

# De la obra construida al conocimiento proyectado. Estudio de los proyectos Amairis y Parque Educativo Saberes Ancestrales

## From the Constructed Work to Projected Knowledge. Study of Amairis and Ancestral Knowledge Educational Park Projects

Tradicionalmente, el proyecto arquitectónico se analiza desde la comprensión de la triada *sitio, actividad y técnica*. Esta investigación pone en evidencia que el análisis del proyecto arquitectónico no acaba en el estudio anterior, sino que, se modelan los espacios a través de los usuarios y los acontecimientos desarrollados en ellos a través del tiempo. Para este fin se utiliza la cartográfica performativa de los usuarios, que revela las acciones y versiones no programadas de los espacios proyectados. Se parte de la indagación en la *obra construida* como soporte genérico, que anticipa algunas formas de uso y utilización de sus elementos, permitiendo la observación, examen y análisis de la producción de usos. El *conocimiento proyectado* estará ligado a la interpretación de lo ordinario y lo cotidiano, recopilando y haciendo visibles (re-presentando) situaciones y escenarios cotidianos de los usuarios. Esta representación se compone de las múltiples escenas espaciales, donde interviene el factor tiempo vinculado a unidades de espacios y de usuarios.

Palabras clave: uso, obra construida, conocimiento proyectado, escenas espaciales, unidades de tiempo, cartografía.

Traditionally, architectural projects are analyzed based on an understanding of the triad *site, activity, and technique*. This research highlights how the analysis of architectural projects extends beyond previous studies. Instead, spaces are shaped through users and events that unfold over time. A performative cartography of users is employed for this purpose, revealing the unplanned actions and versions of the projected spaces. The investigation begins with *built work* as a generic support, anticipating certain forms of use and utilization of its elements, allowing for the observation, examination, and analysis of usage production. *Projected knowledge* is connected to the interpretation of the ordinary and every day, capturing and making visible (re-presenting) users' daily situations and scenarios. This representation consists of multiple spatial scenes where the time factor engages with units of spaces and users.

Keywords: Use, built work, projected knowledge, spatial scenes, units of time, cartography.

Mayra Ximena Hernández Villamizar  
arquitectura.ximenahernandez@gmail.com  
Universidad Politécnica de Madrid, España

DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq39.2024.05>

## INTRODUCCIÓN

El único verdadero viaje de descubrimiento consiste no en buscar nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos.

Marcel Proust, *El tiempo recobrado*.

Desde el mundo clásico, la principal indagación en torno a la arquitectura ha versado sobre su estabilidad y resistencia: *firmitas*. Este artículo invita a investigar a partir del cambio, de la comprensión de otra parte de la realidad, en consonancia con un mundo en constante evolución, que nos obliga a no conformarnos con una imagen nítida y a alejarnos de la idea de permanencia. Así pues, el análisis de la estructura formal de la obra construida se da por entendida, no por ser menor, si no por entender que posibilita la aproximación a la idea de soporte espacial y con ello al conocimiento proyectado derivado en cartografías. La convocatoria de este número de *Dearq*, "Entre lo efímero y lo perdurable", sugiere indagar sobre la relevancia de la preposición *entre*, desde la idea de lo que oscila, vibra, o desplaza, por nombrar solo algunas singularidades de lo que acontece en el soporte espacial. Ya en el libro *Lo ordinario*, editado por Enrique Walker (2010), se hace referencia al pensamiento del proyecto arquitectónico desde la construcción de arquitecturas ficticias y efímeras como entidades permanentes.

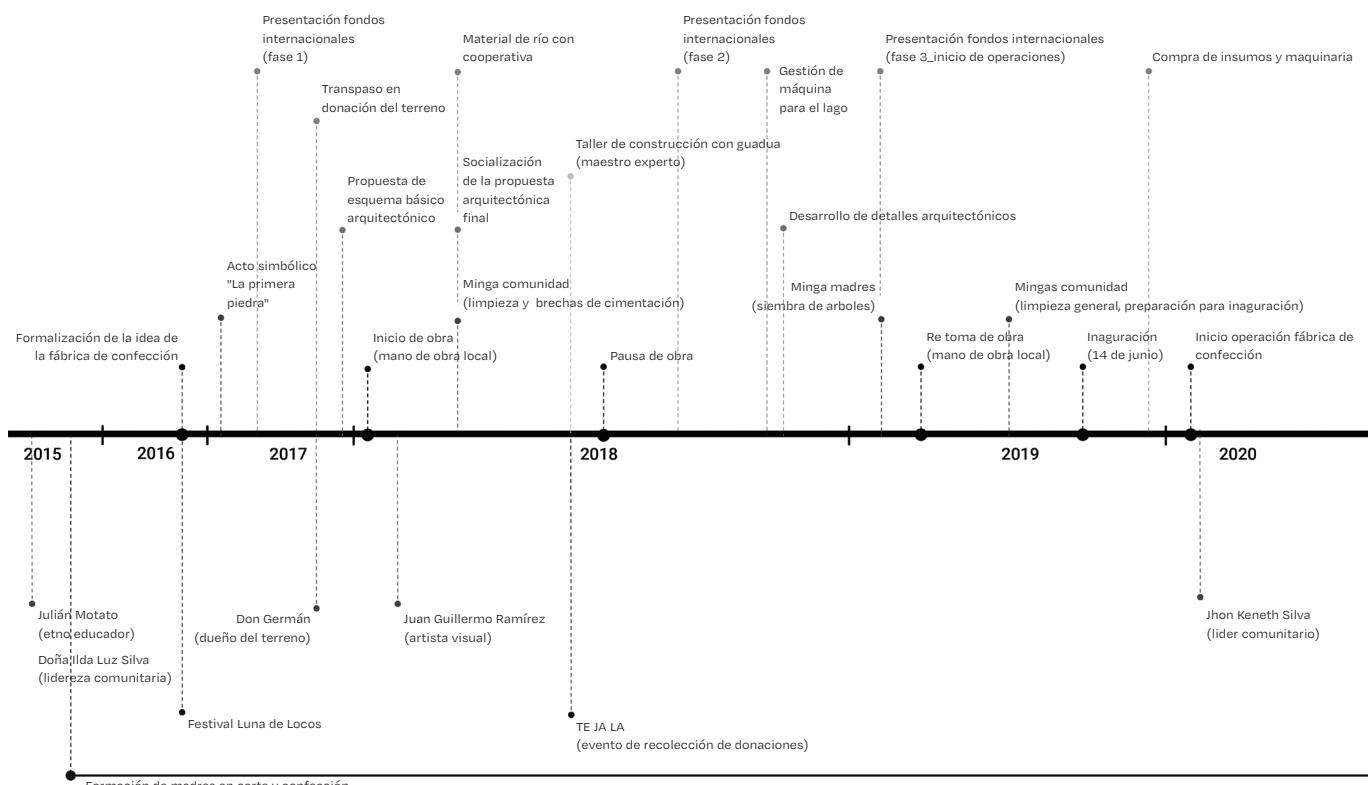
Este texto recurre a dos obras construidas en las cuales otras posibilidades de uso emergen de las particularidades cotidianas.

## DE LA OBRA CONSTRUIDA...

Figura 1\_ Cronograma. Fuente: Ruta 4 Taller.

- Gestión
- Académico
- Diseño arquitectónico
- Participación comunidad
- Activación
- Agentes
- Actividades complementarias

La construcción del pensamiento proyectual en los últimos diez años en Colombia evidencia un cambio en el que los escenarios del *enseñar, pensar y hacer* se encuentran conexos a la construcción de *equipos o colectivos* de arquitectura centrados en la estructuración del quehacer disciplinar desde un orden social, revelando a través de la arquitectura reflexiones en torno a lo social, lo humano y lo democrático. Es, precisamente, en esa exploración de respuestas conscientes a dificultades colectivas, que la observación y el análisis de las situaciones les permiten a estos equipos de trabajo —en una línea de tiempo



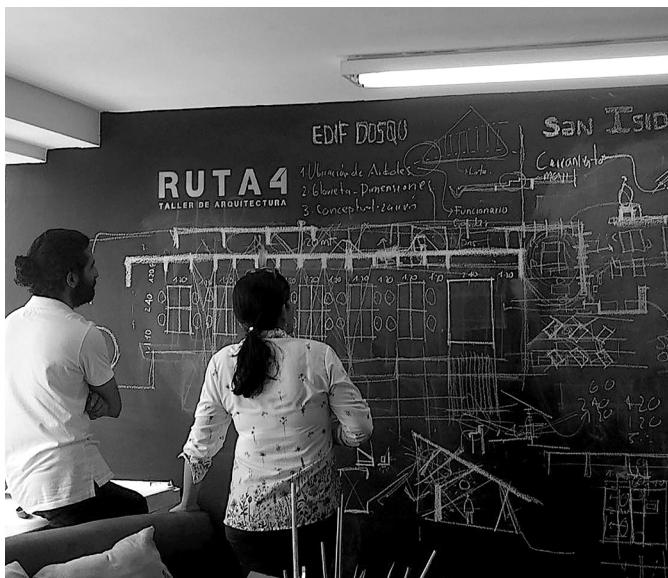
dinámica— la construcción y gestión de un proyecto de arquitectura. De allí emergen la idealización, producción y fabricación del espacio pensado para ser soporte de las actividades humanas. Páez i Blanch (2014, 122) lo llama *élargir la vie*, esa manera blanda de demostrar con palabras el ver manifestado al otro en un mismo escenario. Sin duda, la reflexión que se encuentra en esta línea posibilita la compresión y la capacidad de estas arquitecturas, al permitir demostrar por medio de una amplia línea de gestión de usos la realización del proyecto de arquitectura Amairis.

Los equipos de arquitectura Ruta 4 y Taller Síntesis coinciden con David Cuartas y Maya Farhid, del proyecto Parque Educativo Saberes Ancestrales, en que "la arquitectura no debería ser un tema de control, sino un tema de libertad" (entrevista de Mayra Hernández, junio de 2022). Por ejemplo, en ese proyecto, al eliminar el elemento puerta para acceder al edificio y plantear una plataforma inclinada a semejanza de una rampa, una de las operaciones-procedimientos que fusionan el interior con el exterior deja clara la posibilidad de "que la vida pase", iniciando las coincidencias humanas que podrán eliminar los límites de cierre entre el proyecto y la ciudad. En efecto, la idea de democratizar el espacio se revela y con ella surgen otras maneras de uso, que no son ásperas o rígidas, sino que permean en lo humanizado, en lo común, en lo habitual y frecuente, en donde la presencia del otro es cercana.

El programa del proyecto arquitectónico nace a partir de las necesidades de la comunidad, donde la palabra colectividad es entendida como un grupo de personas que se une con una necesidad específica. En el inicio de este proceso de pensamiento y de construcción comunitaria adquieren relevancia dos aspectos, los *saberes comunitarios*, aspecto que indaga sobre temáticas sociales y culturales, cosmovisiones, necesidades particulares y recursos económicos, y la *posibilidad de cambio*, y con él la idea de que el proyecto es un proceso abierto que nace de escuchar a las personas y sus necesidades. En el ejemplo del grupo de arquitectos Amairis se debía proyectar un espacio de confección con el potencial de albergar a determinado número de mujeres. Ellas se encargaron de "narrar" a los arquitectos los espacios necesarios para desarrollar sus procesos productivos. La posibilidad de nuevos usos se patentiza cuando el mismo espacio adquiere un carácter polivalente, presentándose para múltiples eventos: reuniones, matrimonios, bautizos, sepelios, un espacio común para todos; estos usos no programados aparecen en el tiempo, es decir, cuando en años posteriores podrá convertirse en un salón de danzas o en dos salones de clases. Básicamente, el espacio podría irse transformando de acuerdo con las necesidades de la comunidad, por tanto, la idea de proyecto tendrá implícita la adaptabilidad y mutación según las necesidades de la comunidad. Es lo que Christopher Alexander (2019) llama "el modo atemporal de construir", que es

Figura 2\_Proceso proyectual con participación de la comunidad. Fuente: Ruta 4 Taller.

Figura 3\_Encuentro con la comunidad.  
Fuente: Ruta 4 Taller.



fruto, en este caso, de una interpretación de las necesidades pero que contiene una serie de patrones que habilitan estructuras óptimas para vivir. Lo que significa que el arquitecto ya no impone una manera de vivir; es el usuario el que completa el proyecto construido.

De modo que el programa no sigue a la idea de lo absoluto y radical. La actualización de actividades en el tiempo otorga otras maneras de eficiencia y uso del espacio. Se podría llegar a comprender este desde la maleabilidad de sus usos, que no están listados, catalogados ni inventariados, sino que revelan otras necesidades humanas. Por consiguiente, el entendimiento del presente y su configuración en torno al acontecimiento facilita la comprensión de la realidad (Toro Ocampo 2020). En esta línea, el proyecto construido es el laboratorio donde se producen múltiples escenas sin guion, donde el usuario a través del tiempo es el que construye líneas de acciones, que finalmente estructuran y ordenan la producción de narrativas cotidianas que completan el espacio proyectado. En arquitectura no se puede hablar en "absoluto" (entrevista de M. Hernández a Cuartas y Farhid, junio de 2022). Este tipo de proyectos, que cuentan con recursos limitados y se desarrollan en lugares donde existen pocos equipamientos, según indican los entrevistados, implican hacer cosas que sirvan para más de lo que se les ha solicitado.

Ahora bien, el común denominador de estos sitios con escasa presencia del Estado es su carencia de escenarios, aquellos que para el resto del mundo son tan comunes que se suelen asumir como presentes en todas las ciudades y pasan desapercibidos, pero que en estos pequeños poblados obligan a adoptar una arquitectura pensada para el desarrollo libre de lo cotidiano, apartándose del control, como es el caso de este proyecto desarrollado en Vigía del Fuerte (departamento de Antioquia), la casa de todos. En contraste con las carencias de estos sitios, y de manera inversamente proporcional, se abre el camino a nuevas formas de trabajar y concebir el espacio, por ejemplo, la construcción de un establecimiento educativo, sin duda un acontecimiento para una comunidad como las descritas; es también la oportunidad de realizar un proyecto que no tiene límites en las actividades que podrá albergar, a la vez biblioteca del pueblo, laboratorio, escenario deportivo y hasta auditorio; el contexto y su comprensión exigen la ejecución de proyectos pertinentes y en este camino el ofrecimiento de posibilidades que no están en el programa.

En este sentido, el espacio social proyectado responde a características tales como elasticidad, maleabilidad y variabilidad, como lo referencia Páez (2013), las cuales permiten entender la diversidad de programas, traducida en posibilidades de acciones que se puedan dar en el soporte espacial, con la claridad que este marco esencial lo permita en la lógica de sus límites y de su técnica. Otro rasgo de estas acciones que se dan como procesos continuos del uso del espacio es que permiten otras posibles actividades que construyen otras escenas espaciales.

Como ocurre en *La vida instrucciones de uso*, novela en la que Perec (1993) reconstruye objetos, recuerdos, sensaciones de lo cotidiano o de lo que pasa en lo ordinario, estas líneas pretenden revelar las posibilidades de uso en lo que se ha denominado "soporte espacial", todo esto traducido en acciones. En el mismo sentido, Michel de Certeau (2000) ejemplifica en lo ordinario las posibilidades del hacer, recurriendo a procesos que resisten a la razón, del cómo debería usarse el espacio (Garriga Gimeno 2022). De este modo, lo cotidiano-ordinario dista de la radicalidad de la función estricta, programada, es decir, que el usuario producirá múltiples acciones naturales en el espacio. Por lo tanto, experimentando a través de la representación del tiempo cartografías de uso, se podrá plantear la variabilidad de acciones, de escenas, y con ello aproximarse a la idea de novedad en la actividad.

Ahora bien, en el pensamiento espacial del arquitecto japonés Junya Ishigami se visibilizan y se comprenden acciones cotidianas, de donde se interpreta la realidad con posibles simulaciones de movimiento para encontrar la

posición de los elementos que configuran el espacio y explicar otras maneras de cartografiar, manifestado en tensiones y esfuerzos convertidos en vectores (Belogolovski 2019).

De esta manera, el dibujo irá más allá de los problemas funcionales o programáticos y se acercará a una construcción visual de nuevas acciones sobre el espacio construido. En efecto, la indagación planteada permite el abordaje del proyecto y su síntesis, ya no desde el punto de partida de un producto arquitectónico que pueda encasillarse o describirse desde una óptica escalar o tipológica, sino desde el entendimiento de multiplicidad, relacionada con la producción de entidades entre las que se incluye este concepto, resultado de la unión de un conjunto de entidades que son contorneadas con una intencionalidad específica (Deleuze y Guattari 1980).

### ...AL CONOCIMIENTO PROYECTADO

El propósito de la representación del proyecto arquitectónico estuvo ligado al estándar del dibujo, y con él, a la definición de este a través de plantas, secciones, alzados, perspectivas, que en su momento fueron la manera de definir y visualizar completamente el proyecto. Por otra parte, la definición del espacio en el escenario del siglo XXI se produce de manera transdisciplinaria, y siendo así plantea una búsqueda de otros instrumentos que permitan pensar, gestionar y hacer. Así pues, el lenguaje de representación cambia, y se alinea con la relación de cambio de uso y con la productividad en correspondencia al tiempo de duración de la actividad.

Llegar a comprender que el proyecto de arquitectura es "soporte espacial" y "soporte de un sistema productivo", indica que el cambio de usos en el tiempo produce una serie de actividades que se ven reflejadas en el bienestar de una comunidad específica. Por consiguiente, los cambios económicos, sociales y culturales comprobarán la transformación y progreso de una comunidad. Esa idea que el soporte sea genérico y que de ahí lo cotidiano pueda ser el ingrediente de realidad es singular y está en la otra orilla de lo sistematizado y programado. En consecuencia, la comprensión de la singularidad de la *realidad/tiempo* y de las *vivencias/acciones* en el objeto construido, implica maniobrar con datos que corresponden a la mudanza del uso en un lapso determinado. Pero es este intervalo entre acontecimientos lo que permitirá visualizar la esencialidad de la técnica. Es decir, que desde este examen exploratorio se pueda inferir o llegar a demostrar lo real de la elasticidad del espacio.

Figura 4\_Parque Educativo Saberes Ancestrales, a orillas del río Atrato, en el noroeste antioqueño. Fuente: Taller Síntesis. <https://tallersintesis.com/portfolio/pr-parque-educativo-vigia-2/>.



## METODOLOGÍA

Los recursos que soportan este artículo son la entrevista y la fotografía, y desde ellos la obtención de datos cotidianos que permiten cartografiar escenas espaciales y unidades de tiempo en el uso del soporte espacial. En una planta arquitectónica se ubican vectores numerados para así determinar diferentes trayectorias captadas en el tiempo, de modo que la representación del tiempo se hace visible a través de capas que se superponen y exponen la multiplicidad de eventos, los cuales no son programados como una lista de chequeo y que, por el contrario, fluctúan en el "soporte espacial". El objetivo es visualizarlo en imágenes reveladoras del acontecimiento, donde la categoría *tiempo* apoya a la definición de lo que está en constante cambio.

La lectura de la ficha evidencia seis aspectos que se identifican con letras, de la A a la F:

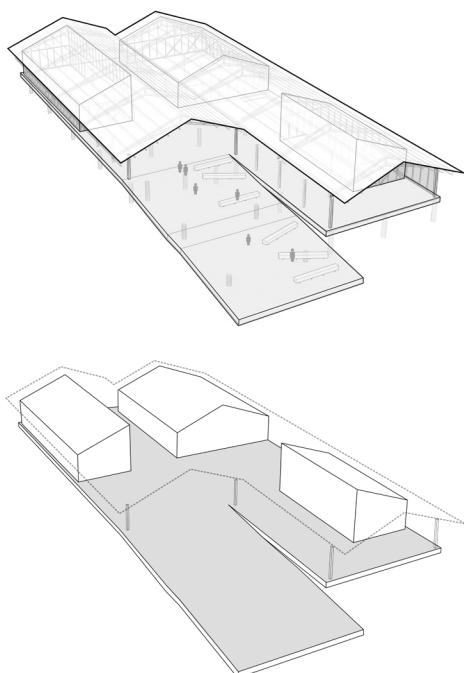
- A: Numeración de la escena espacial y nombre del proyecto construido.
- B: Denominación de la actividad cotidiana.
- C: Definición cartográfica según actividad.
- D: Fotografía interior del soporte espacial: imagen cotidiana.
- E: Parte superior: planta arquitectónica de la obra construida.  
Parte inferior: cartografía de movimiento de personas.
- F: Datos cartográficos.

### Cartografía de movimiento

El origen de la cartografía se encuentra en la planta arquitectónica de la obra construida y en fotografías tomadas de actividades cotidianas. De esta manera, las lógicas de orden (ejes-líneas moradas) establecen la capacidad espacial del soporte. Este depósito de actividades no tiene elementos que subdividan el espacio interior, solamente posee en sus límites muros cargados de posibilidades para operar en los espacios interior y exterior. En la horizontal inferior se alternan espacios tales como pequeñas bodegas de almacenamiento, perforaciones para ventilación e iluminación, cuartos técnicos, y en la horizontal superior se define la idea de puerta-ventana que está en contacto con el exterior. En efecto, lo que se expone es una simulación de movimiento de uso y cuya proyección está en dicho soporte.

Figura 5\_ Modelo, Proyecto Parque Educativo Saberes Ancestrales. Fuente: elaboración propia.

Figura 6\_ Parque Educativo Saberes Ancestrales, a orillas del río Atrato, en el noroeste antioqueño. Fuente: Taller Síntesis. <https://tallersintesis.com/portfolio/pr-parque-educativo-vigia-2/>.



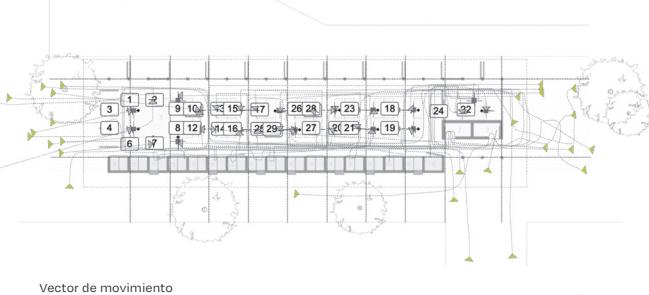
<b>A. Escena espacial 1</b> RUTA 4 TALLER Proyecto: "Amairis"	<b>B. Imagen cotidiana</b> Jornada de trabajo, llegada al puesto de trabajo.	<b>C. Cartografía N.o 1</b> El desplazamiento de las personas desde el exterior al interior en el momento de llegada a su labor cotidiana (confección), permiten entender la duración del uso.
<b>D. Fotografía</b> (Imagen de lo cotidiano = Una escena espacial).  	<b>E. Proyecto:</b> "Amairis" – Planta arquitectónica - Escala gráfica.   <p>Vector de movimiento Inicio      Trayecto      Final</p> <p>■ Número de usuarios en movimiento → Estación o llegada</p>	<b>F. Cartografía (Unidad de tiempo)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rastreo de rango de 1-30 personas en movimiento.</li> <li>Demarcación de movimiento: Lateral interior.</li> </ul>

Figura: Confección. Fotografía: Ruta 4 Taller (entrevista de junio de 2022).

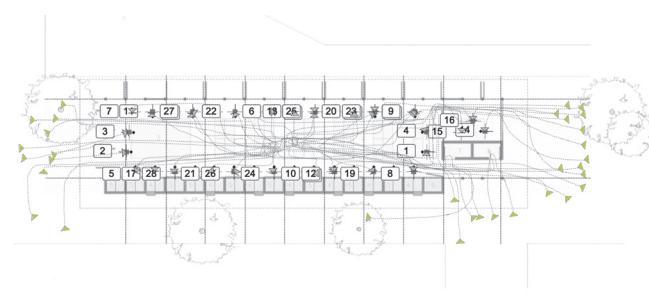
<b>A. Escena espacial 2</b> RUTA 4 TALLER Proyecto: "Amairis"	<b>B. Imagen cotidiana</b> Reunión de la comunidad.	<b>C. Cartografía N.o 2</b> <b>Tiempo de duración:</b> 2 horas. La duración de la reunión de la comunidad en el espacio interior prolongado al exterior evidencia una nueva posibilidad de uso.
<b>D. Fotografía</b> (Imagen de lo cotidiano = Una escena espacial).  	<b>E. Proyecto:</b> "Amairis" – Planta arquitectónica - Escala gráfica.   <p>Vector de movimiento Inicio      Trayecto      Final</p> <p>■ Número de usuarios en movimiento → Estación o llegada</p>	<b>F. Cartografía (Unidad de tiempo)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rastreo de rango de 1-30 personas en movimiento.</li> <li>Demarcación de movimiento: Interior-central.</li> </ul>

Figura: Reunión de la comunidad. Fotografía: Ruta 4 Taller (entrevista de junio de 2022).

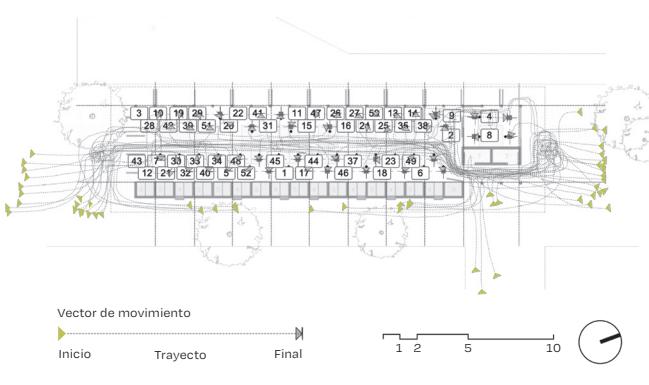
<b>A. Escena espacial 3</b> RUTA 4 TALLER Proyecto: "Amairis"	<b>B. Imagen cotidiana</b> Acto de apertura.	<b>C. Cartografía N.o 3</b> <b>Tiempo de duración:</b> 4 horas. En el acto de apertura se proyecta en el espacio interior lo que se podría llamar galería en términos tipológicos, detectando un nuevo uso.
<b>D. Fotografía</b> (Imagen de lo cotidiano = Una escena espacial). 		<b>E. Proyecto:</b> "Amairis" – Planta arquitectónica - Escala gráfica.  <b>F. Cartografía (Unidad de tiempo)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rastreo de rango de 1-50 personas en movimiento.</li> <li>Demarcación de movimiento: Interior-horizontal-central.</li> </ul>

Figura: Acto de apertura. Fotografía: Ruta 4 Taller (entrevista de junio de 2022).

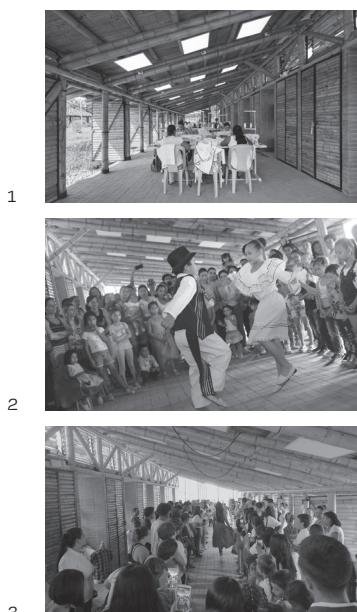
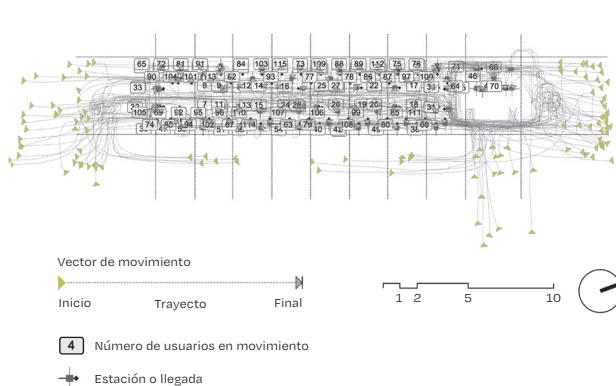
<b>A. Escena espacial 4</b> RUTA 4 TALLER Proyecto: "Amairis"	<b>B. Imágenes cotidianas</b> Superposición de acciones.	<b>C. Resultado</b> La sumatoria de actividades cotidianas en la superposición de cartografías de movimiento da a conocer que este soporte espacial es depósito de usos no prescritos en el pensamiento del proyecto arquitectónico.
<b>D. Fotografías</b> (Imagen de lo cotidiano = Tres escenas espaciales). 		<b>E. Proyecto:</b> "Amairis" – Planta arquitectónica - Escala gráfica.  <b>F. Cartografía (Unidad de tiempo)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rastreo de sumatoria de rangos de 1-110 personas en movimiento.</li> <li>Demarcación de movimiento: Sumatorias de movimiento en fuentes de acceso e intermedios del soporte espacial.</li> </ul>

Figura: Tres escenas espaciales. Fotografía: Ruta 4 Taller (entrevista de junio de 2022).

Figuras 7 a 10\_Fichas cartográficas. Fuente: elaboración propia.

## Entrevistas

La entrevista a los equipos de arquitectura y líder comunitario permiten entender el proceso proyectual, los procedimientos y métodos de gestión para la realización de la obra construida. En ella se manifiesta otra manera de pensar la disciplina, ya no desde la unilateralidad del encargo, sino desde el entendimiento del territorio, desde la interpretación del material del lugar y sus lógicas de construcción, desde la comprensión de las múltiples necesidades humanas, que son finalmente la exposición de nuevos usos en el soporte espacial.

### Unidad de tiempo

El entendimiento del cambio de límite permitirá la comprensión de unidades de tiempo *diferentes*, en donde se darán variedad de acciones en el espacio. Así, estos límites ya definidos serán analizados desde "Lo que hoy nos interesa que no es necesariamente lo que podemos prever con certeza" (Prigogine 2009). Por consiguiente, las unidades de tiempo son transformables en la medida que cambian los límites y, al tener en cuenta esa variación, se debe elaborar la representación del tiempo en las cartografías del uso siendo opuestas a un orden o programa inicial. De aquí en adelante se podría inferir que la idea de novedad estará determinada por situaciones de probabilidad y no de determinación inicial en la resolución de un programa de espacios absolutos.

Salirse del paradigma de lo estable indica no responder pura y exclusivamente a las formas estrictas de lo ordenado, sino que exista la eventualidad de reencontrarse con el movimiento y la fluctuación. Es decir, la comprensión de los cambios y modificaciones de eso que llamamos *naturaleza* tiende a convertirse en objeto de conocimiento y de transformación constante. En su momento, la ciencia clásica o fundamental, representada entre otros por Newton, Schrödinger o Einstein, hallaba su esencia en la estabilidad, el equilibrio y la permanencia, mientras que el mundo que hoy vivimos está enmarcado por la fluctuación, la evolución y la inestabilidad, pasando de una ciencia de la geometría a una ciencia de narración, que no busca encajar en un molde definido y alineado para montar una producción en serie.

### Escenas espaciales

Al examinar estos proyectos en torno a su uso se detectan prácticas cotidianas como reflejo de las necesidades de la población, lo cual incide en que la estabilidad programática se aleje y se generen otros tipos de eventos, no previsibles en el momento de su proyección; para que esto ocurra, el soporte espacial debe estar pensado para que el cambio de actividades se pueda dar. Probablemente será el tiempo como constante el que se puede alternar y en el que repercutirá la variante de duración de las escenas.

En su ensayo *El nacimiento del tiempo*, Prigogine (1988) afirma: "El porvenir permanece abierto, ligado está a procesos siempre nuevos de transformación y de aumento de la complejidad, proponiendo por tanto un universo en el que el tiempo no es ilusión ni disipación, sino creación".

Ahora bien, cada escena expuesta en ese "soporte espacial" analiza, bajo la denominación de la actividad, lo siguiente: designación de la actividad, ubicación de cada persona en uso, trayecto interno que determinara la acción, tiempo de duración de cada acción y secuencias que conforman la imagen general. Vinculado a esto, Aby Warburg configura a través del *Atlas de Mnemosyne* la captura de imágenes con vínculos que construyen una narrativa que se mantiene en el tiempo, con el modo de lectura de los paneles de arriba, abajo, centro, derecha, izquierda y viceversa, revela que la comprensión de las acciones podrían entenderse como un sistema que, al no ser estático o inmóvil, daría cuenta de otro tipo de relaciones que nacen de lo cotidiano donde coexisten las maneras de ver, de estar y de vivir el espacio.

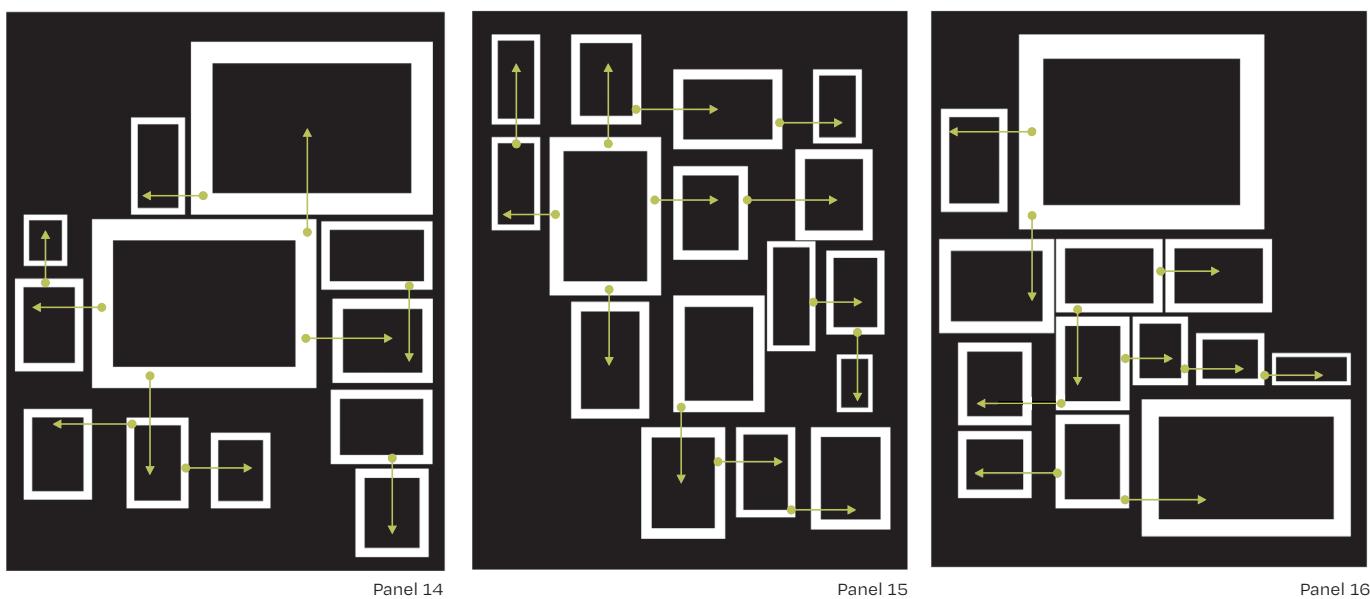
De hecho, la reflexión estará encaminada desde el programa y el uso entendido como elemento escenificador que se convierte en un análogo coreográfico (Quesada 2021). Con relación al tema guía de este artículo, el conocimiento proyectado, la búsqueda por definirlo es, sin más, un proceso irreversible que pone en juego los principios de estructura y función. De ahí que el estudio del concepto del tiempo no estará dado desde el movimiento sino desde "las evoluciones internas hacia un mundo en no-equilibrio" (Prigogine 2021). De modo que las actividades y acciones humanas en cambio permanente "corresponden a *estructuras disipativas accesibles*" (2021, 33). Incluso la representación de nuevas *situaciones* posibilitará la comprensión de nuevos límites.

A lo largo del artículo se ha propuesto un acercamiento a cartografías dibujadas que pueden llegar a operar con datos de uso, evidenciando lo frecuente y común en un espacio que se expone como depósito de actividades humanas, entre ellas, producción, formación y recreación. Este soporte espacial manifiesta la idea de la permanencia de la temporalidad, es decir, que el cambio potencia y amplía las posibilidades de uso.

La cartografía se expone como conocimiento comprensible mediante la demostración de datos convertidos en dibujos, para que sea pensable. Por ser una práctica que describe parte de la realidad, esta se representa de manera específica y concreta. Lo que es visible se puede construir es lo que se ha llamado *conocimiento proyectado*. Este tipo de cartografía puede transmitir conocimiento espacial y temporal, aspectos que responden a los cambios en los que vivimos diariamente. Denis Cosgrove (1999) destaca cuatro momentos de la cartografía: *escala* (donde se establecen las relaciones: espacio soporte), *encuadre* (espacio producido para la construcción de la cartografía), *selección* (parámetros: aspectos, cualidades, comportamientos) y *codificación* (la imagen: la información alfanumérica y textual). Para el caso, en cada escena con base en imágenes de la cotidianidad superponemos acciones que permiten un resultado, cuya sumatoria se representa en una planta arquitectónica en una unidad de tiempo, datos que permiten inferir multiplicidad de usos en el espacio.

El proyecto como soporte y las manifestaciones de lo cotidiano-ordinario emprenden oposición entre lo estable y lo que está en continuo cambio. De esta manera, las cartografías se convierten en dispositivos gráficos de conocimiento que se generan a partir de la fricción entre el soporte espacial y el uso y sus relaciones entre lo específico y lo heterogéneo. Es decir, cada cartografía incorpora tiempo y lugar, ángulo de visión, perspectiva, y leídos en el tiempo, proporcionan una clave para comprender el espacio. Ya Juan Navarro Baldeweg (1972) en el texto "Acción y diseño" le otorga al actor una doble condición: la primera, como

Figura 11\_Aby Warburg, abstracción de los paneles 14, 15, 16: Sistema de relaciones de múltiple lectura.  
Fuente: elaboración propia.



agente organizador del sistema que transforma la estructura de acoplamientos, y la segunda, como elemento activo. Por otra parte, la gestión social del espacio implica que la inquietud de los equipos interdisciplinares esté conectada en favor de entender al proyecto de arquitectura, no desde la concepción de un objeto terminado y estable, sino desde la preocupación por los procesos culturales, sociales, económicos, técnicos, que se materializan espacialmente. De allí emerge el interés de inferir a partir del uso la complejidad de representar mediante cartografías lo que acontece en el soporte espacial, partiendo de hechos ordinarios presentados en plataformas genéricas.

De la obra construida al conocimiento proyectado, dado que, si el sistema de representación ha llegado al límite de demostración del proyecto físico, aparecen otros sistemas de dibujo que contienen otra complejidad, encaminada al entendimiento de sistemas de trabajo colaborativo con un lenguaje común. Por consiguiente, la representación de lo que pasa en tiempo real está relacionada con los usos que los usuarios le dan al espacio según su necesidad. La realidad en su complejidad, el tiempo en que se dan situaciones singulares, obliga a pensar en otra manera de representar ese conocimiento, definiéndolo como un fenómeno mediante escenas espaciales que contienen actividad, duración (tiempo), relación con objetos en el espacio.

El propósito siguiente es llegar a sobreponer otros tipos de datos, entre ellos, la malla técnica y la malla térmica sobre escenas espaciales. De modo que, la estampación y sobreposición permitirán la visualización de cartografías que expongan lo extraordinario en lo ordinario. Lo anterior se presenta a través de un *modelo de simulaciones* cuyo resultado exhibe esa parte de la realidad referida en este texto. Entonces, ¿cómo operar y disponer de los límites, si lo que oscila y vibra en las actividades humanas no es permanente?

## BIBLIOGRAFÍA

1. Alexander, Christopher. 2019. *El modo atemporal de construir*. Logroño: Pepitas de calabaza editorial.
2. Belogolovsky, Vladimir. 2019. "Architecture from Someone's Imagination is not Enough": Interview with Junya Ishigami. *ArchDaily*, 17 de febrero.
3. Caroso da Sermoneta, Fabrício. 1605. *Nobilità di Dame*. Venecia: Presso il Muschio.
4. Cosgrove, Denis, ed. 1999. *Mappings*. Londres: Reaktion Books.
5. De Certeau, Michel. 2000. *La invención de lo cotidiano*. México, D. F.: Universidad Iberoamericana.
6. Deleuze, Gilles y Félix Guattari. 1980. *Mil Mesetas: Rizoma*. París: Les Editions de Minuit.
7. Garriga Gimeno, Queralt. 2022. *Arquitectura en exposición*. Madrid: Ediciones Asimétricas.
8. Laban, Rudolf von. 1991. *Choreutik Grundlagen der Raumharmonielehre des Tanzes*. Wilhelmshaven (Alemania): Florian Noetzel Verlage.
9. Navarro Baldeweg, Juan. 1972. "Acción y diseño". En *Seminario de análisis y generación automática de formas arquitectónicas* SA1. Cuaderno 2. Madrid: Universidad de Madrid.
10. Páez i Blanch, Roger. 2014. "Derivas urbanas: la ciudad extrañada". *Rita: Revista Indexada de Textos Académicos* (1): 120-129.
11. Perec, Georges. 1993. *La vida instrucciones de uso*. Barcelona: Anagrama.
12. Prigogine, Ilya. 1988. *El nacimiento del tiempo*. Barcelona: Tusquets.
13. Prigogine, Ilya. 2009. *Las leyes del caos*. Barcelona: Crítica.
14. Quesada, Fernando. 2021. *Del cuerpo a la red. Cuatro ensayos sobre la descorporeización del espacio*. Madrid: Ediciones Asimétricas.
15. Toro Ocampo, Lina. 2020. "Learning from Las Vegas y Made in Tokyo: Pedagogía y Dibujo del Proyecto Arquitectónico". Tesis doctoral, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, España.
16. Walker, Enrique, ed. 2010. *Lo ordinario*. Barcelona: Editorial GG.