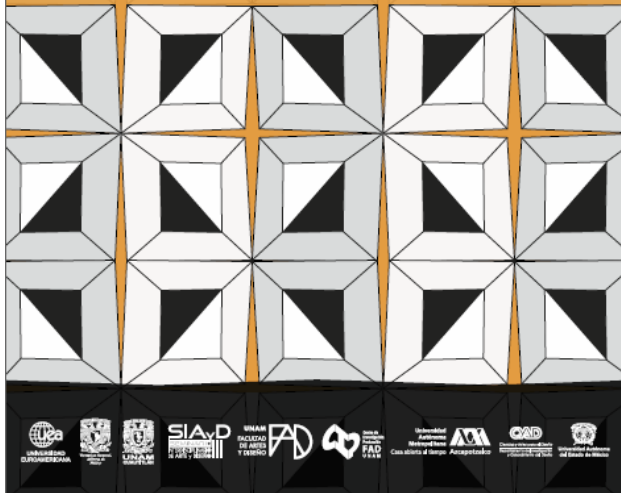


# TRANSFORMACIONES Y RETOS DE LA EDUCACIÓN EN LAS ARTES Y LOS DISEÑOS (TOMO 2)

Alma Elisa Delgado Coellar  
Juana Cecilia Angeles Cañedo  
Daniela Velázquez Ruíz  
(Coordinadoras)



**Azael Pérez Peláez**

ORCID: [0000-0002-1616-1269](https://orcid.org/0000-0002-1616-1269)

**Miguel Angel Rubio Toledo**

ORCID: [0000-0001-8609-7496](https://orcid.org/0000-0001-8609-7496)

**Territorio y palabra, comprender y extender el  
diseño. Consideraciones para una ontomímesis  
del diseño transdisciplinar**

Páginas 31-48

En:

Transformaciones y retos de la educación en las artes y los  
diseños (tomo 2) / Alma Elisa Delgado Coellar, Juana  
Cecilia Angeles Cañedo & Daniela Velázquez Ruíz,  
coordinadoras. Panamá: Universidad Euroamericana,  
Coordinación de Investigación y Posgrado, 2023.

ISBN 978-9962-8555-5-2

Relación: <http://hdl.handle.net/11191/9718>

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



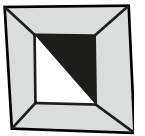
Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Azcapotzalco



División de  
Ciencias y Artes para el Diseño



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como  
[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

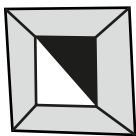


# CAPÍTULO 1. TERRITORIO Y PALABRA, COMPRENDER Y EXTENDER EL DISEÑO. CONSIDERACIONES PARA UNA ONTOMÍESIS DEL DISEÑO TRANSDISCIPLINAR

**Azael Pérez Peláez**  
**Miguel Angel Rubio Toledo**

## RESUMEN

Históricamente, el diseño como disciplina científica se ha ceñido a formas de apropiación metodológica en cuanto a su práctica o a la eficiencia de su producto. No obstante, esta apropiación ha sido generalmente tratada hacia adentro o hacia la búsqueda de sus límites, es decir, la indagatoria de los marcos epistémicos que le son inherentes, soslayando la posibilidad de ampliarlos. Cabe señalar que algunas posturas más recientes han realizado reflexiones sistémicas importantes para ampliar esta área del conocimiento de modo

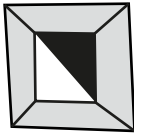


interdisciplinario. Así, el objetivo de este trabajo es la ampliación de estos marcos epistémicos del diseño, a través de la discusión de algunas posturas teóricas desde autores que, si bien, no fueron formados desde esta disciplina, sí permiten comprender y extender al diseño como proceso continuo de ser. El método utilizado para la discusión es la revisión de diversos autores y su discusión epistemológica desde dos posturas concretas: desde el diseño, territorio que aborda la especialidad teórica y su posibilidad de extensión, y desde el diseño palabra, que permite la apertura del lenguaje mismo del diseño. Los resultados se observan en las consideraciones para una ontomímesis del diseño, la cual sugiere la expansión epistemológica del diseño, con el objeto de ampliar no sólo la discusión sobre los procesos y productos emanados, sino la posibilidad de la existencia pragmática del propio diseño.

**PALABRAS CLAVE:** Consideraciones, Diseño, Ontomímesis, Palabra, Territorio.

#### ABSTRACT

*Historically, design as a scientific discipline has been girded to forms of methodological appropriation in terms of its practice or the efficiency of its product. However, this appropriation has been generally treated inward or towards the search of its limits, that is, the questioning of the epistemic frames that are inherent to it, avoiding the possibility of expanding them. It should be noted that some more recent positions have made important systemic reflections to expand this area of knowledge in an interdisciplinary way. Thus, the objective of this paper is the expan-*

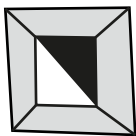


*sion of these epistemic design frameworks, through the discussion of some theoretical positions from authors who, although they were not trained from this discipline, do allow understanding and extending design as a continuous process of being. The method used for the discussion is through the review of various authors and their epistemological discussion from two specific positions: from the territorial design that deals with the theoretical specialty and its possibility of extension, and from the design word, which allows the opening of the language of design. The results are observed in the considerations for an ontomimesis of design, which suggests the epistemological expansion of it, in order to expand not only the discussion about the processes and products emanated, but the possibility of the pragmatic existence of the design itself.*

**KEYWORDS:** *Considerations, Design, Ontomimesis, Word, Territory.*

### APORTACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

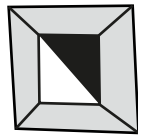
El diseñar es la experiencia del ser del diseñador, el diseño como palabra sustantivada es, pues, la pérdida del significado del ser diseñador. Para recuperar el rasgo esencial del diseño habrá que pensar sobre el diseñar, la palabra y la acción. Decimos que algo diseñado es algo que fue pensado y traído al mundo ético por medio del existir del diseñador, la diseñabilidad es la posibilidad de que esto ocurra, y el ser designador de estos movimientos atañe a la capacidad existencial que el *Dasein* tiene en su curiosa similitud con el ocurrir fáctico del que designa.



## INTRODUCCIÓN

El diseño es un modo de ser, no es una cosa definible, se entiende como una posibilidad de existencialidad, es una forma de interpretar el mundo mediante un producir, crear mientras se comprende la facticidad que da el sentido de ser. El diseño está compuesto por constituyentes<sup>[1]</sup> inasibles, dinámicos en el tiempo en que se proyectan; el diseño no implica el modo en que deben ser las cosas, sino que se observa su ser para vivir las cosas y al comprenderlas, explicarlas al otro. Se trata de un camino de interpretación que habla, que dice cosas mientras vive para aquéllos a quienes proyecta su comprensión del mundo. Este hacer es, entonces, una escucha de las cosas, las cosas están hablando, están diciendo y en su hablar esperan a ser escuchados mientras están ocurriendo, existiendo, diciendo, hablando. El diseñador está siempre escuchando (Heidegger, 2003).

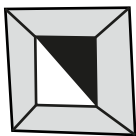
Así, el objetivo de este trabajo es ampliar la reflexión epistemológica del diseño en cuanto a su existencia y razón de ser, sus límites y alcances pragmáticos, la necesidad de la sintaxis del discurso desde la interdisciplinariedad; propone la discusión ontológica desde diversas posturas teóricas e implica la necesidad de la reflexión. La discusión en torno a los dos temas tratados -territorio y palabra- permite entender la necesidad de extender el campo interdisciplinario del diseño, al establecer vínculos con otras áreas del conocimiento, pero sin perder la raíz que le da origen al diseño, esto es, la semántica del designio desde sus diversos orígenes filológicos, y su posibilidad de ser como proceso continuo de existencia o *Dasein*.



## METODOLOGÍA

Este trabajo es parte de los resultados de investigación del proyecto para obtener el grado doctoral en diseño, que lleva por título *Ontomímesis del diseño. Hacia una cartografía metafórica del diseño como modo existencial*, cuyo presupuesto hipotético es la búsqueda de los constituyentes existenciales del diseño en los modos cotidianos de su existir mediante la comprensión derivada de la autoobservación reflexiva y acompañada. De tal suerte, se presentan resultados de la discusión teórica que fundamenta y da soporte al referente teórico de dicho proyecto. En este sentido, el método de obtención de la información para este artículo se ha realizado a través de la revisión de lecturas de diversos autores y su discusión epistemológica con diversos especialistas de diseño y otras áreas del conocimiento –profesores e investigadores– que le otorgan la validez para ser presentada a modo de artículo como “ciencia básica”, de acuerdo con la clasificación que ostenta el Conacyt de los tipos de investigación científica.

La discusión versa en torno a dos temas que permiten la explicación teórica del proyecto de investigación en su conjunto, como base de los hallazgos que se han realizado en el avance significativo de dicho proyecto. Estos temas son, como se ha mencionado anteriormente y puede observarse en el título del artículo, el diseño en cuanto su posibilidad de comprensión y extensión epistemológica, es decir, el territorio; el segundo tema que se encuentra en discusión es el que permite la ampliar la comprensión y la extensión epistemológica del diseño, a saber, la palabra. Las discusiones referidas sirven de base para la posibilidad de crear una ontomímesis del di-



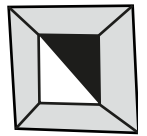
seño, o sea, una autointerpretación que conduce a comprender la propia existencia del diseñador de modo positivo. Los resultados de las discusiones mencionadas permiten observar los resultados que dan sentido a la proposición del título del trabajo.

## DISCUSIÓN

### 1. *Sobre el territorio: La salida de la comarca* [2]

Si bien el diseño como modo de ser no puede ser definido, las consideraciones dignas de ser pensadas sobre el diseño sí encuentran un territorio, donde el terreno de la existencia y aplicación del diseño son, entonces, la materialidad posible pero de naturaleza peculiar. Definir requiere del cercado del espacio explorado, para Heidegger la cerca representa el límite que da forma a la posibilidad de un espacio (Heidegger, 2009). Dicho lo anterior, un territorio se puede nombrar sólo después de ser definido el espacio que abarca. En el caso de palabras que incluyen constituyentes claros y simples es un trabajo relativamente sencillo, se trata de aceptar su concepción y definición con base en la cerca que construyen las palabras que le componen. No obstante, para la definición del diseño se adivina una renuncia a su cerca, habrá que dejar atrás la comarca porque el diseño está presente en muchas comarcas.

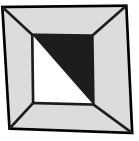
En su conferencia para las redes del diseño, Latour aborda el tema del concepto de diseño en una amplia gama de particularidades que dan mucho para reflexionar (Latour, 2008). Aclara este autor que no se siente el más indicado para hablar del asunto del diseño y su modernidad, para lo que ocupa la perspectiva de Sloterdijk, en cuyo



abordaje decide dividir su charla en dos grandes secciones. Primero, introduce su interpretación sobre la palabra diseño y sus posibilidades de comprensión-extensión, sus ventajas, profundidades y alcances. Para aclarar esto, presenta su opinión en cinco ventajas sobre el concepto de diseño, a saber, la perspectiva post-prometana del diseño, la atención a los detalles, lo simbólico del diseño en relación a las cosas (semiótica), la noción del rediseño constante y la concepción del diseño como colaborativo y en constante mejora:

- a) La perspectiva post-prometeana se refiere a la conciencia de la no desnudez, es decir, que se adhiere a la teoría de los envolventes o esferas de Sloterdijk, la cual plantea que el ser humano nunca se enfrenta desnudo al entorno, sino que ha dejado atrás este complejo de Prometeo y se desenvuelve siempre dentro de esferas envolventes que constituyen su campo epistémico, por ejemplo, la esfera del diseño envolviendo este discurso, o la esfera de la ontología fáctica envolviendo el sustento filosófico de lo que se argumenta.
- b) La atención a los detalles es una reflexión sobre el hecho de que el diseño está a la escucha de sus propias re-interpretaciones, cuando establece dinámicas relacionales con otros actores que le atribuyen nuevas perspectivas el objeto diseñado se presenta como un actor más que responde modificándose a sí mismo, en adecuaciones mínimas que a veces no son perceptibles, pues se han organizado según las fuerzas relacionales de la nueva perspectiva que le da sentido. Por ejemplo, cuando un objeto diseñado para un fin es utilizado para otro distinto al cambiar de mano.

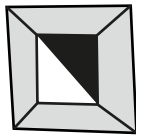




c) Lo simbólico del diseño en relación con las cosas atañe a la capacidad de cosificación del objeto diseñado, de aquéllos con los que se relaciona y de la relación misma. Cuando un objeto es interpretado, su traducción se constituye a partir de las herramientas semióticas de aquél que le está tratando de comprender y en este proceso le asigna un significado, deja de ser un objeto y comienza a ser la cosa que establece una relación pragmática. Por ejemplo, cuando un objeto diseñado se presenta a alguien que no sabe lo que es y este actor le asigna un valor simbólico para darle sentido útil al objeto, puede terminar usándolo como se pensó desde su configuración si está eficientemente diseñado, pero también puede terminar usando el objeto para distintas funciones y asignarle el papel de otras cosas. Un pedazo de plástico puede ser cosificado como destapador, llavero, recuerdo, pieza de arte, etc.

d) La noción del rediseño constante es una observación sobre la dinámica de la red en la que el diseño, la cosa y los actores que se relacionan con ellos pueden establecer para trasladar de un extremo al otro la forma y sentido de cada actor. Esto implica que el diseño no se crea desde la nada, sino que se constituye desde la relación dinámica de aquello que le constituye, y a cada cambio, por mínimo que sea en alguno de estos constituyentes, le corresponde un re-diseño de sí mismo. Por lo tanto el diseño nunca está terminado, en su relación constante se encuentra transformándose interminablemente.

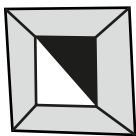
e) La concepción del diseño como un ente colaborativo y en constante mejora es la búsqueda del sentido de esta dinámica descrita, en otras palabras, le da dirección al conjunto de movi-



mientos y transformaciones de la red de actores que le constituyen. El diseño se crea a partir de las relaciones y por tanto cada actor es creador en colaboración co-creadora, y el sentido de sus transformaciones se dirige constantemente hacia la mejora de su eficiencia pragmática.

Cabe señalar que esta sección del trabajo sirve a modo de introducción para una segunda en la que presenta la perspectiva de Sloterdijk, en la cual se introduce la teoría de los envolventes, donde refiere la desnudez de Prometeo en este mundo moderno que en realidad nunca está desnudo, en tanto el mundo se convierte en una serie interminable de envolturas. En este sentido, presenta así su teoría de las esferas, globos constituyentes del mundo, para lo que es adecuada la metáfora de Sloterdijk. Hablar del diseño en términos de esta situación de exploración y relacionar las circunstancias de la modernidad con los envolventes de soporte vital de los exploradores resulta muy ilustrativo. Sin embargo, se considera que la introducción de Latour al tema resulta mucho más nutritiva para analizar la existencialidad del diseño como modo de ser, se encontraron diversos asuntos dignos de ser discutidos en estos primeros párrafos.

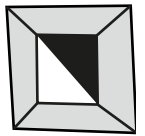
Para comenzar, parece que el asunto del territorio del diseño desde esta visión de Latour representa una posibilidad de abrir la frontera conceptual del diseño. La comarca entera del diseño como concepto está en rediseño constante, por lo que el diseño no tiene limitantes, distando un poco de la noción *heideggeriana* en la que la comarca de un concepto debiese existir en función de su cerca, es decir, el límite es lo que le da su forma. En Latour, el diseño supera esta situación cuando admite que su multiplicidad de interpreta-



ciones es un síntoma de su capacidad de extensión territorial, por lo que no tiene cercas, más bien salta de un terreno a otro con capacidad multi-comarca. Esta idea se discutirá y aclarará más adelante cuando se hable de la noción de comprensión-extensión.

Es pertinente, aquí, hacer una pausa para discutir sobre el obstáculo de las palabras. Latour nota que el diseño podría significar un *relook* o la “re-mirada” de las cosas que surgen de él, en consecuencia el diseño se observa como un nuevo y más adecuado modo de mirar[3]. Es, con este pensamiento, que se distingue que la palabra *diseño* no es unívoca y no se refiere en específico al percibir superficial de la cosa diseñada, es multívoca y puede hacer referencia a muchos sustratos del camino que sigue la cosa para existir. Esta perspectiva *latouriana* ayuda a comprender que el diseño tiene un territorio multidimensional que puede ir desde la función-eficiencia hasta la admiración-apariencia, estar en el campo de la técnica, en el de la ciencia, pero también en el de la fruición y la estética.

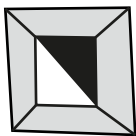
Es por ello que parece que una de las principales nociones de Latour al respecto del diseño es el “no sólo... sino también” sobre las diferentes formas de captar los objetos (materialidad-simbolismo) (funcionalidad-estética). Se trata del nuevo mundo multidimensional, el que ahora permite aceptar que la extensión del diseño hacia la sustancia, hacia la producción, hacia la fruición reconstituye el modo en el que se conceptualiza al propio acto de diseñar. Ahora la naturaleza completa está en constante rediseño. Esta nueva noción sobre la comarca del diseño requiere detenernos una vez más a reflexionar sobre las palabras que usa Latour al respecto, habla de un *comprender* (incluir aspectos o constituyentes) y lo contrasta con un *extender* (incluir aspectos potencialmente constituyentes). Se puede



entender que cuando ocupa la palabra *comprender* trabaja con los constituyentes de la comarca, esto es, ayuda a identificar el territorio con base en lo que incluye, lo que constituye, lo que está dentro.

Así mismo, cuando Latour ocupa la palabra *extender*, se encuentra en el campo de las posibilidades de inclusión. Invita a buscar nuevos constituyentes potenciales, ya no está dentro de una comarca, es libre de cercas y encuentra constituyentes familiares en comarcas vecinas o ajenas. Este juego entre la comprensión y la extensión elimina la cerca de la comarca dejando al diseño sin límites establecidos, queda invitado a todo campo de constitución en su modo de ser en el que busca el constante rediseño de lo que encuentra. De tal suerte, crecer en comprensión es adoptar en la comarca los constituyentes del diseño, aquello de lo que se compone y le da forma. Pero, por el otro lado, crecer en extensión es aceptar la posibilidad de inclusión del diseño en campos de otras comarcas, de tal suerte que el diseño puede “pasear y explorar”, “buscar y descubrir”, “recrear y re-definir”; así se entiende que quede disuelta la división entre la materialidad y la fruición.

Está claro que esta perspectiva pone en crisis la concepción del diseño y su definición, cuestiones que de hecho se convierten en asuntos de preocupación. La variabilidad de los matices en la definición de la palabra *diseño* es un síntoma de su carácter de ser y provocar cambio y acción. Y ahora escapa a la racionalización, al ser un ente en constante cambio dinámico no puede ser refrigerado en un concepto estático. Improvisar se refiere a extender sus posibilidades de ser, explorar las comarcas vecinas en ser acción constante. El diseño improvisa todo el tiempo porque no busca mejorar sus constituyentes incluso, sino que se extiende (en términos latourianos

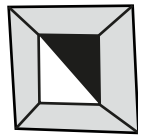


de extensión) alcanzando las comarcas en las que encuentra posibilidades de ser.

Es en este momento, cuando parece necesaria una teoría de la acción post-prometeana, si el hombre nunca está desnudo y su pensar es el fuego que se empeña en mantener todo lo que toca en movimiento y transformación, la improvisación es la evidencia de que cada cosa en todo momento busca y debe ser rediseñada, vista desde nuevas perspectivas, reconstruida, llevada a la acción en su comprensión y extensión. Es por ello que Latour hace notar que diseñar nunca comienza desde cero, el aspecto remedial del “no sólo... sino también” de la creación no es tal, debiera ser explorada la posibilidad de la existencia en una constante re-creación, responder a la pregunta sobre cuál es la diferencia entre crear y diseñar. Parece que el *tomar lo que hay* para construir es el camino a explorar, la pulsión del diseñador que en su modo de ser interpreta al mundo tomándolo y re-creándose en ello.

## *2. Sobre la palabra: El derecho al neologismo*

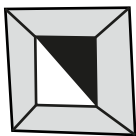
Escapar de la tautología se convierte en un tema fundamental en este estadio de la investigación, cuando se busca la esencia de un modo de ser (ser diseño) se recurre a palabras que se han sustantivado (diseño) y que en su dimensión ontológica deberían ser entendidas como experiencias (verbos) que se mueven en relación al ser y al tiempo en el que ocurren. Por ello a veces las palabras se quedan atrás y surge la necesidad de acuñar nuevas formas de referir a lo que ocurre mientras se piensa en ello. Este derecho al neologismo tiene que ver con las palabras y su uso fáctico. Existir en el lenguaje



como trato con el mundo es una condición humana, en varias ocasiones se limita el ser en las definiciones o determinaciones que sugieren los términos usados, es en algunos de esos fragmentos del instante de apropiación en los que la creación de nuevas palabras se presenta como posibilidad de existencia.

La explicación es derivada de la comprensión, pero centrarse en la explicación como la descripción interpretable de la cosa puede ser riesgoso, en tanto en el proceso de transformación-comprensión-explicación, el que describe elige un camino específico de interpretación que puede desplazar a la cosa misma y a su interpretación originaria. En la mayoría de las disciplinas –en la producción de conocimiento particularmente– el lenguaje determina la construcción de las interpretaciones y fructifican en voces o materialidades delimitadas por dicho lenguaje. En el caso del diseño, esta condición es menos castrante en virtud de que el diseñador está acostumbrado a utilizar múltiples posibilidades de expresión interpretativa. La voz del diseño es esquemática, figurativa, tiene herramientas poéticas y retóricas.

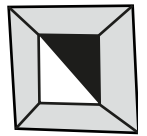
En esta sección, se busca plantear la potencia creadora del lenguaje en el diseño para utilizar los constituyentes de su voz con autoridad epistemológica. Se pretende un posicionamiento: “yo, diseñador, hablo en nombre del diseño a través de mi modo de interpretar y describir aquello que creo. Mi voz es entonces investida por la autoridad retórica del diseño y sus potencialidades creativas”. Cuando al diseñador se le agotan las palabras puede inventar nuevas, dibuja y expresa en forma esquemática aquello que trata de comunicar. Con la potestad que posee para utilizar los constituyentes de la visualidad para armar discursos de materialidad puede tomar



también constituyentes del lenguaje para construir neologismos adecuado, ya que el derecho al neologismo es un recurso de extrapolación cognoscitiva común en las distintas formas y disciplinas científicas. En el caso del diseño este recurso es una herramienta de expresión creativa que es capaz de aglutinar de forma comprensible mensajes que de otra forma serían inabarcables de forma práctica.

Existen procedimientos de creación de neologismos que apelan a la utilización de reglas gramaticales para la unión de raíces de palabras, comúnmente latinas y griegas, (UNAM, 2017) para obtener composiciones de utilidad práctica en el español. Composición, derivación y parasíntesis son las técnicas generales y usuales del idioma español. Sin embargo, también se pueden usar guiones entre términos, el guion cambia el sentido individual de los términos para brindar una perspectiva antireduccionista que abrace un significado global. Otro recurso para la creación de neologismos puede ser la modificación cualitativa de palabras existentes o derivación, por ejemplo, la sustantivación de adjetivos mediante la utilización de sufijos como *-dad*, *-anza*, *-ción*, *-ismo*, *-ería*, *-miento*, entre otros. También existen procesos de creación propios del idioma y las reglas que conducen al hablante desde que aprende de forma casi imperceptible a expresarse de forma clara.

Resulta fácil observar ejemplos cotidianos de lo anterior, como cuando el niño está a la escucha del lenguaje y reconoce patrones, sin detenerse a verificar la sintaxis o praxis del hablar construye sus palabras mientras las dice, como sabe que se habla hablando, luego, dice que juega *juegando*, y como sabe que algo puede ser hermoso o grandioso, él califica de *perroso* al perro y de *petalosa* a la flor. Así como el niño que aprende a hablar se toma la licencia de inventar las



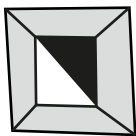
palabras que necesita para expresarse cuando se encuentra al borde de su vocabulario, parece que el diseño podría usar éste y cualquier otro método en la creación de sus términos para habitar libremente la comarca del lenguaje. Se trata de una ampliación de la postura de la gramática generativa desde el diseño (Chomsky, 1997).

### CONCLUSIONES: EL TERRITORIO ONTOMIMÉTICO DEL DISEÑO

Poner en torsión al ser mismo supone dificultad y riesgo; dificultad, en el sentido de que será necesario abandonar perspectivas clásicas de cuestionamientos académicos, y riesgo, porque se enfrenta a la limitante de tener que usar al propio ser para comprender sus modos de ser (la repetición constante de palabras en diferentes tiempos, sentidos y formas). Ya en las discusiones hay referencias a estos asuntos, cuando las palabras queden escasas para la comprensión o limitadas sin la suficiente extensión, por consiguiente *crearé, modificaré, retorizaré, poetizaré* siempre con el horizonte claro: la búsqueda de los existenciales[4] que hacen ser diseño al diseñador mientras lo es en compañía de otros seres que son también diseño. Se retoma la conjetura del trabajo de investigación doctoral[5] que da visión a este documento, entiendo a la ontomímesis como una autointerpretación que conduce a comprender la autoexistencia como diseñador de modo fáctico.

De tal suerte, las cuestiones derivadas de este acto de autointerpretación suponen un gusto en la propia acción de hacerlo. Para Heidegger, sólo si nos gusta eso que en sí mismo es, es lo que hay que tomar en consideración, sólo así es uno capaz de pensar (Heidegger, 2001, p.95). Se piensa únicamente cuando se atiende a aquello que

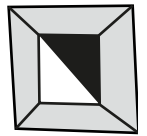




provoca la acción de pensar, la ontomímesis es un estar a la escucha de aquellas cosas que le dan al sujeto el gusto de pensar en ellas, centra su atención en ser, pero cuando se piensa siendo, se atiende a esas cosas que considera dignas de ser pensadas sobre la esencia de ser. Por ello, la ontomímesis no es llanamente un acto contemplativo, es una acción dinámica, requiere del ocurrir, del actuar de los actantes para que sea la acción y relación detonada lo que acompañe al pensar y la autocomprensión.

Es necesario señalar que resulta imposible recurrir a instrumentos de observación de la etnografía tradicional para este enfoque, en tanto lo que da que pensar no es algo que se preestablezca, ocurre en la inevitabilidad de lo vital, nunca se detiene con su representación o su comprensión. “Lo que da que pensar da, nos da que pensar” (Heidegger, 2001, p.97). El estado de desocultamiento que ofrece la ontomímesis señala, nunca define, propone encomendarse a sí mismo en el pensar sobre aquello que nos da que pensar: el propio desocultamiento. Así, los existenciales sirven como franqueadores del advenimiento que indican el camino a la esencia del ser diseño.

Los existenciales serán signos, en virtud de que son señaladores de lo que se cuestiona sobre lo que se da que pensar en la ontomímesis, el pensamiento de autointerpretación acompañada que supone este proceso será el medio por el cual aquél que es el signo logra verse a sí mismo como tal. En concreto, el diseñar es la experiencia del ser del diseñador, el diseño como palabra sustantivada es, pues, la pérdida del significado del ser diseñador. Para recuperar el rasgo esencial del diseño habrá que pensar sobre el diseñar, la palabra y la acción. Decimos que algo diseñado es algo que fue pensado y traído al mundo ético por medio del existir del diseñador, la diseñabili-

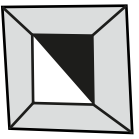


dad es la posibilidad de que esto ocurra, y el ser designador de estos movimientos atañe a la capacidad existencial que el *Dasein* tiene en su curiosa similitud con el ocurrir fáctico del que designa.

De igual forma, si el designio pierde su capacidad de decisión pero gana coordenadas de ubicación y dirección, el *Dasein* alemán, el *desasein* francés, el designio en español y el designio en italiano parecen tener tanta relación que la similitud de la palabra deja de ser particular y comienza a ser poética -de la producción de sentido como *poiesis*-. Se conoce que el *Dasein heideggeriano* es el ser en el mundo, las tres ideas (ser, en, el mundo) son demasiado formales aquí: ser como modo que posibilita la existencia, también, existencialidad; en como un arrojar hacia la caída que coloca al ser en movimiento constante e inevitable; *el mundo* es el espacio, mejor dicho, la espaciación, la posibilidad de crear espacio mediante la acción que se detona al ser en el mundo.

#### NOTAS:

- [1] Los constituyentes son aquello que da forma y estructura, las partes esenciales que pueden ser extraídas mediante su traducción para que la comprensión que de ellas se hace pueda ser transferida mediante relaciones comunicacionales.
- [2] Se le ha denominado “comarca” al campo disciplinar del diseño para este trabajo, como una analogía del territorio epistémico disciplinario y operativo del conocimiento.
- [3] Se puede realizar aquí la afinidad conceptual de este término, relook, con el de “organización” en la Teoría de sistemas com-



plejos de Edgar Morin (2001), en virtud de que atraviesan un proceso similar en el rompimiento de paradigmas.

- [4] Es el esencial de la cosa que posibilita, aquello que queda después de pensar en los diseños y prevalece. Se trata de la apertura del ser que abre la puerta a modos de autocomprensión que no definen, sino que dan sentido. Los elementos constitutivos más importantes de la facticidad pensada desde sí misma.
- [5] Se trata del proyecto de investigación con fines de obtención del grado doctoral en diseño, ya referido en la metodología de este trabajo.

#### FUENTES DE CONSULTA

- Chomsky, N. (1997). *Problemas actuales en teoría lingüística*. Temas teóricos de gramática generativa. Siglo XXI.
- Heidegger, M. (2001). *Conferencias y Artículos* (2.da ed.). Ediciones del Serbal.
- Heidegger, M. (2003). *Ser y tiempo*. Trotta.
- Heidegger, M. (2009). *El arte y el Espacio* (2.da ed.). Herder.
- Latour, B. (2008). “¿Un cauteloso Prometeo? Algunos pasos hacia una filosofía del diseño (con especial atención a Peter Soterdijk)”. Conferencia magistral para las redes del diseño, reunión de *Design History Society*, Falmouth, Cornwall, 13.
- Morin, E. (2001). *El Método I. La naturaleza de la naturaleza*. Cátedra; Teorema.
- Universidad Nacional Autónoma de México (2017). Procedimiento para la formación de neologismos. <http://objetos.unam.mx/etimologias/neologismos/index.html>