

El valor de los artificios construidos: La arquitectura y el urbanismo como creaciones inherentes a la colectividad, la percepción humana y la pertenencia a los contextos naturales y artificiales.

O valor dos artifícios construídos: Arquitetura e urbanismo como criações inerentes à coletividade, percepção humana e pertencimento aos contextos naturais e artificiais.

ST01. El proceso de diseño

RODRÍGUEZ, Santiago; Arquitecto; Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

santiago.rodriguez@ug.uchile.cl

Resumen

La arquitectura y el urbanismo toman la forma de una secuencia de resultados en una serie de operaciones colectivas coordinadas en un acto de construcción y guiados por una imagen objetivo presentada para unificar las acciones de los participantes hacia un mismo anhelo. El arquitecto se presenta como un visualizador de estos artefactos diseñados que resuelven los problemas que acontece la habitabilidad de determinado grupo de usuarios. Cada proyecto inicia con un QUE y se configura conforme exploramos en las posibilidades del COMO. Si una población reconoce los valores de los artificios construidos y logra desglosar sus partes, se irán develando las respuestas propuestas a estas dos preguntas elementales y podría alcanzar un estado de conciencia propicio para generar una postura crítica y cada vez más fundamentada de las condiciones espaciales, ambientales y urbanas a las que está sometido y cuestionarse: ¿En qué aspectos de la ciudad estoy siendo considerado?

Palabras clave: Artificio, Comunicación, Creatividad.

Resumo

A arquitetura e o urbanismo assumem a forma de uma sequência de resultados em uma série de operações coletivas coordenadas em um ato de construção e guiadas por uma imagem-objeto apresentada para unificar as ações dos participantes em direção a um mesmo desejo. O arquiteto se apresenta como um visualizador destes artefatos projetados que resolvem os problemas que ocorrem à habitabilidade de um determinado grupo de usuários. Cada projeto começa com um O QUE e se configura à medida que exploramos as possibilidades do COMO. Se uma população reconhece os valores dos artefatos construídos e consegue separar as suas partes, as respostas propostas a essas duas questões elementares irão se revelando, podendo-se atingir um estado de consciência propício para gerar uma postura crítica e cada vez mais fundamentada sobre as condições espaciais, ambientais e urbanas às quais está submetida e questionar: em quais aspectos da cidade eu estou sendo considerado?

Palavras-chave: Artefício, Comunicação, Criatividade.

La definición de *artificio* contempla al menos tres significados: 1. m. Arte, primor, ingenio o habilidad con que está hecho algo. 2. m. Predominio de la elaboración artística sobre la naturalidad. 3. m. artefacto (ll objeto construido para un determinado fin). (RAE, 2021) Hablar de arquitectura y urbanismo desde el concepto “artificio” es entrar a asociar la utilidad de los objetos complementada a la manera en que está hecho y su condición artificial que se diferencia de la naturaleza por el hecho de ser algo creado por el ser humano. Podemos explicarlo también de manera simplificada como 1. “Manoaje” (CÁRCAMO PINO, 2017), 2. Urbanismo y 3. artefacto u obra arquitectónica. Cada uno asociado, por definición, al arteficio. Lo que nos posiciona para este ensayo en un punto de inicio para reflexionar sobre los orígenes de esta ciencia creativa y los distintos aspectos que nutren el contenido de una obra de arquitectura. De alguna forma, entendiendo a lo que el artefacto responde podemos comprender cómo influyen estas expresiones colectivas en nuestra percepción cotidiana de las ciudades en las que nos desenvolvemos.

Lo que transmite una obra creada y los lugares donde se ubica la arquitectura y el urbanismo como arteficios creados para la cotidianeidad humana lo encontramos en los problemas asociados a la habitabilidad que resuelven para ser utilizados en distintas actividades y densidades. Pero; ¿Qué absorbemos del contenido de una obra arquitectónica para poder entender el cómo la ciudad afecta en nuestras vidas?

Partiendo de lo más general, la arquitectura responde a las leyes de órdenes que rigen la materia, donde los cuerpos coexisten en distintos tamaños y dimensiones, donde existe un contenedor que lo alberga todo (el espacio) y un contenido que es el origen (la materia). El



contenedor siempre sobrepasa los volúmenes de la materia contenida, es así que el contenido puede cumplir su rol de permanecer englobado por algo mayor.

La arquitectura, aunque también en contenida en un entorno natural, también es la manifestación del desarrollo de una expresión colectiva con características creativas vinculadas al manejo de la materia y el espacio, o sea, que desde que se comienza a gestar esta actividad, siempre ha existido una reflexión de carácter universal con respecto a nuestra relación con el espacio (nuestro lugar en el universo) y la materia (su naturaleza física y proyecciones temporales). Todo esto seguramente no era meditado de esa manera por los primeros creativos de artificios, ya que su búsqueda estaba guiada por una necesidad puntual y situada en el presente. Era la manifestación de una inteligencia corporal, capaz de cambiar la materia por razones dadas por un instinto de supervivencia. Por lo tanto, el hacer manual es una actividad que realizamos desde hace miles de años pero que poco recordamos hoy, cuando nacemos un mundo donde ya todo se ha construido y ordenado por el razonamiento del hombre. La preexistencia de hoy no es la misma que la de nuestros antepasados, y para cualquier ser nuevo en el mundo, tu primer entorno es por mucho tiempo el único fragmento del mundo que se conoce. Es por eso que nos dejamos llevar por los órdenes de la preexistencia, porque el contenido que absorbemos y que utilizamos como conocimiento para luego comunicarnos, está limitado por el entorno y las experiencias que cada uno como individuo ha vivido. ¿Qué pasa cuando un gran grupo de personas comparte una misma relación, experiencia o cotidianeidad? Se crean comportamientos similares que a su vez crean existencias colectivas. Lo que existe para unos es la preexistencia de quien nace al otro día. Por eso es interesante intentar dilucidar aquello que nos ofrece la ciudad de nuestros días y ver cómo la historia nos somete a una y otra vez a resolver los mismos problemas que nuestros antepasados con la misma esperanza de encontrar un equilibrio en nuestro paso por esta vida. ¿Es mi ciudad equilibrada con las experiencias que le ofrece a su ciudadanía?

Los efectos de la preexistencia en los artefactos arquitectónicos nos develan los impactos que el medio ejerce sobre la materia; como el envejecimiento de la madera o el óxido en el metal. Pero es al observar el comportamiento humano y sus condiciones de habitabilidad que podemos percibir los impactos corporales, mentales y espirituales con que la arquitectura y el urbanismo nos pueden condicionar, deteriorar o potenciar como habitantes. La arquitectura es una extensión de nuestro cuerpo que nos dota de comodidad en el mundo externo dominado por las interacciones físicas de la materia que en ocasiones nuestro cuerpo expuesto a ellas no es capaz de soportar ni de resolver las demandas del entorno para alcanzar la supervivencia. El artefacto arquitectónico se emplaza en esa intemperie para responder a las demandas del proyecto y dar forma a lo que nosotros creemos que solucionaría adecuada al problema.

“La representación del espacio arquitectónico se ve restringida por las propiedades del medio gráfico en que se desenvuelve. [...] En realidad, es evidente que ninguna ‘representación’ puede sustituir al conocimiento directo de la realidad.” (SAINZ, 2005)

La necesidad en arquitectura por visualizar y proyectar la construcción de artefactos más complejos como los edificios en el renacimiento o las ciudades modernas del siglo XX, llevaron en su momento a desarrollar nuevas formas de abstracción y representación para poder ver, observar y resolver estas ideas que a su vez también se volvían cada vez más difíciles de coordinar. Hasta el punto de encontrarse con la revolución digital y un cambio en nuestra manera de hacer ciudades que básicamente se rige por un nuevo actor en la dirección de la construcción, que es el mercado. La arquitectura siempre responde a un contexto y crea un reflejo de las intenciones que la llevaron a existir. Hoy continúa el desarrollo de este medio hacia la exactitud del dibujo digital, la resolución matemática de las complejas prefiguraciones tridimensionales y la conectividad global que potencia las comunicaciones y el traspaso de información a los actores participantes de la construcción del artefacto. Este potencial que alcanza el trabajo digital se va conformando junto a una intención de productividad a la que hasta el día de hoy estamos ligados, una intención a la que los mismos poderes administradores de la ciudad están orientados. Con la sobreproducción, tanto el Estado como el mercado (que son las fuerzas impulsoras de la construcción) se han visto deteriorados en su artificio.

Estas visualizaciones, que responden a una especie de vocabulario gráfico utilizado por los arquitectos para prefigurar y exponer sus propuestas, son el tipo de imágenes que Jorge Sainz reconoce como “lenguaje arquitectónico”. Son aquellas visualizaciones que dan forma a un artefacto que aún no existe de manera concreta pero que a través de sus representaciones se prefigura la obra y se permite percibir aspectos espaciales y materiales a través del dibujo de bocetos y planos. Así como lo relata Zumthor al hablar sobre sus metodologías de trabajo:

“En mi trabajo son importantes los bocetos que señalan expresamente hacia una realidad que aún está en el futuro. Por ello, desarrollo mis dibujos buscando aquel punto delicado donde se hace perceptible la atmósfera fundamental deseada, sin que ésta se desvíe por lo accidental. Incluso el propio dibujo debe incorporar las cualidades del objeto buscado. Análogamente al esbozo que un escultor hace para su escultura, el dibujo no debe ser mera copia de una idea, sino parte integrante del propio trabajo de creación, que se consuma en el objeto construido.

Dibujos de este género le permiten a uno dar un paso atrás para aprender a contemplar y entender lo que todavía no es y, sin embargo, comienza ya a hacerse.” (ZUMTHOR, 2004)

Aquí retornamos el concepto de “manojaje” (CÁRCAMO PINO, 2017), donde entendemos el método del *hacer manual* como hábito creativo relacionado directamente con la transmisión

de un pensamiento que se encuentra manifestado en cada obra o artefacto proyectado por medio de imágenes prefigurativas que tantean la forma final de dicha creación. Si la arquitectura y las artes manuales se practican a través del manoar, podemos extraer de los procesos creativos los criterios de diseño que llevaron al desarrollo de la obra observando sus reflexiones que se vuelven visibles en los bosquejos y modelos que condujeron la creación. El nivel de conciencia que tiene el autor sobre su obra se refleja en sus fundamentos y lineamientos de proyectación que encauzaron la obra final.

“Los grados de semejanza entre dos realidades materiales (dibujo y edificio) se pueden medir; los que se establecen entre dibujo e idea (entre *disegno interno* y *disegno esterno*) están sometidos a la especulación del autor, único que tiene pleno conocimiento de sus pensamientos.” (SAINZ, 2005)

Esa dualidad entre interno y externo se nos vuelve a presentar el orden universal entre contenedor y contenido que se mencionaba anteriormente. Donde en el caso expuesto por Sainz el autor es el intermediario entre estos dos mundos (mundo interno y mundo externo). Configurándose así la mecánica del hacer creativo que conecta el mundo de las ideas con el mundo de la materia tras cada expresión de un contenido interno y cada observación proveniente del mundo externo, el cuerpo humano es el organismo que amarra esas dos existencias. El *disegno interno* que se alimenta de las experiencias percibidas del exterior y el *disegno externo* que se configura por medio de la creación, se encuentran en el arte o ciencia de la proyectación.

“Se reconoce como proceso creativo a la secuencia de subprocesos (intelectuales y concretos) que se desencadenan en presencia de una tensión o conflicto, percibido con sensibilidad y que tienden a resolver un problema adecuadamente respecto al contexto.” (LETELIER, 2001)

Los aspectos que se abarcan en la enseñanza de la arquitectura y los estados de conciencia a los que conlleva, están presentes en esta mecánica creativa, donde percibir, crear y proyectar estructuran momentos claves para el análisis y disección de cualquier artefacto. Para desglosarlo y entenderlo desde distintas aristas y así ampliar el estado de conciencia o de comprensión que tenemos sobre una obra.

PERCIBIR.

La percepción implica discernir la información de aquello que sentimos, para eso los sentidos funcionan como los codificadores de la materia y nuestra percepción como el intérprete de aquel estímulo sensitivo. Las atmósferas nos envuelven de estímulos en un espacio acotado tiempo en el que nos transmite toda su información al unísono, nuestros sentidos absorben indiscriminadamente y la percepción discrimina para reconocer aquello que finalmente

interiorizamos. Sintetizamos la información que se nos presenta en determinado momento atmosférico tanto por nuestro consciente como por nuestro subconsciente. En otras palabras, la percepción es una fuente de discernimiento, separa la información y nutre nuestro mundo interno de experiencias que manifestamos posteriormente a través de las artes y la arquitectura.

Llegar a percibir cómo la ciudad influye en nosotros requiere de escrutar en nuestra versión de observador sensible y pensante, indagar en nuestras capacidades de absorber el entorno con el discernimiento necesario para diferenciar las partes que componen la totalidad y de los factores que influyen en ella. Requiere darse cuenta de que aquello que nos contiene también es contenido y que para alcanzar un estado de conciencia respecto a estas nuevas dimensiones en las que se sitúa la arquitectura y el urbanismo, es necesario situarse en los zapatos del autor o de los autores.

A la hora de salir a la ciudad a recorrer y observar, buscamos encontrar ahí una situación, relación o interacción que se produzca en un determinado lugar. Salimos en búsqueda de atmósferas que por naturaleza se componen de una amplia diversidad de planos desde los cuales podemos hacer análisis. Para abordar ese derroche es necesario decidir con qué actores o variables voy a operar para realizar una observación más acotada y abarcable a mis capacidades. Un artefacto que por esencia está siempre envuelto por diversos sistemas y factores que influyen en su existencia material e inmaterial, requiere de una intención clara a la hora de iniciar la búsqueda.

A través de la observación debelamos las complejidades de los cuerpos sometidos siempre a un entorno. Lo entendemos como un ente material que puede ser reconocido como un objeto, un organismo multicelular, una escultura, un edificio, una ciudad, un territorio o un paisaje que siempre puede ser configurado por las líneas de sus contornos. Los cuerpos se van definiendo, desde nuestra comprensión, por los ángulos de vista por los cuales se está observando. O sea, no es lo mismo analizar la ciudad desde un plano urbano que recorriendo un barrio, ya que cada punto de vista nos ofrecerá una información limitada, propia del lente que utilizamos y de la relación que exista entre nuestra presencia sensible y el cuerpo que está siendo analizado. Esta última reflexión es un ejemplo de cómo opera la visualización, ver un objeto desde distintos puntos de vista es la metodología de la arquitectura para aumentar el estado de conciencia respecto a un cuerpo de estudio; sea material como un edificio existente o inmaterial como un edificio que está siendo prefigurado. Es aquí donde el dibujo se asocia a la percepción y aparece como medio de síntesis y registro de las distintas ideas u observaciones percibidas. Como Parra Bañón lo explica desde el lenguaje y asocia la palabra con la línea cuando dice: "Nombrar es deslindar; un intento de convertir el caos en estructura: de pasar del desorden de los sentidos y sus percepciones al orden de las cosas. Escribir, una manera de sentir el mundo: de disponer los sentidos; de darle forma a las sensaciones y a los

sentimientos. Una manera de registrar el mundo y de crear una nueva realidad con el material de las palabras.” (PARRA BAÑÓN, 2003)

La mirada del arquitecto debe ser amplia, recorrer varios planos y ser por sobre todo impersonal, para así lograr entender el mundo desde la mirada de un otro, disociado del yo para poder proyectar con astucia aquello que otras personas experimentarán. Desde este punto podemos comenzar a discutir el estado actual de nuestro entorno, barrio o ciudad. Estableciendo una mirada consciente de los diversos factores que configuran el medio para llegar a separar, como factor aislado, los intereses del desarrollo que hoy predominan. La pregunta ¿hacia dónde queremos encaminar el crecimiento y maduración de nuestras sociedades? va de la mano de la conformación y los criterios de crecimiento que presentan las ciudades que contienen a dichas sociedades.

La arquitectura y el urbanismo son creaciones que nos someten a percibir acotados momentos atmosféricos con múltiples dimensiones de información. Ampliar el estado de conciencia sobre nuestros sentidos nos abre un portal a percibir nuevos planos de información que muchas veces pasamos por alto al estar con un nivel de atención muy concentrado en la observación visual, que tiende a ser un error natural de los estudiantes de primer año que provienen del molde establecido por la sociedad de consumo y sobre estimulación visual que nos estructura.

CREAR.

El dibujo en la arquitectura se desarrolló hacia una estética gráfica orientada a la comunicación y transmisión de las ideas, evolucionó como un medio para poder prefigurar un artefacto, buscando la exactitud de la proyección por un lado y la capacidad de prefigurar espacios imaginados por el otro. El primero asociado a la matemática del dibujo técnico, que lleva a aprovechar los medios digitales para explotar esta careta, mientras que el segundo se asocia a las artes y la poesía que se adquiere al observar y recrear el mundo. Uno se orienta a la productividad y el otro a la creatividad. Esta diferenciación es tomada también por Javier Seguí cuando afirma que:

“...distingue en el trabajo del arquitecto dos momentos sucesivos. El primero consiste en concebir, tantear, ajustar, rectificar... El segundo, una vez precisada la propuesta, consiste en ofrecer, presentar, hacer inteligible el proyecto a los colaboradores, operatorios, etc. [...], pero el primero es conjetural, formativo, ya que el objeto arquitectónico sólo existe virtualmente, en el modo en que se trata de configurar y en la medida en que el autor entiende la configuración como posible objeto, mientras el segundo momento es convencionalmente comunicativo, ya que cuando se dibuja para presentar, el objeto todavía ideal, ya ha sido configurado (básicamente determinado como objeto).” (SEGUÍ, 2003)

Representar en una o varias imágenes lo que será un artefacto construido; sus partes y cómo se construye; se justifica por una razón funcional propia de la comunicación. Pero cuando hablamos de prefigurar nos detenemos frente a una ventana del pensamiento que permanece plasmado en los cuadernos, los estudios y los talleres de aquellas personas creativas.

El contenido latente en la obra creada proviene de la poesía del propio autor, que a su vez se gesta de la percepción y noción concebida del mundo. Estas obras arquitectónicas, artificiales, comienzan a aparecer en distintas partes del mundo cuando el ser humano, comienza a interpretar y nombrar las cosas que lo rodean. Son señales de discernimiento frente al paisaje extendido que comienzan a esbozarse durante un periodo de la evolución en que comenzamos a observar el mundo con una nueva mirada y criterio formado por una *inteligencia cognitiva*¹, abriendo paso, por consecuencia, a la gestación del ser creativo.

“Las palabras no pueden expresar totalmente las cosas. Pueden expresar, con deficiencias, algo de las cosas. Pero es obligación de las palabras intentar traducir el mundo sensible, aún sabiendo de antemano su fracaso. A pesar de sus dificultades, el trabajo de las palabras es, a menudo, productivo y eficaz. Y necesario, porque no disponemos de otro con tanta inmediatez, porque los primeros que lo usaron, pudiendo haberse contentado con los gestos, prefirieron recurrir a los sonidos y a sus símbolos. El mundo no es traducible a palabras, porque siempre son equívocas (impresiones, huellas, resúmenes, símbolos, abstracciones...), pero hay que procurarlo: para conocerlo y para comunicarlo. Transcribir lo visible no es lo más dificultoso: es convertir con la mediación de las palabras lo invisible en visible; lo indescriptible en descriptible; lo ilegible en legible: desvelar.” (PARRA BAÑÓN, 2003)

Mientras también se complejizaba la comunicación, que desde la gestualidad corporal pasaba a la asociación de conceptos a través de sonidos y luego palabras, aparece el dibujo hace al menos 40.000 años AP. Los primeros ejercicios del delinear formas y contornos reconocibles, que tenían su origen en la necesidad de transmitir y perdurar la información. Desde las primeras representaciones rupestres que el dibujo ha tenido un rol comunicativo, de transmitir algún concepto o alguna historia, como las que se contaban en los cuentos en torno al fuego. Ahora con la recreación de imágenes dibujadas desde la memoria del autor podían dejar para los próximos viajeros nómades estas historias plasmadas en la piedra, que serían percibidas e interiorizadas por este lenguaje universalidad de formas y contornos. Ampliando nuestro estado de conciencia al plano de las imágenes, que como un nuevo medio de comunicación, extrae información diferente del mundo externo. Por medio de la imagen firmada en una superficie sólida, se crea un medio de comunicación sin barreras de lenguaje, donde el clan que calificaba a esta información podía ser mucho más grande, donde las formas y los

¹ «El conjunto de las habilidades cognitivas o intelectuales necesarias para obtener conocimientos y utilizar esos conocimientos de forma correcta con el fin de resolver problemas que tengan un objetivo y una meta bien descritos». (VIU, 2015)

contornos guardaban la esencia más concreta de la materia, que solo se aprecia cuando la luz se posa sobre un cuerpo y muestra su forma, su ordenamiento, su composición espacial, su estado material, su aspecto. Los mismos rayos del sol que intervienen en los estados físicos de la Tierra. En fin, distintas formas se decir que formamos parte de todo aquello que alumbra el sol, tal cual se ve, tal cual se distingue una cosa de la otra, se definen los contornos, guardamos recuerdos de historias y momentos, memorias que pueden plasmarse recreando su forma en una superficie, se define una imagen y pasa a ser un mensaje que puede ser interpretado por otros habitantes de este mundo colectivo.

Somos una sociedad muy visual, pero orientada hace muchos años a una comercialización y a un aprovechamiento que el poder creativo de las imágenes tienen sobre nosotros. Donde se nos bombardea todos los días con publicidades, noticias y propagandas que condicionan nuestro imaginario del mundo fuera de la cueva. Aparece otra condición impuesta por la preexistencia heredada de la ciudad que ahora, a través de las imágenes, nos limitamos a creer en el mundo que nos muestran y que uno como niño confía a ojos cerrados.

“Hablar es una manera de intervenir. Las palabras siempre transforman: lo nombrado y lo silenciado, lo que ya ha sucedido y que aún queda por suceder; alteran los pasados y prefiguran los imprevisibles futuros.

[...]

Las palabras no sólo son capaces de transmitir una cierta idea del espacio, o de la experiencia del espacio (información). También son capaces de provocarlo (creación). El acontecimiento de la arquitectura puede suceder en el verbo. ” (PARRA BAÑÓN, 2003)

PROYECTAR.

Un arquitecto busca crear, con el más ingenioso artificio, la mejor versión de sus diseños y respuestas al problema arquitectónico. Sus procesos de ideación van alimentando la configuración final de la propuesta e intentando resolver la mayor cantidad de variables a las que está sometido el proyecto. Este proceso de proyectación amplifica su alcance, en términos de variables, cuando comenzamos a visualizar una mayor variedad de ideas y reflexiones en torno al objeto de estudio. Registramos, prefiguramos y comprobamos una y otra vez las respuestas para poder crear una imagen objetivo que pueda ser compartida y entendida por los próximos participantes que llevarán esta idea a ser construida. La coordinación de un proyecto se ordena por partidas, o subproyectos, las cuales nos muestran, de manera diferenciada, los requerimientos que cada actor necesita para poder cumplir su rol apropiadamente en esta danza colectiva que envuelve los procesos de construcción.

Lograr definir un listado de participantes necesarios para el proyecto y un listado de las posibles demandas que conlleve cada partida, significa para el proyectista un ejercicio de lectura por esquema. Por medio de esta visualización se logran ver las relaciones que se deberán coordinar a la hora de construir un artefacto arquitectónico. Asociar cada actor a una actividad y esa actividad situarla en una línea temporal, significa barajar tres factores en una sola imagen que al ser cada vez más compleja de imaginar, es que comenzamos a escribir y dibujar cada una de estas interacciones. Ubicamos los nombres, conceptos y actividades (textos) a lo largo de una línea de tiempo (línea) para que por complemento de estos dos medios comunicativos den forma al esquema que precisa y ordena la información. Una muestra gráfica de lo que se puede transmitir cuando asociamos un concepto a un dibujo en una misma imagen. El esquema toma la fuerza del lenguaje y lo complementa con las claridades visuales del dibujo:

Figura 1.



Fuente: Joan Costa. La esquemática: visualizar la información. Pág 23.

“Ambigüedad expresiva, lo contrario de información.

Los lenguajes de la plástica, como la danza, la música, la pintura y la poesía, basan sus discursos en una cierta «poética» o una «ambigüedad estética». Esto abre un amplio campo de posibilidades a la interpretación subjetiva de cada individuo. Este dibujo, en la medida que ilustra este hecho, muestra exactamente lo opuesto a la gráfica didáctica; en ella no existe ambigüedad ni lugar para la subjetividad interpretativa. La visualización por esquemas constituye un modo preciso y unívoco de la transmisión de conocimiento.” (COSTA, 1998)

Al momento de hablar del esquema como medio de visualización, entramos a discutir otra faceta de la enseñanza de la arquitectura, vinculada a los medios de expresión que nos permiten desglosar una idea y sostenerla en una imagen o modelo espacial. Se refuerzan los estados de conciencia respecto a un proyecto o estudio de un artificio por medio de nuestros dibujos y apuntes. Expresar las ideas se vuelve fundamental para avanzar en la comprensión del entorno y la arquitectura, ya que a través de la creación es que podemos volver la mirada hacia la imagen concebida para poder evaluarla y racionalizarla hasta lograr un nivel de depuración adecuado a la solución del problema arquitectónico. Así como lo explica Sainz cuando reflexiona sobre las nociones de Alberti y Zuccari respecto al dibujo arquitectónico:

“Alberti y Zuccari lo entienden [al dibujo de arquitectura] como un verdadero procedimiento creativo de búsqueda e indagación de ideas artísticas que, inmediatamente después de concebirse, se plasma y congelan en un punto determinado de su proceso de desarrollo. Por tanto, además de ser un instrumento de producción, estamos ante un auténtico medio de inducción y generación de concepciones arquitectónicas en el sentido más amplio del término.” (SAINZ, 2005)

En definitiva y a modo de conclusión, la arquitectura consiste en proyectar artefactos habitables con dimensiones acotadas de espacio, tiempo, energía humana, energías naturales, materiales y monetarias. Esto quiere decir que todas estas dimensiones se deben ver resueltas en un solo artefacto que cumpla, idealmente, todas esas necesidades reconocidas a lo largo del proceso de ideación. Por eso, cuando iniciamos un proyecto solemos ir directamente a las preguntas; ¿Qué se quiero resolver? y ¿Cómo es posible resolverlo? Estas preguntas son fundamentales para iniciar cualquier proyecto. Por una parte porque nos permite soñar; imaginar una solución ideal; y por otra, dependiendo de las respuestas a estas dos preguntas, es que podemos entender cómo y por qué los edificios y ciudades han tomado las formas que hoy los definen. Observar una obra de arquitectura y analizarla en todas sus dimensiones nos puede develar las respuestas dadas por un arquitecto a la pregunta; ¿Qué necesito resolver?; y entender así el contenido intrínseco de la obra arquitectónica vista desde una mirada imaginada de aquellos quienes proyectaron originalmente dicho artefacto. Consolidando así nuestra mirada crítica y sensible hacia esos cuerpos artificiales que nos rodean y nos contienen.

“La “concepción” arquitectónica se efectúa de acuerdo a la manera de hacer distinta en cada arquitecto. Tanto en el mundo del arte en general, como de la arquitectura en particular se pudiera decir que todos manejan un mismo QUE, y la poética de cada individuo es lo que hace singular a cada arquitecto que manejará diferente el COMO.” (CUEVAS, 1999)

La mirada poética de la arquitectura nos demuestra la propiedad de cada ser creativo de ser auténtico dueño a aquello que factura y de que el contenido interno de cada persona siempre se verá reflejado en el resultado de su creación, solo nos falta aprender a mirar. Una mirada que un estudiante de primer año muchas veces desconoce, pero que comienza a desempolvar desde un sentir infantil e intuitivo; conforme mantiene sus manos manoando, recorre la ciudad, predispone su atención, busca incesantemente respuestas a sus interrogantes y persiste en el dibujo como medio de expresión y comunicación.

Salgamos a la ciudad con esa ingenuidad de niños y esa conciencia colectiva que aún conservamos como especie para encontrar aquellos fundamentos que dan forma a nuestro entorno diseñado. Escrutar en las prácticas y razonamientos que han tomado algunos para llevar el desarrollo y la conformación de nuestras ciudades, barrios y entornos, para que desde ahí podamos construir una mirada crítica y colectiva hacia las prioridades y necesidades impuestas sobre una ciudadanía sometida y desnutrida de estímulos que enriquezcan nuestra permanencia en el mundo.

Referencias:

CÁRCAMO PINO, Mauricio. **Cubook. 1200 gramos destinados a discurrir en torno al «Manoaje»**. Santiago, Chile. Facultad de arquitectura y urbanismo de la Universidad de Chile. 2017.

COSTA, Joan. **La esquemática: visualizar la información**. Barcelona: Paidós. 1998. Pág 23.

CUEVAS, E. *Khôra 5: Elementos de prefiguración en arquitectura*. **Universitat Politècnica de Catalunya Barcelona TECH**. Barcelona. 1999. Pág. 36. Disponible en:

<https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099.3/36122/9788483014677.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Equipo de expertos en educación. ¿Qué se entiende por inteligencia cognitiva?. **Universidad Internacional de Valencia**. Valencia. 15 Agosto 2015. Disponible en:

<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-se-entiende-por-inteligencia-cognitiva>

LETELIER, Sofía. **Caleidoscopio de la creatividad, remirar la docencia**. Santiago, Chile. Facultad de arquitectura y urbanismo de la Universidad de Chile. 2001. Pág. 101

PARRA BAÑÓN, José Joaquín. **Pensamiento arquitectónico en la obra de José Saramago**. Sevilla. 2003. Pág. 36, 38.

RAE. Artificio. Real Academia Española, 2021. Disponible en:

<https://dle.rae.es/artificio>

SAINZ, Jorge. **El dibujo de arquitectura, teoría e historia de un lenguaje gráfico**. Barcelona: Reverté. 2005. Pág. 30, 50, 51, 67.

SEGUÍ, Javier. **Dibujar, proyectar. vol.1**, escritos acerca del dibujar y el dibujo y del proyectar y el proyecto arquitectónico. Madrid. Instituto Juan de Herrera. 2003.

ZUMTHOR, Peter. **Pensar la arquitectura**. Barcelona: Gustavo Gili. 2004. Pág. 13.