
Resumen: El proceso de diseño arquitectónico influye en el razonamiento del diseñador arquitectónico, es así que, el diseñador arquitectónico se convierte en sujeto de investigación, por lo que interesa. Por lo cual, se recurre a entender la percepción y la creación, desde dicho sujeto de estudio.

Palabras clave: procesos de diseño arquitectónico - conceptualización - imágenes visuales

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 178]

⁽¹⁾ **Francisco Farit Acosta Pérez.** Arquitecto por la Universidad de Guanajuato y maestrando en la Maestría en Arquitectura de la Universidad Autónoma de Querétaro, con obtención de la Beca Nacional para Estudios de Posgrado (CONACYT). Se desempeña como profesor en la Universidad Autónoma de Durango, Querétaro.

El diseñador arquitectónico

“Ahora veo con ojos serenos el mismo pulso de la máquina”
(Era un fantasma del deleite, poema de William Wordsworth)

El proceso de diseño arquitectónico influye en el razonamiento del diseñador arquitectónico, es así que, el diseñador arquitectónico se convierte en sujeto de investigación, por lo que interesa comprenderlo. Por lo cual, se recurre a entender la percepción y la creación, desde dicho sujeto.

Proceso de percepción y creación del diseñador arquitectónico

“...la percepción y la creatividad están conectadas muy íntimamente... cualquier criatura, cualquier ser, cualquier alienígena que es capaz de hacer actos de percepción también es capaz de crear porque en ambos casos se usa la misma maquinaria.”
(Blaise Agüera y Arcas, 2016, min.15:53)

Antes de continuar, si bien la percepción y la creación, como se va a comentar a continuación, podría aplicar a muchos sujetos, es importante recalcar que aquí se hace con la intención de abordar la etapa de conceptualización arquitectónica del proceso de diseño arquitectónico, por lo cual, el sujeto es el diseñador arquitectónico. Sin embargo, esto no quita que lo que se desarrolle en este apartado sirva para otros sujetos.

Para comprender el proceso de conceptualización arquitectónica desde el diseñador arquitectónico, se recurre a la Inteligencia Artificial (I.A.), esto por lo que comenta Blaise Agüera y Arcas (2016): “Desde el principio, se diseñó (la informática) siguiendo el modelo de nuestra mente. Y eso nos da la capacidad de comprender mejor nuestra propia mente y de ampliarla.” (min. 16:44). Es decir, la I.A. nace de la comprensión de los mecanismos de la mente para hacer cosas. En ese sentido, la percepción y la creación se entienden como mecanismos mentales, los cuales se han investigado de manera prolífica en los últimos años (por ejemplo, OpenAI o Google AI).

Aquí se recurre a Blaise Agüera y Arcas (Google AI) para entender los procesos de percepción y creación que llevan a cabo los diseñadores arquitectónicos. Dicho autor, en 2016, señala que la percepción es “el proceso por el cual las cosas que hay en el mundo, sonidos e imágenes, pueden convertirse en conceptos en la mente” y que “la otra cara de la percepción es la creatividad: convertir un concepto en algo que hay en el mundo” (min.00:29). Así, el autor sugiere que la percepción y la creación contienen las mismas variables, lo que cambia es el sentido de la operación: “Creo que Miguel Ángel tenía una visión aguda en esta doble relación entre la percepción y la creatividad. Esta es una de sus célebres citas: ‘Cada bloque de piedra tiene una estatua en su interior, y el trabajo del escultor es descubrirla. Pienso que Miguel Ángel quería decir que creamos al percibir, y que la propia percepción es un acto de imaginación y es la materia de la creatividad’” (min.01:12).

Las variables operacionales a las que se refiere el autor son:

imagen aprendizaje concepto

Donde la operación para la percepción es:

imagen “x” aprendizaje = concepto

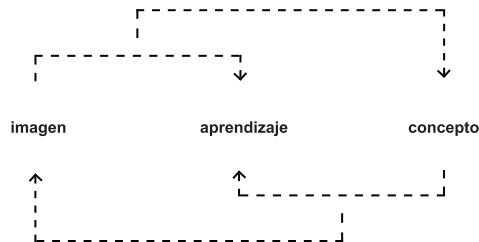
Continuando con Blaise Agüera y Arcas (2016), indica que el operador de multiplicación “x” no es lo que sucede realmente sino una serie de operaciones matemáticas más complejas. Mientras, la variable imagen es todo aquello que llega del mundo y que reconoce

el cuerpo por medio de sus sentidos, y la variable concepto es el nombre que se le asigna a cada imagen. La parte dura de la operación es la variable aprendizaje, donde el mismo autor menciona que es un proceso iterativo donde se tienen muchas imágenes conocidas asociadas a un mismo concepto creando conexiones neuronales.

Ahora, si se invierte la operación, se tiene lo que es la creación:

imagen = aprendizaje "x" concepto

Toda percepción viene de una imagen (de cualquier sentido del cuerpo) y toda creación se convierte en una imagen (para cualquier sentido del cuerpo). Por eso se dice que la percepción y la creación usan los mismos mecanismos y solo cambian el sentido de la operación. Por lo tanto, la clave está en el aprendizaje, es la parte medular de la percepción y la creación. Por un lado, para convertir una imagen a un concepto (que dicha imagen tenga un significado), la imagen debe de ser reiterada en varias ocasiones por el sentido que la percibe. Por otro lado, para convertir un concepto a una imagen (pasar de un significado a una imagen) se recurre a lo que se tiene aprendido para crear, es decir, se recurre a las imágenes y las asociaciones que tienen. Por lo que se propone el siguiente diagrama para entender la percepción y la creación. Donde no existe como tal un inicio establecido, porque se va y se viene: de una imagen a un concepto y de un concepto a una imagen: percepción ↔ creación. Y, lo que los une y les da esa continuidad fluida es el aprendizaje, funcionando como puente:



Entonces, el diagrama anterior, de acuerdo con lo hasta ahora desarrollado, es el modelo de percepción y creación, modelo que ayuda a entender esos mismos procesos de la mente del diseñador arquitectónico. Ambos son relevantes para los intereses de esta investigación, porque, como se vio, los dos están íntimamente relacionados: se crea al percibir y se percibe al crear.

Ahora, en el caso del proceso de percepción del diseñador arquitectónico, durante su proceso de diseño, la imagen que percibe el diseñador arquitectónico es un ambiente. En el caso de la creación, en la misma situación y el mismo sujeto, la imagen que crea es un escenario.

El ambiente percibido puede considerarse que sucede de la misma manera que con otros sujetos, pero se hace énfasis en que el sujeto que interesa es el diseñador arquitectónico.

Para esto, Avatar Flores (2016) menciona que el ambiente juega un papel importante en la percepción, ya que es donde se encuentra inmerso el organismo, lo cual tiene una influencia que “determina finalmente la realidad percibida” (p.153). Pasando con Jacob von Uexküll (citado por Ludwig von Bertalanffy, 1976), el Umwelt (ambiente) de un organismo es un recorte que depende del propio organismo, de su propia organización: “del gran pastel de la realidad, cada organismo vivo corta una rebanada, que puede percibir y a la cual puede reaccionar gracias a su organización psicofísica, es decir, a la estructura de sus órganos receptores y efectores” (p.239). Sin embargo, como menciona Barbo (2021): “...en el mundo de hoy, hay otra capa que se agrega a nuestra experiencia”. Si bien, la autora de dicha cita hace énfasis en el uso de algoritmos en medios de comunicación, aquí se hace referencia a la técnica, al “saber hacer” (origen etimológico) del proceso de diseño arquitectónico porque se agrega a la experiencia del diseñador, influyendo en su actividad perceptiva y creativa. Es importante traer esto de vuelta para ver la diferencia de la percepción, y por consecuencia en la creación, en un sujeto denominado diseñador arquitectónico, la cual radica en su proceso y las herramientas que usa a lo largo de este. Entonces, la imagen percibida por un diseñador arquitectónico no depende solamente de la organización psicofísica, también depende de la técnica (aplicada en los procesos de diseño arquitectónico) y los medios derivados de ella.

En cuanto al proceso de creación de un escenario, entendiendo éste como una imagen creada por un diseñador arquitectónico, se trae de vuelta lo que Blaise Agüera y Arcas (2016) menciona: “la percepción es un acto de imaginación y es la materia de la creatividad”. Pero, ¿por qué la percepción es un acto de imaginación y por qué es la materia de la creatividad? La imaginación parece mal entenderse como un acto subjetivo, que ocurre al interior de un sujeto, y, de acuerdo con Gilbert Simondon (2013), es “la psicología de las facultades la que crea una barrera conceptual, debido a que las facultades han sido definidas según las tareas dominantes: anticipar, percibir, recordar; a los tres momentos del tiempo corresponden percepción, memoria, imaginación” (p.10). Sumado a esto, Oliver Sacks (2009) comenta algo interesante al respecto: “Vemos a través de los ojos. Pero también vemos con el cerebro. Y ver con el cerebro a menudo se denomina imaginación” (min.0:03). Lo que sucede es que al percibir se está imaginando (creando imágenes) y de la percepción se obtienen imágenes con las cuales se crea, haciendo de la imaginación algo omnipresente al organismo. Hasta aquí se destacan dos cosas, la primera es la importancia de la imaginación como principal proveedor de materia prima en el proceso de creación del diseñador arquitectónico; y la segunda, la imaginación como constante en los procesos de percepción, creación y memoria.

Pero ¿por qué escenario? Para empezar, una definición de escenario la da Lawrence Wilkinson (1995) mencionando que el futuro es impredecible y no se puede conocer con precisión qué sucederá, pero se pueden hacer aproximaciones con escenarios, que son posibilidades del futuro que interesa. Por otro lado, Elisabet Roselló (s.f.) lo define como “una descripción coherente de un mundo futuro concreto, que permita como mínimo entender tanto los cambios que han producido esa realidad posible, así como los retos, las consecuencias, o las oportunidades que ese nuevo mundo podría acarrear”. Además, los escenarios ayudan “a expandir la comprensión de una organización sobre el riesgo futuro mediante la exploración sistemática de futuros plausibles” (University of Washington

Urban Ecology Research Lab, 2008, p.4). Por lo cual, el escenario, como lo han planteado estos autores, es una imagen que trae consigo información de algo.

Para completar la idea, y enlazar la producción de imágenes con los escenarios, Anil Seth (2017) aporta que la percepción es un proceso de “conjeturas informadas donde el cerebro combina señales sensoriales con sus expectativas o creencias anteriores sobre cómo es el mundo para formar su mejor conjetura de lo que causó esas señales” (min.4:19), es decir, que el cerebro predice lo que se percibe y genera lo que el mismo autor denomina “alucinaciones controladas”: “Si la alucinación es una especie de percepción no controlada, entonces la percepción aquí y ahora es también una especie de alucinación, pero una alucinación controlada donde las predicciones del cerebro reinan sobre la información sensorial del mundo” (min.8:12). Así, el mismo Anil Seth (2017), le da un giro a la percepción: “No solo percibimos pasivamente el mundo, lo generamos activamente. El mundo que experimentamos viene tanto, si no más, de adentro hacia afuera que de fuera hacia adentro” (min.6:44), lo que hace a la percepción una productora de imágenes cargadas de información, materia para la creatividad, la cual produce más imágenes cargadas de información. Así, el escenario, en el proceso de creación del diseñador arquitectónico, se entiende como una conjetura informada, una imagen creada a partir del aprendizaje, cargada de información, que ayuda al sujeto a comprender posibles relaciones donde no las hay todavía.

Comprendiendo el proceso del diseño arquitectónico

Si bien, el diseñador arquitectónico es el sujeto de investigación de esta tesis, la actividad que interesa es su proceso de diseño arquitectónico y, para ser precisos, sólo una etapa de esta: la conceptualización. Recapitulando, el proceso de diseño arquitectónico es relevante porque es el que orienta el razonamiento del diseñador, ya que la técnica es otro layer que se adhiere a los procesos de percepción y creación del sujeto, dándole una reversión posthumanista a la noción del proceso: el diseñador arquitectónico no diseña porque razona, más bien, razona porque diseña, que depende de la apropiación técnica del proceso. Esta noción es similar al rol del diseño arquitectónico mencionado por Avatar Flores Gutiérrez (2020): “El diseño arquitectónico asume entonces el rol de un proceso configurador dentro del sistema vital, un sistema autopoietico que permite la generación de su propia estructura, una estructura congruente con el sistema mismo” (p.120). Es decir, el proceso de diseño arquitectónico tiene influencia activa en la definición, no sólo del razonamiento del sujeto diseñador, sino de toda la estructura del sistema en el que está inmerso.

Por otro lado, se habló de la arquitectura como una disciplina proyectual, que se sale de las categorías con las que se clasifican: arte, ciencia y tecnología; generando una cuarta posición: lo proyectual. Y la característica inherente que se le da a estas disciplinas es la prospección, entendiendo esta como una capacidad de ver posibilidades de relación entre información, donde no la hay, lo que lleva a la producción de imágenes prospectivas (escenarios), imágenes que vienen cargadas de información.

Además, se mencionó que dentro del proceso de diseño arquitectónico existen fases, donde la que interesa aquí es la inicial: la conceptualización. Entendiendo por conceptualización como un proceso de asociación, donde se asocian conceptos con conceptos a través de imágenes para establecer las primeras posturas ante el problema.

En este apartado se distinguirá el objetivo del proceso de diseño arquitectónico, así como sus etapas, profundizando en la fase de conceptualización, y se traerá el fenómeno arquitectónico como base epistemológica que sigue el proceso del diseño arquitectónico.

Habitabilidad: objetivo del proceso de diseño arquitectónico

Para comprender el proceso de diseño arquitectónico, hay que empezar por entender que intenta hacer, o mejor dicho cuál es el objetivo de esta actividad. En ese sentido, Guillermo López Domínguez y Avatar Flores Gutiérrez sugieren la habitabilidad (s.f.), critican como el paradigma actual, bajo el cual se sustenta la enseñanza y la práctica arquitectónica, permite una enorme diversidad de aproximaciones por la falta de un objetivo en común, dentro de la disciplina: “La enseñanza del diseño arquitectónico, habitualmente, tiene la peculiaridad de ser prácticamente un tema de subjetividades, basado en la perspectiva de quien lo lleva a cabo o de quien lo enseña” (p.2, s.f.). Los mismos autores proponen la habitabilidad como objetivo común del proceso de diseño arquitectónico: “La habitabilidad es entonces el objetivo que se persigue en un proceso de diseño arquitectónico, y por lo tanto el fin del proceso. Por lo tanto, la habitabilidad asume el rol de sistematizador del diseño arquitectónico en el Sistema vital habitable” (p.12, s.f.).

La razón de elegir la habitabilidad como objetivo en común puede verse por lo que Esther Magos Carrillo (2019), siguiendo a Heidegger, menciona que la habitabilidad “es una cualidad de cualquier espacio que es vivido y percibido”, haciéndola una propiedad clara e imparcial. Por otro lado, y regresando con Guillermo López Domínguez y Avatar Flores (s.f.), la elección de la habitabilidad como objetivo común, emerge de la visión de la vida como un sistema, el sistema vital: “La vida es un sistema de necesidades y de los medios para su satisfacción” (cita de Alekséi Leóntiev en Guillermo López Domínguez y Avatar Flores, s.f., p.7). Esto permite entender sistemáticamente el proceso de diseño arquitectónico: “El diseño arquitectónico asume entonces el rol de un proceso configurador dentro del sistema vital, un sistema autopoietico que permite la generación de su propia estructura, una estructura congruente con el sistema mismo” (Avatar Flores, 2020, p.120).

Por otro lado, y para ampliar esta visión, es pertinente traer lo que menciona Benjamin Bratton (2019) con la noción de terraformación:

El término “terraformación” generalmente se refiere a la transformación de los ecosistemas de otros planetas o lunas para hacerlos capaces de albergar vida similar a la de la Tierra, pero las inminentes consecuencias ecológicas de lo que se llama el Antropoceno sugieren que en las próximas décadas necesitaremos terraformar la Tierra si queremos que siga siendo un anfitrión viable para su propia vida.

El mismo autor sugiere que la terraformación es algo inminente, es decir que va a ocurrir sin importar nada, la cuestión es cómo se participara en ella, lo que lleva a preguntarse cuál, qué y para qué fines se llevará a cabo (Benjamin Bratton, en *The Terraforming Media* 2020, min. 6:00). Por otro lado, la participación en esta terraformación por venir debe ser desde la diversidad, como menciona Yuk Hui (2021): “El pensamiento planetario no se trata de preservación de la diversidad, que se ubica a sí misma en contra de la destrucción externa. Se trata más bien de la creación de la diversidad”. Siguiendo con el mismo autor, indica que la diversidad que el pensamiento planetario reclama es: la biodiversidad, noodiversidad y la tecnodiversidad; donde la biodiversidad y la noodiversidad están condicionadas por la tecnodiversidad (Yuk Hui, 2021).

Esta noción de terraformación (Benjamin Bratton, 2019) y la de sistema vital habitable (Guillermo López Domínguez y Avatar Flores, 2019) son paralelismos que emergen para direccionar la actividad arquitectónica, aunque tienen discursos diferentes, ambos apuntan al mismo objetivo: la creación de entornos habitables (como nota, cabe destacar que aquí se hace referencia a la habitabilidad para cualquier tipo de vida: humanas y no humanas). Por otro lado, y siguiendo a Yuk Hui (2021), dichos ambientes habitables deben ser concebidos para la biodiversidad y noodiversidad que existe en el planeta, lo cual depende de la tecnodiversidad, es decir, del proceso de diseño arquitectónico.

Para cerrar este apartado, es pertinente definir que es habitable, para Avatar Flores (2016) es:

La habitabilidad de un espacio arquitectónico es la capacidad que el mismo tiene, a través de la composición del conjunto de elementos que componen su atmósfera, para apoyar al usuario en su actividad, tanto física como a nivel de procesos cognitivos, orientada a la satisfacción de sus necesidades tanto básicas como superiores (p.148-149).

Aquí se comparte la definición de habitabilidad dada por Avatar Flores (2016). A partir de esta noción, el mismo autor, desarrolla su propuesta del fenómeno arquitectónico, que permite establecer una base epistemológica para el proceso de diseño arquitectónico y el desarrollo de herramientas.

Fenómeno arquitectónico: base epistemológica para el proceso de diseño arquitectónico

Si la habitabilidad es el objetivo de los procesos de diseño arquitectónico, el fenómeno arquitectónico sirve de base epistemológica para la misma actividad. Una base epistémica sirve para la obtención de conocimiento en los procesos de resolución de problemas (Jean Piaget, 1978). Como menciona Shannon Mattern (2021), en su cuestionamiento a las herramientas, como estas son epistemológicas:

...argumentan sobre “mejores prácticas”, sobre lo que importa y sobre cómo sabemos las cosas. Interpelan o convocan a usuarios particulares y hacen

afirmaciones sobre la experiencia y qué contribuciones importan y qué conocimiento cuenta. Sus componentes dan forma a la agencia y la subjetividad de los usuarios en relación con el objetivo o propósito en cuestión, y tienen el potencial de definir ese propósito (Shannon Mattern, 2021).

En ese sentido, la habitabilidad es el fin del proceso de diseño arquitectónico y para llegar a ese objetivo es necesario saber de qué, de dónde y cómo obtener conocimiento para alcanzarlo. Para empezar, como se vio en el apartado anterior, la definición que se toma aquí de habitabilidad contiene tres componentes principales: espacio arquitectónico, el usuario y su actividad. Aquí es donde entra el fenómeno arquitectónico de Avatar Flores (2016), donde habla de dos planteamientos de su tesis: primero, la modificación conceptual del fenómeno arquitectónico para una nueva orientación de teórica sobre el diseño arquitectónico, y segundo, una nueva estructura de pensamiento para el diseño arquitectónico (p.198-199). La segunda deriva de la primera, y hace referencia a lo que se menciona en este apartado, considerar el fenómeno arquitectónico como base epistemológica para el proceso de diseño arquitectónico: “Una nueva estructura de pensamiento que transforme el proceso de diseño, requiere conocimientos para los arquitectos y diseñadores, y la generación y uso de nuevas herramientas que permitan la creación de espacios arquitectónicos desde la consideración de la complejidad que implica la modificación conceptual.” (p.199). Pero ¿qué es el fenómeno arquitectónico? Para definirlo se acude nuevamente a Avatar Flores (2016) ya que es quien lo propone:

El fenómeno arquitectónico es un suceso que acontece al momento en que el usuario y el espacio arquitectónico se encuentran en un determinado momento y situación contextual...un acontecimiento que involucra al espacio arquitectónico y al ser humano como usuario y que representa una influencia recíproca donde la actividad humana se ve influenciada y determinada por un espacio arquitectónico que también es influenciado por la misma actividad humana transformándolo en sus distintas dimensiones ambientales e influyendo nuevamente en el ser humano que lo experimenta (Avatar Flores, 2016, p.201)

Antes de continuar, y como nota, aunque la cita anterior solo menciona al ser humano, el fenómeno arquitectónico acepta la consideración de actores no humanos como parte de dicho fenómeno. Como se observa, el fenómeno arquitectónico contempla los mismos factores que la habitabilidad: espacio arquitectónico, usuario y actividad. Por otro lado, el término fenómeno, desde esta postura, considera la noción de más de una realidad: “Al diseñar el espacio arquitectónico, el arquitecto no puede entonces ignorar que está siendo partícipe de la construcción de dos realidades...” (Avatar Flores, 2016, p.79).

Por lo que se ve, la consideración del fenómeno arquitectónico como base epistemológica es pertinente, ya que sus componentes ayudan a entender el objetivo del proceso de diseño arquitectónico: la habitabilidad. Es decir, orienta en cuanto: qué conocimiento es pertinente y de dónde y/o cómo obtenerlo. Lo que sugiere la oportunidad de la definición de sus componentes, lo que sería el qué.

Participante

Como nota, se usa la palabra participante siguiendo lo que menciona el propio Avatar Flores (2016), de que este concepto es más acorde a su postura, ya que le da mayor protagonismo al espacio y no lo deja como algo que solo está para ser usado (como sucede con la palabra usuario). Sumando a esta postura, “la habitación de la tierra como un campo de relaciones donde el habitante se involucra y participa, se contraponen a la ocupación de una supuesta tierra vacía e inanimada, esperando ser llenada” (Tim Ingold, 2012, p.20), es decir, habitar es participar. Al estar vivos, inevitablemente, se habita un lugar que ya contiene algo con que interactuar.

Como se mencionó antes, aunque la cita sobre el fenómeno arquitectónico de Avatar Flores (2016) parece enfocarse únicamente en la participación del humano, aquí se hace la aclaración de que dicho fenómeno puede considerar otros agentes ¿Acaso la arquitectura sólo permite la vida humana? Por lo cual parece oportuno cambiar el pensamiento ecológico, donde se ve la participación humana como algo superior a las demás, como si estuviera en la punta de una pirámide. En cambio, se propone pasar al pensamiento ecológico, donde el ser humano es parte de todo un sistema, no hay pirámide sino todo un entorno relacionado (Michael Smith Masis, en UNSAM 2020, min.77). Esto va de la mano de lo que menciona Tim Ingold (2012) sobre el discurso tecno-científico y político sobre el medio ambiente (por ejemplo, el cambio climático), como si hablaran de algo externo al ser humano, convirtiéndolo en un ex-habitante, cuando en realidad se está dentro de ese medio ambiente, siendo un in-habitante (p.22-23).

Por lo tanto, se considera como participante a cualquier organismo vivo y no exclusivamente el humano. Entonces, el fenómeno arquitectónico sugiere que se debe contemplar toda la diversidad de vida que en él pueda participar para darle soporte. El hecho de que un humano desarrolle arquitectura no quiere decir que se aislé, como si fuera algo ajeno a todo lo demás. Aunque parece obvio y lógico, es importante mencionarlo porque, como ya se dijo, el discurso tecno-científico y político, en el mundo occidental, coloca al humano fuera del ambiente (expulsados, ex-habitante), provocando un sesgo en el humano, desarrollando su vida cotidiana bajo esa primicia. En cambio, el humano sigue llevando su cotidianidad dentro (incluido, in-habitante) del ambiente con las demás formas de vida. Por lo tanto, la vida es el conocimiento que importa para el componente participante: todo ser con vida importa; como dice Omar Felipe Giraldo e Ingrid Toro (2020): “somos... siempre seres habitando junto a otros” (p.35).

Actividad

Para este elemento, se trae de vuelta a Avatar Flores (2016) y su consideración de la actividad compleja: la actividad como recurso para satisfacer necesidades, a partir de lo que hace, lo que siente y lo que piensa (p.120); es decir, el motor de la actividad es la satisfacción de necesidades y la misma actividad, como recurso, tiene tres componentes, también recursos. Por otro lado, la actividad también es el puente para interactuar con el entorno:

en el proceso de su actividad práctica, de su acción sobre la naturaleza, va conociendo el mundo que le circunda... “las cosas existen fuera de nosotros. Nuestras percepciones y representaciones son sus imágenes. La práctica nos ofrece la comprobación de esas imágenes, separando las verdaderas de las falsas (Lenin) (M. Rosental y P. Iudin, 1946, p.296)

Entonces, la actividad es un puente para interactuar con los lugares, además de ser un recurso para satisfacer necesidades. Y es que por medio de conocer el entorno es que se puede llegar a resolver una necesidad. En cuanto a la distinción de tres recursos dentro de la misma actividad (lo que hace, lo que siente y lo que piensa), se pueden proponer también tres niveles de esa relación dinámica con el entorno. Donde la sensación (el cuerpo o lo que siente) es lo que conecta la realidad exterior (por medio de la actividad o lo que hace) con el interior (mente, consciencia o lo que piensa): “la sensación es verdaderamente el contacto directo de la conciencia con el mundo exterior” (M. Rosental y P. Iudin, 1946, p.296). Visto de esta forma, la actividad relaciona mente-cuerpo-lugar, siendo el cuerpo el nodo entre lo interior y lo exterior.

Como consideración para este elemento tiene que ver con esta idea de actividad compleja, que en otros términos es la actividad en diferentes dimensiones. Así, la actividad tiene que ver con: la manifestación externa del cuerpo con su entorno y la manifestación interna del cuerpo con su mente. Si bien, lo externo resulta sencillo, lo interno parece difícil, pero siempre está el cuerpo como nodo que une: las manifestaciones del cuerpo es el conocimiento que importa en la actividad, esto es: su interacción con el ambiente (ya sea con o sin artefactos) y sus sensaciones (traducidas en percepciones o emociones).

Lugar

En la propuesta del fenómeno arquitectónico de Avatar Flores (2016) se usa “espacio arquitectónico” como el tercer componente, aquí se propone emplear “el lugar”. Esto con la intención de alejarse de la concepción que se le ha dado al espacio (no el “espacio arquitectónico” propuesto por Avatar Flores, 2016), debido a que los lugares son recordados mientras que un espacio es algo determinado, los lugares tienen relación directa con el cuerpo y el espacio con coordenadas (Jean Robert, 2019). Es una propuesta para reivindicar la vida y su relación espontánea con el entorno, porque un lugar es reconocido por esa relación corpórea del participante con lo que le rodea; a diferencia del espacio que nace de la modernidad como un acto de homogeneizar, donde todo está fijo y solo espera ser usado.

La ética, por lo tanto, requiere hoy en día una distinción epistemológica que evoca a aquella de Oresme: a diferencia del espacio exterior, el medio de percepción es un lugar de plenitud. Según su etimología más antigua, *ethos* significa la manera de andar en un lugar. El espacio no reconoce ninguna manera de andar, ningún cuerpo, ninguna concreción y, en consecuencia, ninguna ética. Por lo tanto, la pregunta *ubi* debe ser repensada éticamente. (Jean Robert, 2019)

Por una recuperación de la ética en cuanto al modo de vivir (habitar), traer los lugares es necesario, porque “un lugar emerge del compromiso mutuo de vivir allí donde estamos” (Jerry Brown citado por Silvia Grünig Iribarren, 2019). Por lo que, lo perteneciente a este componente es: impreciso, heterogéneo, corpóreo y ético. Así, también se rescata el sentido de lugar: “un sentido común, un órgano que nos hace percibir lo que está en correspondencia, lo que va bien junto, lo que permite construir tanto en sentido físico como en sentido moral: lo edificante, lo que lleva a la virtud” (Silvia Grünig Iribarren, 2019). Es decir, el sentido que construye toda relación del yo con lo otro. Entonces, el conocimiento que importa aquí es que el lugar permite todo tipo de vida ya que son: corpóreos y éticos (manera de andar en un lugar); además son imprecisos (sus límites no son claros y son susceptibles a cambios) y heterogéneos (ninguno es igual a otro).

Referencias bibliográficas

- Alexander, C., (1980). Tres aspectos de matemática y diseño y la estructura del medio ambiente. Barcelona: Tusquets Editores.
- Alexander, C., Ishikawa, S., Silversteln, M., & alt., e. (1980a). A pattern language/Un lenguaje de patrones. Barcelona: Gustavo Gili.
- Barrios, D. (2005). Hacia una filosofía de la arquitectura. Nuevo León: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Builes, I. (2017). Sobre la noción de información y algunas implicaciones en el ámbito psicosocial. *Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia*, 161-178.
- Camacho, J. (19 de enero de 2019). Medium: El futuro como objeto de intención. Obtenido de https://medium.com/@j_camachor/el-futuro-como-objeto-de-intenci%C3%B3n-73675f379c86
- Celis, C. (2020). La allagmática en cuanto disciplina poshumanista: nuevas metodologías para el diseño. 180, 26-37.
- Doberti, R. (s.f.). Foro alfa: La cuarta posición. Obtenido de <https://foroalfa.org/articulos/la-cuarta-posicion>
- Española, R. A. (s.f.). RAE: transducción. Obtenido de <https://dle.rae.es/transducci%C3%B3n>
- Flores, A. (2016). Fenómeno arquitectónico proceso de diseño y complejidad humana: propuesta de re-conceptualización. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Flores, A. (abril de 2020). Del concepto formal a la conceptualización sistémica en el diseño arquitectónico. *Contexto*. Vol. XIV, págs. 115-123.
- Hierro Gómez, M. (2019). La práctica proyectual: la dicotomía entre el pensar y el hacer. En H. García Olvera, M. Hierro Gómez, & A. Baltierra Magaña, *Reflexiones en torno a la actividad proyectual y la producción humana en la forma de lo arquitectónico* (págs. 27-40). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Magos Carrillo, E. (2019). Herramienta de diseño: Sistema para la búsqueda y síntesis de información que genera marcos conceptuales de los componentes del Fenómeno Arquitectónico. Querétaro: Universidad Autónoma de Querétaro.

- McLuhan, M., & McLuhan, E. (2009). Las leyes de los medios. Cuadernos de Información y, 285-316.
- Norberg-Schulz, C. (1998). Intenciones en arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.
- Parikka, J. (febrero de 2015). Arqueología mediática desde la naturaleza. (P. Feigelfeld, Entrevistador)
- Penas López, M. (2014). Individuación, individuo y relación en el pensamiento de Simondon. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona - Université Toulouse-Jean Jaurès.
- Ranciére, J. (2007). El maestro ignorante: Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Sarquis, J. (2007). Itinerarios del proyecto I_ Ficción epistemológica. Buenos Aires: Nobuko.
- Sato, A. (2005). Arquitectura, Tecnología, Técnica, Materia, y afines. International Conference "Architecture and Technologies". Buenos Aires: Universidad Di Tella.
- Simondon, G. (2013). Imaginación e invención. Buenos Aires: Cactus.
- Solaas, L. (28 de junio de 2021). Youtube: Más allá del proyecto 01. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=23DnDenJtKU&t=1623s>
- Villeneuve, D. (Dirección). (2017). Blade Runner 2049 [Película].
-

Abstract: The architectural design process influences the reasoning of the architectural designer, thus, the architectural designer becomes a subject of research, which is why it is of interest. Therefore, we resort to understanding perception and creation, from said subject of study.

Keywords: architectural design processes, conceptualization, visual images.

Resumo: O processo de projeto arquitetônico influencia o raciocínio do projetista arquitetônico, assim, o projetista arquitetônico torna-se objeto de pesquisa, por isso é de interesse. Para tanto, recorreremos à compreensão da percepção e da criação, a partir do referido objeto de estudo.

Palavras-chave: processos de projeto arquitetônico, conceitualização, imagens visuais.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
