



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ARQUITECTURA**

Facultad de Arquitectura  
Facultad de Estudios Superiores Aragón  
Instituto de Investigaciones Históricas

**MITO Y ARQUITECTURA**

**Aproximación a los mitos y su incidencia en los ámbitos del diseño  
arquitectónico**

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN ARQUITECTURA  
EN EL CAMPO DE CONOCIMIENTO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

PRESENTA:  
Arq. Pedro Güereca García

TUTOR PRINCIPAL:  
Dr. Miguel Hierro Gómez  
Facultad de Arquitectura, UNAM

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:  
Dr. Héctor Alain Allier Avendaño  
Facultad de Arquitectura, UNAM

Dr. Fernando Zamora Águila  
Facultad de Artes y Diseño, UNAM

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX., AGOSTO 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



## **Agradecimientos**

A todos los involucrados, por su paciencia y apoyo.

A Maria

A Carla

A Elisabetta

A Renzo (no Piano, pero si Mandarino)

A José Luis Zapata

A Jatziri, Donovan, Karen y Karla

A Adrián

A Miguel

A Allier y Fernando

A Julio



## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN, 7

### CAPÍTULO 1. EL CAMPO DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO Y LOS MITOS, 11

1.1. Construcción del problema de conocimiento dentro del campo del diseño arquitectónico, 12

1.2. Aproximación al diseño, 14

1.3. Aproximación al diseño arquitectónico como práctica productiva, 16

1.4. El diseño arquitectónico como un campo indefinido, 19

1.5. Los enunciados del diseño arquitectónico y los mitos, 22

1.6. La idealización y los mitos en el campo del diseño arquitectónico, 24

### CAPÍTULO 2. LOS MITOS, 33

2.1. Definiciones y descripciones que caracterizan a los mitos, 35

2.2. Definición de mito, 43

2.3. *Mythos, logos y praxis*, 45

2.3.1. *Mythos y logos*, 45

2.3.2. *Mythos y logos* en la formación de conocimiento en el ámbito del diseño arquitectónico, 47

2.3.3. La praxis y el diseño arquitectónico, 51

2.4. Los mitos y la construcción de significado, 54

2.5. Los mitos y las ideologías, 61

2.6. Tipos de mitos, 63

2.6.1. Mitos etiológicos, 64

2.6.2. Mitos psicológicos, 65

2.6.3. Mitos históricos, 66

2.7. Caracterización del mito, 66

### **CAPÍTULO 3. EL CASO: LOS MITOS DE LO “MODERNO” Y EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO, 69**

3.1. La noción de lo “moderno” en el campo del diseño arquitectónico, 70

3.2. Los mitos de lo “moderno” y el diseño arquitectónico, 71

3.3. Los manifiestos y las ideologías sobre lo “moderno” en el campo de lo arquitectónico, 77

3.4. Los enunciados “modernos” en los mitos del diseño arquitectónico, 80

### **ALGUNAS REFLEXIONES FINALES SOBRE LOS MITOS Y EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO, 85**

### **RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS, 91**

## INTRODUCCIÓN

Somos nuestras historias.

Estimado lector o lectora, bienvenido a este trabajo cuyo tema principal son los mitos, un estudio que busca describirlos, entender cómo se identifican y relacionan en los diversos ámbitos del diseño arquitectónico, en especial en el ámbito educativo y profesional.

Es prudente tomarnos un momento para explicar el interés personal en este tema. Los relatos de hechos y personajes fantásticos siempre me han emocionado, soy un entusiasta de los cuentos, novelas y películas que nos muestran ventanas a mundos increíbles, tiempos remotos, ciudades invisibles, donde el humano conflicto entre el bien y el mal tiene un sinfín de rostros y de formas.

En especial, reconozco como el punto de partida de varias indagatorias al cuento “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius” de Borges, que abre la puerta al laberinto de cuentos “El jardín de senderos que se bifurcan”, publicado en el libro *Ficciones*. En este particular cuento se nos presenta una situación ficticia en donde la ciencia, el arte y todas las disciplinas se ven sustituidas por una versión ficticia, detalladamente narrada en una serie de enciclopedias que son escritas, escondidas y posteriormente descubiertas para cumplir el ambicioso propósito de sustitución: “Casi inmediatamente, la realidad cedió en más de un punto. Lo cierto es que anhelaba ceder. [...] Ya ha penetrado en las escuelas el (conjetural) «idioma primitivo» de Tlön; ya la enseñanza de su historia armoniosa (y llena de pasajes conmovedores) a obliterado la que presidió mi niñez; ya en las memorias de un

pasado ficticio ocupa el sitio de otro, del que nada sabemos con certidumbre –ni siquiera que es falso-.”<sup>1</sup>

Entre las diversas reflexiones sobre el cuento, me cautivó la idea de que las creencias con las que conformamos el mundo no son inamovibles, están en constante cambio, y pareciera (desde la ficción de Borges) que éstas anhelan ceder ante las conmovedoras ficciones. En el cuento llama la atención el papel que juegan las escuelas, donde poco a poco las “emotivas ficciones” son enseñadas y aprendidas como nuevas verdades de una “realidad” inventada. Este entrecruzamiento de ficciones fantásticas con la realidad es nuestro tema de tesis, el cual se puede sintetizar en el concepto de mito y su incidencia en el campo del diseño arquitectónico y sus diversos ámbitos.

En nuestro campo abundan los mitos que describen al diseño, al diseñador, a la práctica del diseño y sus productos; son las creencias con las que, consciente o inconscientemente, enseñamos y aprendemos, realizamos la práctica y le damos valor a sus productos. Por ello, es relevante investigar a los mitos, entender qué son y cómo conforman el imaginario con el que pensamos y actuamos en el campo del diseño arquitectónico.

Nuestro acercamiento a los mitos, tema de nuestra investigación, no debe partir de prejuicios y juzgarlos de antemano como algo negativo. Más bien frente a ellos, como definió Mario Bunge, tenemos una “actitud problematizadora”<sup>2</sup>; nuestro interés es cuestionar su incidencia en los ámbitos del campo del diseño arquitectónico. Los mitos están rodeados de prejuicios que los valoran o los desdeñan, por ello es necesario investigarlos sin caer en estas posturas radicales. Su estudio permite concebirlos más bien como narraciones sujetas a múltiples interpretaciones, con tendencias ideológicas para quienes los asumen como si se tratara de una orientación mistifica, incuestionable e inamovible, pero también se trata de narraciones que pueden ser útiles para la enseñanza y la práctica disciplinar.

---

<sup>1</sup> Borges, Jorge Luis, *Ficciones*, pp. 55 – 56.

<sup>2</sup> Ynoub, Roxana, *Problematizar: el nudo argumental del proceso de investigación*, pp. 120-151.

De hecho, los mitos son transmitidos, enseñados y aprendidos a través de las narraciones de diseñadores, arquitectas y arquitectos reconocidos, que defienden ciertas características en las que cree el profesionalista y con las cuales se pretende explicar al diseño o a la arquitectura misma. Los mitos son parte de una estrategia para transmitir ideas de forma fácil de entender, o también para idealizar nuestra práctica en la sociedad. Frente a la diversidad de mitos en nuestro campo se ha llegado incluso a visualizarlos como una “búsqueda frenética de nuevas palabras o rótulos para revestir una actividad cuya esencia no se modificó”<sup>3</sup>.

La tesis de este trabajo es la siguiente: los mitos forman parte del imaginario histórico-cultural, que influye en la forma en la que se enseña, se conoce y se practica el diseño, así como en las creencias con las que se valora socialmente sus productos.

Para defender esta tesis, el trabajo está estructurado en tres capítulos.

En el primer capítulo se analizará la noción de diseño arquitectónico, con el fin de identificar sus características, las principales acciones que integran su práctica así como sus productos. Ello nos permitirá aproximarnos a los motivos y causas del uso de los mitos en el campo disciplinar y ubicar los principales ámbitos en los que éstos inciden.

En el segundo capítulo se profundizará en el concepto de mito para establecer su incidencia en el campo y los ámbitos del diseño arquitectónico. Se estudiarán las diversas definiciones de “mito” para construir una definición propia de acuerdo a los objetivos de este trabajo. Se revisarán las nociones clásicas de *mythos*, *logos* y *praxis*, para establecer el vínculo entre mitos, teorías y prácticas. Así mismo, se recuperará el papel que tienen los mitos en el proceso de significación de los enunciados que describen al diseño, su práctica y sus objetos; destacando los tipos de mitos que tienen mayor incidencia en el campo. De esta manera, se proporcionarán los elementos conceptuales para identificar y caracterizar qué son los mitos, cuáles son sus características, qué funciones tienen y de qué tipo son.

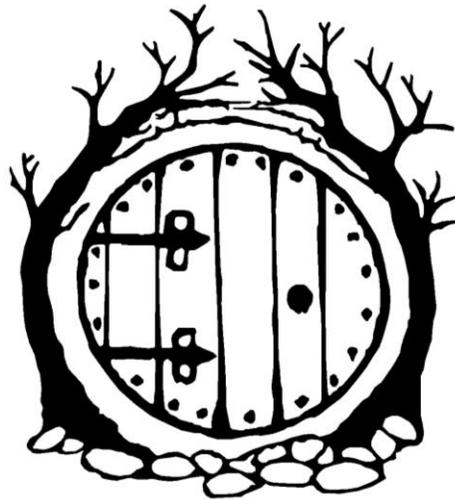
---

<sup>3</sup> Papanek, Victor, *Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos*, p. 303.

En el tercer y último capítulo se expondrán los mitos que caracterizan a lo “moderno” en el campo del diseño arquitectónico. Para ello, se presentarán los antecedentes culturales que conforman el mito del arquitecto “moderno”, así como los manifiestos en donde se plasman las ideologías con las que se ha entendido al diseño y la arquitectura. Con estos elementos se analizará el proceso de significación de uno de los principales enunciados que definió la arquitectura “moderna”: la casa es una máquina para habitar.

Para concluir se recuperarán los resultados de los tres capítulos que forman el cuerpo de este trabajo, se presentarán algunas reflexiones finales y se reconocerá que hay otros temas y enfoques en relación al mito y al diseño que ameritan también ser estudiados, en este sentido, después de estos avances se abre la puerta para entrar al laberinto de futuras investigaciones.

**CAPÍTULO 1.**  
**EL CAMPO DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO**  
**Y LOS MITOS**



## **CAPÍTULO 1. EL CAMPO DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO Y LOS MITOS**

### **1.1. Construcción del problema de conocimiento dentro del campo del diseño arquitectónico**

Los primeros pasos exploratorios se dan como una serie de suposiciones y supuestos sobre el tema que se pretende explorar. Haciendo acopio de la experiencia que se ha tenido dentro de la formación académica y laboral, es posible comenzar a delimitar algunas aproximaciones entre los mitos y el diseño arquitectónico.

Los mitos, entendidos como una narración de historias fantásticas e imaginarias, tienen como objetivo presentar información acerca de un acontecimiento, es posible reconocer que se trata de un tipo de conocimiento comunicado a través de una narración. Por ello, al plantearnos explicar el problema de conocimiento dentro del campo, resulta necesario caracterizar, al menos de forma provisional al mito como un sistema de transmisión de cierto conocimiento. En ese sentido, el estudio del mito implica reconocer que la orientación de este trabajo es buscar conocer como conocemos lo relativo al diseño arquitectónico. En este sentido, las características

del conocimiento transmitido por los mitos están relacionado con la forma en la que explica el fenómeno para darle un significado dentro de un contexto cultural, así:

[...] el mito se refiere siempre a una «creación», cuenta cómo algo ha llegado a la existencia o cómo un comportamiento, una institución, una manera de trabajar, se han fundado; es ésta la razón de que los mitos constituyan los paradigmas de todo acto humano significativo. [...] al conocer el mito, se conoce el «origen» de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas a voluntad; no se trata de un conocimiento «exterior», «abstracto», sino de un conocimiento que se «vive» ritualmente.<sup>4</sup>

Mircea Eliade nos plantea que los mitos son narraciones de un “origen”, y en estos se encuentran las historias que describen como algo fue creado, es decir plantea un conocimiento paradigmático que describe las razones y motivos por los cuales algo existe, por lo que, el mito cumple un papel fundacional. Por ello, constituyen un conocimiento, que consciente o inconscientemente forma parte de nuestra vida cotidiana, en donde llevamos a cabo rituales (de toda naturaleza) torno a las prácticas que realizamos, el campo del diseño arquitectónico no es la excepción, ya que en sus procesos se llevan a cabo diversas acciones las cuales pueden estar relacionadas con los mitos.

Las acciones del actuar del diseño arquitectónico están constituidas así, a modo de una actividad cultural y son, al mismo tiempo, un producto social y un campo de actuación productivo, en los cuales quedaría enmarcada la configuración de las formas físicas de los objetos y las imágenes del medio en que habitamos.<sup>5</sup>

Miguel Hierro nos ayuda a identificar las acciones del diseño arquitectónico como parte de una serie de actividades productivas, las cuales corresponden a una actividad cultural dentro de un contexto social, podemos suponer que si las acciones del diseño se constituyen como una actividad cultural, dicha cultura tendrá sus propios mitos sobre el diseño, estableciendo así una serie de supuestos y creencias de lo que es el diseño y cómo debe ser llevado a cabo su práctica.

---

<sup>4</sup> Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, p. 10.

<sup>5</sup> Hierro, Miguel, *La finalidad del diseño arquitectónico*, p. 2.

Por ello, investigar las formas en que los mitos han constituido sistemas de creencias que influyen la práctica del diseño, por una parte y por otro lado, entender la influencia de los mitos en el valor que se les da a este proceso y a sus resultados. Nos permite reconocer que el problema de conocimiento busca describir la influencia de los mitos en la práctica del diseño y los objetos que produce. Para ello, será necesario tener un entendimiento más profundo de la práctica productiva del diseño arquitectónico.

## **1.2. Aproximación al diseño arquitectónico**

No resulta sencillo abordar al diseño arquitectónico, ya que, cuando nos referimos al “diseño”, y más aún en su condición tipificada dentro del campo de lo “arquitectónico”, pareciera que cada arquitecto y arquitecta “sabe” lo que es el diseño por el hecho de realizarlo, es decir, de “diseñar”, condición que no aclara que es, sino simplemente describe que es una actividad que se lleva a cabo, y esta puede hacerse de distintas maneras. En esta complicación radica una primera problemática; se habla de lo que es el diseño, desde las intuiciones que se tiene de la práctica del diseño.

Responder a la pregunta qué es el diseño arquitectónico, es una tarea por demás compleja, empecemos por entender algunas de sus características que nos permitan identificar las relaciones que tiene con la problemática del mito. Comenzaremos por identificar las posibles relaciones entre las nociones de “diseño” y “mito”, para posteriormente caracterizar al diseño en la condición de “arquitectónico” como una etapa dentro del proceso productivo de los entornos construidos habitables y sus posibles relaciones con los mitos.

Para aproximarnos al concepto de diseño, resulta útil hacerlo desde el campo del estudio del arte, una de las disciplinas que han enfrentado el problema teórico de comprender la práctica del diseño. En el libro *Mímesis: las imágenes y las cosas*, Valeriana Bozal estudia *el concepto de disegno* en la producción artística de la Edad Media y el Renacimiento, en donde se considera que la “escultura, pintura y

arquitectura son hijas de un mismo padre, el *disegno*<sup>6</sup>, término que originalmente en el idioma italiano se refiere al dibujo, pero también se relaciona con las palabras “designio” y “designar”.

Para Bozal, el *disegno* es la forma en lo que algo que no tiene existencia material puede ser representado materialmente, refiriéndose principalmente a las representaciones pictóricas de dioses y creaturas mitológicas, que a pesar de que no existir en el mundo sensible son proyectadas en el cuadro donde adquieren una realidad sensible por la “concepción del *disegno* según la cual se configura el objeto en la relación de las diversas aprehensiones”<sup>7</sup>. La cualidad gráfica del *disegno* traslada la idea al cuadro, le da una figura que expresa sensiblemente las cualidades que el autor interpreta de la idea tomando como referencia lo que observa del mundo natural. En este punto, podemos encontrar una primera relación entre el diseño y los mitos: el *disegno* era el medio por el cual se representaban las figuras de las creaturas que solo existían en una condición imaginaria.

En el contexto medieval y renacentista, el *disegno* es entendido como una guía para la producción de las obras pertenecientes al arte, en donde a través de imágenes se conforman figuras que representan a las ideas. Bozal utiliza la analogía para considerar al diseño como un espejo que es capaz de reflejar las imágenes de la idea, pero que también al productor de la obra, la manera propia del sujeto que interpreta, proyecta y unifica las imágenes de la realidad para dar forma material a la idea, por lo que considera que el *disegno* es donde tiene lugar la subjetividad del autor para interpretar las características de la idea.

Reconocer la subjetividad con la que el artista interpreta aquello que busca representar, ayuda a entender los principios por los que se consideraba al artista como alguien vinculado con la inspiración divina, como aquel que podía ver a las deidades o a lo sagrado y era capaz de interpretarlos y reproducirlos. En estos supuestos podemos encontrar un principio en el cual se mitifica la práctica artística del *disegno*, donde el artista como mensajero del “*designo*” divino, o al propio diseño

---

<sup>6</sup> Bozal, Valeriana, *Mímesis: las imágenes y las cosas*, p. 125.

<sup>7</sup> Bozal, Valeriana, *op. cit.*, p. 127.

como el vehículo de la inspiración divina. No hay que perder de vista que estas nociones parten de una revisión histórica perteneciente al campo de la teoría del arte, donde los mitos y sus representaciones han tenido un papel central para comprender a las personas y sus mundos culturales, por lo que tampoco resulta extraño que el artista, la práctica, y los productos estén envueltos en toda clase de mitos.

Cabe aclarar que, a pesar de que el estudio del arte se ha dedicado al estudio del diseño, no quiere decir que el diseño en si sea un arte, Fernando Zamora puntualiza esta distinción al reconocer que

[...] "arte" es aquello que conjuga belleza, estética, expresividad y técnica, y que se distancia de aplicaciones utilitaristas. Por tanto, el producto de diseño no sería arte de ningún modo, pues aunque pueda tener cualidades de belleza formal, valores estéticos y factura de alta calidad técnica, su funcionalidad (comunicativa, propagandística, etc.) es prioritaria.<sup>8</sup>

Zamora sintetiza la noción de diseño con relación a la funcionalidad de sus productos, es decir a las imágenes, como punto de transición entre las imágenes no visuales<sup>9</sup>, y las imágenes visuales, las cuales pueden ser o no ser obras artísticas. Así podemos identificar al diseño como el conjunto de técnicas, herramientas y materiales que se utilizan para representar en imágenes las ideas.; sus procesos involucran la imaginación, la memoria (individual y colectiva), la fantasía y los mitos, para la interpretación y la proyección de imágenes que representan y comunican aquello que se busca realizar.

### **1.3. Aproximación al diseño arquitectónico como práctica productiva**

Ahora bien, para aproximarnos a un entendimiento más amplio del diseño en su condición de "arquitectónico", es necesario identificar en dónde se ubica la etapa de diseño dentro del proceso productivo de las edificaciones. Para ello, podría ser útil

---

<sup>8</sup> Zamora, Fernando, *Texto inédito: Estudios de la imagen. Técnica, arte y proyecto. Formación, educación e imaginario social*, p. 2.

<sup>9</sup> El autor refiere las imágenes no visuales como aquellas imágenes que existen en nuestro imaginario, como lo son: los recuerdos, las ideas, las ideologías políticas, las creencias religiosas, entre otros.

imaginar el proceso de una edificación: imaginemos que dentro de un contexto natural, cultural, social y político específico se plantea que es necesaria la edificación de un hospital, con base en dicha demanda, se contratan los servicios profesionales de un despacho que se especializa en la construcción de hospitales. Después de que el despacho recaudó y analizó la información de todos los elementos que rodean a la edificación del hospital en su contexto específico, es donde podríamos identificar la etapa de diseño, cuando se formulan las propuestas de configuración del edificio, estas son representadas generalmente a través de imágenes que pretenden presentar y referir las características materiales y simbólicas de la propuesta figurativa, las cuales se plantean como hipótesis gráficas que advierten como se llevarán a cabo las etapas siguientes.<sup>10</sup>

Podemos distinguir dos principales características del diseño, en una, está la condición gráfica, y en la otra su condición de previsión. En la primera se encuentran los productos gráficos de lo arquitectónico, como son los dibujos, croquis, planos, *renders*, entre otros. Es importante retomar la aportación de Héctor Allier, quien caracteriza a los productos gráficos sujetos a los procesos de significación social, los cuales permiten construir las figuras con las que se llevará a cabo el proceso de previsión. A través del intercambio simbólico se llevan a cabo múltiples transacciones de sentidos, ideas, conceptos y creencias dentro de contextos sociales específicos.<sup>11</sup>

En la característica de previsión podemos identificar la condición anticipatoria de la “proyección” que se busca realizar, es decir, se “proyecta” cuando se “lanza” hacia adelante las posibles soluciones a las problemáticas planteadas. Por lo que “El producto de la actividad de diseño está dado tanto por el acto de graficar (analógica-digital) y proyectar (anticipar-prever) que se dan de manera simultánea”<sup>12</sup>. Por lo tanto, podemos comenzar a caracterizar la fase proyectiva a través de describir

---

<sup>10</sup> Véase: Hierro, Miguel, *La naturaleza del diseño arquitectónico y su proceso. Una aproximación a la sustantividad de la práctica*, pp. 225-226.

<sup>11</sup> Véase: Allier Héctor, *Hacia un entendimiento del diseño arquitectónico en tanto práctica significativa*, p. 27.

<sup>12</sup> Baltierra, Adrián, *¿Cuál es el producto de la ‘actividad de diseño’ y el sentido de ‘lo diseñado’ arquitectónicamente?*, p. 7.

aquello que se proyecta. Recuperemos dos características planteadas por Miguel Hierro, las imágenes y documentos instructivos para la materialización del objeto habitable bajo los requerimientos específicos de producción, por un lado, y por otro la interpretación de la información para determinar la forma en la que se realizan las imágenes. Esta última implica la subjetividad de la valoración, la cultura y la ideología para representar los requerimientos de significación que contextualizan socialmente lo que se proyecta.

Así identificamos que en la etapa de diseño es donde se proyectan y se grafican las imágenes que permiten conocer el “cómo proceder” de las siguientes etapas y el “cómo llegar” a la edificación de los objetos. En ese sentido, sus resultados son de orden instructivo y son productos muy diversos como: descripciones, planos, diagramas, *renders*, modelos, maquetas, etc., en donde se busca transmitir la condición figurativa que plantea el orden de los materiales para lograr la edificación del objeto dentro del contexto productivo y su pertinente significación arquitectónica dentro del contexto cultural.

Retomando la historia del hospital, podemos imaginar que a partir del producto de las etapas de diseño y proyectación, el despacho integrado por diversos especialistas de diferentes campos relativos a la construcción, proceden a la etapa de edificación. Una vez terminada su edificación, el hospital podrá tener una etapa de promoción para ser reconocido socialmente por los servicios que ofrece y las ventajas que representan sus distintas características. Y, no como etapa final del proceso de la edificación, pero sí final de este ejemplo, podemos identificar la etapa de apropiación, donde doctores, pacientes, visitas y todo tipo de personas puede interactuar de forma cotidiana con el entorno construido habitable denominado hospital.

Sin pretender ser exhaustivo hemos planteado de forma general el entendimiento que hasta ahora se ha consolidado sobre el diseño arquitectónico, el cual nos ayudara a identificarlo como una etapa y localizarlo dentro del proceso productivo de entornos construidos habitables.

#### **1.4. Aproximación a las diversas interpretaciones del campo del diseño arquitectónico**

Me parece importante iniciar por reconocer que, a partir de indagar respecto al diseño, es posible darse cuenta que después de los estudios de licenciatura en arquitectura, se sabe poco respecto lo que es el diseño arquitectónico, y más bien, lo que se tiene es un conjunto de creencias, posiblemente mistificadas acerca de lo que se cree que es, de lo que se intuye consiste su práctica, y un cúmulo exagerado de prejuicios alrededor de la figura del diseñador. Por lo que podemos encontrar múltiples interpretaciones en torno al diseño arquitectónico.

De ahí que la primera dificultad que enfrentamos al pretender un acercamiento a la tarea identificadora relativa al campo del diseño radica en que la condición de su territorio de acción, en que los límites que implican su finalidad, sus materiales y sus medios se presentan poco precisos e indefinidos, debido quizás, a las múltiples interpretaciones que se ha dado sobre su comprensión.<sup>13</sup>

Podemos sospechar que las diversas interpretaciones del diseño, se generan debido a la relación entre teoría del diseño y la práctica del diseño, ya que, se hace teoría de la práctica y se practica la teoría, en un ciclo que se retroalimenta. José Luis Ramírez lo reconoce como un “conocimiento mediante la acción”<sup>14</sup>, en donde “Toda actividad o función que pueda pensarse en general o abstractamente se hace patente solamente a través de acciones concretas o se expresa a través de una afirmación concreta.”<sup>15</sup> En consecuencia, la teoría del diseño es para ser llevada a la práctica, y mediante el estudio de la práctica se construye la teoría del diseño. Por lo que es posible realizar las acciones del diseño sin tener una teoría clara del diseño, es decir, los y las diseñadoras no necesitan saber qué es el diseño para diseñar, sin embargo, es común la confusión entre el qué es y el cómo se lleva a

---

<sup>13</sup> Hierro, Miguel, *Los ilusorios límites del diseño*, p. 1.

<sup>14</sup> Ramírez, José Luis, *La teoría del diseño y el diseño de la teoría*, p. 5.

<sup>15</sup> Ramírez, José Luis, *op. cit.*, p. 1.

cabos. Donde se confunde la forma en la que se diseña con una teoría sobre el diseño, y ahí empiezan los problemas.

Por ejemplo, para Oriol Bohigas, se trata de un problema de excesiva adjetivación: en donde se pretende validar al diseño no en sí mismo, sino por medio de adjetivos que lo presenta más allá de su condición de singularidad. A partir de esta ilusoria necesidad de definir al diseño más allá de sus características singulares, han surgido las más variadas y múltiples adjetivaciones, que han derivado en diversos equívocos, que continúan ensombreciendo los límites de acción del diseño, ya que si al diseño se le puede definir con cualquier adjetivo, su campo de acción se vuelve ilimitado, se cree que puede mejorar la calidad de vida, contribuir el cambio climático o reducir la desigualdad social; con esta sobredimensión el diseño se presenta como si fuera capaz de cambiar el mundo por sus propios medios de acción y bajo la única dirección del diseñador como responsable del cambio. Dichas creencias surgen de las preocupaciones de la sociedad, pero son planteadas y reforzadas generalmente por los sistemas mediáticos, junto con los y las arquitectas que le atribuyen al diseño y sus productos la solución de dichas preocupaciones. Vale la pena recordar la ingeniosa respuesta de Norberto Chaves cuando le preguntan ¿el diseño es capaz de crear nuevos mundos? En donde responde:

[...] intentaría contestar la pregunta cambiando el tiempo de verbo: ¿El diseño ha hecho un nuevo mundo? ¿Está haciendo un nuevo mundo? [...] Y contesto: en absoluto. Si hay un nuevo mundo, éste ha sido hecho por unas fuerzas sociales que se han apoyado esencialmente en el poder económico y han desarrollado y operatividad espectacularmente los medios tecnológicos. Y la tecnología, a su vez, ha ampliado el poder económico, político y militar de las mismas fuerzas sociales que la han usufructuado. En ese contexto, el diseño sólo ha sido un empleado más. Y nada hace suponer que haya de subir en el escalafón.<sup>16</sup>

La excesiva adjetivación del diseño arquitectónico ha favorecido que en el marco discursivo se manifiesten enunciados que ofrecen múltiples interpretaciones de lo que es y lo que hace el diseño, la arquitectura y el diseño arquitectónico. Estas descripciones han aflorado principalmente en los ámbitos mediáticos, que

---

<sup>16</sup> Chaves Norberto, *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*, p. 67

dudosamente consagran opiniones como verdades absolutas; sin embargo, los ámbitos profesionales, académicos y sociales no quedan exentos de la generación de mitos alrededor del diseño arquitectónico. Debido a las múltiples interpretaciones en los diversos escenarios, “[...] los imaginarios se desbordan para generar los mitos en los que se recrea el campo del diseño: Se proclama la humanización de los humanos a consecuencia del hacer del diseñar, [...]. Un campo idealizado en un actuar ilusorio.”<sup>17</sup>

Hierro propone una aproximación a los mitos en relación a la idealización del campo del diseño arquitectónico, sin embargo, pareciera que emplea la noción “mito” como si se tratara de una descripción fantástica, imaginaria e irreal, la cual ha propiciado que surjan creencias que idealizan y rebasan los límites de acción del propio diseño, supuestos que serán profundizados en capítulos posteriores para identificar si los mitos son narraciones de una imaginación desbordada, o por el contrario, forman parte de un proceso donde la imaginación y la ensoñación cumplen un papel necesario para la formulación de un conocimiento.

Aun así, vale la pena recuperar la noción de “idealizar” en torno al campo, es en ella donde se reconoce el carácter ideal que debería tener la persona que se dedica a esta profesión. Chaves lo llama “identidades profesionales”, las cuales son parte de la formación adoctrinamiento con la que los gremios profesionales buscan darle un mayor “valor” a sus oficios, es común encontrar todo tipo de narraciones que buscan fortalecer el “valor” que tiene una profesión, en nuestro caso la, la profesión del diseño. Existe una fuerte relación entre las nociones de “ideología”, “ideal” y “mito”; hay que advertir desde ahora, aunque veremos más adelante, que la ideología y a la idealización no necesariamente entorpecen los procesos racionales del campo del conocimiento del diseño arquitectónico, por lo que serán estudiados a profundidad en los siguientes etapas del trabajo.

Hay que reconocer el papel que juegan las instituciones del ámbito educativo de la arquitectura en la diseminación de mitos que idealizan al diseño arquitectónico, en especial, a través del uso de frases de arquitectos y arquitectas reconocidas como

---

<sup>17</sup> Hierro, Miguel, *Los ilusorios límites del diseño*, p. 10

una “estrategia didáctica”, ya que en estas frases enunciadas se encuentran de forma sintética los mitos en los que han creado y creen, dichos arquitectos. Esto es inevitable, los legendarios libros de Vitrubio, Alberti y Palladio, pasando por Gropius, Le Corbusier, Wright, Mies y Bobardi, hasta los más contemporáneos como Eisenmann o Tschumi, han desarrollado los planteamientos arquitectónicos que son las bases de la formación en la disciplina arquitectónica; los cuales consisten en el estudio de los paradigmas, dogmas y axiomas planteados en diferentes épocas que definen en que consiste la profesión y el profesionalista en nuestro campo.

Es de destacar los contextos históricos y sociales de cada una de las propuestas, porque cuando no se reflexiona críticamente sobre ellos se promueve una mistificación adocrinaste en la formación de los y las estudiantes. Como ejemplo de ello podemos mencionar el fanatismo irracional a principios clásicos malinterpretados y descontextualizados, tales como la creencia de que la sección aurea es una receta infalible para la producción de una arquitectura “perfecta”.

Con el fin de identificar si estos enunciados tienen características de un mito y cuáles son sus funciones especialmente en el ámbito educativo, estudiaremos a los mitos como el conjunto de creencias sociales y culturales que promueven esas creencias.

### **1.5. Los enunciados del diseño arquitectónico y los mitos**

Si bien no todo lo que se dice y se ha dicho respecto a la arquitectura o la figura del arquitecto ha sido un mito, nos interesan los casos donde aquello que se dice es un mito. Para Roland Barthes “el mito es un habla, todo lo que justifique un discurso puede ser mito. El mito no se define por el objeto de su mensaje sino por la forma en que se lo profiere: sus límites son formales, no sustanciales. ¿Entonces, todo puede ser un mito? Sí, yo creo que sí, porque el universo es infinitamente sugestivo.”<sup>18</sup> No se trata de que todo lo que se dice es un mito, sino más bien, nos interesa que el mito es un medio de significación social y cultural. Siguiendo la

---

<sup>18</sup> Barthes Roland, *Mitologías*, p. 108

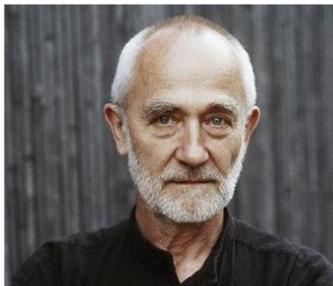
propuesta de Barthes, si bien se puede hablar de todo y todo puede ser objeto del mito, nos centraremos en la apropiación social y cultural del discurso que depende de la forma de la narración y de quien lo narra: “Un árbol es un árbol. No cabe duda. Pero un árbol narrado por Minou Drouet<sup>19</sup> deja de ser estrictamente un árbol, es un árbol decorado, adaptado a un determinado consumo, investido de complacencias literarias, de rebuscamientos, de imágenes, en suma, de un uso social que se agrega a la pura materia.”<sup>20</sup> En el campo del diseño arquitectónico no es diferente, los modos de trabajo pueden ser objeto del mito, lo que se dice al respecto tiene mayor o menor significación social dependiendo de quién enuncie la frase.

El sentido discursivo del mito es especialmente claro en la obra *Mitologías* de Barthes, donde propone que el mito es un habla, entendiéndolo como: “toda unidad o toda síntesis significativa, sea verbal o visual”<sup>21</sup>. Las palabras o imágenes tienen la capacidad de indicar significaciones que pueden ser aceptadas o reconocidas dentro de un grupo social que comparten un imaginario colectivo, en donde los mitos constituyen y conforman el carácter poético de los juegos del lenguaje. Si partimos de reconocer a los enunciados como un acto de habla mínimo a través de una oración o una expresión sintáctica, podemos identificar que los enunciados de los y las arquitectas describen lo que “es” la arquitectura, que describen “en que consiste”, sus materiales, sus formas, su sentido, significado, etc. Estos enunciados son planteados generalmente por profesionistas reconocidos por sus aportaciones al campo y que pueden socializar sus discursos a través de las plataformas mediáticas. Destacan enunciados como los siguientes:



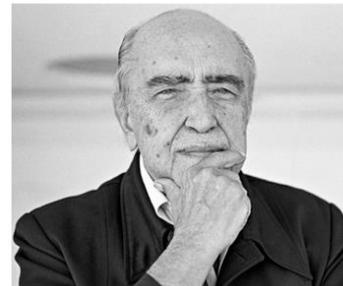
“Si se olvida al **hombre** la arquitectura es innecesaria .”

-Alvaro Siza



“Para mí la realidad arquitectónica sólo puede tratarse de que un edificio me **conmueva** o no.”

-Peter Zumthor



“La arquitectura es una cuestión de **sueños y fantasías**, de curvas generosas y de espacios amplios y abiertos.”

-Oscar Niemeyer

Los anteriores ejemplos funcionan como la síntesis de la forma de pensar de los autores; Más allá de si son verdaderos o falsos, acertados o incorrectos, buenos o malos, con ellos nos aproximamos a como el objeto del mito es promovido dentro de los contextos culturales en los que se les da valor y en los contextos productivos en los que se desarrollan. Por ello es necesario, como haremos más adelante: identificar en los enunciados las características del pensamiento mítico; distinguir entre las descripciones que están sujetas a la racionalidad del proceso productivo y las creencias fantásticas que van más allá de los límites reales del campo de acción del diseño; e identificar y clasificar los tipos de mitos para entender las funciones que cumple en la enseñanza y aprendizaje en el campo del diseño arquitectónico.

### **1.6. La idealización y los mitos en el campo del diseño arquitectónico**

Se han planteado algunas aproximaciones sobre la condición del diseño arquitectónico como campo de conocimiento en donde afloran los mitos, dada sus múltiples interpretaciones que lo idealizan. Ahora, nos centraremos en la noción de “idealización” para estudiar porqué existen mitos que idealizan al diseño arquitectónico.

La Real Academia Española nos brinda una primera pauta para empezar a explorar la noción de idealizar: como la acción de “elevar las cosas sobre la realidad sensible por medio de la inteligencia o la fantasía.”<sup>22</sup> De esta definición nos interesa principalmente el lugar que ocupa la fantasía en cuanto eleva una idea más allá de la realidad sensible. De esta manera es notoria la relación que guarda el proceso de idealizar con el mito ya que ambos se originan a partir del pensamiento fantástico.

En el campo del diseño arquitectónico existe un gran número de idealizaciones que se han convertido en características del propio campo y de quienes se desempeñan

---

<sup>22</sup> Real Academia Española, *idealizar*, Recuperado de: <https://dle.rae.es/idealizar>, Consultado el 12 de mayo de 2023.

en sus diversos ámbitos, como un conjunto de ilusiones, complejos y prejuicios, algunos ejemplos: el mito de la “autoría”, el mito de la “genialidad” del diseñador, el mito de la “individualidad” del diseñador, el mito de la “finalidad”, el mito de la “trascendencia”, entre muchos otros. Sin embargo, nos interesa centrarnos en la idealización en torno a la noción de “finalidad”, el cual cobra relevancia para la significación de los procesos productivos del diseño arquitectónico. Para entender mejor el concepto de finalidad, podemos explorar el campo de la psicología, donde Antoine Vergote, en su texto *El concepto de finalidad en psicología*, propone reconocer al ser humano como un ser de proyectos intencionales que actúa para obtener resultados específicos:

La comprensión psicológica del hombre implica manifiestamente la idea de finalidad. A propósito del comportamiento de una persona se busca espontáneamente comprender las razones por las cuales ella actúa del modo como lo hace. Dar las razones por, equivale aquí a explicar la actividad por el fin perseguido.<sup>23</sup>

Se reconoce que la noción de “finalidad” es una de las características psicológicas de los humanos por las cuales somos capaces de inventar y creer las razones que nos son suficientemente significativas para invertir el trabajo necesario a la actividad que se realiza, y lograr al final deseado. Por lo que el campo del diseño, como cualquier campo que incide en los sistemas de producción, se encuentra sujeto a la idealización de su finalidad. Por ello es recurrente encontrar enunciados sobre la finalidad del diseño que idealizan los límites reales de acción, y posicionan al diseñador como un actor de vital importancia que puede resolver problemas que exceden sus capacidades de acción; es común encontrar afirmaciones que a través de las acciones únicas e independientes del diseño es posible cambiar la sociedad, mejorar la calidad de vida o salvar al medio ambiente.

Hay que aclarar, no por ello no guarda relación con las posibles propuestas que puedan llegar a atender las problemáticas, sino que es importante identificar al diseño como una etapa dentro del proceso productivo que puede, o no, estar orientado a atender alguna de las anteriores problemáticas, y no como un proceso

---

<sup>23</sup> Vergote, Antoine, *El concepto de finalidad en psicología*, p. 14.

aislado el cual tiene la capacidad autónoma e individual de “arreglar” lo que sea por sus propios medios.

Sin embargo, en ocasiones estas finalidades idealizadas intentan asociar de manera directa e ilusoriamente las acciones y los productos del propio diseño a la solución de problemáticas sociales, condición por demás irreal. Esto contribuye activamente a la indefinición de las acciones y productos del diseño, ya que, si efectivamente el diseño por sí mismo fuera capaz de solucionar cualquier problema social, entonces sus acciones deberían abarcar los procesos que van más allá de las capacidades del diseñador, y sus productos irían más allá de su condición gráfica / comunicativa.

La idea de finalidad en Aristóteles es la “causa final”, de la cual destacan tres principales formas: “aquellas que forman parte de la organización de la especie; aquella ética, de la intención en las acciones humanas; y aquella metafísica, que regula los movimientos del cosmos.”<sup>24</sup> De la noción aristotélica podemos recuperar sus dos primeras formas para acotar las finalidades del diseño: por un lado, la finalidad está sujeta a la finalidad institucional que demanda el diseño en un determinado contexto. Por otro lado; la finalidad del diseño centrada en la condición “humana”, donde podemos reconocer la imaginación, los sueños, las expectativas y los ideales que rodean a los procesos productivos del diseño, tanto por parte del diseñador como de aquel que demanda al diseño. En la finalidad es donde se encuentran los ideales, las fantasías y los mitos de muy diversos actores y contextos.

A pesar de que podemos identificar una de las finalidades del diseño que corresponda a la producción de gráficos y representaciones volumétricas necesarias para prever la edificación de los ambientes construidos habitables, existen también las creencias, los imaginarios, las fantasías y los mitos que conforman los motivos por las cuales se emprende una acción. Sin embargo, en el campo arquitectónico sería ilusorio pensar que la finalidad “real” debe sobreponerse o erradicar en todo momento una supuesta finalidad “idealizada” porque ambas

---

<sup>24</sup> Vergote, Antoine, *op cit*, p. 14.

forman parte del proceso de producción de lo arquitectónico. La idealización producto de la imaginación y la ensoñación permea e influye en la proyectación que acompaña los procesos racionales de producción. En un sentido amplio, no se pretende consagrar a la racionalidad frente a lo imaginario, ni viceversa, lo que se pretende es diferenciarlos para evitar posibles confusiones entre la finalidad del diseño en sí y los diversos ideales que motivan las acciones del diseño.

Desde el campo de la psicología podemos recuperar la idea de “motivación” que permite “justificar la acción por las razones que uno tiene para realizarla”<sup>25</sup>. La motivación es inherente a la finalidad de la acción y su desarrollo; si bien aquello que motiva no es la finalidad, podría considerarse como la causa o la razón por la cual se lleva a cabo la acción, y la finalidad queda implícita en ella: “La motivación psicológica es una fuerza orientada que hace experimentar la carencia como tal y que, de una manera psicológicamente espontánea, tiende a suplir ésta por medio de la acción”<sup>26</sup>.

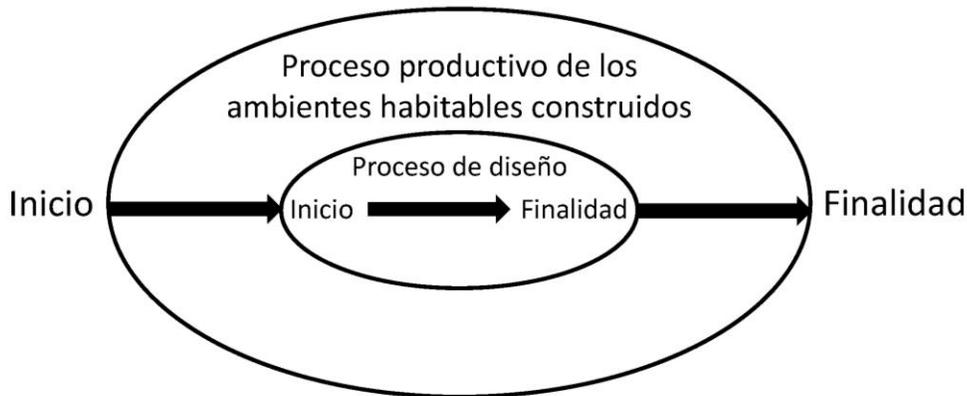
Tomando como ejemplo el mito de que el diseño por sí mismo puede hacer frente a las desigualdades y carencias sociales, podemos plantear que cualquier persona, en este caso un diseñador arquitectónico, percibe e interpreta las condiciones sociales que lo rodean, en las cuales reconozca una carencia, que lo motiva a realizar esfuerzo a una acción específica, en su caso, las acciones correspondientes al proceso de diseño arquitectónico; sin embargo, la finalidad de aquel diseño estará sujeta a las acciones del campo diseño, cuyos resultados podrán tener (o no) un impacto directo en la carencia reconocida. Si por el contrario, se considera al diseño como una etapa cuya finalidad está acotada al resultado de sus acciones, y estas contribuyen al proceso que persigue una finalidad más compleja en la que intervienen otros actores, con ello podremos evitar la confusión entre la finalidad del diseño y la finalidad de las edificaciones, como se ejemplifica en el siguiente diagrama:

---

<sup>25</sup> Vergote, Antoine, *ídem*, p. 22- 23.

<sup>26</sup> Vergote, Antoine, *ídem*, p. 23.

## Las finalidades del proceso productivo



Elaboración propia, 2023

La confusión entre “motivación” y “finalidad” ha generado una serie de malentendidos que idealizan la finalidad de la acción del diseño. Nos referimos principalmente a la ilusión de creer que cualquier acción en el campo del diseño arquitectónico tendrá una consecuencia directa y determinante en la solución de la carencia que se reconoce, y no como una acción dentro de un conjunto de acciones. Esta confusión puede tener su origen en los ideales que motivan el actuar del diseñador, un individuo estará más convencido de actuar si sus creencias lo orientan a pensar que su acción generará un cambio en la situación que percibe como carencia, por lo que reconocer la diferencia entre aquello que motiva la acción y la acción misma, podría ayudar a superar el malentendido.

Ahora bien, la finalidad que motiva el proceso productivo está ligada en las características del producto resultante de dicho proceso. Con el fin de complementar nuestro acercamiento a la noción de “producto”, podemos recuperar la perspectiva del marketing, donde el producto es considerado como el:

Conjunto de atributos (características, funciones, beneficios y usos) que le dan la capacidad para ser intercambiado o usado. Usualmente, es una combinación de aspectos tangibles e intangibles. Así, un producto puede ser una idea, una entidad física (un bien), un servicio o cualquier

combinación de los tres. El producto existe para propósitos de intercambio y para la satisfacción de objetivos individuales y organizacionales<sup>27</sup>.

La anterior definición nos plantea dos características que vale la pena analizar: la primera, se busca que el producto resultado del proceso productivo cuente con las características deseadas para satisfacer un objetivo específico; y la segunda, el producto puede estar compuesto de aspectos materiales e inmateriales, es decir, tiene características físicas, y características inmateriales cuyo valor de intercambio se origina por los sistemas de creencias. Los productos de la actividad del diseño, implican asumir sus productos son materiales e inmateriales y están condicionados a los límites de la actividad. En este sentido, la actividad del diseño arquitectónico consiste en proyectar para producir planos, diagramas, renders, maquetas, entre otros, que tengan las cualidades gráficas y comunicativas para la previsión de las etapas futuras del proceso de edificación de los ambientes habitables construidos.

Cada etapa del diseño tendrá sus finalidades y productos específicos; por ello, resulta interesante retomar la discusión que propone Joan Ockman alrededor de la confusión entre el proyecto y el producto. En el texto *¿Proyecto o producto? Crítica de la ideología del proyecto arquitectónico*, Ockman se ocupa de esta confusión, para: “Recordarnos a nosotros mismos que la arquitectura es producida, que los arquitectos son productores y también autores, que los edificios no son solo formas terminadas sino momentos en un ciclo de producción”<sup>28</sup>. Así en ámbito de la producción arquitectónica existen diversos tipos de productos elaborados por distintos actuantes, durante las distintas etapas que involucran a las edificaciones; cada uno de los momentos tiene sus propias finalidades y productos, y quienes llevan a cabo las diferentes etapas tendrán diversas creencias que los motivan para llevar a cabo dicha producción. Ya lo apuntaba Walter Benjamin en su ensayo *El autor como productor*, donde reconoce que todo producto está inserto en contextos sociales vivos; toda actividad artística e intelectual debe tener claro donde está

---

<sup>27</sup> Definiciones propuestas por la American Marketing Association.

<sup>28</sup> Ockman, Joan. *¿Proyecto o producto? Crítica de la ideología del proyecto arquitectónico*, pp. 58-65.

localizado el objeto de su trabajo en función de las relaciones contemporáneas de producción, para ser capaz de identificarse dentro de dichas relaciones.

Podemos preguntar ¿por qué se le atribuye un papel protagónico a la etapa del diseño? Papel que ha derivado en un gran número de mitos alrededor del diseñador y lo que el diseño produce. Resulta interesante el argumento que ofrece Ockman recuperando los planteamientos de Marx: “en una economía capitalista el proceso de producción desaparece de la vista en el momento en que el producto llega al mercado. Podemos decir esto axiomáticamente: el sudor de la producción se evapora en la dulzura del consumo.”<sup>29</sup> Los procesos de producción quedan opacados debido a las estrategias del mercado; en el caso del diseñador, se aprovecha su figura como un bien que puede aumentar el valor de cambio del edificio o la construcción, pues se vende la idea de que la construcción y sus consecuencias son producto de la mano pródiga del diseñador, lo cual, aumenta el valor del producto.

Esto nos lleva a reflexionar ¿cuál es el sentido de lo diseñado arquitectónicamente? Antes que nada, resulta necesario plantear cómo se está entendiendo la idea de sentido. Con frecuencia, la noción de “sentido” se le asocia con un resultado último que se espera obtener, desde una perspectiva idealizada e incluso fantástica, se le puede atribuir a fuerzas sobrenaturales. Por lo que el sentido está relacionado con la fuerza que nos motiva para realizar alguna actividad, a depositar cierta expectativa en el futuro del producto que se elabora.

Pareciera que la noción de sentido está vinculada con la noción de finalidad, de un resultado último, el cual corresponde a una meta que se le impone al objeto final. Podemos distinguir principios racionales y principios dogmáticos, sin embargo lo que nos interesa es destacar las creencias en el imaginario de un destino que nos da esperanza para realizar una tarea.

Si el sentido lo pensamos como una motivación o una esperanza, resulta ser una condición sujeta a complejos sistemas de creencias sociales y culturales, por lo que

---

<sup>29</sup> Ockman, Joan, *op.Cit*, p. 62.

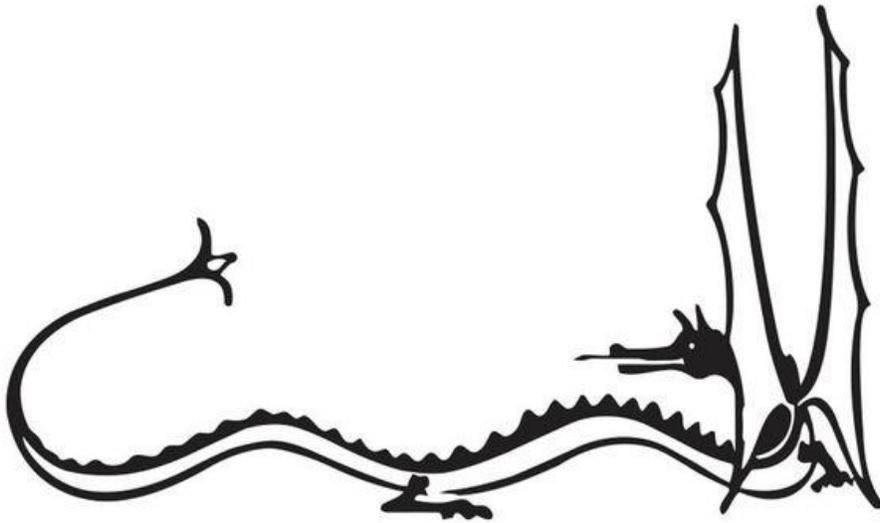
podemos preguntarse si ¿lo diseñado arquitectónicamente tiene sentido? o es más bien ¿qué sentido se le da a lo arquitectónicamente diseñado? Propiamente lo arquitectónicamente diseñado no tiene un sentido en sí mismo, más bien a cada una de sus etapas se le otorga un sentido, el cual implica tanto principios racionales como rasgos imaginarios. Podemos suponer, que cada una de las etapas del proceso de producción de lo edificable puede ser objeto de recibir un sentido el cual está relacionado con el valor del producto.

Entonces podemos pensar que el y la diseñadora arquitecta le deposita un sentido a la actividad que realiza, el mercado le asigna uno en función del valor de cambio, y el habitador, a su vez le otorga otro. Debido a que están relacionados con las creencias culturales y sociales de cada actor, los sentidos asignados pueden o no coincidir.

En este capítulo hemos planteado que los mitos, las creencias, las fantasías y lo imaginario, participan activamente para establecer los límites del diseño arquitectónico. Con estos antecedentes podemos centrarnos en nuestro problema de investigación. Más allá de posibles prejuicios, es necesario investigar el concepto de mito, abrir la “caja de pandora”, para entender qué son y cómo las creencias de una realidad imaginaria influyen en nuestra visión del mundo y en especial en el campo del diseño arquitectónico y sus diversos ámbitos.



## CAPÍTULO 2. LOS MITOS



## CAPÍTULO 2. LOS MITOS

*¿Qué sería, pues, de nosotros, sin la ayuda de lo que no existe?*

Paul Valéry<sup>30</sup>

Desde el primitivo dolmen hasta el pináculo más alto de Notre Dame, las piedras han sido colocadas alrededor de mitos. En el capítulo anterior, hicimos un primer acercamiento del concepto que ahora nos ocupa: se han caracterizado como una ilusoria fantasía, un núcleo coherente de creencias sociales, el reflejo de una imaginación desbordada. Esto nos ha dejándonos perdidos entre lo que es y lo que no es, hemos avanzado como un funambulista que trata de no caer hacia los prejuicios. En las siguientes páginas se emprende la tarea de explorar las distintas concepciones sobre los mitos, entrar a la discusión para formarnos una idea más clara que nos permita identificar qué es, qué tipos existen, cuáles son sus funciones, cómo se transmite y qué relación guarda con la práctica del diseño arquitectónico.

---

<sup>30</sup> Ambroise Paul Toussaint Jules Valéry fue un escritor, poeta y ensayista francés; nació en 1871 y murió en 1945; es reconocido como representante del movimiento de llamado “poesía pura”.

## 2.1. Definiciones y descripciones que caracterizan a los mitos

Durante el 2do Encuentro de Temas de Investigación del Campo de Conocimiento del Diseño Arquitectónico<sup>31</sup>, donde se presentaron los avances de esta investigación, uno de los compañeros planteó una pregunta sumamente importante: ¿Cómo podemos acercarnos a los mitos?<sup>32</sup>, en ese momento solo fui capaz de responder “con cautela”, ya que al estudiar a los mitos nos confrontamos no solo con un concepto que tiene distintos significados y muy variadas connotaciones, sino que nos enfrentamos a un concepto que confronta a quién lo estudia. Ya lo advierte Ernest Cassirer cuando compara a los mitos con un espejo mágico<sup>33</sup>, casi irresistible, en donde vemos aquello que queremos ver:

Los investigadores seguían encontrando todavía en el mito aquellos objetos que les eran más familiares. En el fondo, las diferentes escuelas vieron en el espejo mágico del mito el reflejo de sus mismos rostros, solamente. El lingüista encontró en el un mundo de palabras y nombres, el filósofo encontró una “filosofía primitiva”, el psiquiatra un fenómeno neurótico altamente interesante y complicado.<sup>34</sup>

Bajo la advertencia de Cassirer, resulta inevitable preguntarnos: ¿qué es lo que miramos en el espejo del mito, cuando miramos desde el campo del conocimiento del diseño arquitectónico? Para responder a la pregunta y no caer en prejuicios personales y profesionales, será necesario tener una comprensión más profunda del espejo al que miramos.

La palabra “mito” involucra cierta complejidad en relación a su definición ya que sus características, funciones, reglas e influencia están relacionados a diversas condiciones, como el momento histórico, la escuela de pensamiento y los prejuicios de los diferentes autores que lo han estudiado. El concepto de mito ha sido considerado bueno y malo, una representación de una mente inmadura o complejo

---

<sup>31</sup> Evento organizado por el Dr. en Arq. Adrián Baltierra y los compañeros y compañeras del campo de conocimiento, para ver el video del encuentro es posible acceder desde la siguiente liga:  
[https://www.youtube.com/watch?v=IV8VHMYpvRk&t=746s&ab\\_channel=POSARQ-UNAM](https://www.youtube.com/watch?v=IV8VHMYpvRk&t=746s&ab_channel=POSARQ-UNAM)

<sup>32</sup> Se agradece por la pregunta al compañero maestrante en arquitectura Cesar Mejía Badillo

<sup>33</sup> Caracterización que recuerda al cuento de “El arenero” de Hoffman, donde un catalejo refleja los terribles recuerdos que llevan a la locura al desafortunado estudiante Nataniel.

<sup>34</sup> Cassirer Ernst, *El mito del estado*, p. 11.

sistema de significaciones, una historia del origen y una historia del final, una fantasía y una dramatización; en fin, el concepto posee un gran número de significaciones, las cuales se relacionan o contradicen. Al estudiar los mitos nos enfrentamos a una primera incertidumbre: ¿a qué nos referimos cuando hablamos de mitos?

El primer paso es proponer una definición que nos permita entender a los mitos y su influencia en la etapa del diseño dentro de la producción de lo arquitectónico. Para ello se retoman las descripciones y definiciones buscando encontrar un consenso sobre cuáles son las principales características de los mitos. Al recopilar las diversas definiciones que caracterizan a los mitos, podemos mapear los diferentes territorios en los que se han estudiado, y como se le ha consagrado y desdeñado. El ejercicio de plantear una definición nos compromete, inevitablemente a tomar una postura frente a las diversas concepciones. A continuación se presentan los principales temas que caracterizan a los mitos, así como las principales posturas; esto nos permitirá ubicar consensos y disensos, y entender qué elementos han sido incluidos en la definición y cuáles han sido dejados de lado.

Tabla 1. Los mitos y la sociedad

Los mitos y la sociedad			
Autor	Año	Campo del conocimiento	Característica
Émile Durkheim	1858-1917	Sociología y filosofía	“El mito es una manera de <b>representar el inconsciente colectivo</b> cuya función esencial es <b>expresar y mantener la solidaridad del grupo.</b> ”
Marcel Mauss	1872-1950	Antropología, sociología y etnografía	“El mito es una <b>institución social.</b> ”
Bouysse-Cassagne y Harris	1987	Antropología	“Los mitos constituyen un <b>marco espacio-temporal</b> en el cual los distintos eventos entran, se combinan, se contrastan, se rechazan unos a otros.”

Lévi- Strauss	1987	Antropología y filosofía	“Cada <b>sociedad expresa en sus mitos sentimientos fundamentales</b> tales como el amor, el odio o la venganza, comunes a la humanidad entera. Por ello <b>la mitología será considerada un reflejo de la estructura social y de las relaciones sociales.</b> ”
Geoffrey Stephen Kirk	1990	Literatura	“Es posible que <b>los mitos posean un significado en su propia estructura, que inconscientemente puede que represente elementos estructurales de la propia sociedad</b> en la que <b>se originaron o actitudes típicas del comportamiento</b> de los propios creadores de los mitos. Pueden también <b>reflejar ciertas preocupaciones humanas específicas</b> , que incluyen las contradicciones entre los instintos, <b>deseos</b> y las inmovibles realidades de la naturaleza y la sociedad pueden producir.”
López Austin Alfredo	1990	Antropología e historia	“El mito, no es sólo un <b>texto</b> ; pero tampoco se reduce a los dos núcleos de <b>narración y creencia</b> . Es una realidad compuesta por un amplio conjunto de <b>relaciones sociales aglutinadas por ambos núcleos</b> . El mito es un <b>producto social</b> , surgido de innumerables fuentes, cargado de <b>funciones</b> , persistente en el tiempo pero no inmune a él. Como todo <b>producto social</b> , adquiere su verdadera dimensión cuando es referido a la sociedad en su conjunto.”
Elaboración propia. Con base en: López Austin Alfredo, <i>Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana</i> . Y Godofredo Néstor, <i>Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos</i> .			

Tabla 2. Los mitos y el tiempo

Los mitos y el tiempo			
Autor	Año	Campo del conocimiento	Característica

Eliade, Mircea. Mito y realidad.	1973	Filosofía	[...] el mito se refiere siempre a una «creación», cuenta cómo algo ha llegado a la existencia o cómo un comportamiento, una institución, una manera de trabajar, se han fundado; es ésta la razón de que los mitos constituyan los paradigmas de todo acto humano significativo. [...] al conocer el mito, se conoce el «origen» de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas a voluntad
López Austin Alfredo	1990	Antropología e historia	“El significado básico del “mito” en cuanto tal no entraña una perspectiva espacial, sino puramente temporal; <b>designa un determinado “aspecto” temporal de la totalidad del mundo.</b> El mito no empieza ahí donde la intuición del universo y de cada una de sus parte y fuerza toma la forma de imágenes determinadas, las figuras de demonios y dioses, sino ahí donde se atribuyen a estas figuras <b>un nacimiento, un devenir y una vida en el tiempo”</b>
Elaboración propia. Con base en: López Austin Alfredo, <i>Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana</i> . Y Eliade, Mircea. <i>Mito y realidad</i> .			

Tabla 3. Los mitos como un término negativo

Los mitos como un término negativo			
Autor	Año	Campo del conocimiento	Característica
Lévy- Bruhl	1977	Sociología y antropología	“La mentalidad de las sociedades inferiores, al convertirse en menos impermeable a la experiencia, permanece largo <b>tiempo pre-lógica</b> y conserva la <b>impronta mística</b> en la mayor parte de sus <b>representaciones.</b> ”
Lévi Strauss	1987	Antropología y filosofía	“El mito fracasa en su objetivo de proporcionar al hombre un mayor poder material sobre el medio. A pesar de todo le <b>brinda la ilusión</b> , extremadamente importante, de que él puede entender el

			universo y de que, de hecho, él entiende el universo. Empero, como es evidente, apenas se trata de una ilusión.”
Ernst Cassirer	1998	filosofía y sociología	“El mito es la filosofía del salvaje.”
Max Müller	1988	Filología	“Los mitos como una <b>enfermedad del lenguaje.</b> ” “Los mitos son <b>cuentos</b> de viejas, una especie de <b>desviación</b> , de <b>perversión metafórica</b> en el curso de la lengua.”
Elaboración propia. Con base en: López Austin Alfredo, <i>Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana</i> . Y Godofredo Néstor, <i>Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos</i> .			

Tabla 4. Los mitos como un sistema de transmisión de conocimiento

Los mitos como un sistema de transmisión de conocimiento			
Autor	Año	Campo del conocimiento	Característica
Luis Cencillo	1970	Filología, filosofía, psicología y teología	“Considera al mito como una <b>necesidad mental</b> , una captación constante, <b>estilizada simbólicamente e insistentemente expresiva de la situación universal del hombre en el mundo</b> , de la trayectoria insoslayable que cada hombre ha de seguir, de su deber ser y el origen de sus males, de su posición excéntrica y de su centro. Y todo ello, como una verdadera <b>praxis productiva de densificaciones vitales de sentido</b> , que revestían los acontecimientos humanos de un simbolismo real y los conectaba soteriológicamente con la dimensión profunda del vivir.”
Lotman y Uspenkij	1979	Lingüística	“[...] hacer una distinción entre frases de caracterización descriptiva (el ejemplo es 'el mundo es materia'), y frases de

			caracterización mitológica (el ejemplo es 'el mundo es 'un caballo' '). En ambas frases la cópula es la misma (es); pero designa operaciones lógicas totalmente diferentes.”
López Austin Alfredo	1990	Antropología e historia	“ <b>El mito educa. La narración mítica enlaza a las generaciones en la transición de valores y conocimientos.</b> Pero hay que advertir que esta función no hace de la narración mítica un vehículo de sentencia o <b>ejemplos morales.</b> ”
López Austin Alfredo	1990	Antropología e historia	“El mito, como toda <b>realidad social</b> , está cruzado por distintos órdenes. Esto obliga a escoger la óptima dimensión del <b>conjunto de realidades</b> , haciendo coincidir uno o varios sistemas de regularidad que lo identifiquen con los <b>propósitos específicos de conocimiento.</b> ”
Rollo May	1992	Psicología	“ <b>Los mitos son medios de descubrimiento.</b> Son una <b>revelación estructural progresiva en nuestra relación con la naturaleza y con nuestra existencia.</b> Los mitos son educativos: ' <i>E-ducatio</i> '. Al hacer aflorar la realidad interna capacitan a la persona para experimentar una realidad más amplia en el mundo externo.”
Godofredo Néstor	2004	Antropología	“ <b>El mito refleja los diversos ámbitos de la realidad del mundo,</b> pero al mismo tiempo son <b>especulativos sobre algún problema;</b> es decir, los mitos <b>sirven para pensar.</b> De ahí la necesidad de estudiar tanto los explícitos como los implícitos del <b>mensaje contenidos en los mitos.</b> ”
Elaboración propia. Con base en: López Austin Alfredo, Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana. Godofredo Néstor, Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos. Y Espejo Muriel, Carlos, La dimensión mítica.			

Tabla 5. La comunicación de los mitos

La comunicación de los mitos			
Autor	Año	Campo del conocimiento	Característica
Ludwig Wittgenstein	1889-1951	Lingüística, y filosofía	“Toda una mitología está depositada en nuestro lenguaje.”
Ferdinand de Saussure	1916	Lingüística, semiología y filosofía	“El mito como <b>un sistema semiológico</b> , un <b>metalenguaje</b> con una estructura que puede estudiarse paradigmática y sintagmáticamente, y descomponerse en <b>elementos significativos mínimos (los mitemas)</b> cuyas combinaciones y oposiciones forman su trama particular.”
Walter Burkert	1931	Filosofía	“W. Burkert lo define como <b>la acción de contar un cuento</b> , como una referencia en vilo estructurada básicamente por algunos patrones de acciones humanas.”
Bronisław Malinowski	1948	Filosofía y antropología	“El mito como una <b>narración</b> que se cuenta, sino como una <b>realidad que se vive</b> , como una resurrección de lo que fue una realidad primordial que se narra para satisfacer profundas necesidades religiosas, anhelos morales, etc...”
Roland Barthes	1957	literatura, lingüística y filosofía del lenguaje	“El mito es <b>una forma de discurso</b> y su relación es de segundo orden que se da <b>entre significante, significado y signo.</b> ”
López Austin Alfredo	1990	Antropología e historia	“Considero por ahora, sin más, que <b>el mito es un relato. Su medio de expresión es la palabra.</b> Su autonomía y su clausura lo hace un texto. <b>Cada mito es una unidad analizable y comparable.</b> ”

López Austin Alfredo	1990	Antropología e historia	“Una <b>narración que se refiere a un orden del mundo anterior</b> al orden actual, y destinada no a explicar una particularidad local y limitada, sino una ley orgánica de la naturaleza de las cosas.”
Elaboración propia. Con base en: López Austin Alfredo, <i>Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana</i> . Godofredo Néstor, <i>Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos</i> . Y Espejo Muriel, Carlos, <i>La dimensión mítica</i> .			

Tabla 6. Los mitos y el inconsciente

Los mitos y el inconsciente			
Autor	Año	Campo del conocimiento	Característica
Sigmund Freud	1932	Psicoanálisis	“Corriente que priva al mito de la representación lógica, se acentúa la importancia de su exégesis en busca de una forma profunda de comprensión del mundo; se postula que el inconsciente es el generador de las imágenes míticas, y el sueño aparece como una de las fuentes a las que se da mayor peso.”
Godofredo Néstor	2004	Antropología	“Considera que <b>el significado real del mito es normalmente inconsciente</b> , es aceptable que este hecho no impide <b>reflejar las preocupaciones populares de carácter social</b> , económico, meteorológicos o de otra índole.”
Elaboración propia. Con base en: López Austin Alfredo, <i>Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana</i> . Godofredo Néstor, <i>Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos</i> . Y Espejo Muriel, Carlos, <i>La dimensión mítica</i> .			

Tabla 7. Los mitos y las creencias

Los mitos y las creencias			
Autor	Año	Campo del conocimiento	Característica

Watts Alan	1993	Filosofía	<b>“El mito es un complejo de creencias.</b> Un conjunto de historias que contienen la demostración del sentido interno del universo y de la vida humana. <b>Se expresan dichas creencias en formas concretas de narraciones, imágenes, ritos, ceremonias y símbolos.”</b>
Godofredo Néstor	2004	Antropología	<b>“El mito es creencia.”</b>
Elaboración propia. Con base en: López Austin Alfredo, <i>Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana</i> . Godofredo Néstor, <i>Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos</i> . Y Espejo Muriel, Carlos, <i>La dimensión mítica</i> .			

En esta mapeo de las diferentes interpretaciones del mito, que no pretende ser exhaustivo, queda claro que el espejo mágico del mito no solo refleja lo que quiere ver el que mira, sino que su forma es cambiante, modifica lo que se ve reflejado en él; en algunos casos es una narración falsa que no tiene otra función más que ocultar la realidad, en otros es un historia capaz de formar parte de un proceso de enseñanza y aprendizaje. Para poder conformar una definición es necesario no solo mirar en el espejo desde le perspectiva del diseño arquitectónico, hay que distorsionar la forma del espejo para poder mirar hacia donde queremos ver, y proponer una definición que nos permita plantear el papel de los mitos en el campo disciplinar del diseño arquitectónico.

## 2.2. Definición de mito

El ejercicio de recopilar las características con que ha sido definido el mito, nos permite reconocer que el campo de conocimiento ha descrito a los mitos según sus propios fines, así como el modo en que cada autor lo ha interpretado. Si entendemos el acto de definir cómo; “expresar los rasgos esenciales, suficientes (indispensables), y necesarios (que no pueden faltar) para que este sea lo que es y

no otro”<sup>35</sup>, los rasgos esenciales de los mitos son construcciones producto del pensamiento social, en donde permea el conjunto de realidades objetivas e imaginarias que vive la sociedad en cuestión, generalmente expresado a través de la narración de relatos orales, imágenes, ritos, ceremonias y símbolos. Estos describen un hecho histórico generalmente de un pasado primigenio, con personajes reconocidos popularmente, en donde se ven representadas las creencias, preocupaciones y deseos de la sociedad.

Podemos también definir como características necesarias que los mitos funcionan como un conjunto de creencias que inciden en el pensamiento y las acciones de los seres humanos en su entorno. Sus manifestaciones están presentes en las expresiones, conductas y obras de los diferentes ámbitos sociales de producción. Los mitos también cumplen la función de educar al transmitir cierto conocimiento sobre el origen y la forma de llevar a cabo una práctica específica. Así, los mitos concentran las creencias de un determinado momento histórico y social acerca de cómo se debe ser y actuar.

A partir de dicha definición es posible identificar los rasgos esenciales del concepto de mito dentro del campo del diseño arquitectónico como aquellos relatos, ritos, ceremonias y símbolos, resultado de una construcción del pensamiento social producido, relatado y validado por diferentes personas que intervienen en el campo: estudiantes, maestros, profesionistas, clientes, el entorno mediático, por mencionar algunos. En los mitos se ven reflejadas las diversas creencias, deseos y preocupaciones en las diferentes etapas de la producción de lo arquitectónico.

Podemos proponer que un elemento necesario para que una narración se identifique como mito en el campo del diseño arquitectónico, es que sea formativo ya que su función principal es formar el pensamiento, las conductas y las acciones, que consciente o inconscientemente, se fomentan en el ámbito educativo del campo del diseño arquitectónico. De ahí que los mitos puedan ser peligrosos, ya que son,

---

<sup>35</sup> López, Mercedes, *Sabes enseñar a describir, definir, argumentar*, p. 15.

para bien o para mal, los sistemas de creencias con los que nos formamos y formamos a todos los involucrados en nuestro campo.

### **2.3. *Mythos, logos y praxis***

La tarea de proponer una definición del mito más allá de los prejuicios de una época, no es una labor sin precedentes, podemos retomar de forma central el libro de Alfredo López Austin *Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana*, en donde estudia las posturas de diferentes autores desde diversos campos del conocimiento y en distintas épocas. En su caso, el objeto del mito es el tlacuache, en el nuestro, el objeto del mito son las narraciones que describen al diseño arquitectónico. Con ello en mente y teniendo una mayor claridad sobre las características que definen al mito, profundizaremos ahora en cómo se relacionan los mitos, el conocimiento y la práctica en el campo del diseño arquitectónico. Para ello retomamos los conceptos de *mythos*, *logos* y *praxis* de la Grecia clásica, en donde encontramos un principio de convivencia entre creencias fantásticas, la racionalidad y el desarrollo de una serie de actividades como parte de un proceso productivo.

#### **2.3.1. *Mythos y logos***

El concepto de *mythos* es planteado por Jenófanes<sup>36</sup> para definir a la *Ilíada* y la *Odisea* como narraciones fantásticas de sucesos que no pasaron, Jenófanes sostiene una connotación negativa del *mythos*, como si describiera una mentira, algo falso e ilusorio. Cabe reconocer que la noción de *mythos* surge como punto de referencia para distinguir entre la fantasía y lo que realmente sucedió; es decir, distinguir los mitos de la historia objetiva, ya que en la tradición oral, los sucesos

---

<sup>36</sup> Jenófanes de Colofón fue un poeta y filósofo griego, que nació entre el 580-570 a.e.c. y murió entre 475-466 a.e.c. Es reconocido por presentar una visión del mundo y de los dioses distinta a la planteada en la épica homérica.

narrados combinaban indistintamente aspectos inventados y los hechos que realmente sucedieron.

En las Grecia antigua las primeras narraciones orales como descripciones del mundo se ubican en la etapa oral de la poesía narrativa de la cual se desprende la poesía épica, en las que son cantadas las hazañas y los logros de los héroes de un pasado mítico, remoto o legendario. En estas narraciones el comportamiento glorioso del héroe cumple con la función de ser modelo que encarna las virtudes y los valores. El más reconocido representante de la épica oral es Homero<sup>37</sup>, en la *Ilíada* y la *Odisea* se condensan los mitos y leyendas que se contaban respecto al origen de la civilización griega (su historia mítica) al tiempo que ejemplifican las virtudes de su pueblo. Estos poemas se convirtieron en el compendio de la cultura oral y fueron la base no solo para la cultura griega sino también la romana, proporcionándoles un sistema organizado de creencias a partir de un origen entretejido con hechos históricos reales, una forma de comportamiento orientada a las virtudes del héroe y un final inevitable anunciado desde su propio origen.

En los mitos encontramos el sentido y significado de las civilizaciones, se advierte el peligro que guardan en tanto sus creencias también han validado y consagrado las estructuras de poder: el “derecho divino” o el “designio de los dioses” han sido creencias utilizadas en los discursos desde el poder tanto por individuos y grupos para mantenerse en él. Dentro de la práctica del diseño arquitectónico podemos identificar estas estrategias del pensamiento mítico que posicionan a grupos e individuos como figuras de autoridad dentro del campo. Victor Papanek nos recuerda la función ideológica que tienen los enunciados sobre el diseño:

Las ideas de que 'la forma sigue a la función' de Louis Sullivan, 'forma y función son lo mismo' y 'fidelidad al material' de Frank Lloyd Wright, como 'educación al propósito' y 'unidad en la diversidad', del Bauhaus, eran básicamente imperativos éticos y morales. Muchas veces imperativos morales derriban la realidad práctica, como puede atestiguar cualquiera

---

<sup>37</sup> Homero es a quien se le atribuye la autoría de los poemas épicos de la *Ilíada* y la *Odisea*, las cuales fueron obras fundamentales de la épica grecolatina.

que se haya sentado en una silla de Frank Lloyd Wright o haya leído a la luz de una *Kugellicht* del Bauhaus.<sup>38</sup>

Como en el *mythos* clásico, los personajes reconocidos son los héroes del diseño y configuran las virtudes y los valores de las y los diseñadores. Por ello, la noción de *mythos* de Jenófanes cobra central importancia para distinguir un primer tipo de narraciones, en donde la parte mítica se remite a lo que no es real, que forma parte de la imaginación, que realmente no ocurrió y dista de un principio de racionalidad objetivo. Sin embargo hay que discutir los conceptos clásicos de *mythos* y *logos*, y contrastar la noción de Jenófanes con la que propone Parménides. De este autor se ha destacado “un *logos* que encarnaría por primera vez en Occidente la idea de 'razón crítica personal' capaz de 'juzgar' la refutación enunciada por la autoridad de una 'maestra verdad', y en el establecimiento de una *gnōmē* (juicio) capaz de elegir entre los más verosímil y lo menos verosímil”<sup>39</sup>. En Parménides el *mythos* incentiva al *logos* para ser capaz de juzgar y distinguir cuáles son los aspectos racionales y cuáles los imaginarios. A partir del pensamiento mítico es posible desarrollar el pensamiento crítico que sea capaz de reconocer y distinguir en los enunciados del campo del diseño arquitectónico un posible principio fantástico y la racionalidad, de esta manera se distinguen diversos componentes que pueden ser, o no, identificados y reconocidos como elementos del pensamiento mítico.

### **2.3.2. *Mythos* y *logos* en la formación de conocimiento en el campo del diseño arquitectónico**

Para Parménides el *logos* no es la negación del *mythos* sino que éste forma parte del proceso de racionalización con el que se construye el conocimiento. El mito no es por sí mismo un conocimiento sino que forma parte su proceso de construcción; es el punto de partida motivado por la imaginación y la fantasía que lleva a la razón a tratar de conocer. Así la razón estudia, analiza, juzga y trabaja racionalmente lo que en un inicio fue imaginado. Tomemos del campo de la ciencia un ejemplo

---

<sup>38</sup> Papanek, Victor, *Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos*, p. 303.

<sup>39</sup> Fattal, Michel, *Mythos y logos en Parménides*, p. 10

extremo, el caso del neutrino: para muchos científicos fue considerado un mito durante mucho tiempo ya que era necesario imaginar

[...] la existencia del neutrino, una partícula sin masa, sin campo magnético, sin carga eléctrica, casi incapaz de atravesar la materia, pero que permitía introducir nuevamente en las leyes generales de conservación de la energía y de la cantidad del movimiento experiencias absolutamente ciertas que parecían escapar a dichas leyes.<sup>40</sup>

Se trataba de un caso que excedían la racionalidad de las leyes de la física conocidas en su momento: dada la observación de un suceso que ponía en cuestión la explicación racional, la imaginación interviene planteando las diversas posibilidades que podrían estar ocasionando dicho suceso. Se propuso finalmente el mítico neutrino, el cual se comprobó su existencia posteriormente a través de los procesos racionales de experimentación y ahora forma parte de la teoría de la física nuclear. De esta manera, la imaginación y la fantasía (*mythos*) nos permiten postular algo que un inicio no existe pero puede ser posible, y la razón (*logos*) nos permite analizar aquello que imaginamos para acabar demostrando si realmente existe o no.

Una vez aclaradas las nociones de *mythos* y *logos* en el proceso de generación de conocimiento en el campo del diseño arquitectónico, podemos estudiar cuáles son algunos de los elementos fundamentales de las teorías del campo. Empecemos con la propia noción de “teoría”, que hasta ahora hemos mencionado sin esclarecer en qué consiste, dando por hecho que de alguna manera se diferencia de los mitos. Ruth Sautu en el ensayo *Todo es teoría* plantea que en el proceso de investigación se construyen las teorías y distingue diversas categorías de éstas:

[...] denominaremos teoría a: primero, los supuestos epistemológicos contenidos en forma explícita o implícita en el paradigma elegido; segundo, las teorías generales de la sociedad y el cambio histórico; tercero, las proposiciones y conceptos derivados de teorías sustantivas propias del área temática con la que se trabaja; cuarto, las teorías y supuestos relativos a la medición, la observación y la construcción de los datos y la evidencia empírica; y quinto, las hipótesis estadísticas descriptivas e inferenciales y

---

<sup>40</sup> Auger, Pierre, *La ciencia y los mitos*, p. 8.

cuestiones vinculadas a la formulación de regularidades y pautas empíricas, e inferencias de proposiciones teóricas y construcción de conceptos teóricos.<sup>41</sup>

De las distinciones propuestas por Sautu, podemos identificar dos tipos de teorías. La primera remite a las teorías en tanto supuestos epistemológicos explícitos o implícitos en el propio conocimiento del diseño arquitectónico que han sido investigados con el rigor metodológico propio del campo. El segundo tipo de teorías, el que más nos interesa, son las teorías sobre la sociedad y la historia, en las que se retoman las creencias populares y las particulares formas de habitar los entornos. Estas últimas llegan incluso a ser representadas por mitos y a influir en la construcción del primer tipo de teorías.

El principio de singularización de “la teoría del diseño” ha conllevado diversos problemas en su construcción, entre ellos el suponer que es un conocimiento por definición verdadero e inamovible, mientras que. Si existen teorías de diversos tipos, como vimos con Sautu, podemos reconocer la gran variedad de teorías en nuestro campo de estudio; algunas relacionándolo con procesos metodológicos estructurados, y otras, que relacionan al diseño con procesos sociales, culturales e históricos, lo cual no implica que una sea más o menos válida que la otra. De hecho, los supuestos epistemológicos con los que se constituyen las teorías implican diversos conocimientos a diferentes niveles sobre las condiciones del diseño.

Vale la pena recordar, de acuerdo a nuestra caracterización del mito que éste forma parte de la construcción de conocimiento. Los mitos intervienen en el proceso de construcción de las teorías, su condición imaginativa fantástica se encuentra en los supuestos culturales de la sociedad, son como un estado germinal. El mito puede ser investigado para enriquecer nuestro conocimiento sobre la conformación de determinadas teorías racionales, que son aceptadas de acuerdo al rigor metodológico del campo del diseño. Por lo que, mito y teoría no son completamente opuestos, sino incluso se complementan.

---

<sup>41</sup> Sautu, Ruth, *Todo es teoría. Objetivos y métodos de investigación*, p. 2.

Para profundizar la noción de teoría en el campo del diseño arquitectónico, podemos recuperar a José Luis Ramírez, en su libro *La teoría del diseño y el diseño de la teoría*. El diseño es una práctica en donde se producen los modelos, esquemas o dibujos que orientan las directrices para la construcción de las edificaciones; esta práctica presupone, a su vez, una teoría que establece sus formas de proceder. Podemos dar un paso más, y preguntarnos por el juego de palabras en el título del libro del autor: los límites y las relaciones entre la teoría y la práctica del diseño, donde la teoría/*logos* y la práctica se encuentran estrechamente interrelacionadas. Por ello, para Ramírez:

Una teoría del diseño expresa por consiguiente en palabras lo que podemos saber sobre el diseño en general. La construcción teórica es una forma de diseño en el que las palabras se utilizan como material y en el que se siguen ciertas reglas mentales. La construcción teórica se hizo posible solamente cuando la escritura fue inventada y obtuvo un cierto desarrollo y cuando la alfabetización fue divulgada y instituciones especiales (escuelas y universidades) organizaron esta actividad de diseño teórico.<sup>42</sup>

Más allá de que se pueda cuestionar algunos aspectos de esta propuesta<sup>43</sup>, resulta interesante para nuestro caso el reconocer que la teoría tiene como media la palabra, al igual que el mito. Teoría y mito, *logos* y *mythos*, describen por medio de la palabra algunas características, ya sea racionales o fantásticas, del diseño. Por lo que podemos distinguir la teoría (*logos*) y el mito (*mythos*) como las formas que representan abstractamente los elementos concretos de las prácticas (*praxis*) llevadas durante el proceso de diseño arquitectónico. Podemos pasar ahora a estudiar la noción de *praxis*.

---

<sup>42</sup> Ramírez, José Luis, *La teoría del diseño y el diseño de la teoría*. p. 5.

<sup>43</sup> Como hemos visto, el diseño se caracteriza como un proceso en el que se producen las imágenes que establecen las condiciones futuras del proceso productivo en el que está inserto, en nuestro caso el arquitectónico. Por el lado de la teoría, se ha cuestionado que en su construcción se empleen imágenes que prevean condiciones futuras, y por ello se sostiene que describen con palabras el conocimiento de objeto de estudio. Discusión que rebasa los fines de esta investigación.

### 2.3.3. La *praxis* y el diseño arquitectónico

Hasta ahora hemos planteado que el diseño arquitectónico es una etapa del proceso de edificación en donde se llevan a cabo las acciones para producir las imágenes y modelos que advierten la figura de los ambientes habitables por construir; de la realización de dichas acciones, hemos identificado al diseño arquitectónico como una práctica. Al igual que lo hicimos con las nociones de mito y teoría, es necesario profundizar en la noción de “práctica”; la *praxis* se suma al *mythos* y al *logos*, para conformar una triada de conceptos clásicos.

A pesar de que la noción de *praxis* y de práctica son usadas en el lenguaje cotidiano para designar una acción que se lleva a cabo, hay que hacer una primera observación: “Praxis, en griego antiguo, significa acción de llevar a cabo algo, pero una acción que tiene su fin en sí misma, y que no crea o produce un objeto ajeno al agente o a su actividad.”<sup>44</sup> Es decir, la *praxis* en la antigüedad, sobre todo en el pensamiento aristotélico, remite a una acción que no tiene por finalidad la producción de un objeto, no tiene un fin productivo. En este sentido, la actividad que realiza el diseñador arquitectónico al producir imágenes y modelos, no sería en una *praxis*; en el pensamiento antiguo sería más bien caracterizada como *poiésis*, que remite a producir o fabricar, concepto ligado a las nociones de poesía, poeta, o poético. Aquí tenemos una primera distinción entre *praxis* (la acción) y *poiésis* (la producción).

En las actividades que lleva a cabo él o la diseñadora arquitectónica, podemos reconocer tanto la *poiésis* como la *praxis*: las acciones como son el dibujar o modelar, son a su vez también instrumentales ya que buscan producir un resultado en específico. Ramírez reconoce como acciones creadoras de sentido:

La actuación productora supone un proceso que conlleva un transcurso de tiempo hasta que alcanza su fin. El fin y el proceso no se dan, en la actuación productora, simultáneamente. Sólo cuando el proceso de producción ha terminado aparece el fin realizado. La acción creadora

---

<sup>44</sup> Sánchez Vázquez, Adolfo, *Filosofía de la praxis*, p. 28.

de sentido no es un proceso, sino que es, por así decir, un fin en sí misma. La acción y su sentido coinciden.<sup>45</sup>

Así, la *praxis* es entendida como una acción creadora de sentido, en donde intervienen las ideas y creencias para conformar el propósito que motiva la realización de la acción. Los mitos son las narraciones que condensan las creencias que motivan la realización de las acciones que se llevan a cabo en el campo del diseño arquitectónico. Ahora bien, los mitos, como un principio de motivación para la acción, nos permiten establecer una primera forma en que las ideas y las creencias se relacionan con las acciones. De esta manera distinguimos dos dimensiones en el campo del diseño: el *mythos* y al *logos* los reconocemos como los elementos teóricos, por un lado, y por otro, la *praxis* y la *poiésis* como el elementos prácticos. Como señala Ramírez:

Entender el diseño es comprender cómo podemos realizar construcciones materiales de diferentes especies (casas, artículos, organizaciones, escritos o teorías) a partir de representaciones inmateriales y generales. Según los escolásticos medievales se creaba un objeto mediante una unión de materia y forma, siendo la materia el principio de individuación, aquello que hacía al objeto concreto e individual, mientras que la forma era lo esencial, el principio general. De la fusión de esos dos principios surgía la concreción de este objeto, esta casa, etc. La forma no era por lo tanto concreta sino que se hacía concreta, dando su sentido a lo concreto, mediante la materia. Aquí tenemos el origen de la idea del diseño como conformación, como la concreción material de una forma pensada.<sup>46</sup>

Ramírez caracteriza al diseño como una conformación de elementos materiales e inmateriales, en donde los mitos y las teorías son fundamentales para la construcción de los objetos relativos al ámbito productivo del diseño arquitectónico. “El conocimiento del diseño se halla presente en el diseño del Museo de Arte Moderno. El Museo de Arte Moderno es un ejemplo que hace patente, pero no determina la teoría del diseño.”<sup>47</sup> Sin embargo, también hay que destacar un proceso de retroalimentación dentro del campo del diseño

---

<sup>45</sup> Ramírez, José Luis, *La teoría del diseño y el diseño de la teoría*, p. 7.

<sup>46</sup> Ramírez, José Luis, *ídem*, p. 4.

<sup>47</sup> Ramírez, José Luis, *ídem*, p. 3.

arquitectónico: la construcción de un objeto, resultado de la conformación de elementos materiales e inmateriales, como es por ejemplo una maqueta o dibujo, casa, edificio o museo de arte moderno, puede ser, a su vez, objeto de estudio para la formulación de nuevos conocimientos sobre el diseño, es decir, surgen mitos y teorías que conforman el conocimiento para la construcción de nuevas producciones.

Ahora bien, para atender el objetivo que persigue esta investigación, resulta central estudiar cómo se genera un conocimiento sobre el diseño arquitectónico en relación con los mitos que se narran sobre la producción de los ambientes habitables. Hemos explorado algunas de las relaciones que existen entre *mythos*, *logos* y *praxis* sobre los procesos del diseño arquitectónico. Entender estos conceptos y sus relaciones nos permite comprender por qué es frecuente escuchar mitos formulados por arquitectos y arquitectas cuya práctica es reconocida por instituciones y que los socializan, popularizan y validan a través de diversos medios. Es en los enunciados formulados en donde se expresa la subjetiva interpretación del diseñador o diseñadora arquitecta cuando diseña, como son sus estrategias, el orden en el que procede, las prioridades a las que atiende, hasta descripciones de condiciones emotivas durante el proceso de diseño, y la lista puede continuar. Sin embargo, hay que prevenir posibles malinterpretaciones: la narración de los diversos mitos acerca de la práctica no conforman por sí solos una teoría del diseño. El *logos* no se reduce a la *praxis* y el *mythos*.

Para aclarar el posible malentendido, supongamos que un arquitecto o arquitecta reconocida (por diversos motivos), participa en el proceso de diseño de un edificio, y se le pregunta: ¿cómo logró “resolver” el diseño de la obra? La respuesta se centrará en la narración de su particular proceso de diseño, o enunciará lo que considera es lo más importante en el proceso de diseño, aquello sin lo cual el edificio difícilmente podría cumplir alguna función en específico, y por ello también ser reconocido. Dicha narración será transmitida a través de múltiples medios con el fin de comunicar el conocimiento que plantea este arquitecto o arquitecta respecto a la práctica del diseño. Probablemente será escuchada, creída y puesta en juicio, por

estudiantes, profesores, investigadores y profesionistas del diseño arquitectónico, y en ese proceso será aceptado o rechazado, como un enunciado que contribuye, ignora o confronta a alguna teoría del diseño.

Aquellos que escucharán esta narración y le atribuyen un valor que desean replicar, intentarán adoptar esas creencias para guiar sus formas de proceder, jerarquías, estrategias, “emotividad” que cree reconocer como fundamental para la práctica del diseño en dicho arquitecto o arquitecta. Con ello dichas prácticas serán reconocidas y se pondrá en marcha el ciclo de una *praxis* que se vuelve *mythos*, un *mythos* que se comunica, un *mythos* que se investiga para convertirse en un *logos* y un *logos* que se vuelve *praxis*.

Aclarar las nociones de *mythos*, *logos* y *praxis* nos lleva a hacer un primer planteamiento de identificación entre lo que es un mito y lo que no. Podemos identificar a los mitos como una etapa inicial en donde la ensoñación y la fantasía conducen a imaginar objetos, que se ponen a prueba por la razón (*logos*) para que puedan ser contruidos (*praxis*). De esta manera, el *mythos* en las narraciones dentro del campo arquitectónico, son un supuesto fantástico que encamina o detona el proceso de investigación para la racionalización de los procesos relativos al diseño arquitectónico.

#### **2.4. Los mitos y la construcción de significado**

Una vez ubicado el *mythos* y su relación con el *logos* y la *praxis*, podemos pasar a caracterizar los mitos de las narraciones que describen las prácticas del diseño arquitectónico. Para ello, debemos recordar la condición comunicativa del mito, que es por medio de la palabra oral o escrita; por ello es necesario ahora adentrarnos en el campo de la comunicación.

Desde los primitivos relatos alrededor de los primeros fuegos, las narraciones orales transmitidas de generación en generación permitieron conformar una comprensión del mundo, su origen y el papel que desempeña el ser humano; en la interpretación de dicho rol se encontraba el sentido de su propia existencia. Ya sea oralmente o

de forma escrita, una de las principales finalidades de los mitos es comunicar un sentido y un significado. Por ello, al estudiar los mitos que se narran en el campo del diseño es necesario abordar la comunicación como una actividad humana central dentro de las relaciones culturales, productivas y de interacción social llevada a cabo por medio de mensajes. En el libro *Introducción al estudio de la comunicación*, Jonh Fiske caracteriza a la comunicación como una producción de sentido y recurre a la semiótica para estudiar el “mensaje” o “texto” como construcción de signos que interactúan relacionándose con los marcos culturales de las personas:

[...] el énfasis se traslada al texto y a cómo es 'leído'. Y leer es el proceso de descubrir los significados que se generan cuando el lector interactúa o negocia con el texto. Esta negociación ocurre cuando el lector aporta a los signos y códigos que conforman ese texto aspectos de su experiencia cultural, y también incluye alguna comprensión compartida sobre qué es el texto.<sup>48</sup>

El mito como mensaje forma parte del proceso de negociación entre los significados de quien escucha el mito y su significación sociocultural. Roland Barthes propone un modelo sistémico para entender la negociación interactiva de significados que se relaciona con la experiencia cultural y personal de quien interpreta el texto, y propone dos órdenes de significación: el denotativo y el connotativo.

Recuperando a Barthes, Fiske reconoce que el orden denotativo “describe la relación entre el significante y el significado dentro del signo y del signo con su referente en la realidad exterior. [...] denotación; es el sentido común, obvio, del signo.”<sup>49</sup>. Los elementos denotativos son aquellos por los cuales algo es lo que es, por ejemplo, en el caso la palabra “casa” denota la configuración de los elementos físicos necesarios que conforman el objeto habitable “casa”. Este conjunto de significaciones generalmente se centra en los elementos en común que existen entre los diferentes tipos de casas, la diferencia se centrará en su connotación. En

---

<sup>48</sup> Fiske, Jonh, *Introducción al estudio de la comunicación*, p.16.

<sup>49</sup> Fiske, Jonh, *op cit*, p.73.

el signo “casa” encontramos los elementos básicos para interpretar socioculturalmente que nos referimos con ella.

El segundo orden de significación, el connotativo “[...] refiere a la interacción que ocurre cuando el signo encuentra los sentimientos o emociones del usuario y los valores de su cultura.”<sup>50</sup> Aquí se enfatiza la subjetividad de la o las personas que llevan a cabo la interpretación, la parte emotiva del proceso de significación.

Pasemos ahora al proceso de significación en la práctica del diseño arquitectónico. En el capítulo anterior vimos que el diseño es una etapa en el proceso de edificación de los ambientes construidos habitables; en ella se producen las imágenes y modelos que prevén la condición edificatoria que cumplen la función instructiva para llevar a cabo la edificación. Pongamos el ejemplo de diseñar una casa: la propia palabra “casa”, como signo, detona el proceso de significación para él o la diseñadora; al pensar en el signo “casa”, el proceso de significación denotativa identifica las configuraciones formales de los elementos construidos que deben mantener ciertas características materiales, al igual que ciertos criterios de delimitación de los espacios pertinentes para que la edificación pueda ser reconocida como “casa”. El proceso de significación connotativo involucra la subjetividad del diseñador o diseñadora, pero también las nociones sociales y culturales que se le atribuyen al signo, por lo que a veces somos menos conscientes de esta significación. En el caso del diseño de una casa, el diseñador o diseñadora, tomará ciertas decisiones en la etapa proyectiva con base en los procesos de significación personales, además de considerar el proceso de significación connotativa de quién demanda el diseño, quien tiene su propia interpretación de lo que significa una “casa”. El proceso de significación connotativo comienza con las palabras que escogemos: “la casa”, “el hogar”, “la morada” tienen diferentes connotaciones emocionales, personales, sociales y culturales.

Barthes utiliza un ramo de rosas como ejemplo del proceso de significación, que al ser *significadas*, adquieren el *significado* de una “pasión romántica”, la cual

---

<sup>50</sup>Fiske, Jonh, *ídem* p.74.

convierte al ramo de rosas en un *signo*. En este proceso podemos encontrar la acción de “cargar” algo de significado para “hacerle significar”. Para el autor la forma en la que cargamos de significado es a través de la forma en la que hablamos, en donde se utilizan palabras sugerentes a las que identifica como “palabra mítica” para evocar en el lector o escucha las significaciones culturales e individuales que cargan de significado, en el ejemplo de la rosa basta con recordar la *oda a la rosa* de Neruda para demostrar que existen una gran cantidad y variedad de narraciones que constituyen y refuerzan la significación cultural de la rosa como pasión romántica. En el campo del diseño arquitectónico sucede a través de los enunciados que buscan describir algún rasgo del campo de una forma sugerente, en ellos podemos distinguir las “palabras míticas” que buscan cargar de diversos significados culturales, históricos y personales al diseño, al diseñador, a la práctica y los objetos que produce. En el siguiente capítulo abordaremos el caso de uno de dichos enunciados.

Los procesos de significación denotativos y connotativos se relacionan con los principios de *logos* y *mythos*, por que las palabras tienen significados racionales (*logos*) pero también significados fantásticos (*mythos*). Ya sea que la cocina se encuentre cerca o lejos de la sala, o que el jardín sea una plataforma de pasto o esté lleno de plantas, los elementos y su conformación en la “casa” están íntimamente relacionados con la experiencia social, personal y subjetiva de los actores involucrados. Las formas con las que se interpretan los significados, influyen en la forma en que se actúa, y por ende, en las formas en que se produce.

Por ello, y siguiendo las relaciones que hemos propuesto entre *mythos*, *logos* y *praxis*, la significación denotativa corresponde a las condiciones objetivas por las cuales algo es reconocido como tal; y la significación connotativa a las formas de interpretación subjetivas sociales, personales y culturales con las que se lleva a cabo dicho reconocimiento.

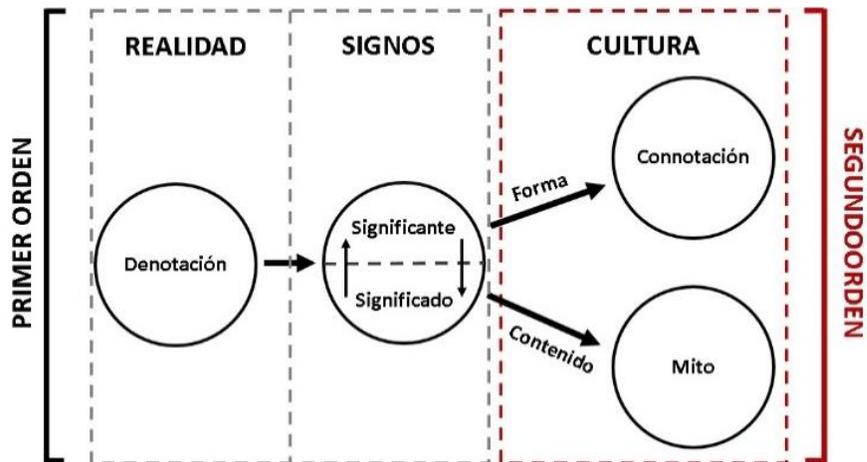
### Significación del *mythos*, *logos* y *praxis*

<b>Categoría</b>		<i>Mythos</i>	<i>Logos</i>	<i>Praxis</i>
<b>Generación de conocimiento C.D.A.</b>	<b>de</b>	Fantasia	Racionalización	Práctica
<b>Proceso de significación</b>		Connotación	Denotación	

Elaboración propia, 2023

Para Barthes, en la connotación el que interpreta asume los signos a través de los mitos, del conjunto de historias que explican cómo se conforma la realidad cultural. “Nuestros mitos sofisticados son sobre la masculinidad y la feminidad, sobre la familia, el éxito, el policía, la ciencia.”<sup>51</sup> , son un buen ejemplo. En este sentido Barthes considera que el mito funciona como una red de conceptos que se entrelazan para conformar el orden connotativo de significado. Por ejemplo, dependiendo del contexto cultural, el mito de la “casa” estará conformado por conceptos como el de “resguardo”, “hogar”, “morada”, “cobijo”, “calidez”, por mencionar algunos; al acercarnos al signo de “casa” se pone en marcha el encadenamiento de conceptos que culturalmente se han construido alrededor del signo.

<sup>51</sup> Fiske Jonh, *Introducción al estudio de la comunicación*, Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación, ALAIC, p.75.



Elaboración propia, 2023. Con base en mapa propuesto por John Fiske

Por medio de la connotación y los mitos los signos se interpretan como un sistema de significación, donde el signo tiene una interacción entre las personas y los valores culturales. Por ello es importante destacar el aspecto dinámico del mito, su capacidad de cambiar al adecuarse a las necesidades y valores de la cultura en constante transformación.

Los mitos nos ofrecen una explicación fantástica de un suceso a través desde los valores culturales. Sin embargo, los mitos no imponen reglas absolutas, sino que articulan sistemas de creencias alrededor de un concepto, por ello es posible que existan mitos conformados por creencias diversas y en algunos casos contradictorias, no es raro encontrar distintos mitos y que algunos de ellos incluso se contrapongan. Para explicar este fenómeno, Barthes plantea que hay mitos dominantes dentro del imaginario cultural y mitos secundarios que pueden estar relacionados entre sí, aunque no necesariamente, de hecho el autor reconoce que también existen “contra-mitos”.

En el campo del diseño arquitectónico podemos encontrar una gran diversidad de mitos y contra-mitos; el que se contrapongan entre sí, no significa que alguno sea más o menos verdadero, sino que describen diversos aspectos del mundo cultural. El hecho de que existan mitos contrapuestos para un mismo fenómeno es un rasgo de la diversidad de valores con los que se lleva a cabo la interpretación. Sin embargo, en el campo disciplinar se trata más bien de la falta de consenso en la

definición de un concepto-clave; es propiamente esta falta de consenso lo que ocasiona la diversidad de mitos disciplinares.

En el diseño arquitectónico esta diversidad de mitos ocurre con la palabra “espacio” dada la gran diversidad de creencias al respecto. Por ejemplo, para Geoffrey Scott<sup>52</sup> “La arquitectura tiene el monopolio del espacio. Solamente ella, entre todas las artes, puede dar al espacio su valor pleno”<sup>53</sup> En este enunciado podemos reconocer una supuesta preminencia de la arquitectura sobre las otras artes por lo que se refiere al espacio, como si éste fuera en exclusiva su materia, a semejanza del pigmento para la pintura o el mármol para la escultura. En cambio, para Tadao Ando<sup>54</sup> “La arquitectura sólo se considera completa con la intervención del ser humano que la experimenta. En otras palabras, el espacio arquitectónico sólo cobra vida en correspondencia con la presencia humana que lo percibe.”<sup>55</sup>, aquí ya no se habla del espacio en general, sino que se refiere al espacio en su condición de “arquitectónico”, lo que nos permite identificar a éste como un elemento que interactúa con la noción de arquitectónico, ya no como un elemento externo que se superpone, sino como una característica propia. Más importante aún, es la referencia a la interacción con los seres humanos que se desarrolla en el espacio, ya no se trata de una condición material, sino de una relación del ambiente con sus habitantes. De esta manera, cuando interpretamos desde la propuesta de Barthes los enunciados formulados por estos arquitectos, el signo “espacio” interactúa con la red de creencias que conforman los diferentes mitos que son los que permiten atribuirle la significación; tanto para Scott como para Ando, la descripción que ofrecen de la noción “espacio” está influenciada por la red de creencias que conforman sus mitos y que probablemente ellos mismos han propiciado desde sus respectivos contextos históricos, sociales y culturales.

---

<sup>52</sup> Originario de Londres (1884-1929), fue un reconocido historiador de la arquitectura.

<sup>53</sup> Frases y pensamientos, *Frases de Geoffrey Scott*, Recuperado de:

<https://www.frasesypensamientos.com.ar/autor/geoffrey-scott.html>, Consultado el 29 de julio de 2023.

<sup>54</sup> Reconocido arquitecto japonés ganador del premio Pritzker, nació en 1941 y fue autodidacta en su formación en el campo arquitectónico.

<sup>55</sup> Archdaily, *Frases XI: Tadao Ando*, Recuperado de: <https://www.archdaily.mx/mx/02-103541/frases-xi-tadao-ando>, Consultado el 29 de julio de 2023.

Con lo anterior no se pretende que un principio sea más racional o pertinente que otro, más bien se trata de reconocer que a pesar de su aparentemente contraposición, describen las características que definen al concepto desde diferentes formas de interpretación. En los enunciados hay componentes subjetivos y emocionales (significación connotativa), creencias (*mythos*), elementos objetivos (significación denotativa) y racionales (*logos*), los cuales se pueden identificar para distinguir la racionalidad y pertinencia de los mismos. Con estos enunciados, tanto con sus elementos míticos como racionales, se pretende describir y comunicar algún aspecto crucial del campo del diseño arquitectónico. Por ello resulta importante ofrecer las herramientas necesarias para reconocer y distinguir la naturaleza de los enunciados que se comunican, y así poder analizarlos racionalmente.

## **2.5. Los mitos y las ideologías**

Hemos analizado las relaciones entre creencias fantásticas, sociales, culturales, personales y colectivas, objetivas y subjetivas. Ahora procederemos a adentrarnos en el vínculo entre las creencias colectivas y la ideología dentro el campo del diseño arquitectónico ya que, como hemos mencionado, en muchas ocasiones los enunciados que se narran en el ámbito académico, profesional y mediático, tienen rasgos y características propias de los discursos ideológicos. Resulta necesario explorar la noción de ideología para esclarecer si forman parte de la caracterización del mito en el campo del diseño arquitectónico.

Al iniciar el estudio de la ideología es posible notar un primer parentesco con los mitos, Luis Villoro define a la ideología como “conjunto de ideas acerca del mundo, guía de las acciones y reflexión sobre la validez de cualquier conjunto de ideas.”<sup>56</sup> En este sentido, las ideologías y los mitos comparten el rasgo de ser un conjunto de ideas que explican el mundo y nos permite actuar en él; sin embargo, a diferencia de los mitos que son una construcción social respecto a sus intereses y

---

<sup>56</sup> Villoro, Luis, *El concepto de ideología en Sánchez Vázquez*, p. 578

preocupaciones principales, la ideología tiene como principal característica ser una construcción cuyo objetivo es ordenar y dirigir los intereses y las acciones de una clase social en específico. Por ello, para Sánchez Vázquez: "La ideología es: a) un conjunto de ideas acerca del mundo y la sociedad que: b) responde a intereses, aspiraciones o ideales de una clase social en un contexto social dado y que: c) guía y justifica un comportamiento práctico de los hombres acorde con esos intereses, aspiraciones o ideales".<sup>57</sup>

Para identificar el término de ideología, Villoro reconocer dos principales formas: la gnoseológica y la sociológica. En la ideología gnoseológica, los enunciados expresan creencias injustificadas sin tener una base racional pero son consideradas verdaderas. Por ello, son creencias que tienen la connotación de ser falsas e irracionales; generalmente vinculadas como una conciencia enajenada, un engaño, en donde se presenta una cualidad subjetiva como si fuera objetiva. En cambio, las ideologías sociológicas son sistemas de creencias que permiten y refuerzan la integración de las relaciones sociales de producción. Estas pueden "incluir prácticamente todas las formas del pensamiento humano (desde el mito y la religión, hasta las ciencias y la filosofía)"<sup>58</sup>. Sin embargo, Villoro apunta que estas dos formas son insuficientes para caracterizar la ideología, por lo que propone entender además dos condiciones:

Las creencias compartidas por un grupo social son ideológicas si y sólo si: 1) no están suficientemente justificadas; es decir, el conjunto de enunciados que las expresan no se funda en razones objetivamente suficientes; 2) cumplen la función social de promover el poder político de ese grupo; es decir, la aceptación de los enunciados en que se expresan esas creencias favorece el logro o la conservación del poder de ese grupo.<sup>59</sup>

En el ámbito de la enseñanza y aprendizaje del campo del diseño arquitectónico se utiliza frecuentemente como recurso los enunciados de diversos arquitectos y arquitectas para ejemplificar las corrientes de pensamiento a las que pertenecen o pertenecieron. En esta práctica, la reproducción acrítica de dichos enunciados

---

<sup>57</sup> Sánchez Vázquez, Adolfo, *Ensayos marxistas sobre filosofía e ideología*, p. 145.

<sup>58</sup> Ramírez, Mario, *Teoría y crítica de la ideología en Luis Villoro*, p. 123.

<sup>59</sup> Villoro, Luis, *El concepto de ideología y otros ensayos*, pp. 28-29.

puede conducir a interpretaciones ideológicas, es decir, que los enunciados sean utilizados como una herramienta ideologizante<sup>60</sup> en el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño arquitectónico. En este se den las dos condiciones propuestas por Villoro: 1) se planteen los enunciados sin una suficiente explicación de su contexto y por ello sus razones no queden lo suficientemente aclaradas, y 2) cuando dichos enunciados buscan plantear, mantener o reforzar las estructuras de poder del entorno del campo del diseño arquitectónico. Podemos tomar como ejemplo el famoso enunciado de Walter Gropius<sup>61</sup>: “la arquitectura empieza cuando termina la ingeniería”<sup>62</sup>, en éste podemos reconocer la segunda característica de un enunciado ideológico, en donde se plantea y refuerza la distinción entre agentes que participan en el proceso edificatorio, lo que ha propiciado diversos equívocos respecto a la “importancia” que tiene la arquitectura, o su posible “independencia” de otras disciplinas, o incluso promover ilusoriamente un mercado que alienta la noción de propiedad o autoría del arquitecto como valor agregado a la obra.

Ahora bien, tenemos que aclarar que los mitos por sí mismos no son ideologías, aunque pueden cumplir una función ideológica, ya que el mito, como hemos estudiado, tiene un papel importante en el proceso de generación de conocimiento y como herramienta pedagógica. Cuando es utilizado para cumplir con funciones ideológicas, los mitos se vuelven peligrosos en la formación de arquitectos y arquitectas al propiciar creencias que alientan y refuerzan estructuras de poder.

## 2.6. Tipos de mitos

Algunas características que definen al mito pueden vincularse con los enunciados característicos del campo del diseño arquitectónico. Hemos analizado la triada clásica de *mythos*, *logos* y *praxis*, sus características y funciones en los procesos

---

<sup>60</sup> Lo ideologizante es entendido como la acción de cargar de contenido ideológico a algo que no lo tenía.

<sup>61</sup> Arquitecto, urbanista y diseñador alemán, reconocido por participar en la fundación de la Escuela de la Bauhaus.

<sup>62</sup> Wordpress, *La arquitectura a través del tiempo*, Recuperado de: <https://evoluciondelaarquitecturaeneltiempo.wordpress.com/2014/11/24/walter-gropius-la-arquitectura-empieza-donde-termina-la-ingenieria/>, Consultado el 29 de julio de 2023.

de significación, y su función ideológica. Pasemos ahora a estudiar qué tipos de mitos hay, para ello se recurre a las autoras Jessica Mellenthin y Susan O. Shapiro, quienes distinguen tres tipos fundamentales.

### **2.6.1. Mitos etiológicos**

Los mitos etiológicos son narraciones que ofrecen explicaciones para entender las razones por las que acontecen los sucesos, proviene del griego *aetion* (αἴτιον) que se refiere “razón” o “explicación”. En este tipo de mito se pueden distinguir tres formas: los mitos etiológicos etimológicos, religiosos y naturales.

Los mitos etiológicos etimológicos describen las características que el nombre propio representa en la cultura griega clásica, en donde se destaca un vínculo conceptual a partir de relaciones etimológicas y similitudes en la pronunciación. La búsqueda de vínculos formales, fonéticos y morfológicos entre palabras es un ejercicio para descubrir los elementos lingüísticos que conducen a marcar la referencia del nombre de una deidad.

Los mitos etiológicos religiosos ofrecen una explicación religiosa de un ritual que tiene como origen una causa divina; en la mitología griega abundan ejemplos donde los rituales replican cierta acción realizada por uno de los dioses con el fin de obtener un resultado específico.

Los mitos etiológicos naturales explican el por qué suceden los fenómenos en la naturaleza y son numerosos los ejemplos, los rayos, los cometas, los eclipses, el sol y la luna, han sido una fuente inagotable para la imaginación humana. Los mitos han jugado un papel central en la configuración de historias que representan a los fenómenos naturales en determinados contextos culturales y en donde el ser humano, a través de sus acciones y comportamientos, incluso llega a tener una influencia en dichos fenómenos.

En el campo del diseño arquitectónico se pueden encontrar ejemplos de los mitos etiológicos naturales, entre los que destaca el mito del genio del lugar o “genius loci” de la mitología romana y que describe la relación entre las características físicas del

sitio y las de los dioses conocidos como “Lares”, eran los guardianes del sitio, a los que se les construía altares conocidos como *larario* o *lararium*. Este mito ha persistido y forma parte de las creencias relativas al campo del diseño de paisaje y el arquitectónico, donde los y las diseñadoras deben percibir el “espíritu del lugar” para hacerlo partícipe, integrarlo y representarlo en la propuesta proyectual. Más allá de si es posible o no percibir un “espíritu” que sea la clave para la interpretación de las condiciones físicas naturales de un sitio, es pertinente reconocer que la interpretación de los entornos naturales evoca una imaginación fantástica (*mythos*) cuyos elementos operan como un sistema de transmisión de conocimiento (*logos*), acerca de los posibles riesgos, peligros y amenazas de fenómenos naturales que han acontecido en el sitio.

### 2.6.2. Mitos psicológicos

Los mitos psicológicos explican por qué nos sentimos y actuamos de cierta manera. Se distingue del mito etiológico porque no pretende explicar la razón de las emociones, sino más bien, le atribuye a estas una condición parecida a una divinidad exterior que influye en el comportamiento de los seres humanos. Este tipo de mito se ejemplifica con los dioses clásicos, como Afrodita, que influenciaban a las personas para comportarse de acuerdo a los atributos que están bajo su dominio. En el caso del diseño arquitectónico podemos encontrar diversos enunciados que pertenecen a este tipo de mito, ya que atribuyen a las emociones un papel central, como el propuesto por Peter Zumthor “la arquitectura empieza con las emociones”<sup>63</sup> o por el reconocido Le Corbusier “la arquitectura es cosa de arte, un fenómeno de emociones, que queda fuera y más allá de las cuestiones constructivas.”<sup>64</sup> Ambos ejemplifican cómo las emociones juegan un papel central, incluso se les propone como punto de origen de la arquitectura.

---

<sup>63</sup> Zumthor, Peter, *Atmosferas*, p. 11.

<sup>64</sup> Admagazine, *¿Qué es la arquitectura para algunos de los arquitectos más famosos?*, Recuperado de: [https://www.admagazine.com/arquitectura/la-arquitectura-segun-arquitectos-famosos-20201007-7538-articulos#:~:text=Le%20Corbusier%20\(1887%20%E2%80%93%201965\),de%20la%20arquitectura%20es%20de%20eleitarnos.%E2%80%9D](https://www.admagazine.com/arquitectura/la-arquitectura-segun-arquitectos-famosos-20201007-7538-articulos#:~:text=Le%20Corbusier%20(1887%20%E2%80%93%201965),de%20la%20arquitectura%20es%20de%20eleitarnos.%E2%80%9D), Consultado el 29 de julio de 2023.

### 2.6.3. Mitos históricos

Los mitos históricos narran un suceso con el fin de conservar una memoria de la sociedad; si bien puede ser una historia fantástica, porque los hechos en realidad no sucedieron, es un conocimiento significativo para una determinada cultura u orden social.

### 2.7. Caracterización del mito

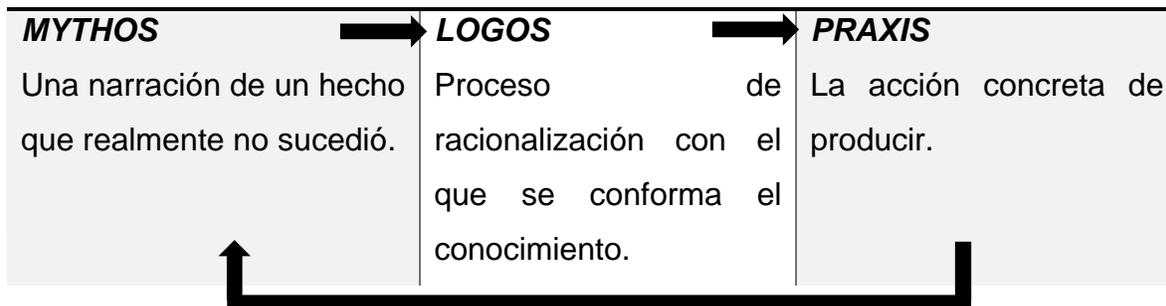
Con base en la definición de mito, sus características, funciones y tipos, vamos a plantear de forma general ciertos criterios para distinguir e identificar los mitos en el campo del diseño arquitectónico, y con ello reconocer qué buscan explicar, desde qué orden de significación y con qué intención ideológica. Para ello se propone la siguiente tabla:

Tabla 6: Caracterización del mito

MITO
<b>DEFINICIÓN:</b> El mito es una construcción producto del pensamiento social, en donde se concentran el conjunto de realidades objetivas e imaginarias de una sociedad; generalmente se expresa en una narración de relatos orales, imágenes, ritos, ceremonias y símbolos, que describen un hecho histórico frecuentemente de un pasado primigenio, con personajes reconocidos popularmente, y que representa las creencias, preocupaciones y deseos de la sociedad.
<b>FUNCIÓN:</b> Es un conjunto de creencias que inciden en el pensamiento y las acciones de los seres humanos tanto sobre sí mismos como sobre su entorno. Sus manifestaciones están presentes en las expresiones, conductas y las obras producidas desde diferentes campos sociales. El mito cumple la función de educar

al transmitir cierto conocimiento sobre el origen y la forma de llevar a cabo una práctica.

### EL MITO Y LA CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO EN EL CAMPO DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO



### EL MITO COMO MEDIO DE SIGNIFICACIÓN

<b>DENOTACIÓN:</b> Sentido común, obvio, del signo.	<b>CONNOTACIÓN:</b> El signo es interpretado desde los sentimientos o emociones.	<b>MITO:</b> El signo es interpretado desde los valores sociales y culturales.
--	---	---

### MITO E IDEOLOGÍA

1. El mito es ideológico cuando sus enunciados no están justificados racionalmente.	2. El mito es ideológico cuando el enunciado busca favorecer los intereses de un grupo específico.
---	--

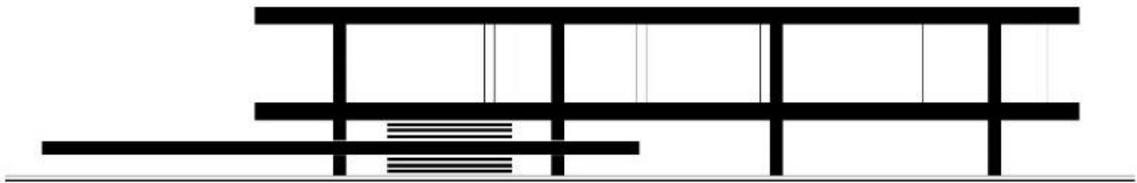
### TIPOS DE MITOS

<b>MITO ETIOLÓGICO:</b> Explica las razones de un suceso.	<b>MITO PSICOLÓGICO:</b> Explica por qué nos sentimos y actuamos de cierta manera.	<b>MITO HISTÓRICO:</b> Narra un suceso histórico para conservar la memoria.
--	---	--

Elaboración propia, 2023

La identificación de las características y las funciones que presentan y desempeñan los mitos, han estado orientadas a que nos sean útiles para su delimitación en el campo del diseño arquitectónico. En este sentido no pretendemos un estudio exhaustivo sobre el mito, lo que nos interesa especialmente es poder ubicar los enunciados de este tipo que se narran en nuestro campo. La tabla anterior nos permite tener un primer instrumento para comparar e identificar los enunciados que se narran, cuando tienen las características necesarias y suficientes para ser considerados un mito; de ser el caso, distinguir las funciones que cumple y el tipo al que pertenece. En el siguiente capítulo, exploraremos diversas ficciones, narraciones y enunciados desde las características y funciones que desempeñan los mitos, con el fin de comprender cómo influyen los mitos en el diseño arquitectónico.

**CAPÍTULO 3. EL CASO:**  
**LOS MITOS DE LO MODERNO Y EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO**



## **CAPÍTULO 3. EL CASO: LOS MITOS DE LO “MODERNO” Y EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO**

Las historias que contamos alrededor de los fuegos primitivos o alumbrados por las pantallas brillantes, son reflejo del mundo que habitamos y que también hemos construido. Las características que se han identificado en los mitos nos permiten ahora pasar a explorar la influencia que algunos de ellos tienen en la conformación de enunciados relativos a la etapa de diseño arquitectónico, poniendo especial énfasis en lo que se ha denominado “moderno”, es decir, la producción realizada en el siglo XX.

### **3.1. La noción de lo “moderno” en el campo del diseño arquitectónico**

Los mitos no pertenecen exclusivamente a un pasado remoto, se encuentran presentes a lo largo de la historia y todavía en tiempos presentes. A nosotros nos interesan en especial los mitos que caracterizan a la arquitectura moderna. Como hemos visto, los mitos son un sistema de encadenamiento de conceptos, que conforman las creencias respecto a un hecho o fenómeno, que en nuestro caso, se ubican en el ámbito productivo del diseño arquitectónico.

El objetivo de este capítulo es recuperar una noción de lo “moderno” que nos permita relacionar a los mitos, las creencias, ideologías, enunciados y obras con el diseño arquitectónico. Para ello, recurramos primero a su forma latina, *modernus*,

que se remonta al siglo V con el cambio al cristianismo del Imperio Romano; con este término se ponía el énfasis en un tiempo distinto al anterior, en lo *nuevo*, a pesar de ser consecuencia de lo *viejo*.

A lo largo de la historia, las culturas se han considerado modernas cuando ha ocurrido un cambio importante que promete una reestructuración de las condiciones anteriores. La condición de “moderno” está supeditada a las creencias colectivas que reconocen y validan que el presente es diferente al pasado. En este sentido, lo “moderno” guarda una interesante relación con el mito, que conforma esta idea a partir del conjunto de creencias histórico-sociales por las que se reconoce que cierto hecho o suceso es condición suficiente para que el presente se distinga significativamente del pasado. Más allá de que en diversos momentos se haya podido tener la creencia de ser moderno, e incluso del periodo histórico llamado Modernidad, lo que nos interesa es su caracterización como lo “diferente” que es retomado en el campo del diseño arquitectónico.

Recuperemos como primera delimitación la propuesta de Adam Sharr en su libro *La arquitectura moderna, una breve introducción*, donde el término “moderno” describe a la producción arquitectónica del siglo XX, caracterizada por la idea de progreso que orientó principalmente la construcción de “los blancos edificios de las décadas de 1920 y 1930: construcciones nítidas y que parecían flotar, cuyo exterior reflejaba honestamente sus funciones internas –o eso se dice– e ilustraba cómo fueron contruidos, resaltando el «impacto de lo nuevo».”<sup>65</sup>

### **3.2. Los mitos de lo “moderno” en el campo del diseño arquitectónico**

Hay que tener presente que nuestro interés es relacionar los mitos con los diversos ámbitos del campo del diseño arquitectónico, en especial con el ámbito educativo y profesional. Recordemos que los mitos son un conjunto de creencias que inciden en la forma en que se llevan a cabo las prácticas sociales; aquí nos centraremos en los mitos sobre lo moderno en la producción arquitectónica y el proceso de diseño.

---

<sup>65</sup> Sharr, Adam, *Arquitectura moderna. Una breve introducción*, p. 16

En el campo de la literatura destaca lo que se ha llamado el “monstruo moderno”, que nos puede ofrecer pistas para identificar los miedos, anhelos y preocupaciones que marcan el conflicto humano. Ya en 1816<sup>66</sup>, Mary Shelley da origen al mítico monstruo moderno en la obra de *Frankenstein o el moderno Prometeo*, donde amalgama antiguas figuras y principios provenientes de mitos clásicos para conformar la noción creador-creación en donde fantásticamente se dibujan y desdibujan dichos roles. También pone en crisis la forma en que percibimos e identificamos al monstruo fruto de las ambiciones humanas y la tecnología, además de la nobleza de las ambiciones del héroe que busca sobrepasar los límites de las posibilidades humanas.

El mito de Frankenstein, el moderno Prometeo -ligado a la máquina, la tecnología, la electricidad y los avances médicos- está vinculado al mito clásico de Prometeo que está asociado a su vez a la figura del diseñador arquitectónico. “El nombre Prometeo alude al pensamiento previsor: el que piensa antes.”<sup>67</sup>, características que aluden a la anticipación que es fundamental en los procesos de diseño. Ahora bien, para identificar las relaciones del mito clásico de Prometeo con los mitos modernos del diseño arquitectónico, es necesario revisar las diferentes interpretaciones que ha tenido este mito. Los mitos se encuentran en constante cambio, ya que al ofrecer una explicación de la vida están irremediabilmente sujetos a las condiciones donde ésta se lleva a cabo. El mito de Prometeo no es la excepción, en sus tres principales versiones podemos destacar los elementos y matices que representan los conflictos, preocupaciones y deseos de las distintas épocas.

En el mito de Prometeo se narra la historia del inmortal titán que dio al ser humano el fuego y las artes, las que estaban bajo el dominio exclusivo de los dioses, lo cual provocó la ira de Zeus quien le impone un castigo ejemplar: Prometeo es condenado a permanecer amarrado mientras su hígado es devorado por águilas. Al ser inmortal, este castigo es eterno: su hígado se regenera y es devorado permanentemente. Estos elementos conforman lo que Beatriz Ardesi reconoce

---

<sup>66</sup> Fecha que identifica la Doctora Dolores Martín Moruno, en su ensayo *Víctor contra Frankenstein: Una visión de lo monstruoso en el mito del moderno Prometeo*.

<sup>67</sup> Ardesi, Beatriz, *Interpretaciones del mito de Prometeo*, p.3.

como *núcleo mítico*, porque contiene los rasgos principales del mito que no cambian a lo largo de las interpretaciones y que se encuentran fuertemente vinculadas con su sentido nominal. Este núcleo mítico corresponde al tipo etiológico etimológico en donde, como vimos, los vínculos conceptuales están conformados y sujetos al nombre, en este caso Prometeo.

La primera versión del mito de Prometeo aparece en la *Teogonía* de Hesíodo, poeta del siglo VIII a.e.c., en donde se narra cómo surge y se ordena el cosmos a partir del caos primigenio, para conformar las estructuras jerárquicas de todo lo que existe, incluyendo el lugar del ser humano en el mundo. El problema surge cuando los humanos, insatisfechos con su lugar en el orden cósmico, buscan asemejarse a los dioses; después de varias ofensas a los dioses, se les quita el fuego a los humanos y con ello la capacidad de cocinar alimentos, dejándolos al mismo nivel que los animales incivilizados. Prometeo es el titán que intercede por la humanidad y roba el fuego a los dioses para devolverlo a los humanos, lo cual provoca el castigo divino antes mencionado.

El mito de Prometeo en la interpretación de Hesíodo conforma una explicación del orden jerárquico de todo lo que existe, donde los dioses ocupaban el lugar más alto, seguido por los seres humanos que, gracias al fuego regresado por Prometeo, pudieron conservar su lugar en la jerarquía cósmica como seres civilizados, a diferencia de los animales que ocupan el último lugar. Cualquier esfuerzo por romper dicho orden era considerado un acto de soberbia y el trasgresor podría hacerse merecedor de un castigo ejemplar. Esta versión del mito forma parte de las obras que posteriormente serán reconocidas como “tragedias”, en las que se representan las preocupaciones de los ciudadanos y los políticos respecto a diversas problemáticas de la ciudad, entre ellas el orden de las jerarquías sociales.

Platón en su diálogo *Protágoras* presenta un sustancial cambio en este mito: “el Titán no sólo roba el fuego del Olimpo, sino también las artes y las técnicas para los hombres, convirtiendo a éstos también en creadores porque es la única especie mortal, gracias a la técnica, de “crear” o fabricar o inventar objetos artificiales.”<sup>68</sup> En

---

<sup>68</sup> Ardesi, Beatriz, *op cit*, p.10.

esta segunda versión se le atribuye a Prometeo la capacidad humana de creación, construcción o fabricación, por lo que es relacionado con el arte. En ambas versiones Prometeo confiere al ser humano la capacidad de vivir civilizadamente: el fuego que le permite cocinar los alimentos en la versión de Hesíodo, y en la de Platón, las técnicas de fabricación y construcción para sobrevivir frente a la intemperie, además del arte de la política que procura la estabilidad y permanencia de las ciudades.

La tercera versión del mito, una de las más reconocidas, es la tragedia *Prometeo Encadenado*<sup>69</sup> de Esquilo<sup>70</sup>, quien consolida a la tragedia, en tanto representación teatral de los mitos clásicos, como medio político para educar a los ciudadanos en un ordenamiento democrático frente a la estructura oligárquica que se había mantenido hasta ese entonces. Por ello en esta versión, Prometeo es representado como un rebelde que se alza en defensa de los seres humanos (el pueblo) frente a la tiranía de los dioses (el poder político opresor); Zeus máxima figura entre los dioses, es representado como un personaje cruel y vil, cuya tiranía ha sometido injustamente a la humanidad, en cambio Prometeo es el símbolo del libre pensamiento, que al buscar la justicia para el ser humano, es castigado por el poder opresor.

La caracterización de Prometeo como aquel que le da al ser humano la habilidad de “adivinar”, en el sentido de ser capaz de prever o anticipar, especialmente dentro del ámbito del arte, lo lleva a afirmar:

Establecí también para ellos las mil formas del arte adivinatorio; fui el primero en distinguir los sueños verdaderos de los falsos, y les di a conocer los sonidos llenos de oscuros presagios y los encuentros del camino. [...] En una palabra, y resumiéndolo todo: todas las artes de que gozan los mortales son obra de Prometeo.<sup>71</sup>

Las artes adivinatorias, los sueños y los presagios forman parte del mito de Prometeo de Esquilo vinculado a la producción artística que distingue al ser humano

---

<sup>69</sup> Ardesi, Beatriz, identifica como posible fecha de su estreno, aproximadamente en el año 456 a.e.c.

<sup>70</sup> Dramaturgo griego (525 a.e.c. – 456 a.e.c.) reconocido por ser el precursor de la tragedia griega.

<sup>71</sup>Esquilo, *Prometeo encadenado*, p. 11.

de los animales, es decir, caracteriza al ser civilizado. Estos conceptos están relacionados con la noción de *disegno* que ya revisamos y en donde destaca las condiciones de prever y adivinar que interpreta y representa el artista. El Prometeo de Esquilo, como buen rebelde, roba el fuego de la inspiración para que el ser humano pueda libremente desarrollar las artes.

Podemos ahora introducir a escena al mítico Prometeo en el campo del diseño arquitectónico. Para ello recurriremos a las ficciones que conforman a los mitos del arquitecto moderno. En el ámbito del cine destaca la película *The fountainhead*, basada en la novela homónima de Ayn Rand de 1943, estrenada en 1949, dirigida por King Vidor y protagonizada por Gary Cooper. A grandes rasgos, la película nos presenta al arquitecto Howard Roark y su implacable lucha por liberar a la arquitectura del yugo de las formas clásicas; despreciado por la academia y objeto de lástima y constante crítica por parte de sus colegas, se mantiene firme en el “principio” de que la nueva arquitectura debe liberarse de las formas clásicas y experimentar con los nuevos materiales y las nuevas formas de vivir de los tiempos modernos. Roark defiende a capa y espada la libertad del “creador” y condena fervientemente a quienes se dedican a reproducir las formas antaño enseñadas, en pocas palabras, es el rebelde que defiende la chispa creativa que guía a la innovación y al progreso, que todo creador debe plasmar en su obra. Estas creencias conforman el discurso final de la película, donde el arquitecto se ve obligado a defender frente a un juzgado la noción de “creación individual”, por haber destruido una obra que él había diseñado pero que fue edificada atentando contra sus “principios”:

Hace millones de años un hombre primitivo descubrió cómo hacer fuego. Probablemente fue quemado en la hoguera que él había encendido para sus hermanos, pero les dejó un regalo inimaginable al hacer desaparecer la oscuridad de la tierra. [...] Ningún creador estuvo tentado por complacer a sus hermanos, ellos odiaron el regalo que él ofrecía, su verdad era su único motivo, su trabajo era su única meta, su trabajo, no el de aquellos que se beneficiaran de él, su creatividad, no el beneficio que de ella obtendrían otros, la creación que le daba forma a su verdad. Él mantenía su verdad sobre todo y contra todos, seguía adelante sin tener en cuenta a los que estaban de acuerdo con él y a los que no. Con su integridad como

única bandera, él no servía a nada ni a nadie, solo vivía para sí mismo, y solo viviendo para sí mismo pudo lograr las cosas que luego se han reconocido como la gloria de la humanidad, esa es la naturaleza de la creatividad.<sup>72</sup>

No se trata de discutir si tiene o no razón o sentido este discurso, pasemos a estudiarlo como si se tratara de un mito. El discurso del ficticio Howard Roark<sup>73</sup> nos brinda un panorama general de las creencias que conforman la red nocional que identifica al arquitecto moderno y a su mito como individual y creativo, cuya genialidad no debe ser obstaculizada por nada ni nadie, ni cliente, ni sociedad. Vale la pena explorar el valor que tiene esta película al divulgar diversas creencias en el campo de diseño arquitectónico, sobre todo en el ámbito de su enseñanza y aprendizaje. Esta película forma parte de la lista de “películas que todo arquitecto debe ver”<sup>74</sup>, siendo un mito en la educación del diseño. En palabras de Papanek “En la educación para el diseño, aceptamos mitos que mantiene el público, y además inventamos nuestros propios mitos acerca nosotros mismos”<sup>75</sup>; al “aceptar” pareciera que se olvida el origen literario y ficticio del mito para pasar a ser verdadero en la formación de los y las diseñadoras. De esta manera se enseña una historia basada en mitos que desdibuja los límites de la práctica e ignora los principios de racionalidad del diseño arquitectónico.

Sin embargo, el mito de Roark nos remonta a sus orígenes clásicos. En Jenófanes, como vimos, se trataría de una historia que no sucedió, es una mentira. Pero los mitos están relacionados a los procesos de aprendizaje y conocimiento, y, como vimos en el caso de Prometeo y de Frankenstein, tienen la función de entretejer conceptos para que una historia sea fácilmente entendida y recordada, el mito de Roark no es diferente. Más allá de la defensa o condena del libro y la película, es importante recordar el concepto de *mythos* desde la perspectiva de Parménides,

---

<sup>72</sup> Vidor King, *The Fountainhead*, minuto 1:34:40

<sup>73</sup> A pesar de que Howard Roark es un personaje ficticio, parte del mito que lo rodea, es que fue inspirado en el arquitecto moderno Ludwig Mies van der Rohe, autor de uno de los enunciados insigne del movimiento moderno: Menos es más.

<sup>74</sup> Como lo podemos encontrar en la página de la Facultad de Arquitectura de la UNAM: <https://arquitectura.unam.mx/noticias/las-20-peliculas-que-todo-arquitecto-debe-ver>

<sup>75</sup> Papanek, Victor, *Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos*, p. 304.

porque cumplen una función educativa. En el caso de esta película, en donde se destacan las creencias sobre la figura del arquitecto y arquitecta, se debería también poder analizarlas para formar un juicio crítico y racional al respecto. De esta manera en el ámbito educativo, el mito de Roark es una interesante historia para problematizar los sobrentendidos que acríticamente se asumen con relación a las y los arquitectos.

Como hemos visto, los mitos cambian con el tiempo y las culturas, fuimos de Prometeo a Frankenstein a Roark siguiendo la pista de los mitos que han conformado las creencias sobre el arte, la creación, la creatividad y la figura del arquitecto y arquitecta modernas, y cómo dichas creencias se reproducen en el aprendizaje y enseñanza del diseño arquitectónico. Pasemos ahora analizar los planteamientos formulados por arquitectos sobre el diseño y la producción arquitectónica modernas.

### **3.3. Los manifiestos y las ideologías sobre lo “moderno” en el campo de lo arquitectónico**

En el campo del diseño arquitectónico, el mito de lo moderno se conformó por diversas ideologías que guiaron el desarrollo de los manifiestos de las principales vanguardias. Éstas se caracterizaron por confrontar las posturas clásicas, planteando nuevos postulados teóricos para orientar la práctica. La arquitectura “moderna” se sustenta en manifiestos producidos tanto por arquitectos como por artistas que encabezaron los movimientos vanguardistas.

El manifiesto surge como una narración declarativa en donde el autor, o autores, hacen frente a una concepción establecida. Mangone y Warley reconocen al manifiesto como un discurso combativo, crítico, que plantea una lucha pública:

El manifiesto es literatura de combate. Emergencia de una vanguardia, política, artística, social. Al tiempo que se da a conocer, enjuicia sin matices un estado de cosas presente: fingiendo describir prescribe, aparentando enunciar denuncia. En ese movimiento se otorga a sí mismo el derecho a la palabra. [...] Es literatura en tanto presupone la utilización de recursos

formales más o menos estabilizados. Es de combate porque se constituye a partir de una necesidad de intervención pública.<sup>76</sup>

Nos recuerda al Prometeo rebelde que ahora se alza en contra del estado actual opresor y ve la necesidad de intervenir. El análisis de las creencias plasmadas en los manifiestos nos permitirá profundizar en el principio ideológico que los caracteriza.

Recuperando los dos tipos de ideologías propuestas por Villoro, podemos distinguir en el manifiesto una ideología sociológica, en tanto reúne las creencias que ordenan y dan sentido a determinadas prácticas, por un lado, y por otro, una ideología gnoseológica en donde se defienden ciertas ideas sin ser justificadas además de promueve un determinado grupo en específico. Aquí se evidencia el porqué de los planteamientos polares que caracterizan a los discursos vanguardistas que condena a lo tradicional en aras de algo nuevo.

En un sentido muy similar a Roark y su mítico discurso, podemos ejemplificar con el poeta Vicente Huidobro la utilización de los manifiestos como una herramienta ideologizante, en este caso respecto al contenido y la forma de hacer poesía. El poeta consagra las nociones que considera pertinentes y condena aquellas que atentan contra sus principios: critica al automatismo que postulaba la espontaneidad de la creación poética:

Considero inferior vuestra poesía, tanto por su origen como por sus medios. Hacéis que la poesía descienda hasta convertirse en un banal truco de espiritismo. La poesía ha de ser creada por el poeta, con toda la fuerza de sus sentidos más despiertos que nunca. El poeta tiene un papel activo y no pasivo en la composición y el engranaje de su poema.<sup>77</sup>

Podemos identificar al manifiesto de Huidobro como un mito en donde, siguiendo a Barthes, una forma sugestiva narra cómo debe llevarse a cabo la producción de un poema, y tiene la función ideológica de dar por cierto, sin necesidad de explicar, este tipo de producción como superior a otras.

---

<sup>76</sup> Mangone, Carlos y Warley, Jorge, *El manifiesto un género entre el arte y la política*, p. 9.

<sup>77</sup> Huidobro Vicente, *Manifiesto de manifiestos*, p. 4.

Ahora bien, para el campo del diseño arquitectónico, fue determinante el manifiesto futurista de Filippo Tommaso Marinetti de 1909, en donde se plantean las características de la producción artística para que ésta sea bella, tomando como modelo la velocidad del automóvil;

Declaramos que el esplendor del mundo se ha enriquecido de una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un automóvil de carrera con su vientre ornado de gruesas tuberías, parecidas a serpientes de aliento explosivo y furioso... un automóvil que parece correr sobre metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia.<sup>78</sup>

Aquí también podemos identificar los dos sentidos ideológicos de Villoro: se reconoce a la velocidad como la belleza nueva pero no se aclara el por qué, por un lado, y por otro, se pretende promover un juicio respecto a qué es lo bello, presentando los valores estéticos más significativos ligados a la velocidad del automóvil en contraposición a la producción artística tradicional.

El manifiesto de Marinetti, tuvo una gran influencia en el campo arquitectónico. De hecho, en el manifiesto de la arquitectura futurista de 1914 de Antonio Sant' Elia, podemos destacar los siguientes pasajes en donde la arquitectura se asocia a nuevos materiales y a la transitoriedad:

[...] la arquitectura futurista es la arquitectura del cálculo, de la audacia temeraria y de la sencillez; la arquitectura del hormigón armado, del hierro, del cristal, del cartón, de la fibra textil y de todos los sustitutos de la madera, de la piedra y del ladrillo, que permiten obtener la máxima elasticidad y ligereza; [...] los caracteres fundamentales de la arquitectura futurista serán la caducidad y la transitoriedad. Las casas durarán menos que nosotros. Cada generación deberá fabricarse su ciudad. Esta constante renovación del entorno arquitectónico contribuirá a la victoria del Futurismo que ya se impone con las Palabras en libertad, el Dinamismo plástico, la Música sin cuadratura y el Arte de los ruidos, y por el que luchamos sin tregua contra la cobarde prolongación del pasado.<sup>79</sup>

Sin duda son afirmaciones bastante problemáticas, sin embargo nos son útiles para ejemplificar el sentido ideológico de un discurso, donde se presentan ciertas nociones de cómo debería ser la arquitectura y cómo debería ser llevada a cabo.

---

<sup>78</sup> F.T. Marinetti, *Le Futurisme*, Le Figaro, 20 de febrero de 1909.

<sup>79</sup> Sant'Elia Antonio, *Manifesto dell'architettura futurista*, Milán 1914.

### 3.4. Los enunciados “modernos” en los mitos del diseño arquitectónico

Es tiempo de recuperar uno de los temas principales con el que empezamos este trabajo: los enunciados, aquellas frases, pequeñas narraciones, que son tan frecuentemente utilizadas en los diferentes ámbitos del diseño arquitectónico, en especial en el educativo y el profesional. En capítulos anteriores identificamos a los enunciados como un acto de habla, generalmente expresado en una oración o una expresión sintética, que describe algún aspecto del diseño y la arquitectura. Estos enunciados son pronunciados en diversos tipos de escenarios, como son conferencias, entrevistas o cátedras, y son replicados de forma oral evocando a quién lo dijo. En este sentido, el enunciado está relacionado a la oralidad y a los mitos.

Para adentrarnos a los enunciados en el campo del diseño arquitectónico, recurriremos a uno de los arquitectos icónicos del periodo moderno, Le Corbusier, cuyo verdadero nombre fue Charles-Edouard Jeanneret. Le Corbusier es una figura emblemática en el campo del diseño arquitectónico a partir de 1920; es reconocido por sus emblemáticas e innovadoras propuestas como arquitecto, urbanista, escultor, pintor y teórico de la arquitectura, y su obra es considerada como patrimonio de la humanidad. Gran parte de su obra teórica fue publicada en la revista de arquitectura *L'Esprit nouveau*, y su narrativa es muy cercana a la de un manifiesto que plantea las características y condiciones de la arquitectura moderna. Tomaremos como caso de estudio el enunciado con el que se le ha identificado: “La casa es una máquina de habitar”<sup>80</sup>, frase muy difundida en el campo del diseño arquitectónico. De acuerdo con el sistema semiótico de Barthes, pasemos a estudiar la significación de este enunciado empezando por distinguir las palabras clave que lo conforman:

La **casa** es una **máquina** para **habitar**

---

<sup>80</sup> González Dania, *La casa no es una máquina de habitar*, Con criterio, Arquitectura y Urbanismo, Vol. XXVIII, No. 1/2007

En una primera etapa podemos relacionar el enunciado con el *sentido*, que describe las condiciones por las cuales la habitabilidad de la casa está en estrecha relación con la máquina; así se podría suponer que para que la casa logre ser habitable, debe ser similar a cómo funcionan las máquinas. Este primer encuentro con el *sentido* del enunciado nos acerca a ciertas nociones ya conocidas, con nuestros referentes históricos y culturales, nuestras referencias de las casas que hemos habitado, para darle sentido a la palabra *casa*, lo mismo sucedería con la palabra *máquina*. Toda interpretación es desde nuestros propios contextos históricos y culturales.

El enunciado atribuido a Le Corbusier tiene un *significado* de acuerdo a la forma en que se presenta. Tomemos el caso de un taller de proyectos en el proceso de formación universitaria de los y las arquitectas: dependiendo de la forma en la que el profesor presenta el enunciado, puede tener distintos significados, si es presentado como una directriz fundamental e incuestionable para el diseño de un proyecto, o si, por el contrario, como un supuesto a cuestionar que permite explorar otros enfoques para llevar a cabo el diseño. Por otro lado, los estudiantes a su vez asignaran un sentido y un significado de acuerdo a sus referentes históricos culturales y a la forma en que interpreten los enunciados formulados por su profesor.

El otro elemento a considerar de Barthes es la *palabra mítica*, es decir, como una palabra articula historias: en el enunciado atribuido a Le Corbusier podremos identificar como *palabra mítica* la palabra *máquina*, en tanto resulta altamente sugestiva. Esta evoca algunas referencias significativas tanto del momento histórico y cultural de Le Corbusier, como del nuestro: desde la máquina considerada más bella que la Victoria de Samotracia como vimos en el manifiesto futurista, hasta nuestra propia experiencia con la máquina para trasladarnos al trabajo o preparar el café; desde las máquinas de la ciencia ficción y las leyes de Asimov, hasta las máquinas que en nuestro campo imprimen los planos o las maquetas. De esta manera, la máquina como palabra mítica tiene un campo de *significación* abierto que interactúa con la experiencia de quien lo interpreta; y puede ser asociado a un sinfín de nuevas historias. Así como con la palabra *máquina*, de la misma manera

se podrían analizar las otras palabras clave del enunciado atribuido a Le Corbusier: *casa* y *habitar*. Estas también pueden ser palabras míticas que exigen diferenciar el sentido y significado.

La “casa” se vincula con conceptos como “hogar” o “intimidad”, que le otorgan su sentido. En un segundo la palabra “casa” y sus conceptos periféricos se relacionan con historias (personales o sociales) conformando así lo que podríamos reconocer como el mito de la casa.

Ahora bien, al proceso de significación del mito de la casa se relaciona con los mitos de la máquina y del habitar. De esta manera, la significación mítica ligada a las condiciones histórico-culturales no pretende un conocimiento verdadero, sino más bien ser sugerente, provocar la imaginación y la ensoñación del lector o escucha. Este acceso a los mitos en el campo del diseño arquitectónico puede llevar a integrarlo en el conocimiento disciplinar pero también a promover un estudio crítico de las palabras clave de nuestro campo de estudio.

El siguiente mapa puede ser útil para distinguir la estructura mítica que rodea el enunciado de Le Corbusier que, como hemos visto, es significativo en nuestro campo disciplinar.

## Mapa de significación mítica de los enunciados



Elaboración propia, 2023.

Aquí se reconocen tres palabras míticas (que son reconocidas como “sugereentes”), cada una con su respectiva zona y sus conceptos periféricos. Cada concepto está rodeado de nociones con las que se conforma su sentido que, como vimos, obedece a nuestro bagaje histórico y cultural. Como segundo momento, representado en el mapa con el recuadro de línea discontinua, se encuentran las historias que rodean a las palabras clave y que son las que le otorgan el significado como palabra mito. Es en este segundo nivel donde el proceso de significación se completa al relacionar el significado, el significante y el signo, con los mitos del imaginario colectivo e individual, los cuales pueden ser incorporados o criticados en nuestro campo disciplinar.



**ALGUNAS REFLEXIONES FINALES SOBRE LOS MITOS Y EL DISEÑO  
ARQUITECTÓNICO**



En el campo del diseño arquitectónico y sus diversos ámbitos hay una gran variedad de mitos, que describen lo que son, lo que hacen y establece una suerte de jerarquía entre los actores que intervienen en el proceso productivo de las edificaciones.

Como vimos los mitos son narraciones de un “origen” y en ellos se encuentran las historias que describen cómo algo fue creado, las razones y motivos por los cuales algo existe. Además de desempeñar un papel fundacional, establecen la forma ritual con la que deben llevarse a cabo sus prácticas: en el origen descrito por los mitos se encuentran los motivos por lo que algo ha llegado a existir y sin ellos perdería su razón de ser. De esta manera, los mitos otorgan un sentido no solo fundacional, establecen también las pautas de cómo se debe ser y con ello encausan el actuar. En el campo del diseño existen mitos que describen características fundamentales que deben tener el y la diseñadora, así como la manera en la que debe llevarse a cabo el diseño; éste es una actividad cultural relacionada a contextos sociales de producción, los cuales a su vez están asociados a mitos. Los mitos del diseño y del diseñador tienen diferentes significados dependiendo del contexto en el que se le solicite su práctica, de hecho, no son iguales los mitos del diseño en un contexto rural que en uno urbano. Por ello, en este trabajo hemos identificado las formas en que los mitos han conformado sistemas de creencias que influyen en la práctica del diseño, ello con el fin de entender cómo se constituye el valor que se le da a este proceso, a sus actores y resultados.

A las distintas creencias generales que existen en las diversas culturas y sociedades, hemos sumado las creencias sobre el campo disciplinar del diseño y su práctica, las cuales han recibido un sinnúmero de interpretaciones para definir sus principales características; por ello parecería que cada diseñador o diseñadora tiene y practica su propia forma de entender y realizar el diseño.<sup>81</sup> Estas múltiples interpretaciones favorecen el vínculo entre lo que es y el cómo se lleva a cabo, es decir, entre la teoría y la práctica del diseño explicando así lo que es a partir de la forma en la que se lleva a cabo su práctica. De esta manera podemos encontrar múltiples interpretaciones que describen al diseño, al diseñador y su práctica desde las experiencias de los profesionistas en contextos productivos, sociales y culturales específicos; estas narraciones se presentan en diversos escenarios y medios, lo que lleva a que algunas de estas descripciones personales se vuelvan mitos.

Los mitos plantean al diseño desde una forma idealizada que recupera las ilusiones, expectativas y anhelos de lo que puede llegar a ser la práctica o los productos que realiza. Ejemplo de ello, como vimos, son los mitos sobre la “finalidad” del diseño, que lo posicionan como pieza fundamental en la solución de algún “problema” que aqueja a la sociedad. Este rol activo para atender las preocupaciones sociales, ha llevado también a una sobrevaloración del diseño, su práctica y producto, cuando éstos no tienen por sí mismos la capacidad de resolver los problemas, solo puede anticipar, interpretar y representar lo que podría ser construido como parte de la “solución” en la que intervienen también otros actores. Este es un elemento fundamental de nuestro trabajo que, insistimos, hay que tener presente ante la mitificación de la finalidad del diseño: tanto la sociedad como los diseñadores construyen y creen en las historias que le asignan al diseño, al diseñador y a sus productos un valor que muchas veces excede sus límites de acción.

En el caso de los productos del diseño los mitos forman parte del imaginario con el que se interpretan los elementos inmateriales que conforman el valor del producto; el mercado aprovecha la reputación que puede tener el diseñador como un bien que

---

<sup>81</sup> No por ello se desestima que cada arquitecto y arquitecta construyan su propia forma de entender y realizar la etapa de diseño, es un proceso necesario y deseable tanto para los individuos como para el campo; en donde cada quien es libre de seguir su propia brújula para explorar el diseño arquitectónico.

aumenta el valor de la edificación, al vender la idea de que la construcción y sus características son producto de una mano prodigiosa. Otra función de los mitos, en su ilusoria idealización, es motivar a los diseñadores a involucrarse en determinadas problemáticas consideradas socialmente relevantes y que requieren ser atendidas. Por ello, los mitos no solo conforman el valor que se le otorga al diseño, también guían un imaginario que da sentido, alienta y motiva a diversos actores a intervenir en la solución a problemas relevantes del mundo.

Si bien los mitos están “vivos”, es decir pueden cambiar de acuerdo a las transformaciones sociales, hay en ellos elementos que no varían con el paso del tiempo: desde la antigua Grecia los mitos son considerados una narración fantástica de sucesos, por una parte, y por otra, un sistema de construcción y transmisión de conocimiento. Ambas características están presentes en nuestro campo disciplinar. Los mitos como pensamiento fantástico participan en el acto de imaginar, en donde la fantasía y la ensoñación generan historias acompañadas de imágenes mentales de aquello que es inmaterial. Por ello hemos destacado su relación con el diseño: en sus orígenes el *disegno* era el proceso por el cual algo inmaterial (una idea, una fantasía o un mito) podía materializarse; las historias que no sucedieron podían ser representadas al ser graficadas y modeladas, y con ello abrir la posibilidad de su edificación.

De esta manera podemos caracterizar a los mitos como un compendio de ideas y creencias, que promueven la creación del diseño y en la que se ponen a prueba si éstas realmente pueden ser edificadas. En este sentido, el propio proceso de diseño implica un ejercicio crítico de los supuestos desde los que se parte, lo cual contribuye a la conformación y revisión de las teorías sobre esta práctica específica. Así, podemos concluir que los mitos son una etapa inicial vinculada a la ensoñación y la fantasía que permite imaginar objetos que la razón (*logos*) pone a prueba para su posible construcción (*praxis*).

Después de haber realizado este análisis sobre los mitos destacamos que forman parte del proceso de conocimiento y que éste se transmite por medio de la palabra, ya sea oral o escrita, cuya significación obedece a un determinado sentido y

significado. Las palabras utilizadas para describir al diseño no son arbitrarias, tienen determinados significados tanto fantásticos (*mythos*) como racionales (*logos*) que permiten interpretar y actuar de cierta manera. Como vimos, para Barthes las “palabras míticas” son las que resultan más sugerentes en el proceso de significación y remiten a otros conceptos e historias vinculadas a ellas, cuyo significado depende de nuestro bagaje histórico-cultural e incluso personal. Con las “palabras míticas” no solo narramos los mitos, también explicamos teorías y asignamos significados. En el campo del diseño arquitectónico cumplen un papel crucial en sus distintos ámbitos: los enunciados de los y las arquitectas reconocidas con los que se describe al diseño, la arquitectura, al diseñador o la práctica, pueden tener distintas interpretaciones en la medida en que la palabra mítica tiene un campo de significación abierto que depende de la experiencia de quien lo interpreta. Cada persona, ya sea profesor, alumno, profesionalista, investigador o incluso cliente, interpreta el enunciado desde su propio contexto, y con ello lo valida o refuta. De esta manera, la significación mítica no pretende ser propiamente un conocimiento verdadero, sino más bien provocar la imaginación y la ensoñación del lector o escucha. Nuestro interés en el caso del diseño arquitectónico se enfocó en analizar cómo el mito puede promover un estudio crítico en nuestro campo.

Para finalizar este estudio queremos enfatizar que los mitos forman parte de nuestra vida cotidiana, de la forma en la que nos relacionamos y reconocemos en diversos grupos sociales, porque son historias creídas colectivamente. En nuestro campo podemos encontrar diversos mitos que explican qué es el diseño arquitectónico, quién y cómo lo realiza proporcionando un conocimiento útil. Por ello, insistimos en que no es deseable ni posible erradicar los mitos, más bien hay que aprovecharlos, para ello es necesario conocer qué son, cómo se identifican, qué los caracteriza, cuáles son sus tipos y funciones, trabajo que esperamos haber esbozado en las páginas anteriores.



## Recursos bibliográficos

Allier, Héctor, *Hacia un entendimiento del diseño arquitectónico en tanto práctica significativa*, UNAM, 2012.

Ardesi, Beatriz, *Interpretaciones del mito de Prometeo*, Departamento de Historia de la Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Catamarca. 2011

Auger, Pierre, *La ciencia y los mitos*, El correo, España, 1973.

Baltierra, Adrián, *¿Cuál es el producto de la 'actividad de diseño' y el sentido de 'lo diseñado' arquitectónicamente?* Taller de investigación / Tema Magistral, México, 2022.

Barthes, Roland, *Mitologías*, Siglo Veintiuno Editores, México, 1999.

Borges, Jorge Luis, *Ficciones*, Alianza Editorial, 2001.

Bozal, Valeriana, *Mímesis: las imágenes y las cosas*, Visor, Madrid, 1987.

Chaves, Norberto, *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*, Gustavo Gili, España, 2001.

Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. Colección labor.

Fattal, Michel, *Mythos y logos en Parménides*, ARETÉ Revista de Filosofía, 2009.

Fiske Jonh, *Introducción al estudio de la comunicación*, Editorial norma, Colombia, 1982.

Giordano Francisco, Lancelle Anna, Fernández Sergio, *Análisis de la obra el manantial (Ayn Rand, 1943). Detección de modos de hacer arquitectura en relación con el tiempo*, Revista de Arquitectura y Diseño del nordeste argentino.

Godofredo, Néstor, *Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos*, Gazeta de Antropología, Perú, 2004.

Habermas, Jürgen, *La modernidad, un proyecto incompleto*, Kairós, 1998.

Hierro, Miguel. *La finalidad del diseño arquitectónico*. Taller de investigación / Tema Magistral, México, 2021.

Hierro, Miguel, *La naturaleza del diseño arquitectónico y su proceso. Una aproximación a la sustantividad de la práctica*, UNAM, 2014.

Hierro, Miguel, *Los ilusorios límites del diseño*, Taller de investigación / Tema Magistral, México, 2021.

Huidobro, Vicente, *Manifiesto de manifiestos*, Biblioteca virtual universal, 2003.

López Austin, Alfredo, *Los mitos del tlacuache caminos de la mitología mesoamericana*, UNAM, 2006.

López López, Mercedes, *Sabes enseñar a describir, definir, argumentar*, Editorial pueblo y educación, Cuba, 1998.

Ockman, Joan. *¿Proyecto o producto? Crítica de la ideología del proyecto arquitectónico*, Materia arquitectura #08, Pensilvania, 2013.

Papanek, Victor, *Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos*, Ediciones infinito.

Ramírez, José Luis, *La teoría del diseño y el diseño de la teoría*, Astrágalo - Cultura de la Arquitectura y Ciudad, 1997.

Ramírez, Mario Teodoro, *Teoría y crítica de la ideología en Luis Villoro*, Signos Filosóficos, México, 2011.

Sautu, Ruth, *Todo es teoría. Objetivos y métodos de investigación*, Ediciones Lumiere, 2000.

Sánchez Vázquez Adolfo, *Filosofía de la praxis*, Siglo veintiuno editores, México, 2003.

Sharr, Adam, *Arquitectura moderna. Una breve introducción*, Alianza Editorial, Madrid 2020.

Sánchez Vázquez , Adolfo, *Ensayos marxistas sobre filosofía e ideología*, Océano, 1983.

Villoro, Luis, *El concepto de ideología y otros ensayos*, Fondo de Cultura Económica, México, 1985.

Vergote, Antoine, *El concepto de finalidad en psicología*, Universidad Católica de Lovaina, 1999.

Ynoub, Roxana, *Problematizar: el nudo argumental del proceso de investigación*, Editorial Cengage Learning, México, 2014.

Zumthor, Peter, *Atmósferas*, Editorial Gustavo Gili, 2006.

Zamora Fernando, *Texto inédito, Estudios de la imagen. Técnica, arte y proyecto. Formación, educación e imaginario social*, México, 2022.

Todas las portadas de capítulos son de elaboración propia, inspiradas en las ilustraciones de J.R.R. Tolkien.