



El simbolismo histórico inmerso en el *Natarāja* y su relación con el proceso creativo del diseño

R. ISRAEL RODRÍGUEZ ALAMILLO

UAM XOCHIMILCO

israel.rodriguez.alamillo@gmail.com

Escultor, especializado en el manejo de arcillas poliméricas y moldes de polímeros orgánicos. Ingeniero Biomédico con formación académica de programación, enfocada en diseñar y operar maquinaria especializada en la biomedicina métrica. Diseñador Industrial con formación académica encaminada hacia la investigación profesional en los diferentes ámbitos del diseño. Ayudante de docencia e investigación en el Área de Diseño e Innovación y Cultura Tecnológica, perteneciente al Departamento de Teoría y Análisis de la UAM Xochimilco. Actualmente, Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño (en curso), donde la investigación se centra en la enseñanza de los fundamentos del diseño a través de estrategias lúdicas, con un enfoque semiótico.



El *Natarāja*, el Shiva danzarín, es el símbolo de un ente universal, creador y destructor de la realidad, en perfecto equilibrio con el todo. Este símbolo bien puede representar al *diseñador* y el proceso del *diseño* desde su acto básico: creación y destrucción. En este artículo se reflexiona sobre la posición del diseñador en la época contemporánea capitalista, el fin de la cultura material y el reemplazo de ésta por lo que podemos denominar: "cultura de la inmediatez", promovida por la crisis del sistema capitalista. También se exploran las implicaciones de lo anterior en la conciencia y el proceso de aprendizaje, sin cuestionar el aspecto creativo, sino aquél que puede considerarse "destrutivo" dentro del proceso por no tomar en cuenta la responsabilidad del acto mismo, situación que conlleva a una esterilidad del conocimiento y a una proyección del diseño vacío a partir de un punto de vista incompleto. Esta perspectiva es comparada con la actitud del *Natarāja* y su fluir con el todo de manera natural y no escalar, en la búsqueda del equilibrio responsable inherente natural a un ente creador y transformador de la realidad. **Palabras clave:** Shiva, creación, destrucción, equilibrio, diseño, cultura.

The Natarāja, the dancing Shiva, is the symbol of a universal entity, creator and destroyer of reality, in perfect balance with the whole. It is a symbol that could also represent the designer and the design process starting from its basic act: creation and destruction. This article presents a reflection on the position of the designer in the contemporary capitalist era, the end of material culture and its replacement by what we might call the "culture of immediacy" promoted by the crisis of the capitalist system. The implications of this on consciousness and the learning process are also explored, without casting doubt on the creative aspect, but on that which can be considered "destructive" within the process by not taking into account the responsibility of the act itself, a situation that leads to a sterility of knowledge and a projection of empty design from an incomplete point of view. This perspective is compared with the posture of the Natarāja and its flow with the whole in a natural, non-escalating way, in search of the natural inherent responsible balance of a creative and transforming entity of reality. Keywords: Shiva, creation, destruction, balance, design, culture.

Algo que no podemos ver nos protege de algo que no entendemos. Lo que no podemos ver es la cultura, en su manifestación intrapsíquica o interna. Lo que no entendemos es el caos que dio origen a la cultura. Si la estructura de la cultura se interrumpe, sin saberlo, regresa el caos. Haremos cualquier cosa-cualquier cosa para defendernos de ese regreso.

Jordan B. Peterson¹

INTRODUCCIÓN

La base de toda comunicación define las relaciones entre el mensaje y el receptor. Guiraud menciona que “el problema fundamental [de tal comunicación] reside en formular, a propósito del referente, una información verdadera, es decir, objetiva, observable y verificable”.² David Smith define al Shiva Danzarín como la “representación visual más popular del hinduismo para el mundo moderno”,³ y describe al *Natarāja*, “el señor del universo”, como un ente que se encuentra danzando el baile de la bienaventuranza:

Natarāja baila, con el pie derecho sostenido por una figura agachada, el pie izquierdo elegantemente levantado. De sus cuatro brazos, uno se balancea hacia abajo, apuntando al pie levantado; otro con la palma levantada señala: “¡No temas!” En otras manos sostiene un tambor y una llama.⁴

De ahí que sea necesario describir a este símbolo como un mensaje con función estética o poética, es decir, es el medio por el cual se tiene la necesidad de representar un concepto. Según Guiraud, el símbolo “[es portador] de su propia significación y pertenece a una semiología particular: estilización”.⁵ Bajo esa tesis, debido a su naturaleza contextual, el símbolo corre el riesgo de no ser compren-

dido por un receptor que no pertenezca a tal contexto, “la relación entre el significante y el significado puede ser más imprecisa”, debido a lo que define Guiraud como “codificación de mensaje”.⁶ Ese código, lo que representa ese símbolo y los signos inmersos en él, nos lleva a darle sentido a la cultura, lo que nos lleva a darle sentido a este escrito. Esto nos hace preguntarnos lo siguiente.

¿POR QUÉ EL NATARĀJA ES LA REPRESENTACIÓN VISUAL MÁS POPULAR DEL HINDUISMO PARA EL MUNDO MODERNO?

Contestar esta pregunta requiere de una gran profundidad en el ámbito multidisciplinar y, si bien no es el interés particular de este artículo desarrollar esta respuesta a ese nivel, sirve de pretexto, a manera de provocación, para explicar cómo es que un símbolo trasciende épocas, culturas y estilos. Jordan B. Peterson define que:

las anomalías se manifiestan en la frontera entre el caos y el orden, por lo que hablar, y tener un aspecto amenazador y prometedor, el aspecto prometedor domina [...] cuando el individuo ha explorado la información que contiene y construye una personalidad fuerte y estable a partir de esa información.⁷

Si se define al *Natarāja* como una “anomalía” que contiene en su significado estos elementos que Peterson menciona como “prometedores y amenazadores” a su vez, se puede entender por qué esta representación tiene una profundidad de corte estético donde, por medio de un metalenguaje, busca explicar conceptos específicos bajo la representación de un ente universal.

Hasta ahora sólo se ha descrito el símbolo sin profundizar en su significado. Para adentrarse en éste, recurrimos a la descripción de la imagen del *Shiva Danzarín de la tradición hindú, su significado y amplitud* (Figura 1), extraído de una entrevista con Aldous Huxley que se realizó en 1961, en Londres, que fue grabada y distribuida bajo el título *Speaking Personally*:

6. *Ibid.*, p. 43.

7. J. B. Peterson, *Maps of meaning... , op. cit.*, p. 459.

1. J. B. Peterson, *Maps of meaning; The Architecture of belief*, Nueva York, Routledge, 1999, p. 12.

2. P. Guiraud, *La semiología*, México, Siglo XXI Editores, 2023, p. 19.

3. D. Smith, *The Dance of Śiva: Religion, art and poetry in South India*, Departamento de Estudios Religiosos, Universidad de Lancaster, Editorial Universidad de Cambridge, 1996, p. 1.

4. De manera más exacta, La danza feroz (*tandava*) [modificada para convertirse en la danza] de la bienaventuranza (*anandá*), *Ibid.*, p. 240.

5. P. Guiraud, *La semiología, op. cit.*, p. 21.

El Shiva Danzarín con cuatro brazos bailando con un pie levantado. La figura se encuentra dentro de un gran círculo con un halo que tiene llamas apagándose, estos símbolos de llamas y este círculo significan la energía masiva espacio-tiempo, éste es el mundo material, es el gran mundo de todo lo material, dentro de él, Shiva está en todas partes del universo, ésta es su danza, la manifestación del mundo. Él envía su reinado sobre los justos y los injustos y no está más allá del bien y del mal, por supuesto, todo es una inmensa manifestación de su obra. Tiene este cabello largo que es el cabello del yogui contemplativo y fluye hasta los límites del universo, este tipo de conocimiento yóguico en esta contemplación lo incluye todo. Tiene cuatro brazos, en el brazo superior derecho sostiene un pequeño tambor que es el tambor que convoca las cosas a la creación, tocas este tambor y las cosas cobran existencia, en su brazo izquierdo sostiene una llama que destruye todo, él crea y destruye. Su mano inferior derecha se mantiene en esta actitud que significa no tener miedo a pesar de esta creación y destrucción, todo está bien, la otra mano apunta hacia sus pies, un pie está plantado de lleno en la espalda de un repulsivo enano, este enano infinitamente poderoso es el Ego, y tiene que romperle la espalda al ego, la mano a la que realmente apunta es al otro pie que está levantado y esto significa que está levantado contra la gravitación, éste es el símbolo de la contemplación espiritual.⁸

Es posible imaginar, a partir de las palabras de Huxley, a un ente que tiene el poder de crear a través de un tambor, de materializar realidades a través de un artefacto que implica un proceso, tanto de aprendizaje como de realización, es decir, se necesita saber manejar el artefacto y realizar el acto que propone el artefacto con responsabilidad. También es interesante pensar que es un artefacto que produce sonido (frecuencias), además, se puede inferir que, el proceso que denota creación, se rige por leyes físicas de frecuencia y ritmo (algunos de los elementos constitutivos de la sintaxis compositiva en diseño), las cuales se encuen-

8. A. Huxley, *Speaking Personally: Dancing Shiva*, Londres, en www.youtube.com/watch?v=Fdpysrmiu5I.

tran contenidas en una manifestación de energía masiva (llamas), definida por una temporalidad cíclica y un espacio definido por un círculo. Este ente tiene el poder de destruir a través de imprimir energía en el proceso (fuego). Sus brazos derecho e izquierdo son complementarios, principios en equilibrio de un proceso dual: creación y destrucción. Estos brazos pertenecen a un ente que contempla y fluye con todo a su alrededor a través de este proceso, es decir, busca el equilibrio. Las otras dos manos señalan el proceso *per se*. Una de ellas con este “aspecto prometedor” del que hemos hablado, asegurando que todo “está bien”. Mientras que la otra mano está señalando dos elementos importantes: los pies, la base que le da estructura a todo este posicionamiento. Por un lado, un pie se encuentra en un gesto de sometimiento al Ego, cabe resaltar que no lo deja fuera, es a través del reconocimiento del lugar que le corresponde, reiterando esta búsqueda del equilibrio en todo el proceso, pero, al mismo tiempo, la figura señala el pie que está flotando, gesto que Huxley define como “contemplación espiritual”.⁹ Es decir, todo aquello que no se rige por las leyes de la gravedad. Una especie de “*epojé*”,¹⁰ lo que permite llegar al significado de una experiencia en la conciencia temporal interna”.¹¹ Desde esta perspectiva, un *diseñador* puede identificarse con ese símbolo, es decir, como el ente que permite transformar la naturaleza a través de un acto creativo, desde su curiosidad innata por resolver los problemas que se le presentan. La comparación no debe ser tomada de manera equívoca ni con tildes arrochantes y la palabra “problema” no debe ser entendida desde su connotación negativa, sino como la oportunidad que el humano toma para desempeñarse, usar su ingenio

9. *Ibid.*

10. Según el diccionario de Ferrater Mora, en el vocabulario filosófico es común usar el término ‘*epojé*’, transcrito a veces ‘*epoché*’, como transcripción y traducción del término griego *ἐποχή* (suspensión, suspensión del juicio), que los filósofos usaron para expresar su actitud frente al problema del conocimiento. ‘*Epojé*’ en la definición de Sexto el Empírico, “es estado de reposo mental [στάσις διανοίας], por el cual ni afirmamos ni negamos”, un estado que conduce a la imperturbabilidad. *Diccionario Ferrater Mora*, Universidad de Girona, en www.diccionariodefilosofia.es/.

11. A. Schütz, *La construcción significativa del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1ª reimpresión en España, 1993, p. 72.



Figura 1. R. Israel Rodríguez Alamillo, *Tres cuartos de Universo por mitades*, Ciudad de México, 2024, acuarela en transparencia digital, 27.9 × 43.2 cm (Ilustración).

y creatividad en contra de las vicisitudes que le presenta la realidad.

EL DISEÑADOR COMO UN ENTE PROMOTOR DEL PROCESO CREATIVO Y LOS VALORES FUNDAMENTALES DEL DISEÑO

Luz del Carmen Vilchis afirma que “una de las tareas de los diseñadores [...] es la construcción y permanencia de lo humano y de los valores que le dan sentido a la vida a partir de la comunicación”.¹² En coincidencia con la autora, reafirmamos que el *diseñador* busca, al mismo tiempo, promover valores a través de un mensaje y el papel que el humano juega dentro de su ecosistema y su cultura. Reyes y Pedroza aseveran que:

el diseñador como sujeto, formado profesionalmente, debe proyectar sus intereses, sus capacidades creativas, pero también su propia personalidad. Como ser humano propulsor de la cultura, debe ser capaz de crear realidades y experiencias que conlleven a una cultura divergente, novedosa, y en renovación constante.¹³

El simbolismo inmerso en el *Natarāja*, explicado anteriormente, define bien lo que tanto Vilchis como Reyes y Pedroza señalan, que es a partir de crear objetos de diseño y el proceso que éstos proponen, que el diseñador, identificado como un ente creativo, busca no sólo resolver los problemas que le presenta la naturaleza, sino que esta curiosidad innata lo lleva a profundizar tal tarea a niveles estéticos, funcionales, sociales, culturales y económicos, en busca de un equilibrio evidente, por lo que resulta necesario admitir que son valores fundamentales del diseño: la comunicación efectiva del mensaje, la resolución de problemas a través de la creatividad, la promoción de la cultura y la proyección del espíritu de la época. El diseñador es un ente creativo de manera ideal, la historia del diseño y sus corrientes a través del tiempo son claros ejemplos de ello.

12. L. del C. Vilchis, “Responsabilidad social del diseño”, en *Inventio*, vol. 11, núm. 25, México, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, en <https://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/248>.

13. A. Reyes y R. Pedroza, *Profesión y profesionalismo en el Diseño Industrial*, México, Miguel Ángel Porrúa, 2015, p. 16.

¿DÓNDE ENTRA LA PARTE DESTRUCTIVA EN ESTE PROCESO, DESDE UN PUNTO DE VISTA CULTURAL?

Vilchis afirma que “*des-construir* significa *des-culturizar*; construir, por el contrario, implica ensalzar, acentuar y multiplicar la cultura; la vida de un diseñador es una responsabilidad ante el vacío y la esterilidad del conocimiento”.¹⁴ Nuevamente está presente la responsabilidad que tiene el *diseñador* como ente creador y el impacto que tienen sus actos creativos en la cultura. Cabe resaltar que Vilchis define “*Des-construir*; como el vacío y la esterilidad del conocimiento”. ¿Cómo es que el conocimiento puede presumirse estéril?

Las revoluciones de la información y los medios de comunicación, en directa concordancia con la velocidad del cambio social resultante de éstas, podría parecer, por sí mismas, que están “*deconstruyendo*” o “*desculturizando*” la identidad personal y social del ente inmerso en ello. El cambio tecnológico radical, desmesurado e irresponsablemente justificado, promovido por el concepto “innovación”, disfrazado de modernidad, parece ir de la mano con esta afirmación y, así, se puede hablar de perspectivas diferentes que presuponen criterios de respuestas estandarizadas y, en consecuencia, diferenciación social establecida a través del acto creativo (diseño) que impacta directamente en los estratos socio-económicos.

La igualdad de saberes tecnológicos propone ideales homogéneos para resolver diferentes problemas sociales y económicos, y los cambios tecnológicos presumen poder resolver todo a través de la tecnología. El arquitecto Cedric Price tituló una de sus pláticas grabadas en 1979, con la siguiente frase: *La tecnología es la respuesta, pero ¿cuál era la pregunta?*¹⁵ Si la pregunta no se contextualiza y la respuesta es una tecnología aplicada de manera indiscriminada a problemas de diferente naturaleza, puede deducirse, por lógica, que la aplicación tendrá muchos niveles resolutivos y poco impacto social; de qué le sirve a una población rural un medio de comunicación masiva (radio) para resolver sus problemas de incomunicación, si no se cuenta con

14. L. del C. Vilchis, “Responsabilidad”..., *op. cit.*

15. C. Price, *Technology Is The Answer But What Was The Question?*, Londres, en www.pidgeondigital.com/talks/technology-is-the-answer-but-what-was-the-question/

la infraestructura eléctrica necesaria para poder utilizar dichos artefactos en el lugar. Estas acciones sólo se llevan a cabo para justificar la modernización social, donde se les provee de artefactos tecnológicos que se presumen innovadores, sin promover un verdadero cambio tecnológico en toda la estructura geográfica, social y económica que se requiere, por lo tanto, esto puede llegar a establecer una cultura que resuelve sus problemas a través de soluciones materiales, sin visibilizar el amplio contexto que se necesita para desarrollar tales soluciones.

El concepto "innovación" puede ser entendido como un fenómeno propio de los distintos diseños, además, se considera que este concepto es el principal motor de lo que podemos definir en la actualidad como "cultura material". Jules D. Prown define a la cultura material como "el estudio a través de los artefactos, de las creencias/valores, ideas, actitudes y suposiciones de una comunidad particular o sociedad en un tiempo dado".¹⁶ En coincidencia con Prown, la cultura material es el reflejo de la época de una sociedad a través de los artefactos creados para resolver necesidades específicas. Así, desde que el ser humano entendió el uso del fuego y la utilidad de las formas circulares e inventó la rueda, o el uso potencial de la pólvora y del vapor, podemos presumir que este ente, aún no identificado como *diseñador*, aplicó de manera empírica y con el tiempo, metodológicamente, el concepto de innovación. A través de la historia hemos utilizado y aplicado de manera metódica pero, sobre todo, eficiente, este concepto, de tal manera que el cambio tecnológico actual puede llegar a confundir nuestra percepción de la realidad. Esto supone, sólo como idea, que se debe entender a la "innovación" como algo positivo y de avance evolutivo en los distintos diseños, de ahí que se afirme esto como dogma, lo cual es peligroso y equívoco.

Podemos entender el "vacío" del que habla Vilchis desde el momento anterior a la primera Revolución Industrial y el gran salto de los procesos de producción, predominantemente artesanales, a una época caracterizada por tomar aquello que se concebía como artesanía y eficientar

su producción en masa a través de un proceso mecanizado, lo cual, si bien presume eficiencia, pero sacrifica identidad cultural, dejando un vacío evidente en todo aquello que no sea tomado en cuenta por un interés de producirse en serie, corriendo el riesgo de que aquellos procesos que se dificulte eficientar a través de una industrialización, puedan perderse por no pertenecer al proceso de modernización tecnológica. Al respecto David Landes señala:

El término Revolución Industrial suele referirse al complejo de innovaciones tecnológicas que, al sustituir la habilidad humana por la maquinaria y la fuerza humana y animal por energía mecánica, provoca el paso desde la producción artesana a la fabril, dando así lugar al nacimiento de la economía moderna.¹⁷

El desarrollo propiciado por dicho cambio no fue brusco, sino con una cadencia firme y paulatina, potenciado por intereses socioeconómicos y adecuaciones tecnológicas, lo que también podría explicar que hoy en día exista una desigualdad tecnológica y de desarrollo entre los países considerados de primer mundo y subdesarrollados. Erik S. Reinert afirma que:

El capitalismo es como un hotel en el que siempre hay alguien en la suite de lujo, aunque sus ocupantes estén cambiando constantemente. El mejor productor de lámparas de queroseno se arruinó en pocos meses con la aparición de la electricidad. El *status quo* conduce inevitablemente a la pobreza. Es esto precisamente lo que hace tan dinámico al sistema capitalista, pero ese mismo mecanismo también contribuye a crear enormes diferencias entre países ricos y países pobres.¹⁸

Este desarrollo supone una innovación a un alto costo, con un grado de destrucción masiva del entorno y sobreexplotación de los recursos naturales como inseparables

16. J. D. Prown, *Mind in Matter: An Introduction to Material Culture Theory and Method*. Winterthur Portfolio, en www.jstor.org/stable/1180761.

17. D. S. Landes, *Progreso Tecnológico y Revolución Industrial*, Madrid, Tecnos, 1985, pp. 11-12.

18. E. S. Reinert, *La globalización de la pobreza. Cómo se enriquecen los países ricos... y por qué los países pobres siguen siendo pobres*, Barcelona, Crítica, 2007, p. 148.

de la sobreproducción de objetos como fenómeno resultante de la oferta y la demanda. Esto sólo describe la parte destructiva desde el punto de vista ambiental, pero, ¿qué se puede mencionar de esta “destrucción” desde el punto de vista consciente?

Hoy en día los diseños inmersos en los diferentes objetos nos permiten entendernos de manera tan intuitiva con aquello que no nos es familiar, que en pocos minutos podemos usarlo, muy diferente de lo que ocurría en la década de los ochenta, cuando el poder acceder a un sistema operativo de cómputo implicaba tener un conocimiento básico de comandos y sus respectivas extensiones de archivo, tipos de archivo de dirección, ejecutables o de imagen (.dir, .exe, .jpg, etc.), así como saber la estructura de oración de comando con sus caracteres específicos en función (/, @, %, etc.); y bastaba con escribir mal un comando para correr el riesgo de borrar el sistema completo, dificultad que hacía a la interfaz poco atractiva, a pesar de su utilidad intrínseca. En la actualidad la interfaz está programada para que no tengamos que lidiar con estos comandos. Otro ejemplo: los teléfonos análogos de disco nos permitían comunicarnos a grandes distancias, pero marcar implicaba no sólo memorizar el número de nuestro interlocutor y tener un conocimiento de las claves, sino marcarlo con cierta espera mientras el disco regresaba a su lugar, y marcar número por número. Este proceso en la actualidad es digital y no se compara en nada con aquel entonces, pues únicamente necesitamos pedirle al artefacto, con un comando de voz, que marque al nombre designado, es decir que no necesitamos ni memorizar el número (el artefacto lo guarda en su memoria), mucho menos hacer un proceso como el que el artefacto analógico demandaba.

Los ejemplos anteriores destacan la eficiencia de tales procesos, pero en la actualidad la eficiencia (en los procesos de innovación tecnológica, es decir, cuarta revolución industrial) ha sobrepasado el límite donde la percepción de la realidad se ve distorsionada o, incluso, reemplazada. La interfaz de los actuales artefactos digitales es tan intuitiva que infantes de cinco años son capaces de utilizarlos con mucha familiaridad, lo cual hace pensar que las nuevas generaciones son más capaces de controlar estos artefactos en comparación con sus predecesores, expresiones como: “¡Mi hijo es un genio, le sabe mucho a esto de la computa-

ción!”, son recurrentes en la cotidianidad, donde se califica al infante como “genio”, y este infante crece con esa idea de su propio intelecto, cuando el verdadero genio es quien diseñó esa interfaz intuitiva, quien concibe la dificultad del proceso analógico y, en consecuencia, es capaz de digitalizarlo a través de un proceso que para nada es inmediato. Todo lo anterior nos lleva a admitir que la época de la cultura material se ha terminado, todo es tan rápido que se presume inmediato, podemos presumir que ha sido reemplazada por la cultura de la inmediatez que nos conduce a lugares muy inciertos y, presumiblemente destructivos, Pérez afirma que:

El hombre de nuestro tiempo quiere poseerlo todo y de manera inmediata [...] Al menos el romántico apostaba la vida por la búsqueda del absoluto [...] Hoy todo tiene que darse como por arte de magia [...] Crear, en tales condiciones, se convierte, entonces, en algo mágico y misterioso, de modo que es más conveniente, en lugar de trabajar y trabajar, ser paciente y confiar en la suerte...¹⁹

Pérez define el “individualismo perezoso” como el sentir de la época, una espera constante de algo inmediato sin esfuerzo alguno: “Esperamos que todo nos sea concedido de golpe [...] y que, sin trabajo, la inspiración nos llegue desde afuera [donde] se nos permite no ser nadie y no entender nada”.²⁰ La idea central de esta frase representa lo paradójico y complejo que es, en las condiciones actuales, pretender navegar con la bandera del esfuerzo sin entender el proceso detrás de aquello que se presume innovador, poco complejo e inmediato. Esto supone que la curva de aprendizaje de un individuo sobre un proceso puede ser rápida, pero poco profunda, no propone un aprendizaje significativo, sino un aprendizaje “desechable”. Krishnamurti en 1979, en una conferencia en Ojai, California, afirmó:

El progreso del hombre no radica en el conocimiento acumulado. Los científicos han dicho que el hombre sólo

19. F. Pérez, *Acto y proceso creativo*, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2014, p. 27.

20. *Ibid.*, p. 15.

puede evolucionar teniendo más y más conocimientos, escalando, progresando. Pero el conocimiento es siempre el pasado; y si el hombre no está libre del pasado, su progreso tendrá siempre limitaciones. Estará siempre confinado a un patrón particular. Decimos que hay una manera diferente de aprender, la cual consiste en ver de manera comprensiva, total, holística, el proceso completo del conocimiento.²¹

En consecuencia, respecto de las palabras de Krishnamurti, consideramos que todo medio que promueva un proceso de aprendizaje significativo, es decir, *comprensivo, total y holístico*, en pocas palabras multidisciplinar, debe proponer un trabajo previo y profundo de quien enseña y un esfuerzo de quien aprende; si la propuesta no representa ningún esfuerzo real para quien aprende, el conocimiento se vuelve estéril y por simple criterio biológico, es seguro que el cerebro humano desechará tal información. Describir esto desde una visión filosófica parece insuficiente, se necesita profundizar en el fenómeno social y económico que llevó a esta parte destructiva como resultado en nombre del progreso. Schumpeter acuña el término *Creative Destruction*,²² como un hecho esencial del capitalismo. La *destrucción creadora* es el término que describe los procesos de innovación disfrazados de modernización “necesaria”, donde sus productos tecnológicos tienen una fecha de caducidad y aquéllos que no la tienen son objetivo de un proceso de destrucción masiva o descalificación mediática. Joan Morro afirma que:

Se trata de dos elementos [creación y destrucción] que siempre van a la par de una forma descaradamente visible allí donde los paradigmas tecnoeconómicos han imposibilitado materialmente la sincronización de la producción. Cualquiera puede comprobar la tendencia al cambio radical cuando se encuentra en condiciones

capitalistas y, en consecuencia, rehusar las visiones de una economía en equilibrio. En relaciones capitalistas, la crisis es constitutiva.²³

Esta “crisis constitutiva” define un tipo de civilización y todo aquello que propone una innovación, no sólo en el ámbito tecnológico sino en el de la cultura; se asume como tendencia y curso natural del día a día a manera de deseo, el cual corre el riesgo de llegar a ser un deseo de destrucción por destrucción, sin tener un verdadero cuidado o responsabilidad de los recursos, que sólo en apariencia parecen infinitos; el filósofo Anselm Jappe sostiene que:

[...] lo que constatamos por todos lados no es solamente el fin de ciertos modos de vida para pasar a otros —“destrucciones creadoras” de las que la historia de la humanidad estaría llena—, sino más bien una historia de catástrofes a todos los niveles y a escala planetaria que parece amenazar la supervivencia misma de la humanidad.²⁴

La *destrucción creadora* parece jugar un papel clave en este deseo desmedido. David Harvey menciona que “el proceso de neoliberalización ha [...] implicado mucha ‘destrucción creativa’, no sólo de marcos institucionales y poderes previos (incluso desafiando las formas tradicionales de Estado y soberanía), sino también de las divisiones del trabajo y las relaciones sociales”,²⁵ de ahí que sea necesario detectar los diferentes “estratos protectores”,²⁶ actores de fuerza expresada en relación intrínseca con la sociedad que jerarquizan propósitos específicos (comerciantes, sindicatos, instancias de legislación, legisladores, universidades, ejércitos, prensa, entidades financieras, etc.), los cuales tienen la tarea de promover el progreso, y éste se

21. J. Krishnamurti, *Public Talk 6-Meditation is the ending of all the content of one's consciousness*, Estados Unidos de América, en www.youtube.com/watch?v=vW7keoqpsxc.

22. J. A. Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, vol. I. Routledge, Londres-Nueva York, 1942.

23. J. Morro, *La Destrucción Creadora de Schumpeter, su significado histórico y su proyección actual*, tesis doctoral UPF/2019, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, en www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/667521/tjmd.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

24. A. Jappe, *La sociedad autófaga. Capitalismo, desmesura y autodestrucción*, Logroño, Pepitas de calabaza, 2019, p. 15.

25. D. Harvey, *Neoliberalism is a political project* (interview by Bjarke Skærland Risager), *The Jacobin*, en <https://jacobin.com/2016/07/david-harvey-neoliberalism-capitalism-labor-crisis-resistance/>.

26. J. A. Schumpeter, *Capitalism, Socialism...*, op. cit., pp. 135-139.

Hegemonía	Legitimidad	Institucional
Bases conceptuales Producción de alta cultura Pensamiento crítico Conocimiento científico Conocimiento humanista	Bases conceptuales Contradicción de la jerarquización del conocimiento especializado Acreditación de competencias	Bases conceptuales Demanda de la autonomía Definición de los valores Objetivos de la institución
Bases actuales Formación de élites intelectuales	Bases actuales Institución no consensuada	Bases actuales Identidad propia de una élite intelectual

Cuadro 1. Fuente: R. Israel Rodríguez Alamillo, *Cuadro sintético, Espacios Universitarios en crisis*, Ciudad de México, 2024.

justifica, a sí mismo, a través de estos actores y estas instituciones. El Informe Anual de 1992 del Banco de la Reserva Federal de Dallas, Texas, anunciaba lo siguiente:

Día tras día, se crean y destruyen puestos de trabajo mediante la apertura, el cierre y la apertura de empresas, expansiones, contracciones y reubicaciones. [...] De esta manera, la economía se recrea continuamente a través de un proceso de “destrucción creativa”. [...] Un término muy descriptivo y abreviado para referirse a que esta turbulencia en el mercado laboral es “la deserción”. Este proceso natural de sustitución [...], redefine los empleos existentes y crea nuevas industrias.²⁷

Un ejemplo de cómo este impacto de crear nuevas industrias modifica hasta el ámbito del aprendizaje, lo podemos observar en la década de los años ochenta cuando las universidades y el modelo de impartir conocimiento sufrió cambios importantes. Según Boaventura, en su obra *Descolonizar la Universidad. El desafío de la justicia cognitiva global*:

En general, podemos identificar tres crisis importantes que enfrenta la universidad. En primer lugar, la crisis de la hegemonía es el resultado de contradicciones entre las funciones tradicionales de la universidad y las que se le atribuyeron a lo largo del siglo XXI. [...] Las contradicciones residen en que, por un lado, existe la producción de alta cultura, pensamiento crítico y un conocimiento

científico y humanista ejemplar, necesario para la formación de las élites, que había sido la preocupación de la universidad desde la Edad Media europea; por otra parte, se producen estándares culturales medios y conocimientos instrumentales, útiles para la capacitación de la fuerza laboral calificada o basada en el conocimiento que exige el desarrollo capitalista.²⁸

Boaventura describe tres ejes para identificar esta crisis directamente relacionada con un modelo económico específico, el capitalismo, y su bandera, desde ese entonces, el neoliberalismo. Se presenta un cuadro sintético basado en la obra de Boaventura (Cuadro 1).

En este cuadro se reconoce como primer nivel de crisis la Hegemonía. Boaventura describe a la universidad como una institución generalmente aceptada como la única capaz de realizar tareas socialmente relevantes, en contraposición a los estándares culturales y los conocimientos instrumentales, donde estos centros, en la actualidad, no deberían estar formando élites intelectuales sino limitarse a capacitar fuerzas laborales certificadas; estos centros de conocimiento no tendrían que basar el desarrollo del conocimiento científico *per se* sino dirigir el desarrollo de ese conocimiento para el capitalismo y los modelos de competencia laboral.

En la crisis de Legitimidad, la Universidad se presume como un bien social, pero debido a su demanda también se presume una contradicción esencial: que la clase trabajadora es excluida de la educación superior, esta idea de

27. M. W. Cox y R. Alm, *The Churn-The paradox of progress. Annual Report, 1992*, p. 4.

28. Boaventura de S. S., *Descolonizar la Universidad. El desafío de la justicia cognitiva global*, Buenos Aires, CLACSO, 2021, p. 133.

contradicción nace de las demandas sociales y políticas en igualdad de oportunidades, lo que lleva al Estado a que, al perseguir sus propios intereses mencionados en el párrafo anterior, busca medios alternativos propuestos por el mismo Estado y los agentes económicos, deslegitimizando el conocimiento generado por las universidades y proponiendo nuevos centros de conocimiento en los que no lleva tanto tiempo generar estos saberes, con el pretexto de la eficiencia con una mayor especificidad, acortando ciclos de aprendizaje que no reside en la formación de un criterio sino de una fuerza laboral capacitada para ciertas tareas.

En la crisis Institucional, la demanda de la autonomía, la definición de los valores propios, los objetivos de la institución, se contraponen a las políticas de mantener los criterios de eficiencia en los saberes de desarrollo, al principio de productividad mercantil, a la relevancia y responsabilidad social de estatus no a través de saberes, sino de la oferta y la demanda. La universidad, para resolver esta crisis, se basó en la estructura institucional, el perfil administrativo de censo, la recopilación de datos estadísticos predictivos y aplicación del método científico con la intención de resolver las otras dos crisis por añadidura. Esto, afirma Boaventura,²⁹ sólo evitó el crecimiento de forma descontrolada de una población que no deja de ser élite intelectual. Lo que desembocó en imponer objetivos, por parte del gobierno, a través de los filtros de acreditación de programas de estudio, con lógicas sociales acriticas y el descarte de perspectivas de mediano o largo alcance. Todo esto impacta en el modelo educativo de profesiones como el Diseño que vieron su nacimiento en esta crisis. Lo que nos lleva a reconocer que, en el diseño, los artefactos (objetos) que se crean en nombre de la modernización con el pretexto de la innovación, en la actualidad proponen un aprendizaje *no-significativo* desde su interfaz de interacción con el usuario y, en consecuencia, siembran la espera constante de una recompensa inmediata sin un esfuerzo previo.

De lo anterior se desprende que dichos artefactos (objetos), aunados a un proceso natural de sustitución constante que se define a través de un ciclo de destrucción para crear necesidades de consumo innecesarias, proponen un

principio destructivo mal encaminado, ya que el enfoque actual no reside ni siquiera en la producción de objetos *per se*, sino en la gestión empresarial del diseño; esto no quiere decir que sea un enfoque equívoco, sino que es necesario que los planes y programas de estudio estén a la vanguardia, y tengan una incidencia de valor en el campo laboral; sin embargo, esto es una añadidura a la educación del alumnado y no un reemplazo directo de las bases necesarias de la disciplina, desdeñando así un lenguaje básico inmerso en planos de dibujo técnico y composición sintáctica de la forma, dando por hecho que las nuevas tecnologías predictivas con base en la recopilación de datos desarrollarán el trabajo por sí solas. La responsabilidad de este acto creativo reside en todos aquellos involucrados en el espacio donde se anidan los procesos de enseñanza y aprendizaje, de esta manera se buscaría establecer un lenguaje de diseño y un contexto de enseñanza multidisciplinar.

Es decir, hay que tener cuidado de no romantizar el concepto de crear y destruir. Pensar que esto siempre nos llevará a un resultado de beneficio como sociedad es una falacia, pues seguramente nos llevará a un resultado y, seguramente, este resultado propondrá una innovación, pero el beneficio siempre será incierto.

EL DISEÑO COMO ANALOGÍA DEL “¡TODO ESTÁ BIEN!”

El humano no puede cambiar el curso natural de las cosas, sin embargo, puede aplicar su sabiduría y su comprensión de éstas para actuar de “mejor” manera. En los diálogos de Krishnamurti y Alain Naudé, este último le pregunta: “¿cómo puedo saber si mi propósito es bueno o malo?”. El interlocutor responde: “¿acaso no sabemos qué es el conflicto? ¿Debo tener un concepto de *no conflicto* antes de ser consciente del conflicto? Cuando formulo lo que es bueno, lo hago de acuerdo con mi condicionamiento, con mi modo de pensar, de sentir, con mi idiosincrasia, y con todo mi trasfondo cultural. ¿Puede lo bueno ser proyectado por el pensamiento?”³⁰

No siempre puede presumirse que las consecuencias de las acciones que toma el humano —específicamente, el

29. *Ibid.*, pp. 133-140.

30. J. Krishnamurti, *Raíz del conflicto. La Trilogía El despertar de la inteligencia*, México, Gaia Ediciones, 2022, p. 37.

diseñador— para responder a cualquier problema, ayudan al ecosistema y su ciclo natural. Esto lleva a preguntarnos si las acciones que toma el diseñador respecto a su entorno y cómo lo modifica ¿son actos censurables? No podemos separar el acto de existir del ser humano con la responsabilidad inherente hacia su entorno, ya que la supervivencia del humano depende de que el entorno siga en equilibrio en un ciclo de renovación constante, es decir, buscar la diversidad del entorno para encontrar el equilibrio del mismo. Se ha señalado, líneas antes, al *diseñador* como un ente que materializa realidades a través de un proceso, y este proceso puede llegar a ser destructivo, sobre todo cuando se justifica la creación por un “bien común” en apoyo a un sistema que le constituye la crisis, esto parece una visión funesta del *diseño*, dadas las condiciones actuales en las que vivimos. En cambio, se propone un acercamiento a la tarea del *diseño* que fomente la integración con todo aquello que nuestra visión nos permita contemplar, un fluir sin modificar irresponsablemente nuestro alrededor, que busque la inserción del proceso creativo en el amplio espectro de lo que podríamos llamar natural. Si queremos formar parte del entorno y no extinguirnos en el proceso, se sugiere meditar en el acto consciente de equilibrar y trascender los conceptos de bien o mal, sujetos a la perspectiva de quien mira. Si bien esto se considera todo un reto en la actualidad, el hecho de que se tome en consideración presume un paso importante. Pérez reflexiona que “la sorpresa es que el sujeto descubre que ese acto creativo no es nada, no es nadie, pero es ya, en sí mismo, un punto de partida y un resultado”.³¹

REFLEXIÓN FINAL

La referencia inicial fue tomar el simbolismo inmerso en el *Natarāja*, el *Shiva Danzarín*, y una vez explicado, poderlo comparar con una visión más completa de lo que tendría que ser el *diseñador* contemporáneo. Se habló del acto de crear y destruir como un ciclo, así como la oportunidad que tiene el *diseñador* de usar su ingenio y creatividad en contra de las vicisitudes que le presenta la realidad, para ofrecer una solución viable. Dicha realidad se presenta compleja,

no necesariamente porque el *diseñador* tenga malas intenciones en sus actos creativos sino, precisamente, por no entender el lugar que le corresponde al ego en todo este proceso, donde la arrogancia o la ignorancia ha llevado a transformar esta oportunidad en un ciclo de destrucción, sólo por satisfacer necesidades sin contextualizar el todo, es decir, pensar que la solución está separada del contexto y que radica en un estándar resolutivo que tiene que ser aplicado a cualquier tipo de problema de forma estandarizada, forzando su rotatividad como solución, creando necesidades falsas, que se concreta en una especie de panacea.

Esta situación de estándar resolutivo nos ha llevado a concebir la realidad y el proceso de aprender como algo fácil, como algo poco significativo, donde la comodidad que provee la innovación y la modernización le distorsiona y vuelve al conocimiento estéril y al enfoque del *diseño* vacío. La cultura de la inmediatez, aunado al hecho de que los objetos que produce el diseño sacrifican durabilidad por asequibilidad, para satisfacer la oferta y la demanda de un mercado sumamente competitivo, propone un estado de vida insostenible, no sólo hablando del ambiente sino también de la cultura y, sobre todo, de la conciencia. Dejar atrás el proceso que exige un esfuerzo mecánico que presume eficiencia, pero dirige esa eficiencia para reemplazar procesos naturales de conciencia, como son la memoria, el desarrollo de habilidades motrices, el desarrollo de criterio complejo reemplazado por facilidad de uso, a través de una interfaz que solamente busca complacer de manera temporal la pereza de pensamiento y resolución simple, lo anterior se considera como un camino equívoco del *diseñador*.

Luego entonces, la tarea primordial de un diseñador, si es que pretende fluir con su medio, será buscar un equilibrio en su proceso, como se explica en la figura conocida como el *Natarāja*; es decir, crear objetos y transformar realidades a través de procesos que promuevan el uso de la conciencia; que promuevan, a partir de su interfaz, el aprendizaje de algo; que se busque la interacción entre el usuario y el objeto priorizando la eficiencia, entendiéndose ésta como un proceso que promueve la compleja naturalidad del ser como individuo y no sólo intente reemplazar dichos procesos de conciencia y de acto, o premiar la pereza de pensamiento; buscar que este uso proponga algo constructivo a su ambiente y que se evalúe el contexto

31. F. Pérez, *Acto y proceso creativo*, op. cit., p. 22.

al cual va dirigido, la visión objetiva y filosófica como se mencionó al inicio de este escrito: la *epojé*. Si este acto creativo nos permite llegar al significado de una experiencia en la conciencia a través de no negar ni afirmar algo como un prejuicio, sino con la intención de fluir con el todo de manera más orgánica y no escalar, tal vez, hasta ese entonces, podríamos presumir de la neutralidad del *diseño*.

FUENTES CONSULTADAS

- BOAVENTURA DE S. S., *Descolonizar la Universidad. El desafío de la justicia cognitiva global*, Buenos Aires, CLACSO, 2021.
- COX, M. W. y R. Alm, *The Churn-The paradox of progress. Annual Report*, Nueva York, Routledge, 1992.
- GUIRAUD, P. *La semiología* (trad. de María Teresa Poyrazián), México, Siglo XXI Editores, 2023.
- JAPPE, A., *La sociedad autófaga. Capitalismo, desmesura y auto-destrucción*, Logroño, Pepitas de calabaza, 2019.
- KRISHNAMURTI, J., *Raíz del conflicto. La Trilogía El despertar de la inteligencia*, México, Gaia Ediciones, 2022.
- LANDES, D. S., *Progreso Tecnológico y Revolución Industrial*, Madrid, Tecnos, 1985.
- PETERSON J., *Maps of meaning: The Architecture of Belief*, Nueva York, Routledge, 1999.
- PÉREZ, F., *Acto y proceso creativo*, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2014.
- REINERT, E. S., *La globalización de la pobreza. Cómo se enriquecen los países ricos... y por qué los países pobres siguen siendo pobres*, Barcelona, Crítica, 2007.
- REYES, A. y R. Pedroza, *Profesión y profesionalismo en el Diseño Industrial*, México, Miguel Ángel Porrúa, 2015.
- SCHUMPETER, J. A., *Capitalism, Socialism, and Democracy*, vol. I, Londres-Nueva York, Routledge, 1942.
- SCHÜTZ, A., *La construcción significativa del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1.ª reimpresión en España, 1993.
- SMITH D., *The Dance of Śiva: Religion, art and poetry in South India*, Departamento de Estudios Religiosos, Universidad de Lancaster, Editorial Universidad de Cambridge, 1996.
- bin.com/2016/07/david-harvey-neoliberalism-capitalism-labor-crisis-resistance/ (Consultado el 05 de abril de 2024).
- HUXLEY, A. *Speaking Personally; Dancing Shiva*, Londres [versión en línea] En www.youtube.com/watch?v=Fdpysrmiu5l (Consultado el 13 de noviembre de 2023).
- KRISHNAMURTI, J. *Public Talk 6-Meditation is the ending of all the content of one's consciousness*, Estados Unidos de América. En www.youtube.com/watch?v=vW7keoqpsxc (Consultado el 05 de abril de 2024).
- MORRO, J., "La Destrucción Creadora de Shumpeter, su significado histórico y su proyección actual", Tesis doctoral UPF/2019, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra. En www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/667521/tjmd.pdf?sequence=1&isAllowed=y (Consultado el 05 de abril de 2024).
- PRICE, C., *Technology Is The Answer But What Was The Question?*, Londres. En www.pidgeondigital.com/talks/technology-is-the-answer-but-what-was-the-question/ (Consultado el 05 de abril de 2024).
- PROWN, J. D., *Mind in Matter: An Introduction to Material Culture Theory and Method*. Winterthur Portfolio, 1982, vol. 7, núm. 1, pp. 1-19. En www.jstor.org/stable/1180761 (Consultado el 13 de noviembre de 2023).
- UNIVERSIDAD DE GIRONA, *Diccionario Ferrater Mora*. En www.diccionariodefilsosofia.es/ (Consultado el 13 de noviembre de 2023).
- VILCHIS, L. del C., "Responsabilidad social del diseño", *Inventio*, vol. 11, núm. 25, Universidad Autónoma del Estado de Morelos. En <https://inventio.uaem.mx/index.php/inventio/article/view/248> (Consultado el 26 de junio de 2022).

Referencias electrónicas

HARVEY, D., *Neoliberalism is a political project* (interview by Bjarke Skærland Risager). *The Jacobin*. En [El simbolismo histórico inmerso en el *Natarāja* y su relación con el proceso creativo del diseño 93](https://jaco-</p></div><div data-bbox=)