

Investigación reflexiva en el diseño

FRANCISCO PÉREZ CORTÉS

Departamento de Teoría y Análisis, CyAD, UAM Xochimilco
fperez@correo.xoc.uam.mx

PALABRAS CLAVE

Origen común
Naturaleza creativa
Procesualidad en acto
Repetición creativa
Anomalía
Simultaneidad

KEYWORDS

Common origin
Creative nature
Processuality in action
Creative repetition
Anomalies
Simultaneity

La investigación reflexiva intenta adentrarse en el corazón creativo de la práctica profesional. Es una aproximación poética del diseño porque se dirige a la naturaleza interna de la actividad proyectual que no es otra sino Crear. Analizar sus procesos y estrategias creativas, sus procesos de producción y de trabajo. Es decir, la manera de hacer sus productos. Su paralelismo con la experiencia creativa de la filosofía hace visible una naturaleza compartida.

Reflective research attempts to go to the very heart of creative activity of professional practice. It is a poetic approach to design because it addresses the inner nature of design activity, which is none other than creation; analyzing its creative processes and strategies, its production and work processes; in other words, the way designers make the products of design. Its parallelism with the creative experience of philosophy makes their shared nature visible.



INVESTIGAR EN DISEÑO

El crecimiento y consolidación de toda disciplina y campo profesional depende del trabajo investigativo, sobre todo cuando se trata de una investigación formal, sistemática e intensiva, porque permite reconocer los modelos, métodos, procedimientos y operaciones que sustentan cada campo de conocimiento o práctica profesional. A través de la investigación se sistematizan los conocimientos adquiridos y se recuperan las experiencias elaboradas en las profesiones (Pérez y Gómez, 2018).

En los campos del diseño, además de la investigación sobre, en y para el diseño, se puede formular un tipo de trabajo investigativo al que podemos llamar Investigación Reflexiva, que nos permite poner de relieve no sólo la esencia conceptual de la actividad proyectual del diseño, sino las relaciones de parentesco, de paralelismo y simultaneidad que tiene ésta con la actividad reflexiva que define a la filosofía.

Se parte de la idea de que la actividad proyectual del diseño y la actividad reflexiva de la filosofía se emparentan, se desarrollan simultáneamente y de manera paralela en lo que es la tarea más profunda de una y otra: crear.

Una crea conceptos, argumentos, nociones, esquemas de pensamiento. El diseño crea obras, objetos, imágenes, productos, espacios habitables, entre otras cosas. Pero ambas tienen como naturaleza más profunda una tarea creativa, una naturaleza inventiva que despliegan, parece, de manera simultánea y paralela. En diferentes momentos la filosofía acompaña la actividad creativa del diseño y viceversa.

FILOSOFÍA

La filosofía es una actividad reflexiva sin principio ni fin, que no tiene mucha espesura propia, pero que permite pensar de manera más sistemática todo lo que es pensable para el humano y que acaba, además, pensándose a sí misma.

A falta de un objeto propio, la filosofía se alimenta de la información, de los saberes y conocimientos de que dispone su época y al reflexionar sobre éstos, contribuye a su formalización y sistematización hasta volverlos una experiencia propia (Badiou, 1983: 15-16). No impone modelos ni esquemas de pensamiento sobre los materiales con los que trabaja, sólo los ordena

y articula en una actividad que unifica y da sentido a las distintas experiencias particulares, de esta forma contribuye a su sistematización, porque vuelve universales (sistemas) las experiencias y conocimientos particulares (Labarrière, 1983: 32-33).

Acto y potencia reflexiva, la filosofía es una experiencia vivida, pensada y sentida por el ser humano, cuando intenta comprender la tarea que le corresponde en su relación consigo mismo, con sus semejantes y con el mundo en el que vive.

DISEÑO

El diseño también es una actividad creativa y proyectual, sin principio ni fin, que conduce a la elaboración de obras, objetos e imágenes a través de un proceso que interviene prácticamente en todas las dimensiones individuales y sociales en las que se despliega la vida humana (Ricard, 2000: 97-98). Acto y potencia creativos, el diseño es una procesualidad en acto de permanente transformación. El propio término *design*, dice Vilém Flusser (2002: 7), es a la vez verbo y sustantivo. Acto y proceso.

Como acto, el diseño es una actividad creativa de carácter proyectual que se desarrolla a través de procesos conceptuales, formales, de lenguaje, materiales y técnicos, de uso y aplicación de sus productos, en atención siempre a una necesidad individual y colectiva.

Como potencia es una actividad creativa sin principio ni fin, sin mucha espesura propia pero que hace posible intervenir y diseñar, concretamente, todo lo que puede ser creado por un diseñador desde su perspectiva particular y en circunstancias determinadas. Es una pasión creativa que habita en el diseñador y una vez que ha sido encendida no se detendrá jamás sino con la desaparición de su existencia humana. El diseñador todo lo quiere diseñar, todo el tiempo y nada le es ajeno.

El acto es la actividad concreta del diseñador creativo, la potencia es su pasión creativa, parte abstracta de su tarea profesional (Pérez-Cortés, 2014: 28). Ambas son inseparables: procesualidad en acto. La verdad del diseño, desde esa perspectiva, es su propio proceso creativo y ése es el corazón vacío de la práctica profesional. Elaborar algo nuevo es la naturaleza de una práctica que se busca a sí misma en sus efectos.

Como la filosofía, el diseño es la articulación de múltiples determinaciones, pues en cada obra se reúnen empirismo, sentimiento, intuición, contradicciones internas, ideas, conceptos, lenguajes, sintaxis, materiales y técnicas, a fin de dar respuesta óptima a una demanda concreta. Aun la teoría geométrica, nos dice Vilém Flusser (2002: 15), es un diseño, un invento para dar fundamento al análisis de los fenómenos.

ORÍGENES, FUNDAMENTOS

Gilles Deleuze (1996: 186-187) decía siempre que la ciencia nos hace conocer, la filosofía nos hace pensar y el arte (en nuestro caso el diseño, su otro lado) nos hace sentir. Las tres experiencias creativas nacieron al mismo tiempo y cada una, en su evolución, siguió un camino interactivo, que les hace mantener un parentesco y un desarrollo paralelo. Diferencias y semejanzas son la esencia de su interactividad permanente.

El sol del espíritu, pensaba Hegel, se levantó en Grecia. Es el milagro griego donde la ciencia, la intuición y la reflexión nacieron simultáneamente para rebasar al mito. En la vida social y en las relaciones sociales del mundo antiguo y clásico, las tres prácticas creativas tomaron nuevas formas.¹ Todas ellas fueron indispensables para un análisis más sistemático de la realidad natural y social. Lo real como totalidad para los griegos es la sustancia y la ciencia, la filosofía y las artes (*techné*) es de donde nacerá, conjuntamente, este nuevo mundo de ideas y representaciones. Las tres son el soporte de todo el viaje del espíritu cuya condición es crear: crear un mundo cada vez más humano.

Simultaneidad, paralelismo y acompañamiento son la clave de la interacción permanente entre las tres formas de experiencia creativa, para apropiarse humanamente del movimiento de la realidad y de la realidad en movimiento. Crear un orden más humano era y sigue siendo el propósito más elevado de todo el reino animal del espíritu.

El hombre griego levanta el rostro para apropiarse del entorno que le rodea y así acaba convirtiéndose en cosmólogo, en filósofo o en artista, según recurra al conocimiento, al pensamiento y a la representación por los afectos simultáneamente. Grecia es

¹ Conciencia natural, conciencia estética y conciencia filosófica les llama Hegel a estas tres formas de experiencia (Hegel, citado en Janicaud, 2001).

la fuente de vida del espíritu humano y la corriente viva de la experiencia creativa de Occidente, de la que todo cuanto seguimos realizando emerge (Xuan Thuan, 2014: 9).

NATURALEZAS

Varias son las características compartidas entre la filosofía y el diseño, no sólo su origen es común, también su naturaleza sigue caminos y desarrollos semejantes, paralelos. El diseño es también una experiencia creativa –como el pensar–, que permanentemente está rehaciéndose a sí misma, porque cada obra es antigua, moderna y futurista. Ambas, el diseño y la filosofía, son la síntesis de múltiples determinaciones diversas, pues combinan y articulan componentes de distinto tipo y procedencia. Los procesan en eso que llamamos una procesualidad creativa en acto. Acto y potencia creativos, diseño y filosofía son lugares de cruce de distintos tipos de ideas, conceptos, intuiciones, percepciones a las que dan forma y sentido (Ricard, 2000: 111).

Actividades de mediación y trabajo articulador, son el sello de estas dos actividades creativas de realidades humanas materiales y espirituales. En atención a una demanda en particular, concebidas como una necesidad y un ejercicio de libertad, puesto que en el origen de ambas hay siempre un problema humano que atender.

Como el diseño, la filosofía es acto y potencia reflexiva, acto de organizar las ideas, pensamientos y conocimientos disponibles en una época, para convertirlos después en un sistema, en un conjunto: “Es el acto de analizar todas las experiencias teóricas y prácticas que invierten un orden intelectual establecido y propone nuevos valores más allá de los comunes”, así lo señala Alain Badiou (s. f.).

La filosofía es potencia, porque como actividad del pensamiento realiza y realizará siempre la misma operación reflexiva, nutrida a cada momento por las ideas y los conocimientos disponibles y las circunstancias históricas de la época. El diseño y la filosofía son siempre la misma operación creativa que la caracteriza, son la repetición inagotable de su mismo acto y proceso creativo: ambas son una repetición creativa. “Son los problemas humanos, dice Rodolfo Mondolfo (2003: 10) refiriéndose a Grecia, los que dan orientación a las reflexiones sobre la naturaleza y no al revés”. Son los acontecimientos

convertidos en problemas para ambos, y la transformación de los nutrientes de que se alimentan, lo que llevan a la filosofía y al diseño a configurar una respuesta material o abstracta a una necesidad humana.

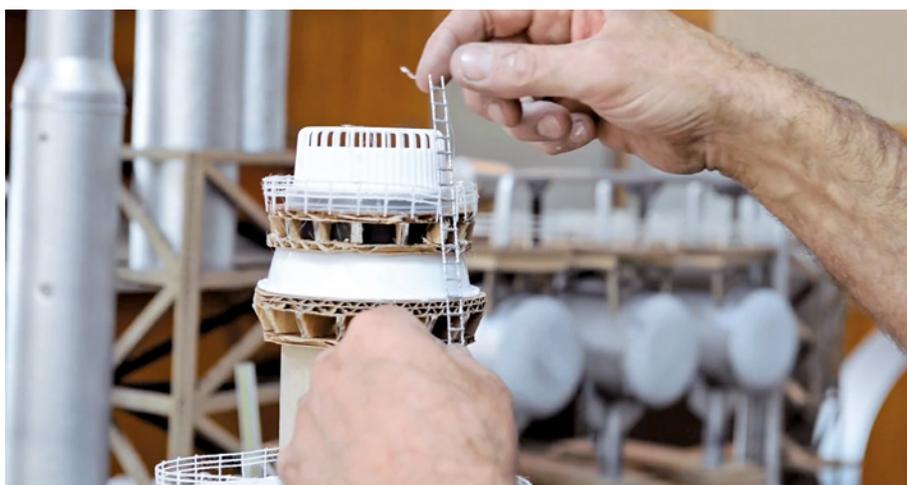
NATURALEZA DEL CREATIVO

Desde la perspectiva de la filosofía la figura del creativo, sin importar su especialidad, es motivo de asombro. Un ser particular que vive, piensa y siente de manera específica y que es capaz de desplegar su impulso de vida hasta convertirla en una fuerza y una actividad creativa. Hay en él una apetencia por configurar el mundo a su manera. Se reconoce como parte de lo que Henry Bergson (Citado por Kisukidi, 2013: 20) llamaba una

humanidad creadora en la que todos tenemos algo que ofrecer y, hasta cierto punto, asume aquello como una responsabilidad.

Para él, crear es el acto humano por excelencia, porque es creando como se constituye en una persona singular. Crea como una necesidad y como un ejercicio de libertad. En muchas ocasiones se trata de un ser limítrofe y fronterizo porque es alguien que se deslinda un poco de sus circunstancias y de su existencia inmediata en algo semejante a un repliegue voluntario. Un ser que se delimita y pone cierta distancia con la realidad del mundo, para luego volver a ella a través de la obra que se ha propuesto realizar.

El creativo no se despega del mundo, desde luego suponiendo que eso fuera posi-



Figuras 1 a 6. Fotogramas que muestran el proceso de creación de la serie *Land Scape*, de ocho fotografías que representan refineras de petróleo. Las maquetas fueron construidas minuciosamente con “objetos extrañamente reconocibles: teléfonos móviles, latas, cartones de huevos, pajitas para beber” (Robilant + Voena David LaChapelle: *Land Scape*, 2004). Estos paisajes se fotografiaron de diversas maneras en el desierto de California o en el estudio de LaChapelle en Los Ángeles. **Figuras 1 y 2.** Canal Phase One (9/05/2014). *Land Scape* por David LaChapelle (1/2) [Archivo de video]. En <https://cutt.ly/IJlxKfs>.



Figuras 3 y 4. Canal Phase One (9/05/2014). *Land Scape* por David LaChapelle (2/2) [Archivo de video]. En www.youtube.com/watch?v=BQ1FpGbhoIE&list=RDCMUCN1-864p2gbPijtnRG3Ouj&index=1



Figuras 5 y 6. Fuente: Lachapelle (2014). *Land Scape*. Robilant + Voena. En www.davidlachapelle.com/exhibition-robilant-voena-milan-14

ble, porque sabe que eso es su medio vital, pero asume una cierta condición de aislamiento, de soledad y la convierte en una fuerza productiva (Pérez-Cortés, 2014: IX). Sabe que es distinto ser creativo que ser sólo agente operativo de una demanda externa. En crear le va la vida, pues así se crea a sí mismo, se desadhiere de la realidad inmediata y se vuelve a adherir con la fuerza que le brinda la obra original, propia e irruptiva que es capaz de realizar.

La raíz de su creatividad permanente es su insatisfacción, su descontento en lo que ya elaboró y lo mueve el impulso de ir siempre más lejos de donde está. El creativo filósofo o diseñador se concibe a sí mismo y a su profesión como un proceso en permanente devenir. Desde este punto de vista sólo el análisis, la investigación y la actividad reflexiva permiten ver las condiciones y la naturaleza del sujeto creativo: alguien que quiere encontrar la obra o el sistema perfecto y sólo acaba encontrando la propia, la suya en particular. En ambos casos se trata de una vida completamente dedicada a la creación (Pérez, 2014: 17).

CÓDIGO, LÓGICAS DE LA CREACIÓN

Pensar es inventar, dice M. Serres (2015). Al inicio imitamos, pero luego hay que olvidar esa férula, porque el mundo siempre empieza con un acontecimiento de una rareza incalculable, se re-crea a cada momento y luego de ello no deja de estallar en contingencias inventivas. Por eso pensar al mundo o representarlo es ser capaz de captar su permanente novedad.

El relámpago gobierna el mundo, un rayo que se bifurca, se ramifica y hace a cada momento síntesis inesperadas. Si quieres pensar o representar conviértete en árbol: bifúrcate, ramifica, no dejes de poblar tus ramas, multiplica las ramillas, invade tu volumen, capta la luz, sigue lentamente la mancha negra de tus raíces y apunta al cielo, detalla un follaje y emite perfumes sutiles. Crea, créate así al mismo tiempo, brota con un proceso de imprevisibles novedades (Serres, 2015: 35).

Se crea siguiendo el movimiento que lo suscita, es decir, siguiendo esa especie de código genético cuyo orden es tal que, en su desorden inherente, opera en secreto un universo de posibilidades. ¿Qué es un código? Un alfabeto utilizado con sus elementos, que se compone de un número finito de signos, de decenas de letras cada una con

forma diferente; son letras que aparecen de manera regular, pero también irregular, en conformidad con lo que se intenta decir.

Cuando creo y pienso, me convierto en lo que pienso y creo, a partir de esa siembra de signos que reconozco y que ocultan y revelan un sentido, producto a la vez del azar y de la necesidad. No hay relato sin codificar pues éste vela y desvela una significación, en desplazamiento.

Por eso, como actividad mediadora y trabajo articulario, la filosofía o el diseño son una unidad plural, una multiplicidad de multiplicidades, una multiplicidad sin centro fijo: pura procesualidad en acto. Regidos ambos por un código que ciertamente es el que marca los primeros pasos, pero un código sujeto a una tarea creativa, que se rehace en cada uno de sus productos y que acaba rehaciéndose a sí mismo.

Es la repetición creativa de la que hablamos anteriormente, que va de lo sensible al argumento y del argumento hasta la intelección de una forma. Ambas comienzan desde un gesto fundador, una relación primordial, despliegan una lógica fundamental, dan forma a una estructura de configuración y operan mediante un periplo creativo (Pérez-Cortés, 2014: 240-261).²

El futuro de la filosofía y del diseño es su pasado, es decir, esa misma repetición creativa, porque en ambos casos se puede decir que su historia es un campo de batalla y que en ese campo se repite siempre la misma batalla, con otras circunstancias porque éstas definen la batalla y el campo que a cada momento se repite. En esas circunstancias se congregan un gran número de procesos de diferente tipo y naturaleza: culturales, económicos, sociales, profesionales, psíquicos, cognitivos y afectivos.

A todos ellos ofrece una respuesta unificadora cada una de las dos prácticas profesionales que nos ocupan, luego de haberse alimentado de informaciones, saberes y conocimientos de algunos otros campos de conocimiento. Extraen semejanzas, agrupan, multiplican cualidades, las superponen y dan forma a una *collage* que, sin embargo, opera desde el inicio como un sistema abierto. Abierto porque en ese sistema opera y domina el principio de negación como al

² En el caso de las primeras representaciones artísticas y de diseño, ver el movimiento del gesto, al trazo, al signo, a la imagen y a la figura (Renaud, 2017: 55).

que se refería Hegel (destrucción creadora), pues en cada diseño, por ejemplo, está contenida su propia negación, esas posibilidades que cada producto permite porque no las desarrolla. Ahí reside la fuerza de su propia transformación. Es una economía negativa que no se acaba y que caracteriza al devenir de la práctica profesional (Hegel, 2001: 33).

Tejido progresivo que rehace formas y figuras como si se tratara de una tapicería sin fin, en el que filtra una red de lo posible, en cada momento determinado. Cada práctica profesional tiene una naturaleza profunda que opera como una unidad actuante y procede, por yuxtaposición, de un diseño con otro. En ese sentido es un sistema inestable, abierto, caótico y dislocado, que no se reduce a la suma de sus elementos porque éstos también son moldeables, flexibles, se dividen, bifurcan y ramifican como parte de procesos que nunca son fijos. Procesos en equilibrio inestable que cambian de ruta, desvían y retornan a la naturaleza profunda. Bifurcan, se aproximan, se desplazan, atraen, retuercen, se pliegan y siguen trayectorias distintas porque se trata de una historia pliegada, arrugada, torbellina (Serres, 2015: 5).

Cada diseñador, como en una economía de la información, emite, envía, recibe, conserva, procesa, bifurca y produce, y en esa medida cada diseño no es sino la apertura de un pliegue ya existente. Recoge y procesa información, la analiza, organiza sus compuestos, se mueve en campos de conocimientos distintos, formula un concepto y le da forma (Serres, 2015: 77). También opera así la actividad creativa del diseñador y del filósofo, construyendo puentes entre las representaciones, hasta acceder a una intelección formal. Luego entonces, cada reflexión y representación es, desde su inicio, una multiplicidad de multiplicidades, puesto que sus elementos no son componentes simples, sino ya compuestos en el sentido del filósofo griego Antístenes, es decir, realidades particulares susceptibles en todo momento de entrar en combinatorias nuevas, dado el sistema que los convoca.

EXPERIENCIA CREATIVA

En el origen de la filosofía, como del diseño, hay una fuente primordial de vida que puso en tensión elementos que acabaron por convertirse en un problema, y éste puede estar sujeto a múltiples respuestas en las que, sin embargo, no se agota dicho problema (Vial,

2010: 74). Pensamiento y realidad, particular, universal, interior y exterior, el todo y las partes, hombre (humano) y el mundo, razón y emoción. Son esos pares binarios que, una vez puestos en tensión, resultan inseparables (cuerpo-alma) y constituyen la relación fundadora de la actividad reflexiva que necesita el humano para apropiarse de la realidad del mundo.

En el caso del diseño la relación fundadora es una tríada que va de lo útil y lo bello a la demanda concreta de carácter individual y colectivo. Diseñador, usuario u observador y producto de diseño, son el enclave primario en que se sustentan las prácticas del diseño. Es la corriente viva de la cual se alimentan las diferentes experiencias proyectuales del diseño, cuando intentan dar respuesta (siempre parciales y relativas) a las necesidades que le demanda la sociedad y la cultura en la que vive, así como la práctica profesional de la que forma parte (Vial, 2010: 75).

Lo anterior es debido al carácter límite y fronterizo de la actividad profesional del diseñador, que se mueve siempre en las márgenes de lo ya existente, en las comisuras de lo ya diseñado. Desde esos márgenes propone un diseño que se mueve entre lo subjetivo y lo objetivo, entre la realidad y su representación, entre lo ya diseñado y lo todavía no proyectado. En ello radica su contemporaneidad y su compromiso de creación. La experiencia creativa del diseñador y del filósofo, se funda en seis operaciones que son las siguientes:

- Asumir el oficio de vivir, pensar y percibir el mundo de manera particular, sujeto a una exigencia creativa, al ejercer el oficio humano de un devenir en permanente transformación. Es una experiencia inacabada siempre (Labarrière: 1983: 50).
- Tomar la decisión de singularidad, al asumir una vida completamente dedicada a la creación, en un trabajo y una tarea nacida a la vez de una necesidad y de un ejercicio de libertad.
- Compromiso de coherencia, que consiste en la creación de una obra que sea comunicable, comprensible y con sentido para los demás. Producir un decir universal que sirva a otros para la captura y apropiación de la realidad mediante la satisfacción de sus necesidades.

- Asumir la tarea propia como una función de mediación y de trabajo articulador, entre la necesidad concreta de todos y el deseo particular de cada uno de los usuarios y espectadores. Entre el mundo y el destinatario, entre la práctica profesional dominante y la actividad proyectual de los demás diseñadores o filósofos. Trabajo articulador entre un universal y un particular, diría por su parte la filosofía.
- Trabajar en los límites y en las fronteras de lo ya existente, de lo ya pensado y realizado concretamente. Ni la filosofía ni el diseño se limitan a un tiempo y a un lugar determinados, pues en cada propuesta se conjuntan el pasado, el presente y el futuro representado por lo que se concibe que habrá de seguir. Ambas aspiran a desprenderse de las amarras de la época, de la cultura y de lo que ya ha sido concebido antes por alguien, es decir, a ir más allá de lo que ya ha sido creado. Transgrediendo, recorriendo los límites de lo posible.
- Recoger aquello que aún tiene vida en la sociedad y en la profesión y añadir lo que hay vivo en el creativo mismo, para ofrecer una obra, un objeto, una imagen o un producto al que habremos de caracterizar como una anomalía creativa. Anomalía es lo que es propio a un efecto de filosofía o de diseño. No una anomalía o algo sin norma alguna, sino una anomalía creativa (Fallen, 2012: 7)

PRODUCCIÓN DE ANOMALÍAS

Lo anómalo es lo que está entre la norma y lo anormal. Lo que interrumpe, desplaza y separa una regularidad porque se eleva por encima de lo existente, de lo ordinario, lo que se sustrae a la regularidad del sentido común. No se sustrae a la norma, sólo se desplaza de ella y la interpela desde su exterioridad. Es lo extra-ordinario, lo que sorprende y sacude, como cuando aparece el sol en un día gris (Fallen, 2012: 11).

Acto de transgredir como afirma M. Foucault (2012: 20), no precisamente desgarrando y destruyendo todo lo anterior, sólo recorriendo un poco los límites de lo posible e instaurando, inmediatamente, un nuevo límite con su propuesta. Alguien vendrá después a transgredirlo a su vez por el efecto de negación que caracteriza al reino creativo del espíritu y al del diseño y el arte.

Lo que parece como algo individual en el terreno de la creación es sólo producto de desconocer que todos estamos atravesados por procesos, por líneas de acción existentes antes de nosotros (Benasayag, 2017: 58). Anomalía creativa de una humanidad creadora, que comienza y recomienza en una trayectoria sin fin, a la que reactiva cada experiencia particular para dar vida a una obra, a la vez individual y colectiva, obra que rompe el curso del tiempo, que se separa de la simple repetición y de todo tipo de determinismo cuando es realmente creativa. Mutación lograda, y acto transgresivo que abre otro camino con una línea de fuga que permite ver el otro lado del muro. Así se recorren los límites de lo existente, de lo posible.

EVOLUCIÓN SIN FIN

En el mundo del espíritu y de las ideas en donde hay una esencia creativa, decía Hegel (2001: 27), prevalece el principio de nacimiento continuo, el principio de negación. En el origen de este mundo hay una actividad creativa deviniendo ella misma, es la unidad actuante de lo vivo. Unidad sustantiva concebida como proceso creativo en devenir permanente.

Autopoiético, en ese proceso creativo todo es contemporáneo en un doble sentido: contemporáneo de su tiempo y contemporáneo del nuestro, porque si están vivas, las obras no son rebasadas ni son sólo cosas del pasado.

Para la historia de este mundo apunta Raminax (1974: 17), la figura de una espiral ascendente es tal vez la más adecuada, porque lo una vez nacido, no hace sino nacer permanentemente en un recorrido que avanza siempre vertical, pero pasa siempre por los mismos puntos, sólo que a un nivel de desarrollo más elevado. Recorrido que acaba volviendo, sin embargo, al mismo punto en el que todo comenzó. Decía Heráclito (2009, fragmento LXXX: 114 y fragmento CIV: 138) que ahí donde tuvo lugar lo que es su origen es preciso que retorne en la caída. No son ciclos cerrados sino una espiral ascendente que no deja de volver a su mismo punto de partida, porque se trata de un recorrido al mismo tiempo lineal y circular.

La evolución del origen sale, se bifurca, se desdobra y ramifica, pero acaba volviendo todo a su naturaleza más profunda, dado que crear es simplemente renacer como proceso creativo. En este devenir del origen,

toda la herencia se recibe y se trabaja, no se arrasa con lo creado y en el fondo no hay progreso ni superación, sólo filtración y reciclamiento de recursos, en un proceso que no es otra cosa sino un volver a empezar siempre. Mundo cambiante, pero que sigue siendo él mismo como repetición creativa, tal y como sucede con la naturaleza, un reinicio infinito de mundos posibles (Hegel, 2001: 27). La naturaleza que no es el árbol ni el río, ni el monte ni el borreguito, pues todas éstas no son sino formas de expresión particular de la fuerza creadora que la naturaleza es. La corriente viva que habita y recorre cada una de las realidades particulares a las que ha dado vida (Conche, 2013: 30-31).

Así el mundo de la creación humana no se limita a los productos, a los objetos porque no se detiene y no envejece, no hace sino desplegar la riqueza originaria que ya estaba contenida desde el principio. En el mundo de la creación nada desaparece por completo, pues hay una base que está presente en todo lo que sigue y que se despliega interminablemente en una actividad creativa a la que imprime un desarrollo conjunto. Conceptualización, formalización, materialización y realización técnica, así como uso y aplicación del diseño, son los compuestos de un proceso general que no dejan de estar presentes cuando se trata de cualquier anomalía creativa de tipo particular.

A diferencia de la ciencia, de la técnica y de otros dominios en donde sí hay cortes, rupturas y revoluciones claramente establecidos, porque todos ellos son el mundo de la objetividad y la respuesta precisa y acabada, en el diseño y la filosofía toda obra se parece y se distingue, pero siempre son parte de un todo originario que repite cada vez, de manera particular, la experiencia creativa de donde todo proviene y de la que todo sigue (Conche, 2013: 27).

En ambas, el comienzo no es exterior al proceso que se deriva de él, pero tampoco es un momento cualquiera porque todo el proceso proviene de la riqueza originaria del comienzo (Labarrière, 2004: 60). La evolución se da a través de detenciones, aceleraciones, retrocesos, lagunas, desgarraduras, pues es siempre turbulenta y multitemporal.

El espíritu del embrión no es abandonado y sólo toma formas nuevas porque las obras siempre son creadas en circunstancias distintas, en circunstancias que resisten al ideal de la idea particular. Comienzos prác-

ticos y reflexivos, abstractos y concretos que son mediados por un proceso de todos los tiempos, que han permitido configurar el mundo de manera más humana. Ambas partes, material e inmaterial de un proceso de hominización inagotable. Historia de una repetición creativa que filtra y procesa de forma distinta una totalidad fundadora.

Ni el diseño ni la filosofía pretenden ofrecer una respuesta definitiva sino circunstanciada a los problemas que se plantean en sus distintas dimensiones, pero teniendo siempre presentes una en la otra como parte de una actividad proyectual de ideas y de cultura material.

Es en la interpelación permanente donde las dos actividades creativas se nutren para crear un objeto, una imagen, un espacio habitable, una obra o un sistema. Sistema del diseño, diseñología, sistema filosófico, reino animal del espíritu. Ambos abrevando de una fundamentación común y permanente.

FUENTES CONSULTADAS

Amaldi, P. (2007). *Espaces*. Cap. I y II. París: Edition de la Villette.

Badiou, A. (1983). *Manifeste pour la philosophie*. París: Sevil.

Badiou, A. (s. f.). *La philosophie comme re-détermination creativa*. Conferencia en www.lacan.com/badrepeat.html (Consultado el 08/04/2021).

Benasayag, M. (2017). *La Singularité du vivant*. París: Le Pommier.

Bergson, H. (2017). *Historia de la idea del tiempo*. Ciudad de México: Paidós.

Conche, M. (2013). *Présentation de ma philosophie*. Auxerre: H. Diffusion.

Fallen, C. (2012). *L'anomalie créatrice*. París: PUF.

Fayolle, C. (1998). *Le design*. Introducción. París: Scala.

Flusser, V. (2002). *Petite Philosophie du design*. París: Circé.

Foucault, M. (2012). *Préface à la transgression*. Clamecy: Lignes.

Gallero, J. L. y C. E. López (Eds.). (2009). *Heráclito: fragmentos e interpretaciones*. Madrid: Árdora ediciones.

Hegel, G. W. (2001). *Lecciones sobre la Historia de la filosofía*. Ciudad de México: FCE.

Janicaud, D. (2001). *Essai d'une phénoménologie de la donation*. París: PUF.

Kisukidi, N. Y. (2013). *Bergson ou l'humanité créatrice*. París: CNRS Editions.

Labarrière, P. J. (1983). *Le discours philosophie*. París: PUF.

Labarrière, P. J. (2004). *Au Fondement de l'Éthique: Autostance et Relation*. París: Kimé.

Mondolfo, R. (2003). *Breve historia del pensamiento griego*. Buenos Aires: Losada.

Pérez Cortés, F. (2014). *Crear crearse. Engendrar y dar vida a una obra viva*. Ciudad de México: UAM Xochimilco.

Pérez Cortés, F., y M. Gómez (2018). "Investigación y trabajo investigativo". *Espacio Diseño*, abril-mayo. México: UAM.

Raminaux, C. (1974). "Hegel et le commencement de la philosophie". En D'Hondt, J., *Hegel et la pensée greque*. París: PUF.

Renaud, E. (2017). *Le geste du regard*. París: L'Atelier contemporain.

Ricard, A. (2000). *La aventura creativa*. Barcelona: Ariel.

Robilant + Voena David LaChapelle: *Land Scape* (2004). Conferencia de prensa en www.davidlachapelle.com/exhibition-robilant-voena-milan-14 (Consultado el 08/04/2021).

Serres, M. (2015). *Figuras del pensamiento. Autobiografía de un zurdo cojo*. Barcelona: Gedisa.

Vial, S. (2010). *Court traité du design*. París: PUF.

Xuan Thuan, T. (2014). *Vertige du cosmos*. París: Flammarion.