

Comunidad
ENFOQUE ONTOLÓGICO PARA LAS ESTRATEGIAS DE INVOLUCRAMIENTO
ACTIVO DE LAS COMUNIDADES EN LOS PROCESOS DE DISEÑO Y
EDIFICACIÓN

Juan Carlos Velásquez García
Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo **Lambayeque**
pensamientoyarquitectura@gmail.com **972671256**

RESUMEN

La presente ponencia busca aportar nuevas perspectivas a la práctica arquitectónica a partir de la aplicación de los resultados de una investigación realizada por el autor de esta comunicación. La investigación aludida propuso una teoría sustantiva para la ciudad de Chiclayo a la luz del realismo (Velásquez García, 2022). Respecto del involucramiento activo de la comunidad hay un problema: la carencia de un enfoque ontológico subyacente a los fundamentos teóricos. Las estrategias de involucramiento de las comunidades no se pueden concebir solamente desde una perspectiva técnica, sino, primeramente, debemos recurrir a la ontología. El fundamento teórico del estudio se estructuró a partir de conceptos filosóficos como la ontología del objeto social, la ontología del artefacto abstracto, la ontología del artefacto concreto, la ontología del evento, todos ellos alineados con el realismo crítico. El objetivo fue develar el enfoque ontológico que subyace a los fundamentos teóricos para la formulación de estrategias de involucramiento activo de la comunidad chiclayana en los procesos de diseño y edificación. La metodología fue cualitativa. Se concluyó que, ontológicamente, la participación de la comunidad en los procesos de diseño y edificación se estructura en tres etapas: «artefacto urba-arquitectónico preconceptual», «artefacto urba-arquitectónico conceptual», «artefacto urba-arquitectónico sensorio-experencial», las dos primeras, en la fase abstracta y la última, en la fase concreta, y cada una de ellas con sus respectivos artefactos, objetos sociales y eventos.

Palabras clave: arquitectura participativa, ontología, artefacto, evento

ABSTRACT

This presentation seeks to bring new perspectives to architectural practice by applying the results of a research conducted by the author of this study. This research proposed a substantive theory for the city of Chiclayo, based on realism (Velásquez García, 2022). There is a problem related to community involvement: the lack of an underlying ontological approach to the theoretical foundations. Community involvement strategies cannot be conceived only from a technical perspective; rather, we must first consider ontology. The theoretical framework of the study was structured using philosophical concepts such as the ontology of social objects, the ontology of abstract artifacts, the ontology of concrete artifacts, and the ontology of events, all aligned with critical realism. The objective was to reveal the ontological approach underlying the theoretical foundations for formulating strategies to actively involve the community city in the design and construction processes. The methodology was qualitative. The conclusion was that, ontologically, community participation in the design and construction processes is structured in three stages: "pre-conceptual urban-architectural artifact," "conceptual urban-architectural artifact," and "sensory-experiential urban-architectural artifact." The first two stages are abstract, and the last is concrete, each with its respective artifacts, social objects and events.

Keywords: participatory architecture, ontology, artifact, event

INTRODUCCIÓN

Cuando abordamos los procesos de diseño y edificación tenemos dos alternativas: o partimos desde una mirada tecnocrática con el objeto arquitectónico como un ente material, o bien nuestra partida es sobre la base de la participación de quienes usan el objeto arquitectónico.

La toma de partido en esta discusión marca el camino de los procesos, pues si nuestra visión parte desde una tecnocracia exagerada, nuestras propuestas serán desde arriba hacia abajo; por el contrario, si decidimos involucrar activamente a la comunidad, nuestras proposiciones serán de democracia participativa y, por tanto, la causa eficiente del usuario estará presente en los procesos de diseño y edificación, ya que la participación de las comunidades en estos procesos es crucial para asegurar la satisfacción de las demandas sociales: necesidades, deseos y aspiraciones. En esa línea, la presente ponencia busca aportar nuevas perspectivas a la práctica arquitectónica a partir de los resultados de una investigación realizada por el autor esta comunicación. La investigación aludida propuso una teoría sustantiva para la ciudad de Chiclayo: la Teoría Realista del Artefacto Urba-arquitectónico (Velásquez García, 2022) que, con base en el realismo, resalta el consenso entre el arquitecto y el usuario desde el artefacto abstracto (diseño) hasta el artefacto concreto (edificio).

La pregunta inicial es, ¿por qué existen los edificios? Existen porque hay agentes que quieren satisfacer demandas sociales arquitectónicas y urbanas. ¿Pero qué ocurre cuando no se le da agencia al usuario en el proceso de diseño? Para responder, recordemos una fecha emblemática: el 15 de julio de 1972 se empezó a dinamitar el complejo de viviendas Pruitt Igoe en la ciudad de San Luis, Estados Unidos y esto ocurrió por la carencia del involucramiento activo de las comunidades en los procesos proyectuales (Roth & Roth, 2018). ¿Qué se debe hacer para evitar que otros Pruitt Igoe ocurran nuevamente? Hay que formular estrategias de involucramiento de la comunidad. Pero estas estrategias no se pueden formular solamente desde una perspectiva técnica, sino que, primeramente, debemos establecer los fundamentos ontológicos que guíen las acciones de los arquitectos. Dicho de otro modo, el proceso de diseño y edificación no es únicamente material; no se trata solamente de ladrillos, fierro, cemento, piedra, arena, madera, etcétera, sino también se trata de artefactos abstractos, objetos sociales, artefactos concretos, eventos: o sea, ontología. Precisamente, el Pruitt Igoe fracasó porque se dejó de lado la ontología.

Esta comunicación no propone las estrategias, sino el enfoque ontológico subyacente para la formulación de las mismas.

Para tener una visión panorámica que enmarque nuestra propuesta, declaramos que todas las líneas de pensamiento merecen respeto; no obstante, también hay espacio para el disenso, por tanto, se discrepa del relativismo posmoderno, arraigado desde la década de 1960 y aún presente en este siglo XXI. En estos tiempos posmodernos la realidad se nos ha escapado de las manos y, por esta razón, es necesario recuperarla (Beuchot Puente & Jerez, 2014; Bhaskar, 2011; Ferraris, 2012, 2014b, 2015). Para el relativismo la realidad depende totalmente de las opiniones o puntos de vista del observador. ¿Entonces, dónde están los hechos? Hemos exagerado la frase "no hay hechos, solamente interpretaciones" (Nietzsche, 1906). Es cierto que los humanos interpretamos; pero nuestras interpretaciones parten desde una realidad objetiva. Dicho de otro modo, nuestra subjetividad no cambia lo que la cosa es. ¿Dónde pondríamos los hechos relacionados con la participación comunal si los vemos tan solo como construcciones subjetivas?

En consecuencia, si queremos lograr un involucramiento de la comunidad, tenemos que colocar a la ontología primero. Esta ontología garantiza la presencia de los usuarios de la arquitectura en las diversas fases de los procesos de diseño y edificación del espacio. Sin embargo, hay que reconocer que hay vacíos de conocimiento que se tienen que llenar. Es obvio que la tarea es ardua; pero a la vez es motivadora. A la luz de lo declarado, el problema se planteó así: la carencia de un enfoque ontológico subyacente a los fundamentos teóricos en la comunidad de Chiclayo.

¿Cómo hablar de ontología en arquitectura? Definitivamente, este es un tema complejo que esta ponencia pretende introducir de una manera entendible en el quehacer arquitectónico chiclayano. En respuesta a ello, se sostiene que la existencia de un edificio tiene dos etapas: un proceso va desde un artefacto abstracto hasta otro concreto. A ese proceso se le denomina «artefactualización arquitectónica» en esta ponencia y que consiste en tener un objeto abstracto (el diseño, causa formal) y darle forma física (el edificio en materia) mediante la participación de la causa eficiente y el uso de materiales (causa material). Dicho de otro modo, esta transformación ocurre cuando un concepto (el artefacto abstracto) se materializa en un

objeto tangible del mundo físico (el artefacto concreto): los planos se convierten en edificio para que este alcance la causa final. Comprender la «artefactualización» implica que se tenga que recurrir a otros campos del saber, pues la teoría de la arquitectura se nutre de las ciencias humanas y la filosofía (Velásquez García, 2018): un edificio no solamente es un ente físico, sino también hay ontología social detrás.

Y en concordancia con lo manifestado, el problema se formuló de la siguiente manera: ¿cuál es el enfoque ontológico que subyace a los fundamentos teóricos para la formulación de estrategias de involucramiento activo de la comunidad chiclayana en los procesos de diseño y edificación? Y en armonía con esta pregunta, se planteó el siguiente objetivo: develar el enfoque ontológico que subyace a los fundamentos teóricos para la formulación de estrategias de involucramiento activo de la comunidad chiclayana en los procesos de diseño y edificación.

MARCO TEÓRICO

Se planteó un marco teórico estructurado en tres partes: teoría principal, teorías relacionadas generales y teorías relacionadas específicas.

La teoría principal es la **Teoría Realista del Artefacto Urba-arquitectónico** propuesta por del autor de esta ponencia. Esta es una teoría sustantiva (transferible a contextos similares) que busca colocar a la ontología en primer lugar dentro del quehacer arquitectónico chiclayano (Velásquez García, 2022). En esta teoría el edificio adquiere el estatus ontológico cuando se considera como artefacto, y es urba-arquitectónico porque pertenece a un sistema denominado ciudad (Velásquez García, 2022).

Esta teoría propone tres categorías para entender el proceso que va desde el artefacto abstracto hasta el artefacto concreto (material): la «categoría del artefacto urba-arquitectónico preconceptual», la «categoría del artefacto urbano conceptual» y la «categoría del urba-arquitectónico sensorio-experencial». Las dos primeras categorías pertenecen a la fase abstracta y la tercera categoría corresponde a la fase concreta (material).

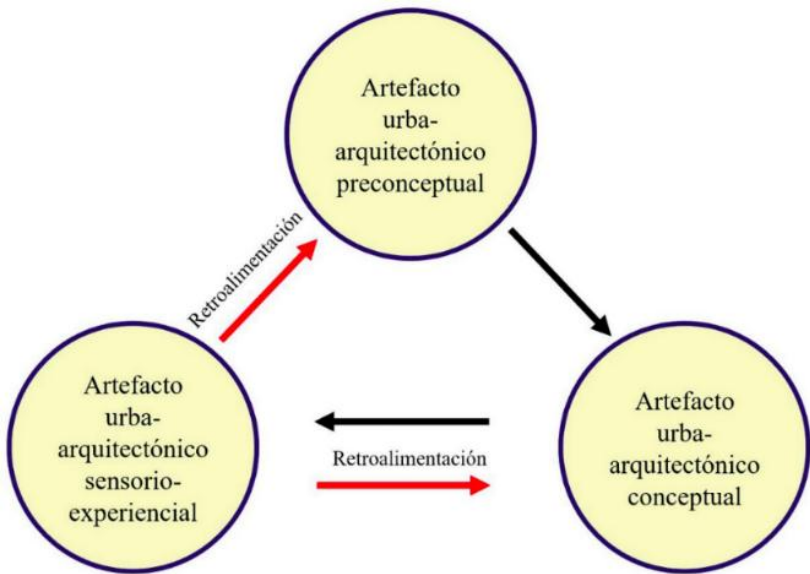
La «categoría del artefacto urba-arquitectónico preconceptual» es la etapa de los objetos sociales que existen antes del diseño. En esta fase de los primeros contactos entre arquitecto y usuario o inversor y aquí aparecen las exigencias sociales (Velásquez García, 2022). El primer consenso alcanzado entre los agentes, arquitectos y usuarios o arquitectos e inversores, marca el camino para lo que viene en las siguientes categorías. Estos consensos, ontológicamente, son objetos sociales, dado que necesitan del registro para su existencia: aquí aparece el objeto social llamado «programa arquitectónico». En el marco de una arquitectura participativa, ese programa tiene que nacer necesariamente del consenso, pues no puede ser un producto de decisiones unilaterales. Los objetos sociales que aparecen en esta etapa se convierten en condicionantes para el diseño arquitectónico (y los diseños de ingeniería) de la siguiente etapa. Del mismo modo, los eventos que aquí ocurren (reuniones de coordinación) adquieren un estatus ontológico y pasan a formar parte de la realidad objetiva.

La segunda «categoría del artefacto urba-arquitectónico conceptual» es la etapa de los objetos sociales que aparecen con anterioridad a la materialización física del edificio. Esta es la etapa en la que el arquitecto (y otros profesionales) elaboran los diseños de arquitectura e ingeniería (artefactos abstractos). Estos diseños son la manifestación gráfica de la causa formal (Velásquez García, 2022). El programa arquitectónico (heredado de la fase preconceptual) guía las acciones racionales de los agentes profesionales que dan lugar a los diseños que se manifiestan físicamente en documentos gráficos y escritos que se convierten en objetos sociales con poderes causales técnicos y legales cuando los profesionales los firman: expediente técnico. En el ámbito de la arquitectura participativa hay un segundo consenso cuando el arquitecto y los usuarios (o inversores) aprueban la propuesta final; aquí también hay que mencionar a la municipalidad como agente institucional, pues ella aprueba el proyecto. Hasta este punto el artefacto aún es un artefacto abstracto ('arquitectura en el papel'). Igualmente, en esta etapa hay eventos que pasan ser parte a la realidad objetiva (reuniones de coordinación).

La tercera «categoría del artefacto urba-arquitectónico sensorio-experencial» corresponde al artefacto concreto (material). Esta es la fase del uso del artefacto y las experiencias derivadas

del mismo contribuyen a retroalimentar a la «categoría del artefacto urba-arquitectónico preconceitual» y la «categoría del artefacto urbano conceptual». En el caso de la primera categoría, la experiencia del uso genera nuevas intenciones por parte de los usuarios a partir de los éxitos o fracasos. Estas nuevas intenciones se convierten en una base de datos para ponderar lo positivo y corregir lo negativo de manera que tanto los usuarios como los profesionales tienen mejores herramientas para llegar a un consenso. En el caso de la segunda categoría, se genera una epistemología útil para futuras acciones racionales de diseño de manera que la causa eficiente pueda proponer mejores causas formales y materiales y así llegar a la causa final en mejores condiciones (Velásquez García, 2022). El uso del artefacto se puede investigar a través de talleres, encuestas, entrevistas, que ontológicamente, son eventos y que dan los datos para la nueva información registrada (objeto social) y para mejorar la normatividad existente (objeto social).

Figura 1
Teoría Realista del Artefacto Urba-arquitectónico



Nota. Teoría sustantiva propuesta por el autor de esta ponencia. Figura adaptada de Velásquez García (2022)

Tabla 1
Teoría principal

Teoría Principal		
Teoría Realista del Artefacto Urba-arquitectónico	Artefacto urba-arquitectónico preconceitual	«Exigencias sociales»; «objetos sociales anteriores al diseño»; «primer consenso entre agentes»; «programa arquitectónico»(Velásquez García, 2022).
	Artefacto urba-arquitectónico conceptual	«Objetos sociales anteriores a la materialización física del objeto arquitectónico»; «diseños de arquitectura e ingeniería (artefactos abstractos)»; «segundo consenso entre agentes»; «expediente técnico» (Velásquez García, 2022)

Artefacto urba- arquitectónico sensorio- experencial	«Artefacto concreto (material)»; «uso del artefacto»; «experiencias de los usuarios»; «nuevos datos»(Velásquez García, 2022).
---	---

Nota. Teoría sustantiva propuesta por Velásquez García (2022).

Como teorías relacionadas generales tenemos la Teoría de las Cuatro Causas, el Realismo Crítico, la Democracia Participativa

La Teoría de las Cuatro Causas de Aristóteles (1994, 1995) defiende que la realidad se puede explicar a partir de cuatro causas: la causa material, la causa formal, la causa eficiente y la causa final. La causa material es de lo que está hecho el objeto. Son las propiedades físicas que captan nuestros sentidos. La causa formal son las propiedades formales o estructurales del objeto. Es lo que hace que un objeto sea lo que es. La causa eficiente es agente o agentes que dan origen al objeto. El agente posee capacidad a través de la agencia. La causa final es el propósito o fin del objeto (Aristóteles, 1994, 1995).

El Realismo Crítico sostiene que la realidad es independiente de nuestras observaciones (o mente) (Bhaskar, 1978). Asimismo, la realidad está estratificada en tres dominios: lo real, lo actual y lo empírico. Lo real es independiente de la observación humana y es el nivel más profundo y está compuesto por estructuras subyacentes que se vuelven operativas a partir de mecanismos generativos (con sus poderes causales) (Bhaskar, 1978). Lo actual corresponde a los fenómenos o eventos que suceden como resultados de los mecanismos de lo real (Bhaskar, 1978). Lo empírico es lo que observamos y experimentamos (Bhaskar, 1978). Igualmente, el conocimiento de la realidad es falible y está influenciado por el contexto social y se produce socialmente (Bhaskar, 1978). De la misma forma, la estructura social (pautas sociales) y la agencia (capacidad de actuar de los individuos) interactúan entre sí: las estructuras sociales las forman y las transforman los agentes a través de sus acciones y, del mismo modo, las estructuras sociales empoderan o constriñen las acciones de los agentes: a esto se le llama morfogénesis (Archer, 1995). La estructura social preexistente influye en la agencia de los individuos (condicionamiento estructural); los agentes interactúan dentro de la estructura con sus intereses diversos (interacción social); la interacción social, a su vez, da forma y modifica a la estructura, dando lugar a un nuevo ciclo (elaboración social) (Archer, 1995).

El realismo crítico disiente tanto del positivismo como del construccionismo. El positivismo es reduccionista, pues solamente acepta la existencia de regularidades empíricas (Bhaskar, 1978, 2005). Asimismo, el construccionismo cae en un error al no aceptar que la realidad existe más allá de las construcciones mentales y sociales. Ambas posturas se superan si se reconoce la existencia de una realidad objetiva con sus mecanismos causales que actúan al margen de la observación y la mente (Bhaskar, 1978, 2005).

La Democracia Participativa es el conjunto de instrumentos jurídicos por los cuales el ciudadano participa activa y directamente en el gobierno de su comunidad y controla a sus gobernantes (Ramírez Nárdiz, 2012). La democracia participativa descansa en la igualdad, la solidaridad, la libertad, el desarrollo de capacidades y la determinación colectiva (Menser, 2018). El objetivo es lograr que, a través de las actitudes cívicas y las instituciones participativas, los ciudadanos sean capaces de trabajar por un propósito en común (Barber, 2003). Este concepto político se traslada al quehacer arquitectónico y así aparece la arquitectura participativa donde los agentes de la comunidad adquieren más poder en cuanto a la toma de decisiones tanto para el diseño como para la edificación de los espacios arquitectónicos y urbanos: la comunidad participa y controla.

Como teorías relacionadas específicas tenemos la Ontología del Objeto Social (Documentalidad), la Ontología del Artefacto Abstracto, la Ontología del Artefacto Concreto, la Ontología del Evento.

La Ontología del Objeto Social (Documentalidad) señala que la inscripción es lo fundamental para la existencia de un objeto social y el registro es el soporte donde esa inscripción permanece. Dicho de otro modo, un objeto social surge de un acto social que se

registra en un soporte :un papel, un ordenador e, incluso, en la memoria de los involucrados (Ferraris, 2014a), por tanto, los objetos sociales no son subjetivos pesa a que dependen de los sujetos: el fundamento ontológico de los objetos sociales es el registro (documentalidad) (Ferraris, 2013, 2014b). Estos objetos dependen de sujetos para existir; pero una vez registrados se convierten en independientes respecto de los sujetos (Ferraris, 2014a). Los documentos son una clase especial de objetos sociales, pues no dependen específicamente de otros documentos, sino que dependen genéricamente de la gente para su validación (Ferraris & Torrenco, 2014).

La Ontología del Artefacto Abstracto afirma que los artefactos abstractos son entidades de naturaleza abstracta y, por tanto, existen independientemente de la causa material, aunque pueden tener manifestaciones materiales. Se aclara que en este estudio se discrepa de la postura de Platón (1986a, 1986b) quien sostiene que los objetos ideales son eternos.

En este ponencia se defiende el creacionismo de objetos abstractos que señala que la gente crea algunos objetos abstractos (Friedell, 2021). Los artefactos abstractos pertenecen al tipo de objetos abstractos que son productos intencionados de las actividades y acciones humanas (Irmak, 2021) y requieren entidades concretas para seguir existiendo (Thomasson, 1999).

¿Y cómo se crean los artefactos abstractos? Se crean por una relación no causal que se da por medio de una dependencia ontológica generativa (Irmak, 2021). Aquí la existencia y la creación dependen de ciertos individuos con ciertas intenciones y de eventos (Irmak, 2021). Dicho de otro modo, se trata de lo que hace de que algo exista en vez de lo que causa la existencia de algo. Se pueden distinguir dos maneras de dependencia ontológica: dependencia existencial y dependencia esencial (Correia, 2008). En la dependencia existencial, la existencia de un ente depende del cumplimiento de una condición de cierto tipo. Asimismo, una dependencia ontológica esencial implica requisitos de identidad o esencia, o sea, el ente no sería lo que es si no se cumplen ciertas condiciones. (Correia, 2008). No es el propósito de esta comunicación tomar partido por una de estas posturas; sin embargo, para efectos prácticos adoptamos lo que dicen las perspectivas que defienden que los requisitos de identidad y de existencia son una misma cosa y, por tanto, la dependencia existencial y la dependencia esencial se fusionan (Correia, 2008).

La Ontología del Artefacto Concreto defiende que los artefactos concretos se producen intencionalmente a través de la modificación de causas materiales. Se aclara que lo dicho para los artefactos concretos también se cumple para los artefactos abstractos, pues la diferencia está en la causa material que, por obvias razones, es inherente a los objetos concretos (materiales). Los objetos están presentes totalmente en todo momento que existen (Mellor, 1980). Esto también ocurre con los artefactos abstractos creados.

Los artefactos son objetos creados intencionalmente para un propósito determinado (Baker, 2004). En la misma línea, Thomasson (2007) señala que los artefactos son producto de las intenciones humanas. Igualmente, Dipert (1995) afirma que los artefactos son entidades hechas que obedecen a un comportamiento intencional.

Los artefactos están en la misma categoría que otros objetos materiales y están constituidos por (pero no idénticos a) agregados o varias cosas (Baker, 2004, 2007).

Asimismo, ¿qué rol juega la función en los artefactos? La individuación de un artefacto es un proceso que trasciende las características intrínsecas del mismo, puesto que también hay que tener en cuenta la dimensión social de la agencia humana (Baker, 1997, 2004, 2009). Y complementado estas afirmaciones se puede decir que las categorías de artefactos se individuán en términos de sus funciones, asimismo, esta individuación es sensible al contexto y a nuestros intereses prácticos (Nanay, 2013).

La Ontología del Evento defiende que los eventos son entidades espaciotemporales, observables y que entran en relaciones causales (Quinton, 1979). También son sucesos que ocurren (Quinton, 1979). Asimismo, tienen participantes (personas u objetos) (Quinton, 1979). Los eventos requieren tiempo y no están totalmente presentes en un instante dado (Mellor, 1980). Un intervalo de tiempo abarca cualquier parte temporal de un evento (Mellor, 1980).

Tabla 2**Teorías relacionadas**

Teorías y conceptos teóricos relacionados		
Teorías y conceptos teóricos relacionados generales	Teoría de las Cuatro Causas	«Las cuatro causas de la realidad: material, formal, eficiente y final» (Aristóteles, 1994, 1995)
	Realismo Crítico	«Realidad independiente de nuestras observaciones o mente»; «dominios de la realidad: lo real, lo actual y lo empírico»; «Estructuras subyacentes»; «mecanismos generativos (con poderes causales)»; «Crítica al positivismo y al construccionismo» (Bhaskar, 1978); «Morfogénesis»; «Interacción entre agencia y estructura social» (Archer, 1995)
	Democracia participativa	«Participación directa del ciudadano» (Ramírez Nárdiz, 2012); «control ciudadano» (Ramírez Nárdiz, 2012); «desarrollo de capacidades» (Menser, 2018); «actitudes cívicas»; «propósito común» (Barber, 2003).
Teorías y conceptos teóricos relacionados específicos	Ontología del Objeto Social (Documentalidad)	«Objeto social = acto social primero inscrito y luego registrado» (Ferraris, 2013); «Objetos sociales independientes de los sujetos» (Ferraris, 2014a)
	Ontología del Artefacto Abstracto	«Creacionismo de objetos abstractos» (Friedell, 2021); «Productos inmateriales intencionados de las acciones humanas» (Irmak, 2021); «Dependencia ontológica generativa» (Irmak, 2021); «Dependencias existencial y esencial se fusionan» (Correia, 2008).
	Ontología del Artefacto Concreto	«Creaciones humanas intencionales para un propósito determinado» (Baker, 2004); «Producto de las intenciones humanas» (Thomasson, 2007); «Individuación por funciones, contexto e intereses prácticos» (Nanay, 2013).
	Ontología del Evento	«Entidades espaciotemporales, observables»; «sucesos que ocurren»; «participantes» (Quinton, 1979); «no presentes totalmente en un instante dado» (Mellor, 1980).

Nota. Tabla elaborada por el investigador

ANTECEDENTES

Palero (2024) tuvo como objetivo sistematizar tres diferentes caminos para abordar la participación de los vecinos a partir de los aportes teóricos de los arquitectos John Turner,

Nicholas Habraken y Christopher Alexander. En el ámbito metodológico, se utilizó el análisis bibliográfico de los textos de los autores mencionados. Las conclusiones relevantes para esta ponencia fueron: que las metodologías de los tres arquitectos coinciden en la importancia del involucramiento activo de los usuarios en la transformación constante del espacio; que la diferencia entre las tres propuestas está en los grados de autonomía de los usuarios; que Turner da más autonomía y protagonismo a los usuarios (autogestión con técnicos como facilitadores); que Alexander propone una actuación conjunta entre profesionales y usuarios (con los técnicos como guías); que Habraken tiene una postura intermedia, pues aboga por cierta autonomía de los usuarios con un marco técnico previamente establecido y con actuaciones en momentos distintos (Palero, 2024).

Soikkeli et al. (2023) tuvieron como objetivo el analizar el proyecto «Remodelando la vida: nueva estructura y nueva vida para antiguos suburbios», financiado por el Ministerio de Medio Ambiente de Finlandia. La investigación se enfocó en proyectos piloto en los suburbios (designados por las ciudades). El estudio se realizó simultáneamente en edificios de departamentos destinados a alquiler de vivienda: el caso 1 en la ciudad de Turku, el caso 2 en la ciudad de Oulu. En el aspecto metodológico, se hizo un estudio de casos con encuestas y talleres. Las conclusiones relevantes para esta ponencia fueron: que existen algunos problemas que no garantizan la participación del usuario en todo el proceso, pues el usuario solamente participa en las etapas iniciales del diseño; pero no se realizan intercambios de información entre los usuarios y arquitectos durante el desarrollo del diseño; que estas deficiencias se pueden solucionar aplicando tres principios: «comunicación» (oportunidades genuinas de participación), «experiencias positivas» (eventos participativos en los que los usuarios se sienten a gusto) y «seguimiento» (retroalimentación durante el proceso de diseño por parte de los usuarios) (Soikkeli et al., 2023).

Maccaglia (2023) presentó las experiencias proyectuales de la Asociación Semilla para el Desarrollo Sostenible. Este estudio se centró en proyectos educativos para las comunidades nativas del distrito de Pangoa (Satipo, Junín). La problemática se relaciona directamente con la carencia de infraestructura en el ámbito rural. El objetivo fue demostrar que los proyectos llevados a cabo a través de procesos participativos, inclusivos y democráticos pueden comenzar procesos de cambio y desarrollo social coherentes con los contextos locales, además de otorgar infraestructuras seguras y de calidad para las comunidades rurales (identificación, diseño, ejecución y acompañamiento). Se estudiaron los proyectos «Aula multifuncional Mazarónkiari (2014)», «Escuela primaria de Jerusalén de Miñaro (2017)». Las conclusiones más relevantes para esta ponencia (en realidad, reflexiones) fueron: que un proceso de diseño y gestión colaborativo permite que la comunidad se empodere y haga suyo el proyecto y así se garantiza su cuidado y mantenimiento; que todos los actores adquieren capacidades durante todas las fases de desarrollo; que desde el inicio hasta el final el proceso de construcción de las escuelas es compartido (Maccaglia, 2023).

Collantes (2023) presentó cuatro experiencias de regeneración urbana en el distrito de Comas donde los niños —como futuros usuarios— fueron parte de la causa eficiente para la producción del espacio público. Los cuatro casos fueron proyectos de investigación-acción encargados a los equipos de CITIO, CCC y Espacio Residual en un lapso de 11 años: Plaza Lúdica del Parque Tahuantisuyo, La Balanza, en Comas (2014-2019), Parque Pucklary Llahta del Barrio Cultural El Mirador, la Balanza en Comas (2018), Parque Villa Clorinda, Barrio Villa Clorinda (2016-2017), Parque Libertad y Colegio Libertad, Año Nuevo en Comas (2019-2023). El objetivo de esta investigación fue analizar las metodologías y herramientas empleadas en los cuatro proyectos urbanos. Las conclusiones más relevantes para esta ponencia (en realidad, reflexiones) son: que los adultos (arquitectos, políticos, etcétera), además de escuchar, deben aprender a mirar de otro modo la agencia de los niños en los entornos urbanos; que el diálogo arquitectónico con los niños se puede realizar: los niños como productores del espacio exploran lúdicamente el espacio y los arquitectos responden a sus demandas (Collantes, 2023).

Calvo et al. (2022) tuvieron como objetivo explorar las prácticas de arquitectura participativa en cuatro casos desarrollados, el Centro Sociocultural de la Cañada Real en Madrid (España), Ensemble à Claveau en Bordeaux (Francia), Dreamhamar en Hamar (Noruega), el Parque

de bolsillo Ebenezer Gate en Bristol (Reino Unido). En el aspecto metodológico se utilizó la indagación narrativa para extraer significados a partir de las entrevistas semiestructuradas hechas a los arquitectos que participaron en los proyectos seleccionados. Las conclusiones más relevantes relacionadas con esta ponencia fueron: que la arquitectura participativa es una alternativa sólida para superar los problemas asociados a los enfoques convencionales que excluyen a los usuarios en el proceso de diseño; y que la arquitectura participativa conduce a un proceso de construcción de ciudadanía activa y comunidades más resilientes y la transformación de los espacios domésticos, y así se empodera a los usuarios para ser parte de las transformaciones de los espacios públicos (Calvo et al., 2022).

METODOLOGÍA

La metodología fue cualitativa. La investigación fue básica. La unidad de análisis fue la ciudad de Chiclayo. Se hizo una transferencia, pues se aprovecharon los datos de la tesis doctoral del autor (Velásquez García, 2022). Se tuvieron en cuenta dos estamentos: el trabajo de campo y el trabajo de gabinete. En el trabajo de campo se usaron las técnicas de la observación (con su instrumento, la ficha de observación) y la entrevista (con su instrumento, la guía de entrevista). En el trabajo de gabinete se utilizó el análisis bibliográfico-documental (con instrumentos como la ficha y el cuadro de categorías) (Velásquez García, 2022).

RESULTADOS

De conformidad con el objetivo de la investigación, los resultados relevantes develaron que el enfoque ontológico que subyace a los fundamentos teóricos para la formulación de las estrategias de participación de la comunidad chiclayana en los procesos de diseño edificación, se manifiesta en tres categorías emergentes: «artefacto urba-arquitectónico preconceptual» (o «categoría del encargo»), «artefacto urba-arquitectónico conceptual» (o «categoría de la concepción arquitectónica») y «artefacto urba-arquitectónico sensorio-experencial» (o «categoría del uso del artefacto concreto»). Las dos primeras se agrupan en la etapa abstracta del edificio y la última corresponde a la concreción de la edificación.

En la etapa del «artefacto urba-arquitectónico preconceptual» (encargo) se hallaron las siguientes categorías emergentes del involucramiento de la comunidad: «reunión de consulta inicial entre los agentes» (evento), «visita al sitio» (evento), «reunión o taller de consensos» (evento), «primer consenso» (objeto social), «programa arquitectónico» (objeto social).

En la etapa del «artefacto urba-arquitectónico conceptual» (concepción arquitectónica) se hallaron las siguientes categorías emergentes: «creación de los diseños» (eventos), «diseño arquitectónico» (artefacto abstracto), «diseños de ingeniería» (artefactos abstractos), «reunión de presentación inicial del diseño (anteproyecto)» (evento), «reunión del avance del progreso del diseño» (evento), «expediente técnico» (objeto social), «reunión de entrega del proyecto» (evento).

En la etapa del «artefacto urba-arquitectónico sensorio-experencial» se encontraron las siguientes categorías emergentes: «edificación del artefacto urba-arquitectónico» (evento), «artefacto urba-arquitectónico» (artefacto concreto), «uso del artefacto urba-arquitectónico» (evento), «talleres de retroalimentación con los usuarios» (evento), «encuestas, entrevistas u observación a los usuarios» (evento), «nuevas referencias bibliográficas» (objeto social), «nuevas normas aprobadas» (objeto).

La lista de categorías emergentes halladas no es excluyente, sino que se puede ampliar en estudios futuros.

Para mayor comprensión de los resultados, ver la tabla siguiente.

Tabla 3

Resultados

Categorías de la Teoría Realista del Artefacto Urba-arquitectónico	Categorías emergentes del Involucramiento de la Comunidad	Estatus Ontológico
Artefacto urba-arquitectónico preconceptual (Encargo)	Reunión de consulta inicial entre los agentes	Evento
	Visita al sitio	Evento
		Evento

Artefacto urba-arquitectónico conceptual (Concepción arquitectónica)	Reunión o taller de consensos	
	Primer consenso	Objeto social
	Programa arquitectónico	Objeto social
	Creación de los diseños	Eventos
	Diseño arquitectónico	Artefacto abstracto
	Diseños de ingeniería	Artefactos abstractos
	Reunión de presentación inicial del diseño (anteproyecto)	Evento
	Reunión del avance del progreso del diseño	Evento
	Expediente técnico	Objeto social
	Reunión de entrega del proyecto	Evento
Artefacto urba-arquitectónico sensorio-experencial (Uso del artefacto concreto)	Edificación del artefacto urba-arquitectónico	Eventos
	Artefacto urba-arquitectónico	Artefacto concreto (material)
	Uso del artefacto urba-arquitectónico	Evento
	Talleres de retroalimentación con los usuarios	Evento
	Encuestas, entrevistas u observación a los usuarios	Eventos
	Nuevas referencias bibliográficas	Objeto social
	Nuevas normas	Objeto social

Nota. Tabla elaborada por el investigador

DISCUSIÓN

Para develar los fundamentos ontológicos del involucramiento activo de las comunidades, la discusión se estructuró a partir de la Teoría del Artefacto urba-arquitectónico (Velásquez García, 2022) y el entrecruce de esta teoría sustantiva con las teorías relacionadas y las conclusiones relevantes de los antecedentes. Y retomamos, la propuesta teórica: ya es tiempo que regrese la realidad. ¿Cómo? Ontologizando los procesos de diseño y edificación. Así se tiene que los hallazgos del «artefacto urba-arquitectónico preconceptual» (encargo) reclaman una mayor participación de la comunidad desde antes del inicio de los diseños. Hallazgos importantes son los eventos que ocurren en esta etapa y que, a veces (o quizás muchas veces) les damos un papel secundario. Estas reuniones (eventos) son fundamentales para descubrir las estructuras sociales subyacentes y sus mecanismos generativos. La «reunión de consulta inicial entre agentes», «visita al sitio», «la reunión (o taller) de consensos» son, ontológicamente, eventos porque son entidades espaciotemporales y observables en las que los participantes (profesionales y comunidad) llegan a acuerdos que luego dan lugar a objetos sociales. Estos consensos son una muestra de la participación directa del ciudadano en las intervenciones arquitectónicas y urbanísticas. Asimismo, estos eventos dan lugar a un «primer consenso» entre las partes que posteriormente da lugar al «programa arquitectónico». Ambos son objetos sociales porque necesitan inscribirse para luego registrarse: se firman documentos que, incluso, pueden tener la participación de un notario.

Los hallazgos del «artefacto urba-arquitectónico conceptual» (concepción arquitectónica) son un llamado a la participación comunal en todo el proceso de diseño. En el evento de la «creación de los diseños» los profesionales toman decisiones racionales con base no solamente en su criterio profesional, sino también en las demandas de la comunidad.

Ontológicamente, el «diseño arquitectónico» y los «diseños de ingeniería» son artefactos abstractos porque son producciones inmateriales intencionadas y dependen ontológicamente de las intenciones de los agentes (existencia) y de las funciones o propósitos asignados (identidad). Los eventos como «reunión de presentación inicial del diseño», «reunión de avance del progreso del diseño», «reunión de la entrega del proyecto» garantizan la participación directa del ciudadano y el control y seguimiento de los diseños. Igualmente, el «expediente técnico» es la manifestación física de los diseños y alcanza el estatus de objeto social que funciona como una estructura subyacente, dado que establece reglas y patrones que posibilitan y condicionan la transformación del espacio.

Los hallazgos del «artefacto urba-arquitectónico sensorio experiencial» (uso del artefacto concreto) son valiosos para la mejora continua de los procesos de diseño y edificación. Esta es la fase tangible; sin embargo, —como si fuese una paradoja— descuidamos esta etapa, ya que, una vez entregado el artefacto concreto, la academia y los profesionales ya no hacen estudios (salvo excepciones) de cómo los usuarios usan el artefacto urba-arquitectónico, que en su fase concreta (material), ontológicamente, es una creación humana que obedece a intenciones para un propósito determinado. La existencia y la creación del artefacto urba-arquitectónico en su fase abstracta depende ontológicamente de individuos con sus intenciones, así como de los eventos de coordinación entre los arquitectos y la comunidad. ¿Estos propósitos o funciones previstas en la fase abstracta, se cumplen en el mundo físico? El éxito está en el cumplimiento de estas funciones. Por supuesto que no hay nada perfecto; pero sí puede haber categorías e indicadores que nos señalen el éxito o el fracaso del artefacto. ¿Para qué? Para rescatar lo valioso y corregir lo defectuoso. Y nuevamente aquí el involucramiento de la comunidad es fundamental. El «uso del artefacto urba-arquitectónico» ontológicamente es un evento que es crucial para la retroalimentación. Este uso se puede investigar través de otros eventos como «talleres de retroalimentación con los usuarios», «encuestas, entrevistas u observación a los usuarios» u otros medios para recopilar información. Esta información sirve para generar nuevos objetos sociales como «nuevas referencias bibliográficas» y «nuevas normas» en una mejora continua que a la postre redundará en mejores artefactos urba-arquitectónicos.

Cuando entrecruzamos los hallazgos con las conclusiones de los antecedentes se encuentra una coincidencia: el involucramiento de la causa eficiente de la comunidad es ineludible en los procesos de diseño y edificación si se quiere que el artefacto urba-arquitectónico cumpla con su causa final (de hecho, esta es ya una preconclusión). Soikkeli et al. (2023) investigan a la comunidad en la fase «artefacto urba-arquitectónico sensorio experiencial» (uso del artefacto), y de su investigación sacan conclusiones para la mejora continua que coinciden con los propósitos de esta comunicación. En el estudio de Soikkeli et al. (2023) hay una preocupación respecto de la participación de la comunidad solamente en la fase inicial del diseño y las soluciones que proponen (comunicación, experiencias previas, seguimiento) se ontologizan con los eventos correspondientes al «artefacto urba-arquitectónico preconceptual» y al «artefacto urba-arquitectónico conceptual». Y de manera parecida, Calvo et al. (2022) actuaron en la fase del «artefacto urba-arquitectónico sensorio experiencial» en proyectos emergentes que habían nacido de la arquitectura participativa y sus conclusiones coinciden con los resultados de esta ponencia en términos de evitar la exclusión de la comunidad en las tres categorías propuestas por este estudio, y con esto se cumplen los principios de la democracia participativa (participación directa, control ciudadano, desarrollo de capacidades) para el empoderamiento del ciudadano para transformar el espacio público. Incluso, en los antecedentes encontramos valiosos aportes tales como hacer participar a causas eficientes que muchas veces son invisibles. Así, se infiere que Maccaglia (2023) involucra a las comunidades nativas en todo el proceso: identificación, diseño, ejecución y acompañamiento que en esta ponencia es lo mismo que decir «artefacto urba-arquitectónico preconceptual», «artefacto urba-arquitectónico conceptual» y «artefacto urba-arquitectónico sensorio experiencial». Asimismo, al igual que Calvo et al. (2022), los principios de la democracia participativa (en la arquitectura participativa) también aparecen y coinciden con los resultados de esta ponencia. Igualmente, Collantes (2023) involucra a los niños en las fases «artefacto urba-arquitectónico preconceptual», «artefacto urba-arquitectónico

conceptual» y con ello, ya no hablamos solamente de una comunidad de adultos, sino también de una comunidad de niños. ¿Por qué no incluir a otros grupos etarios como las personas de la tercera edad? De igual forma, Palero (2024) aporta al propósito de este estudio al sintetizar las contribuciones de Turner, Alexander y Habraken en una conclusión contundente: la importancia del involucramiento activo de la comunidad, y también al mostrar los grados de involucramiento comunal: más autonomía y protagonismo (Turner), actuación conjunta (Alexander), cierta autonomía enmarcada (Habraken). Corresponde a los estudios interdisciplinarios decidir cuál de estos grados de involucramiento es pertinente para cada realidad objetiva (ontología social).

Asimismo, como una discusión transversal, lo que defendemos en esta ponencia —con cargo a que futuras investigaciones profundicen— es que no podemos quedarnos ni con la visión positivista ni con una visión construccionista, dado que ambas posturas no llegan a las estructuras subyacentes. Podría decirse que, combinando ambas posturas en un enfoque mixto, tendríamos mejores resultados. Quizás; pero esto es aún discutible, pues corremos el riesgo de quedarnos solamente en la «punta del iceberg» si no postulamos que hay estructuras subyacentes con sus mecanismos generativos (y sus poderes causales) que corresponden al dominio de lo real. El positivismo acepta una realidad objetiva independiente de nuestras mentes; pero se queda en la superficie al aceptar solamente lo empírico; el construccionismo busca ser más profundo; sin embargo, falla al negar la realidad objetiva independiente de nuestras mentes. Un ejemplo para ilustrar, la estructura subyacente de un artefacto urba-arquitectónico es la estructura socioeconómica (y política). El mecanismo generativo son los diseños arquitectónicos y de ingeniería (recogidos en objeto social expediente técnico) que muestran las causas materiales y formales a desarrollarse y que recogen las posibilidades y las limitaciones de la estructura subyacente. Los poderes causales existen tanto en los artefactos abstractos (diseños) como en los artefactos concretos. En el primer caso, los diseños están dentro de una estructura ontológica que interactúa con todos los agentes y que norma las causas material y formal del artefacto concreto; en el segundo caso, el artefacto una vez edificado interactúa con sus usuarios que se ven influidas por sus causas formal y material en términos de bienestar, interacciones sociales, sentido de pertenencia, etcétera. Otro ejemplo adicional, la estructura subyacente está compuesta por las normas nacionales y locales que determinan como se utiliza el suelo en la ciudad. El mecanismo generativo es el proceso de aplicar estas normas que generan patrones urbanísticos. Los poderes causales los vemos en los beneficios o perjuicios: puede haber inclusión social o, por el contrario, puede haber segregación social.

En esta ponencia los artefactos concretos, los artefactos abstractos, los objetos sociales y los eventos pertenecen a una realidad objetiva, por tanto, así, ontologizamos el involucramiento activo de las comunidades en los procesos de diseño y edificación.

Un ejemplo de involucramiento de la comunidad es el Trabajo de Proyección Social «Centro de Salud Mental Comunitario del Distrito de Reque» desarrollado en el curso Taller de Diseño Arquitectónico VII (Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo) a cargo de Dra. Arq. Marianella Terry Ramos y el Mg. Arq. Johann Palacios Mariño (2024-II).

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se concluyó que, ontológicamente, el proceso de diseño y edificación se estructura sobre la base de dos fases, una abstracta (producción) y otra concreta (recepción y uso). La fase abstracta tiene dos subfases: «subfase del encargo» y «subfase de la concepción arquitectónica». En la «subfase del encargo» o «artefacto urba-arquitectónico preconceptual» la participación activa de la comunidad es decisiva para el consenso inicial y la formulación del programa arquitectónico que alcanza el estatus ontológico de objeto social después del consenso entre arquitectos y comunidad. La «subfase de la concepción arquitectónica» o «artefacto urba-arquitectónico conceptual» corresponde al diseño arquitectónico y los diseños de ingeniería que tienen el estatus ontológico de artefactos abstractos y se manifiestan materialmente en el expediente técnico. Esta es una etapa de diseño colaborativo entre el arquitecto y la comunidad hasta llegar a un consenso que le da al expediente técnico el estatus de objeto social. Asimismo, la fase concreta de «recepción o uso del artefacto urba-arquitectónico» o «artefacto urba-arquitectónico sensorio experiencial» contribuye a la

retroalimentación, ya que los datos obtenidos cuando la comunidad usa el artefacto urba-arquitectónico son relevantes para la mejora continua de los procesos de diseño y edificación. Como es evidente, la comunidad se involucra en todos los procesos: desde el artefacto abstracto hasta el artefacto concreto. Es decir, el alcance de la causa final del artefacto se alcanza porque la causa eficiente (arquitecto, otros profesionales y comunidad) consensúan para las propuestas de la causa formal y la causa material.

Asimismo, la ontología del evento es importante en el involucramiento de la comunidad, dado que a partir de las reuniones entre los agentes usuarios y los agentes profesionales los objetos sociales emanados de estas, adquieren el derecho de ser parte de la realidad objetiva y así se convierten en componentes de las estructuras sociales y, por tanto, los mecanismos causales de los eventos se convierten en vinculantes: esta es una «morfogénesis urba-arquitectónica» donde la nueva estructura social arquitectónica genera un nuevo ciclo.

Igualmente, la participación de científicos sociales y filósofos es necesaria para descubrir los mecanismos causales que actúan independientemente de la experiencia humana.

Del mismo modo, es necesario incluir en los procesos de diseño y edificación a comunidades, que muchas veces son excluidas, tales como los niños, las personas de la tercera edad, las comunidades nativas, etcétera.

Hay que dar nuevamente con la realidad para involucrar a la comunidad.

Para finalizar, se recomienda estudios interdisciplinarios a cargo de las escuelas de arquitectura, escuelas de ingeniería, escuelas de ciencias sociales, colegios profesionales, Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento respecto del tema abordado en esta ponencia.

Figura 2

Arquitectura participativa para evitar otros Pruitt Iggoe



Hacer esto...

...para que no ocurra esto.



Nota. Imagen elaborada por el autor con base es dos fuentes. La primera fuente es el Trabajo de Proyección Social «Centro de Salud Mental Comunitario del Distrito de Reque», curso de Diseño Arquitectónico VII de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo a cargo de la Dra. Arq. Marianella Terry Ramos y el Mg. Arq. Johann Palacios Mariño, alumnos Ruth Vásquez, Jessy Montenegro, Deisy Gonzales (2024-II). La segunda fuente es la demolición del Pruitt Igoe, San Luis, Missouri, 15 de julio de 1972, foto del Despacho postal de San Luis adaptada de Roth & Roth (2018).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Archer, M. (1995). *Realistic social theory: the morphogenetic approach*. Cambridge University Press.

- Aristóteles. (1994). *Metafísica* (T. Calvo Martínez (trad.)). Editorial Gredos.
- Aristóteles. (1995). *Física* (G. De Echandía (trad.)). Editorial Gredos.
- Baker, L. (1997). Why constitution is not identity. *The Journal of philosophy*, 94(12), 599-621. <https://doi.org/10.2307/2564596>
- Baker, L. (2004). The ontology of artifacts. *Philosophical explorations*, 7(2), 99-111. <https://doi.org/10.1080/13869790410001694462>
- Baker, L. (2007). *The metaphysics of everyday life: an essay in practical realism*. Cambridge Scholars Publishing.
- Baker, L. (2009). The metaphysics of malfunction. *Techné*, 9(13), 82-92. <https://doi.org/10.5840/techne20091328>
- Barber, B. (2003). *Strong democracy: participatory politics for a new age* (3.^a ed.). University of California press.
- Beuchot Puente, M., & Jerez, J. (2014). *Dar con la realidad. Hermenéutica analógica, realismo y epistemología*. Círculo hermenéutico.
- Bhaskar, R. (1978). *A realistic theory of science* (2.^a ed.). The Harvester Press.
- Bhaskar, R. (2005). *The possibility of naturalism: a philosophical critique of the contemporary human sciences* (3.^a ed.). Routledge.
- Bhaskar, R. (2011). *Reclaiming reality: a critical introduction to contemporary philosophy*. Routledge.
- Calvo, M., Galabo, R., Owen, V., Cruickshank, L., & Rachel, S. (2022). Strategies and tactics of participatory architecture. En D. Lockton, S. Lenzi, P. Hekkert, A. Oak, & J. Sádaba (Eds.), *DRS2022: Bilbao, 25 junio- 3 julio, Bilbao, España*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21606/drs.2022.458>
- Collantes, E. (2023). Niños y niñas como productores de espacio público en los barrios populares: experiencias y reflexiones desde Lima Norte (Perú). *Proyecto, Progreso, arquitectura*, 29, 84-103. <https://doi.org/10.12795/ppa.2023.i29.05>
- Correia, F. (2008). Ontological dependence. *Philosophy Compass*, 3(5), 1013-1032. <https://doi.org/10.1111/j.1747-9991.2008.00170.x>
- Dipert, R. (1995). Some issues in the theory of artifacts: defining «artifact» and related notions. *The monist*, 78(2), 119-135. <https://doi.org/10.5840/monist199578218>
- Ferraris, M. (2012). *Manifesto del nuovo realismo*. Editori Laterza.
- Ferraris, M. (2013). *Documentality: why is necessary to leave traces* (R. Davies (trad.)). Fordham University Press.
- Ferraris, M. (2014a). Total mobilization. *The monist*, 97(2), 200-221. <https://doi.org/10.5840/monist201497214>
- Ferraris, M. (2014b). *Where are you: an ontology of the cell phone* (S. De Sanctis (trad.)). Fordham University Press. (Obra original publicada en 2005).
- Ferraris, M. (2015). New realism: a short introduction. En F. Gironi (Ed.), *Speculations VI* (pp. 141-166). Punctum books.
- Ferraris, M., & Torrenço, G. (2014). Documentality: a theory of social reality. *Rivista di estetica*, 57(4), 11-27. <https://doi.org/10.4000/estetica.629>

- Friedell, D. (2021). Creating abstract objects. *Philosophy compass*, 16(10), e12783. <https://doi.org/10.1111/phc3.12783>
- Irmak, N. (2021). The problem of creation and abstract artifacts. *Synthese*, 198(10), 9695-9708. <https://doi.org/10.1007/s11229-020-02672-6>
- Maccaglia, M. (2023). La arquitectura como medio de empoderamiento cívico. *Ensayo*, 3, 83-96. <https://doi.org/0009-0002-7873-6125>
- Mellor, D. (1980). On things and cause in space time. *The British journal for the philosophy of science*, 31(3), 282-288. <https://doi.org/10.1093/bjps/31.3.282>
- Menser, M. (2018). *We decide! Theories and cases in participatory democracy*. Temple University press.
- Nanay, B. (2013). Artifact categorization and the modal theory of artifact function. *Review of philosophy and psychology*, 4, 515-526. <https://doi.org/10.1007/s13164-013-0143-6>
- Nietzsche, F. (1906). *Der Wille zur Macht*. Naumann Verlag.
- Palero, J. (2024). Metodologías participativas en arquitectura: las propuestas pioneras de Turner, Habraken y Alexander. *Revista de Arquitectura*, 26(2), 255-274. <https://doi.org/10.14718/revarq.2024.26.4381>
- Platón. (1986a). *Diálogos III: Fedón, Banquete, Fedro* (C. García Gual, M. Martínez Hernández, & E. Lledo Íñigo (trans.)). Editorial Gredos.
- Platón. (1986b). *Diálogos IV: República* (C. Eggers Lan (trad.)). Editorial Gredos.
- Quinton, A. (1979). Objects and events. *Mind*, 88(350), 197-214. <https://doi.org/10.1093/mind/lxxxviii.1.197>
- Ramírez Nárdiz, A. (2012). *Guía práctica de la democracia participativa: conocer la democracia participativa y aprender a usarla*. Editorial Dykinson.
- Roth, L., & Roth, A. (2018). *Understanding architecture: its elements, history and meaning* (3.^a ed.). Routledge.
- Soikkeli, A., Santamäki, E., Hynninen, O., & Äijälä, S. (2023). Challenges of participatory design in apartment buildings' renovation projects in Finland. *Journal of housing and the built environment*, 38, 1889-1905. <https://doi.org/10.1007/s10901-023-10016-2>
- Thomasson, A. (1999). *Fiction and metaphysics*. Cambridge University Press.
- Thomasson, A. (2007). Artifacts and human concepts. En E. Margolis & S. Laurence (Eds.), *Creations of the mind: essays on artifacts and their representation* (pp. 52-73). Oxford University Press.
- Velásquez García, J. (2018). *El significado de los dispositivos de control solar externos en el lenguaje arquitectónico de una arquitectura regionalista decolonial para el Distrito de Chiclayo, 2017. Pensamiento arquitectónico y paradigmas* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34831>
- Velásquez García, J. (2022). *Crítica semiótico-hermenéutica a las pieles transparentes del lenguaje urba-arquitectónico contemporáneo del cercado del distrito de Chiclayo según los nuevos realismos* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/113501>