



# Vida, Muerte y Resurrección del Diseño

## *Life, Death and Resurrection of Design*

José Eduardo García Reyes\*

### Resumen

El propósito de este trabajo consiste en reflexionar sobre el conocimiento en el campo del Diseño. Primeramente, utilizando metáforas y analogías, se expresan las diferentes problemáticas contemporáneas que se ciernen ante esta actividad humana, para después mostrar los mecanismos por los cuales el Diseño genera conocimiento utilizando como punto de partida y también de llegada a la teoría de sistemas complejos, concretando de igual forma un sistema complejo sobre el acto creativo, asimismo se establecen las cuatro etapas inmersas en el proceso de Diseño, para finalmente cerrar el texto con una analogía que sintetiza el pensamiento occidental, el mesoamericano y el Diseño, así como siete abstracciones fruto del desarrollo intelectual del presente escrito.

**Palabras clave:** Vida – Muerte – Resurrección – Diseño – Sistemas Complejos – Conocimiento.

---

\* Doctorante en Diseño en la Universidad Autónoma Estado de México.  
Maestro en Diseño y Arquitecto por la UAEMEX.

---

*Fecha de recepción: febrero 2024*

*Fecha de aceptación: marzo 2024*

*Versión final: junio 2024*

*Fecha de publicación: julio 2024*

## Abstract

The purpose of this work is to reflect on knowledge in the field of Design. Firstly, using metaphors and analogies, the different contemporary problems that face this human activity are expressed, and then show the mechanisms by which Design generates knowledge using the theory of complex systems as a starting point and also an arrival point, specifying in the same way, a complex system on the creative act is established, the four stages immersed in the Design process are also established, to finally close the text with an analogy that synthesizes Western, Mesoamerican and Design thought, as well as seven abstractions resulting from the intellectual development of this writing

**Keywords:** Life – Death – Resurrection – Design – Complex Systems – Knowledge

## ¡El Diseño ha muerto! (Introducción)

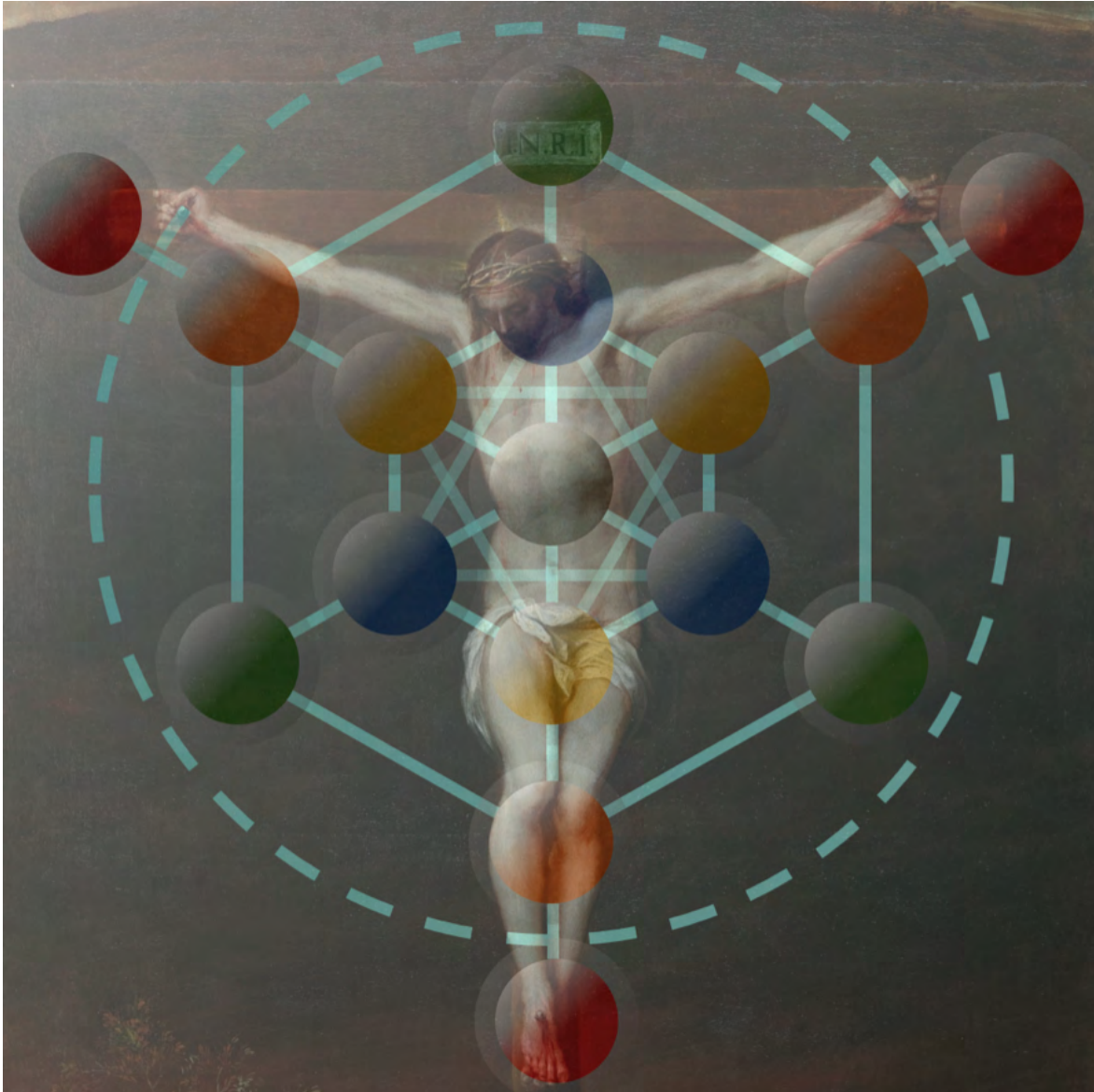
Así es, el Diseño ha muerto, este otro mesías se ha esfumado, su cuerpo yace en la cruz en forma de T, que nos adelantaba Aldous Huxley en su profética y aterradora novela “Un mundo feliz”. Esta aspa, es símbolo principal del mayor pecado de los diseñadores “la producción por la producción”. Tres clavos sostienen al penitente, cada uno representa sus peores actos, el de los pies, fue darle valía, sentido y origen al oficio y profesión a través de la modernidad y la industrialización. La punta incrustada en la derecha, es nuestro éxito moderno, hemos diseñado, producido y “construido más que todas las generaciones anteriores juntas, pero en cierto modo no se nos recordará a esa misma escala. Nosotros no dejamos pirámides” (Koolhaas, 2005, p.7).

La tachuela de la izquierda, es nuestra práctica más preocupada por las masas que por el diseño de las personas. El elitismo que hemos conferido a nuestro quehacer es la corona de espinas que se cierne sobre la frente del condenado. La lanza incrustada en el costado es nuestra total incom-



## Figura 1

### *Vida, Muerte y Resurrección del Diseño*



petencia para explicar y explicarnos a nosotros mismo, lo que es y hace el Diseño. Toda esta escena macabra se ha yergue sobre nuestro mundo moderno, el cual, no logramos descifrar ya que no entendemos o no queremos aceptar su complejidad, por tanto, seguimos lanzando objetos simplones que no sencillos, los cuales, todos ellos se perderán en el tiempo, igual que lágrimas en la lluvia.

Para bajar al condenado, es necesario despojarlo de todos sus elementos de tortura, pero antes de proseguir, es necesario hacer una aclaración pertinente sobre la alegoría utilizada al inicio del presente artículo, la cual, ha sido seleccionada y utilizada conscientemente. Tal vez, la muerte más importante del mundo sea la del maestro de Nazaret, el relato de la misma pertenece tanto a la mitología como a la literatura, cuestiones de las cuales la filosofía a renegado como propias, pero que filósofos como Nietzsche supo utilizar de manera magistral, dejando a través de ellas, uno de los testimonios filosóficos más importantes como lo es “Así hablo Zaratustra”.

De igual forma, la ciencia se ha erigido como el único medio para obtener el conocimiento y la verdad, mirando con desprecio a la religión y la mitología, siendo que la ciencia al igual que mito, ambos son representaciones simbólicas para explicar el mundo, así mismo, bajo una perspectiva positivista, la ciencia y la tecnología han dominado el firmamento, mirando con desdén a otras formas de manifestar e interpretar la realidad. Nuestros mitos modernos nos han fallado, entre ellos el propio diseño o lo que nos contamos que era el diseño, “resultado de un optimismo post guerra y la creencia de que, hacer del Diseño algo más científico ayudaría a producir un mundo mejor” (Langrish, 2016, como se citó en Ariza, 2020, p. 48).

## ¡El Diseño está vivo!: conocimiento y complejidad (Fundamentación Teórica)

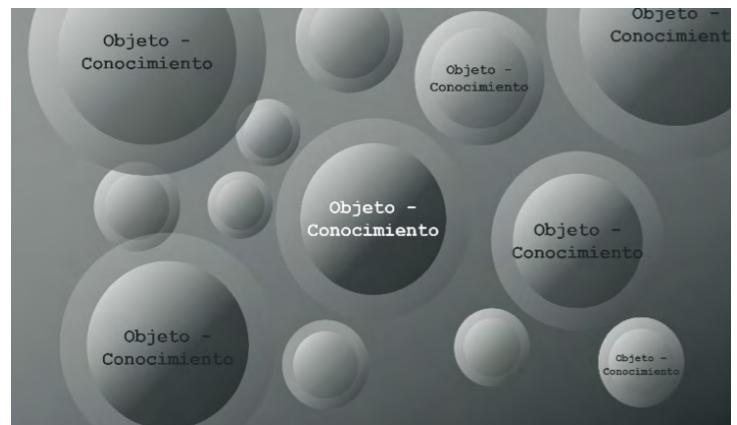
Primeramente, hay que establecer que el Diseño no es Ciencia, pero “al igual que la ciencia es una forma de observar al mundo y darle estructura” (Ariza, 2020, p. 51), tampoco puede ser científico, pues, “los problemas que atiende en la realidad son complejos y muchas veces indefinidos, por lo que requieren acercamientos diferentes a la aplicación de técnicas científicas que resultaron ser más rígidas de lo que parecían en un inicio” (Ariza, 2020, p. 48-49), sin embargo, si posee una dimensión científica, ya que, es “una forma genuina de producción de conocimiento” (Ariza, 2020, p. 52).

Precisamente esa producción de conocimiento es la que empareja al Diseño con la Ciencia, pero también es la misma razón que los diferencia, porque, “un diseñador y un científico viajar por el mismo camino, pero a veces en sentido contrario. El diseñador pasa de lo abstracto a lo concre-

to, los científicos de lo concreto a lo abstracto” (Cravino, 2020, p. 36). La anterior sentencia sugiere que existen muchas maneras de obtener conocimiento y que este puede surgir desde otras perspectivas, quehaceres o propósitos, porque, “la ciencia tiene como objeto la producción de conocimiento para explicar y comprender la realidad... y el Diseño producen no sólo un saber proposicional y verbalizable, sino también artefactos” (Cravino, 2020, p. 34).

Es entonces que el Diseño tiene una creación dual simultánea, la cual, acontece mediante “la descripción progresiva de un objeto que no existe al comenzar la descripción, pero que puede existir... Y concomitante con el aumento de precisión y definición del objeto, hay un aumento en el conocimiento... sobre este objeto cuya anticipación prefigura” (Cravino, 2020, p. 34). Por tanto, el proyecto entendido como la práctica proyectual inherente al Diseño, es la matriz que engendra al conocimiento, al artefacto y al conocimiento de este, pero es un conocimiento diferente al científico, el cual, debe ser estimado de la misma manera, pero tratado de forma diferente, puesto que, “el proyecto no explica el mundo, ni tampoco simplemente lo comprende: El proyecto hace –y transforma– al mundo” (Cravino, 2020, p. 42).

Por otro lado, es un error rotundo considerar que la Ciencia apareció hace apenas un par de siglos y como consecuencia de la modernidad, la Ciencia como quehacer ha sido un proceso largo, no lineal y caótico, pero si acumulativo, incluso otorgarles el mérito a los pensadores griegos es un somero desatino. La ciencia no surgió brusca y espontáneamente ni tampoco con razonamientos complejos, más bien fue un desarrollo lento y paulatino con pensamientos simples y mundanos, muy lejanos en el tiempo. Este mismo proceso debió ocurrir con el Diseño, donde la piedra se transformó por mera casualidad en proyectil y de ahí en una flecha, hasta convertirse en una pirámide, por lo cual, la Ciencia y el Diseño son tan viejos como la humanidad misma.



Además, al reconocer el conocimiento que emana del Diseño, aunque este no sea científico, como conocimiento en toda la extensión de la palabra, debe no solo tener su génesis muy atrás en el tiempo, sino también muy próximo al comienzo de la vida de cada individuo, ya que, “el desarrollo del conocimiento es un proceso continuo que sumerge sus raíces en el organismo biológico, prosigue a través de la niñez y de la adolescencia, y se prolonga en el sujeto adulto hasta los niveles de la actividad científica” (García, 2000, p. 60).

Igualmente, los procesos biológicos devienen en procesos cognoscitivos, y estos a su vez, en mecanismos cognoscitivos precientíficos y científicos, por tanto, se puede establecer una fase precientífica y otra científica en la historia del sujeto, donde la principal diferencia es el nivel de abstracción. De este modo, en el caso del Diseño debe también poseer dos fases concretas, la “diseñística” y la “prediseñística”, esta última es donde “el conocimiento surge en un proceso de organización de las interacciones entre un sujeto (“el sujeto de conocimiento”) y esa parte de la realidad constituida por los objetos (“el objeto de conocimiento”)” (García, 2000, p. 61).

En la etapa prediseñística, es donde el sujeto-diseñador adquiere las primeras nociones y abstracciones sobre los procesos y componentes del diseño, los cuales se transforman en conocimiento, el cual:

no procede de manera uniforme, por simple expansión, ni por acumulación aditiva de elementos. No es el desarrollo de algo que estaba preformado, ni proviene de la agregación y elaboración de elementos recibidos de la experiencia. El desarrollo tiene lugar por reorganizaciones sucesivas. Esto significa que la elaboración de los instrumentos cognoscitivos del sujeto procede por etapas. (García, 2000, p. 62).

Por lo cual, el desarrollo del diseñador en las dos fases antes enunciadas, están igualmente seccionadas en diferentes etapas, las cuales están condicionadas por las interacciones, que dan lugar a los procesos y estos a su vez a los mecanismos cognoscitivos. Por tanto, en cada una de las fases, existen continuas reorganizaciones como resultado de las interacciones, pero también con la creación de los diferentes objetos. La gran diferencia entre la fase prediseñística y la diseñística es el refinamiento o mejora del conocimiento como consecuencia de que la primera se realiza de manera

empírica y auto dicta, y la segunda ha recibido cierta influencia institucional “condicionando y modulando los instrumentos y mecanismos de asimilación de los objetos de conocimiento” (García, 2000, p. 62-63).

De tal manera, todas y cada una de las personas adquieren más o menos nociones de Diseño a lo largo de su historia individual, la diferencia sustancial del pueblo raso con los diseñadores, es que estos últimos han recibido esos instrumentos y mecanismos de conocimiento para desplegar su actividad de mejor manera y esta cuestión no los hace ser escribas, fariseos o saduceos del Diseño, sino más bien, el hecho de que cualquier persona pueda hacer Diseño, exige a todos aquellos que han recibido educación al respecto, que su quehacer se desenvuelva sobresalientemente y los objetos creados sean superiores en todos los aspectos a los que cualquier persona sin el debido aprendizaje pueda crear.

Esto no es para la vanagloria propia del diseñador, sino más bien es una responsabilidad con los demás, pues hacer Diseño implica una vida de sacerdocio, es decir una vida al servicio de los demás, aunque también y como afirmaba Karl Marx, el trabajo es una forma de autorealizarse y manifestar humanidad. Lo único que otorga diferencia entre las otras personas y los diseñadores, y dota de elitismo es la obligación de hacer Diseño de la mejor manera posible, esa es la verdadera carga y cruz del diseñador, pues, quien quiera ser el primero, que sea el último de todos y el servidor de todos.

Ahora bien, si los problemas que le son concernientes al Diseño en la realidad son complejos y muchas veces indefinidos, lo mismo debe suceder con el conocimiento emanado de él, por tanto, también es complejo e indefinido, por lo que puede estimarse como un sistema complejo. En primer lugar, sistema, porque, es “una representación de un recorte de la realidad... que sea analizable (aunque no sea, en general, formalizable) como una totalidad organizada, en el sentido de tener un funcionamiento característico” (García, 2000, p. 68). Igualmente, habría que agregar que el Diseño al ser dualmente creador, conocimiento y objeto, no solo es una representación de la realidad, sino también un hacedor de la misma.

El conocimiento del Diseño es un sistema complejo, porque al igual que el conocimiento científico, así como el conocimiento en general se le puede estimar y se construye a partir de las esferas o subsistemas biológico, psicológico o mental y social, este último jugando un papel principal, ya que:



En la experiencia del niño, desde el comienzo mismo de sus interacciones con el mundo exterior, “las situaciones con las cuales se enfrenta son generadas por su entorno social, y las ‘cosas’ aparecen en contextos que les otorgan significaciones especiales. No se asimilan objetos ‘puros’. Se asimilan situaciones en las cuales los objetos desempeñan ciertos papeles y no otros... Que la atención del sujeto sea dirigida a ciertos objetos (o situaciones) y no a otros; que los objetos sean situados en ciertos contextos y no en otros; que las acciones sobre los objetos sean dirigidas en cierta forma y no en otras: todo esto está fuertemente influido por el medio social y cultural. (Piaget y García, 1983, como aparece en García, 2000, p. 89-90).

Por tanto, el Diseño como actividad cognoscible está influenciada fuertemente por el medio social donde se desarrolla el sujeto, puesto que:

el conocimiento físico necesita del conocimiento antro-po-social (cultural) y viceversa. El sujeto está integrado a su realidad cultural mediante el objeto, y el objeto mismo está integrado a la realidad física. Es aquí donde se produce el método (principio productor de conocimiento), en la observación relacional (interacción) incluyente del sujeto en el objeto como forma organizacional de conocimiento, recursiva, productora-de-sí. (Rubio, 2020).

Sin embargo y como sucede con la Ciencia, donde, “desde hace más de medio siglo sabemos que ni la observación microfísica, ni la observación cosmo-física, pueden separarse de su observador (...) todo concepto remite no sólo al objeto concebido, sino al sujeto conceptuador” (Morin, 2001, como aparece en Rubio, 2020). En el Diseño acontece lo mismo, de tal suerte, el conocimiento y el objeto emanados de él, son subjetivamente objetivos y objetivamente subjetivos, con una influencia significativa del entorno social.

Si la realidad y los problemas que atañen al Diseño son complejos, y de igual forma, su conocimiento es de carácter complejo, los objetos que crea deben tener el mismo adjetivo. En este sentido, el proceso de creación de un objeto debe ser entendido y estimado como un acto complejo y en

este mismo sentido también como un sistema complejo, esto se debe en gran medida, porque todo trabajo de Diseño es un problema y cualquier problema puede ser concebido como un sistema complejo, siendo este, “una representación de un recorte de esa realidad, conceptualizado como una totalidad organizada (de ahí la denominación de sistema), en la cual los elementos no son “separables” y, por tanto, no pueden ser estudiados aisladamente” (García, 2006, p. 21).

Aunque, si bien es cierto que el objeto es la respuesta o la solución del problema, este no resuelve o quita la complejidad que lo subyace, sino más bien se convierte en un portado de aquella complejidad. Claro está que los objetos de Diseño están constituidos por diferentes elementos y que en gran medida puede ser separados, sin embargo, por separado un tabique no representa el edificio o un pedazo de madera no es una silla, el tabique cobra sentido en su relación con los demás componentes de la construcción, el trozo de madera tiene razón de ser solo a través de su interacción con otros pedazos que integran la silla.

Otra particularidad de los sistemas complejo es que, “ningún sistema está dado en el punto de partida de la investigación. El sistema no está definido, pero es definible. Una definición adecuada sólo puede surgir en el transcurso de la propia investigación y para cada caso particular” (García, 2006, p. 39). Haciendo una analogía dentro de la perspectiva de la creación de un objeto como sistema complejo, la investigación sería equivalente a la práctica proyectual, por tanto, el sistema-objeto al iniciar el trabajo no está definido, pero conforme avanza la descripción es que se consigue establecerlo.

El diseñador es el héroe capaz de tal proeza, pues en su rol de creador también es observador. “El observador modifica la organización original al ser el medio de observación, ya sea para hacer crecer la organización (orden o redundancia), o para dislocar lo investigado (desorden o ruido)” (Rubio, 2020). Por tanto, el diseñador, en tanto creador y observador, es el sujeto que produce el objeto, por ende, produce el sistema complejo del mismo.

Si crear un objeto de Diseño es un acto complejo, y que cada diseñador al realizar su trabajo continuamente está engendrando sistemas complejos, surgen las siguientes interrogantes: ¿Será posible la construcción de un sistema complejo universal referente a los objetos de Diseño? ¿Si es

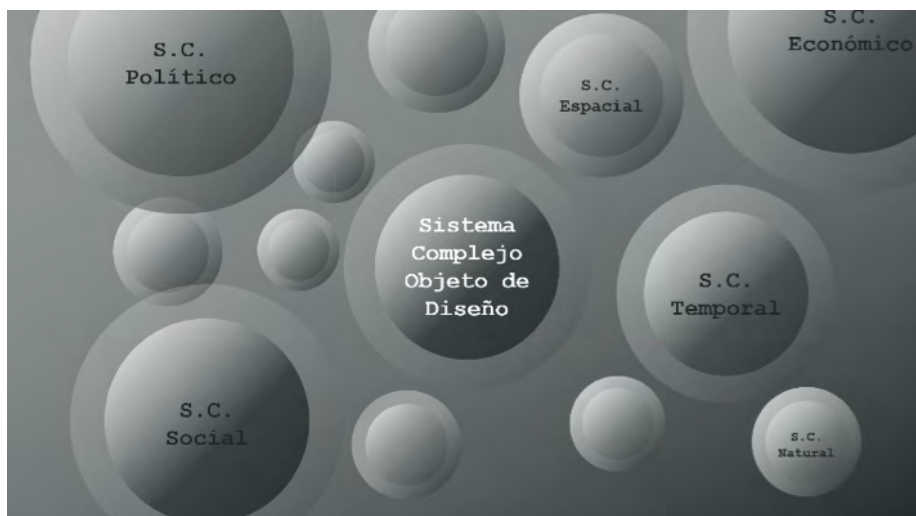
posible, qué propiedades deberá poseer como sistema complejo y cómo se relacionan con el Diseño? ¿Cuáles son los elementos del objeto de Diseño que integrarían el sistema complejo?.

## Resurrección del Diseño (Aportes Epistemológicos)

Primeramente, es necesario enunciar las diferentes cualidades que componen al objeto de Diseño, y con base en sus relaciones ir definiendo el respectivo sistema complejo. Es posible que algunos componentes en apariencia podrían pertenecer a una etapa de uso del objeto, sin embargo, el diseñador para el desarrollo de su quehacer debe tener presente dichos atributos.

**Figura 3**

*Sistemas Complejos*



Los primeros elementos a tratar, son las Dinámica Formal, Configuradora y Cualitativa. Para continuar, es necesario especificar el termino dinámica, el cual, se puede entender como el sistema de movimientos que transforman la materia cuya intensidad es variable (García, 2022, p. 65). En este sentido la Dinámica Formal consiste en las “posibilidades de dar forma a lo informe, aquietándolo y midiéndolo, para convertirlo en lo pleno de forma o formosus” (Morales, 1984, p. 125). En cuanto a la Dinámica Configuradora se establece que los objetos de Diseño no funcionan, sino permiten diferentes conductas humanas, es decir son usados a partir de las posibilidades que despliegan.

La Dinámica Cualitativa es la característica que representa la búsqueda inalcanzable del diseñador por crear un objeto cualitativo, es decir, conseguir un artefacto diferente con respecto a cualquier otro objeto existente o por existir, el artificio habrá de poseer “cualidades intrínsecas, antes inexistentes” (Morales, 1984, p. 144). La Dinámica Cualitativa se base en:

valorar la historia desde nuestra modernidad más innovadora, más reciente y más nueva. Esto es lo que hacían Picasso, Dalí o Miró con la arquitectura y el paisaje tradicionales: ni ignorarlo, ni copiarlo, sino interpretarlo con su “cubismo”, para conseguir una nueva visión más moderna, más abstracta, pero estrictamente respetuosa con lo más específico y valioso de la obra de las generaciones precedentes. (Muntañola, 2000, p. 104).

Cada una de las dinámicas antes mencionadas se relaciona con otros elementos del sistema, con unos de forma indirecta y otros de manera directa. En el caso de la Dinámica Cualitativa esta se encuentra ligada al Sistema, el cual es “es una idea, una abstracción intelectual, que determina el ser de las cosas, y es sólo uno y el mismo en todas las cosas que son ese ser” (García, 1996, p. 114). La Dinámica Configuradora se corresponde con la Estructura, creación material del Sistema o lo que permite al Sistema hacerse tangible y por tanto construible. Por último, la Figura es la apariencia exterior del objeto, lo que comúnmente se entiende como la forma, por tanto, se conecta con la Dinámica Formal. El límite entre la Figura, Estructura y Sistema es casi imperceptible, si bien pueden ser distinguibles no así divisibles y lo mismo sucede con las dinámicas, si bien cada uno tiene su razón de existencia y características propias, dentro del objeto de Diseño se funden y mezclan hasta parecer un mismo elemento.

Si la Dinámica Cualitativa es la búsqueda de hacer al artefacto diferente y el Sistema es el elemento que hace diferente al objeto, estos componentes se enlazan con la cualidad de Excelencia constituida de por calidad y superioridad:

La calidad es el nombre que damos al conjunto de determinaciones que hacen a algo ser tal cual y ni tal, a lo que diferencia a una cosa, a una acción o a un hacer, de otros y además a la función que le es propia. (García, 1996, p. 112).



Razón por la cual, hay objetos de Diseño que hablan, otros que cantan y muchos, pero muchos que callan y lloran en el silencio. La Excelencia se conecta con la acción de modificar y transformar las cosas que rodean, es decir con el Hacer, el cual junto con la Excelencia llevan implícito el Ser, cualidad del objeto de Diseño, pues nace del sujeto, haciéndolo objetivamente subjetivo, es decir depende del marco epistémico del diseñador de la “concepción del mundo y, en muchas ocasiones, expresa -aunque de un modo vago e implícito-la “tabla de valores” del investigador” (García, 2006, p. 140).

Ese ser, se mueve con movimientos propios, originarios, intencionales y voluntarios, es decir, actúa y en su actuar a veces modifica, a veces transforma, a las cosas que lo rodean... En todo lo que hace el hombre se revela su inteligencia, su voluntad, su conocimiento, su efectividad y su memoria pero también su constitución corpórea, la figura de sus manos, sus dimensiones, su sensibilidad y su imaginación... porque su ser esta en sus obras. (García, 1996, p. 100).

“En lo que fijas tu atención, en eso te conviertes” (Velasco, 2015, p. 23). Al Ser y Hacer se convierten en la triada epistemológica del objeto de Diseño, con la inclusión del Saber, elemento que despliega el conocimiento del diseñador, tanto el previo como el alcanzado durante la etapa creativa del artefacto. El objeto se convierte en un espejo donde el sujeto se refleja, donde se ve su Ser, su Hacer y su Saber materializado en el espacio y tiempo. La relación entre los tres componentes es tal que puede verse en un sentido y en otro, significando cosas parecidas, pero no iguales, aportando diferentes niveles de conexión y lectura, donde el Saber-Hacer y el Hacer-Saber, conviven en una misma forma, pero en sentido opuesto.

El artefacto de Diseño incluye tres dimensiones principales, la Científica, la Artística y la Tecnológica, primeramente, contiene estas tres magnitudes porque las tres son matrices del conocimiento y de objetos, hermanas del Diseño, razón por la cual cuesta trabajo hacer distinción entre unas y otras, y que tanto unas como otras presenten aspectos características o similitudes con las demás. El Saber se conecta con la Dimensión Científica, esta hace referencia a la actividad y la posibilidad de aplicación y la obtención del conocimiento por medio del trabajo de Diseño. La Dimensión Tec-

nológica, encierra la cualidad práctica de transformar la materia a disposición, es la capacidad interventora y productora del mundo y los objetos del mismo, es conocimiento práctico del Hacer y para el Hacer.

La Dimensión Tecnológica incluye a la técnica, actividad productiva con habilidad, sin embargo, “el arte requiere de la técnica, pero la técnica sola no es arte... La técnica es necesaria más no suficiente para poder calificar al hacer con el término arte y para llamar a lo hecho obra de arte” (García, 1996, p. 104). De tal manera, es necesario que la creación de un artefacto de Diseño incluya igualmente una Dimensión Artística, la cual, hace referencia a la “actividad productiva creativa realizada con habilidad y excelencia que pone en la existencia formas inútiles nuevas que propician la sensibilidad en óptimas condiciones” (García, 1996, p. 123).

Los objetos de diseño poseen una dicotomía, lo Útil y lo Inútil, ambos se mezclan y se funden a través del artificio, el primer elemento es la razón, el motivo de la creación del artefacto para lo que sirve, para lo que se va a usar, para lo que fue pensado y materializado, pero esto siempre va acompañado de la inutilidad, componentes que aparecen que no tienen una función determinada y que no aportan nada para el uso, se podría prescindir de la inutilidad, pero esta dota de significado y sensibilidad al objeto, a través de ella el Ser se manifiesta y contendrá la manifestación del Ser para el cual se ha creado. Porque los objetos tienen diferentes vidas, la pensada por el diseñador y la que las personas le dan, y muchas veces no son la misma, incluso después de haber cumplido su Utilidad, es decir su muerte, pueden tener vida más allá, valorando solamente su Inutilidad.

Por último, la Necesidad es el gen y la mitad del corazón del objeto de Diseño, esta es:

la exigencia es una petición, esa demanda con imperio, la petición con fuerza de ese ser que de algún modo no se es. De donde necesidad es una carencia o urgencia concienciada con exigencia de lo que se carece o se quiere ser. Dicho todo esto, es obvio que el ente humano al enfrentarse a la Naturaleza vea surgir en él necesidades ya sea por carencia ya sea por urgencia y que consiente de sí se aboque a la satisfacción de esos vacíos y transforme para ello a la naturaleza. (García, 1996, p. 22).

La contraparte nuclear de la Necesidad es el Satisfactor, el cual es:

la integración de recursos mediante la cual se responde a una necesidad... Al producir satisfactores transformando la naturaleza, el hombre la humaniza, produce el mundo humano y al mismo tiempo transforma al hombre completándolo perfeccionándolo... diseñar es la acción del hombre que transforma a la naturaleza para producir satisfactores de las necesidades del hombre. (García, 1996, p. 22).

Tanto la Necesidad como el Satisfactor son las células genéticas que originan a los objetos de Diseño, son la causa y el resultado, el alfa y el omega del Diseño, alrededor de ellos los demás elementos se desplazan, cambian de posición y de valores, pero sin importar las peculiaridades de los demás componentes. La Necesidad deberá vaciarse sobre el objeto y este a su vez responderá siendo un Satisfactor, de lo contrario el artefacto será todo menos un objeto de Diseño.

El sistema complejo que se ha creado, describe cada uno de los elementos que lo componen, así como se hace mención de las más importantes relaciones entre sí. Cabe resaltar, que independientemente, del tiempo y la espacialidad del sujeto-diseñador, del problema, campo u objeto de Diseño, el sistema puede ser aplicado para la creación, estudio y apreciación del artefacto en cuestión.

**Figura 4**  
*Sistema Complejo del Objeto de Diseño*



Fuente: elaboración propia.



Una vez completado el sistema complejo que representa la creación de un objeto de Diseño, es necesario describir el viaje que realiza sujeto, objeto y conocimiento del Diseño. Primeramente, se distinguen cuatro estadios en el proceso de diseñar, el primero de ellos es la etapa Pre-yectiva, esta se desenvuelve desde los primeros procesos biológicos y se desarrollan desde la niñez donde a través de actividades y comportamientos cognoscitivos, el sujeto adquiere nociones y conocimiento prediseñístico, los cuales, con el trato continuo de los objetos de su entorno generan reorganizaciones mentales que constituyen el marco epistémico del diseñador.

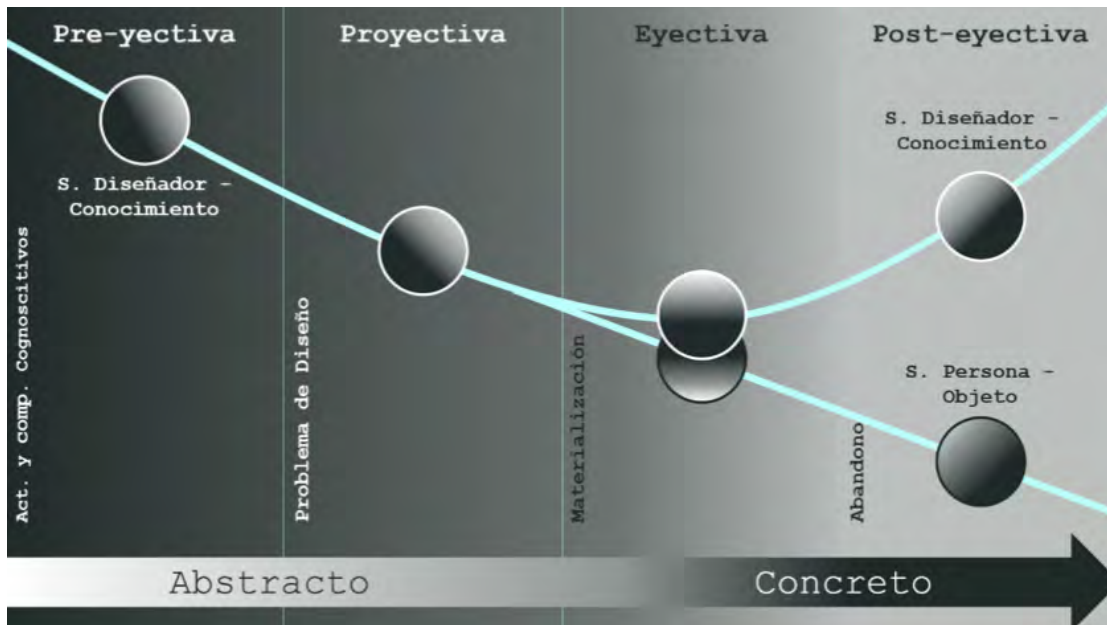
La primera etapa finaliza cuando el problema de Diseño aparece y el sujeto se encuentra frente a una necesidad a la cual habrá de otorgarle un satisfactor. La fase Proyectiva arranca con la descripción del objeto y termina cuando la materialización del mismo comienza. La siguiente división, la Eyectiva, es donde se empieza a percibir la creación dual de Diseño, conocimiento y diseño, este último comienza a desprenderse paulatinamente de su hermano, pero también del sujeto. El conocimiento se arraiga en el mundo abstracto, mientras el objeto hace lo mismo con el mundo de lo concreto siguiendo caminos totalmente separados.

La etapa Eyectiva concluye con el abandono del objeto, cuando el diseñador ha culminado su intervención sobre este, aquí comienza la fase Post-eyectiva, donde espacial y temporalmente el objeto y el sujeto-diseñador se han separado y cada uno continuara con sus respectivas vidas. Esta etapa se convierte nuevamente en la Pre-eyectiva al menos para el sujeto, quien se dispone nuevamente para comenzar el ciclo del Diseño, el cual se puede estimar de recursivo.

Con todo lo anteriormente expuesto, cabe la posibilidad de hacer una analogía entre el Diseño y las Agaváceas particularmente con el Maguey. A continuación, se desarrollará la comparación, tomando como referentes a Juan Miguel Zunzunegui en cuanto a mitología mesoamericana y a organizaciones gubernamentales en temas concernientes a lo biológico. El Maguey es una planta de sabiduría y uso milenario, pertenece al folklor y la cultura mexicana, conocimiento heredado de las culturas que habitaron el territorio nacional desde épocas precolombinas, además está relacionada con el dios Quetzalcóatl.

Figura 5

*Etapas del Proceso de Diseño*



Fuente: elaboración propia.

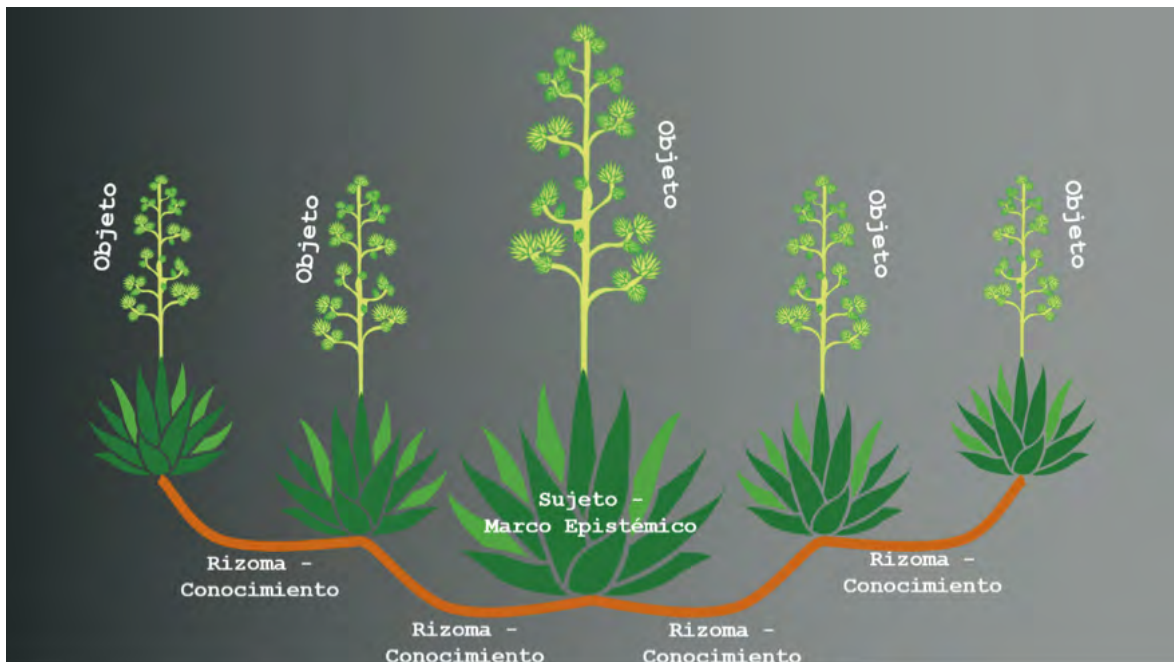
En este sentido los pobladores mesoamericanos concebían el mundo a través del encuentro y convivencia de dos fuerzas contrarias, pero complementarias, la masculina y la femenina, esta última estaba representada por la tierra y todo lo que brota de ella, como los cultivos y las aguas que emergen de la misma, por tanto, la energía femenina recibía a la energía masculina, la transformaba y entregaba algo superior, dinámica muy parecida a la del Diseño.

Regresando al Maguey, este se reproduce de dos maneras y, por lo tanto, es dualmente creativo. Por un lado, el Maguey produce rizomas que se extienden horizontalmente bajo la tierra, razón por la cual no son visibles, estas raíces hacen brotar a determinada distancia de la planta original, hijuelos o mecuates, nombre que procede de “coatl”, que tiene dos acepciones, serpiente y gemelo. El maguey principal podría entenderse como el sujeto-diseñador y su respectivo marco epistémico, mientras, las raíces representarían el conocimiento y los mecuates la expansión del marco epistémico, ya que, estos guardan la misma información genética que el primer elemento vegetal.

Por otro lado, el maguey igualmente se reproduce de manera sexual por medio de la creación de un quiate y la floración del mismo, este producto se mezcla con el entorno y con el polen de otros magueyes, de esta manera producto se asemeja al objeto de Diseño, que si bien, procede del sujeto-diseñador no le pertenece, es visible y al materializarse se arroja el mundo y se mezcla con los demás sujetos. Un aspecto importante a considerar es que una vez que el maguey florea y se reproduce sexualmente, la planta muere, y lo mismo pasa con el marco epistémico del diseñador, pues una vez que concluye el proceso creativo del artefacto, la concepción del mundo por parte del diseñador debe haber cambiado, por el tiempo, el espacio y el recorrido efectuado durante la creación del objeto y también por el conocimiento obtenido. En este sentido, y como bien aseveraba Heráclito, “un hombre no puede bañarse dos veces en el mismo río, porque nunca es el mismo hombre, ni el mismo río”, por lo cual, un diseñador jamás podrá hacer un mismo objeto de Diseño, incluso aunque se trate del mismo problema.

### Figura 6

#### *Maguey y Diseño*



Fuente: elaboración propia.

Pero la analogía no termina aquí, y se extiende por la mitología mesoamericana, pues Quetzalcóatl representa el gemelo luminoso de cada persona, es la conciencia que se eleva al cielo, el espejo de humo blanco. Igualmente, Quetzalcóatl tenía una contraparte Tezcatlipoca, el espejo de humo negro, el reflejo oscuro de la conciencia, representa lo material, lo corpóreo y el apego al mundo. De tal manera, dentro del proceso de Diseño, Tezcatlipoca encarnaría el objeto de Diseño, mientras Quetzalcóatl haría lo propio con el conocimiento, donde ambos trascienden a sus contrapartes. El objeto se materializa, es arrojado al mundo concreto, mientras el conocimiento se interioriza en el mundo abstracto, en el mundo de las ideas de planteaba Platón. Así como el Maguey, el Diseño es dualmente creativo.

## **No está aquí, pues ha resucitado... (Reflexiones Finales)**

De todo lo anteriormente dicho, planteado y expuesto se desprenden las siguientes tesis al respecto del Diseño:

### **Tesis I**

Cualquier persona puede diseñar, pues desde muy temprano en la historia personal, los individuos adquieren conocimiento prediseñístico, la única diferencia sustancial entre las personas en general y los diseñadores es que estos últimos han recibido educación especializada para realizar la actividad y por lo tanto tienen una responsabilidad hacia los otros de entregar objetos sobresalientes hechos con habilidad y excelencia.

### **Tesis II**

El origen del Diseño es lejano en la historia de la humanidad, además el conocimiento de Diseño comienza a desarrollarse en los primeros procesos biológicos de los sujetos.

### **Tesis III**

El Diseño está condicionado, pero no limitado por lo real. Los sujetos al igual que los objetos se desarrollan bajo los dominios histórico, psicológico y social, estos determinan las interacciones e interpretaciones, por tanto, la realidad.



#### **Tesis IV**

El Diseño bajo la concepción mesoamericana, tiene energía femenina, ya que, “recibe, transforma y entrega algo superior”.

#### **Tesis V**

El Diseño es dualmente creativo, pues entrega conocimiento y objeto durante el mismo proceso.

#### **Tesis VI**

El Diseño representa y crea la realidad, camina el sendero de lo abstracto y lo concreto al mismo tiempo.

#### **Tesis VII**

El Diseño de un objeto es un acto complejo. El mundo es complejo, y ya que el Diseño fluye desde el mundo y hacia el mundo, los artefactos que crea poseen esa misma cualidad.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas  
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

## Referencias

- Ariza, V. (2020). El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (82), 47-68. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/3713>
- Cravino, A. (2020). *Hacia una Epistemología del Diseño*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (85), 33-45. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/3712>
- Chávez, C. (2021). *Diseño y sistemas complejos. Modelo Sistémico-Complejo aplicado al proceso de diseño como estrategia de acción para la sostenibilidad*. [Tesis de doctorado]. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://ru.dgb.unam.mx/handle/20.500.14330/TES01000819822>
- García, F. (1996). *Reflexiones sobre el Diseño*. México: UAM Azcapotzalco.
- García, J. (2022). *Integración de Dinámicas Arquitectónicas y Urbanas en la Estación Toluca del Tren Interurbano, México-Toluca*. [Tesis de maestría]. Universidad Autónoma del Estado de México.
- García, R. (2000). *El conocimiento en construcción. De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos*, España: Gedisa.
- García, R. (2006). *Sistemas complejos Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. España: Gedisa.
- Harvey, D. (2018). *Espacios de Esperanza*. España: Akal.
- Koolhaas, R. (2008). *Espacio Basura*. España: Gustavo Gili.
- Morales, J. R. (1984). *Arquitectónica*. Chile: Universitaria San Francisco.
- Muntañola, J. (2000). *Topogénesis, Fundamentos de una nueva arquitectura*. España: Edicions UPC.
- Rubio, M. A. (2020). Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (82), 69-85. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/3714>
- Velasco-Piña, A. (2015). *San Judas Tadeo, Apóstol de las causas perdidas*. México. Penguin Random House.