



Universidad Nacional Autónoma de México
Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura
campo de conocimiento del diseño arquitectónico

reflexiones sobre la experiencia y el diseño arquitectónico

tesis que para optar por el grado de Maestro en Arquitectura presenta:

maría lorena victoria p érez g ómez

Tutor: *M. en Arq. Alejandro Cabeza Pérez, Facultad de Arquitectura-UNAM*
Comité tutor: *Dr. en Arq. Miguel Hierro Gómez, Facultad de Arquitectura-UNAM*
Dr. en Arq. Lucía Santa Ana Lozada, Facultad de Arquitectura-UNAM
Dr. en Arq. Adrián Baltierra Magaña, Facultad de Arquitectura-UNAM
M. en Arq. Héctor Allier Avendaño, Facultad de Arquitectura-UNAM

m é x i c o - j u n i o - 2 0 1 4



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

dedicatoria

Con todo mi corazón por ser mis más grandes motores:

Para Andrés y para Sofía.

Con agradecimiento profundo:

Víctor y Tere.

Tere, Víctor y Alida, mis hermanos.

Alita.

agradecimientos

Hoy de nuevo tengo una oportunidad para mirar al interior.

Este proceso no habría sido posible sin la colaboración y participación de cada una de las personas con las que coincidí a lo largo de mi formación en la Maestría, entre maestros y compañeros.

Al Mtro. Alejandro Cabeza por su disposición al trabajo realizado, sus comentarios han sido importantes para concluir con este trabajo.

Gracias al Dr. Miguel Hierro, al Dr. Adrián Baltierra y a la Dra. Lucía Santana.

Especialmente al Mtro. Héctor Allier, por cada uno de sus comentarios, guía y aportaciones, siempre con el interés de compartir y explorar nuevos modos para conocer; por su invaluable disposición en largas conversaciones, en actividades académicas y profesionales.

A mis maestros, colegas y estudiantes en mi actividad docente.

Andrés y Sofía, por su paciencia y comprensión en las horas de estudio y trabajo con el propósito de concluir con este proceso formativo.

A cada una de las personas que de alguna u otra manera y en diferentes momentos han sido parte esencial en mi experiencia de vida.

| | |
|--|-----------|
| resumen / abstract | 7 |
| ▸ introducción | 13 |
| el problema de conocer acerca de la experiencia en el diseño | 17 |
| orden en que se expone el documento..... | 20 |
| ▸ capítulo 1..... | 25 |
| primeras consideraciones para entender el diseño arquitectónico | |
| el reconocimiento de las diversas nociones del diseño | 27 |
| la distinción de la condición social que tiene el diseñador..... | 29 |
| acotaciones para entender al diseño en el ámbito arquitectónico | 37 |
| ▸ capítulo 2..... | 45 |
| el papel que puede tener lo experimental en el diseñador | |
| las nociones de experiencia en relación con el diseñar | 47 |
| la formación del soporte experimental en el diseñador y sus procesos | |
| lo cognitivo desde la perspectiva de la psicología cognitiva..... | 56 |
| lo perceptivo desde la perspectiva de la filosofía existencialista | 74 |
| lo social desde la antropología cultural | 82 |
| el papel delo experimental como soporte cognitivo del diseñador para la práctica del diseño arquitectónico | 87 |

↪ capítulo 3..... 93

reflexiones sobre la producción de la experiencia y el diseño arquitectónico

el problema de las representaciones para ubicar a lo experimental en la práctica del
diseño arquitectónico..... 105

la importancia de distinguir entre la experiencia de los objetos y sus
representaciones para la enseñanza del diseño arquitectónico

 el fenómeno cognitivo y el proceso cognitivo del estudiante 112

 el ámbito psico-pedagógico para la enseñanza del diseño arquitectónico . 115

 los límites del diseño arquitectónico frente al fenómeno de la experiencia de
 habitar..... 125

 lo experimental como parte del desarrollo cognitivo del diseñador de lo
 arquitectónico..... 129

 el papel de la experiencia para la construcción de conocimiento y la práctica
 del diseño arquitectónico 133

 la pertinencia de conocer sobre el papel de la experiencia en relación con el
 diseño 134

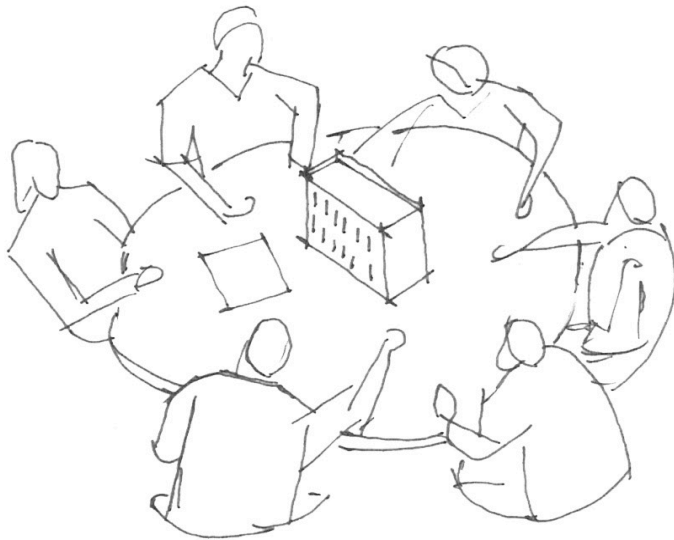
↪ conclusiones 137

la oportunidad de conocer más

↪ apoyo documental..... 145

↪ índice de ilustraciones..... 153

resumen / abstract



A partir de la indagatoria y la reflexión acerca de la llamada "experiencia" en el campo del diseño arquitectónico, este trabajo se propone como acercamiento a la revisión de algunas nociones que con frecuencia son utilizadas al respecto en los distintos ámbitos que se mezclan con la práctica del diseño.

En primera instancia, se busca entender al diseño en general y en lo particular al de tipo arquitectónico, como una de tantas actividades de la actualidad, que se encuentran inscritas en sus producciones humanas, materiales y simbólicas; en el caso del quehacer del diseñador esto ayuda para entender su campo de acción, sus diversas condiciones de intercambio social y cultural con que desempeña su labor.

Al tratar el asunto de la "experiencia" como problema de conocimiento, se pudo observar que los modos coloquiales con los que se refiere a ella, tienen que ver con nociones desde diferentes entendimientos en el ámbito cultural, unos tienen que ver con las vivencias, otros, con las prácticas para la obtención de habilidades, y otros más con un valor adjudicado, en este caso hacia el diseñador.

El soporte o marco de la investigación trata a la experiencia como un fenómeno cognitivo, reconocido desde diferentes perspectivas que explican lo que condiciona al ser humano para conocer y ser en el mundo, lo que se conecta con el estudio del diseñador en general, del diseñador de lo arquitectónico y del diseño en relación con ese fenómeno.

Para ello se han considerado algunos aspectos que provienen de la fenomenología existencialista con autores como Martin Heidegger; la fenomenología de la percepción que propone Maurice Merleau-Ponty, quienes apoyan la idea de que el hombre conocería y reconocería el mundo a partir de su propio cuerpo, es decir, a partir de los fenómenos senso-perceptivos que ocurren desde él.

Por otra parte, se toma como apoyo a la psicología cognitiva con autores como Jean Piaget y Lev Vigotsky, así como David Ausubel y Luiz Alvés de Matos para algunos aspectos pedagógicos, lo que nos permite observar que serían los procesos cognitivos en las primeras etapas de formación como seres humanos lo que posibilita la formación de algunas capacidades y habilidades para conocer y aprender; todo ello nos ha permitido hacer cuestionamientos sobre algunas prácticas singulares en relación con la enseñanza del diseño.

Para complementar el marco de observación y reconocer al hombre como un ser social, en un ámbito de relación con los otros y en el modo en el que éste desempeña su actividad como diseñador, nos acompaña el campo de la Antropología cultural, en donde propuestas como la de Melville Herskovits y Fernando Martín Juez acercan la explicación de las conductas y modos particulares del ser humano para llevar a cabo su adaptación al medio donde se desarrolla.

En efecto, se propone que la experiencia pueda ser considerada como un fenómeno que se produce constantemente en el diseñador en su desarrollo cognitivo, lo que podemos describir como una de las síntesis que permiten sus procesos intelectuales, perceptivos y culturales en el

tiempo y dentro de la sociedad, incluso del propio ejercicio del diseño, lo que consolidaría uno de los soportes de explicación para saber cómo es que se forman diversos y singulares bagajes para que el diseñador realice su trabajo, desde la imaginación, pasando por la figuración y hasta la proyectación, entre otras muchas que quedan pendientes por estudiar.

Reconocer de este modo a las nociones de experiencia en relación con el soporte cognitivo del diseñador ante el ejercicio del diseño, permitiría superar algunas nociones coloquiales y aportar al conocimiento de una actividad que también incide en la formación de profesionales del diseño.

From the inquiry and reflection about the "experience" in the field of architectural design, this dissertation is an approach to reviewing some notions that are often used in this regard in the various areas mixed up with design practice.

Firstly, it seeks to understand the architectural type design in general and in particular, as one of many activities today which are registered as material and symbolic human productions; in the case of the work of the designer it helps to understand its scope, its various conditions of social and cultural exchange that allows to handle his job.

When addressing the issue of "experience" as a problem of knowledge, it was observed that the colloquial ways with regards to it have to do with notions from different understandings in the cultural field, some have to do with occurrences, with obtaining practical skills, and others with an awarded value, in this case to designer.

The frame or support of this research treats experience as a cognitive phenomenon, recognized from different perspectives that somehow explain what conditions the human being in the world for him to be, an approach that is connected with the study of the designer, the architectural one and design in relation to that phenomenon.

This has been considered some of the aspects that come with phenomenology existentialist authors such as Martin Heidegger; phenomenology of perception proposed by Maurice Merleau-Ponty, whom support the idea that the man would know and recognize the world from his own body, that is, from the sensory-perceptual phenomena that occur within himself.

On the other hand, a support for cognitive psychology is taken with authors such as Jean Piaget and Lev Vygotsky, David Ausubel and Luiz Álvaro de Matos regarding some pedagogical aspects, allowing us to observe the cognitive processes that would be in the early stages of formation as human beings which enables the formation of some skills and abilities to meet and learn; this has allowed us to make some unique questions about practices regarding design education.

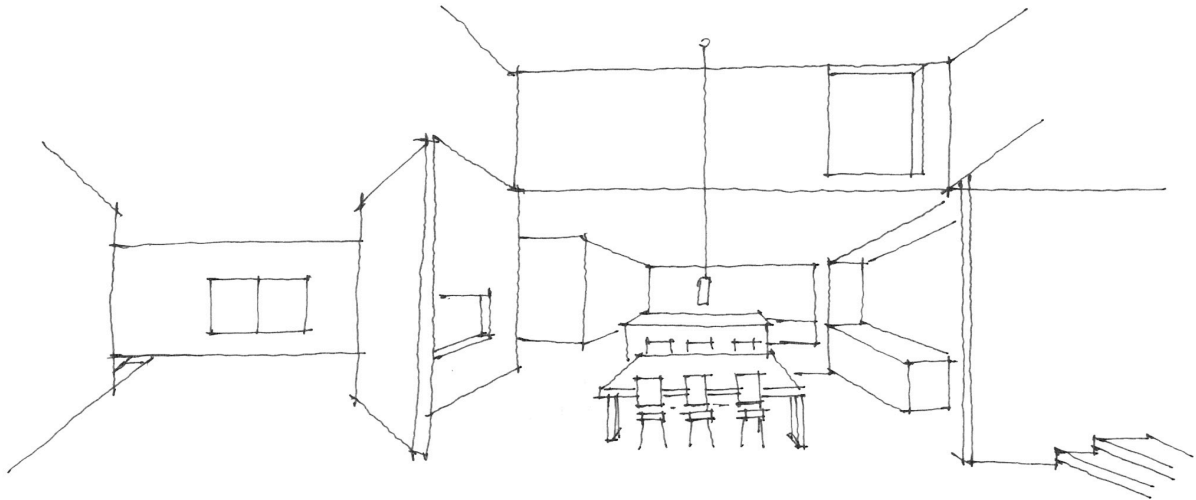
To complement the frame of observation we recognize man as a social being, in a field of relationships with others and the way in which it operates as a designer, we accompanied the field of cultural anthropology, where proposals like Melville Herskovits and Fernando Martín Juez help us out with the explanation of behavior and particular human manners to carry out its adaptation to the environment in which it develops.

Indeed, it is proposed that the experience can be considered as a phenomenon that occurs constantly in the designer cognitive development and they can be described as a synthesis of allowing their intellectual, perceptual and cultural processes in time and within the society, including the own design exercise, which would strengthen one of the media's explanation for how different and unique backgrounds that are formed for the designer carries out his work based

upon imagination, through the configuration and up to projection, among many other that remain to be studied.

Thus recognizing these notions of experience in relation with designer's cognitive support in his design exercise, would overcome some colloquial notions and contribute to the knowledge of an activity that also affects the development of design professionals.

→ introducción



Uno de los quehaceres con que se identifica a las personas que se dedican a la actividad de la Arquitectura es el llamado "diseño";¹ en general esto hace suponer dos ideas: una, que el arquitecto tiene claro, sin decir nada más, en qué consiste, pues lo practica; y, que alguien así, dedicado a diseñar, de manera constante, repetida y por muchos años, consigue hacerlo "ágilmente" para decir que posee un alto nivel de "experiencia" de diseño.

Pero puede ser que aún no se considere el papel que tienen las reglas, las convenciones, los modos o las razones por las que se ejerce tal actividad para explicarle ampliamente o que todo recaer y se debe al individuo, a lo que se dice es su "experimentada" carrera.

Con esa pequeña revisión y desde este par de ideas podemos empezar por una sencilla pregunta para comunicar lo que ha resultado de la investigación, sobre ¿qué entender por "diseño" en el ámbito de la Arquitectura?, y con eso llegar a una segunda cuestión, especialmente si he trabajado en el campo de conocimiento del diseño arquitectónico, acerca de ¿cómo entender la "experiencia" o "lo experimental" en esa práctica profesional?, una que a su vez, es enseñada desde las mismas nociones que hemos mencionado.

Para ello, debo relatar que el trabajo inició con un rumbo general, interesada en obtener algunas respuestas a partir de un caso de estudio, localizado en la Ciudad de México, y que sirvió de pretexto para acercarme al problema de investigación.

Como no resultó suficiente, y más bien hizo difícil el planteamiento de ese problema, pues no contaba a partir de ese caso con las preguntas ni la base de conocimiento teórico o conceptual acerca de estos términos y su explicación para contestarlas, eso logró que me planteara algunas interrogantes más, y así comenzar a elaborar posibles respuestas que me acercaran más al entendimiento de ese par de asuntos: el diseño y la experiencia.

Algunas de esas preguntas me llevaron a observar el caso de estudio que mencionaba nuevamente, y entonces proponer inicialmente qué era lo que podría permitirme conocer algo sobre lo que se dice es conocer en el sitio o tener la experiencia del sitio.

Eso me ha permitido poner bajo la lupa mi comprensión del papel de la experiencia de un sitio que visita el diseñador, o de otras experiencias que tenga, tal vez, con el pretexto de tener ideas claras para diseñar, pero que como planteo más adelante, me dejaron ver que eso va más allá de una cuestión útil.

Ante las inquietudes iniciales que motivaron el trabajo de investigación en la Maestría, ahora todo esto me permite comprender de otro modo lo que pensaba, lo que antes no encontraba

¹Independientemente del campo en el que se de eso, ya sea de tipo arquitectónico, gráfico, industrial, etcétera, como nos lo señala Raúl Belluccia pues "miles de diseñadores en todo el mundo se levantan cada mañana y marchan a encontrarse con su trabajo [y] es raro que se detengan a pensar ¿qué es el diseño?: simplemente lo ejercen". Véase Belluccia, Raúl. *El diseño gráfico y su enseñanza: ilusiones y desengaños*. 1a. edición. Buenos Aires: Paidós, 2007, p. 13.

²Esto se puede mejor esquematizar ahora que ya se ha comprendido un poco más desde varias disciplinas, que eso de la experiencia

tan claro en su relación con el acto del diseño, pero que si contaba con nociones o intuiciones de que nuestras experiencias, tal vez incuestionadas desde mi formación profesional al respecto, podrían ser importantes para llevarlo a cabo, el problema era saber ¿cómo y por qué?

Así, al revisar algunos textos, elaborar una serie de lecturas y al realizar pequeños ensayos con apoyo de lo que maestros y compañeros que compartieron en la Maestría, es que pude formar una mejor ruta para elaborar esta comprensión que expongo en el informe de la investigación, también, de algunos conceptos que rondaban mi idea original de investigación, como el valor del sitio, el valor de deambular por el sitio o el lugar, pero que de inicio no cuestionaba algo en concreto sobre la práctica del diseño o su relación con ella.

Por eso ahora pretendo comunicar algunas de las propuestas de entendimiento que me permitió recorrer ese camino, para alcanzar a identificar que el tema era más bien desenvolver algunas cuestiones y reflexiones en torno a la experiencia, a lo experimental y su presencia en el arquitecto como diseñador, en su práctica como tal.

Vale la pena decir que tampoco había mucha claridad sobre la diferencia entre la manera de significar a la experiencia como requisito que se exige a todo profesional en lo cotidiano, por su valoración como novato o muy experimentado y lo que hay detrás de los que estudian ese asunto desde varias disciplinas.

Y esto lo digo porque si la experiencia fuera algo cuantificable en tiempo y alcance, como creemos normalmente que es, entonces sería cuestión de tiempo lograrla, además de tener su aparente origen en su reconocimiento social, pero entraría en crisis comprenderle como algo propio del sujeto pues se le entendería más como cosa u objeto que consigue el individuo, pero no como proceso cognitivo y con una base cultural de un fenómeno que como se tratará de explicar, supera esas nociones.

El trabajo, bajo esas consideraciones, permite proponer centralmente la tesis de **que la experiencia es un fenómeno que se produce constantemente en el diseñador y podemos describirla como una de las síntesis de sus procesos cognitivos, perceptivos y culturales en el tiempo y dentro de la sociedad, y que eso daría uno de los soportes a la formación de diversos y singulares bagajes para que él desarrolle su trabajo** en cada caso particular.

Al intentar desenredar ese asunto, noté que el hecho de experimentar un atardecer o una convivencia con otras personas normalmente se confunde o se entiende por igual, y eso no hace diferencia con la experiencia de diseñar o de dibujar o de otro tipo.

Al preguntarme por qué, cómo y dónde es pertinente estudiar a la experiencia de cualquier actividad que tenemos a diario, surgió la necesidad de leer lo que varios autores desde la psicología o la filosofía se han preguntado también acerca de este asunto, y que para el campo de conocimiento del diseño arquitectónico, todavía parece no ser muy fácil encontrar como tema claro que se revise frecuentemente.

Por eso me pareció que es importante rebasar lo que creemos de la experiencia, incluso al decir que la tenemos constantemente pero sin preguntarnos de ella, para iniciar ese trabajo de conocimiento más profundo, pues parece que decimos fácilmente y mucho que lo que nos falta o de lo que carecemos es eso, pero y ¿en qué consiste?, o mejor aún, ¿cómo se le puede explicar para nuestro quehacer humano y profesional?

Por lo tanto, pienso que es parte indispensable como estudiantes de maestría en el campo de conocimiento del diseño arquitectónico que atendamos a nuestro quehacer no sólo haciendo bajo las creencias que tengamos sobre este término de la experiencia o muchos otros, sino que además debemos preguntarnos por ello para poder entender mejor lo que interviene en ese hacer.

De esa manera, las preguntas de ¿cómo entender el diseño?, ¿cómo entenderla experiencia?, y ¿cómo explicar una parte de su relación en el ejercicio al que nos dedicamos (profesional o académicamente)?, se hicieron cada vez más claras, y el presente texto sirve como síntesis de lo que se halló, pero también de lo que sugiere más allá haberme acercado a conocerlo, para volver de vuelta a la reflexión sobre el ámbito práctico, ya sea en la academia o en el despacho o empleo donde laboramos como arquitectos y diseñadores.

el problema de conocer acerca de la experiencia en el diseño

En ese reconocimiento social y personal que tenemos al ejercer como docentes o profesionales, diariamente escuchamos mencionar el término diseño o diseñar, y al igual que en el caso del término experiencia, pocas veces nos cuestionamos sobre sus sentidos, su historia, su etimología, su uso o sus conceptos, pues creemos que nuestra manera de entenderlo es suficiente.

Por eso me ha interesado, junto con otros autores, a tomarle en cuenta como parte fundamental del problema básico de conocimiento que un arquitecto puede atender, y desde una perspectiva más amplia que la simple noción popular que tenemos de ello (incluso lo que aprendimos en las escuelas de Arquitectura).

Por eso es conveniente iniciar haciendo una diferenciación básica entre la noción de experiencia que tenemos en el ámbito del "diseño" cuando la entendemos como sinónimo de "antigüedad" de la otra noción, cuando es entendida como sinónimo de habilidad, destreza o bagaje, pues es como se le asocia normalmente en varios sentidos a través del término en uso.

Si nos preguntamos cómo es que cada noción de experiencia o diseño corresponde con diversas consideraciones de uso cotidiano, es posible suponer que esto resulta problemático, pues nadie en la academia o en la profesión nos habla de estos asuntos, al menos haciendo una remembranza personal.

Y si eso aporta algunas dudas de su sentido explicado, entonces podemos decir que el interés empata con lo que nos ocupa en el afán de contribuir con nuestro propio ámbito de estudio, del conocimiento del diseño arquitectónico.

Pero como no basta lo que se dice y se cree diariamente, ese estudio tiene que apoyarse en otras disciplinas, pues en los textos de Arquitectura no se dice mucho al respecto, lo cual nos permitiría afinar una comprensión más justa de los términos, los conceptos e implicaciones de la experiencia, respecto del diseño y que a continuación se narra de manera organizada.

Si como decíamos, al término experiencia se le involucra muchas veces con diferentes significados, estos se pueden conjuntar entre las nociones de:

- Una acción, cuando se dice que algo se “experimenta” (situación activa).
- Un resultado intelectual adquirido o generado, cuando al realizar una misma acción de manera continua se obtiene o concreta un mayor grado de experiencia para quien le lleva a cabo, muy de la idea de las destrezas y habilidades (situación adquisitiva o generativa).
- Como valor que porta un diseñador y que se supone ha ido acumulando, a través de la práctica duradera (situación valorativa).²

Y eso mismo es lo que nos permite suponer que la experiencia, en primer lugar, se puede comprender como una capacidad que le permite al ser humano examinar previamente una acción, de entre varios caminos o rutas por seguir, es decir, anticiparse, lo cual aunque coincide en el sentido de la previsión, no sería lo mismo que diseñar.

Por eso, si consideramos que la experiencia se puede entender no sólo como aparente soporte de un *curriculum vitae*, sino más allá, como herramienta de cualquier ser humano para su constante anticipación a lo que realiza, esto es posible gracias a que otros le han estudiado y le pueden caracterizar como algo que es posible sólo después de un desarrollo y proceso cognitivo individual, por una parte, y colectivo por otra, bajo un contraste entre lo por conocer o hacer y lo antes conocido o hecho; sus antecedentes (situación cognitiva e histórica para lo predictivo).³

Ante esa primera distinción, uno de los aspectos problemáticos que nos interesó fue cómo construir un mejor entendimiento de la relación que guarda la experiencia respecto al ejercicio del diseño, para no caer en generalizaciones como las que hemos señalado.

²Esto se puede mejor esquematizar ahora que ya se ha comprendido un poco más desde varias disciplinas, que eso de la experiencia tiene que ver con varios procesos de lo individual y de lo colectivo del ser humano, independientemente de que sea o no diseñador.

³Al aceptar que “de un mismo hecho o fenómeno observable no se obtienen todos los datos de una vez y para siempre. Los datos y las teorías que a ellos se refieren se dan histórica y culturalmente”, en Hernández, Gerardo, and Luis Mauricio Rodríguez (coord.). *Filosofía de la experiencia y ciencia experimental*. México: FCE, 2003, p. 33.

Eso despierta el interés de aclarar lo que se considera, lo que se cree extensa y coloquialmente y lo que se sabe por parte de quien ha estudiado el término y los conceptos de experiencia, y como veremos, no ha sido en una sino en varias disciplinas, algo que nos diera una base de conocimiento para afrontar la cuestión de esa ambigüedad con que se trata a la experiencia a diario.

Aceptando que ese uso o sentido ambiguo y cotidiano es indispensable socialmente y de alto valor para quien dice "poseerla", otro rasgo problemático es que no se explica por sí misma.

Por otro lado, el problema se observa al hacer contrastar el estudio de la experiencia con algunas de las nociones acostumbradas o muy presentes en la práctica educativa actual del diseño, pues parece que se confía en que debe dotarse al estudiante de suficiente experiencia para formarse, pero que no se cuestiona ni se explica tampoco cómo es que eso incide en el aprendizaje y formación estudiantil de esta y otras profesiones desde los primeros años escolares.

En ese caso, desde la perspectiva que nos ofrece la psicología y la pedagogía en el estudio de la conducta y la formación temprana de seres humanos, podemos destacar que para entender la experiencia, habría que considerar cómo es que en la etapa de la niñez nos sometemos a la repetición mecánica y obligada en el trazo gráfico de signos para "aprender" a escribir, lo que nos lleva a la pregunta de si ¿eso sucedería por la simple realización y por qué se nos impone así?

Entonces se puede pensar que tal vez sea una actividad que consista en reproducir un modo que no viene con una explicación integrada, y tal repetición gráfica, aunque se diga que se forma como "experiencia" por imitación, se creería que basta con hacer corresponder las características de lo que se obtiene en el gráfico por pura repetición para aprender y lograr la mentada experiencia (entendida aquí como bagaje).

Cuando este tipo de observaciones las comenzamos a pensar en nuestro ámbito de formación profesional académica, parece que no aportamos como docente lo suficiente para formar una comprensión clara de cómo sucede, o en otro caso, de qué implica lo experimental, lo cognitivo, la propia práctica del diseño y en general, sus explicaciones articuladas.

Si la práctica de escribir, dibujar o "hacer planos" (en nuestro caso), tienen cercanía en la realización de textos, dibujos o productos del diseño, pero que se realizan supuestamente con el propósito de "aprender" a escribir, dibujar o "hacer planos", otro rasgo problemático que no alcanza para entender algunos aspectos relevantes de lo que involucra todo ello en un proceso humano de formación, por lo que se hace pertinente que en este trabajo se aporten algunos de esos elementos para entenderle y atenderle en lo posible.

Otra observación de ese quehacer gráfico, lo tenemos en un niño, que más adelante de su adiestramiento primario o básico para dibujar, prosigue en su educación y llega al nivel de formación profesional, donde decide cursar la carrera de "Arquitectura"; ahí, parece que se

enfrentará de nueva cuenta al mismo modo de “aprender”, por repetición, sólo que esta vez con diferencias en cuanto a los tipos de signos, convenciones u obligaciones que se le imponen como propios del ámbito, ante lo que confirmaríamos la cuestión de inicio, ¿en qué consistiría su experiencia gráfica para desenvolverse en relación con el diseño arquitectónico?

¿Tiene alguna relación lo que ya sabe hacer del dibujar y entender del dibujar para lo que ahora se le exige que haga en un ámbito tan especializado?

Si partimos de ese rasgo de repetición o también llamado “experimentación” constante, a través del cual se supone que el ahora joven y casi adulto llegará a convertirse en “experto”, “diestro” o “hábil” para algunas de las actividades propias de su formación profesional como arquitecto y diseñador, ¿qué aspectos de base podríamos incluir para entender su experiencia respecto del proceso de aprendizaje o conocimiento de ello?

A estas cuestiones nos hemos acercado mediante un trabajo que ha sido principalmente revisar algunos documentos de otras disciplinas y campos de conocimiento que han profundizado respecto de la experiencia, respecto del diseño y en nuestro caso nos permite realizar algunas reflexiones en el de tipo arquitectónico.

Es justo decir que es en otras disciplinas donde hemos encontrado algunas claves para identificar a quiénes y qué se estudia alrededor de esos asuntos bajo distintas perspectivas, de las cuales se dará cuenta en los capítulos siguientes.

orden en que se expone el documento

Este informe responde en cierta medida a una secuencia sobre los cuestionamientos que se fueron presentando durante este proceso de investigación y formación.

- El Capítulo 1, aborda algunas consideraciones para entender el ejercicio del **diseño arquitectónico**, así como el reconocimiento de su inscripción en un contexto de producción social y cultural.
- El Capítulo 2, tratará de **la experiencia** y su relación con los fenómenos cognitivos, perceptivos y sociales.
- El Capítulo 3, se reconoce la relación de **la experiencia y el diseño** a través de algunas reflexiones para su entendimiento respecto de la práctica en el campo de lo arquitectónico.

Inicialmente el documento atiende a la pregunta sobre cómo entender al diseño y su inscripción en los contextos productivos de lo humano, en particular con referencia al diseño arquitectónico y a su acción específica, el diseñar para ese tipo de objetos que implica.

Se hace un recorrido general de esa actividad respecto de los modos de producción para formar una comprensión donde ellos son la condición que restringe o acota el actuar productivo del ser humano que ejerce como diseñador y arquitecto, no al revés, es decir, para entender que el diseñador no determina, sino que está determinado en gran medida por las condiciones que le anteceden a su producción (situación condicional del diseño); apoyado en la proposición del materialismo histórico de Karl Marx.

Se aborda también brevemente una visión de lo arquitectónico, para ubicar de manera general la posición del diseñar ante uno y/o varios campos de acción humana en la cultura, como uno de muchos modos sociales de trabajo.

A continuación se desarrolla un capítulo que corresponde con la pregunta de cómo entender a la experiencia desde la perspectiva que considera a aquella persona que conoce, al ser humano que forja su experiencia en el mundo, y que se apoya en la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty, la psicología cognitiva con autores como Piaget, la pedagogía de Ausubel y la neurofisiología o la biología de Maturana y Varela, entre otros más.

Al mismo tiempo, se presenta un poco el acercamiento a la manera en que la experiencia se transforma constantemente, es decir, sobre la singular manera de conocer, de ir formándola, lo que hace verla como una actividad progresiva e histórica, siempre a partir de alguien en específico que se desenvuelve en su conocimiento del mundo, y que en nuestro caso se asocia con una práctica humana y muy compleja como lo es diseñar.

Eso apunta hacia la relevancia de la experiencia en la formación del conocimiento del diseñador, desde su estancia vital en el mundo, y específicamente, de lo que implica enfrentar la previsión de objetos, mediante el diseño, como parte de las producciones humanas.

En general, ese capítulo resume una manera de presentar lo que ahora se puede entender con más claridad sobre la experiencia en su papel presente en la memoria humana (cual almacenamiento cognitivo; fijo y no), y se toca brevemente su dimensión biológica, anatómica y fisiológica, pues mediante los procesos que permite la actividad cerebral en el ser humano, se le estudia cada vez con mayor profundidad y con carácter multidisciplinario para atacarle desde varias disciplinas y entender su complejidad un poco más.

Además se considera que la experiencia tendría una dimensión como fenómeno, desde un punto de vista filosófico, en la existencia y en el desarrollo de la mente humana, mismo que permitiría al individuo evocar información, pero no sólo eso, sino también aquellas impresiones que se tienen del medio donde se desenvuelve su vida y que permanecen en estrecha relación con lo que sucede constantemente.

Podemos llegar a considerar que esto afectaría las expresiones humanas, es decir, las manifestaciones de lo que tal experiencia aporta no sólo físicamente, sino por vía intangible a través de lo que se ha convenido en la cultura (ideas, costumbres, prácticas, acuerdos, imaginarios, etcétera).

En conjunto, la investigación me permite referirme a una propuesta de entendimiento de la experiencia para extender su papel en la construcción de conocimiento del diseñador, que ya no es una noción aislada, autónoma o exclusiva de algunos cuantos individuos geniales o hábiles, sino un conjunto de procesos que, entre otros aspectos, propiciaría el desarrollo de habilidades concretas en cualquier ser humano para el desempeño de múltiples y variadas actividades.

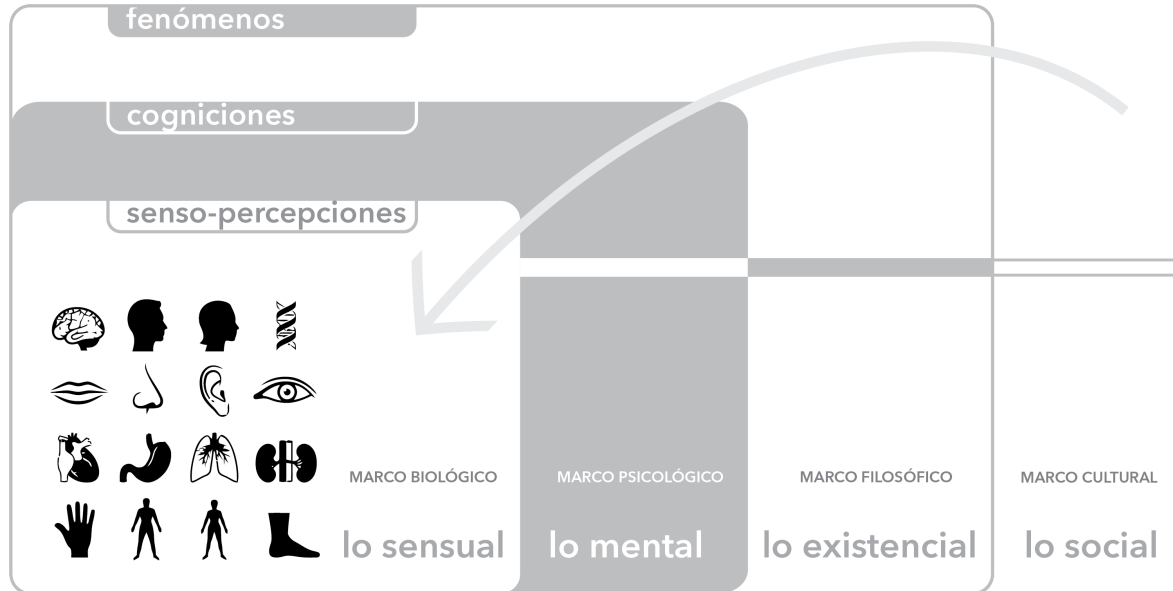


Ilustración 1. Los marcos de referencia que se consideran relevante para entender la experiencia en su relación con el diseño; Lorena Pérez Gómez, 2014.

En esta revisión de la experiencia y el diseño, se hacen algunas reflexiones en el capítulo tercero para encontrarnos con un conjunto de acciones cognitivas que ahora se pueden entender como facilitadoras de la comunicación y el entendimiento de la práctica del diseño arquitectónico, algo que llegamos a aportar y aclaran su posición en los procesos propios del lenguaje y de la cultura misma, de su utilidad y de su pertenencia a los ámbitos donde sucede, en nuestro caso, de lo arquitectónico.

De ese modo, la experiencia comienza a cobrar un sentido más amplio, uno que permite entenderle fuera de las inercias y de los paradigmas establecidos en la actualidad y que nos dirige al reconocimiento de algunos aspectos que se considerarían un deber para el estudiante o el profesional a nivel cognitivo.

Esto abona al razonamiento y claridad con la que entendemos nuestra labor de diseño, y entonces estamos un poco ante elementos básicos de consciencia, que tiene finalidades como apoyar su práctica, con mayor asertividad, alrededor de la previsión de la figura de los objetos (del diseñarlos).

Se hacen ver algunas de las implicaciones que esto tiene como parte de un proceso productivo, y al estudiar la experiencia en su relación con el diseño, entendido como actividad, se contribuye con el marco de referencia general de ese quehacer, para seguir avanzando en el campo de su conocimiento.

Después de todo, si la experiencia resulta una de las actividades "indispensables" e inevitables para nuestro quehacer profesional, el trabajo contribuye con aclarar paulatinamente en qué sentidos lo es y por qué, pero igualmente, en qué otros podría no serlo.

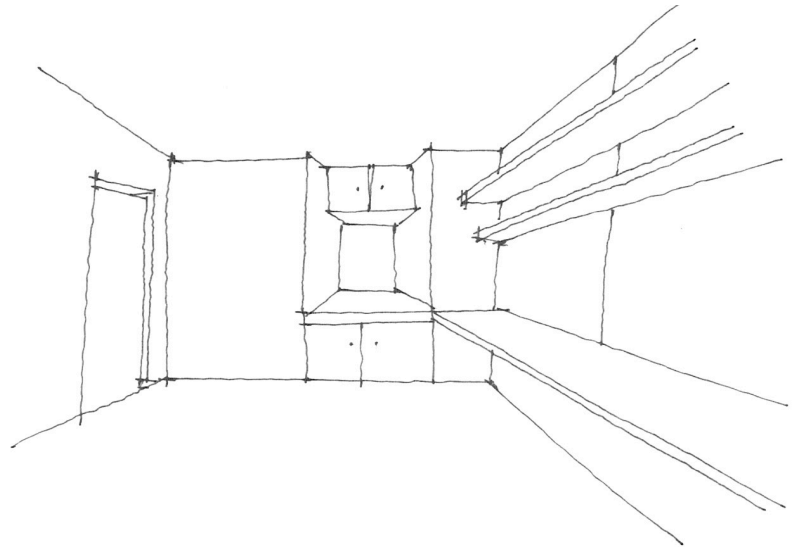
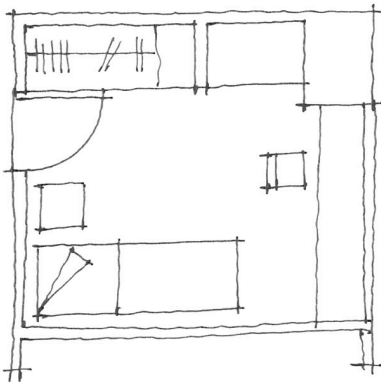
Este texto es una breve conversación con el lector, quien a través de este documento podrá encontrar un modo de exponer algunos hallazgos que enlazan el estudio del diseño con otras actividades de carácter humano.

Cabe añadir que son pocas las explicaciones con las que contamos acerca de la experiencia en el diseño en los textos de "Arquitectura", pues por lo indagado, los textos omiten los conceptos precisos de ella, para dar la impresión de ser parciales al respecto; se habla mucho de cómo se procede, pero no de lo que hay detrás, en términos de entendimiento.

Y de ahí la importancia que le doy a ese tercer capítulo, para aportar algunas reflexiones para atender este interés de tema en dirección hacia una deseable mejoría en la enseñanza y ejercicio profesional del diseño arquitectónico.

→ capítulo 1...

primeras consideraciones para entender el diseño arquitectónico



el reconocimiento de las diversas nociones del diseño

La palabra diseño se asocia cotidianamente con algunas nociones que pueden ayudarnos a comprender su diversidad de significados y el problema que implica eso para aclararnos un concepto adecuado en este trabajo de investigación.

Entre esos significados se tiene por entendido al diseño como algo cercano con lo novedoso, con lo que está de moda o con la vanguardia; también se le relaciona con lo que es atractivo y, a veces, con lo que parece contener o poseer alto valor simbólico o material.⁴

Un ejemplo de ello lo podemos observar a través de nuestra actitud ante aquellos objetos que decimos son "exclusivos", "de marca", "de diseñador" y que suponen muchas veces, estar fuera del alcance "adquisitivo" de la mayoría de las personas, otras veces no tanto, pero que parecen distinguir a quienes poseen estos objetos por clase, sector social o identidad, ya sea "alto" o "popular".

Entonces nos preguntamos sobre qué papel juega la aparente cualidad de diseño de tales objetos, entre relojes, celulares, vestidos, etcétera, pues se presentan en diferentes materiales, colores, arreglos, motivos, entre otras características para cada uno de esos estratos o grupos sociales que les consumen; ante esas diferencias ¿qué entender por lo que supone ser el diseño de tales objetos?

Así nos damos cuenta, inicialmente, de que aparte de la cualidad de novedad que implica el sentido coloquial del diseño, también le damos sentido como una cualidad depositada en los objetos, una que se refiere a la clase social que haría ese depósito.

Pero en otras ocasiones, el término "diseño" parece asociarse con eso que se dice ser la creatividad, cualidad que ahora radicaría no en el objeto sino en el individuo (el diseñador) que depositó su "idea" en el objeto; eso nos hace creer que al configurar el objeto también se consigue dotarlo de un contenido "único" relativo al diseño, tal como sucede o se cree ampliamente en el caso de la pieza artística.

Hasta aquí nos enfrentamos a las maneras de entender al diseño como cualidad, ya sea del objeto o de su "creador", donde expresiones como "*esta silla es de diseño*"; "*esta silla es del diseñador X o Y*" o "*puede verse que el diseño de esta silla es único*", permiten considerar inicialmente que eso se encuentra cercano con el bien manufacturado y que en algún modo tienen su origen en el sujeto que les diseñó, casi mágicamente.

Desde estas primeras nociones respecto al diseño como cualidad, es que podemos contrastar otras, donde se entiende por diseño a una actividad mental, por ejemplo, cuando se le asocia

⁴Si nos fijamos un poco más, tal vez esto concuerda con aquella noción marxista con la cual entender que algo tiene diseño y por lo tanto, tiene un sentido de promoción para su intercambio, es decir un valor de cambio, uno de tipo comercial.

con el acto de imaginar previamente la forma del objeto, sin más, y donde el valor que tendría éste (el objeto) corresponde con lo que una persona "imagina" y luego "otorga" misteriosamente al objeto en sus dibujos, *renders*, modelos o bocetos, aun en aquellos casos en que no se produzca nada (que todo quede "en idea" o "en proyecto").

Pero también, aunado a esto, tenemos el caso donde se entiende por diseño al conjunto de operaciones mentales que tienen lugar ante un procedimiento determinado, en la planeación de algo; aquí, se le puede confundir o extender hacia un quehacer que aparenta prevenir y garantizar la solución de un problema, una noción que es muy común en nuestros días, pues el diseñador, dice normalmente, que resuelve problemas.

Y finalmente, hay un modo en el que la palabra diseño o el verbo diseñar se lleva a un sentido donde se le identifica como actividad que consigue producir, elaborar o fabricar al objeto mismo y no sólo eso, también, que eso se logra bajo los supuestos de que se consigue su utilidad final, ya sea por su belleza o su durabilidad, por ejemplo.

Con ésta última noción, sería fácil creer en la idea de que el diseñador es un individuo que hace todo lo relacionado con la producción del objeto, es decir, que diseñar ya incluye todo, hasta la elaboración misma del objeto.

Si todas estas nociones son muy extensamente compartidas por los propios diseñadores, y si partimos de que son un tanto deterministas y excesivas, es necesario decir que también han sido base de nuestras creencias en el ámbito de la Arquitectura.

Esto hace darnos cuenta de que en primer lugar, tales nociones ponen énfasis en el valor que se quiere dar al diseño ante la sociedad, antes de su interés por entender un poco de ello, desde diferentes puntos de vista con que se le puede estudiar.

También, porque en este trabajo ha sido posible construir una explicación primaria bajo su observación tomando en cuenta a la psicología cognitiva, y para averiguar un poco sobre la formación de habilidades y destrezas que pueden ser observadas en el individuo que se enfrenta a esa actividad, la de diseñar.

Si en estas consideraciones encontramos que coloquialmente al diseño se le puede considerar tanto como un rasgo aparente en el objeto, desde su aspecto físico, como a una cualidad o sello que le fue impuesto por voluntad y capacidad creadora del diseñador, algunas preguntas surgen para conocer sobre sus límites, pues parece demasiado arriesgado creer así de rápido en tales nociones.

Por eso resulta importante comenzar por revisar cómo es que estas nociones interfieren un poco en el trabajo de aclarar su entendimiento más amplio y por qué tales nociones no nos permiten distinguir desde el uso del término a qué nos referimos con diseño o diseñar en lo cotidiano.

De ese modo, hemos encontrado con mayor claridad algunos conceptos críticos tras revisar lo que otros han estudiado al respecto y en dirección a explicar el ejercicio o práctica del diseñar, que no contempla por sí sola explicación alguna.

Con todo, y para aclarar un poco tal diversidad de significados, habrá que aceptar de inicio que la palabra "diseño" produce en nosotros ambigüedad porque la usamos con más de un significado en el uso cotidiano que hacemos de ella, incluso siendo profesionales de ello, y esto nos exige realizar una acotación conceptual desde el tema planteado.

Al pasar de este reconocimiento general de las creencias del diseño a las razones que pueden facilitar su conocimiento como campo, nos acercamos a revisar también otro aspecto central que nos interesa a quienes le ejercemos y entendemos como actividad profesional, el de la experiencia, desde una perspectiva de lo humano que implica.

Reconocer las diversas nociones que tiene el diseño hace poner más atención en lo que entendemos del diseño normalmente para enterarnos un poco más de qué se ha estudiado sobre ello, y en qué ámbitos se puede explicar su ejercicio práctico, así como su conocimiento disciplinar.

la distinción de la condición social que tiene el diseñador

Ya sea para ser entendido un poco más y para realizar algunas de las reflexiones, la palabra diseño puede orientarnos en su estudio al fijarle como una actividad del quehacer contemporáneo en las sociedades: **diseñar**, y por ahí empezaremos.

Al poner al diseño como término que favorece la ambigüedad, como lo mencionamos en las diferentes nociones que se tienen de ello a diario, el verbo en infinitivo **diseñar**, es el punto de partida para comprenderle, primero, como actividad en contextos específicos y, segundo, para distinguirlo de esa variedad de sentidos que confunden nuestra comprensión de ese quehacer.

Si la práctica de diseñar se caracteriza porque hay sujetos que lo llevan a cabo de manera especializada en nuestros días, y a quienes denominaremos en adelante como "los diseñadores", entonces es preciso decir que no puede haber "diseño sin diseñador" -como lo refiere Raúl Belluccia- y para que "el diseñar" se lleve a cabo, "es imprescindible que alguien lo solicite".⁵

De esa manera, recuperamos la idea de corte materialista e histórico que apoya el filósofo alemán Karl Marx, para decir que esta actividad del diseñar (como tantas más) no estaría justificada en sí misma como una acción autónoma o individual, ni tampoco tendría sentido en sí

⁵Lo que confirma el carácter productivo y de mercado en que se inscribe esa práctica. Belluccia, op. cit., p. 15.

misma por lo que se dice o se cree desde sus imaginarios en la sociedad de lo que cumple, sino que atiende la realidad de las producciones humanas donde se le utiliza, como decíamos antes, para conseguir varios fines, de intercambio o de otro tipo.

Por ello la actividad de diseñar sería una que se sujeta a sus condiciones históricas, y que podemos decir que en el ámbito social, no es la excepción. En él, se le otorga un papel y se le demanda específicamente como un trabajo, profesional en nuestros días, y por lo tanto, tiene el día de hoy una presencia productiva que se puede probar.

Además de eso, a la actividad de diseñar se agregan otros procesos para conseguir o producir algo, que no se logra solamente desde ello, sin más. Todo esto se contrasta con las nociones que revisamos antes, y que le suponen algún grado de “independencia” en el ámbito social coloquial, pero en el ámbito social de su conocimiento, se ha rebasado esa falta de información y ese grado de creencias.

Basta sugerir lo que José Luis Ramírez apunta acerca de la actividad de diseñar, cuando dice que ésta se puede comprender si se reflexiona desde una posición donde se le hace patente en acciones concretas, como que todo quehacer se manifiesta en actividades específicas, y por lo tanto, no es posible diseñar sin referirse a que se diseña algo,⁶ algo así como el objeto de diseño o “lo que se diseña”.

Diseñar tendría entonces que reconocerse partiendo desde las condiciones donde sucede, desde las circunstancias donde es una práctica aceptada y requerida socialmente y, más aún, desde lo que históricamente le ha permitido seguir en nuestras sociedades hasta el día de hoy, aunque en varios modos para su práctica.

Esto nos ayuda a distanciarnos de entender tal práctica como una práctica aislada, independiente o atemporal, por lo que para comprender mejor en qué consiste y cuáles pueden ser sus límites, hemos de alejarnos de los varios significados que hemos señalado antes como coloquiales, pero desde lo que ha sido muy importante, formar un marco teórico y conceptual a través de otros estudiosos del diseño, como objeto de conocimiento y ubicado como campo para realizar la investigación en él, especialmente del diseño arquitectónico.

De ahí que cuando ponemos la atención sobre la acción, sobre la actividad de **diseñar**, distinta de otras nociones comunes, tenemos la primera aportación valiosa de los resultados del trabajo de conocimiento, para poder entenderle como algo que es posible explicar, como algo que se puede conocer, no sólo practicar.

Es preciso señalar que cuando nos referimos al término “diseño” o “diseñar”, y habiéndonos acercado a que esto tendría siempre un objeto o motivo, falta reconocer también que en la

⁶Ver Ramírez, José Luis. «La teoría del diseño y el diseño de la teoría.» *Scripta Vetera. EDICIÓN ELECTRÓNICA DE TRABAJOS PUBLICADOS SOBRE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES.* s.f. <http://www.ub.edu/geocrit/sv-70.htm> (último acceso: 26 de abril de 2014).

actualidad se practican y promueven diferentes "tipos" de ello, como es el caso del llamado arquitectónico, el urbano, el industrial, el gráfico u otros, lo que complica aún más el asunto por conocer, pero va dejando claro que eso lo hace ser un campo amplio para ejercer la investigación.

En este documento, utilizaremos una primera revisión de la práctica del diseñar en general, a través de sus conceptos básicos, para después comenzar a diferenciar sus aspectos específicos y de acuerdo con lo que intenta realizar, una previsión.

Al retomar lo que señala el investigador Raúl Belluccia al decir que "el diseño, es lo que hacen los diseñadores cuando diseñan",⁷ habrá entonces que aclarar conceptualmente a qué se puede referir ese curioso juego de palabras.

Para cumplir eso, al revisar algunas acepciones de lo que se significa por diseño en los diccionarios, comenzando por el de *María Moliner*,⁸ tenemos que se refiere a:

diseño (del it. "disegno")

1 m. *Dibujo previo a la realización de una cosa que se hace para tener una idea aproximada de cómo será en realidad. Apunte, boceto, *bosquejo, croquis, esbozo, esquema. *Forma o aspecto exterior del objeto que ha sido previamente diseñado: "Este libro tiene un diseño realmente innovador". Acción o actividad de diseñar.

2 *Descripción de una cosa hecha con palabras a la ligera.

diseñador, -a

adj. y n. Se aplica al que diseña o al autor de cierto diseño.

Diseñar (del it. "disegnare") tr. Hacer el diseño de una cosa.

Mientras tanto, en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española se dice que:⁹

diseño (Del it. disegno).

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.

2. m. Proyecto, plan. Diseño urbanístico

3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial

4. m. Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista

5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.

6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

diseñador, -a

1. m. y f. Persona que diseña.

diseñar (Del it. disegnare).

1. tr. Hacer un diseño.

En el primer caso, las acepciones nos llevan a entender que el diseño es un asunto que tiene que ver con la realización de un dibujo de algo, de un gráfico tal vez y de manera indirecta, que eso

⁷Belluccia, op. cit., p. 15.

⁸Véase Moliner, María. *Diccionario del uso del español. Edición Electrónica. Versión 3.0.* Madrid: Gredos, 2008.

⁹*Diccionario de la Real Academia Española. 22a. edición.* s.f. <http://lema.rae.es/drae/?val=dise%C3%B1o> (último acceso: 26 de abril de 2014).

se refiere a un objeto o una acción o un conjunto de ellos, para que de modo anticipado se elabore un plan para “tener idea” de cómo será en la realidad y en el futuro.

En ese caso, podemos suponer que se planean objetos, acciones o su mezcla, pero que en términos materiales, el objetivo más amplio tendría que ver con que se pretende “producir”, “fabricar” o “implementar” algo mediante este auxiliar del diseño.

Si aquí se indican algunas de las acciones de diseño como acciones gráficas que al parecer acompañan ese procedimiento -del diseñar-, entonces tiene sentido el papel inicial que tendrían los esbozos, los croquis y bocetos, los dibujos esquemáticos y hasta los propios términos que se utilizan para indicar tal o cual previsión; en nuestro caso, entre arquitectos, no sería la excepción, pues esto nos parece ser muy familiar y cotidiano.

Por otra parte la Real Academia de la Lengua, en su primera definición, considera al diseño como una acción, una donde se hacen líneas (o se delinea), para obtener una figura y curiosamente, en ese texto, es alusivo a un objeto de tipo arquitectónico, a un edificio que se diseña.

En otra acepción del diseño se tiene un sentido que implica un proyecto o plan que, nuevamente, coincide con un sentido del quehacer singular de lo urbano, de la ciudad.

Pero en ambos diccionarios, esas acepciones también apuntan a que el diseño es una descripción verbal, por lo que podríamos suponer la importancia que tiene el lenguaje para comunicar o explicar con detalle lo que se pretende aclarar de eso que se prevé, sea un edificio o un sector de la ciudad.

En cualquier caso, el diseñar apunta hacia ser entendido ahí como una práctica que por su carácter productivo se anticipa a lo que se fabricará o realizará precisamente después.

También es evidente la noción de que a los diseñadores se les considera como los autores de eso que se prevé, que se dibuja, que se planea, al parecer en su “totalidad”, en alta coincidencia con las observaciones que hacíamos antes en la revisión de las nociones generales del diseño y que privan en el significado cotidiano que damos a la palabra o al verbo referente al diseño.

Al considerar ese señalamiento en contraste con que indica Raúl Belluccia en su texto *El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños*, podemos decir que diseñar no sería una acción aislada, autónoma o independiente, ni que es ejercida por un sólo individuo, pues hay otros sujetos que participan y condicionan tal acto de diseño;¹⁰ por lo tanto, no podemos creer tan fácilmente en el valor que un diccionario le otorga a esa actividad.

¹⁰Y donde cada uno se encontraría “realizando con su tarea uno de los eslabones de una cadena de decisiones y acciones muy variadas que, en su conjunto, constituyen el proceso productivo. Proceso que puede ser muy complejo e involucrar a muchos actores”, en Belluccia, op. cit., p.20.

La ilusión que aquí se hace evidente consistiría en que todo diseñador es determinante o poseedor del crédito, autoría o poder de diseñar un objeto y, más aún, estamos ante la ilusión cotidiana de creer que es él (el diseñador), el que no solo prevé, sino que también produce o transfiere al objeto algún valor “tangible” de manera misteriosa.

Si delimitamos la noción de diseño o del diseñar hacia una que consistiría en la elaboración previa a la ejecución material de cualquier objeto -acción u acciones-, que junto con otras más determinarían las características generales de ese antes de que se elabore, antes de que sucedan respectivamente, e incluso antes de ser usado o implementado, entonces, como argumenta Raúl Belluccia tendríamos oportunidad de comenzar a entender más allá de nuestras primarias nociones de ello, y sólo después de preguntarnos junto con él sobre aquello en lo que “se parecen todos los tipos de diseñadores cuando diseñan”.¹¹

Ante esa pregunta, sería prudente decir que dentro del proceso que ocurre mientras se diseña, entendido como parte de la anticipación de diversos modos ante la producción de objeto o proceso más amplio, estarían implicados -no necesariamente explicados-, los rasgos de apariencia, figura, las estrategias, las tácticas, los materiales y las herramientas e instrumentos que se requieren saber utilizar para lograrse la actividad de diseñar algo.

Pero al mismo tiempo, tendríamos que preguntarnos sobre otras acciones que se relacionan con la comunicación, ya no la previsión, de tales aspectos de lo que se diseña, lo cual, por medio del lenguaje verbal, el textual y el gráfico (dibujos, bocetos, croquis, etcétera), se suma a lo que podemos considerar como una especie de “acuerdo social”,¹² algo que rebasa al autor o al diseñador con esa atribución, pues la acción de diseño conlleva en conjunto a quienes socialmente participan para su producción en diferentes etapas y circunstancias, no solamente el producto o el acto que prevé algo y que sin explicación “aparece” como algo terminado.

Por todo eso podemos decir que el **diseñador** sería una persona que al realizar su trabajo específico generalmente esboza, prevé, prefigura o previene sólo algunos aspectos del objeto o proceso que se le solicita como trabajo, bajo una situación o demanda laboral específica, y eso es de carácter social, de carácter material para su intercambio como servicio.

En consecuencia, el diseñar siempre tendría un carácter de origen social, una motivación de ese tipo, a través de modos como el contrato, el concurso, el ejercicio académico, etcétera, pero que a su vez, no determina el propio diseñador, sino que le son determinados de antemano ante diferentes campos de acción donde se utiliza al diseño como medio, no como fin.

¹¹Ibíd., p. 17.

¹²Como la idea de que el trabajo del diseño tiene “implicaciones de sujeción productiva [...] que le impone la demanda social [...] que podemos enunciar como el acuerdo social [bajo] la complejidad colectiva de esta labor”. Ver Allier Avendaño, Héctor. *Hacia un entendimiento del diseño arquitectónico en tanto práctica significativa*. Tesis de Maestría, México: DEP-Facultad de Arquitectura, UNAM, 2012, p. 33.

Aun así es común que al diseñador se le tenga, bajo creencia superficial, como aquel individuo que es "el autor" intelectual y total de tal o cual objeto o proceso que, a su vez, se dice "ha diseñado" por pura inspiración, sin embargo, sería mejor contemplar que tal vez sólo es uno de varios que aportan en un momento de la producción, pero que es a partir de muchas otras personas que intervienen cuando se podría hablar de un logro de diseño.

Aquí vale la pena coincidir con lo que plantea Norberto Chaves en su texto *Diseño, mercado y utopía. De instrumento de transformación social a medio de dinamización económica*, quien nos dice, a propósito del diseño en la actualidad, que éste "en la primeras décadas del siglo XX nace con una gran fuerza transformadora de lo social, aunado a la aparición de la industria y un nuevo modo de producción y distribución de productos industriales".¹³

Parece entonces útil saber que es a partir de ese factor histórico del desarrollo industrial y occidental que recientemente la práctica de diseñar se ha dinamizado y extendido por varias partes del mundo, para entrar en contacto con prácticamente todos los ámbitos del modo de vida del hombre, especialmente en los ámbitos urbanos, en las ciudades y como medio especial en los modos de producción actuales para varios ámbitos de acción.

Bajo estas consideraciones, es que se puede llegar a reconocer que actualmente es en ese contexto social, político y cultural del hombre donde el diseño se utilizaría como una práctica que llega a ser medio para la producción que se encargaría de prever aspectos, productos, procesos o incluso fines de ellos, pero que no los consigue directamente.

En nuestro caso, el ámbito de lo arquitectónico, esto podría referirse específicamente a una producción que se concentra en los contenedores para la habitación o para el resguardo humano, bajo modos de vida muy variados, no universales.

Y contra esto, según el propio Norberto Chaves, a la actividad de diseñar se le ha otorgado un carácter necesario y una función de universalización,¹⁴ a partir del discurso industrial en donde se le propone como parte de una "revolución cultural que ajuste el mundo [...] a la realidad técnica y social",¹⁵ lo que hace que se le valore a veces de más, no sólo en lo productivo, sino también como una parte del pensamiento contemporáneo, tal vez una razón para que el diseño llegue a cobrar un gran papel en las prácticas cotidianas incluso como ideología o símbolo social.

Pero volviendo al punto, parece que desde ese momento de la revolución industrial de occidente se consideró a la práctica de diseñar como tarea obligatoria, incluso como tarea moral para la producción, misma que debía estar presente en cada una de las acciones sociales de esa índole por esa valoración a la hora de "prever bien", no mal.

¹³Ver Chaves, Norberto. El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona: Gustavo Gili, 2001, p. 14.

¹⁴Ibíd., p. 16.

¹⁵Ibíd., p. 18.

Pero, ¿será por eso que en nuestros días tenemos la intuición de que "el diseño" debe tener presencia en todos los objetos realizados para el modo de vida contemporáneo y por tanto serán "mejores" o "adecuados" para su uso?

En esa reflexión surgen otras preguntas para un posible cambio ideológico sobre el diseño, pues antes podría no haber sido tan marcado su uso en las sociedades, pero hoy nos hace suponer que "el diseño" es una de las expresiones humanas necesarias en el "buen" desarrollo de nuestra civilización actual.

También hace pensar que el "diseño" es apreciado como herramienta desde varios ámbitos, ya sea de lo económico, de lo político, de lo literario, etcétera, por lo que tendría alta presencia la "aparición" de diseñadores como soporte de acciones gubernamentales o de operaciones en varios mercados.

En nuestro caso, de los arquitectos como diseñadores, parece apreciarse o creerse en ello, porque se nos asocia con los productos de consumo, todos muy variados, pero con esa "presencia" de vanguardia, de moda o del "buen diseño", lo cual conecta con las nociones antes revisadas, pero ahora con una identificación de corte ideológico que podría estarnos siendo propia, aunque no del todo consciente.

Entonces podemos proponer que cada uno de esos "diseñadores apreciados", o aspiración de ello, también estaría restringido a su propio ámbito de acción, por lo que no sería su capacidad de diseñar "lo que sea" o "para quien sea" lo que permite valorarles, ni sus propias decisiones, sino que esto correspondería a quien le incluya en la producción, del tipo que sea y quien le valore como un bien, como un símbolo.

Sin embargo, debido a la complejidad de la realidad social que tiene lugar hoy, a las características del modo de vida con el que se enfrenta el hombre para vivir, a sus modos de producción, a sus modos de uso, a sus modos de significación, etcétera, la práctica de diseñar parece que va adquiriendo cada vez más una evidente marca de especialización, ante lo cual nos preguntamos si ¿el diseño puede lograrse como bien universal y valorable bajo un criterio común?

Si se diseña frente a la demanda de tipos específicos de objetos o procesos y con mayor sofisticación que antes, entonces en el desarrollo de las sociedades se puede decir que la diversidad y la falta de universales parece que se incrementará en el futuro.

Y si tal práctica del diseño especializada implica cada vez más referencias generales tanto como específicas de lo que se prevé, entonces ¿cómo conocer sobre las habilidades que por esa especialización se requieren?, o ¿qué podemos considerar como "novedoso" o "inédito" en el diseño si lo que cambian son los modos de apreciar o valorar lo que se produce, pero no necesariamente lo que se diseña?

Y también ¿cómo entender la relación del diseño, en general, con los objetos o procesos que son diseñados pero que no existían hace algunos años, por ejemplo en el caso de los teléfonos “celulares”?

Aunque no podemos negar que diseñar implica algunos matices de valoración por parte del diseñador y quienes participan en ese proceso productivo, como en el caso de la “audacia” de algunos que tenemos como emblemas del gremio, y que la sociedad espera o tiene puesta la mira en sus aportaciones “de vanguardia, novedad, invención y sorpresa”, parece que eso tiene más que ver con una condición de valor social y no con una condición específica del diseñar algo como lo hemos planteado.

Si nos detenemos a observar un poco esta actividad de diseñar en general y en lo particular, podemos comenzar a pensar que lo que vive hoy el sujeto que se dedica a diseñar, tal vez no sea tan fácil de equiparar con el saber o poder explicar todas estas complicaciones o complejidades que oculta el conocimiento de ello.

Por eso se hace posible que al caracterizar nuestro trabajo de investigación, bajo el campo de estudio del diseño arquitectónico, se aclaren algunos de estos puntos, por medio de aspectos generales y particulares para describirle como actividad, como proceso y como ámbito productivo.

Pero también para que nos acercáramos a entenderle un poco más conscientemente, frente a lo que condiciona su entendimiento acostumbrado con algunos vicios de por medio, pero que como hemos dicho antes, pueden aclararse al explicar un poco que el diseñador dedica su trabajo central a un rol de previsor, pero no definidor de la producción.

acotaciones para entender al diseño en el ámbito arquitectónico

Al describir una idea general los seres humanos habitamos un planeta que es compartido con otros seres vivos, y entre ellos, somos una especie que ejecuta múltiples actividades, pero a diferencia de otras especies animales, nos distinguimos porque lo hacemos a través de variados procesos de organización social y cultural que ejercemos como colectivos.

Bajo esa idea nuestra colectividad sería algo que nos facilita no sólo mantener viva a la especie sino al conjunto de habilidades que vamos desarrollando, algo que puede decirse pertenece a las diferentes culturas y donde coincide nuestra noción de ser una especie evolutiva que se clasifica como *homo sapiens*.¹⁶

Si a esa idea le añadimos que nuestra especie permanece en constante movimiento, no sólo físicamente sino también en otros aspectos para que el proceso vital siga, entonces podemos recapacitar acerca de que siempre hay algo que mantiene activa nuestra formación, nuestra atención, nuestra conducta y nuestro comportamiento, pero que depende de estar con los otros y darnos cuenta de nosotros mismos.

Con eso en mente, parece que a lo largo del tiempo y del estudio de nuestra especie por parte de diversas disciplinas que se dedican con más atención, es que podemos decir que se estudia a lo humano y así nos encontramos con que esa característica de nuestra actividad consciente y constante podría ser la que nos ha permitido permanecer en el planeta.

Además, eso nos posibilita transformar nuestro medio, pero también, a nosotros mismos, como rasgo de lo que llamaremos el proceso de lo humano y que parece estar en permanente avance y cambio, sujeto al ambiente físico, pero también al cultural.

En ese panorama muy esquemático de nuestra especie, podemos plantear que hoy, entre las múltiples actividades que desarrollamos, hay algunas que son ejemplo de que se han afinado mucho, tanto las técnicas como las herramientas y hasta los procedimientos o modos humanos para hacer cosas.

Y si todo ello nos lleva a la idea del sobrevivir y del convivir para ello, de intercambiar cosas e ideas, es por eso que también se han dado mezclas de todo tipo en las maneras de eso, en las costumbres y las prácticas que entre todos los seres humanos van dando sentido a la vida humana.

Si eso lo ponemos en el caso de suceder, ya sea "dentro" de la ciudad o fuera de ella, podemos darnos cuenta de que son muchos los aspectos que formarían parte importante para que ocurra la civilización actual en sus diferentes latitudes, y se nos presenten sus múltiples y muy diversos modos, culturalmente hablando.

¹⁶Ver Diez Martin, Fernando. *Breve Historia del Homo Sapiens*. Madrid: Ediciones Nowtilus, 2009, pp. 155-163.

En el caso de lo que nos interesa conocer, el diseño como objeto de estudio, estas reflexiones nos lleva a pensar que la actividad que llamamos diseñar, no se explica tan fácilmente, como hemos visto antes, pero que tampoco sus modos o tipos lo hacen, por lo que exigen algo más de revisión para entenderlas en este trabajo de investigación.

Si pensamos por un momento que diseñar es una de tantas actividades humanas y una muy específica, pero no una cualidad ni adjetivo de los objetos, como lo hemos visto antes, entonces comenzamos a esbozar respuestas parciales a varias preguntas en torno al diseño y sus particularidades.

Algunas de ellas parten de las cuestiones de ¿hasta dónde entender como actividad humana a la práctica de diseñar?, ¿cualquiera puede practicar el diseño o sólo unos cuantos y por qué?, ¿qué implica la práctica de diseñar desde esa diferencia para el hombre en la actualidad?, y ¿en qué consisten sus tipos o especialidades, si las hay?

Esto nos lleva a otras preguntas, si lo que nos interesa es el problema de la experiencia y el diseño, como en el caso de querer entender ¿desde dónde explicarla práctica de diseñar actual en su relación con el conocimiento humano?, o ¿qué implica la experiencia del diseñador para su quehacer como arquitecto?, ¿por qué resulta conveniente revisar esa relación?, y ¿con qué finalidad?

Algunas de esas cuestiones se van desarrollando en los siguientes capítulos, pero por lo pronto aquí dejaremos algún comentario para atender a la pregunta de ¿qué caracteriza en lo general y en lo particular a la práctica de diseñar en el llamado ámbito de lo arquitectónico?, y sobre todo para después atender a ¿cuál es el papel de la experiencia en ese asunto específico?

Por eso es necesario decir que un lugar probable en donde podemos comenzar, es por localizar al diseño de tipo arquitectónico, si lo entendemos como uno de varios campos de producción de lo humano, sobre todo, si consideramos los planteamientos que realizara el filósofo alemán Karl Marx acerca del hombre y de las maneras en que se forma su mundo material.

En esos planteamientos se expone, que es históricamente como se forman las condiciones materiales del hombre para explicar que son sus relaciones y determinaciones productivas las que le alimentan;¹⁷ esto permite considerar que hoy en día es en un sistema capitalista como el nuestro donde se dan las actuales formas de producción de la sociedad y donde se puede explicar más directamente al diseño contemporáneo, tal vez diferente a las ideas anteriores.

¹⁷Marx, Karl. «Contribución a la crítica de la economía política.» <http://investigacion.politicas.unam.mx/>. 1989. <http://investigacion.politicas.unam.mx/teoriasociologicaparatodos/pdf/Teor%EDa%201/Marx%20-%20Contribuci%F3n%20a%20la%20cr%EDtica%20de%20la%20econom%EDa%20pol%EDtica.pdf> (último acceso: 21 de marzo de 2014).

Además, dejando de lado los usos espontáneos e indeterminados del término “diseño” o atemporales, si dirigimos la atención a esa propuesta o mirada de su realidad material, podemos ver que su naturaleza productiva es la que mediante su ejercicio profesional permite fijar la idea de que el diseño es ante todo una forma de trabajo actual.

De esa manera, diseñar, se puede entender como un trabajo, como un conjunto de acciones que en el caso específico de la práctica del diseño, como hemos dicho antes, consiste en la previsión de un objeto o un proceso para su hechura.

Entonces, para llegar a comprender lo que éste quehacer produce se puede comenzar por identificar al producto de su trabajo, tal vez, los productos gráficos que se elaboran, es decir, el bien material (o de otro tipo) que se intercambia por dinero en este sistema capitalista.

Normalmente a eso, le llamamos “el proyecto arquitectónico”; éste estaría sujeto a las condiciones materiales donde se solicita, y diseñar como ejercicio de trabajo, corresponde con requerimientos o demandas específicos, recursos tecnológicos, condiciones económicas, un contexto cultural y social, etcétera, para que se dé o se lleve a cabo.

Pero también, podemos decir que los ejercicios de diseño permiten responder al desarrollo histórico o la respuesta temporal que en las sociedades imponen los cambios que se vayan produciendo en esas condiciones durante el paso del tiempo.

Por eso no podríamos hablar de un diseño sin un tiempo, o de un diseño que no cambia como práctica, pues como plantea Marx, habría una relación muy importante en esa manera de entender su condición productiva en las sociedades o grupos humanos.

Eso nos permite aceptar otra propuesta que hace el especialista y docente del diseño catalán Norberto Chaves, quien apunta que el diseño no es la aplicación de una teoría a la práctica, ni que dispone de valores intrínsecos y específicos que, supuestamente, transferiría a sus objetos;¹⁸ diseñar, no sería más que un trabajo que consiste en seleccionar y combinar principios funcionales, simbólicos, estéticos, tecnológicos, económicos y de otros tipos que son provenientes del contexto social donde sucede como actividad productiva para construir un producto (o proceso) que cumpla perfectamente con el propósito material que dará pie a su intercambio, de tipo material sobre todo.

Bajo ese punto de vista, el diseño en abstracto no es algo histórico con voluntad u objetivos propios, más bien la idea del diseño que se arma es la de una práctica productiva que siempre

¹⁸Chaves, Norberto. «Arquitectura y diseño: fronteras y solapamientos.» *Archivo de Norberto Chaves*. agosto de 2011. http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_y_diseno_fronteras_y_solapamientos (último acceso: 25 de abril de 2014).

está condicionada e inserta en un sistema de producción y en un lugar preciso; en nuestro caso, esa producción va dirigida siempre hacia el mercado.¹⁹

Por eso también varios estudiosos del diseño nos permiten comprender que el diseñar en tanto práctica productiva para el consumo, tiene su mercado estructural en el sistema de consumo, porque se le requiere como mercancía. Ese mercado es lo que transforma a su imagen y semejanza la propia práctica del diseño y sus conceptos, incluso las nociones que hemos citado al principio del capítulo.

Cualesquiera que fueran las características de los productos que se pretenden producir con ayuda del diseñar, su sentido estaría determinado por la modalidad dominante de su consumo social.²⁰

Si diseñar es una práctica que se solicita por parte de algunos individuos como servicio y se le ejerce como trabajo por otros, ahí encontramos una liga entre varios procesos de producción humanos; por un lado, tenemos a quienes se han formado(o producido) académica o empíricamente para diseñar.²¹

En unos casos esa formación o producción de diseñadores se da a través de escuelas con reconocimiento oficial, y ahí es medular como asignatura o contenido temático eso de diseñar, pero también están los casos en que alguien se dedica por gusto, afinidad o identidad social y apoyo a diseñar, y en cualquiera de esos casos, el reconocimiento social es independiente.²²

Si entonces tomamos a la actividad de diseñar como una que se pide o solicita en varios nichos productivos del sector terciario,²³ necesitamos también analizar cuidadosamente en qué consistirían sus constantes, sus generalidades y sus especificidades respecto de ellos, sobre todo porque a nosotros nos interesa conocer de manera cercana cómo es que varía en lo arquitectónico.

¹⁹Chaves, Norberto. «Diseño, mercado y cultura. El diseño como instrumento de la cultura y como sustituto.» *Archivo de Norberto Chaves*. s.f. http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/disenio_mercado_y_cultura (último acceso: 26 de abril de 2014).

²⁰Ibíd.

²¹Y esto lo podemos comprobar en casos muy emblemáticos, como el del boxeador Tadao Ando, el ingeniero civil Luis Barragán, o más recientemente el actor Brad Pitt e incluso el cantante rapero Kanye West, por dar algunos ejemplos de formaciones no profesionales de "arquitectos diseñadores", algo nada convencional pero observable en la cultura de la actualidad. Al respecto de los dos últimos casos véase *Architect News "Brad Pitt"*. s.f. <http://architect.com/news/tag/91226/brad-pitt> (último acceso: 25 de abril de 2014) y *dezeen magazine "I'm working with five architects at a time" - Kanye West*. 24 de septiembre de 2013. <http://www.dezeen.com/2013/09/24/im-working-with-five-architects-at-a-time-kanye-west/> (último acceso: 25 de abril de 2014).

²²Por eso podemos encontrar que hay personajes reconocidos como arquitectos, muy famosos, y que no estudiaron formalmente en contraste con otros que si lo hicieron, lo que pone en duda que siempre correspondan con ese origen académico en el sentido amplio.

²³También conocido como sector de servicios de acuerdo con la clasificación que hace el Instituto Nacional INEGI. Para mayor información al respecto, consultar *INEGI - Estadística "Economía"*. 28 de abril de 2014. <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/temas/default.aspx?s=est&c=23824> (último acceso: 28 de abril de 2014).

También parece útil enlistar un abanico de otras acciones que sucederían durante o junto a la actividad de diseñar, lo que nos hace suponer que no se diseña en general o que quien diseña lo hace de manera especial, o sea que se diseña a través de acciones paralelas y específicas.²⁴

Pero no hay que olvidar que tanto en sus fines como en sus tipos específicos de práctica, diseñar queda subordinado a la producción que persiga, no sólo desde su propio nicho o culto de acción, como a veces parece creerse.

Si en resumen nos referimos al diseñador como aquel ser humano que ejecuta la actividad profesional de diseñar, bajo contextos o nichos específicos, también podemos decir que eso lo distingue de otros seres humanos en la sociedad, y por tales características se vale que digamos o valoremos a alguien como diseñador dentro de sus condiciones de formación y trabajo específico, no fuera de ellas.

Para hablar del diseñador profesional, tendrá entonces que considerarse como un tipo especial de quehacer que no cualquiera tiene, sino que se produce como parte de un sistema educativo, primero, y luego productivo.

Pero la pregunta central se vuelve sobre lo que hace, sobre la aparente conjunción de otras tantas acciones que como la anticipación, la planeación, la previsión, la imaginación, la graficación, la esquematización, la organización, la programación, la concertación, la reiteración, la socialización, la significación, la enunciación, y otras más, que forman su carácter específico en la cultura, y para lo arquitectónico, tal vez, respecto de los objetos o procesos que persiguen.

Si esas acciones variadas se combinan o intercalan, lo que parece resultar, es hacer posible la previsión del objeto o proceso para el cual se ha solicitado la acción de diseñar a tal diseñador, si es arquitectónico, suponemos sería un objeto donde se refugiará o donde habitará de unos modos específicos, pero no sólo ahí.

Eso nos da pauta para encontrar una pequeña diferencia entre el diseñador profesional y cualquier otro ser humano que dijera ser diseñador, pues aunque el segundo puede prever espontáneamente una serie de acciones, lo haría de manera limitada, de manera empírica o intuitiva, pero alguien profesional ya tiene socialmente una aceptación, calificación o formación que lo hace pertenecer a los sujetos profesionales, es decir, a una manera cultural donde los procesos y consideraciones que hace, resultan ser más "aceptados", no sólo por lo que le toca al diseñador como especialista, sino por lo que eso implica social y valorativamente.

El diseñador profesional parece que le ofrece su servicio a otros, tras haberse especializado (y pagado por ello), para que en la sociedad otros le consideren ser un especialista y calificado en eso, y se vale de eso para conseguir trabajo, o empleo junto con otros individuos de un nicho como el arquitectónico o el industrial, por poner dos ejemplos rápidos.

²⁴Tal vez diseñar consista en ejercer otras tantas actividades que dotan de carácter planificador al esfuerzo o trabajo del diseñador.

Hasta aquí todo muy fácil, sin embargo, existe bajo nuestra mirada de la previsión que se intenta en el diseñar lo arquitectónico, la difícil tarea de identificar una de sus características menos reconocidas, pues cuando se diseña, muchos hemos creído que podemos considerar todos los aspectos del objeto o proceso que se prevé, pero tal vez eso no suceda.

Parece que se puede diseñar siempre sólo una parte del objeto o proceso, nunca todo lo que implicará su producción, su uso o su valoración, aspecto que abordamos al realizar algunas reflexiones en el capítulo 3, sobre la relación de la experiencia y el diseño.

Hasta aquí tenemos algunos aspectos relevantes en cuanto a la actividad del diseño en general y sus características en relación al contexto de producción donde sucede, pero es necesario explicar cuáles son algunos aspectos de ese diseño específico que llamamos para lo "arquitectónico".

Para eso, podemos referirnos al ensayo del Maestro Héctor García Olvera, quien con algunos ejemplos y en diversos momentos de la historia que revisa, nos ayuda a apuntar algo de lo que se ha venido entendiendo en su referencia interpretativa por el término de "Arquitectura".²⁵

También es bueno mencionar que tomaremos como base de reflexión lo que hemos tenido como un supuesto relevante para nuestro campo de conocimiento y supuesto objetivo de previsión en el diseñar arquitectónico: el habitar del hombre.

Desde la perspectiva filosófica, y especialmente con la ayuda del planteamiento del filósofo alemán Martin Heidegger, podemos comprender que el habitar estaría relacionado con el construir y que es el hombre quien habita y quien al mismo tiempo va modificando (pensando o produciendo, fenomenológicamente hablando), su propio espacio de habitación, aquel que "ocupa" para eso.

De ahí que pudiera haber una relación entre el ser humano y una permanente producción de su hábitat y que ahora llamamos sin mucho tacto, lo urbano y lo arquitectónico.

Por tales motivos, la capacidad de pensar y de construir que tiene el ser humano estarían relacionadas estrechamente con otras actividades intermedias, como la práctica de proyectar y definir anticipadamente algunos aspectos y/o referencias de las cosas con las que el hombre supone estará viviendo, trabajando o desarrollando su ser en el mundo, esto nos acerca a revisar una idea de diseñar.

Sin embargo, al retomar al propio Martin Heidegger, éste nos permite cuestionar esa práctica de proyectar, al suponer que alcanza o considera lo necesario, en el caso de lo arquitectónico, de

²⁵ Como se puede contemplar en el texto "De los primarios entendimientos del habitar de la espacialidad habitable y el diseño arquitectónico", donde se explica un poco acerca de qué tan fácil podemos llegar a confiar, sin preguntármolo, acerca de sus sentidos y diferentes conceptos alrededor del término; ver García Olvera, Héctor, y Miguel Hierro Gómez. *La espacialidad y la experiencia de lo espacial en lo arquitectónico*. Vol. 2. Colección Lo arquitectónico y las ciencias de lo humano. México: DGAPA, FA-UNAM, 2012, p. 17-22.

un espacio “muy” adecuado para vivir, es decir, que se pone en duda si el diseño de ese tipo garantizaría un *habitar*.²⁶

Y es aquí donde existiría una distancia entre el que diseña, el que construye y el que habita, tan sólo por un razonamiento de tipo temporal, pues cada actividad corresponde a un momento puntual en el tiempo de la producción del edificio, en el caso de lo arquitectónico.

Si es así, quien habite el edificio, cuando lo haga, será el único sujeto que pueda determinar de acuerdo a su percepción y experiencia los aspectos subjetivos de ese habitar, pero no el diseñador ni el constructor.

Por otra parte, independientemente de las características físicas, ambientales o tectónicas del objeto, el diseñar arquitectónico entonces, no alcanzaría más que para determinar lo que se refiere a los aspectos relacionados con la figuración previa ala construcción del edificio (el objeto que diseña), y en algún grado menor a los aspectos de significado del objeto y/o del habitar futuro, pero no a ellos directamente.

Por el momento, digamos que para la tesis, nos sirve el reconocimiento de que es el habitador con su experiencia quien determina “cómo” es el objeto en el que vive, como fenómeno vivencial, lo cual hace reflexionar sobre la idea de que si el que habita es quien determina las cualidades del espacio en el que vive al realizar sus actividades cotidianas, entonces ¿cuál es el alcance del diseñador en ese asunto desde la prefiguración?

¿Para qué prever, mediante el diseñar, si el habitador es quien acaba definiendo y por lo tanto modificando el sentido de lo que se previó?, ¿qué se puede prever, y qué no?, o ¿qué papel juega la experiencia en el diseñador para la previsión de la configuración del objeto, si como se ve aquí, la experiencia de habitar no es la misma que eso permite?

Por otro lado, cabe preguntar ¿de quién es la experiencia con que se podría estar diseñando: de quien demanda el diseño del objeto, o del diseñador con su propia carga de experiencias?

Parece que quienes definiría no determinarían las características de lo arquitectónico, de lo que va siendo al habitar entre objetos de muchos tipos, serían los que viven en relación con ellos, y los objetos “arquitectónicos” son sólo una parte del hábitat.

Que eso se da en ese momento preciso, posterior o muy posterior al diseñar, y que así es como se va formando la experiencia de lo arquitectónico, tal vez ahí, la del diseñador, que en ese momento no diseñaría ya, podría entenderse bajo la noción de que ahora experimentaría un habitar.

²⁶El autor nos plantea que las acciones de construir y de habitar permanecen en el sujeto y que ambas son condiciones propias del ser humano para sobrevivir, al decir que “construir es propiamente habitar [que] el habitar es la manera en que los mortales con en la tierra [y que] el construir como habitar se despliega en el construir que cuida [...] y en el construyir que levanta edificios”. Ver Heidegger, Martin. «Construir, Habitar, Pensar.» *La Editorial Virtual*. 2004. http://www.laeditorialvirtual.com.ar/pages/heidegger/heidegger_construirhabitarpensar.htm (último acceso: 25 de abril de 2014).

Esto ha despertado otros intereses para conocer, los cuales son amplios y complejos, pero que habrá que atender paulatinamente durante este acercamiento de investigación hacia los problemas a los que continuamente vamos enfrentando nuestra labor docente y/o profesional, pues en la medida que se conozca cómo es que se definen o critican los conceptos de diseñar y habitar, podremos aclarar un poco lo que se nos interpone entender mejor en el campo de conocimiento y acción del diseño arquitectónico.²⁷

Sería importante resumir que bajo esta sucinta explicación del diseño, del diseñar y de su nicho arquitectónico, nos encontramos con que puede entenderse ahora como actividad laboral, productiva, parcial y anticipada a la producción material de los objetos o procesos que prevé, para que entonces revisemos cuál es su relación, entendido así, con las nociones y conceptos que giran en torno a la otra cuestión, la de la experiencia.

La pertinencia de hacernos esa doble pregunta, radica en cómo entender la experiencia del diseñador en el trabajo que realiza para la previsión de los objetos, y en el caso de nuestro campo, de los objetos arquitectónicos, además de preguntarnos sobre cómo podemos acercarnos a una explicación del papel que juega eso llamado "experiencia" en la figuración de ellos en el entendido que el trabajo que realiza el diseñador es a través de figuras.

²⁷De acuerdo con lo que también se ha planteado en la tesis *Hacia un entendimiento del diseño en tanto práctica significativa*, el sentido del diseño a veces no es bien acotado, y tenemos incluso una manera de comprenderle como algo que se dice o parece conseguir mucho, pero no necesariamente eso se puede probar en realidad, aunque juega un papel un tanto práctico creerlo así. Ver Allier, op. cit., pp. 25-41.

▷ capítulo 2...

el papel que puede tener lo experimental en el diseñador



las nociones de experiencia en relación con el diseñar

Cuando revisamos lo que la Real Academia de la Lengua dice en torno a los significados del término experiencia,²⁸ nos encontramos, como en el caso del diseño, con que son diversos de acuerdo con los usos que tiene en los hablantes hispanos en general, y se recopilan las siguientes acepciones:

Experiencia. (Del lat. experientia).

1. f. Hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo.
2. f. Práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo.
3. f. Conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas.
4. f. Circunstancia o acontecimiento vivido por una persona.
5. f. experimento.

Al examinar esto, podemos deducir que principalmente se hace referencia a un "haber" del ser humano (acepciones 1, 4 y 5), y que como origen tendría un "hecho" que ha tenido lugar, que ha sucedido; en otros términos, un "algo" que se produjo en nosotros tras registrarse a partir de nuestra acción en el pasado; algo que se guarda o porta.

En otra acepción se indica a la experiencia como equivalente de acción (acepción 2), como verbo que conduce o equivale al ejercicio de experimentar, y entonces, quien "vive" o "ejerce" tal o cual quehacer, independientemente de su especificidad, es quien experimenta eso. Al hacer eso, al experimentarlo, se nota que hay una noción de esta acepción muy cercana a lo que llamamos normalmente la experiencia del mundo físico, la experiencia de nuestro alrededor.

Y en otra acepción, llegamos a la que pone por experiencia la noción del conocimiento (acepción 3), pues también es muy común que se diga y se entienda que ese mundo físico se llega a "conocer" a través de la experiencia de él.

Si partimos de la tercera acepción y noción, que evidentemente se inclina por asociar a la experiencia con el conocimiento, entonces podemos comenzar por entenderla como aquello con lo que afrontamos el mundo a través de nuestros "cinco" sentidos.

Esa idea es la que tradicionalmente nos dice y nos ha parecido suficiente para aceptar ala vista, el gusto, el olfato, el tacto y el oído como los grandes concentradores de toda nuestra posibilidad de sentir, de experimentar y según esa noción, de conocer.

Pero ante esa noción reducida a cinco sentidos principales, podemos atraer lo que el filósofo austriaco Rudolf Steiner proponía, en su obra *Antroposofía* (1910),²⁹ al describir detalladamente la posibilidad de contar con más sentidos, para él, al menos doce.

²⁸Diccionario de la Real Academia Española. 22a. edición. s.f. <http://lema.rae.es/drae/?val=experiencia> (último acceso: 26 de abril de 2014).

²⁹Ver Steiner, Rudolf. *El mundo de los sentidos y el mundo del espíritu*. Buenos Aires: Antroposofía, 1966.

No obstante, con superar la noción generalizada de cinco sentidos y llegar a doce, no sería suficiente para aceptar la noción de experiencia como conocimiento, en este caso a través de uno, cinco o doce sentidos.

Esto requiere que contemos con la revisión básica del concepto de conocimiento, y lo haremos a través, principalmente, de algunas propuestas que realizan filósofos y psicólogos, y en las cuales nos apoyamos para este estudio en el campo de conocimiento del diseño arquitectónico, ante la cuestión de ¿cómo entender a la experiencia respecto del ejercicio del diseño?

Desde la psicología y en específico de la psicología cognitiva, podemos aportar otros elementos a esa noción de conocimiento sensitivo, de los sentidos, pues nos dicen en general que para comprender el conocimiento, y en nuestro caso la experiencia, debemos considerar lo que han llamado como el desarrollo cognitivo³⁰ y el fenómeno perceptivo³¹ del ser humano, pues es necesario recurrir a muchos más elementos de explicación y así enfrentar lo complejo de tales explicaciones.

Eso nos permite, como lo veremos aquí, superar la reducción de lo cognitivo a un asunto que como en las nociones del diccionario aparece reducida a tres variaciones, donde la más importante sería lo meramente sensorial o perceptivo, pero que no se aclara ahí.

Así nos acercamos a una idea donde se definen con mayor claridad algunas bases para volver a revisar a la experiencia en nuestro entendimiento del diseñar y sobre todo en la consideración de los procesos y el fenómeno cognitivo de la experiencia (ver capítulo 3).

Volviendo al punto, si sólo consideramos que los conocimientos los obtenemos como resultado de nuestra relación cotidiana con lo que vemos, oímos, olemos, degustamos o tocamos y si fuera cierto que los sentidos (cinco o doce o más), nos ponen en contacto con los objetos del "mundo exterior", cabe preguntarnos cómo es que entendemos la idea de "interior-exterior" y qué se entiende respecto al medio donde somos seres humanos.

También nos preguntamos entonces respecto a lo que nos permite "darnos cuenta" de eso, darnos cuenta de que hay un interior o exterior, o del medio, o de los propios sentidos, es decir, ¿de dónde proviene lo que bajo nuestro contexto de producción humana nos permite la oportunidad de tener esos significados, siempre variados?, quizá ahí no alcance la explicación de la psicología o la filosofía, sino que requerimos de la antropología, pues la cultura podría ser también una que aporta bases para que podamos conocer.

De ahí que en este trabajo la recuperemos también como parte importante de una probable respuesta a la interrogante acerca de la experiencia y sus nociones para el diseño.

³⁰ Flavell, John H. *El desarrollo cognitivo*. Madrid: Visor, 1993.

³¹ Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta de Agostini, S.A., 1993.

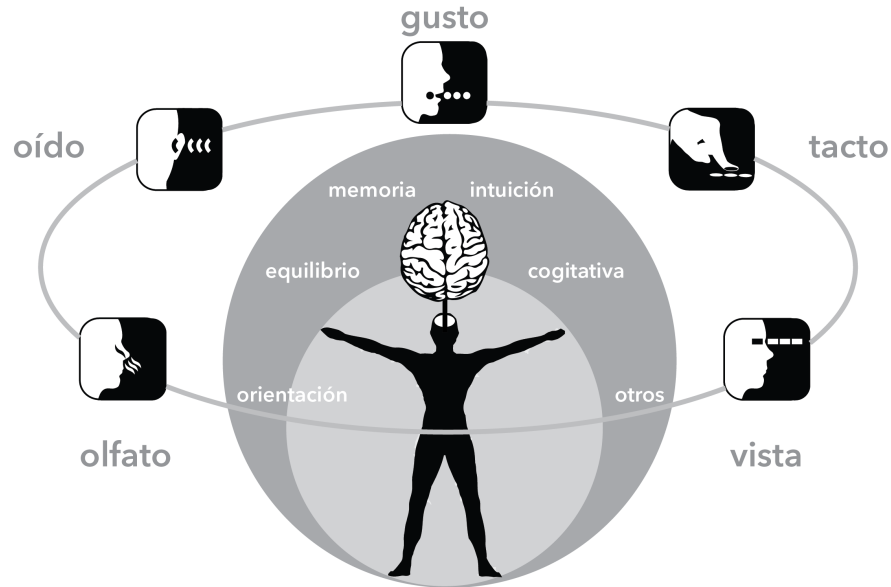


Ilustración 2. La noción ampliada del número de sentidos del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Por ejemplo, si por un lado tenemos la idea de que los sentidos tradicionales están asociados a diferentes órganos con los que se realiza la función de percepción del "exterior", como en el caso del ojo que sirve de instrumento óptico para realizar una impresión que produce la percepción de la luz con que se interpreta el color, las formas, los volúmenes, etcétera, ahí estaríamos obviando que no sólo es el ojo lo que nos permite "ver las cosas", pues es cierto que aún sin ver podemos recordar lo que hemos visto, ¿a qué se debe?, ¿dónde queda el ojo ahí?, ¿cómo explicar esa otra posibilidad de conocer a partir de lo pasado que percibimos?

Si en eso de sentir y percibir consideramos el papel que juega nuestro cerebro y todo nuestro sistema nervioso, además de lo que eso implica para ver, podríamos decir que más allá del ojo también se encuentran involucrados el resto de los otros cinco sentidos al mismo tiempo, y como lo sugiere Rudolph Steiner, con otros más.

De esa manera, se puede extender la noción de cinco, doce o más sentidos hacia niveles de conocimiento más complejos que esa simplificación, y como en el caso de las neurociencias hoy, contamos con elementos que nos aportan otros factores por considerar y por complicar aún más nuestro entendimiento del conocimiento, de la experiencia y de la senso-percepción, pero también para construir una mayor claridad en nuestros entendimientos.

Entre los que sentimos, con sentidos y órganos del cuerpo, y los modos en que podemos percibir, con percepciones desde la cultura, es que se podría decir que se conecta nuestro ser con el mundo.

Y, como nos dicen los estudiosos de la psicología, especialmente de la de tipo cognitiva, también se nos presenta la oportunidad de descubrir que habría más facultades, capacidades y procesos involucrados a nivel individual, tal vez más sentidos especializados, no necesariamente conscientes o voluntarios, que también formarían parte de lo que nos permite sentir-percibir-actuar, en el último de los casos, a través de nuestro cuerpo.

Eso nos hace pensar que nuestro cuerpo,³² coincidentemente con lo que propone la fenomenología, es desde donde se posibilita nuestra percepción del "mundo", para reforzar la pregunta de si ¿nuestras impresiones sensibles pueden ser suficientes para entender la relación que guardamos con el mundo mediante el conocimiento y la experiencia que tenemos de él?

Parece que estaríamos obviando a los significados o valores que damos a nuestras experiencias del mundo, y entonces, ahí se vuelve a la cuestión cultural, para acompañar a lo psicológico y lo filosófico en una explicación más amplia del conocimiento que soportarían éstas.

Pero volviendo a las nociones que tenemos alrededor del término **experiencia**, éste tiene generalmente dos significados, los cuales se refieren a:

- Uno, cuando se dice que es equivalente a la participación activa y personal en situaciones que alimenten una capacidad o habilidad desde ello, para aplicar un supuesto aprendizaje o conocimiento, en nuestro ámbito diríamos normalmente que le permite "resolver problemas".
- Dos, cuando se le entiende como la repetición esporádica o constante de algunas prácticas o situaciones, y que eso le da un bagaje para examinar, como en el caso del diseño, previamente, cuáles serán "las soluciones del problema".³³

En el primer caso, se entiende por experiencia a una acción de tipo personal, pues se dice que es debido a la participación del sujeto que la vive, algo así como la vivencia.

En el segundo caso, parece que se le entiende como algo impersonal, a través de las repeticiones que causarían un resultado, que sería cuando decimos que alguien obtiene experiencia, lo que se parece más a la valoración de la vivencia.

Ante expresiones como "la experiencia dice que tal o cual cosa sucederá" surge la duda, pues ahí se entendería a la experiencia como un modelo de valor, es decir, como una tercera noción, casi regla para hacer algo de un modo específico.

³²Si lo entendemos como un conjunto de órganos apto para el medio en que vivimos.

³³En referencia al término experiencia que se trata en Abbagnano, Nicola. *Diccionario de filosofía*. México: FCE, 1996, p. 495.

Estas primeras nociones que revisamos, nos hacen también preguntar sobre lo individual, lo propio y singular o exclusivo de la experiencia; pero por otra parte, nos hace pensar que la experiencia también tendría algo que ver con lo colectivo, lo común, lo histórico y lo social.

También, que la experiencia en sus nociones cotidianas se refiere y usa como pretexto de valoración, pues parece que lo que se ha dicho acerca de ella resulta en un tipo de elemento para ejercer la autoridad de algún aspecto práctico.

En nuestro ámbito de formación y ejercicio profesional, es común escuchar frases donde los arquitectos, con base en "su experiencia", son capaces de realizar sus propuestas de diseño de una singular y particular manera, en ese modo de autoridad, aunque no haya un cuestionamiento de ello o una explicación de cómo sucede.

Parece que en general nos conformamos con una frase sencilla: "lo puede demostrar la práctica", o como lo suponemos, por el simple hecho de ejecutarlo así alguien que "tiene experiencia", eso ya es la manera adecuada de hacerlo.

Eso nos lleva a que en esta investigación nos asomemos un poco a entender algo más para proponer una base para la explicación de ese procedimiento, experimental, y con eso, acercarnos a preguntar para saber sobre qué nos lleva a conocer, sobre el diseñar y su experiencia para "saberlo hacer".

En ese sentido, nos ayuda hacer un rápido y puntual recorrido por la historia de la Filosofía en relación con los conceptos de experiencia que desde ahí se han estudiado; cuando el filósofo griego Aristóteles (384 - 322 a. C.), propone en una de sus tesis a la experiencia como un asunto de la memoria,³⁴ y que partiría de la sensación.

Esta sensación, al comprenderse como una "capacidad selectiva innata" que todos los animales tienen, incluso al hombre, resulta que para Aristóteles, fuera de ella, no habría conocimiento.

Dice también que esa sensación deja una "huella en el alma", de tal manera que cuando se han producido muchas sensaciones de esa naturaleza, se desarrolla lo que denominamos recuerdo y así, del recuerdo repetido de un mismo objeto, nace la experiencia.

De esa tesis podríamos inferir que la experiencia, entendida como repetición y formación de impresiones, llevaría a establecer (en el alma) un cierto quehacer, una práctica de un "general", como cuando se afirma que debido a la experiencia, se hacen las cosas "de cierto modo, que sucede "así regularmente", aunque "no siempre".

Esto no nos aclara si el recuerdo o la experiencia como recuerdo se refiere a la transformación de la memoria o de las impresiones sensibles. Tampoco nos aclara si esa "reserva de

³⁴En Abbagnano, op. cit., p. 497.

impresiones" varía o es constante en todos los casos donde se realiza una actividad y se obtiene un supuesto cúmulo de experiencia, en automático.

Un ejemplo lo tenemos al observar cuando alguien solicita que se lleve a cabo una determinada actividad y que esta se repita varias veces, con el propósito de que quienes lo ejecuten puedan realizarlo cada vez mejor, se piensa que esa repetición en automático puede producir "por lo general" en los ejecutantes esa noción de "experiencia", como impresiones u obtenciones al realizarla.

Pero ¿después de cuantas veces se logra?, ¿tiene un mínimo o un límite?, o en otra pregunta, ¿se tiene claridad sobre su finalidad, para qué la experiencia?

Y si lo observamos en las escuelas de Arquitectura, tenemos el caso cuando al estudiante se le presentan una serie de gráficos para ser reproducidos por él por medio de un dibujo, copiarlo; si sólo se le muestran para que los vea por varios minutos o varias veces de manera repetida, parece que eso no permite en cualquier estudiante, que de manera inmediata pueda hacerlos y mucho menos explicarlos, aunque se haya tenido la "experiencia" de percibirlos, por ejemplo.

Por eso resulta importante que al revisar las nociones de experiencia que tenemos normalmente, nos preguntemos acerca de lo que en primer lugar parece ser un término que supone ser criterio para hacer valer el conocimiento, para suponer que cuando tenemos experiencia tenemos un valor.

Así, podemos identificar que entender al término de la experiencia de ese modo, estaríamos ante una manera de entenderla como parte del sensualismo,³⁵ postura filosófica donde se privilegia al tipo de conocimiento intuitivo, sin que se le considere o se le haga pasar por una guía del conocimiento, por una explicación o crítica para comprenderle más allá de la práctica.

Aquí dejamos una pregunta al respecto: ¿si el conocimiento intuitivo es el punto de vista para decir que se consigue experiencia, dónde se localizará la explicación de eso?

Desde esa posición, se pueden distinguir otras dos nociones:

- Una, cuando se hace teoría de la experiencia para dejarla en el ámbito de la *intuición*.
- Y otra, cuando se piensa sobre la experiencia como *método* para conocer.

Al considerarla experiencia como producto de la intuición, se supone una relación directa e inmediata de quien conoce con el objeto que se conoce, a partir de un primer (y superficial) acercamiento al mismo; en ese caso podríamos señalar que esto se nota cuando cotidianamente confiamos en el sentido de la vista como vía o canal principal para conocer el mundo.

³⁵Por sensualismo podrá entenderse a la actitud que consiste en atribuir importancia excesiva a los placeres de los sentidos. Ver «Sensualismo.» *Enciclopedia de la Cultura Española. Editora Nacional, 1968. s.f.* <http://www.filosofia.org/enc/ece/e50265.htm> (último acceso: 26 de abril de 2014).

Pero lo que no es obvio ni evidente es que en la relación intuitiva que tenemos con el objeto, ésta se caracterizaría por ser un modo individual, y entonces, los datos que se obtienen de la observación visual de las cosas, plantean la pregunta de quién vería lo mismo en un objeto, pues parece que ahí el conocimiento también se encuentra en relación con otras unidades elementales que no se “ven”.

Esas unidades, diferentes a la sensación-intuición, podríamos decir que han sido conocidas con anterioridad, se han ido “guardando” o acumulando en nosotros, aunque no sean del todo conscientes, pero aparecen en ese momento para poder “ver algo”.

Por considerar ese modo inconsciente y ese que podemos llamar antecedente cognitivo, con lo que nos es posible percibir un objeto, ahora cobra otro sentido y duda lo que expresamos ante una especie de conocimiento inmediato (o en apariencia inmediato); se pone en duda.

Lo que sí, es que a partir de tales unidades elementales³⁶ de conocimiento previo, aunque podemos “percibir”, no nos basta para poder explicar cómo es que ocurre esa acumulación o ese registro de impresiones que parece “cargamos”.

La manera intuitiva de esa noción de experiencia parte de creer en la existencia de un recuerdo del objeto, mismo que se evoca parcialmente, a partir de su existencia ya sea figurativa, conceptual, afectiva o de otros tipos en cada uno de nosotros y de modos singulares.

Si todo eso entra en contacto o en relación con otros objetos que están presentes, entonces parece que vamos dándole su lugar y su sentido para nuestra capacidad de percepción.

Aquí podemos referir un ejemplo, al solicitar que algunas personas “dibujen una casa”, es posible que cada una de ellas tenga imágenes variadas y referencias o impresiones y recuerdos variados, diferentes, en relación a su reconocimiento de esa experiencia llamada “casa”.

Sin embargo, también es posible que encontremos en lo que dibujen, una serie de características que son comunes o diríamos rasgos “parecidos”, como pueden ser las figuras de forma rectangular que socialmente llamamos las puertas, o las ventanas que refieren a cada imagen que parecemos “tener” de eso que llamamos “casa”.

Por eso, se refuerza la idea de lo individual y lo colectivo de la experiencia para que suceda o para que se explique cuando sucede, porque parece que lo intuitivo individual no es lo único que nos permite formarla.

Por otra parte, y de acuerdo con la explicación que seguimos de Nicola Abbagnano,³⁷ Francis Bacon consideraba que el experimento, era la experiencia guiada y disciplinada por el entendimiento, mientras que en la teorización de la experiencia de Locke y de Hume

³⁶Se ha considerado a la “unidad elemental” como aquel objeto o conjunto de objetos que poseen una característica común observable o medible.

³⁷En Abbagnano, op. cit., p. 498.

(empiristas),³⁸ la experiencia consiste sólo en la recepción de sentimientos e impresiones por los sentidos, enfatizando que hay dos tipos de “percepciones de la mente”, las impresiones de los sentidos y los pensamientos o ideas que se producen alrededor de ellas,³⁹ y donde la experiencia podía desprender tres vertientes de explicación empírica:

- La experiencia como intuiciones de las cosas externas (las sensaciones), o de los actos internos (las reflexiones).
- La experiencia como idea.
- La experiencia como criterio de entendimiento humano, ya que le suministra las ideas y su validez.

Ahí coincide con lo que hemos comentando antes, pues en el primer caso, nos encontramos ante el conocimiento directo, aparente e intuitivo.

En el segundo, como el concepto de lo que vivimos a través de una experiencia.

Y en el tercero, a la experiencia como valor.

Mientras tanto, la postura de Immanuel Kant (filósofo prusiano) respecto al conocimiento, y a pesar de ser considerado un racionalista, plantea que los hombres sólo pueden conocer a través de los sentidos, sin embargo, la construcción de objetos de conocimiento son elaborados por la razón en un contexto de orden temporal.⁴⁰

En este sentido la consideración que realiza Kant es, que el conocimiento comienza con la experiencia, aunque rebasa mucho más que la sola impresión de los sentidos. Nos advierte que su explicación es sólo didáctica y que la “sensibilidad y el entendimiento” suceden de manera simultánea y que ambas son necesarias para que surja el conocimiento por lo que ambas se encuentran en el proceso de experiencia.

Esto será una parte fundamental en el planteamiento del trabajo, pues aunque para fines de explicación e investigación se parten las cosas, los fenómenos, es decir, se analizan, en la “realidad” suceden de manera compleja y a la par, lo que hace difícil, tal vez imposible, observarlos directamente.

Además, desde esa postura, se dice que cuando el sujeto incorpora automáticamente en su experiencia sensorial una serie de categorías o cualidades (juicios), es cuando éstos serán

³⁸ Hernández y Luis Mauricio Rodríguez, op. cit., p. 28.

³⁹ Ver Ramírez Vizcaya, Susana. «El entendimiento en el proceso de la experiencia a partir de la filosofía de Hume y Kant.» *Academia.edu.s.f.*

http://www.academia.edu/547510/El_entendimiento_en_el_proceso_de_la_experiencia_a_partir_de_la_filosofia_de_Hume_y_Kant (último acceso: 26 de abril de 2014).

⁴⁰ De acuerdo con la postura de Kant, las ideas de “espacio-tiempo” son formas de intuición que son innatas al sujeto y por ende son una mezcla de experiencias sensoriales.

procesados por la razón que le ayudarán a formar una comprensión singular, pero también cultural, del mundo, una mezcla de varias de las posturas anteriores,⁴¹ la cual nos servirá para el desarrollo de nuestro argumento y marco de explicación (psicología cognitiva, fenomenología de la percepción y antropología cultural).

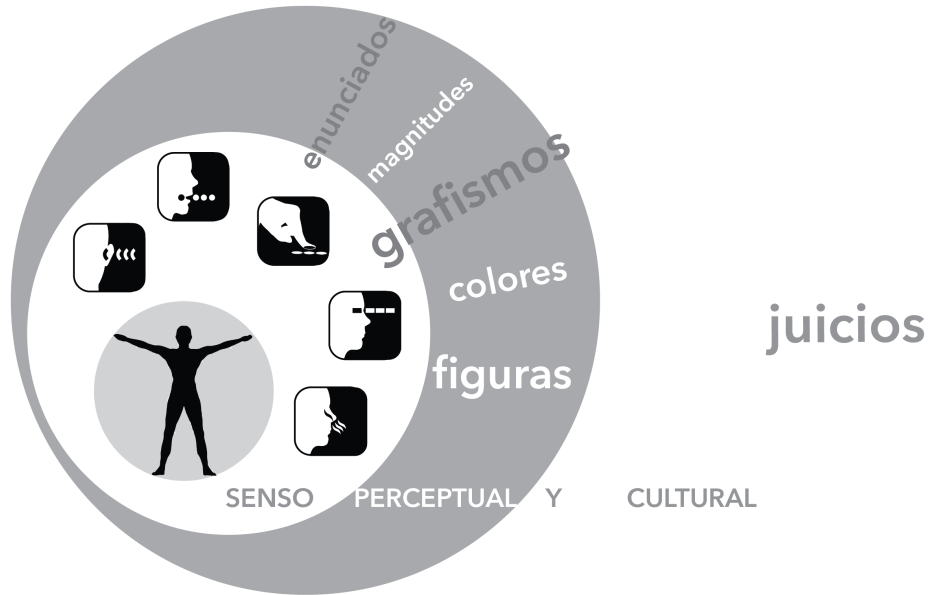


Ilustración 3. Los ámbitos que permiten al ser humano formar su comprensión del mundo que experimenta; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Pero aunque todas las nociones antes revisadas relacionan a la experiencia con el conocimiento y parecen válidas de acuerdo con sus marcos teóricos e históricos, parece que han sido superadas ya por otras explicaciones y nuevos conocimientos, sobre todo en el campo de la psicogenética, especialmente al referirnos al epistemólogo, psicólogo y biólogo francés Jean Piaget.⁴²

⁴¹Ramírez Vizcaya, op. cit., p. 5.

⁴²Entre sus muchos y destacados méritos de Piaget, el que resalta sin duda es el de haber renovado la concepción del pensamiento en el niño. Sus aportaciones en el dominio del pensamiento infantil, le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente, siguiendo sus propias leyes de desarrollo, sino que además se desenvuelve a lo largo de la vida pasando por distintas etapas antes de alcanzar el nivel adulto. La contribución esencial de Piaget al conocimiento fue de haber demostrado que el niño tiene maneras de pensar específicas que lo diferencian del adulto. Con ello se sientan bases que ayudan a conocer como se lleva a cabo el desarrollo cognitivo del ser humano. Ver «Vida de Jean Piaget.» *Archives Jean Piaget | Uni-Mail*. s.f. <http://archivespiaget.ch/sp/jean-piaget/vida/index.html> (último acceso: 26 de abril de 2014).

lo cognitivo desde la perspectiva de la psicología cognitiva

Tras examinar de manera general las diferentes nociones que se encuentran alrededor del término “experiencia” y darnos cuenta que es frecuentemente utilizado en el campo de acción del diseño como un modo de referirse a la habilidad o a la destreza o a una adquisición de valor, ahora nos adentraremos a cómo se puede explicar más ampliamente respecto del ejercicio del diseñador.

Como se comentó en el apartado anterior, la Psicología ha sido una de las disciplinas de conocimiento que se han dedicado a estudiar los procesos mentales y conductuales del ser humano.⁴³

Para empezar, requerimos de atenderlo que se entiende por conocimiento, pues un concepto “tradicional” pretende explicarlo y podría decirse que en cierta medida lo restringe o limita a los procesos “inteligentes” de la mente humana, tal como nos sugiere John H. Flavell.⁴⁴

En ésta manera de comprender al conocimiento como procesos intelectuales, y haciendo referencia a un orden que viene del campo de la psicología, se tratan como equivalentes de los saberes, de los conocimientos superiores, como es lo que llamamos la conciencia, la inteligencia, el pensamiento, la imaginación, la creación, la planificación, la generación de estrategias, el razonamiento, la inferencia, la resolución de problemas, pero también la conceptualización, la clasificación y la propia actividad de relacionar mentalmente conceptualizar, clasificar y relacionar, así como el soporte intelectual para simbolizar, fantasear y soñar, entre otras, en todas esas actividades podemos reconocer las que son propias e indispensables para la producción permanente de lo que consideramos como humano.⁴⁵

⁴³De acuerdo con las definiciones más generalizadas sobre el campo de la Psicología, encontramos en lo relativo al estudio del comportamiento humano asuntos como la percepción, los procesos del conocimiento y algunos otros aspectos del funcionamiento psíquico humano, lo que nos permite comprender la diversidad de influencias que tiene la conducta del sujeto en relación con los ámbitos que lo rodean y condicionan.

⁴⁴Flavell, op. cit., p. 11.

⁴⁵Cabe señalar que algunas de estas actividades también forman parte de un repertorio cognitivo en otros animales, como el caso de los mamíferos acuáticos llamados delfines. Al respecto, estudios recientes plantean que éstos son capaces de reconocerse ante un espejo pues “se observa un neo córtex en la estructura de su cerebro”. Ver«Delfines, perros y elefantes poseen inteligencia tanto o más capaz que la de los primates.» *Pijamasurf*. 27 de junio de 2012. <http://pijamasurf.com/2012/06/delfines-perros-y-elefantes-poseen-inteligencia-tanto-o-mas-capaz-que-la-de-los-primates/> (último acceso: 26 de abril de 2014).

Sin embargo, no todos los que estudian estos procesos consideran que el conocimiento no deba incluir otros rasgos que no son exclusivos de la actividad cerebral-intelectual, y ahí encontramos una postura que retomamos para este trabajo de investigación.⁴⁶

Desde esa postura un poco más amplia para hacernos de un concepto del conocimiento, consideremos que en la primera etapa de la vida de los bebés humanos, se han observado los movimientos motores organizados y se ha planteado que éstos forman parte también de ese proceso de conocimiento, que la percepción, las imágenes, la memoria, la atención y el aprendizaje en general, son posibles gracias a esos primeros movimientos, pues ahí se formarían las redes y primeras estructuras intelectuales, pero también sociales para el conocimiento.

Por eso, si observamos un círculo aún más amplio, los aspectos que tienen que ver con lo socio-psicológico, con el conocimiento que se apoya en lo social y no sólo en lo individual, podremos reconsiderar que éste sea sólo producto intelectual del sujeto que conoce, y que más bien está dado en el ser humano por esa doble condición, por su constante interacción con el mundo, y el mundo humano.

A ese mundo general y mundo humano, le podemos llamar el mundo exterior y, por lo tanto, éste también proporciona elementos para que cada uno de nosotros pueda procesar, actuar y responder cognitivamente ante los estímulos o cambio de ese medio que habitamos y nos es común.

En consecuencia, el conocimiento ahora lo podemos entender y observar como un proceso complejo en el que están involucrados tanto los procesos mentales, así como los procesos psicológicos, de la conducta individual, y lo etológico, de la conducta en sociedad, pues el ser humano es un ser inevitablemente social para que sea considerado así.

Por otra parte, es importante señalar lo que Flavell nos advierte respecto a otros asuntos dentro de los procesos cognitivos que suelen formar parte, sin embargo poco se ha detenido a revisar las consideraciones sobre "las emociones, la personalidad, la agresión", sin embargo no "hay justificación alguna para hacerlo", ya que como menciona parece que existe una interacción significativa entre lo que "uno sabe y piensa (conocimiento) y lo que uno siente (emociones)".⁴⁷

Y no podemos dejar de lado que con esa consideración, tal vez las emociones y los modos de nuestras personalidades, pueden ser parte de ese proceso tanto individual como social o colectivo.

Por lo pronto, para fines de esta indagatoria y soportando la tesis que proponemos, estos aspectos desde la psicología no alcanzan por completo la explicación sustantiva que nos ocupa,

⁴⁶El autor cuestiona si "hay algún proceso psicológico que no pueda ser descrito como «cognitivo» en algún aspecto fundamental o que no implique «conocimiento» en algún grado significativo [puesto que] los procesos mentales suelen formar parte [...] de todos los procesos y actividades psicológicas humanas"; Flavell, op. cit., p. 12.

⁴⁷A decir del propio Flavell, "al fin y al cabo, sólo tenemos una cabeza y está firmemente unida al resto del cuerpo"; ídem.

por lo que se utilizará de manera parcial ante la complejidad y universalidad que implica, lo cual podrá ser motivo de profundizar en otro momento de tal manera que ayude a ampliar y explicar en qué consiste la interacción de estos procesos humanos para el diseñar más específicamente.

Por ahora a lo que nos estamos enfrentando es a la observación del concepto de conocimiento que supera a ser sólo intelectual e individual, para tener uno que es amplio e incluyente, y que considera al razonamiento para la solución de problemas, que tradicionalmente se llama lo “intelectual”.

En ese concepto ampliado, la mente humana se puede comprender como un sistema complejo de procesos interactuantes en el tiempo y por parte de quien conoce, del sujeto que conoce, que genera, que codifica, que transforma y que manipula de muchos modos la información que tiene de su medio.

Si a esto le añadimos lo que nos propone el modelo que describe el epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo Jean Piaget, donde la *asimilación-acomodación*⁴⁸ es clave, tenemos una idea mejor de cómo es que el sistema cognitivo de las personas interactúa con lo que perciben y viven en su entorno.

A través de esas múltiples interacciones, que pueden ser similares, se construirían y producirían los cambios evolutivos en la manera de conocer de cada persona; al mismo tiempo, Piaget explica que en vez de realizar simplemente una copia mental de lo que ha experimentado un sujeto en el curso de sus numerosos intercambios con el medio, él es quien crea una construcción mental de la realidad.

En ese modelo que nos propone para entender los procesos cognitivos que involucran a la experiencia, la *asimilación* hace referencia a la interpretación de los datos exteriores (al sujeto), en función del sistema cognitivo ya existente, es decir a su historia cognitiva, a lo que ya conoce, hasta hacer una conexión entre lo que va conociendo y lo que va pensando sobre ello.

Mientras que en la *acomodación*, Piaget sugiere que esta significa darse cuenta de la estructura de los datos exteriores, del orden que permite distinguir en contraste o comparación con esa historia cognitiva.

Es notable que en ese modelo el sistema cognitivo de cada sujeto le permita adaptar su vivencia de la realidad a su propia estructura y, al tiempo en el que va sucediendo, se acomoda a la estructura de lo que sucede en el ambiente.

Esto se puede observar también en el ámbito académico, aunque parecería que no es de modo consciente; en las prácticas que se llevan a cabo en el aula y que suponemos tienen como

⁴⁸En la concepción de Jean Piaget sobre cómo interactuamos con el medio exterior, resulta de relevancia el concepto que plantea de *adaptación*, el cual se caracterizaría por dos aspectos “simultáneos y complementarios: la asimilación y acomodación”, los que serían indisolubles del proceso adaptativo básico del ser humano; *ibíd.*, pp. 16-21.

finalidad el aprendizaje del estudiante, parece que no se ha tomado el tiempo necesario para observar cómo se dan estas acomodaciones o asimilaciones, según el modelo de Piaget.

Si lo que interesa es notar o evaluar el conocimiento del estudiante, parece que el profesor está lejos de comprender y conocer cómo es que los procesos cognitivos y en particular este modelo, podrían ayudar a tener un marco de interpretación de esos supuestos aprendizajes, pues todo ello se lleva a cabo, singularmente, en cada uno de los sujetos, y sería relevante obtener no sólo mejores resultados en el momento de llevar a cabo las prácticas, por ejemplo del Taller de Proyectos,⁴⁹ sino verificar qué se asimilaría respecto de lo que se conocía antes y que sea comparable con el ejercicio o práctica.

Unas de las dudas que aquí surge es respecto de nuestro primer acercamiento al entendimiento de los aspectos cognitivos del diseñador o estudiante de ello y tiene que ver con que en general se ha estudiado en niños este tipo de asuntos, sobre todo en la Psicología, pero ¿hay diferencias sustantivas entre la mente de los niños pequeños y los que son un poco mayores?, y más aún si ¿hay diferencia entre los adolescentes y los adultos que resultan ser los que normalmente estudian profesionalmente para ser diseñadores?

De acuerdo con lo que nos comenta el especialista en desarrollo psicológico de niños John H. Flavell, a pesar de los numerosos estudios que se siguen llevando a cabo, es difícil contestar satisfactoriamente dicha pregunta, ya que el problema radica en saber cuál es la mejor manera para describir y explicar las diferencias para todas esas edades.⁵⁰

Sin embargo, vale la advertencia para que ahora que se ha tomado el modelo que plantea Piaget y sirva como base para el entendimiento del complejo proceso del conocimiento, nos concentremos en lo general de esa formación, y dejar el problema de las edades para quienes lo estudian específicamente.

Por lo pronto, digamos que ahora interesará sumar al concepto de conocimiento que considero útil, un enfoque sobre cómo se procesa o maneja la información y su incidencia en el desarrollo cognitivo, como lo proponen quienes estudian el proceso humano de permanecer conociendo, y que sucede a cualquier edad.

⁴⁹Un ejemplo del ámbito observable donde con mucha frecuencia se cree que se lleva a cabo la acción de diseñar, en general, y sin aclararlo, que se supone hacer aprender de eso, aunque no se explique cómo ni para qué.

⁵⁰De acuerdo especialmente con las propuestas que hacen algunos psicólogos evolutivos, el enfoque del procesamiento de la información, aplicado al estudio del desarrollo, es una alternativa o complemento del enfoque que presentó Jean Piaget en su momento. Ver Flavell, op. cit., p. 115.

el enfoque del procesamiento de la información aplicado al estudio del desarrollo cognitivo

En este enfoque, llamado del procesamiento de la información, se parte de la comparación con el modelo análogo de una computadora; éste se utiliza para entender a la mente humana como un sistema cognitivo complejo.

La computadora, como modelo digital, ha sido considerado útil para exponer ciertas características que nos ayudan a explicar el proceso donde ésta lleva a cabo una serie de operaciones en el momento que la información llega del exterior (entrada) o que ya está almacenada (estacionamiento), de tal manera que luego, varias formas del procesamiento ayuden a codificar, recodificar o decodificar, comparar o combinar, entre otras acciones, toda esa información u otra con la que se trabaje, para después almacenar en la memoria o la recuperación de la memoria lo que se consiguió como resultado de aquellos procesos.

Por lo que resulta interesante en el estudio de la cognición la analogía de la computadora, es que nos permite describir de un modo detallado y explícito lo que similarmente hace el sistema cognitivo de un ser humano en el momento de enfrentar alguna tarea concreta que implica su acción de conocimiento, de consciencia y de acción también.

Aunque no parece haber objeción respecto de la idea sobre la importancia que tienen los primeros años de infancia de un sujeto para su desarrollo cognitivo, es en la medida que los niños van creciendo y acumulando experiencias de aprendizaje como paulatinamente se pasa de ser un novato a un experto en muchos de los aspectos cognoscitivos que el mundo exige.

Así, convertirse en experto en un dominio particular del quehacer humano, puede ser una gran ventaja de capacidades y destrezas para que esa persona se destaque, y enfrente "exitosamente", los problemas de ese dominio al aplicar su conocimiento o la que llamamos "experiencia".

Al tomar en cuenta el estudio que realizó John H. Flavell, donde presenta las diferentes etapas del desarrollo cognitivo del ser humano, y que según él se lleva a cabo de manera muy relevante durante la primera, segunda y tercera infancia, así como las que ocurren durante la adolescencia,⁵¹ podemos considerar y revalorar algunas de las prácticas que suceden durante los años de estudio de la carrera de arquitectura, cuando los estudiantes se encuentran al término de esas etapas de desarrollo cognitivo, saliendo de la adolescencia.

⁵¹ Es importante reconocer que en el modelo educativo actual, el joven estudiante que llega por primera vez a los grados de formación profesional cuenta con una edad promedio entre los 18 y 19 años; frente a eso, la Organización Mundial de la Salud (OMS-ONU), establece que el período de la adolescencia comprende desde los 10 a los 19 años de edad, algo para pensar más detenidamente en su papel como referente de quienes trabajamos con personas de esas etapas cognitivas. Ver «Los adolescentes (388-366).» *Internet Archive*. s.f. [http://web.archive.org/web/20070716092917/whqlibdoc.who.int/trs/WHO_TRS_854_\(chp6\)_spa.pdf](http://web.archive.org/web/20070716092917/whqlibdoc.who.int/trs/WHO_TRS_854_(chp6)_spa.pdf) (último acceso: 26 de abril de 2014).

Si observamos lo que se dice del aprendizaje en el nivel superior, parece que basta con realizar muchos ejercicios, muchos proyectos, pero no es claro generalmente para el docente (y mucho menos para el alumno), cómo se lleva a cabo el desarrollo cognitivo.

Puedo atreverme a decir con algo de seguridad que en ese contexto de formación lo que más se pretende es que el estudiante llegue a ser un experto, pero sólo se le somete una y otra vez a ese ejercicio, ¿habrá algo que nos ayude a comprender mejor ese afán?

De acuerdo con Flavell, creemos que una persona de mayor edad puede parecer un pensador menos maduro y lógico cuando entra en dominios dentro de los cuales parece faltarle "experiencia" en cierta tarea, y en comparación con una persona de menor edad que la desenvuelve sin inconvenientes.

Sin embargo, al parecer de Flavell no hay diferencias sustantivas, sino estadios que se ajustan a los grupos sociales y a las maneras en que se desarrollan esos niños, jóvenes o adultos.

Si bien es cierto que hoy se sabe mejor que el sistema cognitivo humano tiene limitaciones en la capacidad del procesamiento de la información o de los límites de simultaneidad para hacerlo, además de que cada paso va requiriendo para su ejecución un cierto tiempo y ciertos recursos que se mantienen a su vez en la memoria, por ejemplo, es también claro que de acuerdo con las investigaciones realizadas por los propios psicólogos evolutivos, éstos sostienen también que, la capacidad de procesamiento aumenta gradualmente con la edad y, que poco a poco, ese aumento hace que los procesos sean más complejos y superiores.⁵²

Por eso resulta importante señalar que a partir de la práctica, del diseño o de otro tipo y, por consecuencia, la experiencia de ello, es posible hablar de un aumento permanente en la velocidad de procesamiento.

Si tal o cual operación, mental o manual, se repiten o se practican mucho, parece que pueden realizarse cada vez con mayor velocidad y con menos gasto o demanda de atención, algo que aclara la posibilidad de permanecer conociendo, lo que llevaría siempre hacia un aumento en la capacidad funcional del procesamiento de la información de cada persona.

Esto es observable en las prácticas dentro del aula en los diferentes niveles de la educación, desde la de tipo básico y hasta la de tipo superior.

En el ámbito del diseño arquitectónico es posible observar cuáles son los ejercicios a los que se somete al estudiante durante su formación profesional en el taller de proyectos o en el área de expresión o representación, ya sea que haga proyectos o que dibuje, en el sitio o con modelos proyectados o referidos sobre otros dibujos.

⁵²Flavell, op. cit., p. 130.

En ambos casos sería posible reconocer al estudiante de los primeros semestres como uno que aún no cuenta con las habilidades para llevar a cabo el ejercicio de dibujo cualquiera que este sea, de manera hábil o diestra. De hecho no tendría por qué hacerlo así rápidamente; pero si fuera sólo un problema de acumulación de habilidad o destreza, la constante repetición del mismo ejercicio durante varias sesiones y en distintas áreas, podría lograr que al fin adquiriera diversas habilidades que le permitan acercarse a la ejecución con mayor rapidez y destreza y sea mejor valorado entre sus compañeros y ante el profesor.

Pero este mismo proceso repetitivo, si lo vemos con mayor cuidado, es el que sucede frecuentemente al incorporarnos a la práctica profesional, y aunque puede haber pequeñas diferenciaciones, por ejemplo al diseñar, parece ser uno de los modos en que se nos dice que aprenderemos, pero ¿entendemos cómo sucede?, ¿en qué consiste experimentarse, ejercitarse y aprender o conocer a través de eso para apoyar nuestra formación académica y profesional?

Tal vez si aprendamos, pero no necesariamente entendamos de lo que implican todos esos procesos de los que hemos hablado inicialmente, dirigidos hacia una explicación del desarrollo cognitivo humano.

Y así, el problema no parece ser muy atendido, ya que pocas son las ocasiones en que tanto el profesor como el profesionista parece tener claro qué es lo que "quiere" lograr, y cómo hacerlo, todo el interés recae en que siempre se piden resultados, que suponemos otros sujetos deberán hacer y entender de manera adecuada, pero lo primero parece una valoración del trabajo, lo segundo es más difícil, pues necesita explicarse.

Frente a estas maneras de abordar la formación de conocimiento, podemos preguntarnos ¿por qué sería ideal que en cada ejercicio se presente una amplia explicación de los propósitos que tiene cada uno de ellos en el sentido cognitivo, además del práctico?

También sirve preguntarnos ¿cuáles elementos de trabajo deberán ser atendidos para permanecer aprendiendo y qué es lo que se espera que cada estudiante realice y entienda una vez que se tengan las acotaciones de los alcances de esos ejercicios?

Y ante el modelo que hemos citado, ¿conviene que ante lo mecánico de la repetición en los ejercicios académicos el profesor tenga una actitud de apertura y de gran observador para distinguir cómo se desarrolla el proceso de información en cada uno de los alumnos?

¿Será importante que el profesor considere las estrategias pedagógicas para ello, de qué manera y hasta dónde?, pues también implica la base para una posible evaluación, una que pueda tener en cuenta estos peculiares modos de operar de manera individual, que confía generalmente en lo que se hace en las escuelas de Arquitectura, pero que poco se cuestiona en este sentido.

Puede servirnos reconocer el enfoque de evaluación de reglas que maneja Robert Siegler,⁵³ quien al respecto de lo comentado sostiene que el desarrollo cognitivo es uno que se forma gradualmente y tiene fundamento en la construcción secuencial de conocimientos que cada vez suelen ser más complejos para la resolución de los problemas, y eso podría ser una buena pista para entender lo difícil que resulta conocer, pero más aún, lo imposible de creer que se aprende en un instante o en un lapso relativamente corto de tiempo, lo que nos llama la atención sobre la paciencia y la atención con que se debe realizar una tarea como la docente, en mucho, relacionada estrechamente con ese desarrollo.

Puedo atreverme a decir que un arquitecto se desarrolla cognitivamente con lo que sabe antes de entrar a la carrera, con lo que desarrolla y socializa durante su estancia escolar, y después de ella, en el ámbito profesional, pero que tal vez sea conveniente preguntarnos sobre ¿qué diferencias existen entre cada una de esas etapas respecto de su desarrollo cognitivo para el diseño, como actividad importante que se aprende para ello?

el fenómeno perceptivo ante el desarrollo cognitivo

Aparte del modelo de procesamiento y la analogía de la computadora para explicar la entrada y salida de información para el desarrollo cognitivo del diseñador, ahora toca el turno de revisar algunas ideas acerca de lo que en la definición de Gibson es *la percepción*: “proceso mediante el cual se obtiene información de primera mano sobre el mundo que nos rodea [que tiene] un aspecto fenoménico, la conciencia de los hechos que están produciéndose en las proximidades inmediatas del organismo [y que a] su vez tiene un aspecto de respuesta; [lo que] supone una discriminativa y selectiva de los estímulos del entorno inmediato”.⁵⁴

Por mucho tiempo se ha debatido acerca del origen de varias cosas, entre ellas el origen de la percepción, a partir de que algunos investigadores se han preguntado sobre si nuestras habilidades perceptivas y los conocimientos perceptivos sobre los objetos y hechos que tenemos del mundo ¿son producto de nuestra naturaleza biológica o son consecuencia de la educación recibida?

Debemos decir que no ha podido considerarse a ninguna de estas posibilidades como la correcta, ya que se ha podido observar que son dos los factores que no se pueden dejar de lado; por un lado, están mediados por estructuras biológicas desarrolladas por la especie, lo que toca al ser humano en colectivo; por otro, las que son heredadas o construidas por el individuo, lo que toca al organismo individual.

⁵³ Ibid., p. 171.

⁵⁴ Ibid., p. 241.

En lo que varios estudiosos sí se están de acuerdo al respecto, es que para que estas habilidades y conocimientos ocurran y se desarrollen, se necesita reconocer el importante papel que juega lo que llamamos normalmente el mundo exterior (ya sea el físico o el sociocultural, por ejemplo).

Por eso se presentó la cuestión de ¿cuánta experiencia, de qué tipo y durante qué periodo ontogénico⁵⁵ es necesaria y/o suficiente para tener una habilidad⁵⁶ perceptiva?

En otras palabras ¿cuánto del mundo exterior y del desarrollo cognitivo se requiere para poder percibir algo en el mundo?

De acuerdo con Flavell,⁵⁷ en un esquema conceptual reciente se pueden distinguir cinco funciones diferentes de la experiencia para ese desarrollo perceptivo, entre las que se encuentran:

- La maduración pura, ante la cual, la experiencia específica no desempeña ningún papel (como una irreductibilidad).
- El mantenimiento, para decir que la experiencia sólo sirve para estabilizar una competencia perceptiva que ya se encuentra desarrollada (como una historicidad).
- La facilitación, por lo que la experiencia acelera el desarrollo de la competencia pero no afecta su formación o nivel final (como una parcialidad).
- La sintonización, pues puede modificarse el resultado final (como una flexibilidad).
- La inducción, al reconocer que el hecho y la formación del desarrollo perceptivo dependen de la presencia y naturaleza de la experiencia (como un fenómeno).

Se han aplicado diversas pruebas para evaluar las experiencias perceptivas de los bebés en los que se ha podido comprobar que desde poco antes del nacimiento ya se encontrarían equipados con un modo de percepción, uno con altos índices de especialización, al respecto Flavell nos dice que eso podemos considerarlo como un “modo del habla” básico, uno que estaría latente y que serviría a nuestra especie para ayudarlo en la adquisición posterior de los lenguajes humanos.

En contraste, el funcionamiento visual de los bebés no está totalmente desarrollado en el momento del nacimiento y será hasta después de los tres meses de edad que empiecen a tener un grado mayor de agudeza visual.

⁵⁵De acuerdo con su definición, sería la formación y desarrollo del individuo. *Ibíd.*, p. 242.

⁵⁶Dentro de las habilidades perceptivas podemos citar a la audición, a la visión o a la percepción del mundo como ejemplos. Se han desarrollado diversos estudios de experimentación científica para estudiar la percepción en los bebés, con el propósito de observar como se desarrolla la habilidad perceptiva; de acuerdo con lo que comenta Flavell, de tal manera que las respuestas conductuales y fisiológicas de los bebés como la mirada, la succión, volver la cabeza entre otros. Uno de los experimentos consiste en la presentación de un cierto estímulo (figura) al bebé, después de varios ensayos, y cambios de figuras, se ha podido observar como el bebé se detiene cada vez más y con mayor tiempo a mirar la figura nueva dejando de mirar la primera. *Ibíd.*, pp. 246-257.

⁵⁷*Ibíd.*, p. 296.

Posteriormente ésta agudeza visual, a medida que el bebé va aprendiendo e interactuando con el mundo y sobre los objetos, así como diversos sucesos en su entorno inmediato (contando a las personas y sus acciones), es que la memoria y el significado se convierten poco a poco en parte fundamental de lo que van siendo competentes para percibir, y más adelante para mirar.⁵⁸

Aunque existen discrepancias entre los teóricos respecto de la conectividad entre los sentidos desde el nacimiento, o si es a partir de la experiencia que sucede su articulación para que percibamos complementariamente, no es hasta hace poco que algunos otros estudios han demostrado inicialmente que los bebés de entre los tres y cuatro meses de edad, presentan algún grado y capacidad para detectar equivalencias entre cómo se ve algo y cómo se siente en la boca; a eso se le llama "percepción intermodal táctil-visual".

Eso sería un buen ejemplo del desarrollo paulatino de nuestras competencias⁵⁹ perceptivas, y en gran medida de un elemento dentro del desarrollo cognitivo del ser humano que no se sabe normalmente sobre el papel de nuestras experiencias en nuestro conocimiento del mundo, e incluso de nosotros mismos, como nos lo hace ver esa propuesta.

Si pasamos a considerar que durante el crecimiento de esos bebés hacia su etapa de niñez nos parece que van apareciendo algunas habilidades para controlar la propia atención de manera voluntaria, prestar atención selectiva de la información a partir de la entrada sensorial (modelo análogo del procesamiento de información), entonces es que también se aclara que al mismo tiempo, y por sus propios límites, el niño desatiende la información no deseada.

Esta habilidad para concentrarse, como un buen ejemplo de lo que en la niñez se consigue respecto del desarrollo perceptivo y cognitivo, permite hacer ver cómo es que nos vamos haciendo más flexibles para poner atención, vamos haciéndonos más adaptativos a las situaciones en nuestro entorno.

Incluso podemos decir que en algún momento llegamos a planificar dicha atención, y eso podría ser una manera de empezar a explicar cómo es que se puede hablar efectivamente de un aprendizaje y de una utilidad concreta de ese aprendizaje, pero como dijimos antes también, que toma su tiempo.

Parece que en el ámbito académico, ante una situación específica que así lo requiere (como en el caso del diseño y las asignaturas donde se apoya), esto también nos permitiría como docentes controlar, guiar y modificar la extensión temporal de los ejercicios o la periodicidad de sus

⁵⁸Si suponemos que percibir visualmente y mirar, serían distintos niveles de esa competencia perceptiva y cognitiva de un ser humano, conforme más "experiencia" visual se tiene.

⁵⁹Aquí se entiende por competencia a la aptitud o capacidad para llevar a cabo algo; ver en línea <http://www.wordreference.com/definicion/competencia> (último acceso: 24 de mayo de 2014).

repeticiones, para que esa habilidad y competencia de la atención se observe simultánea y cuidadosamente, no sólo de manera apresurada.⁶⁰

Y como ya hemos mencionado, para entender la cognición más ampliamente, también requerimos de “guardar” de algún modo lo que hemos experimentado al poner atención, y la memoria puede ser uno de los procesos o medios que se vuelven cruciales para saber cómo formar nuestras competencias, por lo que damos paso a una síntesis de su papel en esta investigación.

el desarrollo de la memoria en el proceso cognitivo y evolutivo

El desarrollo de la memoria es una de las más significativas líneas de investigación que se ha dado desde la psicología evolutiva debido al tipo de procesos y explicaciones que han reorientado su atención hacia las actividades cognitivas que los generan.

Para ayudarnos a comprender algunos conceptos y distinciones de lo que es la memoria y su desarrollo desde esa postura psicológica, vamos a partir de tres ejemplos de enunciados:⁶¹

- “Recuerdo que ayer vi caer un cierto objeto del escritorio de mi estudio”(enunciado 1).
- “Recuerdo que ese objeto y otros de su misma clase se denominan lápices”(enunciado 2).
- “Recuerdo que los lápices, así como el resto de los objetos, siguen existiendo aunque deje de mirarlos, y siguen pesando lo mismo aunque se rompan”(enunciado 3).

A partir de éstos enunciados podemos decir que se relacionan con algo que suponemos es parte, consecuencia o resultado de lo que normalmente llamamos memoria,⁶² sin embargo, también podemos inferir que se requiere de alguna “recuperación del conocimiento”.

⁶⁰Flavell, op. cit., p. 300.

⁶¹El ejemplo es similar al que se encuentra en el texto de Flavell, pero se ha cambiado el objeto de manera que se pueda relacionar con alguno de los instrumentos que se utilizan para la graficación de objetos arquitectónicos. *Ibíd.*, p. 302.

⁶²Y que también tiene su lugar en aquel modelo de procesamiento de información que toma a la computadora para explicar el mecanismo de la mente humana y sus “similitudes”.

Al parecer, tanto memoria como conocimiento interactúan entre sí de manera significativa para que tengamos la capacidad de recordar, de recuperar o de evocar.



Ilustración 4. La estrecha relación entre la facultad de la memoria y la generación de conocimiento en el ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Tanto Jean Piaget como Bärbel Inhelder,⁶³ diferencian entre memoria y conocimiento al apuntar hacia la consideración de que hay un concepto para la memoria en sentido crítico y uno en sentido amplio.

Al considerar a la *memoria en sentido crítico* se refieren al recuerdo de hechos específicos que son acompañados por el sentimiento de quien lo recuerda y de cómo sucedió en el pasado, en un tiempo y en un espacio concreto, con la certeza de que él fue quien lo vivió personalmente (ver enunciado 1).

⁶³Bärbel Inhelder, discípula y posterior colaboradora e investigadora al lado de Jean Piaget; su trabajo conjunto se ve reflejado en un cuantioso legado de artículos y publicaciones. Ambos publican sus investigaciones sobre la imagen mental y la memoria, y es hasta finales de los años sesenta en el que salé a la luz el texto *Memoria e Inteligencia*. Ver *Wikipedia. La enciclopedia libre*. s.f. http://es.wikipedia.org/wiki/Barbel_Inhelder (último acceso: 26 de abril de 2014).

El concepto de memoria, en *sentido amplio*, esencialmente lo refieren a la retención de todos los "productos y logros alcanzados hasta la fecha en el curso del propio desarrollo cognitivo" (ver enunciado 3). En este concepto, el individuo conserva en la memoria aquellos esquemas cognitivos que adquirió con anterioridad.

Por tales razones, y tomando en cuenta lo que estos psicólogos nos proponen, la naturaleza y el desarrollo de la memoria parece que no puede comprenderse sin tener en cuenta la estructura y el contenido de todo el sistema de conocimiento del sujeto.

Tampoco parece prudente dejar de lado lo que ya se conoció, lo que nos pone ante la idea de que el pasado, el presente y lo que se espera para el futuro, en el caso del diseñador que lo enfrenta en su trabajo, resulta algo que llama mucho la atención para empezar a entender cómo es que se forman nuestros conocimientos a través de lo que experimentamos en nuestro quehacer.

conocimiento memoria



memoria conocimiento

Ilustración 5. El ciclo interdependiente de la memoria y el conocimiento para el desarrollo del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Pero volviendo al tema, quienes han estudiado a la memoria distinguen entre dos grandes actividades para lograrlo: el almacenamiento y la recuperación.

En el caso del almacenamiento, se refieren a lo que implica atender, codificar, memorizar, estudiar, o en otro caso, a lo que podemos entender por "aprender", si lo significamos como uno de sus sinónimos.

Mientras que la recuperación estaría conectada, según nos explican, con el reconocer, recordar y reconstruir el recuerdo de lo que se ha almacenado con anterioridad; para eso, el sujeto puede recurrir a diversos recursos o facilitadores para la recuperación, un ejemplo puede ser el tomar notas para después volver a ellas y recordar lo que se anotó.

Por otra parte, en la recuperación se pueden identificar dos modos específicos con que ésta sucede para auxiliar la facultad de la memoria: el reconocimiento y el recuerdo.

En el modo de reconocimiento, se nos propone que se refieren a lo que nos es familiar, a lo que se puede identificar como parecido a lo que conocemos o que se ha experimentado anteriormente, mientras que en el recuerdo, se refieren a la representación de la memoria, cuando el sujeto tiene que hacer "un esfuerzo" por traer al presente sus impresiones pasadas, como si existieran los indicios para recordar en "su interior".

Para diferenciar un poco mejor esos modos de recuperar y recordar, de acuerdo con John Flavell y Henry Wellman, hay cuatro categorías de fenómenos que distinguir en el estudio de la memoria:⁶⁴

- Procesos básicos, que incluyen las operaciones y capacidades fundamentales del sistema de memoria, a través de lo que se reconoce instantánea y automáticamente como familiar.
- Conocimientos, que sería referente hacia los efectos semi-automáticos de lo que se acaba de conocer, sobre lo que se almacenará y recuperará.
- Estrategias de memoria, en aquel en que se recurre a ciertas tácticas o técnicas con la finalidad de memorizar (mnemotecnias).
- La metamemoria, que es la que se refiere al metaconocimiento, y que incluye aquellas informaciones que son difíciles de aprender y recordar.

En la actualidad existen algunas controversias para distinguir con claridad si esa clasificación de la metamemoria, entendida como una estrategia de almacenamiento, se relaciona con los aspectos más significativos de cada individuo.

⁶⁴Flavell, op. cit., pp. 305-343.

La razón es que éstas habilidades para caracterizar a la memoria, conciernen en gran medida a la manera en como el individuo accede a una búsqueda inteligente por medio de un modo flexible, eficiente, sistemático, selectivo de otro que se requiera eventualmente para la recuperación de la memoria.

Sin embargo, como lo plantea Flavell y Wellman, en la metamemoria las experiencias metacognitivas respecto de la memoria incluyen juicios o sentimientos sobre lo difícil que va a ser almacenar o recuperar algo, así como el tiempo que tomará; es decir, la actitud y disposición de cada sujeto sobre la incertidumbre ante la situación que exigirá esfuerzos "extra" para llevar a cabo ese almacenamiento.

Y de acuerdo con la explicación que plantea Flavell, es posible que sea en los adultos quienes se hayan afectado más por esas pautas de estimulación, lo que repercutiría en respuestas negativas sobre la manera de llevar a cabo la memorización, así como la idea de éxito o fracaso de sus actos de memoria.

Hay muchas preguntas que surgen respecto de ese proceso y facultad de la memoria, sobre todo si volteamos a observar cómo tendría su incidencia en las tareas que se desarrollan en el aula, así como el enfrentamiento que ante ello realiza cada uno de los estudiantes.



Ilustración 6. Los procesos de almacenamiento y recuperación del ser humano, con base en la proposición de John Flavell y Henry Wellman; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Parece que corresponde a cada quien poner más atención para reconocer cómo y cuáles son los factores que favorecen o entorpecen el propio proceso cognitivo para poder recordar algo que se quiere cumplir como objetivo de aprendizaje por dar un ejemplo general.

Para el caso de la memoria y su implicación en el desarrollo cognitivo del diseñador, es importante atender su comprensión más profunda, pues resulta indispensable para apoyar lo que se pretende conocer, almacenar y sobre todo “aplicar” posteriormente, como base de entendimiento de su práctica, académica y más adelante, profesional.

Con todo esto, me parece muy importante considerar que el desarrollo cognitivo es mucho más que la adición de hechos e ideas en un almacén llamado memoria, y recordando lo expuesto antes acerca de la propuesta de Jean Piaget,⁶⁵ podemos decir que desde el nacimiento del ser humano hasta su madurez, los procesos de pensamiento se caracterizan por que cambian continuamente, de manera gradual y de tal manera que se pueda dar sentido al mundo permanentemente.

El propio Piaget identifica cuatro factores que interactúan e influyen para esos cambios permanentes en el pensamiento del ser humano:⁶⁶

- La *maduración biológica*, que se encuentra programada genéticamente desde la concepción del individuo y que tendría su correspondencia con la especie.
- La *actividad física*, que favorece el aumento en la capacidad de actuar y aprender sobre la relación permanente con un ambiente estimulante. Conforme el ser humano explora, prueba y observa, llega siempre un momento donde organiza la información que recibe y por lo tanto modifica su proceso de pensamiento, para reanudar ese ciclo una y otra vez, sin cesar.
- La *transmisión social*, con lo que se reconoce que la cultura provee de bases o estímulos para el conocimiento, y que en el ser humano varía desde que es niño hasta que envejece, en dependencia inevitable con y dónde se encuentre y qué haga en sociedad.
- Y también, la operación que conjunta los anteriores, y que nos propone que es el *equilibrio*, influyendo en el desarrollo cognitivo, algo que lo hace ver más complejo aún.

⁶⁵Recordemos que Piaget se interesó por estudiar el desarrollo del pensamiento en el niño, donde expone sus investigaciones sobre su Teoría del Desarrollo Cognitivo, manifestando las etapas por las que se va desarrollando el intelecto del infante hasta su edad adulta.

⁶⁶Ver Azurdia Alquijay, Claudia Rossana. *El desarrollo del pensamiento según Piaget*. Tesis de Maestría en Investigación, Posgrado Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Humanidades-Departamento de Posgrado, 2007.

Hasta aquí hemos podido examinar básicamente a las diversas clasificaciones y estadios en los que desde las psicologías se han explicado algunos aspectos del desarrollo cognitivo del individuo.

Me ha permitido comprender más profundamente y cambiar mi perspectiva de hasta dónde pueden afectar dichos procesos al entendimiento del ser humano como sujeto que conoce, y cómo le hace.

Pero también me permite reconocer que esto seguramente afecta al ámbito docente, pues me sugiere algunas pautas para proponer cómo interactuar, al saber que todo esto se presenta en las operaciones y prácticas cognitivas de los estudiantes, de manera cotidiana, por lo que más adelante abordaremos desde eso algunas reflexiones.

Como es posible vislumbrar, en el proceso cognitivo de las personas ser hace más que difícil diferenciar cuáles aspectos pertenecen al ámbito del funcionamiento del proceso mental (lo que normalmente llamamos razonamiento), y cuáles se refieren a los psicológicos.

Pero lo que nos interesa de esa dificultad es que apunta hacia encontrarnos con otros elementos de explicación fundamental para revisar la facultad de comprensión del ser humano, como en el caso de los aspectos que tienen que ver con la percepción, con cómo percibimos en el mundo y eso qué papel juega respecto de la experiencia.

Por tal motivo, ahora nos enfrentaremos a comentar sobre lo fenoménico, es decir, sobre lo que la filosofía existencialista, y en particular la escuela de la fenomenología nos aporta para entender un poco más acerca de la importancia sustantiva que representa para el conocimiento y el desarrollo cognitivo de cada individuo, y por lo tanto, de cada diseñador.



Ilustración 7. El conocimiento y la memoria como elementos integrados de la experiencia del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Por lo que hemos revisado antes, parece que pensar eso de la experiencia sensible o perceptiva en función de sólo cinco, doce u otra cantidad de sentidos (internos o externos), podría resultar muy parcial, pues ante la postura del filósofo francés Maurice Merleau-Ponty, quien entre otro grupo de estudiosos del asunto de la percepción ha propuesto después de la segunda mitad del siglo XX una manera de entender el papel que tiene el cuerpo, tendríamos que considerar cómo es que se explica la producción de algo que ahora podemos reconocer claramente, el fenómeno de la experiencia del ser humano en el medio que habita.

Es necesario subrayar esta idea, pues es una parte central de la tesis, al decir que es la fenomenología la que nos ayuda a soportar la idea de que la experiencia se produce, pero la produce cada quien, y esto será muy importante frente a las maneras de entender el diseño, lo que precisamos en el capítulo 3.

Desde esta postura de la filosofía contemporánea se desprende como aportación para ello el de la fenomenología, que nos hace preguntarnos por otro aspecto de la condición humana, de lo que nos condiciona para ser, nos referimos a experimentar, es decir, estar inmersos en esta realidad existencial que vamos produciendo mientras percibimos y vamos siendo seres humanos.

Eso me permite pensar que tal condición o antecedente inevitable de lo existencial del ser humano tendría que ver principalmente con este fenómeno, de la experiencia, pues sin eso no tenemos oportunidad de tener siquiera consciencia del mundo ni de nosotros mismos.

Entonces la experiencia ya no se puede entender como tiempo, como edad o como datos acumulados en una computadora (como en el modelo de la psicología que mencionamos antes para explicar el desarrollo cognitivo), ahora, más bien, puede añadirse la cuestión de pensar a la experiencia como forma de conocimiento.

Si esto lo sumamos a la explicación psicológica de la memoria, también parece que la experiencia no sería bagaje acumulado de impresiones del mundo para el recuerdo, sino que se apoyaría en él para que tenga sentido.

Y ahora, con esto que proponen algunos filósofos de la corriente fenomenológica, pero que otras disciplinas parecen considerar actualmente, entonces ya vamos hacia un concepto de fenómeno más probable y articulado, incluso con este trabajo de investigación, para volver a plantear cómo es que conoce el diseñador sobre lo que hace y con qué lo hace.

Desde la fenomenología, parece más fácil pensar en lo que implica la presencia del ser humano que ejerce o realiza tal o cual acción. También porque facilita reconocer que es el hombre, en su individualidad quien establece el hecho existencial o vivencial, el haber de ello, entrelazado con

la construcción del conocimiento mientras se es, algo que nos remite al constructivismo planteado por el propio Piaget y Vigotsky.⁶⁷

Para ello debemos señalar que por fenómeno se puede entender inicialmente al hecho de la apariencia que se muestra, directamente, a nuestros sentidos como seres humanos y que pueden ser objeto de una observación empírica, de una experiencia "en vivo", porque nosotros, cada uno la tenemos.⁶⁸

Esto se ha discutido en la filosofía, pues hay posiciones diversas al respecto, como en el caso del filósofo alemán Immanuel Kant, que ya señalaba que fenómeno no es algo que pertenece al objeto que experimentamos, sino que se encuentra siempre en la relación que guardamos con él, los sujetos que tenemos esa experiencia y que se junta inevitablemente con las representaciones de él.

Por otro lado y en una época más reciente Edmund Husserl, en su obra *Investigaciones lógicas*, señala que el fenómeno indica no solamente lo que se aparece o se manifiesta al hombre en condiciones particulares de percepción, sino que aparece o se manifiesta en sí mismo o sea como es en sí, en su esencia.⁶⁹

Pero puntualicemos la idea de que el sujeto se encontraría en una posición central de la existencia; por ello la fenomenología estudia las estructuras de varios tipos de experiencia, entre los de la percepción, la del pensamiento, la de la imaginación, la de la memoria, la de la emoción y hasta la experiencia de la actividad lingüística, por lo que la experiencia del diseño no sería ajena.

Aquí puede ser útil recuperar lo que más adelante proponía el otro filósofo de esta corriente, Edmund Husserl, quien hablaba sobre la importancia de la "intencionalidad", es decir, sobre que la consciencia es intencional y se manifiesta en los diferentes tipos de experiencia; según él,

⁶⁷De acuerdo con Rosario Cubero quien señala que "...podríamos considerar una [...] evolución contra las posiciones individualistas. ...Cualquier texto actual interesado por los procesos de desarrollo y aprendizaje humano dedica una atención especial a la dimensión social". Más adelante refiere que para Piaget, "los procesos individuales son condiciones previas que hacen posible los procesos de interacción social [...] los otros son una fuente de estimulación del cambio en el pensamiento individual [...] la propia participación de las personas en los contextos sociales depende del desarrollo individual. Por su parte Vigotsky, entiende que la naturaleza de los procesos psicológicos es esencialmente social y [...] se conserva en el funcionamiento mental de manera compleja"; en Cubero, Rosario. *Perspectivas Constructivistas. La intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Barcelona: GRAÓ, 2005, pp.24-25.

⁶⁸Un ejemplo sería el fenómeno de "sentir lo frío de una bebida", pues no podríamos transmitir la sensación o la percepción de ello, y aunque sí podemos relatarla, eso ya no sería experimentar o participar del fenómeno que se produce con motivo de la sensación térmica.

⁶⁹En la fenomenología que propone el filósofo alemán Edmund Husserl, el objeto no existe sin el sujeto humano para contemplarlo, pues para esta posición filosófica "los fenómenos son, simplemente, las cosas tal y como se muestran, tal y como se ofrecen a la conciencia", en Filosofía Contemporánea. Ver «Fenomenología (Sartre).» *Torre de Babel Ediciones. Portal de Filosofía, Psicología y Humanidades en Internet*. s.f. <http://www.e-torredebabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiacontemporanea/Sartre/Sartre-Fenomenologia.htm> (último acceso: 25 de abril de 2014).

nuestras experiencias e ideas preceden al lenguaje y ocurren en una esfera privada e interior; el lenguaje sólo da nombre a los significados que ya existen en nuestra conciencia.⁷⁰

Más recientemente Martin Heidegger nos decía que él consideraba al fenómeno como puro y simple aparecer del ser⁷¹ (el cual, no obstante, permanece escondido) y, por lo tanto, que es el no manifestarse o el esconderse del ser mismo lo que implica al sentido de la experiencia.

Entre todas esas posturas de figuras centrales en el estudio filosófico desde la fenomenología, nos interesa la postura de Husserl al respecto de la experiencia por ser considerado como el “fundador” del pensamiento de la fenomenología trascendental y especialmente del francés Maurice Merleau-Ponty, quien fue su discípulo y “heredero” o continuador de su obra, mediante un texto que me resultó muy aportador para entender un poco de la experiencia desde la filosofía: *Fenomenología de la percepción*.⁷²

Una de las razones para retomar esa propuesta es que la fenomenología, en términos generales, se dedica al estudio y la definición con exactitud de la esencia de las cosas, a determinar el ser de las cosas, a situar la esencia en la existencia.

Mientras para Husserl, la fenomenología designa un método y una actitud ante todo intelectual y específicamente filosófica, al “método específicamente filosófico”,⁷³ también otorga un papel primordial a la percepción como experiencia, misma que se encuentra cargada de significados.

Esta idea coincide con lo que se propone también en la tesis, al decir que el soporte de los bagajes del diseñador, a través de su experiencia existencial y singular, es una base fundamental para que pueda ejercer como profesional, para que en lo social se haga de esos significados a través de su desarrollo cognitivo, fenoménico y cultural.

Si la fenomenología nos propone además que al centro de lo que hace posible la existencia y la experiencia se sitúa el cuerpo humano, entonces el cuerpo deja de ser mero objeto en el mundo para convertirse en ser, cuerpo vivo y vívido.

Es entonces el cuerpo el soporte “físico” del sujeto que percibe; pero además, sería origen de la espacialidad y la temporalidad vividas por el sujeto, a lo que se le llama consciencia de sí.⁷⁴

Cuando Husserl estudió las esencias de la percepción y la consciencia, le llamo la Fenomenología Trascendental, una manera que permite describir el sentido de las cosas viviéndolas como fenómenos de consciencia para cualquier ser humano.

⁷⁰ Algo que nos recuerda un poco la postura idealista del filósofo griego Platón.

⁷¹ Heidegger, Martin. Ser y Tiempo, en: <http://es.scribd.com/doc/7205770/Martin-Heidegger-Ser-y-Tiempo> (último acceso 23 mayo 2014).

⁷² Merleau-Ponty, op. cit..

⁷³ Ver Husserl, Edmund. *La idea de la fenomenología*. México: FCE, 1989.

⁷⁴ Ver Acebes Jiménez, Ricardo. *Subjetividad y mundo de la vida en Husserl y Merleau-Ponty : historia, cuerpo y cultura*. Tesis doctoral, Departamento de Filosofía, Universidad Complutense de Madrid, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2001, p.16.

Con eso, se puede llegar "a las cosas mismas" partiendo de la propia subjetividad; las cosas se experimentan de manera primaria como hechos de conciencia, teniendo la característica fundamental de la intencionalidad de quien lo realiza; por eso sólo quien vive, experimenta y conoce, fijará esa intencionalidad, pues mediante su cuerpo y su ser se vinculará cognitivamente con el hecho que forma.

Así, desde esa postura fenomenológica, ya no se trataría al concepto de experiencia como una descripción empírica o psicológica nada más sino que se vuelve trascendental, esto es, que constituye el conocimiento de alguien singular, que le da sentido y que lo puede hacer a través de lo experimentado, concepto que parece correcto respecto de lo que hemos reflexionado acerca de lo psicológico y lo cultural que supone nuestra experiencia inmersa en el mundo material y social (o ideal que compartimos con otros seres humanos).

Para avanzar, podríamos decir que al considerar lo propuesto por Husserl, desde la fenomenología se puede enfrentar la noción de que hay verdades que son definitivas o terminantes para dar paso a la especulación y con ello a la investigación, ya que no habría límites en la experiencia de conocer, pues se puede llegar con apoyo de cualquier disciplina a conocer y acercarnos a "la verdad" fenoménica.

Si analizamos las nociones generales que se tienen a partir del término experiencia, se me hace clave que como centro y eje de toda la investigación aparezca la corporalidad humana, la cualidad de que nuestra experiencia es siempre a través y desde nuestra existencia corporal.

Una vez asumido el valor que tiene el concepto de cuerpo vivo y vívido de Husserl, y que Merleau-Ponty desarrolla y lleva mucho más lejos, se desarrolla el concepto del sujeto-cuerpo, donde el cuerpo propio toma entonces el lugar del sujeto, pero que no sustituye simplemente a la conciencia pura, pues como dice Merleau-Ponty, define al hombre como «ser vertido al mundo» y como «existencia».⁷⁵

Para Merleau-Ponty la conciencia, el mundo y el cuerpo humano son planteados como una sola "cosa" que se mezcla y que está estrechamente comprometida en nuestra existencia, en nuestra experiencia. Según él, es el correlato de nuestro cuerpo y sus funciones senso-motoras quien (o lo que) reconstruye las cosas dentro de un mundo presente a partir de su entendimiento de la estructura del mundo que experimenta singularmente.

Nos plantea también que el objeto de nuestra percepción está atado a su fondo, es decir, a las relaciones significativas entre objetos dentro del mundo que enfrentamos (inmanencia).

Al participar de estar en el mundo, cada uno de nosotros experimenta todas las perspectivas sobre los objetos que vienen de todas las cosas que están en el ambiente (y que le anteceden), pero al mismo tiempo nos hacemos de variadas perspectivas del mismo objeto, así como de las

⁷⁵Ibíd., p. 19.

de los otros sujetos que nos rodean y con quienes convivimos, algo que hemos pensado gracias a lo social de esa existencia, no individual ni aislada, aunque la experiencia sí lo sea.

Esto se parece en mucho a lo que nos propone una de las escuelas importantes de la psicología, la *Gestalt*, donde se plantea que la mente humana configuraría, a través de ciertas leyes de percepción, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción), o en otro caso de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas).

Sin embargo, en la propuesta que nos hace Merleau-Ponty, se reconoce que el cuerpo, con todo su potencial, es lo que además de ser un objeto de estudio para la ciencia, también es una condición permanente para la experiencia, ya que a través del él se encuentra una apertura de percepción hacia el mundo y hacia uno mismo (consciente o inconscientemente).

Si hacemos caso de esa idea, podemos aceptar que conocemos con todo nuestro cuerpo. Esto se debe a que además de ser referencia para poder describir el mundo a partir de nuestro propia corporeidad, también lo hacemos a partir del propio cuerpo y su relación con lo espacial de éste, un punto de partida para la comprensión espacial de nuestras experiencias “arquitectónicas”, que no sólo del espacio.⁷⁶

Desde ese punto de vista sería posible decir que aprendemos a conocer la esencia y la existencia, pues “La experiencia del propio cuerpo nos enseña a arraigar el espacio en la existencia”⁷⁷, y que nuestro cuerpo es “del espacio” o espacial, no aparte del espacio.

Uno de los aspectos que aporta Merleau-Ponty es el que se refiere al cuerpo como fuente de expresión y con alta relación con la palabra (lenguaje), mediante la “toma de consciencia”, de cómo el objeto sólo es conocido hasta el momento en el que se le da nombre, cuando se habla de él; al hacerlo, se le da un sentido esencial, como en su color o su forma;⁷⁸ y entonces a partir de la palabra, se hace posible dar seguimiento al pensamiento del otro y de uno mismo, para extender la noción que tenemos acerca del surgimiento del ser de las cosas.⁷⁹

⁷⁶ Como se menciona en el capítulo «De la noción de espacio en la arquitectura a la condición de la espacialidad humana», elaborado por Miguel Hierro. En García Olvera y Miguel Hierro, *La espacialidad y la experiencia de lo espacial en lo arquitectónico*, op. cit., p. 89.

⁷⁷ Merleau-Ponty, op. cit., p. 165.

⁷⁸ *Ibíd.*, p. 195.

⁷⁹ Parece que no bastaría con sentir los objetos, haría falta el factor cultural que nos permita percibirlos de un modo específico.

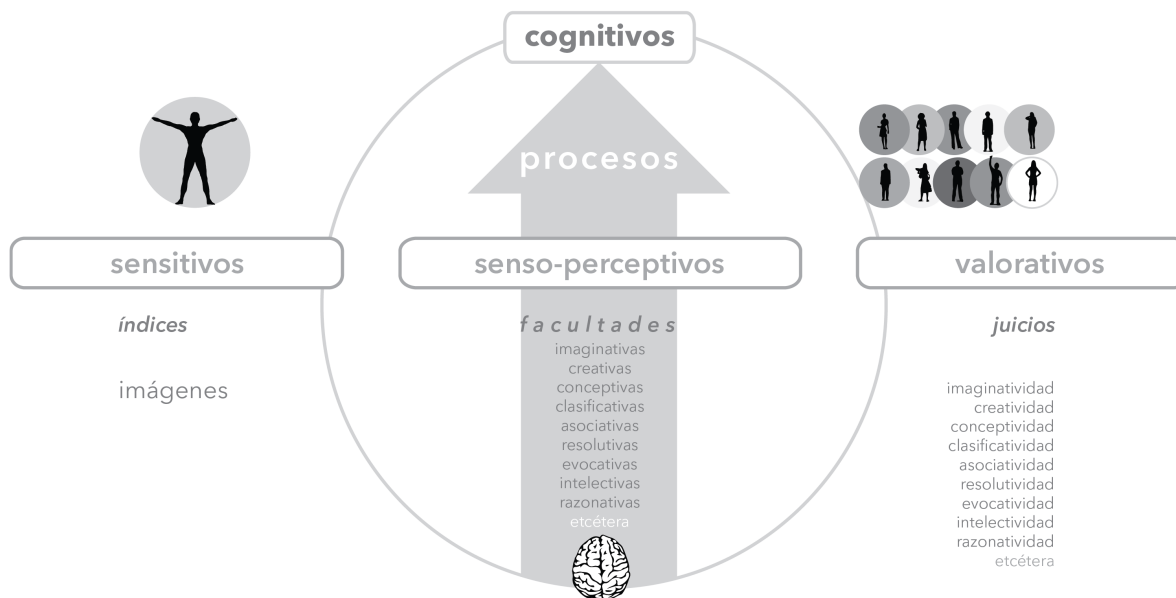


Ilustración 8. Los procesos cognitivos en la escala individual y colectiva del diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014.

En la propuesta de Merleau-Ponty, es a partir de una profunda revisión del lenguaje (diríamos), que podemos revisar las descripciones que ordinariamente hacemos en el momento mismo que articulamos una serie de sonidos que están cargados de intenciones de sentido o significaciones y que acompañan nuestras expresiones gestuales, unas que dotan de un singular reconocimiento en el sujeto que los escucha o los percibe con todos sus sentidos para identificarles;⁸⁰ aquí también pasa algo curioso, pues rebasa lo nominal, lo sensorial y lo lingüístico, al llegar al nivel de lo intencional o gestual.

Al final por todo esto, un sujeto cualquiera produciría "su" experiencia de algo y al mismo tiempo produciría "su" conocimiento de ello, lo que sugiere que los conocimientos pueden ser convenidos o no, por esa peculiaridad del fenómeno que implica su realización existencial.

Podemos entonces advertir que esto supone también algún grado de colectividad, pues la condición social de un ser humano para ser considerado como tal, requiere de acercar la perspectiva fenomenológica a una de tipo sociológico o antropológico, pues no podemos

⁸⁰De acuerdo con Fabio B. Da Silva en su artículo "El pensamiento de Merleau-Ponty: la importancia de la percepción", el lenguaje es el núcleo de la cultura al examinar las conexiones que se encuentran en el pensamiento y la expresión corporal del lenguaje. Ver Da Silva, Fabio D. «El pensamiento de Merleau Ponty: la importancia de la percepción.» *Miríada. Investigación en ciencias sociales* (año 3. No. 6). 2010. <http://p3.usal.edu.ar/index.php/miriada/article/view/25/47> (último acceso: 26 de abril de 2014).

descartar lo socio-cultural de la experiencia, para que los significados de la experiencia sean logrados, algo que puede ser motivo de investigación más adelante, pero que es una idea más para auxiliar a la tesis.

Todo lo comentado parece que refuerza la cuestión acerca de ¿cómo es que conocemos?, y entonces también ¿cómo es que somos conscientes de nuestras "experiencias" en el mundo?

El concepto de fenómeno no se opondría al concepto de los objetos en sí, pues el fenómeno es el en sí de la cosa que experimentaríamos, en su manifestación concreta, presencial y singular.

Por lo tanto, el fenómeno de la experiencia no constituye una apariencia de la cosa misma, aparte, sino una identificación con su ser, lo que hace pensar que la presencia de uno es lo que posibilita el fenómeno, no antes, no después, y nunca en ausencia de nosotros experimentando esto o aquello.

Finalmente, parece que actualmente enfrentamos tres nociones fundamentales del fenómeno, que se refieren a:

- El fenómeno como apariencia o hecho en bruto, ya sea que se la considere o no como manifestación de la realidad o el hecho real.
- El fenómeno como medio del conocimiento humano, calificado y delimitado por la relación con el hombre.
- El fenómeno como método de revelación para nosotros y ante nuestra presencia del objeto en sí.⁸¹

Es la tercera noción la que nos ayudará para continuar la revisión de la experiencia en su relación con la práctica específica de diseñar en el ámbito de lo arquitectónico, pero como hemos dicho, ahora dirigiremos eso mismo hacia lo colectivo, hacia lo social de ello, pues parece que el sentido de las cosas no lo tenemos de manera solitaria.

Si lo que compartimos en sociedad y como especie que se reúne de manera cotidiana es lo que, nos permitiría darle sentido a nuestras experiencias, entonces ya se hace un poco más difícil creer que los objetos nos "transmiten" esos sentidos o que los tienen en sí mismos, así sin más, y la cultura en que cada uno nos desenvolvemos podría jugar un papel muy importante para completar esta noción del fenómeno, pero ahora dentro de la esfera social del ser humano.

⁸¹ Abbagnano, op. cit., p. 530.

Por eso se requiere de conectar en este trabajo lo que permite la psicología, al asomarnos a la esfera de lo individual, con lo que de manera colectiva se ha estudiado también del ser humano, y que en algún sentido, ayuda a comprender mejor cómo es que se condiciona el trabajo del diseñador, pues como tal, se enfrenta desde esas dos perspectivas a un trabajo que implica su participación en sociedad, lo que ha sido motivo, a través de diferentes objetos de estudio, desde una de las líneas de la antropología, la de tipo cultural.

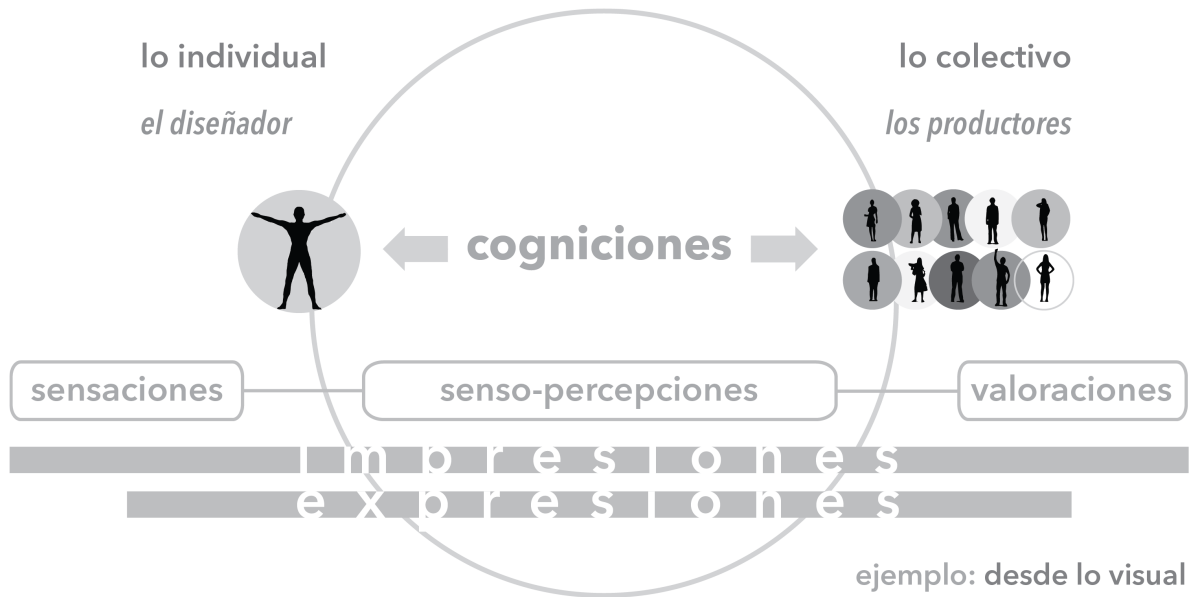


Ilustración 9. Las escalas individuales y colectivas que condicionan lo cognitivo del diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Para poder reconocer al hombre como un ser social, necesitamos revisar de entre todas las múltiples complejidades con las que se acostumbra a definirlo, un ámbito en el que también como seres humanos nos encontramos en permanente producción como tales: la cultura.

Con ese propósito, me he acercado un poco a comprender acerca de la Antropología Cultural, de saber sobre su campo de estudio, pues me permite reconocer las formas singulares con las que nos relacionamos con otros individuos, y a partir de ello, me he podido acercar a una explicación de su organización, una donde se establecen, por un lado, las costumbres y modos con los que las sociedades y la civilización se van desarrollando mediante sus quehaceres cotidianos, y por otro, como parte del grupo al que queremos pertenecer.

Si partimos de la propuesta que nos hace Melville Herskovits,⁸² antropólogo cultural quien estudia las operaciones elaboradas por el hombre y con las que éste se ha dispuesto a su medio natural y social, tenemos una idea inicial para responder a la pregunta de ¿cómo puede el ser humano conseguir un “fin determinado”?, y ¿cómo es que existen múltiples variaciones de un grupo social a otro para hacerlo?

Al centrar la atención en el hombre y la cultura, nos permite acercarnos a reconocer los modos de vida y las tradiciones como la expresión del proceso y estructura biopsíquica⁸³ del hombre en sociedad, en colectivo.

En este sentido, lo antropológico aporta una visión amplia que subraya la fuente de las conductas sociales y el papel que como tal, la cultura desempeña en la adaptación de nuestra especie al medio en el que habitamos, además como lo señala Herskovits, contiene a una esfera del entendimiento filosófico⁸⁴ que persigue el hombre, pues éste elabora explicaciones del universo, de las relaciones entre las instituciones y de los que viven de acuerdo con ellas.

Por ello resulta oportuno detenernos a considerar lo que se ha entendido por cultura desde ese campo de estudio de la antropología, pues es un término sobre el que no existe un consenso unánime, pero aquí se abordarán algunas nociones que nos permitan esclarecer en lo posible su pertinencia conceptual para la tesis alrededor de la actividad del diseñador arquitectónico.

Al ser la Antropología Cultural⁸⁵ una disciplina que se despega de la antropología en general, como consecuencia de las propuestas evolucionistas del S. XIX, es posible seguir la pista de lo

⁸² Ver Herskovits, Melville. *El hombre y sus obras. La ciencia de la antropología cultural*. Bogotá: FCE, 1976, p. 15.

⁸³ Lo biopsíquico puede entenderse como lo relativo o perteneciente a los factores psíquicos en su relación con los organismos vivos. Ver *Diccionario de ayuda médica Onsalus*. s.f. <http://www.onsalus.com/diccionario/biopsiquico/3899> (último acceso: 6 de abril de 2014).

⁸⁴ Herskovits, op. cit., p. 26.

⁸⁵ Procede de la Etnología, disciplina que se originó en el S. XIX, con historiadores que intentaron explicar por primera vez y a través de una interpretación sistemática, los mitos, tradiciones y costumbres de los pueblos fuera de Europa, que eran recopiladas por los exploradores y misioneros. Entre los primeros estudiosos desde esa perspectiva se encuentran James Frazer y Edward Burnett Tylor, que

que esta visión propone; hacia 1871, Edward B. Tylor plantea que la cultura tiene un sentido etnográfico, un sentido que incluye al conocimiento, las creencias, el arte y la moral, el derecho, las costumbres, los hábitos y las capacidades adquiridas del hombre como miembro de la sociedad.⁸⁶

Después tenemos que el antropólogo Franz Boas define a la cultura como algo que “incluye todas las manifestaciones de los hábitos sociales de una comunidad, las reacciones del individuo en la medida en que se ven afectadas por las costumbres del grupo en que vive, y los productos de las actividades humanas en la medida en que se ven determinadas por dichas costumbres”.⁸⁷

Sin embargo, son varias las escuelas de la antropología cultural, algunas de ellas ponían especial énfasis en los rasgos de la personalidad del ser humano, y tal como lo sugería Boas, sus pautas se refieren a los estados mentales del individuo; sin embargo ante esta propuesta se alertaba en alguna medida de la dificultad de no poder observar la operación del sistema del grupo humano sin correr el riesgo de inducir la explicación como resultado de la suma de comportamientos individuales.

Y aunque esa explicación resultaba un tanto reduccionista, llegó a ser una a la que se podría atribuir la noción de que las conductas individuales serían “causación [de] estructuras de la personalidad culturalmente definidas”.⁸⁸

Ante ello, y siguiendo a la antropología cultural en su desarrollo histórico como corriente de estudio, ésta ha observado un gran desarrollo especialmente en los Estados Unidos; figuras como Alfred Kroeber, han sido de gran influencia hasta nuestros días, pues sus señalamientos respecto del tema de las pautas de comportamiento humano, que son tratadas por él como elementos que son culturales en sí mismos y no como rasgos de personalidad.

se ocuparon del problema de la difusión de los elementos culturales y los métodos de transmisión del contenido cultural. Ver *Wikipedia. La enciclopedia libre*. s.f. http://es.wikipedia.org/wiki/Antropolog%C3%ADa_cultural (último acceso: 26 de abril de 2014).

⁸⁶ Ver Kahn, J. S. *El concepto de cultura: textos fundamentales*. Barcelona: Anagrama, 1975, p. 29.

⁸⁷ Es Franz Boas a quien se considera uno de los fundadores de la antropología en los Estados Unidos; e su trabajo se centra en la explicación del pensamiento y de las ideas del hombre a partir algunos supuestos como el conocimiento histórico y el método inductivo y empirista. *Ibíd.*, p. 13.

⁸⁸ Esto lo describe el antropólogo Leslie White como “razonamiento metafísico”. *Ibíd.*, p. 16.



Ilustración 10. Las condiciones que implica la experiencia del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Un aspecto que me parece relevante desde la posición de Kroeber, es que él plantea a la cultura como una estructura que está basada en el aprendizaje, y donde "la mayor parte de las reacciones motoras, los hábitos, las técnicas, ideas y valores son aprendidos y transmitidos -y la conducta que provocan- [...] es el producto especial y exclusivo del hombre, y es la cualidad que lo distingue en el cosmos [...] es a la vez la totalidad de los productos del hombre social y una fuerza [...] que afecta a todos los seres humanos, social e individualmente".⁸⁹

Mientras tanto, es Joel S. Kahn quien comparte la idea de que en la actualidad prevalecen dos posturas significativas en esa corriente de la antropología cultural; una, enfoca los procesos históricos y la evolución, y es representada por Leslie White; mientras que otra propuesta está basada en la explicación a partir de las estructuras sociales e ideológicas que se desarrollan en función de un enfoque materialista.⁹⁰

Para Kahn, las teorías "evolucionistas e históricas" coinciden en que la cultura se aprende y va constituyendo las llamadas tradiciones dentro de un grupo social, y además de ser complejas,

⁸⁹Ibid., p. 17.

⁹⁰Lo cual coincide con lo que hemos planteado antes con apoyo en el trabajo de Karl Marx, para explicar lo material e histórico de la práctica del diseño.

reconocen que la cultura sería consecuencia del lenguaje humano con el que se analiza la experiencia para almacenar y recuperar cierta información,⁹¹ algo que se liga con lo que revisamos acerca de los procesos que intervienen en el desarrollo cognitivo de los seres humanos, ahora considerados en la esfera sociocultural de su medio.

Esto resulta muy importante, porque así podemos reconocer que sin lenguaje no sería posible mantener y transmitir eso que llamamos como las tradiciones o las maneras de proceder del grupo que observa, al estudiarlo, el antropólogo.⁹²

Parece que todo sentido, conocimiento y finalmente la experiencia que tenemos del mundo, sucedería en medio de la cultura, y por lo tanto, eso afecta lo que experimentamos, lo que creemos que vivimos.

Un ejemplo genérico, sería detenernos a pensar que no podríamos asegurar que los colores los percibimos solamente por percibirlos y que están en las cosas, sino que también los percibimos porque los hemos conocido antes (historia cognitiva y cultural), con lo que podemos dirigirnos hacia otra reflexión para apoyar la tesis, si consideramos que la experiencia es ese fenómeno que sirve de base para el conocimiento, dentro de la cultura en donde se desarrolla el diseñador y quien utiliza eso, para su formación de bagajes, con la utilidad que éstos tengan para la actividad del diseñar arquitectónico que ejerce.

Por lo tanto, si eso de la cultura es condición inevitable, entonces hallamos un poco de claridad en esta perspectiva antropológica, lo cual anima para seguir investigando, pues ilustra mejor uno de los ámbitos donde la experiencia o el conocimiento se producen.⁹³

También resulta relevante que para explicar el fenómeno de la experiencia y en consecuencia del conocimiento, más allá de lo sensible o lo empírico, necesitamos ubicar al sujeto que produce esa experiencia en un campo de acción, y en nuestro caso es el del diseño, que nos ocupa por doble motivo.⁹⁴

De este modo, el estudio de la experiencia para el ejercicio de diseñar nos lleva a una recuperación y revaloración del papel que juega ésta en el ser humano, sujeto inmerso en la cultura donde se mantiene en formación como tal, pero además, porque a través de una constante estimulación por medio de su cuerpo, vehículo físico de su existencia, al mismo tiempo está inmerso culturalmente en costumbres, conductas y modos de tener vivencias.

⁹¹ Kahn, op. cit., p. 190.

⁹² De acuerdo con la revisión que hace Kahn sobre Ward H. Goodenough en *Cultura, Lenguaje y Sociedad* (1971), éste presenta un paralelismo entre el contenido de lenguaje y cultura, en el cual reconoce una clase de sistema cultural en el propio lenguaje. Si se observa a la cultura como un producto del aprendizaje, entonces se puede constatar, en el resumen que elabora Kahn sobre Goodenough, que la cultura tiene normas para decidir lo que es, normas para decidir lo que puede ser, para decidir lo que no siente, para decidir qué hacer y cómo hacerlo. *Ibid.*, p. 198.

⁹³ Lo que fija de algún modo un marco de referencia desde lo que esa disciplina nos aporta.

⁹⁴ Nos interesa también conocer acerca de la experiencia porque parece que ello incide en cómo es que comprendemos y ejercemos en la práctica cotidiana de diseñar.

Esto resulta más que relevante para entender la experiencia en su relación con cualquier práctica humana, pues parece que la condición cultural pesa mucho en cómo y con qué se forma.

Además, si ello forma y alimenta constantemente la psique humana (o la mente), desde las perspectivas psicológica que revisamos, entonces podemos superar la reducción que hemos criticado ya, de que con cinco o doce sentidos se llega a entender lo que el diseñador como ser social percibe y conoce del mundo, pues en eso no se incluye la pertenencia de todo ser humano a uno u otro grupo social.

Eso afectaría en mucho lo que va siendo su manera de conocer, y en el caso del diseño arquitectónico nos hace preguntar ¿cómo afecta la historia cognitiva, el desarrollo y la socialización del estudiante o profesional de Arquitectura a su manera de conocer sobre lo que hace, y especialmente a lo que conoce sobre el diseñar?

En este apartado, hemos visto cómo el reconocimiento del cuerpo-mente como instrumento para percibir "el mundo", así como el concepto de experiencia como fenómeno, entendiendo que éste se produce por su permanente estado de inmersión en los medios donde se desarrolla, además de la consideración cognitiva y de la cultura, nos hace plantear otras cuestiones sobre los límites y alcances que hemos tenido al conocer sobre el diseño arquitectónico.

Y así, como lo apunta paralelamente el investigador Miguel Hierro Gómez, es en la trascendencia del concepto de espacio abstracto, ajeno al ser humano, por el de la espacialidad,⁹⁵ en que podemos encontrar una coincidencia y mejor entendimiento de nuestra comprensión de los fenómenos como carácter fundamental de la experiencia para la explicación del devenir humano, en particular del diseñador de lo arquitectónico.

Con eso en mente, nos acercamos ahora a otra idea, sobre la diferencia entre lo experimental, es decir, lo relativo al ejercicio, a la práctica de diseñar que como hemos revisado se apoyaría en lo que la experiencia ha permitido conocer a quien la ejerce, pero que al mismo tiempo se puede convertir en experiencia misma, experiencia del diseñar, como vivencia de eso para permitir formar más conocimiento de eso mismo en términos prácticos y que sería diferente a otros momentos del fenómeno cognitivo que nunca acaba en el ser humano.

⁹⁵Ver García Olvera y Miguel Hierro, *La espacialidad y la experiencia de lo espacial en lo arquitectónico*, op. cit.

el papel delo experimental como soporte cognitivo del diseñador para la práctica del diseño arquitectónico

Al haber considerado ya varios de los referentes iniciales para la construcción del soporte de la tesis, desde de la psicología cognitiva, la fenomenología y el sentido de lo antropológico, como para contar con puntos de vista complementarios y que forman parte de lo que va construyendo un conocimiento más amplio de lo experimental que afronta el ser humano que nos interesa comprender, el diseñador de lo arquitectónico, se hace necesario reconocer que uno de los sentidos del quehacer de éste, más allá del fenómeno cognitivo, tiene mucho que ver con una de las definiciones que realiza en su actividad, lo que implica la graficación para prever los objetos arquitectónicos.

En este sentido la previsión de la figuración de ese tipo de objetos ocurre concretamente cuando el diseñador elabora diversos productos que son utilizados para la representación material del objeto arquitectónico que se le encarga planificar para su edificación más adelante.

Esos diversos productos los podemos reconocer a través de los bocetos, croquis, esquemas, *renders* y demás modos culturales en que son utilizados para la comunicación del proyecto arquitectónico, y no hay que olvidar los planos de diversa índole, algo que cotidianamente sirve para evidenciar el desarrollo previsor que permite llegar a un acuerdo entre quienes participan en el proceso productivo del diseño, que es un proceso básicamente con un alcance en la figuración previa de los objetos que se valen de ello para preparar algunos de los aspectos constructivos antes de que se hagan efectivos.

Al pasar desde esa idea a la propuesta de lo experimental en el proceso al diseñar, pensemos que si fuera posible describir puntualmente a los procesos que lleva a cabo el diseñador en su ámbito social, cultural y productivo, durante la fase anticipatoria que define al proyecto que llamamos arquitectónico, seguramente necesitaríamos de un soporte mayor al que en este trabajo se ha podido acercar para conocer sobre ello, por lo pronto será la observación directa lo que permite referirlo.

En los ámbitos académicos y profesionales, podemos constatar que normalmente se procede de manera empírica para aprender o enseñar, a partir de las prácticas que se reconocen como acostumbradas; una de esas prácticas podría decirse que cuenta con un sentido experimental al abordar el trabajo de figuración de los objetos previstos.

Dicha experimentación, para saber cómo será en su apariencia el objeto arquitectónico, parece que se realiza por aproximaciones sucesivas, por integraciones de información y por contraste de algunas condiciones que se fijan o se determinan para esa actividad que tiene como finalidad la realización de un conjunto de propuestas, alternativas para llegar a la proposición figurativa "final" del objeto arquitectónico.

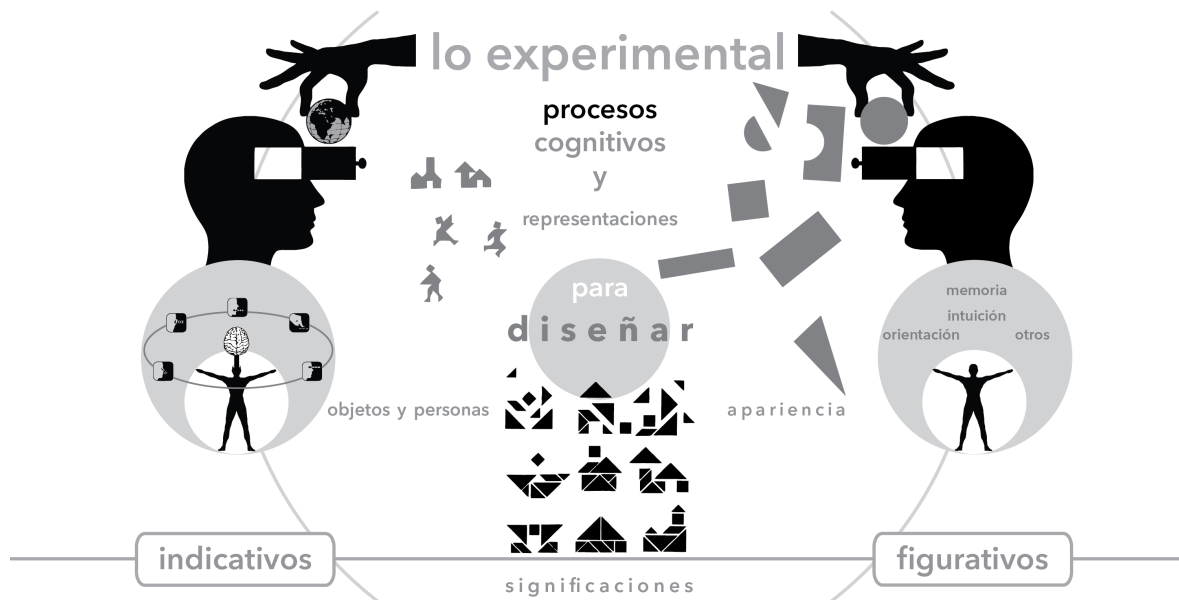


Ilustración 11. Los procesos cognitivos que afronta el diseñador en la actividad proyectual; Lorena Pérez Gómez, 2014.

En el planteamiento que realiza Miguel Hierro en su tesis doctoral sobre las acciones que realiza el diseñador, nos dice que éste no produce resultados seguros e infalibles, el camino sería de carácter fundamentalmente experimental.⁹⁶

Aquí nos encontramos con un sentido concreto de lo experimental, lo que se da en el ejercicio de diseñar, y como es de tipo previsor, entonces no hay manera de saber de antemano, se sabe mientras se hace o se va sabiendo poco a poco.

Pero si recurriéramos a una explicación de otro orden como el que nos ofrecen las ciencias naturales, en las que con frecuencia se dicen que realizan experimentos de manera rigurosa, de tal manera que el resultado se reproduce para dar una explicación a un resultado observado que es estable, ahí aunque se tiene lo experimental como base, lo que se persigue es una demostración para encontrar modos de comprender sus objetos de estudio, que no sería el caso de lo experimental del diseñar.

⁹⁶Ver Hierro Gómez, Miguel. *La naturaleza del diseño arquitectónico y su proceso. Una aproximación a la sustantividad de la práctica*. Tesis Doctoral, México: DEP-Facultad de Arquitectura, UNAM, 2014, p. 81.

En general, sería posible hablar de un concepto más amplio acerca de lo experimental, como aquello que permite conocer algo a través de la experiencia directa, ya sea para tratar de demostrar ideas, teorías o conceptos a partir de ponerlos a prueba bajo condiciones controladas, cuando se trata de un experimento, y experimentalmente, cuando no, pero siempre valiéndose de otras ideas, teorías y conocimientos que ya se suponen ciertos.⁹⁷

Ahora bien, si como dijimos, que conocer tiene una serie de referencias de orden psicológico, fenoménico y antropológico en la construcción del sentido cognitivo que nos permite como sujetos el enfrentamiento cotidiano al mundo, entonces este reconocimiento le otorga el papel de ser la experiencia la base experimental (valga la redundancia), para la información y para nuestro ser en el mundo.

Si además retomamos lo que proponen los biólogos Humberto Maturana y Francisco Varela acerca de una explicación sobre el fenómeno del conocimiento desde esa otra disciplina y ligado con varias otras más, podemos añadir que esto involucra siempre a quien conoce de manera singular, a quien experimenta su propia vivencia del mundo.

Según estos autores, esto también se encuentra enraizado en su estructura biológica, y produciría un fenómeno individual en relación con los otros; esa relación tiene la característica de que sólo nos permite trascender el mundo acompañado de los otros.⁹⁸

Aquí se reconoce la dualidad única que implica un conocer haciendo, al compartirlo a través de la comunicación e intercambio con los otros, y en el caso de diseñar, no hay diferencia en ese sentido.

Entonces, lo experimental refiere al conjunto de bagajes que se van produciendo en el individuo, en este caso como diseñador y en el ámbito de lo arquitectónico que como recordamos ahora, se encuentra ceñido por las condiciones productivas, entre económicas, sociales, culturales y de intercambio de todo tipo durante sus procesos de elaboración.

Ese conjunto de bagajes, que formarían parte del diseñador para afrontar su posición en la previsión de objetos, se pueden reconocer nuevamente con variados tipos, entre ellos podemos mencionar al que contiene las imágenes mentales, que se han producido en el diseñador durante su existencia y experiencia previa al evento de diseño en general, también, a las ideas, con las que se han venido produciendo el sentido de esas imágenes y por el intercambio de ellas en lo sociocultural.

Bajo estos dos elementos, imágenes e ideas, parece que el diseñador se encuentra sometido y ante los modos culturales en donde se desenvuelve.

⁹⁷Ver Pino, Fernando. «¿Qué son las ciencias experimentales?» *Batanga - Ojo científico*. 9 de abril de 2013. <http://www.ojocientifico.com/2010/09/04/que-son-las-ciencias-experimentales> (último acceso: 10 de abril de 2014).

⁹⁸Ver Maturana, Humberto, y Francisco Varela. *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del conocimiento humano*. Barcelona: Debate, 1999, p.12.

Y aparte, vale la pena decir que a la producción gráfica que tiene lugar al diseñar objetos arquitectónicos con apoyo de imágenes e ideas del diseñador tras su experiencia cultural para diseñar, la podemos entender como “aquellos productos que son fruto de las identificaciones, figuraciones y comunicaciones con las que se asocian o indican los rasgos aparentes del edificio que se proyecta”.⁹⁹

Esto nos permite decir que es a través de estas referencias como continuamente se puede ejercer la producción gráfica del diseño y específicamente que tiene modos culturales de acuerdo con los ámbitos donde se desarrolla la labor del diseñador, ya sea en el profesional y/o el académico.

Por otro lado, la distinción entre los bagajes que apoyan y son necesarios dentro de la actividad figurativa a través de “la imagen”, es el que se reconoce como el de “la idea”.¹⁰⁰

Parece que reconociendo como una condición de lo humano la comunicación, ya no sólo de las imágenes que se han venido produciendo a través del fenómeno perceptual de cada individuo, sino porque el ser humano busca compartir y comunicar también la idea que se forma de ello, encontramos una pista de lo que le produce como sentido a él o lo que es significativo para él y así desenvolverse en el mundo.

Lo anterior lo podemos reconocer en el momento en el que el diseñador se enfrenta a su tarea prospectiva para prever la figura del objeto solicitado y que como lo explica Merleau-Ponty, “materia, forma y contenido son los mismo [...] ninguno de ellos puede existir sin los demás”.¹⁰¹

Como hemos intentado analizar, el bagaje en el diseñador se permanece formando a partir de las múltiples y variadas imágenes que se han venido acumulando a lo largo de su existencia perceptiva del mundo, así como las ideas que se suman en apoyo de su experiencia cognitiva, perceptiva y cultural.

Sin embargo, la producción gráfica para la comunicación de ellas, se hace principalmente a partir de los elementos gráficos que comúnmente son utilizados para la ello, y que han sido convenciones sociales, como los bocetos, croquis y planos arquitectónicos o de otro tipo.

Eso se suma a que al diseñar, tenemos que considerar a la comunicación verbal con que tiene posibilidad de darse a entender y lograr su intercambio productivo para que se valore y remunerere su trabajo, es decir, esa es la base experimental de su trabajo, la conexión entre su experiencia humana y un proceso material de intercambio de sentidos.

⁹⁹Ver Allier, op. cit., p.35.

¹⁰⁰Tomaremos a la “idea” como esa capacidad humana que se tiene al referirse a algún producto del razonamiento, autorreflexión, de una imagen que existe o se halla en la mente. Ver *Wikipedia. La enciclopedia libre*. s.f. <http://es.wikipedia.org/wiki/Idea> (último acceso: 26 de abril de 2014).

¹⁰¹ Merleau-Ponty, op. cit., p. 199.

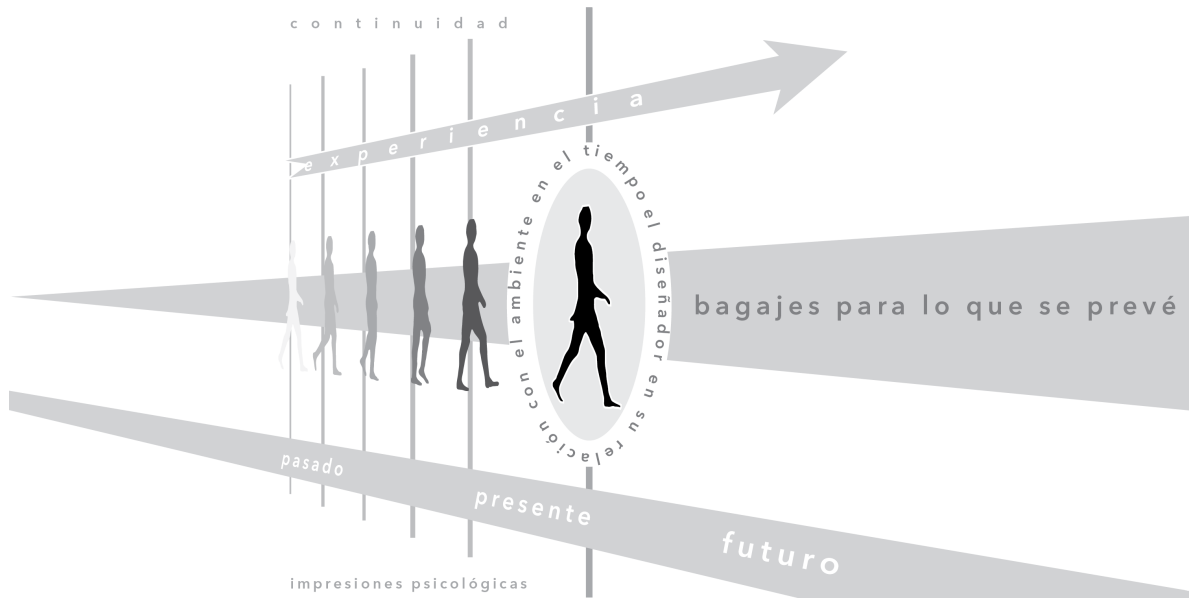


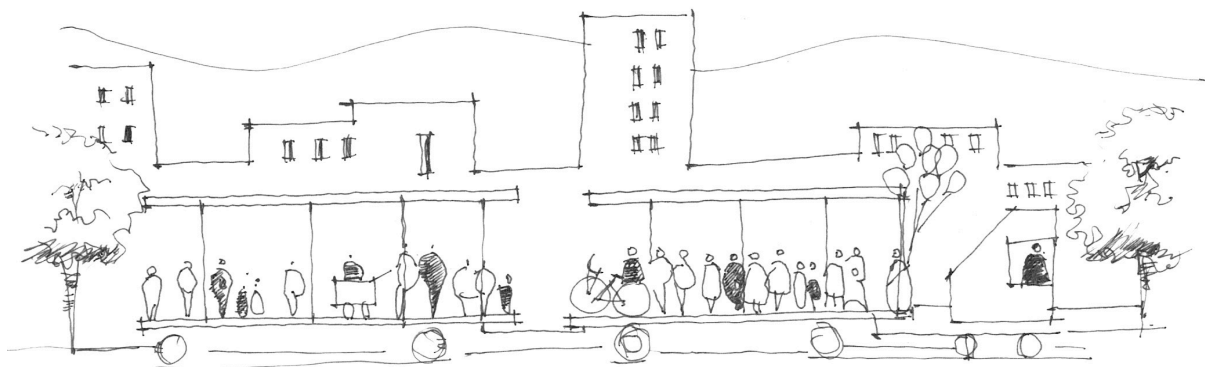
Ilustración 12. Los momentos que comprende la experiencia del diseñador y la formación de bagajes para proyectar; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Con eso en mente, podemos decir que la experiencia queda ubicada como un proceso y fenómeno de cada ser humano, de cada diseñador, pero lo experimental sería lo relativo a los momentos en que se ejerce una acción, y parece que ser consciente de ello es un punto a favor para entender mejor las acciones de diseño, tal vez, también lo que se relaciona con sus objetos de enseñanza.

Y por otro lado, parece que nos acercamos a la idea de que el conocimiento es el componente principal para tener que aportar "experiencias" variadas, para incluso proponer que mediante la experimentación del diseño, también se está logrando un bagaje de eso, de diseñar, pero que no es automático, y no es consciente, sino que apenas lo vamos descubriendo con ayuda de las posturas que hasta aquí hemos considerado en nuestra investigación.

▷ capítulo 3...

reflexiones sobre la producción de la experiencia y el diseño arquitectónico



diseñar como actividad previsor de los objetos arquitectónicos a través de la graficación

Un aspecto importante que resultó de la investigación es poder conocer mejor al que como arquitecto se desarrolla profesional y productivamente como diseñador; esto ha sido posible gracias a que en primer lugar, he identificado lo característico del papel de todo ser humano para que como tantas otras especies que habitan el planeta, transforme o modifique su entorno.

Tal característica nos haría entender que el ser humano, al habitar, va formando su hábitat, sobre todo si partimos de la idea donde ese proceso es permanente y gracias a que autores de la propia antropología ya “estudian los procedimientos ideados por el hombre para enfrentarse a su medio natural y su ambiente social”.¹⁰²

Esto sería un componente relevante de la compleja relación por seguir estudiando entre el hombre, otros hombres y sus relaciones en un medio, pues frente al ambiente total donde va siendo día a día, lo que le brinda la oportunidad de transformarlo también, ahora me doy cuenta que constantemente desarrolla sus facultades como ser humano.

Ya hemos visto antes que no sólo se incluyen facultades como las sensitivas, las senso-perceptivas, sino que también alcanzan las cognitivas, muy cercanas a su formación ambiental “natural” pero también cultural.

Esta relación con sus ambiente es lo que me hace pensar en lo que condiciona a todo diseñador, pues podríamos decir que es un trabajador que se mantiene en constante formación, por el simple hecho de ser un “organismo” que permanece en contacto con sus ambientes, aunque a veces pensamos que sólo es laboral, pero que implica todas sus facultades, hábitos e incluso identidades humanas.

Por tal razón es que ahora la actividad de diseñar resulta difícil de comprenderla como una práctica aislada, como un quehacer que se determina a sí mismo, y más bien, parece que lo que se va formando a través de lo experimental en la memoria del diseñador, ya sea en lo intelectual o en lo motriz, podría ser un resultado de lo que va viviendo como tal, de lo que va experimentando y lo que forma parte de su experiencia, también diversa, pues no “vive” sólo una cosa o para una actividad exclusiva.

Y además eso estaría siempre en relación con lo que ha percibido, hecho, pensado o intuido antes, es decir, con esos varios tipos de “experiencia” que le permiten tener conocimiento, un contenido o bagaje que es anterior a su momento actual, pero sin el cual no podría tener el reciente.

¹⁰²Herskovits, op. cit., p. 15.

Considero que el diseñador trabajaría como resultado de que existen situaciones anteriores que le permiten formarse como individuo para laborar en ese modo cultural, y entonces, ahí se puede inferir el carácter histórico de su quehacer profesional, pero también de la posibilidad de que haya escuelas de Arquitectura, trabajo de Arquitectura, revistas y libros de Arquitectura, y que el diseño tenga también su papel ahí.

Parece que no sólo su experiencia o vivencia personal cuenta, sino que también se encuentra antecedido por las de otros, por las representaciones de otras experiencias y las suyas mismas, para poder compartir y recuperar, colectivamente lo que esos otros ya han hecho, por lo que se ha dicho antes, luego entonces podemos considerar que la condición histórica no sólo es individual, sino que también es social.

Es la propia especie y las sociedades como maneras de sobrevivir las que parecen condicionar todo lo humano, todas por su historia en colectivo y todas por su necesidad de que el ser humano continúe habitando.

Pero si por otro lado pensamos que las herramientas, los patrones o los modelos que utilizamos no son sólo producto senso-perceptivo del diseñador, por aquello de la noción de genialidad u originalidad, sino que también son producto social o colectivo de una cultura local o global, entonces podemos entender a esta colectividad como antecedente para definir más ampliamente el trabajo del diseño, el papel de las experiencias y la relación que guardan mutuamente estos asuntos que nos interesan.

Aunque la capacidad transformadora del entorno que tiene el ser humano puede ser una cualidad que comparte con otras especies vivas, sigue siendo el único que al modificar el ambiente donde vive, afecta, comparte e intercambia sus quehaceres con los de otros de su especie y hasta con otras más, lo que se puede decir también va formando su mundo social y cultural.

Y con ello, algo que me llama mucho la atención al estudiar el asunto de la experiencia, es que el ser humano podría ser el único que además se preguntaría constantemente acerca de su realidad, por eso la importancia de estudiar desde esa duda consciente, lo que implica no sólo decir que tenemos experiencia, sino explicar o poder hacerlo ya para cómo es que diferentes aspectos la permiten formar, mantener, moldear o incrementar una facultad y condición humana para el conocimiento permanente.

En consecuencia podemos decir que el arquitecto, en su papel de diseñador, es un ser humano que se dedica a realizar un trabajo especializado que se encuentra histórica y ambientalmente condicionado, pero que su experiencia en general no es sino un fenómeno que se apoya en una capacidad y facultad cognitiva, que al mismo tiempo podríamos señalar como su modo particular para posicionarse socialmente, cuando eso se valora dentro de los intercambios que su sociedad y su trabajo le exigen frente y con otros individuos.

Por lo tanto, aparte de la condición ambiental o histórica y temporal, la condición social es muy importante, y antes no la había contemplado así, pero ayuda para comprender más la actividad o trabajo del diseñador en contextos diversos.

El ejercicio de diseñar implica su componente individual y colectivo, pudiendo ser el primero la experiencia del diseñador como fenómeno cognitivo propio que le sirve para trabajar, y el segundo, como fenómeno cultural, uno que es compartido o social para saber del diseñar como quehacer con sentidos varios.

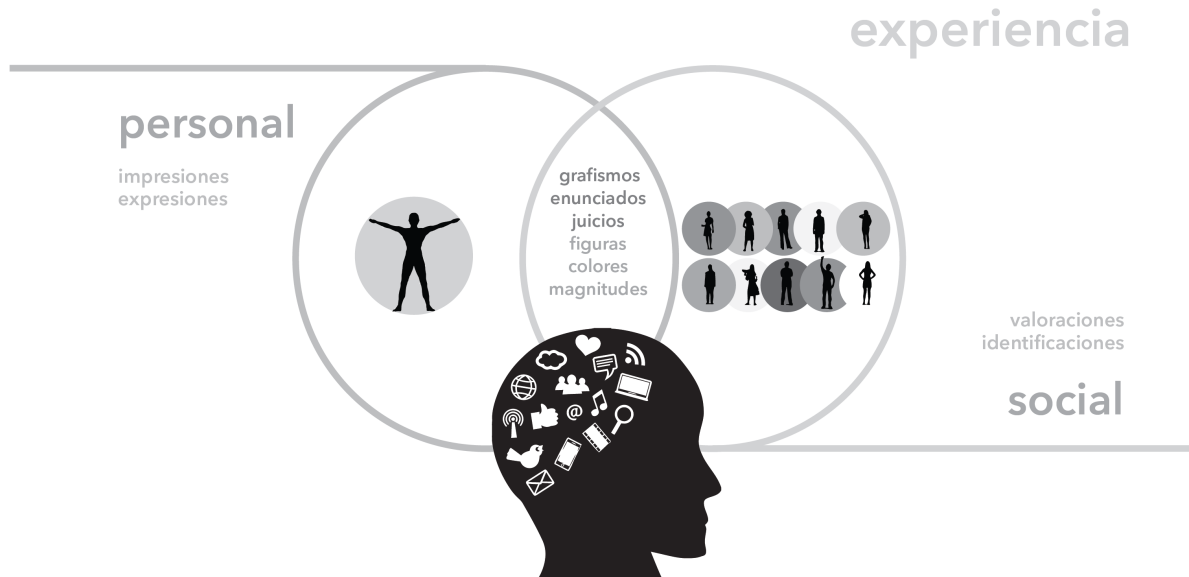


Ilustración 13. Lo personal y lo individual como partes que conforman la experiencia del diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Por eso las maneras en que se producen diversos objetos o las maneras de hacer, nos dan oportunidad de revisarla idea de que el diseñador tiene que ver con anticipar algunos aspectos de lo que diseña, que se apoya desde su experiencia "personal" o individual y otro tanto a través de lo social, es decir, que nunca es él sólo el que diseña.

Aunado a esto, si aceptamos que diseñar se encuentra también condicionado dentro de la producción de tales objetos y de tales maneras, entonces lo que da sentido al papel del diseñadores el producto complejo de los dos aspectos, de lo individual y de lo colectivo.

Ya no podríamos creer tan fácilmente que el producto de su trabajo de diseñar sea una obra propia o con valor propio o que la inventó el sólo, sino que entonces bajo estas condiciones ambientales y socioculturales, el diseñador jugaría y cumpliría un rol específico en el intercambio donde se le pide que diseñe, donde tiene algún sentido lo que puede ofrecer como fruto de su trabajo en el mercado laboral.

Si el arquitecto le da valor a su experiencia o trata de “vendernos” la idea de sus experiencias de algo, eso ya es otro asunto, sobre el juicio y utilidad de lo que dice de su experiencia, pero como podremos ver más adelante, eso recae en la esfera moral y no en la de su formación cognitiva básica, sino en una más compleja para lo cultural y lo productivo; tal vez eso sea parte de otras prácticas que son cercanas a la de diseñar pero que podrían perseguir un fin diferente del de su trabajo específico, como ganar reconocimiento social, por ejemplo o publicitarse ante otros arquitectos diseñadores.

En ese caso, podemos preguntarnos si ¿aquél que tiene mucho tiempo (como otra noción común de experiencia) en realizar una actividad, forma algo distinto de quien no tiene ese tiempo?

¿Será igual en otras a nivel de facultades humanas?, porque en lo que hemos reflexionado, podría ser idéntica para todo ser humano en los procesos, pero diferente de acuerdo con lo que va siendo la experiencia (vivencia) de lo individual y singular de cada quien.

En síntesis tenemos que el trabajo del arquitecto diseñador se llevaría a cabo dentro de los ámbitos donde es posible, donde contemporáneamente gane dinero bajo las condiciones sociales, culturales y materiales donde se le demanda participar; en otras palabras, dentro del lugar, relaciones sociales, cultura, época y momento donde se le requiere para ejercer profesionalmente.

Por lo tanto, ahora entiendo al diseñador como un sujeto que responde a lo que le condiciona y no al revés, lo cual hace más fuerte la cuestión de ¿qué determina, o será él el determinado por su experiencia?, pues la experiencia no es únicamente suya, sino parece más de lo que permite también lo colectivo, lo cultural, que es donde se han formado históricamente sus referentes de orden tecnológico, económico, social y/o cultural, entre otros más como podrían ser las ideas que se tienen de las vanguardias, las corrientes o los modos de diseñar y hasta las herramientas para hacerlo (como las digitales, que ahora se dice están “de moda”).

A partir de los primeros dos capítulos, una reflexión importante lo es el que la investigación me permitió identificar que hay diferencia entre la experiencia entendida como valor o juicio de valor de lo que un diseñador hace de la idea donde la experiencia como la hemos estudiado, es uno de los procesos inevitables en el desarrollo cognitivo de todo ser humano.

Al haber alcanzado la idea de que el diseñador forma parte de algunos modos de producción del hábitat humano, y que la actividad de diseñar formaría parte del consumo y producción de

bienes y servicios, es que se puede hablar de que su trabajo es algo que va de acuerdo con el momento, estrato y situación específica donde sucede.

Esto hace difícil explicar por qué se dice mucho que el arquitecto diseñador puede crear o hacer edificios, espacios o Arquitectura, que vende ideas como parte de su trabajo, pues parece que hasta esas nociones serían una construcción social e históricamente condicionada, algo para pensar un poco más allá de lo normal.

Si el quehacer de diseñarse localiza en ese contexto donde se le requiere como especialidad profesional, esto indica que se mantiene en la cultura por medio del intercambio de valores, por ejemplo el valor de su experiencia, pero no por su experiencia misma, pues esa es de tipo cognitivo, y sólo es parcial respecto del quehacer de otra actividad diferente de diseñar, el edificar.

Por lo tanto, si planteamos que el quehacer de diseñar consiste esencialmente en ejecutar una serie de acciones para la previsión y planeación de la apariencia de un objeto para ser edificado después, también podríamos decir que el campo de acción del diseñador es limitado, aunque no niega la posibilidad de que considere aspectos que van más allá de éste.

Al final de cuentas, el diseñador no es quien producirá o determinará el objeto mismo como edificación (en el caso de lo arquitectónico), sino que será con la participación de otros individuos como los constructores, los calculistas, los gestores, etcétera.

Otro aspecto importante es, que si el diseño consiste básicamente en ser una actividad apoyada en la especulación figurativa, entonces el diseñador tiene un alcance muy corto en el proceso de la producción del objeto, porque lo que se produce no es sólo la figura, sino todo el objeto, y no se logra de la noche a la mañana, sino que tiene una permanente producción, incluso al habitarlo.

Bajo estas consideraciones es pertinente señalar que la actividad de diseñar estaría comprendida ahora como una que está insertada en otros ámbitos de producción, por lo que su práctica se lleva a cabo gracias a las relaciones y acuerdos de orden social y económico que le anteceden, no a que el diseñador determine éstas por sí mismo.

Por esas razones podemos llegar a fijar que la parte de la producción donde ocurre la actividad de diseñar no es autónoma y que se encuentra ligada al ambiente, a los contextos, a los nichos y a los modos en que tiene lugar en la sociedad, en particular el diseñar arquitectónico sería uno de tantos servicios a terceros que se utilizan dentro de otros condicionamientos económicos y culturales para que se sigan practicando, independientemente del diseñador que hablemos y dónde y cómo se encuentre ubicado socialmente.

Una prueba de ello sería que no todos los objetos para habitar requieren o hacen participar en sus modos de producción a los diseñadores, como en el caso de la muy coloquial noción de la "autoconstrucción".

Al aceptar también que diseñar sucede en un momento específico del tiempo de esa producción cultural de objetos, y de un campo productivo donde se hace de ese modo la transformación del ambiente, tal vez por eso es que pocas veces se reconoce al ejercer nuestra actividad profesional, que ésta tiene un alcance limitado.

Como hemos dicho, si la previsión del objeto arquitectónico o de otro tipo nunca alcanza a la fase de ser elaborado,¹⁰³ entonces quiere decir que eso sucede después, en otro momento productivo, distinto del diseñar, y no por eso vale menos, pero aquí se generan varias confusiones, creo.

Todo ello nos hace revalorar qué hemos entendido antes desde nuestro conocimiento dentro del campo del diseño arquitectónico, porque no parece tan común, y más bien extraño, reconocer que la actividad de diseñar no tendría una finalidad o sentido en sí misma,¹⁰⁴ pues se subordina a lo que ha sido demandado prever, no a conseguirlo, ni a producirlo, solo a diseñarlo, a realizar una anticipación de ello, para fines estratégicos y prácticos y luego sí, para que en otra etapa se realice materialmente.

Tendríamos que reconocer otra diferencia, que en el trabajo de diseñar se producirá por ejemplo el boceto o los modelos o prototipos que no podrían contener o ser el objeto mismo que se ha planificado mediante el dibujo o el proceso,¹⁰⁵ con lo cual entra en crisis la creencia que si considera total y trascendente al concepto del diseño sin diferenciarlo en su alcance material.

Consecuentemente, eso del "diseño" a secas, parece una abstracción que se usa muy a menudo, y es muy útil para efectos de convivencia o de prácticas de distinción social, pero al mismo tiempo es poco clara la manera cómo se le comprende, pues no son muchos los que a diario ayudan a explicarlo ante el complejo ejercicio profesional, ni decir de lo específico o limitado de éste trabajo, por ocultar mediante el término que noción se tiene de ello.

Cuando todo lo que vamos apuntando no se reconoce, parece que se simplifica el entendimiento del diseño a tal grado que hace que nos confundamos respecto del objeto o el proceso mismo que antecede su participación en la producción misma de objetos, por eso ha sido relevante estudiar un poco más al respecto.¹⁰⁶

¹⁰³Ver Belluccia, op. cit., p. 11.

¹⁰⁴Como el mismo Belluccia propone al decir que "el diseño no tiene fines propios y no posee autonomía ni objetivos particulares [...] es un medio de producción", y eso nos permite comprenderle desde una perspectiva materialista con un papel o "función" social probable. *Ibid.*, p. 29.

¹⁰⁵En referencia a un texto donde se precisó cómo es que el boceto o dibujo esquemático se vuelve una herramienta para diseñar una hipótesis del objeto o proceso; mientras que, el prototipo es una especie de primer puesta a prueba de esa hipótesis, algo así como un ensayo primero, sobre todo en los ámbitos donde se puede contar con los recursos materiales y humanos para realizarle, que no en todos los casos del diseño. Ver Maeda, John. «"What is Design?" According to Bill Buxton.» *What Is Design*. 22 de junio de 2013. <http://whatisdesign.net/post/what-is-design-according-to-bill-buxton> (último acceso: 26 de abril de 2014).

¹⁰⁶Eso parece que abunda en los ámbitos académicos y más en los profesionales, para servir de foco de atención en cómo se habla del "diseño" y se explica muy poco, a partir de la confusión de significados en el uso de la palabra con ligereza.

Además de la variedad y multiplicidad de aspectos que anticiparía el diseñador o grupo de ellos al ejercer la actividad del diseño, se podría decir que como recae en aspectos de tipo figurativo, operativo, significativo, ergonómico, etcétera, siempre se vale de una demanda, de los valores y tal vez de las expectativas para que se den las oportunidades de trabajar como diseñador, que muchas veces superan a los propios diseñadores y generan frustraciones, aunque por no entender más allá, parecen injustas o no merecidas para unos y otros.

Si como diseñadores no estudiamos un poco más de en qué consiste lo que hacemos, entonces por creer que podemos tomar muchas determinaciones, sólo nos lleva a la idea de sobrepasar lo que si hacemos, como puede ser mejor pensarlo, otorgar un orden, bajo ciertos juicios o posturas (propias o solicitadas), de algunas características del objeto o proceso que se nos pide diseñar.

Esto parece que lo hacemos de manera indirecta, mediante representaciones o modelos que no son el objeto mismo; en el caso arquitectónico es más crítico el asunto, pues no se podría obtener un prototipo (ensayo a la misma escala), y normalmente sólo se podrá comprobar lo que se figura y prevé de ello por medio de modelos a escala, hasta que llegue el momento de la edificación, muy aparte del proceso de diseño, de ahí lo experimental en el sentido que señalábamos en el capítulo anterior respecto de lo novedoso de cada caso de diseño arquitectónico, apoyándome en la propuesta de Miguel Hierro.

Al diseñar para un edificio o un fragmento de este (para ser más cuidadosos y precisos), realiza un trabajo que ayuda a organizar, antes de la producción material, algunos frentes de eso y entonces se convierte en un trabajo que se relaciona indirectamente con la manufactura, el consumo y el uso posterior del edificio.

Fuera del ámbito arquitectónico entendido como profesional, se dice que el arquitecto hace y deshace todo lo que tiene que ver con los edificios, pero como hemos comprobado a través de diferentes textos, tal vez hay varios frentes de participación del profesional de la Arquitectura con eso, pero ya no corresponde sólo con la actividad de diseñar, sino con otras más del campo de producción de los edificios que habitamos.

Lo que es importante subrayar como reflexión a partir de estas ideas, es que desde la perspectiva de la producción para lo arquitectónico, los objetos o los procesos a que se dedica en particular el que trabaja como diseñador tendrían que ver más con la formación material de los edificios pero entendidos a su vez como una parte muy pequeña del hábitat que el ser humano produce en el planeta.¹⁰⁷

¹⁰⁷ El antropólogo Melville Herskovits propone que esto sucede cuando los organismos (seres humanos en nuestro caso) se relacionan con el ambiente donde habitan para entonces formar su hábitat en lo que se estudia como "el área total del humano vivir", pero como lo hemos interpretado, eso sería muy amplio y podría contener como elementos particulares, los edificios, las ideas, las costumbres, el clima, etcétera. Ver Herskovits, op.cit., p. 24.

Ante ese reconocimiento, cabe pensar que si el diseñar arquitectónico tiene un alcance productivo corto, eso no es tan fácilmente aceptado por el propio gremio en "la realidad" cotidiana, pero no está de más el que nosotros lo entendamos para explicar el papel del diseñador, de sus alcances y de su relevancia para también explicar cómo es que la experiencia se relaciona con esto.

Sin embargo, aparte de precisar cómo es que el diseño arquitectónico sólo alcanza a determinar algunos rasgos figurativos o aparentes delo que será un objeto por edificar después, el trabajo de diseñar también podemos ahora entender que se intercala con la elaboración de sentidos, de valoraciones y de comunicaciones que permiten manejarle simbólicamente en la cultura.

Dicho de otro modo, de que eso del diseño también sirve para alimentar a lo que se dice y se piensa del propio producir, construir, o en otra línea útil, de cuánto cuesta eso, entre tantas otras variables y condiciones que se intercalan.

Uno de esos sentidos simbólicos al ejercer el diseño tiene mucho que ver con cómo se piensa (o se espera) usar los edificios, los muebles, los utensilios, incluso cómo se piensa habitar (algo que parece no sería lo mismo que usar, y aunque no son alcances que podamos ya comprender como parte de lo que produce el diseño directamente, al referimos a todos ellos podemos aceptar que son finalidades de sentido (simples y muy útiles significados), que cumplen también su papel durante la previsión, y sobre todo porque eso es un ejemplo de lo que al aprender a diseñar hemos conocido como importante.

Por ejemplo, antes de que se construya el objeto que se diseña, ya sea por razones de tipo social, cultural, político, simbólico o de otros, al diseñador se le demanda algo en específico (un baño), pero también algo genérico (una casa), donde algo más resulta siempre constante, aunque no sea lo que el diseñador pueda determinar, pues corresponde a los procesos y fenómenos del habitar, como por ejemplo cuando se dice qué puede ser lo adecuado para la vida humana (aunque eso no siempre es consciente en quien ejerce como profesional de esta actividad).

Por ello el acto de diseñar y su papel para la prefiguración conformaría tan sólo una parte de todo un proceso que abarca desde los objetos más pequeños hasta los más grandes para el uso humano, con lo que se puede definir o identificar a los tipos de diseño, por las escalas de los objetos que prevén, pero también ahí encontraríamos elementos para la explicación del número de personas que cada una de ellas solicitaría para su realización primero de diseño, y luego de materialización, unas con menos, otras con más.

Esto hace que tengamos una idea donde el diseño puede ser un modo cultural que fue posible gracias a lo que social e históricamente ha sucedido, para llegar a ser una actividad que se diferencia respecto de otras cuando fija su posición y costumbres ante otras para abastecer demandas de servicio específicas en nuestro tiempo.

Esto respondería a los modos de producción, comunicación y consumo donde se le puede observar que sucede bajo lo anteriormente dicho, es decir, bajo el marco de referencia que hemos ocupado, un poco materialista, histórico y cultural.

Si ahora entendemos a la actividad de diseñar bajo esa idea, al ser un servicio y un medio en un nicho y modo de la producción humana y dirigido a pagarse por terceros, su papel consistiría en atender una serie de requisitos (explícitos o implícitos), colectivos en la cultura donde tiene lugar, aun momento y una circunstancia única. Algunos de estos requisitos o condicionantes pueden clasificarse dentro de lo que nosotros cotidianamente llamamos lo funcional, lo estético, lo simbólico, lo informativo, lo social pero también corresponderían con nuestra identidad, los anhelos, lo ergonómico, persuasivo, económico, etcétera.

Diseñar toma una escala de parcialidad y no totalidad dentro de un sistema de decisiones y dentro de otros procesos de actividad humana que lo harían ser subordinado, no principal.

Si todo objeto o proceso que se diseña cumple con funciones sociales que le anteceden porque tienen historia y dependen de ellas para pedirse a alguien en particular realizarlas, esto repercute e influye socialmente en esas funciones.

Con eso en mente, el llamado "arquitecto" al cumplir con su tarea específica de diseñador, no diseñaría lo que quiere, sino lo que le encargan,¹⁰⁸ y lo haría bajo la limitación de "su experiencia" de ese quehacer y teniendo una nueva experiencia de un proceso de diseño, ideas que hemos revisado en el capítulo dos.

Entonces el diseñador no produciría el objeto final, sino sólo para lo que es contratado por otros, el diseño del objeto, y en otros casos, otras acciones, que ya no serían de diseño, sino de gestión, supervisión, etcétera, para la producción de lo arquitectónico.

Por todas esas razones la distinción del acto de diseñar, del agente diseñador y del objeto que diseña, me facilita ubicar dónde es que se presenta la demanda, cuándo alguien solicita el trabajo de diseñar, y por qué sería un servicio profesional para ese momento de producción.

De no hacer esa distinción, se vuelve difícil entender el "diseño", pues no se dice en qué parte de una sociedad se encuentra, ni cuál es el sentido profesional que tiene el llamado diseñador, ni para qué se le contrataría o qué intercambia mediante su capacidad para actuar previendo el objeto (algo que otros no poseerían como bagaje porque no tienen ese tipo de experiencia como base).

Diseñar para lo arquitectónico puede comprenderse como un servicio en función de que tiene un valor de uso para la producción de objetos, y cuando se contrata como servicio, entonces

¹⁰⁸Ver López Ramírez, Francisco Javier. *Reflexiones sobre la producción y el diseño de lo arquitectónico*. Tesis de Maestría, División de Estudios de Posgrado, Facultad de Arquitectura, UNAM, México: DEPFA-III-FES Aragón, UNAM, 2012.

identificamos lo que Marx propuso respecto del trabajo para la obtención de algo a cambio como su valor de cambio.

Esto nos lleva a redondear que el término diseño puede tener en sus diversas maneras de entenderse una ambigüedad que podemos desenredar al considerar:

- Que el acto de diseñar, consiste en términos generales en la prefiguración y anticipación de los rasgos formales de un objeto o proceso que se pretende producir.
- Que la actividad de diseñar implica otras acciones para lograr tal anticipación, especialmente en la complejidad de los procesos de producción que le anteceden, demandan, condicionan y restringen.
- Que diseñar puede considerarse un trabajo, que actualmente se realiza y forma desde una formación profesional para ello y se preparan individuos para ser parte de un mercado productivo en las escuelas de Arquitectura, pues ésta acción obtiene un valor de uso y un valor de cambio cuando contribuye con niveles más amplios de la producción de objetos o servicios.
- Que el valor de cambio podría variar, pues cada diseñador estaría condicionado por su estrato y nicho de mercado donde trabaja, pero el valor de uso a lo mejor tiene que ver con la identificación del papel que tiene su trabajo como medio de producción de lo arquitectónico.
- Que la actividad de diseñar está subordinada a procesos productivos que le condicionan y limitan ante las siguientes fases, diferentes de esas producciones complejas.

Todo ello me ha permitido formarme una idea de tipo materialista e histórica que caracteriza mejor a la actividad de diseñar, y para ubicar a la experiencia, y los conceptos de esta en estrecha relación, pero no por eso inexplicables.

También esto apunta a que si la experiencia es un fenómeno de soporte para la formación de conocimientos del diseñador, y lo experimental juega un papel relativo a ese conjunto de acciones de cada diseñador en su caso específico, tenemos también la posibilidad de ubicar a lo que representa a cada uno de ellos como algo diferente, como representaciones de las vivencias o de las experiencias de diseñar anteriores, que no son lo mismo que las nuevas.

el problema de las representaciones para ubicar a lo experimental en la práctica del diseño arquitectónico

Al desarrollar la investigación acerca de la experiencia como tema central dentro del campo de conocimiento del diseño arquitectónico, ubiqué al término “experiencia” bajo dos entendimientos fundamentales para su comprensión.

En primera instancia, puedo entenderle como producción de un fenómeno cognitivo del ser humano, perspectiva que retoma la filosofía existencialista, entre lo que proponen autores como Maurice Merleau-Ponty, Edmund Husserl, Martin Heidegger o Jean Paul Sartre, quienes consideran que el asunto de conocer parte del reconocimiento en primera instancia del sujeto, de quien conoce, el ser humano específico en su condición de estar en el mundo.

En ese caso, sería el hombre específico quien a partir de sus senso-percepciones, de lo que vive con todo su cuerpo, mente e historia, puede hacer una descripción de él en el mundo y de lo que es el mundo, es decir lo que conoce; al respecto Maurice Merleau-Ponty señala que “somos del mundo por nuestro cuerpo, en cuanto percibimos el mundo con nuestro cuerpo”.¹⁰⁹ El cuerpo sería nuestra base para conocer lo que se encuentra en el mundo, sería nuestro mundo, y nuestras facultades senso-perceptoras serán las que nos permitan un acercamiento físico y corpóreo para luego comunicar lo que de ellas se pueda expresar, de manera que nuestras impresiones del mundo serán las que nos irán acompañando para explicar a otros las huellas que dejan en nosotros, las representaciones que hacemos, además del reconocimiento de los ambientes, y que formarían permanentemente nuestros acervos o bagajes para la producción de nuestra vida.

Parece que en el caso de quienes ejercemos el diseño, éstas impresiones jugarían un papel relevante para nuestro trabajo previsor de lo arquitectónico, pues con tan sólo recurrir a éstas, encontramos elementos útiles para el momento en el que dibujamos y comunicamos eso de la figuración, por ejemplo.

En segunda instancia, podemos entender a la experiencia como producción que se soporta sobre el desarrollo cognitivo de todo ser humano, perspectiva muy cercana hoy a las ciencias que estudian lo cognitivo, y donde se estudian los procesos de conocimiento que se llevan a cabo en el individuo.

Y aunque esta facultad de entendimiento es individual y singular, ya que se construye, asimila o se acomoda a partir de los conocimientos previos de quien conoce, y por consiguiente va produciendo y acomodando sus experiencias y conocimiento de ello, también hemos reconocido que el hombre es un ser social; al observar eso del desarrollo cognitivo del individuo, no podemos evitar ahora pensar que también es resultado de su interacción con otros

¹⁰⁹ Merleau-Ponty, op. cit., p. 222.

miembros de la sociedad o del grupo en el que se desarrolla o al que pertenece; con todo ello puede intercambiar a través de la comunicación de sus representaciones desde su experiencia lo que surge de su actividad intelectual para modificar o transformar permanentemente los aprendizajes que va teniendo a lo largo de su vida.

En ambas perspectivas se considera común el reconocer al acto de diseñar como una producción del ser humano, una donde se mezcla y a la vez diferencia un fenómeno cognitivo, el de la experiencia, pero que a su vez permitió identificar que éste tiene lugar a partir de lo experimental de su existencia, de las facultades, cualidades y capacidades inherentes a él, pero no explícitas muy a menudo en los ámbitos donde sólo nos dedicamos a hacer, no a conocer.

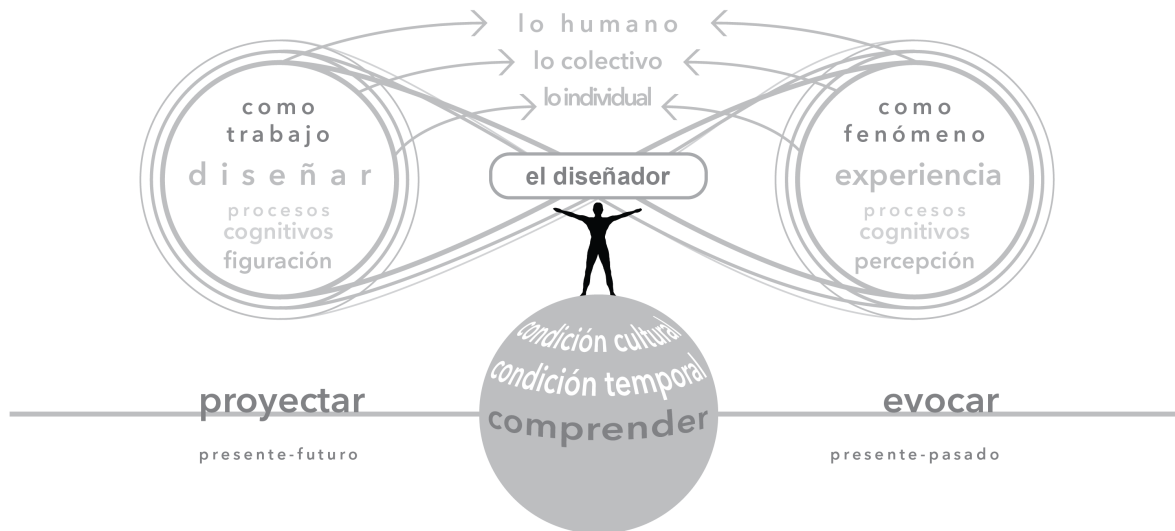


Ilustración 14. La consideración del diseñar como trabajo proyectivo y la experiencia como referente evocativo; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Por lo tanto, esto contribuye a que en mi caso comprenda ahora que todo diseñador, como individuo que conoce y que se encuentra sumergido en sus ambientes para hacerlo, lo hace en diferentes momentos y modos, para también poder diferenciar lo que sucede en él antes, en su historia de experiencia general de conocimiento, lo que sucede durante su experiencia de diseñar, como algo específico, y más adelante, lo que es su experiencia más allá de esa etapa en otras intervenciones productivas que tiene como ser social para lo arquitectónico.

En eso me baso para decir que la experiencia puede entenderse mucho más a fondo, puede ser una parte sustantiva de la capacidad, facultad y los procesos del conocimiento del diseñador, pero que ese reconocimiento y su manifestación fenoménica y experimental, parece que no está presente en nuestro ámbito académico o profesional, no es algo que se diga normalmente que tiene que ver con diseñar.

Parece pertinente señalar que la experiencia, entendida ampliamente, podría servirnos de liga o puente entre lo que vivimos y lo que pensamos alrededor de lo que hacemos, en nuestro caso, diseñar, porque es el objeto de conocimiento que nos interesa, no sólo objeto de acción o práctica.

Para redondear un poco esa idea, entre nuestra existencia, que revisamos desde la filosofía, y nuestra mente, que ha sido atendida mediante la psicología, es que encontramos algunas pistas para entender lo experimental de la actividad de diseñar, con varios sentidos de explicación en el ámbito arquitectónico.

Es muy curioso que se dé una coincidencia respecto de lo que hemos ocupado para la investigación, de lo que hemos encontrado; por un lado, mediante la postura filosófica existencialista, hemos podido observar más detenidamente lo que nos plantea Heidegger, al sugerir que el hombre es quien ejerce el pensar y quien ejecuta su propia morada.¹¹⁰

Por otro, en la postura psicológica que nos aporta Vigotsky y que consiste en decir que el hombre es quien construye, a través de numerosos, paulatinos y constantes procesos intelectuales en su conocimiento del mundo, a la vez que se encuentra condicionado por el lugar en donde nace y se desarrolla como individuo y con quienes se relaciona constantemente en la sociedad, parece que los dos se dirigen al mismo punto.

También los trabajos de Vigotsky en el campo de la pedagogía sugieren cómo es que "los procesos superiores de la mente"¹¹¹ serían un tema importante para comprender desde etapas tempranas el trabajo intelectual, imaginativo y significativo que desarrolla el ser humano, además, hace énfasis en que cuando el individuo asimila e interioriza las manifestaciones culturales del grupo social al que pertenece, eso es muy incidente en el desarrollo cognitivo de las personas, lo que va coincidiendo con las posturas antropológicas que mencionan cómo es que somos una especie que parece estar soportada por nuestros modos de convivencia e intercambio, incluso a nivel cognitivo, pero que no nos damos cuenta tan fácilmente de eso si no lo estudiamos.

¹¹⁰ En un trabajo expositivo que realiza Gustavo Cataldo nos explica que Heidegger "al que trata al lenguaje como «la casa del ser», antes de usar el lenguaje, antes de disponer de él como una herramienta, está en el lenguaje como su morada. Pero está en el lenguaje porque es el advenimiento del ser mismo". El lenguaje es la "correspondencia con el ser". Cataldo Sanguinetti, Gustavo. «Hermenéutica y topología en carta sobre el humanismo de Martin Heidegger.» *Revista de filosofía* (Universidad Andrés Bello) 62 (2006): 59-72.

¹¹¹ Ver Vigotsky, Lev Semiónovich. *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Ediciones AKAL, 2009.

Y si recordamos que también se propone que cada uno de nosotros aprende a partir de diversas indicaciones, direcciones e intercambios lingüísticos, fruto de nuestra relación con los otros y en donde cada uno vamos desarrollando un proceso cognitivo, muy personal, elaborado y estructurado, por eso alcanzamos distintos niveles de complejidad que caracterizan a nuestro conocimiento hoy en día.¹¹²

Si reunimos todas estos puntos de vista, que como hemos dicho coinciden mucho, nos permite reconocer que “el mundo” sería, para cada uno de nosotros, un fenómeno que parte de la relación que existe entre nosotros y nuestros ambientes, que vamos percibiendo y guardando impresiones a través de nuestra experiencia como seres humanos, pero que es necesaria la base experimental para construir bagajes que nos son útiles en el diseño o en otras actividades que realizamos cotidianamente, y el conocimiento de nuestro mundo es lo que forma nuestra memoria de éste y siempre (puede y) está en modificación.

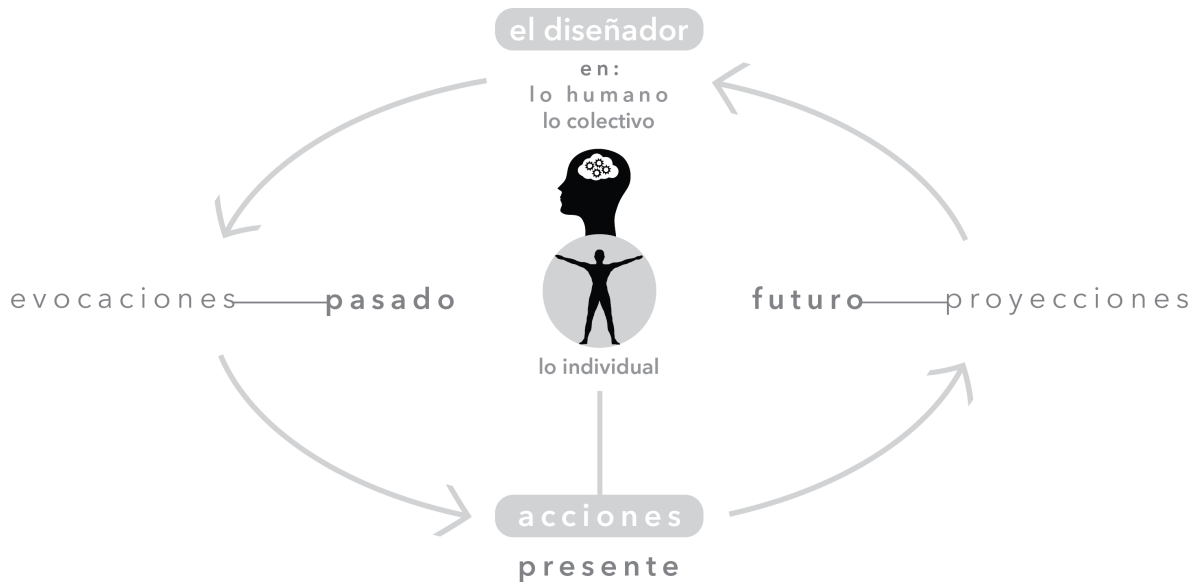


Ilustración 15. El ciclo temporal de lo pasado y lo futuro como base de acción del diseñador arquitectónico; Lorena Pérez Gómez, 2014.

¹¹² Eso puede explicar un poco por qué los niños aprenden más rápido y fácilmente a usar los aparatos electrónicos; más que una diferencia cognitiva, lo que parece ser diferente es la habituación o estimulación más cotidiana con que conviven desde pequeños.

Por lo tanto, todo aquello donde se encuentra “sumergido” el ser humano le alimenta permanentemente para ser, conocer y hacer; voluntariamente traería recuerdos y recuperaciones de lo que requiera en tiempo presente para su actuación en el mundo, para comunicarse y esto lo haría siempre a través de representaciones, de muchos tipos.

Otro aspecto que se aporta desde la psicología cognitiva, sería la detenida observación de los procesos que se llevan a cabo en los individuos de nuestra especie, que han permitido puntualizar algunas consideraciones relevantes en el ejercicio del diseñador.

Entre esas consideraciones están por ejemplo los “saberes”, producto de lo que se conoce como procesos superiores de la mente, además de los procesos psicológicos, y donde la experiencia, como dijimos antes, sirve de puente para comprender cómo sucede en la acción, especialmente en la de diseñar pero que tiene momentos experimentales distintos.

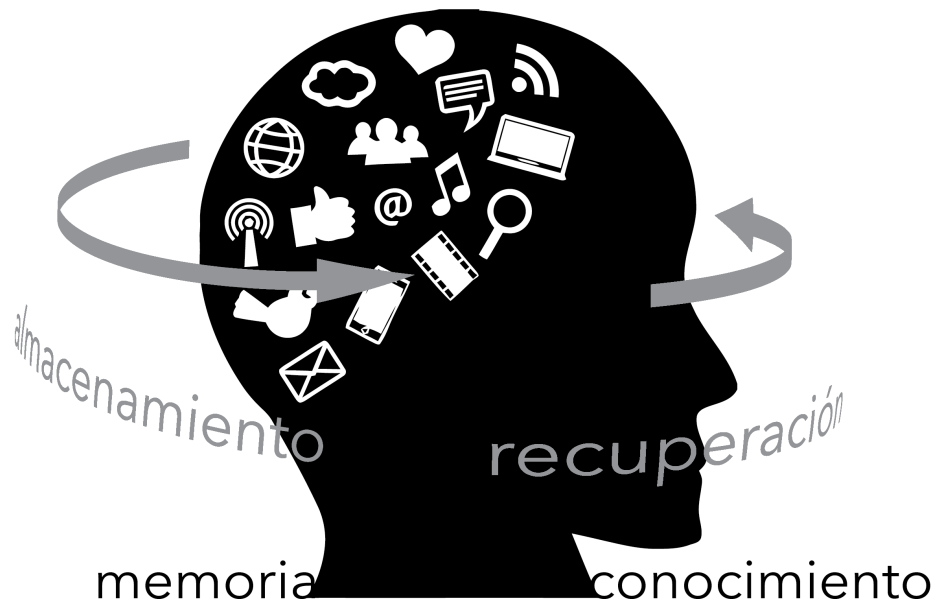


Ilustración 16. El proceso cíclico de recuperación y almacenamiento como base para la formación de bagajes en el diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Como hemos dicho, el conocimiento a través de la percepción formaría parte también parte importante de lo que estudia la psicología cognitiva, y sería una manera de ser en el mundo mediante la acumulación individual de diversas experiencias que conllevan a otro aspecto que nos interesa en este trabajo, sobre todo por cercanía con nuestro desempeño como docentes del diseño arquitectónico, me refiero al aprendizaje.

Al considerar el papel e importancia que tendrían algunos procesos como la repetición o la memorización para que se produzca el aprendizaje, podemos encontrar que al llevarse a cabo los procesos superiores, aprendemos y nos habilitamos para tener velocidad y capacidades mayores ante los procesos mentales que requieren nuestros quehaceres, pues al conocer más aumentan y se complejizan nuestras posibilidades cognitivas y de acción, para caer en cuenta de lo que se entiende coloquialmente como "tener mucha experiencia", tal vez, sea más conocimiento, habilidad, destreza, agilidad, velocidad a la hora de repetir una acción, pero surge la duda si en el ejercicio del diseño, por ser singular e irreplicable, ¿se da una habilidad total o sólo parcial y de algunas operaciones mentales y motoras?

Si el resultado de "tener experiencia" es más bien algo que se da como conocimiento y suma de eventos y procesos repetitivos, por ejemplo al dibujar constantemente porque eso implica diseñar, en forma recurrente e intencional, entonces eso afecta directamente al fenómeno cognitivo de nuestra experiencia, pero sería mejor decir que se conoce más en el sentido de habilitación o destreza.

Una característica que esto conllevaría sería que la velocidad de las acciones específicas como dibujar, clasificar, ordenar, diagramar, etcétera, conforme vamos experimentándolas a lo largo del tiempo que las hacemos una y otra vez, eso nos permite ejecutarlas más rápido, por lo tanto reducimos nuestro tiempo de respuesta para la acción, porque ya se han formado habilidades y bagajes de muchos tipos a través de procesos que imprimen hábitos mentales y motrices (psicomotrices) en nuestro cuerpo y mente.

Podríamos decir entonces que quien mantiene constancia en el ejercicio del diseño, a través de modos de elaboración gráfica y significativa, logra que cada vez más ya no sea necesario detenerse ante la tarea de ejecución para poner atención y "aprender", sino que se torna a un modo en que tan sólo se hace y ya.

Parece que en ese sentido, cuanto más se ha hecho algo, más automático se vuelve su ejecución después; lo curioso es que la atención, como señalamos acerca de la repetición y aumento de la habilidad, ahora se utilizaría o se concentraría en elaborar operaciones adicionales más complejas, mientras que las que ya se han hecho, forman parte del conocimiento psicomotriz, y podrían pasar desapercibidas para quien las realiza.

Pero, como mencionamos antes, lo singular de todo proyecto arquitectónico, a pesar de la mucha habilidad, de esa destreza y modo automático que alguien “experimentado” tuviera, no por ello se haría un proyecto más rápido, pues las condiciones de diseño son otras, y no tendrían precedente específico, sino sólo parecido.

Y si le sumamos la idea de que aunque estos procesos son indispensables para la figuración de objetos arquitectónicos, al mismo tiempo no pueden estar aislados de las maneras como se intercambian con el grupo al que se pertenece, o sea que no todo recae en el ejercicio individual, sino lo que eso sea dentro de lo que se acepta socialmente.

Y si miramos de nuevo lo que sucede en el aula, tan importante es el ejercicio práctico, repetitivo y especializado del dibujo, por ejemplo, como el de la comunicación verbal, que se llevaría a cabo paralelamente en varios niveles, ya sea al intercambiar puntos de vista, entendimientos, modos de hacer y comprender, entre otros tantos.

Tenemos ahí lo que sería otra práctica no muy reconocida, en el diálogo e intercambio verbal entre estudiantes, el que se lleva a cabo entre estudiantes y docentes, donde es deseable que este último atienda con especial compromiso tanto el quehacer práctico de la graficación, como aquel que comprende el ejercicio de intercambiar las ideas con otros, de comunicarlas.

Parece que entonces el docente necesitará reconocer y estudiar sobre los modos en los que, a lo largo de su experiencia (individual o personal), ha formado en ese aspecto de la comunicación verbal y corporal, para que pueda acercar al estudiante a la comprensión y asimilación de una manera de hacer y de entender para auxiliar su formación para la vida profesional; esto nos recuerda que la instrucción no sólo es práctica, sino que es cultural, pero debe ser consciente para enfrentar mejor las formas de intercambio social a las que se irá preparando un profesional del diseño en su actuación productiva.

Con todo esto me he acercado a la idea de que lo que se dibuja o lo que se dice verbalmente para que el dibujo tenga sentido en el ámbito de producción arquitectónica, corresponde con las representaciones que se hacen indispensables para realizar el trabajo de diseñar.

Por esa razón, es necesario establecer que no se trabajaría directamente con “el espacio”, sino con lo que se dice del espacio para poder dibujar algo que también, a veces sin saberlo, llamamos “un espacio”.

Esto me lleva a pensar que la representación de eso que parece más un símbolo que un hecho, es lo que hace difícil diferenciar a la experiencia en vivo, o vivencia, de sus representaciones, por lo que tocaremos ese aspecto a continuación.

la importancia de distinguir entre la experiencia de los objetos y sus representaciones para la enseñanza del diseño arquitectónico

el fenómeno cognitivo y el proceso cognitivo del estudiante

A partir de lo que me ha permitido observar, reconocer y entender el proceso de elaboración del reporte final de la investigación, ahora se me hace relevante tener como sustento de la tesis lo que he podido conocer a partir de las posturas de la Fenomenología y de la Psicología Cognitiva, para tener un modo simplificado y uno más complejo de entender al conocimiento como el motivo de la experiencia; en un caso como fenómeno y en el otro como desarrollo cognitivo, respectivamente.

Ambas aproximaciones me permiten reconocer que el diseñador, en su fase de formación académica, como el profesional en su actividad productiva, afrontaría cada uno constantes en la producción y construcción de su conocimiento.

Un ejemplo son los fenómenos perceptivos así como los procesos cognitivos que tienen lugar en cualquier ser humano y por ende en el diseñador (arquitectónico o de otro tipo), para comprender que éstos se encuentran entretejidos en varias escalas que no son separables pero si explicables.

Esas escalas se refieren, según voy comprendiendo, a lo que corresponde con:

- De una escala de lo individual del conocimiento, de la capacidad corporal de cada uno de nosotros de conocer en el mundo.
- A la vez, de lo que implica conocer junto con otros individuos que nos anteceden o acompañan, es decir, de una escala de lo colectivo.

Según lo estudiado, no habría diferencias entre el estudiante y el profesional "diseñador" al reconocer esas escalas para afrontar, forjar y ejercer cotidianamente el fenómeno cognitivo y los procesos que le soportan, desde los senso-perceptivos hasta los simbólicos, pues es lo que involucra su condición humana.

Por eso me ha sido posible esbozar la idea de que cuando experimentamos, cualquiera que sea el motivo o lugar donde eso suceda, los registros o impresiones de nuestras percepciones, como diseñadores, estarían correspondiendo a todo eso.

La importancia que parece necesitarse es la de subrayar que hay diferencia en el conocimiento de las cosas que vivimos, entre lo que se registra o imprime en nosotros de lo que luego representamos de ello y, en conjunto, que nos permite mantenernos como miembros de una sociedad o civilización.

Tener la facultad, capacidad y hasta hábito de construir representaciones, algunas de las cuales se utilizarían más que otras, parece que es lo que este trabajo me ha permitido distinguir, pues a veces no notamos que se valoran como propias de la actividad del diseñar arquitectónico o de otra índole, pero estarían presentes en cualquier persona porque experimenta para tener una parte de su conocimiento del mundo, aunque no sólo empíricamente.

Para explicar este par de identificaciones o diferencias entre las experiencias directas y las representaciones (o lo que sería pretexto de experiencias indirectas), me permito hacer un comentario de ambas, sin dejar de reconocer que se llevan a cabo simultáneamente en cada uno de nosotros (como individuos de la especie humana y de una sociedad en concreto), a partir de que:

- Por un lado, se puede considerar que el fenómeno cognitivo, para la actividad de diseñar, sería el conjunto de vivencias de corte existencial con que se va formando en el interior del ser (en este caso en el diseñador), y a lo largo de su vida, lo que proponemos denominar como bagaje experiencial. Ese cúmulo de conocimientos singulares (que cada persona enfrenta) y que permite la recurrente experiencia del mundo, se encontraría registrado y consolidado en mayor o menor medida con auxilio de la memoria del diseñador, de manera incomunicable. Esa sería la base para que cuando imagina, por ejemplo, tenga referencias con las que afronte su actividad como diseñador y después se dirija a dibujar. En ese sentido es que se darían las que posteriormente a sus impresiones resultarían en lo que conocemos y diferenciamos como “expresiones”, mismas que servirían para producir gráficos en unos casos, enunciados en otros, algo así como las herramientas y/o materiales con que se daría una producción del diseño.
- Por otra parte, al observar que el desarrollo cognitivo se lleva a cabo en la mente del diseñador como un proceso que le habilita al ejercerse de manera repetida, tenemos que así se forjarían las diferentes capacidades o facultades que permiten responder con mayor velocidad en algunas acciones al diseñar con el tiempo (si es que se diseña constantemente). Eso se puede considerar como útil no sólo para los momentos en que el diseñador imagina, sino también para cuando comunica gráfica, verbal o de otro modo lo necesario para el ejercicio de diseñar como acto social, persiguiendo el acuerdo con otros individuos que condicionan su trabajo e intercambio cotidiano.

Con todo ello he podido reconsiderar y revisar ciertas actitudes, planteamientos así como costumbres de actividades que se llevan a cabo durante la formación académica y también durante la práctica profesional.

Una de ellas, motivo original del problema de investigación es muy conocida en nuestro gremio y se refiere a la “visita al sitio”; ahora que la reviso bajo la perspectiva que se propone con este trabajo, parece que es una actividad que se realiza sin mucha o nada de consciencia o claridad

acerca de lo que implica para fines cognitivos en los estudiantes, aunque todo quede en fines prácticos, poco o nada explicados.

Como no se visita el sitio considerando el carácter cognitivo que tiene la experiencia desde un punto de vista filosófico, psicológico o pedagógico, podríamos decir que cuando se visita o viaja a algún lugar previo a cualquier ejercicio de proyecto, no se atienden ni orientan capacidades específicas que podrían estar de por medio para el proceso de "aprendizaje" en el estudiante y para que no sólo haga un proyecto, sino que sepa cómo es que se interpone su experiencia y su conocimiento como fenómeno y procesos respectivamente al aprender del diseño arquitectónico.

Termina siendo una repetición por costumbre de lo que nos han enseñado a realizar por varias generaciones, pero no nos preguntamos sobre ello y su papel relativo y relevante o pertinente para entender de eso.

Tampoco parecen señalarse los aspectos que deberán ser observados respecto de la experiencia del sitio en relación con sus representaciones, entre planos, relatos, juicios y otros productos culturales, pues tampoco se cuenta con los suficientes elementos de entendimiento (por parte de los docentes), para explicar el sentido que guarda una actividad como esa en dirección a la capacitación o habilitación consciente para los aprendizajes que tienen que ver con la actividad de diseñar.

Y aunque el objetivo de este trabajo de investigación no es modificar las actividades que se realizan en las diferentes asignaturas donde la experiencia parece valorarse muy alto, el trabajo de investigación sí me permite plantear algunas maneras de entender cómo es que me dispongo ante esas prácticas, cómo es que tengo elementos para reconsiderar aspectos puntuales de lo que se acostumbra hacer, por ejemplo, al dibujar en el sitio o el lugar y para qué sería útil y hasta dónde sería su alcance.

Un acercamiento tardío pero importante para mí ha tenido que ver con acercarme a la perspectiva antropológica, pues no descarto que dentro de los modos culturales, de los modos de habitar o los modos de explicar eso, podrían encontrarse algunos otros aspectos para acompañar más didácticamente la práctica del diseñar, así como su ejercicio profesional, pues se puede reconocer que hay modos de entender que afectan a los modos de hacer, y están de por medio para el ejercicio docente también.

Todo esto me parece que contribuye con el conocimiento del diseño arquitectónico, pues abre algunas líneas de trabajo para perseguir entender mejor lo que ocurre en la percepción del mundo por parte del diseñador y su disposición cultural consciente.

También aporta en el sentido de que se ubica más precisamente el papel que juega lo cognitivo en la formación de un bagaje personal (mental), con base en la experiencia de los objetos y en la propia experiencia de diseñar, pero también en su inmersión en diferentes condiciones ambientales donde sucede, que a su vez se diferencia de los bagajes que utiliza como diseñador

(representacional) cuando anticipa un objeto o un proceso para su diseño. El bagaje estaría conformado entonces como consecuencia de las referencias que se van evocando a través de las imágenes y las ideas (escala mental e individual), las cuales sirven como referentes simbólicos para la acción figurativa y posterior comunicación con los que participan en el desarrollo del proceso al diseñar (escala material, simbólica y social).

Los valores que suponemos sobre los objetos desde nuestra experiencia y conocimiento, así como los acuerdos a los que se llegaría al diseñar con el propósito de llevarlos a la materialización, como se ha hecho énfasis, forman parte de la experiencia que es utilizada frecuentemente para la significación y convencimiento del llamado "cliente" en el quehacer del diseñador.

Los diseñadores "reconocidos", que en ocasiones son seleccionados por los demandantes, recurren con frecuencia a esas valoraciones o significados que se van elaborando y formando en el ámbito social, pero parece que se reconocen a partir de la valoración de su "experiencia", entendida como cualidad, y así elegir a uno en vez de otro (diseñador) para llevar a cabo su propósito para el proyecto arquitectónico, pero eso no tiene que ver con el proceso o el fenómeno cognitivo que propicia la experiencia, sino con la escala social de valores sobre los diseñadores.

el ámbito psico-pedagógico para la enseñanza del diseño arquitectónico

En lo que hemos estudiado, parece que ahora nos damos cuenta de que se pone poca atención por parte del docente del diseño a la relación que guardaría la atención y habilitación de un estudiante respecto del tiempo que toman los procesos cognitivos para la formación de un aprendizaje particular.

Tampoco parece que en el diario acontecer de lo académico se le dé importancia a ser conscientes de lo que implica por un lado conocer mediante la experiencia directa, y por otro, aprender algo que se subordina a las diferentes acciones del diseñar de manera organizada, y que se dirige hacia la previsión de un objeto o proceso, como hemos dicho antes.

En lo que a esta tesis corresponde, habrá que señalar que la experiencia aun cuando ahora lo entendemos como fenómeno, no sería un fenómeno unidireccional, pues tanto el diseñador como el habitador, así como quienes acompañan la producción de lo arquitectónico, afectan y son partícipes que permanecen accediendo a sus referentes de conocimiento previo, cada uno respecto a su historia cognitiva singular -cualquiera que ésta sea- para aportar elementos a la solución y/o ejecución del objeto solicitado para su materialización.

En consecuencia, lo que cada uno de los participantes "afecta" (o interviene), es realizado de manera singular y multidireccional, afectando a la vez lo que cada una de las partes colabora durante el proceso, para confirmar la idea de que es una construcción compleja, colectiva y que

se vale del conocimiento que ha permitido formar cada una de las experiencias y a su vez la que se da en ese momento de la producción arquitectónica.

Por eso parece que el valor que se le atribuye a la experiencia en lo cotidiano, parte de confundir lo que hacen las partes del quehacer específico de cada uno con lo colectivo.

Al principio de la producción, cada sujeto sólo tendría incidencia a través del intercambio lingüístico que se da en la demanda y a la cual sin duda recurren los involucrados para iniciar un acuerdo sobre el diseño, cuando se solicita éste.

Después, de acuerdo con la manera en la que se expresen esas aproximaciones de la demanda, es que podrá construirse en colectivo la comprensión de ellas para hacer posible la prefiguración del objeto.

Si como hemos anotado, el diseñar es una de entre muchas y variadas actividades humanas que desempeñan algunos individuos como un trabajo en la producción arquitectónica profesional, de manera organizada y diferenciada de otros tipos de objetos y procesos a los que se dirige la cultura actualmente, podemos caer en cuenta que necesitamos de los puntos de vista que otras disciplinas han construido para complementar nuestro entendimiento al respecto, pero también para ampliarlo y entretrejerlo porque la Arquitectura en sí misma no explica mucho al respecto, no puede.

Esas disciplinas, como la psicología, aportan elementos para explicar varios mecanismos y procesos que suceden en los sujetos que participan en ese proceso productivo, pero que se toman como casos de la permanente formación del ser humano, y por eso nos aclara e interesa en la escala individual del diseñador.

Entre esos procesos vale la pena subrayar uno que resulta indispensable para poder identificar cómo es que el diseñador a través de sus facultades mentales y su capacidad senso-perceptiva individual (a través de su cuerpo en el ambiente), afronta la mezcla de su situación personal en sus contextos de acción. Y como hemos visto, se añade a lo colectivo mediante su conducta y su capacidad cognitiva para afrontar lo social, lo cultural y lo complejo de las significaciones que tiene también que conocer y manejar para ser considerado apto en la producción de algo que en nuestro caso tiene que ver con lo arquitectónico.

Por otro lado, es en el trabajo docente donde surgen algunas interrogantes, pues debido a la investigación realizada,¹¹³ hallamos que es ahí donde podría llevarse a cabo la observación minuciosa.

¹¹³ Nos referimos al proceso formativo de la Maestría en Arquitectura que hemos afrontado, dentro del campo de conocimiento del diseño arquitectónico.

También podría servir para hacer viable la reflexión sobre la práctica de diseñar y la experiencia que supone estar concretándose, a las nociones y maneras de entenderla, entre las que podemos compartir las siguientes:

- ¿Cuáles son algunos de los aspectos intelectuales y de conocimiento que involucra exclusivamente el ejercicio del diseñar en relación con la experiencia del arquitecto diseñador para el aprendizaje?
- ¿Qué relación guardaría la experiencia corporal y sociocultural del diseñador (o estudiante), para entender más sobre la experiencia ante la actividad especial de diseñar y su aprendizaje?
- ¿Cómo se puede ampliar el conocimiento de la percepción, y desde cuáles enfoques, si consideramos la complejidad de la actividad del diseño en la cultura (diversa) y frente al mundo percibido por el propio diseñador para organizar los aprendizajes pertinentes?

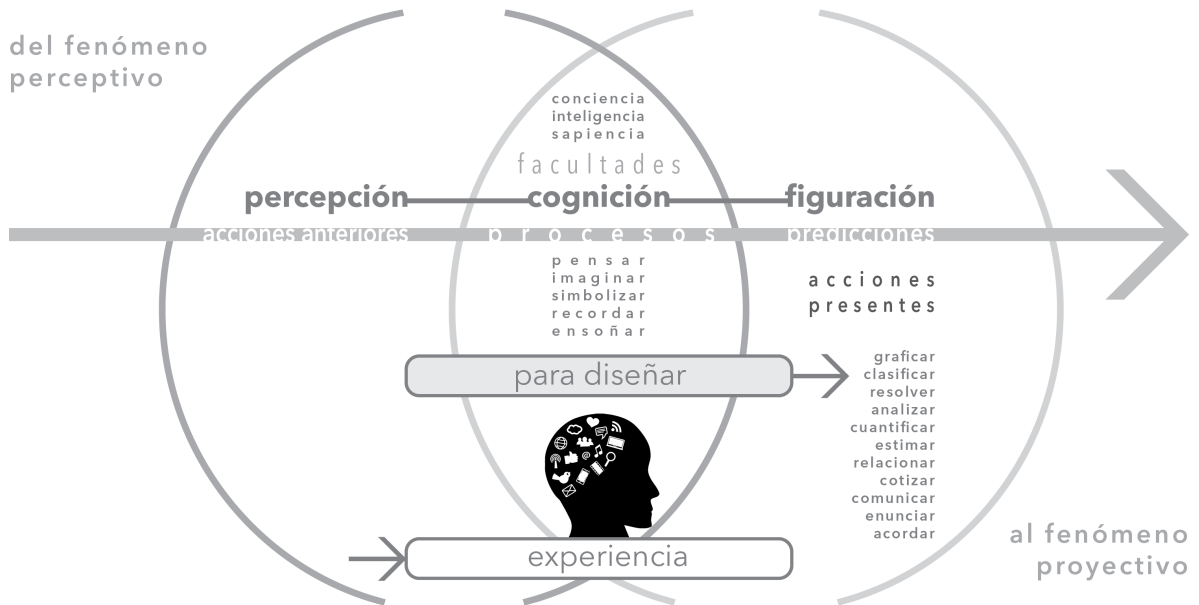


Ilustración 17. Tránsito esquemático entre el fenómeno perceptivo y el fenómeno proyectivo al diseñar; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Las preguntas parece que se refieren a provocar una especie de crisis en el gremio, tal vez de tipo cognoscitivo y pedagógico, que implica saber más sobre el diseño y sobre el aprendizaje, para compaginar sus tareas y límites; nos sugiere una reforma básica de nociones, donde lo que pensábamos acerca del diseño, y que aún prolifera en aulas y en el ámbito laboral, se diluye un poco, al interesarnos por no aceptar ni dar por hecho que el diseñador sabe de todo esto nada más por hacerlo, desde la “puritita” práctica.

Si el arquitecto como diseñador es un sujeto que enfrenta una serie de acciones intelectuales, imaginativas, pero también materiales o manuales (incluso orales) para ejercer el diseño, entonces habría que saber un poco, o comenzar a hacerlo, para contemplar cómo es que por ejemplo, la razón y la intuición,¹¹⁴ que ya se han estudiado con algo de profundidad en otras disciplinas, pueden auxiliar el trabajo docente y el del estudiante que aprende, por lo que ahora reconozco que eso lo podemos ir afrontando mediante la psicología, la pedagogía, la epistemología o la antropología, por dar algunos ejemplos.

Con eso se hace énfasis en la posibilidad y conveniencia de incorporar a nuestras preguntas tales indagaciones, para seguir transformando nuestros modos de decir y entender el ejercicio del diseño.

Si revisamos con mayor detenimiento las acciones, operaciones y procesos que ejercita el diseñador en su trabajo, éstas y otras disciplinas nos ayudan a comprender que no es nada fácil acotar cómo es que suceden, por más sencillas y elementales que nos parezcan (o que así lo creamos), lo que se convierte en una labor de análisis permanente, sobre la marcha de esa “puritita” práctica, como un compromiso que también enriquece ese quehacer.

En este sentido, se impone la idea de que el ejercicio del diseñador sucede en contextos concretos de lo experimental de su existencia y mediante sus facultades cognitivas en lo individual, pero también bajo situaciones o circunstancias particulares de lo social, muchas veces bajo demandas o condiciones que él no controla.

¹¹⁴Lo que podríamos indicar como del tipo racional e irracional, para cada uno de los casos. De acuerdo con el texto de J. Hessen, en el racionalismo, se encuentra la verdadera fuente principal del conocimiento humano, cuando nuestra razón juzga que una cosa tiene que ser así, y no puede ser de otro modo. Los juicios poseeran una lógica y una necesidad de validez rigurosa. Se siguen las propias leyes. En oposición a esta postura, esta el empirismo, en la que la experiencia es la única fuente de conocimiento humano. El sujeto que conoce lo hace exclusivamente de la experiencia de él con lo que conoce; en Hessen, J. Teoría del Conocimiento. Espasa-Calpe. 1989. p 50-59; y también, vale la pena mencionar que en su texto, Fernando Martín Juez nos habla acerca de “los paradigmas [...] que comúnmente «apoyan» al diseñador al enfrentarse a la figuración del [cualquier] objeto [arquitectónico], y que se encuentran permaneciendo en él, los eventos, conocimientos, imágenes así como las conductas individuales y colectivas, ya sean conscientes o inconscientes. Detrás de la apariencia, se mimetizan, adaptan y estructuran todos los vínculos con los que nos relacionamos”. En Martín Juez, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa, 2002, p. 27.

Por eso se confirma la duda sobre la experiencia, pues ésta no respondería cabalmente con las acepciones que se fijan en los diccionarios o que se creen tener del término cotidianamente, por eso es pertinente seguir conociendo acerca de la experiencia y su papel en el ejercicio del diseñador, pues multiplica nuestras posibilidades para seguir el camino de su comprensión más amplia.

Aunque el motivo de la investigación seguía una línea temática del sitio, del deambular y de los recorridos como forma de conocimiento, algo que parecía obvio al inicio de la investigación, ahora queda claro que poco a poco nos hemos hecho de una idea de la experiencia como fenómeno inseparable para la práctica del diseño, pero que tiene complejidades implícitas, que parecen fácilmente discernibles, pero que sólo al estudiarlas detenidamente nos damos cuenta que no es así, que hay muchas ambigüedades y aspectos que parecen equivocados en relación con quienes han estudiado el fenómeno, desde una u otra disciplina.

Al considerar que los procesos intelectuales son importantes para comprender todo lo que sucede en el ejercicio o trabajo que realiza el diseñador, y que además le posibilita, podemos decir que eso se encontraría estrechamente ligado con el otro fenómeno y proceso, el del conocimiento, así como sus modos o maneras de formarlo, no necesariamente adquirirlo.

Quizá uno de esos sus tipos (del conocimiento) o modos en que tendría lugar, recaiga en lo que coloquialmente llamamos experiencia, pero que al ser directo y a partir de acotar que se realiza con la intuición o bien de forma no racional, tendría sus límites para explicarse.

Un ejemplo cotidiano de lo que hemos señalado podría ser el de una caminata, una que realizaremos en torno al sitio donde habitamos, al que volvemos una y otra vez, y donde necesitamos desplazarnos desde otros sitios. Sin importar el motivo, tenemos la posibilidad de elegir la ruta que seguiremos para realizar tal recorrido y llegar a nuestro destino.

En ese caso, y de acuerdo con una multiplicidad de factores y circunstancias, es posible elegir una ruta, pero puede que esto se haga anticipadamente, es decir, que se prevea y decida mediante ello la ruta por seguir.

Entonces, antes de ejecutar la acción de caminar, se presentaría un conjunto de operaciones "mentales" que como mencionamos antes, nos facilitaría la elección antes de actuar, similar a lo que sucede al diseñar, pues antes de hacerlo, ya imaginamos y elaboramos, a partir de nuestras imágenes, algunas ideaciones al respecto.

Si es así, existiría una manera de correlacionar el asunto de la experiencia de caminar con la experiencia de diseñar, pues la anticipación de la acción o "producción", en el segundo caso, sería el común denominador, y su explicación se diversifica dependiendo del momento en que suceden tales acciones en el individuo que las realiza, lo que lo separa en su explicación.

En esa diversificación podemos considerar:

- Que la experiencia del diseñador puede tener, bajo una connotación neurofisiológica, lo necesario para tomar acción a través de registros intelectuales de su pasado, individual y social, por medio de procesos bio-químicos para apoyar los aspectos físicos de su memoria.
- Que la experiencia del diseñador tendría, bajo una connotación temporal, se sujeta a su pasado, su presente y su futuro, a través de las impresiones sensibles que realiza gracias a su corporeidad, pero a su vez, que están acotadas por su ambiente cultural, pues el diseñador pertenece a un grupo social humano y ahí puede dar sentido a sus percepciones, para luego caer en cuenta que si las socializa, lo hace a través de representaciones, desde las impresiones que ha tenido, y luego hacia las prospectivas de diseño que forma.
- Que la experiencia del diseñador también tiene una connotación cognitiva, en tanto ejercicio o acción para conocer "directamente" (de primera mano) o cuando lo hace por medio de representaciones (de segunda mano), pero todo ello soporta una serie de bagajes útiles para una práctica como la suya. Eso le distingue de otros individuos de su especie al desarrollar un conjunto de procesos superiores intelectuales que forman algo así como la memoria psicomotriz específica del diseñador, por lo que aprende a realizar con habilidad y destreza, en la mayoría de los casos con tan sólo la repetición permanente en el tiempo, y si lo estudia, tal vez conscientemente.

Estos tres aspectos son parte de las reflexiones que se van articulando al ir conociendo un poco más acerca de la experiencia, del diseñar y por qué no, de la experiencia de diseñar y para diseñar.



Ilustración 18. Algunos límites de la representación y la proyectación al diseñar; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Y en el caso de la caminata a la que nos referimos antes, podemos ahora inferir que ahí se llevan a cabo varias operaciones “mentales” o intelectuales, las cuales permitirían calificar anticipadamente cuál sería la “mejor” vía o ruta por seguir, ya sea porque se cuenta con una experiencia de ese sitio, o de otros, o de similares situaciones sobre las que se recuerdan y recuperan algunos aspectos cognitivos para la evaluación y la toma de decisión que le motiva.

En ese que puede ser un momento muy rápido, nos enfrentaríamos a una discriminación del camino o ruta por seguir, misma que puede explicarse en cercanía con la anticipación, con la capacidad que el conocimiento, a través de la memoria, permite para hacer eso, tomar la decisión.

Todo ello se confunde positivamente y de manera paralela o similar con el acto primario y muy humano de diseñar, de prever la decisión, de prefigurarla, antes de que se realice, es decir, de proyectarla en su conjunto.

Aquí, surgen otras dudas sobre ¿cómo es que la experiencia, una vez que permite formar una parte de nuestro conocimiento individual y social, participa para que ocurran las acciones previsoras?, ¿cómo se construye la compleja capacidad de anticipación desde nuestra experiencia en general (otras actividades) y nuestra experiencia en el diseño?, ¿de qué nos sirve aclarar esa relación entre la actividad del diseño y la experiencia como fenómeno para nuestro

desarrollo cognitivo? y por supuesto, ¿qué papel juega la experiencia de diseñar ante nuestro desarrollo cognitivo?

Ante ello podemos decir provisionalmente que cualquier persona en nuestra cultura, sea diseñador o no, podría ejercerla práctica de diseñar en general, de manera automática, pues si es una actividad previsora, entonces en mayor o menor medida, todo mundo está capacitado intelectualmente para eso, es decir, para tomar decisiones o evaluarlas antes de ejecutarlas, antes de que sucedan los hechos, parece que hasta ahí, sería fácil decir que todos somos diseñadores.

Pero entonces queda muy abierta la noción de diseñar, y por eso es preciso aclarar que habría otros modos de entender eso, y podría componerse de varios aspectos en el modo profesional, y que ahí, ya no cualquiera estaría en capacidad de realizar lo que se prevé, lo que se anticipa, pues como hemos señalado antes, también en el caso de lo arquitectónico, se atraviesan modos culturales en que se desempeña ese trabajo, y eso ya diferencia a quien está facultado o capacitado para hacerlo de los modos institucionales o académicos con que se enseña a diseñar.

Por lo tanto, para diseñar profesionalmente, se requeriría de una formación institucional o convencional, además de un cúmulo de experiencia específica para corresponder con los modos en que se prevén los objetos o procesos del diseño arquitectónico, o industrial o gráfico; aquí se marca más la diferencia entre este modo y la actividad humana genérica de la anticipación.

Por eso el modo de diseño arquitectónico que aprendemos en la escuela y en la vida profesional, tendría un carácter propio de la cultura donde se produce como manera de actuar social, como especialización que ha obtenido a través del tiempo un reconocimiento y que permite que se le practique como tal, como actividad profesional.

Por eso al final, al revisar una amplia gama de actividades que pueden responder a labores frecuentes y/o cotidianas, como "organizar el día a día", preparar los alimentos, entre otros casos, podemos proponer que hay entendimientos distintos del diseñar también en esto y significados que se refieren a modos diferentes para su explicación y sobre todo en relación con lo que se diseña, tal vez, ya no sólo a lo que se prevé; el diseño, al considerar todo esto, ya no es algo tan sencillo de entender y menos de hacer, aún para quien es profesional y nunca se ha preguntado sobre ello.

Se marca entonces una frontera conceptual entre el ser humano genérico que prevé, pues desde temprana edad y hasta el final de su vida se manifiesta cotidiano previsor, pero es diferente para quien se forma como previsor especial o especialista, pues esa capacidad y voluntad propia de la especie se ve complementada por actos y eventos prácticos y productivos que en nuestro caso involucran al diseño arquitectónico como algo que podemos llamar el ropaje cultural.

Esto apunta hacia la idea de que la actividad de la previsión humana y la actividad del diseñar profesional se distinguen básicamente sobre la especificidad y los específicos eventos, objetos o proceso y fines que los motivan, sin negar que la imaginación, la memoria, la destreza, la habilidad, entre otras facultades, estuvieran presentes en ambos casos, pero utilizadas diferenciadamente.

Mientras tanto, en el ámbito para la enseñanza, reconocer aspectos para favorecer el aprendizaje consciente del estudiante a través de lo experimental y hacia su desarrollo cognitivo, parece conveniente al momento de enfrentarse al problema de diseñar y aprender de ello en el Taller de Proyectos; no es una tarea sencilla a la que le baste hacerlo, pues como hemos revisado, se requiere atender y disponer una serie de reflexiones sobre las actividades y reconocimientos que implica lo práctico ante lo cognitivo.

Así, con base en los procesos de enseñanza y aprendizaje que experimenta el estudiante de diseño, nuestro papel como docente se acerca a lo que nos propone Luiz Alves de Mattos,¹¹⁵ cuando dice que “la enseñanza es la actividad que dirige el aprendizaje”.¹¹⁶

Por lo tanto, el profesor es quien tiene una responsabilidad para orientar esos aprendizajes, no que los transmita ni los otorgue discriminatoriamente, aunque con esto pienso que es posible que el aprendizaje no esté siendo atendido de acuerdo con el momento actual y ante la presión de los medios electrónicos, pues antes que vanguardias, requieren ser atendidas por la pedagogía y la didáctica para alimentar el binomio enseñanza-aprendizaje como tarea trascendente.

Esto parece más claro pues hoy en día tenemos conocimiento de eso del aprendizaje que ha sido explicado como un proceso de construcción, a través de la asimilación y que en el tiempo resulta para cualquier sujeto uno lento, gradual y altamente complejo.¹¹⁷

De acuerdo con Alves de Mattos, el proceso de aprendizaje se encuentra definido por diversas fases¹¹⁸ y, tal como nos advierte, estas no son consecutivas ni lineales en su orden, pero pueden ser observadas y superpuestas bajo la idea de que tienen un alto grado de dinamismo para esa asimilación (que a veces llamamos de contenidos).

¹¹⁵ Autor de varios artículos dirigidos a la educación para padres, profesores y alumnos. Pueden revisarse algunos de sus textos en <http://apli.wordpress.com/autores-origen/luis-ade-mattos/> (último acceso: 20 de mayo del 2014).

¹¹⁶ Ver Alves de Mattos, Luiz. *Compendio de didáctica general*. Buenos Aires: Kapeluz, 1957, p. 38.

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 39.

¹¹⁸ Estas fases las define en el aprendizaje sistemático: a) estado de sincretismo inicial, en donde el estudiante cuenta con algunas nociones generales pero son confusas; b) en la fase del enfoque analítico, cada parte es analizada, examinada con un sentido discriminatorio; c) síntesis integradora, el estudiante va definiendo lo esencial, relaciona y da importancia a principios, datos y hechos que ya fueron analizados, de manera que va formando un todo coherente y significativo. Algunos lo llaman “síntesis”; d) y de consolidación o fijación, aquí el estudiante por medio de ejercicios refuerza o fija lo que ha aprendido por el análisis y la síntesis, de manera que ya adquiere ese aprendizaje. *Ídem.*

Esto nos puede ayudar a proponer la idea de lo que implica la combinación de lo que vamos conociendo, de nuestros bagajes, de muchos tipos, tantos como los ámbitos en los que tenemos experiencias como seres humanos en la cultura.

En este sentido es importante considerar que es el estudiante el que en su formación de bagajes, que acompañan este proceso de aprendizaje, tiene la última palabra sobre lo que puede y no conocer.

Al mismo tiempo, es bueno reconocer que el profesor también formaría parte de ese proceso, mediante su participación y disposición para orientar, como dijimos antes, y por medio de una actitud y aptitud para la comunicación clara y puntual de lo que se pretende usar como base de los aprendizajes.

Esto nos lleva a pensar que para la comprensión y supervisión de los ejercicios con los que el estudiante se encontrará trabajando para la adquisición de habilidades, así como la posibilidad de conocer distintas formas de asimilación con las que puede ir abordando el conocimiento de su quehacer y sobre todo de sí mismo, es necesaria una orientación que no imponga una manera nada más, sino que la combinación de varias maneras o modelos, podría ser clave para enriquecer esos posibles bagajes en formación.

Eso me hace preguntarme acerca de cómo se “transmiten” los modos de diseñar, pues parece que la gran mayoría aprendimos porque nos obligaron o condicionaron a proceder de un modo lineal, sin tomar en cuenta que nuestros bagajes pasados eran diferentes, pero también, que nuestros bagajes futuros podrían ser muy reducidos al sólo tener uno o dos modos que predominan en las instituciones, pues no parecen muy conscientes de lo que implica esto del desarrollo cognitivo humano.

Por otro lado, las reflexiones y observaciones sobre lo que el estudiante hace, complementado por medio de la exposición oral (cuando explica lo que va haciendo en un ejercicio de diseño, sería fundamental para reconocer, primero por él mismo y luego por el grupo de compañeros estudiantes o el profesor, cómo es que se va comprendiendo y qué parece entenderse al afrontar el proceso de diseñar, además de poner en evidencia aquello con lo que razona ese quehacer.

Entonces, sería necesario estar atentos como docentes a las diversas manifestaciones del aprendizaje del estudiante, no sólo a los resultados o valoraciones de lo que resulta como producto de diseño, pues es nuestra responsabilidad no sólo calificar o evaluar, sino observar ese desarrollo cognitivo, orientar las experiencias y dirigir complementariamente los programas, técnicas didácticas y pedagógicas adecuadas para ese proceso, tal vez no a la inversa.

Parece deseable que el maestro, cuente con más elementos así para que considere en cada uno de sus estudiantes las maneras singulares de llevar a cabo ese complicado y dinámico proceso

de asimilación experimental para formar sus conocimientos, así como apoyar la superación de dificultades que sólo en la comunicación constante se pueden detectar durante los cursos.

De esta manera, parece más viable que los estudiantes se den cuenta de cómo van consolidando e integrando lo que se experimenta, para que se formen no sólo la habilidad experimental repetitiva, sino también el valioso desarrollo de conocimiento (y aptitud para ello), sobre cualquier asunto que se le presente.

En nuestro ámbito específico de estudio, para diseñar, teniendo el estudiante en cuenta los límites, las consideraciones y posibilidades con las que se puede forjar un entendimiento para la aproximación figurativa de objetos arquitectónicos, razón para acercarnos con mayor precaución a la pedagogía, pues no sólo son métodos, herramientas o técnicas las que nos ayudan, sino que el objetivo es que se apoye al desarrollo cognitivo tanto del estudiante como del profesor.

En ese caso, podemos distinguir que lo práctico de ejercitarse en el diseñar, puede perseguir fines de aprendizaje o de intercambio, si consideramos el ámbito académico y el profesional, pero en cualquiera de ellos, es preciso reconocer los límites para no confundir sus alcances, y menos si somos docentes de ello.

los límites del diseño arquitectónico frente al fenómeno de la experiencia de habitar

Al revisar el término y los conceptos de experiencia, hemos llegado al punto donde resulta más claro esbozar la relación que guardaría ésta entendida como fenómeno para formar el conocimiento humano y respecto de la práctica específica en nuestros tiempos del diseño arquitectónico.

De alguna manera se ha iniciado una singular coincidencia desde mi particular forma de entendimiento ya que ahora puedo observar que el proceso de conocimiento de cualquier sujeto puede ser comprendido a partir de dos aspectos que se relacionan y desarrollan en él:

- Uno que contesta a la pregunta del cómo conoce mediante su experiencia (proceso fenoménico).
- Otro, que parte del cómo construye su conocimiento y dónde (proceso cognoscitivo).

Sin embargo al estar en absoluta relación con el sujeto en el que le suceden este par de procesos, aún resulta difícil decir qué sería lo sustantivo de lo que llamamos experiencia, pero lo que sí puedo decir es que parece que eso tiene que ver con permanecer existiendo y por lo tanto, conociendo.

Otras preguntas que surgen al reconocer los límites de la experiencia están relacionadas con el qué y el cuándo se agota la experiencia previa para la experiencia de diseñar.

Como he podido reconocer, la experiencia que cada uno vamos teniendo del mundo o en nuestro caso del diseño es un asunto de índole personal, y no sería transferible entendida como fenómeno, pues sería un producto del propio recorrido, de la propia existencia, de lo vivido por cada quien.

Con ese conjunto de experiencias que se van teniendo desde nuestro ser más profundo, se alimentan muchos de los bagajes que ocupamos para formar nuestros anhelos, conductas, o visiones del mundo, de manera muy particular, es decir, que conforme experimentamos, alimentamos nuestro conocimiento del mundo, sin olvidar que lo compartimos socialmente.

Resulta muy comprometedor afirmar que en la práctica del diseño es fácilmente observable el fenómeno de la experiencia como tal, pues como fenómeno individual no podría ser visto por otro que observa, pues este tendría una diferente experiencia respecto del ejecutante o incluso del objeto material concreto que compartieran como referente.

Esto me hace reconocer que será importante tener en cuenta la posición angular de cada persona para atender la comunicación de entendimientos singulares en el proceso para diseñar.¹¹⁹

Si el diseño es una manera de conocer, porque se experimenta así en el mundo, y si con ello el sujeto puede realizar el intercambio cultural con que las acciones de diseñar tienen sentido y utilidad social, entonces se puede entender mejor la diferencia y límite entre quien lo demanda y quien lo realiza, primero como plan, luego, con otros, como hecho material.

También me doy cuenta de que estas acciones de diseño, de acuerdo, de materialización, etcétera, podrán estar "llenas" de fenómenos de experiencias previas de quienes participan en un ámbito y momento productivo, pero que no podrán ser conocidas en su totalidad,¹²⁰ y que se limitan a establecer vínculos de comunicación que apoyen ese intercambio que implica el proceso de diseño para lo arquitectónico.

Por lo tanto, ¿cómo saber qué experimenta el sujeto diseñador durante su práctica al diseñar?, ¿qué aspectos resultarán relevantes para ese individuo en particular en su proceder de tal o cual manera hacia los productos materiales con que llevará a cabo el intercambio de valor de su trabajo?; esas cuestiones quedan abiertas hacia la formación profesional o la práctica profesional del diseño.

¹¹⁹Ver Allier, op. cit., p. 81.

¹²⁰Desde mi personal punto de vista no pueden ser conocidas de manera veraz, porque los fenómenos ocurren en el sujeto que lo experimenta de manera singular. Podríamos considerar que cuando se relata hay la intención de comunicar esa experiencia, pertenece sólo a quien lo "experimentó" y es lejana de quien lo escucha, sin embargo es posible quien lo hace, esa acción de escuchar se convierta en una experiencia de nuevo singular.



Ilustración 19. Algunos límites del diseño ante el habitar propio y de terceros; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Por otro lado, desde lo que me interesó en un inicio para esta investigación, las representaciones parecen ser otro de los elementos para indicar otros límites de la experiencia en relación con el diseño, pues si contamos con relatos ya sean orales o escritos sobre lo que otros han diseñado, y si eso lo consultamos en ciertos medios donde otros arquitectos nos cuentan cuáles fueron sus “experiencias” al realizar algún proyecto, o visitar algún edificio, o cómo fue que realizó el acercamiento para la “solución” de algún proyecto, eso no nos puede transmitir nada de su experiencia, pero sí algo diferente, sus ideas y juicios de sus experiencias.

Por eso considero que habrá que ser cautelosos con lo que hacemos frente a esos textos y lo que en ellos se dice, pues implica la manera en la que esos otros individuos nos pueden y quieren comunicar sobre algunas de las prácticas que realizan, pero que lo hacen como narradores, más que como diseñadores, a la hora de realizar su práctica profesional.

Y esto, en el ámbito académico, parece que muy poco nos hemos detenido a observarlo en el estudiante de arquitectura al momento de hablarle de autores, obras, lugares y hasta técnicas, pues para su práctica parece que lo habilitamos en escuchar, en creer que la pura experiencia le basta para diseñar, y luego se contraponen que no sabe explicar lo que hace repetidamente, o no sabe explicar qué es lo que una visita o un viaje “al sitio” le brinda para diseñar, pues eso no es automático ni explícito para el momento en que se separa su experiencia de su aptitud para enfrentar el ejercicio de diseñar.

Es posible decir que al observar ahora más detenidamente las prácticas, me parecen poco didácticas en su mayoría, pues como profesores tenemos más por costumbre el sólo pedir que los estudiantes repitan un ejercicio, una y otra vez, aunque sea de diferentes “temas”, y que sea sólo a través de la llamada “corrección” como se le crea estar enseñando, o sea, a través de que tenga “experiencia” de diseño.

Pero eso parece que no sólo carece de una didáctica que atienda los modos singulares del aprendizaje de cada alumno, a sus procesos cognitivos en desarrollo, sino que descuidaría totalmente lo que el estudiante puede aprender conscientemente a partir de objetivos claros que complementan al ejercicio práctico-empírico.

Quedan muy lejos las explicaciones que acompañen las consideraciones que hacen que dicho ejercicio, realizado por el estudiante, reciba un visto bueno del corrector, pero ¿visto bueno de qué?, pues parece que la experiencia del profesor corrector, no es la misma que la del estudiante, y por lo tanto evaluar su aprendizaje no sería lógico que se hiciera mediante los bagajes del profesor, sino de la observación más puntual de los del estudiante, aunque sean “menos” desarrollados.

Tal vez no nos encontremos atendiendo a la persona como individuo cognitivo, ni como sujeto que enfrenta un conjunto de fenómenos durante el proceso específico de su conocimiento del diseño, y por eso pocas veces se le pregunta de manera clara y precisa, cuáles son los entendimientos desde su experiencia para acercarse a una proposición de diseño.

De acuerdo con las investigaciones que se ha llevado a cabo en el campo de la pedagogía, se advierte que el proceso de conocimiento es una construcción de cada ser humano, y que lo es de modo individual y al mismo tiempo en condición social, algo que en el capítulo 2, al tratar aspectos relevantes en relación con el proceso cognitivo y que se apoya en el trabajo que realiza Piaget citado por Flavell,¹²¹ nos permitió reconocer la importancia del medio social y cultural en el cual se desarrolla el individuo, así como su constante interacción con otras personas, tal como lo señala Lev Vigotsky.¹²²

Y si le sumo lo que también señala Alves de Mattos acerca de las combinaciones¹²³ que suceden en el proceso de aprendizaje del estudiante, a partir de los conocimientos previos, de los procesos cognitivos y de reconocer el fenómeno perceptivo que lo permite, me resulta

¹²¹ Ver Flavell, op. cit., p. 115.

¹²² Ver Vigotsky, op. cit.

¹²³ Recordemos lo que Alves de Mattos nos refiere en su texto sobre ello, pues en las diferentes fases en las que se define el aprendizaje sistemático, éste no sería un proceso cerrado con un orden definido, sino que habrá múltiples superposiciones y vaivenes para la construcción del conocimiento. Puede observarse que el estudiante se encuentra en ese proceso cuando hacen una serie de actividades, observaciones, preguntas y referencias, así como colaboraciones en ejercicios directos, además de las pruebas, interrogatorios y demás elementos que “tradicionalmente” han sido utilizados en el ámbito educativo. Estas y otras prácticas, así como sus combinaciones variadas son algunos de los resultados con los que se pueden observar el aprendizaje significativo y también como el valor educativo del ser humano. Ver Alves de Mattos, *Compendio de didáctica general...*, op. cit., pp. 39-43.

importante señalar que esto se hace más personal con lo que nos propone el aprendizaje significativo¹²⁴ que trata Ausubel.¹²⁵

Todo esto me permite cuidar lo que ahora considero del fenómeno de la experiencia aunado al desarrollo y fenómeno cognitivo, para observar que hay muchos límites que presenta para el diseñar lo arquitectónico.

Todos esos límites entre la experiencia y el ejercicio del diseño de alguna manera nos permite diferenciar lo que apoya la formación de bagajes particulares en el estudiante para enfrentar el problema de la figuración.

Con eso en mente, quizá ahora podamos señalar que el papel de lo experimental sería que recurriendo a todo ese cúmulo de referencias y representaciones se alimentan nuestras imágenes, ideas, intercambios lingüísticos, memoria y repertorio de figuras para ese otro momento experimental, el de la figuración.

Por lo tanto, además de lo que vamos viviendo en el ámbito del diseño, y que aporta lo que cada uno "sabemos" sobre eso, también uno de los límites será el entorno material, social y cultural en donde nos desarrollemos a través de nuestra experiencia cognitiva, algo que ya hemos tratado en el capítulo 1.

Y ese asunto de lo experimental es lo que nos hace fijar otro límite, pues la experiencia sería singular, pero lo experimental sería un modo genérico que todos y cada uno de nosotros enfrentamos cotidianamente, no sólo para diseñar, y se refiere al actuar para algo, eso nos podría servir para entender su papel en nuestro desarrollo cognitivo.

¹²⁴ Uno de los primeros interesados por este tipo de aprendizaje fue David Ausubel, quien identifica que las estructura de conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos o experiencias y a su vez se modifican y reestructuran aquellos.

¹²⁵ David Ausubel fue un psicólogo y pedagogo estadounidense, así como una de las personalidades más importantes del constructivismo (1918-2008).

lo experimental como parte del desarrollo cognitivo del diseñador de lo arquitectónico

Algunos de los significados que se tienen sobre “lo experimental” se refieren a lo que desde el método científico se dice que se pone bajo experimentación, es decir, lo que sirve como experimento, una puesta a prueba en condiciones controladas de algo que se quiere observar o comprobar (si fuera predecible).

Pero otro significado que se le da se refiere a lo empírico, fruto o resultado de la experiencia directa, de la práctica pura y simple.

Este par de sentidos nos marcan distancia entre lo que podemos encontrar en torno a la ciencia, como las ciencias físico-naturales, o en el ámbito de las ciencias experimentales.¹²⁶

Por lo tanto, tomaremos a lo experimental como una intención de poner bajo observación práctica el observar y manipular alguna variable de lo observado, del objeto de la experimentación, en la búsqueda de un posible o previsto resultado.

Si eso lo llevamos a la práctica del diseño, que como hemos dicho se concentra en la fase de figuración del objeto o proceso, tal vez ahí, debido a la complejidad y diversidad de procesos cognitivos que van sucediendo en el diseñador, resulta difícil separar lo experimental del ejercicio de diseño de lo experimental del resultado de ese trabajo.

Miguel Hierro propone que ese resultado, al ser inédito o novedoso, es algo que permite lo experimental de diseñar en condiciones específicas cada vez que se hace, pero eso sería diferente de lo experimental en general que sucede al poner en práctica la actividad del diseño arquitectónico, por lo que habrá que tener cuidado de cómo hacer esa precisión a la hora de hablar de este asunto.

Como el ejercicio del diseño no es algo experimental como en el método científico que pretende verificar una hipótesis, en este caso de la figura del objeto proyectado, entonces nos sirve más pensar que lo experimental del diseño implica a poner en práctica nuevamente una serie de acciones para determinar, bajo algunas condiciones de acuerdo, como las del costo, cómo será lo aparente del objeto.

¹²⁶También encontramos algunas actividades de la producción humana que son calificadas como experimentales, por ejemplo y dentro de las ciencias llamadas duras, en el caso de la Física Experimental; en las ciencias sociales, a la Arqueología Experimental (de reciente creación); y por igual, a la reconstrucción de actividades del pasado se le califica dentro de la Literatura Experimental, como una parte de la producción de literatura contemporánea que incluye a autores como Julio Cortázar, Proust, James Joyce, entre otros. En el campo de las artes escénicas, existe la vertiente del Teatro Experimental, para también encontrarnos con que hay música, cine y hasta televisión “experimental”. Ver *Wikipedia. La enciclopedia libre*. s.f. <http://es.wikipedia.org/wiki/Experimental> (último acceso: 26 de abril de 2014).

Por eso parece más conveniente, al referirnos a un diseñador en particular a "su experiencia", mientras que en general, cualquier diseñador afrontaría "lo experimental" del diseño, es decir, en el primer caso nos referimos al fenómeno, siempre personal, en el segundo caso, a la acción de experimental, de poner en práctica o a prueba el diseñar, lo que aporta un poco más de precisión al trabajo, docente o profesional.

Otro aspecto que hoy me es posible reconocer es que muchas de las prácticas cotidianas que realiza el diseñador, toman como base para la figuración todas aquellas referencias que se han acumulado en él como representaciones que median entre su experiencia y su recuperación para utilizarlas.

evocaciones



Ilustración 20. La experiencia como base de memoria que permite evocar y proyectar en el diseño; Lorena Pérez Gómez, 2014.

Por medio de eso el diseñador accede o hace alusiones a imágenes, recuerdos y antecedentes que forman parte de sus bagajes humanos, de varios tipos, y entonces construiría otros procesos complejos en el proceso de su combinación, donde podemos atribuir que eso permite en gran medida la figuración del objeto arquitectónico que se proyecta, afectado por sus condiciones materiales, sociales y culturales.

Estas operaciones figurativas y combinatorias se refieren a su bagaje cognitivo pero también se sujetan a las maneras en que se hacen las propuestas en el círculo social donde suceden, por lo

que es muy relativo que se pretenda alcanzar un “buen diseño” o un “buen resultado” en la fase proyectual del objeto arquitectónico, pues todo esto está en juego ahí.

Y aquí podríamos decir que esas operaciones figurativas serían experimentales en el sentido de lo inédito, de ser nuevas para cada caso de diseño, aunque los antecedentes se parezcan en su tipo para la figuración.

Y también surge la idea de que el diseñador, ante la necesidad de comunicarse para establecer un acuerdo de la propuesta, pues el sólo no decide todo, lo hace a partir de los gráficos y las narrativas que intercambia, usa y especula.

Al final, lo que se hace muy relevante es ir descartando nociones del término experiencia que resultan contradictorias o insuficientes para entender el ejercicio del diseño arquitectónico o de otro tipo, y cuál es su papel específico desde estos puntos de vista para el conocimiento o el desarrollo cognitivo del propio diseñador.

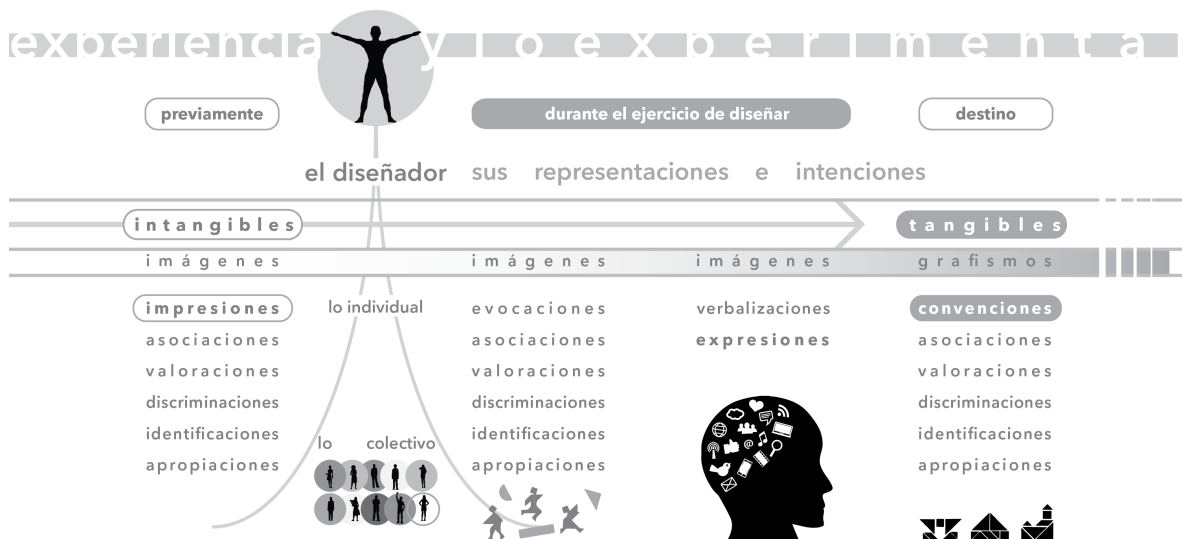


Ilustración 21. Algunos medios utilizados en el diseño para comunicarse en el trabajo que realiza productivamente; Lorena Pérez Gómez, 2014.

De manera coloquial, hemos visto que cualquier trabajo que se realice, por repetirse constantemente o realizarse durante mucho tiempo hace significar que alguien tiene mucha "experiencia", que es muy "experimentado", sin embargo y como hemos sugerido en la introducción eso corresponde, sin explicar nada, a una serie de significaciones que son modos culturales de valorar el trabajo de las personas.

Al mismo tiempo, en este recorrido hemos enfrentado que al estudiar sobre lo experimental, la experiencia, el conocimiento y el diseño, en conjunto, ahora el término experiencia puede implicar sus referencias más allá, hacia lo sensorio, la relación y condición de la cultura para quien la ejerce y también para contemplar en todo momento el medio donde el sujeto que experimenta y conoce se desenvuelve socialmente, con la complejidad que ello supone.

Así, podemos distinguir mejor que con lo estudiado, se pueden diferenciar lo que tanto nuestros sentidos físicos, tanto como órganos e instrumentos que conjuntamente nos posibilitan mediante nuestro cuerpo un soporte para tener registro de los estímulos "exteriores", para tener "impresiones" (en el cerebro), de las cosas o de los hechos que acontecen en nuestra existencia humana (así como la cultura), condicionan o anteceden nuestra situación individual y social para conocer, para formarnos permanentemente.

Entonces ya no podría negarse que la experiencia, en su amplia comprensión, constituye gran parte de nuestra capacidad fenoménica para conocer y con la que abordamos nuestra práctica del diseñar, para lograr que ésta sea también parte de nuestra experiencia.

Pero por otro lado, los "experimentos" o eventos de experiencia controlada, consciente y organizada, pueden ser diferentes y nos aportarían tal vez una de las vertientes que, artificial e históricamente nos ha permitido como especie llegar a obtener (y heredar), otras capacidades y "descubrimientos" en diversos ámbitos de la vida humana.

Por eso lo experimental humano, en general, parece tener no sólo una escala corporal e individual, sino también una escala cultural, una escala temporal e histórica, para contraponernos a que se gane u obtenga "experiencia" fácilmente, por sólo hacer; en todo caso, lo que permite es abonar al desarrollo cognitivo, pero la valoración de eso no es lo mismo que lo experimental.

Muchas veces, al hablar del diseño y su ejercicio, tampoco se considera que la producción donde esto sucede no sería uniforme ni homogénea, por lo que entra en duda que la experiencia, entendida bajo esa noción ambigua y coloquial, sea universal o medible en términos comparables.

Esa noción de experiencia como valor, apunta más a que tengamos cuidado con los juicios o valoraciones que se hace de ella en las sociedades, pues aunque tiene un papel en la cultura y las relaciones sociales de los diseñadores con otros individuos, parece que nos confunde mucho querer aspirar, sin entender, a la mentada experiencia.

La tarea queda abierta para seguir estudiando otros fenómenos que afronta el diseñador, como el de la percepción, pues podría relacionarse con otras implicaciones para explicar con cuidado lo que el diseño implica al experimentar los objetos.

la pertinencia de conocer sobre el papel de la experiencia en relación con el diseño

En otro sentido, es necesario realizar algunas observaciones acerca de este asunto cruzado entre la experiencia, lo experimental y el ejercicio del diseño arquitectónico, para reafirmar por qué sería pertinente conocer sobre todo ello.

Si lo reflexionamos un poco, desde el inicio de la formación profesional y hasta su consolidación como reconocido o veterano profesional, el arquitecto confía ciegamente en que obtendrá experiencia con el tiempo, pero ¿cómo explicar ese misterio que parece sólo cuestión de tiempo o edad?

Habría que preguntarse un poco a qué nos referimos con más precisión cuando traemos a cuenta eso de “la experiencia que se forma en el tiempo”, puesto que como nos hemos podido dar cuenta, lo hacemos generalmente sin comprender varios de los ámbitos e incidencias que hemos revisado, y que se omiten en la manera de inculcar nuestros modos de entender el diseño a otros, sea en el ámbito profesional, pero más grave, en el académico.

Parece que la mayoría de quienes nos dedicamos a esta labor profesional, o quienes actuamos como docentes, le confiamos en automático a “la experiencia” lo necesario para evadir el no tener que pensar ni estudiar en cómo es que eso tiene lugar al ejercer nuestro trabajo, ubicarle en su contexto de producción, cultural o de tipo cognitivo, y por lo tanto, estamos imposibilitados de entender, y luego de explicar, sólo de imponer nuestro modo de hacer.

Es aportador que ante frases como “la práctica hace al maestro”, “con la repetición te convertirás en experto”, “la experiencia es la madre de la ciencia”, “aprende de la experiencia” o “fulanito tiene mucha experiencia”, entre muchas otras, dudemos de que eso es probable o cierto, pues ahora vemos que mucho se encontraría oculto en esas expresiones, que se utilizan más allá de nuestro ámbito (por ejemplo en los medios masivos de comunicación).

Y pueden ser muy útiles y reproducidas esas nociones, pero no parecen aclarar, sino confundirnos respecto del papel de cada aspecto de lo cognitivo, lo productivo o lo cultural de nuestro quehacer más venerado, el del diseño arquitectónico.

En esto, el trabajo de investigación me ha permitido acercarme a un modo de ampliar nuestro concepto de experiencia y así comenzar a revisar su papel respecto a la práctica del diseño, fijando algunos límites, reconociendo algunas condiciones y fronteras, así como su participación en la formación del conocimiento del ser humano.

Por otro lado, en el ejercicio proyectual del Taller de Proyectos o Taller de Diseño se puede observar ahora que existen costumbres académicas como esa del “viaje al sitio” o “la visita de casos análogos”, que carecen de toda explicación sobre estos asuntos.

Por un lado parece que eso no se cuestiona, sino que se tiene que hacer, se tiene que experimentar y ya, el entendimiento viene incluido, y por eso tal vez sigue teniendo gran auge e importancia como procedimiento inconsciente del profesorado y del alumnado.

Parece que entonces la experiencia es un gran paradigma, que sin reflexión de por medio, se hace independiente del planteamiento de la organización de los cursos del área de proyectos, por ejemplo, y sin importar el nivel o grado al que pertenezca el alumno, hasta en posgrado se dan viajes, que cada semestre aparecen como actividades académicas por realizar, pero no se dice ni se prepara al estudiante para realizarlas en sentido pedagógico.

Es eso lo que hace pertinente la crítica, basada en el conocimiento de la experiencia, para poner en duda ese paradigma que se encuentra tan arraigado en una práctica como la del diseño arquitectónico.

Diríamos que no basta “la experiencia” sino que lo experimental puede apoyar al planteamiento de actividades para comprender, de manera ordenada e intencional, algunos aspectos que alimentan los bagajes y conocimientos de quien diseña o quien se prepara para ello.

Quizá por ello no sólo sería cuestionable hasta qué punto estamos tratando diferentes acciones, entre informarnos, conocer, valorar, experimentar, contrastar, etcétera, y ahora que hemos revisado este problema de conocimiento, consideramos que es muy importante reconocer que es el diseñador quien lo realiza, es un sujeto y no otro en particular el que lo hace, y entonces él sería quien en última instancia produciría su fenómeno (ver capítulo 2).

Para el conocimiento del diseño, importa mucho saber cómo es que en la práctica del diseño, el diseñador toma decisiones, retoma antecedentes y realiza muchas operaciones experimentales para la previsión del objeto.

Esto nos lleva a un planteamiento más escrupuloso de esa relación experiencia-conocimiento, que se puede permanecer atendiendo mediante la revisión de aspectos involucrados en ello y poder contar con otros elementos de juicio ante las estrategias de enseñanza-aprendizaje o de acción productiva con que nos desempeñamos los arquitectos en nuestro rol de diseñadores.

En el primer caso, como docentes, parece que esto incidiría en saber más para acompañar, dirigir y conducir al estudiante con más claridad hacia un ejercicio práctico donde no sólo utilice a la experiencia como pretexto o ilusión de prestigio, sino que conozca sobre su propio

desarrollo cognitivo, independientemente de las variaciones que cada uno enfrenta en su existencia y posición productiva más adelante.

También nos hace pensar que la pertinencia de eso se contrapone a que se crea que los viajes, las visitas o recorridos por diferentes sitios (emblemáticos o no), incluyen aprendizajes en sí mismos, inexplicados.

Pues nos hemos preguntado también si ¿es suficiente para que el alumno o el profesional sea capaz de conocer o reconocer y utilizar "algo" para enfrentar el problema práctico del diseño de un objeto específico sin saber cómo llevar a cabo esa operación experimental?

Al tener claro lo que puede y lo que no aportar lo experimental ¿puede afrontarse la pura imitación del proceder de otros en el diseño arquitectónico de modo misterioso?

Y entonces otro aspecto de pertinencia resulta de contar con elementos para considerar críticamente a la experiencia como un supuesto que aunque se acostumbra tenerlo como importantes, requiere de una explicación, no sólo de una devoción.

Eso rompería las nociones que hacen del diseño una labor que sólo se logra por "iluminación espiritual", por inspiración o sometiendo al estudiante y al docente al paradigma del "talento" o la pericia por mera intuición, que tanto se práctica actualmente.

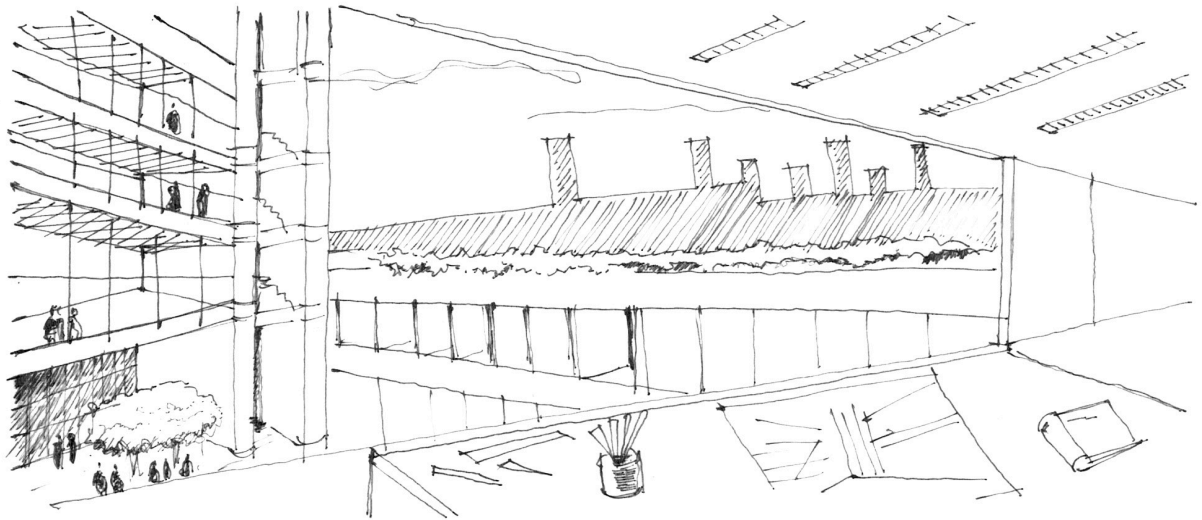
Otro de los aspectos que hacen pertinente a esta investigación es que permite abrir las cuestiones sobre el ámbito experimental y productivo que da origen a las demandas de diseño, para entenderle más como acción y no como sustantivo (ver capítulo 1).

Así, tanto los viajes, las visitas, los recorridos, las bitácoras, las exposiciones, las cátedras y demás modos en que se cree incluir o equivaler a la experiencia para saber diseñar, queda en entredicho, pues aunque son manifestaciones culturales válidas, desde este punto de vista con ayuda de la investigación, queda por explicar más cómo es que son útiles para el quehacer del diseño arquitectónico, ya no se aceptan así nada más.

Finalmente, conocer sobre todo esto permite poner algunas limitaciones para detener la mirada y la reflexión sobre los papeles que tendría nuestra experiencia singular y nuestra experiencia singular del diseño.

→ conclusiones

la oportunidad de conocer más



Para intentar concluir el informe, pero no la investigación, y al menos en esta etapa de formación para ello, es importante señalar que acercarme al conocimiento de la experiencia como fenómeno me permitió reconocer el modo de trabajar del diseñador como un continuo vaivén.

Lo puedo identificar con mi recuerdo de la imagen que tengo del constante ir y venir que tiene un péndulo en la marcación del pasar del tiempo, dentro del reloj de caja alta que varias veces he observado en diferentes lugares.

O también muy parecido al movimiento pendular que el metrónomo¹²⁷ marcaba, y que utilizaba, al momento de hacer mis prácticas sobre el teclado del piano. Dependiendo del tiempo marcado en la partitura, era el ritmo con el que la composición musical debía ser “interpretada” de acuerdo con las indicaciones del autor.

En ocasiones la partitura señalaba un tiempo “largo”, y entonces, ese vaivén siempre rítmico, traía tras de sí la indicación de tocar de manera lenta, pausada para tomar o ajustar el ritmo necesario para la interpretación correcta de dicha composición. En otras ocasiones, y dentro de esa misma obra musical, podía encontrar la indicación “andante pero non troppo” lo cual indicaba que era a buen paso, pero sin acelerar la ejecución, sin correr.

Esta analogía de mi propia experiencia de conocer acerca del diseño, relacionada con un instrumento de marca temporal y cierta composición, me ayuda también a notar y referir cómo ha sido mi paso por este proyecto de formación en la maestría.

En ambos casos, ese constante vaivén, a veces lento, otras, un poco más acelerado, como el de esa partitura que acompañara mis ensayos de infancia, parece que deja, siempre “allegro” y grato, un aprendizaje significativo en estos momentos.

Como decía, en esa metáfora del vaivén, encuentro oportunidad para ofrecer una explicación del cómo es ese ir y venir en el que se conoce algo, se acomoda, se asimila, se vuelve significativo, se va y regresa, lo que coincide con lo necesario para poder explicar desde mi perspectiva actual, aquello que observo, experimento y practico en el ejercicio para el diseñar, elemento central que acompaña mi profesión de arquitecta y la de muchos más con esta formación e interés por conocer.

En la aproximación de este ejercicio formativo y de investigación, más que haber conseguido responder definitivamente a unas interrogantes planteadas como problema y motivos para conocer, lo más relevante es que se han generado otras más que me motivan a seguir en movimiento, seguir conociendo.

¹²⁷ El metrónomo es un aparato que puede ser de diferentes mecanismos, que consta de una caja de madera o plástico y una varillametálica en el que se le incarta una pesa que puede desplazarse a lo largo de la misma generalmente de cuerda que permite al músico mantener un tiempo o compás constante, el cual produce una señal acústica y que permite respetar ese tiempo. Para consultar sobre otros tipos de metrónomos ver *Wikipedia. La enciclopedia libre*. s.f. <http://es.wikipedia.org/wiki/Metr%C3%B3nomo> (último acceso: 26 de abril de 2014).

De las varias cosas que han sucedido durante este proceso, lo primero sería destacar que es necesario desprenderse de todo aquello que limita nuestro entendimiento, como aquellas nociones (estáticas) con las que uno va caminando por largo tiempo, sin cuestionarse de dónde venían, sin saber cómo es que nos las apropiamos, las repetimos y más aún, en nuestro papel de docentes, las inculcamos durante tanto tiempo, asumiéndolas como verdaderas.

Hoy entiendo, con esto de conocer sobre la experiencia, de algo que sin saberlo, en su momento me sirvió para comunicar y convencer de alguna manera a quien se encontraba frente a mí como cliente, tras la solicitud de una intervención "arquitectónica" específica para el arreglo o construcción de un edificio determinado.

Otra cosa por destacar es lo relativo a mi ejercicio docente; primero, porque habré de reconocer que me convertí en una fiel repetidora de las nociones y los modos comunes y aceptados con las que habitualmente se "corrige" el ejercicio del llamado proyecto arquitectónico en la formación de estudiantes de arquitectura.

Puedo recordar infinidad de diálogos que mantuve con jóvenes, frases como "búscales", "muévele", "mira, si haces esto es mejor que esto otro", "no es una buena propuesta" "síguele", en fin, seguro que algunos de ustedes comprenderán a que me refiero como lectores estudiantes o docentes.

Parece que no eran sino las mismas "sugerencias" repetidas, por "experiencia", que yo tuve en la corrección del área de proyectos cuando estudiaba la licenciatura, pero que no fueron acompañados de una explicación que me permitiera comprender para qué o por qué de ello, qué se "corregía"; siento mucho ahora, que a aquellos jóvenes, les haya hecho en su momento lo mismo que otros me hicieron a mí.

Pero a través de este trabajo de investigación y algunas puestas en experimento de sus aclaraciones, hasta hace muy poco tiempo, en el que con mayor cuidado y responsabilidad pongo atención a lo que voy comentando sobre los trabajos de los estudiantes, es que noto algunas aportaciones inmediatas para esta práctica docente, que tiene una carga de responsabilidad que sólo el conocimiento puede orientar mejor, no sólo "la experiencia profesional".

Por supuesto que esto ha requerido de un esfuerzo mayor en el planteamiento del trabajo docente, pues para tratar de explicar en qué consiste cada una de las actividades que llevarán a cabo, así como los conceptos comunes que se manejarán; sin olvidar la planeación y los límites de cada ejercicio o el seguimiento de lo que cada uno de los estudiantes va atendiendo y entendiendo, se hace más exigente lo que a mí me corresponde aportar durante nuestro proceso de enseñantes, pero antes que nada de aprendices permanentes.

Aún es largo el camino por recorrer y construir al respecto, sin embargo la disposición que me permite reconocer este trabajo se encuentra presente, así como el ánimo para permanecer en ello.

No sobra decir que habrá que fomentar un proceso de enseñanza-aprendizaje con un sentido más consciente, desde nuestras posiciones docentes, pero que me doy cuenta que se hace necesario e indispensable recurrir a campos de conocimiento diversos, pues la Arquitectura, por sí misma, no logra aclarar muchas cuestiones.

Y en el caso de disciplinas como la Pedagogía, tenemos que ir con cuidado para lograr el propósito de acercar nuestro quehacer a nuevas dinámicas y estrategias de trabajo, que a la par de conocer, mediante la interrogación que nos hacemos de los diferentes temas o asuntos por tratar en los programas de estudio, nos permitan abordar de manera conjunta y un poco más clara, la incidencia de nuestro papel docente en el conocimiento, el propio primero, y luego el de los estudiantes, sin tener la actitud de tenerlo definido plenamente.

Otro aspecto que me permite la investigación es notar el carácter singular (único) y social (compartido) de lo experimental en el trabajo del diseñador, y que eso lo acompaña de manera permanente al conocer sobre las referencias para realizar su labor.

Como decía antes, cada uno de los que ejercemos el diseño, vamos y venimos mediante las evocaciones, las representaciones y los recuerdos, a todos esos bagajes que se han formado durante nuestro proceso de aprendizaje para la figuración del objeto arquitectónico, como un proceso especializado que nos diferencia de otras profesiones.

Pero al reconocer que en ese tránsito existe una fuerte influencia cultural de los modos con los que enfrentamos tanto la comunicación del objeto que diseñamos, como el intercambio verbal o de significados con los que se puede llegar a los acuerdos figurativos que cumplen con la solicitud laboral, podemos superar la noción de novedad o simple creatividad, para entender que la producimos como parte de nuestra condición humana.

En el caso de lo arquitectónico, esto se relaciona muy estrechamente con lo que se nos solicita al respecto de lo material del objeto arquitectónico, y especialmente, al diseñar, mediante preverlo.

Por todo eso, al reconocer el proceso de lo experimental para la figuración del objeto, se me aclara que habrá "experiencias" que se encuentran fuera del ámbito del diseñador, pero que podrían ser utilizadas, no para diseñar o figurar, sino para el convencimiento del solicitante en algunos aspectos del objeto que se diseña, es decir, como bagaje para la persuasión, que cumpliría un papel inevitable en la producción bajo este modo donde el diseño se utiliza como medio y herramienta anticipadas al objeto.

Un ejemplo de esas experiencias que rebasan al ámbito del diseño, sería la habitabilidad, pues es una de esas cualidades valorativas que se pronuncian mucho en el ámbito arquitectónico, y que son frecuentemente referidas a poder anticiparse a la hora de enfrentar el ejercicio para diseñar.

Sin embargo, estas valoraciones y cualidades, podrían no ser determinables o previsibles a través de figuras como ya hemos revisado, pues en el caso de la habitabilidad no es posible verificarla mediante dibujos, planos, maquetas o demás herramientas para la previsión, por la razón de que tanto la acción de diseñar como la de habitar ocurren en momentos diferentes de la producción del objeto arquitectónico.

Y tenemos que recordar que, debido a esa condición humana, el habitar está delimitado por el individuo en su transacción cotidiana en distintos niveles, como los biológicos, los culturales y por supuesto los ambientales; para ello, referimos a lo que plantea el filósofo alemán Martin Heidegger, sobre la existencia del ser humano, quien en su cotidianidad, y en el hábito, va formando sus maneras de ser y de hacer.

Si cada uno de nosotros determinamos finalmente como se habitará y usará un objeto, la condición figurativa que fija el diseñador previamente, sólo abarcaría la previsión de algunos aspectos aparentes del objeto en el cual se interviene, pero no ese hábito ni su habitabilidad.

Pero reconocer que ese término lo utilizamos asiduamente como grupo social, en el ámbito de los arquitectos y diseñadores cuando nos referimos a la figura o proyecto arquitectónico, tal vez tenga un sentido sólo para tratar de convencer a otros de que lo figurado es "lo mejor" para el habitador, pero eso no quiere decir que así sea o será.

Al aceptar esto, se nos facilita como diseñadores, que el diseñar alcanza para realizar un intercambio material del producto de su trabajo, y que se recubre de un valor simbólico, el cual, de algún modo, "avala" nuestra actividad en el momento en que comunicamos nuestras propuestas como especialistas, cuando socializamos "nuestra" intención del objeto proyectado, pero tal vez eso tenga límites, como lo hemos empezado a plantear en este informe.

Parece que a partir de ese intercambio y socialización del producto de nuestro trabajo, los diseñadores hacemos uso de múltiples bagajes, que a través de imágenes e ideas (que también son fruto de su intercambio social y cultural), retomamos para la persuasión o el convencimiento del valor de nuestro trabajo.

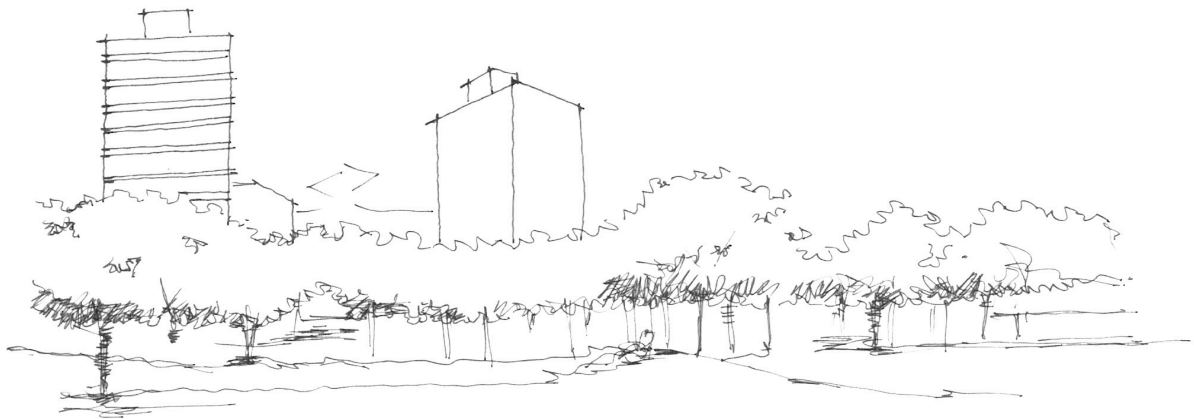
Aquí aparece de nuevo la metáfora del movimiento del vaivén del péndulo, cuando el diseñador va, recupera en su memoria y, regresa, a realizar la acción figurativa para el objeto solicitado que proyecta, y vuelve a ir a otras impresiones cognitivas, para volver hacia la demanda, las restricciones, o cualquier otro elemento que considera y tiene que hacer coincidir con la propuesta de tipo arquitectónico, en nuestro caso y ámbito de estudio.

Por otro lado, la investigación también me ha permitido identificar las nociones sobre los más diversos temas de lo arquitectónico que se encuentran presentes en la cultura y que por lo tanto, forman parte de ese amplio bagaje con el que puede contar uno como diseñador, para utilizarlo continuamente, para enriquecerlo en la experimentación incesante de esas tareas alrededor del diseñar que persiguen definir los rasgos del objeto que llamamos arquitectónico.

Esa metáfora del vaivén, permite comprender unir y venir mientras se va conociendo y entendiendo la propuesta y su desarrollo en el proyecto arquitectónico, y parece que siempre retomaría las propias experiencias que ha tenido el diseñador, sobre diseñar, o sobre otras acciones que le complementan y que suceden entorno a lo que se desenvuelve, como las prácticas sociales o las costumbres del diseño que están en la misma práctica profesional, siempre compartida con otros sectores de las producciones humanas.

Por el momento, que sea este un final para volver a comenzar.

▷ apoyo documental



- Acebes Jiménez, Ricardo. *Subjetividad y mundo de la vida en Husserl y Merleau-Ponty : historia, cuerpo y cultura*. Tesis doctoral, Departamento de Filosofía, Universidad Complutense de Madrid, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2001.
- Allier Avendaño, Héctor. *Hacia un entendimiento del diseño arquitectónico en tanto práctica significativa*. Tesis de Maestría, México: DEP-Facultad de Arquitectura, UNAM, 2012.
- Alves de Mattos, Luiz. *Compendio de didáctica general*. Buenos Aires: Kapeluz, 1957.
- Archinect News "Brad Pitt". <http://archinect.com/news/tag/91226/brad-pitt> (último acceso: 25 de abril de 2014).
- Azurdia Alquijay, Claudia Rossana. *El desarrollo del pensamiento según Piaget*. Tesis de Maestría en Investigación, Posgrado Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Humanidades-Departamento de Posgrado, 2007, 67.
- Cataldo Sanguinetti, Gustavo. «Hermenéutica y tropología en carta sobre el humanismo de Martin Heidegger.» *Revista de filosofía* (Universidad Andrés Bello) 62 (2006): 59-72.
- Chaves, Norberto. «Arquitectura y diseño: fronteras y solapamientos.» *Archivo de Norberto Chaves*. agosto de 2011.
http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_y_diseno_fronteras_y_solapamientos (último acceso: 25 de abril de 2014).
- . «Diseño, mercado y cultura. El diseño como instrumento de la cultura y como sustituto.» *Archivo de Norberto Chaves*.
http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/disenio_mercado_y_cultura (último acceso: 26 de abril de 2014).
- Ciencia, magia, fe y diseño México Siglo XXI 2011
- Contribuciones para una antropología del diseño* Barcelona Gedisa 2002
- Cubero, Rosario. *Perspectivas Constructivistas. La intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Barcelona: GRAÓ, 2005.
- Culturas urbanas de fin de siglo: la mirada antropológica *Revista Internacional de Ciencias Sociales* UNESCO septiembre 1997 17
- Dasilva, Fabio D. «El pensamiento de Merleau Ponty: la importancia de la percepción.» *Miriada. Investigación en ciencias sociales* (año 3. No. 6). 2010.
<http://p3.usal.edu.ar/index.php/miriada/article/view/25/47> (último acceso: 26 de abril de 2014).
- De la seducción* 11a. edición Madrid Cátedra 2007

«Delfines, perros y elefantes poseen inteligencia tanto o más capaz que la de los primates.» *Pijamasurf*. 27 de junio de 2012. <http://pijamasurf.com/2012/06/delfines-perros-y-elefantes-poseen-inteligencia-tanto-o-mas-capaz-que-la-de-los-primates/> (último acceso: 26 de abril de 2014).

dezeen magazine "I'm working with five architects at a time" - Kanye West. 24 de septiembre de 2013. <http://www.dezeen.com/2013/09/24/im-working-with-five-architects-at-a-time-kanye-west/> (último acceso: 25 de abril de 2014).

Diccionario de ayuda médica Onsalus. <http://www.onsalus.com/diccionario/lista/B/0/1> (último acceso: 6 de abril de 2014).

Diccionario de filosofía México FCE 1996

Diccionario de la Real Academia Española. 22a. edición. <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae> (último acceso: 15 de febrero de 2014).

Diez Martín, Fernando. *Breve Historia del Homo Sapiens*. Madrid: Ediciones Nowtilus, 2009.

Diseño arquitectónico: Arquitectura y ciencias humanas Barcelona Gustavo Gili 1976

El diseño gráfico y su enseñanza: ilusiones y desengaños 1a. edición Buenos Aires Paidós 2007

El mundo de los sentidos y el mundo del espíritu Buenos Aires Antroposófica 1966

El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan Barcelona Gustavo Gili 2001

El territorio de la arquitectura Barcelona Gustavo Gili 1972

«Fenomenología (Sartre).» *Torre de Babel Ediciones. Portal de Filosofía, Psicología y Humanidades en Internet*. <http://www.e-torredebabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiacontemporanea/Sartre/Sartre-Fenomenologia.htm> (último acceso: 25 de abril de 2014).

Filosofía de la experiencia y ciencia experimental México FCE 2003

Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica 2a. edición México UAM Xochimilco 2008

Flavell, John H. *El desarrollo cognitivo*. Madrid: Visor, 1993.

García Olvera, Héctor, y Miguel Hierro Gómez. *La espacialidad y la experiencia de lo espacial en lo arquitectónico*. Vol. 2. Colección Lo arquitectónico y las ciencias de lo humano. México: DGAPA, FA-UNAM, 2012.

-. *La habitabilidad en su relación con la producción de lo arquitectónico*. Vol. 3. Colección Lo arquitectónico y las ciencias de lo humano. México: DGAPA, FA-UNAM, 2012.

Heidegger, Martin. *Cartas sobre el humanismo*.

http://www.heideggeriana.com.ar/textos/carta_humanismo.htm (último acceso: Diciembre de 2013).

–. «Construir, Habitar, Pensar.» *La Editorial Virtual*. 2004.

http://www.laeditorialvirtual.com.ar/pages/heidegger/heidegger_construirhabitarpensar.htm (último acceso: 25 de abril de 2014).

–. «Ser y tiempo.» *Scribd, en línea*. <http://es.scribd.com/doc/7205770/Martin-Heidegger-Ser-y-Tiempo>.

Herskovits, Melville. *El hombre y sus obras. La ciencia de la antropología cultural*. Bogotá: FCE, 1976.

Hessen, Juan. *Teoría del conocimiento*. México: Espasa-Calpe Mexicana, S. A., 1989.

Hierro Gómez, Miguel. «De la noción de espacio en la arquitectura a la condición de la espacialidad humana.» *VI Seminario Permanente: La experiencia de lo espacial, la habitabilidad y el diseño arquitectónico*. México: DGAPA-Facultad de Arquitectura, UNAM, 10 de septiembre de 2012. 11.

Hierro Gómez, Miguel. *La naturaleza del diseño arquitectónico y su proceso. Una aproximación a la sustantividad de la práctica*. Tesis Doctoral, México: DEP-Facultad de Arquitectura, UNAM, 2014.

Husserl, Edmund. *La idea de la fenomenología*. México: FCE, 1989.

INEGI - Estadística "Economía". 28 de abril de 2014.

<http://www3.inegi.org.mx/sistemas/temas/default.aspx?s=est&c=23824> (último acceso: 28 de abril de 2014).

Kahn, J. S. *El concepto de cultura: textos fundamentales*. Barcelona: Anagrama, 1975.

La construcción mediática de lo arquitectónico. Análisis de los mecanismos de mistificación arquitectónica en los medios masivos de comunicación. Tesis doctoral México DEPFA-Facultad de Arquitectura, UNAM 2011

La imaginación y el arte en la infancia Madrid Ediciones AKAL 2009

La poética del espacio México FCE 2010

López Ramírez, Francisco Javier. *Reflexiones sobre la producción y el diseño de lo arquitectónico*. Tesis de Maestría, División de Estudios de Posgrado, Facultad de Arquitectura, UNAM, México: DEPFA-IIH-FES Aragón, UNAM, 2012, 96.

«Los adolescentes (388-366).» *Internet Archive*.

[http://web.archive.org/web/20070716092917/whqlibdoc.who.int/trs/WHO_TRS_854_\(chp6\)_spa.pdf](http://web.archive.org/web/20070716092917/whqlibdoc.who.int/trs/WHO_TRS_854_(chp6)_spa.pdf) (último acceso: 26 de abril de 2014).

Los modos de producción Ponencia Taller de Investigación: La experiencia de lo espacial, la habitabilidad y el diseño arquitectónico División de Estudios de Posgrado, Facultad de Arquitectura México, D.F. UNAM 2011

Maeda, John. «"What is Design?" According to Bill Buxton.» *What Is Design*. 22 de junio de 2013. <http://whatisdesign.net/post/what-is-design-according-to-bill-buxton> (último acceso: 25 de abril de 2014).

Marx, Karl. «Contribución a la crítica de la economía política.»

<http://investigacion.politicas.unam.mx/>. 1989.

<http://investigacion.politicas.unam.mx/teoriasociologicaparatodos/pdf/Teor%EDa%201/Marx%20-%20Contribuci%F3n%20a%20la%20cr%EDtica%20de%20la%20econom%EDa%20pol%EDtica.pdf> (último acceso: 21 de marzo de 2014).

Maturana, Humberto, y Francisco Varela. *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del conocimiento humano*. Barcelona: Debate, 1999.

Merlau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta de Agostini, S.A., 1993.

Moliner, María. *Diccionario del uso del español. Edición Electrónica. Versión 3.0*. Madrid: Gredos, 2008.

Pino, Fernando. «¿Qué son las ciencias experimentales?» *Batanga - Ojo científico*. 9 de abril de 2013. <http://www.ojocientifico.com/2010/09/04/que-son-las-ciencias-experimentales> (último acceso: 10 de abril de 2014).

Ramírez Vizcaya, Susana. «El entendimiento en el proceso de la experiencia a partir de la filosofía de Hume y Kant.» *Academia.edu*.

http://www.academia.edu/547510/El_entendimiento_en_el_proceso_de_la_experiencia_a_partir_de_la_filosofia_de_Hume_y_Kant (último acceso: 26 de abril de 2014).

Ramírez, José Luis. «La teoría del diseño y el diseño de la teoría.» *Scripta Vetera. EDICIÓN ELECTRÓNICA DE TRABAJOS PUBLICADOS SOBRE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES*.

<http://www.ub.edu/geocrit/sv-70.htm> (último acceso: 26 de abril de 2014).

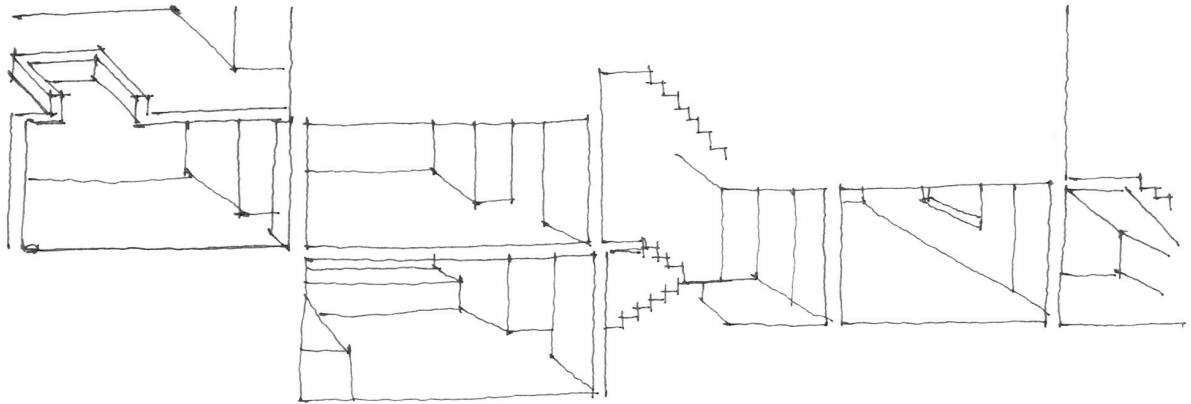
«Sensualismo.» *Enciclopedia de la la Cultura Española. Editora Nacional, 1968*.

<http://www.filosofia.org/enc/ece/e50265.htm> (último acceso: 26 de abril de 2014).

«Vida de Jean Piaget.» *Archives Jean Piaget | Uni-Mail*. <http://archivespiaget.ch/sp/jean-piaget/vida/index.html> (último acceso: 26 de abril de 2014).

Wikipedia. La enciclopedia libre. <http://es.wikipedia.org/> (último acceso: 26 de abril de 2014).

→ índice de ilustraciones



| | |
|---|----|
| Ilustración 1. Los marcos de referencia que se consideran relevante para entender la experiencia en su relación con el diseño; Lorena Pérez Gómez, 2014..... | 22 |
| Ilustración 2. La noción ampliada del número de sentidos del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 49 |
| Ilustración 3. Los ámbitos que permiten al ser humano formar su comprensión del mundo que experimenta; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 55 |
| Ilustración 4. La estrecha relación entre la facultad de la memoria y la generación de conocimiento en el ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 67 |
| Ilustración 5. El ciclo interdependiente de la memoria y el conocimiento para el desarrollo del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014..... | 68 |
| Ilustración 6. Los procesos de almacenamiento y recuperación del ser humano, con base en la proposición de John Flavell y Henry Wellman; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 70 |
| Ilustración 7. El conocimiento y la memoria como elementos integrados de la experiencia del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 73 |
| Ilustración 8. Los procesos cognitivos en la escala individual y colectiva del diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014..... | 79 |
| Ilustración 9. Las escalas individuales y colectivas que condicionan lo cognitivo del diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014..... | 81 |
| Ilustración 10. Las condiciones que implica la experiencia del ser humano; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 84 |
| Ilustración 11. Los procesos cognitivos que afronta el diseñador en la actividad proyectual; Lorena Pérez Gómez, 2014..... | 88 |
| Ilustración 12. Los momentos que comprende la experiencia del diseñador y la formación de bagajes para proyectar; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 91 |

| | |
|--|-----|
| Ilustración 13. Lo personal y lo individual como partes que conforman la experiencia del diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 97 |
| Ilustración 14. La consideración del diseñar como trabajo proyectivo y la experiencia como referente evocativo; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 106 |
| Ilustración 15. El ciclo temporal de lo pasado y lo futuro como base de acción del diseñador arquitectónico; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 108 |
| Ilustración 16. El proceso cíclico de recuperación y almacenamiento como base para la formación de bagajes en el diseñador; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 109 |
| Ilustración 17. Tránsito esquemático entre el fenómeno perceptivo y el fenómeno proyectivo al diseñar; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 117 |
| Ilustración 18. Algunos límites de la representación y la proyectación al diseñar; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 121 |
| Ilustración 19. Algunos límites del diseño ante el habitar propio y de terceros; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 127 |
| Ilustración 20. La experiencia como base de memoria que permite evocar y proyectar en el diseño; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 131 |
| Ilustración 21. Algunos medios utilizados en el diseño para comunicarse en el trabajo que realiza productivamente; Lorena Pérez Gómez, 2014. | 132 |