



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ARQUITECTURA

Entidades participantes:

Facultad de Arquitectura
Instituto de Investigaciones Históricas
FES Aragón

La experiencia del dibujar. Construcción del pensamiento proyectual.

Los apuntes de viaje del arquitecto.

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN ARQUITECTURA
En el campo de conocimiento de Diseño Arquitectónico

PRESENTA:

Arq. Claudio Zaldivar Araujo

TUTORA PRINCIPAL

Mtra. en Arq. Isabel Briuolo Mariansky
Facultad de Arquitectura

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR

Dr. en Arq. Adrián Baltierra Magaña
Facultad de Arquitectura

Mtro. en DI. Gustavo Víctor Casillas Lavín
Facultad de Arquitectura

Ciudad Universitaria, Ciudad de México.

Enero 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

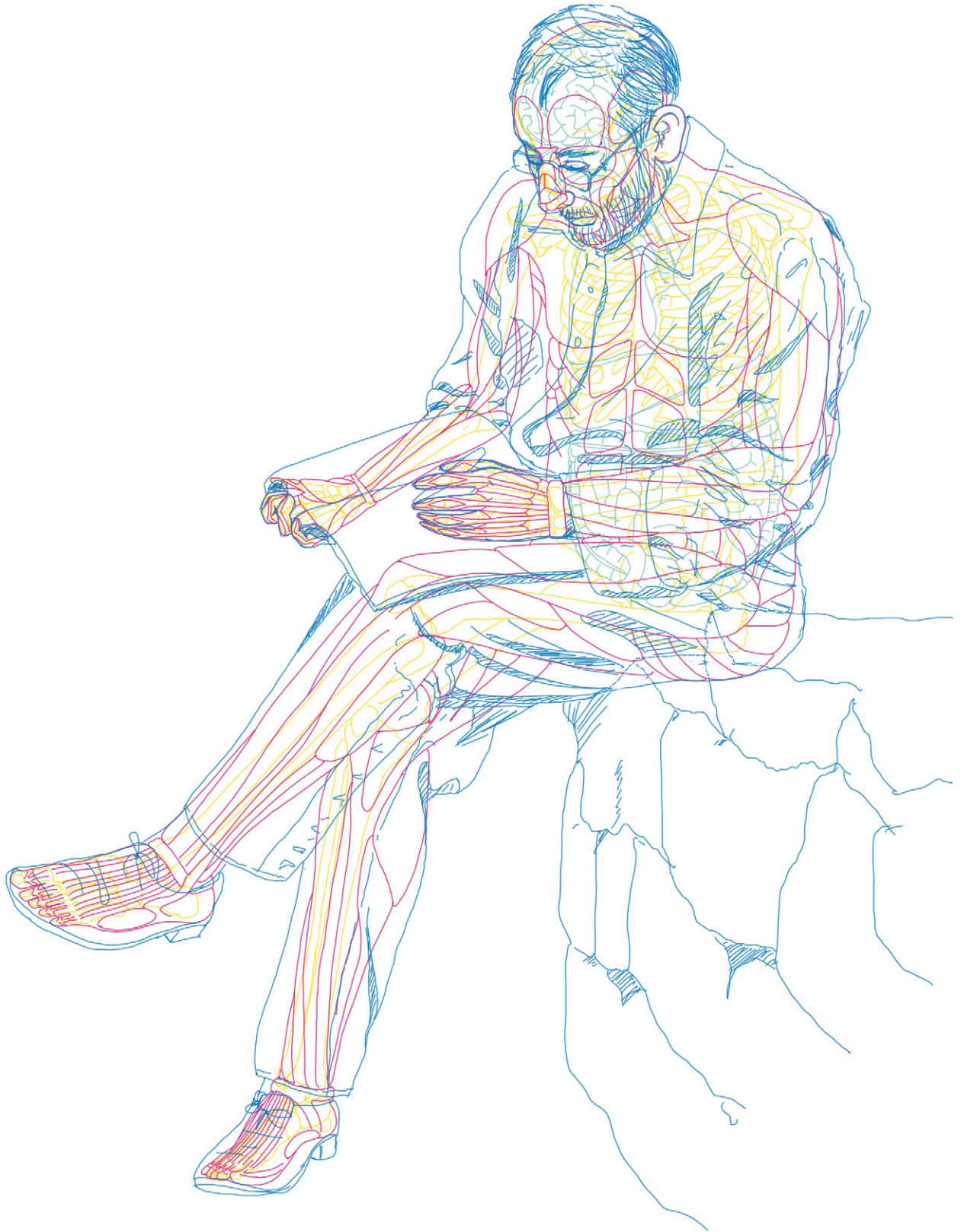


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



*Ilustración 1. La experiencia del dibujar. Construcción del Pensamiento Proyectual.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

Sínodo

Mtra. en Arq. Isabel Briuolo Mariansky - Facultad de Arquitectura, UNAM
Dr. en Arq. Adrián Baltierra Magaña - Facultad de Arquitectura, UNAM
Mtro. en DI. Gustavo Víctor Casillas Lavín - Facultad de Arquitectura, UNAM
Dra. en Arq. María Auxiliadora Gálvez Pérez - Facultad de Arquitectura, Universidad San Pablo
Mtra. en Arq. María Lorena Victoria Pérez Gómez - Facultad de Arquitectura, UNAM

Agradecimientos

A mi familia, mi madre *Patricia* y mi padre *Claudio*, por apoyarme en todo lo que me he propuesto, por entender y comprender mis ausencias y alejamientos para el inicio y la conclusión de este proceso, pero también por recibirme siempre.

A mi tutora *Isabel Briuolo*, por todo el interés y apoyo siempre mostrados, por la dirección al más puro estilo de Jaques Rancière, pero sobre todo, por abrirme las puertas hacia un modo diferente de hacer y pensar las cosas: explorar en otros campos que quizás nunca imaginé y regresar; por cuestionarme y hacerme cuestionar en todo momento.

Al taller de investigación *La morfología del habitar*, a mis compañeros de taller que con sus comentarios me ayudaron a construir este trabajo.

A mi comité tutor y sinodales, por su orientación y consejos.

A mis amigos, quienes me tuvieron paciencia y me apoyaron.

A los amigos que hice en la maestría, a todos.

A la *UNAM* por permitirme vivir esta experiencia en sus aulas, con sus docentes y estudiantes.

Contenidos

Introducción.....	11
1 Estar en el mundo	19
1.1 Concepción del mundo.....	23
1.2 Las características socioculturales del mundo en el que estamos.....	26
2 El sentido del quehacer arquitectónico	39
2.1 Reflexiones sobre lo arquitectónico	43
2.2 Sobre los procesos productivos de lo arquitectónico.....	51
2.3 El proceso de diseño arquitectónico	54
3 Los materiales con los que trabaja el arquitecto al proyectar.....	65
3.1 ¿Cómo es que proyectamos?.....	69
3.2 El pensamiento proyectual.....	75
3.3 Sobre las imágenes como material proyectual.....	81
3.4 El dibujo en el proceso de diseño arquitectónico	87
4 Los apuntes de viaje del arquitecto.....	93
4.1 Dibujo de la Arquitectura.....	97
4.2 Los apuntes de viaje	102
4.3 Dibujos de viaje de Álvaro Siza	105
4.4 Dibujos de viaje de Louis I. Kahn.....	110
4.5 Dibujos de viaje de Le Corbusier.....	115
4.6 Dibujos de viaje de Ricardo Flores Villasana	120
5 La experiencia del dibujar	127
5.1 El dibujo como descubrimiento	131
5.2 El aspecto sociocultural del dibujo	135
5.3 La fenomenología del dibujo	138
5.4 El registro del mundo: dibujo y fotografía	142
5.5 La representación como acción	147
6 Construcción del pensamiento proyectual: Las imágenes corpóreas.....	151
6.1 Hacia las imágenes corpóreas	155
6.2 Mente: cuerpo y cerebro	158
6.3 Conocimiento incorporado y Percepción encarnada.....	162

6.4 La construcción del pensamiento proyectual	169
Conclusiones preliminares.....	179
Fuentes.....	185

Introducción



11

*Ilustración 2. La experiencia del dibujar.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

El presente trabajo de investigación, es el resultado de un proceso complejo en que se ha abordado, desde distintas disciplinas, *el conocer dibujando*. Si bien este trabajo no ha terminado, es momento de hacer un corte, y de poner en relación aquello a lo que nos hemos aproximado, en cuanto a teorías, pensamientos y situaciones, a modo de reflexiones. De este modo, trataremos de exponer los acercamientos que hemos hecho, y que consideramos que pueden ayudarnos a entender el problema de la realidad del cual surge el interés por hacer esta investigación.

La construcción de este trabajo de investigación del problema que identificamos, partió de una serie de ideas primarias, de carácter, digamos, intuitivo, en la que se relacionaban dos situaciones con la falta de la práctica del dibujo a mano a modo de registro, el experimentar las espacialidades o atmósferas: por un lado, se suponía que había un alejamiento, por parte de los arquitectos, por realizar el dibujo de aquello que miraban; y por el otro, un incremento en el uso de instrumentos tecnológicos como la cámara fotográfica y el Internet para conocer la realidad.

De esta condición de ausencia del arquitecto en el entorno construido para conocerlo y registrarlo, sospechaba que, se reflejaría en lo que se proyectaría, es decir, vinculaba un supuesto abandono del dibujo a mano en favor de la preferencia por otros medios de registro y de conocimiento con una ideada calidad de habitabilidad o ciertas propiedades de lo proyectado.

¿Cómo construir un problema a partir de estas ideas? Habría primero que dejar de lado los posibles prejuicios: que todos los arquitectos deben dibujar, que hay un desinterés de éstos por registrar lo que se experimenta y que los arquitectos proyectan la habitabilidad de los hechos construidos; convendría mejor enfocarnos en los planteamientos que se sugieren, por un lado, que hay una limitación o pérdida de algo en el modo en que aprehendemos el mundo, y por el otro, que al dibujar *in situ*, hay un proceso de conocimiento que no es igual al que sucede con otros medios. Es decir, que podría existir una diferencia en el proceso cognitivo del registro del mundo al hacerlo a través de la fotografía y del dibujo.

Esto nos invita a una primera pregunta del problema: *¿importa cómo los arquitectos registramos el mundo en el que estamos situados? ¿importa cómo los arquitectos registramos el mundo, ya sea por medios gráficos, textos, notas, diagramas, mapas, dibujos, collages, fotografías, vídeos, etc.?* Si partimos de ésta, tal vez la respuesta sería valorativa y nos daría una respuesta cerrada: *si* o *no*. Y de este tipo de preguntas no podemos obtener nada. El punto es problematizar, podemos partir de esta pregunta, pero, habrá que construir un problema de esto, habrá que profundizar en el *para qué* nos interesa el registro del mundo, *¿cuál es el motivo por el que esto es un tema que merece ser investigado? ¿de qué modo se relaciona con el campo de conocimiento del diseño arquitectónico?*

Para atender a lo anterior, surge la necesidad de poner en relación aquellas primeras ideas con la pregunta inicial del problema, sin embargo, ya no podemos preguntarnos si importa o no, el modo en que registramos el mundo, habrá que cuestionarnos lo siguiente: *¿puede participar este registro del mundo al momento de proyectar?* en qué, o más bien, *¿cómo participa este modo de aprehensión del mundo -a través del dibujo, de los apuntes de viaje del arquitecto- al momento de proyectar?* Ya hay cabida, a posibles réplicas y con éstas, más preguntas, las que la preceden, por ejemplo: *¿cómo es el mundo o cómo interpretamos el mundo en el que estamos situados?*, *¿qué hacemos los arquitectos?* y *¿cómo hacemos aquello que decimos que hacemos los arquitectos?*

El ejercicio de problematización supuso un punto de partida, la descripción de nuestra interpretación del mundo, de las características de éste y el entendimiento del quehacer arquitectónico, por ello, el presente trabajo de investigación se registra en seis capítulos, dispuestos a modo que podamos partir de lo general a hacia lo particular sobre los temas que lo componen, esta disposición tiene el fin de estructurar, a modo de que puede leerse, deductivamente la información, podemos decir que está estructurado en dos bloques: uno con un sentido descriptivo y otro en donde se ponen en relación aquello descrito y aquellas deducciones que surgieron a lo largo del proceso del trabajo de investigación. Se parte desde un entendimiento del mundo en el que estamos situados hasta la construcción del pensamiento que hemos denominado *proyectual*; haciendo, en el medio, un recorrido hacia el sentido de la arquitectura, los materiales con los que trabajamos al proyectar, los dibujos de viaje del arquitecto y la experiencia del dibujar. Aunque, debemos reconocer que, de este modo, no supone la complejidad del trabajo que se realizó.

14

Estar en el mundo

¿Cómo es el mundo en el que estamos? ¿cuáles son las características del mundo en el que se desarrolla la labor del arquitecto? En el primer capítulo, hacemos una aproximación del concepto de *mundo*, de éste en el que se desarrolla la labor del arquitecto, y que entendemos como el *mundo en el que estamos situados*, de este modo nos referiremos a él a lo largo del documento. Posteriormente hacemos una construcción de *las características de este mundo*, ésta podemos entenderla como *contexto*. Lo llamamos contexto ya que, lo consideramos un campo de la significación que este mundo representa para quien lo vive, para quien lo está viviendo, en este sentido, hacemos esta construcción de las características desde diversas lecturas disciplinares que llamamos miradas, es decir, son interpretaciones que hacemos desde *las miradas filosófica, sociocultural, tecnológica, económica y urbano arquitectónica*, por que, desde éstas, consideramos que nos ayudan a entender y reconocer desde donde surge el problema de la realidad sobre el cual hemos puesto nuestro interés, para hacer un reconocimiento de las condiciones del mundo en el

que estamos situados, a partir de las cuales, como arquitectos, tomamos una postura al momento de proyectar.

El sentido del quehacer arquitectónico

¿Qué es lo que hacemos los arquitectos? ¿que entendemos por arquitectura? El segundo capítulo es acercamiento a entender, a modo de reflexiones, con base a nuestro marco teórico, sobre lo arquitectónico, cuál es *el sentido del quehacer arquitectónico*, es decir, cómo entendemos la arquitectura y su intencionalidad de producción, la que nosotros identificamos como *lo habitar*, esto es la construcción de un mundo de sentido. Describimos un proceso de producción que sucede en cinco fases: *promocional, proyectual o proceso de diseño, materialización, circulación* y *consumo*. Identificamos que *el arquitecto*, como agente social que es, puede participar en cualquiera de estas fases de acuerdo a la división social del trabajo, sin embargo, *su labor es la prefiguración de la forma que tendrá la propuesta de construcción de un mundo de sentido*, y eso se realiza en la *fase proyectual*, de esta manera, hacemos una descripción de lo que sucede en esta fase, en sus cuatro estadios por los que pasa: *definición de la demanda arquitectónica, conceptualización, esquematización* y *comunicación*. El resultado de este proceso de diseño o fase proyectual es el proyecto, de este describimos filosóficamente su significado, el por qué es necesario hacer siempre un proyecto para la construcción de un mundo de sentido.

15

Los materiales con los que trabaja el arquitecto al proyectar

¿Cómo es que proyectamos? En el tercer capítulo, hacemos una aproximación a lo que implica *el proyectar*, como una labor en conjunto con quien demanda proyecto, pero enfocado en quien realiza este acto: el arquitecto, sí el proyectar es proponer la construcción de un mundo de sentido, ¿cómo hacemos esta propuesta? Desde una postura fenomenológica existencial, describimos el acto de proyectar, el modo en que pensamos cuando proyectamos, describimos entonces *el pensamiento proyectual*. ¿Con qué materiales trabajamos cuando proyectamos? Presentamos un análisis sobre las imágenes como *material proyectual*, tanto físico como intangible, con el que trabajamos cuando proyectamos, en el sentido de material físico nos referimos a uno de ellos: *el dibujo*, al ser una de las posibilidades de relación corpórea con lo que se proyecta; y en el sentido intangible, nos referimos al material con el que pensamos, hasta este momento a las llamadas *imágenes no sensibles o imaginarias*. Partamos entonces de ciertas aproximaciones, podemos decir, tomar una posición, una hipótesis que habrá que confirmar o rechazar:

Al momento de proyectar, hay un proceso, un pensamiento, que llamamos pensamiento proyectual, en el que se ponen en relación los conocimientos que poseemos, nuestro bagaje, con el fin de dotarlos de un sentido arquitectónico, para prefigurar la imagen del hecho arquitectónico que se ha demandado. El dibujo, los apuntes de viaje que quedan como registro del mundo, participa en la construcción del pensamiento proyectual.

Surge una pregunta, que creemos, puede ser el hilo conductor del trabajo de investigación, *¿de que modo, el dibujo, como registro del mundo, participa en la construcción de este pensamiento proyectual?*

Los apuntes de viaje del arquitecto

16 ¿De que dibujos hablamos?, ¿por qué dibujar para proyectar? Ya que hay diversos tipos de dibujo de lo arquitectónico, nosotros debemos aclarar, que nos referimos a los dibujos que se realizan en el sitio, en presencia de lo que se mira, estos dibujos que son registros de lo que percibimos y que son llamados *Apuntes de viaje del arquitecto*. El cuarto capítulo, es una profundización al dibujo de arquitectura, con esto identificamos algunos de los tipos de dibujos más recurrentes cuando hablamos sobre lo arquitectónico, y los clasificamos en cuatro categorías: *dibujos de la formación de la imagen, dibujos de la comunicación de la imagen, dibujos de análisis de la imagen y los diagramas*. De este análisis, identificamos y tratamos de definir, en el sentido de esclarecer, aquel dibujo del que hablamos como registro del mundo en el que estamos situados, y del cual partimos con nuestra hipótesis de su participación en la construcción del pensamiento proyectual: *los apuntes de viaje del arquitecto*. Posteriormente, exponemos los dibujos de viaje de cuatro arquitectos: *Álvaro Siza, Louis I. Kahn, Le Corbusier y Ricardo Flores Villasana*, pero no hablamos de sus dibujos, sino de lo que estos arquitectos nos dicen sobre este tipo de dibujo, sobre lo que significa para ellos hacer apuntes de viaje, esto quiere decir que no nos enfocaremos al dibujo como objeto, como producto, sino como acción, como *el acto de dibujar*, esta postura la tomamos por que consideramos que hablar del objeto, no es operativo ya que de él no podemos obtener información que nos apoye en la investigación.

La experiencia del dibujar

¿Qué implica el registrar el mundo a través del dibujo?, ¿cómo conocemos dibujando?. En el quinto capítulo, pretendemos entender el concepto de *dibujo*, sí como objeto, pero, sobre todo como acción, con el acto de dibujar, sobre lo que implica el acto de dibujar: *un acto de descubrimiento y construcción*. Posteriormente, nos adentramos a los aspectos socioculturales del dibujo, esto es, hacemos una descripción del *proceso*

productor del dibujo. Cognitivamente el dibujar supone realizar una serie de *operaciones* que se ponen en acción cuando dibujamos: *sensoriales, sensitivas y mentales*. Desde una postura fenomenológica, exponemos la experiencia del dibujar, en la que participan muchos elementos que también lo hacen cuando proyectamos. A continuación, hacemos una descripción de la *fotografía*, de lo que supone, perceptivamente o corporalmente, el acto de fotografiar como uno de los tantos *modos de registrar el mundo* en el que estamos situados, hacemos esta aproximación no en un sentido valorativo, sino para reconocer semejanzas y diferencias entre el dibujar y el fotografiar. Y, finalmente, tomamos una postura respecto al concepto de representación: *la representación como acción*, supone no tomarla como la realidad representada, sino como una realidad construida.

Construcción del pensamiento proyectual: las imágenes corpóreas

Encontramos un problema que es de nuestro interés investigar: *el aspecto cognitivo del arquitecto*, este tiene que ver con ¿cómo conocemos del mundo?, ¿cómo estos conocimientos participan en la fase proyectual?, ¿cómo nos hacemos de ellos?, ¿qué conocemos dibujando?, ¿cómo estos conocimientos que nos hicimos al dibujar, intervienen en el proyecto? En este sexto y último capítulo, nos adentramos a entender el modo en qué conocemos, en que nos hacemos de los conocimientos e imágenes que pueden, o no, participar en el *pensamiento proyectual*. Primeramente, hacemos una transición, dejamos de referirnos a las imágenes imaginarias y las llamamos *imágenes corpóreas*, hacemos un acercamiento a las ciencias cognitivas y la neurociencia para dejar de lado la idea cartesiana de que la mente está en el cerebro, y más bien, confirmar que el cerebro, la mente y nuestro cuerpo es *un solo organismo*, un organismo en donde *surgen las imágenes corpóreas* con las que pensamos. Siguiendo con el estudio de las ciencias cognitivas, en específico del *enactivismo*, nos aproximamos a entender cómo es que conocemos con nuestro cuerpo, es decir, la *cognición corporizada* que obedece a las experiencias originadas en el cuerpo, desde la percepción y la acción, un *conocimiento incorporado*. Con lo anterior hacemos una descripción, desde la *fenomenología*, de la *percepción* corporal como el sistema con el cual vivimos, conocemos y nos orientamos en el mundo en el que estamos situados, es decir, a través de una *percepción encarnada*. Y, finalmente, ponemos en relación, el cómo *la experiencia del dibujar*, de los apuntes de viaje, supone toda una serie de operaciones, perceptuales, sensitivas y cognitivas para *construir conocimiento*, que participa en la *construcción del pensamiento proyectual*, para esto nos apoyamos en las ideas del *constructivismo cognitivo*.

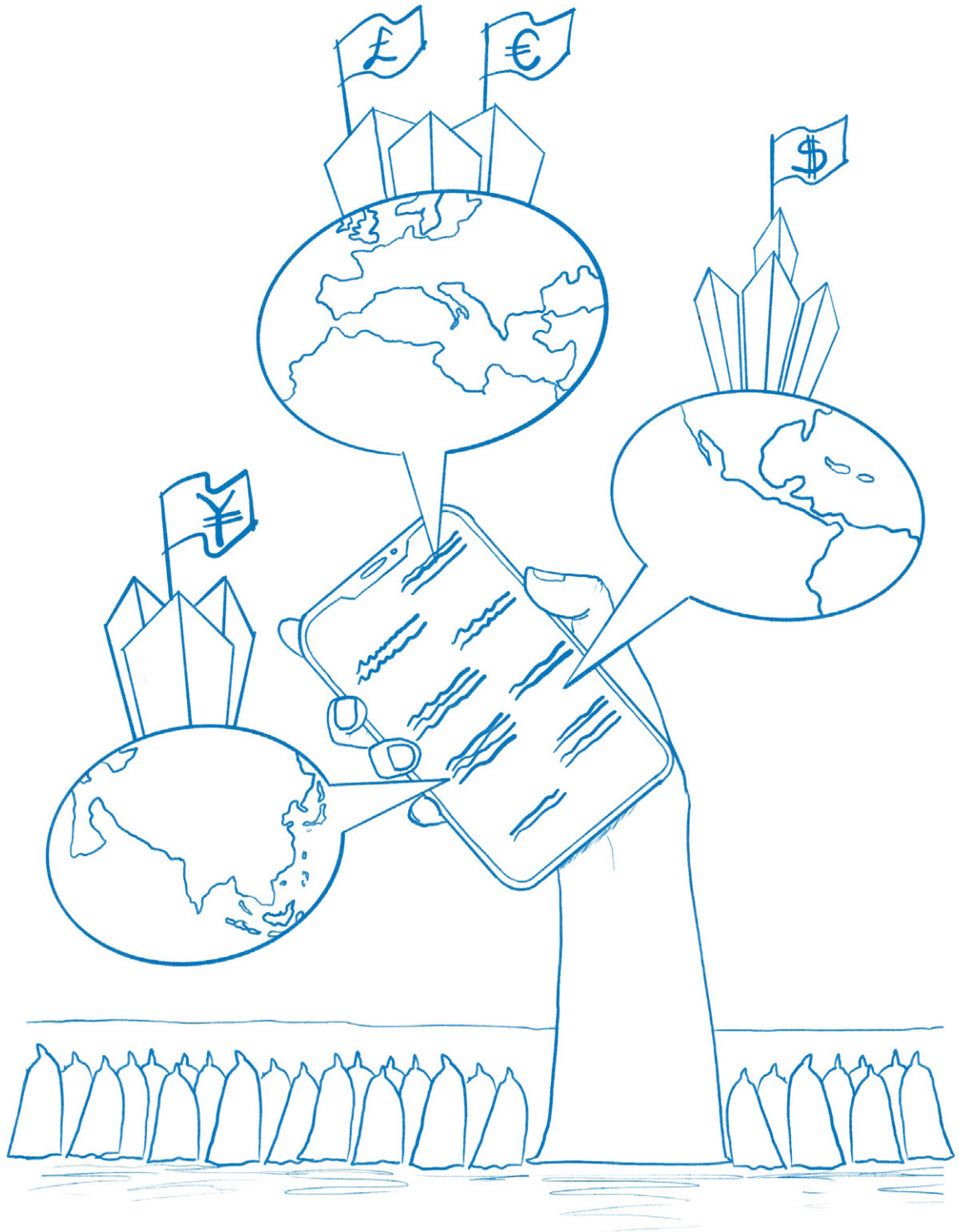
De este modo, es que creemos que podemos aproximarnos a entender el problema de la cognición y cómo es que, al dibujar -el acto y la experiencia-, participa en la construcción

del conocimiento, y de las imágenes con las que trabajamos cuando proyectamos, es decir, en la construcción del pensamiento proyectual.

Pero, ¿por qué es este un problema que deba ser investigado? ¿por qué dedicar una investigación a este tema, dentro del campo de conocimiento del Diseño Arquitectónico? Cómo se construye el pensamiento proyectual o cómo surgen las imágenes con las que trabajamos al momento de proyectar es un punto que debemos abordar, y de qué manera el dibujo participa en la construcción de este pensamiento es de donde parte el interés de esta investigación, sin duda tiene que ver con el aspecto cognitivo de los arquitectos.

Creemos que esto debe ser investigado por que, este pensamiento es el que se pone en acción al momento de proyectar, y, el adentrarnos a entender que sucede cuando pensamos, como es que éste actúa y cómo se construye, es preciso para los arquitectos en su constante formación, ya sea éste en su etapa profesional y, sobre todo, en su etapa formativa en las facultades de arquitectura. Reconocemos al proceso de diseño como la fase en la que el arquitecto se constituye como tal, es decir, es en donde radica su labor, así que el estudio sobre el pensamiento proyectual, significa que forma parte del interés investigativo del Campo de Conocimiento del Diseño Arquitectónico.

1 Estar en el mundo



*Ilustración 3. La condición sociocultural.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

Si desde ese lugar la mirada que tenemos es una mirada automática o una mirada normalizada, solamente se nos aparecerá el mundo con un sentido único, y nos confirmará que las cosas son como son. Pero si nuestra mirada es crítica, el mundo se nos aparecerá como lo que verdaderamente es, un mundo de sentidos múltiples, interpretables, indeterminados.¹

Lewkowicz y Sztulwark

En este primer capítulo, partimos de una aproximación al concepto de mundo desde la filosofía existencialista, ya que, desde ésta, el mundo es un campo que se constituye por las relaciones del ser humano con las cosas, donde se mira al hombre situado en él, por ello nos referiremos a lo largo de este trabajo como el mundo en el que estamos situados. Posteriormente, trataremos de hacer una descripción sobre cómo son las características de este mundo en el que se desarrolla la labor del arquitecto, más que decir cómo son las características, daremos una interpretación de éstas. Esta primera lectura o interpretación, que nombramos contexto, porque, de acuerdo a Sztulwark, es el campo de la significación que este mundo material representa para quien lo está viviendo, para quien lo está conociendo, para quien está situado en él, la construimos a partir de diversas miradas disciplinares: desde la mirada filosófica, la sociocultural, la tecnológica, la económica y la urbano arquitectónica, ya que, desde éstas, por un lado, nos invitan a mirar aquello que pasa desapercibido desde una postura meramente arquitectónica al momento de entender y reconocer desde donde surge el problema de la realidad que llamado nuestro interés; y por el otro, porque consideramos que nos ayudan a hacer un análisis de las condiciones a partir de las cuales, como arquitectos, tomamos una postura al momento de proyectar.

21

1 Ignacio Lewkowicz y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003), p. 80.

1.1 Concepción del mundo

Para hacer un reconocimiento del mundo, de sus características en las que se desarrolla la labor del arquitecto y de las imágenes que se nos presentan de éste, es necesario hacer una aproximación, al entendimiento del concepto de mundo, para ello, partamos de lo que podemos encontrar en el *Diccionario de Filosofía* de Abbagnano, en el que, por mundo se puede entender:

*a) La totalidad de las cosas existentes (cualquiera que sea el significado de existencia) y en ese sentido la palabra se usa sin adjetivos; b) la totalidad de un campo o la pluralidad de campos de investigación, de actividades o de relaciones, como cuando se dice “M. físico”, “M. histórico”, “M. artístico”, “M. de los negocios” o también “M. sensible”, es decir, aprehensible por medio de los órganos sensoriales o “M. intelectual”, o sea aprehensible por medio de instrumentos intelectuales. En este sentido se habla también de “M. ambiente” para indicar el conjunto de las relaciones de un ser viviente con las cosas circundantes o la situación en que se encuentra, pero la palabra no tiene significado diferente al de ambiente; c) la totalidad de una cultura, como cuando se dice “M. antiguo”; “M. moderno”, “M. primitivo” o “M. civil”; d) una totalidad geográfica, como cuando se dice “Nuevo M.” para designar a América o “Viejo M.” para designar a Europa; e) la totalidad de lo extraño a la religión. Con este sentido aparece la palabra constantemente en el Nuevo testamento.*²

23

Los dos primeros significados son de carácter filosófico, incluso, aparecen en los demás, por ello son en los que nos enfocaremos, de hecho, Abbagnano distingue tres conceptos que son articulaciones de estos dos primeros significados:

- 1) El Mundo como orden total. Es como lo entendía Aristóteles y se refiere a él como el orden inmutable del universo, es decir, como la constitución de la totalidad que permanece invariable, incluso si sus partes se disponen en forma diferente;
- 2) El Mundo como totalidad absoluta, surge primero con los *epicúreos*,³ posteriormente es tratado por la filosofía moderna, y se refiere en ambos casos al mundo como el conjunto total de las cosas, una totalidad absoluta que no puede ser parte de otra totalidad, y finalmente;
- 3) El Mundo como totalidad de campo, Kant hace una crítica a la concepción de mundo como totalidad absoluta, ya que el mundo no es una realidad, sino, que es, lo que él denomina como “*un principio regulador de la razón*”, es decir, que solo se puede hablar del mundo observable. Entonces se pasa de una totalidad absoluta a una totalidad de campo, en otras palabras, el mundo, sin adjetivos, es entendido como el conjunto de campos definidos por técnicas que son relativamente compatibles

2 Nicola Abbagnano, *Diccionario de Filosofía* (México: Fondo de Cultura Económica, 1998), p. 823.

3 Doctrina de los dedicados al hedonismo que predicaban que la meta máxima de la vida era el placer de los sentidos.

y de cierto modo convergentes. Esta misma noción se relaciona con la expuesta por Heidegger, claramente de carácter existencialista con el “*estar ahí*”, para él, el mundo es concebido como el campo constituido por las relaciones del hombre con las cosas y con los otros hombres, el estar en el mundo, alude al modo de ser del hombre situado en el medio del ente como relacionándose con él.⁴

Este último concepto es con el que nos quedaremos, como una totalidad de campo que está compuesto por las relaciones del ser humano con él mismo, con las cosas y con los demás, sin embargo, debemos reconocer que describir una totalidad nos resulta inoperante, ya que, de acuerdo a Ignacio Lewkowicz, “*la totalidad es en principio una ilusión, una quimera del pensamiento. Y sobre todo, es una intuición sin concepto*”,⁵ esto es así, por que, al pensar en la totalidad, tendemos a imaginar una cosa muy grande, dentro de la cual, está “todo”, es una ilusión a la que le solemos delegar la responsabilidad del pensamiento, es decir, cuando pensamos una cosa, acostumbramos situarla dentro de una tercera, a entender de Lewkowicz, el concepto de totalidad remite a un estado de lo penúltimo, es decir, nunca hay un fin.

Lewkowicz nos habla más bien de situaciones, de situaciones que no son parte de un todo como tampoco son un fragmento, ni un promedio entre ambos, sino que, son puntos que se habitan, es decir, son un estado actual en el que se está siendo, en el que estamos situados, y en el cual existen incidencias a través de una serie de conexiones de todo tipo, de relaciones que, no necesariamente están en una posición inmediata o a una próxima distancia geográficamente hablando, sino que, son relaciones que se conectan sin importar desde donde provengan, siempre nos darán a un punto. Esto es, el modo en que habitamos ese punto, la situación, es lo que determina cual es el contexto de éste.

A esta serie de conexiones o relaciones las llamaremos contexto, ya que éste, de acuerdo a Sztulwark, “*es el campo de la significación que ese mundo material representa para quien lo está viviendo, conociendo y viendo*”,⁶ es decir, este concepto nos ayuda para describir esa interpretación que tenemos del mundo, de estas situaciones, que en otras palabras, es la experiencia del lugar, la cual es subjetiva y varía de acuerdo a quien lo habita, el contexto, además, está lleno de significaciones, y mantiene una relación temporal, espacial e histórica.

Con esto, cuando hablamos de contexto, no nos referimos a un entorno geográfico, sino a las relaciones que surgen entre los modos de vida, los procesos culturales, históricos, políticos, económicos, y, sobre todo, simbólicos, a partir de las cuales, podemos decir que tomamos una postura, como seres humanos que somos, y como arquitectos, de cómo nos queremos parar en este mundo en el que estamos situados, cómo proyectamos. Así, en este trabajo tomaremos una postura, una situada y multidisciplinaria dado lo complejo del mundo, esta

4 Véase Abbagnano, pp. 824–26.

5 Ignacio Lewkowicz, “Suceso, situación, acontecimiento”, en *Seminarios, Contexto: compilación cátedras Manteola, Sztulwark, Turillo* (Buenos Aires: Nobuko, 2006), p. 173.

6 Pablo Sztulwark, *Ficciones de lo habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2009), p. 110.

postura se apoya en cinco miradas, la filosófica, la sociocultural, la tecnológica, la económica y la urbano arquitectónica, que nos ayudan a describir como interpretamos el mundo, a describir las características del mundo en que se desarrolla la labor arquitectónica.

La mirada, o miradas como dice Pablo Sztulwark, son el punto de partida en el que interpretaremos esas relaciones que se conectan, ¿por qué decimos mirar? Porque el *mirar* supone una acción diferente a la de *ver* y a la de *observar*. Ver, es un verbo transitivo que se refiere a percibir con los ojos por medio de la acción de la luz, digamos, es captar algo solo a través de los ojos con la ayuda de la luz, cuando ésta se apaga, no podemos percibir con los ojos, aquello desaparece de nuestra vista. Observar, como verbo transitivo, se refiere a examinar detalladamente, sin embargo, presenta la división entre el observador y el observado, como en un experimento de ciencia, el observador no puede intervenir con lo observado, es un espectador solamente del objeto. Mirar, como verbo transitivo es dirigir la vista, observar, pero también es revisar y registrar, intervenir, y pensar.

Sobre la mirada, en el sentido en el que Sztulwark lo emplea, y con el sentido en que manejaremos ese concepto en este trabajo de investigación, es el siguiente: “*Mirar es situar la mirada cada vez, otra vez, nuevamente*”.⁷ Es decir, es pensar el conjunto de operaciones y procedimientos con el que percibimos el mundo, con el que lo aprehendemos. El mirar es construir y desplegar la subjetividad para entender al mundo como un conjunto heterogéneo de fuerzas en movimiento constante, siempre en cambio. Y el situar la mirada, es pensar el mundo mas allá de lo que la determinación nos dice, es pensarlo más complejo e indeterminado de lo que parece.

25

De esta manera, desde estas miradas, que llamamos miradas situadas, consideramos que podemos acercarnos a entender las relaciones que surgen entre lecturas o interpretaciones y las inferencias de unas sobre otras, por ello, si bien se trata de diferenciar cada una de estas miradas, en algún momento se traslapan, se desdibuja ese límite entre ellas, ya que ninguna domina sobre la otra, sino que, se complementan, una no siempre es resultado de la otras, sino que suceden, y suceden al mismo tiempo o suceden traslapándose.

7 Sztulwark, p. 106.

1.2 Las características socioculturales del mundo en el que estamos

El primer reconocimiento que hacemos es desde una mirada sociocultural, lo hacemos partiendo de lo que señala Zygmunt Bauman: en el siglo XXI, la cultura ha pasado de un estado a otro, de un estado sólido a uno líquido, esto a través de procesos que modificaron la modernidad, es decir, *“la modernidad se vuelve “líquida” en el transcurso de una “modernización” obsesiva y compulsiva que se propulsa e intensifica a sí misma”*,⁸ a nuestro entender, las formas de vida de una sociedad son suplidas por otras que son susceptibles de disolución, ya nada mantiene su forma estable, si no que, siempre está cambiando, está en constante transformación.

La sociedad moderna, entonces, ha ido cambiando a lo largo del tiempo, por ejemplo, la élite cultural, considerada así por las mismas personas que la conformaban y que eran unos fervientes amantes del arte, es en la actualidad difícilmente reconocible; en cambio, lo que ahora se identifica con un término acuñado por Richard A. Peterson, como una *“élite de omnívoros”*, son quienes en su repertorio de consumo cultural se alimentan de una mezcla entre lo que se considera de un gusto refinado y de lo vulgar, se libera la cultura de sus ataduras clasistas y entonces, en la modernidad líquida, se proporciona una libertad individual de elección.⁹

Así, la sociedad de omnívoros, donde ya no hay una clase alta y una clase baja, tiene la autonomía de elegir entre propuestas, existen tanto tentaciones como atracciones para potenciales clientes, la sociedad ahora es consumista, está insatisfecha y es forzada también a consumir y desechar, esto es, porque una economía orientada al consumismo, se basa en la pronta caducidad de las ofertas, es una economía en la que se reducen los intervalos entre la adquisición y el desecho de los bienes para remplazarlos por otros nuevos, que se venden con la promesa de ser mejores.

Un fenómeno social que ejemplifica lo anterior, es la moda, ya que es una forma de vida que existe en un estado permanente de devenir, es decir, que indudablemente va a realizar su tarea sin perder impulso, y, además, éste se incrementa mientras más influye e impacta. La sociedad opera con el impulso de ser diferente, de ir masivamente por lo que está de moda, lo que está en auge en este momento, y opta por desechar lo que considera que ya “ha pasado de moda”.

Nos dice Bauman, que explotada por el sistema económico del consumismo, la moda se compara con el progreso, no entendido como una mejora, sino como el *“cambio que menosprecia y denigra, o en otras palabras devalúa, todo lo que deja atrás para remplazarlo por algo nuevo”*.¹⁰ La moda se refuerza también en la resistencia de la humanidad a la uniformidad, en el anhelo humano de distinguirse de entre sus pares para ser original, ser independiente

8 Zygmunt Bauman, *La cultura en el mundo de la modernidad líquida* (México: Fondo de Cultura Económica, 2013), p. 17.

9 Véase Bauman, p. 18.

10 Bauman, p. 26.

pero contradictoriamente ser dependiente, o sea, viene del deseo del humano de ser como los demás, pero también de ser diferente.

Bauman identifica que, con esta dinámica, la sociedad debe cambiar también, y si es frecuente, mejor, de esta manera, a la sociedad ya no se la considera como un conjunto de ciudadanos, sino como consumidores, “*cazadores*” que deben y deberán seguir siendo fieles a la moda y estar a la moda para no fracasar. Estos cazadores buscan faenas que les repriman el pensar en ellos mismos, pero sí en la persecución de la moda. A partir de la Edad Moderna y todavía hasta nuestros días, se considera al humano como un ser incompleto y necesitado, incapaz de alcanzar una integración con su entorno. La arquitectura y los diseños se han apoyado de la idea del ser humano incompleto, con necesidades que den ser satisfechas para lograr la completitud, sin embargo, esta postura es una paradoja, ya que el equilibrio y armonía entre los deseos y anhelos tiende a ser de forma incompleta, y si se lograra esta completitud sería algo considerado como fracaso.

La sociedad consumista, la que se enfoca a la caza de la moda, está ocupada en la totalidad del tiempo, ya que la caza “*consume una cantidad desmesurada de atención y energía que deja poco tiempo para cualquier otra cosa*”.¹¹ Esto es, podemos pensar que buscamos ocuparnos con tareas agobiantes y urgentes que nos impidan el poder detenernos a pensar y a reflexionar sobre nosotros mismos, sin embargo, no es decisión nuestra, sino que, parece ser, es una imposición del consumismo, no es una decisión de carácter personal.

27

En relación a lo anterior, desde una mirada filosófica, de acuerdo a Byung-Chul Han, hay un exceso de estímulos, de informaciones y de impulsos que modifican la estructura y la economía de la atención, por lo cual la percepción se encuentra fragmentada y dispersa, además con el exceso de carga de trabajo se requiere de una administración del tiempo, se emplea la llamada atención *multitasking*¹², según el autor esta habilidad está más relacionada con los animales salvajes, los cuales están obligados a distribuir su atención en diversas actividades. Así, el hombre, como los animales, no puede sumirse a un estado contemplativo, ya que debe preocuparse y ocuparse de aquello que está visible y no de aquello que parece estar más allá de lo que aparece ante sus ojos, no puede estar inmerso en la situación de lo que acontece.

Para Han, los logros culturales de la humanidad, requieren de una situación: la contemplación, sin embargo, actualmente hay una hiperatención, es decir, hay una atención dispersa que se identifica por un acelerado cambio de interés entre diferentes tareas y procesos, así como fuentes de información que no admiten el aburrimiento profundo que, según el filósofo surcoreano, éste es de un modo, importante para los procesos creativos. Habrá que profundizar en el término de lo creativo, pero eso lo haremos más adelante en el proceso proyectual.

11 Bauman, p. 30.

12 En español, este término es la multitarea, esto es, el hacer varias tareas al mismo tiempo.

El filósofo nos sugiere entonces, aprender a mirar, a “*acostumbrar el ojo a mirar con calma y con paciencia, a dejar que las cosas se acerquen al ojo*”,¹³ en otras palabras, a preparar al ojo, a nuestro ojo, a este órgano del cuerpo, para una profunda y contemplativa atención, una mirada larga y pausada. Este concepto de mirar, creemos que concuerda con el que habíamos desarrollado previamente.

Han también hace una interesante reflexión sobre el aburrimiento, entendido esto como un punto crítico de la relajación espiritual, y sin la cual no se puede pasar a este estado contemplativo, el cual es necesario para salirse de uno mismo y sumergirse así, en las cosas:

*Quien se aburra al caminar y no tolere el hastío deambulará inquieto y agitado, o andará detrás de una u otra actividad. Pero, en cambio, quien posea una mayor tolerancia para el aburrimiento reconocerá, después de un rato, que quizás andar, como tal, lo aburre. De este modo, se animará a inventar un nuevo movimiento completamente nuevo. Correr no constituye ningún modo nuevo de andar, sino un caminar de manera acelerada. La danza o el andar como si se estuviera flotando, en cambio, consisten en un movimiento del todo diferente. Únicamente el ser humano es capaz de bailar.*¹⁴

28

Este tipo de andar o de danzar, es resultado de un estado profundo de aburrimiento que nos hace pensar en la experiencia del ser, del ser con nuestra mente y con nuestro cuerpo con el que se nos invita a contemplar lo poco llamativo de las cosas, a no pasar de ellas de forma inmediata. Es decir, a profundizar y buscar las conexiones que pueden existir entre las cosas con las cosas mismas, la mirada situada de la que hablan Lewkowicz y Sztulwark.

Desde la mirada tecnológica, en el siglo XXI, tanto el Internet como las tecnologías de la comunicación, han transformado por completo las nociones de espacio y tiempo. Germán Llorca Abad y Lorena Cano Orón, hacen una breve descripción en su artículo *Espacio y tiempo en el siglo XXI: velocidad, instantaneidad y su repercusión en la comunicación humana*, en la que, dicen, el ser humano, en un periodo de pocos siglos, fue capaz de desplazarse tanto más rápido como más lejos, con esto se tuvo demasiada influencia sobre la conceptualización del espacio y del tiempo, inevitablemente con la aplicación de la tecnología, se transformaron y ya no pueden seguir significando lo mismo.

Ahora el espacio y el tiempo son virtuales, Pierre Lévy entiende lo virtual como aquello que “*ya no se puede situar con precisión*”,¹⁵ es decir, que sus elementos son nómadas y dispersos, además de que la pertinencia de su posición geográfica se ha restado totalmente. La característica del espacio y el tiempo virtual es la velocidad, tanto la instantaneidad de las comunicaciones, como la consecuente aceleración de las rutinas en la red han modificado las nociones de espacio

13 Byung-Chul Han, *La sociedad del cansancio* (Barcelona: Herder, 2012), p. 53.

14 Han, *La sociedad del cansancio*, p. 36.

15 Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1999), p. 13.

y tiempo. La sociedad usuaria de las tecnologías de la comunicación, es absorbida y asimilada en una esfera virtual.

Nuestra cultura ha hecho de la tecnología el modo dominante de nuestra relación con la realidad, por un lado, “*puede y debe afirmarse que nuestra relación con el mundo y en el mundo está completamente mediatizada por la tecnología*”;¹⁶ y por el otro, ésta influye en nuestras relaciones interpersonales, en el sentido de la atención y la socialización, en hábitos e intereses, es decir, la ciencia y la tecnología “*se han convertido en el filtro a través del cual tamizamos toda la experiencia sensorial*”.¹⁷

Este filtro parece sustituir completamente la realidad, ya no importa nuestra posición espaciotemporal, ya que, la percepción humana y la realidad están mediadas y tamizadas por la tecnología, esto supone la virtualización completa de la realidad, condicionando, por un lado, nuestra percepción de la realidad, y por el otro, la posibilidad de aprehensión de ella, nos impide la toma de conciencia del mundo.

Desde el punto de vista de la experiencia, Llorca y Cano refieren que, “*el espacio y el tiempo se convierten en dimensiones sin cuerpo*”,¹⁸ es decir, nuestra capacidad perceptiva del espacio y el tiempo, físicos, queda interrumpida, y una vez interrumpida completamente, se funde en una especie de sueño virtual. Si bien, hay un aquí y ahora, dejan de existir tanto el pasado como el futuro, ya no hay memoria de lo pasado, ni hay proyección hacia el futuro. Los autores se cuestionan así, y compartimos con ellos, sobre las consecuencias que se tendrá sobre los procesos de cognición, narración y memoria.

Byung-Chul Han nos dijo ya, que hay un exceso de estímulos y de información, por ello, dice, estamos impacientes y la impaciencia es un mal crónico de esta sociedad, nos hemos convertido en intolerantes a la espera, “*nos hemos acostumbrado a la inmediatez de las relaciones comunicativas y a la fugacidad con las que se procesan las ordenes en la red*”,¹⁹ esto es, sentimos la necesidad de obtener la respuesta a cualquier acción al momento en que la requerimos: el tiempo, en el más simple sentido de su percepción, el minuto, es ahora una eternidad en lo digital, por ejemplo: amamos la descarga de información en segundos, pero si llegara a tardar minutos, un minuto, no lo toleramos.

Esta inmediatez de las relaciones comunicativas, nos ha afectado de diversos modos, además de afectar nuestra manera de comportarnos, también lo ha hecho en nuestra forma de pensar. Por ello es que parece preocupante el impacto que tiene sobre los procesos cognitivos, debemos reconocer, por ejemplo, que algunas personas hemos dejado de aprendernos los números

16 Germán Llorca Abad y Lorena Cano Orón, “Espacio y tiempo en el siglo XXI: velocidad, instantaneidad y su repercusión en la comunicación humana”, *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 6.1 (2015), 219–33 (p. 221).

17 Llorca Abad y Cano Orón, p. 223.

18 Llorca Abad y Cano Orón, p. 224.

19 Llorca Abad y Cano Orón, p. 226.

telefónicos, los tenemos ahora en nuestros dispositivos, al alcance, ya que parece no ser necesario recordarlos, sobre todo cuando estamos siendo bombardeados por un sinfín de información.

El escritor Nicholas Carr hace una reflexión interesante sobre el uso del Internet: *“La Web se ha convertido en mi medio universal, el conducto para la mayoría de la información que fluye por mis ojos y oídos hacia mi mente. Las ventajas de tener acceso inmediato a una fuente de información tan increíblemente rica y fácilmente escrutable son muchas”*,²⁰ el Internet concentra toda la información que antes estaba esparcida por el mundo, información de la que prácticamente nadie podía beneficiarse, muy contrario a lo que sucede en estos días gracias al Internet.

Sin embargo, en esta reflexión también se piensa sobre el costo de este beneficio, uno de ellos es la modelación del proceso de pensamiento, Carr nos dice: *“y lo que parece estar haciendo la Web es debilitar mi capacidad de concentración y contemplación. Esté Online o no, mi mente espera ahora absorber información de la manera en que la distribuye la Web: en un flujo veloz de partículas”*,²¹ a pesar de que se reconoce que hay muchas personas que no usan el Internet, por que no pueden o por que no quieren, es cierto que, éste se ha convertido, para la sociedad en conjunto, en el medio de comunicación e información favorito ya que es un modo, de carácter instantáneo, de hacernos y de recolectar, así como de difundir y compartir la información, generalmente de manera indiscriminada.

30

Pero la información nos sobre pasa, de acuerdo a Han, surge el *dataísmo*²² que tiene que ver con los flujos pulidos de informaciones y datos, los cuales son pornográficos y obscenos, ya que, ya no hay intimidad, todo es visible, hay una transparencia que renuncia a la opacidad y se otorga a la visibilidad, es decir, tenemos a nuestro alcance una cantidad interminable de imágenes, de sonidos y palabras en nuestras pantallas, ya sea de nuestras computadoras o de nuestros dispositivos de comunicación, todo se muestra, todo son datos y números que están ahí, no hay nada para interpretar, simplemente tienen un valor de consumo. Esto sin duda es tentador para las prácticas profesionales, para la arquitectura podemos decir también, ya que es un modo inmediato de hacerse de información.

Para Han, la información es una forma pornográfica del saber, ya que, mientras el saber *“se tensa entre el pasado y el futuro. La información, por el contrario, habita un tiempo que se ha satinado a partir de puntos de presente indiferenciados. Es un tiempo sin acontecimientos ni destino”*,²³ con ello podemos notar que, sus estructuras temporales son completamente distintas, además de las espaciales, como dijimos previamente, se transformaron.

20 Nicholas Carr, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (Madrid: Taurus, 2010), p. 18.

21 Carr, p. 19.

22 Byung-Chul Han, *La salvación de lo bello* (Barcelona: Herder, 2015), p. 22. Han entiende por dataísmo una doctrina donde la acción se convierte en transacción, esto lo identifica como un acto satinado, un proceso manejado por medio de datos, realizado sin ninguna autonomía por parte del sujeto.

23 Han, *La salvación de lo bello*, p. 22.

Ya vimos que los conceptos de espacio y tiempo han cambiado a partir de la tecnología, con la lectura de la mirada económica, nos encontramos con una clara representación de lo anterior: la economía global, la cual, de acuerdo Saskia Sassen, quien menciona en su texto *La ciudad global*, la mundialización económica se caracteriza por la movilidad excesiva y las comunicaciones mundiales, por flujos que van de un lado a otro.

La economía global se caracteriza por las nuevas tecnologías que participan en la reproducción y gestión de este sistema mundial de mercado financiero, donde hay sectores y actividades que son valorados excesivamente y otros desvalorizados en la misma magnitud, dicho de otro modo, hay una desigualdad de acuerdo al provecho, esto es, a la obtención de beneficios que se consigue de ellas.

Sassen nos plantea el hecho de, que muchos de los recursos necesarios para realizar las actividades económicas de este sistema en realidad no son hipermóviles, sino que, por el contrario, están “*profundamente insertos en lugares, en particular y con frecuencia en ciudades globales y zonas francas industriales*”,²⁴ es decir, están ubicados en lugares estratégicos a nivel mundial, a éstos lugares se los denomina como nueva geografía de la centralidad, Sassen se cuestiona si ésta es también una nueva geografía para una nueva política transnacional, la política a la que se refiere Sassen, es a una que se encuentra entre la participación económica en la economía mundializada y la política de los desfavorecidos.

Sassen explora el papel de la producción y del lugar en la economía mundializada, para esto reconoce que se produce una geografía específica de mundialización, pero ésta no se da en el mundo entero, incluso en la época reciente, esa geografía, que es cambiante, ha llegado a incluir el espacio electrónico. Sin embargo, “*no existe una empresa o una industria totalmente desmaterializada. Incluso las más avanzadas industrias de la información, como las financieras, están instaladas solo parcialmente en el espacio electrónico*”.²⁵

Este tipo de dispersión espacial de las actividades económicas contribuye a la demanda de nuevas formas centralizadas para la operación y control de la actividad económica, es decir, se requieren lugares centrales en los que se lleve a cabo la faena de mundialización, de igual manera la industria de la información tiene un proceso de producción que requiere centros financieros donde se concentren tanto su infraestructura de telecomunicaciones como su recurso intelectual, con esto podemos regresar a los conceptos de espacio y tiempo que vimos previamente, estos se han transformado, sí, pero para quienes emplean los medios de comunicación, sin embargo, la infraestructura se mantiene en el espacio físico, en el mundo material.

24 Saskia Sassen, *La ciudad global: emplazamiento estratégico, nueva frontera* (Barcelona: Manolo Laguillo, 2007), p. 36.

25 Sassen, p. 37.

Hay reconocimiento de algunos de los elementos que indican la formación de un nuevo orden socio espacial en las ciudades globales: la organización espacial de la economía urbana, las estructuras de reproducción social, y la organización del proceso laboral, en las cuales, se producen las condiciones necesarias para la creación de cierta pobreza y marginalidad urbana que son empleadas en la formación de clases.

Existe la polarización en la posibilidad de obtención de beneficios en el sector financiero, es decir, aumenta la demanda de los servicios valorados excesivamente, aumentan también los precios del espacio comercial, y los residentes ven amenazada su viabilidad económica. Los trabajadores y puestos de trabajo manual y poco remunerado, que en la mayoría de las ocasiones es ocupado por mujeres e inmigrantes, no aparecen representados como una parte de la economía mundializada, pero sí las grandes empresas, se denota también una distancia muy marcada en el valor entre sectores, es decir, unos son valorizados excesivamente y otros desvalorizados de igual magnitud.

De esta manera, *“los empleados muy especializados del sector de las grandes empresas ven aumentar sus ingresos hasta niveles inhabituales, mientras que los trabajadores con una especialización media o baja ven desplomarse los suyos”*,²⁶ es decir, las desigualdades se han agudizado como resultado de los procesos de mundialización y también de la segmentación racial, esta segmentación no solo es social, sino, que es socioespacial.

32

Así, podemos complementar esta lectura con la mirada urbano arquitectónica, ya que las ciudades son planeadas como infraestructura para las actividades económicas y no como infraestructura de servicios y empleos no especializados, los cuales también forman parte de la economía. En estas ciudades, se reconoce la ciudad global como nexo en que se reúnen y producen nuevas alineaciones políticas y económicas, hay una gran probabilidad de que la vinculación de las personas con el territorio, cuente con la mediación del Estado para formar espacios estratégicos.

Sin embargo, el predominio de las industrias de la información y el crecimiento de la economía mundializada, son contribuyentes en la formación de nuevas geografías de la centralidad, ya que las ciudades globales acumulan concentraciones de poder económico, éstas reciben inversiones del mercado inmobiliario y de las telecomunicaciones, mientras que las zonas urbanas y metropolitanas de bajos recursos se ven marginadas, además, carecen de recursos. La ciudad ha sido utilizada por parte del capital mundializado como *“una mercancía organizativa, pero también por los sectores desfavorecidos de la población urbana, con frecuencia, como una presencia internacionalizada en las grandes ciudades en forma de capital”*.²⁷

26 Sassen, p. 38.

27 Sassen, p. 43.

Para Lewkowicz y Sztulwark, la ciudad contemporánea, además de ser afectada por su geografía e historia, también está siendo afectada por la dinámica de flujos de los capitales, a su entender, *“la ciudad en la era neoliberal altera radicalmente su status al ritmo de esta doble condición heterogénea: es lugar y es flujo”*.²⁸ En este sentido, se identifican dos ciudades, por un lado, la ciudad de los lugares con una mirada hacia las tradiciones, que tiene que ver con la geografía, la historia y en los modos de habitar en las espacialidades, en una articulación socioeconómica, y, por el otro lado, está la ciudad de los flujos con la mirada dirigida en la dinámica de los capitales, en las redes de información y principalmente en sus puntos de mayor rentabilidad, en estos puntos que a pesar de estar lejanos unos de los otros, la dinámica económica se ha encargado de acercarlos.

De acuerdo Zaida Muxí, las respuestas arquitectónicas que se dan en la ciudad global de esa sociedad descrita previamente, casi siempre vienen cargadas de un sentido de nostalgia, *“esta cultura mediática ha encontrado en la nostalgia el elemento perfecto para su modelo arquitectónico residencial, en correspondencia con la idea de que el pasado fue mejor”*,²⁹ se recrean entonces, estilísticas históricas que no corresponden al tiempo en el que se desarrollan, se sigue solo un modelo mediático que no corresponde con la realidad.

El resultado de la globalización en las formas del habitar es una ruptura en la historia urbana, una segregación y abandono, ya que se han presentado miniciudades, o barrios cerrados, donde la atribución cualitativa de lo urbano, es a través de los espacios de consumo, estos espacios basura como los define Rem Koolhaas, que están destinados al ocio, el entretenimiento y la transportación, así como la edificación de símbolos corporativos representantes de la globalización.

Koolhaas nos dice, sobre los espacios basura, que son producto de la modernización, son el residuo que se va dejando mientras ésta avanza, y el siglo XXI se caracteriza por la construcción de la mayor cantidad de éstos que en ningún otro. Koolhaas nos dice que *“los módulos del “espacio basura” están diseñados para portar marcas”*.³⁰ Los espacios basura son aditivos, estratificados y ligeros, ya que están fragmentados, se pueden apreciar sus partes, además no son memorables, no se quedan en el recuerdo, no se busca más que el interés comercial.

Para Muxí la globalización es un proceso económico, productivo y tecnológico, que influye en todos los ámbitos de la acción humana, es decir, transforma los modos de producción y así cambian los valores éticos y estéticos, y por ende se transforman las manifestaciones formales que intervienen en la construcción de la ciudad, nos dice que las ciudades de la globalización no tienen identidad ni lugar, son genéricas, esto lo podemos ver en los centros

28 Lewkowicz y Sztulwark, p. 100.

29 Zaida Muxí, *La arquitectura de la ciudad global* (Buenos Aires: Nobuko, 2009), p. 22.

30 Rem Koolhaas, *Acerca de la ciudad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), p. 76.

financieros y económicos de las ciudades de Nueva York, Shanghái o la Ciudad de México, son prácticamente iguales, carecen de identidad.

Muxí supone tres grupos de adaptación de la arquitectura en las ciudades globales,³¹ 1) Estados Unidos como el generador de los modelos; 2) Europa como el lugar donde la implantación de estos modelos se ajusta ya que en la sociedad sobra una conciencia crítica y finalmente, 3) Asia, África y América Latina donde se replican los modelos ya que no hay impedimentos que los limiten. La construcción de la ciudad no esta a cargo de los gobiernos sino de grupos empresariales inmobiliarios y de comunicación basados, de acuerdo a Muxí, en la cultura estadounidense de utilizar y tirar, lo que se identifica como una especie de simulacro que le es propia, y por ello, se la considera real, es decir, se recrean estilísticas históricas en tiempos que no les corresponden. Se recrea una especie de escenificación en donde, tanto el tiempo como el lugar pierden sentido.

El cine, por ejemplo, para Muxí ha ayudado no solo a generar mitos, sino que también ha favorecido la construcción de una historia y una identidad enfocadas a través del decorado, conformando así, no solo la historia de una ciudad, sino a una sociedad de la imagen, la cual necesita ver para creer que algo ha ocurrido. Muxí describe que se está en una eterna añoranza de una *“idealizada ciudad del pasado, tranquila, humana y sin temores, que ha llevado a que muchas pretendidas recuperaciones sean solo una ficción de cartón de piedra”*,³² es decir, se pretenden construir ciudades iguales, genéricas, con casas y edificaciones que llenen la nostalgia que impera en la sociedad, pero siempre seguido por el consumismo.

34

Para Lewkowicz y Sztulwark, la arquitectura forma parte de este mundo, que tienen a bien llamarlo campo de significaciones, es decir, ya que ésta *“forma parte del mundo antinatural, del mundo cultural, del mundo del sentido, del mundo simbólico, del mundo al cual pertenecemos por el solo hecho de ser seres hablantes y sensibles”*.³³ La arquitectura forma parte del mundo cultural el mundo material, sí, pero también forma parte del mundo del sentido, el cual es el mundo simbólico.

De este modo, el mundo en el que estamos situados, es *“un mundo que no está hecho de una vez y para siempre, sino que está esperando constantemente volver a ser hecho. En otras palabras, veremos al mundo con la significación suspendida y en espera de nuevo sentido”*.³⁴ Por ello es que, estas características que estamos describiendo, en algún momento, pueden y lo harán, cambiarán, el mundo no esta terminado ni determinado, no podemos definirlo ni describirlo en su totalidad, por ello, hacemos una interpretación de éste apoyados en estas miradas, hemos hecho una construcción que nos apoye en la investigación.

31 Muxí, p. 15.

32 Muxí, p. 23.

33 Lewkowicz y Sztulwark, p. 86.

34 Lewkowicz y Sztulwark, p. 87.

La arquitectura es un quehacer que pertenece a la cultura al ser una manifestación de la misma, que tiene que ver con las condiciones productivas de una estructura social. Norberto Chaves nos dice que la “*Arquitectura es un campo de la cultura, definible como creación de sentido cultural del espacio habitable. O sea, uno de los campos de aplicación del diseño, que, a su vez, no es un campo de la cultura sino una fase del proceso de producción material*”.³⁵

Para entender por qué la arquitectura es un campo de la cultura y el diseño no lo es, se requiere, entonces, aproximarnos a qué entendemos por campo. De acuerdo a Pierre Bourdieu los campos son “*espacios estructurados de posiciones (o de puestos) cuyas propiedades dependen de su posición en dichos espacios y pueden analizarse en forma independiente de las características de sus ocupantes (en parte determinados por ellas)*”,³⁶ es decir, son espacios que están constituidos con sus instituciones específicas y leyes de funcionamiento propias.

Bourdieu explica que un campo es definible cuando, precisamente, se determina lo que está en juego y sus intereses específicos, que no son comparables a los que existen en otros campos, que son percibidos y entendidos por aquel agente que se construyó para entrar en ese campo. En otras palabras, es necesariamente indispensable, primero, que haya algo en juego, es decir, que haya un objetivo que lograr, segundo, que haya gente dispuesta a jugar, o sea, gente que quiera llegar a ese objetivo o a ese algo y que, finalmente, estas personas estén dotadas de “*los habitus que implican el conocimiento y reconocimiento de las leyes inmanentes al juego, de lo que está en juego*”.³⁷

35

Podemos entender lo anterior especificando que, un campo se compone por ciertos agentes, características específicas y reglas, es decir, está constituido por agentes productores, distribuidores y consumidores, para obtener o alcanzar aquello que está en juego, o más bien, para obtener y lograr la legitimidad de aquello que lo define, en palabras de Bourdieu, de su capital y de su habitus. Así, por campo de la cultura, entendemos que, es un sistema de posiciones y relaciones, conexiones entre estas posiciones dentro de lo cultural, es decir, dentro del conjunto de las manifestaciones humanas. La arquitectura como un campo de cultura, implica que cada extensión de la experiencia de lo social establece, a través de una lógica indiscutible propia, la sistemática creación e inserción social de sus objetos.

En resumen, podemos decir que el mundo en el que estamos situados, es aquel que tenemos a nuestro alcance perceptivo, aquel en el que nos constituimos cómo lo que somos a través de las relaciones con las cosas, con otros seres y con nosotros mismos; el mundo no está terminado, está en constante construcción, por ello no podemos hablar de una totalidad. Como el mundo está en constante transformación, es complejo, podemos identificar algunas características

35 Norberto Chaves, “Arquitectura, Diseño y Arte” <https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_diseno_y_arte>.

36 Pierre Bourdieu, *Sociología y cultura* (México: Grijalbo, 1990), p. 135.

37 Bourdieu, p. 136. El habitus es entendido como un sistema de disposiciones que son adquiridas a través del aprendizaje, ya sea implícito o explícito, que genera estrategias objetivas conformes con los intereses objetivos del campo.

de éste, como sistema de concepciones e ideas sobre los fenómenos sionaturales en el que estamos situados, no tiene un centro organizador.

De este modo, con en este primer capítulo, podemos entender algunas de las características del mundo en el que estamos situados y cómo es que éstas, condicionan a la producción de la arquitectura, a los agentes que participan en ésta (nos referimos al arquitecto como uno de esos agentes), y claramente a quienes demandan su producción. Las dinámicas de flujo de la economía global producen ciudades capitalistas enfocadas en la producción y valoración excesiva de espacios comerciales, lugares para el consumo; se han favorecido los avances tecnológicos para otorgarle a una sociedad consumista, por un lado, los productos que “satisfacen sus necesidades”, y por el otro, una cantidad inmensurable de información; las tecnologías de la comunicación son un filtro de la experiencia sensorial, pero también de las relaciones interpersonales, de la socialización; el espacio y el tiempo ahora son virtuales y la velocidad es su característica.

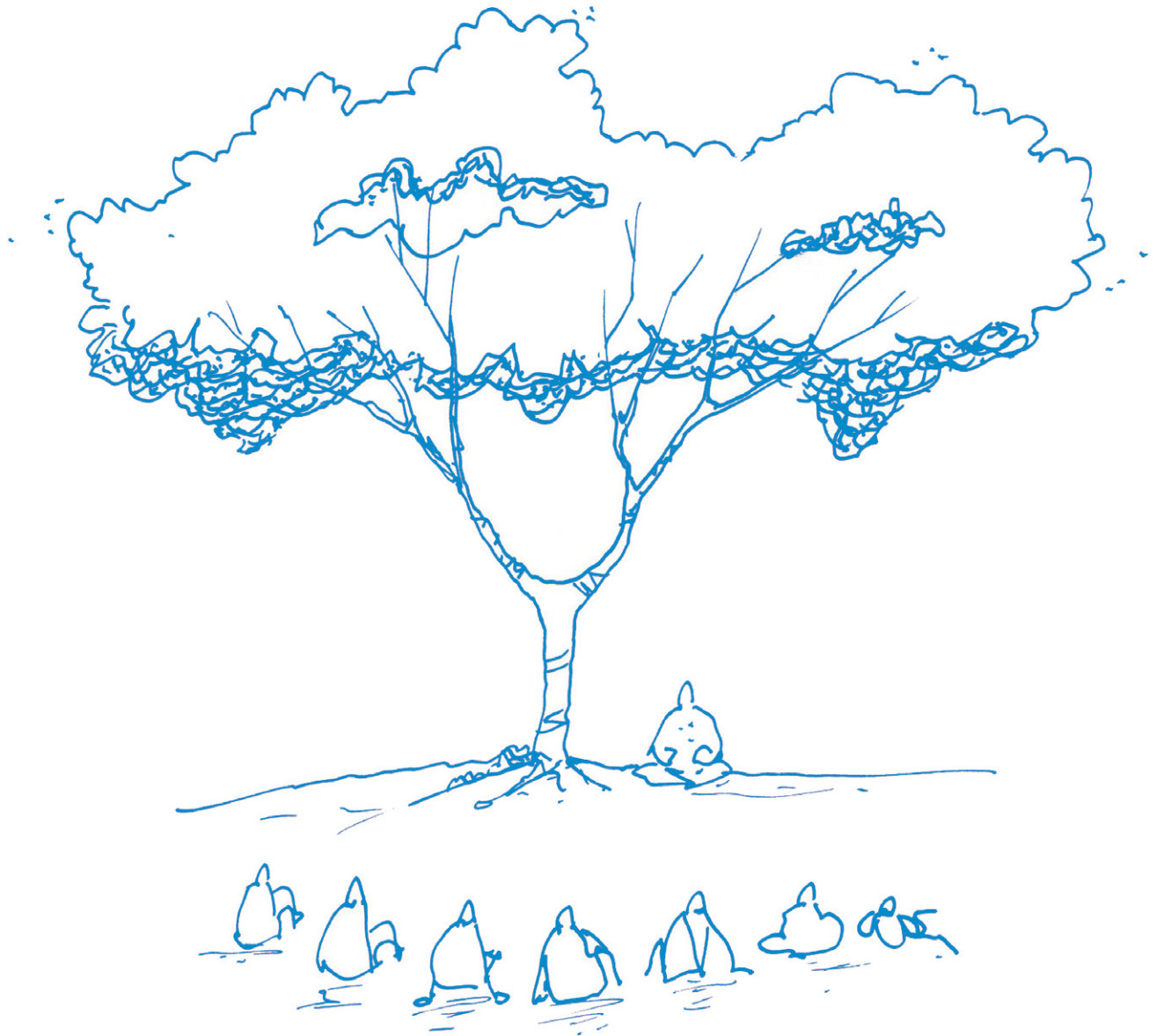
A partir de lo anterior, ya no podemos sostener que hay un desinterés del arquitecto por salir y dibujar, cabría la necesidad de preguntarnos, por ejemplo, ¿las características del mundo en la que se desarrolla la práctica que hemos descrito, nos condicionan o nos conducen hacia un aparente abandono de registrar gráficamente? el acceso al Internet parece compensar las dinámicas de una sociedad y una cultura de la imagen y de la inmediatez, simula ser un recurso que se considera indispensable en la producción, un medio, al igual que todos los instrumentos de comunicación, que ha modificado nuestra percepción del mundo; ¿podemos relacionar este posible abandono del registro gráfico con una limitación o pérdida en cuestión sensoriales al momento de proyectar?

Al momento de utilizar los instrumentos de comunicación, sean estos, el Internet y las cámaras fotográficas, supone la participación de solamente dos órganos perceptuales: la vista y el oído. ¿Qué supone, el registrar gráficamente con un dibujo y con una fotografía? ¿de qué modo, este registro, participa -sí es que participa- cuando proyectamos? Para atender estas cuestiones, es fundamental, entender qué es lo que hacemos los arquitectos, y cómo hacemos aquello que decimos que hacemos, además, hacer una aproximación para describir que sucede, perceptivamente, cuando dibujamos y cuando tomamos una fotografía.

Referencias

- Abbagnano, Nicola, *Diccionario de Filosofía* (México: Fondo de Cultura Económica, 1998)
- Bauman, Zygmunt, *La cultura en el mundo de la modernidad líquida* (México: Fondo de Cultura Económica, 2013)
- Bourdieu, Pierre, *Sociología y cultura* (México: Grijalbo, 1990)
- Carr, Nicholas, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (Madrid: Taurus, 2010)
- Chaves, Norberto, “*Arquitectura, Diseño y Arte*” <https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_diseno_y_arte>
- Han, Byung-Chul, *La salvación de lo bello* (Barcelona: Herder, 2015)
- , *La sociedad del cansancio* (Barcelona: Herder, 2012)
- Koolhaas, Rem, *Acerca de la ciudad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)
- Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1999)
- Lewkowicz, Ignacio, “Suceso, situación, acontecimiento”, en *Seminarios, Contexto: compilación cátedras Manteola, Sztulwark, Turillo* (Buenos Aires: Nobuko, 2006)
- Lewkowicz, Ignacio, y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003)
- Llorca Abad, Germán, y Lorena Cano Orón, “Espacio y tiempo en el siglo XXI: velocidad, instantaneidad y su repercusión en la comunicación humana”, *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 6.1 (2015), 219–33
- Muxí, Zaida, *La arquitectura de la ciudad global* (Buenos Aires: Nobuko, 2009)
- Sassen, Saskia, *La ciudad global: emplazamiento estratégico, nueva frontera* (Barcelona: Manolo Laguillo, 2007)
- Sztulwark, Pablo, *Ficciones de lo habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2009)

2 El sentido del quehacer arquitectónico



39

*Ilustración 4. Construcción de un mundo de sentido.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

Debajo de la copa de un árbol, un señor mayor le cuenta historias a un grupo de jóvenes reunidos a su alrededor. Está transmitiendo una experiencia, esta iniciando a los jóvenes en algún arte. Ahora bien, ese árbol, esa tierra y esa sombra, en tanto que objetos, pertenecen a la geografía, a la naturaleza, a la física, a la botánica. Pero no es por su condición de objeto que podamos circunscribir su cualidad de objetos arquitectónicos. Más bien, son ese hombre y esos muchachos bajo la sombra, los que transforman la unidad aire y sombra en aula.¹

Lewkowicz y Sztulwark

En este segundo capítulo, abordaremos sobre el sentido del quehacer arquitectónico, es decir, cómo entendemos la arquitectura y la intencionalidad de su producción, la que nosotros identificamos como lo habitar, la construcción de un mundo de sentido. Describiremos un esquema de los procesos de producción arquitectónica y con ello, identificaremos cuál es la labor del arquitecto, específicamente, la que realiza al proyectar. Y, finalmente, describiremos aquello que sucede dentro del proceso de diseño, su producto resultante: el proyecto, y el por qué es necesario hacer un proyecto para la construcción de un mundo de sentido.

41

1 Ignacio Lewkowicz y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003), p. 57.

2.1 Reflexiones sobre lo arquitectónico

Partimos del punto que previamente habíamos abordado, la arquitectura, como un campo de la cultura, en ese aspecto, Norberto Chaves nos dice, que se diferencia “*por su modo de manifestarse en la vida social, su modo de producción, distribución y consumo. Incluye, por lo tanto, las reglas y métodos productivos, los medios de transmisión y recepción, y los códigos de interpretación y uso*”.² Esto está en relación con la división del trabajo, la organización social y territorial y de la ciudad, relaciones de carácter cultural como son las históricas, económicas, políticas, antropológicas, tecnológicas e incluso psicológicas, y tiene su propio proceso de producción que es necesario de la estructura socioeconómica.

Si bien, pareciera surgir la tentación por definir qué es la arquitectura, el tratar de hacerlo no es menester de este trabajo, como tampoco lo es entrar en esta discusión, ya que consideramos que el tratar definirla, es reducir uno de los conceptos complejos que sobrepasan el ámbito de la propia palabra. Concordamos con lo dicho por Carlos Mijares: “*la arquitectura es una creación humana tan compleja, tan rica y tan peculiar que hemos acabado por vivir en ella*”.³ En lo que nos enfocaremos, será en lo que hacen los arquitectos, sin embargo para ello, deberemos de acercarnos a diferentes posturas que algunos personajes tienen sobre la arquitectura, de este modo, el interés está en describir la experiencia del espacio, en cuál es la labor del arquitecto y por qué podemos adjetivar como arquitectónico al proceso de diseño involucrado en la producción de lo arquitectónico.

43

A entender de Mijares Bracho la verdadera misión de la arquitectura, radica en proporcionar los espacios que de alguna manera enaltezcan la vida de quien en ella habita, se busca un vivir mejor, es decir, la arquitectura proporciona alternativas o posibilidades que se convierten en un acontecimiento que, indudablemente, será experimentado, es un acto que sucede de algo que no estaba predefinido con anterioridad, sino que, emerge al momento de ser experimentado.

Para Mijares, una cualidad de la arquitectura, es la de crear ambiente en los que se pueda transitar, pasear y pasar, es decir, lugares en los que las personas sientan la sensación de agrado al estar en ellos, pero, sobre todo, que deseen demorarse en ellos, podemos decir, en los que entre en estado de contemplación, y no en sentido de apreciación visual, sino, corporal, es más, espacio temporal con nuestro cuerpo, ya que al deambular transcurre un lapso de tiempo.

En el sentido que Peter Zumthor entiende estas demoras y tránsitos en las vivencias de lo arquitectónico, es lo que él denomina como atmósfera, entendida como una calidad propiamente arquitectónica, esto es, que significa para el humano, para quien habita estos espacios, y que,

2 Norberto Chaves, “Arquitectura y diseño: fronteras y solapamientos”, 2011 <https://norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_y_diseno_fronteras_y_solapamientos>.

3 Carlos Mijares, *Tránsitos y demoras. Esbozos sobre el quehacer arquitectónico* (Chihuahua: ISAD, 2002), p. 17.

además, supone que las cosas tienen su lugar y forma adecuada. En esta atmósfera se nos conmueve, Zumthor la describe del siguiente modo:

*Ahora bien, ¿qué me ha conmovido allí? Todo, todas las cosas, la gente, el aire, los ruidos, los colores, las presencias materiales, las texturas y también las formas. Formas que puedo entender. Formas que puedo intentar leer. Formas que encuentro bellas. ¿Y qué más me ha conmovido? Mi propio estado de ánimo, mis sentimientos, mis expectativas cuando estaba sentado allí.*⁴

En esta atmósfera siempre están presentes las personas, los habitantes de los espacios, pero también todo aquello que conforma parte del sistema del mundo material, e inmaterial, participan tanto los objetos materiales como las cosas inmateriales, nuestros sentimientos y emociones, que somos nosotros mismos, deben ser capaces de presentarse huellas de la vida humana.

Una conciencia de la vida humana que se lleva a cabo en los lugares o espacialidades que se denominan como arquitectura, es esencial en el pensamiento de Zumthor, pero, además, en un sentido melancólico, ésta debe registrar el transcurso del tiempo, nos dice que si el cuerpo de la arquitectura es lo adecuadamente sensible, es capaz de desarrollar cualidades que garanticen su historia en relación con quien la percibe, quedan, de esta manera, en un segundo plano, tanto los valores estéticos como los prácticos de la arquitectura.

44

De acuerdo a Lewkowicz y Sztulwark, la arquitectura es la acción de humanizar el espacio, y cuando se sugiere que se humaniza el espacio, se apunta a que esta humanización, es una apropiación del mismo, una apropiación, sí, en cuanto a la determinación espacial, es decir, en cuanto a lo medible y lo palpable, sea así, determinada en sus límites por medio de los instrumentos que construyen la forma. Estos instrumentos, que Mijares identifica como las plataformas, las cubiertas, los muros y las columnas, son con los cuales se establece el orden y la escala, pero sobre todo, cuando se habla de una apropiación, se refiere al sentido, hablamos de esta manera del campo de las significaciones, de la significación del espacio, que le incorpora a esta práctica un sentido arquitectónico.

Siguiendo con lo planteado por Sztulwark y Lewkowicz, la arquitectura es entendida como “*el medio por el cual el hombre prepara el ambiente para convertirlo en un mundo – en un mundo habitable, un mundo humanizado, es decir, un mundo de sentido*”,⁵ esto es, el campo de actuación de la arquitectura es el sentido, constituir un mundo de sentido. El mundo de sentido es entendido por las dos acepciones de la palabra, por un lado, se refiere, como ya lo hemos planteado, al campo de las significaciones, y por el otro, al campo de las sensaciones, de la percepción.

4 Peter Zumthor, *Atmósferas. Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor* (Barcelona: Gustavo Gili, 2006), p. 17.

5 Lewkowicz y Sztulwark, p. 52.

Entonces, cuando decimos que la arquitectura prepara al ambiente para construirlo en un mundo de sentido, primeramente nos referimos a que esta construcción es por parte de quien la habita, y en segundo lugar, por sentido, hablamos de las significaciones, de aquello a lo que le damos sentido y, también señalamos hacia las sensaciones y percepciones, así, la arquitectura pertenece a un mundo simbólico al cual pertenecemos los humanos, un mundo, que está constantemente en espera de ser hecho de nuevo.

Recordemos una vez más que, la apropiación del espacio, que por el momento llamaremos como su intencionalidad: *el habitar*, es lo que lo dota de un sentido arquitectónico, siendo ésta, su cualidad inherente. Como bien señala el Dr. Miguel Hierro, “*la forma en que comúnmente se asocia el habitar con la arquitectura, es a través de la habitabilidad, o de otra manera, al asociar la arquitectura con la “calidad de vida”, ésta se considera como determinante de la habitabilidad*”.⁶ Sin embargo, la habitabilidad no es el destino de lo arquitectónico, y tampoco es un propiedad innata de los hechos construidos, de este modo, lo habitable o inhabitable de un objeto arquitectónico, es decir, el valor positivo o negativo, no pertenece al objeto propiamente, esto es así, por que la habitabilidad es más bien, la correspondencia entre un acuerdo cultural y los modos de habitar, es una atribución, de carácter subjetiva, que les otorgamos.

Hierro considera que hay una serie de relaciones que se establecen entre la arquitectura y el habitar, que estas surgen al distinguir que, la práctica del habitar formaliza una manifestación, una expresión concreta, en la que una lleva consigo a la otra. En otras palabras, la experiencia del habitar es la que produce, en nosotros, que podamos definir, de acuerdo a nuestra percepción, para nosotros mismos que es habitable o que no, es decir, la habitabilidad es una cuestión subjetiva, por lo cual, no puede ser considerada una cualidad inherente al hecho arquitectónico, es entonces, perteneciente al habitador y a su relación perceptual con su entorno y a su sentido.

La pertenencia al mundo de los sentidos se da desde un punto que se considera problemático básico de la cultura, es decir, en un desacople o desarticulación entre lo real y lo simbólico, el cual es permanente, y es, en ese punto, donde el arquitecto “*ha de implantar un objeto [que llamamos hecho arquitectónico] que llene de conexiones de sentido lo que hay, lo que se siente y lo que significa*”,⁷ es decir, es un punto de indeterminación desde el cual el arquitecto mira el mundo, pero, con la pertenencia al mundo de los sentidos, en donde se constituye un hecho arquitectónico.

La arquitectura como una manifestación cultural, como un campo de la cultura que deriva de la intencionalidad de su producción, tanto por parte de sus habitantes como de quienes participan en su producción, exige la existencia de cierto proceso de producción, el cual

6 Miguel Hierro y Héctor García, *Lo arquitectónico desde un enfoque bio-psico-antropológico* (México: UNAM, 2012), p. 95.

7 Lewkowicz y Sztulwark, p. 86.

es resultado de las condiciones productivas de una estructura social, que está ligada, como hemos mencionado al principio de este subcapítulo, a la división de trabajo, la organización social, territorial y de la ciudad, esto es, que involucra relaciones históricas, políticas, económicas, antropológicas, psicológicas, tecnológicas y todos aquellos aspectos de carácter cultural que vimos previamente. Ahora parece preciso, indagar en la intencionalidad de la producción arquitectónica, así como en el proceso de su producción.

La intencionalidad de la producción de lo arquitectónico está definida por la demanda de ella, de la producción, Hierro nos dice que “*las acciones sociales en sus demandas, establecen y determinan a los objetos arquitectónicos y urbanos en su producción y en su consumo*”,⁸ estas acciones son diversas, reconocemos en ello que existen, por ejemplo, las que son resultado de decisiones políticas y urbanas, las que se inician por un flujo de capital, la que surgen de una especulación inmobiliaria, las de promoción publicitaria, las de autoproducción y las que son promovidas por el Estado u organizaciones, etc.. La intencionalidad de su producción es, por ejemplo, resultado de una especulación del mercado o de un interés sociopolítico entre muchos otros.

Con la idea anterior, la demanda de una especulación del mercado, es ésta en la que cierto agente -básicamente económico (hablamos de empresas o corporaciones vinculadas con el desarrollo de los mercados)-, intenta predecir el ganancia de una inversión a corto plazo, y de lo cual, pretende obtener una ventaja económica jugando con las expectativas de la sociedad, ésta práctica donde se alienta la demanda, significa una alza o baja de los precios, tal es el caso de la producción de vivienda en serie por parte de las constructoras.

46

Otra intencionalidad, que también está ligada al mercado y a lo sociocultural, es la producción de la arquitectura del espectáculo, a modo de ejemplo, tomaremos el que nos proporciona Sztulwark en su libro *Ficciones de lo habitar*, en la escena aparece, no una gran empresa, sino a un arquitecto y su cliente, el cliente demanda una vivienda, si embargo, cuando éste describe su demanda, no habla sobre sus prácticas vitales, las habituales, pero sí de una imagen, una imagen que posiblemente construyó como un anhelo por medio de una revista, de una película, de una propaganda, demanda entonces imagen y no vivienda, una imagen aspiracional de un modo de vida, que precisamente ha sido ideologizado e idealizado en una imagen. Un agente inmobiliario puede materializar esa imagen sin importar si es arquitecto o no, ya que la protagonista ahí es la imagen. Pero depende del arquitecto que el cliente que llega con una imagen, hable, sí de sus imágenes, pero también de sus prácticas, de su habitar, de ese modo, tanto cliente como arquitecto estarán en el terreno del sentido.⁹

8 Miguel Hierro y Héctor García, *Aproximación crítica a las ideas de la producción de lo arquitectónico* (México: UNAM, 2016), p. 64.

9 Pablo Sztulwark, *Ficciones de lo habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2009), pp. 91-93.

Distinguimos así, que el mercado es una realidad que condiciona en general, la producción arquitectónica, el cual no busca más que la producción de una mayor ganancia, Sin embargo, distinguimos también, que, como dice Hierro, “*el hecho de habitar -en cualquiera de sus manifestaciones- es necesariamente lo que precede a la existencia de todo proyecto y de toda construcción*”.¹⁰ En este sentido, toda edificación y sus procesos, y hablamos del proyecto también, proceden de una intención del habitar, aunque, la práctica proyectual sea sujeta o domada para servir al modelo económico.

Al entrar al tema del habitar, no pretendemos generar un debate sobre si le podemos adjetivar cualidades positivas o negativas -un buen o mal habitar- sino que, como ya vimos previamente, la habitabilidad o inhabitabilidad de un hecho arquitectónico, es una cuestión, en parte, subjetiva que está relacionada con un acuerdo cultural sobre los modos de habitar, por ello, lo que sí trataremos de hacer, es construir una descripción de lo que entendemos por habitar, de modo que nos sea operativo para conectar las ideas previamente mencionadas con las que desarrollaremos sobre los procesos de producción y de diseño de lo arquitectónico.

Para Pablo Sztulwark, al hablar sobre lo habitar, inevitablemente estaremos frente a una cualidad que se localiza indudablemente en la construcción de un mundo de sentido, es decir, en la ocupación de un territorio, y nos dice que “*la ocupación material y simbólica de un espacio puede ser concebida como la lucha por el poder de asignar sentidos (palabras y discursos) a las cosas y objetos materiales*”,¹¹ o sea, esta ocupación se teje entre la apropiación y re-apropiación del espacio. Este entretejido entre la apropiación y re-apropiación es un proceso de producción, que se puede identificar como, ficcional, que compone o constituye modos de estar en el mundo, sin embargo, cabe recalcar que cuando se menciona ficcional, no se refiere a una mentira o a un engaño, sino que son medios en los que se desarrolla la vida, son construcciones sociales de nuestra propia realidad, ya que ninguna es lo real del mundo, y no son únicas.

Sobre esta constitución de modos de estar en el mundo, inmediatamente se refiere al fenómeno existencial, Martin Heidegger, filósofo alemán, desarrolló el concepto de habitar, éste comprende el todo del ser “*estar siendo*”, es decir, ser mientras somos seres vivos y seres mortales en este mundo. Heidegger nos dice que “*al habitar llegamos, así parece solamente por medio del construir*”,¹² aquí creemos que, no se refiere solamente a la acción de edificar, sino de construirse como ser humano en relación con otros seres, en relación con el mundo, esto incluye el entorno construido y constituido por objetos.

De acuerdo a Heidegger, el habitar, el residir, el cuidar, el erigir edificios, el construir, son actos del ser siendo y estando en el presente, es decir, quien se construye. En el sentido del habitar

10 Hierro y García, *Aproximación crítica a las ideas de la producción de lo arquitectónico*, p. 64.

11 Sztulwark, *Ficciones de lo habitar*, p. 31.

12 Martin Heidegger, “Construir, habitar, pensar”, *Fotocopioteca* (Cali, 2014), pp. 1–8 (p. 1).

o quien habita en el sentido de construir, es quien se está realizando en su ser interior, quien está desde su esencia, satisfecho consigo mismo.

El habitar de Heidegger se enfoca en el presente y en aquello que nos es familiar, como seres mortales moramos junto a las cosas, a lo divino, lo mortal, la tierra y el cielo, es decir, el morar junto a las cosas es la única manera como se lleva a cabo el habitar, el construirnos. El construir, en el sentido de levantar edificios, es respuesta material al habitar, estas “*cosas*” llamadas construcciones, son las que otorgan los espacios, entendidos por Heidegger, como aquello donde algo comienza a ser lo que es, esto es, donde comienza la esencia por así decirlo, es por ello que el construir una morada, es reflejo del habitar, de nosotros mismos, situados en el mundo. Nos dice Pallasmaa que el “*habitar forma parte de la propia esencia de nuestro ser y de nuestra identidad*”.¹³

Estos modos de estar en el mundo, modos de habitar “*podrían asumirse así, como la suma de experiencias del vivir interactuando con los objetos, como un fenómeno existencial*”,¹⁴ como previamente dijimos, están relacionados con acuerdos culturales, ya que están embebidos de una herencia cultural, de la cual surge su producción y manifestación en el mundo material en el que estamos situados, esto incluye, hechos arquitectónico, imágenes y objetos, es por esto que, se les denomina modos de habitar, haciendo hincapié en la complejidad de cada cultura y comunidad, que, por lo mismo, no hay dos iguales y sobre todo, dos iguales en las que sus manifestaciones físicas expresen un mismo modo de habitar.

48

El habitar, como apropiación del espacio para expresar los modos de estar y ser en el mundo, como “*una apropiación del mundo, una posición para instalar y regular el mundo... esa apropiación -hacerlo propio y apropiado, es decir, no ajeno ni inadecuado- la llamaremos estrategia*”,¹⁵ y cuando nos referimos a estrategia, lo hacemos en un sentido de construcción de una toma de posición, que no solo acontece en el plano material y concreto, sino, también en el intangible, tanto en el del espacio como en el del tiempo, esto es, sucede una domesticación del espacio como del tiempo, el habitar se extiende en el espacio y el tiempo.

Nos dice Doberti que “*estando en el espacio y transcurriendo en el tiempo es una condición inapelable de nosotros, como individuos o como pueblos, pero nunca podemos hacer esto de manera pasiva; inexorablemente interpretamos y modificamos las vivencias de estar y transcurrir*”,¹⁶ entonces, el habitar es una condición humana, por el hecho de que somos seres que interpretamos y actuamos sobre el estar siendo y el estar transcurriendo.

Habitamos el tiempo, un tiempo limitado, en tanto somos seres vivientes y mortales, sin embargo, no es medible, ya que no podemos darle una duración, Sztulwark hace una diferenciación

13 Juhani Pallasmaa, *Habitar* (Barcelona: Gustavo Gili, 2016), p. 8.

14 Hierro y García, *Lo arquitectónico desde un enfoque bio-psico-antropológico*, p. 110.

15 Roberto Doberti, *Habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2011), p. 150.

16 Doberti, p. 84.

entre lo medible del tiempo con lo que no lo es, y nos dice: “*Vamos a denominar duración... a aquello del tiempo que puede ser medible, y denominaremos temporalidad a todas las dinámicas que, como tales, no pueden ser medibles sino interpretables o habitables*”.¹⁷ Entendamos así, por temporalidad, el modo de habitar, de manera propia, el modo de estar en el tiempo.

El habitar entonces no se puede referir la duración de su experiencia, a la duración de la apropiación del espacio, sino, a estar en el tiempo, no es medible o cuantificable. Sztulwark define lo mismo para el espacio, el espacio en el plano material, físico como lo es el entorno, posee una dimensión objetiva que es posible ser medida y determinada, “*la espacialidad, en cambio, es el resultado del acto subjetivo de habitar y nominar el espacio... se refiere a una constitución de sentido a partir del habitar que excede totalmente al espacio como mensurable y objetivo*”.¹⁸ Para ejemplificar lo anterior, Sztulwark nos pide que consideremos un espacio objetivamente medible que puede ser igual aquí o en cualquier parte del mundo, pero el cual, al momento de denominarlo, por ejemplo, “*aula*”, no será igual a ningún otro espacio con las mismas características, ya que al momento de nombrarlo se abre la dimensión del habitar, ya que hemos de significarlo al momento de nombrarlo, y esto también es singular, tan singular como la cultura y las prácticas en las que se desarrolla.

En este sentido, el habitar y el hablar conviven de manera estrecha desde hace miles de años, Doberti nos dice que “*la palabra no es solo la asignación del nombre a las cosas presentes, vivible, palpables, sino el instrumento de la evocación, un medio por el cual las cosas ausentes pueden se aludidas, imaginadas o convocadas*”,¹⁹ de esta manera, es que se constituye el campo de la significación, tanto en la espacialidad de las formas como en la sonoridad de las palabras, este campo, como hemos visto, debe ser socializado, es decir, entrar en un acuerdo cultural para que sea operativo.

Esta socialización de la significación, generalmente se da de forma innata, tanto la de la espacialidad como la de la sonoridad, ya que nacemos limitados en ciertos modos específicos del hablar y del habitar, esta posibilidad, delimitada de nuestra comunicación verbal, es la que posibilita y delimita también, los acuerdos sociales de comportamiento. En el momento en que nacemos se nos son impuestos el modo de hablar y el modo de habitar.

Finalmente, a modo de cerrar este tema sobre el sentido del quehacer arquitectónico, continuemos con la cita que abre este segundo capítulo, ya citamos la interpretación que dan Lewkowicz y Sztulwark sobre la escena relatada por Louis I. Kahn sobre como surgieron las escuelas, se nos plantea que debajo de la copa de un árbol, un hombre adulto instruye a un grupo de jóvenes en algo, cualquier cosas, eso no es importante, sino la apropiación que surge

17 Pablo Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual* (Buenos Aires: Nobuko, 2015), p. 82.

18 Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual*, p. 82.

19 Doberti, p. 37.

del espacio debajo del árbol. Esa apropiación del espacio es lo que lo construye y significa como un aula, sin embargo, nos dicen:

No hay aula en la naturaleza ni en la física, tampoco en la geografía o en la botánica. Lo que convierte al árbol en objeto arquitectónico no es su carácter de cosa entre las cosas, sino su estar tomado por una apropiación arquitectónica de ese espacio. Entonces, esta operación de conversión arquitectónica no es un dato del objeto sino de la operación de apropiación. En síntesis, ni la codificación técnica ni la codificación artística permiten capturar esa dimensión arquitectónica que hace que ese árbol pertenezca a la Arquitectura. Ese árbol ya no pertenece a la naturaleza, ese árbol pertenece a la Arquitectura por que el acto humano de la transmisión lo ha constituido en un espacio apto para la transmisión de una experiencia. Tal vez llamar árbol a ese aula sea un abuso de lenguaje.²⁰

Debajo de esa copa, no se genera solamente un espacio físico y mensurable, objetivo, sino que existe una posibilidad de construcción de un mundo de sentido, esta construcción de sentido es dada por quien habita, por quien la apropia, por quien lo significa, no está en el objeto, sino en la apropiación, sin embargo, esta apropiación está delimitada por la condición sociocultural a la que se pertenece. La habitabilidad de la sombra debajo del árbol no es inherente al objeto, sino al habitador que decide qué habitar, cómo habitarlo, cuánto habitarlo, es él quien lo dota de espacialidad y temporalidad, de acuerdo a su modo de habitar, el cual, está sesgado por la cultura a la que pertenece. Este habitar es lo que entendemos que es el sentido de lo arquitectónico, la intencionalidad de su producción.

50

2.2 Sobre los procesos productivos de lo arquitectónico

Todo hecho arquitectónico es producto de un proceso de producción que resulta de una demanda, es decir, de una solicitud para originar un espacio-forma arquitectónico que no existe, este proceso se establece dentro condiciones sociales, culturales, políticas, económicas, tecnológicas, etc. El término *Proceso* se refiere de un modo general a la acción de ir hacia delante, proviene del vocablo latino *processus*, de procederé, que viene de *pro* (para adelante) y *cere* (caer, caminar), lo cual significa progreso, avance, marchar, ir adelante, ir hacia un fin determinado, en ese sentido es una manera de hacer las cosas.

El proceso productivo de lo arquitectónico es un proceso porque es una planeación que tiene que ver con las sucesiones de momentos en donde hay una secuencia lógica en la producción de un hecho habitable. El proceso productivo arquitectónico, a nuestro parecer, *no es industrial*, ya que no se hace en serie como los objetos industriales, ya que al tratar sobre el habitar, tiene que volver a ser hecho cada vez. Si bien, recalamos que hay procesos productivos que no integran alguna relación con los habitantes como los que mencionamos brevemente en el apartado anterior, también subrayamos que existen procesos que sí la integran y que tienen un diálogo con los habitantes, como lo es, el caso del diseño participativo.

Para ilustrar la diversidad de procesos productivos, tomemos de ejemplo, la clasificación que la Mtra. Isabel Briuolo hace sobre los procesos de producción de la vivienda: 1) Por encargo: procesos para autosuministrar un valor de uso; 2) Promocional Privado Capitalista: acumulación del capital; 3) Producción Oficial Desvalorizada: acumulación del capital social o de acciones de legitimación del Estado; 4) Autoconstrucción: la autoproducción para suministrar un valor de uso; y 5) Autogestión: proceso grupal para autosuministrar un valor de uso.²¹ Estos procesos se diferencian entre sí, de acuerdo al motor de producción, sin embargo, como ya lo hemos mencionado, en todos ellos, el habitar es su intencionalidad.

Para puntualizar el proceso de producción de lo arquitectónico, nos remitiremos al esquema del Dr. Miguel Hierro, por que creemos que es un esquema bastante completo, que describe el desarrollo y ejecución lógica de la producción arquitectónica a través de las cuatro fases que él identifica:²² La fase *promocional*, la fase *proyectual* o de *proceso de diseño*, la fase de *materialización* y la fase final de *consumo*, en esta ultima se llevan acabo las acciones de relativas a la apropiación y significación del objeto producido. Briuolo complementa este esquema con una fase más: la fase de *circulación*,²³ que es realizada por los agentes de ventas y ésta quedaría inserta entre las fases de materialización y de consumo.

21 Isabel Briuolo, "Tesis de Maestría: El uso del espacio de la vivienda popular en la Ciudad de México. Una reflexión analítica" (UNAM, 1988), p. 64.

22 Miguel Hierro, "Tesis de Maestría: Experiencia del diseño" (UNAM, 1997), p. 94.

23 Briuolo, p. 60.

La fase promocional, es aquella en la cual un agente decide que se va a producir, hay una intención o motor, ya sea político o social, aquí acotamos que, esta fase es la que determina las diversas intencionalidades de producción, ya sean estas, como dijimos previamente y por citar algunas: especulativas, espectáculo o habitar, es decir, hay una demanda de producción de un hecho arquitectónico, aquí se definen las características de éste, el producto de esta primera fase es la demanda arquitectónica.

La fase proyectual o proceso de diseño, es la referente a la planeación donde se anticipa y prefigura aquello que se va a producir, se prefiguran las características del hecho arquitectónico en función de una intencionalidad del habitar, en esta fase se obtiene un proyecto que será comunicado a los agentes de la siguiente fase.

La fase de materialización es la edificación de ese proyecto, es la fase en donde se seleccionan los procedimientos y técnicas para construirlo físicamente, depende del orden social del trabajo para definir que actores participan en la edificación, el producto de esta fase es lo edificado, lo construido, el objeto.

Entre la fase de materialización y la de consumo, hay una fase de circulación, esto es, el proceso económico que va desde el fin de la fase de materialización hasta el inicio del consumo, es donde hay una incorporación del hecho arquitectónico al mercado, sin embargo, aunque en varios procesos no haya intención de introducirlo al mercado, si hay una intención de autosuministrar un valor de uso, por ello, está presente esta fase en el proceso que describimos.

52

Y, finalmente, la fase de consumo es lo relativo al proceso de apropiación del hecho construido, es decir, a la relación entre el habitador y lo habitado, lo cual es el propósito de la producción. El proceso de producción de lo arquitectónico es entonces, un ciclo productivo completo en el que participan cierto número de agentes, de modo esquemático, podemos decir que existen entonces, los agentes que lo producen o financian, los agentes que lo diseñan, los agentes que lo materializan o edifican, los agentes especializados en el proceso de circulación y los agentes que lo consumen una vez que se ha realizado la materialización.

Señalemos también, que, de acuerdo a la división social del trabajo, la actividad de alguno de los agentes puede coincidir en una, dos o más de las fases productivas, claro ejemplo, es la actividad del arquitecto, éste puede ser quien la produzca, diseñe y consuma; quien la diseñe; quien la produzca, o puede darse el caso, como en la autoconstrucción, que, quien la produce es quien participa en todas las fases.

Esquema del proceso de producción de lo arquitectónico (Hierro + Briuolo):

Fase Promocional: (que da origen al diseño)

Demanda Productiva.

Fase Proyectual / Proceso de Diseño:

Prefiguración.

Fase de Materialización:

Organización y Realización del Proceso Edificatorio.

Fase de Circulación:

Autosuministro de un valor de uso, autosuministro mediado (político),
mercado libre y/o asignación mercantil.

Fase de Consumo:

Proceso de apropiación.

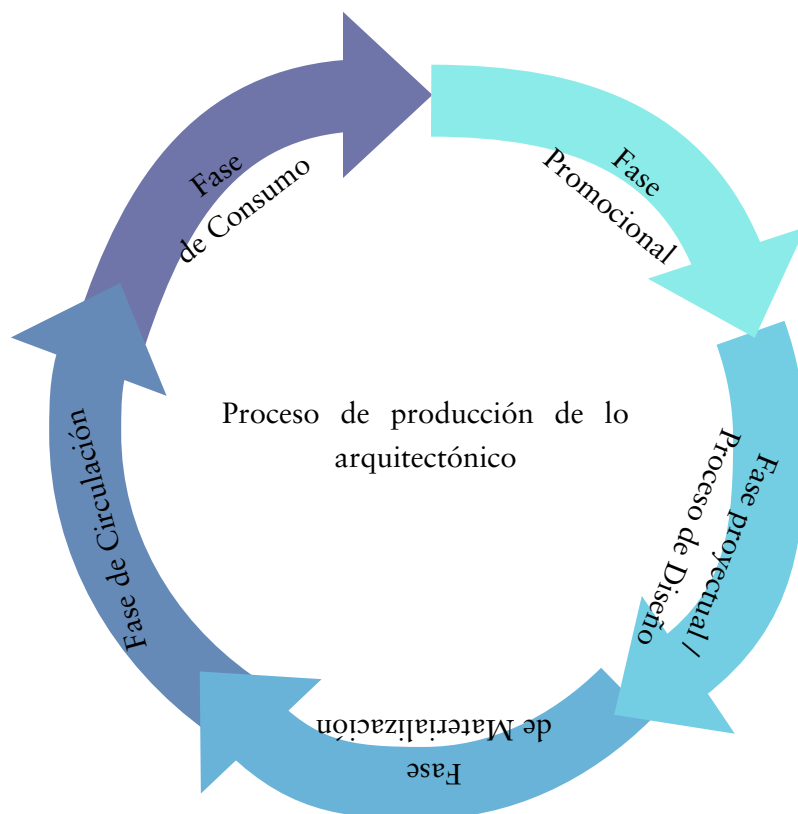


Ilustración 5. Esquema del proceso de producción de lo arquitectónico a partir del trabajo de Miguel Hierro e Isabel Briuolo.

2.3 El proceso de diseño arquitectónico

Para entender a que nos referimos por diseño, conviene hacer una revisión del término, desde su etimología, éste viene del italiano, pero en español tenemos la palabra *designio*, cuyo origen es el verbo latino *designare* (diseñar), compuesta por *de-* y *signare*, supone dar nombre o signo a algo; *designare* deriva de *signum* (señal, símbolo), y significa marcar con un signo, dar signo o representar simbólicamente algo con signos, se dice que, posiblemente, de ahí es que también haya pasado al valor de indicar y designar, pero en italiano dio lugar al verbo *disegnare*, que se especializó en la idea de dibujar (representar una cosa con trazos o signos gráficos). De ahí que, el préstamo “*diseño*” del italiano, en principio signifique dibujo esquemático de algo, mientras que en castellano *designar* significa dar a algo un nombre o destinarlo a un fin, en las demás lenguas romances *designium* ha quedado con el valor de diseño, bosquejo o dibujo, como en el francés *dessin*, y en el portugués, el término *desenho*.

Norberto Chaves se refiere al diseño desde la realidad material, identificando así su naturaleza de práctica productiva, entonces, entendemos el diseño, ante todo, como una forma de trabajo, por lo tanto, como una práctica productiva que se ajusta a las condiciones materiales de su ejercicio: los requerimientos, los recursos tecnológicos, las condiciones económicas y el contexto cultural. En este orden de ideas, si alguno de estos cambia, la práctica productiva también lo hace.

54

De acuerdo a Chaves, la arquitectura como campo de la cultura, es uno de los campos de aplicación del diseño, y éste es una fase perteneciente a los procesos de producción, de los procesos de producción material. En cambio, el diseño no se considera como un campo de la cultura, ya que éste interviene en cualquier campo de la cultura, es más bien, una práctica, que Chaves reconoce como específica y heterónoma: “*Es específica pues no es sustituible por ninguna otra forma de trabajo: ocupa un lugar preciso e indelegable en los procesos productivos. Y es heterónoma pues sus procesos internos están dictados desde fuera de ella: carece de autonomía*”.²⁴

En las últimas décadas del siglo XX, el diseño comienza a adaptar su proceso de acuerdo al grado de complejidad de cada campo en el que actúa, esto es, el diseño acontece de un proceso productivo específico, con sus reglas de acuerdo a cada campo, en ese sentido, el diseño es entendido como una práctica del proceso productivo, que se encuentra, como dice Chaves, al servicio de los diversos campos de la cultura, por ello el diseño no es un campo, dicho de otra manera, el diseño es la lógica de cada proceso de prefiguración de un producto, que se encuentra dentro de un proceso productivo en el que se definen todas las características del producto, su forma de producción, distribución y consumo.

24 Chaves.

De esta forma, se la identifica como una práctica de carácter universal, ya que es inherente a los procesos productivos, sin embargo, carece de leyes propias, por ello no es un campo de la cultura, por que obedece las condicionantes de cada campo en el que actúa. Hay que distinguir que existen diferentes tipos de diseño, los cuales comparten la anticipación de las características de aquello que se va producir, pero que la especificidad de aquello a producir, el modo de producir y su consumo, es lo que los adjetiva.

El proceso de diseño arquitectónico corresponde a la fase productiva en la que se configura y se propone la condición formal de los ambientes con los que se caracteriza un modo de habitar, es decir, de la creación de sentido del espacio. Todo proceso de diseño es una necesidad del proceso de producción porque es donde se prefigura aquello que se va a producir, y debe hacerse cada vez, ya que responde a los modos del habitar, y como hemos mencionado, hay muchos modos de habitar y éstos no son permanentes, de igual modo, tampoco lo son las condicionantes sociales, políticas, económicas y tecnológicas.

De acuerdo al Dr. Miguel Hierro, de la experiencia del habitar, en su manifestación formal es lo que susceptible a ser diseñado, ya que ni la habitabilidad, ni la espacialidad, al ser de carácter perceptivo, pueden ser cualidades inherentes, propias de los hechos construidos, es decir, al ser éstas de carácter perceptivo, son, por lo tanto, subjetivas, pertenecientes al habitador sobre la manifestación formal del habitar, de esta manera, no pueden ser diseñadas por que no son universales, no están determinadas y no son permanentes.

55

En cambio, lo que, si es susceptible a ser diseñado, y que, esto como cualidad, dota a un hecho construido de aquello que llama lo arquitectónico, son “*las características formales y expresivas de los modos de habitar, en cuya propuesta solo se actúa en los aspectos que tiene que ver con la percepción de la formalidad del objeto*”.²⁵ Es decir, el proceso de diseño arquitectónico, por un lado, está relacionado con la producción del hábitat humano, con lo material, y por el otro, está relacionado a los aspectos perceptivos estéticos, por lo tanto subjetivos, de los hechos arquitectónicos que son resultado de su proceso.

En este momento nos referiremos a dos esquemas del proceso de diseño, uno propuesto por Miguel Hierro y otro por Roberto Doberti, ambos nos hablan de un proceso que va sucediendo en momentos, en etapas progresivas y en el que se van obteniendo productos parciales en los que se establecen relaciones entre estos. Estos esquemas no son el proceso de diseño, sino que, son propuestas estructurales que identifican lo que sucede dentro de él.

El proceso de diseño arquitectónico descrito por Miguel Hierro²⁶ se conforma de cuatro estadios, se lo considera así porque es una misma cosa que va precisando sus características a lo largo de éste, es decir, cada estadio se transforma al siguiente: el primero es el estadio

25 Hierro y García, *Lo arquitectónico desde un enfoque bio-psico-antropológico*, p. 96.

26 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Miguel Hierro, para poder describir su esquema del proceso de diseño arquitectónico. Véase, Miguel Hierro, “Tesis de Maestría: Experiencia del diseño” (UNAM, 1997), pp. 140–46.

de *definición de la demanda arquitectónica*, el segundo es el estadio de *conceptualización*, el tercero es el estadio de *esquematación* y el cuarto es el estadio de *comunicación*.

Si queremos mirar este esquema a modo de un gráfico, sería una línea continua, progresiva de un estadio a otro, sin embargo, en caso de ser necesario, se puede volver hacia atrás, no para comenzar de nuevo, sino para partir desde otra propuesta que elabore los requerimientos.

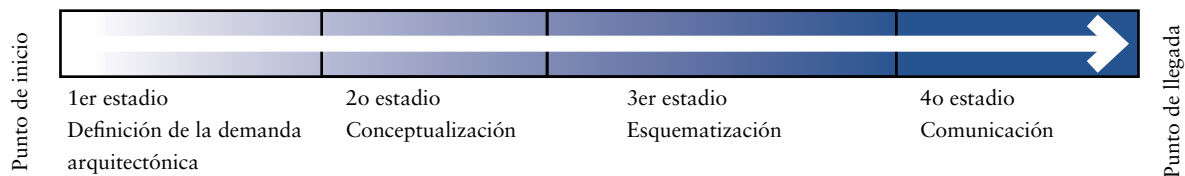


Ilustración 6. Esquema del proceso de diseño a partir del trabajo de Miguel Hierro.

A continuación, se hace una descripción de cada uno de los estadios para comprender qué es lo que sucede dentro de este proceso. El estadio de definición de la demanda arquitectónica, es la traducción en términos arquitectónicos de la demanda productiva, esto es a través de la investigación, de un análisis cualitativo y un diagnóstico cuantitativo de los factores que participan en el problema, sean estos contextuales, físico-ambientales, económicos, históricos, técnicos, constructivos, etc. En este estadio se obtienen conclusiones de diseño que nos ayudan a fijar una postura sobre todo aquello que participa en el problema.

56

El estadio de conceptualización, es la primera visión integral del problema, es la interpretación arquitectónica de éste que origina la idea central -concepto- de la que se partirá y a la cual, las demás se subordinarán. En este estadio se transmiten y se plantean ideas subjetivas o *hipótesis*²⁷ de diseño que responden al concepto.

El estadio de esquematización, es en el que se recurre a imágenes para pensar alternativas, para plantear posibilidades que respondan a las hipótesis planteadas en el estadio de conceptualización, a través de la expresión gráfica se da el dialogo proyectual entre el diseñador con él mismo. Aquí se valoran y seleccionan diferentes alternativas de diseño, se va incorporando información a las alternativas, se comparan con las conclusiones de diseño que se obtuvieron en el primer estadio para seleccionar alguna que sea la más valorada, la cual deberá acercarse más éstas. El producto obtenido en este estadio, es el anteproyecto, que es el resultado de la depuración del partido arquitectónico por medio de filtros proyectuales que consisten en la experimentación y comprobación.

27 Aquí tratamos el término *hipótesis*, no en un sentido explicativo de la ciencias clásicas, sino, como lo explica Roberto Doberti: un sentido propositivo, es decir, "Las distintas aproximaciones al objeto final son hipótesis, en tanto que se trata de configuraciones que serán contrastadas, puestas a prueba, por muy diversos procedimientos y en distintas instancias. Cabe consignar, acentuando la idea, que el proyecto en tanto objeto final de este proceso es también hipotético, que la prefiguración de su fabricación y uso se verificará en momentos posteriores." (Roberto Doberti, *Espacialidades*, Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2008, pp. 218) Con lo anterior, entendemos que las hipótesis de diseño son configuraciones, y el proyectista trabaja con ellas, ya que no son certezas, sino que son propuestas que pueden ser refutadas y/o superadas una vez sean verificadas.

Y finalmente, el estadio de comunicación (consigo mismo, con el demandante, con los demás agentes partícipes), es la depuración y síntesis de la propuesta, del anteproyecto, hasta traducirla en un conjunto de instrucciones llamado Proyecto Ejecutivo, el cual, servirá para llevar a cabo la materialización del objeto prefigurado. La representación gráfica del proceso descrito por Miguel Hierro es la siguiente:

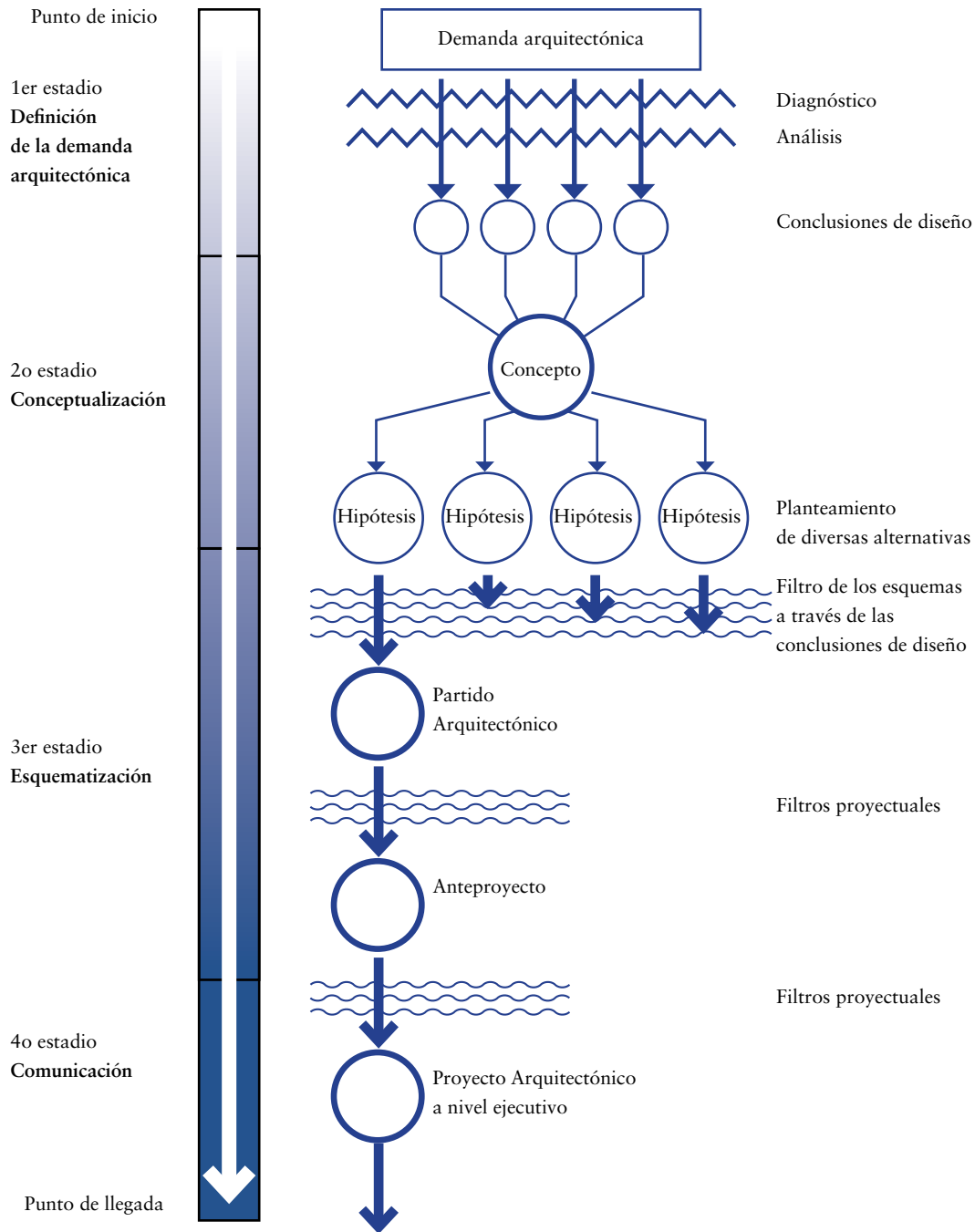


Ilustración 7. Representación gráfica del esquema del proceso de diseño a partir del trabajo de Miguel Hierro.

Roberto Doberti,²⁸ por su parte, define su esquema como una secuencia que presenta puntos de quiebre, al inicio del proceso se ubica la etapa definida como *programa* y al final la etapa llamada *proyecto*, los puntos intermedios o de quiebre son las etapas *partido* y *anteproyecto*.

La descripción que nos hace Doberti, es muy parecida a la propuesta de Hierro, se pasa de una etapa a otra, esto como resultado de una serie de operaciones en las que se ponen en relación ciertos elementos concretos y abstractos de aquello que se ha de proyectar, es decir, entran en contacto relaciones entre usos y técnicas con interpretaciones y aspectos teóricos, en palabras del arquitecto argentino:

Con ello queremos indicar que en el plano de la concreción de la forma será cuestión, valga el caso como ejemplo, de establecer las reglas generativas o compositivas que permiten definir dimensiones, materiales y calidades perceptuales específicas a una puerta o una ventana, mientras que en el plano de la forma abstracta se trata de reconocer y operar el campo de sentido que se establece por la presencia de la puerta o la ventana.²⁹

El esquema de Doberti parte de la primera etapa, un punto de inicio, llamada Programa, donde precisamente su producto es el reconocimiento del programa, es decir, de los requerimientos a partir de los que se planifican las operaciones destinadas a que éste tenga relación con aquello que se va proyectar con intención de ser materializado.

58

Para pasar del Programa a la etapa de Partido, se ponen en juego esquemas disposicionales con determinadas categorizaciones asociativas, es decir, se realizan esquemas que implican, por un lado, núcleos espaciales en su composición general, y por el otro, agrupaciones y deslindes que definen conceptualmente los sectores que han sido destinados para su disposición en el espacio. En otras palabras, hay una primera distribución espacial de las interpretaciones que se hagan del programa, de los sectores principales de éste, a través de esquemas generales, esto implica una interpretación teórica, una toma de postura, es la idea rectora, la primera imagen a determinar de aquello que se está proyectando.

Al momento en que se realiza la integración de configuraciones espaciales, o de la determinación de los espacios y formas arquitectónicas, con la organización de las estructuras lógicas de acuerdo a órdenes o niveles taxonómicos (constituciones que provienen de criterios teóricos interpretativos), de clasificación, sea esta integración de entidades espaciales -que pueden ser elaboradas y reelaboradas- producto de elementos espaciales como conexiones o espacios comprendidos dentro de los límites determinados de las estructuras, es cuando se ha pasado de la etapa de Partido a la de Anteproyecto.

28 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Roberto Doberti, para poder describir su esquema del proceso de diseño arquitectónico. Véase, Roberto Doberti, *Espacialidades* (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2008), pp. 218-222.

29 Doberti, *Espacialidades*, p. 220.

Y, finalmente, la etapa que lleva del Anteproyecto al Proyecto, o la culminación del proceso de diseño, supone, una vez más, una síntesis de elementos que se encuentran en los campos de la forma concreta y de la forma abstracta. En el primero tiene que ver con las especificaciones materiales o con la precisión de los componentes que permitan la correcta materialización y consumo -apropiación- del objeto arquitectónico proyectado. En el campo de lo abstracto o del sentido, se califica la calidad histórica o social de los componentes, esto es, se realiza una revisión en la que el proyectista se hace cargo de la diferencia de significación que cobra cada elemento, evitando que ésta sea arbitraria o banal.

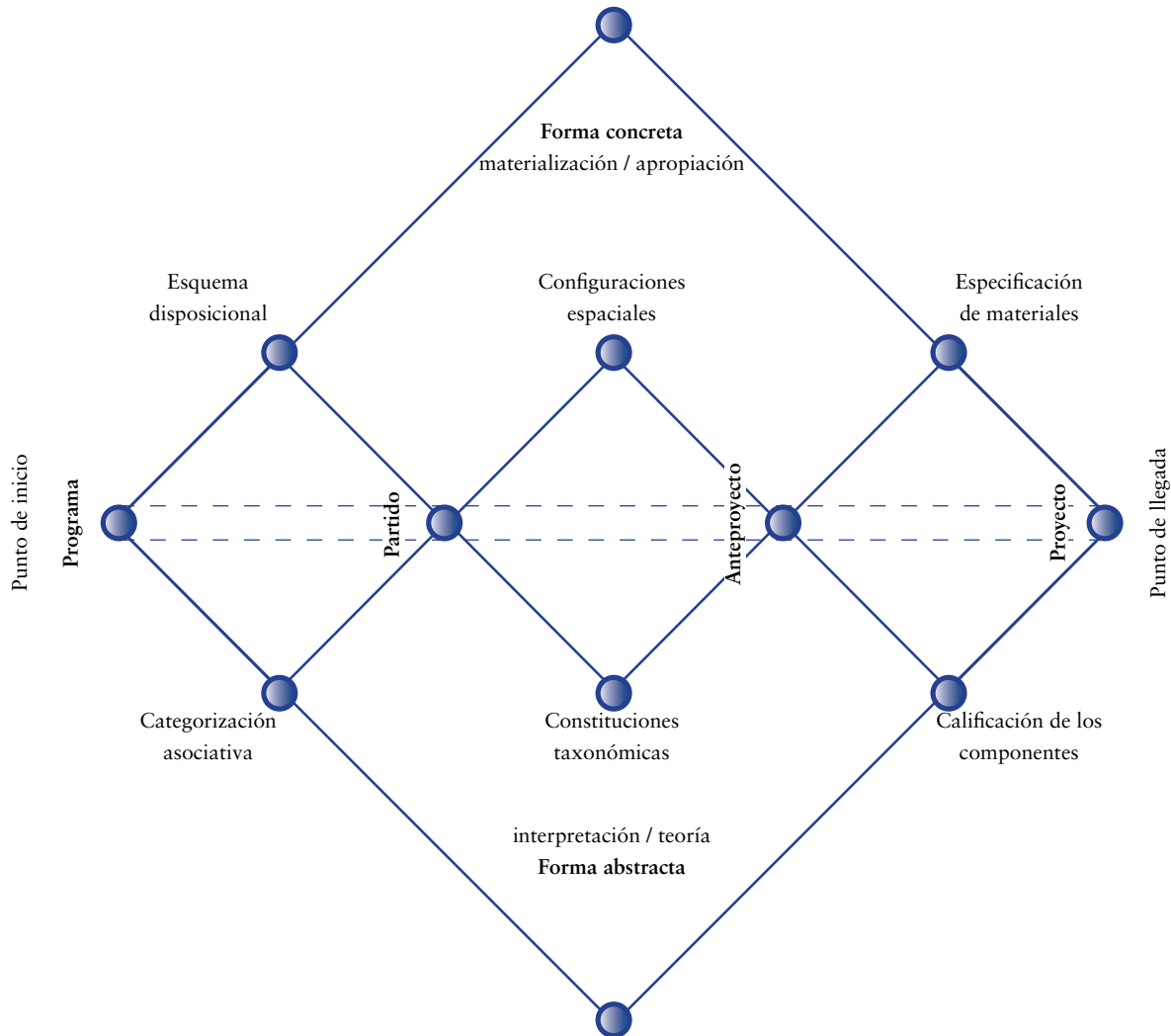


Ilustración 8. Gráfico del esquema del proceso de diseño a partir del trabajo de Roberto Doberti.

En este esquema, al igual que el revisado anteriormente de Hierro, se supone una aproximación al objeto o producto que sea capaz de satisfacer la demanda productiva, pero no es simplemente la descripción del producto, sino que implica su anticipación, planificación y prefiguración, tanto en el aspecto físico como en el social. Tampoco son esquemas cerrados, sino que, ambos dan cuenta de la posibilidad, de ser necesario, de volver a etapas o estadios anteriores

si alguna de las hipótesis de diseño o configuraciones propositivas, una vez sean verificadas, contrastadas, refutadas y/o superadas, el proceso de diseño no puede ser lineal y ordenado siguiendo una dirección determinada, sino que, gracias a lo anterior, implica que en cualquiera de sus estadios puede surgir la necesidad de revisar los anteriores.

Hemos expuesto estos dos esquemas porque consideramos que se complementan y nos dan una visión más completa del proceso, por un lado, el planteado por Hierro describe detalladamente el paso de un estadio al otro y los medios con los que se desarrollan cada uno, y por el otro, Doberti, nos recuerda que en todo momento del proceso, participan una lógica técnico-funcional con el campo de la forma concreta y una lógica teórica-interpretativa desde el campo de la forma abstracta o del sentido, siendo ambos, sin un sentido jerárquico, componentes, junto a las lógicas del hábitat (que parte de la demanda) y del habitar (para lo que se realiza el proyecto), del contexto del proceso de diseño arquitectónico (circulo). Si tratamos de volver a graficar esto, su representación quedaría del siguiente modo:

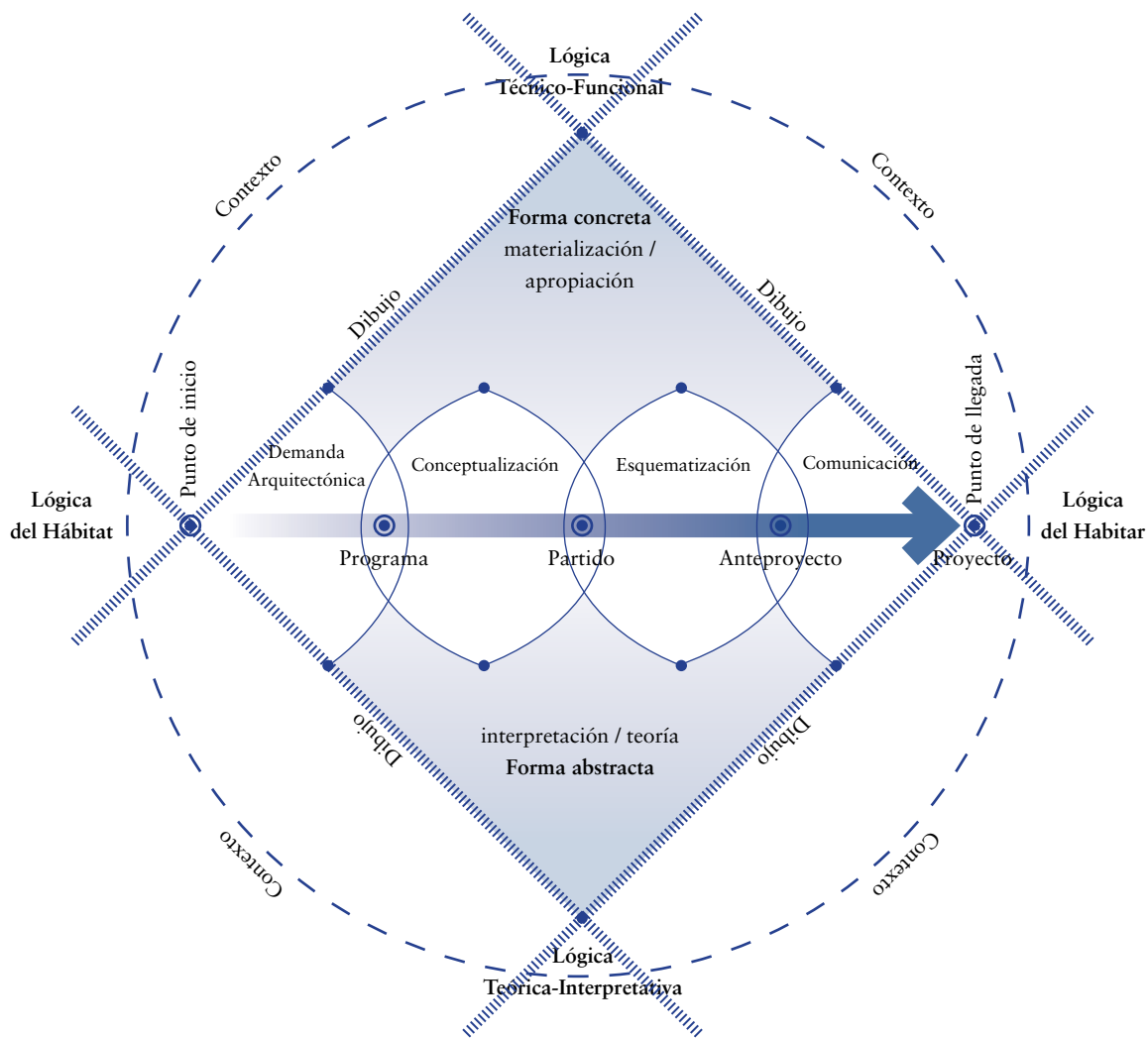


Ilustración 9. Esquema del proceso de diseño a partir del trabajo de Miguel Hierro y Roberto Doberti.

En el esquema anterior hemos traslapado cada uno de los estadios o etapas, ya que no podemos decir que los límites entre ellos son claros y definidos, sin embargo, lo que sí podemos identificar es el producto que se obtiene cuando se pasa de un estadio al siguiente, y el producto que se obtiene al final del proceso en sí, es el proyecto. Así mismo, hemos integrado el concepto de dibujo dentro de este diagrama a través de líneas punteadas que conforman un rombo y se extienden en su vértice, lo hemos hecho de este modo, por que consideramos que el dibujo, como un tipo de expresión representativa de la práctica proyectual, participa desde distintos modos en las distintas etapas o estadios, y que además, puede verse determinado por el contexto del proceso, ya abordaremos sobre esto en los capítulos 3 y 4.

El proyecto como el producto que se obtiene en esta fase proyectual o en el proceso de diseño, entendido de esta manera como un objeto, nos sugiere, que es necesario hacer una aproximación al entendimiento de a qué nos referimos cuando hablamos de hacer un proyecto, para ello, no solamente lo abordaremos como un pronombre a ser adjetivado por lo arquitectónico, sino, lo haremos desde un acercamiento al entendimiento a la práctica, al acto de proyectar, a la proyectación, ya que el término proyecto, por sí mismo, excede el ámbito de la arquitectura y del diseño, por ello, aparecerán en estas reflexiones, no en orden, sino, a modo de ir y venir, los términos proyecto, proyectar, proyectación y proyectual.

Proyecto, desde su etimología, viene del latín, de *proiectus*, un derivado del verbo *proicere*, donde *pro* significa hacia delante, y, *iacere* significa lanzar, en su forma vaga *pro-* más *iactum* da *proiectum*, de esta forma, proyecto se entiende como, literalmente lanzamiento hacia delante, hacia el futuro.

61

Sztulwark nos dice que “*proyectar es un acto natural de lo humano. Todo el tiempo proyectamos algo, constantemente predecimos algo, predefinimos algo*”,³⁰ es decir, proponemos un plan y los medios para producir algo, en ese sentido, todos proyectamos, una persona cualquiera proyecta su vida o un viaje, mi hermana proyecta la crianza de su hija, y yo mismo proyecto el plan de este trabajo de investigación, hay que plantear un proyecto para hacer cualquier cosa. Sin embargo, nuestro interés recae en cómo distinguir el acto de proyectar en el campo disciplinar de la arquitectura y de los diseños, esto es, un arquitecto proyecta y también lo hace un diseñador gráfico, un diseñador industrial y un diseñador textil, esto por mencionar algunos de los diseños que existen, lo que nos dice que el proyectar en estos campos tiene su especificidad.

Esa especificidad del proyectar en arquitectura y en los diseños, reside en el proceso en el cual se propone la construcción del mundo físico, del mundo material donde se desarrolla la vida, en otras palabras, el proyectar en las prácticas proyectuales (arquitectura y diseños), tiene que ver con los objetos materiales del mundo como construcción de un mundo de sentido, es decir, con todos aquellos objetos proyectados, o susceptibles a la proyectación,

30 Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual*, p. 39.

que componen la materialidad del mundo habitable donde se despliega la vida humana: los edificios, los objetos, las imágenes, la indumentaria y el paisaje por ejemplo.

El proyecto es esta propuesta de construcción del mundo de sentido del que hablan Lewkowitz y Sztulwark, ya que nos dicen que “*hacer un proyecto es poner en forma una idea que responde a una situación, pero que inevitablemente propone una representación y un nuevo universo de sentido, es decir, un mundo*”,³¹ es decir, es el diseño de las características formales de los modos de habitar, en el que se dan hipótesis de éstos que, finalmente, pueden o no, coincidir con los del habitador, es el modo de aventurarse en lo no explorado, abrir mundos, mundos que no están determinados, sino que se están haciendo una y otra vez, están cambiando.

Proyectar, entonces, siguiendo lo planteado por Sztulwark, no es un acto universal y estandarizado, ya que se refiere a los modos de habitar, al igual que estos, el proyectar no es lo mismo cada vez que se solicita un proyecto, es más bien situacional. La indeterminación es lo que sí podemos considerar universal, pero la proyectación no, es completamente situacional y lo es porque el hacer un proyecto es proponer, formalmente, una situación por otra, en el sentido de las ficciones, es transformar la realidad hacia lo que podría ser, es una propuesta de un mundo de sentido que no está dado ni predefinido.

62

El proyecto hipotetiza la construcción del mundo de sentido, y en las disciplinas proyectuales, en la arquitectura, por ejemplo, al ser ésta, la preparación del ambiente para su apropiación hacia un mundo de sentido, indudablemente se debe proyectar para que se dé esta noción de sentido. Y precisamente, aquí es donde entra *la labor del arquitecto*, una labor como un *agente social* que propone la construcción de ese mundo de sentido y significados desde su posición de entender y habitar el mundo.

Nos dicen Lewkowitz y Sztulwark que, el proyecto arquitectónico es invariablemente una relación con la indeterminación del mundo, en tanto exista una indeterminación entre el mundo real y el del sentido -el simbólico-, es por ello que se demanda un proyecto. La labor del arquitecto, constituido como tal, consiste en “*pararse en ese punto de indeterminación, y hacer de ese punto en que fracasan las determinaciones, el lugar del quehacer*”.³² Es decir, hay una fisura en el mundo ya que, éste no está terminado, que tiene que volver a ser hecho constantemente, y en esa indeterminación, en esa fisura, es en donde el arquitecto, a través del proyecto, propone una situación por otra.

Si el mundo estuviera terminado, hecho de una vez y para siempre, como el mundo en el que viven los animales, no habría arquitectos, no existiría la labor del arquitecto. Sztulwark expone un ejemplo que nos ayuda a entender lo anterior: si la casa del hombre fuera como la casa del pájaro hornero, la cual es perfecta, está terminada y es precisamente como debe

31 Lewkowitz y Sztulwark, p. 87.

32 Lewkowitz y Sztulwark, p. 87.

ser, ya está hecha de una vez y para siempre, tiene que ser así, de una forma y no de otra; no tendría razón de ser la existencia de arquitectos y diseñadores, ya que, si no hay una fisura en la determinación del mundo, no habría proyecto, y por ende, no habría arquitectos.

Pero la casa humana no es la casa del hornero, no es perfecta y no esta hecha para siempre, ya que el humano habita de una infinidad de modos, tan variable, que no podemos definir e imaginar una sola casa cuando pensamos en la palabra casa. Además, el proyectar no tiene que ver con la resolución de un problema técnico, aunque también implica una dimensión técnica inevitable, esto es porque *“no hay casa que pueda “resolver el problema casa” (...) una casa es bastante más que la resolución del programa, el lugar y el usuario... el proyecto de una casa es una construcción, no una solución”*.³³ Una casa es la construcción del mundo de sentido de quien la habita, y el arquitecto, como tal, es quien propone esa construcción.

Así, en el mundo hay imperfecciones, indeterminaciones, éste es impreciso y no está terminado, demanda un proyecto, y ahí es donde radica la labor del arquitecto. Tiene que ver entonces, con construir mundo, un mundo de sentido, con la posibilidad de producir los recursos que posibiliten habitar las situaciones, y construir y constituir mundos, lo primero es tarea del arquitecto, indudablemente ahí reside su labor; y lo último, la construcción y constitución, indudablemente, se da por parte del habitador, aun así, si no corresponden con las propuestas del arquitecto, incluso si finalmente no se concreta la materialización del proyecto.

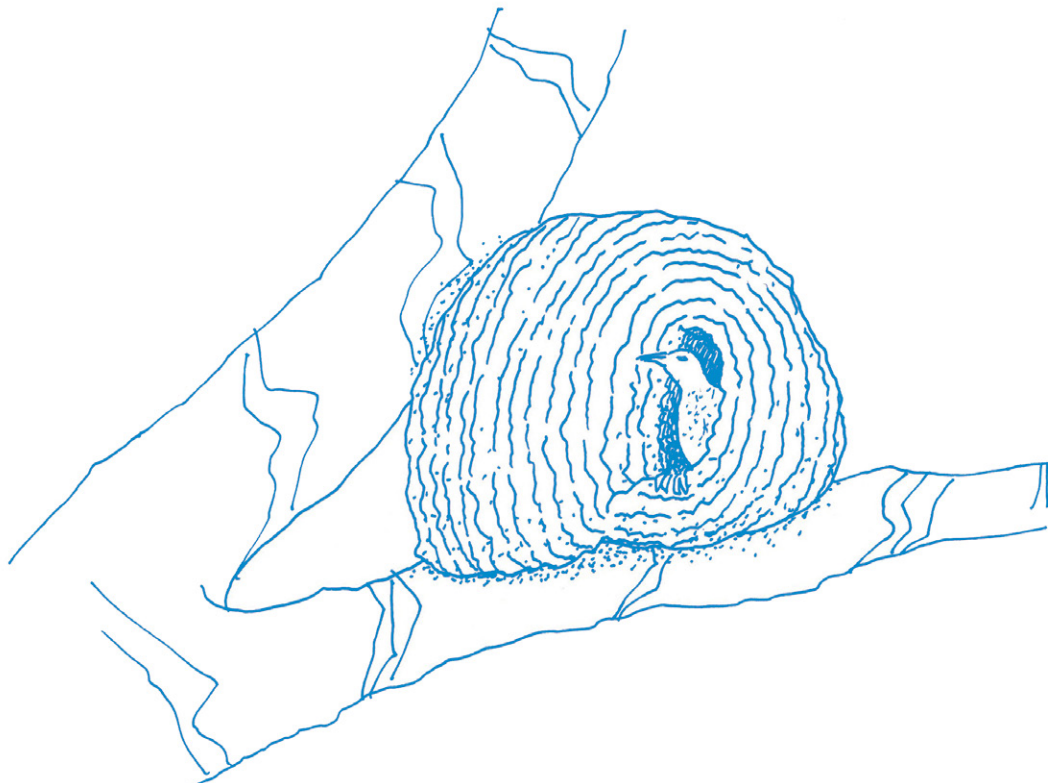


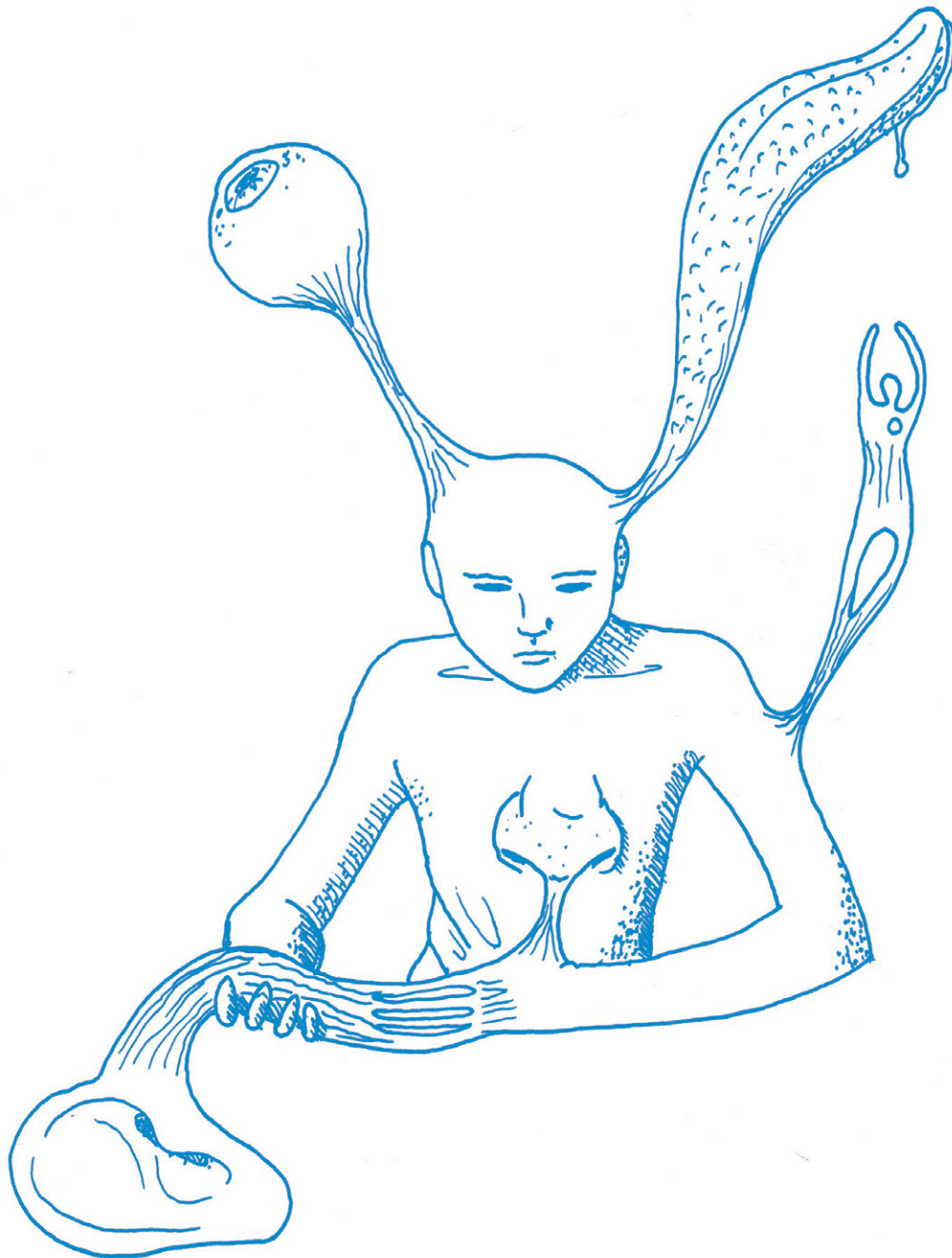
Ilustración 10. La casa del pájaro El hornero.

33 Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual*, p. 63.

Referencias

- Briuolo, Isabel, “*Tesis de Maestría: El uso del espacio de la vivienda popular en la Ciudad de México. Una reflexión analítica*” (UNAM, 1988)
- Chaves, Norberto, “*Arquitectura y diseño: fronteras y solapamientos*”, 2011 <https://norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_y_diseno_fronteras_y_solapamientos>
- Doberti, Roberto, *Espacialidades* (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2008)
- , *Habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2011)
- Heidegger, Martin, “Construir, habitar, pensar”, *Fotocopioteca* (Cali, 2014), pp. 1–8
- Hierro, Miguel, “*Tesis de Maestría: Experiencia del diseño*” (UNAM, 1997)
- Hierro, Miguel, y Héctor García, *Aproximación crítica a las ideas de la producción de lo arquitectónico* (México: UNAM, 2016)
- , *Lo arquitectónico desde un enfoque bio-psico-antropológico* (México: UNAM, 2012)
- Lewkowicz, Ignacio, y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003)
- Mijares, Carlos, *Tránsitos y demoras. Esbozos sobre el quehacer arquitectónico* (Chihuahua: ISAD, 2002)
- Pallasmaa, Juhani, *Habitar* (Barcelona: Gustavo Gili, 2016)
- Sztulwark, Pablo, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual* (Buenos Aires: Nobuko, 2015)
- , *Ficciones de lo habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2009)
- Zumthor, Peter, *Atmósferas. Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor* (Barcelona: Gustavo Gili, 2006)

3 Los materiales con los que trabaja el arquitecto al proyectar



65

*Ilustración 11. El proyectar.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

El modo de hacer un proyecto, el modo de construir un mundo, queda siempre situado por una relación con la indeterminación del mundo, con la incompletud del mundo, con la indeterminación de los conceptos, con la incompletud de los conceptos.¹

Lewkowicz y Sztulwark

Ya hemos hablado de los estadios que constituyen el proceso de diseño como fase proyectual, también lo hemos hecho sobre lo qué implica el proyecto, pero, ¿cómo es que proyectamos? En este tercer capítulo nos aproximamos a entender lo que implica el proyectar -una labor en conjunto con quien demanda proyecto para la construcción de un mundo de sentido-, desde una postura fenomenológica y existencial, describimos el acto de proyectar, el modo en que pensamos cuando pensamos al proyectar, nos referimos al pensamiento proyectual y a las imágenes, tanto físicas como intangibles, como material de este pensamiento. Haremos, además, una aproximación a la importancia del dibujo dentro de este proceso.

67

1 Ignacio Lewkowicz y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003), p. 54.

3.1 ¿Cómo es que proyectamos?

El producto de la fase de diseño o fase proyectual es el proyecto ejecutivo, es el resultado de este largo proceso en el que se trabaja con imágenes y abstracciones de los elementos de, lo que podríamos llamar, un “*problema*”, que entendemos más bien, como la construcción de un mundo de sentido, a modo de fijarlos para obtener la configuración de un hecho habitable, esto se hace a través de diversos tipos de expresión que es representativa de la práctica arquitectónica, para, posteriormente comunicar las características figurativas del objeto, con el fin de lograr una completa coincidencia entre lo proyectado y la materialización formal de lo que se edificará.

Dentro de la fase proyectual o proceso de diseño, Hierro reconoce dos momentos de la operación proyectual, que se diferencian uno del otro. El primero, se refiere al desarrollo del proyecto que está relacionado a la formación de la imagen de lo proyectado, y esto queda a modo de documentación del proceso en sus estadios de conceptualización y esquematización, es una especie de relato gráfico de su elaboración a través de esquemas, dibujos y diagramas; y el segundo, está relacionado con la organización de la imagen de lo proyectado en su expresión final, con la intención de comunicarla para lograr su edificación de manera correcta, esto es, la traducción en el proyecto ejecutivo -dibujos y especificaciones- que servirá como instrucciones para la materialización del hecho habitable, desde este momento intuimos que el dibujo toma un papel considerable en la proyectación. Nos dice, además, que estos dos momentos, por las interrelaciones que se producen dentro del proceso con el fin de la elaboración del proyecto definitivo, se influyen mutuamente, por ello, puede ser fácilmente alterada una por la otra.

Para lograr el desarrollo estas características figurativas del hecho habitable, de estas propuestas de mundo de sentido, Hierro nos dice que, al momento de proyectar, “*confluyen el saber teórico y el bagaje cultural de quienes lo han demandado y de quienes lo elaboran. Pero que siempre tendrán la condición de estar sometidas a un dialogo aprobatorio sobre ellas, de tal modo que finalmente, la decisión edificatoria nunca estará en manos de quien proyecta*”.² Esto es, a pesar de que, como hemos dicho, la práctica proyectual es inherente al arquitecto, ésta no es una labor privada, se mantiene una comunicación constante entre quien proyecta y quien demanda lo proyectado, así como con demás agentes participes de las fases del proceso productivo, en el que participan la experiencia, a los conocimientos, tanto formales como informales.

2 Miguel Hierro y Héctor García, *Un acercamiento revisor a las nociones de diseño en la producción de lo arquitectónico* (México: UNAM, 2016), p. 22.

El arquitecto como proyectista, desde un modelo fenomenológico³ y existencialista, de acuerdo a Roberto Fernández, que describe perfectamente al arquitecto que nos interesa en este trabajo de investigación, es visto:

...no como un actor mecánicamente ejecutante de un saber técnico individual, sino como un sujeto en el desorden de las múltiples experiencias del mundo que habita, conoce y percibe, y también como un agente socio-económico implicado en las contingencias de lo que aquí llamaríamos oportunismo profesional y que, si se quiere, pondría el acento en el concepto de mercancía que determina un proyecto y en la existencia de un actor cliente/consumidor, cuya incidencia no es pasiva ni meramente receptiva del aporte del sujeto que proyecta.⁴

De este modo, el proyectar, como hemos recalado previamente, no es una actividad meramente realizada por el arquitecto, pero, si depende de él, quien proyecta, quien propone el mundo de sentido, ya que esta fase, nos dice Hierro, es por la que la construcción adquiere sentido y significado, esto supone que la actividad proyectual advierta las condiciones para lograr la fase de materialización, es decir, es de cierto modo, un trabajo racional particularmente específico.

70

Cuando hablamos de un modo de racionalidad particular en la práctica proyectual, la cual implica un trabajo para proponer la construcción de un mundo de sentido, en el aspecto de su posible materialización en la siguiente fase del proceso productivo, este proyecto como la propuesta a una demanda de existencia de un hecho habitable, estamos hablando también, de una dificultad en la descripción de las características de lo proyectado, reside en la participación de diversos campos de conocimiento, los cuales tienen sus modos de pensamiento que no siempre coinciden con el del proyecto. Es decir, participan diversas lógicas que, pueden o no, coincidir con las del campo del proyecto, y que abonan, creemos, a modo de los discursos sobre la arquitectura, la relación con pensamiento tradicional en el que la apuntan hacia al campo de las artes, o al de la ciencia o al de la tecnología, diciendo ya sea que es un arte en cuestión de estilística o que resuelve problemas.

Roberto Doberti, hace ya una distinción respecto a estos discursos sobre la pertenencia de la arquitectura a alguno de estos tres campos o en todos, para él, *las prácticas proyectuales* –la arquitectura, el diseño y el urbanismo- no se pueden incluir en ninguna categoría del esquema

3 La fenomenología desde su etimología griega se refiere a la ciencia de las cosas que se aparecen, pero el concepto de ésta se ha modificado gracias a su empleo en la Filosofía moderna, se ha ampliado el concepto. Husserl, el padre de la fenomenología, desde la filosofía la dotó de un sentido en el que se la considera como un modo de ver, es decir, como una forma de establecer la relación de observación entre el observador y el objeto analizado, esto desde una forma lógica sin prejuicios teóricos ni especulaciones, es desde la manera con la que opera el pensamiento, todo esto con la intención de descubrir nuevos aspectos en los que se manifiestan los objetos de siempre. De acuerdo a David Seamon, tanto Heidegger como Merleau-Ponty dirigieron sus explicaciones hacia temas filosóficos que estaban más relacionados con la naturaleza del ser humano, los diversos modos experienciales de los que surge el significado de lo humano y el papel central de la presencia corporal y la acción en la vida humana.

4 Roberto Fernández, *Modos del Proyecto* (Buenos Aires: Nobuko, 2013), p. 39.

tríadico: *arte, ciencia y tecnología*; las prácticas proyectuales constituyen una cuarta posición. El proyecto tiene el mismo valor que el arte, la ciencia y la tecnología, por ello, no puede incluirse en alguna o tomarse como una hibridación de éstas. Doberti nos dice que ocupa una posición específica, porque *“implica un modo específico y primordial de mirar y operar la realidad”*,⁵ es decir, es un campo que tiene sus propias lógicas, sus modos de pensamiento, que lo diferencia de los demás: es el propio campo del proyecto, y su rasgo básico, es la prefiguración o planificación del entorno humano, es crear mundos, sin embargo, recalca, no está separado de las otras posiciones.

Pasemos ahora a la práctica proyectual como acto. Si ya revisamos que la labor del arquitecto, como arquitecto, es tomar una posición en una fisura del mundo indeterminado, e implantar un objeto en esa fisura a través de la propuesta de un mundo de sentido, al proponer una situación por otra, el arquitecto proyecta. Ahora merece la pena, acercarnos a lo que dicen algunos arquitectos/teóricos sobre cómo experimentan la práctica proyectual, ya no bien sobre las posibles metodologías, sino en el acto como una realidad, esto con el fin de construir una aproximación que nos ayude a entender cómo es que proyectamos, cómo hacemos frente a la tarea de proponer el mundo de sentido y su configuración formal.

Para Pallasmaa, el proyectar, es la búsqueda a través de nuestras experiencias de nuestra realidad del entorno, de nuestro modo de estar en el mundo, es una exploración de carácter existencial *“en la que se fusionan el conocimiento profesional, las experiencias vitales, las sensibilidades éticas y estéticas, la mente y el cuerpo, el ojo y la mano, así como toda la personalidad y la sabiduría existencial del arquitecto”*,⁶ es un hacer en el que nuestra cognición existencial es exigida más que alguna habilidad o experiencia profesional, esto es así por que el proyecto evoca trascendencias humanas que son experienciales y existenciales. Nos dice Pallasmaa:

Además, al proyectar una casa, por ejemplo, el arquitecto no puede proyectar mentalmente la casa para el otro como un habitante foráneo. El arquitecto necesita interiorizar al cliente, al otro, y desarrollar el proyecto para su yo modificado. Presto mi cuerpo, mis manos y mi mente al servicio del otro, como si en mi papel de arquitecto yo fuera la comadrona en el parto de la casa. Al final del proceso, el producto se entrega al otro, al cliente y al habitante.⁷

Aquí parece asomarse, que proyectamos parte de nosotros a los demás, sobre los demás, proyectamos nuestro propio mundo de experiencias, sentimientos, emociones y asociaciones, de ser, de estar, de existir, es decir, de ser habitantes, en condición de tener un cuerpo. Pallasmaa continua con esta idea cuando dice que *“el arquitecto interioriza gradualmente el paisaje, todo el contexto y los requerimientos funcionales, así como su edificio imaginado: el movimiento,*

5 Roberto Doberti, *Espacialidades* (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2008), p. 215.

6 Juhani Pallasmaa, *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2012), p. 123.

7 Pallasmaa, *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*, p. 141.

*el equilibrio y la escala se sienten inconscientemente a través del cuerpo como tensiones en el sistema muscular y en las posiciones del esqueleto y los órganos internos”.*⁸

El proyectar tiene que ver con el tiempo, es decir, tiene que ver con la distinción del presente como el momento que se interviene en el después, en el que se propone un futuro y también con el pasado, ya que, en este último aspecto, el proyecto además de tratarse sobre la prefiguración formal para materializarla, también trata con la historia y los usos, así como con los sueños y los ritos, del ser humano dentro de una cultura. Y, es que el tiempo es parte de nuestro ser en el mundo, de nuestra existencia, de cómo nos proyectamos en él, pero también lo son las evocaciones.

Sobre las evocaciones, Doberti toma dos ejemplos de prácticas sociales muy distintas en las que se distinguen la aparición de las evocaciones, por un lado nos habla de asistir a la proyección de una película en el cine, y por el otro, la elaboración de un proyecto arquitectónico, de éste último nos dice: *“cada vez que proyecto, aparecen como fondo las anteriores tareas proyectuales que he encarado y aún aquellas otras de las que tengo noticia, así como cada instrumento remite a otros similares; por ejemplo, cada gradación de lápiz indica las otras gradaciones que en el caso no pongo en uso”.*⁹ Los recuerdos de aquello percibido, de aquello conocido, sugiere Doberti, son, junto a las alusiones, un nivel evocativo de la significación, aquello que, como arquitectos, queremos construir.

72

Continúa Doberti sobre las evocaciones en la asistencia a la proyección de la película: *“también cada película se recibe sobre el telón de fondo...de mis experiencias como espectador, y la sala provoca el recuerdo de otras salas a las que he concurrido o de las que tengo información”.*¹⁰ Con esta declaración, nos sugiere, al igual que Pallasmaa, la interiorización como un recurso que se pone acto al momento de proyectar.

Por su parte, Peter Zumthor, en este mismo sentido, digamos existencialista y fenomenológico, nos dice que, durante el proceso proyectual, éste se entrelaza con ideas subjetivas, en ese sentido, hace un reconocimiento sobre su propio sentir. Además, nos relata que sucede en él cuando proyecta, cuando explora las posibilidades, cuando entra en acción a proyectar:

Cuando trabajo en un proyecto me dejo llevar por imágenes y estados de ánimo que permanecen en el recuerdo y que puedo relacionar con la arquitectura buscada. La mayoría de las veces las imágenes que se me ocurren tienen su origen en vivencias personales y, por ello, rara vez vienen acompañadas de un comentario arquitectónico compartido por la memoria de otros. Y mientras estoy haciendo el proyecto me esfuerzo por dilucidar cuál es

8 Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel. Arquitectura y los sentidos* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), p. 77.

9 Roberto Doberti, *Habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2011), p. 95.

10 Doberti, *Habitar*, p. 95.

*su significado a fin de aprender de todo ello cómo se producen, en lo icónico, determinadas formas y determinados estados anímicos.*¹¹

La actividad proyectual que narra Zumthor, implica la memoria y la imaginación, estas entran en acción cuando son requeridas en la configuración de aquello a ser proyectado. Zumthor nos refiere otra situación cuando proyecta, esta tiene que ver con los lugares donde estará implantado el hecho habitable que proyecta y que le ayuda a tomar decisiones respecto al proyecto, nos cuenta que al momento de reconocer un lugar para el cual deberá proyectar, desde ese momento aparecen en él imágenes de otros lugares.

Sobre lo anterior, nos dice que esos otros lugares que aparecen en él, son imágenes de los lugares que ha conocido, que le son cotidianos, que de cierta manera lleva dentro de sí que se relacionan con distintos estados de ánimo. Se refiere también a situaciones arquitectónicas, que distingue provenientes de diversos ámbitos, de aquellos que él disfruta como las artes plásticas, el cine o el teatro, y en sus palabras explica de esta manera: *“así es como me sumerjo en el lugar de mi proyecto, lo rastreo y, al mismo tiempo, miro hacia fuera, al mundo de mis otros lugares”*.¹²

De estas descripciones podemos construir un esbozo sobre como tomamos una postura cuando de proyectar se trata, de todo lo que participa en esta toma de decisiones, de cómo decidimos pararnos frente a lo que proyectamos. Esta postura, indudablemente, participa en la propuesta de construcción de un mundo de sentido. Una vez dicho esto, merece la pena regresar ahora a las llamadas lógicas del campo de proyecto.

Ya hablamos que en la fase proyectual se reconocen dos momentos: uno que tiene que ver con la configuración de aquello que se proyecta, y el otro, la traducción de esa imagen en el proyecto ejecutivo, el cual consiste en dibujos y especificaciones a modo de instructivo para la siguiente fase del proceso de producción. De acuerdo a Hierro, el primer momento, es de la configuración de la imagen, y éste:

*Implica necesariamente el ejercicio de la creatividad para partir de la percepción y de la memoria hacia lo que todavía no es, pero este ejercicio, -constituido como un trabajo-, no es una acción casual o una gratuita infracción de lo ya constituido sino siempre la búsqueda y la posibilidad dentro de lo arquitectónico de un orden nuevo y diverso.*¹³

Y que, como mencionamos previamente, está involucrado con la subjetividad, de quienes participan en la proyectación, así como para quienes se proyecta, y ésta es de valoración,

11 Peter Zumthor, *Pensar la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), p. 26.

12 Zumthor, p. 41.

13 Miguel Hierro, *Tesis de Maestría: Experiencia del diseño* (UNAM, 1997), p. 65.

ideología y cultural. Y el segundo momento “*conduce al proyecto hacia resultados, en una condición objetual, como documento e instructivo a la fase de materialización*”.¹⁴

Cabe mencionar que el término creatividad que menciona Hierro, no tiene que ver con un acto de iluminación de la nada, sino, que es un continuo trabajo de creación que es resultado de un esfuerzo que puede implicar la exploración y descubrimientos, y que “*estos descubrimientos operaran como estímulos para el proceso creativo*”.¹⁵ Ya abordaremos este tema en el siguiente subcapítulo.



Ilustración 12. Evocaciones.

14 Hierro y García, p. 138.

15 Carlos Mijares, *Tránsitos y demoras. Esbozos sobre el quehacer arquitectónico* (Chihuahua: ISAD, 2002), p. 81.

3.2 El pensamiento proyectual

Nos dice Hierro que la elaboración de un proyecto se produce “*siempre por las relaciones que tiene con una parte específica de la historia de la producción arquitectónica, o del medio ambiente, que es, de donde deriva tanto los materiales, como, los instrumentos esenciales de su trabajo, para ser reinterpretados según una nueva óptica*”,¹⁶ es decir, no hay una manera de elaborar un proyecto que sea aislada o independiente, en primer lugar, de las dinámicas socioculturales, de la historicidad y lenguaje de la producción arquitectónica; y sobre todo, de la condición subjetiva personal y social de quien proyecta y de quien solicita el proyecto.

El organizar la imagen en un proyecto para ser comunicada, es el proceso que se caracteriza porque se refiere a una evolución en la construcción de la imagen, esto es, “*que el objeto va siendo expresado y representado a través de adecuaciones gráficas que van desde su planteamiento inicial esquemático, elaborado sin un orden previamente establecido, hasta llegar a un cierto nivel de precisión en donde la propia representación adquiere los rasgos de un código que ya permite una lectura ajena a la del diseñador*”.¹⁷ Esto es lo que Hierro describe como un ejercicio de la creatividad, creativo en el aspecto de la creación. Con esto nos surge la necesidad de definir por qué entendemos la *creatividad* de este modo.

Tomás Maldonado, al entender el proyectar como una actividad creativa, hace una diferenciación entre dos ideas de creatividad, por un lado, la primera, nos dice que “*Una creatividad que celebra, en la esfera de la proyectación, un enfoque irracional, de descomedida confianza en la sola intuición. Que cree suficiente, para acercarse a los problemas proyectuales, el husmeo, el sexto sentido. Y que todo depende de un recurso de la imaginación individual*”.¹⁸ Esta creatividad que sugiere una imaginación capaz de hacer milagros, de proyectar de la nada, y con la que se adjetiva a los diseñadores a partir del siglo XIX, y que sigue dominando en el imaginario, tanto en el colectivo como en el específico de las disciplinas proyectuales.

Por el otro lado, la otra idea de creatividad que describe Maldonado y que nos advierte que, está relacionada con los campos de la ciencia y la tecnología, es la siguiente: “*el afamado momento creativo se identifica en gran parte con el momento, en ninguna manera irracional, de la resolución de problemas. Es ahí donde se comprende el aspecto que inventar y descubrir tienen en común con proyectar*”.¹⁹ Maldonado se refiere a que existen, como en los campos de la ciencia y la tecnología, estrategias cognoscitivas dedicadas a enriquecer nuestro pensamiento en relación a la resolución de problemas, éstos que son de una naturaleza distinta.

16 Hierro, p. 57.

17 Hierro, p. 60.

18 Tomás Maldonado, “Proyectar hoy”, en *2 textos recientes: proyectar hoy, diseño: globalización, autonomía*, ed. Tomás Maldonado y Gui Bonseipe (La Plata: Nodal, 2004), p. 20.

19 Maldonado, p. 21.

De este modo, entendemos por creatividad, no una iluminación irracional, sino un pensamiento, no destinado a la resolución de problemas del mundo material como lo hace la ciencia y la tecnología, sino, a la construcción de problemas que tienen que ver con la creación de mundos de sentido, En esta construcción participan ciertas lógicas, estrategias cognitivas de las que habla Maldonado, y que podríamos entender previamente, como *pensamiento proyectual*.

Partamos ahora a precisar nuestro entendimiento de aquello que llamamos pensamiento proyectual, primeramente, tendríamos que hacer la distinción que, como dice Sztulwark, “*en arquitectura, por ejemplo, proyectar es pensar el habitar. Es decir, proyectar es una manera de pensar*”,²⁰ al pensar el habitar, reconocemos que no hay un solo habitar, sino que hay modos, con ello, no podemos decir que hay un solo pensamiento proyectual, en cambio, hay modos del pensamiento proyectual, hay modos del proyecto, es decir, al mismo modo que decimos y nos referimos a los procesos productivos, no insinuamos, por un lado, que hay uno único, y por el otro, que son todos.

Al momento de referirnos a los modos del pensamiento, no lo hacemos con intención de especificar que estos modos dependen de cada arquitecto o proyectista, sino que responden a ciertas dimensiones discursivas, y el meternos a describir las cada una de ellas, parecería un exceso, ya Roberto Fernández y Roberto Doberti han hecho un extenso análisis sobre ellas y los modos de proyecto²¹. Simplemente queremos recalcar que, a pesar de que haya muchos modos, todos son modos de pensamiento proyectual, y lo son por que no se pueden separar de conjuntos de prácticas proyectuales concretas.

Este conjunto de prácticas es lo que ya habíamos definido: la organización de la imagen en un proyecto para ser comunicada. Dijimos ya, que los elementos de un problema, y el modo en que se relacionan éstos, es la construcción de un mundo de sentido, estos elementos son los que se seleccionan a lo largo del proceso, y “*son elaborados en su intencionalidad a través del ejercicio de la composición, hasta llegar a establecer entre sí nuevas relaciones*”.²² Es un proceso de transformación y modelación, y esta transformación, que va de un listado de requerimientos hacia una imagen arquitectónica, es un trabajo que indudablemente requiere de un pensamiento específico, de carácter proyectual, que es independiente de la metodología proyectual que se emplee.

El pensamiento proyectual es aquel en donde las invenciones, a través de la experimentación, “*permiten unir elementos hasta entonces dislocados...se trata, dados esos elementos*

20 Pablo Sztulwark, *Ficciones de lo habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2009), p. 27.

21 Véase Roberto Fernández, *Modos del Proyecto* (Buenos Aires: Nobuko, 2013) y Roberto Doberti, *Espacialidades* (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2008). Roberto Fernández hace la continuación de una investigación previa sobre las lógicas del proyecto, con los modos del proyecto, Fernández se refiere a las opciones estratégicas que un proyectista escoge dentro de determinado momento de la práctica proyectual, esta estrategia está dentro de un campo histórico, un campo de influencias, ya que, quien proyecta, no está en un estado vacío. Por su parte, Roberto Doberti nos habla de tres lógicas con las que tomamos posición al momento de proyectar: la lógica del espacio, la lógica de la producción y la lógica de la función.

22 Hierro, p. 57.

que según la lógica previa son incoherentes, de forjar una lógica que sea capaz de volverlos coherente, de permitir que coexistan términos heterogéneos sin que estallen”,²³ es decir, es el pensamiento proyectual, el que permite ligar los elementos heterogéneos sin que éstos pierdan su heterogeneidad, sino dotándolos de sentido, de sentido arquitectónico en el aspecto del habitar, pero sobre todo de una construcción de mundos de sentido. Ahora, refiriéndonos al esquema que conformamos sobre el proceso de diseño, parece necesario identificar en que momento entra en acción el pensamiento proyectual, para ello, habrá que desarrollar el siguiente gráfico:

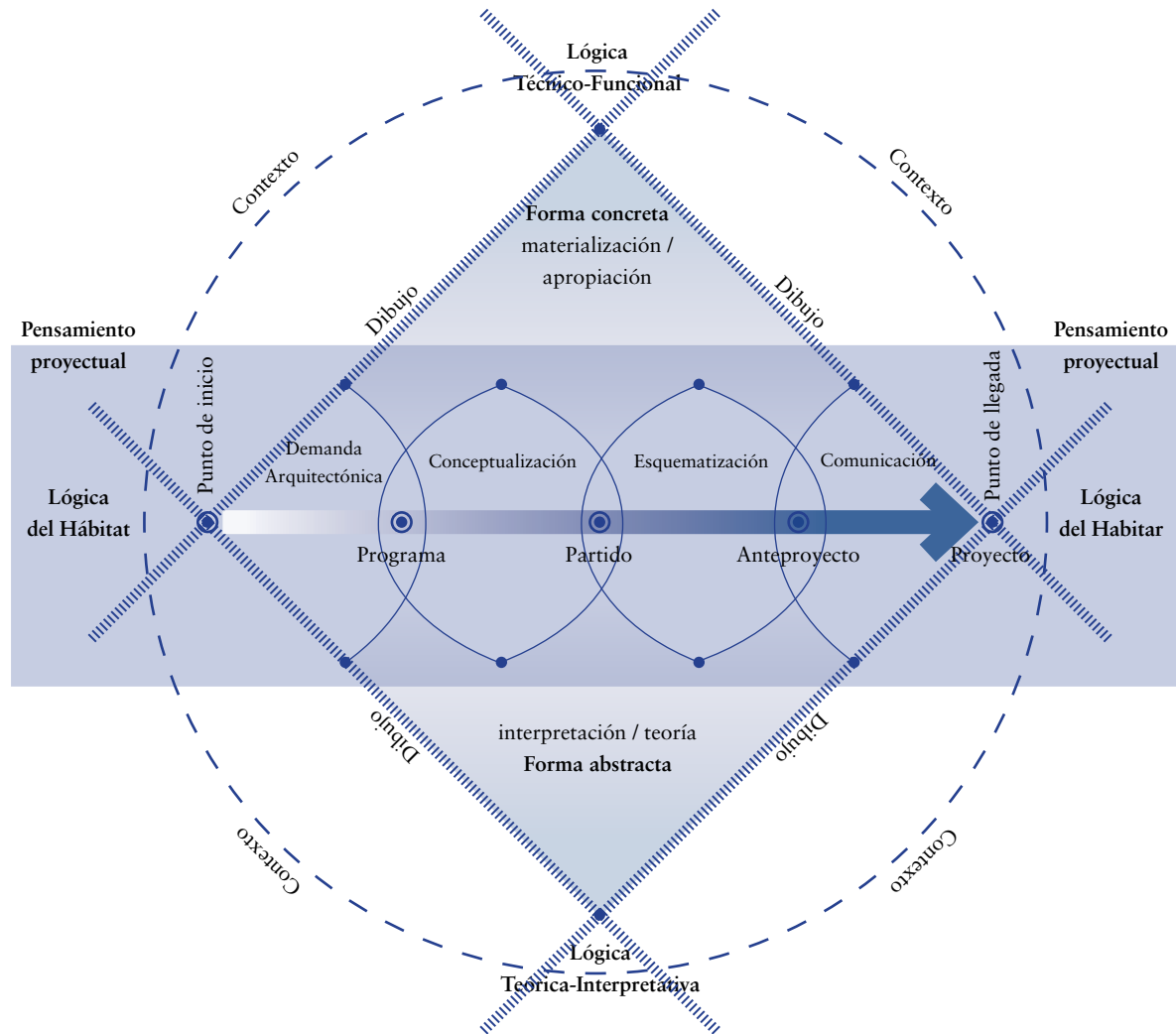


Ilustración 13. Esquema del proceso de diseño arquitectónico y el pensamiento proyectual.

La franja ancha que recorre, o más bien, que está presente desde la lógica del Hábitat hasta la del Habitar es lo que llamamos pensamiento proyectual, está ahí todo el tiempo, constantemente (sin embargo no es estático ni permanente), pero que, al momento en que

23 Lewkowitz y Sztulwark, p. 93.

hay una demanda y esta se traduce en términos arquitectónicos, éste entra en acción, y creemos que es así porque desde el momento en que tenemos noción de lo que se requiere, en muchas ocasiones, empezamos a pensar en distintas posibilidades o hipótesis, comenzamos a poner en relación nuestros conocimientos previos, ya sean formales e informales, aún antes de trazar una primera línea sobre el papel.

En referencia a lo anterior, Hierro cita a Vittorio Gregotti y nos dice que: “*nuestra experiencia proyectual nos sirve también para la reelaboración de los datos del problema en función de la concepción de hipótesis de trabajo, hipótesis que no es solo un nuevo vínculo entre datos sino que debe constituirse como un modo arquitectónico de formarlos, proponerlos y relacionarlos*”,²⁴ es decir, esta transformación o este poner en relación, es dado por nuestra experiencia, en otras palabras, en el pensamiento proyectual estas hipótesis no son solamente un nuevo vínculo que podría ser lógico, sino, que al constituirse de un modo arquitectónico, estos datos se forman, se proponen y se relacionan, para construir un mundo de sentido.

Felix Guattari y Gilles Deleuze, nos dicen que el pensamiento en un sentido, es experimentar, “*pero la experimentación es siempre lo que se está haciendo: lo nuevo, lo destacable, lo interesante... lo que se está haciendo no es lo que acaba, aunque tampoco es lo que empieza*”,²⁵ es en este sentido, experimentar para llegar a construir posibilidades, proponer una situación por otra. Es decir, pensar es, en un sentido, en el proyectual arquitectónico, una actividad que pone en acto operaciones a modo de estrategia sobre las indeterminaciones, sobre posibilidades de la indeterminación del mundo en espera de una construcción de sentido para proponer estas posibilidades.

Sztulwark, complementa la idea anterior al decir que los rubros no “*están preestablecidos; y cuando es menor, por el contrario, se reducen las posibilidades de imaginar situaciones inéditas*”,²⁶ es decir, el pensamiento proyectual puede construir imágenes de aquello que no era visible, esto quiere decir que, se parte de no tener ideas preestablecidas, ni puntos de vista predeterminados, no se busca la totalización, y se evita la idea rectora, no hay ya un “yo quiero” o “yo deseo”.

El pensamiento, es una vía que no tiene ideas rectoras, lo que mantiene la mente disponible y abierta a los “*asi*”, es decir, es una actividad en la que no hay que dejarse tentar por las ideas monopólicas, por que no hay un solo modo de habitar que pueda ser expresado de una misma manera, por ello es que el pensamiento proyectual participa y debe construirse. De esta manera, hay un sinfín de posibilidades para la producción de distintos mundos posibles y la construcción del mundo de sentido, no se forja desde un punto de vista predeterminado, sino que hay una toma de decisión dentro de estas posibilidades.

24 Hierro, p. 100.

25 Felix Guattari y Gilles Deleuze, *¿Qué es la filosofía?* (Barcelona: Anagrama, 1997), p. 112.

26 Pablo Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual* (Buenos Aires: Nobuko, 2015), p. 138.

Respecto a los procedimientos de la fase proyectual, Hierro nos dice que, la toma de decisiones, de las que dirigen el proyecto:

*...sus productos se dan por representaciones en códigos convencionales con los cuales configura sus propuestas. Pero lo sobresaliente es que se trabaja con materias...que no son entendidas...como las materias a las que se hace referencia en la construcción edificatoria, o como las que podrían ser equivalentes a la piedra para el escultor o la tela para el pintor; sino que son sistemas de materias que implican mucho mayor complejidad en su constitución, pero que constituyen el único modo en que es posible configurar el sentido de lo arquitectónico.*²⁷

De acuerdo a Hierro, esta fase proyectual, es solamente posible de ser realizada por medio de abstracciones, y especifica “*abstracciones parciales*” del objeto a proyectar, y a través de éstas, se va representando toda su figura, sea esto la distribución, ordenación, aspecto, estructura, es decir, toda su configuración de intenciones arquitectónicas, la cual, posteriormente, se definirá en instrucciones que serán comunicadas, a modo de instrucciones para su correcta materialización, lo edificado será coincidente con lo proyectado.

Sztulwark habla del material proyectual como “*todo aquello con lo que el proyecto se elabora, sea material o inmaterial. Pero el material que está sujeto a manipulación técnica es material porque está materialmente tratado para que devenga proyecto. Por lo tanto, está sujeto al conjunto de manipulaciones no materiales*”,²⁸ esto quiere decir que, en la fase proyectual se emplean materiales, tanto tangibles como intangibles, para moldear gráficamente la forma de lo proyectado.

79

En los dos momentos previamente identificados en la fase proyectual, se nos sugieren dos clases de materiales con los que, podemos decir que, trabajamos al proyectar; por un lado, están los referentes a la expresión gráfica de aquello que configuramos para después comunicarlo, y por el otro, están los que podemos entender como imágenes que aparecen en nosotros cuando se trata de proponer relación los elementos, es decir, con las que pensamos cuando configuramos.

Cabria ahora la necesidad de hacer una aproximación a entender, qué pensamos cuando pensamos, para ello, los filósofos Guattari y Deleuze, desde una postura de la reflexión humana, nos dicen que “*pensar es pensar mediante conceptos, o bien mediante funciones, o bien mediante sensaciones, y uno de estos pensamientos no es mejor que otro, o más plena, más completa*”.²⁹ Esto respalda, creemos, en una parte, nuestra postura sobre los modos de pensamiento, ya que, nos dicen, y concordamos, que pensamos, que realizamos la acción

27 Hierro y García, p. 140.

28 Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual*, p. 115.

29 Guattari y Deleuze, p. 200.

de pensar, cuando pensamos algo, cuando realizamos algo y cuando percibimos, sin valorar alguno más que el otro, sino que todos ellos se complementan, son todos importantes.

Cognitivamente, el pensar para Antonio Damasio, es un proceso, y este es “*la capacidad de desplegar imágenes internamente y de ordenarlas*”,³⁰ estas imágenes a las que se refiere Damasio, no son solo visuales, para él, implican las imágenes auditivas, las olfativas y muchas más, este tema nos interesa, creemos que además, complementa la idea de Guattari y Deleuze. En el último capítulo abordaremos sobre cómo se construye el pensamiento, el pensamiento proyectual.



Ilustración 14. ¿Pensando?

30 Antonio Damasio, *El Error de Descartes* (Santiago de Chile: Andrés Bello, 1997), p. 110.

3.3 Sobre las imágenes como material proyectual

Para tratar de explicar por que decimos que trabajamos con imágenes cuando proyectamos, se sugiere como necesaria, una revisión sobre el término de imagen, para comprender, a rasgos generales, a lo que nos referimos por imagen, referente a las imágenes que participan en la fase proyectual.

A lo largo de este capítulo ha aparecido el término “*imagen*” en repetidas ocasiones con diversos entendimientos de él. Primeramente, apareció cuando dijimos que, en el primero de los dos momentos de la fase proyectual, es el relato gráfico de la formación de la “*imagen*” del objeto a modo de abstracción, y en el segundo momento, se relaciona con la organización de ésta “*imagen*” en su expresión final, es decir, en la definición formal de lo proyectado. También se presenta el término “*imagen*” para referirse a los objetos gráficos que componen la materialidad del mundo; y aparece una vez más, el término “*imagen*” en esta ocasión para referirse a los recuerdos, la imaginación, y también a aquella “*imagen*” que aparece cuando pensamos.

Pallasmaa nos dice, que cotidianamente, el concepto de imagen, a causa de la ilimitada producción y mercantilización de imágenes, suele entenderse como “*una forma superficial y estilizada de representación artística y de comunicación visual*”,³¹ además, el término se ha empleado indistintamente para designar tanto representaciones, como percepciones y aquello que aparece de la imaginación, sean estos sueños y ensoñaciones. Justamente, del modo en que nosotros lo hemos hecho a lo largo de este capítulo, motivo que sugiere, tomar una posición respecto a nuestro entendimiento del término imagen para evitar futuras confusiones.

La etimología de la palabra imagen es de origen latino en *imago*, *-inis*, que significa retrato, copia o imitación. Se establece también, un paralelo entre el latín *imago* y la raíz indoeuropea *aim*, que significa copiar, y que también está presente en palabras como *emular* e *imitar*, lo que guarda correspondencia con la palabra imagen que, en cierto modo es un émulo, una imitación de la cosa en sí, pero no la cosa misma. De acuerdo a la RAE, imagen es una figura, representación, semejanza y apariencia de algo y de acuerdo a la retórica es la recreación de la realidad a través de elementos imaginarios fundados en una intuición o visión que debe ser descifrada.

La verdad es que, este acercamiento a la raíz etimológica de la imagen y a su significado en el diccionario, no nos aclara mucho sobre la confusión en el uso de término, rescatamos sí, lo referente a la figura, la apariencia de algo, es la recreación de un fenómeno, pero no es éste.

31 Juhani Pallasmaa, *La imagen corpórea. Imaginación e imaginario en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), p. 8.

De acuerdo a Fernando Zamora, generalmente, tendemos a confundir la noción de forma con la de imagen, esto, debido a que mezclan el entendimiento de la representación de un objeto, sin embargo, nos dice: *“las imágenes son signos y, por lo tanto, representaciones que remiten a otra cosa, que se refiere a algo. En cambio, las formas tienen un sentido en sí mismas: «el contenido fundamental de la forma es un contenido formal»*.³² Las imágenes siempre se refieren a alguna otra cosa, mientras que las formas en sí mismas son su propio contenido. Así mismo, respecto a las imágenes, propone que: *“hay imágenes que no representan, sino que presentan las cosas; que no valen como signos, sino sobre todo como presencias: hay imágenes que son cosas, cosas vivas”*.³³

Zamora, de primera mano, señala, que las imágenes poseen tres aspectos: una forma, materia y un contenido (significado), estos son uno mismo, ninguno de ellos puede existir sin los otros. Posteriormente, identifica dos vertientes de las imágenes:³⁴

- 1) La sensible, material, física u objetiva y,
- 2) La no sensible, inmaterial, imaginaria o subjetiva.

La imágenes sensibles o materiales, son aquellas que podemos manipular, ampliar y reducir; son reales o virtuales, es decir, pertenecen al mundo material, ya sean fijas o en movimiento, bidimensionales, tridimensionales, incluso holográficas; son aquellas que podemos mirar, tocar, oler, saborear o escuchar, ya sea a lo lejos o diferentes grados de cercanía, es decir, son las cosas que al contacto con nuestro cuerpo se convierten en objetos, estos objetos a los que les agregamos un sinnúmero de usos y valores de acuerdo a quienes somos como seres humanos; es un fenómeno constituido por las representaciones que nos hacemos de ellas. A entender de Zamora, son imágenes sensibles-visuales, sensibles-táctiles, sensibles-auditivas y sensibles-olfativas, y claro, las sensibles-gustativas, y éstas poseen diversas materialidades que incluso pueden entrelazarse. Debido a estas materialidades, las imágenes sensibles, dependen físicamente de un soporte para existir, las imágenes materiales se tocan, se ven, se huelen, se saborean y se escuchan.

Zamora distingue entre los términos expresión y significación (o representación), nos dice que no son sinónimos, aunque tendamos a tomarlas como tal, sino que son cosas diferentes, expresar o *“ex-presar es propiamente llevar desde “adentro” hacia “fuera” -por presión y de manera directa- emociones, sensaciones o estados anímicos. En la significación, en cambio, se supone que hay un corte entre las emociones o sensaciones y su representación sensible*

32 Fernando Zamora Águila, *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación* (México: UNAM, 2007), p. 107.

33 Zamora Águila, p. 111.

34 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Fernando Zamora Águila sobre las vertientes de las imágenes y sus clasificaciones, ya que esta información, en su mayoría es de carácter informativo, pero que, creemos que es pertinente su mención en el cuerpo de la tesis. Véase Fernando Zamora Águila, *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación* (México: UNAM, 2007)

(el signo)”.³⁵ Sin embargo recalca que en el acto expresivo no existe un adentro y un afuera, aun así, gracias a la expresión es que la imagen es un objeto tangible, medible y transformable.

Además de la distinción entre expresión y representación, Zamora propone hacer lo mismo entre semejanza y representación, ya que, nos dice, por mucho que una imagen imite algo, sigue ciertas convenciones representativas, de este modo hay una coincidencia entre quienes las perciben y cómo las perciben, en cuanto a representar de modo adecuado cierta realidad. Es decir, que obedece a criterios de carácter cultural, son compartidos por quienes las emplean, por ellos Zamora hace dos clasificaciones sobre estas imágenes:

1) Clasificación según sentidos

a) Visuales:

- Por semejanza: iconos (fotografías de identificación, pintura de paisaje).
- Por abstracción: signos y símbolos (logotipos, banderas).

b) Táctiles:

- Por semejanza: muestras de telas, de recubrimientos.
- Por abstracción: escritura braille para ciegos.

c) Sonoras:

- Por semejanza: onomatopeya.
- Por abstracción: toques de trompeta.

d) Gustativas:

- Por semejanza: muestras de alimentos.
- Por abstracción: alimentos sagrados.

e) Olfativas:

- Por semejanza: muestras de perfumes.
- Por abstracción: olor de incienso o de copal.

2) Clasificación según los soportes técnicos

a) Discursivas:

- Radiofónicos: habladas, sonoras. Audibles, invisibles, visualizables por sinestesia.
- Literarios: escritas. Legibles, inaudibles, audibles por sinestesia.

b) Cinéticas:

- Televisivos: habladas, sonoras, visuales. Audibles, visibles, intangibles.
- Cinematográficos: habladas, sonoras, visuales. Audibles, visibles, intangibles.

c) Estáticas Tridimensionales:

- Pictóricos: visuales, táctiles. Visibles, tangibles, inaudibles.
- Gráficos: visuales, táctiles. Visibles, tangibles, inaudibles.

- d) Tridimensionales:
 - Escultóricos: visuales, táctiles, sonoras. Visibles, tangibles, audibles.
 - Arquitectónicos: visuales, táctiles, sonoras. Visibles, tangibles, audibles.
- e) Escénicas
 - Musicales: sonoras. Audibles, invisibles, intangibles.
 - Teatrales: visuales, sonoras. Visibles, audibles.

Respecto a las imágenes no sensibles o inmateriales o no visuales, nos dice que él no puede decir en donde están, supone de antemano que están en alguna parte de sí mismo, sin embargo, no se puede decir que estén en el cerebro, y que tampoco se les puede nombrar como imágenes mentales, sino que él prefiere referirse a ellas como imágenes imaginarias. Es decir, son imágenes que están dentro de nosotros, y el tratar de identificar en qué parte, como, por ejemplo, que se cree están en el cerebro, sería demasiado arriesgado, al igual que llamarles imágenes mentales, ya que sería considerarlas como representaciones que se encuentran al interior de nuestra cabeza, en nuestro cerebro a modo de un acervo de carácter visual que responden según estímulos externos, aquí hay punto que deberemos atacar posteriormente.

84

Zamora las llama imágenes imaginarias, por que imaginar, no solo es pensar las imágenes, sino pensar con imágenes y éstas no necesariamente son visuales, aunque sí que son visualizables de algún modo. Podemos decir, que si bien, las imágenes inmateriales tienen una existencia más subjetiva, lo correcto sería decir que, son intersubjetivas, ya que depende de las circunstancias en las cuales utilizamos estas imágenes, así como, también remiten a las circunstancias en las que fueron creadas.

Las imágenes no sensibles son tan reales como las materiales, el hecho de llamarlas imaginarias no remite a fantasía, a la alucinación o ficción en un sentido despectivo. Las imágenes imaginarias, son tan reales como las sensibles, aunque no sean físicas, pueden estar fuera de la lógica, pero no por ello son productos irracionales; si bien son subjetivas, no son un reflejo de las imágenes materiales; tienen otro carácter que deberemos tratar más adelante en el trabajo de investigación.

Finalmente, sobre este tipo de imágenes, Zamora elabora una diferencia o clasificación entre las imágenes no sensibles:

- 1) Imágenes que surgen a partir de percepciones o sensaciones:
 - Eidéticas (tienen tal vivacidad que, sin confundirse con un precepto, tienen las mismas características que éste.
 - Post-imágenes (son aquellas que aparecen posteriormente a una estimulación. Por ejemplo, después de que se ve un objeto rojo durante algún tiempo y se

- dirige la mirada hacia una superficie blanca, aparece la forma de ese objeto, pero en verde).
- Fosfénicas (aparecen cuando una presión sobre el bulbo ocular provoca sensaciones luminosas).
- 2) Imágenes que surgen a partir de palabras:
 - Imágenes literarias: metáforas, sinédoques, metonimias, prosopopeyas, etc.
 - Imágenes generadas por descripciones y narraciones verbales.
 - 3) Imágenes recreativas, que se orientan hacia el pasado:
 - Recuerdos.
 - 4) Imágenes creativas, que se orientan hacia el futuro:
 - Proyectos/modelos imaginarios (intelectuales: astronómicos, atómicos, físicos, filosóficos; prácticos: croquis, mapas, esquemas...).
 - 5) Imágenes que se apoderan del sujeto:
 - Fantasías – ensoñaciones: alucinaciones.
 - Sueños: hipnagógicas, hípnicas.
 - Deseos, temores.
 - Visiones.
 - Premoniciones.

Este somero análisis nos ayuda a comprender, por ejemplo, con que tipos de imágenes son los materiales con los que trabajamos cuando proyectamos, y decimos que trabajamos con estos dos tipos de imágenes, las imágenes sensibles y no sensibles, por que, como dice Hierro, son “*el conjunto de diversas materias organizadas en sistemas y que, desde el punto de vista de la proyectación, se transforman en material al convertirse en el cuerpo formal del proyecto*”.³⁶

Y esta transformación de materia a lo material, se refiere a que “*lo material está sujeto al conjunto de manipulaciones no materiales, es decir al sentido mismo*”.³⁷ Es decir, la imagen como materia, en su vertiente física (sensible) e imaginaria (no sensible) poseen ya un significado por sí mismas, en cambio, cuando devienen en material para el proceso proyectual, cuando entran en acción en el pensamiento proyectual, toman un sentido que no estaba previsto en ellas, éstas están en potencia de ser manipulada para devenir en sentido, para construir materialidad.

Pongamos de ejemplo la siguiente analogía, para ampliar el entendimiento previo: la arcilla es la materia, que una vez transformada con sentido de ser empleada para edificar, cambia en material al ser transformada la arcilla en ladrillo, y el ladrillo al ser dotado de sentido, junto a la espacialidad y la temporalidad, deviene en materialidad, es decir, en un espacio habitable, en espera de ser apropiado.

³⁶ Hierro, p. 45.

³⁷ Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual*, p. 115.

En ese sentido, hablando metafóricamente respecto al dibujo, como una imagen sensible, en el proceso de diseño, partamos de lo siguiente: el dibujo como un trazo sobre una superficie posee un sentido ya, es materia, y es materia en potencia de ser transformada, es decir al darle un sentido al momento de emplear esos trazos para expresar aquella imagen del objeto que se configura y que se traducen en las instrucciones para la materialización de lo proyectado se transforma en material, y una vez edificado lo proyectado, lo dibujado, deviene en materialidad.

Lo mismo sucede con las imágenes imaginarias o no sensibles, hay una serie de imágenes que dentro de nosotros, tienen un significado, posteriormente cuando las tomamos como material en la fase proyectual, cuando entra en acción el pensamiento proyectual, toman otro sentido, al proponer relacionando, indudablemente se han convertido en material proyectual porque han servido en la construcción de un mundo de sentido, parece ser que así sucede, nos hemos referido a ello previamente con Peter Zumthor.

En otras palabras, a entender de Pablo Sztulwark, “*el sentido, como efecto de estos procedimientos, opera sobre y con la materia para transformarla en material y luego en materialidad, es decir, en espacio habitable*”.³⁸ Por ello creemos que las imágenes, sobre todo las imágenes no sensibles, son el material con el que trabajamos en el pensamiento proyectual, que lo construyen, ya que, en la producción de sentido, es requerida la experimentación con el material, y las imágenes en su construcción de sentido son parte del mundo material.

86

Cómo se construye el pensamiento proyectual o cómo surgen las imágenes no sensibles con las que trabajamos al momento de proyectar es un punto de deberemos abordar, y de qué manera el dibujo participa en la construcción de este pensamiento es de donde parte el interés de esta investigación, en el siguiente subcapítulo trataremos del dibujo en el proceso proyectual para terminar el tema del material sensible, ya que nos enfocaremos en las imágenes no sensibles.



Ilustración 15. Las imágenes que se nos presentan. Dibujo realizado a partir de dibujo de John Berger en su texto “Distancia y dibujos”.

38 Sztulwark, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual*, p. 119.

3.4 El dibujo en el proceso de diseño arquitectónico

Cómo dijimos previamente, el dibujo es una imagen, en su vertiente sensible, física y material, con la que trabaja el arquitecto a la hora de proyectar. Se dibuja la definición de la imagen que se presenta en las hipótesis de diseño o configuraciones propositivas, para esto, se emplean bocetos, esquemas y diagramas. En el último estadio del proceso se obtiene un proyecto ejecutivo, el cual es una serie de dibujos que definen la forma de lo proyectado, está hecho con base a códigos consensuados para su comunicación con los diversos agentes que participan en el proceso de producción de lo arquitectónico.

Hasta este punto, el dibujo entonces, en la fase proyectual, es este tipo de imágenes, de carácter sensible, uno de los materiales con los que trabaja el arquitecto al proyectar, ya que son el material con el que se configura la forma de los objetos proyectados. Estas imágenes con las que trabaja el arquitecto, las de expresión gráfica, tienen dos finalidades, la primera es, de manera gráfica, dar cuenta de la formación de la propia imagen del objeto; la segunda, es la referente a su expresión final a modo de proyecto ejecutivo, el cual como hemos mencionado, está dirigido a la comunicación de éste para lograr su correcta ejecución edificatoria.

Anteriormente habíamos mencionado que, de acuerdo al Dr. Hierro, hay dos momentos dentro del proceso de diseño, el primero como una especie de documento o historia de la imagen del hecho arquitectónico, es un relato gráfico de la elaboración de lo proyectado, de la formación de la imagen arquitectónica que éste tendrá, y él se refiere a lo siguiente:

Los documentos que integran la formación de la imagen, no son solo los bocetos con los que se van fijando provisionalmente algunos aspectos de su configuración sino, también todos los esquemas y anotaciones con los que primero indagamos y seleccionamos los datos del problema y los ponemos en discusión, para después, irlos fijando mediante otros esquemas, -o representaciones del objeto-, hasta llegar a caracterizar su expresión arquitectónica.³⁹

En el segundo momento del proceso de diseño, que trata sobre la comunicación del proyecto para lograr su ejecución, comprende, no solamente la definición figurativa y de intencionalidad de la imagen, sino, que, además, se refiere a todos los documentos y tipos de expresión representativa de la práctica arquitectónica, necesarios del objeto para alcanzar la cualidad, en cuanto al significado, que tenga la misma interpretación cuando sea comunicado y ejecutado en obra.

El dibujo es empleado en el proceso de diseño, para construir la imagen, desde el planteamiento inicial que es esquemático, hasta que alcanza un grado de precisión que permita su lectura ajena, es decir, además de la del arquitecto o diseñador, de los diferentes agentes participantes del proceso productivo, ya sean especializados o no. Es principalmente, al inicio del proceso,

39 Hierro, p. 60.

un dialogo, unipersonal entre el proyectista, ya que solo tiene sentido claro para quien lo elabora, y que posteriormente, de acuerdo a la definición de la imagen que se vaya alcanzando, adquirirá las condiciones para ser comunicado a los demás agentes a través de códigos consensuados.

Durante el proceso de diseño, a través del dibujo se da una continua reelaboración de las imágenes, esto con el propósito de cristalizar la propuesta proyectual, a través de exploraciones que en un principio son esquemáticas y que posteriormente llegan a definir una imagen, ya sea que se parta de una vista en corte, en alzado, en planta o un detalle, es decir, desde los medios que empleamos para adentrarnos al tema para precisar la figura.

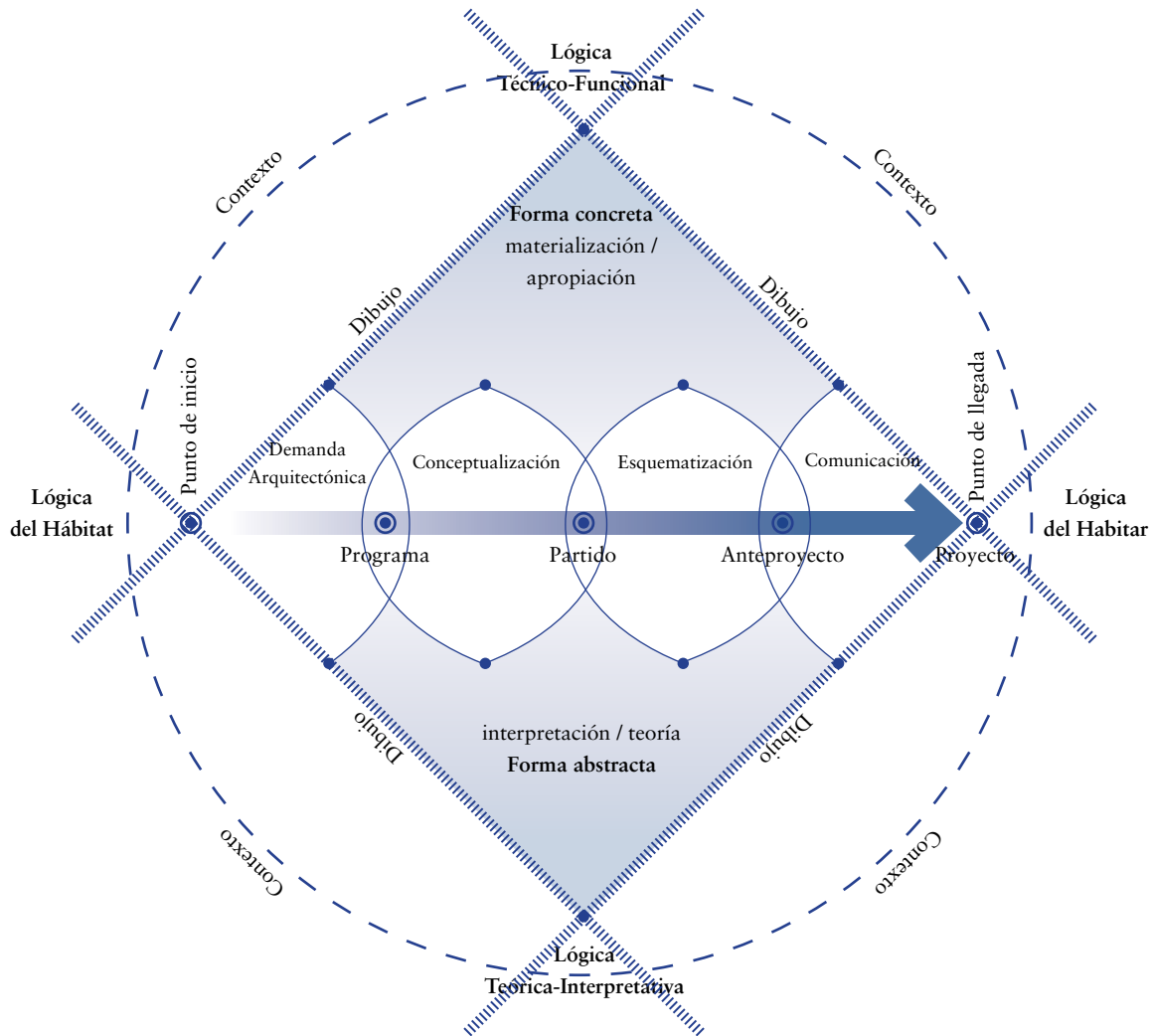


Ilustración 16. Esquema del proceso de diseño arquitectónico.

Si regresamos al esquema que hemos planteado previamente, éstas líneas punteadas comunican la posición del dibujo en el proceso de diseño: participa desde distintos modos en las distintas etapas, y que además, puede verse determinado por el contexto del proceso. Con esto último, entendemos que desde este punto de inicio, como un tipo de expresión representativa de la

práctica proyectual, el dibujo aparece, y parece ser necesario para la definición de aquello que se va proyectando, y de acuerdo a cada lógica y en el momento en que se encuentre el proceso, el tipo de dibujo que se emplee, deberá ser el adecuado a ella. Para ejemplificar lo anterior, tomemos el caso del proyecto del Museo *Guggenheim* de Bilbao, en España proyectado por la oficina de Frank O. Gehry, en el que, de acuerdo a lo que apreciamos como características de cada dibujo, supone los diferentes niveles de definición del proyecto.

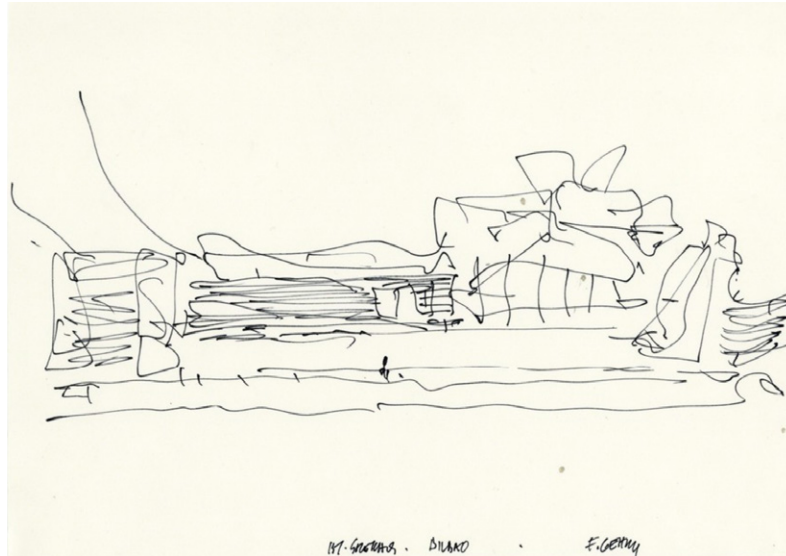


Ilustración 17. Dibujo conceptual la fachada del Museo Guggenheim de Bilbao, proyectado por la oficina de Frank O. Gehry.

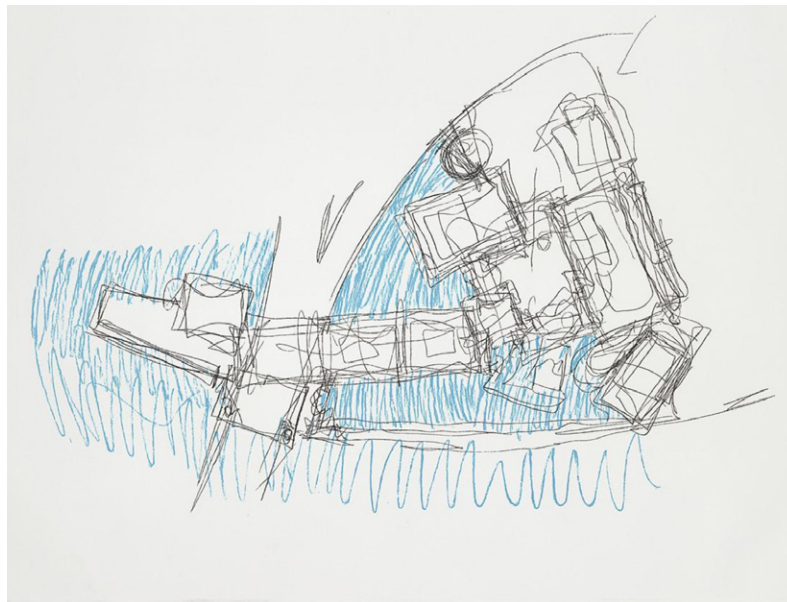


Ilustración 18. Dibujo esquemático de la distribución espacial del Museo Guggenheim de Bilbao, proyectado por la oficina de Frank O. Gehry.

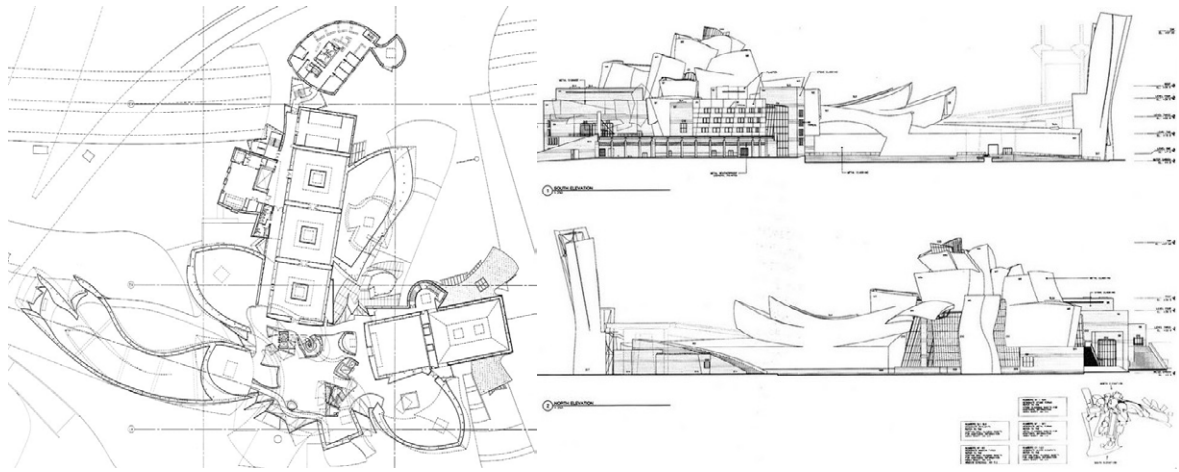


Ilustración 19. Dibujos a nivel anteproyecto del Museo Guggenheim de Bilbao, proyectado por la oficina de Frank O. Gehry.

90

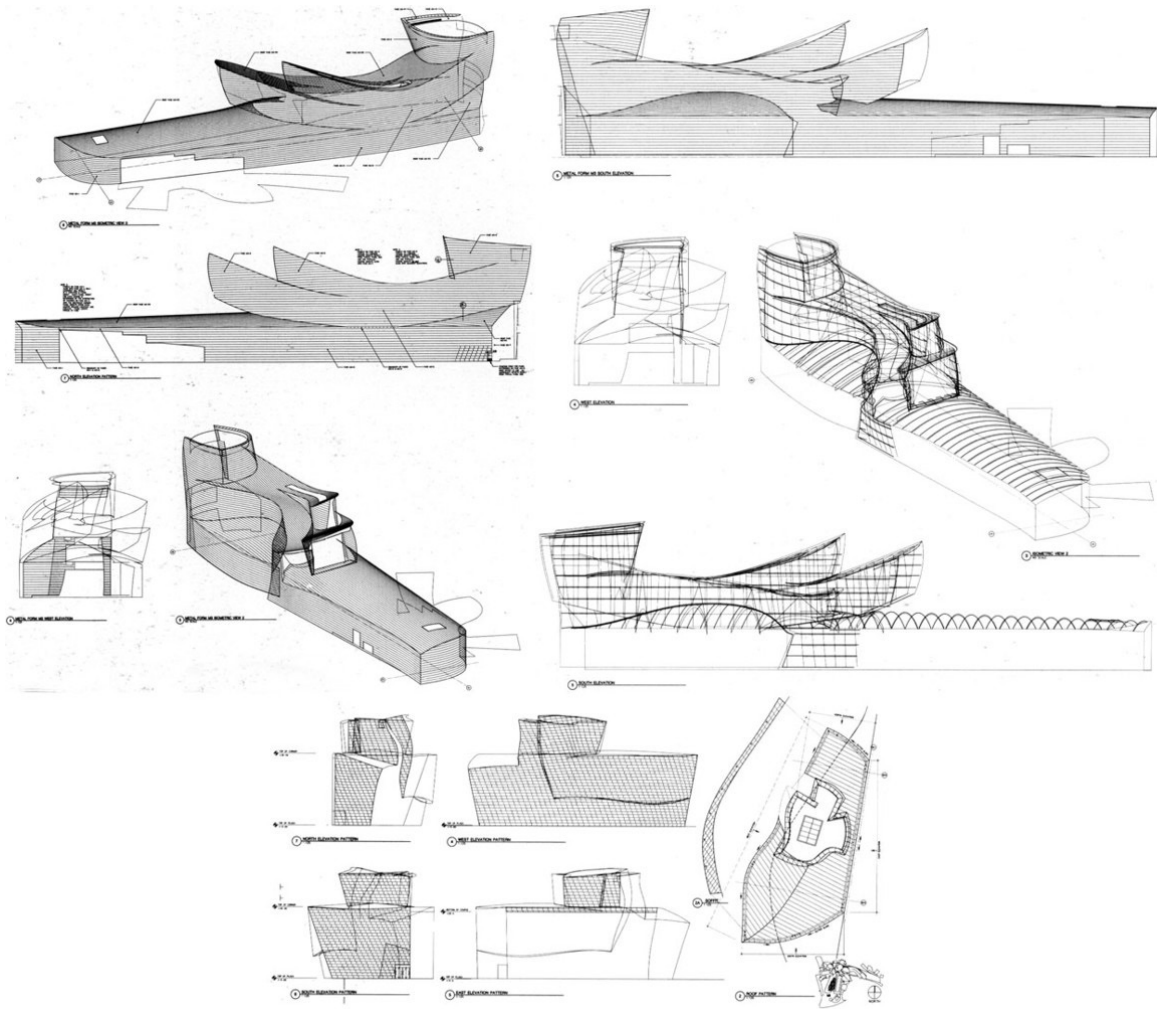


Ilustración 20. Dibujos a nivel proyecto ejecutivo del Museo Guggenheim de Bilbao, proyectado por la oficina de Frank O. Gehry.

Dentro de la fase proyectual, generalmente el trabajo es de carácter manual, ya que el desarrollo de tema a modo de exploración, digamos, la concepción, es en un principio esquemática porque es incierta, posteriormente se realiza un recorrido en diversas direcciones para ir definiendo una imagen, y a medida que vamos precisando la figura de lo proyectado, el concepto también se va precisando.

De esta manera, el dibujo, más que como representación, es una materia importante en el ejercicio proyectual, pero tampoco es el objetivo, ya que no se persigue como propósito, no podemos decir que es el medio, esto es, porque su uso no es la representación de algo existente; tiene otro carácter, es algo más importante, ya que es el modo en que el proyectista comienza la conversación proyectual con él mismo y con la materia.

El dibujo es la materia con la que se entabla una conversación, un dialogo proyectual, incluso no solo con la materia arquitectónica, sino con la propia materia del dibujo, es decir, es un dialogo *“que se establece con y a través de esta materia y que solo es posible en el ejercicio del diseño, delimita el ámbito de actuación de la actividad proyectual”*.⁴⁰ Este dialogo que se da a través del dibujo, de acuerdo a Vittorio Gregotti, citado por Hierro, nos dice que éste *“constituye la única relación corpórea que el diseñador (arquitecto) mantiene con la materia física que debe formar, es su última manualidad y él debe defenderla encarnizadamente”*,⁴¹ es decir, que solo a través de éste y por medio de él, es que se puede definir la propuesta formal que el hecho arquitectónico adquirirá a través de su materialización.

91

Si bien decimos que, hay una cualidad manual en el proceso de diseño, a través del dibujo, como la materia con la que se da el dialogo entre el arquitecto y el hecho arquitectónico a proyectar, no es intención de este trabajo de investigación colocar el dibujo manual por sobre los programas de cómputo, los cuales son empleados también para reducir los tiempos del proceso, sin embargo, concordamos con lo dicho por el Dr. Hierro: *“al entender que en el diseño se moldea gráficamente una forma, a través de una expresión de los rasgos figurativos de ella, el dibujo manual, en las primeras acciones proyectuales, será siempre el fundamento material del proyecto”*.⁴² Ya posteriormente, cuando sea preciso que la imagen formal proyectada deba comunicarse, el empleo de otros instrumentos proyectuales, pueden hacer más eficiente dicha comunicación.

40 Hierro, p. 63.

41 Hierro, p. 64.

42 Hierro, p. 64.

Referencias

- Damasio, Antonio, *El Error de Descartes* (Santiago de Chile: Andrés Bello, 1997)
- Doberti, Roberto, *Espacialidades* (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2008)
- , *Habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2011)
- Fernández, Roberto, *Modos del Proyecto* (Buenos Aires: Nobuko, 2013)
- Guattari, Felix, y Gilles Deleuze, *¿Qué es la filosofía?* (Barcelona: Anagrama, 1997)
- Hierro, Miguel, “*Tesis de Maestría: Experiencia del diseño*” (UNAM, 1997)
- Hierro, Miguel, y Héctor García, *Un acercamiento revisor a las nociones de diseño en la producción de lo arquitectónico* (México: UNAM, 2016)
- Lewkowicz, Ignacio, y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003)
- Maldonado, Tomás, “Proyectar hoy”, en *2 textos recientes: proyectar hoy, diseño: globalización, autonomía*, ed. Tomás Maldonado y Gui Bonseipe (La Plata: Nodal, 2004)
- Mijares, Carlos, *Tránsitos y demoras. Esbozos sobre el quehacer arquitectónico* (Chihuahua: ISAD, 2002)
- Pallasmaa, Juhani, *La imagen corpórea. Imaginación e imaginario en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)
- , *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2012)
- , *Los ojos de la piel. Arquitectura y los sentidos* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)
- Sztulwark, Pablo, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual* (Buenos Aires: Nobuko, 2015)
- , *Ficciones de lo habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2009)
- Zamora Águila, Fernando, *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación* (México: UNAM, 2007)
- Zumthor, Peter, *Pensar la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)

4 Los apuntes de viaje del arquitecto



3

*Ilustración 21. El apunte de viaje, Museo Universitario del Chopo.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

Durante aquellos paseos, que duraron casi dos años, las ruinas, los monumentos, el paisaje -la naturaleza- tenían algo sorprendente, como si sus perfiles oscilaran; las cosas no eran en sí mismas, sino que yacían expectantes, atentas a metamorfosearse con la presión de quien las veía. La mirada vacilaba entre la materia y su sonido, entre las palabras y su sentido. Nuestro mirar deformaba la materia. O la vida, despacio, iba tallando nuestros ojos. Y siempre había fantasmas. Porque al tratarse de ruinas seguían exactamente igual desde hace siglos; nada costaba imaginar a Lewerentz o Soane dándose paseos obsesivos -a veces clandestinos- entre las calles de Pompeya, o a Kahn y Asplund mirando fijamente la Plaza de Siena. Imagino a Le Corbusier paseando por Villa Adriana, sin saber que, unos centímetros más abajo, las cariátides esperan revivir para poder ser dibujadas, años después, por Siza.¹

Luis Moreno Mansilla

Este capítulo está estructurado en tres partes, la primera, se refiere a los dibujos de la arquitectura, para esbozar una definición, en el sentido de esclarecer, que dibujo es del que hablamos cuando decimos que puede participar en la construcción del pensamiento proyectual, indudablemente no estamos hablando del dibujo que empleamos en el proceso de diseño, pero que creemos que, de cierto modo, sí que participa en él: los Apuntes de viaje del arquitecto. La segunda parte es una aproximación a entender y esclarecer lo referente a los apuntes de viaje del arquitecto, hablaremos de los dibujos realizados desde dos puntos de vista: como turistas y como viajeros constituidos. En la tercera parte, expondremos los dibujos de viaje de cuatro arquitectos: Álvaro Siza, Louis I. Kahn, Le Corbusier y Ricardo Flores Villasana, pero no hablaremos de sus dibujos, sino de lo que estos arquitectos dicen sobre este tipo de dibujo, no nos enfocaremos al dibujo como producto, sino como acción, como el acto de dibujar.

95

1 Luis Moreno Mansilla, *Apuntes de viaje al interior del tiempo* (Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2002), p. 9.

4.1 Dibujo de la Arquitectura

Ya dijimos previamente que, el dibujo es la única relación corpórea que el arquitecto mantiene con la materia física y no sensible que debe formar cuando proyecta, solo a través de éste y por medio de él, es que se puede definir la propuesta formal del hecho arquitectónico a materializarse. El dibujo, es una imagen con la que trabaja el arquitecto a la hora de proyectar. Se dibuja la definición de la imagen que se presenta en las hipótesis de diseño, para esto, se emplean bocetos, esquemas y diagramas. Cuando se llega al estadio de comunicación, se obtiene un proyecto ejecutivo, el cual es una serie de dibujos que definen la forma de lo proyectado, está hecho con base a códigos consensuados para su comunicación con los diversos actores que participan en el proceso de producción de lo arquitectónico.

El dibujo parece tomar un papel de importancia desde el momento de la prefiguración y comunicación de la imagen del hecho arquitectónico que se proyecta, empíricamente, podemos asegurar lo misma importancia respecto a la producción arquitectónica, a lo largo de sus fases, diremos más bien que el dibujo, en la producción arquitectónica posee una importancia. Pero no nos basta la experiencia que tengamos sobre ello, por ello haremos un acercamiento, a las nociones sobre las distintas finalidades del dibujo de la arquitectura.

De acuerdo a Claudia Bertero el espacio y sus límites, es decir, las manifestaciones arquitectónicas en su condición formal, *“pueden ser representados por algún sistema de comunicación gráfica, ya sea analógico o digital, o por representaciones tridimensionales, como las maquetas”*.² Y, de hecho, el modo más frecuente con el que el arquitecto o el diseñador, se comunica, proyecta y se expresa, es precisamente el dibujo.

El dibujo de lo arquitectónico es, primeramente, el registro de cada etapa del proceso de diseño, como proyección o construcción del hecho arquitectónico, registro de los dos momentos que se han identificado previamente, es decir, el de la formación de la imagen del objeto y el de la comunicación del proyecto para lograr su materialización; esto se logra a través de una serie de códigos consensuados, resultado de una convención en la disciplina que le otorga un carácter definido, hablamos de que se tiende a conocer como una “representación universal” del fenómeno arquitectónico.

Merece la pena, la descripción de lo que entendemos por dibujo de lo arquitectónico, o lo que consideramos dibujo de arquitectura, un concepto diferente a la concepción de dibujo arquitectónico tradicional. Cuando decimos los dibujos de arquitectura, nos referimos a las imágenes gráficas de tema arquitectónico. Jorge Sainz, a grandes rasgos, reconoce que el dibujo de arquitectura tiene un referente arquitectónico, es decir, *“es una producción realizada en el*

2 Claudia Bertero, *La enseñanza de la arquitectura. Entre lo dibujado y lo desdibujado* (Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral, 2012), p. 22.

marco del medio gráfico... su contenido ha de ser primordial y eminentemente arquitectónico... ha de tener una finalidad también arquitectónica y debe estar realizado con una técnica que permita alcanzar a propósito".³

Con esto, podemos diferenciarlo, por ejemplo, de una pintura de tema arquitectónico. Sin embargo, destaca otro rasgo que es de carácter intelectual, es decir, debe haber un pensamiento arquitectónico detrás de su producción que condicione la elección del tema, los sistemas de comunicación y las técnicas gráficas.

Sin dudar la naturaleza artística del dibujo de la arquitectura, la capacidad de éste, cuando así se requiere, es de carácter técnico, ya que comprende tanto las vertientes utilitarias y formales, así como las técnicas y proyectuales de la disciplina, es decir, a través de éste, es el modo más idóneo de exponer las cualidades morfológicas de un hecho arquitectónico, para ello se dibujan esquemas funcionales, relacionales, esquemas volumétricos o constructivos, por ejemplo, pero éstos tienen un fin, un objetivo para el que son realizados.

Para Jorge Sainz, existen otras finalidades, entre otras, las de documentación. El dibujo al referirse sí a la representación de los hechos construidos, tienen un carácter claramente de tipo documental. De esta manera, una vez edificado lo proyectado, los dibujos realizados previos a la materialización, son evidencia de la evolución que sufrió lo proyectado desde su primera idea hasta el resultado final, es decir, documenta lo sucedido en los estadios del proceso de diseño.

98

Por otro lado, si lo proyectado no se ha materializado, esos mismos dibujos, son prueba de las propuestas de construcción de un mundo de sentido por parte del proyectista. Y, finalmente, también están los dibujos que se realizan *a posteriori*, es decir, del edificio que ya fue construido, edificado, del hecho construido y que, en ciertos casos, llegan a ser los únicos datos que se dispone de la apariencia formal de algunos monumentos desaparecidos. Son una documentación gráfica de los hechos construidos en toda su historia, desde su ideación hasta su desaparición.

La finalidad del dibujo de lo arquitectónico, es variado, de hecho, podemos decir que son múltiples, ya que, ni todos los procesos de producción de lo arquitectónico ni todos los dibujos que se hacen de él, son iguales. Sin intención de hacer una taxonomía de estos tipos de dibujos de arquitectura, ya que no es el propósito del trabajo de investigación, presentaremos algunos de ellos, para así, identificar los modos del dibujo que, consideramos, con más frecuencia, aparecen de lo arquitectónico, siguiendo los dos momentos del proceso de diseño que hemos descrito previamente: la formación de la imagen del proyecto y la de la comunicación de éste; y los que se dan, ya sea fuera o paralelamente al proceso de diseño, pero que, de cierto modo,

3 Jorge Sainz, *El dibujo de arquitectura. Teoría e historia de un lenguaje gráfico*. (Madrid: Nerea, 1990), p. 59.

participan en él: los dibujos previos y *a posteriori* de un hecho arquitectónico ya edificado, que pueden servir a manera de análisis.

Previo a la presentación de los tipos de dibujo, merece la pena aclarar que, de acuerdo a la Dra. Ana Yanguas, la variedad en el uso de los términos que se emplean en la lengua castellana para denominar los dibujos que se realizan en los momentos iniciales del proceso de diseño, así como la traducción de algunos términos empleado en otros idiomas, originan una confusión terminológica que no se ha resuelto y que tampoco es menester de nuestro trabajo de investigación, pero que sí es necesario exponerlo:

*Esta disparidad viene motivada por la inexistencia de un glosario de términos, universalmente aceptado, que recoja las palabras que designen los distintos tipos de dibujos que se producen a lo largo del proceso de producción de la arquitectura y que defina la función, el uso y el significado de cada uno de los términos.*⁴

De esta forma, enunciaremos los términos más utilizados para referirnos a los dibujos de la formación de la imagen, sean estos: Apuntes, bocetos, borradores, bosquejos, croquis, esbozos, esquemas, garabatos; nosotros los llamaremos bocetos y responden a los dibujos que se hacen para la generación de ideas. La clasificación de acuerdo a su finalidad:⁵

1. Dibujos de la formación de la imagen.
 - a) Bocetos. Son aquellos dibujos, cuyo objetivo es la generación de ideas, carecen de precisión y escala.
 - b) Croquis de configuración. Son aquellos dibujos en los que, a la idea, se le dota de figura. Se dimensiona la idea y suelen aparecer medidas y acotaciones.
2. Dibujos de la comunicación de la imagen.
 - a) Dibujos del proyecto. Son dibujos que expresan en tres planos, perpendiculares entre sí, es decir, en planta, cortes y fachadas, esto es, a través de proyecciones ortogonales, la imagen del proyecto para que sean seguidos en la fase de materialización. Siguen reglas consensuadas, para su correcta comunicación entre los diversos actores que participan en el proceso de producción de lo arquitectónico. Este tipo de dibujos, las proyecciones ortogonales, han sido y seguirán siendo el método más eficaz de reproducir un objeto tridimensional sobre un plano gráfico.

4 Ana Yanguas Álvarez de Toledo, “*Tesis Doctoral: Los inicios. El dibujo como pensamiento de la arquitectura: bocetos.*” (Universidad de Sevilla, 2015), p. 115.

5 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Ana Yanguas Álvarez de Toledo, Jorge Sainz y Josep Maria Montaner, para poder construir la clasificación de dibujos de la arquitectura, ya que cada uno de estos autores, se refiere a algunos u otros, por ello es que decidimos hacer una clasificación retomando lo que pudimos identificar de cada uno de ellos. Véase Ana Yanguas Álvarez de Toledo, “*Tesis Doctoral: Los inicios. El dibujo como pensamiento de la arquitectura: bocetos.*” (Universidad de Sevilla, 2015); Jorge Sainz, *El dibujo de arquitectura. Teoría e historia de un lenguaje gráfico.* (Madrid: Nerea, 1990); y, Josep Maria Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014).

- b) La perspectiva. Es el tipo de dibujo que más se puede asemejar a la imagen que se produce en nuestra retina, ya que es muy parecido a la imagen visual que percibimos. Es de fácil lectura y su significado es comprensible.
 - c) La axonometría. Es un sistema intermedio entre los planos ortogonales y la perspectiva, que permite incluir las tres dimensiones sin mermar su carácter abstracto, así como sus propiedades geométricas.
3. Dibujos de análisis de la imagen (*a priori* o *a posteriori* al proceso productivo).
- a) Croquis de análisis. Son dibujos que tienen la intención de conocimiento de aspectos invariantes: figurales y dimensionales de la arquitectura existente, suelen estar acotados, generalmente son dibujos a mano alzada, son dibujos proporcionados que mantiene un lenguaje gráfico arquitectónico convencional, es decir, se dibujan plantas, cortes, detalles y fachadas. Ayudan al análisis espacial, funcional, histórico o constructivo.
 - b) Dibujos de levantamiento. Estos dibujos tienen la finalidad de comunicar los aspectos de un hecho arquitectónico edificado, los cuales se han adquirido a través del croquis. Estos dibujos tratan de expresar aspectos invariantes de la arquitectura, son dibujos reglados y escalados. Este tipo de dibujos, no necesariamente deben aparecer en el proceso de producción de lo arquitectónico.
 - c) Apuntes. Aquellos que son producidos con la finalidad del conocimiento perceptivo de los aspectos aparentes de la realidad dibujada. Son dibujos a mano alzada que se realizan, generalmente, en presencia del objeto del análisis, es decir, son ejecutados "*in situ*".
4. Por otro lado, están también los diagramas, como sensor del entorno, que son conjuntos de signos capaces de expresar las articulaciones funcionales de diversos sistemas. En arquitectura hay dos tipos de diagramas: 1) Diagramas de análisis: como representación que sirven para la lectura analítica de la realidad, registrar o mapear acciones y movimientos, con capacidad de lectura de los fenómenos arquitectónicos. 2) Diagramas de proyecto: que sirven para proponer, proyectar y trazar trayectorias, plantean procesos geométricos y generan soluciones, son propositivos. Los primeros tienen sentido como inicio de diagnóstico, al registrar la riqueza de la experiencia, y los segundos como culminación de una voluntad de acción y cada uno de estos dos tipos se subdivide en 7 tipos más.

Podemos agregar que también hay diagramas que se realizan a lo largo del proceso, llamados ideogramas cuyo objetivo es capturar la intuición y la intención, es decir, las relaciones entre las piezas, en donde se expresa aquello que con las palabras no se puede hacer, y que aún no tiene forma. Lo importante no son los objetos, sino las relaciones entre los objetos, las relaciones entre acontecimiento y espacio arquitectónico y urbano y esto es lo que se registra a través de los diagramas.

El uso del diagrama permite alcanzar un grado de abstracción en el que pueden establecerse conexiones inesperadas y en el que se pueden cambiar configuraciones existentes. Los diagramas se convierten en herramientas para el conocimiento colectivo en la medida que permiten simular situaciones de transformación: son instrumentos de cambio y desarrollo.

No sólo son instrumentos de análisis y de proyecto, sino que en cada momento tienen una estrecha relación con las capacidades de construcción y los descubrimientos de la visión. Son útiles, pero no son suficientes. Hoy las posibilidades de los diagramas tienen mucho que ver con los medios y con el gran potencial de comunicación de carácter dinámica y tridimensional que aportan las computadoras y lo digital. También se pueden convertir en extremos que obstaculicen, reduzcan y empobrezcan a tal grado de convertirse en retóricos, es decir, que sean rebuscados en exceso, arbitrarios y sin referencias.

Con lo anterior, ya hemos descrito que, el dibujo, más que un fin meramente de instrumento, en el que su uso principal sería el de elaborar gráficamente proyectos de hechos arquitectónico para que se puedan construir, el dibujo, como materia, es necesario para lo arquitectónico, porque:

Nos estimula en el proceso de diseño, nos facilita el pensar, generando nuevas ideas; y, a través del dibujo damos a conocer esas ideas a los demás y las fijamos de manera que puedan materializarse constructivamente. Y como cada idea, a concepción espacial... le corresponde un sistema de representación, el arquitecto debe aprender en cada situación, cual será ese sistema de representación adecuado.⁶

101

Pablo Barbadillo nos dice que, el dibujo y el diseño están siempre juntos, están en una especie de simbiosis activa, esto es, al momento de plasmar una idea por medio del dibujo, ésta, una vez dibujada, sugiere otras ideas nuevas. El dibujar es entonces pensar. De esta manera hemos descrito que el dibujo es la materia que se emplea dentro del proceso de diseño como una manera de prefigurar lo proyectado, y también hemos prestado atención que el dibujo, así como otros sistemas gráficos de comunicación, son empleados para expresar y comunicar las intenciones del arquitecto, pero también, para pensarlas por medio del dibujo.

Finalmente, nuestra atención se ha centrado en los apuntes, en los conocidos *apuntes de viaje del arquitecto* porque, con base a lo que hemos construido hasta este momento, nos sugiere que, estos dibujos que se realizan en el lugar, en el sitio, “*in situ*” en presencia del fenómeno, es una manera de encontrarnos con el mundo donde estamos situados, digamos que, son un proceso cognitivo-proyectual que, a nuestro parecer, mantiene una relación con el modo en que proyectamos. Partiendo de esta sugerencia, nos surgen una serie de preguntas: ¿Qué dicen los arquitectos sobre este tipo de dibujos? ¿por qué o para qué los dibujan? ¿qué dicen que sucede cuando los dibujan? ¿qué es lo que se dibuja?

6 Pablo Barbadillo, *Dibujar. Aprender y pensar. Aprender a pensar* (Paraguay: Arquna, 1999), p. 20.

4.2 Los apuntes de viaje

Partamos, para la profundización acerca de los apuntes de viajes, de hacer una aproximación a qué significa el viajar, de acuerdo a Verónica Uribe, el acto de viajar implica siempre un comienzo y un final, y esto es lo que lo diferencia del vivir diario: “*se parte y se regresa; y en el ir y venir, en medio de la experiencia, surge un fuerte proceso transfigurador. Nunca se regresa igual, nunca se es el mismo después de haber marchado*”.⁷ Esto implica que, al momento de partir, surgen toda una serie de procesos, dentro del viajero, que hacen del acto de viajar, una experiencia valiosa, ya que implica el moverse hacia lo desconocido.

El viajar, sugiere ser un proceso de autodescubrimiento, y como tal, es un complejo proceso de transformación que puede o no, ser placentero, ya que se va confrontando con cambios conforme estos van sucediendo. El viaje, es una serie de sucesos ordenados, esto es por que, como dijimos previamente, tiene un comienzo y un final, y en el “*en medio*” es en donde se perciben un mayor conjunto de sucesos, claro que esto dependerá de los modos de viajar, Lewkowicz y Sztulwark diferencian entre dos modos, el *turístico* y el de *viajero*:

*Si el viaje era la experiencia del lugar, el turismo es la figura por la cual un espectador se traslada a ver en tanto que espectador, lo que ya se ha codificado como equivalente turístico de otros lugares. Esa cosa que se está fotografiando, se está fotografiando por que ya se ha vuelto trivial, se ha vuelto el signo del turismo.*⁸

102

El ser espectador como lo es un turista, y el ser un testigo como lo es ser viajero, constituyen dos modos distintos de mirar, de pararnos y tomar posición en el mundo en el que estamos situados, pero esta toma de posición no es gratuita, sino que obedece a las dinámicas de las ciudades espectáculo, continúan:

*El espectador está fuera de la escena y la observa; el testigo está adentro de la situación y la habita. El espectador constituye lo que reúne como espectáculo, el testigo se constituye a partir de lo que ocurre. El viajero habita el lugar; el turista recorre -o disuelve- el lugar según la lógica de flujo.*⁹

El turista en su recorrido pasa de un lugar a otro sin mirar, más bien, pasa viendo, y ve por que no se compromete, asiste como un espectador a una película, a un espectáculo, mira desde lejos, *olvida*. Por el contrario, el viajero mira, y mira en el sentido que nos solicita Byung-Chul Han: *contempla* comprometiéndose con la situación, la *habita*, está en ella, y con ello la memoria aparece.

7 Verónica Uribe, *El pintor viajero: exploración y pintura en la creación moderna* (Barcelona: Erasmus, 2013), p. 11.

8 Ignacio Lewkowicz y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003), p. 113.

9 Lewkowicz y Sztulwark, p. 114.

Podemos decir que, en ambos casos, hay una aprehensión de la realidad, uno puede hacerlo con la fotografía, otro puede hacerla a través del dibujo, de los apuntes; no cabe duda que habrá un registro de ello, cobrará interés el revisar que significa realizar esta aprehensión de un modo o del otro, pero por ahora, nos dedicaremos a entender estos apuntes de viajes del arquitecto.

Los apuntes, como ya vimos previamente, son producto de una finalidad, ésta es de carácter cognitivo, se nos dice que son dibujos realizados a mano alzada y que son ejecutados en el sitio, son situacionales, no podrían realizarse fuera de ellas, y si lo hicieran, no los consideraríamos apuntes de viaje, sin embargo, el viajar no requiere desplazarse kilómetros, puede ser un recorrido en la ciudad, o un viaje a nuestra habitación. Podemos decir que, en las páginas de una libreta de apuntes, los apuntes son de quien los dibuja para él mismo, aparecen también, dibujos arbitrarios, que no precisamente responden a un propósito establecido, son apuntes por que sí.

Antonio Gámiz Gordo, nos dice que estos apuntes son un medio por el cual experimentamos nuevas situaciones que pueden ayudar a “*cultivar la memoria y la imaginación; disfrutando del medio gráfico mediante dibujos que interpreten la realidad libremente*”.¹⁰ Es decir, por un lado se nos sugiere que a través de los apuntes de viaje, es un medio por el cual podemos construir el pensamiento proyectual en el que participan las imágenes no sensibles (creativas y re-creativas de la clasificación de Zamora): la memoria y la imaginación. Y por el otro, que su elaboración es una práctica lúdica, en el sentido en el que se disfruta hacer un apunte, es un acto hedónico, pero lo más importante, es que se interpreta la realidad libremente.

103

Los apuntes no son restrictivos, no nos limitan en el sentido en que, lo que dibujemos, tiene que “representar” la realidad tal cual, nos dice Moreno Mansilla que: “*La imagen es un acto de conciencia que involucra sujeto y objeto, un desplazamiento de lo real, ...y por ello no importa si se parece o no...No es la cosa que se representa, sino una cosa en sí misma, con vida propia*”.¹¹ Es decir, con los apuntes de viaje no se busca la semejanza con la realidad, sino que son abiertos, son interpretaciones que no se rigen por los códigos consensuados de expresión de lo arquitectónico, pero que, de cierto modo, deben de ser comunicables para quien los realiza.

Gámiz nos habla sobre el cuaderno de dibujo, como el medio sobre el cual quedan registrados los dibujos a modo de recopilatorio, los apuntes son fragmentos de una acción en los que “*a menudo no existe relación entre dibujos trazados en cada página y se advierte la rapidez y espontaneidad con que han sido transcritos al papel*”.¹² Si bien en estos cuadernos se refleja la curiosidad y la mirada encaminada a descubrir la arquitectura, no siempre es así, estos dibujos no están enfocados, nuestro interés al mirar va encaminado hacia el descubrimiento

10 Antonio Gámiz Gordo, *Ideas sobre análisis, dibujo y arquitectura* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 2003), p. 119.

11 Moreno Mansilla, p. 71.

12 Gámiz Gordo, p. 123.

del mundo material y éste está conformado, sí por la arquitectura, pero también por todos los productos de los diseños, sean estos objetos, indumentaria, la propia imagen, así como todo aquello del mundo en el que estamos situados, incluye esto, otros organismos.

Gámiz cita a al arquitecto británico Gordon Cullen, quien dice: *“un block de dibujos debe ser un diario personal de lo que te interesa y no una colección de dibujos acabados, reunidos para impresionar por su peso y número (...) pues el objetivo es “dibujar” y no el “dibujo”.*”¹³ Esta posición nos hace dudar si son dibujos de la arquitectura o no, como lo tenemos clasificado previamente, ya que, si bien son realizados por arquitectos y hay un pensamiento arquitectónico en su producción, sus temas no siempre son sobre lo arquitectónico, pueden ser sobre situaciones, sobre objetos, sobre la vida, animales, arboles, una pluma, una pintura... repetimos: sobre el mundo material en el que estamos situados.

Si la finalidad de los apuntes es dibujar y no el dibujo como objeto, cabe la necesidad de adentrarnos, al término dibujar, y al dibujo no como objeto sino como acción para entender para qué dibujamos. Antes, con miras a terminar esta primera sección sobre los apuntes, continuaremos con una recopilación de lo que ciertos arquitectos nos dicen sobre su experiencia con los apuntes de viaje: *Álvaro Siza, Louis I. Kahn, Le Corbusier y Ricardo Flores Villasana*, como un primer acercamiento a ese entender del para qué de los apuntes de viaje, advertimos que esto no será un análisis de sus apuntes, sería un trabajo titánico el adentrarnos a ello ya que estaría bajo nuestra propia subjetividad, además, como hemos mencionado, el objetivo que se vislumbra, nuestro interés, no son los dibujos, sino el dibujar.

104

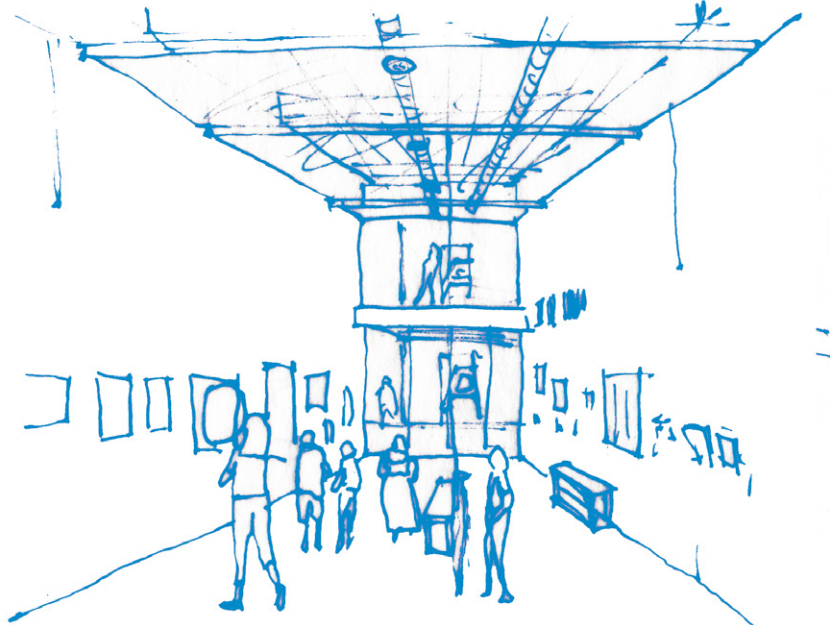


Ilustración 22. Apunte de una de las salas de exposición en las rampas del Museo Universitario del Chopo.

13 Gámiz Gordo, p. 123.

4.3 Dibujos de viaje de Álvaro Siza

Álvaro Joaquim Melo Siza Vieira, nació en Matosinhos, Portugal, el 25 de junio de 1933, es uno de los arquitectos con mayor renombre de la arquitectura contemporánea en Portugal y en el mundo. Estudió arquitectura en la *Escola Superior de Belas-Artes de Oporto* entre 1949 y 1955. Sus proyectos – construidos o no – se encuentran diseminados por cuatro continentes (Europa, África, América y Asia).

Casi al finalizar sus estudios, inicio de inmediato un período de aprendizaje en el despacho de su maestro Fernando Távora, entre 1955 y 1958. Impartió clases en la escuela donde estudió. A finales de los años 50 establece su propio estudio profesional en Oporto, ciudad donde, hasta hoy, sigue desarrollando su actividad. Siendo aun estudiante, proyecta sus primeros trabajos en su ciudad natal y tiene su exposición de dibujos.

Cuando pensamos en los apuntes de viaje, Álvaro Siza es el primer arquitecto contemporáneo que nos viene a la mente, es sin duda uno de los personajes de quien hay un gran archivo de sus dibujos, sean estos apuntes, dibujos sobre la creación y comunicación de la imagen, encontraremos croquis, bocetos realizados por él, pero también hay un extenso archivo de su pensamiento sobre el dibujo, sobre todo de los dibujos que nos interesan: los apuntes de viaje.

Sobre el pensamiento de Siza sobre los apuntes de viaje, no hay mejor modo de aproximarnos que su ya legendario y muy citado enunciado:

¿Qué mejor que sentarse en una explanada de Roma, al caer la tarde, experimentando el anonimato y una bebida de color exquisito?: monumentos y monumentos por ver y la pereza invadiéndonos dulcemente. Inesperadamente, el lápiz o el bic empiezan a fijar imágenes, rostros en primer plano, perfiles desdibujados o luminosos detalles, las manos que las dibujan. Trazos primero tímidos, rígidos, poco precisos, luego obstinadamente analíticos, por momentos vertiginosamente definitivos, libres hasta la embriaguez; después, fatigados y gradualmente intrascendentes. En una pausa de un verdadero viaje, los ojos, y a través de ellos la mente, ganan capacidades insospechadas. Aprendemos desmedidamente; lo que aprendemos reaparece, disuelto, en las líneas que después trazamos.¹⁴

Podemos reflexionar sobre la colección de pensamientos que Siza presenta en ese dicho, primeramente, habla de la pereza que lo invade dulcemente, la pereza no el sentido despectivo de vicio o pecado capital que nos ha referido la religión cristiana, más bien, creemos que se refiere como Byung-Chul Han, a un punto de relajación espiritual, a través del cual se pasa a un estado contemplativo.

14 Álvaro Siza, Citado en José Ramón Sierra, *Manual de dibujo de la arquitectura, etc. Contra la representación* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 1997), p. 132.

Cuando se refiere a lo que mira, Siza no lo hace solamente al producto arquitectónico: el edificio, sino que nos habla de más elementos en una atmósfera:

*En cierto modo, el dibujo forma parte del proceso de captar la atmósfera de una ciudad, de un país...*¹⁵

Ante su mirada aparecen monumentos, rostros, detalles, pero, sobre todo, las manos de quien dibuja, esto nos indica, a nuestro entender, que, es el modo en que el dibujo representa el estar situado de quien dibuja, no es un observador, está dentro de la situación de quien dibuja, la habita y de ella es que dibuja, no es un espectador, es un viajero.

Posteriormente, nos habla del modo de trazar, nos dice que es un trazo libre, sin restricciones de códigos del dibujo de arquitectura, por que no es un dibujo de la arquitectura, es un dibujo de análisis, de estudio tal vez, pero emancipado de las reglas, se registra lo que se mira, lo que se siente, lo que se respira, Siza nos dice:

*Dibujo porque al dibujar se pone más atención que al sacar una fotografía. Al dibujar uno se fija más; dibujar exige atención al detalle...No voy a Cabo Verde a pintar cuadros; son dibujos rápidos, apuntes.*¹⁶

106

Y finalmente, hace referencia a un aprendizaje, es decir, estos dibujos tienen un carácter cognoscitivo, hay una serie de conocimientos que aprendemos, dice que los ojos viajan y en su regreso, tanto ellos como la mente han ganado conocimientos que no somos capaces de advertir. Habrá que aproximarnos a entender qué conocimientos son los que se generan y cómo se generan.

15 Valdemar Cruz, *Álvaro Siza: conversaciones con Valdemar Cruz* (Barcelona: Gustavo Gili, 2005), p. 49.

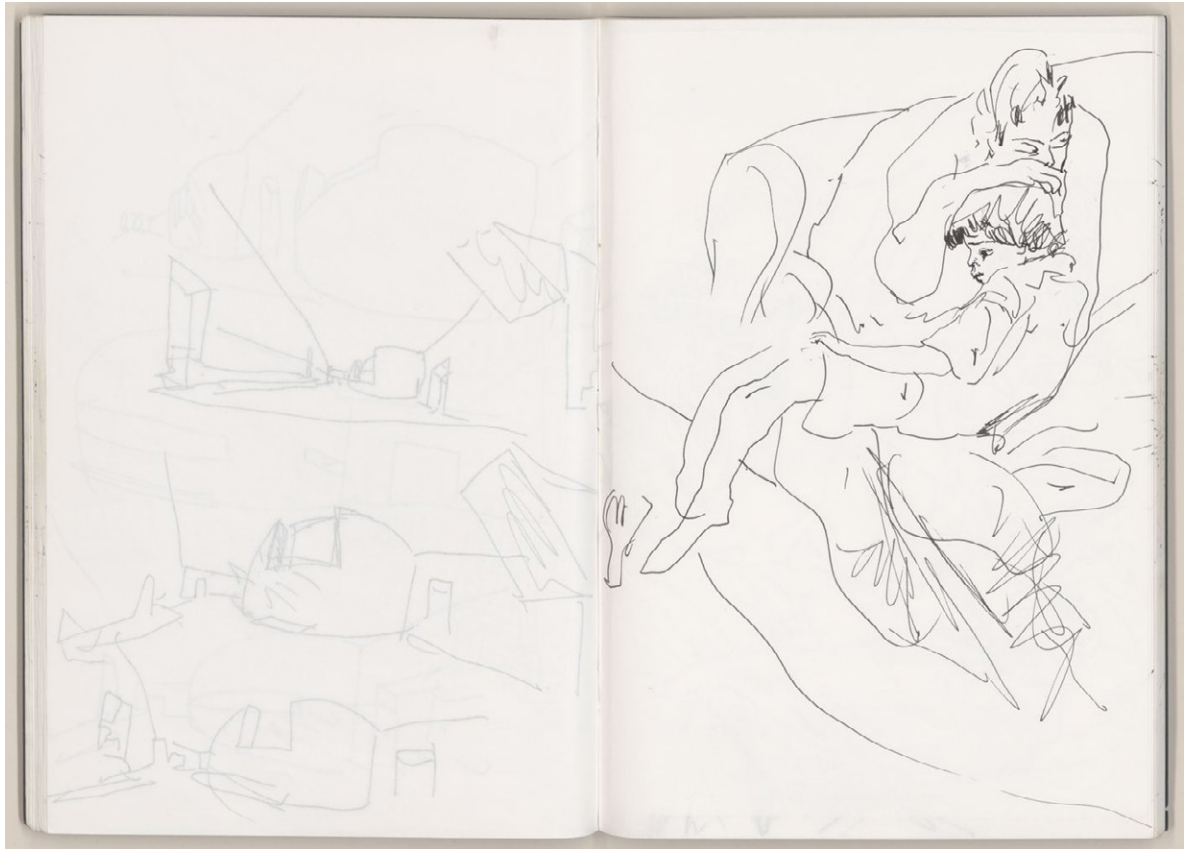
16 Cruz, p. 49.



*Ilustración 23. Sketchbook 168: Berlim Elder's Club R., Álvaro Siza, febrero 1984.
Recurso en: Canadian Centre for Architecture.*



*Ilustración 24. Sketchbook 399: Evora - Veneza - J. Empresarios-
Belgica - Peru I. Álvaro Siza, agosto 1995.
Recurso en: Canadian Centre for Architecture.*



*Ilustración 25. Sketchbook 397: Alicante - Expo. Álvaro Siza, julio 1995.
Recurso en: Canadian Centre for Architecture.*

4.4 Dibujos de viaje de Louis I. Kahn

Louis Isadore Kahn (1901-1974). Nació en la isla de Osel en Estonia, se graduó como arquitecto en la Universidad de Pennsylvania en 1924, tras cuatro años de trabajar como diseñador, reunió los recursos económicos suficientes para emprender un viaje por Europa, en esos años, este tipo de viaje suponían una completitud en la formación como arquitecto.

En 1928 emprende su viaje por Europa que duraría hasta el otoño de 1929. Una vez llegado a Inglaterra, comienza sus primeros dibujos de viaje, actividad que se ve, o se cree, interrumpida cuando pasa por Francia, Bélgica, Holanda, Alemania, posteriormente, una vez entrando a Suiza, aparecen una serie de dibujos del paisaje alpino que, indudablemente, ha llamado su atención. En 1951 hace su segundo viaje, visitó Roma, Grecia y Egipto, de este segundo viaje, sus dibujos se reconocen como los más valiosos realizados de todos sus viajes. En 1959, Kahn realiza el último de sus viajes por Europa, con una duración de una semana, entre el 7 y 15 de septiembre.

Sobre el dibujo, Louis I. Kahn escribió en 1933 un texto titulado *El valor y propósito del dibujo*, si bien no es sobre los apuntes de viaje completamente, nos ayuda a construir la toma de posición Kahn frente al dibujar, una toma de posición que nos parece similar (con la que nosotros concordamos) a la de Siza:

No nos deberían llamar la atención únicamente los callejones traseros de Europa y su pintoresquismo, sino también las ciudades bulliciosas y sus aglomeraciones arquitectónicas; no solo las mansiones pomposas, sino también las repeticiones monótonas de casas en hilera. Pensando así empezaremos a comprender su carácter intrínseco y a mostrar respeto por la individualidad que subyace incluso en las cosas que al principio no parecían causar sensación alguna en nuestro interior.¹⁷

El objeto de interés que Kahn registra, en apunte, por ejemplo, no es lo que diría el pensamiento arquitectónico clásico que tendría que dibujar: la arquitectura, la arquitectura bien hecha, o la más llamativa, sino, de aquello que le atrae. Ser más perspicaces y menos selectivos es la invitación que nos hace Kahn, la perspicacia es la capacidad de percatarse, de percibir y distinguir las cosas que pasan inadvertidas para los demás, nos dice que, sobre todo, es posible encontrar belleza incluso en los objetos ordinarios.

En su texto nos sugiere que los objetos no son independientes de su entorno, por ello, no es posible representar una cosa como si fuera una cosa en sí misma, las cosas están situadas, están en relación y decir que la representación es la cosa en sí, es separarla de su contexto, si quisiéramos imitar con exactitud, la fotografía sería el medio idóneo. Agrega:

17 Louis I. Kahn, *Escritos, conferencias y entrevistas*. Compiladora Alessandra Latour (Barcelona: El croquis, 2003), p. 15.

También la presencia de nuestra propia individualidad hace que aparezca de manera diferente de cómo lo hace para lo demás.¹⁸

El modo de presentárenos las imágenes está condicionado por nuestra forma de ser, sin embargo, nosotros no somos seres aislados social e históricamente, somos seres históricos y sociales, y de esa manera es que miramos como miramos.

Sobre el modo de trazar lo que miramos en un apunte de viaje, para Kahn, no está constreñido a un modo arquitectónico, estilístico de la representación tampoco, como ya hemos dicho, es más bien libre, al ser dibujos de una comunicación propia con nosotros mismos, significamos la imagen, de acuerdo a esto Kahn dice:

En realidad, no hace ninguna falta seguir las reglas de la perspectiva al tomar apuntes que luego serán valiosos para nosotros. ¿no desconocían casi completamente los pintores chinos -que consiguieron representar el espacio mejor que nadie- la perspectiva tal como nosotros la aplicamos?¹⁹

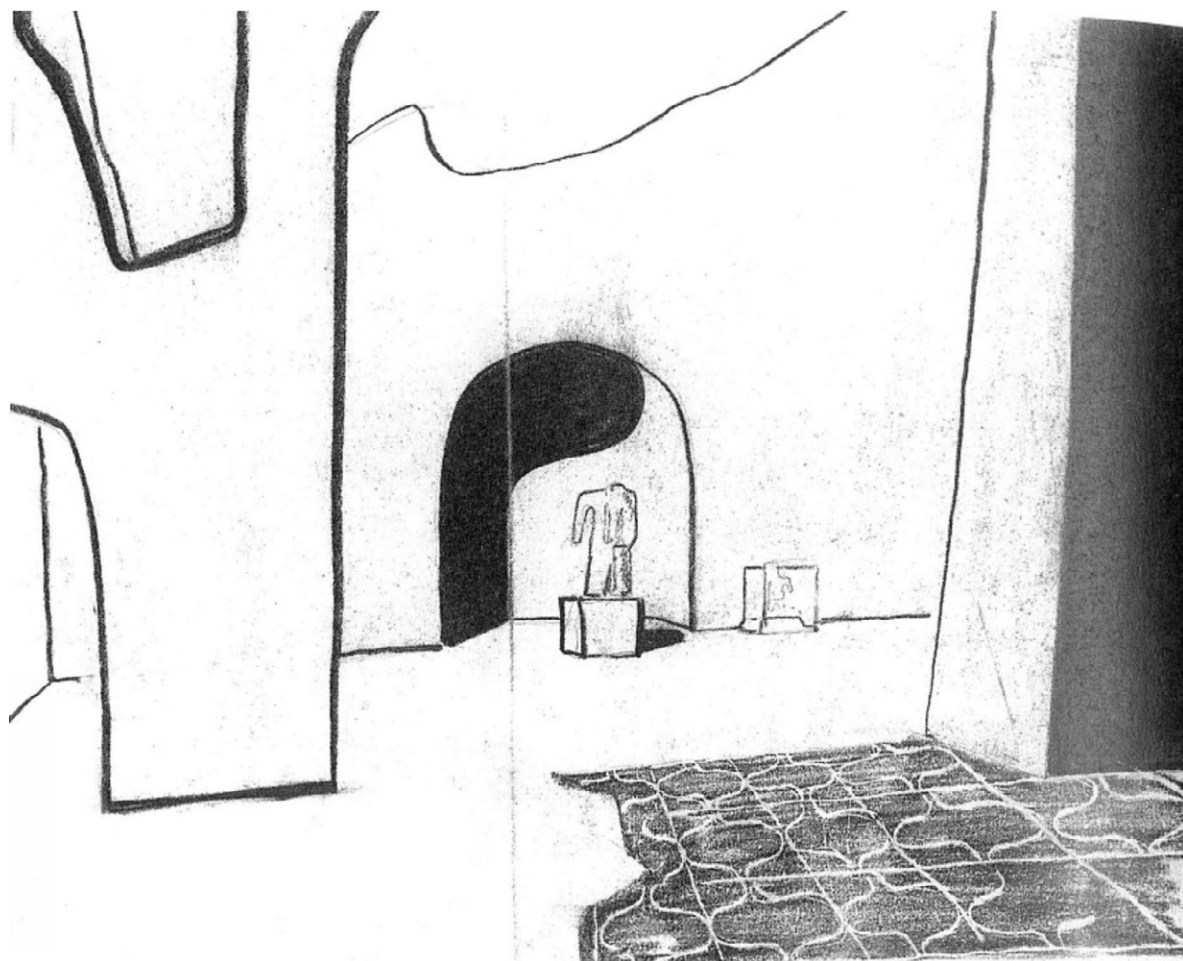
Podemos darnos la libertad también de modificar en el dibujo aquello que miramos de acuerdo a nuestra conveniencia. Sin embargo, cuando éstos sean comunicados con alguien más, sí deben seguir ciertos códigos de comunicación de una imagen.

18 Kahn, p. 16.

19 Kahn, p. 17.



*Ilustración 26. Sketch Temple of Apollo No. 5, Corinth, Greece. Louis Kahn, 1951.
Recurso en: Kimbell Art Museum.*



*Ilustración 27. Baths of Caracalla. Louis I. Kahn, 1950.
Recurso en: libro Paintings and sketches of Louis I. Kahn, de Jan Hochstim*

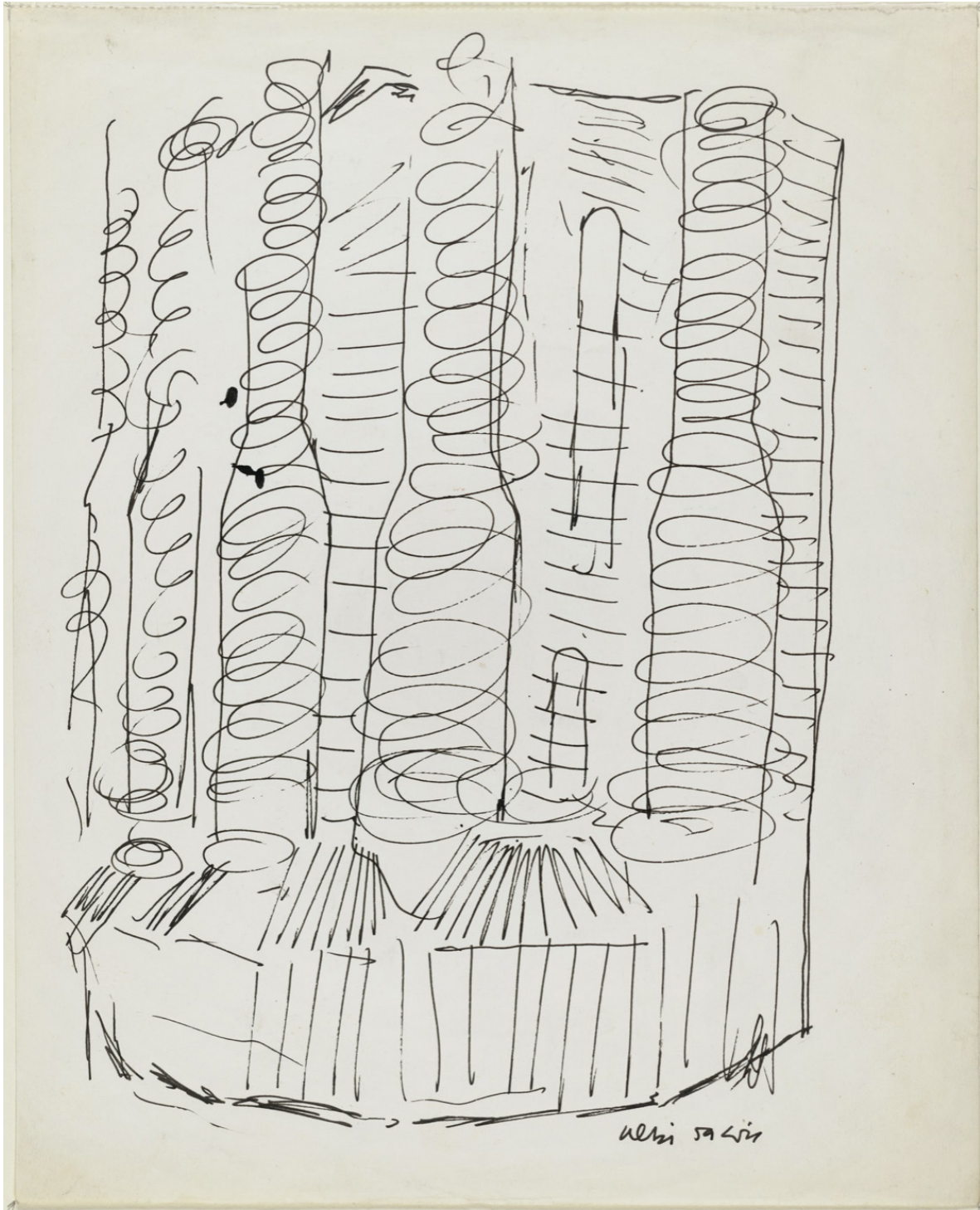


Ilustración 28. Travel Sketch for Sainte Cécile Cathedral, Albi, France. Louis I. Kahn, 1959.

Recurso en: Museum of Modern Art

4.5 Dibujos de viaje de Le Corbusier

Charles-Édouard Jeanneret – Le Corbusier (1887-1965), nació en Chaux-de-Fonds, Suiza, es, sin duda, un protagonista de la arquitectura moderna y de la historia de la arquitectura, su visión sobre ésta y el modo de hacer ciudad, es casi dogmática. Su formación académica fue más bien artística, posterior a su primera estancia en Francia, al regresar, trabajó en el despacho de arquitectura de su primo. Sin embargo, su primer viaje a Italia en 1907, es el que marca el inicio de su afición por los apuntes de viaje.

Le Corbusier realizó muchos viajes a lo largo de su vida, y su producción es incontable, de su primer viaje y entre sus numerosos dibujos podemos identificar que estos están salpicados de anotaciones, cosa que consideramos característica de sus dibujos, son apuntes hechos con dibujos y palabras.

En 1911 inicia su mayor y más importante viaje, en lo que respecta a la producción de apuntes, por Oriente, el cual tuvo un año y medio de duración en el que partió desde Dresde, Alemania, hacia Serbia, Rumanía, Bulgaria y Turquía. Sus dibujos se recopilan en seis cuadernos de viaje, en ellos hay una colección de dibujos y apuntes de todo tipo, se caracterizan por lo apresurado de sus trazos. Estos seis cuadernos con sus apuntes de viaje son los más famosos y sin duda son punto de referencia en cuanto a los dibujos de este tipo entre arquitectos modernos, en 1984 son dados a conocer por el arquitecto italiano Giuliano Gresleri, Previamente, en 1966 se publica el libro *Voyage a l'Orient* sus anotaciones y comentarios sobre este viaje.

Ahora nos referiremos a lo que piensa Le Corbusier sobre el dibujo, si bien podemos partir de la frase que más se le adjudica: *-Prefiero dibujar a hablar. Dibujar es más rápido y deja menos espacio a las mentiras-*, preferimos no hacerlo, en primer lugar, por que en la mayoría de sus dibujos hay notas, pequeñas frases que complementan sus dibujos, su dibujos como producto no son mudos, hablan por que él escribe sobre ellos, o más bien, escribe con ellos, y en segundo lugar, existe un enunciado que se encuentra en su libro *L'atelier de la recherche patiente*, donde se refiere explícitamente a los viajes y al dibujo:

Cuando se viaja y que se trabaja con cosas visuales como arquitectura, pintura o escultura, se mira con los ojos y se dibuja con la intención de empujar hacia el interior, en su propia historia, las cosas vistas. Una vez que las cosas entran por el trabajo del lápiz, permanecen de por vida; están escritas. El aparato fotográfico es una herramienta de pereza ya que confía en una mecánica con la misión de ver por ustedes. Dibujar uno mismo, seguir superficies, ocuparse de las superficies, reconocer los volúmenes, etc... es primero mirar, estar apto para observar, apto tal vez para descubrir... En ese momento el fenómeno

*inventivo puede suceder. Se inventa e incluso se crea; todo el ser está involucrado en la acción; esta acción es el punto capital.*²⁰

Esta declaración si que nos dice mucho sobre los dibujos de viaje que realizaba Le Corbusier, comparte mucho con lo ya revisado de Álvaro Siza y Louis I. Kahn. Le Corbusier hace un guiño hacia la contextualización de las cosas, nos dice las cosas vistas y no la arquitectura vista, no se interesa por registrar los hechos construidos, sino las cosas y las cosas son todo aquello del mundo material, hay una historia detrás de ellas dice; también nos habla ya de una interiorización, de una aprehensión de algo al momento de dibujar, algo que se queda en nosotros al momento desde que tocamos el lápiz.

A pesar de que Le Corbusier era aficionado por la fotografía en su juventud, y podemos ver algunas de sus fotografías en diversos libros, la verdad es que con el tiempo pasó a dibujar más, él mismo nos dice que hay una diferencia entre la acción de tomar fotos y de dibujar, el dibujar es recorrer y reconocer lo que se dibuja, dibujar y mirar es una acción simultanea, diferente a la ver con la cámara fotográfica.

Finalmente, nos dice que, con esta interiorización al momento de dibujar, puede ser que se relacione con la inventiva, con la creatividad como ya la hemos entendido previamente, y esto, nos dice, sucede por que todo nuestro ser se involucra en la acción de dibujar, el dibujo como objeto no es lo relevante, lo que realmente importa es el dibujar, el dibujar el es fondo de una acción de creación

20 Le Corbusier, Citado en Hernán Marchant, “El dibujo en la construcción del pensamiento de Le Corbusier”, *Arteoficio*, 12, 2016, 29–34 (p. 31).



*Ilustración 29. Le Parthénon, Athènes, Carnet du Voyage d'Orient n°3
p.115. Charles-Édouard Jeanneret Le Corbusier, 1911.
Recurso en: [Fundation Le Corbusier](#)*



Ilustración 30. Panorama of Roquebrune-Cap-Martin since his land. Charles-Édouard Jeanneret Le Corbusier, 15 febrero 1955. Recurso en: Fundación Le Corbusier



Ilustración 31. Sketch of bulls and peasant houses near Chandigarh. Charles-Édouard Jeanneret Le Corbusier, marzo 1911. Recurso en: [Fundation Le Corbusier](#)

4.6 Dibujos de viaje de Ricardo Flores Villasana

Ricardo Flores Villasana (1925-2004), arquitecto mexicano que tuvo gran renombre como arquitecto y como diseñador, siendo de gran importancia su trabajo en textiles, fotografía, muebles, diseño de carteles, logotipos y diversos temas gráficos, podemos recordar que en el 66 fue el diseñador del logotipo de la aerolínea *Mexicana de Aviación*. Fue maestro y doctor en arquitectura por la UNAM, en donde fue profesor de la Facultad de Arquitectura.

Del trabajo de Flores se reconocen dos momentos, el primero, de carácter racionalista, inició en la década de 1950, cuando trabajó junto al arquitecto Augusto H. Álvarez. El segundo, a partir de los años 60 del siglo pasado, se le adjudica a sus viajes por América Latina, África, Asia, Europa, pero sobre todo por sus viajes dentro de México.

Su tesis de maestría presentada en dos exámenes profesionales, posteriormente se convirtió en un libro titulado “lo popular” en artesanía y arquitectura, es un extenso trabajo de más de 20 años de investigación, recopilatorio de sus viajes, es un análisis de campo gráfico-teórico que tomó el nombre de *bitácora de trabajo*, es una especie de memoria del trabajo que realizó con materiales visuales, gráficos y fotográficos.

120 La bitácora de trabajo de Ricardo Flores es una recopilación de apuntes, de registros, de los modos de expresión de algunos pueblos, nos dice él mismo que son registros en su aspecto histórico-cultural-artesanal-arquitectónico, con intención de captar la realidad de éstos, sobre su bitácora de trabajo nos dice:

Bitácora de trabajo como un medio -y no como un fin-, como un instrumento cambiante y variable de referencia o de aplicación directa, como un acervo dinámico, como una disciplina de trabajo cotidiano.

Bitácora de trabajo como un proceso integral con la producción de formas, de objetos, de comentarios, de análisis sistemático, crítico y autocrítico.

Bitácora de trabajo no solo como un documento gráfico -carpeta o cuaderno- sino comprendidos también y como elementos propios, las fotografías, las grabaciones, las entrevistas, las vivencias directas en nuestra relación cotidiana, con la ciudad, con los pueblos, con los grupos sociales, comunidades, personas, naturaleza, cosas...

Bitácora de trabajo no es un objeto de “moda”, no es una regla pre-establecida, no es llenar de cosas una libreta cualquiera.

*Es parte de una disciplina integral de entender y captar los procesos humanos y sus formas de interpretar la realidad es parte de las formas de ser y de expresión como fuente expresión y cuestionamiento personal y colectivo. Bitácora de trabajo... como un diario que capta la realidad, analiza, procesa, discrimina, estructura, relaciona, comprende y expresa una actitud ante esa misma realidad.*²¹

De estas palabras, podemos decir que los viajes de Flores no fueron solo viajes de conocimiento, sino de inmersión, de estar dentro de la situación, dentro de las situaciones de los pueblos que visitó, Flores no viajó como espectador, viajó como testigo y se constituyó en habitador. Su bitácora de trabajo fue eso, un registro de trabajo y un medio de trabajo, su intención primera no era llenar una bitácora con dibujos o fotografías y otros registros por que sí, pero tampoco lo era el buscar algo con un objetivo determinado. Su bitácora, se alteró en una bitácora de trabajo, se fue convirtiendo en un medio de registrar, sí, pero también de conocer, explorar y, sobre todo, de aplicar.

A diferencia de los arquitectos anteriores, los dibujos de viaje se combinan con otros medios de registro. Le Corbusier apunta notas personales y dedicatorias, Ricardo Flores hace más que eso, su bitácora está llena de dibujos, de notas propias y de lo escuchado, Ricardo Flores registra con fotografías, pero también lo hace con grabaciones que después transcribe y apunta en su cuaderno.

Él utiliza cualquier medio de registro que le permita aprehender las realidades que habita, nos enfocamos a sus dibujos, su bitácora está llena de dibujos de todo tipo de cosas, ya dijimos de cosas que conforman este mundo material, está lleno de dibujos que expresan a personas en acción, en situación: algunas tocan instrumentos, algunos miran y contemplan, otros están haciendo artesanías; de artesanías también hay mucho, dibuja bolsas, canastos, piezas de cerámica y juguetes, lo mismo registra paisajes, perros y rituales que de lo arquitectónico, dibuja y registra lo que mira.

Ningunos de sus dibujos están en solitario, están puestos en relación unos con otros, están repletos de anotaciones, de fechas, de cuentos, de reflexiones y pensamientos, de instrucciones de alguna técnica artesanal que ha aprendido. Su bitácora es entonces, un medio de construcción de su pensamiento, procesa, selecciona y pone en relación lo que ve, lo que escucha, lo que camina y recorre, lo que siente.

Podríamos pensar que la bitácora de Flores es diferente a los cuadernos de apuntes de Siza, de Kahn y de Le Corbusier, sin embargo, son tan parecidos, registra aquello del mundo que le interesa, la diferencia es que este arquitecto incorpora otros medios de registro, no los discrimina.

21 Ricardo Flores Villasana, "Lo popular" en artesanía y arquitectura (México: UNAM, 2003), p. 14.

LA ENSEÑANZA

ACTUAL DE LA ARQUITECTURA, XALAPA VER. 1973
DEBE TOMAR EN CUENTA
A LOS PARTICIPANTES DE LAS COMUNIDADES
A LOS HOMBRES DEL PUEBLO
COMO BASE, MEDIO Y FIN DE SUS PLANES
Y PROGRAMAS

EL PLAN ZONGOLICA

IMAGEN DE ESTA ACTITUD CRITICA
NOS DA UN TALLER EXPERIMENTAL REAL
QUE DEBE CONTINUAR JUNTO CON
OTRAS EXPERIENCIAS VALIDAS PARA
LA RE-ESTRUCTURACION DEL PLAN DE ESTUDIOS
DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIV
EL CUAL DEBE CONTAR
CON LA PARTICIPACION EFECTIVA Y HONESTA
DE LOS ALUMNOS EN COMUNICACION CON
LAS COMUNIDADES DEL ESTADO DE VERACRUZ.

HACIENDO EMPASIS EN LA APLICACION DE METODOS
-CIENTIFICOS- EN EL TRABAJO DE CAMPO Y EL
ESTUDIO DE LAS CIENCIAS SOCIALES COMO BASE
DEL DESARROLLO DE LOS ALUMNOS PARA QUE
SU "ACTUACION" DENTRO DE LAS COMUNIDADES
SEA REAL
Y EN BENEFICIO DE ESTAS MISMAS COMUNIDADES
Y NO
A COSTA DE ELLAS.

EL PLAN

NO SIGNIFICA UNICAMENTE
LA "ACTUACION" DE LA UNIVERSIDAD
EN EL "CAMPO REAL" - EN LOS PUEBLOS
DE LA SIERRA DE ZONGOLICA,

SINO PRINCIPALMENTE
DEBE TENERSE EN PRIMER TERMINO

EL CONOCIMIENTO

PROFUNDO DEL PROBLEMA
DE NUESTROS VALORES CON BASE
DEL CONOCIMIENTO DE NUESTROS PUEBLOS

EVITANDO ASI

★ EL COLONIALISMO TEORICO

DEL QUE HEMOS SIDO VICTIMAS DURANTE
LOS ULTIMOS 4 SIGLOS, Y QUE SOLO
ULTIMAMENTE SE HA INICIADO SU
REVALORIZACION - ETNICO-CULTURAL-
(AUNQUE NO SOCIO-ECONOMICA)
Y SU PROYECCION A LA PROBLEMÁTICA ACTUAL
EN LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA.

FIESTA DEL PUEBLO: SN. MARTÍN ATLAHUILCO

SIERRA DE ZONGOLICA - VERACRUZ - MEXICO - 11 NOV/73
LA FIESTA de SN. MARTÍN CABALLERO OBISPO
POCO TIEMPO DESPUES DEL TERREMOTO DE ORIZABA VER.

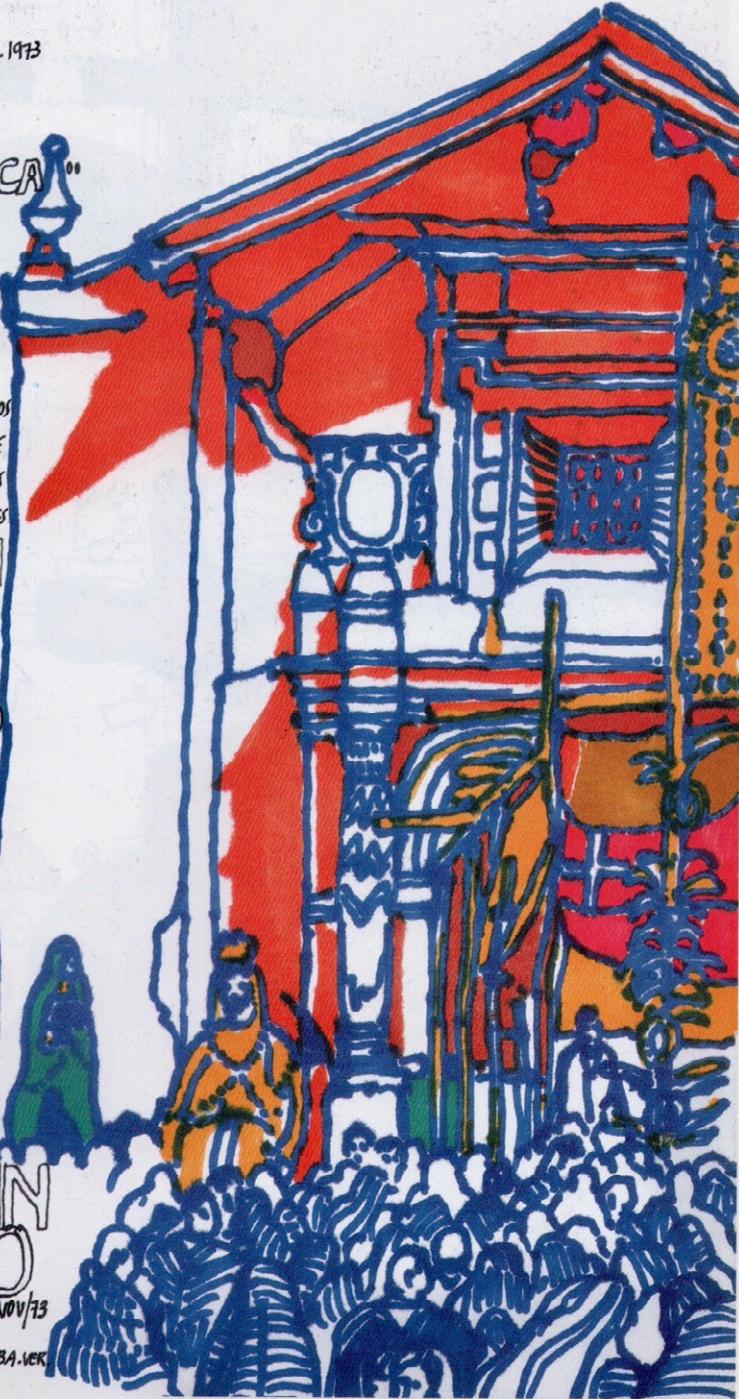


Ilustración 32. Fiesta del pueblo: Sn. Martín Atlahuilco. Ricardo Flores Villasana, 11 noviembre 1973.
Recurso en: libro "Lo popular" en artesanía y arquitectura de Ricardo Flores Villasana

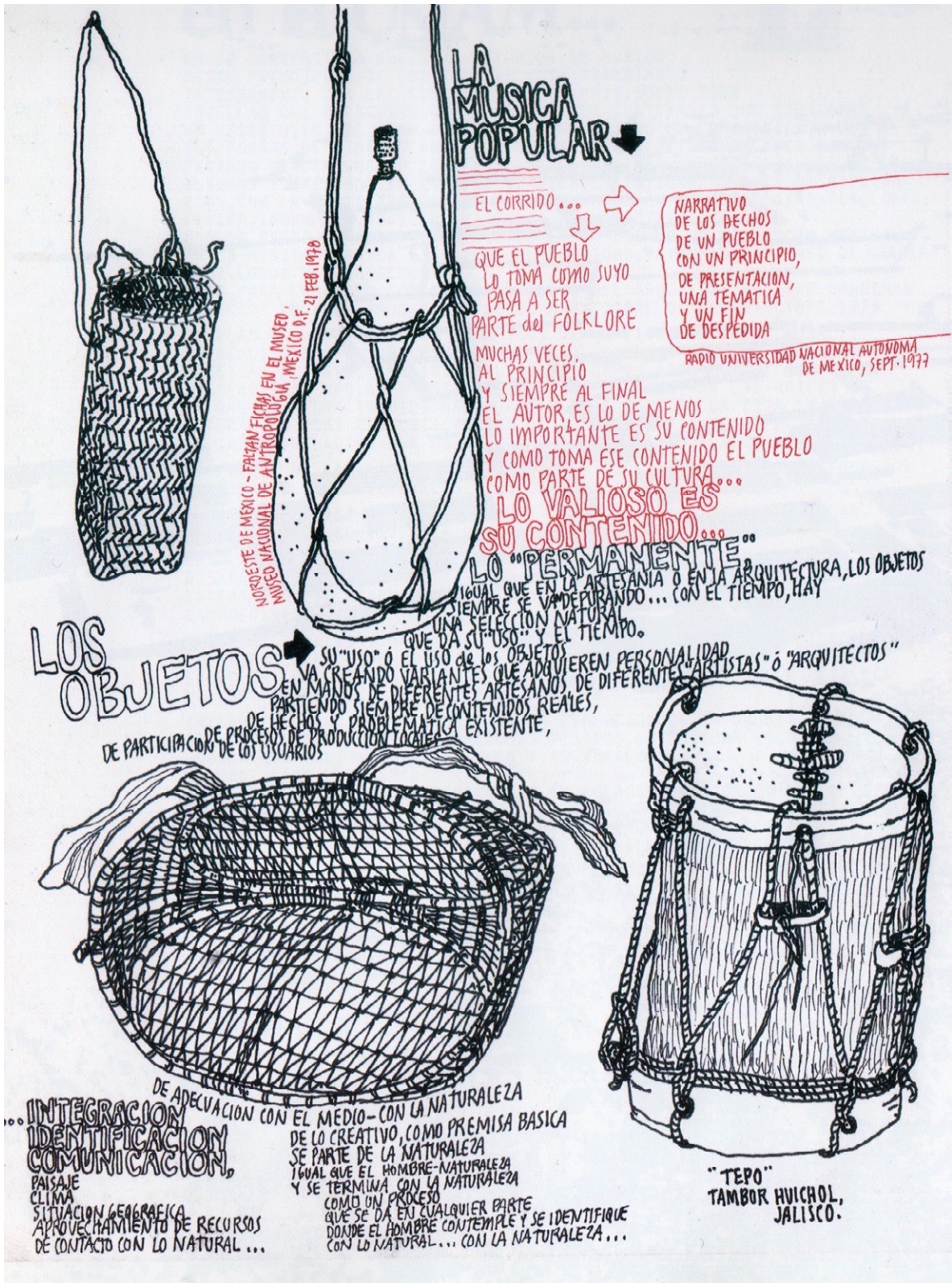


Ilustración 33. Noroeste de México - Faltan fichas en el Museo. Ricardo Flores Villasana, 21 febrero 1978. Recurso en: libro "Lo popular" en artesanía y arquitectura de Ricardo Flores Villasana



Ilustración 34. Cerámica fantástica de Ocumicho, Michoacán. Ricardo Flores Villasana, octubre 1973.
 Recurso en: libro “Lo popular” en artesanía y arquitectura de Ricardo Flores Villasana

Estos arquitectos nos hablan de una aprehensión del mundo a través de los apuntes de viaje, además de ser un medio por el cual experimentamos situaciones, parece ser que también hay una relación con la memoria y con el conocimiento, se sugiere que algo ha quedado registrado, de cierta manera, en el dibujo, pero sobre todo en la acción de dibujar, hay un aprendizaje, con esto surge la necesidad de enfrentarnos a dos temas: que conocimientos son los que aprendemos y de que manera, al dibujar nos hacemos de ellos.

Si a través de lo descrito en este capítulo nos hemos acercado a la idea de que los apuntes de viaje son dibujos de conocimiento, tenemos que ahondar en estas dos cuestiones, y creemos que abordar de qué manera, desde el momento en que tomamos un lápiz para dibujar, hay una aprehensión de algo.

Esta aproximación debe hacerse de modo simultáneo, el cómo dibujamos y el cómo conocemos, para tratar de aproximarnos a entender ¿cómo es que, a través del dibujo, de los apuntes, surgen las imágenes con las que trabajamos al momento de proyectar? O más bien, ¿cómo es que participa, este tipo de dibujo, en la construcción del pensamiento proyectual?

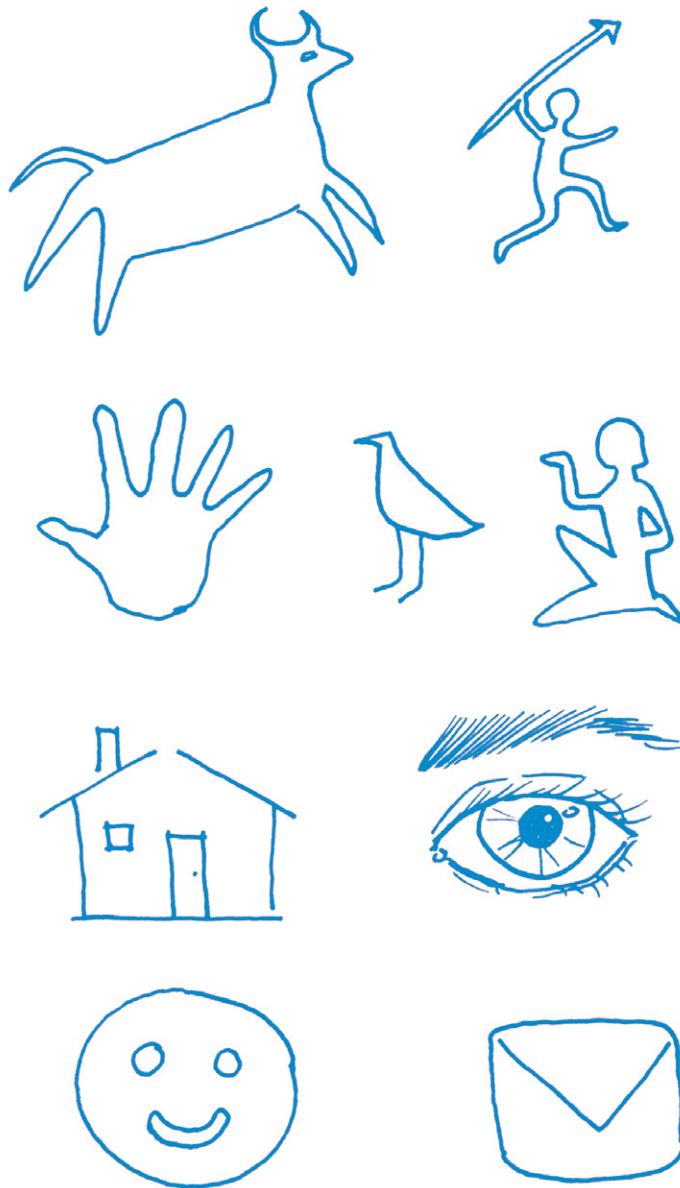


Ilustración 35. Apunte de la que fue mi recámara por los dos años que duraron mis estudios de maestría.

Referencias

- Barbadillo, Pablo, *Dibujar. Aprender y pensar. Aprender a pensar* (Paraguay: Arquna, 1999)
- Bertero, Claudia, *La enseñanza de la arquitectura. Entre lo dibujado y lo desdibujado* (Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral, 2012)
- Cruz, Valdemar, *Álvaro Siza: conversaciones con Valdemar Cruz* (Barcelona: Gustavo Gili, 2005)
- Flores Villasana, Ricardo, *“Lo popular” en artesanía y arquitectura* (México: UNAM, 2003)
- Gámiz Gordo, Antonio, *Ideas sobre análisis, dibujo y arquitectura* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 2003)
- 126 Kahn, Louis I., *Escritos, conferencias y entrevistas. Compiladora Alessandra Latour* (Barcelona: El croquis, 2003)
- Lewkowicz, Ignacio, y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003)
- Marchant, Hernán, “El dibujo en la construcción del pensamiento de Le Corbusier”, *Arteoficio*, 12, 2016, 29–34
- Moreno Mansilla, Luis, *Apuntes de viaje al interior del tiempo* (Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2002)
- Sainz, Jorge, *El dibujo de arquitectura. Teoría e historia de un lenguaje gráfico*. (Madrid: Nerea, 1990)
- Sierra, José Ramón, *Manual de dibujo de la arquitectura, etc. Contra la representación* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 1997)
- Uribe, Verónica, *El pintor viajero: exploración y pintura en la creación moderna* (Barcelona: Erasmus, 2013)
- Yanguas Álvarez de Toledo, Ana, “*Tesis Doctoral: Los inicios. El dibujo como pensamiento de la arquitectura: bocetos.*” (Universidad de Sevilla, 2015)

5 La experiencia del dibujar



*Ilustración 36. ¿Para qué dibujamos?
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

Un dibujo es esencialmente una obra privada, que solo guarda relación con las propias necesidades del artista; una estatua o un lienzo “acabado” es esencialmente una obra pública, expuesta, que se relaciona de una forma mucho más directa con las exigencias de la comunicación.¹

John Berger

Este quinto capítulo, creemos que debe ser leído en paralelo con el sexto, esto es, por que, al momento de leer las ideas aquí vertidas, se complementan con las del siguiente capítulo, y al momento de leer las del sexto capítulo habrá que remitirse a este, es un viaje, es ir y regresar de uno a otro capítulo. Este capítulo está estructurado en cinco secciones: el dibujo como descubrimiento; el aspecto sociocultural del dibujo; la fenomenología del dibujar; el registro del mundo: dibujo y fotografía; y, por último, la representación como acción.

En el primer apartado, *El dibujo como descubrimiento*, es una aproximación a entender el concepto de dibujo, sí como objeto, pero sobre todo como acción, como el acto de dibujar. El segundo, *El aspecto sociocultural del dibujo*, es una descripción del proceso del dibujo y las operaciones que se ponen en acción cuando dibujamos: sensoriales, sensitivas y mentales. En el tercer apartado, titulado *La fenomenología del dibujo*, hablamos sobre la experiencia del dibujar como un acto perceptual, para ello nos apoyamos de una narración que hace el artista John Berger. En el cuarto subcapítulo, *El registro del mundo: dibujo y fotografía*, nos acercamos a la fotografía como una de los tantos recursos que hay para registrar, tratamos de entender en que se diferencia y en que se asemeja el fotografiar con el dibujar como acto corporal. Y, finalmente, en la quinta sección, *La representación como acción*, es donde tomamos una postura respecto a la representación, no como la realidad representada, sino como una realidad construida.

129

1 John Berger, *Sobre el Dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011), p. 8.

5.1 El dibujo como descubrimiento

Juan Acha nos dice que el dibujo como materia en las actividades proyectuales se emplea para proyectar y para representar, para ver la realidad a través de una configuración imitada, inventada o ideada, para traducir la tridimensionalidad, mejor dicho, la complejidad de las realidades, a la bidimensionalidad gráfica, registrar y comunicar realidades visibles o mentales, imaginadas (virtuales) o verosímiles, para relacionar la realidad con la visión y la “representación” de partes seleccionadas de la misma como configuraciones gráficas. Al dibujo se le reconoce su importancia en el esbozo de algún proyecto de todo oficio o profesión.²

El término de dibujo está presente como concepto en diversas actividades humanas, sobrepasando el ámbito del discurso artístico, está instalado en el lenguaje cotidiano. Acha nos dice que las actividades manuales de figurar y las figuraciones, sus productos, aparecieron indudablemente al mismo tiempo que el habla y con la necesidad de registrar, conmemorar y comunicar información, ya sea a través de la escritura alfabética o ideográfica. Es decir, el registrar gráficamente acontecimientos, conmemorarlos y difundirlos, fue una de las mayores preocupaciones del hombre, de esta manera, se convirtió en necesario el desarrollar la pictografía, o sea comunicar conceptos a través de dibujos, e imágenes, tanto en paredes y como en objetos.

131

Describir de que manera entendemos lo que es el dibujo, requiere una exploración inicial del origen de la palabra. Desde la etimología del término dibujo, éste parece exclusivo del español, puesto que otras lenguas romances modernas siguieron al italiano *disegnare*, tal como el francés *dessiner* o el portugués *desenhar*; en alemán se usa *zeichnen* y en inglés, *to draw*. Dibujar proviene del francés antiguo *deboissier* “labrar en madera”, “representar en forma gráfica”, que deriva, a su vez, de *bois* “bosque” y “madera”.

El dibujo es varias cosas a la vez, y al ser un fenómeno sociocultural, es que es incapaz de tener una sola definición, podemos entenderlo como un producto, como una actividad manual, una técnica, incluso como un sistema artístico. El dibujo, siendo varias cosas a la vez, siempre es y será un conjunto de signos o imágenes que, representan o construyen cualquier realidad, Acha la denomina “*realidad dibujada*”, y que este conjunto de signos, se dispone sobre un espacio determinado, de carácter *vital* para éste.

Por producto, decimos que es un conjunto de imágenes y/o signos sobre un soporte, ya sea este mueble, inmueble o un mero papel, tiene las funciones de ser, por un lado, el conducto de un mensaje; un medio de algún proceso de producción; y ser al mismo tiempo un producto que se basta a sí mismo. El dibujo transforma su identidad en cada contexto en el que se encuentra, al igual que cualquier objeto. Sin embargo, su naturaleza es gráfica, y lo es, porque aquello

2 Juan Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética* (Ciudad de México: Coyoacán, 2009), p. 100.

que caracteriza a un dibujo como tal, es el predominio de la *línea*, la *mancha* y el *punto*. Las figuras que se grafican en el dibujo son esquemáticas, y todas las imágenes que representa, son correctas, pero, ninguna es verdadera, (ya hablaremos sobre esto al final de este quinto capítulo).

El dibujo como una actividad manual contempla un trabajo, de hecho, simple que “*consta de las acciones perceptibles en el manejo de herramientas, procedimientos y materiales dados*”,³ se considera que sigue siendo de esta manera ya que las manos no han cambiado anatómicamente, en cambio los materiales y herramientas si lo han hecho. Acha nos ejemplifica esto, cuando nos cuenta que el cavernícola dibujaba del mismo modo que milenios después lo hicieron Leonardo da Vinci y Pablo Picasso, y hoy en día, lo hace del mismo modo la computadora con un plotter; sin embargo, lo que ha cambiado, y de modo radical, es la motivación y finalidad del dibujo.

El dibujo entendido como una técnica, consiste en un conjunto de reglas y convenciones, que se enseñan o aprenden como oficio, esto es, existen metodologías en donde la norma es el empleo de ciertas herramientas y soportes, estas metodologías se enseñan y aprenden como un oficio que demanda la experiencia en cuanto a su manejo.

132 Abordado desde una mirada artística, para John Berger, un dibujo es “*un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado*”,⁴ se refiere a que dibujar es descubrir y construir lo que hemos experimentado, es decir, lo que hemos conocido y percibido, y, por lo tanto:

*Es el acto mismo de dibujar lo que refuerza al artista a mirar el objeto que tiene delante, a diseccionarlo y volverlo a unir en su imaginación, o, si dibuja de memoria, lo que lo fuerza a ahondar en ella, hasta encontrar el contenido de su propio almacén de observaciones pasadas.*⁵

El dibujo como acción, es decir, el dibujar, al ser una actividad humana o cultural, viene de una capacidad innata denominada por Acha como la facultad de estampar, marcar o inscribir trazos, manualmente, sobre una superficie, esto con la finalidad de registrar algo, ya sea para conservarlo, recordarlo y/o comunicarlo. Además, esta acción, constituye una actividad lingüística por el hecho de estar regida, necesariamente, por el deseo de registrar algo por medio de signos visuales.

Para Pallasmaa, un dibujo es una imagen en la que se condensa toda una serie de procesos que contemplan la producción de una imagen de algo experimentado, entonces dibujar corresponde a un proceso perceptivo y de expresión, como él menciona, “*de recibir y dar*

3 Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, p. 31.

4 Berger, p. 8.

5 Berger, p. 7.

*al mismo tiempo... todo dibujo contiene una parte del creador y de su modo mental, al mismo tiempo que representa un objeto o un panorama del mundo real o de un universo imaginado”.*⁶ de este modo, el dibujo es una construcción, personal, que expresa aquello que se percibe, ya sea de las realidades o de la imaginación.



133

*Ilustración 37. Faces of friends: Tilda Swinton. John Berger, 2011.
Recurso en: Bento's Sketchbook*

6 Juhani Pallasmaa, *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2012), p. 100.

Así mismo, manifiesta que al dibujar se realizan ejercicios espaciales y hápticos, los cuales incorporan, la realidad externa del espacio y de la materia y la realidad interna de la percepción, así como del pensamiento y de la imaginación mental, en entidades singulares y dialécticas, es decir, en algunas formas reflexionadas y únicas.

Como representación, el dibujo es un intento, el más radical por parte del ser humano, de dominar los acontecimientos, esto es, de *representar* a través de una imagen, la idea que tenemos de aquello mismo que queremos representar, es decir, de aprehender aquello que miramos, en el sentido en que lo hace Berger, de modo obsesivo.

El artista Gómez Molina, nos da la definición que el artista multimedia Bruce Nauman hace del dibujo en la Exposición *Drawing & Graphics* en el *Boysman-Van Beuningen* de Rotterdam en 1991: “*Dibujar es equivalente a pensar. Algunos dibujos se hacen con la intención que se escribe: son notas que se toman*”.⁷ Eso significaría que, al dibujar, es un modo de conducir, de manera palpable y práctica, hacia el pensamiento.

El dibujo, como una forma de relacionarnos con las cosas, nos dice Claudia Bertero, interviene “*dando forma a la mente de los diseñadores... nos da la posibilidad de definir esta habilidad como disciplinar como estructuradora del pensamiento del arquitecto, como modeladora de su mente*”,⁸ esto es, lo que permite al arquitecto pensar gráficamente. Bertero postula que, más que ser una representación en sí misma, el dibujo, es una construcción que permite a los diseñadores, por ejemplo, a dar forma física a conceptos abstractos.

134

El dibujo queda entendido como el descubrir y construir, reside en el proceso específico de mirar, es el acto que refuerza al dibujante, en este caso, al arquitecto, a mirar lo que tiene delante, a diseccionarlo y volverlo a construir en su mente, eso involucra la traducción de la complejidad de las realidades a una bidimensionalidad gráfica, es decir, una imagen, con la intención de registrar, comunicar y evocar estas realidades, ya sean éstas, visibles, mentales o imaginadas. Si bien, puede ser un documento autobiográfico producido desde el “*yo siendo en el mundo*”, un dialogo con nosotros mismo, que, de cuenta del descubrimiento de un suceso, en cuanto el dibujo tiene la función de comunicar ese algo a alguien más, inevitablemente deja de ser una obra privada.

7 Juan José Gómez Molina (coord.), *Las lecciones del dibujo* (Madrid: Cátedra, 2003), p. 33.

8 Claudia Bertero, *La enseñanza de la arquitectura. Entre lo dibujado y lo desdibujado* (Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral, 2012), p. 26.

5.2 El aspecto sociocultural del dibujo

Acha menciona que el dibujo, como un fenómeno sociocultural que es, también tiene un proceso productor, en este caso, un proceso de producción de imágenes, éste parte de orientaciones que pueden ser simultaneas o sucesivas de cada paso del trabajo del dibujante. En todo dibujo intervienen los siguientes componentes:⁹

- El dibujante.
- La actividad de dibujar.
- La realidad dibujada.
- La imagen dibujada
- El espacio vital de ésta.

Al ser un fenómeno sociocultural, cada cultura y época le dará diferente importancia a cada uno de estos componentes, esto es, porque a lo largo de la historia, dentro de cada cultura, el ser humano estructura estos componentes en su sensorialidad, sensibilidad y mente personales, otorgándoles diferente jerarquía o prioridad de acuerdo a su tiempo y lugar.

Dicho lo anterior, ahora procederemos a describir el proceso de dibujar: primeramente, hay alguien que requiere que sea producido un dibujo; posteriormente el dibujante toma algo de una realidad, con el fin de trazar un conjunto de imágenes que comuniquen ese algo o lo interpreten satisfactoriamente, ya sea para quien solicita la producción y para quien lo dibuja; mediante un determinado balance de sus planos comunicativos (el semántico, sintáctico y pragmático) se alcanza la realidad dibujada; la imagen dibujada (el producto), mientras tanto, va a su espacio vital, que es donde entra en relación con uno o más receptores con determinados intereses.

La actividad de dibujar ha consistido en ser resultado de diversos procesos que demandan su producción, su aplicación y su intervención, por mencionar algunos son los de carácter arquitectónico, técnico, pictórico y el mismo dibujístico, es decir, el dibujo es un lenguaje o medio para producir imágenes que está al servicio de las diversas actividades humanas, sin embargo, no ahondaremos en ellos, pero sí en los procesos por los cuales el dibujo pasa al ser un producto cultural. Se identifican cuatro procesos generales:

1. El histórico, se refiere a la sucesión de los distintos modos de ejecutar los trazos a lo largo del tiempo, de aquí se puede decir que, como actividad no ha cambiado, sin embargo, los materiales, herramientas, procedimientos y, sobre todo, las funciones sociales de sus productos (imágenes) si lo han hecho.

9 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Juan Acha, para poder describir el proceso de dibujo y los diferentes procesos y operaciones que se ponen en práctica cuando dibujamos. Véase, Juan Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética* (Ciudad de México: Coyoacán, 2009). Juan Acha, *La apreciación artística y sus efectos* (México: Trillas, 2008).

2. El psicológico, se refiere a las operaciones sensoriales, sensitivas, mentales y las de fantasía, que acompañan las actividades manuales del dibujante. Este proceso se toma en cuenta en todo análisis de la actividad de dibujar y cuando se pretende leer la imagen dibujada.
3. El sociológico, en el cual, daremos cuenta de la participación del dibujo en las culturas sociales. La sociabilidad del dibujo cambia con el tiempo y el lugar.
4. El cultural, por el contrario, se enfoca en la interacción del dibujo con los diversos objetos y productos humanos, los cuales están unidos a las variantes geográficas, así mismo, son diferentes en cada sociedad o continente.

De esta manera, podemos acercarnos a entender que, al momento de dibujar, cada uno de los cuatro procesos participan, y en el aspecto psicológico, nos habla de una serie de operaciones se ponen en acción cuando dibujamos: las *sensoriales*, las *sensitivas* y las *mentales*, en estas últimas podemos integrar las mencionadas de fantasías.

Las operaciones sensoriales, se refieren, a nuestro modo de percibir, los seres humanos no vemos del mismo modo la realidad, las realidades habíamos dicho previamente, esto es así, porque, en primer lugar, cada uno de nosotros las mira desde diversos aspectos, si bien realizamos las mismas operaciones perceptuales, nuestros sentidos no se enfocan en un mismo interés, es más, el uso de nuestros sentidos no el mismo, ni el de nuestra sensibilidad y menos el de lo mental. Por otro lado, las realidades, no nos afectan del mismo modo, ya que nuestra percepción depende de un sinnúmero de condicionantes, además de aquello que dibujamos, de la sociedad y la cultura, y de la posibilidad ecológica a las que pertenecemos, así mismo, también depende de nuestra propia individualidad.

136

Para ejemplificar lo anterior, Acha nos propone pensar en los esquimales o los campesinos tropicales, quienes están obligados, por haber nacido donde nacieron, en cierta cultura y cierta sociedad, a desarrollar capacidades perceptivas específicas, un ejemplo de esto, es éstos pueden llegar a distinguir entre una sutil variedad de blancos o verdes, que para otra cultura serían imperceptibles, pero que los primeros los encuentran bien diferenciadas.

Sobre las operaciones sensitivas, estas son diferentes a las perceptuales o sensoriales corporales, si bien podemos decir que sentimos, el frío o el calor, esto es hablar de sensaciones, en cambio, las operaciones sensitivas tienen que ver con una recepción, que Acha llama, activa y racional, esto es, la capacidad del ser humano de responder con sentimientos a una realidad, aquí participan todo un universo de ideas, experiencias, ideales, ideologías, valores, motivaciones, fines, etc. que son muy diferentes a las operaciones sensoriales.

Sin embargo, la sensibilidad humana es producto de nuestro organismo como uno solo, es decir, de nuestro cuerpo y sus órganos sensoriales, con nuestra mente y sus múltiples componentes. De esto, Acha reconoce, que poseemos la capacidad de responder con sentimiento de agrado o desagrado a las realidades que experimentamos en nuestro cuerpo, esto es también, en nuestra

habilidad para generar emociones complejas como las estéticas y los valores culturales. Y no siempre concuerdan las operaciones sensoriales con las sensitivas, por ejemplo, cuando miramos una obra de arte que presente una realidad grotesca, y, sin embargo, que esté elaborada con técnicas, digamos, estéticas, nos puede producir una confusión entre estas dos operaciones.

Las operaciones mentales, también denominadas como operaciones teoréticas, las podemos entender como, la serie de operaciones donde se diferencia entre sí las sensaciones y después los sentimientos, para traducirlos en ideas gracias a haberlos interpretado y valorado previamente con ayuda de un trasfondo teorético, es decir, con el conocimiento, ya sea éste especializado y lógico, una vez que se ha tomado conciencia de las operaciones anteriores y de haber establecido diferenciaciones entre ellas.

El hecho de haber realizado esta diferenciación entre operaciones, no quiere decir que sean independientes unas de otras o que sucedan en distintos lugares de nosotros, sino que, con esto queremos llegar a que, la mente no existe sin la sensibilidad y sin los sentidos, y estos no pueden existir sin un cuerpo, nuestro cuerpo, es decir, es un solo organismo el que piensa, es un solo organismo el que percibe las realidades, las siente, y por ende, es un solo cuerpo el que las dibuja.

Con lo anterior, también podemos decir que no hay una representación correcta y única de las realidades, sobre todo, por que no todo en ellas es humanamente perceptible, y generalmente se percibe lo que es de nuestro interés, se forman así, sistemas perceptuales para conocer la realidad circundante y poder orientar en ella, se perciben los componentes de la naturaleza por medio de los cinco sentidos, habitualmente, el tacto, tanto el de las manos como el del resto del cuerpo es el más adelantado, y con nuestros sentimientos, nuestros conocimientos y pensamientos.

137

Cuando vemos una realidad visible, lo hacemos a través de unos patrones que nos sirven para identificarla. No hay manera de comparar la imagen mental de la realidad visible con el modo de representarla, que cambia con la historia y que es convencional. Es que este modo determina la existencia de la imagen mental. Propiamente construimos las imágenes del mundo y hacemos de ellas recursos intelectuales para percibir un mundo ordenado.¹⁰

El dibujo como lenguaje, tiene planos comunicativos de sus mensajes: el semántico que exalta el parecido y consta de las relaciones entre los signos o figuras y la realidad dibujada; el sintáctico o composición con sus relaciones de los signos o de las imágenes entre sí; y el pragmático que busca la sorpresa o acentúa las relaciones entre la imagen dibujada y el receptor de la misma.

10 Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, p. 93.

5.3 La fenomenología del dibujo

El dibujar va más allá de tomar una realidad y trazar un conjunto de imágenes que representen esa realidad para posteriormente plasmarla sobre su espacio o superficie vital, es más bien, una actividad, que podemos decir, es de carácter fenomenológico, ya que reside en el proceso corporal, el de mirar, no simplemente mirar con los ojos, sino con todo nuestro cuerpo, es decir de hacer una construcción de aquello que percibimos e interiorizamos. No se puede realizar una representación correcta y única de lo que miramos como realidad, porque, como dijimos previamente, no todo en ella es humanamente perceptible, y porque, solemos percibir lo que es de nuestro interés, elegimos y desechamos que vemos.

El dibujar es hacer una lectura y descubrimiento y una construcción, en donde se identifica algo que nos llama la atención en un intento de, precisamente, construir un acontecimiento. El dibujar es toda una experiencia corporal. John Berger nos narra magistralmente su experiencia de dibujar:

Cuando miré a la página en blanco de mi bloc de dibujo, percibí más su altura que la anchura. Los bordes superiores e inferiores eran importantes, pues en el espacio comprendido entre ellos tenía que reconstruir el modo como él se alzó del suelo o, pensándolo en el sentido opuesto, el modo como estaba pegado al suelo. La energía de la pose era ante todo vertical. Todos los pequeños movimientos laterales de los brazos, el cuello girado, la pierna que no soportaba su peso, (...) Era eso lo que tenían que expresar mis primeras líneas; tenían que hacer que se mantuviera como un bolo, pero al mismo tiempo tenían que dar a entender que, a diferencia de un bolo, era capaz de moverse, (...) Esta capacidad de movimiento, esta tensión irregular y temporal de su cuerpo, más que uniforme y permanente, tendría que expresarse en relación con los bordes laterales del papel, (...)

Busqué las diferencias. (...) Pero no era así de sencillo. (...)

Entonces empecé a ver de otra manera la superficie blanca del papel en el que iba a dibujar. Dejó de ser una página limpia, lisa, para convertirse en un espacio vacío. Su blancura se transformó en una zona de luz ilimitada, opaca por la que uno podía moverse, pero no ver a su través. Sabía que en cuanto dibujara una línea en ella -o a través de ella- tendría que controlarla, no como el conductor de un coche, en un solo plano, sino como un piloto en el aire, ya que el movimiento era posible en las tres dimensiones.

Sin embargo, cuando hice una marca, (...) la naturaleza de la página volvió a cambiar. De pronto la zona de luz opaca dejó de ser ilimitada. Lo que había dibujado cambió toda la página (...)

La segunda línea modificó la naturaleza de la primera. Hasta ese momento, la primera línea parecía carecer de objetivo, ahora la segunda le daba un significado fijo y determinado. Juntas, las dos líneas sujetaban los bordes de la zona que había entre ellas, y esta zona, en tensión por la fuerza que en su momento había dado a toda la página la potencialidad de profundidad, se levantaba como para sugerir una forma tridimensional. El dibujo había comenzado.

La tercera dimensión, el volumen de la silla, del cuerpo, del árbol es, al menos en lo que concierne a nuestros sentidos, la prueba misma de nuestra existencia. Constituye la diferencia entre la palabra y el mundo. Cuando miré al modelo, me quedé maravillado ante el simple hecho de que tuviera volumen, de que ocupara espacio, de que fuera más que la suma total de diez mil visiones de él desde diez mil puntos de vista diferentes. Esperaba que mi dibujo, que era inevitablemente una visión desde un solo punto de vista, terminara dejando entrever este número ilimitado de otras facetas. Pero por ahora se trataba simplemente de construir y refinar las formas hasta que sus tensiones empezaran a parecerse a aquellas que veía en el modelo. Por supuesto, sería muy fácil equivocarse. (...) Sin embargo, ahí estaba. Las posibilidades infinitas, opacas, de la página en blanco habían pasado a ser concretas y luminosas. Mi tarea ahora consistía en coordinar y medir, pero no medir por pulgadas, (...) sino medir por el ritmo, el volumen y el desplazamiento: calcular las distancias y los ángulos como un pájaro que volara a través de una celosía de ramas; visualizar la planta como un arquitecto; sentir la presión de mis líneas y garabatos en la superficie última del papel, al igual que un marinero siente la tensión de sus velas a fin de ceñir mas o menos el viento.

139

Juzgué la altura de la oreja en relación con los ojos, (...) Sin embargo, no solo buscaba las proporciones lineales, los ángulos y las longitudes de esos trozos de cordel imaginarios extendidos entre dos puntos, sino también las relaciones de los planos, de las superficies que retrocedían y de las que avanzaban. (...)

Y así, mientras que cierta suerte de unidad iba tomando forma y las líneas se acumulaban en el papel, volvía a ser consciente de las tensiones reales de la pose. (...) Me había enredado más íntimamente con la figura. Hasta los hechos más pequeños se habían hecho urgentes, (...) Entré en los espacios rebundidos y di prioridad a las formas que se aproximaban. Asimismo, corregía, dibujando sobre las líneas anteriores, y a través de ellas, a fin de restablecer las proporciones o para encontrar una manera de expresar unos descubrimientos menos obvios (...) se parecía a la quilla de un barco, (...) en primer plano se alargaba en su movimiento hacia delante como un remo arrastrando el agua. (...) eran como los ejes de un carro, (...) se parecía a la llanta metálica de una rueda. (...) eran semejantes a los brazos de la figura de un crucificado. No obstante, todas estas imágenes, aunque las he elegido con el mayor cuidado, distorsionan lo que intento describir. Vi y reconocí unos hechos anatómicos bastante comunes, pero el caso es que también los sentí físicamente, como si, en cierto modo, mi sistema nervioso habitara también su cuerpo.

Algunas de las cosas que reconocí las puedo describir más directamente. Por ejemplo, percibí que había un espacio vacío bajo el arco del pie de la tensa pierna doblada que soportaba el peso del cuerpo. Percibí cuan sutilmente la recta pared inferior del estomago se fusionaba con los planos atenuados, convergentes del muslo y la cadera. Percibí el contraste entre la dureza del codo y la vulnerable blandura del interior del brazo a esa misma altura.

Entonces, el dibujo alcanzó enseguida su punto crítico, lo que significa que lo que había dibujado empezó a interesarme tanto como lo que todavía me quedaba por descubrir. En todos los dibujos hay un momento en el que sucede esto. Y yo lo denomino “momento crítico”, porque es entonces cuando se decide realmente si el dibujo va a salir bien o mal. A partir de ese instante uno empieza a dibujar conforme a los requisitos, las necesidades, del dibujo. (...)

Miré mi dibujo intentando encontrar posibles distorsiones. (...) Sin embargo, hasta este proceso era solo parcialmente consciente. (...) dejaba que el lápiz planeara sobre el papel, (...)

Ahora miraba al modelo de forma distinta cuando quería comprobar una forma. Miraba, como si dijéramos, con mayor connivencia: solo buscando lo que quería encontrar.

140

Y así llegué al final. Simultáneamente ambición y desilusión. Aunque en mi imaginación veía que mi dibujo y el hombre real coincidían, de modo que por un instante dejó de ser un hombre que había posado para mí y se convirtió en un habitante del mundo que yo había medio creado, en una expresión única de mi experiencia, aunque fuera esto lo que veía en mi imaginación, lo que de hecho veía era lo inadecuado, lo fragmentario y lo torpe que era mi dibujito.

Pasé la página y empecé otro dibujo retomando el hilo del anterior. Un hombre de pie, el peso de su cuerpo descansando más en una pierna que la otra...¹¹

Hemos transcrito toda esta narración, o la mayoría, ya que creemos que lo que nos dice sobre la experiencia del dibujar, es que es un ejercicio corporal en el que participan los conocimientos previos del dibujante, tanto los formales como los informales, esto es, cuando se pone en relación la proporción, la escala y la luz con todo ese bagaje que quien dibuja ya posee, todas esas referencias y relaciones que propone y que le ayudan a decir, en dónde se localiza para dibujar, qué va a mirar, qué desea registrar de aquello que está mirando, cómo lo va a registrar, incluso para decir en qué lugar de la superficie del papel va a realizar el registro.

11 Berger, pp. 9-15.

Cuando dibujamos utilizamos nuestra percepción, pero también nuestra sensibilidad, además de nuestra individualidad corporal, así como nuestra pertenencia a una cultura, que hace que las cosas aparezcan de manera diferente a cómo lo hacen para los demás.

La percepción corporizada participa como un instrumento mediante el cual vemos, sentimos y pensamos, esta percepción la utilizamos para producir, por ejemplo, experiencias estéticas, y se basa en operaciones sensoriales, sensitivas y mentales que realizamos, en este caso cuando dibujamos. Si bien el ojo tiene limitaciones con respecto a la realidad y sus complejidades, tiene posibilidades en su capacidad de identificar, lo que es, ver iguales cosas distintas. Si nuestra mente y sensibilidad condicionan nuestra percepción, ésta también es social e histórica, nuestra percepción está influida por el tiempo, el espacio y la cultura y de esta manera es como dibujamos, así operamos la manera en la que decidimos que dibujamos primero, como miramos y percibimos y que registramos.

La relación dibujante/dibujo no va de la realidad visible a los ojos y de estos a las manos, pasa indefectiblemente, o tiene que ocurrir, por el interior del dibujante y se torna en realidad interna o corporizada, la realidad visible va primero a este interior a través de la vista y luego a las manos, a todo nuestro cuerpo. Así mismo, Acha asevera que los dibujos son capaces de influir sobre un poeta o antropólogo, un político o dibujante y, en consecuencia, le cambia a éste algunos de sus criterios profesionales, los cuales, una vez modificados, el profesional podrá llegar más cerca de la sociedad y beneficiarla con alguna innovación de su propia cosecha.

141



Ilustración 38. Autorretrato.

5.4 El registro del mundo: dibujo y fotografía

Al hablar de registro de mundo y su aprehensión, podemos mencionar diversos modos de hacerlo, el de nuestro interés es el dibujo, los apuntes de viaje en específico, pero podemos decir que esta aprehensión se puede hacer por medio de memorias literarias, pinturas, esculturas, vídeo y, claro, el dibujo y la fotografía. La fotografía pareciera ser la antagónica al dibujo, y al mismo tiempo, ser la mejor opción de registrar, ya que es inmediata. Tratando de alejarnos de cualquier prejuicio sobre la fotografía, aquí trataremos de abordar la acción de tomar una fotografía, no para compararla con la del dibujo en un sentido valorativo, sino, para reconocer las semejanzas y diferencias que puedan existir en sus actos.

Susan Sontag¹², quien fuera escritora, nos habla sobre la fotografía, como objeto y como acción, primeramente nos dice que, a partir de 1839 es cuando se empieza a fotografiar todo aquello del entorno que reclama nuestra atención, la tecnología posibilitó este “*nuevo código visual*”, en el que se amplía el modo de entender qué merecemos y debemos mirar, Sontag recalca que la fotografía es una ética de la visión, sin embargo, dice que el efecto más impresionante, por no llamarlo soberbio, es que nos da la impresión de que el mundo entero se puede contener como una colección de imágenes.

142

Para Sontag, la fotografía como acto, es establecer una relación de carácter cognitivo con el mundo, y si bien la fotografía, como el objeto producto de fotografiar es la imagen de una imagen, simbólicamente, es la prueba de que algo sucedió y que mereció la pena quedar registrado, aunque sea una imagen distorsionada, la suposición de la existencia y semejanza de lo fotografiado con la imagen es indudable. Es decir, es irrefutable, en cierto aspecto, que, lo que miramos en la fotografía, la imagen, no sea un registro de algo que realmente existe, no hay cabida a la duda, podemos decir que es una relación más precisa con la realidad visible.

Sontag expone, que tanto la fotografía como la pintura y el dibujo, es una interpretación del mundo, ya que, quien fotografía decide que fotografiar, desde dónde fotografiar, cómo fotografiar y con qué cámara fotografiar, es decir, siempre impone pautas, sin embargo, reconoce que hay ocasiones en las que el acto de fotografiar es indiscriminado y “*promiscuo*”, a pesar de esto, nos dice que el didactismo del acto no se ve mermado, hay siempre un aprendizaje.

Al igual que el dibujo, hay una gran clasificación sobre la fotografía, hablar de ella sería excesivo e inoperante en este trabajo, así que nos referiremos a la fotografía en general, de registro, ya que toda acción de fotografiar lo es, nos dice Sontag, por ejemplo, que existe una supuesta diferencia entre la fotografía como mirada individual y como cronista, que esta

12 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Susan Sontag, para poder describir las principales ideas sobre la fotografía, qué sucede cuando se realiza una fotografía y cómo participa nuestro cuerpo en el acto de fotografiar. Véase, Susan Sontag, *Sobre la fotografía* (México: Alfauara, 2006).

diferencia se tiene por la frontera errónea entre la fotografía como arte y la fotografía como documento, sin embargo, nos dice, “*ambas son extensiones lógicas de lo que significa la fotografía: la anotación, en potencia, de cuanto hay en el mundo, desde todos los ángulos posibles*”.¹³

Sobre el viaje, Sontag nos dice que la fotografía se desarrolló conjuntamente con el *turismo*, una de las actividades más características de la modernidad. El no llevar una cámara al viajar, no es una opción, ya que la fotografía, como objeto, es la prueba irrefutable de que se hizo el viaje, son objetos de presunción y comprobación de que se vivió, que se experimentó lo mostrado en la fotografía, sin embargo, para la escritora, el acto fotográfico, además de ser un modo por el cual se certifica la experiencia, también es un modo de rechazarla, ya que, cuando comienza la empresa de buscar lo fotogénico, la experiencia se convierte en nada más que una imagen, un simple recuerdo. Esto supone que el viaje ya no es para disfrutarse, sino que se ha convertido más bien, en una maniobra para acumular recuerdos... en objetos, en fotografías.

Nos dice Sontag que los turistas ponen la cámara entre ellos y todo lo que consideran que debe ser fotografiado por obligación, ante la situación de no saber como reaccionar a la experiencia se hace una foto, y de este modo la experiencia adquiere forma: es un recorrido en que se hace un alto, se hace una fotografía y se sigue adelante. Pero este no saber como reaccionar ante la experiencia, no es cosa gratuita, es resultado de una sociedad capitalista y consumista, en donde estamos sumidos en el trabajo y en el perecer de las cosas, de su obsolescencia.

143

Como previamente vimos con Byung-Chul Han, nos queremos mantener ocupados, y de acuerdo a la escritora, usar la cámara mitiga la inactividad laboral, porque se la considera una imitación de trabajo: “*hacer fotos*”. De este modo la fotografía se ha transformado en un medio, sino es que, en el principal, para experimentar algo, para aparentar que se ha participado, que se ha sido productivo.

La experiencia de lo real se ha transformado en un cúmulo de situaciones que son dignas de fotografiar para comprobar que sucedió un acontecimiento, capturarlo, apropiárselo. Y el hacer una fotografía es un acontecimiento en sí mismo, “*nuestra percepción misma de la situación ahora se articula por las intervenciones de la cámara. La omnipresencia de las cámaras insinúa de modo persuasivo que el tiempo consiste en acontecimientos interesantes dignos de fotografiarse*”.¹⁴ Cuando este acontecimiento termina, la fotografía lo dotará de inmortalidad y continuidad, es decir, no se fugará, quedará capturado en el objeto.

Para Sontag, si bien pareciera que emplear la cámara es incompatible con la intervención física, no lo es del todo, sino que es otro modo de participación, ya que, si bien la cámara es un

13 Susan Sontag, *Sobre la fotografía* (México: Alfauara, 2006), p. 245.

14 Sontag, p. 26.

puesto de observación, el acto de fotografiar no es una observación pasiva, ya que es alentar, implícitamente y explícitamente, la continuación de lo que está sucediendo. Sin embargo, sigue siendo un punto de observación, de estar fuera de la situación, el observar es tener un sujeto que observa, desde afuera, al objeto de su interés, digno de fotografiarse.

En cuanto a la cuestión cognitiva, Sontag cita al fotógrafo estadounidense del siglo pasado Minor White, y también al celebre fotógrafo francés Henri Cartier-Bresson, el primero dice que “*mientras el fotógrafo está creando tiene la mente en blanco [...] cuando busca imágenes [...] el fotógrafo se proyecta en cuanto ve, identificándose con todo para conocerlo y sentirlo mejor. Cartier-Bresson, (por su parte dice algo similar) ... Hay que pensar antes y después -dice-, jamás mientras se hace la fotografía*”,¹⁵ el pensamiento no está en el momento de hacer la fotografía, tal vez por que es una acción instantánea.

Nos dice Sontag que la cámara es el instrumento por excelencia de la vista rápida, demasiado rápida de hecho. La fotografía, a entender de la autora es una paradoja noética, es decir, es un modo de conocimiento en donde no participa un conocimiento, parece que es más intuición que otra cosa. Cabe recalcar que nos referimos a la acción de fotografiar, de hacer la fotografía, el momento de registrar, y no el de planearla, y después revisarla, en ello participa mucho más, pero: “*Aunque el fotógrafo intervenga cuidadosamente en la preparación y guía del proceso de producción de las imágenes, el proceso mismo sigue siendo óptico-químico (o electrónico) y su funcionamiento automático*”.¹⁶ Es decir, no hay una participación corporal significativa en la producción de la imagen, más que cuando sostenemos la cámara y damos clic, y eso cuando no está automatizado ese proceso.

144

Si bien, la tecnología ha avanzado tanto como para reducir al mínimo la distancia entre nosotros y las cosas, por ejemplo, ha provisto los instrumentos para fotografiar cosas tan pequeñas como las bacterias y cosas tan remotas como las estrellas, es una extensión de la vista, lo cierto es que al ser instantáneo el momento de acción, se crea distancia y lejanía, no hay una experiencia sensorial completa como puede ser, tal vez, en el dibujar.

Hablemos ahora, por ejemplo, de la evocación al mirar una fotografía que no hayamos tomado nosotros mismos, una que miremos en una revista o pantalla de la computadora, o en una película; no hay duda que puedan evocar recuerdos, aunque esto depende más de quien la contempla que de la fotografía misma o de la película; son imágenes, que Sontag define como, de segunda mano, en las que no es posible evocar el sentimiento de lo vivido de primera mano sí nosotros mismos hubiéramos tomado la foto, es decir, los sentimientos que surgen no son los que tendríamos en la vida real si fueran producto de nuestra acción. Aclaremos esto con el ejemplo que da Sontag:

15 Sontag, p. 167.

16 Sontag, p. 221.

En 1973, en un hospital de Shanghái, observando cómo le extirpaban nueve decimos del estomago bajo anestesia de acupuntura a un obrero con ulcera avanzada, fui capaz de seguir esa intervención de tres horas (la primera operación que observaba en mi vida) sin nauseas, y ni una vez sentí la necesidad de desviar la mirada. En un cine de París, un año más tarde, la operación menos cruenta del documental de Antonioni sobre China, Chung Kuo, me hizo estremecer al primer corte de escalpelo y desviar los ojos varias veces durante la secuencia. Somos vulnerables ante los hechos perturbadores en forma de imágenes fotográficas como no lo somos ante los hechos reales. Esa vulnerabilidad es parte de la característica pasividad de alguien que es espectador por segunda vez, espectador de acontecimientos ya formados, primero por los propios participantes y luego por el productor de imágenes. Para la operación real me hicieron fregar, ponerme una bata y luego permanecer junto a los atareados cirujanos y enfermeras desempeñando mis papeles: adulta cohibida, huésped cortés, testigo respetuosa. La operación de la película no solo impide esta participación modesta, sino toda contemplación activa. En la sala de operaciones, soy yo quien cambia de foco, quien hace los primeros planos y los planos medios. En el cine, Antonioni ya ha escogido qué partes de la operación yo puedo observar; la cámara mira por mi y me obliga a mirar, y no mirar es la única opción contraria. Además, la película condensa en pocos minutos algo que dura horas, y deja solo partes interesantes presentadas de manera interesante, es decir, con el propósito de conmover o sobresaltar.¹⁷

Nos dice Berger que, la imagen dibujada, además de contener la experiencia de mirar, cuestiona sin prisa la apariencia de un suceso, nos recuerda que las apariencias son siempre construcciones con historia, mientras tanto, la fotografía es la prueba del encuentro de un suceso y quien fotografía. Con la fotografía, las realidades fotografiadas son iguales a las imágenes que vemos fotografiadas, es decir, la fotografía constituye un modo naturalista de ver la realidad y ésta requiere a veces ser aludida por imágenes con menos información y más insinuaciones; el dibujo por su parte, trae consigo una elíptica iconicidad y sus vacíos nos incitan a fantasear, como si se buscara llenarlos, participando activamente en su interpretación con las vivencias personales previas, es decir, construimos la imagen de aquello dibujado.

La fotografía siempre tendrá menores efectos en la visión del receptor y sí mayores ordenes hacia él que la pintura y el dibujo, y es, de hecho, insuperable en intensidad semántica o mimesis al reproducir realidades visibles concretas y simuladas o escenificadas. Con la fotografía se desarrolla técnicamente el doble exacto, es decir, parece haberse hecho realidad, sin embargo, en ese momento, lo más correcto es preguntarse qué resulta más real, esto es, cuestionarnos qué podemos aprehender cuando fotografiamos o cuando dibujamos, teniendo en cuenta que el mundo que nos rodea, es indeterminado y que éste, constantemente, lo estamos construyendo, así como nuestros conocimientos y a nosotros mismos.

17 Sontag, pp. 235–37.



*Ilustración 39. Partial view of the King's Group showing the courtyard, Macchu Picchu, Martín Chambi, Peru, 1927.
Recurso en: Canadian Centre for Architecture.*

146



*Ilustración 40. Sketch from notebook 399, Macchu Picchu, Álvaro Siza, Peru, 1995.
Recurso en: Canadian Centre for Architecture.*

5.5 La representación como acción

Filosóficamente, hemos partido de que nuestra participación como arquitectos en el mundo, viene de la indeterminación de éste y en el proponer un mundo de sentido, a través del proyecto, en el que se configura la imagen del hecho construido a proyectar, y comunicarlo por medio del dibujo. También hemos sugerido que los apuntes de viaje, como el acto de dibujar, representa lo que percibimos del mundo en el que estamos situados. Se ha evitado también, de cierta manera, el insinuar que las representaciones son aquello que representan, más bien, hemos sugerido que son construcciones que hacemos para poder significar las experiencias vividas.

Partamos para esta aclaración desde un posicionamiento cognitivo¹⁸, Varela nos dice que, sí partimos de que el mundo en el que estamos situados, se modela o se construye en lugar de estar predeterminado y predefinido, la noción de representación ya no puede desempeñar un papel protagónico. Por lo que merece la pena, hacer una revisión del término y de su posición en el proceso de diseño, en el dibujo y en las imágenes, sobre todo del modo en cómo conocemos, ya que el conocimiento está relacionado con el hecho de estar situados en un mundo que implica ser inseparable de nuestro cuerpo, de nuestra historia social y de nuestro lenguaje.

Lo anterior, se refiere al reconocimiento de que, conocedor y conocido, es decir, sujeto y objeto se determinan mutuamente, uno al otro y surgen simultáneamente, por ello, resultaría imposible el ver el mundo desde afuera, es decir, “*no podemos plantarnos fuera del mundo donde nos hallamos para analizar cómo su contenido concuerda con las representaciones; estamos siempre inmersos en él, arrojados en él*”.¹⁹ El concepto de representación sugiere un observador y un observado, difiere inmensamente con lo que hemos planteado previamente sobre la mirada situacional.

Varela refiere que, tradicionalmente la representación ha tenido dos conceptos: uno como interpretación, es decir, en donde la cognición consiste en interpretar o representar el mundo como si éste estuviera terminado o fuera de cierta manera. En otras palabras, como si ya estuviera terminado y esta determinación es lo que interpretamos, es decir, es de carácter semántico: encontrarle un significado. Varela lo considera un concepto “*débil*” porque no actúa ninguna participación epistemológica u ontológica fuerte, es decir, no nos

18 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Francisco Varela, Humberto Maturana, Evan Thompson y Eleanor Rosch, para construir un nuevo paradigma en el entendimiento del término representación desde las ciencias cognitivas que podamos implementar en el dibujo y en el proceso de diseño arquitectónico. Véase, Francisco J. Varela, *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales* (Barcelona: Gedisa, 2005), Humberto Maturana y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano* (Buenos Aires: Lumen, 2003), Francisco J. Varela, Evan Thompson, y Eleanor Rosch, *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana* (Barcelona: Gedisa, 1997).

19 Francisco J. Varela, *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales* (Barcelona: Gedisa, 2005), p. 95.

cuestionamos de donde han adquirido sus significados las cosas que interpretamos de esas supuestas representaciones. De esta manera, el concepto “*débil*” de representación es usado constantemente sin preocupación alguna, es pragmático.

El otro concepto, es el “*fuerte*”, y lo es por que éste sí tiene fuertes implicaciones ontológicas y epistemológicas, éste surge cuando, desde el concepto débil se elabora una teoría acerca de la percepción, el lenguaje o la cognición, en este concepto se da por sentado que el mundo está predefinido, esto es, que sus rasgos característicos están definidos previamente a la actividad cognitiva. Y, posteriormente, para explicar la relación entre esta actividad cognitiva y el supuesto mundo predefinido, sugerimos la existencia de representaciones mentales, sean estas imágenes, o símbolos.

Estas representaciones existirían para explicar la relación entre la actividad cognitiva y el mundo predefinido, sin embargo, esta posición, la actual y general que se tiene sobre la representación, pasa por alto la riqueza de las realidades, esta representación trata de completar o reconstruir las realidades de un mundo predefinido, predeterminado, siendo ésta considerada como un mero espejo.

Ninguno de estos conceptos son operativos para nosotros, la posición que propone Varela para la representación, es una *enactiva*, esto es, en donde el ser humano y mundo en el que está situado se definen mutuamente, no hay entonces un mundo predefinido, terminado al que tengamos que completar o interpretar, no hay exterioridad que pueda ser representada. Sino que, es más bien, una relación entre los dos elementos que integran este paradigma, es una codeterminación, es una emergencia, en el sentido de que algo emerge. De esta manera la representación no es un reflejo o interpretación del mundo, sino que, es la construcción de mundos inseparable de nuestros modos de vida por parte de nuestro organismo.

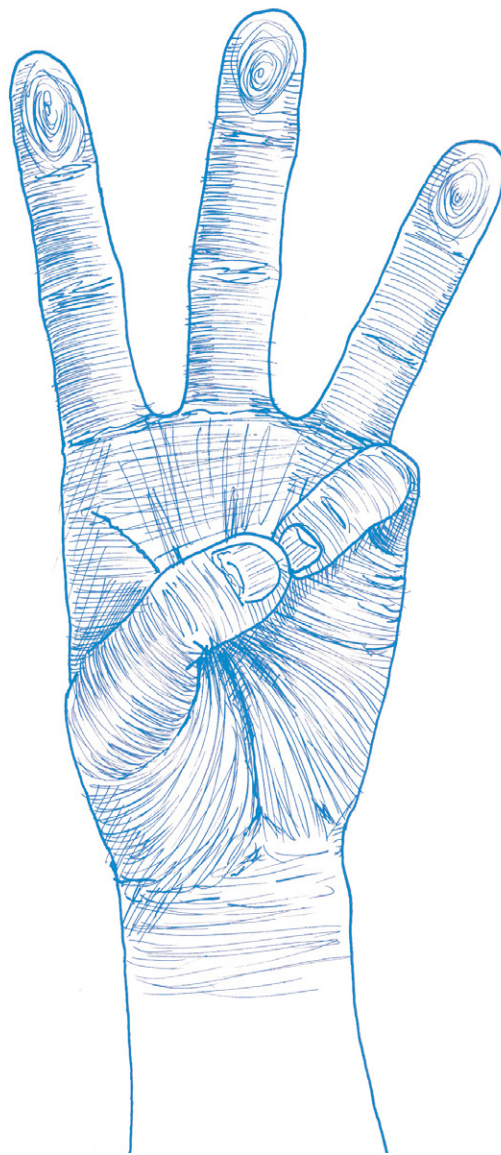
Para Varela y Maturana, el organismo (o sistema nervioso como ellos lo llaman) no capta información del medio, sino que “*al revés, trae un mundo a la mano al especificar que configuraciones del medio son perturbaciones y qué cambios gatillan éstas en el organismo*”.²⁰ Se dice entonces, que la representación es enactiva, y que emerge como una construcción de un mundo a través de nuestro organismo, que es perceptivo, sensible y pensante, pero que además tiene una historia de todas las acciones que ha realizado en el mundo.

Lo anterior quiere decir que, las representaciones no son una captura fiel de la realidad, del mundo en el que estamos, sino que, son más bien, las construcciones que hace la mente, nuestro cuerpo en su totalidad, sobre nuestra forma de ser y estar en el mundo, es decir de las acciones que realizamos en él y que están marcadas por nuestra condición biológica y cultural.

20 Humberto Maturana y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano* (Buenos Aires: Lumen, 2003), p. 113.

En este sentido, es tan frecuente, como delicado, el confundir una cosa con la otra y tomar lo representado como la realidad.

Representar es entendido finalmente, como construcción que no es la cosa que representa, un gran ejemplo de esto es el cuadro llamado “*Ceci n’est pas une pipe (Ésta no es una pipa)*” de René Magritte, la imagen de la pipa es la construcción que hizo Magritte sobre una pipa, en la que dicha construcción estuvo condicionada por las acciones que realizó como ser, tanto biológico como en relación con el entorno, que sirven, como especie de catalizador, en nuestro organismo. La posición de la representación como lo representado de una realidad en sí, ya no es operativa, ahora se ha cambiado a una posición de acción, de construcciones entre el mundo y nosotros, de construcciones mentales de un mundo, que hacemos y que nos hace, que significamos.



*Ilustración 41. Ceci n’est pas une main
(Esto no es una mano).*

Referencias

Acha, Juan, *La apreciación artística y sus efectos* (México: Trillas, 2008)

———, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética* (Ciudad de México: Coyoacán, 2009)

Berger, John, *Sobre el Dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011)

Bertero, Claudia, *La enseñanza de la arquitectura. Entre lo dibujado y lo desdibujado* (Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral, 2012)

Gómez Molina (coord.), Juan José, *Las lecciones del dibujo* (Madrid: Cátedra, 2003)

Maturana, Humberto, y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano* (Buenos Aires: Lumen, 2003)

150

Pallasmaa, Juhani, *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2012)

Sontag, Susan, *Sobre la fotografía* (México: Alfauara, 2006)

Varela, Francisco J., *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales* (Barcelona: Gedisa, 2005)

6 Construcción del pensamiento proyectual: Las imágenes corpóreas



151

Ilustración 42. Construyendo mi pensamiento (imagen a partir de la serie de dibujos de John Berger contenidos en su texto “Langosta y tres peses”). Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.

Nuestro cuerpo es nuestra materia y nuestra forma de ser más inmediatas: nuestro cuerpo significa y se expresa por sí mismo, con sus palabras, sus movimientos, sus posturas, sus silencios y su gramática facial. Nuestro cuerpo habla, dibuja, piensa.¹

Fernando Zamora Águila

Este sexto capítulo es sobre el modo en qué conocemos, en qué nos hacemos de los conocimientos que pueden o no, participar en la construcción del pensamiento proyectual arquitectónico. Está estructurado en cuatro subtemas: el primero *Hacia las imágenes corpóreas*, hablamos del modo en que dejamos de entender las imágenes no sensoriales, y las referimos hacia imágenes corpóreas; en el segundo *Mente: cuerpo y cerebro*, hacemos un acercamiento cognitivo para dejar de lado la idea que la mente está en el cerebro, y confirmar que es un solo organismo, y en este organismo es donde surgen las imágenes corpóreas con las que pensamos; el tercer subtema, *Conocimiento incorporado y Percepción encarnada*, es una aproximación desde las ciencias cognitivas o enactivismo, a entender cómo es que conocemos, además, hacemos un análisis fenomenológico sobre como percibimos, esto incluye objetos que se convierten extensiones de nuestro cuerpo, así como la experiencia de miembros que se han perdido; y, finalmente, en *La construcción del pensamiento proyectual*, trataremos de abordar, cómo es que los conocimientos que construimos a través de la experiencia del dibujar estos apuntes de viaje, pueden participar en la construcción del pensamiento con el que trabajamos al proyectar, para esto nos apoyamos en las ideas del constructivismo cognitivo.

153

1 Fernando Zamora Águila, *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación* (México: UNAM, 2007), p. 110.

6.1 Hacia las imágenes corpóreas

En el primer análisis que hicimos sobre las imágenes en el tercer capítulo *Los materiales con los que trabaja el arquitecto al proyectar*, definimos que en el acto de proyectar, cuando entra en acción el pensamiento proyectual, trabajamos con imágenes no sensible o imaginarias, y en ese momento no pudimos definir en donde es que se encontraban, supusimos que dentro de nosotros, que no podíamos llamarlas imágenes mentales por que eso seria alimentar una creencia que la mente esta dividida del cuerpo, que se encontrarían en nuestra cabeza, en nuestro cerebro. Lo que sí ha sucedido, a lo largo de este trabajo, es la sugerencia de que son construcciones que suceden en nuestro cuerpo, en nuestro organismo.

De acuerdo a Antonio Damasio,² podemos reconocer que actualmente se suele conceptualizar al cuerpo y al cerebro, estructural y funcionalmente separados, sin embargo, el neurólogo nos dice que sin cuerpo no hay mente, con esto se refiere a que todo nuestro organismo interactúa con el entorno, esto es, al momento en que percibimos el mundo, o sea, cuando vemos, oímos, tocamos algo, gustamos y olemos, al estar en interacción con el medio, participan el cerebro y el cuerpo. Cuando el autor habla de organismo, se refiere precisamente al cerebro humano y el resto del cuerpo, éstos constituyen un organismo indisociable, que además está integrado de circuitos regulatorios neurales y bioquímicos, los cuales incluyen componentes endocrinos, inmunes y neurales autónomos que son mutuamente interactivos.

155

Nuestro organismo interactúa como un conjunto, esto es, la interacción no esta coordinada, mediada o intervenida únicamente por el cuerpo ni por el cerebro por separado, además, eso que llamamos mente, es una serie de operaciones fisiológicas que no solamente emanan del cerebro, sino de todo el conjunto estructural y funcional, esto es, de todo el organismo contemplándolo como cuerpo, mente y cerebro. Además, los fenómenos mentales, únicamente pueden ser entendido totalmente en la relación de un organismo que interactúa con el medio ambiente, ya que el entorno es parcialmente, producto de la actividad misma del organismo.

Si cuando proyectamos, participan la percepción, la memoria y un conjunto de conocimientos, tanto formales como informales, además de nuestras experiencias vitales, y entra en acción el pensamiento proyectual para tomar decisiones y proponer relacionando elementos, participa, por ejemplo, un conocimiento que Damasio llama conocimiento fáctico, “*que se requiere para razonar y tomar decisiones llega a la mente con la forma de imágenes*”.³ Y, nos dice que esto es así, porque, probablemente, las imágenes son el contenido principal de nuestros

2 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Antonio Damasio, para tratar de entender como el organismo, que comprende nuestro cuerpo, cerebro y mente, nos ayudan a construir el concepto de imágenes corpóreas, dejando de lado las primeras ideas de imágenes no sensibles, imaginarias, sobre todo eliminar cualquier intención de llamarlas mentales. Véase, Antonio Damasio, *El Error de Descartes* (Santiago de Chile: Andrés Bello, 1997).

3 Antonio Damasio, *El Error de Descartes* (Santiago de Chile: Andrés Bello, 1997), p. 117.

pensamientos, sin depender del modo en que se generen y sin importar si se refieren a una cosa o procesos que involucran más cosas. Si bien, hemos dicho que el contenido principal del pensamiento, son las imágenes, debemos reconocer que también está hecho de palabras y símbolos, sin embargo, éstos son susceptibles de convertirse en imágenes. Nos dice Damasio: *“la mayoría de las palabras que usamos en nuestro discurso interno, antes de hablar o escribir, existe en nuestra consciencia en forma de imágenes auditivas o visuales”*.⁴

156



Ilustración 43. ¿Cómo nos atamos los zapatos?

4 Damasio, p. 128.

De acuerdo a Damasio, el conocimiento que empleamos para pensar, solo es posible reconstruirlo de una manera distribuida y parcelada a partir de localizaciones situadas en diversos sistemas paralelos del cerebro, en otras palabras, las imágenes con las cuales razonamos, sean estas imágenes de objetos, actos, esquemas, palabras, deben permanecer activas en nuestra mente, esto es, que deben estar en la memoria operativa para poder hacer uso de ellas. Estas imágenes, las imágenes del pensamiento como él las llama, pero que nosotros llamamos corpóreas, hacen referencia a experiencias presentes y pasadas, y a las experiencias no percibidas anteriormente, el neurólogo se refiere a estas últimas como experiencias futuras. En las experiencias actuales, en las que estamos percibiendo, se forman imágenes de diversas propiedades perceptivas sensoriales, a estas las llama imágenes perceptuales.

Mientras tanto, cuando dejamos de prestar atención o nos distraemos y dirigimos los pensamientos a otra parte, nos dice que, independientemente que estén hechos de colores y formas, movimientos o palabras, estos pensamientos también están constituidos por imágenes. Son imágenes que acontecen al momento en que recuperamos un recuerdo de cosas pasadas, a estas imágenes las llama imágenes evocadas.

Estas imágenes, que son reales para nosotros mismos, las *imágenes perceptuales*, las *imágenes evocadas del pasado efectivo* y las *imágenes evocadas de planes del futuro*, son construcciones del cerebro de nuestro organismo, de nuestro cuerpo, son imágenes del mundo que compartimos con otros humanos, ya que, generalmente, hay una coherencia bastante notoria en las construcciones que hacen distintos individuos de las características de sus entornos, sean estos texturas, colores, formas, espacios, etc.

Recordemos que estas imágenes no son necesariamente visuales, sino que pueden ser auditivas y olfativas entre muchas otras de carácter corpóreo. Si todas suceden en el cuerpo, entendido como uno solo con el cerebro y el organismo, por ello a partir de este momento, nos referiremos a ellas como imágenes corpóreas, con lo anterior podemos reformular la pregunta anterior a la siguiente: ¿cómo surgen las imágenes corpóreas con las que trabaja el arquitecto? Cuando formulamos la pregunta, no especificamos un momento exacto en el cual trabajamos con ellas, ya que, consideramos que trabajamos con las imágenes desde antes de que se inicie el proceso de diseño, así mismo, las empleamos durante éste y seguramente al final.

6.2 Mente: cuerpo y cerebro

¿Cómo es que surgen las imágenes corpóreas con las que trabajamos los arquitectos? De acuerdo a Antonio Damasio,⁵ parece que las imágenes corpóreas, sean perceptuales o evocadas, estas construcciones son confeccionadas por una compleja maquinaria neuronal de percepción, memoria y razonamiento:

A veces la construcción se extrae del mundo exterior al cerebro -esto es, del mundo que está adentro y alrededor de nuestro cuerpo- con alguna ayuda de la memoria pasada. Así sucede cuando generamos imágenes perceptuales. Otras, la construcción es dirigida desde el interior del cerebro, mediante nuestro suave y silencioso proceso pensante, de arriba hacia abajo, por decirlo así. Ocurre, por ejemplo, cuando recordamos una melodía o visualizamos una escena con los ojos cerrados sin que importe si se repite un acontecimiento real o uno imaginario.⁶

Damasio identifica que la generación de las imágenes que experimentamos, se da en la actividad neuronal que ocurre en la corteza sensorial primaria y no en otras regiones, la corteza sensorial es parte del sistema somatosensorial,⁷ y es la encargada de recibir y procesar las señales sensoriales del cuerpo, nos permite usar nuestros sentidos. A través de la percepción o por medio del recuerdo, la actividad de esa corteza, es resultado de procesos complejos que operan en regiones de la corteza cerebral y otras zonas.

Las imágenes perceptuales surgen, precisamente cuando estamos percibiendo algo en el mundo o en el cuerpo, con esto, Damasio se refiere, por ejemplo, a un paisaje o a un dolor en el codo derecho, en ambas situaciones, hay un primer paso que es necesario, sin embargo no suficiente: las señales del sector que corresponde, sea el ojo y la retina o las terminaciones nerviosas en la articulación del codo, son transportadas por las neuronas que las componen hasta el cerebro, a través de diversas sinapsis. Esto es, que estas señales son entregadas a las capas corticales primarias a través de las neuronas y sus prolongaciones que conducen el impulso nervioso.

Sin embargo, estas operaciones para que las imágenes aparezcan en la conciencia, no son suficientes, para el neurólogo y neurocientífico portugués, la subjetividad, la cual es la clave de la conciencia, es necesaria para poder hacer algo con dichas imágenes, esto es, estas construcciones neuronales deben corresponder y estar encadenadas con aquellas que, en todo

5 Continuamos con el tratamiento libre de las ideas de Antonio Damasio, en esta ocasión, para exponer cómo es que surgen las imágenes corpóreas, las cuales el neurocientífico y neurólogo portugués, divide a su vez en imágenes perceptuales e imágenes evocadas. Es importante recalcar, que cuando Damasio se refiere a "cerebro" es consciente que no se refiere solamente a este órgano corporal, sino que se refiere a todo el organismo. Véase, Antonio Damasio, *El Error de Descartes* (Santiago de Chile: Andrés Bello, 1997).

6 Damasio, p. 118.

7 Éste comprende un sistema complejo del organismo que consiste en centros de recepción y proceso, la función de este sistema es la producción de diversos estímulos tales como el tacto; la temperatura; la propiocepción o posición del cuerpo; y la nocicepción referente a la información del peligro.

momento, constituyen la base neuronal del sí mismo (*self*) o la propia conciencia, la cual se entiende como un estado neurobiológico permanentemente recreado. El *self*, o la conciencia, no es un ente de nosotros mismos dentro de nuestro cerebro, que percibe y piensa con esas imágenes que se construyen en nuestro cerebro, sino, que es un estado, una forma elemental de toma de decisiones que es adoptada por un conjunto de circuitos neuronales, es decir, de redes de células nerviosas.

Sobre las imágenes evocadas, Damasio nos dice que todos podemos evocar, tanto en la mente como en los ojos y los oídos (en nuestro cuerpo como un sistema), son aproximaciones de imágenes pasadas, las cuales son menos precisas que lo experimentado previamente, éstas, generalmente, tienden a permanecer brevemente en nuestra conciencia, si bien parecen ser buenas replicas de aquello que alguna vez experimentamos, suelen ser imprecisas o incompletas. No podemos evocar o recordar alguna experiencia tal cual la experimentamos.

Las imágenes evocadas surgen de una activación de patrones de descarga, esta activación es transitoria y sincrónica, se da primariamente en las mismas capas sensoriales donde, en su momento, ocurrió la activación que corresponde a las imágenes perceptuales. De esta activación resulta una construcción topográficamente organizada, es decir, la fuente de las imágenes corporales, esas construcciones anteriormente llamadas representaciones, se construyen siempre, momento a momento por orden de ciertos patrones neuronales disposicionales localizados en diversas partes de nuestro organismo. Se les llama disposicionales ya que estos accionan otros patrones neurales, es decir, generan actividad neuronal en otros lugares del cerebro, del cuerpo.

Estas disposiciones referentes a las imágenes evocables son adquiridas a través del aprendizaje, constituyen así, una memoria, y estas construcciones disposicionales son los medios a través de los cuales se reconstruye momentáneamente la representación de algo, Damasio lo ejemplifica de la siguiente manera:

Si tienes una representación disposicional del rostro de tía Margarita, esa representación no contiene su cara como tal, sino los patrones de descarga que gatillan la reconstrucción momentánea de una representación aproximada del rostro de tía Margarita en las capas corticales visuales primarias.⁸

Lo mismo sucede en el terreno auditivo, olfativo y gustativo, estas representaciones disposicionales activan diferentes zonas de convergencia, que se pueden traducir en imágenes cuando son estimuladas, ya sean las capas corticales sensoriales primarias, las capas corticales de asociación auditiva, es decir, al momento en que aparece una imagen evocada, es resultado de la reconstrucción de un patrón, reconstitución detonada por la activación de otras construcciones disposicionales en diversas zonas del cuerpo.

8 Damasio, p. 123.

Continuando con el ejemplo de tía Margarita, esto significa que tía Margarita no existe como persona completa en un único lugar de nuestro cerebro, de nuestro organismo, sino que está dispersa por todo este, en una multiplicidad de construcciones posicionales, es decir:

Cuando evocas memorias de aspectos Margarita, y ella reaparece como representaciones topográficas en varias capas corticales primarias (visuales, auditivas y otras), solo se hace presente en forma de vistas separadas durante el lapso en que construyes algún significado de su persona.⁹

Por su parte, en las reflexiones de Peter Zumthor, podemos dar cuenta de estas imágenes que se le presentan, cuando nos relata los recuerdos y vivencias de su pasado, desde su infancia hasta su formación como arquitecto, nos habla de las imágenes corpóreas. Cuando piensa en arquitectura, emergen en él determinadas imágenes, nos dice:

Muchas están relacionadas con mi formación y con mi trabajo como arquitecto; contienen el saber que, con el paso del tiempo, he podido adquirir sobre la arquitectura. Otras imágenes tienen que ver con mi infancia; me viene a la memoria aquella época de mi vida en que vivía la arquitectura sin reflexionar sobre ella.¹⁰

160

Pero también aparecen estados de ánimo que vienen a su memoria, los recuerdos de estos estados que le aparecen, que sugieren que vuelve a vivir con todos los sentidos cuando recuerda algún lugar, o cuando vienen a su memoria las imágenes de su infancia, por ejemplo:

Aquel picaporte se me sigue representando, todavía hoy, como un signo especial de la entrada a un mundo de sentimientos y aromas variados. Recuerdo el ruido que hacían los guijarros bajo mis pies, el suave brillo de aquella madera de roble de la escalera, siempre bien fregada, y todavía retengo en mis oídos como la pesada puerta de la calle se cerraba tras de mí, y recorro el sombrío pasillo y entro en la cocina, el único espacio de la casa realmente luminoso.¹¹

Estas imágenes, que son recuerdos de situaciones que ha experimentado, se han quedado marcadas en su memoria, que, de hecho, busca recrear cuando proyecta. En ese sentido, estas experiencias pasadas, participan en la práctica proyectual de Zumthor, es lo que trata de relacionar con la arquitectura que busca, y cómo estas experiencias, como imágenes, estarán completamente ligadas al proyecto, en este sentido, nos dice que, cuando proyecta, se encuentra con viejos y casi olvidados recuerdos, siempre tratando de encontrar en qué le puede servir de ayuda evocar esa imagen de aquella atmósfera que experimentó.

9 Damasio, p. 124.

10 Peter Zumthor, *Pensar la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), p. 7.

11 Zumthor, p. 7.

Al proyectar, como ya hemos analizado, es un trabajo en el que se ponen en relación la percepción y la memoria, en el que trabajamos a través de imágenes, las evocadas, que son nuestros conocimientos, formales e informales, así como las imágenes perceptuales, en combinación de nuestro ser, de nuestro “*sí mismo*” para prefigurar la forma que tendrá lo proyectado a través de imágenes físicas como son el dibujo de éste. Estas representaciones disposicionales, a consideración de Damasio, “*son el depósito total de nuestros conocimientos; abarcan tanto el conocimiento innato como el adquirido mediante la experiencia*”.¹² Estos conocimientos quedan aprehendidos en nosotros para después hace uso de ellos. Resulta pertinente entonces, el describir cómo conocemos y cómo percibimos el mundo en el que estamos situados.



Ilustración 44. Somos un solo organismo que piensa, siente, recuerda, imagina, que hace.

12 Damasio, p. 127.

6.3 Conocimiento incorporado y Percepción encarnada

Si bien hay diferentes ciencias de la cognición, en este trabajo nos hemos inclinado por el aspecto fenomenológico, es decir, desde la experiencia del sujeto cognoscente, por esto, desde la teoría de la cognición corporizada o encarnada (*embodiment*) que presenta Francisco J. Varela, partimos para entender cómo es que nos hacemos de los conocimientos. La cognición corporizada dice que “*el conocimiento depende de estar en un mundo inseparable de nuestro cuerpo, nuestro lenguaje y nuestra historia social, en síntesis, de nuestra corporación*”.¹³ Es el resultado de las construcciones que emergen de nuestra comprensión arraigada en nuestra corporación biológica, pero además se vive y experimenta dentro de un campo cultural.

En este sentido, la inclinación por esta cognición corporizada, viene de diferentes posiciones que hemos tomado previamente, por una parte, del entendimiento que la actividad proyectual se da a partir de la percepción y de la memoria para, precisamente, proyectar lo que todavía no es un hecho construido, y por el otro, porque el proyectar es una exploración existencial donde entra en acción el pensamiento proyectual en el que participan tanto el conocimiento previo formal e informal, las experiencias vitales, nuestras sensibilidades estéticas y éticas, nuestra percepción corporal y toda nuestra existencia, con ello nos hemos acercado a una visión fenomenológica. Ya hemos indagado un poco de esto en la generación de las imágenes con las que trabajamos los arquitectos, al igual que, en el capítulo anterior, en donde nos hemos acercado un poco al conocimiento y a la percepción corporal.

162

La cognición corporizada tiene una visión *no objetivista*, ya que, para ella, el conocimiento es el resultado de una serie de construcciones que emergen de nuestra capacidad de comprensión, la cual está prendida a nuestra corporación biológica. Y como dijimos previamente, nuestro organismo o nuestra corporación biológica, comprende el cuerpo y el cerebro de una manera indisociable.

La cognición corporizada, nos dice que, además, se vive y experimenta dentro un campo de acción consensuada culturalmente, y que esto nos permite dar sentido a nuestro mundo; la mente y el mundo están relacionados. La mente se entiende como una red emergente y autónoma, es decir, es un sistema autónomo definido a través de ciertos mecanismos, internos, de autoorganización, en el que el mundo es visto como dependiente y enactuado. El mundo es dependiente, por que no está al margen de nuestro entorno biológico y cultural, y es enactuado por que no está al margen de nuestra aptitud cognitiva y perceptiva; “*el mundo y quien lo percibe, se definen recíprocamente*”.¹⁴ Es decir, el mundo nos construye y nosotros construimos el mundo.

13 Francisco J. Varela, Evan Thompson, y Eleanor Rosch, *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana* (Barcelona: Gedisa, 1997), p. 176.

14 Varela, Thompson, y Rosch, p. 202.

La cognición corporizada busca una media entre la cognición como recuperación de un mundo externo y de la cognición como proyección de un mundo interno, ambos mundos pre-dados, estos tipos de cognición se basan en el concepto central de representación, en el primero como el recobrar lo externo, en el segundo como el proyectar lo interno. La intención de la cognición corporizada es *“sortear esta geografía lógica de “interno/externo” estudiando la cognición ni como recuperación ni como proyección, sino como acción corporizada”*.¹⁵ Esto es, nuestro cuerpo actuando, en acción, enactuado, construyendo hemos dicho anteriormente.

Varela dice que la representación ha salido de la escena con la cognición corporizada, y lo hace al poner en tela de juicio uno de los supuestos más arraigados en la tradición científica: que el mundo, tal y como se lo experimenta, es independiente de quien lo conoce, es decir, que está predefinido y solo se lo puede interpretar y por ende representar. Se lo pone en juicio porque este mundo no está terminado, es indeterminado, y la cognición de éste no se puede entender sin sentido común, el cual no es otra cosa que nuestra historia corporal y social; es decir, el sujeto y el objeto se determinan mutuamente, surgen y emergen, se construyen simultáneamente.

Esta ciencia de la cognición corporizada pone en juicio el concepto de representación porque el mundo no está determinado, y no remite a un concepto de verdad analógica, sino a una dialéctica operativa entre la imagen y las grandes convenciones culturales, es decir, a sus códigos y relaciones. De esto ya hemos hablado al final del capítulo anterior, y lo hemos hecho, precisamente, por esta posición que toma Varela.

163

La cognición obedece a las experiencias originadas en el cuerpo, el cual posee aptitudes sensomotrices que están encastradas, engarzadas en un contexto biológico, psicológico y cultural amplio, estas aptitudes, la percepción y la acción son inseparables de la cognición vivida, es decir, no solamente están relacionadas y ligadas en los individuos, sino que, al mismo tiempo, han evolucionado, lo han hecho conjunta y simultáneamente. Esto es enacción, es decir que la percepción es acción guiada perceptivamente y que las estructuras cognitivas emergen de los modelos senso-motores recurrentes, éstos que permiten que se produzca dicha acción.

Podemos decir en este momento que la cognición es enacción, es decir, es historia, viable, del acoplamiento corporal que hace emerger, enactuar, un mundo; funciona a través de una red que consiste en múltiples niveles de subredes sensomotrices interconectadas, y éste funciona adecuadamente cuando se transforma en parte de un mundo de significación o configura uno nuevo.

El conocimiento se halla entre la mente, la sociedad y la cultura, y no solamente en uno de estos elementos, ya que no preexiste en ninguna forma ni lugar, sino que, más bien, se enactúa en condiciones particulares de la experiencia, de la percepción corporal y social

15 Varela, Thompson, y Rosch, p. 202.

vivida, se construye. Ya no se puede decir que la mente puede explicarse solamente en términos de sucesos cerebrales, sino que se hace con y en el resto del organismo, y, con y en el entorno físico y sociocultural, sin olvidar que el medio social es producto de nuestras acciones, de las acciones del organismo.

Si el conocer es conocer con el cuerpo en el mundo, percibir el mundo, ahora conviene describir qué entendemos por percepción y cómo percibimos. La percepción es un conjunto de procesos y actividades relacionados con la estimulación que alcanza a los sentidos y las emociones, mediante los cuales obtenemos información respecto al mundo en que vivimos, las acciones que efectuamos en él y nuestros propios estados internos.

Merleau-Ponty¹⁶ dice que: “*un ser que pudiese sentir -en el sentido de coincidir absolutamente con una impresión o con una cualidad- no podría tener otro modo de conocimiento*”.¹⁷ Pero el autor va más allá de una interpretación inconsciente, de hecho, nos dice que, la percepción se construye con estados de la consciencia. Es decir, el percibir no es simplemente experimentar una aglomeración de impresiones que se complementa con recuerdos, es más bien, ver como surge desde una constelación de datos, que nos proporcionen un sentido constante sin el cual, no es posible hacer alguna evocación a los recuerdos.

164

Recordar, nos dice Merleau-Ponty, no es mirar un cuadro del pasado en la consciencia, sino que es un proceso más complejo, en el que nos adentramos hacia el pasado para ir desarrollando gradualmente “*perspectivas encapsuladas*” hasta que, en un punto, las experiencias pasadas, sean vividas nuevamente, incluso de carácter vivaz, casi semejantes al primer momento en que se experimentaron, es decir, la percepción no es recordar, es más bien, el pensamiento de percibir.

Para conocer el mundo en el que vivimos y orientarnos en él, en el que estamos situados, empleamos sistemas perceptuales que incluyen los cinco sentidos cartesianos: el tacto, el olfato, el oído, la vista y el gusto; el tacto y la vista han sido los más adelantados, pero también hay otros sentidos, como el sentido del calor, el del dolor, el del equilibrio, entre otros, que participan en cómo y qué sentimos, las sensaciones son parte de estos, el percibir no es solo un trabajo de los aparatos sensoriales, incluye nuestro ser en el mundo, nuestra subjetividad.

El filósofo francés nos habla de una *percepción intersensorial* en la que los sentidos comunican en la percepción cómo colaboran unos con otros, de este modo, podemos decir que hay una visión de los sonidos y una audición de los colores, aquí nuestros dos ojos colaboran con la visión, pero con todo el cuerpo también, ya que éste es un sistema que se vincula con el movimiento general del “*ser-del-mundo*” referente a nuestra figura estable de existencia.

16 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Maurice Merleau-Ponty y Juhani Pallasmaa, para construir un entendimiento de la percepción desde un enfoque fenomenológico, como continuación más detallada a lo visto previamente con Antonio Damasio que fue desde un punto de vista neurológico. Véase, Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Planeta de Agostini, 1993) y Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel. Arquitectura y los sentidos* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014).

17 Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Planeta de Agostini, 1993), p. 35.

Así, el decir que vemos un sonido o que escuchamos los colores tiene sentido ya que hay una sincronización de nuestro cuerpo con la vivencia existencial, es decir, la experiencia es un movimiento virtual que unifica los sentidos. Nuestro cuerpo es el lugar, o el fenómeno de expresión, en él, por ejemplo, la experiencia visual y la experiencia acústica, están cargadas una de la otra, lo mismo con la experiencia olfativa y la gustativa, todas están repletas entre ellas, unas con las otras. Nuestro cuerpo es el instrumento general por el cual percibimos y aprehendemos el mundo en el que vivimos, en el que se incluyen los objetos culturales a los que les damos sentido.

Clínicamente hay casos reconocidos como “*personas sinestésicas*”, estas personas reconocen que sus sentidos aparecen “*mezclados*”, es decir, alguien asegura que cuando percibe algún color al escuchar algún sonido, y que además es capaz de saborearlo. Desde esta perspectiva, toma sentido, cuando alguien nos dice que tiene una noticia amarga: el percibir sonoramente sus palabras, nos produce un sabor en la boca. Existe la teoría de que todos somos sinestésicos al nacer, pero que, con el desarrollo, hay un proceso en el que se separa la información sensorial, sin embargo, es posible que sigamos siendo sinestésicos en cierto grado. Esta multisensorialidad es con la que percibimos el mundo en el que vivimos, en el que estamos situados.

Pallasmaa nos dice que, la visión ha tenido un dominio, pero ahora se está empezando a buscar por los sentidos que estaban abandonados; la visión enfocada está perdiendo terreno y se empieza a implantar una visión periférica, la visión enfocada nos enfrenta con el mundo, mientras que la periférica nos envuelve en la carne del mundo. Con esto, dice que podemos percibimos las atmósferas complejas del mundo antes de que se produzca cualquier observación consciente de éste, enfrentamos al mundo con nuestro cuerpo: “*mis piernas miden la longitud de los soportes y la anchura de la plaza; mi mirada proyecta inconscientemente mi cuerpo sobre la fachada de la catedral... el peso de mi cuerpo se encuentra con la masa de la puerta de la catedral*”,¹⁸ de esta manera, a través de nuestro cuerpo, experimentamos y percibimos y conocemos incorporándolas a nuestro ser, o sea, el nosotros como ser y el mundo se complementan y se definen uno al otro.

Para Pallasmaa, las edificaciones son contenedores y contenidos de nuestro cuerpo, son extensiones de nuestro cuerpo, de nuestros recuerdos, de nuestra mente y, por ende, de nuestro cuerpo estando en el mundo. Los hechos arquitectónicos surgen a partir de experiencias, recuerdos y también de aspiraciones existencialmente vividas. Las experiencias sensoriales se integran en nuestro cuerpo y en nuestro modo de ser, por ejemplo, las experiencias, como ya mencionamos, son multisensoriales, en ese sentido las cualidades de la espacialidad, de la materialidad pueden ser medidas semejantemente por los ojos, los oídos, la nariz, nuestras manos, nuestra piel y la lengua, además de nuestro sistema óseo y muscular, es decir, las percibimos con todo el cuerpo.

18 Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel. Arquitectura y los sentidos* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), p. 49.

La nariz hace que los ojos recuerden cierta experiencia, un olor en específico nos hace volver a vivir un espacio que hemos olvidado en la memoria visual, otro ejemplo es cuando escuchamos una canción específica, se despierta una imagen sobre alguna experiencia. Cuando la superficie de un objeto nos seduce a acariciarla con las manos es porque la piel es capaz de leer, tanto su textura, como el peso y su densidad, la temperatura del material. Pallasmaa también nos dice que la experiencia mental que tenemos, por ejemplo, de la ciudad, más que ser una secuencia de imágenes visuales, es lo que él llama “*constelación háptica*”, es decir, “*cuando el ojo toca y la mirada acaricia perfiles y contornos distantes, nuestra visión siente la dureza, la textura, el peso y la temperatura de las superficies*”,¹⁹ sin el sentido del tacto, el ojo no podría ser capaz de conocer y construir el espacio, es decir, no podría construir las impresiones sensoriales para componerse con el entorno sin la participación de todos los sentidos.

Además, el cuerpo sabe y recuerda, nuestro organismo constituido como cuerpo y cerebro y mente indisolublemente integrados por circuitos bioquímicos y neurales, además de nuestra historia social, quiere decir que, somos capaces de evocar en la mente, en nuestro organismo, en los ojos y en los oídos, aproximaciones de imágenes pasadas.²⁰ Existe una condición llamada “*miembro fantasma*” que sirve para ejemplificar lo anterior:

*Algunos individuos a quienes se le les amputa una extremidad (por ejemplo, la mano y el brazo, lo que los deja con un muñón arriba de codo), dicen a sus médicos que aún la sienten en su lugar, que pueden percibir sus movimientos imaginarios y sentir dolor, frío o calor “en” el miembro que ya no tienen.*²¹

166

Esto refleja una memoria de la extremidad perdida, y si esto no sucediera, no se podrían formar su imagen en la mente. Así, nuestro cuerpo, es precisamente donde se sitúan los sentidos, “*miramos el mundo desde la perspectiva del cuerpo, y percibimos los objetos de nuestros sentidos en relación espacial con nuestro cuerpo*”.²² Con el tiempo, ese fantasma se va desvaneciendo, lo que diría que la memoria se construyendo constantemente, e incluso, se asevera que esta pérdida, no significa una pérdida de nuestro ser, es una nueva construcción.

En esta temática, pero en sentido contrario, Don Ihde nos habla que además de la percepción corporal, hay de hecho, una percepción del mundo a través de instrumentos, es decir, de los artefactos con los que habitamos el mundo. Existe “*la comprensión fenomenológica de que las percepciones pueden ser encarnadas (corporizadas) a través de instrumentos*”.²³ Ihde pone de ejemplo los lentes, estos corrigen la visión, las lupas, los telescopios y microscopios la amplían. Los instrumentos de la tecnología se vuelven así prótesis que se corporizan a nosotros, que tienen consecuencias sobre el cuerpo y la percepción. Otros ejemplos para

19 Juhani Pallasmaa, *Habitar* (Barcelona: Gustavo Gili, 2016), p. 72.

20 Damasio, p. 121.

21 Damasio, p. 135.

22 Varela, Thompson, y Rosch, p. 89.

23 Don Ihde, *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo* (Barcelona: UOC, 2004), p. 17.

describir el proceso a través del cual se incorpora la tecnología con nuestro organismo, son el del bastón de un ciego y el sombrero de plumas de una mujer:

Para el primero, la experiencia reside en el contacto entre el bastón y el suelo -su cuerpo se extiende a lo largo del bastón, el cual se hace parte de su experiencia presencial-. De modo más radical tenemos el ejemplo del sombrero de plumas, el cual extiende el cuerpo actual de la mujer sin tener que entrar en contacto con nada.²⁴

Estos ejemplifican el sentido de la corporeidad cambiante, en un sentido reducido y dirigido, se habla de una extensión del cuerpo. Esta extensión es posible gracias a la materialidad del objeto, siguiendo con los ejemplos del bastón *“el factor táctil que puede encontrarse a través de...bastones y plumas es real...el multidimensional “clic” de una acera de cemento y su textura resistente se experimentan a través del bastón -no su color gris-”*.²⁵ Los elementos ausentes, continuando con el ejemplo, el color de la acera solamente es posible reencontrarse con nosotros cuando empleamos totalmente la capacidad perceptiva de nuestro cuerpo.

Esto significa que, existe una síntesis entre cuerpo e instrumento que hace todavía más fuerte el rechazo hacia el punto de vista objetivista que se dedica a separar al sujeto del objeto, ya que hay una serie de relaciones encarnadas entre los instrumentos tecnológicos y el cuerpo, que responden a cantidades graduales de magnificaciones y transformaciones perceptuales. En las que se denota, que estos instrumentos, cuando se separan de nosotros, se vuelve simples objetos que son independientes a nuestras acciones.

167

Si la cognición obedece a las experiencias originadas en el cuerpo, el cual posee aptitudes senso-motrices que están encastradas en un contexto biológico, psicológico y cultural, y si estas imágenes que aparecen en nuestra mente que se convierten en una pieza inseparable de nuestras vidas, si nos apoyamos en la percepción, la cual es intersensorial y multisensorial, en donde los sentidos se comunican unos con otros, esto es, nuestro cuerpo es el instrumento por reconocer nuestras experiencias, es de esta manera, en el aprehender del mundo, participan la percepción, podemos decir de hecho, que la tarea de la percepción es la de aprehender, y estos conocimientos no se olvidarán ya que terminaran internos es nosotros, aprehender es asimilar conocimientos cuando se interactúa con el entorno, es decir, cuando se percibe con los sentidos.

24 lhde, p. 29.

25 lhde, p. 29.



Ilustración 45. El cuerpo enactuando, conociendo, percibiendo.

6.4 La construcción del pensamiento proyectual

Previamente habíamos construido el concepto de pensamiento proyectual, y dijimos que es aquel pensamiento en el campo proyectual, en donde se ponen en acción una serie de procesos y operaciones en el que, se propone relacionando elementos (*imágenes*) heterogéneos, sin que se pierda esta característica, para dotarlos de un sentido arquitectónico al momento de proyectar, y este poner en relación, es dado por nuestra experiencia proyectual, es decir, por todos esos conocimientos previos con los que nos construimos, sean estos formales e informales, todo nuestro bagaje existencial, de origen perceptivo corporeizado, incorporado.

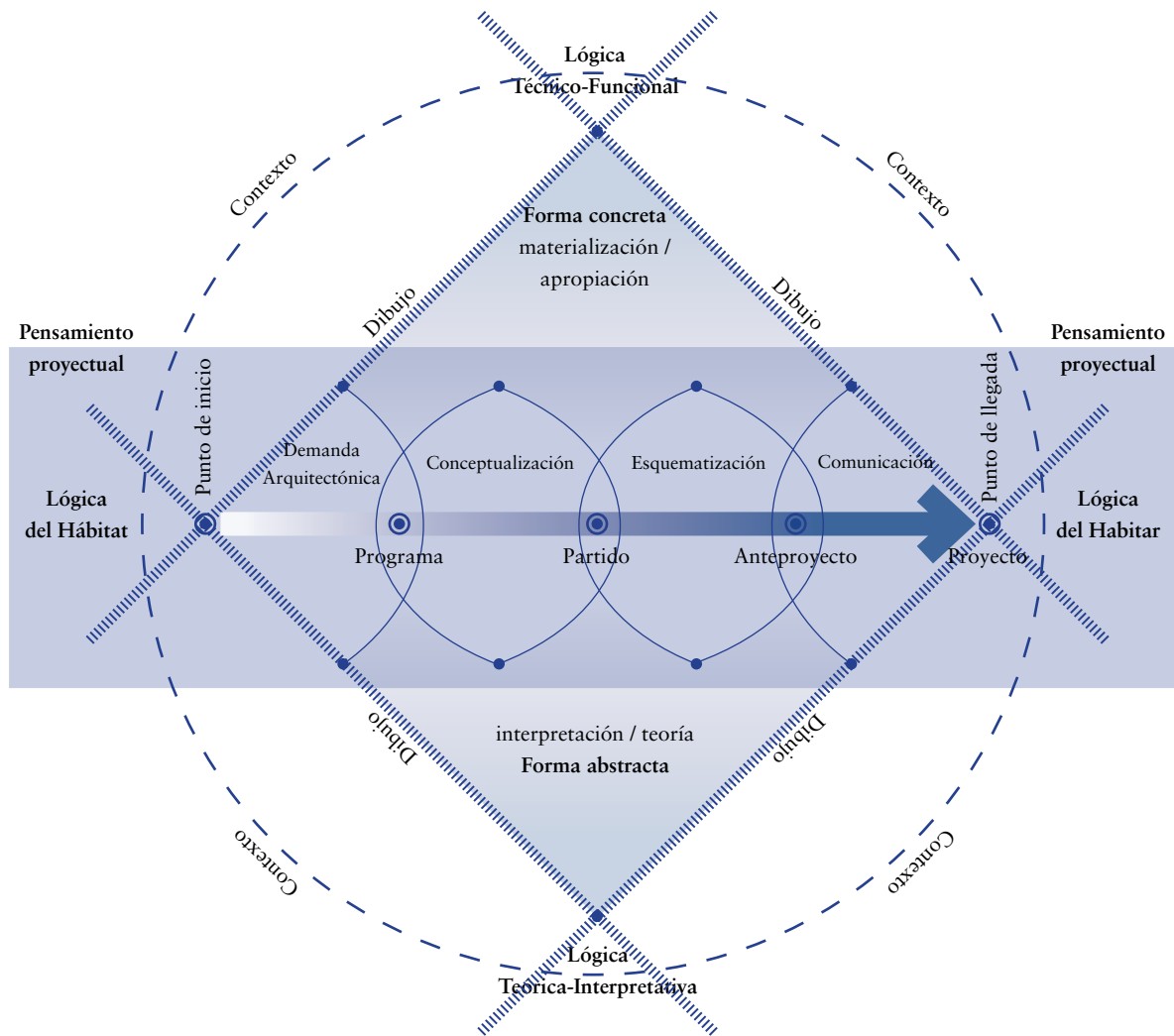


Ilustración 46. Esquema del proceso de diseño arquitectónico y el pensamiento proyectual.

Desde el constructivismo cognitivo, en especial del de Jean Piaget y del de Liev S. Vygotsky es desde donde pondremos en relación y trataremos de exponer por qué la experiencia del dibujar, de estos dibujos de viaje, como acto, como acción corporal, participa en la construcción

del pensamiento proyectual. Primeramente, podríamos irnos por el camino sencillo, el decir que el dibujo al igual que la palabra, es un lenguaje, y que la palabra construye el pensamiento y, por tanto, el dibujo, como lenguaje, construye el pensamiento, pero no lo haremos desde ese punto de vista. Preferimos enfocarnos al dibujo, al punto de dibujar en su aspecto más fenomenológico, de acuerdo a como hemos visto qué nos hacemos del conocimiento, es un ejercicio completamente perceptual, corporal. La experiencia existencial del acto de dibujar aquello que miramos y que queda plasmado en un dibujo, es una imagen que queda dentro de nosotros, incorporada a manera de conocimiento.

De acuerdo a Jean Piaget,²⁶ se distinguen dos tipos de *estructuras cognitivas*: los *esquemas* y las *operaciones*. Los esquemas son las unidades básicas de la estructura cognitiva humana, son un concepto de carácter restrictivo y con características propias que permiten reconocer que las estructuras no aparecen antes del establecimiento de las primeras operaciones. Los esquemas son una serie de contenidos cognitivos como las percepciones, recuerdos, conceptos, símbolos y acciones motoras que se relacionan entre ellos y que se disparan unas a otras.

Los esquemas pueden ser entendidos como figuras y como planes, como figuras porque un esquema se refiere a la coordinación de percepciones de diversa índole que permiten configurar una imagen relativamente estable y única de una entidad concreta, y como planes porque corresponden a una coordinación de acciones concretas en el medio, las cuales tienden a llegar a una meta. El esquema no radica en el cerebro sino en el cuerpo, que es el sistema nervioso periférico. Los esquemas no se quedan aislados, sino que se coordinan en esquemas más complejos que se convierten en estructuras cognitivas, es una creación de estructuras diferentes a partir de esquemas originales que se han modificado.

Las operaciones, por su parte, corresponden a coordinaciones de acciones interiorizadas que están agrupadas en sistemas de conjuntos con leyes de totalidad. El sujeto puede construirse una imagen corpórea de la acción y no de lo abstracto, en donde puede revertir sus acciones volviendo a un estado inicial, es decir, hay un desarrollo de reversibilidad que solo es posible en la medida que se construye la capacidad de crear imágenes corpóreas del mundo material.

Existen operaciones concretas y formales, las concretas, son las operaciones en la cuales las acciones interiorizadas tienen como objeto imágenes de objetos materiales, las formales corresponden a acciones interiorizadas que operan sobre otras acciones interiorizadas más básicas.

Estas operaciones, son acciones interiorizadas, y las llama así, porque son “*ejecutadas no solamente en forma material sino interiormente, simbólicamente. (...) Estas acciones*

26 A partir de aquí, trataremos libremente las ideas de Jean Piaget y Liev S. Vygotsky, para tratar de exponer, desde la teoría constructivista del conocimiento, cómo es que el pensamiento se construye. Véase, Jean Piaget, *Estudios de Psicología Genética* (Buenos Aires: EMECÉ Editores, 1973) y Ricardo Rosas Díaz y Christian Sebastián Balmaceda, *Piaget, Vigotski y Maturana: constructivismo a tres voces* (Buenos Aires: Aique, 2008).

*constituyen el pensamiento; estas acciones interiorizadas, ante todo, hay que aprender a ejecutarlas materialmente y exigen al comienzo todo un sistema de acciones efectivas, acciones materiales”.*²⁷ Esto es que, necesariamente estas operaciones debieron de haber sido ejecutadas materialmente como acciones, para posteriormente construirlas en pensamiento, por ejemplo, pensar es entre otras tantas operaciones, clasificar, ordenar, poner en relación, reunir, separar, etc., sin embargo, estas operaciones han sido acciones previamente realizadas, por así decirlo, en un nivel anterior. Presentamos el siguiente esquema para concretar su entendimiento:

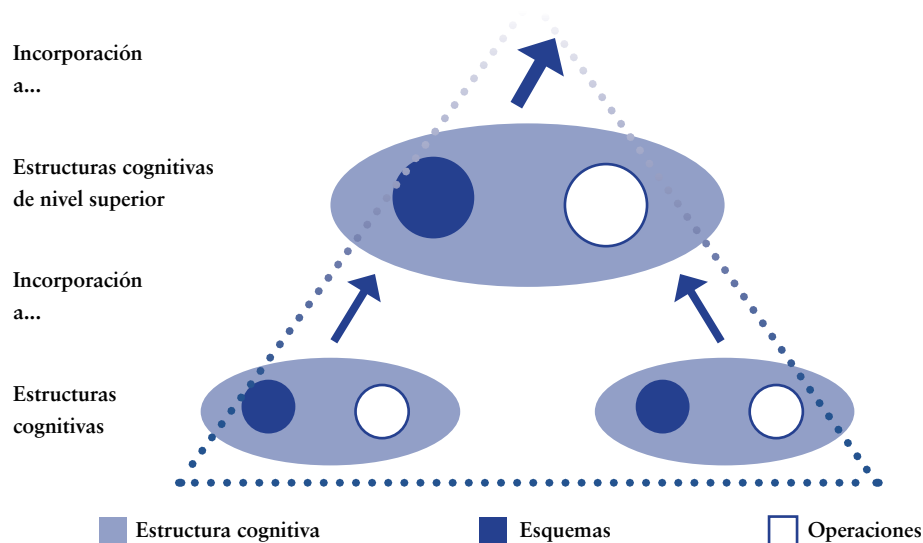


Ilustración 47. Estructuras cognitivas - Piaget.

Piaget, parte de la base que todas las estructuras cognitivas humanas se originan a partir de alguna estructura anterior, es decir que, a través de un proceso de transformación constructiva, las estructuras cognitivas más simples son incorporadas en otras de orden superior, por ello es que se la considera como genética. Esto es, construimos nuestro conocimiento incorporando el conocimiento previo, y el pensamiento al ser la estructura donde ocurren estas operaciones que se construyen, también se va construyendo, ya que no es estático ni permanente, es decir, se va reconfigurando cada vez que se interioriza un conocimiento.

Por su parte, Liev S. Vygotsky, nos dice que el desarrollo psicológico humano está conformado por dos líneas que son complementarias, con esto se trata de entender al ser humano como producto, tanto de la evolución biológica o desarrollo natural, como del desarrollo idiosincrático como especie, es decir, además de lo biológico o natural, el ser humano es producto de una línea histórico cultural, la cual está ligada a la creación de herramientas materiales y sociales para la organización del trabajo humano.

²⁷ Jean Piaget, *Estudios de Psicología Genética* (Buenos Aires: EMECÉ Editores, 1973), p. 18.

Por un lado, la línea de desarrollo natural define procesos psicológicos que comparten los humanos con los animales, especialmente mamíferos superiores, como son la atención, la percepción, la memoria y el pensamiento entendido como inteligencia práctica, a éstos Vygotsky los llamará procesos psicológicos elementales, digamos, a entender de Piaget, los conocimientos previos.

Por otro lado, la segunda línea de desarrollo, la artificial, es la cultural en sentido propio, y, ésta implica tanto acciones como procesos de tipo instrumental, los cuales se caracterizan por la incorporación de signos desarrollados histórica-culturalmente, que cambian la naturaleza y expresión de los procesos psicológicos elementales previamente desarrollados, con ello aparecen procesos psicológicos superiores, es decir, hay una construcción del conocimiento al momento de poner en relación los conocimientos previos con la significación que se les da socioculturalmente.

La relación entre procesos psicológicos elementales y superiores se puede explicar de la siguiente forma: hay un estímulo elemental (*natural*) que es asociado a un estímulo superior (*artificial*) a través de un estímulo extra; es decir un estímulo intermedio define una nueva forma de interactuar entre los estímulos naturales y artificiales y éste es el signo. La introducción de un signo a una operación elemental reestructura por completo su naturaleza, ya que hay un nuevo vínculo entre herramienta y signo y con ello se establece una nueva forma de relación que le proporciona especificidad a la actividad humana.

172

Si bien la herramienta está orientada a producir cambios en los objetos, el signo tiene una orientación interna, es decir, es un medio que pretende controlar los propios procesos psicológicos y no cambia nada en el objeto de una operación y cualquier estímulo puede ser transformado en signo, contrario a las herramientas. Para que haya una transformación del acto psicológico a través de los signos se deben incorporar nuevas funciones superiores, eventualmente, algunas funciones naturales decaen y con ello se modifican algunas propiedades de acción.

La línea cultural trata con mecanismos de apropiación y dominio de recursos e instrumentos que la cultura dispone, y estos no son otra cosa que elementos de mediación, *signos*, cuyo empleo por parte de los individuos es un proceso de desarrollo en el cual se distinguen tres etapas, la primera se observa un predominio de las funciones elementales, en la segunda los sujetos utilizan los elementos disponibles de un modo externo y finalmente, la utilización de signos internos en lugar de elementos concretos externos, es decir, el sujeto no utiliza los objetos a su disposición sino los signos que construye culturalmente. Su esquema es bastante similar al de las estructuras cognitivas de Piaget:

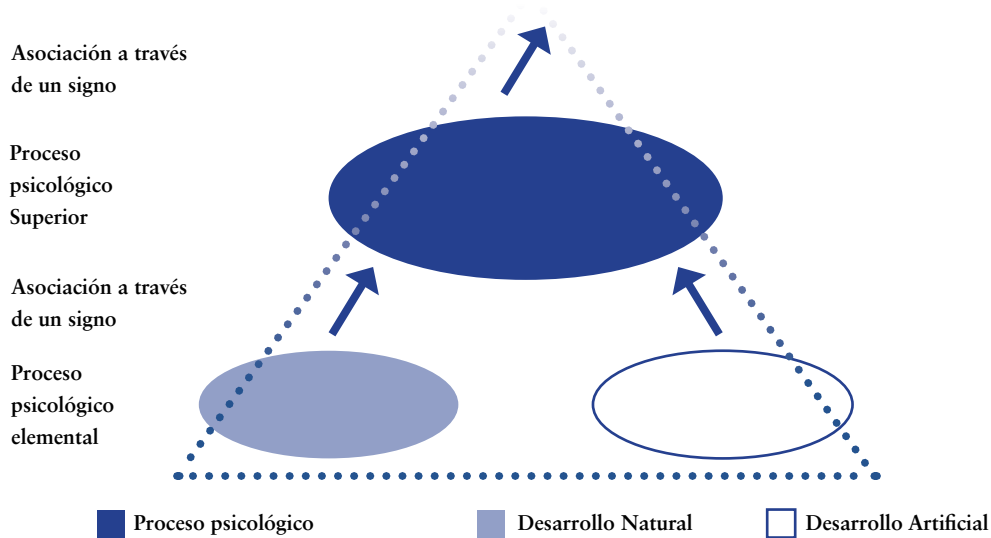


Ilustración 48. Procesos psicológicos - Vygotsky.

La internalización es una transformación en la que, primeramente, una operación que representa una actividad externa se reconstruye y sucede internamente en el individuo, es un proceso interpersonal que se transformó en otro proceso intrapersonal, y es intrapersonal porque es el resultado de una prolongada serie de sucesos evolutivos que van cambiando durante cierto tiempo hasta internalizarse definitivamente. Más que la participación de la vida social en el funcionamiento mental de un individuo, también participan las estructuras mentales específicas y los procesos de funcionamiento interno, por lo que existe una conexión entre éstos, lo que implica que diferentes formas de funcionamiento mental dan lugar a diferencias que están relacionadas en las formas de funcionamiento intramental.

173

En este sentido es que Vygotsky, nos dice que el pensamiento existe a través de la palabra, ya que en el desarrollo del significado de las palabras se presenta una relación propia entre el lenguaje y el pensamiento, esta relación es un proceso en que sufre cambios que son considerados como desarrollo en el sentido funcional. El pensamiento no solo se expresa en palabras, sino que también existe a través de ellas, es decir, el pensamiento tiende a conectar una cosa con otra para establecer relaciones, el pensamiento crece y se desarrolla, se construye.

El pensamiento para Vygotsky, al igual que para Piaget, se construye al mismo tiempo en que se construye el conocimiento. Y esta construcción de pensamiento y de conocimientos, no está separada del ser humano, es decir, por más que sea compleja la refinación cultural no le quita la condición de ser vivo, esto porque, además de las leyes que rigen a las células que conforman el cuerpo, la cultura reorganiza, a través de un juego de normas, los niveles de los procesos.

Nos dice Ma. Auxiliadora Gálvez que al entrar en acción para aprehender la realidad, es un acto cognitivo situado, con el que construimos el medio y a nosotros mismos, y que este modo de conocer -haciendo- está ligado, por ejemplo, a un aprendizaje espacial, el cual, es uno de los fundamentales para la arquitectura, pero nos habla además, que este aprendizaje incluye modos múltiples de pensamiento, “*pensamos y conocemos en marcha, tomando decisiones en la propia interacción con el mundo según la base sensorial y motora de nuestro encuentro con él*”.²⁸ Es decir, pensar en acción es el modo en el que se establece una relación entre la situación (aquella que experimentamos, que habitamos) y todo aquello que desconocemos de la misma, pero que, por ellos, se van construyendo en el momento, cuando proponemos una situación por otra.

Ya habíamos dicho que el dibujo es una materia de pensamiento, de pensamiento proyectual, para prefigurar en el proceso de diseño, pero ¿que hay de los apuntes de viaje? ¿son estos dibujos producto de un pensamiento proyectual? Como primera respuesta, diremos que sí, pero también podemos decir que son materia con la que se construye este pensamiento proyectual. Michael Graves, aseguraba que “*sin la disciplina del dibujo, parecería difícil emplear en la arquitectura la vida imaginada que ha sido previamente registrada y entendida por virtud de la idea dibujada*”.²⁹

174

Los apuntes de viaje, este dibujo, de registro, ha quedado como imagen corporizada, y no nos referimos a la imagen del dibujo sino a la del acto de mirar y dibujar, un acto corporal, que puede ser utilizada, transformada de alguna manera, ya que tiene el poder de desarrollarse en una posible composición más elaborada cuando se la recuerda o cuando es combinada con otros temas, por ejemplo, cuando proyectamos, puede, o no, ser utilizada. La imagen corporizada es una especie de recurso que queda en una base de datos, de manera metafórica, que puede, o no, ser utilizada y puesta en relación, al momento de proponer un proyecto, al momento en que pensamos en el pensamiento proyectual.

Barbadillo por su parte, nos dice que, “*lo bueno de aprender dibujando es que el dibujo queda plasmado en el papel como un recordatorio perenne, una fuente inagotable de ideas*”,³⁰ sin embargo, con esto no se refiere a revisar el dibujo, el objeto, de aquello que ha quedado registro a modo de fuente de ideas, esto porque, aunque se haya realizado un aprendizaje en el momento de dibujar, es imposible que se pueda retener los datos y detalles de lo que se haya querido captar y registrar en el dibujo, sobre todo cuando el mundo en el que vivimos es complejo y está en constante cambio, cada situación que experimentamos es diferente, ya sea porque la luz cambia, las personas que transitan no son las mismas en cada momento, nos hemos movido de posición, ha sucedido algo que nos ha llamado la atención, regresamos

28 Ma. Auxiliadora Gálvez, *Espacio Somático. Cuerpos Múltiples* (Madrid: Ediciones Asimétricas, 2019), p. 123.

29 Michael Graves, “La necesidad del dibujo: La especulación tangible”, *Arquitectura. Publicación periódica del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid* (Madrid, 1979), pp. 32–36 y 67 (p. 67).

30 Pablo Barbadillo, *Dibujar. Aprender y pensar. Aprender a pensar* (Paraguay: Arquna, 1999), p. 37.

la mirada, etc. Ya que nosotros elegimos y desechamos la información al momento de registrar, el dibujo como objeto, como lo que queda registrado, más que registrar toda la experiencia de dibujar, puede ser, más bien, un detonante, una especie de catalizador de la memoria, de la evocación de toda aquella experiencia del dibujar que ha quedado corporizada, así mismo con la imagen de lo dibujado de aquello que ha quedado plasmado en el dibujo.

Cuando dibujamos, la imagen aparece al mismo tiempo en nuestra mente y en el papel, esto “*con la mano como mediadora*”.³¹ Con ello, es imposible saber qué es lo que aparece primero, si la línea en el papel, el pensamiento o la intención como una consciencia. Berger asevera que “*no hay mucha diferencia entre subirse a un árbol para recoger sus frutos y mirar el dibujo de un hombre subiéndose a un árbol para coger sus frutos*”.³² El dibujo como ese documento que da cuenta de un suceso genera que éste último quede como un conocimiento, es decir, de acuerdo a Varela, “*la mayor capacidad de la cognición viviente consiste en gran medida en plantear las cuestiones relevantes que van surgiendo en cada momento de nuestra vida*”.³³ Estas no son predefinidas, sino que son enactuadas, es decir, se las hace emerger, y el acto de dibujar, es un modo de hacerlo.

De este modo, todo dibujo nos hace recordar de manera vívida, todas y cada una de las escenas que hemos dibujado en nuestra vida, mientras que, nos dice Pallasmaa “*a duras penas puedo recordar ninguno de los lugares que he fotografiado, resultado de un registro corporal más débil del acto de fotografía*”.³⁴ Claramente esta postura puede ser debatida por un fotógrafo o por los aficionados a la fotografía, pero como vimos anteriormente, se evidencian las limitaciones corporales en la fotografía como acto de registro, como acto corporal de experiencias.

175

De acuerdo a Pallasmaa, cada que dibujamos, se producen tres tipos de imágenes diferentes: el dibujo que aparece en el papel, la imagen percibida registrada en nuestra memoria corporal y una memoria muscular del acto de dibujar en sí, esto significa que estas imágenes, “*no son simples instantáneas, puesto que se trata de registros de un proceso temporal de percepción, medida, evaluación, corrección y reevaluación sucesivas. Un dibujo es una imagen que comprime todo un proceso que fusiona una duración determinada en dicha imagen*”.³⁵

Sobre esta experiencia, este estar en acción, Gálvez nos dice que “*la cognición, el aprendizaje y el conocimiento tendrían que ver con lo inmaterial y con la inmersión en instantes, instantes momentáneos pero que dejan huella de una ocurrencia de la experiencia y la atmósfera*”.³⁶ En la experiencia del dibujar, se ponen en relacionan las cosas que al mismo tiempo, al registrarlas,

31 Juhani Pallasmaa, *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2012), p. 101.

32 John Berger, *Sobre el Dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011), p. 134.

33 Francisco J. Varela, *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales* (Barcelona: Gedisa, 2005), p. 89.

34 Pallasmaa, *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*, p. 100.

35 Pallasmaa, *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*, p. 99.

36 Gálvez, p. 122.

esta imagen se incorpora a nosotros, se han quedado ahí para ser evocada cuando sea necesario, por ejemplo y no necesariamente, al momento de proyectar, emerja, al proponer relacionando, para transformarla en una posibilidad de sentido arquitectónico en la construcción de un mundo de sentido, estos conocimientos se han quedado corporizados en nosotros a modo de una imagen.

Finalmente, si graficamos lo anterior para complementar nuestro esquema del proceso de diseño arquitectónico, los conocimientos (triángulos) que nos hacemos con la experiencia del dibujar (o cualquier otro conocimiento), estarán en el pensamiento proyectual (franja azul) porque lo han construido, y serán los que aparezcan, los que estén disponibles al momento de proyectar. Su aparición no será intencionada, es decir, no dibujamos algo en específico con la intención de que aquello dibujado y registrado nos sirva en una específica ocasión, sino que los conocimientos que nos hemos hecho de la experiencia de dibujar, estarán ahí, para emerger en el momento en que se les requiera o no.

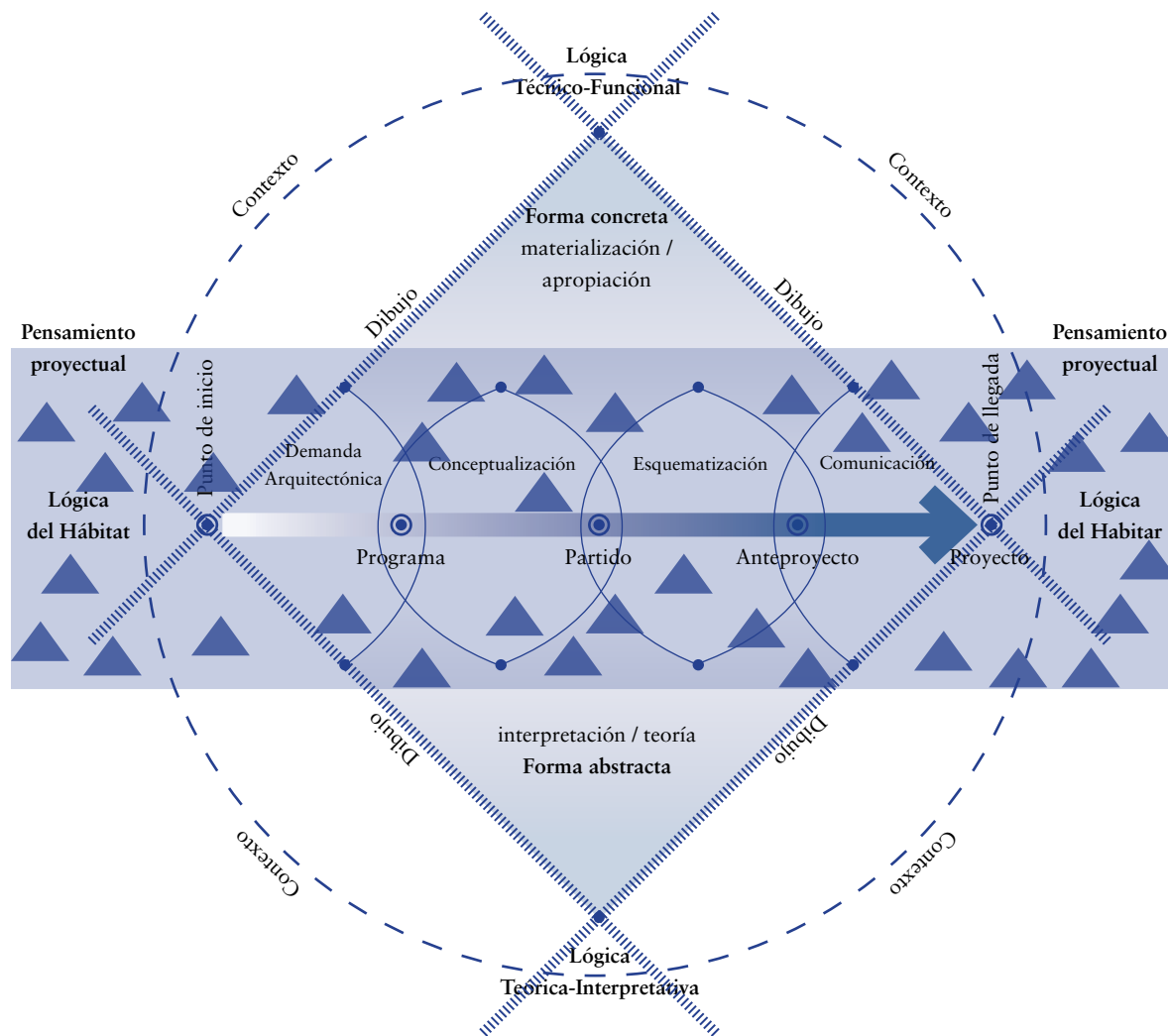
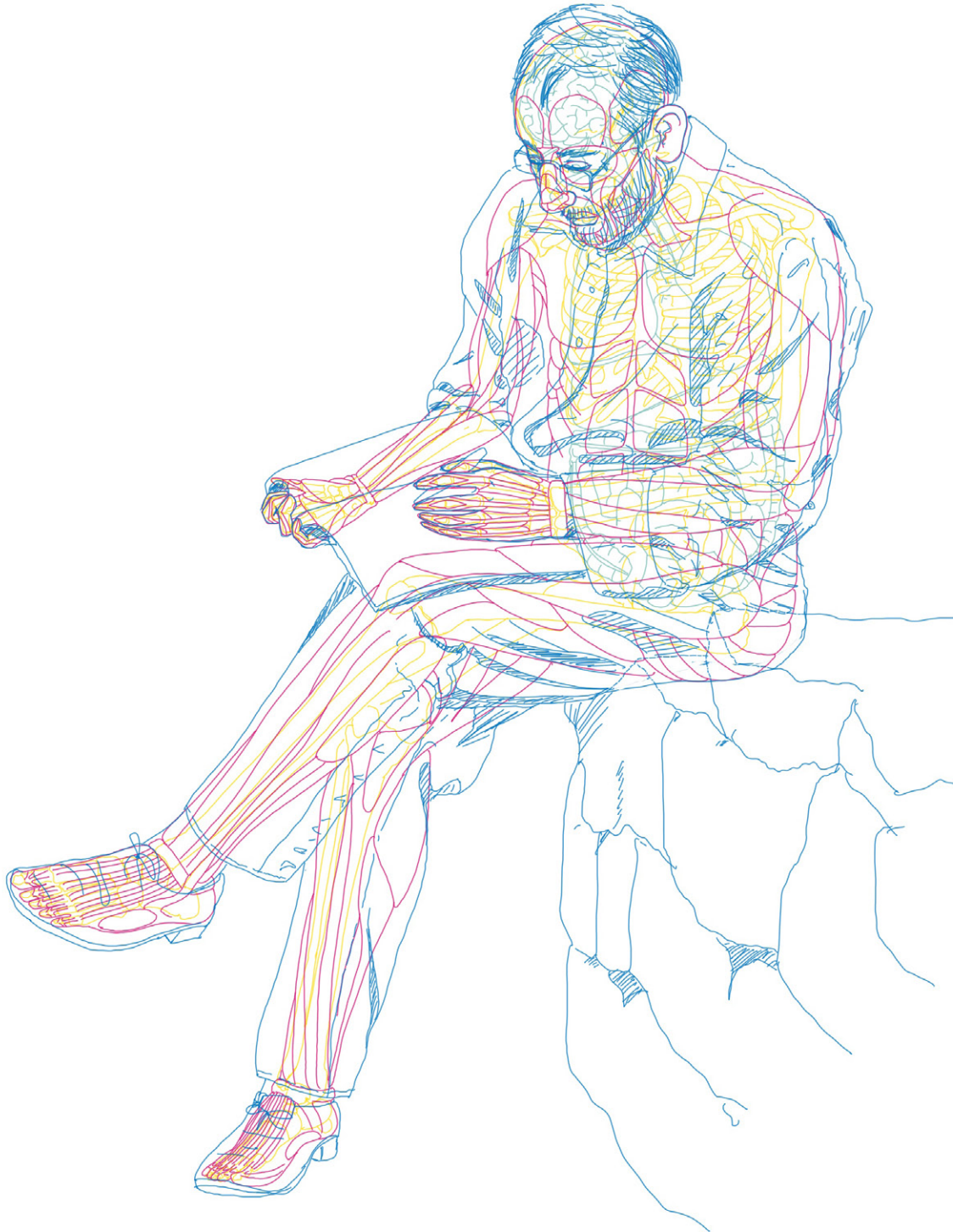


Ilustración 49. Construcción del Pensamiento Proyectual sobre el esquema del proceso de diseño arquitectónico.

Referencias

- Barbadillo, Pablo, *Dibujar. Aprender y pensar. Aprender a pensar* (Paraguay: Arquna, 1999)
- Berger, John, *Sobre el Dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011)
- Damasio, Antonio, *El Error de Descartes* (Santiago de Chile: Andrés Bello, 1997)
- Gálvez, María Auxiliadora, *Espacio Somático. Cuerpos Múltiples* (Madrid: Ediciones Asimétricas, 2019)
- Graves, Michael, “La necesidad del dibujo: La especulación tangible”, *Arquitectura. Publicación periódica del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid* (Madrid, 1979), pp. 32–36 y 67
- Ilde, Don, *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo* (Barcelona: UOC, 2004)
- Merleau-Ponty, Maurice, *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Planeta de Agostini, 1993)
- Pallasmaa, Juhani, *Habitar* (Barcelona: Gustavo Gili, 2016)
- , *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2012)
- , *Los ojos de la piel. Arquitectura y los sentidos* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)
- Piaget, Jean, *Estudios de Psicología Genética* (Buenos Aires: EMECÉ Editores, 1973)
- Rosas Díaz, Ricardo, y Christian Sebastián Balmaceda, *Piaget, Vigotski y Maturana: constructivismo a tres voces* (Buenos Aires: Aique, 2008)
- Varela, Francisco J., *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales* (Barcelona: Gedisa, 2005)
- Varela, Francisco J., Evan Thompson, y Eleanor Rosch, *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana* (Barcelona: Gedisa, 1997)
- Zamora Águila, Fernando, *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación* (México: UNAM, 2007)
- Zumthor, Peter, *Pensar la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)

Conclusiones preliminares



179

*Ilustración 50. La experiencia del dibujar. Construcción del pensamiento proyectual.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

Primera mente, hablaré de esta investigación, como un viaje, haré referencia a la idea del viaje que se formuló en uno de los capítulos: un viaje implica un inicio y un final, un ir un regresar, pero no se regresa igual, no se es el mismo después de un viaje. Y eso ha significado para mí el realizar este trabajo de investigación. Ha sido un viaje, y no me refiero a un recorrido geográfico, no es necesario que sea de este modo, ha sido un viaje de transformación completa, de autodescubrimiento, sí; y de descubrimiento de aquello que desconocía.

El descubrimiento no fue espontáneo, fue un trabajo duro de poner en duda lo que creía, mi formación académica y mi práctica profesional; fue un estar abierto a nuevas ideas, o viejas ideas que para mí eran nuevas, fue un trabajo que supuso toparse con paredes, demoler bases y construir otras, creo que de eso se trató todo el tiempo, de *construir*, construir para conocer lo que no se conocía, construir para conocer sobre lo que se conocía y construir para que lo que se conoce sea reconocible.

El conocer y el construir conocimiento, como ese “en medio” del viaje, sin duda ha sido lo más significativo del viaje, y esto es indudablemente, producto del taller de investigación del que formé parte por dos años: *La Morfología del Habitar*, taller que coordina la Mtra. Isabel Briuolo, quien, a mi parecer, del mismo modo que el proceso de emancipación intelectual de Joseph Jacotot descrito por Jacques Rancière en su libro *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*, siempre tuvo una postura de igualdad de inteligencias, en la que más que explicar e imponer como se deberían ser y hacerse las cosas, se nos consideró, a los integrantes del taller, al mismo nivel, no había sabios e ignorantes, sino, que entre todos construíamos el conocimiento, todos aportábamos al trabajo de los demás. Esto lo considero como una guía hacia el descubrimiento, una voluntad hacia la búsqueda, hacia el viaje.

181

Ahora, sobre el trabajo mismo que se ha desarrollado en estas páginas, como dijimos previamente, al ser un viaje tiene un final -llamémosle corte- y en este corte podemos hablar, más que de conclusiones, de reflexiones, reflexiones que no son cerradas, que están en constante transformación y construcción mientras más nos aproximamos a conocer de esto que nos interesa, de la experiencia del dibujar como construcción del pensamiento proyectual.

El tratar de entender cómo se relacionan y exploran elementos de una situación, los materiales e instrumentos con los que trabaja el arquitecto, a modo de organizarlos y fijarlos arquitectónicamente, es decir, a través de la proposición de imágenes con las que se define el orden material y simbólico de lo que se va a edificar, es a partir de lo cual podemos preguntarnos, cómo es que nos hacemos de estos conocimientos, de estos que participan en el pensamiento proyectual.

Esta aproximación, significó dos cosas, por un lado, adentrarnos al terreno complejo de lo arquitectónico, desde la arquitectura, para indagar en sus procesos productivos y de diseño, en el

habitar, a modo de entender como es que proyectamos. Por el otro, supuso adentrarnos a otros terrenos todavía más complejos y desconocidos, ya que para entender sobre la arquitectura tuvimos que apoyarnos de otras disciplinas, esto nos dice que hablar de la arquitectura desde la arquitectura misma es hablar desde otras disciplinas, la arquitectura no es producto de su propia actividad, sino que ésta pertenece y modifica al contexto, en el que, si alguna de estas dinámicas cambia, la producción de lo arquitectónico lo hará y viceversa, nosotros hicimos una aproximación desde la economía, la sociología y la tecnología, además de la filosofía y desde lo propio urbano-arquitectónico.

De esto modo pudimos entender que el arquitecto está situado en un mundo, espacio-temporal, que está en constante construcción, es decir, que no está terminado, que está cambiando constantemente, y este entendimiento, nos ayudó a comprender en que momento entra la participación del arquitecto y su labor. Con esto, podemos decir que, no es que exista una supuesta preferencia del arquitecto por los instrumentos tecnológicos, sino que, por las mismas características del mundo, es que orilla al arquitecto a utilizarlos. La inmediatez de la información, además de proveer una concentración de información al alcance de cualquiera, también ha hecho que los procesos deban apresurarse, esto no depende del arquitecto, es una condición a la que se debe atender.

182

Ahora, esta condición, también ha penetrado en el modo en que conocemos, indudablemente se ha convertido en un tamiz a través del cual filtramos la realidad y nuestra percepción de ella. De acuerdo al enactivismo, es a partir de nuestra percepción y experiencia corporal, que nos hacemos de estos conocimientos que se construyen en nosotros a través de imágenes, las cuales, puede ser que nos permitan pensar las posibilidades, las imágenes y los sentidos posibles, de relacionar aquello que no estaba visible, es decir, de aportar en el pensamiento proyectual esa posibilidad de novedad, de exploración, experimentación y acción, esa mal llamada “creatividad”.

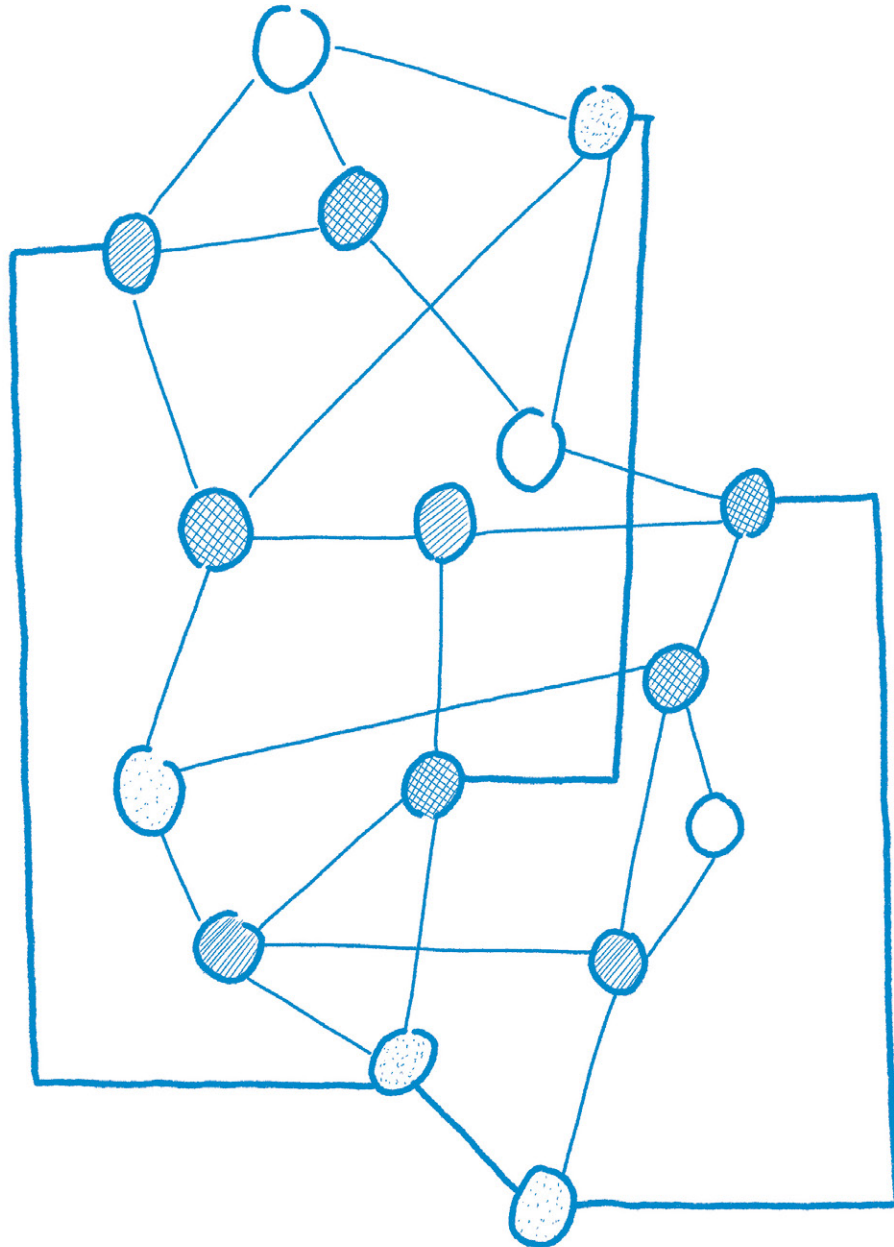
Entonces, ¿cómo participa este modo de aprehensión del mundo -a través del dibujo, de los apuntes de viaje del arquitecto- al momento de proyectar? el dibujar ¿enriquece el proceso de construcción del pensamiento proyectual?, ¿de que modo, el dibujo, como registro del mundo, participa en la construcción de este pensamiento proyectual?

El dibujo de registro, ese que llamamos apuntes de viaje del arquitecto, como objeto, creemos que no construye el pensamiento, pensarlo de ese modo, sería tomar una postura conductista, es decir, sería creer que el dibujo es un dispositivo en que metemos cierta información y de él saldría lo que necesitamos cuando proyectamos, el resultado de esta investigación es lo contrario, creemos que no dibujamos estos dibujos con la finalidad de producir determinada información y posteriormente retomarla al momento de proyectar, no creemos que aquello que queda como imagen en el dibujo y que después se lo ponga en relación cuando se requerido, sea una construcción del pensamiento proyectual.

Pensar de este modo, sería como salir a buscar lo que ya sabemos, otro modo de ejemplificar esto, sería con la receta del arroz verde que expone el artista Bruno Munari: es decir, para preparar arroz verde con espinaca para 4 personas, se requieren arroz, espinacas, jamón, cebolla, caldo, aceite, sal y pimienta; sabemos que con esos ingredientes se prepara arroz verde; independientemente de que tan “creativos” nos sintamos para preparar arroz verde, indiscutiblemente, debe hacerse de un modo y no de otro, si no, no sería arroz verde; pensar el dibujo como un dispositivo, sería considerarlo como un ingrediente de cierta metodología proyectual, considerado de este modo no se construye conocimiento y tampoco el pensamiento.

Entonces, nuestra postura es diferente, nosotros consideramos al acto de dibujar, de viajar y registrar dibujando, como lo que sí construye el conocimiento y el pensamiento, el pensamiento proyectual. Al ser una actividad completamente corporal, la acción de dibujar, la experiencia, es la que se queda en la memoria, lo incorporamos y luego, puede que en algún momento, o no, lo pongamos en relación cuando sea necesario al momento de proyectar. El dibujar, como experiencia, de aquello que percibimos, se queda como un conocimiento, una imagen corpórea que hemos interiorizado, y que, cuando sea necesario, puede, o no, ser utilizada y transformada, para ponerla en relación con otras imágenes y construir una nueva imagen con ellas en nuestro pensamiento proyectual.

Al dibujo como imagen, o como producto, lo consideramos más bien, como un catalizador de aquella experiencia vivida, como una especie de detonante de la memoria, de la evocación, sin duda ha habido un aprendizaje en la producción de esa imagen, además de una aprehensión, pero esto se quedado incorporado en nosotros, en nuestro cuerpo a través de la acción, hay una construcción de conocimiento y una construcción del pensamiento proyectual, en el acto y no en el producto.



*Ilustración 51. La complejidad del mundo.
Fuente: Claudio Zaldivar Araujo, julio 2020.*

- Abbagnano, Nicola, *Diccionario de Filosofía* (México: Fondo de Cultura Económica, 1998)
- Acha, Juan, *La apreciación artística y sus efectos* (México: Trillas, 2008)
- , *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética* (Ciudad de México: Coyoacán, 2009)
- Barbadillo, Pablo, *Dibujar. Aprender y pensar. Aprender a pensar* (Paraguay: Arquna, 1999)
- Bauman, Zygmunt, *La cultura en el mundo de la modernidad líquida* (México: Fondo de Cultura Económica, 2013)
- Berger, John, *Sobre el Dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011)
- Bertero, Claudia, *La enseñanza de la arquitectura. Entre lo dibujado y lo desdibujado* (Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral, 2012)
- Bourdieu, Pierre, *Sociología y cultura* (México: Grijalbo, 1990)
- Briuolo, Isabel, “Tesis de Maestría: El uso del espacio de la vivienda popular en la Ciudad de México. Una reflexión analítica” (UNAM, 1988)
- Carr, Nicholas, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (Madrid: Taurus, 2010)
- Chaves, Norberto, “Arquitectura, Diseño y Arte” <https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_diseno_y_arte>
- , “Arquitectura y diseño: fronteras y solapamientos”, 2011 <https://norbertochaves.com/articulos/texto/arquitectura_y_diseno_fronteras_y_solapamientos>
- Cruz, Valdemar, *Álvaro Siza: conversaciones con Valdemar Cruz* (Barcelona: Gustavo Gili, 2005)
- Damasio, Antonio, *El Error de Descartes* (Santiago de Chile: Andrés Bello, 1997)
- Doberti, Roberto, *Espacialidades* (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2008)
- , *Habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2011)
- Fernández, Roberto, *Modos del Proyecto* (Buenos Aires: Nobuko, 2013)
- Flores Villasana, Ricardo, “Lo popular” en *artesanía y arquitectura* (México: UNAM, 2003)
- Gálvez, María Auxiliadora, *Espacio Somático. Cuerpos Múltiples* (Madrid: Ediciones Asimétricas, 2019)
- Gámiz Gordo, Antonio, *Ideas sobre análisis, dibujo y arquitectura* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 2003)
- Gómez Molina (coord.), Juan José, *Las lecciones del dibujo* (Madrid: Cátedra, 2003)
- Graves, Michael, “La necesidad del dibujo: La especulación tangible”, *Arquitectura. Publicación periódica del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid* (Madrid, 1979), pp. 32–36 y 67
- Guattari, Felix, y Gilles Deleuze, *¿Qué es la filosofía?* (Barcelona: Anagrama, 1997)
- Han, Byung-Chul, *La salvación de lo bello* (Barcelona: Herder, 2015)
- , *La sociedad del cansancio* (Barcelona: Herder, 2012)

- Heidegger, Martin, “Construir, habitar, pensar”, *Fotocopioteca* (Cali, 2014), pp. 1–8
- Hierro, Miguel, “*Tesis de Maestría: Experiencia del diseño*” (UNAM, 1997)
- Hierro, Miguel, y Héctor García, *Aproximación crítica a las ideas de la producción de lo arquitectónico* (México: UNAM, 2016)
- , *Lo arquitectónico desde un enfoque bio-psico-antropológico* (México: UNAM, 2012)
- , *Un acercamiento revisor a las nociones de diseño en la producción de lo arquitectónico* (México: UNAM, 2016)
- Ihde, Don, *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo* (Barcelona: UOC, 2004)
- Kahn, Louis I., *Escritos, conferencias y entrevistas. Compiladora Alessandra Latour* (Barcelona: El croquis, 2003)
- Koolhaas, Rem, *Acerca de la ciudad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)
- Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1999)
- Lewkowicz, Ignacio, “Suceso, situación, acontecimiento”, en *Seminarios, Contexto: compilación cátedras Manteola, Sztulwark, Turillo* (Buenos Aires: Nobuko, 2006)
- Lewkowicz, Ignacio, y Pablo Sztulwark, *Arquitectura plus de sentido* (Diseño, 2003)
- Llorca Abad, Germán, y Lorena Cano Orón, “Espacio y tiempo en el siglo XXI: velocidad, instantaneidad y su repercusión en la comunicación humana”, *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 6.1 (2015), 219–33
- Maldonado, Tomás, “Proyectar hoy”, en *2 textos recientes: proyectar hoy, diseño: globalización, autonomía*, ed. Tomás Maldonado y Gui Bonseipe (La Plata: Nodal, 2004)
- Marchant, Hernán, “El dibujo en la construcción del pensamiento de Le Corbusier”, *Arteoficio*, 12, 2016, 29–34
- Maturana, Humberto, y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento humano* (Buenos Aires: Lumen, 2003)
- Merleau-Ponty, Maurice, *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Planeta de Agostini, 1993)
- Mijares, Carlos, *Tránsitos y demoras. Esbozos sobre el quehacer arquitectónico* (Chihuahua: ISAD, 2002)
- Moreno Mansilla, Luis, *Apuntes de viaje al interior del tiempo* (Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2002)
- Muxí, Zaida, *La arquitectura de la ciudad global* (Buenos Aires: Nobuko, 2009)
- Pallasmaa, Juhani, *Habitar* (Barcelona: Gustavo Gili, 2016)
- , *La imagen corpórea. Imaginación e imaginario en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)
- , *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2012)
- , *Los ojos de la piel. Arquitectura y los sentidos* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)
- Piaget, Jean, *Estudios de Psicología Genética* (Buenos Aires: EMECÉ Editores, 1973)

- Rosas Díaz, Ricardo, y Christian Sebastián Balmaceda, *Piaget, Vigotski y Maturana: constructivismo a tres voces* (Buenos Aires: Aique, 2008)
- Sainz, Jorge, *El dibujo de arquitectura. Teoría e historia de un lenguaje gráfico*. (Madrid: Nerea, 1990)
- Sassen, Saskia, *La ciudad global: emplazamiento estratégico, nueva frontera* (Barcelona: Manolo Laguillo, 2007)
- Sierra, José Ramón, *Manual de dibujo de la arquitectura, etc. Contra la representación* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 1997)
- Sontag, Susan, *Sobre la fotografía* (México: Alfauara, 2006)
- Sztulwark, Pablo, *Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual* (Buenos Aires: Nobuko, 2015)
- , *Ficciones de lo habitar* (Buenos Aires: Nobuko, 2009)
- Uribe, Verónica, *El pintor viajero: exploración y pintura en la creación moderna* (Barcelona: Erasmus, 2013)
- Varela, Francisco J., *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales* (Barcelona: Gedisa, 2005)
- Varela, Francisco J., Evan Thompson, y Eleanor Rosch, *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana* (Barcelona: Gedisa, 1997)
- Yanguas Álvarez de Toledo, Ana, “*Tesis Doctoral: Los inicios. El dibujo como pensamiento de la arquitectura: bocetos.*” (Universidad de Sevilla, 2015)
- Zamora Águila, Fernando, *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación* (México: UNAM, 2007)
- Zumthor, Peter, *Atmósferas. Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor* (Barcelona: Gustavo Gili, 2006)
- , *Pensar la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 2014)

