

HABITABILIDAD: DESAFÍO EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Habitability: challenge in architectural design

DR. EN C.S. JESÚS ENRIQUE DE HOYOS MARTÍNEZ
Profesor Investigador

Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad Autónoma del Estado de México, México
consultoria_jdh@hotmail.com

M. EN DIS. YATZIN YURIET MACÍAS ÁNGELES
Instituto Municipal de Planeación de Toluca
yazma24@hotmail.com

DR. EN P.U.R. JOSÉ DE JESÚS JIMÉNEZ JIMÉNEZ
Profesor Investigador
Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad Autónoma del Estado de México, México
jjjj_jimenez@yahoo.com.mx

Fecha de recibido: 26 agosto 2014

Fecha de aceptado: 22 octubre 2014

pp: 63-76



FAD | UAEMéx | Año 10, No 17
Enero - Junio 2015

*Conocer y pensar no es llegar a una verdad absolutamente cierta,
sino que es dialogar con la incertidumbre.
(Morín, 2000)*

RESUMEN

Con este ensayo, producto de un trabajo más amplio de investigación en materia de habitabilidad urbana, se propone buscar y analizar la habitabilidad como proceso de diseño desde la visión del oriundo de la ciudad. Por tanto, es pertinente reconocer la participación de éste como actor en el diseño a través de la prefiguración, configuración y refiguración de los objetos urbano-arquitectónicos en el territorio. En el contexto del arquitecto, específicamente en el espacio urbano, se manifiesta la relación naturaleza-hombre-diseño en la concurrencia de los actores como práctica humana en el espacio habitable. Reflexión que se propone a partir del análisis y contrastación en la mirada de Edgar Morín, Paul Ricoeur y Francisco Irygoyen Castillo.

Se parte del concepto de que el diseño urbano-arquitectónico no se agota en una mera cuestión formal funcional, sino se extiende al reconocimiento de las necesidades humanas en el ámbito social y cultural, así como en las estructuras y formas de organización entre seres humanos que viven y hacen ciudad.

Lo esencial del diseño de objetos arquitectónicos que hacen ciudad refiere su origen a la necesidad de entender el ambiente humano como escenario de múltiples moviidades que deambulan en el contexto de la habitabilidad como concepto que priva en las relaciones humanas.

Actualmente, para quienes experimentamos el campo de conocimiento del diseño, nos movemos en una etapa de hiperespecialización y crisis mundial saturada de contradicciones y alternativas emergentes dispuestas en paralelo a nivel local y global. De ahí que resulta pertinente plantear el desafío de las implicaciones de la habitabilidad en el contexto del diseño urbano-arquitectónico actual para estar en posibilidad de crear “otras” alterativas de diseño.

Palabras clave: diseño, habitabilidad, relaciones humanas.

ABSTRACT

With this assay, -product of a larger research work on urban-habitable, it is proposed, search and analyze the design process from the perspective of the inhabitant of the city and thus participate in the design process to be involved prefigures process, configuration and refiguration of urban architectural objects in the territory. Proceeds from the expression of human relationship in the living space where nature-man-design relationship holds. Reflection proposed from reflections and contrasting in look to the work of Edgar Morin, Paul Ricoeur and Irygoyen Francisco Castillo. In the context of the role of the architect in urban space.

It is part of the concept that the urban-architectural design is not confined to a mere functional formal question, but extends the recognition of human needs in the social and cultural spheres, as well as the structures and forms of organization among humans live and make city.

The essential design of architectural objects that city, refer its origin to the need to understand the human environment as the scene of multiple mobilities that roam in the context of habitability as a concept that raw human relationships. Currently, for those who experience the field of design knowledge in a stage of global crisis hyper and full of contradictions and emerging alternatives arranged in parallel locally and globally we move. Hence, it is pertinent to pose the challenge of thinking about the implications of habitability in the context of urban-architectural design today, to be able to create "other" alterative design.

Key words: design, habitability, human relations.

INTRODUCCIÓN

¿Por qué la necesidad de reflexionar y tomar consciencia de nuestro hacer como arquitectos? ¿Cuál es el sentido de hacer arquitectura? Estas son algunas interrogantes que dieron origen a distintas reflexiones en torno al desafío actual del diseño urbano-arquitectónico: la habitabilidad; entendida como la capacidad de los espacios construidos para satisfacer las necesidades objetivas y subjetivas de los individuos, en estrecha relación con los ambientes socioculturales y naturales hacia la mejora de la calidad de vida (Macías, 2013). Con ello, se propone contribuir en la reconstrucción en consideración de la calidad del espacio diseñado y los actores que intervienen en él.

Si miramos en la historia del ser humano, desde su origen, la búsqueda del bienestar comienza con la supervivencia y protección de agentes externos; y solamente después de cubrir lo físicamente necesario, comienza la cultura del habitar, que es lo propiamente humano. En este ensayo se parte de discursos que ponen en evidencia la complejidad del acto de diseño. Se pretende reflexionar sobre el estrecho vínculo entre el habitar humano y su relación con el espacio habitable, materia prima en nuestro quehacer proyectual como arquitectos, planificadores y urbanistas. Más allá de recurrir a conceptos de uso y función, se parte del término de habitar como base fundamental de reflexión, para estar en condiciones de esbozar una aproximación a la noción de habitabilidad y sus implicaciones en el complejo proceso de diseño. Para ello, se recupera el planteamiento de Paul Ricoeur (2002) donde menciona que para aproximarse al sentido de lugar y narración como elemento de interconexión espacio-temporal que la arquitectura provoca en la memoria de quien la habita y la proyecta, en la cual, necesariamente aparece la idea de espacio-tiempo "...el ser humano vive, actúa y construye el espacio, en tanto la vida se despliega en él. De ello se desdobra la incertidumbre y el azar¹ como características

1 Categorías de análisis propuestas en Stephen Hawking, *El universo es una cáscara de nuez*, en Crítica/Planeta 2002, México.

asociadas a las historias de vida...” (De Hoyos, 2010) para la construcción del habitar.

El hábitat se propone como el análisis a través del reconocimiento mimético de tres momentos: prefiguración, configuración y refiguración, definidos en tiempo y relato; mismos que otorgan sentido al lugar como escenario de movilidades del ser humano y como resultado de lo físico construido y lo vivido. Esto último entendido como *lugaridad* (Mandoki, 2006) expresión de significación, identidad y pertenencia a un lugar.

En esta construcción espacio-temporal, surge la necesidad de tomar conciencia sobre nuestro quehacer como arquitectos/urbanistas en el diseño. Hacer de éste, un acto estético en tanto ético por afectar la cultura y los objetos de un colectivo social, donde aparece, quizá, el acto poético del ciudadano que deambula en el espacio, en el cual está presente la actividad ética del arquitecto como diseñador, en tanto es capaz de pensarlos, no sólo como algo construido, sino como un estado de las cosas, cuyas particularidades acogen al ser humano para que viva y habite ahí.

En un segundo momento, se dirige la mirada hacia el planteamiento de Francisco Irygoyen, que sugiere entender el diseño como un proceso de organización producto de cuatro momentos: prefiguración, figuración, configuración y modelización; en los cuales están inmersos elementos subjetivos y racionales del diseñador y del habitante (2008).

Lo anterior implica plantear una reforma en el pensamiento de los diseñadores que involucre teorías y enfoques de distintas disciplinas, tecnologías y ciencias. En este sentido, se recupera la propuesta de Edgar Morín, sobre la necesidad de crear un pensamiento complejo que integre la ciencia, la inteligencia y la sensibilidad (2000); mismas que bien pueden ser abordadas en el diseño, por ser un campo de conocimiento que mira y construye el futuro a partir del presente con base en el reconocimiento del pasado; por tanto, se mueve en la estructura cognitiva de la humanidad (De Hoyos, et al., 2009).

DESARROLLO

Desde su origen, el ser humano habita lugares, no sólo vive en ellos. Es decir, el habitar humano tiene referente físico espacial enlazado con lo social en un marco cultural y con una vida espiritual propia. Los espacios que ocupa son depositarios de una fuerte carga sensitiva, afectiva, emotiva y simbólica, a partir de las vivencias ahí experimentadas. Heidegger propone que “la verdadera necesidad de habitar consiste en el hecho de que los mortales, buscando siempre de nuevo la esencia del habitar, deben aún aprender a habitar...” (Zumthor, 2004). Interpretándolo desde una perspectiva de presente, es posible pensar que aún seguimos aprendiendo a habitar el mundo, lo que implica re-

conocer la necesidad de incorporar en el mundo objetos arquitectónicos que produzcan mayor riqueza cualitativa: emociones, sensaciones, goce, entre otras.

En este contexto, la reflexión inicial parte de entender el acto creativo, proyectar, como reflejo del espíritu de toda una cultura y de quien lo proyecta; es, en sí mismo, un acto dialógico² y estético, constituyente de múltiples escenarios (Ekanbi Schmidt, 1974) y ambientes humanos (Zumthor, 2004).

Lo anterior, refiere su origen en la necesidad de entender el ambiente humano como escenario de múltiples movilidades que deambulan en el contexto de la habitabilidad, como concepto que regula las relaciones humanas y configura distintos modos de habitar. Éste requiere de la concepción del espacio y del ambiente como materia para el diseñador, pues ambos se constituyen como sistemas complejos en constante movimiento. En este sentido, el ambiente se entiende a partir de dos componentes: espacio-tiempo y ser humano. Es decir, estudia la relación entre los elementos espaciales que se transforman por procesos; y los elementos temporales, que se transforman por ciclos, como la actividad humana, la información y la comunicación.

SOBRE EL SENTIDO DE HABITAR

¿Cuál es el sentido de hacer arquitectura? La arquitectura debe dar respuesta a las necesidades de confort, identificación social, de cualificación estético-cultural, pues el sentido de habitabilidad es mucho más complejo que la necesidad de protegerse o dormir, comer, o cualquier otra acción relacionada con el ser humano (Cárdenas, 1998). En tal sentido, resulta pertinente entender las implicaciones del acto de habitar y los componentes que dan sentido a la habitabilidad.

Se propone entender el habitar como una cualidad propiamente humana, Heidegger (2010); sin embargo, la habitabilidad es una cualidad externa, del lugar y de lo construido. Entonces es posible pensar que, quizá, la respuesta a la pregunta anterior está en el reconocimiento de los distintos modos de construir, no sólo espacios físicos delimitados, sino lugares donde se recrea la condición humana.

En la psicología, Ekanbi Schmidt (1974) sugiere entender el acto de “habitar” como un modo de vida, lugar e idea frente al mundo (el ser indisolublemente unido al estar), es un componente fundamental de la edificación de nuestra morada, constituye un camino para entenderla y entendernos, para descubrir las complejas relaciones que ocurren en

2 La dialógica permite asumir relacionalmente la inseparabilidad de unas nociones contradictorias para concebir un mismo fenómeno complejo (Morín, 2000).

este proceso. Habitar, así, ha de relacionarse con hábito, con vestido, y lo cotidiano de nuestra existencia.

Por tanto, resulta importante reconocer que el habitar tiene su expresión en un espacio-tiempo específico, en el cual los procesos sociales y culturales marcan la pauta para crear distintos modos de estar en el mundo (lugares). Esta significación de los espacios o *lugaridad* puede entenderse a partir de dos perspectivas (Mandoki, 2006) Una, la convencional a la que llama *signica*, tiene un carácter meramente diferenciador; y otra en la que se reconoce el carácter *simbólico* del espacio que está cargado de energía, materia y tiempo y depende directamente del contexto cultural y de los eventos particulares que ahí existen. Esta última, permite establecer el compromiso con las prácticas sociales de un colectivo y su cultura, y relacionar e interpretar las tradiciones, costumbres, símbolos, mitos y creencias de la sociedad y su cultura, esto para estar en posibilidad de generar diseño urbano-arquitectónico coherente con la realidad.

En este tenor, Paul Ricoeur plantea que el habitar se compone de ritmos, de pausas y movimientos, de fijaciones y desplazamientos, donde el lugar no es sólo un hueco para establecerse, sino que también es un *intervalo* que hay que recorrer (2002). Es decir, no sólo es ocupar el espacio delimitado físicamente, sino, además, se advierten y se reconocen los desplazamientos, flujos, trayectorias, rutinas y recorridos para construir el habitar. “Así se ve nacer simultáneamente la demanda de arquitectura y la demanda de urbanismo; tanto la casa como la ciudad son contemporáneas en el construir- habitar primordial” (Ricoeur, 2002: 16).

Lo anterior, en el contexto del habitar, no se agota sólo a los ámbitos más próximos como la habitación, se refiere, fundamentalmente, a *la casa* como constructo de los que habitamos, es el *ethos* (De Hoyos, 2010), el espacio común habitable; donde se reconoce al otro y lo otro en constante convivencia, la cultura.

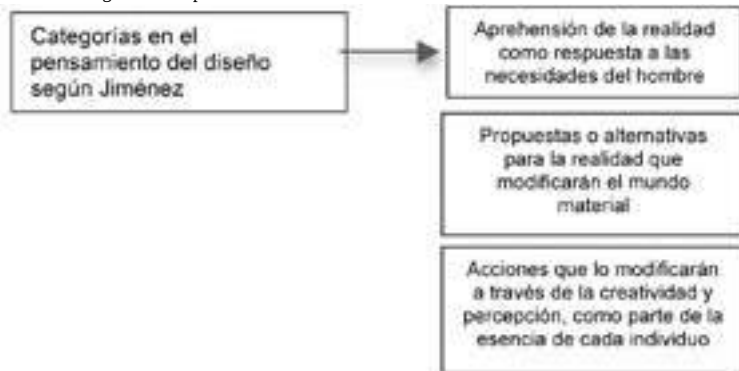
La cultura, en términos de Humberto Maturana, se reconoce como un “sistema conservador cerrado, que genera a sus miembros en la medida en que éstos la realizan a través de su participación en las conversaciones que la constituyen y definen “es una configuración de coordinaciones de acciones y emociones [...]” (Maturana, 1993).

Es decir, la ciudad es el lugar de encuentro por excelencia, donde es posible hallar las más diversas expresiones y movi- lidades. Es en este escenario donde aparece también la conversación como efecto provi- sional y colectivo de competencias en el arte de manipular “lugares comunes” y de jugar con lo inevitable de los acontecimientos para hacerlos “habitables”...es decir, el sujeto “poetiza” la ciudad, pues la ha hecho para su uso al deshacer las limitaciones del aparato urbano (De Certeau, 1999).

¿Por qué los arquitectos recurrimos a la memoria para hacer diseño? En el complejo proceso de diseño, los arquitectos y urbanistas solemos emprender viajes en el tiempo. Recurrimos al pasado como antesala al acto creativo, donde se alojan recuerdos de lugares que nos provocaron una experiencia estética. Miramos hacia el futuro con la necesidad de crear o proyectar nuevos espacios que alojarán distintas actividades humanas. Sin embargo, el presente es el tiempo en el que materializamos las ideas que hacen arquitectura. En este continuo andar se conjugan el tiempo pasado, presente y futuro para configurar el diseño, no sólo como secuencia lógica y ordenada, sino además, como discurso y como proceso de sucesivas aproximaciones. Estas últimas, resultan fundamentales para comprender que el diseño también es conocimiento.

En este sentido, para Jiménez, “el proceso de diseño se da en el pensamiento, por tanto se desconocen con exactitud sus límites [...] sin embargo, se sabe que pasa por la interpretación del paisaje y del conocimiento del ambiente y concluye en el proceso de transformación de éste”, y para que exista, se requiere de procesos de pensamiento que se conjuguen de forma holística. De Hoyos, et al. (2009), identifica tres categorías en el pensamiento del diseño, como se describe en el esquema siguiente:

Tabla 1. Categorías en el pensamiento



Fuente. Elaboración propia a partir del planteamiento del autor (Jimenez, 2001).

En la primera categoría, aprehensión de la realidad, interviene el tiempo pasado en el presente. En la segunda surge el tiempo futuro, como proyección y respuesta. Y en la tercera, aparece el resultado de la conjugación de pasado y futuro para construir el presente (Jimenez, 2001). Lo anterior tiene relación, tanto con el habitar humano de un colectivo social, como con la memoria e imaginación del diseñador. Es en este movimiento donde aparece la idea de *proceso* y *conocimiento*. Esto nos lleva a reflexionar las relaciones con el conocimiento, a través de consideraciones como la inclusión de principios estéticos y prácticos; la operación del diseño en las fronteras del pensamiento;

es un acto objetivo y subjetivo, lo cual le otorga el carácter inventivo e integrador para establecer interpretaciones de la realidad que modificarán el ambiente a partir del contexto de nuevos textos que se inscriben al diseño (De Hoyos, 2010). En esta vinculación e interpretación del ambiente, aparecen la narración y el relato, paralelos a la construcción del lugar en la arquitectura y la ciudad, como se abordará en los párrafos siguientes.

Lo anterior, sirve como argumento para entender que en el diseño es posible elaborar una serie de aproximaciones sucesivas alimentadas por el constante diálogo con la realidad; en el cual sólo es posible avanzar con herramientas de organización. De ahí la necesidad de concebir el diseño como un proceso lógico, el cual implica un cierto nivel de conciencia para crear herramientas metodológicas que permitan la comprensión de condiciones objetivas y subjetivas, tanto en el diseñador como en el habitante.

Esta necesidad de conciencia, en los arquitectos, se mantiene latente durante el recorrido de la vida. Con el paso del tiempo, durante nuestra formación, desarrollamos una cultura estética a partir de la relación consciente o inconsciente de aquellas características de belleza³ de los espacios u objetos que nos seducen y provocan gozo. Colores, texturas, olores, sabores, formas, proporciones, ritmos, alturas, sombras, iluminación, y más, están siendo y, en el momento del acto de diseño, nos rememoran sensaciones, emociones y percepciones⁴, producto del registro de la memoria y la imaginación. Es decir, en el proceso de diseño no sólo están presentes los objetos como objetos, sino también la mirada estética producto de la relación con éstos: imágenes que saltan a la memoria y construyen otras nuevas en la imaginación. Narváez Tjerina (2003), plantea la necesidad de entender que la arquitectura es la suma de lo físico y la representación que de ella hagan sus habitantes, por lo que en el acto de diseño se requiere tomar conciencia del proceso para crear un mundo para vivir, más que una mera construcción de objetos escultóricos.

En esta búsqueda y necesidad de conciencia, recordemos lo dicho en párrafos anteriores sobre la construcción de *lugar*, que, al ser un espacio vivido y habitado, requiere proyectarse, recuperando la memoria e imaginación de los habitantes y del diseñador. Por ello, en este ensayo,

- 3 La belleza de un pedazo de realidad, es el grado que una mente es capaz de percibir (Subirats, 2003). Por esta razón, su percepción o gusto puede entenderse a partir de las condiciones culturales de quien percibe -en este caso el diseñador/proyectista-. Para Zumthor (2004), arquitecto de origen suizo, la belleza es una sensación que surge de nuestra cultura, está en correspondencia con nuestra formación; y la razón desempeña un papel subordinado.
- 4 La mirada estética es el producto de las sensaciones, percepciones y emociones que dan sentido a la belleza de las cosas. La estética en arquitectura es la dimensión del paisaje y su percepción a través de los sentidos. La estética por tanto considera la existencia de proporciones, ritmos y patrones producto de la conciencia de la realidad social de una época determinada (De Hoyos Martínez, 2010).

se recuperan algunas consideraciones de Ricoeur (2002), al plantear que “la ciudad y la arquitectura son relatos que se conjugan en el pasado, el presente y el futuro”, donde la idea de interpretación del espacio habitado, a través del relato, se vincula al proceso de diseño. Al respecto señala que:

Existe un paralelismo entre arquitectura y narratividad, pues la arquitectura sería en el espacio lo que el relato es para el tiempo, es decir, una operación configuradora; un paralelismo entre, por un lado, el de construir, es decir, edificar el espacio, y por otro lado, el acto de narrar, disponer la trama en el tiempo (Ricoeur, 2002).

La puesta en relato proyecta hacia el futuro y hacia el pasado rememorado, donde la memoria llega tanto al lenguaje como al espacio construido y habitado. Pues este último, “...es una especie de mezcla entre lugares de vida, que envuelven el cuerpo viviente, y un espacio geométrico de tres dimensiones...En el momento del presente que el nudo del tiempo narrativo, el lugar es el nudo del espacio que es creado, construido...” (Ricoeur, 2002:13).

Realiza este análisis paralelo, en función del reconocimiento mimético de tres momentos hermenéuticos: prefiguración, configuración y refiguración; mismos que otorgan sentido al lugar como escenario de movi- lidades del ser humano y como resultado de lo físico construido y lo vivido.

1. Prefiguración. Está vinculada al acto de habitar lo cotidiano, en presuposición al construir. Se reconocen los desplazamientos, rutinas, trayectorias e intercambio de recuerdos y relatos de lo habitado.
2. Configuración. Es relacionada al acto de construir, que en el futuro alojará el acto de habitar. El espacio construido es el tiempo condensado. Se compone de la síntesis espacial de lo heterogéneo, considerando estilos, formas y modos de habitar.
3. Refiguración. En la cual se hace posible una lectura y relectura de los lugares o mapeo y remapeo del sitio que habitamos, para reflejar el habitar que hace memoria al construir. Por lo tanto, hay que aprender a considerar el acto de habitar como un foco no sólo de necesidades, sino también de expectativas.

Esta conciliación, entre estos tres momentos, permite vislumbrar una filosofía de complementariedad entre disciplinas, más que de exclusión en el complejo proceso de diseño. En este movimiento, el arquitecto tiene la posibilidad de ejercer ética y estéticamente su actividad profesional, a fin de crear mejores escenarios de realidad donde el ser humano construya *lugares*. Reconocer los componentes de habitabilidad que se manifiestan en los distintos modos de habitar la ciudad.

Pensar y concebir el diseño a partir de las implicaciones sociales y culturales de un colectivo social (su mirada estética) para estar en posibilidad de situarse hacia nuevas formas de entender realidades. Lo que implica formarse no sólo en la dinámica teórica-técnica-tecnológica de las aulas, sino en el ambiente cultural de la materia prima del diseño: el espacio y la ciudad. Reconocer la cultura como la manera del convivir humano en sus múltiples expresiones, para entender y tomar conciencia de nuestro quehacer como diseñadores proyectistas y como ciudadanos que deambulamos por distintos escenarios de una ciudad común (Maturana, 1993).

EL PROCESO DE DISEÑO

Hablar de proceso implica reconocer las relaciones entre distintas disciplinas para entender las estructuras dinámicas de los alcances del diseño en la realidad habitada. Reconocer que el acto de diseño está permeado por diversos componentes, no sólo de índole intuitivo o meramente científico como producto de un método. Es decir, diseñar es un acto humano, en tanto aparecen emociones, sentimientos, memorias, recuerdos, percepciones, lenguajes, imaginación, y más, que no pueden ser controlados, medidos o cuantificados. El acto de crear (*diseñar*), implica un proceso complejo⁵ que no puede ser concebido sólo como una secuencia de pasos -método/modelo- en pos de un resultado cuyo lenguaje acaba siendo expresado en planos, croquis, fotos, etc., pues la naturaleza de este proceso no es lineal. En este acto *proyectual* fluyen en muy diversas direcciones y sentidos las acciones, es una acto del pensamiento: recurrente, *poiético*, transdisciplinario; capaz de atravesar y converger desde distintas disciplinas. De ahí su condición compleja.

De acuerdo con Irygoyen Castillo (2008), el diseño es un proceso lógico en el que intervienen elementos subjetivos propios de la intuición, pero también de la razón, de corte metodológico para estar en condiciones de garantizar el éxito de los diseños por la vía del consenso cultural. Lo que implica estudiar el diseño de manera multi, pluri e interdisciplinar. Plantea reconocer este proceso con base en cuatro momentos de organización que no necesariamente deben tener secuencia, es decir, se advierte la posibilidad de desplazarse de manera no lineal.

- Prefiguración, cuando la demanda del objeto se organiza y se definen actividades, voluntades e/o intereses para aplicar métodos y metodologías.

5 Es un proceso que establece el análisis del *topos* como lugares matemáticos y como espacio físico, que se reconoce en la Topología y en la Topo-génesis, como el análisis de la complejidad.

- Figuración, momento donde se da el encuentro entre el contexto material y el pensamiento para iniciar la formalización y definición de las partes y elementos e imágenes de intercambio simbólico y abstracciones.
- Configuración, momento de generar estructuras y esquemas para reasignar significados
- Modelización o realización, período en el que se formaliza el objeto en el mundo material.

La lectura acertada de este planteamiento permitirá abrir líneas de fuga hacia propuestas de otras áreas del conocimiento. En el siglo XVII, Blaise Pascal daba una orientación sobre la idea de complejidad: “[...] Tengo como imposible de conocer las partes si no conozco el todo, ni tampoco de conocer el todo si no conozco particularmente las partes”... En otras palabras, ni el conocimiento fragmentado ni la aproximación holística global permiten dominar un objeto: ...“el conocimiento debe efectuar un movimiento de entre el nivel local y el nivel global, así como venir de lo global a lo particular”... (Morin, 2000). El pensamiento debe ser capaz, a la vez, de contextualizar lo singular, lo particular y lo local, y concretizar lo global, es decir, colocar esto último en relación con las partes. La ceguera en la actualidad es que el pensamiento “técnico-científico” constituye un pensamiento hiperespecializado, dentro de lo cual la aptitud para captar lo global se atrofia. Esto supone la necesidad de cambios y transformaciones en los esquemas de razonamiento hacia una mirada compleja de la realidad y su relación con las ciencias y las humanidades, en este caso el diseño. Edgar Morín (1986), en *El Método: el conocimiento del conocimiento*, elabora la triada inteligencia-pensamiento-consciencia, para entender la idea de concepción como la transformación de lo conocido en concebido: lo pensado. (Morin, 1988, 2006) Es decir, habla de la existencia de la inteligencia como precedente a la humanidad y al pensamiento, pues es posible hallar inteligencia en otras formas de vida. Sin embargo al referirse a la inteligencia humana, ubica al lenguaje y la consciencia como aquello que permite desarrollar este arte estratégico. La consciencia entonces implica el arte de la reflexividad, entendida como el desdoblamiento que permite al ser humano objetivar y tratar subjetivamente, es decir, la vuelta del espíritu sobre sí mismo vía el lenguaje, y lo compromete a una reorganización crítica de su conocimiento, que incluso cuestiona los puntos de vista fundamentales. En la esfera del lenguaje, de la lógica y de la conciencia se despliega el pensamiento como el arte dialógico, el movimiento espiral, organizador y creador del arte de la concepción que transforma lo conocido en concebido.

De ahí la importancia de entender que lo pensable no sólo se asocia con lo cognoscible, sino a aquello necesario de pensar a partir de la conciencia. Y lo necesario se ubica con la idea de continuar haciendo (Morín, 2000).



Imagen 1. Pensamiento y consciencia en el Diseño.
Fuente: Elaboración propia. Yatzin Yunet Macías Ángeles.

En este sentido, la responsabilidad ética de los arquitectos en nuestro quehacer, como diseñadores de escenarios habitables constituyentes de la ciudad, exige la necesidad de recuperar la capacidad de observar las formas de habitar los espacios, percibirlos desde distintas perspectivas para estar en posibilidad de generar aproximaciones en la construcción de conocimiento -diseño- coherente con la realidad. De este modo, conocer e investigar el diseño hoy requiere un bagaje teórico y metodológico adecuado al grado de complejidad que el contexto actual requiere, pues hablar de diseño resulta incluir a la ciencia, el arte, la técnica y, en los últimos años, a la tecnología. Esta última, que en el modelo de globalización del que hoy somos parte, es parte fundamental en el quehacer del diseñador. Lo anterior, sugiere pensar y recorrer la historia del diseño, la incorporación y vínculo estrecho entre ciencias como la biología, psicología, física y ecología, en el terreno de la arquitectura y el urbanismo. Si pensamos en la casa, la ciudad y el territorio como organismo vivo, será posible ubicar relaciones multiescalares entre redes y tejidos que constituyen la organización y estructura compleja del espacio habitado. En este contexto, es preciso inventar otros instrumentos conceptuales y crear nuevas herramientas que nos permitan navegar territorios móviles y espacios multidimensionales. Donde el espacio-tiempo se integre en la construcción de lugares para vivir.

CONCLUSIONES

Las reflexiones que nos proponen Edgar Morin, Paul Ricour y Francisco Irygoyen en términos de la habitabilidad del hábitat, nos permiten considerar al diseño como un camino que establece los procesos men-

tales de prefiguración, configuración y refiguración como prácticas en las cuales el hombre por naturaleza busca diseñar como un acto creativo, producto de su ser humano en un espacio-tiempo definido y específico que a partir de las relaciones y del lenguaje definen conceptos y categorías de comodidad, y por tanto vivible. Este proceso creativo que reconocemos como diseño se manifiesta a través del lenguaje, propio de las prácticas humanas identificadas como habitabilidad y por ello como manifestaciones culturales.

En tal sentido, el proceso de pensamiento organizado como lenguaje de la habitabilidad de una práctica cultural es posible mirarla en el proceso de diseño. Se puede concluir que el *diseño* es un proceso complejo que caracteriza la participación como campo de conocimiento en el espacio-tiempo donde la *participación de saberes, conocimientos, tecnologías y ciencias* están a su servicio. Este movimiento espacio-temporal, es contexto que proporciona argumentos que nos ayudan a subrayar con oportunidad el carácter *ético estético* del *arquitecto diseñador* en la responsabilidad profesional orientada a la construcción de lugares a partir de las condiciones de habitabilidad de un colectivo social y su cultura.

Dicho de otro modo, lo realmente importante del diseño, no sólo radica en crear espacios que respondan a características de uso y función, sino además, *crear ambientes capaces de producir significación y gozo a quienes los habitan*; provocando sentido a lo edificado.

Para dar cabal cumplimiento a la reflexión del quehacer del arquitecto, es menester crear herramientas metodológicas capaces de descubrir los componentes de habitabilidad de una cultura, situándose en la memoria de los habitantes para interpretar y proyectar nuevos escenarios que hacen ciudad y que referimos al estar y a la movilidad que se materializa en el espacio público y hace habitable el acto de deambular para el encuentro de las relaciones humanas.

Esta idea, puede, quizá, experimentarse en el plano de la narración y el relato, como acto consiente que permita mirar los modos de habitar y construir lugar. En este sentido, se destaca la necesidad de reconocer las expresiones de *lugaridad* en el proceso, organización y discurso del proyecto, para entonces proponer alternativas coherentes con las necesidades de los habitantes y su cultura. Sin embargo, esto necesariamente requiere dirigir la mirada hacia otras disciplinas, campos de conocimiento, tecnologías y ciencias, y con ello, reconocer las múltiples dimensiones del diseño.

Así, el papel del arquitecto se transforma de ser un productor de lo edificado como espacio construido, a ser un mediador entre la sociedad y su hábitat, y así, contribuir a la construcción de identidad y pertenencia al territorio.

Finalmente, conviene puntualizar la necesidad de tomar conciencia sobre el desafío en que implica crear lugares habitables y no sólo espacios edificados, en tanto que el ejercicio profesional del diseño rebaza la mera imagen del arquitecto como “tecnócrata”, pues su actividad trasciende en el espacio-tiempo de una sociedad y con ello es esencialmente un constructor de cultura como relación humana, a partir de la habitabilidad resultado de las relaciones naturaleza-hombre-diseño.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOHEMEROGRAFÍA

1. Cárdenas, E. (1998), *Problemas de la Teoría de la Arquitectura*, Universidad de Guanajuato, Guanajuato, México.
2. De Certeau, M. (1999), *La Invención de lo Cotidiano*, Universidad Iberoamericana, ITESO, Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, México.
3. De Hoyos Martínez, J. E. (2010), *La Casa, origen de la conformación territorial, aportaciones epistemológicas al estudio del territorio*, Gobierno del Estado de México, Secretaría de Educación, Consejo Editorial de la Administración Pública Estatal, Toluca, México.
4. De Hoyos Martínez, J. E., Jiménez Jiménez, J. J. & Álvarez Vallejo, A. (2009), *El diseño en el lenguaje y la geometría en la construcción de dimensiones del Trabajo Conceptual*, Núm. 35, ASINEA, México.
5. Ekanbi Schmidt, J. (1974), *La percepción del hábitat*, Gustavo Gilli, Madrid, España.
6. Irygoyen Castillo, J. F. (2008), *Filosofía y Diseño*, Universidad Autónoma Metropolitana UAM-X, México.
7. Jimenez, L. M. (2001), *Antología de Diseño I*, Designio, México.
8. Macías Ángeles, Y. (2013), *Habitabilidad: Implicaciones en el diseño de espacios públicos*, Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, México.
9. Mandoki, K. (2006), “Hacia una cartografía del espacio simbólico” en *Ciudades, Tiempo-Espacio y Territorio*, Issue 70, México.
10. Maturana, H. (1993), *Amor y Juegos Fundamentales Olvidados de lo Humano*, J.S. Sáenz Editores, Santiago, Chile.
11. Morin, E. (1988, 2006), *El Método, el conocimiento del conocimiento*, Catedra Teórica, Madrid, España.
12. Morin, E. (2000), *La mente bien ordenanda*, Paidós, Barcelona, España.
13. Narvaez Tjerina, A. B. (2003), *Teoría de la Arquitectura*, Trillas, México.
14. Narváez, A. B. (2004), *Teoría de la Arquitectura. Aproximación a una antropología de la Arquitectura y la Ciudad*, Trillas, México.
15. Ricoeur, P. (2002), “Arquitectura y Narratividad” en J. M. Thornberg, *Arquitectonics: Arquitectura y Hermenéutica*, Ediciones UPC, Barcelona, España.
16. Zumthor, P. (2004), *Pensar la Arquitectura*, Gustavo Gilli, Madrid, España.