
ci Coloquio
Internacional de
Diseño
2 0 1 7

Posibles Retos del Diseño

ante grandes cambios



EDITORIAL

Primera edición, octubre 2017

Posibles retos del diseño ante grandes cambios

Mtra. Laura Teresa Gómez Vera | Dra.- Liliana Romero Guzmán
Dr. Marcos Mejía López | Dr. Ricardo Victoria Uribe | Compiladores

Universidad Autónoma del Estado de México
Av. Instituto Literario 100 Ote.
Toluca, Estado de México
C.P. 50000
Tel: (52) 722 226 23 00
<http://www.uaemex.mx>
Facultad de Arquitectura y Diseño
Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional.

Para ver una copia de esta licencia visite <http://creativecommons.org>.

Puede ser utilizada con fines educativos, informativos o culturales siempre que se cite la fuente.

Disponible para su descarga en acceso abierto en: <http://ri.uaemex.mx>

ISBN: 978-607-422-871-7

Hecho en México
Made in Mexico

PÁG. 701

tren suburbano Cuautitlán Ciudad de México y tren interurbano Toluca-ciudad de México.

Juan Luis Díaz Ojeda

Jesús Aguiluz León

CAPÍTULO LIV
PÁG. 775

El Equipamiento Urbano del Municipio de Toluca como base para explicar el cambio de uso de suelo generado por el Tren interurbano México-Toluca

Enrique Cruz Plata

CAPÍTULO LV
PÁG. 792

La "construcción" de la vivienda en México, una crítica a través del proceso de diseño, la técnica y tecnología.

Mtro. Jonathan Hernández Omaña

Dr. Jesús Enrique de Hoyos Martínez

CAPÍTULO LVI
PÁG. 807

Movilidad urbana sustentable, un reto del diseño urbano en las ciudades mexicanas.

Jesús Aguiluz León

Edgar Alfonso Benítez Velázquez

CAPÍTULO LVII
PÁG. 820

Indicadores de movilidad sustentable en el área conurbada del Valle de Toluca.

Emmanuel Martínez Martínez


Jesús Aguiluz León



CAPÍTULO LV

LA "CONSTRUCCIÓN" DE LA VIVIENDA EN MÉXICO,
UNA CRÍTICA A TRAVÉS DEL PROCESO DE DISEÑO,
LA TÉCNICA Y TECNOLOGÍA.

Jonathan Hernández Omaña
José de Jesús de Hoyos Martínez



LA "CONSTRUCCIÓN" DE LA VIVIENDA EN MÉXICO, UNA CRÍTICA A TRAVÉS DEL PROCESO DE DISEÑO, LA TÉCNICA Y TECNOLOGÍA.

Jonathan Hernández Omaña¹
José de Jesús de Hoyos Martínez²

Introducción

En la actualidad las ciudades Mexicanas tienen un gran problema de oferta y abandono de vivienda, lo cual podría sonar paradójico, sin embargo, es una realidad sentida del país, la cual no es particularmente reciente, ya que como lo muestran artículos que datan desde el 2011, en México el abandono de viviendas ha crecido a más de un 60%, en un proceso el cual en palabras de uno de los artículos encontrados en línea señala la dinámica de inversión y abandono de manera general:

Cada vez más mexicanos abandonan el hogar en el que invierten su crédito de vivienda y, en lugar de venderlo o traspasarlo, prefieren perder su patrimonio pues según cifras del programa de Reasignación de Viviendas de Infonavit, en lo que va del año se han reportado 9,540 inmuebles con más de tres meses de moratoria o que están abandonados (Andraca, 2011: s/p).

Dicho fenómeno para el año de 2016 según estudios del Consejo Nacional de Organismos Estatales de Vivienda, A.C. (2015) señalan que "el Gobierno Federal prevé rescatar y reinsertar entre 47,000, y 57,000

1 Es estudiante en el programa de doctorado en diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx), Toluca, Estado de México, México. (jho_2000000@hotmail.com).

2 El Dr. Jesús Enrique de Hoyos Martínez es investigador y profesor de del tiempo completo en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx), Toluca, Estado de México, México. (jedehoyosm@uaemex.mx).

viviendas de un total de 200,000 que se encuentran en condiciones de abandono en el país" (CIDOC y SHI, 2015: 58), es decir solo se pretende reinsertar una de cada cuatro viviendas abandonadas en el país mediante estrategias de recuperación, que incluyen programas de reparación y rehabilitación, las cuales son únicamente soluciones paliativas para esta problemática y no de fondo, ya que se continua ofertando vivienda que eventualmente podría también ser abandonada.

Algunos artículos y declaraciones señalan que algunas de las causas del abandono de vivienda son el emplazamiento y oferta de estos productos en zonas no óptimas ya que generan mayores recorridos a las actividades de las personas, debido a que las compañías inmobiliarias ofertan la vivienda en la periferia de las ciudades, efectivamente generando un gasto adicional de tiempo y dinero con respecto a las actividades de los posibles habitantes.

A su vez, otra de las perspectivas relacionadas con el abandono de la vivienda es la incapacidad de ser habitadas, siendo esta problemática de las viviendas señaladas por los usuarios como: "viviendas sin interés de ser habitadas; los beneficiarios no tienen posibilidad de pagar el crédito; la calidad de la casa es inadecuada; corre un riesgo por factores naturales y está en un entorno de inseguridad por factores sociales" (Gutiérrez, 2016: s/p).

Es por ello que el presente análisis se enfocara en los aspectos sociales y de interés personal con respecto a estas viviendas.

Metodología

El presente análisis se pretende desarrollar y comparar de manera crítica los postulados de algunos autores con respecto a planteamientos en función de una búsqueda y definición profunda de las actividades del diseño y el habitar, en este caso en particular se pretende aterrizar la relación entre el desarrollo del proceso de diseñar de Jaime Francisco Irigoyen (2008), compuesto por las funciones de prefiguración, figuración, configuración y modelización con los conceptos aportados por Martin Heidegger (1965) en su obra "pensar, construir, habitar"; de las cuales surgen planteamientos que van desde antes de la acción física

del construir, hasta la concreción natural y trascendente del objeto de diseño o en este caso particular de la vivienda.

Dichos conceptos generales puede ser resumidos en la relación de los conceptos del proceso de "diseñar" y "habitar" planteados por los autores y mostradas en la tabla uno:

Tabla 1. Relación temporal con los conceptos presentados por los autor

Momento	Irigoyen (2008)	Heidegger (1951)
Antes (pensamiento)	Prefiguración/ figuración	Pensar
Durante (acción)	Configuración	Construir
Después (creación u operación)	Modelación	Habitar

Fuente: Información propia (Hernández, 2017).

Es por ello que inicialmente se tendrá que recopilar lo expresado por estos autores y explorar de manera amplia las coincidencias con respecto a los conceptos presentados a través de un análisis crítico y analítico.

Comprendiendo la vivienda desde la técnica proyectual

En un inicio Irigoyen expresa que el diseño en el caso de la arquitectura responde a ciertos aspectos definidos (referidos como retículas), los cuales permiten concebir aspectos como la geometrización de los objetos, sin embargo, esto solo es una herramienta propia de un sistema de organización y entendimiento de la disposición del objeto, y expone que es necesario identificar en principio el medio del cual surgen la objetivación y abstracción del pensamiento así como la imaginación para después traducir lo cognoscible a lo realizable.

Para ello el autor realiza una jerarquización de los grados del ser y la existencia de los objetos, partiendo desde el objeto que "es allí" (o es definido como una existencia natural) y aquellos elementos que han sido creados o como textualmente lo expresa el autor "Cuando el objeto de diseño es tal, está ahí. Y es y está porque se conoce y reconoce. Así se ha construido o se construye" (Irigoyen, 2008: 55). Partiendo entonces de este primer acercamiento al objeto a través de la contemplación del objeto y sus relaciones; resultando en conocimientos de distintos niveles como:

- **La suposición o conjetura:** se constituyen las imágenes o conocimientos iniciales de la propuesta.
- **La opinión (doxa) creída (pistis):** conocimiento no verificado pero complejo que agrupa agentes relacionados con el objeto o producto.
- **La razón como forma lógica:** fundamenta y constituye los objetos y entidades de diseño, los caracteriza y les asigna características particulares.
- **La inteligencia filosófica:** soporta el mundo del ser social, y precede a cualquier actividad o tipo de trabajo, en esta se otorgan cualidades y capacidad de definir objetos y trasladarlos al mundo real.

Sin embargo, hasta este punto únicamente se ha comprendido el primer acercamiento al conocimiento del objeto, siendo lo que precede a este concepto el conocer a esta entidad en dos niveles, por una parte a nivel de reconocimiento (que comprende las acciones de conocimiento del diseñador para crear un objeto, el fenómeno de conciencia y conocimiento producto del proceso y el carácter discursivo que el diseño asumirá como proceso), y por otra el proceso para hacerlo o de identificación el cual pueden surgir elementos tales como la <conciencia> o en un sentido más personal <la intuición>.

Una vez alcanzado este estadio de comprensión e identificación del objeto es posible empatar las relaciones del mismo con otros o generar la modelización de las interacciones con otros, es decir, se generara un orden relativo con respecto a las cosas en función a los conocimientos adquiridos del mismo, sin embargo, dicho proceso debe de ser realizado con un sentido constante de autocrítica, ya que de lo contrario la ingenuidad u autocomplacencia podría generar un análisis de subordinación con identidades míticas o establecidas en funciones

de conocimiento básicas (aunque aceptadas moral y socialmente), e identificar que los objetos no se establecen únicamente a través de meras formas, sino, de elementos con sustancia, que son propias de la realidad de los objetos y que los individuos conocen, comprenden y emplean a niveles más elevados que el empírico, aunque en muchos casos también se deberá de conocer que existen conocimientos establecidos por factores diferentes a la experiencia como es el caso de los conocimientos establecidos por alguna autoridad, costumbre o acuerdo adoptado como estándar de una norma social.

Estos conocimientos son usualmente atribuidos a corrientes históricas en las cuales se identifican dos posibles posturas de conocimiento:

- **La idealista:** responde a una ideología en la que se considera al diseño como una acción primigenia, que es natural de aquel que diseña, y que relaciona al mundo objetivo y objetual como un derivado del conocimiento.
- **La materialista:** afirma que el ser social es primero y que el conocimiento es una de sus diversas manifestaciones históricas, pero se complica con las determinaciones realizadas por los hombres.
- Siendo entonces el diseño definido en profundidad de la siguiente manera:

El diseño es un proceso en el cual la definición de las cosas se establece por aproximaciones más o menos sucesivas desde la manera como se proponen los criterios metodológicos, hasta la selección de los modelos de cálculo con los cuales se definen todos los parámetros importantes, que hacen factible el proceso de su realización. Incluye hasta la definición accidental de los objetos (Trigoyen, 2008: 165).

Sin embargo, estas aproximaciones siempre tendrán que contemplar la posibilidad del error, por lo que en un esfuerzo por eliminar la incertidumbre y dar certeza a los procedimientos se echa mano de ciencias como la matemática, la cual se vincula por su origen a la actividad del diseño para "validar" conceptos que han surgido de la "nada", es decir, trata de validar sus propuestas a través de una ciencia que permita objetivizar las propuestas y las sustente a través de un sistema que también ha sido creado, pero que no responde a procedimientos como la intuición, sino a la comprobación de ciertos modelos o escenarios.

Es en este punto que el autor propone un proceso para abordar el quehacer del diseño en el que se conjunten tanto los aspectos objetivos como subjetivos (o surgidos de la intuición), en dicho procedimiento se incorpora un proceso de organización en el que mediante cuatro fases (o momentos) se identifica y realiza la concepción del objeto, siendo estos:

- **1. La prefiguración:** "es el momento cuando se asimilan elementos factores, determinaciones, condiciones, opiniones, conceptos, ideas, posiciones, imágenes, criterios, información, evocaciones, etcétera, es decir, todo con lo que se inicia el proceso de diseño" (Irigoyen, 2008: 198), es decir, es cuando ocurre el intercambio o traslado ente el contexto material y el pensamiento.
- **2. La figuración:** "Inicia la formalización. Se definen y deciden partes y elementos" (Irigoyen, 2008: 198), se puede decir, que es cuando se realiza el intercambio simbólico posterior, o de interpretación de los objetos identificados en la prefiguración, mediante un proceso de mediación, comprensión y transferencia, usando como figura principal a la abstracción.
- **3. La configuración:** la configuración ocurre casi al mismo tiempo que la figuración, sin embargo en esta se traslada lo que inicialmente eran relaciones en estructuras y esquemas, es decir los deseos, objetos y objetivos son determinados por un orden lógico y pon ende sentido, determinando así al objeto mismo.
- **4. La modelización:** Esta etapa es considerada como aquella en la que la propuesta de diseño puede llegar a su realización como objeto o ser modelado, alcanzando así una conclusión empírica (existente de manera natural o material), y adquiriendo características como "consistencia, autonomía, suficiencia, congruencia, pertinencia" (Irigoyen, 2008: 199), que son considerados atributos materiales.

Siendo entonces a manera de síntesis un proceso, en el cual la condición analógica permite unir el sentido con la naturaleza flexible, entre los procedimientos y componentes de los mismos, siendo un modelo que se basa fundamentalmente en aproximaciones y conjunciones posibles y probables, como se muestra en la figura uno:

Figura 1. Esquema sintético del proceso de diseño.



Fuente: Información propia, (Hernández, 2017), elaborado en base a (Irigoyen, 2008).

Una vez identificados estos elementos es necesario incorporar un mayor número de variables exógenas al análisis, por ejemplo, la lógica del costo, del precio y valor orientados a fines de lucro (u obtención de ganancias), las cuales determinarían el sentido de realización de los objetos, o en palabras del autor "El éxito social y económico de los productos diseñados depende de esta disposición lógica. Por tanto debe de investigarse de manera amplia su problemática" (Irigoyen, 2008: 202); por lo que se requeriría identificar y satisfacer necesidades sociales, económicas, históricas e incluso psicofísicas de los individuos para ofrecerles un producto "exitoso".

El problema del habitar y el "riesgo" de la estandarización

Es en este punto donde es posible integrar la perspectiva de Martin Heidegger (1951) al asunto del diseño de los objetos, particularmente la vivienda, quien presenta una crítica a la manera en la que posteriormente a la segunda guerra mundial Alemania construía casas habitacionales de manera desmedida, las cuales en un tono irónico el autor señalaba que "destruían la idea de la habitabilidad", es decir, a pesar de ofrecer un producto para cubrir las necesidades básicas de habitación de los individuos, estas en esencia no ofrecían un satisfactor y únicamente contribuían al desarrollo del <capitalismo voraz> que solamente pretendía el posicionamiento de productos en el mercado.

Esta lógica puede ser extrapolada al problema actual de masificación de la vivienda en México, en el cual las compañías inmobiliarias construyen y ofrecen una cantidad desmedida de viviendas, las cuales son ubicadas en zonas alejadas de los centros urbanos debido a que

en estas representan un costo de inversión menor en cuanto al costo del suelo, impuestos, y servicios; sin embargo, en relación con la movilidad de los habitantes estos conjuntos habitacionales usualmente también conllevan a generar desplazamientos más largos para realizar cualquier tipo de actividad, siendo esto un costo constante y de largo plazo que en lo general no es considerado por los compradores al adquirir estos bienes.

Con respecto a la construcción, el autor señala que el pensar en la construcción no está referido únicamente a la actividad material del construir, ya que en sí el análisis del construir no se refiere a la arquitectura misma, si no a la construcción de la región a la que se pertenece, y por lo tanto define el habitar y construir de la siguiente manera:

Al habitar llegamos, así parece, solamente por medio del construir. Este, el construir, tiene a aquel, habitar, como meta. Sin embargo, no todas las construcciones son moradas. Un puente y el edificio de un aeropuerto; un estadio y una central energética; una estación y una autopista; el muro de contención de una presa y la nave de un mercado son construcciones pero no viviendas. Sin embargo, las construcciones mencionadas están en la región de nuestro habitar. Esta región va más allá de esas construcciones (Heidegger, 1951: 1).

Es decir, existen maneras particulares en las que el hombre habita, ya que dicha acción no solo está limitada a la actividad de albergar al hombre, porque por ejemplo un camionero podría llegar a considerar la autopista su casa, sin embargo, este no se aloja en ella; siendo entonces en un inicio la primera función del ocupar un lugar una relación en el pensamiento del lugar – el objeto – el sujeto.

En el caso de las viviendas, es imaginable que el fin y su uso sea el permitir habitar, sin embargo, esta acción también conlleva a "construir", siendo estas acciones usualmente antecedidas de la función <pensamiento> en la que el hombre se proyecta en un lugar, o en otras palabras, bajo la aplicación del esquema de medio-fin se estaría desconfigurando una relación lineal directa entre estas acciones, ya que el construir no es únicamente en el medio y la manera de habitar, sino más bien es parte de un procedimiento complejo y emergente de una intención primigenia, ya que como lo explica el autor "el ser hombre implica estar en la tierra como mortal, significa: habitar" (Heidegger, 1951: 2); es decir, el hombre llega a ser hombre en la medida que perdura o supera su condición "mortal" o en una función un tanto más trascendental, o en otras palabras en medida en la que este puede "permanecer" en un lugar.

Siendo así, al tratar de definir técnicamente el concepto de construir, que este pueda ser comprendido en el sentido de "abrigar y cuidar", funciones que no están relacionadas con ningún aspecto de consumo o producción, sin embargo, el construir aquí, es a diferencia de la mera función del cuidar, una acción que conlleva un "erigir"; existiendo entonces dos modos de construir:

- Construir como cuidado, del latín "colere", referente a cultura.
- Construir como levantar edificios o "aedificare", referente a las técnicas constructivas.

Cabe destacar que ambos conceptos son integrados por el construir y habitar, o la manera en la que el ser humano habita "cotidianamente" o habitualmente.

Es en este punto en el que emerge la necesidad de comprender el pensar, ya que al generarse la siguiente función de trasladar nuestras acciones a la realidad o en palabras de Heidegger "No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida en que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitan" (Heidegger, 1951: 3), siendo de esta manera que requerimos identificar la esencia del habitar, para poder responder de manera eficiente y eficaz a esta problemática.

En este aspecto es importante identificar al concepto de "cuidar" como una función que no consiste únicamente en la permanencia de lo cuidado, sino en un incremento positivo, con respecto a su esencia, es decir, es cuando propiamente se re-alberga algo en esencia, o cuando en correspondencia con la palabra se rodea de una protección y se pone a buen recaudo. Generando una función o rasgo fundamental del habitar como "el cuidar" (custodia o velar) por parte de los mortales (o aquellos que están en la tierra) de aquello que existe permanentemente (o es divino), siendo entonces el habitar en su comprensión más completa de transcendencia de la mortalidad a la divinidad.

Comprendiendo de esta manera, que el concepto de habitar, y estimar la esencia de la vivienda en la actualidad es demasiado pobre y limitada, ya que se construyen elementos (tanto teóricos como materiales) que ya no

responden a esa concepción profunda del <habitar>, sino únicamente se responde a un pensar simplificado en el cual se categoriza a todo como una cosa, transigente y destinada a extinguirse con su propietario. Simplificando a su vez la comprensión del lugar a un simple espacio o concepto de frontera o delimitación espacial.

Sin embargo, en este aspecto Heidegger plantea que esta frontera no es necesariamente mala, ya que a diferencia de las concepciones simplistas que la identifican como el término de algo, en realidad significa donde "algo comienza a ser lo que es (comienza su esencia)" (Heidegger, 1951: 5), es decir, es cuando lo que es esencialmente dispuesto adquiere su esencia, por lo que en palabras del autor "De ahí que los espacios reciban su esencia desde lugares y no desde <<el>> espacio" (Heidegger, 1951: 5).

Pudiendo así identificar una función primordial en el pensamiento de Heidegger, la cual permite comprender que el lugar no es creado en el momento en el que se edifica o se habita, sino que este comienza a existir de manera inmaterial en el momento en el que el hombre se proyecta en el lugar, como un ser mortal que pretende "habitar" y para lo que requiere tanto construir de manera material (técnica) como inmaterial (esencia), permitiendo así generar un "habitar habitual", el cual en caso de poder satisfacer las necesidades de la persona y adecuarse a entorno podrá alcanzar la permanencia y por lo tanto la trascendencia temporal y espacial, convirtiéndose en un objeto "divino", que será entendido como un objeto que existe naturalmente y ya no depende solo del pensamiento y actividad del individuo para existir por sí mismo, es decir, este ha adquirido una esencia propia.

Este concepto permite identificar de manera general el por qué muchos de los conjuntos habitacionales en la actualidad tienden a fracasar y ser abandonados, ya que estos únicamente son edificados (materialmente), pero no son "construidos"; y únicamente emergen a partir de una función "económica" la cual no puede ser apropiada por los usuarios y no ofrecer beneficios más allá del resguardo espacial, o en otras palabras, por que aquellos que habitan en estas viviendas son vulnerables en otros sentidos al no poder generar un habitar cotidiano, y únicamente se dedican a "estar" (en los mejores de los casos) o "sobrevivir" en una vivienda conceptual, moral y espiritualmente "vacía", o como lo plantea

Marc Augé "un no lugar", ausencia la cual es usualmente mitigada al implementar tecnologías que mejoren el "confort" en las viviendas, sin embargo, incluso con la incorporación de estos elementos, al largo plazo este tipo de viviendas "vacías" tienden a no superar la prueba del tiempo.

Resultados

De manera general es posible identificar como a través del análisis de los conceptos presentados por estos dos autores que el procedimiento de creación de una vivienda es un procedimiento complejo que únicamente puede llegar a buenos términos a través del entendimiento del proceso y la comprensión profunda de los objetos así como la manera en la que estos se van cargando de significados.

Siendo posible trasladar de manera directa estos conceptos al análisis de una problemática común en la actualidad, la cual buscaría la explicación del abandono de viviendas en la actualidad, ya que en muchos casos se ha catalogado a este fenómeno como resultado de la "crisis" económica moderna, sin embargo, este fenómeno en realidad va más allá de lo que una mera función económica podría describir, y no explicaría el por qué se sigue ofreciendo una vivienda de estas características a pesar de que en muchos casos será abandonada o "sub-habitada", simplificándose la dinámica de habitar a la creación de "ciudades dormitorio" donde no es posible desarrollar toda la gama de actividades propias del habitar, y únicamente se limitan al uso mínimo de las viviendas en actividades "pasivas" como el dormir o descansar.

Podría entonces afirmarse que este comportamiento únicamente responde a la actividad de circulación de capital, es decir, las casas se construyen por que se requiere ejecutar obra para circular materias primas, ofrecer empleos y apropiarse o "humanizar" el espacio³, sin embargo, esto no responde al por que las viviendas siguen siendo "consumidas" por algún segmento sin modificar sus características, siendo entonces requerida una explicación a través de lo postulado

3 Hugo Alvar Aalto en su obra "La humanización de la arquitectura" (1982), plantea que el proceso de humanización siempre será una labor destructiva con respecto al ambiente, ya que se está modificando el estado original del lugar para adecuarlo a la actividad humana, desplazando así todas las flujos naturales inherentes al sitio.

por Heidegger donde dichas viviendas están diseñadas para ser un "producto" que termina su función al ser comercializado, sin embargo, en esencia tiene deficiencias al ser habitado, ya que en la mayoría de los casos las viviendas no permiten el habitar ya que en ningún momento sus funciones de diseño corresponden a la actividad de habitar (o incluso cuidar), sino únicamente al "consumir"; lo cual respondería también al ¿por qué el diseño de dichas viviendas puede ser transportado de manera indiferente entre zonas con distintas características ambientales y de entorno?

Lo cual muestra que el proceso de diseño de estas viviendas responde a una función simplificada por la dinámica de la oferta-demanda o problema-solución analizado de manera directa, sin incorporar al proceso de diseño todas las funciones explicadas por los autores antes mencionados, lo cual se traduce en el fracaso de este "objeto", que podría decirse no fue diseñado, ni construido; sino únicamente edificado materialmente.

Como complemento a esta idea autores locales como Jesús Enrique de Hoyos Martínez en su análisis sobre la habitabilidad (2014), proponen la definición del habitar de la siguiente manera:

En el contexto del habitar, no se agota solo los ámbitos más próximos como la habitación, se refiere, fundamentalmente, a la casa como constructo de los que habitamos, es el *ethos* [...] donde se reconoce al otro y lo otro en constante convivencia, la cultura (De Hoyos, Macías and Jiménez, 2014: 68).

Siendo esta definición una que incluye la concepción del proceso de diseño complejo la cual se caracteriza por la incorporación de "saberes, conocimientos, tecnologías y ciencias", las cuales permitan una concepción profunda con respecto al contexto espacio-temporal, en el cual se desarrollen los argumentos que permitan orientar la construcción de lugares a partir de las condiciones de un colectivo social y su cultura; donde no solo se "radique" o "viva" en espacios limitados que únicamente correspondan a un listado de necesidades y funciones, sino que estos permitan crear espacios de significación y gozo, que eventualmente se consoliden como un concepto "natural" a la vivienda y permitan la permanencia y pertenencia del sitio.

El proceso de diseño de viviendas es un procedimiento complejo que requiere no solo de la incorporación de las funciones "superficiales" que podrían ser simplificadas por un proceso dialéctico de <problemática – solución>, ya que si este proceso carece de un análisis lógico profundo estará destinado a fracasar, ya que de no abordar dicho planteamiento a través de la búsqueda de la "esencia" del objeto (en este caso la vivienda), e identificar el proceso de diseño con el que es conformado no solo por acciones y conceptos, sino por un gran proceso que va de la comprensión personal, a la colectiva, de lo intuitivo a lo conocido y de lo momentáneo a lo trascendente o perpetuo.

Es importante mencionar que la problemática de vivienda no puede (ni debe) ser abordada únicamente desde la perspectiva económica o utilitaria, ya que esto limita de manera amplia la capacidad de responder y solucionar estas problemáticas, ya que de lo contrario como se presentó al inicio de este artículo las soluciones únicamente serán acciones paliativas, que atienden de manera superficial una problemática de fondo la cual seguirá extendiéndose por el territorio nacional, desperdiciando recursos y obligando a los habitantes a "sacrificar" su patrimonio.

Bibliografía

Alvar, A.H. (1982) *La humanización de la arquitectura*, Segunda edición, Barcelona: Tusquets editores.

Andraca, G. (2011) *Abandono de casas en el país crece 62%: Infonavit*, 19 Diciembre, [Online], Available: <http://eleconomista.com.mx/sistema-financiero/2011/12/19/abandono-casas-pais-crece-62-infonavit> [15 Mayo 2017].

CIDOC y SHI (2015) *Estado actual de la Vivienda en México 2015*, Primera edición, México: Gobierno de la República.

De Hoyos, M.J.E., Macías, Á.Y. and Jiménez, J.J.d.J. (2014) 'Habitabilidad: Desafío en diseño arquitectónico', *Legado*, no. 17, pp. 63-76.

Gutiérrez, F. (2016) *Casas abandonadas, fenómeno a combatir*, 3 Febrero, [Online], Available: <http://eleconomista.com.mx/sistema-financiero/2016/02/03/casas-abandonadas-fenomeno-combatir> [15 Mayo 2017].

Heidegger, M. (1951) 'Construir, habitar, pensar', Darmstadt, Alemania, 8.

Heidegger, M. (2000) 'Carta sobre el humanismo', Madrid.

Irigoyen, C.J.F. (2008) *Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica*, Segunda edición, México: Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.

