



Geo-significación del diseño

Una aproximación sistémica a la estructura
de la complejidad del diseño

COORDINACIÓN:

Francisco Javier Gutiérrez Ruiz

Jorge Rodríguez Martínez



Universidad
Autónoma
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

Universidad Autónoma Metropolitana

Dr. Salvador Vega y León
Rector General
Mtro. Norberto Manjarrez Álvarez
Secretario General

Unidad Azcapotzalco

Dr. Romualdo López Zárate
Rector de la Unidad
Mtro. Abelardo González Aragón
Secretario de la Unidad
Dr. Aníbal Figueroa Castrejón
*Director de la División de Ciencias
y Artes para el Diseño*
Mtro. Héctor Valerdi Madrigal
Secretario de División
Dra. Maruja Redondo Gómez
*Jefa del Departamento de Evaluación
del Diseño en el Tiempo*
E. en Arq. Eduardo Kotásek González
*Jefe del Departamento de Procesos
y Técnicas de Realización*

Comité Editorial

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux
Dr. Vicente Castellano Cerda
Dr. Miguel Ángel Herrera Bautista
Dr. Jorge Rodríguez Martínez
Mtro. Roberto García Madrid
Mtro. Mauricio Guerrero Alarcón
Mtro. Pierre Jean Jacques Queriat Henrard
Arq. Víctor M. Bárcenas Sánchez

Dictaminador

Dr. Sergio Tamayo Flores-Alatorre
Universidad Autónoma Metropolitana,
Azcapotzalco, S.N.I. nivel 3

**Universidad
Autónoma
Metropolitana**
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

CYAD
Procesos
y Técnicas de Realización

Geo-significación del diseño: una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño, es una publicación editada por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo y el Departamento de Procesos y Técnicas de Realización de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Editor responsable: Francisco Javier Gutiérrez Ruiz

D.R. © 2013 UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco,
Av. San Pablo No. 180, Col. Reynosa Tamaulipas,
Azcapotzalco, C.P. 02200, México, D.F.
Tel.: 5318-9482
52 (55) 5318-9181 y 9183

ISBN: 978-607-28-0082-3

Primera edición: 2013

Cuidado de la edición y corrección:
Ana María Hernández López

Diseño:
Andrés Mario Ramírez Cuevas

Impreso en México, Printed in México
México, D.F., diciembre de 2013
Primera edición (500 ejemplares)

Queda estrictamente prohibida la reproducción de los contenidos e imágenes de la obra sin previa autorización expresa por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana.

Índice

<u>Presentación</u>	<u>9</u>
<u>Preámbulo</u>	
<u>La noción de <i>geosignificación del diseño</i></u>	<u>13</u>
<u>Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez</u>	
I. Diseño, factor humano y sustentabilidad	
<u>1. Diseño complejo = hombre complejo</u>	<u>27</u>
<u>Jaime González Bárcenas</u>	
<u>2. El diseño participativo como sistema complejo</u>	<u>43</u>
<u>Leobardo Armando Ceja Bravo</u>	
<u>3. Mapas emocionales para una sustentabilidad del diseño</u>	<u>65</u>
<u>Deyanira Bedolla Pereda y Aarón Caballero Quiroz</u>	
<u>4. Miradas diseñadas aún por transitar.</u>	
<u>Una perspectiva del diseño desde la geografía</u>	<u>91</u>
<u>Eska Elena Solano Meneses y Aarón Caballero Quiroz</u>	
<u>5. Diseño y desarrollo humano local</u>	<u>115</u>
<u>Héctor Flores Magón y Jiménez</u>	
<u>y Aralia María Garduño Barahona</u>	

6. Aproximación al desarrollo sustentable	
a partir de las disciplinas del diseño	129
<u>Saúl Vargas González</u>	

7. La sustentabilidad y el diseño industrial	143
<u>Héctor Flores Magón y Jiménez</u>	
<u>y Kassim Adolfo Vera Hernández</u>	

II. Diseño y complejidad

8. Lo complejo y lo simple en el paradigma del diseño	
como sistema actual y futuro	157
<u>Eduardo Ramos Watanave e Hiram E. Ramos Romero</u>	

9. El diseño considerado una ciencia de la transdisciplina.	
Una mirada desde los sistemas complejos	173
<u>Víctor Miguel Bárcenas Sánchez</u>	

10. La complejidad en las formas de intervención del diseño	201
<u>Ana Carolina Robles Salvador y Rodrigo Rosales González</u>	

11. La complejidad geológica en la interpretación	
del diseño posmoderno	219
<u>Aarón Caballero Quiroz y Eska Elena Solano Meneses</u>	

III. El concepto de diseño

- 12. Gradientes de significación del diseño: extensión, estadio
y polaridad del concepto diseño** **239**
Francisco Javier Gutiérrez Ruiz y Jorge Rodríguez Martínez
- 13. Interdisciplina del diseño** **269**
Luis Rodríguez Morales
- 14. Reflexiones sobre concepto y diseño** **287**
Eduardo Ramos Watanave y Rubén Sahagún Angulo

Eska Elena Solano Meneses
y Aarón Caballero Quiroz

4. Miradas diseñadas

aún por transitar.

Una perspectiva del diseño

desde la geografía

Universidad Autónoma
Metropolitana, Unidad Cuajimalpa
División de Ciencias
de la Comunicación y Diseño,
Departamento de Teoría
y Procesos del Diseño

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo establecer condiciones para pensar el diseño a través de un marco de referencia que permita generar auténticos escenarios críticos.

Se trata de desvelar sentidos más allá de las necesidades que una labor como el diseño resuelve, más allá de las conductas sociales y culturales que evidencia su producción, e incluso más allá de las aportaciones plásticas que sus morfologías hacen al grueso de propuestas cargadas para muchos de contenidos.

Proponer la filosofía como aquellas condiciones que permiten pensar el diseño, pedir prestadas las prácticas de las que se vale esta disciplina no para encontrar su origen y sentido, sino ante todo para experimentarlo, vivirlo, tal y como Jacques Derrida lo denuncia en sus reflexiones tituladas *Aprender por fin a vivir*.

La mirada que se propone, bajo la cual observar al diseño y sus haceres para así criticarlo, se muestra en realidad como un gesto que busca, lejos de los linderos conocidos por la disciplina, para no enrarecer la atmósfera sobre la que escudriña dicha mirada.

Palabras clave: diseño, filosofía, geografía del diseño.

Abstract

This article aims to establish the conditions to think on design through a reference framework that may allow the generation of authentically critical scenarios.

The aim is to uncover senses, significances that could be placed beyond the needs that and activity such as this tries to solve, beyond social and cultural conducts which are evident through its production and even beyond its aesthetic merits or their morphologies that comprise most of the proposals loaded for many with their contents.

To propose the Philosophy as those conditions that allows to think the design, is to borrow those practices that are used by this discipline, that is not used to find the origin and sense of any chore, but above all to experiment it, to live it and as Jacques Derrida denounces in his reflections titled "Learning to live finally" (Aprender por fin a vivir).

The type of glance that is proposed, under the one design and its doings may be observed as to be able to criticize it, what is shown in reality, is a gesture that searches away from design's known boundaries by the discipline as not to rarify the atmosphere on the one that glance is scrutinizing.

Keywords: design, philosophy, geography of design.

Introducción

La filosofía es el territorio, el lugar, la geografía desde la que hay que atravesar íntimamente el diseño, tanto si se habla de los objetos que resultan de dicha labor como de la práctica que implica éste y que a la luz de la filosofía ambas situaciones son en realidad una sola; los dos extremos de una única travesía en un territorio ontológico: el del diseño.

El diseño merece ser visto desde lo único que auténticamente motiva al diseñador al realizar sus prácticas: el diseño de sí.

La mirada con que se visualiza este trabajo, propone una nueva perspectiva con la que observar al diseño y sus haceres para así criticarlo. Se muestra en realidad como un gesto que busca, lejos de los linderos conocidos por la disciplina, para no enrarecer la atmósfera sobre la que escudriña dicha mirada.

Hablar del diseño desde los propios recursos que tiene éste no ofrece auténticamente otra mirada; la mirada distinta, la que lo hace *ajeno* y distante a las mismas prácticas de siempre, mirada que auténticamente mira.

Recorrer una distancia y a la distancia, pero siempre con esa mirada. La distancia que separa a quien mira respecto de lo que mira y con cierta lejanía, lo que acaba siendo más un asunto de tránsito que de longitud. La distancia puede ser un vistazo o ser una mirada sostenida, pero en cualquier caso, ella será el recorrido, por breve o prolongado que sea, el territorio desde el qué mirar diseñando. Y como es de advertirse, la filosofía ofrece las condiciones para que ello ocurra, no como metodología que garanticen resultados confiables sino como experiencia ontológica de lo que se critica, tránsito por la geografía del diseño.

Territorio que mira al diseño

El diseño en la actualidad —al igual que todo lo atravesado por la visión de mundo que constituye la época actual, a saber la moderna¹— manifiesta una

clara pulimentación de su aparato epistemológico y de los recursos que emplea en su operación, lo que no necesariamente se traduce en un nuevo diseño, aunque sí en una diferente forma de abordar su quehacer.

Dicha pulimentación representa, para autores como Vattimo (2000), la práctica exacerbada de la racionalización del mundo, por citar un ejemplo, que se ha depurado hasta manifestarse, principalmente, en la eficiencia funcional de las partes para la obtención correcta de un resultado, tal y como ocurriría en un silogismo.

Los procesos que significan la labor del diseño, así como los métodos empleados aún por algunos para la obtención eficiente y, en ese sentido, garantizada de resultados acordes a la demanda que los originó, son el tema abordado por la mayoría de teorías o críticas referidas a estas prácticas.

Varias son las coordenadas que es posible ofrecer a este respecto en un cuadrante que se supone sobrepuesto al diseño para mapear su epistemología contemporánea, lo que no necesariamente podría leerse como *un lugar*² en el cual *habita* el diseño, si se apela a lo que Heidegger (1994) reflexiona, debido a que su exacerbada racionalización lo destierra de un sentido íntimo por definición.

Lo anterior ocurre, no porque las prácticas del diseño carezcan de elementos para que así ocurra, sino porque lo referido, en la mayoría de reflexiones teóricas y críticas sobre esta práctica, se paran delante de su objeto de reflexión y productivamente abordan un asunto amplio y complejo en su conformación, circunscribiéndolo primordialmente a la utilidad del diseño, como si ese aspecto, relevante y fundacional de sus prácticas, fuera el único o el más importante.

Autores como Christopher Jones, que en sus escritos urge la necesidad de métodos para el diseño; Bruce Archer que subraya los beneficios de producción de la sistematización en los métodos; Christopher Alexander que ve en el rigor de una metodología científica la correcta obtención de resultados o el propio Bruno Munari que fundamenta en las *reglas del Método Cartesiano* la utilización de métodos, todos ellos se muestran como un mapa que grafica

la superficie del diseño, en tanto que pasos seguros a dar por lo aforístico de su propuesta pero que dejan aún por plantear aquel territorio en el que echar raíces y no el que sólo se parcela para ponerlo a producir.

Abordar el problema del diseño, y más específicamente, el problema de su quehacer desde un horizonte que le permita diseminarse a lo largo y ancho de su extensión, asentándose y ser revalorado no sólo por los productos que ofrece sino por los hombres que conforma, situándolos exactamente en medio del mundo, es la empresa que se propone este texto.

Y la mirada que por definición se aboca a situar al hombre, no por las taxonomías que puede ofrecer sino por la experiencia de recorrido que propicia a través de la geografía de su autoconocimiento, es la que muestra la filosofía en su consideración más originaria: *el amor por la sabiduría*. Donde la filia que surge por el saber es, en realidad, el ámbito que le es propio al hombre y en el que éste lo es auténticamente, situación inequívoca, por otro lado, de sabiduría.

Recorrer al diseño no únicamente desde la postura que bajo estas condiciones ofrece la filosofía sino, en especial, bajo la mirada que busca dónde posarse, para de esa manera y *en esa manera* por fin habitar, es buscar ante todo la experiencia del diseño, pero no la que sus productos ofrecen sino la propia del diseñar.

Un recorrido en el territorio que mira

Pasearse por donde ha paseado el diseño y describir con la mirada, con el acto propio de mirar un terreno que no ha pisado nadie, no tiene como objetivo la propia renovación sino propiciar la experiencia que ello convoca.

No se trata de dar nuevas definiciones sobre el diseño a partir de su análisis filosófico sino de propiciar filosóficamente su experiencia. Se trata de recorrer, de andar con la mirada pero no la del científico que todo mira a la distancia, mediando sus impresiones lo mismo por un microscopio que por un telescopio o por la lente de la razón objetiva, sino con la mirada que *invo-*lucra y que emplaza.

Ya se advertía anteriormente que se trata de *habitar*³ el diseño, echar raíces pero no para vivir por siempre en su superficie sino para penetrar en las profundidades de su sentido mientras dure el trayecto. Hacerlo filosóficamente permitirá, por un lado, situarse lejos del territorio conocido por el diseño que es el propio diseño, ya que es ahí, lejos de casa, donde cobrará un nuevo significado tanto por la distancia con que se mirará como por la extrañeza que representará. Y, por otro lado, exiliarse más allá de las fronteras del diseño en una travesía por senderos desconocidos, permitirá volver a él con ojos renovados que pongan en evidencia lo que antes, por permanecer en la postura de siempre, no aparecía ni parecía relevante.

La filosofía, según se ha señalado, ofrece esos ojos renovados para notar la demarcación que traza el territorio de lo propio, de lo íntimo, de lo ontológico que el diseño posee y al que rara vez se dirigen los esfuerzos cuando, bajo los parámetros de la disciplina propuesta para ello, se pretende abordar.

De la hermenéutica, por ejemplo, han tomado los teóricos del diseño su disposición a interpretar, como si de un texto se tratara, lo que se pretende comunicar mediante lo diseñado en un acto dialógico con quien se supone dispuesto a leer. O bien, caso contrario, los recursos de la hermenéutica proporcionan presumiblemente al diseñador recursos para leer al destinatario de sus diseños y de nuevo, en cualquiera de los dos casos, la filosofía funge como herramienta de un proceso productivo interpretándola como una utilidad y no como una postura que, en sí misma, descubre al hombre como el fin más alto que persigue el diseñar.

El diseño más allá de sus necesidades: la geografía del objeto y la geografía de sujeto

El diseño es factible de ser representado en sus procesos y métodos para la obtención eficiente y pertinente de productos, acorde con la demanda que los solicita. Sin embargo, y sin que lo anterior sea un tema menor o que diste de

ser cierto; la práctica del diseño se acerca más una serie de recorridos con múltiples destinos, a caminos que en apariencia recién se descubren, pero que en realidad, ya han sido transitados por senderos, veredas y vías que se suponen conformados y sólo el paso que se ha dado los inaugura.

Ninguno de ellos, sea cual sea su naturaleza, corre paralelo respecto de los otros, e incluso, no todos llevan a un destino final, claro y definido o son acabados en su totalidad. Pero todos ellos se traman en un tejido de sentidos intrincados hasta conformar un ámbito que semeja la curva que describe el mundo por el que se transita y que aparece conforme se diseña, conforme se camina.

Algo de lo anterior resuena en las reflexiones de Alba (2010) cuando se cuestiona, confundida pero cierta, de que todo está por ser descubierto cuando se proyecta haciendo arquitectura:

[...] cómo reflexionar sobre la disciplina arquitectónica cuando ésta ya no podemos entenderla como un cuerpo cerrado, estático o estanco de conocimientos; sino todo lo contrario, como disciplina cuyos límites se despliegan de múltiples y diversas maneras caracterizándose éstos por ser cada vez más imprecisos, borrosos e indefinidos.

Hasta cierto punto, y bajo las consideraciones aquí expresadas, poco es lo que puede decirse sobre el diseño en tanto que práctica, si de su experiencia ontológica se está hablando, salvo que dicha experiencia será, al igual que toda *praxis*, el mundo representado en el acto mismo de diseñar.

La *praxis* aristotélica aquí referida toca al diseño por lo que éste tiene de tránsito a través de ese mundo. No es la *poíesis* que significa sus prácticas en los objetos de su actuar —y aquí se hace referencias al objeto materializado—, sino los actos que son origen y destino, objeto de sentido y sentido del objeto, diseño del diseño.

Bajo esta mirada que descansa sobre el diseño, donde la percepción geográfica se invierte, ya no es la geografía su escenario de fondo o el objeto de estudio, sino el sustrato del que el diseño emana, en un concepto ontológico

del mismo que parte de una comprensión espacio-temporal, hasta llegar al hito simbólico.

En esta postura, emergente con el siglo xx, se muestra que la tradición y el progreso propios de la era de la industrialización de los siglos antecesores direccionados por una filosofía eminentemente positivista (geografía del objeto) ya no tiene lugar en esta nueva etapa de la civilización, en la que el hombre se ve, asimismo, como un ente complejo, cambiante y sobre todo subjetivo (geografía del sujeto), y en la que el espacio se considera dinámico y en donde las relaciones espaciales son en realidad relaciones sociales de lugar.

Ya no es posible aceptar ideas unívocas, únicas y absolutas, en el entendido de una geografía estática, como tampoco es posible imaginar diseños universales y estandarizados. Un mundo como ese, el que se mueve, es en realidad, el que gira y cada vuelta es un asunto de transformación más que de simple rotación, en constante cambio, y el hombre es subjetivo, por lo que subjetiva ha de ser su visión del mundo.

Como una respuesta al contexto referido, el diseño se muestra en dos superficies contrarias, cada una detonada por opuestas reacciones ante el efecto globalizador: por un lado, el diseño de género, apegado a peculiaridades o a micro culturas, que pretenden atender necesidades particulares de un grupo determinado. La ambigüedad y la paradoja son posibles, aceptables y plausibles, y con ello el diseño se deshace de limitantes tanto compositivas como funcionales heredadas de la modernidad.

Por otro lado, se presenta la postura contraria, la que aboga por la homologación mundial. La multiplicidad sustituye el individualismo, llegando al extremo de perder al individuo, llevándolo también a la crisis de la no identidad. La globalización genera la idea de unidad (la MacDonalización de Ritzer), mientras en la realidad la competencia y las diferencias persisten. El planeta es un todo, pero conformado de particularidades y regiones no homologables. La intención de percepción global, en su idea de unidad, genera, sin embargo, la sensación de falta de profundidad y de desapego de este mismo modo de vida universal, y permite que la sociedad acepte esta contradicción

global-local sin angustia. El diseño se extiende universalmente amparado por el manto protector de un “mercado de marcas reconocidas” y un fuerte interés económico.

Travesía íntima por el diseño: ¿libre interpretación u ordenación del territorio?

La interpretación constituye el inicio y el final de la comprensión del territorio que nos circunscribe, con todo lo que el concepto de territorio involucra: la conciencia del espacio, del lugar, de aquel que no es sólo una coordenada sino la superficie descrita en un lapso de tiempo que transcurre mientras ocurre, pero con una idea de posesión, de apropiación, de aprehensión que al final se pliega para convertirse en pertenencia de una persona o sociedad. La comprensión de esta geografía no es unívoca, como tampoco lo será el proceso de la interpretación de sí.

En lo que respecta al diseño, en tanto que práctica íntima y originariamente humana, su labor es claramente una expresión subjetiva, histórica y dialéctica de raíz, por la relación establecida con las múltiples variables que conforman un ser y su marco epistémico, haciendo con ello evidente esta multiplicidad de su origen, tan propia de los tiempos que corren en la actualidad. Si a una naturaleza eminentemente subjetiva le agregamos una interpretación relativista, propia de esta visión, nos encontramos en la cumbre máxima de la ambigüedad, de la infinidad posible, de la referencia inacabable de Hegel, en donde únicamente es posible encontrarse al hombre que diseña, que se diseña en semejante acto.

“Ordenar el territorio” y entender el diseño, entonces, se convierte en tarea imposible, si se parte de una postura lógicamente razonada, productiva, utilitaria donde existe un mensaje único que subsume, en realidad, una construcción personal. En cambio, si se parte del tránsito que significa al propio tránsito, entonces hemos de entender el proceso de diseño como un fenómeno

dialógico, donde la comprensión de quien diseña y quien usa, se resuelve en ese diálogo, pero desde el territorio de lo óntico que es el suelo que ambos pisan en realidad, y que éste se multiplicará ya que cada diferente contacto que tenga con la obra estará circunscrito por diferentes situaciones y estados de ánimo de cada espectador, mismos que derivarán la interpretación válida del mensaje infinitesimalmente.

Esta interpretación, donde el significado es subjetivo y relativo, construido desde la psicogénesis y la socio génesis de Acha, se explicita por los tres elementos señalados a su vez por Mélich: símbolo, mito y rito; reivindicando aspectos desdeñados por lo funcional, donde lo ritual y mítico estaban asociados a la falta de certeza y conocimiento metodológico, en cambio, contribuyen a enriquecer la complejidad de la interpretación hoy día. Con ello, se entiende que el espacio no es neutral, que se manifiesta de manera participativa a través de la generación de estos conceptos de Mélich, que conforman a la existencia del hombre respondiendo a su particular cosmovisión. Nuevamente el ser posmoderno se impone, ese ser que se manifiesta de múltiples maneras, todas válidas y nunca absolutas.

Si el diseño ha partido de la postura que su proceso de expresión ha de verteerse en un concepto, y que este concepto es el punto de partida filosófico y profundo en que sustentar la obra misma, ¿tiene sentido en la medida en que la interpretación será tan subjetiva, relativa e infinitesimal como imposible? ¿En dónde queda, pues, su mensaje, si en la realidad nadie podrá darle una interpretación apegada al autor, porque para ello tendrían que partir de la misma sustancia que lo está generando? Para Nietzsche “No hay datos, solo interpretaciones”, a lo que Mélich agrega “conocer no es reflejar al mundo sino crearlo”; luego entonces, al interpretar estoy creando, me convierto en cómplice y socio del autor. El grave error del modernismo fue creer que el receptor era un ente pasivo y receptivo, como mapas que representan un absoluto, sin entender que cada persona construye, desde el código, el concepto o el mapa.

Así, la concepción convencional del diseño, en la que éste se centraba en torno al objeto, le ubicaba por encima del observador: quien miraba el

territorio, no era el elemento hegemónico, sino que era, únicamente, “el sujeto decodificante”, y éste se limitaba a dar lectura al mensaje dado por el autor. El diseño establecía, entonces, un proceso de comunicación en la que la respuesta no importaba, mucho menos la interpretación.

Hoy en día el sujeto se reivindica, y se ha abierto el umbral al interlocutor, de tal manera que el autor, prácticamente, queda desplazado, ya que la carencia de un significado fijo de la obra reduce la autoridad del artista como fuente principal de significaciones (Efland Arthur D., 2003). El autor sólo ha iniciado el diálogo, la descripción geográfica donde el espacio es una construcción social, pero el discurso queda abierto al espectador, a ese trayecto que su ideología y su libre interpretación posibilita, y no debe ser, necesariamente, coincidente con otro espectador. La geografía y la interpretación se conciben como inestables, no lineales y, culturalmente, integradas a identidades concretas (*Ibid.*).

En la mirada del diseño de hoy, se privilegian las diferencias culturales y procesos alternativos de pensamiento, al tiempo que se ilustra la fragilidad del sentido y la relación del concepto de saber con el poder. Otorga, por su parte, importancia a las tradiciones y valores locales, de hecho se apoya en ello de manera que la parte elitista del diseño artístico intelectual se descalifica y reivindica la cultura popular; los mitos y rituales son revalorados y recontextualizados para ser observados por el artista y, entonces, por el sujeto que interpreta el diseño. Los mapas hoy son imaginarios sociales reflejados en un fuerte acercamiento del diseño a la gran población (democratización del mismo), al tiempo, que disuelve el estatus del diseño como resultado de la acción elitista manipulada por los intereses de conservación del poder a través del saber de grupos anteriormente privilegiados. Concede, además, al sujeto o espectador la posibilidad de partir de su experiencia visual con el objeto y construir una interpretación diferente, poco o nada ligada a la intención del diseñador: esto conduce al desplazamiento del interés al sujeto y no más al objeto. El espacio no es más territorio, se significa y se convierte en *Lugar*, transformación social del espacio-tiempo. La semiótica estructuralista

deja de ser la “mirada” del diseño, y los mapas son incapaces de representar el *Lugar*, pues éste, es ya, ulterior al espacio físico.

La metodología para el análisis e interpretación del diseño, es decir, el modo de mirarlo puede posicionarse en el territorio antes referido. La mirada contemporánea del diseño forma parte de una crítica cultural, por lo que la función de los críticos es analizar el diseño en su contexto cultural y no sólo en su ámbito productivo debido a que entraña niveles interpretativos, canales de comunicación y circunstancias diversas, que no ofrecen una representación absoluta de lo ocurrido. La crítica debe entonces ser una experiencia de aprendizaje mientras que la estética no necesitará ser consensuada. Disciplinas como la antropología, la sociología, la etnología y la ciencia cognitiva se hermanan con el diseño y otorgan “nuevas perspectivas”, “nuevas formas de mirar” y los estudiosos de éste deberán, desde esta nueva trinchera, iniciar su combate. La crítica debe ubicarse en una postura libre de convencionalismos y prejuicios, y permitir que la libertad se exprese, al momento que interpreta de manera abierta las condiciones de este nuevo discurso, apoyada en una deconstrucción que impida una interpretación fija en la que el conflicto y la desproporción puedan ser una norma, en la que el signo y el significante se puedan constantemente separar y unir de manera continua, resultando siempre una multiplicidad de combinaciones. Así también, el mapa cognitivo del espacio debe analizar los lugares con el mismo enfoque multidisciplinar: como fuentes de imaginarios de Lotman, como productos de las instituciones de Bourdieu, como resultado de las relaciones sociales de Lefebvre, o como formas de poder de Foucault.

Filosofía, geografía y diseño

Pero ¿qué sucede si lo referido hasta ahora se ve desde la postura del diseñador mismo que le genera? ¿Es realmente la creación algo racional o es válida la experimentación, es decir, el ensayo y el error? Dalí sostenía que “Los errores

tienen casi siempre un carácter sagrado... lo que procede es racionalizarlos y después sublimarlos”, respaldando la irracionalidad y la no intencionalidad como fuente de su idea para luego dar paso a la racionalidad como una justificación y fundamentación tardía, *a posteriori*, de la idea creativa.

Si Foucault concede a los saberes no eruditos, es decir las *doxas*, la posibilidad de reivindicar su posición frente a los saberes científicos de base meramente intelectual; y bajo esta perspectiva pretende liberar de su sometimiento este tipo de pequeños saberes (ingenuos), entonces, no debiera existir la necesidad de justificar una idea o concepto de diseño, desde la perspectiva intelectual y crítica únicamente, sino apoyados en la genealogía que el mismo Foucault establece, de manera que pueda ser aceptado el hecho de que la idea o concepto tenga su origen dentro de un proceso no intelectual incluso aleatorio o circunstancial: es decir, serendípico; que puede deambular en un doble sentido: de lo pragmático a lo teórico o de lo teórico a lo pragmático.

En la geografía, la relación de ida y vuelta también se desvela: la sociedad produce espacio y lo espacial también produce lo social, de modo que se produce un intercambio simbólico de donde surge el *Lugar*, que es, además de un punto en el mapa, una relación con su entorno, generando intersecciones y aislamientos.

La filosofía, ha de considerar la posibilidad de que no exista necesariamente una intención intelectual al generar un diseño, y que este proceso epistemológico, en el que se supone se basa la creación, no siempre existe de manera racional y consciente. La creación puede ser independiente a la acción de conocer, producto aleatorio y lúdico, cuyo carácter de espontaneidad no debiera estar sujeto necesariamente a un enfoque cognitivo. Se ha establecido que el conocimiento en el diseño ha de surgir cuando “la relación cognoscitiva es una presentación básica del objeto del diseño y la operación cognoscitiva es un procedimiento de trascendencia sobre el objeto” (Irigoyen, 1998), eliminando la posibilidad de que la creación surja por caminos alternativos, sin perder su categoría de diseño. Consideramos, pues, que es momento de percibir el proceso creativo del diseñador desde una perspectiva más abierta,

que permita considerar otras posibilidades de generación de ideas menos sistemáticas y más libres, incluso del prejuicio que puede llevar el simple acto consciente de la creación. Y este planteamiento habrá de ser considerado, asimismo, en la didáctica del diseño.

Esta problemática se extiende desde el proceso de creación hasta la misma producción. El saber ingenuo en el quehacer de diseño ha orientado su práctica a través del mundo artesanal. El crear como “la obra va dando”, se convierte en oficio de diseño con objetivos comunes, procesos de práctica colectiva y con una concepción implícita, que determina el fenómeno del diseño. El diseño basado en estos pequeños saberes tiene su base en la simplificación de la técnica artesanal, el trabajo empírico, la intuición y el sentido común en el obrar, no valorado en la enseñanza universitaria de alto rigor teórico, ni tampoco fundamentado necesariamente en un proceso epistemológico de modelos anteriores y, sin embargo, forma parte de lo que el mismo Foucault denomina el poder disciplinario. Es decir, los aparatos de saber propio de una disciplina específica.

En contraste, el conocimiento científico tiene su aplicación en el diseño a través de la geografía, la geometría y las matemáticas. La geografía constituye la idea descriptiva, de observación del espacio y sus relaciones con el hombre, mientras las geometrías euclidiana y moderna se utilizan para configurar los espacios y hacerlos mensurables; las matemáticas, por su parte, son para calcular los elementos de diseño y construirlos racionalmente. Esto está científicamente respaldado por este conjunto de saberes exactos, técnicos y eruditos reconocidos históricamente, mismos que por siglos constituyeron la única fuente posible del conocimiento y saberes universales y fidedignos.

La tecnología industrial en el diseño es la consecuencia del saber científico, es la mirada de una geografía moderna, de un espacio inamovible, fijo y reaccionario que critica Foucault; y, por tanto, es otro mundo en relación a la técnica artesanal propia del saber popular, por ello no hay que soslayar que la ciencia, la tecnología y los saberes populares, son elementos desde siempre pertenecientes a la esencia del diseño.

Mucho se ha criticado como una característica en el ejercicio del diseño la intención de controlar el conocimiento y sistematizarlo, es decir, de ejercer el poder a través del saber. Consideramos un error polarizar la postura del ejercicio del diseño argumentando que sólo es posible su adecuado desarrollo bajo el rigor teórico, eliminando el predominio de la intuición, así como de procesos cuyos saberes, ni están respaldados por la ciencia, y no son tampoco necesariamente medibles a través del proceso formal de la epistemología, en la que se defiende la idea que la creación parte forzosamente de un conocimiento, cuando se ha visto que no, necesariamente, en un término extenso de diseño, se ha de cumplir.

Diseño, conocimiento y comunicación: una relación geográfica

En la geografía existen muchos elementos que se relacionan entre sí y que en conjunto conforman el mundo como lo entendemos. Todos ellos se comparten y se complementan, de manera que no se pueden considerar de forma aislada, por lo que la relación geográfica se entenderá, más bien, como una relación sistémica. Ello se aprecia en el diseño, su papel en la generación de conocimiento y su papel como proceso de comunicación.

En el diseño se señala que ese contacto entre los elementos que nutren y conforman su cartografía, subyacen en esta misma relación sistémica, de modo que cuando el sujeto se cuestiona respecto del diseño, culmina con el mapeo de éste, concediendo a los signos y símbolos el papel protagónico de un proceso de comunicación generado por el mismo diseño como constructor de una territorialización o apropiación del conocimiento.

Estos símbolos están determinados por el logos, ya que esta es la manera como el hombre define su paisaje a través del diseño, mediante representaciones simbólicas, ya que siempre implica una intención comunicativa y un contenido significativo.

Pero esta expresión simbólica, donde ya intervienen al menos dos sujetos apreciando un diseño (entendida por eso como relación dialógica y ecológica),

queda sujeta a factores comunicativos y sociales, por lo que el relativismo cobra importancia, al determinar que los factores externos pueden influir en la manera cómo se interpreta el diseño, esto debido a la influencia del medio y al espíritu del tiempo, así como a la pertenencia a un determinado círculo cultural y los factores determinantes contenidos en él (Hessen, 2001); mientras que a la luz de subjetivismo, los factores individuales también contribuyen a la interpretación de mismo fenómeno, generado, con base en puntos cardinales personales, tales como la percepción, su idea o interpretación del logos.

La actividad cognoscitiva, desde esta coordenada, puede entenderse cómo la expresión de un conjunto de transformaciones socioculturales que afectan la geografía del diseño: la forma de hacer, la forma de vivir, la forma de sentir, la forma de pensar y, con ello, la forma de comprender o interpretarlo. Cada sociedad erupciona un tipo de saber en el que se expresan de manera consciente o inconscientemente, las estructuras, los valores y los proyectos de esa misma sociedad, resaltando la postura relativista en todo proceso creativo que genera el diseño.

Por otro lado, el subjetivismo, que refiere un relieve individual, se ve reforzado con el concepto de percepción, que es el proceso cognitivo sobre el que se construye el conocimiento mismo, por lo que no puede estar divorciado de la concepción del diseño. En consecuencia, la percepción es posible en tanto contamos con mapas y esquemas mentales que permiten percibir el espacio: escenario y lugar del diseño, y en ese sentido resulta ser un paisaje histórico y cultural a través de la cual se concibe el diseño. Esta percepción se relaciona, por lo tanto, con la forma, la función y el proceso del diseño; por lo que es dinámica, cambiante, por la propia naturaleza de su relación intrínseca, así como de las relaciones que establece con el sujeto cognoscente y la perspectiva individual y cultural que le permiten diseñar.

Estos mapas mentales, producto de la percepción, garantizan que el hombre aprehenda al diseño a través de líneas imaginarias o símbolos tal como afirma Nicol (2001) “el símbolo verbal (o no verbal) es simbolización de alteridad e identificación distintiva de las cosas”, luego entonces, en este proceso

comunicativo que presupone el discurso, el diseño surge de una serie de diversos factores, lo que manifiestamente rompe con los paradigmas que le entendían, como a la geografía moderna, como un conjunto de elementos unidos pero independientes.

Es en el significado del signo o símbolo la manera como el diseño halla su manifestación en un enfoque altamente social: la comunicación se centra en el diseño que la hace posible. Es la base del diálogo, entendiendo éste de manera concreta como los cuestionamientos que se hacen de un diseño, el acuerdo y consenso que se tiene de él entre dos o más interlocutores.

Se destaca la sociología propuesta por Nicklas Luhmann (1984) como punto de partida de una visión sistémica. La teoría de Luhmann no hace depender la constitución de sistemas a la existencia de un basamento estructural (necesidades básicas o derivadas, normas, valores, instituciones, etc.), sino que más bien observa e interpreta a estas últimas estructuras o capas como consecuencia de la puesta en marcha y operación selectiva de los sistemas sociales. El elemento básico de los sistemas sociales es la comunicación, que se constituyen en el ecuador de la teoría de sistemas.

Es en el símbolo o el signo (no percibidos como sinónimos, sino por sus diferencias connotacionales), cual epicentros de comunicación en el diseño, el lugar donde las significaciones se constatan y constituyen el producto de actores sociales particulares y no se remiten a una significación única sino que se ubican en el trayecto de ambos polos: desde lo individual a lo colectivo, y desde lo psicológico a lo social. Esta significación toma entonces valor de institución social y, por consecuencia, es históricamente datado.

Con base en lo anterior, es posible afirmar que el diseño, sujeto a todos los valores y variantes anteriormente mencionados, no tiene su yacimiento en lo individual, sino que al generarse de y desde lo social, carece de una intemporalidad, por lo que su carácter histórico vislumbra a la ciencia misma como algo paradigmático, donde las verdades universales, determinadas y eternas, no tienen cabida. La postura general es que un signo o símbolo tiene validez dentro de su entorno original, y que los factores histórico, social, cultural y un

largo etcétera han de considerarse cuando se pretenda hacer lectura del diseño como fenómeno, ello permite establecer que no podrá haber una metodología única para su comprensión, ya que ésta dependerá de todos los factores que envuelven dicho fenómeno para su amplio estudio.

Miradas aún por transitar... la geografía a través de la geometría

Uno de los instrumentos para la comprensión de la geografía lo ha constituido la geometría, que ha permitido que a través de las disciplinas cuantitativas la aprehensión del espacio y sus relaciones, sea posible. Las condiciones medibles del espacio moderno hacen accesible la acotación de los trayectos entre diferentes puntos, pero quedan circunscritos a la lógica matemática. A diferencia de ello, la trayectoria, comprendida por la geometría posmoderna, no marca hechos, sino posibilidades, es decir, una visión en prospectiva del diseño, dando lugar a estas miradas aún por transitar.

Trayecto es el camino recorrido entre dos puntos desde una misma esfera, y la trayectoria describe la línea de un desplazamiento y permite apuntar hacia un posible destino, no necesariamente limitado por una esfera, sino proyectado hacia nuevas direcciones. Es en esta trayectoria en la que la hipertextualidad en el diseño es posible, ya que alude a otras áreas o dimensiones en el mundo del conocimiento, a una nueva lógica y a una nueva metodología, lo que nos conduce a otras miradas hacia el diseño. No es una nueva disciplina, concierne sólo al intersticio que está entre las disciplinas y a través de las disciplinas, y aún más allá de las mismas. Es un espacio liminal.

A través de esta trayectoria, se encuentran nuevos posibles instrumentos tanto para la generación del diseño como para su lectura, buscando desde nuevos acantilados una conurbación entre el diseño y nuevas disciplinas, concebido todo como fenómeno. Sujeta a esta tendencia las posibilidades en el diseño se renuevan, nutren y enriquecen, introduciéndose en tierra fértil, no explorada. La posmodernidad, dentro de este concepto rizomático ofrece

un amplio menú de posibilidades para la creación en el diseño, tanto como la conjugación de las diferentes disciplinas que la pueden hacer posible; pero, en cambio, también asienta esta actividad en un terreno culturalmente accidentado.

Bajo este contexto, se aprecia que la visión de diseño hipertextual propone importantes herramientas de creación, análisis y crítica, y dicta una nueva posibilidad: un planteamiento sistémico, donde diversos enfoques puedan simultáneamente intervenir, determinando ejes, mas no caminos, proyectando trayectorias, mas no definiendo trayectos, subyacente en el pensamiento posestructuralista, donde esta multiplicidad de ideas se contrapongan generando con ello respuestas exponencialmente amplias, redirigidas por la creación, análisis y crítica hacia un encuentro más cercano (sincrónico y diacrónico) con el diseño como fenómeno.

Relación con el modelo propuesto de *geosignificación*

La analogía, punto de origen de la metáfora, ha sido un instrumento útil para acercar elementos cuya naturaleza subyace en ámbitos diametralmente opuestos, ya que es posible establecer, a través de ella, un común denominador que posibilite una discusión apoyada en argumentos inexplorados y, en consecuencia, aportadora de nuevos enfoques, en este caso, del diseño.

Beuchot (2008) apoyado en el "Tratado sobre la Analogía de los Nombres" de Cayetano, establece que la analogía es el elemento que, por la evidencia de similitudes y diferencias, establece nexos que vislumbran en el crítico la posibilidad de una interpretación mediada entre la multiplicidad de interpretaciones posibles y una única posible interpretación totalitaria.

La analogía del Diseño con la Geografía, consigue una nueva mirada, que pretende hilar un proceso reflexivo sobre el quehacer del diseñador, permitiendo descubrir nuevos horizontes, y explorar conceptos cuya apertura posibilite que, de manera simultánea, el lector recorra una línea paralela entre las

dos disciplinas, cimentándose en sus características esenciales: la geografía centrada en el estudio del espacio desde su perspectiva posmoderna, y el diseño centrado en el estudio del proceso diseñístico en sí; para decantar en un análisis que permita un acercamiento a la significación del diseño, como objeto de estudio de este trabajo.

Conclusión

La revisión expuesta en este trabajo permite delinear en diferentes direcciones las condiciones del diseño hoy en día, en todas y cada una de sus manifestaciones y procesos, así como entender al diseño, ante todo, como una experiencia, si de un señalamiento como este se pretende reenfocar su labor. La analogía con la geografía desveló que los paradigmas ideológicos de las diferentes etapas tienen eco en uno de los quehaceres propios del hombre y del hombre propio: el diseño.

Pero en especial la geografía, el territorio bajo el que fue planteada esta condición del diseño genera un horizonte para entender a esta labor con ojos ontológicamente renovados.

La ideología que antes privilegiaba al objeto, haciendo de éste su punto focal de estudio, es posible re-direccionarla hoy día, y enfocar al sujeto, lo que en términos de diseño y de entender el espacio nos ubica ante una preocupación nuevamente por el hombre y sus necesidades más allá de las estrictamente físicas y funcionales. Interesa ahora su sentido de ubicación, su pertenencia a un entorno y el propiciar, a través del diseño, una relación simbólica de emergente carácter social en la que plantearlo, más que únicamente resolverlo, ya que, como se expuso a lo largo de este trabajo, es en ese planteamiento que tiene sentido, es un suelo que pisa camino para hacer mundo.

Del mismo modo en el que se debilita el objeto como objetivo hegemónico del diseño, también el modo de enfrentar e interpretar ha cambiado. Los mapas que delineaban los territorios hoy se convierten en perspectivas

transitables, pero no con un camino definido, sino sujetos al libre albedrío ante una deriva interpretativa, que se apoya más en una concepción producto de una historia personal y colectiva de una sociedad, complementaria a las demandas psicológicas y antropológicas de una persona.

El proceso, centrado en la generación de ideas, también se manifiesta como una travesía, en la que el concepto no trasciende para dar paso a un tramado de variables con carácter eminentemente sistémico y significativamente ontológicas, las diferentes disciplinas se retrotraen, se nutren y se mezclan abriendo un nuevo panorama del proceso diseñístico, entendiéndose éste más como una manifestación de una cultura o sociedad que de ocurrencias creativas de carácter individual y, todavía más, de un carácter originario, con un sentido más alto que, sin que ello se vuelva un fin, establecerá condiciones para reconsiderar los motivos del diseño en términos de lo ontológicamente relevante.

Ante esta perspectiva que coloca al diseño como un eminente modo de territorialización de una cultura, su papel simbólico se manifiesta y su calidad de referencia histórica se hace evidente.

Miradas aún por transitar es, pues, un análisis, que bajo el pretexto de la analogía con la geografía ha pretendido un planteamiento significativamente íntimo de un diseño transitado, recorrido, vivido, que no explicado y mucho menos definido; misma que ha transitado del objeto al sujeto, de la interpretación unívoca a la libre interpretación, de la práctica y producción del diseño al tránsito por su geografía.

NOTAS

1. Para los estudiosos del tema, si bien la actual no es una visión de mundo propiamente moderna, tampoco se ha abandonado del todo esta postura y no tanto porque se sigan manifestando consideraciones semejantes de mundo como porque no se evidencia del todo una posición ajena por completo respecto de la moderna, condición inequívoca de modernidad: negación dependiente de lo negado.
2. Con esta noción se hace referencia a lo que Auge (2008) deja entrever cuando reflexiona sobre los no lugares como espacios sin significación.
3. Habitar no es el acto de ocupar un espacio dedicado a ello, según lo refiere Heidegger (1994), sino que se refiere al acto mismo de conocer en éste, que por fin se encuentra el sitio al que se pertenece: el conocimiento de sí delante del mundo: “en la tierra”, “bajo del cielo”, “permanecer entre los divinos”, “perteneciendo a la comunidad de los hombres”.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- ALBA, M. I. (2010), *Intersecciones en la creación arquitectónica*, Sevilla: Universidad de Sevilla.
- ARISTÓTELES (2000), *Ética Nicomáquea*, Madrid: Editorial Gredos.
- AUGE, M. (2008), *Los no lugares. Espacios del anonimato*, Barcelona: Editorial Gedisa.
- BEUCHOT, M. (2008), *Perfiles esenciales de la hermenéutica*, México: Fondo de Cultura Económica- UNAM (1a ed.).
- EFLAND, A. D. (2003), *La educación en el arte posmoderno*, Barcelona: Paidós.
- GADAMER, H. (2012), *Verdad y método*, Salamanca: Ediciones Sígueme.
- HEIDEGGER, M. (1994), *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serval.
- HESSEN, J. (2001), *Teoría del conocimiento*, México, D.F.: Porrúa (120 ed.).
- IRIGOYEN, F. (1998), *Filosofía y Diseño. Una aproximación epistemológica*, México, D.F.: UAM.
- LUHMANN, N. (1984), *Sistemas Sociales*, Barcelona: Anthropos-UIA-CEJA.
- MUNARI, B. (2004), *¿Cómo nacen los objetos?*, Barcelona: Gustavo Gili.
- NICOL, E. (2001), *Los principios de la ciencia*, México, D.F.: Fondo de Cultura Económica (5ta ed.).
- RODRÍGUEZ, L. (2006), *Diseño: estrategia y tácticas*, México: Siglo XXI.
- VATTIMO, G. (2000), *El fin de la modernidad*, Barcelona: Editorial Gedisa.