

El paradigma del arte- diseño en la arquitectura



ESPACIO DISEÑO

2 3 7

MAESTRO JOSÉ
LUIS LEE NÁJERA
ARQUITECTURA

ES NECESARIO REFLEXIONAR SOBRE el paradigma del arte-diseño *en la arquitectura*, sobre todo en un contexto en donde la práctica profesional de esta disciplina tiende a estar atrapada entre los *procesos de abstracción funcional y polifuncional* y los *procesos de estetización*, y por un mundo donde *la imagen* (ambiental, arquitectónica, barrial y urbana) es vista principalmente en términos de representación visual, lo que la ha llevado al empobrecimiento en cuanto al entendimiento del ambiente construido, convirtiendo el *espacio vivencial* o "espacio existencial" (Norberg Shulz, 1986), o *espacio habitable*, en un *espacio abstracto*.

Torres Hejduk, Arg. Peter Eisenman Foto: Luis Bugallo (commons.wikimedia.org)

Dicho proceso de estetización se presenta como un mundo de la imagen que tiende, a su vez, a convertir el *espacio social* en un "fetiche abstracto", en un *espacio fetichizado* en donde el espacio de la experiencia vital (*espacio existencial*) "ha sido reducido a un sistema codificado de significación, y con el creciente énfasis en la percepción visual se ha producido la correspondiente reducción de otras formas de percepción sensitiva" (Leach, 2001: 15-27).

De ahí la importancia de reflexionar sobre el *paradigma del arte-diseño en la arquitectura*, paradigma que tiende a revertir dicho proceso de reducción de las *formas de percepción del arte y del diseño*, recuperando la visión del arte-diseño y, en particular, de la arqui-

tectura como una "unidad múltiple", es decir, una unidad compleja del arte y del diseño que tiende a unificar las *visiones disyuntivas* propias del *paradigma de la simplicidad* con las *visiones conjuntivas* (visiones múltiples del *paradigma de la complejidad*). Se unifica con ello al mundo de la imagen de la percepción visual con el mundo de las percepciones o *visiones múltiples* mediante procesos propios del pensamiento complejo y sus *principios dialógicos, recursivos y hologramáticos* (Morin, 1990 y 2003: 105-107).

De esto deriva la importancia también de reflexionar sobre los *procesos de integración epistemológica y psicopedagógica* de los campos del *diseño, diseño integral o ambiental*, propuestos por la División de Ciencias y Artes para el Diseño y su Sistema Modular, modelo académico de la UAM Xochimilco. Modelo que tiende a considerar a la Universidad como "el lugar donde se sabe aprender y en el cual se aprende a saber" (Derrida, 1997), y que es el modelo académico que se constituye en su *razón de ser*, como "organizadora del saber" (Gramsci), generador de un proceso de construcción *del ser, del saber y del hacer del arte y del diseño*, lo mismo que de su *universalidad epistemológica y psico-pedagógica* en donde la noción de *episteme*, desde el punto

de vista de Michel Foucault es la que define las posibilidades de *un saber*, y que para Murayama (1974) constituyen un "paisaje mental" o "visión del mundo" (*mindscape*), consistente, a su vez, en cuatro tipos epistemológicos (el *homogeneístico-jerárquico-clasificador, el atomístico, el homeostático y el morfogenético*), mismos que vienen a ser reflejo de la sociedad, debido a su relación con la necesidad, la justificación, el sentido, la misión y su destino como *universidad pública*.

Es este un modelo académico, *modelo epistemológico* o "paradigma noológico-cultural" (Morin, 2009) que como *praxis epistemológica* se traduce en "sistemas de ideas radicalmente organizados", justamente en virtud de sus propios *paradigmas*, los cuales están constituidos por un cierto tipo de relación lógica, extremadamente fuerte, entre nociones maestras y nociones clave o principios clave, de tal modo que esas relaciones y principios van a gobernar todos los discursos que obedecen, inconscientemente, a su gobierno (Morin, 2003: 89).

Son, entonces, sistemas de ideas radicalmente organizados en virtud de los *paradigmas de la simplicidad y de la complejidad, los paradigmas del arte-diseño, el paradigma de la habitabilidad y el paradigma de sustentabilidad integral y ecológica*, cuyos procesos innovación, cambio y transformación han de permitir la *construcción de un conocimiento escolar* (conocimiento en la investigación, docencia y servicio), a partir de un *modelo epistemológico del diseño innovador*, sustentable y habitable, "modelo epistemológico morfogenético", el cual permita, a su vez, producir competencias profesionales afines a las ya existentes, o nuevas de acuerdo con los avances de la *sociedad del conocimiento* y de la "sociedad de la innovación y la creatividad" (Pérez Cortés, 2013).

Museo de Confluencias, Arq. Coop Himmel(b)au. Foto: Trevor Patt (flickr.com)



Destaquemos solamente, a manera de ejemplo, el *paradigma del diseño y la innovación sustentable*, en donde los "procesos de producción de objetos de diseño" han de ser *procesos creativos e innovadores*; procesos creativos (recurrentes e interactivos) que requieren, a su vez, de *procesos de preparación, inmersión, incubación, intuición, evaluación y elaboración* (Mihaly Csikszentmihalyi, 1998: 103-105), o bien "procesos de diseño innovador" (experimentales, generativos y regenerativos) que pueden terminar en *procesos de renovación, descubrimiento, invención o innovación*; procesos estos que implican, a su vez, la redefinición de las *prácticas del diseño integral ambiental* (gráfico, industrial, arquitectónico, barrial, rural y urbano), como *prácticas escolares, científicas y profesionales*, que de ellas derivan.

Desde esa perspectiva, el *paradigma del arte-diseño*, que es un "paradigma de la creatividad y la innovación" (estética, artística, científica y tecnológica), o bien un "paradigma del diseño y la experimentación morfo-genésico-genético-generativa" (formal, espacial, plástica, integral,



ambiental) de los *procesos creativos* de producción (genésicos, genéticos, generativos, co-generativos y regenerativos) de *objetos de diseño* (multidimensionales y multitemporales) procesos innovadores y sustentables, requieren del dominio del "oficio del diseñador" en donde, para Enrico Tedeschi (1977), el *pensamiento creativo* termine por armonizar la *capacidad de expresión* más intensa con "la forma" más adecuada y coherente de resolver un problema de diseño, y donde *la imaginación* del diseñador o del artista, según Lionello Venturi (1926), vaya más allá de la tradición de su *ambiente*; ambiente que condiciona su cultura, sus ideales, su actitud moral y religiosa, al crear algo nuevo, que no existe en la tradición y que constituye una nueva tradición. La cual, también rebelándose de su ambiente, por esa misma rebelión, participa de aquel (Tedeschi, 1977: 257), y en virtud de

El paradigma del arte-diseño es un paradigma de la creatividad y la innovación

ello se genera un *nuevo paradigma del diseño* transformado de manera intuitiva o razonada por "la creatividad"; proceso este último que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad (Bianchi, 1990); con todo esto es que los simples productos se elevan a productos de diseño, gracias a ese dominio del "oficio del diseñador", y pasan de su condición de "objetos de diseño" a la de *obras de arte-diseño*.

En cuanto a las *prácticas cognoscitivas y creativas* (plásticas, fluyentes, filosóficas, científicas, inventivas, sociales) (Ribot, 1972, y Espíndola, 1996), o bien las *prácticas del diseño integral y ambiental* (complejas, contradictorias, múltiples y polirrelacionales) estas quedan expresadas en la *morfología de la arquitectura y de la ciudad* como un "sistema de sistemas de sistemas morfológicos": *sistemas formal, espacial, estructural, organización, compositivo, de proporcionalidad y escala, de cerramiento y de cir-*

Museo de Arte Samsung Seul, Arq. Mario Botta
Foto: Marion Botta (Art Spaces, daab, 2006)



culación (Ching, 1987); *sistemas morfológicos complejos* propios de la *morfología física* (natural y artificial) y que se relacionan con los sistemas de la *morfología social* y de la *morfología cultural o mental* (sistemas económico, social, político, jurídico e ideológico) (Lee, 1993: 103), los cuales se comportan como una *red sistémica compleja*, es decir, lo mismo una complejidad sistémica de la *estructura ambiental*, que del sistema de sistemas de objetos y de lugares, de los sistemas de unidades ambientales y de lugares de habitación, de los sistemas de espacios habitables y arquitectónicos, de los sistemas de barrio y sus sistemas regionales de barrio, de la ciudad y su entorno natural.

A su vez, el *paradigma del diseño, de la creatividad y la innovación* está basado en el conocimiento de la *forma espacial*, en el conocimiento de la *forma, del orden y del espacio* por sí mismos, en el "análisis morfológico" de los elementos esenciales de la forma y del espacio, y de aquellos principios que en nuestro medio ambiente (natural y artificial), controlan su organización (Ching, 1987: 6). Para el análisis morfológico, *contenidos, funciones, expresiones y significados deben ser leídos desde las formas espaciales*, pues son conceptos a partir de los cuales podemos establecer relaciones dialécticas entre *forma y función, forma y materia, y forma y*

lugar, mismos que permiten verificar la multiplicidad e indefinición del significado del término "forma" (Hernández, 1991: 30). De esta manera, el análisis de forma por la forma misma, al tomar en cuenta al contexto, nos permite reivindicar las cualidades de la forma para su análisis (como texto), ya que este "formalismo" puede, como nos señala Ada Dewes (1991: 50), al referirse al movimiento del "arte por el arte" y del "arte sobre el arte", generar un retorno reflexivo del arte sobre sí mismo, hacia sus *formas de expresión y sus formas de contenido* (Lee, 1993: 106).

Por último, el *proceso de análisis y reflexión, de conocimiento y de abstracción formal* debe implicar el que lo construido no se separe de *lo humano y del mundo real*, si bien consiste en un proceso de abstracción geométrica y conceptual basado en la elaboración de *modelos geométricos y matemáticos* (modelos euclidianos, no euclidianos o fractales) tomados de la naturaleza, "sistemas racionales y sistemas orgánicos", sistemas funcionales y disfuncionales; sistemas entendidos como un conjunto de elementos heterogéneos (materiales o no), de distintas escalas, que están rela-

cionados entre sí, con una organización interna que intenta estratégicamente adaptarse a la complejidad del contexto y que constituye un todo que no es explicable por la mera suma de las partes (Montaner, 2009: 11); es decir que estamos ante *sistemas morfológicos complejos* traducidos en "modelos morfogenéticos", procedentes de la *gramática generativista* (Chomsky), y que implican el dominio de las *estructuras sintácticas de la forma*, este concepto propio del "pensamiento lógico", estructuralista y posestructuralista, posmoderno y deconstructivista (Lévi-Strauss, Foucault, Lyotard, Derrida) y de la *abstracción formal* (derivada esta del neoplasticismo, el cubismo, el suprematismo, el constructivismo, el *stijl*, el purismo, y el arte conceptual).


Quedamos, pues, aún a la búsqueda de ese *paradigma de una obra de arte-diseño*, en donde el dibujo, el tema, y la figuración desaparecen en función del papel primordial de la *idea y del proceso* (Khan, Venturi, Eisenman, Hedjuk, Meier), de un "mecanismo conceptual" (minimalismo, *land art, video art*, etc.) en donde se intenten

El dibujo, el tema, y la figuración desaparecen en función del papel primordial de la idea

Lou Ruvo Center, Arq. Frank Gehry Foto: Rob Sinclair (flickr.com)

El proceso debe implicar que lo construido no se separe de lo humano y del mundo real

explicitar estrictamente *los procesos, los órdenes y los elementos* que lo constituyen como objeto de diseño y que, además, parta de las premisas de rechazar un definido y cerrado *resultado final* para sustituirlo por las *ideas iniciales* y por las huellas del puro *mecanismo creativo*, en donde la "obra de arte-diseño" quede definida como *estructura abierta y flexible*, un espacio abierto y en expansión, una auto-organización, un sistema de sistemas, un formismo o una unicidad sin elementos mínimos, y donde la idea del todo se evapora (Pérez Cortés, 2003: 62), por lo cual se presenta no como una *obra acabada* sino que desplaza la atención a los "procesos de creación" y donde dicha *obra de arte-diseño* es traducida en *conceptos*, en contenidos *simbólico significativos*

(ambientales, funcionales, constructivos, ecológicos, sociales o históricos) para el habitante-observador-ambiente-lugar. Esto da paso también al *paradigma de la naturaleza humana del diseño*, de la creatividad y la innovación, "paradigma de la obra de arte-diseño" en donde, para Josep M. Montaner (1993), las "corrientes neovanguardistas" (Site, Ambas, Stirling, Hadid, Gehry, Coop Himmelblau, Hedjuk, Eisenman, Shinohara, Tschumi o Koolhaas) tienden a demostrar la validez de la voluntad de *experimentar, innovar y sorprender* (Montaner, 1993: 168-176). 

BIBLIOGRAFÍA

- Bianchi, Ariel E. (1990). *Del aprendizaje a la creatividad*. Braga: Buenos Aires.
- Ching, Francis D.K. (1987). *Arquitectura: forma, espacio y orden*. Gustavo Gili: México.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós: Barcelona.
- Derrida, Jacques (1997). *Cómo no hablar y otros textos* (Cuadernos A, Biblioteca Universitaria, 2; Antologías). Proyecto A: Barcelona.
- Dewes, Ada (1991). "Forma y significado de la cultura" en *Premisas sobre morfología y cultura*, Raúl Hernández (comp.). CyAD-UAM Xochimilco: México.
- Espíndola Castro, J.L. (1996). *Fundamentos de la cognición*. Alhambra: México.
- Hernández, Raúl (1991). "Planteamiento de un marco teórico sobre la morfología a partir de las consideraciones de Roberto Doberti" en *Premisas sobre morfología y cultura*, Raúl Hernández (comp.). CyAD-UAM Xochimilco: México.
- Leach, Neil. (2001). *La an-estética de la arquitectura*. Gustavo Gili: Barcelona.
- Lee Nájera, J.L. (1993). "Morfología de la arquitectura y de la ciudad" en *Diseño en Síntesis*, núm. 17, otoño (CyAD-UAM Xochimilco).
- Morin, Edgar (2003). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa: Barcelona.

- Morin, Edgar (2009). *El Método 4. Las ideas*. Cátedra: Madrid.
- Montaner, Josep M. (1993). *Después del movimiento moderno. Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*. Gustavo Gili: Barcelona.
- Montaner, Josep M. (2009). *Sistemas arquitectónicos contemporáneos*. Gustavo Gili: Barcelona.
- Norberg-Schulz, Ch. (1986). "Il concetto di luogo" en *Il mondo dell' architettura*. Milán: Electa.
- Pérez Cortés, Francisco (2003). *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo*. CyAD-UAM Xochimilco: México.
- Tedeschi, Enrico (1977). *Teoría de la arquitectura*. Nueva Visión: Buenos Aires.

CCTV Headquarters, Arq. Rem Koolhaas Foto: Andrés García (flickr.com)