

**tsantsa** |  
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

**UCUENCA**

FACULTAD  
DE ARTES/  
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº16 Diciembre de 2025

# La poiesis del espacio habitable a partir de Aplicaciones Generativas

The poiesis of habitable space from Generative Applications

**MOISÉS BARRERA SÁNCHEZ**

Facultad de Arquitectura. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México)  
<https://orcid.org/0000-0002-8778-608X>  
[moises.barrera@correo.buap.mx](mailto:moises.barrera@correo.buap.mx)

**JULIA JUDITH MUNDO HERNÁNDEZ**

Facultad de Arquitectura. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México)  
<https://orcid.org/0000-0003-4494-8672>  
[julia.mundo@correo.buap.mx](mailto:julia.mundo@correo.buap.mx)

**ISMAEL ARTEMIO CASTRO AGUILAR**

Facultad de Arquitectura. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México)  
[ca202329432@alm.buap.mx](mailto:ca202329432@alm.buap.mx)

131

Recibido: 5 de marzo de 2025

Aceptado: 6 de septiembre de 2025

Publicación online: 26 de diciembre de 2025

## RESUMEN:

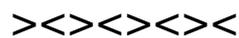
Los procesos creativos en la enseñanza del hábitat construido deben sumarse a los avances de las Tecnologías de la Información y Comunicación, sin embargo, existe un temor intelectual sobre el uso de las Aplicaciones Generativas para la creación del diseño del espacio habitable debido a la escasa y profana información que puede aprovecharse de estos recursos, concibiéndolos como una advertencia para la formación de profesionales de las disciplinas dedicadas a la concepción del diseño espacial en diversos ámbitos que tienen como primer recurso el factor antrópico. El propósito del presente trabajo es reflexionar sobre los atributos que ofrecen dichas aplicaciones como estrategia académica e investigativa para los procesos de diseño en grupos de estudiantes de grado y posgrado; mediante el método hermenéutico se realiza un análisis de modelos resultantes a partir de herramientas generativas de imágenes y narrativas mediáticas que sirvan como discusión sobre los resultados obtenidos, además de su incorporación para el desarrollo formal del diseño arquitectónico y urbano bajo un enfoque integral que exige abordarse de manera ética, pedagógica y digitalmente responsable.

**PALABRAS CLAVE:** Aplicaciones Generativas, poiesis del espacio habitable, factor antrópico.

**ABSTRACT:**

Creative processes in the teaching of built habitat must be added to the advances of Information and Communication Technologies, however, there is an intellectual fear about the use of Generative Applications for the creation of habitable space design due to the scarce and profane information that can be taken advantage of from these resources, conceiving them as an alert for the training of professionals in the disciplines dedicated to the conception of spatial design in various areas that have the anthropic factor as their first resource. The aim is to reflect about the attributes that these applications offer as an academic and investigative strategy for the design processes with undergraduate and graduate groups of students; through hermeneutic method, an analysis of the resulting models is carried out from generative tools of images and media narratives that serve as a discussion on the results obtained, in addition to their incorporation for the formal development of architectural and urban design under a comprehensive approach that requires being addressed in an ethical, pedagogical and digitally responsible.

**KEYWORDS:** Generative Applications, poiesis of habitable space, anthropic factor.

**1. Introducción**

El desarrollo de las tecnologías disruptivas se presenta con un impacto en la cotidianidad, pero sobre todo el diseño del espacio habitable se enfrenta a retos que implica una adopción humana y racional para el uso consciente de aplicaciones generativas, pero sobre todo ético. El trabajo diario tanto de estudiantes como investigadores está basado en el uso de la Inteligencia Artificial al utilizar recursos que ofrecen recomendaciones sobre los hábitos de las tecnologías de la información y comunicación, es decir, sugieren personas, temas o productos puntuales que son para mejorar la experiencia dentro de plataformas como, por ejemplo, *Netflix*, *Instagram*, *Google*, *TikTok*, entre otros, que exponen oportunidades reflejadas en la vida de las personas.

132

Se trata de algoritmos que se aprenden en una temporalidad y rescatan lo más valioso para los usuarios, pero en el caso de la creación de imágenes o un *chatbot* para mantener conversaciones en tiempo real desarrolladas mediante las aplicaciones generativas mejoran el reconocimiento de patrones porque son capaces de utilizar más información y reproducción de datos, en cambio, el ser humano está dotado para hablar y escuchar mediante el lenguaje con capacidades de lectura y comprensión, pero el ordenador jamás podría replicar el cerebro humano pues prácticamente sería posible detectar capacidades cognitivas de las personas.

La inteligencia artificial (IA) tiene la capacidad de hacer frente a algunos de los mayores desafíos que afronta, hoy en día, el ámbito de la educación, de desarrollar prácticas de enseñanza y aprendizaje innovadoras y, finalmente, de acelerar el progreso en la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4. No obstante, estos avances tecnológicos rápidos implican inevitablemente numerosos riesgos y retos, que los debates sobre las políticas y los marcos reglamentarios tienen aún dificultades para superar. (Holmes et al., 2021, p. 1)

La aparición de la Inteligencia Artificial se inicia con distintos proyectos enfocados en modelos matemáticos, también comienzan a reducirse los recursos económicos para la investigación, pero potencias mundiales como Estados Unidos y Japón invierten en su desarrollo, lo que permite avances limitados. Durante los inicios del siglo XXI, *Google* lanza el reconocimiento de voz que se aplica en los distintos *smartphones*, donde también se crea una red neuronal de aprendizaje profundo (*Deep learning*) que permite el entrenamiento de las computadoras para realizar

tareas que llevan a cabo las personas, tales como, hablar, identificación de imágenes o pronóstico de temas relevantes para quien use cualquier recurso tecnológico.

El avance de las aplicaciones generativas es permanente, es indispensable abordar este tema para la contribución del estudio e intervención del espacio habitable, normalizarlo, discernirlo y explotarlo para la obtención de las ventajas que ofrece sin la resistencia a enfoques actuales que eviten la obsolescencia debido a la incapacidad de su uso (Barrera, 2024, p. 6). El espacio habitable demanda la necesidad imperante de considerar las tecnologías adecuadas que fortalezcan los conocimientos para la formación y desarrollo de investigaciones que pretendan la mejora del hábitat desde la eficiencia, no solo funcional sino también constructiva, utilitaria y estética.

Las aplicaciones generativas cambian la narrativa visual para la comunicación en las disciplinas del espacio habitable, por lo que es importante el uso ético de dichos recursos que vislumbre una aplicación dentro del contexto actual y bajo una exploración textual que permite la obtención de imágenes en el campo del habitar, además la identificación de los derechos de autor que deben generarse a partir del uso de dichas aplicaciones.

Estas aplicaciones se desarrollan en distintos ámbitos y no existe posibilidad de escapar de ella, por el contrario, es indispensable la valoración de los recursos para un desarrollo educativo crítico y consciente en las líneas del conocimiento para el espacio habitable, tales como, la arquitectura, el diseño, la tecnología y fabricación, el urbanismo, la humanística, entre otras. La optimización de las aplicaciones generativas analiza grandes conjuntos de datos y genera múltiples opciones de diseño para el espacio habitable de manera eficiente, ayuda a las diversas disciplinas del hábitat a explorar y evaluar rápidamente distintas posibilidades antes de tomar decisiones.

El paradigma de la creatividad y el conocimiento humano mantienen una semiosis sobre la comprensión para el diseño del espacio habitable que va más allá de aspectos técnicos, sino que contempla otros actos además de la imaginación, como las ciencias puras y las ciencias sociales que exigen ampararse de un aporte filosófico cuya incidencia en el factor antrópico sea introspectiva y que permita la evocación de estados propioceptivos o sensoriales. Es decir, la comprensión del ámbito arquitectónico no se basa exclusivamente en lo formal-espacial, sino en la construcción de experiencias, significados o emociones que puedan producirse desde una poiesis del espacio habitable.

Poiesis proviene del griego *ποίησις* que expresa “creación o producción”, sin embargo, no puede limitarse a la materialidad o tecnicidad que se confunden en la actualidad para el desarrollo evolutivo que parte de la “nada”, es decir, algo que emerge a partir de la ausencia de ideas, pero que se construye mediante los conocimientos adquiridos en el proceso creativo. Es decir, no se enfoca exclusivamente a un proceso técnico, involuntario, físico o utilitario, sino que precisa de un procesamiento abstracto en el que se desarrolla un acto trascendente con una capacidad cognitiva, perceptual y sensorial. Es imperativo remitirse a la cultura griega, debido a la relevancia que se disponía del estado cognitivo para el proceso de la creación en el progreso de las ciencias creativas que implica además sobre la idea de producir, de la inexistencia a la presencia como las acciones artísticas, literarias o plásticas, donde también cabe la arquitectura y el urbanismo.

La aproximación al diseño del espacio habitable exige una comprensión no solo del mundo tangible que permite la concepción de significados y significantes, sino mediante la praxis que posibilita el habitar del factor antrópico, además de permitir la expansión de las funciones humanas para el diseño: la práctica, la poiesis y la teoría que interconectadas son capaces de abonar al uso o desarrollo de las Aplicaciones Generativas que de manera sorprendente invaden las actividades cotidianas. De acuerdo con Peña (1996): “fue la inteligencia práctico-poiética la que permitió al

hombre captar las cosas reales en su estructura constitutiva, resistente, “de suyo”, a fin de poderlas manipular, modificar y cumplir con ellas fines prácticopoieticos. (p. 19)

La necesidad y la demanda en el diseño espacial parten de las actividades indispensables para la vida del factor antrópico, básicamente que sean útiles para desenvolverse o habitar el objeto construido, lo cual puede describirse como la producción funcional del espacio a partir de la práctica cotidiana, sin embargo, la poiesis debe relacionarse también con habilidades y capacidades para la producción del diseño para el espacio habitable, mediante técnicas para la aplicación de conocimientos en el proceso de desenvolvimiento de la no existencia a la presencia del objeto a partir de posibilidades racionales para el dominio crítico de las Aplicaciones Generativas.

El diseño del espacio habitable se basa en la intervención de la realidad y puede estudiarse incluso desde la neurociencia, lo que permite relacionar la problemática espacial con la ideación, la mente y la capacidad de razonamiento para interpretar fenómenos que abarquen las necesidades del espacio, pues el reto es combatir la suspicacia sobre el uso de las Aplicaciones Generativas para la creación del espacio mediante la exploración consciente y crítica de herramientas que permitan la obtención de elementos formales, espaciales y visualmente atractivos para el habitar del factor antrópico.

Si bien la etapa de creación es también un proceso técnico, pero parte de un juicio sensitivo capaz de generar significaciones en el diseño debido a que es algo nato en el ser humano y resulta enriquecedor en la creación universal del diseño. Esto sirve para comprender que la poiesis finalmente es una manera de producción de lo no existente a la realidad, es decir, de un proceso de percepción, empatía e ideación hasta la realización del objeto habitable que a través de la Inteligencia Artificial pueden obtenerse resultados apropiados, pero con la construcción de narrativas precisas que generan ideas basadas en el conocimiento técnico y cognitivo del diseñador.

El pensamiento crítico en la enseñanza–aprendizaje se consigue con un enfoque humanista que permita aprender a pensar y dentro del desarrollo de las narrativas necesarias para las aplicaciones generativas es indispensable el dominio de indagación y análisis. Por otro lado, la hermenéutica es aplicable a las humanidades que parte de la tarea de la misma interpretación de lo que el sujeto tiene como punto de partida para entender de las cosas, además es una acción humana fundamental para comprender lo interpretativo, por tal razón, es inminente la práctica dialógica de la narrativa redactada para la obtención de recursos textuales o gráficos que responda a las inquietudes del espacio habitable.

Uno de los desafíos para el uso de la Inteligencia Artificial se genera a partir del *Chatbot* como precursor que resalta la especialización del diálogo que permite la examinación de ideas y supuestos que deseablemente llega a conclusiones coherentes, tales como el *ChatGPT*, centrado en conversaciones y contenido creativo, mientras que *Perplexity* busca información precisa que incluye fuentes, pero ambos habilitan el horizonte de la experiencia sobre lo conocido y los resultados ofrecen el contexto de lo desconocido a través de la comprensión de los prejuicios basados en un enfoque hermenéutico, de acuerdo con López (2013):

La comprensión tiene lugar en y desde la situación del sujeto que conoce, dentro del horizonte en que éste se sitúa; solo así es posible encontrar sentido a lo que hasta ese momento resulta desconocido. En el proceso de comprensión, hacemos nuestros los contenidos de la tradición juntamente con el horizonte de lo que le es propio. (p. 97)

En el antiguo griego los conceptos de poema, poética, poesía o poeta, no eran una referencia a las obras literarias contemporáneas sino por el contrario se identificaban con los

aspectos cognitivos del proceso de la creación. El concepto de poiesis y las reflexiones de Aristóteles serían retomadas más adelante por filósofos como el alemán Martin Heidegger, quien en sus ensayos reflexionó sobre la naturaleza técnico–sensorial de los procesos de creación. Por ende, poiesis es el proceso de traer algo a la existencia, no solo en el sentido material, también en términos de esencia y ser, además la poiesis como creación sensitiva está siempre presente en el diseño para el espacio habitable.

La poiesis en la concepción de ideas para el diseño del espacio habitable trae algo nuevo a la existencia, es una revelación de lo que algo puede sugerir incluso en relación con el ámbito sensorial y puede presentarse en el proceso cognitivo de creación. La poiesis genera una novedosa objetividad sobre la materialidad o idea que el diseñador otorga para transformar representaciones abstractas o necesidades funcionales en un nuevo objeto o estructura tangible, mismos que también transmitirán su naturaleza sensorial a quienes habiten el resultado del diseñador.

En la enseñanza–aprendizaje mediante técnicas innovadoras puede poner en práctica la poiesis para el proceso de diseño, si bien se parte de la hermenéutica para comprender la demanda del habitador desde la posibilidad de uso del *Role-Playing* o el *Design Thinking* como herramientas que detonan el lado cognitivo de los procesos, analiza la naturaleza de los problemas formales–espaciales y logra diversificar las soluciones que respondan a una urgente necesidad del factor antrópico desde la comprensión sensitiva hasta los alcances físicos, sociales o culturales que dependan de los objetos diseñados. Asimismo, la poiesis fortalece la ética durante el uso de las aplicaciones generativas, pues el diseñador a partir de la poiética, no solamente transforma, también crea, lo que significa la elaboración de nuevos conceptos sobre la forma y la función que se genera a partir de algo que no es existente, sino que a partir de las mentes creativas se retoma la materia prima para la obtención de conceptos, signos o representaciones para un espacio habitable en armonía con el entorno físico y humano.

La acción poiética es un proceso orgánico que produce o crea, pero comúnmente sujeto a normas o reglas, es posible la observación de la evolución del diseño y el resultado que puede contener un ritmo o fluidez que permite la valoración de la acción de los antecedentes y la materia que permitan en conjunto sobrellevar el desarrollo constante y dinámico, por lo tanto, la poiesis detonada en el uso de la Inteligencia Artificial se encarga además de la solución de problemas para la contribución de un diseño consciente mediante las diversas técnicas y condicionamientos apprehendidos durante la formación integral sobre el espacio habitable.

El artículo expone una introspectiva sobre el uso de aplicaciones generativas durante la etapa inicial de una propuesta formal–espacial en un taller de diseño de nivel básico, permitiendo la comprensión de la interfaz y las bondades que resultan de la obtención de imágenes a partir de un *prompt* o dibujos predeterminados que coadyuvan a la toma de decisiones sobre el proyecto arquitectónico, únicamente desde la fase formal–expresiva, pues aún cuando existen distintas opciones para el diseño generativo en la elaboración de estilos sobre composición de planos, no todos pueden ser accesibles económicamente.

Por lo tanto, es necesario la valoración para su incorporación en el ámbito académico y profesional debido al desafío constante de nuevos retos digitales o tecnológicos que inspiran los procesos creativos, además es importante resaltar que se muestran resultados principalmente de plataformas que generan imágenes a partir de narrativas textuales: *Midjourney*, *Leonardo.LA* y *Lookx.ai*, la primera requiere pago por la membresía, la segunda es gratuita con un límite diario de *tokens* los cuales se reestablecen cada 24 horas y la última cuenta con un plan básico gratuito pero de forma limitada para la obtención de imágenes.

## 2. Materiales

Partiendo del hecho de que la poiesis equilibra el proceso de creación técnico–mecánico con un proceso cognitivo y que es capaz de respaldarse con los sentidos aristotélicos es notable entonces que como concepto de creación es sumamente importante su incidencia para el diseño arquitectónico. La arquitectura como agente en la producción de espacios habitables no solo se encarga de la creación de estructuras físicas funcionales, sino también de la generación de significados y sensaciones. El factor antrópico depende en gran medida de su entorno y estructura el habitar a partir de una memoria simbólica y percepciones, incluida la sinestésica con una simbiosis de dos o más sentidos que empodera el lugar donde se desenvuelve cotidianamente, además la comprensión correcta de la poiesis impacta en cómo la arquitectura influye en la percepción sensorial del habitador tanto en el proceso de diseño (poiética) que hacen los arquitectos (creadores, poietis) y en cómo los humanos habitan el espacio creado.

Para el análisis hermenéutico de modelos resultantes se emplean algunas aplicaciones generativas que ofrecen resultados para la reflexión del espacio habitable basado en la demanda para el diseño arquitectónico y por otro lado la consideración para el discernimiento de la historia llevada a un contexto contemporáneo. El diseño para el espacio habitable apoyado de las aplicaciones generativas inspira de alguna manera a quienes proyectan las distintas espacialidades, por ello, la adopción de dichas herramientas experimenta un desarrollo constante, además muchas suelen ser intuitivas al tener un impacto significativo en los procesos de diseño, sin embargo, es relevante el sondeo de los límites sobre las competencias y práctica diaria en la enseñanza–aprendizaje.

*LookX.Ai* es una herramienta que promete la identificación de diversas tipologías formales, permite el logro de espacios arquitectónicos y de ingeniería de manera eficiente, presentada en su momento por Zaha Hadid Arquitectos quienes explotan las ventajas de la Inteligencia Artificial para los proyectos revolucionarios en el ámbito de la arquitectura y la tecnología. El desafío de la industria del diseño arquitectónico abre importantes debates en el contexto educativo y profesional, pues es fácil desviarse a través de la generación de textos o imágenes de la verdadera idea de concepción para el espacio habitable, sin embargo, por eso la importancia de la poiesis para precisar las instrucciones que se asignan a la herramienta generativa con una visión pedagógica transdisciplinaria que no atente contra las capacidades intelectuales y cognitivas de los diseñadores, por el contrario, aprovecharla de manera efectiva para la planificación, implementación y en su caso evaluación del producto resultante.

La estrategia se basa principalmente en la obtención de modelos resultantes a partir de la herramienta de imágenes de *LookX.Ai*, explorando imágenes en el campo de la arquitectura con una masa en 3D y preferentemente con una idea realística del resultado. Esta aplicación puede ser utilizada como plugin para otros softwares como *Sketchup* o *Rinbo*, sin embargo, las ideas que se observan en este proceso se refieren a cursos de nivel básico donde la adopción de las tecnologías de la información y comunicación dependen de la experiencia inmediata que la población de grado adquiere en su formación previa. Para el caso de estudiantes de posgrado, se aplican intenciones que apoyan los problemas de investigación con la finalidad de obtener algunas ideas sobre las hipótesis de solución que pretenden alcanzarse.

*Midjourney* es una aplicación limitada debido a que se trata de un recurso por pago, además únicamente puede utilizarse mediante un *bot* en el canal oficial *Discord* donde se interactúa de manera independiente o con otros usuarios de la misma aplicación. Antes de escribir el *prompt* se selecciona un comando, por ejemplo, en el caso de obtención de imágenes se requiere el comando

'*imagine*', es donde se pone en práctica el estilo o atmósfera del proyecto. Para la realización de un *prompt* se utiliza *ChatGPT* o *Perplexity* para tener un panorama mucho más completo sobre las condiciones arquitectónicas, urbanas o espaciales que se pretenden para el diseño del espacio habitable.

Como alternativa a *Midjourney* se emplea *Leonardo.Ai*, la cual mediante una serie de pruebas permite conseguir un número limitado de imágenes resultantes de alta calidad con estilos diversos, pero se cuentan con cierto número de créditos los cuales se restituyen después de un tiempo de uso, además tiene la capacidad de basarse en otras imágenes para lograr resultados distintos o incluso fusionarse y después un procesamiento subsecuente para la mejora de calidad o personalización de acuerdo con las necesidades, además cuenta con la opción de *training* o *datasets* para el entrenamiento de los modelos que pueden generar contenidos variados sin ninguna restricción, siempre y cuando se cuenten con los *tokens* necesarios para su ejecución.

A partir del uso de dichas herramientas es posible el reconocimiento y aplicación de las narrativas textuales, elaboradas incluso a partir de *ChatGPT* o *Perplexity* para la toma de decisiones durante el desarrollo de cualquier proyecto relacionado con el espacio habitable. Por ejemplo, cuáles son las respuestas humanas en el entorno construido y cómo se vincula con la poiesis a través de las decisiones críticas para la intervención de una realidad a través de una planificación, modificación y solución prospectiva del diseño creativo que es capaz de utilizar los mecanismos cognitivos y propioceptivos para la toma de decisiones en el proyecto arquitectónico.

El espacio habitable a partir de aplicaciones generativas se logra a partir de escultores digitales poiéticos que alcanzan una identidad para el diseño creados de la inexistencia material, pero con un bagaje anticipado de los recursos necesarios o extrayendo a la luz aquello que aparentemente se ocultaba en el lugar. De un aparente terreno inerte, la poiesis en el diseño para el espacio habitable con un nuevo significado mediante procesos cognitivos y sensorios, el reconocimiento de la arquitectura como arte y ciencia, permitirá una idea creativa para un hábitat de los seres vivos, por ende, las percepciones y transmisión de diversas emociones, nunca se podrá dejar a un lado, ni durante el proceso ni con el resultado final, porque a pesar de confundirse con el anhelo de una realidad fabricada es posible conseguir elementos o decisiones que beneficien el futuro del factor antrópico en el espacio habitable.

### 3. Método

El método hermenéutico permite el análisis y la interpretación de los resultados para su comprensión desde un enfoque cualitativo, por consiguiente, todo lo relacionado no solo con los textos sino incluso con la imagen a partir de un proceso comunicativo que intenta demostrar su viabilidad para el proceso de diseño para el espacio habitable. Un texto y una imagen se convierten en símbolo desde que se generan a partir de la primera orden que se otorga mediante las aplicaciones generativas y que pueden ser evaluadas mediante la interpretación. De acuerdo con Arráez, Calles y Moreno de Tovar (2006):

Quando se analiza concretamente un texto, se entiende que éste tiene un autor, con su propia historia de vida, con su contexto histórico que lo condiciona, con la situación en que ha vivido, se ha desarrollado, ha crecido, se ha constituido. Este análisis que se aplica a la existencia del autor del texto es aplicable a su vez al texto mismo, a la obra que se deja para la posteridad y que asume personalidad propia. El interés histórico de las obras transmitidas no se orienta sólo hacia los fenómenos históricos, sino también al efecto de los mismos en la historia. (p. 180)

El resultado gráfico y textual es la realidad del autor que se transforma en su propio diálogo a través de lo que vive o experimenta y que permite encontrar una definición en el campo de las aplicaciones generativas para el diseño, pero lo que puede intentar el discurso de los intérpretes son posibles aproximaciones hacia la realidad que surge de una idea estructurada en busca de metas alcanzables desde el desarrollo oportuno de la lectura y el análisis del espacio habitable.

Este análisis hermenéutico desarrolla información sobre diversos contextos que surgen del uso de las aplicaciones generativas, aprovechadas en la academia e investigación mediante la codificación de datos a través de una recolección de información que constituye una complejidad estructurada y conveniente al dilucidar el término, pues la hermenéutica se desarrollará con textos e imágenes que pueden permitir diferentes significados, por lo que los espectadores tratarían de aprehender el significado esencial del espacio habitable.

El espacio habitable y el diseño son expresiones humanas que se basan en el fenómeno del ser a partir de inferencias sobre la necesidad del habitar, para ello la labor del académico o investigador implica un compromiso para guiar de manera efectiva la enseñanza y aprendizaje que lleva al conocimiento mediante la percepción como supuesto y la hermenéutica como elemento estructural para la comprensión e interpretación en el uso de las aplicaciones generativas.

El método hermenéutico permite la reflexión para la construcción del sentido sobre el vínculo estrecho entre las aplicaciones generativas y la utopía concebida del espacio habitable, se lleva a cabo mediante los conocimientos previamente adquiridos en las aulas, así como la estructura cognitiva y creativa para el desarrollo del diseño arquitectónico para que desde una perspectiva crítica se interactúe con las aplicaciones seleccionadas con una importante intertextualidad al llevarse a cabo en talleres de diseño e investigación, así como áreas enfocadas a conocimientos históricos.

Para el desarrollo del enfoque hermenéutico también se considera una metodología centrada en el factor antrópico para la solución de problemas complejos, el *Design Thinking* genera productos creativos y efectivos para diversas disciplinas, además sirve para el fortalecimiento de la Inteligencia Artificial, pues ambos convergen en la necesidad para la producción del diseño frente a retos inminentes de la contemporaneidad. Mediante las aplicaciones generativas y el proceso del *Design Thinking* se producen las etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar, en las tres primeras puede abordarse la poiesis para proyectar de manera creativa.

La comprensión del factor antrópico desde una metodología ágil con estrategias integrales permite adaptarse a las necesidades reales para el espacio habitable, desde una flexibilidad para adecuarse al entorno cultural, físico o emocional. La convergencia entre el *Design Thinking* y las aplicaciones generativas mediante un enfoque hermenéutico puede concentrarse en la comprensión de la demanda de los habitantes, pues es posible el procesamiento de enormes cantidades de datos y una serie de toma de decisiones imprescindibles y eficientes para conseguir el bienestar integral del habitador. De acuerdo con Burnette (2016):

Los buenos diseñadores se caracterizan por plantear de una forma más abierta la resolución de los problemas y por mostrar habilidades para la representación, la comunicación y la producción de sus iniciativas. De esta forma, consiguen soluciones prácticas, innovadoras y orientadas al ser humano para situaciones de muy variada naturaleza. Aunque muestran su sintonía y empatía con las necesidades y los deseos humanos, los educadores y los profesionales de diseño ponen todavía demasiado énfasis en las habilidades y las tecnologías aplicadas a las artes, la artesanía y los procesos industriales de los que han surgido la mayoría de las áreas del diseño. (p. 3)

Específicamente el proceso de diseño es creativo, dinámico y vivo, retoma el hecho de que la poiética es un proceso creativo orgánico y en evolución. Como creadores, los arquitectos mantienen una interacción entre los materiales y el contexto en los que están; la poiética tiene la capacidad de moldear cada material y jugar con su identidad o naturaleza. Durante este proceso, los expertos en el diseño para el espacio habitable reflexionan durante cada instante sobre la demanda espacial y sensorial de lo que debe ejecutarse, comprender la totalidad integral de las necesidades puede enriquecer los resultados. Este procedimiento desde la poiesis es importante, pues logrará que los arquitectos reconozcan qué sensaciones serán posible detonar, y así sabrán que será lo mejor para transmitir a quienes habiten su creación.

A partir del análisis se descubre que siempre habrá una percepción diferente en quienes habiten el lugar, incluso si el edificio en cuestión nunca fue diseñado pensando en la poiesis, pues, justamente, la poiesis está presente en todos los procesos creativos y sus resultados, hasta sin que los creadores se den cuenta; por ello, es importante realizar los edificios contemplando el aspecto sensitivo con el que éste terminará. La poiética arquitectónica es capaz de jugar con todo lo que conformará a la obra, desde sus materiales, formas, sistemas que le conforman, etcétera, y cada elemento que constituye el cuerpo de la obra tendrá una relevancia sensorial, tanto en el proceso como en el resultado.

La idea de percepción de la creación poiética como un proceso orgánico y en evolución, también se puede traslapar a la creación arquitectónica, contemplando a los edificios como seres orgánicos también, que tendrán sus propias necesidades y naturaleza; percibirlos de este modo desde la perspectiva de los arquitectos, también es benéfico para quienes lo habiten, pues habrá una mayor preocupación por aquellas sensaciones que vayan a ser perceptibles, hasta los modos de generar confort en el habitador o incluso con los sistemas de la obra pueden ser equilibradas con el medio ambiente. La filosofía de la poiética es aún aplicable en la actualidad, y puede ser benéfica para el bienestar ambiental.

#### **4. Resultados y Discusión**

La poiesis implica un proceso más allá de la creación física por medios mecánicos, se basa principalmente en un aporte cognitivo y sensorial, algo que tiene un valor puramente humano, pero actualmente con el uso de aplicaciones generativas se comienzan a realizar actividades que se pensaban exclusivas de los humanos. Y con mayor razón después del análisis de modelos resultantes es posible la consideración de la poiesis para la obtención de productos que sean un reconocimiento para las nuevas tecnologías, pero sin perder de vista las cualidades básicas del diseño o de otras disciplinas, uno de los resultados obtenidos desde el laboratorio *Midjourney* a partir de un *prompt* que experimenta la creación de una arquitectura religiosa, demuestra que la capacidad de narrativa para el ejercicio obtiene imágenes que permiten la comprensión de la fe desde la Inteligencia Artificial (Figuras 1-2).

**Figura 1.**

*Espacio sagrado basado en arquitectura orgánica. Midjourney.*



Nota: la narrativa del *prompt* se describe: *religious architecture based in sensorial and synesthetic perception, WIDE angle photo, symmetry design, veiled woman walkig, at noon, captured WITH A SONY A1, 85 mm f/1.2 lens, f/2, 1/200s, ISO 250 CYBER ARTiX BY K ASSIYAH MARS --s 750*

**Figura 2.**

*Espacio sagrado, estructuras neumáticas. Midjourney.*



Nota: la narrativa del *prompt* se describe: *pneumatic religious architecture based in sensorial and synesthetic perception, WIDE angle photo, symmetry design, veiled woman walkig, at noon, captured WITH A SONY A1, 85 mm f/1.2 lens, f/2, 1/200s, ISO 250 CYBER ARTiX BY K ASSIYAH MARS --s 750*

**Figura 3.**

*Arquitectura flotante. Leonardo.IA*



Nota: *Prompt: floating architectural building, sensorial elements, morning image, people walking, linear perspective, biomimicry structure, captured CANON EOS RP, Lens RF24-105mm, f/2, 1/200s, ISO 400*

**Figura 4.**

*Arquitectura flotante y sensorialidad. Leonardo.IA*



Nota: *Prompt: floating architectural building, sensorial elements, morning image, people walking, linear perspective, biomimicry structure, captured CANON EOS RP, Lens RF24-105mm, f/1.2,1/200s, ISO 400*

La Inteligencia Artificial depende totalmente de los parámetros que se especifican en la redacción del *prompt* para el desarrollo de los aspectos formales–espaciales, además de la programación de una posible materialización; no obstante, esta nueva herramienta digital puede crear elementos, formas, diseños complejos, y demás, que la mente humana no tenía planeado. Estas son creaciones que también provienen de una no existencia, lo que coincide de un modo muy estricto con una de las definiciones de la poiesis: crear algo de la no existencia a la existencia, por ejemplo, los resultados generados desde *Leonardo.LA* donde se plantea una arquitectura flotante con atmósfera sensorial, pero además la orden puede incluir otros elementos como personas caminando, agua, nubes, etcétera (Figuras 3-4).

Considerando los parámetros que posibilitan el funcionamiento de las aplicaciones generativas, la poética está presente en la creación del *prompt* que el diseñador desarrolla a partir de una perspectiva que busque no solo el espacio habitable deseado, sino que introduzca una reflexión sobre el estado sensorial y propioceptivo que tenga un impacto en los modelos resultantes. No obstante, mediante directrices que actualmente se aportan dentro de las aplicaciones generativas, aún existen elementos que simplemente se acercan a la consideración de la poiesis.

No significa que sea negativo, al contrario resulta favorecedor y por demás interesante para el análisis de aquellas formas que las aplicaciones generativas crean y escapan al discernimiento humano, pues brindan novedosos resultados para el diseño del espacio habitable, como se observó al trabajar con imágenes predeterminadas con base en fundamentos teóricos, de diseño y empíricos durante la redacción de las narrativas, además estas herramientas digitales se pronuncian con persistencia lo que exige contemplarlas para el uso diario pero con una visión pragmática y éticamente responsable, prueba de ello es el producto obtenido a partir de un boceto realizado de manera tradicional con técnica de lápiz de grafito y plumones donde el objetivo de ejercicio dentro del taller fue diseñar la propuesta de una casa de árbol, a través del comando *blend* es posible la fusión de dos o cinco imágenes que permiten la generación de una idea interesante para el nivel de aprendizaje deseado (Figuras 5-6).

**Figura 5.**  
*Taller de Diseño Integral I. Casa de árbol. Dibujo Análogo.*



*Nota: Dibujo análogo con técnica en lápiz de grafito y plumones.*

**Figura 6.**  
*Casa de árbol basado en dibujo análogo. Midjourney.*



*Nota: Prompt: <https://s.mj.run/eG2DC3iyca4> house in the tree, nature, birds flying --s 750 --v 6.0*

La percepción del habitador se hace presente en los resultados que se obtuvieron de las aplicaciones generativas, desde una convergencia de sensaciones que pueden demostrarse a partir de una posible percepción sinestésica que se detona cuando la poiesis está presente en el enfoque de diseño para la mejora del impacto en el espacio habitable y en general todo el proceso de diseño

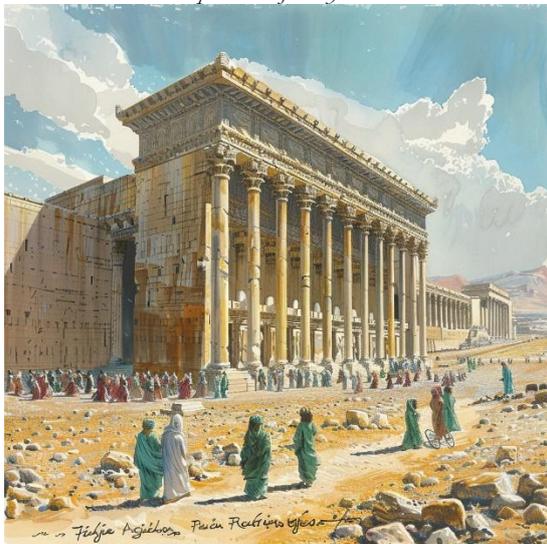
que como se indicó, se abordó desde la metodología del *Design Thinking* que a través de las primeras fases se contenían parámetros poiéticos que fortalecen el proceso creativo, desde *Lookx.ai* también se realiza una propuesta que parte de una maqueta de trabajo denominada arquitectura en papel con técnica en opalina, lo que permite la generación de una idea basada en una materialidad homogénea, contemporánea, minimalista y espacio sensorial (Fig. 7).

**Figura 7**  
Espacio habitable definido a partir de una maqueta de trabajo (arquitectura en papel). *Lookx.AI*



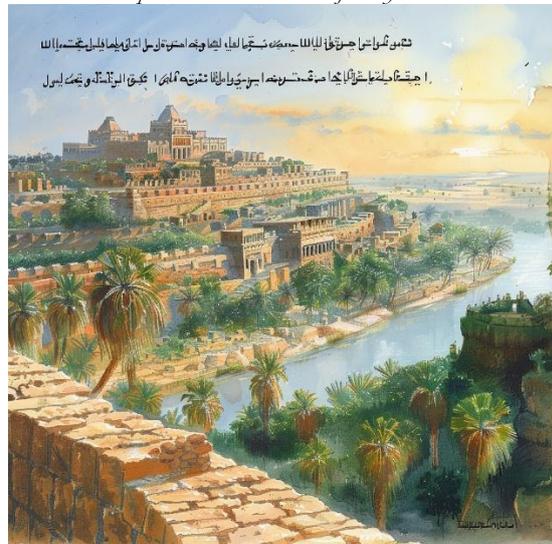
*Nota:* Prompt: Minimalism architecture, sensorial architecture, contemporary materials, people walking

**Figura 8.**  
Palacio Tabara en Persepolis. *Midjourney.*



*Nota:* Prompt: <https://s.mj.run/PQBZwyOkw84> Taqbara Palace in Persepolis, contemporary view, people walking --s 750 --v 6.0

**Figura 9.**  
Ciudad de Mesopotamia en Oriente. *Midjourney.*



*Nota:* Prompt: <https://s.mj.run/WsfYBZ56A0g> Mesopotamia city, architecture, storic region of East, between Tigris and Euphratis rivers --s 750 --v 6.0

Los resultados dan muestra de una diversidad de ideas que pueden ser retomadas en la enseñanza–aprendizaje del espacio habitable como una alternativa para la promoción del desarrollo creativo, pero también en asignaturas que impliquen un proceso exclusivamente cognitivo como la historia donde se presentan dos obras relevantes: Palacio Tahara y Ciudad de Mesopotamia realizadas como dibujos análogos y mediante una narrativa en *Midjourney* se producen imágenes sobre las posibles condiciones formales y estéticas de dichos momentos simbólicos (Figuras 8-9).

A pesar de lo anterior descrito, el hecho de que la Inteligencia Artificial Generativa sea capaz de crear una posible realidad a partir de lo inexistente con elementos de diseño que no necesariamente estaban representados de manera cognitiva, hace que surjan debates ontológicos en torno a la relación entre las aplicaciones y la poiesis. Si bien es cierto, que la labor de dichas herramientas digitales es mecanizada y replican los procesos humanos, en la actualidad se generan diseños que tampoco quizá hubiesen creado las personas, y si bien este proceso puede no seguir una poética ya que surge de los algoritmos con los que ha sido programada la acción, también es posible manifestarla mediante la correcta estructuración de la narrativa textual.

En el desarrollo de las actividades dentro del taller de diseño e investigación no existió resistencia para el uso de las aplicaciones generativas, por el contrario, se trata de una comunidad que está familiarizada con la tecnología y los frecuentes cambios digitales, sin embargo, si es importante el uso consciente de la Inteligencia Artificial pero explotando los recursos que ofrecen las diversas aplicaciones, pues si bien algunas exigen un prepago también existen varias que abren una oportunidad a nuevos procesos creativos para el diseño del espacio habitable y desde luego la intención es entablar un debate permanente sobre las fortalezas, oportunidades o debilidades que las empresas brindan a nivel académico o profesional.

Los resultados pueden contener atributos que el diseñador establece mediante la experiencia, pero al final siguen los parámetros que buscan el bienestar del factor antrópico, lo que vuelve contradictoria la afirmación de decir que únicamente sigue procesos mecanizados, puesto que ahora puede realizar procesos que no podrían contemplarse solo por los diseñadores para la demanda del habitador. En este caso, el papel del ser humano pasa de ser el de único creador, a ser un facilitador del proceso creativo de las aplicaciones generativas que producen un cuestionamiento complejo.

## 5. Conclusión

En conclusión, el uso de las aplicaciones generativas con base en los parámetros que surjan de la poiesis desarrollada por los diseñadores del espacio serán un beneficio para la labor de la arquitectura, pues transmite dentro de las herramientas digitales el sentido de búsqueda de todos aquellos elementos que alcancen un impacto positivo sensorial, cultural, social y emocional para quienes habiten el espacio construido. Asimismo, es importante señalar sin temor a ser cuestionados la importancia de la poiesis como factor para la creación del diseño arquitectónico, siempre en una simbiosis con el plano cognitivo y sensorio dentro del proceso de diseño.

La poiesis nunca murió como significado, pues incluso cuando se crea sin saber de su existencia, aquello que simboliza como concepto sigue estando presente en los procesos creativos y los resultados de estos, y si bien es difícil definir con certeza el rumbo de la poética en el mundo digital con el desarrollo constante de la Inteligencia Artificial, la poiesis definitivamente seguirá estando muy presente en los procesos creativos, hasta el punto de decir que la poiesis siempre emerge sin percatarse a través de la creatividad, y aquella conceptualización de Aristóteles siglos antes de nuestra era, no fue sino un descubrimiento de ese lado perceptual, sensorial y cognitivo que siempre estará vigente en lo que hacemos como humanidad.

## 6. Referencias bibliográficas

- Arráez, M., Calles, J., & Moreno de Tovar, L. (2006). La Hermenéutica: una actividad interpretativa. *SAPIENS*, 7, 171-181.
- Barrera-Sánchez, M. (2023). La percepción sinestésica como prospectiva en el diseño arquitectónico. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 18(33), 165-180.
- Barrera Sánchez, M. (2024). La Inteligencia Artificial como herramienta de enseñanza-aprendizaje para el diseño arquitectónico. *Revista Pragma*, 2(04), 4-15.
- Burnette, C. (2016). El futuro del design thinking. *Infolio*. Recuperado el 2 de octubre de 2024, 12.
- Durand-Labán, J. L. (2019). Aplicaciones de la Inteligencia Artificial en la Arquitectura: Caso de estudio: Predicción de tipos de espacio usando Grasshopper y Rhinoceros. *Paideia XXI*, 9(2), 331-344.
- Fraile-Narváez, M. (2024a). Fenomenología e inteligencia artificial: una perspectiva líquida a la arquitectura del siglo XXI. *Limaq*, 13(013), 159-180. doi:10.26439/limaq2024.n013.6950
- Fraile-Narváez, M. (2024b). Metadiseñadores: Simbiosis de herramientas digitales e inteligencia artificial en el diseño arquitectónico. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*(10), 47-64. doi:10.32719/26312514.2024.10.3
- Holmes, W., Hui, Z., Miao, F., & Ronghuai, H. (2021). *Inteligencia artificial y educación: Guía para las personas a cargo de formular políticas*: UNESCO.
- López, L. (2013). La hermenéutica y sus implicaciones en el proceso educativo. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(15), 85-101.
- Mombiedro, A. (2022). Neuroarquitectura. Aprendiendo a través del espacio: Khaf (Edelvives).
- Navarro-Dolmestch, R. (2023). Descripción de los riesgos y desafíos para la integridad académica de aplicaciones generativas de inteligencia artificial. *Derecho pucp*(91), 231-270.
- Ochoa, I. L. (2023). Inteligencia artificial para el rediseño del espacio habitable sistémico emergente. *e-rua*, 15(04), 3-7.
- Pallasmaa, J. (2014, Febrero). Espacio, lugar y atmosfera. Percepción periférica y emociones en la experiencia arquitectónica.
- Peña, F. B. (1996). Praxis y Poiesis en la pedagogía y la didáctica. *Lúdica pedagógica*(2).
- Requena, F. C. (2020). Inteligencia artificial y/o el arquitecto. *Limaq*(006), 129-140.
- Rojas Barbosa, J. S., Arias Jiménez, Y. T., & Largacha Martínez, M. O. (2024). Explorando la intersección entre inteligencia artificial, patrimonio y arquitectura: una comparación entre el dibujo digital y el tradicional. In.
- Trujillo-Quispe, R., & Trujillo-Quispe, G. (2024). La creación de fachadas arquitectónicas usando la inteligencia artificial Midjourney. *Paideia XXI*, 14(1), 71-89. doi:10.31381/paideiaxxi.v14i1.6452