

CONTEXTO.

Vamos a tratar de introducir un concepto importante para las disciplinas de esta área. Es el contexto y no es tan lineal tal como se puede apreciar en este soneto de Francisco de Quevedo.

.....
Pero antes debemos abordar otros temas para poder establecer un marco de precomprensión, para que podamos entendernos.

Área proyectual

Dijimos en una clase anterior que entendemos que existe un área del conocimiento humano que es le área proyectual.

Conocemos la división clásica del conocimiento en ciencia, arte y filosofía. La existencia del área proyectual no sólo es una división burocrática y administrativa, sino que las disciplinas del diseñar constituyen un nuevo sector del conocimiento.

Podemos intentar, no dar definiciones, las definiciones cierran pensamiento, consolidan un determinado estado de cosas, sino de encontrar algunos conceptos con los que poder trabajar.

Proyecto

Digamos entonces que el diseñar es una actividad de los seres humanos por medio de la cual se apropian del espacio, lo hacen suyo, lo humanizan. Esta apropiación lo constituye como espacio de sentido. El diseñar es el medio por el cual los seres humanos preparan al ambiente para convertirlo en un mundo, un mundo posible, un mundo habitable, un mundo de sentido. Para esta apropiación uno de los medios que los seres humanos utilizan es el proyecto.

Primero debemos ver si el diseño es una disciplina con cierta autonomía. Esta es un acercamiento, en principio podemos ver que el diseñar puede ser considerado una disciplina. Un modo canónico de ver al mundo.

¿Qué es una disciplina?

Un campo de conocimiento sistemático que se caracteriza por estudiar determinados objetos de conocimiento y resolver cierto tipo de problemas con ciertos métodos y determinadas lógicas de descubrimiento y de justificación e, incluso, de aplicación y por presentar un tipo de discurso que también le es propio.

Alicia W. de Camilloni

Pero hay muchas disciplinas que diseñan proyectando. Diseña la economía, proyectando planes económicos. Diseña la política, proyectando planes de gobierno. Diseña la cirugía proyectando intervenciones quirúrgicas.

¿Cuáles son las características de esos objetos de conocimiento?

A Roma, sepultada en ruinas

*Buscas en Roma a Roma, ¡oh peregrino!,
y en Roma misma a Roma no la hallas:
cadáver son la que ostentó medallas,
y tumba de sí propio el Aventino.*

*Yace donde reinaba el Palatino;
y limadas del tiempo, las medallas
más se muestran destrozado a las batallas
de las edades que blasón latino.*

*Sólo el Tibre quedó, cuya corriente,
si ciudad la regó, ya, sepultura,
la llora con funesto son doliente.*

*¡Oh, Roma!, en tu grandeza, en tu hermosura,
huyó lo que era firme, y solamente
lo fugitivo permanece y dura.*

Francisco de Quevedo

5

10

diseño. (Del it. disegno).

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.
2. m. Proyecto, plan.
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie.
4. m. Forma de cada uno de estos objetos.
5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.
6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

proyecto, ta. (Del lat. proiectus).

1. adj. Geom. Representado en perspectiva.
2. m. Planta y disposición que se forma para la realización de un tratado, o para la ejecución de algo de importancia.
3. m. Designio o pensamiento de ejecutar algo.
4. m. Conjunto de escritos, cálculos y dibujos que se hacen para dar idea de cómo ha de ser y lo que ha de costar una obra de arquitectura o de ingeniería.
5. m. Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace a veces como prueba antes de darle la forma definitiva.

El desarrollo teórico disciplinar no es satisfactorio para sistematizar esta definición, el estado actual exige problematizar.

En forma preliminar, no como definición, sino planteando un problema, podemos decir que las disciplinas del área proyectual diseñan objetos materiales, entendiendo a la materia en el sentido más amplio, entre dos horizontes, absolutamente sólido en el cero absoluto y energía pura en los alrededores de la velocidad de la luz. La energía es un estadio de la materia. Diseña objetos materiales que tienen una forma. Que han sido proyectados mediante una interfaz, una prefiguración. Objetos que por utilizar un criterio muy antiguo, del siglo de Augusto el siglo I de nuestra era, de Marcus Vitruvius Pollionis en el primer tratado canónico de una disciplina del diseñar: De Architectura Opus in Libris Decem, deben tener estas tres características, firmitas (seguridad o solidez), utilitas (utilidad), venustas (belleza). Aún hoy siguen delimitando el marco disciplinar.

Haec autem ita fieri debent, ut habeatur ratio firmitatis, utilitatis, venustatis.
(Tales construcciones deben lograr seguridad, utilidad y belleza)

*Marcus Vitruvius Pollionis,
De Architectura Opus in Libris Decem*

Dijimos que el proyecto en el diseñar es la herramienta por medio de la cual los seres humanos se apropian del espacio convirtiéndolo en esa acción en un mundo de sentido. Esto puede resultar engañoso.

Vamos a introducir dos palabras que pareciera que significan lo mismo pero no es tan así. Realidad y real. Mundo de sentido podría referir a una realidad posible. Habíamos dicho el otro día que Bertrand Russell dijo que es imprescindible plantear un primer axioma, que el mundo de nuestra experiencia, en mundo que percibimos con nuestros sentidos es existente, así de inconsistente es el mundo, así de inasible. Probar fehacientemente que existe no es posible.

En las culturas lingüísticas como la nuestra en que nos comunicamos por medio de la palabra podemos decir con Martín Heidegger: “El hombre se comporta como si fuera él el forjador y el dueño del lenguaje, cuando en realidad es este el que es y ha sido siempre el señor del hombre”. Como habitantes del lenguaje vivimos en la realidad que es una construcción cultural y social. El real es lo inaccesible lo que no se puede terminar de conocer.

Somos habitantes del lenguaje y este no cubre al real, no es posible que el sentido cubra totalmente al real, este como tal es inasible. Hay un desacople entre lo real y el sentido. Como habitantes del lenguaje somos prisioneros de ese desacople. Como ejemplo, si la palabra casa cubriera totalmente el sentido de la noción, la intuición, experiencia, la realidad de la casa no habría posibilidad de proyectar una casa. Porque la palabra constituida en noción ya estaría construida de una vez y para siempre. Es condición para proyectar que esto no ocurra. La casa del hornero no fue proyectada, está en el real.

El proyecto es una relación con el espacio y el tiempo, con un presente que no está terminado, con un campo de significaciones que no está consumando, con significaciones que están suspendidas a la espera de un nuevo sentido.

contexto. (Del lat. contextus).

1. m. Entorno lingüístico del cual depende el sentido y el valor de una palabra, frase o fragmento considerados.
2. m. Entorno físico o de situación, ya sea político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el cual se considera un hecho.
3. m. p. us. Orden de composición o tejido de un discurso, de una narración, etc.
4. m. desus. Enredo, maraña o unión de cosas que se enlazan y entretajan.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

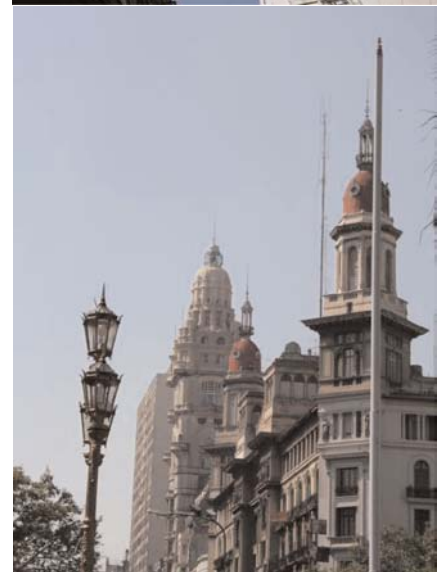
Veamos el concepto de contexto.

Contexto. Lugar físico. Lo primero que pesamos acerca de este concepto es emparentarlo con el lugar, con la ubicación, con el entorno físico.

Si los objetos diseñados son materiales y tienen forma es razonable pensar que uno nuevo vendrá a alterar ese espacio preexistente, agregando nuevas relaciones, modificando las anteriores. Esta aproximación no es tan obvia como parece, plantea una dualidad. El contexto es al mismo tiempo origen y destino.

Los objetos diseñados surgen del contexto y vuelven a él modificándolo, resignificándolo.

Las ideas sobre el proyectar están siempre ligadas a las ideas sobre el contexto. Si pensamos el contexto como lugar físico pensaremos en el proyecto como inadecuación de ese lugar con las necesidades de los seres humanos y el proyecto vendrá a realizar una serie de operaciones de sutura, de reparación para re-adequar el entorno físico.



Contexto. Lugar textual

Vemos que se ha agregado la significación. Podemos pensar al contexto como un texto. Si pensamos al mundo diseñado como una serie de relaciones no sólo físicas sino también de significado ampliamos la noción de entorno físico a entorno lingüístico.

Las operaciones de proyecto no sólo serán de sutura sino que además debemos hacer operaciones de hermenéutica para recuperar la adecuación del entorno ya no sólo físico sino también cultural, social, histórico.

Estos conceptos así enunciados se refieren por un lado a una totalidad y por otro a una esencia.

Hay un todo que puedo conocer, una proposición universal, una totalidad completa y terminada. Hay una esencia donde está concentrado el "ser" del lugar, tanto físico como textual. Una esencia donde está contenida esa totalidad. Entonces mediante operaciones de sutura y/o de hermenéutica podremos recuperar esa totalidad trascendente, ocultada, oscurecida para los que no están iniciados, los que no saben. Pero habilitada para los que han tenido la "suerte" de acceder al conocimiento. Todas estas nociones traen consigo una totalidad del orden de la moral, habrá operaciones "buenas" que conducen a transparentar los oscurecido por la vida y habrá operaciones "malas" que no conducen a esto.

También esta conceptualización está unida una manera de proyectar. Hay un camino subsumido en el contexto que debemos saber despejar, después sólo será cuestión de aplicar una tautología deductiva y nos llevará sin dudas ni rodeos a un "buen" fin, a recuperar la totalidad erosionada por el mundo.

El concepto de contexto está siempre ligado al concepto de proyecto, para cada manera de ver el contexto hay una modalidad de comprender el proyecto.

Contexto. Fragmento. Situación.

El campo del diseño esta tramado de objetos y contextos, este a su vez está compuesto de objetos. Llamamos contexto al universo de sentidos que condiciona la elaboración de un proyecto en un punto.

Todo objeto diseñado crea contexto y es condicionado por él. El contexto es también el espacio de significaciones que condiciona la significación en un punto. Este, donde se producirá el proyecto, es el punto donde las significaciones que lo condicionan están indeterminadas, esta indeterminación se produce por el desacople entre sentido y real que hemos mencionado, donde las significaciones han fracasado. En este punto se constituirá el proyecto. El punto interesante para el diseñador será este punto ontológico donde fracasan las significaciones y por esa razón se habilita para el proyecto. El objeto, en el sentido más amplio posible, producirá no sólo consecuencias topológicas sino también sobre las significaciones que fracasaban y además producirá consecuencias sobre la subjetividad urbana. El diseño no sólo crea un mundo material de sentido sino además crea una subjetividad para ese mundo.

El proyecto no viene a confirmar al mundo tal cual es, sino que viene a hacer visible un mundo de sentidos nuevo, un mundo que todavía no existe.

Ignacio Lewkowicz, Pablo Sztulwark



Hay varios problemas que presenta que presenta la visión del contexto. Uno es donde y de que manera debe pararse el observador para constituirse en habitante del contexto. Esto nos lleva darnos cuenta que como habitantes también formamos parte del contexto.

En un primer esquema podemos decir que hay una realidad y un ojo que la observa. Esta perspectiva es en principio errónea. El ojo que observa constituye en gran medida lo que mira, por un lado, y el ojo no está por fuera de la situación, por el otro. El observador está dentro del contexto.

No hay ningún invento que nos diga como debe mirarse el contexto. Cada uno debe producir el modo de mirarlo, de interpelarlo.

Otro problema es considerar que ya sabemos todo lo necesario sobre el lugar o sector de ciudad que ha sido recorrido. Es necesario des-aprender todo lo que se cree saber, es necesario destruir los prejuicios que podamos tener.

Debemos evitar la suposición de que existe un saber, referido a la esencia que contiene todas las repuestas y sólo en necesario despejarlo.

La posición que debemos adoptar frente al contexto es problematizarlo, pero esto es un trabajo desprolijo. Que implica el esfuerzo de poner en duda el conocimiento natural, lo obvio, problematizarlo consistirá en hacer aproximaciones a distintas escalas. Debemos poner en crisis la percepción naturalizada, automatizada, de que la realidad está hecha de una vez para siempre, está terminada. En la opinión del "sentido común" hay una esencia y una totalidad opacadas y bastará hacer operaciones de interpretación para restituir la transparencia perdida. Pero poner el contexto en problema consiste en evitar esa transparencia engañosa y mantener lo opaco, no hay posibilidad ontológica de restitución de una transparencia que nunca existió.

Problematizar también implica evitar una totalidad única y trascendente. Esta es una quimera del pensamiento, una ilusión, una intuición sin concepto. Es transferir a la totalidad la responsabilidad del pensamiento y de la acción. Casi es un automatismo del pensamiento: situar algo dentro de otra cosa, y cuando considero eso, situarla dentro de otra y así sucesivamente evitando de esta manera de ocuparme de la cosa en sí.



Teorema de la incompletitud de Gödel y Rosser:

Todo sistema axiomático consistente y recursivo para la aritmética tiene enunciados indecidibles. En particular, si los axiomas del sistema son enunciados verdaderos, puede exhibirse un enunciado verdadero y no demostrable dentro del sistema.

Guillermo Martínez, Gustavo Piñeiro: Gödel para todos.

El teorema de Gödel viene a reforzar este criterio, para probar la consistencia de un sistema lógico tengo que referirlo a otro. La totalidad siempre estará en una posición de penúltimo estado, siempre faltará la última prueba de la consistencia.

Si no hay totalidades hay fragmentos partes, algo que quedó de una totalidad desmoronada. Un fragmento procede de una dislocación que no pasó por líneas conceptuales sino meramente prácticas, pasó lo que pasó y allí quedó ese pedazo.

No hay ni totalidades ni fragmentos, hay situaciones. Es decir, aun cuando sea insuficiente debemos pensar esta singularidad desde sí misma, ya que no podemos referirla a una supuesta totalidad más amplia. Entonces o el pensamiento entra en una regresión infinita o asumimos la situación para

pensarlo desde sí. La situación no es una parte que toma su consistencia desde un todo, no se puede deducir de nada, crea su consistencia desde dentro de sí misma. La situación es el punto en que tenemos que hacernos responsables, el punto en que tenemos que constituirnos, que tenemos que habitar. No es ni una parte de un todo ni un fragmento insensato. No hay situación cuando el sentido venga de afuera ni cuando se experimenta la pura insensatez, el puro sin sentido.

Lo que forma parte de una situación es la serie de conexiones sobre un punto específico, es lo que conecta sin importar de donde proceda.

La situación no remite a lo geográficamente más cercano sino a lo materialmente ligado con ella. Una cosa es recorrer una zona y leer allí el contexto, otra cosa es partir de un punto problemático y desde allí tejer la situación para que ese punto tenga sentido.

Una situación no tiene observadores, sólo admite habitantes. Una situación es situación porque nos obliga a pensar desde dentro. Si no es una mera ocasión de desplegar la subjetividad preexistente.

Este concepto de situación es particularmente importante. Para la definición de la disciplina y para la construcción de una ética de la disciplina.

La construcción del contexto que estamos buscando será un contexto situacional inmanente. No un contexto jerárquico trascendente.

Contexto. Invención

Borges en un pequeño pero maravilloso artículo de "Otras Inquisiciones", "Los precursores de Kafka", analiza la relación de este con sus precursores.

Primero pensó que Kafka era singular como al ave fénix, pero después empezó a encontrar al estilo o la atmósfera de Kafka en otros autores de diversas literaturas y diversos países. Kafka tiene precursores podemos estar tranquilos, se puede deducir a este de sus antecesores. Pero no es como parece ser.

Un primer precursor lo encontramos en las aporías de Zenón, la paradoja de la fecha y Aquiles. Otro precursor es el prosista chino del siglo IX Han Yu, en quien encontramos una afinidad en el tono antes que en la forma. Otro es el filósofo danés Soren Kierkegaard. También se puede citar a Browning. A León Bloy en su historia de personas ampliamente munidas de mapas, globos terráqueos, guías de ferrocarriles y baúles, pero que nunca han salido de sus casas. Por fin a Lord Dunsany, quien cuenta la historia de un gran ejército que siempre triunfa pero que nunca llega a tomar a Carcasone.

"•Todas las obras que mencioné se parecen a Kafka, pero difieren entre sí. En cada uno de estos textos está la idiosincrasia de Kafka, pero si Kafka no hubiera escrito no la percibiríamos; vale decir no existiría. El poema "Fears and Scruples" de Robert Browning profetiza la obra de Kafka, pero nuestra lectura de Kafka afina y desvía sensiblemente nuestra lectura del poema. Browning no lo leía como ahora nosotros lo leemos •El hecho es que cada escritor crea a sus precursores. Su labor modifica nuestra concepción del pasado, como ha de modificar el futuro•"

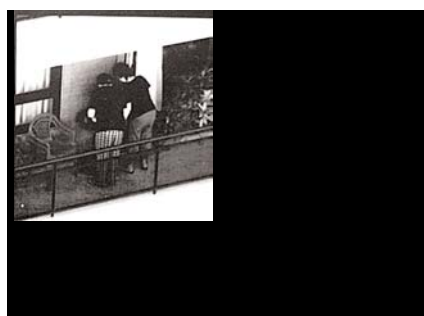
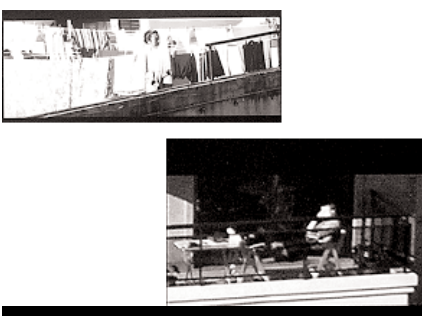
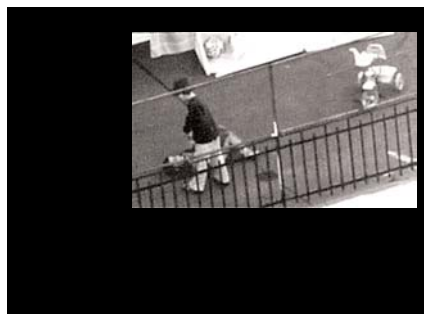
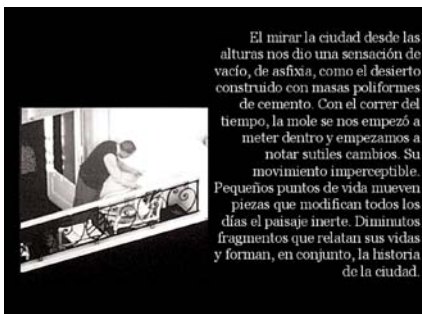
En una reunión del año 2003, Ignacio Lewkowicz, citó una frase de Gilles Deleuze, en realidad dijo que se la habían contado, así que usaré una frase de tercera mano.

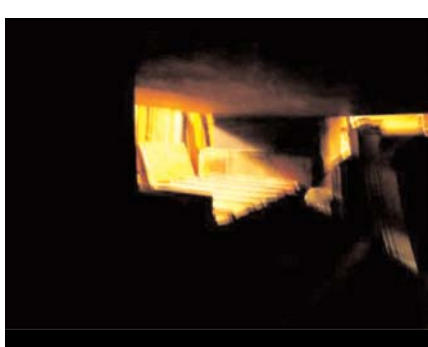
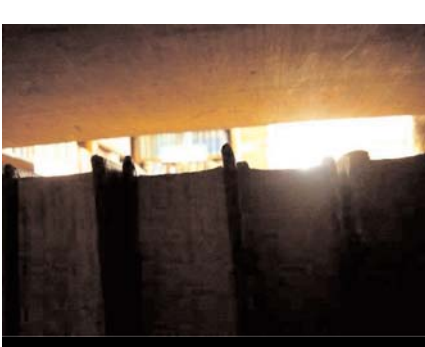
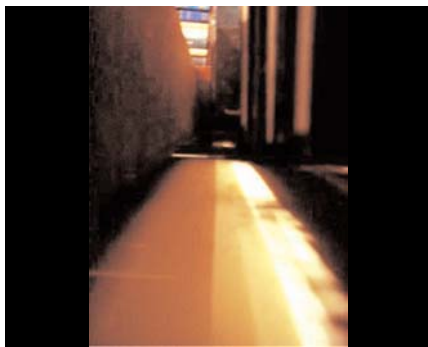
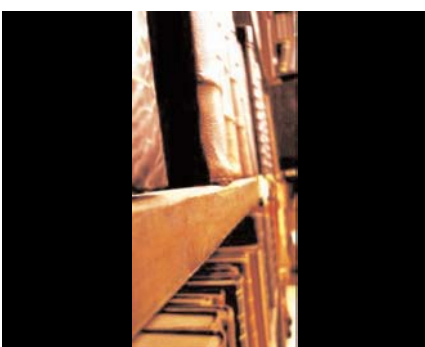
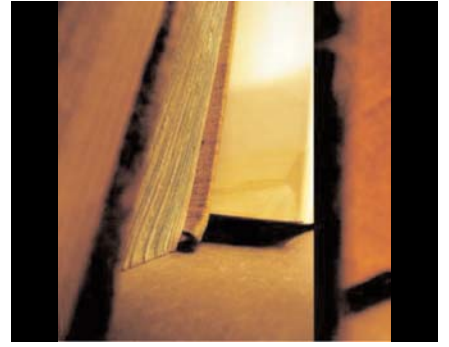
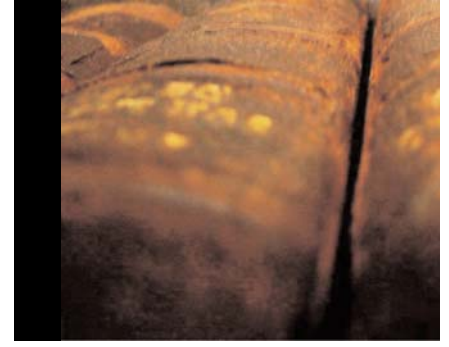
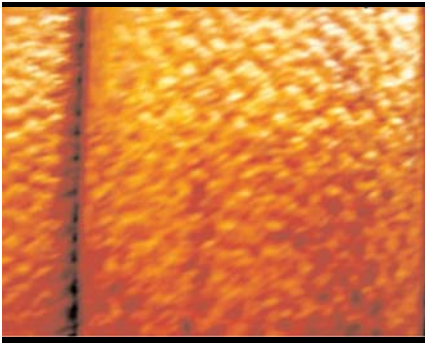
Deleuze plantea la siguiente metáfora: la historia se puede describir como una toalla y depende de como se la doble que puntos quedarán conectados entre sí y que puntos no. La dispersión de los puntos en la toalla no produce ningún sentido, es una mera dispersión material. Los puntos que se conectan entre sí no dependen del lugar que tenían sino de las operaciones de li-

gadura hayamos hecho.

Dijimos que no hay ningún invento que diga como debe mirarse el contexto, que cada uno debe producir la manera de mirar al contexto. También dijimos que la unión de los puntos depende de las operaciones de ligadura que realicemos. Por lo tanto podemos decir que no existe el contexto sino a través de las operaciones de ligadura sobre cada punto que se realicen.

Dijimos también que una situación no remite a lo inmediatamente próximo sino a lo materialmente conectado con ella; que una cosa es recorrer una zona y leer allí el contexto y otra es partir de algún punto problemático y tejer la situación para que ese punto tenga sentido. La confección de este tejido consiste en establecer estas operaciones de ligadura. Por lo tanto el trabajo sobre contexto, la manera de ponerlo en problema será el establecer estas uniones. La manera de problematizarlo será la invención de un contexto, de una situación que antes no existía, de unas ligaduras nuevas. Así como cada escritor crea a sus precursores, cada habitante de una situación crea el contexto, al realizar las ligaduras crea un contexto nuevo, que nunca antes había sido así. Este nuevo contexto, o si prefieren una nueva manera de mirar al contexto, lo enriquece, enriquece la experiencia el cada individuo y la experiencia de todos.





Conclusiones

Así como cada escritor crea a sus precursores, cada habitante de una situación crea el contexto, al realizar las ligaduras crea un contexto nuevo, que nunca antes había sido así.

Eso habíamos dicho antes, con este ejemplo podemos empezar a entender como ocurre este fenómeno.

Esta manera de pararse frente al contexto, esta manera de problematizar, esta manera de evitar la mirada natural del sentido común. Todas estas nociones además de ser funcionales con la elaboración el ejercicio son parte de lo que podemos empezar a llamar la posición del diseñador, la manera en que debe comportarse un diseñador frente a un mundo opaco de realidades inasibles por el lenguaje, a un mundo con el sentido esquivo.

Son también un comienzo para la determinación de los marcos disciplinares. Si afirmamos que existen el diseñar como forma de conocimiento, también tenemos que admitir hay disciplinas por fuera de estas, por lo tanto debemos aproximarnos a un criterio de demarcación. Este criterio de demarcación nos conducirá una cierta responsabilidad intelectual. Esa responsabilidad intelectual nos conducirá a una ética del diseñar. Esta no pasará sólo por el destino de los objetos diseñados. Sino también por un diseñar inmanente y dentro de una situación dada, aun cuando esta sea cambiante. Siendo el diseñador habitante de la situación con toda su complejidad.

Como cierre quiero lean y piensen esta cita de Henri Bergson, un filósofo francés de principios del siglo XX. Que si bien no aparenta tener relación con el contexto, me parece que si la tiene, por que tiene profundas relaciones con la tarea de los diseñadores

Los filósofos que han especulado sobre la significación de la vida y el destino del hombre no han notado lo suficiente que la naturaleza se ha tomado la molestia de informarnos sobre sí misma. Ella nos advierte por un signo preciso que nuestro destino está alcanzado. Ese signo es la alegría, no digo el placer que es un artificio imaginado para obtener del ser viviente la conservación de la vida; no indica la dirección en que la vida es lanzada. Pero lo alegría anuncia siempre que la vida ha triunfado, que ha ganado terreno, que ha conseguido una victoria: toda alegría tiene un acento triunfal. Ahora bien, si tomamos en cuenta esta indicación y seguimos esta nueva línea de hechos, hallamos que por todas partes donde hay alegría hay creación: más rica es la creación, más profunda es la alegría.

Henri Bergson