

**Genaro Hernández Camacho**

ORCID: [0000-0003-4894-0854](https://orcid.org/0000-0003-4894-0854)

## La idea de anticipación en el diseño

Páginas 5-18

En:

Taller servicio 24 horas. Revista semestral de Investigación en Diseño. Año 8, Número 15 (marzo 2012), 1665-0670. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño.

ISSN: 1665-0670



Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Azcapotzalco

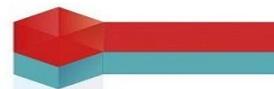
<https://www.azc.uam.mx/>



Ciencias y Artes para el Diseño

División de  
Ciencias y Artes para el  
Diseño

<https://cyad.azc.uam.mx/>



Departamento de Investigación  
y Conocimiento para el Diseño

<http://investigacionyconocimiento.azc.uam.mx/>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

# La idea de anticipación en el diseño

Mtro. Genaro Hernández Camacho

Arquitecto por la UAM-A, tiene un diplomado en Salud, Seguridad y Protección Ambiental por el IMSS y es maestro en Urbanismo con Mención Honorífica por la UNAM. Se ha desempeñado en el ámbito pedagógico y participó con la ponencia "La convivencia en el proceso educativo" dentro del 1er Foro de Presentación de Experiencias Educativas en la UACM. Además coordina las sesiones "Educar ¿para qué?" y "¿Quién cuenta en la escuela?" dentro del marco de construcción de espacios de acompañamiento y reflexión en el proceso de aprendizaje. Cuenta con experiencia profesional como arquitecto en: diseño, supervisión y construcción de obra tanto en el ámbito público como en el privado.

*El yo aprende a revelarse con mayor sinceridad cada vez, y cuando más aprende, más ensalza y hace honores al cuerpo y a la tierra.*

Nietzsche, (2002:36)

## Resumen

Debido a que existen múltiples problemas sociales, es posible plantear diversas soluciones; sin embargo, al buscar subsanar un problema, éste remite a otro. Es necesario indagar en los remedios viables para encontrar una relación de raíz. Primero hay que abstraer para posteriormente proyectar. Es decir, hay que entender el problema, para posteriormente poder anticipar.

El ir de lo real a la abstracción y de la idea a la concreción, permite dar cabida a una solución en proceso, donde el diseñador tiene la capacidad de unir y separar cosas para concretar con certidumbre las diferentes proyecciones en las cuales corrige su labor.

**Términos clave:** anticipación, aprehensión, diseño, enajenación, lucha, naturaleza, social.

## Abstract

Since there are many social problems, it is possible to propose various solutions; however seeking to remedy a problem, this remits to another. It is necessary to inquire into the feasible remedies to find a viable root relationship. First you have to abstract to later project. Namely you have to understand the problem to later be able to anticipate.

Going from reality to abstraction and from the idea to the realization, this method gives shelter to a constructive solution, where the designer has the ability to attach and detach to specify with certainty the different projections, where, corrects its work.

**Words:** anticipation, apprehension, design, alienation, fight, nature, social.

## Introducción

El presente artículo está dedicado a los diseñadores, pero su uso puede ser análogo para las ciencias y las artes en general. Así, el texto invita al lector a detenerse un instante para reflexionar con la intención de encontrar mayor certidumbre en su labor, sin dejar de tener presente el contexto y, en el caso del diseñador, mostrar la posibilidad de proporcionar un sustento material, vínculo para la actual transdisciplina; no se pretende pensar en la amplia gama de las sapiencias, sino en cómo éstas inciden en el proceso del diseño. Ahora, la cuestión radica en ¿por qué revisar el diseño desde la idea de anticipación? Se parte de que existe una problemática en el eje rector de muchos proyectos de diseño, el cual tiende a ser idealista y sus resultados terminan por servir a la regeneración del capital como indica Lefebvre (1974), por consiguiente regeneran la desigualdad social. Por lo tanto, se comienza desde lo material necesario para la formulación de ideas hasta su puesta en práctica en el entorno.

Saldivia (2004) indica que una alianza entre la epistemología y el diseño no representa una senda teórica para el futuro, sino una necesidad de supervivencia de la misma disciplina, a la vez que una manera de encaminar el diseño dentro del universo del acervo cognitivo contemporáneo. Por ello, entender el proceso cognoscitivo auxilia al diseño para aprovechar la estructuración de las ideas en enunciados mentales para posteriormente imaginar, concretar y corroborar.

Vislumbrar el futuro es una preocupación común; el hecho de que un proyectista piense en un mejor porvenir no significa que sea el único diseñador del mundo en hacerlo. Como se sabe, los seres humanos somos biológicamente semejantes, así que cualquiera puede pensar en mejorar las condiciones de vida; entonces, el diseño (como actividad) es una introspección personal en cuyos motivos se encuentran en las necesidades sociales, por ende su respuesta se expresa en la amplia gama sociocultural a la cual se debe.

Cuando se busca proyectar de manera certera, resulta favorable cuestionar sobre datos objetivos. Las preguntas, entonces, no tienen que plantearse acerca de todas las cosas, sino que debemos enfocarnos en las prioridades que nos atañen. Por ejemplo, Sócrates<sup>1</sup> se enfocó en el saber práctico, en lo que es útil para el ser humano.

Asimismo, el diseñador debe poder anticiparse, a las consecuencias en su intervención del mundo. Al ser concebido por una necesidad real, el diseño se enfoca en una carencia, la cual queda latente mientras no sea satisfecha. Si existe recurrencia de una necesidad en la vida cotidiana, será motivo de un impulso vital, que encenderá el proceso cognoscitivo

hasta engendrar una idea, de la cual se origina el proceso creativo hasta lograr una solución.

Los prearistotélicos esbozaron la diferencia entre lo objetivo y lo subjetivo: "El hombre no conoce las cosas<sup>2</sup> como son, sino como son para él" (Aristóteles, 1969: XIX-XX). Separando lo sensible de lo razonado; es decir: las percepciones nos engañan, por lo cual debemos pensar para acercarnos a la verdad; cuestionarnos acerca de nosotros mismos, para comparar lo percibido con lo razonado. En este plano es donde se mueve la autodisciplina del diseño, en la sección mediática. Por lo tanto puede ir de lo concreto a lo intangible y viceversa; es así como se tiene un contacto real con el mundo y para entenderlo, primero se percibe, aunque no de manera directa.

## Observación, pensamiento y construcción

Al construir lo pensado incidimos en lo real, reconocemos para obtener certidumbre de nuestra aplicación en el plano existente. Corroboramos al poder abstraer lo que se realiza. Así se lleva a cabo una doble tarea: estructurar y constituir el entorno que se percibe. Aristóteles<sup>3</sup> explicó cómo aprehendemos el mundo que nos rodea: comenzamos por discernir las cosas que abstraemos, para asignarles conceptos y posteriormente, poder realizar proposiciones.

Una vez aplicado lo abstraído, es posible transformar el entorno y con ello (al formar parte del contexto), al mismo ser humano. Una primera aproximación a la realidad sucede cuando percibimos el ambiente. Notamos en su generalidad el mundo que nos acontece; experimentamos y empezamos a enfocarnos en los detalles. Al conjuntar las diferentes piezas de lo

que vivimos, y a continuación vaciarlas en nuestra labor, podemos realizar una secuencia constructiva entre experimentar, vislumbrar y hacer. En el campo del diseño (Irigoyen, 1998: 16) indica que éste es un quehacer principalmente creativo, cuya metodología conceptual lo enlaza necesariamente a todos los campos del saber y del conocimiento.

En este sentido se considera relevante mencionar a algunos de los pensadores que han descrito la relación entre el ser humano y su realidad. Protágoras,<sup>4</sup> por ejemplo, afirma que: primero abstraemos, codificamos la información separando lo útil de lo superfluo. Por su parte, Saussure<sup>5</sup> indicó que obtenemos un significado y un significante de dicho proceso; es decir, se relaciona lo aprehendido con memorias anteriores, para entablar un enunciado congruente, que describa por medio de conceptos lo abstraído del entorno. De acuerdo con esto, no se puede transformar lo que no se conoce; es necesario conocer primero el mundo, para después reconocerlo<sup>6</sup> y así poder anticipar su transformación.

Las experiencias dejan huella. Bachelard<sup>7</sup> dilucida sobre la cabida de lo acontecido en un espacio ordenado de la mente. En la actualidad, lo vemos de manera análoga en las memorias usadas en informática. De tal forma que ordenamos y acumulamos datos en nuestro cuerpo.

Cabe indicar que las composiciones no sólo unen particularidades de objetos, también unen sucesos de historias de vida. Así, la labor del diseñador consiste en unir y separar cosas; sin embargo, cada elemento compositivo trae consigo una historia, una relación cultural y significativa del ser humano. Por tanto, para concebir es necesario que el proyectista se reconozca en su temporalidad.

Se anticipa por lo que se conoce del pasado y la relación con lo que hemos vivido hasta el presente, por lo tanto no podemos anticipar con precisión el futuro. Entonces, ¿qué podemos hacer? Como seres humanos tenemos la capacidad del razonamiento, la cual implica el uso de la memoria y la abstracción; con ello se interioriza el mundo externo para poder aprehender, consecutivamente: reconocer, constatar y llegar a un saber. Subsecuentemente, será posible proyectar una parcialidad de nuestras acciones futuras, mas no su totalidad.

Se parte de la percepción, pero no se queda en ésta; se usa el raciocinio para no engañarse con lo

empírico. Desde la antigüedad, los griegos engrosaban las columnas de los extremos en los templos e inclinaban al centro todas las columnas, para observar el conjunto: íntegro, erguido y majestuoso. Actualmente se siguen realizando construcciones de esta índole.

De entre lo que se discierne, resulta fundamental que todo diseñador aprenda a separar lo material de lo ideal. Lo material es lo existente, lo que se ha llevado a cabo, en la mayoría de los casos con una idea previa de realización. Puede ocurrir que los quehaceres se realicen sin meditación alguna, en este caso se denominan enajenados; es decir, son ajenos a quien los hace. El ir y venir a través de proyecciones permite prever los ensambles adecuados que serán llevados a cabo hasta la concreción del producto. Entre mayor contacto material se tenga, laboralmente, será posible planear sobre una base que vincula al proyectista para ser objetivo, así tendrá mayor probabilidad de ser certero.

Al respecto, Ramos (2011) se refiere a un pensamiento prospectivo cuando se forma un plan mental y es posible imaginar un eventual fracaso, de este modo, al tomarlo en cuenta se tiene la posibilidad de enfrentarlo de manera previa. En efecto, vislumbrar el fracaso implica una aproximación del constructo a la realidad, de representar una prueba para corregir y tratar de poner atención. Al intervenir en determinados territorios, el diseño no indica sólo un fracaso individual, sino también social; en muchas ocasiones, la resultante del diseño termina por ser un éxito en accesibilidad, pero un fracaso en el ámbito operativo, y viceversa.

Entonces, la anticipación tiene influencia directa sobre lo producido. La cuestión radica en la capacidad de realizar el diseño "para sí",<sup>8</sup> y no me refiero al concepto por el concepto, sino al diseño capaz de anticipar su rumbo, al ser una disciplina para favorecer la lucha de clases y en apoyo al actual proletario.<sup>9</sup> Cabe indicar que la lucha de clases obedece a una razón de emancipación; el diseño puede tener diversos motivos, sin embargo esta disciplina puede incidir en el compromiso social. De este modo es posible engendrar ideas que tienen cabida al enunciarlas en un plano tangible; en contraposición, la "idea por la idea"<sup>10</sup> conduce a una divagación estéril.

Lo ideal es sólo aquello que es pensado; es decir, lo que no es concretado. Hoy existen diseñadores



FIGURA 1. CUARTOSCURO (foto Remitir a: Abenamar Sánchez, *Animal Político*, "¡Extra extra! Encontramos al Coloso extraviado"

idealistas, quienes piensan en solucionar los devenires con solamente pensarlo; significa que saben lo que quieren, pero no saben cómo lograrlo, aunque algunos posmodernos<sup>11</sup> planteen una relación con el mundo de las ideas. Dicha abstracción no sucede en el llamado "no lugar",<sup>12</sup> como ellos lo denominan, sino que ahí la interacción tiene un espacio concreto. La proyección se lleva a cabo en la zona abstracta de la mente, donde es posible componer lo que se ha experimentado.

Con la adecuada integración de los elementos compositivos, el proyectista prevé estructurar un sistema económico, posible de construir, que data de un proceso cultural generacional. Las etapas históricas del diseño han servido para que una incite a la otra; en contraposición, los posmodernos pretenden dejar a un lado el pasado para tratar de construir un nuevo lenguaje que alude a la morfología, al símbolo del poder, al dominio representado en formas caprichosas y costosas; mientras la escasez representa el contraste presente en la gran mayoría de la población. La saturación urbana de obras innecesarias (Coloso bicentenario)<sup>13</sup> y costosas es el contrapunto de la pobreza.

### Proyección fallida o asertiva

Para no caer en falsas suposiciones –no hay que perder de la mira los objetivos–, mientras entablamos un puente para alcanzar el objetivo; así como todo lo conocido puede ser expresado por el lenguaje, la capacidad de un buen diseñador puede dar cabida en el plano material a cualquier abstracción. Esto dependerá de las capacidades individuales, del moti-

vo que influya en el proyectista; en fin, de todas las circunstancias materiales donde se sitúa.

Es cierto que cada diseño surge de modo individual, pero así como quien percibe se debe a los demás, el producto de su creación está ligado a las producciones de otros. El diseñador como bisagra (Valdivia, 2007: 63) que lleva los requerimientos de la sociedad hacia su profesión, entiende las cuestiones individuales delimitadas al ser humano biológico, que al establecer contacto con otra persona para proyectar sus requerimientos tornan a ser cuestiones sociales.

Los diseños actuales se realizan en las circunstancias presentes. A pesar de que la mayoría de ellos caen en las ataduras sistémicas, es decir generan desigualdad, en las propuestas de diseño se nota la necesidad de una modificación que plantea paradigmas y utopías, las cuales no se llegan a concretar; pero sí comienzan por estructurar sendas. Tal es el caso del paradigma de la sustentabilidad, hoy en boga, cuyo propósito no es anticipar la extinción del ser humano, sino la del mundo entero. Actualmente surgen proyectos que se designan como sustentables sin serlo, sin tomar en cuenta los materiales para su realización y, además, viran su propósito hacia la acumulación de ganancias, dejando a un lado las consecuencias que provocan.

Sólo cuando las circunstancias objetivas permiten proyectar sobre los alcances de los actos, es posible hacer consciente aquello que era inconsciente y de este modo, anticipar. Por lo tanto, hay que estar atentos al problema de raíz y no andar sobre las consecuencias del problema; entonces, cuando la estructura lógica del proyectista sea acorde a la realidad, será posible que acierte en su anticipación.

Sólo se proyecta sobre lo ya percibido; la idea de anticipación en el diseño no surge de manera divina, proviene de la realidad –de las condiciones objetivas–, donde se sitúa el individuo para planear soluciones a los múltiples problemas.

Lo anterior desemboca en diversas preguntas: ¿por qué si anticipamos la destrucción del mismo ser humano contra él, ésta no ha cesado? ¿Será acaso que no contamos con las condiciones para plantear una definición acertada del rumbo que deseamos tomar? Ante esta disyuntiva se encuentra la población mundial, o forma parte de la solución o se adhiere a la ceguera creadora de la desesperación y la miseria para la exaltación de una minoría.

Este suceso no queda en una actitud inerte y adolorida, sino en una comunicación móvil para conjuntar diseños, organizarnos y mejorar el entorno por medio del trabajo arduo. De este modo, la idea de anticipación en el diseño es propuesta por un individuo consciente. Es preciso cuestionar, entonces, si ¿es posible modificar nuestras circunstancias y de manera simultánea apreciar la situación actual? De este modo ejemplifico un sujeto que reflexiona sobre su acontecer, puesto que un individuo está delimitado por su posición espacio-temporal (a la que se debe).

Lo anterior no significa que la única manera de recapacitar sea preguntándose sobre la posibilidad de modificar las circunstancias; sino que se trata de una de las múltiples maneras como el ser humano reflexiona –inmerso en la colectividad– para posteriormente anticipar. Así, un individuo que reflexiona, puede notar las carencias y excedentes en lo que pretende componer. Todo análisis previo a una acción tenderá a posicionar al sujeto en su contexto como agente político activo. Por lo tanto, todo diseño establecido es una obra cultural que surge en la normatividad vigente para proponer una sucesión de poderes.

Todos somos individuos políticos, sin embargo pocos lo notan. Ésta es una falla actual en muchas disciplinas; si sus integrantes no se asumen como actores sociales sus propuestas serán nulas, puesto que nadie puede hacer lo que a otro corresponde. Una persona consciente no logrará la perfección, pero sí puede empezar a notar la múltiple problemática actual en que se encuentra: la miseria y la denigración humanas. Esta última es la que se debe

resolver, con la integración de las múltiples intervenciones, en el diseño conjunto; no de particulares sino producto de la humanidad.

El ser humano puede ir mejorando su quehacer al aprender a través del ensayo y el error. Es posible entonces, rectificar el quehacer en la práctica. Existen personas que cometen error tras error o en su caso, no logran reparar el producto de su labor; esto sucede porque no logran discernir entre lo real y lo irreal. Por eso, en el presente artículo se retoma a los filósofos clásicos, cuya labor –se puede considerar– no fue ajena al diseño actual. Repasar el transcurso de múltiples propuestas durante el proceso del bosquejo, permite hallar los elementos faltantes para lograr estabilidad en la labor proyectual. Esto permitirá, asimismo, plantear un esquema determinado con un rumbo fijo.

Irigoien (1998) menciona que el error en el diseño no radica en imaginar cosas inexistentes, sino en la falta de conocimiento o por algo que se desconoce, y por lo cual no hay manera de imaginarlo. Además, indica que el error sólo puede suceder por la combinación de elementos diferentes o de diferente orden, y si se comete un error, no se puede corromper la verdad puesto que se trata del pensamiento del diseñador. De este modo, el autor aclara que el diseñador es quien pone a prueba su discurso.

Entonces, el diseño es la disciplina capaz de fundir la realidad con una evocación de la memoria, dando cabida a una multiplicidad de imágenes en el pensamiento, que resultan útiles; si bien no de manera inmediata, sí para su uso análogo en la conformación de futuros proyectos hasta verificar su grado de congruencia en la aplicación en el plano real.

### Psicología en el diseño actual

En muchas ocasiones diseñamos objetos, los cuales quedan sujetos a parámetros dependientes. No debemos olvidar que el principal motivo para prever es satisfacer nuestras carencias, para lo cual realizamos una enérgica búsqueda. Ésta sucede de dos maneras: consciente e inconsciente.

Según la siguiente lógica, cuyos enunciados corresponden a la cotidianidad, el mundo actual carece de alimentos, no por insuficiencia<sup>14</sup> sino por una mala distribución, y esto enmarca una problemática

que abarca todas las esferas del conocimiento, para una solución o una reinstauración, donde el diseño puede servir en la concreción de varias soluciones premeditadas. Porque a pesar de múltiples interventores en esta cuestión en toda la esfera terrestre, no se ha podido solucionar el problema de la hambruna. Dicho problema sí fue previsto por grandes pensadores, y no sólo la cuestión de la hambruna, sino la de una miseria humana social. Entonces, para poder atacar el problema de raíz, primero debemos enfrentarnos en la lucha para resolver: la distribución de los recursos, la relación que tenemos con el medio ambiente y las maneras como estas políticas se establecen.

Ya se mencionó antes que el comienzo de nuestra intervención en el mundo sucedió con la aprehensión de las cosas; el segundo intervalo sucede cuando se vuelca aquello que se aprehendió sobre el plano en movimiento –que pretende anticipar–, en una secuencia temporal, en la cual se incide en un determinado punto para detonar un efecto, mientras se transita inmerso en la misma continuidad. La mayoría de las cosas se perciben de modo general, aquello en lo que no se detiene el intelecto para enfocarlo se queda guardado en el inconsciente. Al separar lo que nos importa de lo que no, se deja demasiada información en segundo término.

Se recurre a un ejemplo para esclarecer la situación: la intensa vida desarrollada en la urbe lleva a la población a realizar algunas actividades de manera automática. Si bien una misma actividad se puede efectuar tanto de manera inconsciente, cuando simplemente no se notan las consecuencias de los actos ejecutados, o de manera consciente y necesaria, cuando las repeticiones datan de evidencia, de tal manera que se actúa al establecer una actividad tan repetitiva que al volverla a cometer en la cotidianidad está cargada de certidumbre.

En el párrafo anterior, es necesario diferenciar en profundidad las dos maneras inconscientes de hacer las cosas: Lo *inconsciente como necesario* es algo tan aprendido y sucesivo que proviene de una interacción neuronal fuerte; a diferencia del *inconsciente autómatas*: aquel que realiza actividades sin darse cuenta y sin articular experiencias que den soporte a la acción realizada o por realizar. Un ejemplo lo podemos ver en la selección del sonido que emite la alarma en algunos trans-

portes, en la Ciudad de México (metro, metrobús, tren ligero), el cual genera un condicionamiento masivo acorde a los complejos estacionarios en los sitios de salida y llegada de transportes. En lugar de crear las condiciones de espera, se crean las condiciones de “desespera”.

Al vivir en la urbe no nos fijamos en sus múltiples detalles, éstos generan imágenes que quedan grabadas en el inconsciente. En cambio, aquello que notamos con detenimiento queda en el consciente, es decir sabemos de ello, su relación con nosotros y con las demás cosas.

La memoria es única –no es consciente o inconsciente–, en ella almacenamos y para poder evocar algo, transitamos de lo inconsciente a lo consciente. Así, por medio de los enlaces neuronales podemos traer aquello inconsciente al consciente. La actividad inconsciente del cerebro se había menospreciado hasta que fue rescatada por el psicoanálisis.<sup>15</sup> La comprensión del ser humano está en proceso, tanto en la ciencia como en las artes. Un ejemplo lo tenemos en la pintura sin esbozo material previo.<sup>16</sup> Pintores con tremenda energía son capaces de realizar su obra, pero esto no quiere decir que no tengan guías, sino que el esbozo se encuentra en la cabeza del autor, en sus pensamientos.

Dicha labor traerá múltiples recuerdos que resultarán en una composición más real, porque desemboca aquello de lo cual no se notan los detalles y, en aquel momento, está en comunicación para volverse consciente. Es más, ¿cuántas veces resulta complicado interpretar una sección de una obra de arte por no poseer la adecuada relación de sucesos, que nos permitirían entablar un lenguaje para comunicarnos y, de este modo, entender lo que está ante nuestros ojos?

En tiempos de incertidumbre; es importante que el diseñador no olvide que cuenta con recursos capaces de mostrar aquello que aún no ha notado y transferirá con su entender nuevas formas de llamar aquello que ha notado y forma parte de la solución. Se parte entonces de que la intención es un acto consciente, por lo tanto, equívoco. Aparentemente el acto de la voluntad se encuentra separado del inconsciente; es así que en ocasiones realizamos cosas que no se piensan hacer. Éste es un ejemplo del deslinde en el cual la perseverancia se encuentra alejada de su universo material.<sup>17</sup>

Cuando hablo de la naturaleza, no me refiero a la flora y a la fauna; tampoco me refiero a una muestra mística o espiritual, sino a lo que es útil para el ser humano. Si bien en todo su trayecto histórico, el mundo físico ha jugado un papel en el que coloca aquello faltante en la composición en movimiento, en que el ser humano encuentra sucesivamente entre sus fallas la manera de solucionarlas.

Por otra parte, es preciso tener cuidado con estos términos, pues el inconsciente al estar sometido en una sociedad enajenada, también es presa de entablar relaciones ajenas al ser humano. Un ejemplo es la compra compulsiva en la que entra la población, cuando en realidad no necesita cosas que adquiere y en muchas ocasiones, ni siquiera se detiene a cuestionarse sobre esta actividad. Por lo tanto, al basarnos en el mero inconsciente o en el consciente, corremos el riesgo de caer en manipulaciones ya que la voluntad del ser humano se encuentra sujeta a las circunstancias de su época, las cuales puede alcanzar a discernir por medio de contraposiciones emitidas por el juicio.

La idea de anticipación, entonces, no es atemporal ni ajena a las circunstancias de cada espacio; en realidad sería incapaz de denominarse como tal. Para lograr anticipar una parcialidad del porvenir es necesario entablar una relación consciente-inconsciente, para evocar una voluntad sujeta al rigor de nuestra propia crítica. Si no pasa lo proyectado por el tamiz de la crítica, éste seguirá parámetros manipuladores y equivocados.

### Relaciones que dirigen el proyecto

Para entender los ejes rectores de cada proyecto, es necesario detenernos para analizar y cuestionar continuamente, hasta separar las distintas capas que organizan al diseño. De este modo es posible encontrar los ejes principales, aun cuando los proyectos ya estén culminados.

Asimismo, es posible hallar diseños contradictorios, entre quienes descubren su proyecto y quienes encubren sus intereses:

los diseñadores podemos trabajar de manera ardua en convencer a quienes respaldan los grandes proyectos de que simplemente es bueno que la gente

esté bien y sea feliz en un entorno agradable, que viva mejor, ya que si las personas están alegres y realizan sus actividades convencidas de que su ambiente es el adecuado, lo demás estará bien, habrá trabajo, la economía crecerá y los empresarios tendrán mayores y mejores oportunidades de prosperar (Ramos, 2011: 41).

Lo anterior, cargado de contradicciones, aún es posible y se ha llevado a cabo en el "Estado de bienestar" de Joachim (2001), para conformar las condiciones para la producción industrial y la explotación masiva de la población; por supuesto, en una primera instancia se mantuvo el agrado poblacional en el caso del Estado mexicano.

El párrafo anterior conlleva a reflexionar, primero, en que existe el tiempo como invención humana para entender el movimiento de las cosas, además de la gravitación que ocasiona por fricción un desgaste natural entre los elementos; por lo tanto, nada es permanente. Esto aplica también al Estado mexicano, que no puede perdurar en un "Estado de bienestar" aunque así lo dispongan quienes respaldan los grandes proyectos; de este modo, la sucesión del Estado opta por regenerar el capitalismo bajo el esquema de un "Estado de seguridad" (Joachim, 2001) para, según la lógica capitalista, se recupere lo invertido. Así, la contradicción radica en que los empresarios obtienen su plusvalía del robo a sus trabajadores, o bien, por grupos de poder que despojan a otros sectores –como en la actualidad acontece en el fenómeno del narcotráfico–, lo cual conlleva al conflicto social. Por lo tanto, las súplicas al cielo acuden para no caer en la desesperanza y pensar que otros pueden otorgar la felicidad; sin embargo no se debe olvidar que la vida es lucha por mejorar las condiciones de vida, y éstas se realizan desde la tierra.

Las adecuadas anticipaciones germinan desde la tierra, en la multiplicidad social, donde la autoridad es conjunta y el diseño es la resultante en proceso. Así que siempre tenemos una vertiente hacia donde proseguir. Sólo en el hacer alcanzamos lo concreto; es decir, la anticipación es recurrente y está sujeta a una flexibilidad para obtener adhesiones resolutivas constantes.

No es lo mismo error que contradicción. La contradicción en el diseño radica en que la resultante no atiende al motivo de su composición, y que este

motivo resulte ajeno a su realidad cultural regional. Por ejemplo, en la vida cotidiana existe comida para todos, pero insuficiencia para la mayoría; mientras unos se llevan una doble ración alimentaria, otros se quedan sin comer. Esta forma de vida es impuesta en la ciudad; una vez que desprecia al campo, niega la fuente de toda superación, por lo cual dichas políticas atan a su población a la permanente dependencia. Es posible percatarse de que la comida "sobrante" debe ser llevada a la basura por los grandes monopolios e instituciones.<sup>18</sup> ¿Por qué sucede esto? La respuesta yace en el control, en una estrategia de subordinación y poder; entonces, se comienzan a generar patrones de conducta ajenos a la naturaleza de las cosas.

Las propuestas de diseño están motivadas por diversos factores, los cuales confluyen para mitigar una necesidad; sin embargo, en el proceso de esta resolución es posible que el producto termine por atentar contra el mismo motivo que lo propició, por ejemplo el diseño de un arma. En estos casos sucede una confusión<sup>19</sup> al abstraer a los demás como objetos, mientras los otros caen en uso para la individualidad.

En muchas ocasiones, estos temas se dejan de lado o existen propuestas que no toman en cuenta los aspectos de fondo. Por lo cual, el diseñador, debe descubrir la realidad continuamente, para no caer en ataduras que lo lleven a formalizar su intervención en la creación de un problema mayor. Anticipar no es una actividad ingenua, siempre apoyará a una comunidad o a una minoría. Un ejemplo en el diseño urbano fue el planteamiento de la comunidad New Harmony,<sup>20</sup> supeditada a una autoridad impuesta, en contraposición a las necesidades reales que tenían sus integrantes. Por ello, no se debe confundir el desarrollo de las condiciones adecuadas para una producción masiva, con el producto del trabajo útil y alcanzable para quien lo produce.

Otro ejemplo de diseño urbano se encuentra en la defensa del espacio público en la Delegación Azcapotzalco, denominado "Deportivo 20 de Noviembre", cuya imposición de las fuerzas del Estado avisaban de la futura invasión de un espacio de mayor dimensión, el "Deportivo Azcapotzalco-Reynosa". La pobla-

ción deseaba y desea conservar ambos deportivos. La necesidad de un terreno común, en el caso del deportivo 20 de Noviembre, terminó por segregarlo con la implantación de otro Cendi dentro del mismo deportivo. El espacio como pérdida ante la sucesión de derechos, fomentó no sólo una alerta en la estrategia en que el Estado cede los bienes a particulares, sino una onda múltiple, cuyos efectos notaremos posteriormente.

En cuanto a la lucha de intereses en el deportivo Azcapotzalco-Reynosa, a pesar de que el primer movimiento ha sido a favor del pueblo, la lucha sigue latente mientras siga la desigualdad social. Cabe recordar que mientras sucedía una defensa por el espacio público en Azcapotzalco, el mismo día se realizaba una cadena humana de igual morfología para la defensa de una biblioteca en Egipto.<sup>21</sup>

Siempre que la población note lo que está sucediendo en su entorno inmediato, podrá anticipar y posteriormente, proyectar. Anticipar significa organizarse, para actuar con conocimiento de los hechos históricos y tomar una decisión que modifique nuestro rumbo, para traer al inconsciente de tal manera que podamos actuar conscientes.

Podemos ver en las manifestaciones cómo se mezclan las intervenciones de distintos agentes sociales: si existe carencia de alimentos, el campo está desprotegido y el Estado podría marcar espacios sitiados para subyugar a la población (ésta es una estrategia de aniquilación). Ante estas circunstancias, la comunidad planea, proyecta y actúa (es una estrategia de defensa). En tales casos, la estrategia de diseño obedece a un fundamento histórico: la lucha de clases.

Diversos pensadores, como Camarena,<sup>22</sup> Revueltas<sup>23</sup> y Trotsky,<sup>24</sup> nos han mostrado el inicio y el final del proceso liberador, cuya base está conformada por la soberanía alimentaria<sup>25</sup> y la humanidad. ¿Cómo anticipar la tensión de la estructura que ata al ser humano, misma que lo libera? Muchos artistas han ejemplificado el proceso de lucha, de la mano con el movimiento cultural.

Además, es importante retomar el proceso cultural, puesto que la cultura es el medio para plantear nuevas normas, de tal manera que se pueden generar mientras existen otras vigentes. El arte como medio



FIGURA 2. Jorge González Camarena, *Liberación o la Humanidad se libera de la miseria*, México, 1963

para establecer una actitud política ante las injusticias, es la primera objetivación del trabajo, que ya no es ajeno de quien lo produce; a tal grado, que es una labor "para sí", que demuestra su carácter social.

Para desatar una resonancia consecutiva, el diseñador tiene la habilidad para desarrollar una estrategia teórico-práctica que permita proyectar: antes, entre y posterior a la materialización, para retomar las teorías aún vigentes, hasta lograr explicar el acontecer, para después transformar la realidad actual con un rumbo más certero. Entonces, la idea de anticipación, que en un principio es aislada, torna a ser conjunta. Existen más intereses comunes que individuales, entre los cuales están: vivir mejor, tener salud y no carecer de medios para realizar el trabajo. En los actuales momentos en que rige una filosofía de la desesperación, es cuando existe una condición inapropiada para la reflexión, por lo cual los diseñadores (quienes tienen un pequeño momento para idear) deben atender con convicción la defensa de la humanidad para plantear una certidumbre.

Luego entonces, no resulta nada extraño que los mejores diseñadores sean aquellos que han carecido en demasía en algún periodo de su vida y deben de luchar ante todo por existir. Por otra parte, tenemos a los pensadores que provienen de zonas rurales, donde por las condiciones del lugar llevan una relación interna y externa al ser humano que corresponde con un medio más natural.

### La decisión del actual diseñador

El diseñador actual puede ayudar a entender el proceso de fondo en la lucha por una vida digna, y no basarse en una morfología simplista. Por lo tanto, la teoría y la experiencia son complementarias para tejer los sesgos del proyectista, al estar circunscrito en un tiempo y un espacio determinados. En la posmodernidad,<sup>26</sup> el diseño ha mostrado una capacidad crítica de manera simultánea a un alto grado de enajenación. Ambas existen y no hay por qué negarlas o temerlas, a menos que no alcancemos a comprender términos como conciencia y enajenación.

Se tiene pensado el Diseño como un proceso de libre creación; sin embargo, en muchas ocasiones pierde su componente crítico y utiliza patrones que no dan una solución concreta. Pareciera que, por naturaleza, el diseño no perdería su vocación de servicio; sin embargo, en la actualidad encontramos proyectos que en lugar de dar cabida a las soluciones, ocasionan mayores conflictos.

El diseño, entonces, no debe perder el sentido crítico, para cuestionar en su método: su antecedente y su consecuente. Para corregir los problemas actuales se requiere mirar hacia su conformación, para tener cuidado al romper con los conceptos que atan al diseño con el sistema vigente; no por atender contra el sistema sino por atender contra la existencia de lo obtenido. Es decir, se necesita quitar aquello inservible y colocar elementos fuertes, que logren dar esta-

bilidad a la nueva estructura. Esto se menciona para no omitir que se debe destruir lo obtenido, como los anarquistas; ya que el diseño es una elaboración más compleja, en la cual la construcción no se basa en una destrucción, sino en una valoración integradora de aquello que funciona. Cabe aclarar que con "quitar aquello inservible", me refiero a las cosas y no al ser humano, puesto que cada persona realiza una labor trascendental para el conjunto humano, el cual es irremplazable en la lucha por la emancipación.

La conciencia es aquello de lo que nos damos cuenta, lo que notamos, pasando de lo percibido a lo razonado. En contrapartida está la enajenación: "la falsa conciencia". Es decir, lo que parece que es, pero en realidad no es. Una vez entendida la situación de las cosas, podremos comprender la relación que existe entre ellas, y que sucede de dos maneras simultáneas: el orden natural y el orden enajenado. Éste se encuentra inmerso en el orden natural, es un artificio cuya cualidad yace en ser el medio para el proceso del aprendizaje humano. Así es la ideología, por ejemplo, pues además de tener una estructura, es un proceso histórico en el que la humanidad sigue sus impulsos hasta llevar una realidad alterna desvirtuada, misma que lo conduce a cuestionarse sobre sus quehacer en el mundo.

De manera sencilla se entiende que las cosas son y por lo tanto, lo que es necesario existe; en contraposición, se entienden las cosas de manera desvirtuada por imposición de unos individuos sobre otros, en donde la enajenación surge.

La conciencia y la enajenación no forman una dualidad forzada; la enajenación es resultado de la separación del ser humano y la naturaleza, la cual queda pendiente de unificación consciente. Es decir, se trata de un proceso histórico en el cual la humanidad aprende a entablar una relación con el mundo siguiendo el orden natural de las cosas. De acuerdo con ello, el diseñador, ante todo, debe anticipar su colaboración a la restauración del mundo, para encaminar su relación con la naturaleza o para continuar la degradación del orbe.

Esta tendencia no sucede de manera espontánea. El modo como podemos favorecer al mundo es, primero, entendiéndolo por medio de la simple aprehensión. Posteriormente, al repasar las cosas que ya conocíamos, podremos encontrar nuevas guías para recabar datos que estructuren nuestra

realidad de manera integral.<sup>27</sup> Este proceso estructura todas las ciencias y las vincula desde el episteme.<sup>28</sup> Se trata de entender la relación natural que existe en la realidad, cuando aprendemos nuevas palabras; por lo cual nombramos las cosas para entendernos, para situarnos en una actitud ante la vida.

No se trata de que de repente un individuo entienda lo que antes no entendía, sino que esto es resultado de comparar un antes con un después de la intervención del ser humano en la historia. Principalmente, las diferentes ciencias se han probado para saber qué tanto funcionan y qué se debe cambiar ante la devastación mundial, cuyas muestras son evidentes.

En la época actual es posible encontrar certidumbre en basamentos históricos, como el lenguaje, que es una creación social manifestada en la cultura. También hay planteamientos de solución que han sido opacados por la apropiación de unos cuantos. Las propuestas ahogadas, tanto de investigadores como de comunidades organizadas, claman por el surgimiento resonante y en primera instancia de apoyo a la vida.

En algunos casos, el diseño reservado, útil y constante denota el factor económico, el cual seguirá moldeando los distintos paradigmas: eco-diseño, sustentabilidad, economía solidaria, etcétera. ¿Entonces, qué importancia tiene el diseño en esta múltiple tarea para concretar condiciones de vida? Además de tantas virtudes que fomenta esta disciplina, como la paciencia y el autocontrol que caracterizan al diseñador. La aplicación de anticipar es un proceso propio del diseño y requiere madurez y lineamientos propios, indispensables para no ser corrompido por el capitalismo a costa de la aniquilación de la mayoría.

El diseño ratifica su importancia como una disciplina unificadora, no sólo como eslabón entre ciencia y arte sino con proyección histórica, al apoyar a las masas. Lleva una labor progresiva al proporcionar una concreción desde sus cimientos, al asimilar la realidad –para no caer en inocencias– al retomar la crítica con miras al pasado para proyectar con certidumbre.

Cuando creamos obras es necesario no perder el rumbo; el diseño es capaz de plantear sus normas, cuyo eje rector es seguido hasta la culmina-

ción. Esta acción produce armonía. Para no llevar a cabo un "hacer por hacer" o un "dejar hacer",<sup>29</sup> la anticipación de las futuras condiciones de vida están en el filo ante la proyección conjunta, donde el diseño como plan social permite que no se caiga en un anarquismo o en un idealismo. Un diseñador puede proponer su quehacer de libertad cuando se encuentra en un medio libre; pero también de algún modo, cuando está preso.<sup>30</sup> Una manera de entender al mundo nos permite también "hacer" en él. Por lo tanto, el concepto de *anticipación* nos permite fundir todo lo que conocemos, para proyectarnos desde el presente hacia el futuro.

La elección del diseñador para anticipar el porvenir humano depende de la decisión entre vivir saciado de exuberantes pagos, a costa de concretar sus proyecciones en un diseño enfocado a grupos minoritarios que provoca mayor desigualdad social, o en realizar trabajos que beneficien a la comunidad, capaz de mejorar las condiciones actuales de vida social, cuya retribución es mayor pero a largo plazo.

## Conclusión

El diseño es la disciplina capaz de fundir la realidad con una evocación de la memoria, dando cabida a una multiplicidad de imágenes en el pensamiento que resultarán útiles, si bien no de manera inmediata, sí para su uso análogo en la conformación de futuros proyectos, hasta verificar el grado de congruencia en su aplicación en el plano real. Es también autodisciplina, que puede ir de lo concreto a lo intangible y viceversa; así que tiene un contacto real con el mundo y para entenderlo, primero se percibe, aunque no de manera directa.

Cada diseñador corresponde a una temporalidad en el espacio, para lo cual es fundamental la crítica y la autocrítica. Por ello, este artículo es un referente en el proceso del diseño, mas no una fórmula a seguir, puesto que la idea de anticipación en el diseño sitúa al individuo en un contexto social, en donde el diseñador puede asumir una responsabilidad al formar soporte y vínculo entre las demás disciplinas, con la finalidad de luchar por el producto del trabajo general, para formar condiciones en beneficio de la calidad de vida social.

Una manera de entender el mundo nos permite también "hacer" en él. Al recapacitar sobre su labor, su futura proyección tenderá a conjuntar los elementos compositivos acordes a sus lineamientos, que son reelaborados constantemente con ayuda de la crítica, en el cual la cultura representa una opción para dar cabida a aquello que aún no la tiene. Por esta razón, la intervención anticipada del diseñador radica en situarse para poder proyectarse en una situación que previene la expropiación de las cosas o su enajenación, así como elaborar futuras condiciones de vida que sirvan para satisfacer las necesidades del ser humano.

Para lograr anticipar una parcialidad del porvenir es necesario entablar una relación consciente-inconsciente, para evocar una voluntad sujeta al rigor de nuestra propia crítica. Si lo proyectado no pasa por el tamiz de la crítica, seguirá parámetros manipuladores y equivocados. De este modo, una persona que estructura lo percibido para entenderlo y entenderse en su contexto, tiende a ser progresivamente íntegra y su expresión se corrobora en la concreción de lo planeado con la realidad.

Ahora, pues, queda detenerse un instante en el mar del proceso histórico de vida para establecer una relación con los hechos por medio de la duda. Cuestionar nuestra producción, que en el caso del diseño trae consigo una cultura por delante. Después de poner en tela de juicio es necesario arribar a tierra, para seguir en el trayecto con un plan reelaborado, para corroborar nuestra actividad mediante los ensambles con lo real.

## Bibliografía

- Aristóteles, *Tratados de lógica* (El Organón), estudio introductorio por Francisco Larroyo ("La lógica griega hasta Aristóteles"), México, Porrúa, 1969, 534 pp.
- Augé, Marc, *El tiempo en ruinas*, Tomás Fernández Aúz y Beatriz Eguibar (trad.), España, Gedisa, 2003.
- \_\_\_\_\_, *Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, España, Gedisa, 1988, 123 pp.
- Bachelard, Gastón, *La poética del espacio*, Argentina, Fondo de Cultura Económica, 2000, 208 pp.
- Charles Alexander, Jencks, *The Language of Post-modern Architecture*, Academy Editions, Inglaterra, 1977, 101 pp.

- Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, México, Siglo XXI, 1979, 355 pp.
- \_\_\_\_\_, *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, México, Siglo XXI, 1974, 375 pp.
- Freud, Sigmund, *Obras completas*, t. I, Luis López-Balletes y de Torres (trad. directa del alemán), España, Biblioteca Nueva, 1987, 1179 pp.
- Friedrich, Nietzsche, *Así habló Zaratustra*, México, Grupo Editorial Tomo, 2002, 345 pp.
- Irigoyen Castillo, Jaime Francisco, *Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica*, 2ª ed., México, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (1998) 2008, 414 pp.
- Joachim Hirsch, Hans, *El Estado nacional de competencia, Estado, democracia y política en el capitalismo global*, México, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 2001, 260 pp.
- Lefebvre, Henri, *The Production of Space*, Oxford: Blackwell (1974) 1991, 454 pp.
- Leff, Enrique, *Aventuras de la epistemología ambiental*, México, Siglo XXI Editores, 2007, 138 pp.
- Marcuse, Hebert, *Eros y civilización*, 3ª ed., Juan García Ponce (trad.), España, Ariel, 1965, 250 pp.
- Marx, Karl, *Manuscritos económico-filosóficos*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004.
- Marx, Karl y Engels, Friedrich, *Manifiesto del Partido Comunista*, México, Editores Unidos Mexicanos, 1992, 107 pp.
- Owen, Robert et al., *Precursores del socialismo*, México, Grijalbo, 1970, 160 pp.
- Pérez de Antón, Francisco, *La libre empresa: una introducción a sus fundamentos éticos, jurídicos y económicos*, Guatemala, Edi Editorial, 1979, 212 pp.
- Poyner, Rick, *No más normas: diseño gráfico y posmoderno*, México, Gustavo Gili, 2002.
- Raluy Poudevida, Antonio, *Diccionario Porrúa de la lengua española*, México, Porrúa, 1992, 849 pp.
- Reich, Wilhelm, *La revolución sexual: para una estructura de carácter autónomo del hombre*, Francia, Ruedo Ibérico, 1970, 296 pp.
- Revue, José, *Dormir en tierra*, México, Era, 1988, 127 pp.
- \_\_\_\_\_, *Los muros de agua*, México, Era, 1978, 175 pp.
- Saussure, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, Argentina, Losada, 1974, 378 pp.
- Silverberg, Robert, *Sócrates*, 3ª ed., México, Diana, 1974, 154 pp.
- Tovar, Antonio, *Vida de Sócrates*, 3ª ed., España, Revista de Occidente, 1966, 427 pp.
- Trotsky, León, *Literatura y revolución*, México, Juan Pablos Editor, 1973, 254 pp.

## Hemerografía

- Ramos Watanabe, Eduardo, "Señal de diseño. Memoria de la práctica Ronald Shakespear", en *Taller Servicio 24 horas*, revista semestral de investigación en Diseño, año 7, núm. 14, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, septiembre de 2011, pp. 35-42.
- Saldivia Maldonado, Zenobio, "Epistemología, progreso y diseño", en *Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia*, año/vol. VIII, núms. 16-17, Universidad del Bosque, Bogotá, Colombia, 2007, pp. 61-69.
- \_\_\_\_\_, "Epistemología y diseño: un maridaje necesario", en la revista electrónica: [www.critica.cl](http://www.critica.cl), Santiago de Chile, noviembre, 2004.

## Páginas electrónicas

- AFP, *La Jornada*, "Mundo", Revuelta en el mundo árabe. Habitantes de zona pobre persiguen con cuchillos y armas artesanales a ladrones. Cadena humana alrededor del museo de El Cairo; crean comités de barrio contra saqueos. En <http://www.jornada.unam.mx/2011/01/30/mundo/022n1mun>, 30 de enero de 2011, fecha de consulta: 28 de diciembre de 2011.
- Chávez, Elías, *Metrópoli*. En México se tiran 12 millones de toneladas de comida al año. En <http://www.oem.com.mx/laprensa/notas/n2270260.htm>, 16 de octubre de 2011, fecha de consulta: 26 de diciembre de 2011.
- Duch Guillot, Gustavo, *La Jornada*, "Política", "Redefinir la soberanía alimentaria". En <http://www.jornada.unam.mx/2011/12/17/politica/016a1pol>, fecha de consulta: 17 de diciembre de 2011.
- Martínez, Nuria, *El Universal.mx*. "Barroco e inútil" discutir por "El Coloso": Lujambio. En <http://www.eluniversal.com.mx/primer/35578.html>, 22 de septiembre de 2010, fecha de consulta: 26 de diciembre de 2011.
- Martínez, Yaiza, *Tendencias sociales*, Una desconexión neuronal podría explicar la crueldad humana. En [http://www.tendencias21.net/Una-desconexion-neuronal-podria-explicar-la-crueldad-humana\\_a9138.html](http://www.tendencias21.net/Una-desconexion-neuronal-podria-explicar-la-crueldad-humana_a9138.html), 20 de diciembre de 2011, fecha de consulta: 21 de diciembre de 2011.
- Sociedad Extremeña de Arqueología y Patrimonio. PLASENCIA, Blog SEDAP. Cadena Humana alrededor del museo del Cairo. El fuego y los ataques amenazan al Museo de El Cairo. En <http://sedap2010.blogspot.com>

pot.com/2011/01/cadena-humana-alrededor-del-museo-de-el.html, 29 de enero de 2011, fecha de consulta: 21 de diciembre de 2011.

## Referencia de imágenes

Abenamar Sánchez, Animal Político ¡Extra, extra! Encontramos al Coloso extraviado. En <http://www.animalpolitico.com/2011/09/%C2%A1extra-extra-encontramos-al-coloso-extraviado/>, 13 de septiembre de 2011, fecha de consulta: 26 de diciembre de 2011.

González Camarena, Jorge, *Liberación o la Humanidad se libera de la miseria*, México, 1963.

## Referencias

- <sup>1</sup> Silverberg, Robert, *Sócrates*, 3ª ed., México, Diana, 1974, 154 pp. Sócrates fue un filósofo griego, vivió del año 470 al 399 a.C. Por medio del método de la mayéutica inducía a sus alumnos a la resolución de los problemas.
- <sup>2</sup> En este texto se encuentra la palabra "cosas", concepto usado como la "cosa en sí" y cómo la transformamos en "cosa para nosotros"; por lo cual este concepto es usado con connotaciones filosóficas, para establecer un objeto de estudio, desde su realidad hasta su aprehensión.
- <sup>3</sup> Aristóteles, *Tratados de lógica (El Organón)*, estudio introductorio por Francisco Larroyo ("La lógica griega hasta Aristóteles"), México, Porrúa, 1969, 534 pp.
- <sup>4</sup> *Ibid.*, pp. XIX-XX. "Protágoras [...] enseña que en aquel doble movimiento tiene lugar: primero, el percibir (*aisthesis*) del hombre y, segundo, el contenido de la percepción (*tóaisthetón*) del objeto. Por lo tanto, la percepción es el conocimiento adecuado de lo percibido, pero nunca de las cosas mismas."
- <sup>5</sup> Saussure, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, Argentina, Losada, 1974, 378 pp. Significante y significado surgen de las teorías de Saussure. El significante es la idea que tenemos de las cosas en nuestra mente, de una cadena de sonidos de nuestra lengua. El significado es la representación mental de una cosa o idea.
- <sup>6</sup> Raluy Poudevida, Antonio, *Diccionario Porrúa de la lengua española*, México, Porrúa, 1992, 849 pp. No hay que confundir conocer con reconocer. Conocer significa averiguar por la inteligencia la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas, lo cual lleva a obtener conocimiento. Reconocer significa examinar con cuidado a una persona o cosa para enterarse de su identidad, esta capacidad sirve para distinguir entre una cosa u otra que nos ayudará a tomar una decisión con mayor certidumbre.
- <sup>7</sup> Bachelard, Gastón, *La poética del espacio*, cap. III "El cajón, los cofres y los armarios", Argentina, Fondo de Cultura Económica, 2000, pp. 80-92.
- <sup>8</sup> Marx, Karl, *Manuscritos económico-filosóficos*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004, pp. 97-176. Se refiere a lo que es subjetivo, a lo que es para el sujeto que lo produce o en su caso, para la comunidad que lo genera. Trabajo para sí significa: el trabajo que uno realiza para sí mismo, mas no para otro, como se aplica en el sistema capitalista.
- <sup>9</sup> Marx, Karl y Engels, Friedrich, *Manifiesto del Partido Comunista*, México, Editores Mexicanos Unidos, 1992, 107 pp. El término *proletario* ha sido empleado por varios pensadores, Karl Marx y Friedrich Engels lo retoman como principal objeto de estudio, para designar a la clase trabajadora en Alemania a principios del siglo XIX. Así, el término actual *proletario* se refiere a los empleados y trabajadores que también son explotados por el sistema capitalista.
- <sup>10</sup> Augé, Marc, *El tiempo en ruinas*, traducción de *Le temps en ruines*, por Tomás Fernández Aúz y Beatriz Eguibar, España, Gedisa, 2003. La actividad pensante del ser humano corre el riesgo de caer en divagaciones inconclusas por no lograr objetividad y por lo tanto, utilidad, como en este libro, en el cual el autor confunde los lugares al nombrarlos de manera general y dejarlos a diversas connotaciones que terminan por dar solución a futuro, mas no en el presente.
- <sup>11</sup> Poynor, Rick, *No más normas: diseño gráfico y posmoderno*, México, Gustavo Gili, 2002. El posmodernismo intenta destruir el pasado, busca un lenguaje; pero sin referencias a las que aferrarse. Dicho pensamiento comienza en la arquitectura, para extenderse posteriormente al arte en general.
- <sup>12</sup> Augé, Marc, *Los no lugares: espacios de anonimato: una antropología de la sobremodernidad*, España, Gedisa, 1996, 123 pp. Marc Augé, antropólogo francés nacido en Poitiers en 1935, acuñó el concepto "no-lugar" para referirse a los lugares de transitoriedad, los que no tienen suficiente importancia para ser considerados como "lugares".
- <sup>13</sup> Nurit Martínez, *El Universal.mx*, "Barroco e inútil" discutir por "El Coloso": Lujambio <http://www.eluniversal.com.mx/primera/35578.html>, 22 de septiembre de 2010, fecha de consulta: 26 de diciembre de 2011. Obra del escultor Juan Carlos Canfield, con un costo difuso y en controversia. La escultura tiene parecido con Benjamin Argumedo (traidor revolucionario), el artista indica que simboliza a cualquier mexicano revolucionario. Actualmente, la escultura se encuentra desmembrada en un patio trasero entre las bodegas de Vallejo, lo cual ratifica la semejanza con las políticas armamentistas impuestas por el Estado, que considera puede hacer de cualquier ciudadano una obra sin historia, desmembrada y cubierta, en un patio trasero.
- <sup>14</sup> Chávez, Elías, *Metrópolis*. En México se tiran 12 millones de toneladas de comida al año, en <http://www.oem.com.mx/laprensa/notas/n2270260.htm>, 16 de octubre de 2011, fecha de consulta: 26 de diciembre de 2011.
- <sup>15</sup> Freud, Sigmund, *Obras completas*, t. I, traducción directa del alemán por Luis López-Ballesteros y de Torres, España, Biblioteca Nueva,

1987, 1,179 pp. Freud vivió de 1856 a 1939, fue médico neurólogo con nacionalidad austriaca. Postula el estudio del inconsciente en el siglo XIX, posteriormente Wilhelm Reich y Hebert Marcuse realizarán propuestas para unir el psicoanálisis con el materialismo histórico.

- <sup>16</sup> La mayoría de los pintores por cuestiones económicas, prefieren realizar un esbozo a carbón y, posteriormente, aplicar color. Por lo cual su trabajo está preconcebido y su sección consciente del cerebro se aplica sobre la inconsciente.
- <sup>17</sup> Ya que el tema es vasto e interesante, será tratado a profundidad en posteriores escritos del autor.
- <sup>18</sup> Chávez, Elías, *op. cit.*
- <sup>19</sup> Martínez, Yaiza, *Tendencias sociales*. Una desconexión neuronal podría explicar la crueldad humana, en [http://www.tendencias21.net/Una-desconexion-neuronal-podria-explicar-la-crueldad-humana\\_a9138.html](http://www.tendencias21.net/Una-desconexion-neuronal-podria-explicar-la-crueldad-humana_a9138.html), 20 de diciembre de 2011, fecha de consulta: 21 de diciembre de 2011. Un estudio reciente realizado por Lasana Harris en colaboración con Susan Fiske, de la Duke University de la Princeton University de Estados Unidos, sugiere que la clave de estos comportamientos podría estar en el fallo de una red neuronal implicada en la interacción social y en el reconocimiento de otras personas como "humanos".
- <sup>20</sup> Owen, Robert *et al.*, *Precusores del socialismo*, México, Grijalbo, 1970, 160 pp. La New Harmony fue una comunidad del empresario Robert Owen (1771-1858), socialista utópico quien tenía la ilusión y crea en Indiana una empresa filantrópica a su cargo. Es considerado el padre del cooperativismo.
- <sup>21</sup> AFP, *La Jornada*. "Mundo", "Revuelta en el mundo árabe". Habitantes de zona pobre persiguen con cuchillos y armas artesanales a ladrones. Cadena humana alrededor del museo de El Cairo; crean comités de barrio contra saqueos. En <http://www.jornada.unam.mx/2011/01/30/mundo/022n1mun>, 30 de enero de 2011, fecha de consulta: 28 de diciembre de 2011.
- <sup>22</sup> González Camarena, Jorge, *Liberación o la Humanidad se libera de la miseria*, México, 1963. Cuyo antecedente radica en el mural Díptico de la vida, en el edificio Guardiola del Banco de México, pintado en 1941 y retirado después del sismo de 1957.

- <sup>23</sup> Revueltas, José, *Dormir en tierra*, México, Era, 1978, 133 pp. En 1936, Silvestre Revueltas dirige el Comité Ejecutivo de la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios.
- <sup>24</sup> Trotsky, León, *Literatura y revolución*, México, Juan Pablos Editor, 1973, 254 pp.
- <sup>25</sup> Duch Guillot, Gustavo, *La Jornada*, "Política", "Redefinir la soberanía alimentaria", en <http://www.jornada.unam.mx/2011/12/17/politica/016a1pol>, 17 de diciembre de 2011, fecha de consulta: 17 de diciembre de 2011.
- <sup>26</sup> Charles Alexander, Jencks, *The Language of Post-modern Architecture*, Academy Editions, Inglaterra, 1977, 101 pp. No confundir posmodernidad con posmoderno. La posmodernidad es una época cultural presente. Posmoderno es una corriente de la posmodernidad, la cual cuestiona todas las teorías y rechaza el pasado, por lo cual aumenta toda subjetividad.
- <sup>27</sup> Leff, Enrique, *Aventuras de la epistemología ambiental*, México, Siglo XXI Editores, 2007, 138 pp.
- <sup>28</sup> Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, México, Siglo XXI, 1979, 355 pp. Se retoma el término (episteme) usado por Michel Paul Foucault, con el cual se refiere a todas las relaciones entre los diversos campos de la ciencia o entre los diversos discursos en los distintos sectores científicos en cada época.
- <sup>29</sup> Pérez de Antón, Francisco, *La libre empresa: una introducción a sus fundamentos éticos, jurídicos y económicos*, Guatemala, Edi Editorial, 1979, 212 pp. Del francés *laissez faire* –"dejar hacer"– usado en la disciplina urbanística, en el que se deja que exista un desorden como método de regulación política, el cual a futuro puede ser ordenado o no. Tiene su antecedente en una completa libertad en la economía, en el libre mercado.
- <sup>30</sup> Revueltas, José, *Los muros de agua*, México, Era, 1978, 175 pp. Con realismo literario, José Revueltas narra los sucesos que vivió durante su encarcelamiento en las Islas Marías. Entre su valioso legado (que abstraigo y ordenó), indica que aun en el cautiverio, siguen sucediendo cosas –con un profundo sentido– de las cuales en una primera instancia, por muy atroces que sean, no debemos desviar nuestra mirada, pues sólo así podremos entenderlas y encontrar solución.