

*UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES*

tesis que para obtener el grado de maestro en artes visuales presenta fabiola correa rivera

experiencias de interacción

ciudad+

luz+

hombre+

prospectiva hacia un nuevo medio de comunicación visual

2012 



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



*UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES*

experiencias de interacción

ciudad+

luz+

hombre+

prospectiva hacia un nuevo medio de comunicación visual

*tesis que para obtener el grado de
maestro en artes visuales*

presenta

fabiola correa rivera

director de tesis

mtro. ricardo pavel ferrer blancas

méxico d.f., enero 2012

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales



agradezco a la UNAM
el apoyo otorgado
para la elaboración de esta tesis



dicotomías y analogías
¿qué es y qué no es? 4

parte primera **I**

hombre
sensación+ percepción
¿cómo nos relacionamos con el entorno? 10

emoción+ comunicación
¿la relación afectiva determina el diálogo? 22

ciudad+ hombre
ente vs. entorno
¿qué es la ciudad? 32

interacción e intervención
*¿en qué nivel nos relacionamos
con el entorno urbano?* 56

segunda parte **II**

ciudad+ luz+ hombre
nuevamente *¿qué es la ciudad?* 64

legibilidad= habitabilidad
¿el entendimiento define la pertenencia? 66

componentes y propiedades 77

lectura y exploración 109

proyección y prospección 122

conclusiones 144

bibliografía 146



dicotomías y analogías

*e*ste es un texto que documenta mi aproximación personal a un fenómeno cercano física y emocionalmente: la urbe. No es ni pretende ser un extenso tratado; no es un ambicioso proyecto que busque cambiar perspectivas o establecer teorías. No se centra en las condicionantes históricas o en las implicaciones económicas, políticas o sociales. Las reflexiones y propuestas que en este se presentan están centradas en la relación visual y consecuentemente afectiva que tengo -y por extensión, tenemos- con la ciudad.

Al ser un proyecto personal, este se estructura de manera personal también. Tanto como me atrae la ciudad, me siento fascinada por las dicotomías: el mundo lo entiendo por pares, siempre dividido en dos.

Y es así que se organiza este documento, a través de una serie continua de dicotomías: pares de conceptos que se contienen, se complementan o se oponen, y que apoyados por algunas analogías, tienen la intención de responder a preguntas específicas en el afán de definir, en general, el modo en el que nos relacionamos con todo lo que nos rodea y en particular, con el entorno urbano.

Por obvias razones se encuentra organizado en dos partes.

En la primera, fundamentado en diversas fuentes, me concentro en los conceptos de ciudad y hombre: el hombre definido como un sistema sensorial y la ciudad definida como un espacio por y para el hombre.

En la segunda parte, más cercana a una bitácora, de manera más bien coloquial, establezco nociones -componentes y parámetros- a partir de los cuales hago una lectura y valoración de mi entorno urbano con el fin de explorar alternativas de intervención que modifiquen el modo en el que nos relacionamos con nuestro hábitat, utilizando un concepto como herramienta: la luz.





Sobre lo que somos en términos sensitivos y sensibles¹, racionales y cognitivos desde el punto de vista psicológico, y sobre lo que nuestro entorno es a partir de la visión de arquitectos y urbanistas con algunos apuntes sobre MI visión particular de cómo nos relacionamos con la urbe.

¹La dicotomía mencionada distingue sensitivo en relación a los sentidos respecto de sensible, en relación a los sentimientos.

parte primera

I

hombre

sensación+
percepción

¿cómo nos relacionamos con el entorno?

emoción+
comunicación

¿la relación afectiva determina el diálogo?

*"No hay nada
en la mente
que no pase
a través
de los
sentidos."* *Aristóteles* ¿cómo nos relacionamos con el entorno?

sensación+ percepción

sensación *e*l estudio de las sensaciones inicialmente se basa en el pensamiento filosófico, evolucionando hacia el ámbito científico. De ahí el interés de Galileo, Descartes o Newton, quienes dentro de estudios sobre la naturaleza de la luz, establecen premisas específicas sobre la percepción y los sentidos, refiriéndose a ellos como experiencias secundarias en relación a las cualidades primarias de las cosas.¹ Es a partir de esta visión científica que la psicología aparece como una ciencia, dedicada dentro de su amplio espectro de estudio, al entendimiento de los procesos de percepción y las sensaciones y los procesos de percepción.

El mundo de las sensaciones es el mundo de nuestra relación con el exterior; pero también lo es el de la interacción con nosotros mismos. Una sensación es el proceso o experiencia elemental que es provocada cuando un estímulo excita un receptor.

El estímulo (del latín *stílus*: estaca para clavar o agujón) se define como una energía física que produce actividad nerviosa en un receptor. Un receptor se define como una estructura anatómica sensible a los estímulos físicos; este responde al máximo ante estímulos adecuados y parcialmente a estímulos inadecuados.

Un estímulo, al activar las células de un receptor ocasiona una sensación que puede interpretarse como percepción.

Las sensaciones y las percepciones son notablemente disímiles. Un color (sensación) difiere de un objeto coloreado (percepción).

Según James J. Gibson: "Los impulsos sensoriales (estímulos que actúan sobre los receptores) generan sensaciones e información acerca del mundo exterior.

Una información es temporal y transitoria, cambiante, otra es permanente y estable, invariable, esto es percepción. Así, el estudio de la percepción es el de los descubrimientos constantes de información. Los sentidos son sistemas perceptivos clasificados según su movilidad total y no según sus cualidades sensoriales individuales."² La sensación se define como el simple correlato experimentado de la estimulación del receptor; la sensación es un acontecimiento interno separado de los objetos externos.

De las capacidades sensoriales del organismo dependen numerosos procesos psicológicos superiores: aprendizaje, memoria, creación, discriminación y de ellos el conocimiento y desarrollo humano en general.

El proceso de la sensación es activo: los órganos receptores no solamente son impresionados por los estímulos del ambiente, recibiendo éstos la estimulación en forma pasiva. Cualquier sensación va acompañada de movimientos del organismo que se ajustan para analizar mejor dichos estímulos y lograr una mejor captación de ellos.

Se considera sensación exclusivamente a la excitación de algún receptor corporal al recibir un estímulo. La sensación requiere de un proceso meramente mecánico o químico, en el que el organismo reacciona de acuerdo con las características "naturales" de su sistema nervioso, sólo captando los estímulos.

En resumen, el estudio de la sensación es el estudio de cómo las diversas células receptoras en los órganos de los sentidos convierten las formas de energía física en mensajes nerviosos, cómo llegan estos mensajes al sistema nervioso central y las diferentes experiencias que originan.

El proceso de la sensación es activo: los órganos receptores no solamente son impresionados por los estímulos del ambiente, recibiendo éstos la estimulación en forma pasiva. Cualquier sensación va acompañada de movimientos del organismo que se ajustan para analizar mejor dichos estímulos y lograr una mejor captación de ellos.

Se considera sensación exclusivamente a la excitación de algún receptor corporal al recibir un estímulo. La sensación requiere de un proceso meramente mecánico o químico, en el que el organismo reacciona de acuerdo con las características "naturales" de su sistema nervioso, sólo *captando* los estímulos. En resumen, el estudio de la sensación es el estudio de cómo las diversas células receptoras en los órganos de los sentidos convierten las formas de energía física en mensajes nerviosos, cómo llegan estos mensajes al sistema nervioso central y las diferentes experiencias que originan.

sentidos

A partir de la forma en que los órganos sensoriales operan, estos se clasifican en:

mecanorreceptores, aquellos que son estimulados por una acción mecánica, como la sensación de presión, equilibrio y sonido;

quimiorreceptores, los que al percibir un estímulo generan una reacción química con alguna sustancia orgánica para ser reconocidos por un receptor sensorial, siendo el caso del gusto y el olfato;

termorreceptores, los que son estimulados por cambios en la temperatura y

fotorreceptores, aquellos que se impactan con estimulaciones luminosas. Tal es el caso del sentido de la vista.

Algunos seres vivos poseen otras formas de ser estimulados, como los que experimentan sensaciones a partir de electrorreceptores o sentidos que captan la energía eléctrica.

Basados en la localización de los estímulos que son capaces de captar, los órganos de los sentidos se clasifican en:

interoceptores, los que se estimulan por sensaciones provenientes del interior del cuerpo; propioceptores, aquellos que captan estímulos de las articulaciones; la postura, el equilibrio y el movimiento, estimulan estos receptores; exteroceptores, los que son accionados por estímulos que están en la superficie del cuerpo; captan las sensaciones de presión, dolor, sabor y tacto, y

telerreceptores, los que sienten estímulos distantes del organismo; son estimulados por colores, sonidos y olores.

En el ser humano tradicionalmente se habla de cinco sentidos, sin embargo, aún cuando se podría decir que esta clasificación es acertada, no es exhaustiva, ya que se han logrado identificar en algunos órganos otras modalidades que ayudan al hombre a captar mayor información sobre el medio exterior o sobre sí mismo.

umbrales

Todas las sensaciones se caracterizan por su intensidad (fuertes, débiles, brillantes, oscuras), su calidad (rojas, azules, cálidas, dolorosas) y su duración (largas, cortas, breves, interminables); algunas sensaciones se caracterizan por su extensión (amplias, delgadas).

Al ser estimulados por situaciones del ambiente, los órganos sensoriales traducen la estimulación, es decir, convierten una forma de energía en otra. Sin embargo, no todas las estimulaciones que afectan a nuestros sentidos llegan a nuestra conciencia. Para que un estímulo pueda ser percibido es necesario que sobrepase el umbral correspondiente.

Un umbral es un punto estadísticamente determinado en un continuo de estímulos, en el cual se produce una transición en un serie de sensaciones o juicios. En otras palabras, el umbral es la intensidad mínima de energía física que se requiere para producir alguna sensación. el umbral es un límite, una frontera, que requiere ser rebasado para poder ser percibido por el individuo. Cuando un estímulo es capaz de provocar en la persona un cambio en su forma de captar el ambiente, es porque la energía de tal estímulo es suficiente para que la persona pueda notarlo, es decir, es capaz

de superar el umbral en ese mismo porcentaje. En otras palabras, un umbral es la cantidad de estimulación necesaria para ser percibida por la persona 50 por ciento de las veces.

Los umbrales pueden ser:

absoluto: es la mínima intensidad de energía física que se necesita para producir una sensación total. Esto puede ser aplicado a una luz, o a un sabor, a un olor, a un dolor o a un cambio de postura, etc. Aunque existen diferencias entre la gente y aun de uno a otro día en la misma persona, el umbral absoluto de nuestros sentidos es muy bajo.

relativo: se define como la cantidad de estimulación que es necesario incrementar o decrementar para lograr un cambio en la captación de la misma. Al igual que los umbrales absolutos, pueden fijarse también para todos los tipos de sensaciones que capta nuestro organismo.

percepción La percepción es un área de investigaciones teóricas y empíricas de presencia permanente en la psicología. Ha dado y sigue dando lugar a una gran cantidad de modelos teóricos y a un sinnúmero de estudios experimentales.

Podríamos definir percepción como la interpretación significativa de las sensaciones como representantes de los objetos externos; "la percepción es el conocimiento aparente de lo que está ahí afuera."³ es un proceso activo, constructivo, cíclico y funcional; un proceso abierto que informa tanto como transforma al perceptor en su confrontación con el mundo. El perceptor no construye su mundo a partir de una situación estimular distante, exuberante y caótica. La actividad perceptual implica la adaptación del organismo a un medio específico evolucionado en consecuencia. "Debe haber tipos definidos de estructura en cada organismo que percibe para permitirle notar ciertos aspectos del ambiente más que otros o para no detectar ninguno en absoluto."⁴ El perceptor, lejos de ser indiferente o pasivo respecto al

medio que le rodea, selecciona constantemente la información que le permite arribar a hipótesis con valor adaptativo.

La percepción no es el resultado exclusivo de la actividad de órganos especializados y de estímulos específicos, sino que también intervienen factores experienciales, motivacionales y sociales.

La teoría sensorial o asociacionista de la percepción consagra la distinción entre sensación y percepción (cerca al concepto de conocimiento). La percepción, a diferencia de la sensación, radica en la identificación de *qué es* el estímulo y cómo es que se produjo: los estímulos son *interpretados*.

En la percepción intervienen la *experiencia* y el *aprendizaje* previos; se desarrolla en un mundo concreto, físicamente determinado, social y culturalmente estructurado; es una decisión interesada del sujeto, comprometido -en el sentido más extenso de la palabra- con el ambiente natural y cotidiano.

Todo el proceso sensorial se continúa en nuestra mente, de tal forma que lo que captamos por medio de nuestros sentidos es interpretado de alguna manera, dando lugar a la percepción. La percepción es entonces un proceso íntimamente ligado a las sensaciones y a la capacidad del organismo de darse cuenta de la existencia de las mismas, dándoles algún tipo de interpretación.

Nuestros sentidos proporcionan información sin elaborar sobre el mundo exterior y es el cerebro el que interpreta el flujo tan complejo de la información procedente de los sentidos, usándola como materia prima; el cerebro crea experiencias perceptuales que van más allá de lo que se percibe mediante los sentidos. Nuestra experiencia perceptual es más que una sencilla copia de la información sensorial disponible. Utilizamos información sensorial para crear percepciones que son más que la suma de sus partes. Tendemos a completar la información faltante, a agrupar objetos, a ver objetos completos y oír sonidos con significado, más que fragmentos sin sentido de información sensorial sin procesar.

psicología del proceso visual

Diversos teóricos sostienen que es la visión el sentido a través del cual establecemos el primer contacto con el ambiente. El mundo visual, comparable a un mapa cognoscitivo, proporciona información ilimitada acerca del ambiente visual total.

"Las percepciones son las únicas representantes internas de los objetos externos; empíricamente los receptores son la única puerta para la transmisión hacia el interior de la información externa."⁵

Para que podamos interpretar las sensaciones captadas por nuestros sentidos, intervienen tres procesos complementarios.

evocación

Mediante la influencia de nuestra memoria, percibimos aquello que esperamos percibir.

rectificación

A través de ella las sensaciones que llegan hasta nuestra mente también son modificadas, de tal forma que somos capaces de completar, integrar o eliminar elementos que nos dificulten interpretar un estímulo determinado.

apariencia

Por medio de las sensaciones visuales se transmiten percepciones simples denominadas modos de apariencia, esto es, la información que a través de la vista obtenemos del ambiente: forma, textura, tamaño, distancia o ubicación, brillantez, color y movimiento.

organización

A través de constancias perceptuales, la tendencia del cerebro es la de percibir los objetos como relativamente estables e invariables, pese a los cambios de información.

Sin esta capacidad, el mundo nos parecería confuso en extremo. Una vez que nos hemos formado una percepción estable de un objeto, lo reconocemos en cualquier posición, prácticamente a cualquier distancia y en condiciones distintas de iluminación.

La memoria y la experiencia son de gran importancia para la constancia perceptual.

constancia de tamaño

Es la percepción de un objeto como de igual tamaño sin importar la distancia desde la que se le vea. Depende en parte de la experiencia (la información sobre las dimensiones relativas de los objetos se almacena en la memoria)

constancia de forma.

Los objetos conocidos tienden asimismo a ser vistos como dotados de una forma constante, aún cuando las imágenes retinianas proyecten un cambio al ser vistas desde distintos ángulos.

constancia de brillantez

El primer principio significa que, aunque la cantidad de luz de que dispone el ojo varía mucho, la brillantez con que se perciben los objetos conocidos, no se modifica en gran medida. Se percibe un objeto como brillante u oscuro -blanco o negro-, sin importar las condiciones de luz. La constancia de la brillantez sucede porque un objeto blanco (o negro o gris) reflejará el mismo porcentaje de la luz que cae sobre él, sin importar de qué fuente proceda la luz. Lo importante no es la cantidad absoluta de luz que refleja el objeto, sino cómo la reflexión relativa se compara con los objetos cercanos.

constancia de color

Tendemos a percibir los objetos conocidos como si conservaran su color, cualquier que sea la información que llega al ojo. Pero la constancia de color no siempre se produce. Cuando los objetos son desconocidos o no hay las señales habituales del color, la constancia puede deformarse.

proximidad

Al percibir estímulos les damos una organización con base en nuestros aprendizajes anteriores, de tal manera que cuando algún objeto se encuentra cerca de otro tendemos a relacionarlos o percibirlos juntos, más que separados.

similitud en color, dimensiones o forma

Los objetos se perciben en general como parte de un patrón. Cuando un estímulo aparenta no estar completo, pasamos por alto esa información y aplicamos un cierre que nos permite ver la figura completa.

continuidad

Hace que percibamos a los elementos que siguen un mismo patrón como partes de un mismo elemento.

percepción del color

La percepción del color es la capacidad de percibir y discriminar entre las luces sobre la base de su composición de longitudes de onda.

Tono, Saturación y brillantez son tres aspectos de la experiencia del color. El tono (matiz) se refiere a lo que la mayoría de nosotros llamamos color (por ejemplo, rojo, verde, azul). La saturación designa la pureza del tono; y la brillantez indica la intensidad del tono (de claridad a oscuridad).

Existen dos teorías principales de la visión en color. De acuerdo con la teoría tricromática, el ojo tiene tres clases diferentes de receptores de color que reaccionan a la luz roja, a la verde y a la azul, respectivamente. Al combinar estos tres colores básicos, el ojo puede detectar cualquier color en el espectro. La teoría del proceso opuesto acepta la idea de que hay tres clases diferentes de receptores, pero señala que cada receptor reacciona a algún elemento de los tres pares básicos de color: rojo-verde, azul-amarillo y negro-blanco (oscuro-claro). Se sabe que existen tres tipos de receptores de color en la retina. Además, las neuronas bipolares o las células ganglionares procesan señales codificadas de los receptores según un principio de proceso opuesto. Cuando estas señales llegan al cerebro, los receptores del color en la corteza visual los procesan ulteriormente, en la forma de proceso opuesto

percepción de figura y fondo

La percepción de la forma o figura es el fenómeno en el que algunas partes sobresalen de manera distintiva respecto a otras. La figura, es el elemento central que capta la mayor parte de nuestra atención, porque, en contraste con su fondo aparece bien definida, sólida y en primer plano.

El fondo, poco diferenciado, se percibe como indefinido, vago y continuo.

Existen varios factores de diferenciación figura-fondo siendo fundamental "si uno de los dos campos homogéneos o de color diferente es más grande y encierra al otro más pequeño".⁶ Si bien las personas tienden a organizar su percepción en términos de figura y fondo, dependerá del proceso de aprendizaje la decisión acerca de qué estímulos se percibirán como figura y cuáles como fondo.

Aunque, normalmente, tratamos toda la escena como campo, y los detalles que nos interesan, como figura, también se utiliza el principio de la figura y el fondo dando al individuo la posibilidad de elegir la naturaleza de la figura y la del fondo, puesto que el trabajo cognitivo que se deriva favorece una asimilación entre el objeto y su contexto.

percepción del espacio

La percepción visual es espacial cuando los objetos tienen posición y se percibe en ellos la profundidad. La percepción de profundidad

depende de la visión o indicios perceptuales monoculares y binoculares. La teoría de la perspectiva permite hacer inferencias inconscientes respecto a la profundidad al descomponer y proyectar líneas paralelas y convergentes -propiedades distintivas de la perspectiva-. Como indicios auxiliares a la percepción de la profundidad se definen: la interposición de objetos cercanos que ocultan a objetos lejanos, las pautas de luz y sombra relativas a una fuente luminosa, el acomodo o enfoque de los objetos, la definición de detalles como las texturas y el paralaje del movimiento en el que algunas imágenes retinales se mueven más rápido que otras.

percepción del movimiento

La percepción del movimiento depende de la estimulación de zonas retinales sucesivas. Un objeto se percibe en movimiento al estar en relación con un marco de referencia, pudiendo ser este un objeto también en movimiento. En determinadas circunstancias los objetos inmóviles parecen estar en movimiento, fenómeno denominado movimiento aparente. El movimiento percibido en una serie de imágenes o cuadros sucesivos -como los de una película- depende de la persistencia visual, sensación en la que un estímulo intermitente repetido produce una sensación de continuidad, fenómeno llamado movimiento reconstruido. En el caso en el que dos objetos muy separados dentro del espacio no existe la persistencia visual y se percibe como un movimiento fantasma: fenómeno phi.

Así, el aparato visual infiere movimiento real y movimiento en donde no existe.

Los procesos perceptuales como la visión, psicológicamente se ven afectados por las motivaciones, la tendencia de satisfacer una necesidad dando relevancia a estos satisfactores; las expectativas, que influyen en nuestra capacidad de percibir; los estilos cognoscitivos: la forma en que nos relacionamos con el ambiente y aprendemos de él, suprimiendo o acentuando diferencias de entre el conjunto y finalmente los antecedentes culturales, nuestro acervo mental.

Así, con cada acto de percepción, participamos inadvertidamente en la confección de un mundo dotado de sentido.⁷

La vista es probablemente el más importante de nuestros sentidos. El noventa por ciento de la información que recibimos del mundo es recibida por nuestro cerebro a través de la luz.⁸ Y es bajo la constante influencia de la luz, que ha bañado la faz de nuestro planeta durante millones de años, que surgieron órganos de percepción adecuados para captarla.⁹

La vista es activa y posee sus propias leyes y supone más que la existencia de un órgano sensorial operativo; en ella confluyen procesos tales como la memoria, la imaginación, los hábitos mentales, los sentimientos e incluso la voluntad.¹⁰

Así formamos imágenes mentales en nuestra memoria, almacenadas una vez que por las sensaciones son captadas e interpretadas. A partir de ellas entendemos nuestro entorno e interactuamos con él. Y es gracias a esta interacción que asimilamos estas imágenes, haciéndolas parte de nosotros a tal grado que creamos en la mente objetos o eventos sin emplear ya el beneficio de los datos sensoriales: imaginamos.

Y es la imaginación la raíz de la creatividad; sin ella, los seres humanos permaneceríamos en un estado primitivo de desarrollo.

1 Albert HANDELL, 1995. p.16

2 Arthur ZAJONC, 1996. p.178

3 *Ibidem.* p.307

4 James Jerome GIBSON, 1964.

5 Jozef COHEN, 1973.

6 Ulric Neisser en BAYO MARGALEF, José, 1987. p.28

7 Hermann von Helmholtz en COHEN, Jozef. *op.cit.*

8 Edgar Rubin en RICHARD, Harvey, 1983.

9 Arthur ZAJONC, 1996 p.23

10 *Ibidem.* p.177,192

¿la relación afectiva determina el diálogo?

emoción+ comunicación

"Todo lo que es comunicación

es sociedad" Niklas Luhman

afecto y emoción La afección es aquello que deja una huella en nosotros, que se imprime, que nos deja afectados. La palabra emoción, viene del latín *emotio, emotionis*, nombre que se deriva del verbo *emovere*. Este verbo se forma de *movere* (mover, trasladar, impresionar).

Ambos, emoción y afecto, son sustantivos que implican una acción sobre nosotros como individuos: nos mueven, nos sacan de nuestro estado habitual.

Algunos autores consideran que, mientras que la emoción es un proceso individual, el afecto es un proceso interactivo que involucra a dos o más personas, si bien no existe una división estricta entre ambos conceptos.

Las emociones son fenómenos psicofisiológicos que representan modos de adaptación a ciertos estímulos ambientales o de uno mismo; esta no se considera objetiva y sistemáticamente medible, es más bien, una "conmoción" subjetiva.

Esta conmoción es un instrumento psicológico al servicio de nuestra

supervivencia y tiene la capacidad de orientar y motivar nuestras capacidades y se manifiesta a través de distintos cambios físicos y orgánicos ante un estímulo exterior. En el proceso de la emoción, una vez recibido el estímulo, el cerebro recibe, decodifica y da sentido a la información, generando manifestaciones y fenómenos físicos internos (sudor, cambio del ritmo cardíaco y presión sanguínea, activación de los músculos faciales, segregación de hormonas). Este conjunto de modificaciones fisiológicas nos predispone como individuos a cierta conducta.

Esto permite que seamos organismos adaptables y facilita nuestra interacción con el medio físico y social; se activa de manera inconsciente ante experiencias que suceden o pueden suceder.

Muchos teóricos distinguen entre emociones básicas y emociones complejas. Las básicas son aquellas definidas biológicamente, innatas y comunes a animales y humanos mientras que las complejas son versiones refinadas de las básicas, culturalmente específicas y/o idiosincrásicas. El mayor problema que se presenta en esta distinción es determinar cuales de ellas son complejas y cuales básicas.

Algunos teóricos se basan en los síntomas fisiológicos mientras que otros las definen en función de los distintos términos en diferentes lenguajes que refieren a la misma emoción.

Ateniéndonos a la definición de Paul Ekman, quien las define a partir de las distintas expresiones faciales, son seis emociones universales y biológicamente básicas:

- sorpresa
- asco
- tristeza
- ira
- miedo
- alegría

Se consideraron básicas en dos formas: psicológica y biológicamente debido a que se consideró que no contienen otras emociones como una parte, y son innatas. Estas se convirtieron en la lista de emociones básicas con mayor aceptación, conocidas incluso como las Seis Grandes Emociones.¹

En una clasificación más contemporánea, Jesse Prinz determina nueve emociones como las básicas y universales²:

- frustracion
- panico
- ansiedad
- asco
- angustia por separación
- aversión
- satisfaccion
- estimulacion
- apego

Independientemente del autor y cuantas o cuales sean las emociones, estas siempre son breves, intensas y no continuas y se dan en el contexto de un estado de animo, una predisposición positiva o negativa pero indefinida y genérica.

Es de este modo que, psicológicamente, las emociones alteran la atención, hacen subir de rango ciertas conductas guía de respuestas del individuo y activan redes asociativas relevantes en la memoria.

A nivel fisiológico, las emociones organizan rápidamente las respuestas de distintos sistemas biológicos, incluidas las expresiones faciales, los músculos, la voz, la actividad del SNA y la del sistema endocrino, a fin de establecer un medio interno óptimo para el comportamiento más efectivo.

Y por último, conductualmente, las emociones sirven para establecer nuestra posición con respecto a nuestro entorno, y nos impulsan hacia ciertas personas, objetos, acciones, ideas y nos alejan de otros. Las emociones actúan también como depósito de influencias innatas y aprendidas, y poseen ciertas características invariables y otras que muestran cierta variación entre individuos, grupos y culturas. ³

comunicación

El verbo comunicar refiere a la acción o proceso mediante el cual es posible transmitir información de una entidad a otra a través de la interacción mediada por signos entre al menos dos agentes -el que emite y el que recibe- que compartan un mismo conjunto de signos y poseen reglas semióticas en común.

En términos técnicos, la comunicación se define como un sistema en el que diversos componentes intervienen, con el fin de que un determinado mensaje originado en el punto A llegue a otro punto determinado B, distante del anterior en el espacio o en el tiempo. Estos componentes son:

- mensaje: Información; aquello que se quiere comunicar.
- código: Sistema arbitrario de signos y reglas que permite formular y comprender el mensaje.
- canal: Medio físico a través del cual se transmite el mensaje
- emisor: Ente que se encarga de transmitir el mensaje; decide la información que se transmite y la codifica para comunicarla.
- receptor: Ente que recibe la información y decodifica el mensaje; esto es, descifra e interpreta los signos.
- contexto: Circunstancias que rodean un hecho de comunicación.

En el caso de los seres humanos, y a partir del sistema basado en los componentes antes mencionados, podemos distinguir claramente 3 dimensiones:

- una dimensión cognitiva con dos vertientes: por un lado, la información transmitida esta representada de alguna forma en la mente del que transmite y también debe representarse en la mente del receptor para ser comprendida y decodificada; y, por otro, son precisos mecanismos de inferencia que permiten atribuir o dar sentido en función de nuestras intenciones o de las intenciones percibidas en el otro;
- una dimensión social, ya que todo el sistema se apoya en reglas arbitrarias y convencionales que regulan el intercambio

comunicativo y que son propias de cada escenario histórico-cultural;

-una dimensión semiótica, ya el propio código utilizado -sea lingüístico o no- tiene características propias que deben ser descritas y analizadas en tanto que instrumento de mediación de conceptos e intenciones.

En primera instancia podríamos reducir la comunicación al uso del lenguaje hablado o escrito, definido como un sistema de símbolos estructurado y sumamente complejo que nos sirve para regular nuestras funciones cognitivas e intercambiar información de toda índole. Pero esto va más allá de la simple transmisión de información, ya que la comunicación es fundamental en toda relación social, es el mecanismo que regula y que hace posible la interacción entre las personas, lo que deriva en la creación de redes de relaciones sociales que conforman lo que denominamos sociedad.

De este modo podemos establecer que cultura y sociedad tienen su origen en el proceso comunicativo, ya que es en esta interacción entre las personas donde, preferentemente, se manifiesta la cultura como principio organizador de la experiencia humana. En este sentido, la vida social puede ser entendida como "organización de las relaciones comunicativas establecidas en el seno de los colectivos humanos y entre éstos y su entorno".⁴ De alguna manera, este enfoque propone "imaginar el tejido social como una trama de interacciones".⁵

Como reguladora de las relaciones humanas, la comunicación debe entenderse, por lo tanto, como base de toda interacción social. Por ello es necesario plantear la comunicación desde el punto de vista sistémico, considerándola como un conjunto de elementos en interacción donde toda modificación de uno de ellos altera o afecta las relaciones entre otros elementos.⁶

Esta visión sistémica nos permite alejarnos de una descripción lineal del proceso

comunicativo poniendo mayor énfasis en el aspecto del hombre como ser social, y otorgando al proceso comunicativo un carácter multidimensional.

¿y cómo se relaciona la comunicación con la emoción?

Abundando en el carácter multidimensional del proceso comunicativo, debemos establecer primero, que todas nuestras operaciones psicológicas son interdependientes, no es posible aislarlas. Es así que nuestra percepción sensorial, nuestro potencial cognitivo, nuestras emociones, nuestras elaboraciones sentimentales-afectivas, nuestra imaginación y nuestros patrones adquiridos sean culturales o biológicos forman parte del mismo sistema e intervienen de manera determinante en la comunicación.

Por esta razón podemos aseverar que todo sentimiento se construye a partir de desde lo que se sabe, se piensa y se elabora, y a su vez, toda decisión racional para ser operativa implica emociones o intereses. Ninguna decisión puede ser plenamente objetiva y ausente implicación emocional o sentimental. En términos más simples no es posible separar a la razón de la emoción.

De este modo, la relación emocional o afectiva establecida con cualquiera de los componentes del proceso comunicativo modifica al proceso en sí mismo e influye en los componentes del sistema, principalmente en quien emite y quien recibe.

Al momento de comunicar, emisor y receptor, inequívocamente involucran lo subjetivo. Dependiendo de la emoción o la relación afectiva establecida se genera una modificación a nivel físico elevando la agudeza sensorial. A esto se suma, a nivel cognitivo un proceso de discriminación o selección, en función otra vez de la relación afectiva, lo que permite ponderar la información, otorgarle significado y darle un valor.

En este caso, si el sistema lo posibilita y el efecto de las emociones es positivo –no así las emociones necesariamente-, el interés por parte del emisor y el receptor es mayor, ambos están enfocados cognitivamente, el mensaje es mas enfático, la percepción es selectiva y finalmente el impacto de la información es más contundente.

Con base en esto podemos concluir que las emociones enfocan nuestros pensamientos y facilitan las prioridades en los procesos de asimilación de información. La relación afectiva permite que tengamos un “compromiso comunicativo”⁷ y favorece que el proceso no sea errático.

1 P. EKMAN, 1972 pp.207-283

2 Jesse J. PRINZ, 2004

3 R.W. LEVENSON, 1994 pp.123-126

4 Amparo MORENO, 1988 p.14

5 Jesús GALINDO, 1997

6 MARC y PICARD (1992:p39) definen a la comunicación “como un sistema abierto de interacciones; esto significa que aquello que sucede entre los interactuantes no se desenvuelve nunca en un encuentro a solas cerrado, en un 'vacío social', sino que se inscribe siempre en un contexto”.

7 Al hablar de compromiso comunicativo me refiero a que la relación afectiva nos empuja y genera en nosotros una sensación de obligación en relación a lo que se quiere comunicar, o este caso debe comunicarse.



ciudad+ hombre
ente vs. entorno
¿qué es la ciudad?

interacción e intervención
*¿en qué nivel nos relacionamos con el
entorno?*

"La composición de un conjunto urbano es potencialmente una de las más emotivas y variadas fuentes de placer".

Gordon Cullen

¿qué es la ciudad?

ente vs. entorno

La palabra ciudad, definida como un grupo de población generalmente grande que en la antigüedad gozaba de mayores preeminencias que en las villas, se origina del latín *civitas*, conjunto de los ciudadanos de un estado, y en una acepción más moderna se traduce como un núcleo urbano generalmente denso.¹

Las grandes ciudades o ciudades modernas, denominadas en la actualidad metrópolis, por su carácter de madre respecto a las demás ciudades, son espacios muy complejos, cuyas características han sobrepasado el uso y función originales de la antigua "ciudad".

El espacio urbano actual, en el que se concentra más de la mitad de la población mundial, más que la suma estadística de sus habitantes, es, ante todo, una creación humana que ha evolucionado paulatinamente. "Desde su aparición, la ciudad ha sido el instrumento básico para transformar el entorno, para colonizar el territorio, para construir un medio diferente en el que la vida humana tenga todas las ventajas."²

Lo que fue concebido como un área social de residencia, convivencia e intercambio se ha transformado en el punto concentrador de lo que civilización implica, definiendo esta como

el conjunto de caracteres propios de la vida intelectual, artística, moral y material de una sociedad. Muchos factores han contribuido a que la ciudad haya rebasado por mucho el concepto antiguo e incluso la escala humana, definiendo y estableciéndose en la actualidad como el hábitat de la humanidad.

Así, el conglomerado urbano se constituye no solo como un espacio sino como un motivo, un motor para el análisis, la reflexión alrededor de la ciudad como proyecto, como realidad y como símbolo con la finalidad, primero de entender, después de proponer y finalmente de generar toda clase de propuestas teóricas o prácticas, formales y materiales.

Abundando en el carácter material de la ciudad, esto es, en los elementos tangibles que la conforman, y el fondo (motivos y funciones) de estos, y en un intento por tener un acercamiento más claro a lo que el concepto de ciudad implica, es necesario analizarla desde 2 puntos de vista distintos:

- como ente material creado, concebido por aquellos que planean, desarrollan y construyen en escala urbana y
- como entorno físico experimentado, percibido por los que en él nos desenvolvemos, a escala humana.

ente *el hombre creador* **e** En la actualidad son los urbanistas a quienes teóricamente corresponde concebir, planear y desarrollar el ente urbano.

El urbanismo o diseño urbano se define como el planeamiento y construcción del entorno físico con el fin de satisfacer las necesidades de la comunidad. El término "urbanismo", en sentido estricto, es un neologismo creado a mediados del s. XIX acuñado para designar a una disciplina nueva como práctica de la transformación y construcción de la ciudad en la era industrial cuyo significado es ciencia y arte de la ordenación urbana. Esta es la primera acepción del término urbanismo, que en este sentido es una ciencia y teoría de la ciudad, una disciplina de carácter reflexivo y crítico.³

Pero el término va más allá y en su ejercicio intervienen conjuntamente una gran variedad de individuos, haciendo del urbanismo una

“ciencia” pluridisciplinar y de la ciudad una empresa humana, suma de las ideas y los esfuerzos de una gran diversidad de creadores.

Como ente, la ciudad funciona como el contenedor de estos esfuerzos, como la materialización de las ideas; un gran recipiente que aloja toda clase de estructuras y edificaciones, objetos estáticos, seres en movimiento, cuya única constante es el espacio que comparten. Es este espacio el elemento único que funciona como la fuerza unificadora que hace que esta diversidad y pluralidad sean entendidas y concebidas como un conjunto.

No obstante esta gran multiplicidad y complejidad del espacio urbano actual, hay que tener en cuenta que la función y la forma de las ciudades son constantes -aunque en permanente mutabilidad- que caracterizan al espacio y sus componentes, adaptándose a las necesidades de las sociedades y a la concepción de aquellos hombres por quienes las ciudades fueron creadas. Esto es el diseño urbano: la composición de espacios comunales y elementos urbanos conforme al programa de necesidades, la función, y con el objetivo final de la expresión morfológica, la forma.⁴

la función

Las funciones de la ciudad actual son muchas y muy variadas, y en ellas tienen mayor importancia las necesidades de la sociedad que los intereses del individuo. "El interés privado se subordinará al interés colectivo"*
Basadas en la *Carta de Atenas redactada durante el Congreso internacional de Arquitectura Moderna de 1931, se estableció definitivamente el concepto de la zonificación, a partir de la especialización de los sectores urbanos respecto a las funciones básicas del hombre:

- habitar,
- trabajar,
- recrearse y
- circular.

la forma

El análisis de forma de la ciudad desde el punto de vista del hombre como creador implica el uso de una gran variedad de escalas: desde la forma general de la ciudad como conjunto

o como fragmentos -lo monumental- hasta la escala de ciertas marcas o señales utilizadas por la gente -lo personal-.

Para la planeación de la forma urbana dentro del diseño de una ciudad es importante definir estas escalas a partir de ciertas divisiones y elementos.

La forma general de una ciudad -que puede ser radio céntrica, rectilínea, estrella, anillo, lineal, en ramificación, malla, malla articulada, constelación y satélite-tiene implicaciones definidas por las funciones sociales e individuales, puede aplicarse a la ciudad en conjunto o solo a partes de ella y goza de ventajas y desventajas.⁵

Como elementos establecidos a partir de necesidades individuales como desplazamiento y orientación, se pueden definir 5 básicos que la gente utiliza para conformar su imagen de la ciudad:

- vialidades, rutas principales y secundarias de desplazamiento
- distritos, vecindarios o barrios componentes
- bordes, linderos de un distrito
- hitos, rasgos visuales prominentes que ayudan a la orientación y
- nodos, refieren a un hito con función activa⁶

La ciudad, su concepto y cada uno de los elementos que la conforman, han cambiado a lo largo del tiempo en forma y función: desde las casas rurales contiguas de las ciudades más antiguas, a la ciudad como población amurallada, o la ciudad actual, tan extensa y variada que se escapa a la escala humana. De ahí la dificultad de clasificar elementos, generalizar términos o establecer un patrón único de conformación urbana.

la ciudad real

de las primeras ciudades al urbanismo moderno

La ciudad es el reflejo material, la memoria palpable de las sociedades por las que fueron creadas. Un breve análisis histórico de la composición, infraestructura y funciones desde las primeras ciudades hasta las megalópolis contemporáneas, clarifica el complejo e intrincado proceso de desarrollo, en el que las

paulatinas transiciones a lo largo de miles de años, bruscos cambios en los modos y medios de vida, inestabilidades y convulsiones sociales y sobre todo el crecimiento demográfico provocado por diversos factores, han hecho de las ciudades hoy en día una gigantesca y elaborada composición.

En términos históricos y teóricos, los umbrales que delimitan o distinguen lo urbano de lo no urbano -barrio, zona rural- difieren en gran medida, no sólo entre una época y otra, sino entre distintas comunidades de un mismo período; en algunos casos lo urbano se asocia a la concentración de población, en otros a la infraestructura y su capacidad y en algunos más a la superficie de terreno ocupada. Dentro de este contexto de variadas tipologías, el modelo urbano o arquitectura de la ciudad 7 puede rastrearse en Mesopotamia, China, India o Mesoamérica 4.000 ó 5.000 años a. C.

la ciudad neolítica

El modelo urbano, aparece con la revolución neolítica. La posibilidad de cultivar plantas implica, no solamente una menor necesidad de un territorio y una mayor concentración de la población, sino la creación de excedentes agrícolas que permitan diversificar las actividades: artesanía, comercio o Estado, funciones que desde este momento serán las más características de la vida urbana. La ciudad neolítica se convierte en modelo de convivencia. En ella se encuentra la industria y el mercado, y gracias a estas actividades puede crecer, tanto en extensión como en población. Pero el tamaño de esta ciudad es limitado, dada la productividad agrícola e industrial, la capacidad comercial y las posibilidades técnicas, que no permiten grandes aglomeraciones. Las primeras civilizaciones urbanas demuestran una enorme dependencia del entorno inmediato.

la ciudad clásica

La ciudad clásica es muy diversa, su forma y estructura depende de la concepción que sobre el ámbito urbano tienen la cultura que las crea. Las ciudades egipcias se organizan en torno a una avenida central; la casa, hecha de adobe, madera y caña, se organiza en torno a un patio central; y la ciudad estaba amurallada. Las ciudades de Mesopotamia se organizan

en torno a un castillo fortificado, construido sobre el punto más elevado de la ciudad. La función militar es predominante. Contaban con una avenida procesional que comunicaban la puerta principal con el palacio. El resto de la ciudad es irregular, con casas de adobe y madera.

Las ciudades cretenses son precursoras de las griegas. En estas urbes aparece una plaza central en la que tiene lugar la vida pública. Salvo excepciones, la ciudad clásica se conforma como una ciudad estado, que organizaba el espacio circundante para su abastecimiento: agricultura, ganado, monte y puerto.

la ciudad griega

La ciudad estado griega, la polis, es de plano ortogonal, conformada por edificios y lugares públicos donde se reunía el pueblo, se organizó la democracia y surgió la filosofía. Se construyeron los templos, el ágora, el mercado y fue necesario construir edificios de administración y de ocio, como los teatros y los estadios. La casa griega se organiza en torno a un patio central. Solían ser de adobe y de mala calidad: en Grecia se daba más importancia a la vida pública que a la privada. Durante la época helenística este tipo de ciudad se extiende por todo el mundo ya que se crean muchas urbes nuevas, pero parte de los lugares tradicionales, como el ágora, pierden su función.

la ciudad romana

La ciudad romana es heredera directa de la griega, pero tuvo un desarrollo gradual e ininterrumpido durante todo el Imperio. Tienen, como las griegas, un plano ortogonal, lugares públicos donde se reúne el pueblo para tomar las decisiones políticas y en donde divertirse, templos y palacios. La ciudad romana desarrolla su propia morfología. Los romanos tratan de hacer del entorno urbano un lugar digno para vivir, por lo que son necesarios: el alcantarillado, los acueductos, las fuentes, los puentes, las termas, los baños, el pavimento, el servicio de incendios y de policía, los mercados y en general, todo lo necesario para mejorar la salud pública y llevar una vida lejos del campo. La ciudad era dominada por los edificios públicos para el gobierno, el culto y la diversión: palacios, templos, foros, basílicas, teatros, anfiteatros, circos, mercados, baños, etc. Además, existían elementos decorativos y de conmemoración como las columnas y los arcos de triunfo.

A la llegada de las invasiones germánicas las ciudades se amurallaron y la calidad de la vida urbana descendió. Las ciudades se convirtieron en lugares congestionados y poco saludables, que en épocas de peligro no podían proporcionar a sus habitantes los productos básicos; así que los señores hacendados comenzaron a construir casas en el campo, las villas romanas, que se procuraban todo lo que necesitaban y se defendían a sí mismas. Es el comienzo de la Edad Media: la sociedad se ruraliza y la economía se feudaliza.

la ciudad medieval

Tras la caída del Imperio romano y las invasiones bárbaras, aparecen en occidente dos culturas importantes con concepciones totalmente diferentes de ciudad: el mundo islámico y el mundo cristiano, con la religión en el centro de la civilización.

la ciudad islámica

La ciudad islámica responde a un tipo de sociedad introvertida y fuertemente jerarquizada en la que las relaciones comunitarias son mínimas. La vida se desarrolla dentro de la vivienda, muy espaciosa y lujosa, con espacios exteriores reducidos. El aspecto exterior de la ciudad islámica carece de adornos. Muchas de estas calles forman barrios con puertas que los aíslan del resto de la ciudad. No hay en la ciudad islámica plazas, edificios públicos y de diversión, como teatros y circos. Los únicos lugares comunes son los baños, el zoco y la mezquita.

En todas las ciudades hay una segregación funcional del espacio. Existen barrios de carpinteros, teñidores, orfebres, zapateros, etc., y el lugar del mercado, el zoco, se situaba en un barrio con las mismas características que los demás: calles estrechas, tortuosas e incluso cubiertas. En la ciudad medieval islámica existen tiendas fijas y mercados permanentes. Algunas de ellas cuentan con más de 100.000 habitantes, y otras los 500.000. La ciudad medieval islámica está amurallada y por lo tanto tiene puertas en las que se pagan impuestos de paso por las mercancías. La muralla encierra la medina: la ciudad. Tras las murallas surgen barrios de arrabales, frecuentemente especializados, donde se sitúan los oficios no deseados dentro de la ciudad. También existen ciudades fortaleza llamadas kasba: un castillo con dependencias familiares

en el interior, en el que no hay calles. La casa islámica es el lugar donde se desarrolla la vida, tiene un patio ajardinado interior y dos tipos de estancias: las privadas o harén, y el salámlík en donde se reciben las visitas. la ciudad cristiana

La ciudad medieval cristiana responde a otro modelo de relación social, heredado de Roma y Grecia. Tienden a la regularidad geométrica y adaptarse a la topografía. En las ciudades medievales existen varios tipos de planos básicos: circulares, lineales, bastidas (ortogonales), etc., generalmente adaptados a la topografía y en torno a un castillo. Los caminos interiores secundarios y la estructura y organización inicial de cada núcleo, conforman, con el paso del tiempo y el crecimiento urbano, una ciudad irregular.

El caserío es pobre, tiene vanos abiertos al exterior y la calle es un lugar de convivencia, por lo que se tiende a que existan lugares públicos: pequeñas plazas, iglesias y plazas porticadas.

En la sociedad medieval existe una profunda división entre dos tipos de vida, la rural y la urbana. La vida urbana se caracteriza por tener una serie de privilegios derivados de un sistema jurídico especial: el fuero. El fuero concedía a los habitantes de la villa el privilegio de ciertos oficios, exenciones y obligaciones fiscales, y la celebración de ferias y mercados.

En la Baja Edad Media se amurallan la mayoría de las ciudades. Con las murallas aparecen también los arrabales extramuros al borde de ellas. Sin embargo, no es la función militar la razón más importante para construir murallas. Como en las ciudades musulmanas, la segregación funcional del espacio es muy notoria. Los diferentes oficios se localizan en determinadas calles y barrios; en ellas los gremios controlan la producción, la calidad, la venta y el acceso a la profesión.

Las ciudades cristianas tenían una participación activa en su gobierno, por medio de los ayuntamientos y la catedral, ejes de la política ciudadana. La burguesía medieval, urbana y feudal, controlaba el gobierno de las ciudades. Uno de los lugares fundamentales de la ciudad es el mercado, que se situaba en alguno de los espacios abiertos: una plaza asoportalada, una puerta de entrada, o el cementerio, si no había plazas dedicadas a tal fin.

La escasez y decadencia de los centros

urbanos tras el siglo III provoca que los reyes medievales tengan que volver a ocupar ciudades tradicionales ya abandonadas o que se funden nuevas ciudades. Pero no faltan ejemplos de ciudades espontáneas, que se crean en los cruces de caminos de los grandes ejes económicos.

la ciudad moderna

Durante el Edad Moderna se crean los estados nacionales y la monarquía absoluta. Esto implica la extensión del régimen jurídico a todo el territorio, si bien no ha todas las clases sociales. Por esta época nace el capitalismo mercantil, que con el descubrimiento de América y la deriva del cabo de Buena Esperanza dará a los mercaderes la posibilidad de comerciar con otros ámbitos geográficos. Todo esto supone una nueva concepción de la ciudad como un lugar donde relacionarse y un punto organizador del espacio regional. La ciudad es el centro del mercado sobre la que confluyen las mercancías, pero pierden poder político y las influencias que tuvieron en la Edad Media. El espíritu racionalista de la Edad Moderna tiende a regularizar las calles y a ensancharlas. Las plazas acogen a los edificios municipales más representativos de la ciudad y sirven como mercado, lugar de fiestas y ejecuciones públicas, o simplemente como centro de relación social.

En el Renacimiento, durante la Edad Moderna, con frecuencia se hacen diseños de ciudades ideales basadas en las ideas de Vitrubio y en el nuevo arte de la guerra, que incluye la artillería. Tienen plantas geométricas, ortogonales o radiales, y un nuevo tipo de murallas, estrelladas, que responden a la necesidad de defenderse contra la artillería desde todos los puntos. Se levantan nuevas murallas en las ciudades de frontera, y en este tipo de fortificaciones no se permitirán los barrios arrabales, a diferencia de lo que ocurre en las ciudades medievales. Más tarde, en América, África, y en la costa de Europa, se crean ciudades nuevas, sobre todo en los dominios españoles y portugueses. Estas urbes tienen un plano ortogonal con calles anchas. Sólo las ciudades puerto importantes están amuralladas. Las urbes americanas tienen una plaza mayor con las mismas funciones que las de la península, pero, además, son plazas de armas, debido al carácter fuertemente militar de la sociedad americana.

A pesar de que la muralla moderna tiene una clara función defensiva no se pierde la función fiscal. Se mantienen los impuestos de paso y almacenaje.

Durante toda la Edad Moderna el caserío será bajo y pobre. Los gremios son poderosos y ejercen un severo control funcional y espacial sobre la producción, la calidad, la venta y el acceso a la profesión. La ciudad moderna del siglo XVI continúa siendo, en gran medida, medieval.

Pero durante el Barroco la ciudad tiende a cambiar radicalmente. Se acometen operaciones de cirugía urbana: ensanchamiento de calles, creación de perspectivas, salones, arboledas, paseos, etc. La ciudad refleja la grandeza del Estado y la monarquía, y se señalan diversos edificios emblemáticos creando espacios y puntos de vista que los destaquen. La ciudad comienza a tener una fachada, pero también tendrá espacios singulares y recogidos, que crean luces y sombras.

la ciudad contemporánea

Durante el siglo XIX cambia radicalmente la sociedad, la economía y, por lo tanto, el concepto de ciudad.

Aparece el capitalismo industrial y la creación de una nueva sociedad, la de clases, con la burguesía dominadora del poder político y con el proletariado cada vez más explotado en condiciones de vida miserables. La burguesía ostenta primero el poder económico, y pronto el político. El concepto de propiedad es distinto del que había en la Edad Moderna: es la propiedad absoluta, libre de servidumbres, que se pueda comprar y vender. La desamortización, pone en el mercado grandes áreas de suelo urbano y posibilita la especulación por parte de la burguesía.

En este siglo los cambios de la ciudad son de gran magnitud: se hace industrial y burguesa y crece hasta dimensiones insospechadas gracias al transporte. La ciudad contemporánea gravita sobre dos ideas básicas: la concentración del mercado en torno a la creación de un centro urbano y la reunión de la fuerza de trabajo y los consumidores. Se establece un modelo de actuación en todo el mundo que propone una ciudad ordenada, en la que estén presentes

los supuestos higienistas de los ilustrados: alcantarillas, iluminación, calles anchas y arboladas, etc. Se propone un plano ya sea radial, ortogonal, u otro que permita la represión de las manifestaciones revolucionarias. En general se somete a la ciudad antigua a toda una operación de cirugía urbana, eliminando lo viejo para construir lo nuevo con financiamiento de los poderes públicos.

El primer hecho significativo es la reforma interior: la creación del centro urbano. El centro urbano es la zona principal donde se hacen los negocios, y en torno a la cual se disponen las demás funciones de la ciudad, desde la administración a la residencia. El centro urbano genera una segregación social en el espacio en virtud de los diferentes precios del suelo que se crean con la actividad comercial y terciaria. La tendencia es a la progresiva desaparición de los espacios verdes, salvo algunos que fueron retenidos por motivos especulativos, o programados en el plan de expansión y reforma interior.

Alrededor del centro urbano y en torno al ferrocarril aparece la industria urbana, que caracteriza a la ciudad del siglo XIX. Pero las necesidades de espacio y los problemas de la contaminación terminan por expulsar esta actividad de las urbes, en favor de la función residencial y terciaria. La industria se instala en la periferia, cada vez más lejana del centro, a medida que crece la ciudad.

Los altos precios de las parcelas tras los planes de reforma interior y ampliación suponen que el proletariado no pueda acceder a estas viviendas, por lo que aparecen dos tipos de vivienda marginal: las barriadas suburbanas, parcelaciones ilegales, sin un proyecto conjunto y que dan al plano un aspecto irregular, a pesar de su regularidad interna, y los corrales o casas de vecinos, en los cascos antiguos de las ciudades y la zona de ampliación. La burguesía se traslada a la zona de ampliación y el casco antiguo se degrada socialmente.

La nueva economía capitalista industrial creará una ciudad que acoja el mercado concentrado, pero también al proletariado que trabaja en las fábricas, por lo que hay un éxodo rural, abandono del campo y emigración a la ciudad, donde está la industria. Con la explosión demográfica y la urbanización de la sociedad industrial, las ciudades crecen.

El transporte urbano es el que posibilita el crecimiento de las ciudades en superficie, hasta límites insospechados poco antes. El tranvía es el símbolo de la ciudad decimonónica y el coche privado el de la ciudad del s. XX.

Tras la generalización del coche privado, la ciudad adapta la infraestructura para su uso: se asfaltan las calles, se crean las aceras y se ponen las señales de tránsito. Todos ellos elementos presentes en las ciudades actuales. La ciudad tradicional, sin capacidad para los problemas de tráfico y congestión se modifica con la construcción de vías rápidas y la peatonalización de la ciudad más antigua. El crecimiento urbano supone la saturación de la ciudad y la creación de barrios social y funcionalmente diferenciados. En ellas aparecen distritos especializados en determinadas funciones: negocios, residencia, ocio, turismo, etc.

El crecimiento demográfico se hace más rápido que la construcción de viviendas. El precio de las viviendas aumenta y las clases más humildes no pueden acceder a ellas. Aparecen así los asentamientos irregulares en la periferia de las ciudades. Son suburbios socialmente marginados sin infraestructura sanitaria, lo que los convierte en permanentes focos de infección, en los que la marginación es caldo de cultivo de la delincuencia. Este proceso continúa en las ciudades del Tercer Mundo.

Pero la ciudad contemporánea es en la que se hacen reformas fundamentales: calles nuevas, anchas y arboladas, alcantarillas, alumbrado y diversas medidas de salud pública. Se diseñan las urbes con criterios de organización política y administrativa. Hoy en día nos podemos encontrar, en todas las ciudades, distintos tipos de plano según la época en la que fueron reformadas: desde el irregular de la ciudad antigua, al plano radial, ortogonal o lineal.

En los años 20 surge un nuevo modelo de ciudad: se abren las calles para los coches y se jerarquiza la red viaria; se crean las infraestructuras que llevarán el agua y la electricidad a las casas, etc., y aparece un nuevo tipo de edificio que condicionará el paisaje urbano: el rascacielos. Los edificios de varios pisos permitirán el uso de los bajos para mercado y el resto del edificio para vivienda.

La revolución industrial necesita un mercado concentrado, y la agrupación de la fuerza de trabajo de dedicación exclusiva, de ahí que la población se reúna en las ciudades y se desvincule del campo.

La ciudad actual necesita de una gran infraestructura que debe situarse en las afueras. La ciudad debe dotarse también de pavimento, calles peatonales, alumbrado, estaciones de transporte, mobiliario urbano y toda una infraestructura sin la cual sería imposible su funcionamiento.

Tras la 2a. Guerra Mundial los poderes públicos de todo el mundo toman las riendas de la planificación eficaz de la ciudad. La ciudad se equipa e incorpora a su entorno las barriadas marginales. Se construyen viviendas obreras dignas y también para las clases marginales, e incluso inician planes de conservación del patrimonio histórico: la ciudad antigua.

El caserío de la ciudad actual es marcadamente diferente al de la tradicional. En su concepción han tenido una influencia decisiva los argumentos de la arquitectura racionalista. Pero no es el modelo el que triunfa (edificios de viviendas en altura rodeados de campo) sino su técnica de construcción. La arquitectura racionalista permite optimizar el precio del suelo, permitiendo construir varias viviendas en altura, y que los bajos de los edificios puedan ser utilizados para diversos negocios, tiendas, oficinas, etc. Este modelo es el que ha permitido el aumento de la densidad humana en las urbes, y el crecimiento en altura del paisaje urbano. Además, el equipamiento de la casa ha cambiado extraordinariamente, gracias a los avances tecnológicos: luz eléctrica, televisión, teléfono, frigorífico, lavadora, lavaplatos, microondas, computadora, etc.

Las ciudades actuales han crecido enormemente, hasta el punto de haber absorbido pueblos y ciudades vecinas. La aparición de las conurbaciones y las megalópolis es uno de los fenómenos urbanos más dinámicos de nuestro tiempo. Existen regiones en las que el continuo urbano entre ciudades es la tónica general. En todas las ciudades se observan fenómenos en los que aparecen viviendas unifamiliares en el entorno rural habitadas por gente que vive de la ciudad.

Todas las ciudades del mundo, sobre todo del mundo capitalista, tienen el mismo aspecto, y están construidas con los mismos supuestos independientes ya de la cultura o sociedad tradicionales.⁸

Muy pocas son las ciudades que se han construido totalmente nuevas durante el siglo XX; vivimos en ciudades vestigio, ciudades construidas a lo largo de generaciones, espacios compuestos por una infinidad de elementos que han logrado trascender en el tiempo hasta nuestros días.

la ciudad ideal

conceptos y utopías

La ciudad como modelo *teórico* no como ente material, no es sólo la enumeración de una serie de preceptos, sino la expresión de modelos estéticos o morales, políticos y sociales de comunidades utópicas, la *imagen* de ciudades ideales: el espacio perfectamente planeado y organizado, congruente con la sociedad que lo habita y con los elementos que lo conforman; una unidad perfecta e indeformable cuyo crecimiento sigue patrones previamente establecidos.

En estos modelos urbanos se traducen verbal o gráficamente las implicaciones funcionales y formales que esta ciudad *imaginaria* tiene.

Filósofos, literatos, políticos, economistas, arquitectos y cineastas, a lo largo de la Historia, han propuesto y descrito sus propios arquetipos urbanos en conceptos y utopías -algunos con el firme propósito de ponerlos en práctica- expresando verbal o gráficamente la ideología imperante de toda una sociedad y de una época, pero principalmente, sus intereses y afanes como individuos. Los conceptos, establecidos en términos de función y morfología; las utopías basadas mayormente en una concepción más social o política que formal.

utopías sociales

La primera utopía política fue la de Platón. En su diálogo *La República*, el filósofo griego se planteaba cómo sería una ciudad o una república ideal. Él sostiene que en la sociedad se da un grupo en el que impera lo racional,

otro en el que lo hace la irascibilidad y otro que se gobierna por la búsqueda del placer. Para que una sociedad sea justa debe ser gobernada por aquellos en los que prima la razón, los filósofos. Los hombres irascibles deben conformar el ejército. Los concupiscibles deben ser comerciantes o trabajadores. Por ello proponía un ordenamiento que permitiera ir educando a los niños y jóvenes detectando cuál es el lugar que por sus condiciones naturales deben ocupar en la sociedad.

Aristóteles en *La Política* denomina ciudad a "la multitud de ciudadanos capaz de gobernarse por sí misma, de bastarse a sí misma, de procurarse, en general todo lo necesario para la subsistencia". El poder que ostenta una persona también lo eleva a ciudadano. La ciudad para Aristóteles: "i es una asociación de familias y poblados para gozar juntos de una vida feliz e independiente". No obstante el fino tramado del universo aristotélico apunta: "i Para algunos, la vida feliz consiste en vivir en la virtud" y en pos de ello producir y fomentar las acciones honestas y virtuosas es el deber que no puede eludirse.

En la *Utopía* de Tomás Moro se presenta la imagen de un estado ideal y perfecto; dividido en 2 libros, el primero expone los vicios de Inglaterra, y el segundo hace una minuciosa descripción de la geografía, la agricultura y el gobierno del país de Utopía. Moro insiste en el carácter expositivo de la obra dejando claro que no aspira a dar realización a esta sociedad imaginaria.

La Ciudad del Sol de Tommaso Campanella, concebida a finales del siglo XVI y escrita y publicada a comienzos del siglo XVII, esboza una importante utopía urbana, un sistema arquitectónico cerrado a través de la idea de una reforma de la República Cristiana de acuerdo con la promesa hecha por Dios a Santa Catalina y Santa Brígida. *La Ciudad del Sol* además de la utopía de una constitución social, expone también el ideal de una constitución arquitectónica, e incluye una modalidad común a tantos pensadores renacentistas: la extraña combinación de ideas racionalistas y científicas con una fe supersticiosa en los fenómenos sobrenaturales.

Etienne Cabet escribió una utopía socialista, llamada *Viaje a Icaria*, donde describe esta ciudad perfecta. En 1848, él y otros 1500 utópicos viajaron a Estados Unidos para fundar una ciudad basada en su libro. En su libro, Cabet describe a Icaria de la siguiente forma: "Imagina un comité de pintores, escultores, escolares, viajeros, que unen sus planes y descripciones de todas las ciudades conocidas, se escuchan las ideas de todos los pobladores incluso los extranjeros, se discuten todas las ventajas y desventajas de las propuestas, y se elige entre todos la mejor opción..." "Todos los ciudadanos son iguales, ellos son la república y no necesitan representantes para que los gobierne. La regla básica es: primero lo necesario, luego lo útil y por último lo placentero."

Robert Owen en 1825 fundó en Estados Unidos la colonia denominada "The New Harmony". En dicha colonia organizó el trabajo bajo el principio del Beneficio Social y sobre la base de éste fundamento, la colonia alcanzó rápido éxito y gran repercusión en el mundo, pero poco después fracasó debido, principalmente al medio socioeconómico del país donde se desarrollaba la colonia y en donde empezaba a implantarse exitosamente la tendencia hacia la Propiedad Privada.

Charles Fourier por sus pensamientos está reconocido como un nato Utopista. Su reestructuración social consistía en la división de la sociedad en las colonias comunitarias que él llamaba falansterio. En realidad la "falange" era una comunidad cooperativa en la que se desarrollaban actividades agrícolas, industriales y servicios. Para Fourier la esencia de la asociación radicaba en la unión de intereses, para lo cual proponía que la problemática social debía resolverse mediante la formación de grupos organizados dentro de una vida comunitaria.

Ludwig Hilberseimer en *La arquitectura de la gran ciudad*, publicado por primera vez en 1927, defiende un diseño urbano ajeno a referencias simbólicas y culturales, a fin de dar una respuesta objetiva a las condiciones socioeconómicas de su época y a los sistemas constructivos industrializados. Realiza una crítica de la ciudad tradicional y compara dos propuestas visionarias: la Ville Radieuse de Le Corbusier y su Ciudad Vertical.

utopías tecnológicas

Con *Looking Backward*, publicada en 1888, Edward Bellamy describe escenas de un futurismo cotidiano: desde aceras mecánicas hasta caballeros de polainas y sombreros reverenciando a las enconsertadas señoritas a bordo de los taxis voladores, entre el enjambre de vehículos que pululan en torno a las inmensas torres de vidrio protegidas por una cúpula gigante.

Aldous Huxley en *Brave New World*, considerada una antiutopía al rechazar la creencia de que el progreso científico permitiría el desarrollo libre y feliz del hombre, describe un mundo en el que la ciencia y la técnica, al servicio de los intereses de poder, conducirán al mundo a formas sociales de dominación absoluta, e introduce un nuevo elemento para la época: la genética.

Fritz Lang con *Metropolis*, filmada en Alemania, en pleno esplendor del lenguaje del cine mudo describe la vida en el año 2026, donde las máquinas ya no trabajan para el hombre, sino que es este quién se subyuga a ellas. En la parte superior de la ciudad habitan los privilegiados, una casta de poderosos que viven a costa de toda una sociedad obrera, casi esclava, habitante de los subterráneos, que trabaja para que las máquinas de los privilegiados funcionen a la perfección. Lang era un estudioso de la arquitectura, y destacan los diseños exteriores de la ciudad, y de las profundidades donde reinan las máquinas, propios del arte expresionista predominante.

En los años 60 Archigram (architectural + telegram), utopistas británicos conocidos bajo el nombre de su propia revista, soñaban con llevar su casa como se lleva un traje, ideaban sus edificios como burbujas inflables, artefactos ligeros, fáciles de conectar físicamente entre sí. Son representativos del optimismo del espíritu pop en la arquitectura vanguardista. Sus proyectos ilustrados por collages —Walking city, Plug-in city, Living pods, Electronic tomato— ponían en movimiento visiones alternativas rescatadas en la actualidad por La Kunsthhaus, de Peter Cook.

conceptos formales

En *De Architectura* de Vitrubio, el tratado más antiguo que se conserva sobre la materia, la arquitectura descansa en tres principios: la Belleza, la Firmeza y la Utilidad; la arquitectura se puede definir como un equilibrio entre estos tres elementos, sin sobrepasar ninguno a los otros. Según Vitrubio: "la arquitectura es una ciencia que surge de muchas otras ciencias, y adornada con muy variado aprendizaje; por la ayuda de que un juicio se forma de esos trabajos que son el resultado de otras artes. La práctica y la teoría son sus padres. La práctica es la contemplación frecuente y continuada del modo de ejecutar algún trabajo dado, o de la operación mera de las manos, para la conversión de la materia de la mejor forma y de la manera más acabada. La teoría es el resultado de ese razonamiento que demuestra y explica que el material forjado ha sido convertido para resultar como el fin propuesto."

Le Corbusier en 1922 formula su primera gran apuesta teórica sobre la ciudad del siglo XX, la Ciudad Contemporánea para 3 millones de habitantes. Es ésta una fórmula para comprender y corregir los problemas que surgían por causa del crecimiento de las ciudades, la industrialización y la motorización de los transportes. Algunos años más tarde, durante la creación y organización teórica y práctica de los Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna (CIAM), le Corbusier formula su segundo gran proyecto urbanístico, la Villa Radial. El fuerte protagonismo de la geometría centralizada puesto en evidencia en la Ciudad Contemporánea, deja paso en la Villa Radial a una configuración ordenada a partir de un eje que actúa cruzando la ciudad de norte a sur y conectándola con su entorno territorial. Ambas propuestas tenían un sentido concreto: la primera París, la segunda Moscú. Entre sus preocupaciones también destacó la necesidad de una nueva planificación urbana, adecuada a los condicionantes de la vida moderna. Una de las principales aportaciones de Le Corbusier fue la idea de liberar el territorio, construyendo una ciudad en bloques de cierta altura ubicados en grandes espacios libres y conectados por vías eficientes.

Frank Lloyd Wright propone en su vasta obra arquitectónica realizada en su mayor parte en E.E.U.U. desde fines del siglo XIX hasta su muerte en 1959, la realización de una arquitectura orgánica, de la Democracia, inspirada en los principios de la naturaleza, para el hombre específico y según las características del lugar, por eso siempre diversa. Concreta su pensamiento urbanístico en su proyecto Broadacre City o la ciudad de los amplios espacios. La ciudad viviente según sus propios términos, es la respuesta de Wright al modelo racional. Broadacre City configura una especie de antiurbanismo, la no ciudad, lo contrario a la ciudad tradicional y la superación de la dicotomía ciudad - campo con la descentralización y redistribución urbana en una red agraria regional, para recuperar el equilibrio del hombre con la naturaleza.

Los conceptos y propuestas actuales de las ciudades para algunos urbanistas, parten del factor social y reivindican al ser humano dentro de ellas, haciendo de la ciudad, más que un ente un entorno.

Gordon Cullen en *El paisaje Urbano*, a partir del estudio de algunas ciudades inglesas, trata de demostrar que "el paisaje urbano proporciona al hombre un marco de referencia adecuado para su desenvolvimiento psicológico, social y cultural y cuestiona la relación entre el ser humano y lo que está a su alrededor desde el punto de vista subjetivo."⁹

Kevin Lynch en *Planificación del Sitio*, establece como punto de partida para planificar un espacio, el entendimiento de cómo la gente utiliza y valora su entorno espacial.¹⁰

Lewis Mumford, en *Perspectivas Urbanas*, insiste sobre la renovación de las ciudades en contra de los efectos del mal planeamiento urbano, a partir de bases más humanas, y califica a los intentos por superar las deficiencias como débiles, superficiales y lentos.¹¹

Eliel Saarinen, arquitecto de origen finlandés, sugiere en *La Ciudad*, su crecimiento, declinación y futuro, en la participación de los habitantes en el mejoramiento cívico y concibe a la proyección de los elementos urbanos como una expresión de su época y por lo tanto de la sociedad.¹²
Richard Rogers, dentro de *Ciudades para un*

Pequeño Planeta define a la ciudad como un espacio "...tan complejo y poco manejable que se hace difícil recordar que su existencia se justifica para satisfacer, ante todo, las necesidades humanas..."¹³ y describe a la ciudad sostenible como la ideal caracterizándola por ser:

- una ciudad justa, donde la justicia, los alimentos, el cobijo, la educación, la sanidad y las posibilidades se distribuyan debidamente y donde todos sus habitantes se sientan partícipes de su gobierno;
- una ciudad bella, donde el arte, la arquitectura y el paisaje fomenten la imaginación y remuevan el espíritu;
- una ciudad creativa, donde la amplitud de miras y la experimentación movilicen todo el potencial de sus recursos humanos y permita una más rápida capacidad de respuesta ante los cambios;
- una ciudad ecológica, que minimice su impacto ecológico, donde la relación entre espacio construido y paisaje sea equilibrada y donde las infraestructuras utilicen los recursos de manera segura y eficiente;
- una ciudad que favorezca el contacto, donde el espacio público induzca a la vida comunitaria y a la movilidad de sus habitantes y donde la información se intercambie tanto de manera personal como informáticamente;
- una ciudad compacta y policéntrica, que proteja el campo de alrededor, centre e integre a las comunidades en el seno de vecindarios y optimice su proximidad;
- una ciudad diversa, en la cual el grado de diversidad de actividades solapadas anime, inspire y promueva una comunidad humana vital y dinámica."

Todos ellos expresan su interés en el factor humano de la ciudad, y comparten la idea de la dificultad que implica resolver los problemas de la ciudad actual desde el punto de vista no solo funcional y morfológico, sino social, visual y psicológico.

Sea en términos estéticos, económicos, políticos o filosóficos los distintos autores de conceptos y utopías pretenden, a través de analogías, referencias claras y directas o representaciones y descripciones minuciosas, hacer sátiras de su sociedad, establecer parámetros de pensamiento y organización e incluso realmente materializar sus propuestas como una solución

entorno *el hombre espectador* **e** *entomofísico*
 urbano, con un patrón indefinido de crecimiento y cambio, aún sin la evidencia de un trazo o planeación, ha sido construido. Ajena y lejana, la imagen que la ciudad nos proporciona, está en constante metamorfosis.

Como *espectadores*, independientes de la función o motivaciones de la ciudad, experimentamos, *percibimos* el conjunto de elementos que nos rodean: lugares, hechos, cosas, personas y conformamos nuestro entorno inmediato material, temporal y mentalmente. Aquello que es nuestro origen, es lo que nos constituye y nos *forma* como seres humanos, nos da un sentido de pertenencia y nos enlaza con los demás como unidad, generando vínculos a través de este *universo compartido* dentro de un hábitat común.

Sea una calle, un camino o toda una ciudad; una imagen cotidiana, un evento efímero o un paisaje singular, cada uno de ellos forma nuestras raíces: nuestro entorno personal. Todo aquello que percibimos es asimilado y tamizado a través del filtro personal que cada uno tenemos: tomamos lo que nos gusta, que es cercano a nosotros, aquello que nos es congruente, formando así, lo que nos hace particulares como conjunto y lo que nos caracteriza como individuos.

la escena urbana

entorno sensorial

Segregados o integrados, los elementos urbanos conforman entornos ricos, *perceptibles* en distintos niveles y capas, cuyo repaso rápido o detallada observación proporcionan imágenes amplias o pequeños recuadros que ocupan el contexto visual en el que nos desenvolvemos como ciudadanos: visiones compartidas. Esto implica necesariamente que, como *espectadores*, nuestro análisis y diagnóstico se lleva a cabo a escala *humana*.

La disparidad en escala, forma y proporción de los elementos tangibles que contenidos unos en otros ocupan el espacio, y en casos desafortunados lo invaden, y su disposición arbitraria dentro del espacio, no permiten la vinculación estrecha entre estos, haciéndolos

componentes prescindibles dentro del entorno físico. Teóricamente permanentes o conscientemente efímeros, planeados o construidos, son los objetos, imágenes y espacios, seres en tránsito de los cuales somos espectadores.

Espacios arquitectónicos y objetos decorativos son los elementos que conforman nuestro entorno y que visualmente interactúan para formar la escena urbana.

El origen de los primeros responde a necesidades que han evolucionado a la par de la civilización y en la actualidad funge no solo como espacios utilitarios sino como símbolos de progreso y desarrollo. Se proyectan como independientes y autosuficientes y constituyen el fundamento de la imagen cotidiana que percibimos.

En segundo plano los objetos decorativos, sea funcionales o no, tienen un valor secundario dentro de la percepción visual de la ciudad como ente, y funcionan alrededor de los primeros o incluso se encuentran contenidos dentro de ellos.

Elementos naturales, expresiones artísticas, objetos funcionales, sean bidimensionales o tridimensionales, son objetos propios que forman parte de la escena urbana, y todos fueron concebidos con la premisa de enriquecer este paisaje y unificar a la ciudad como un todo legible. La riqueza de conceptos de los objetos decorativos es vasta, aún cuando las cualidades formales como proporción, escala, balance, contraste y ritmo¹⁵, no siempre son características de estos. Funcionen como refuerzos o como contrapesos a la imagen general, todos tienen un carácter de auto justificables como parte de la decoración.

una frontera indefinida

del entorno rico al entorno saturado

Mientras algunos sostienen que los adornos principales de la ciudad son sus calles y manzanas, otros argumentan que plazas, fuentes y fachadas, parques y bancas, son los que la embellecen, pero es indudable, bajo cualquier argumento, que la ciudad moderna es un entorno visual rico. Pero el desbordado crecimiento de elementos urbanos

incongruentes hace de la ciudad un entorno *saturado*, poco placentero, de lectura a veces muy difícil que nos desvincula y *poluiza*.

¿Quién define si un entorno es rico o saturado? Al respecto existen varias teorías en las que el placer visual, el significado y el contenido son las variables constantes.

Somos los espectadores como individuos quienes discernimos, decidimos y definimos esta línea que separa la riqueza de la saturación, el placer del disgusto, la indiferencia del interés al percibir el entorno.

Reconsiderar a la ciudad como el entorno físico en el que nos desenvolvemos, como el conjunto de elementos ajenos de cuya evolución solo somos espectadores es el punto de partida para ser iniciados como partícipes de esta transformación, como generadores de *vínculos*, como los nuevos pensadores y constructores del entorno urbano.

1 Definición extraída del *Diccionario de la Lengua Española*

2 Hermilo ELIO NAVARRO [marzo 2004]

3 Gonzalo M. BORRÁS GUALIS, 1996.

4 Eduardo EICHMANN DIAZ, 2000.

5 Spreiregen, Paul D. en EICHMANN DIAZ, Eduardo *op.cit.*

6 Kevin LYNCH, 1974.

7 Eduardo EICHMANN DIAZ. *op.cit.*

8 Síntesis sobre la historia del urbanismo extraída de Hermilo ELIO NAVARRO. *op.cit.*

9 Gordon Cullen en EICHMANN DIAZ, Eduardo. *op.cit.*

10 Kevin Lynch en *Ibidem.*

11 Lewis Mumford en *Ibid.*

12 Eliel Saarinen en *Ib.*

13 Richard ROGERS, 2000.

14 Colin ROWE, 1981.

15 Cliff MOUGHTIN, 1999.

interacción e intervención

El diálogo requiere obligadamente de la participación de dos: el emisor y el receptor. Esto implica que hay una acción recíproca: se da tanto como se recibe y en el proceso ambos -emisor y receptor- se ven modificados. Esto es la interacción en términos generales, una acción mutua de relación e intercambio en el que ambos participantes son enriquecidos en el proceso.

En el medio social, la comunicación se halla relacionada con los conceptos de acción e interacción; toda interacción se fundamenta en una relación de comunicación.

Los elementos simbólicos son los que nos permiten hablar de la interacción social. Y dado que toda interacción social se fundamenta en la comunicación, es pertinente hablar de interacción comunicativa.

Esta interacción comunicativa dentro del espacio público urbano es necesaria, obligada. Los seres urbanos -nosotros- convivimos con otros seres urbanos, objetos y espacios que nos comunican; interactuamos con ellos de tal manera que es posible formar una comunidad. Así es como las ciudades se convierten no en un simple cúmulo o aglomeración de distintos componentes, sino en un sistema complejo

compuesto por múltiples elementos que están en constante intercambio de información, con el fin de formar una unidad funcional.

Pero dado el crecimiento desmedido de las ciudades, como unidades han visto deteriorado su carácter funcional. Nos rebasan y nos es difícil manejarlas sensorial, perceptual y emocionalmente.

Partiendo de la premisa de la emoción como modificador de nuestra conducta y como parte integral del proceso de comunicación, y teniendo a la comunicación como el fundamento de toda interacción, el nivel en el que interactuamos con el entorno y quienes nos rodean esta influido por nuestra relación afectiva y modifica nuestra conducta.

Por ello es que la conducta del ser urbano de una gran ciudad se ha modificado. El inmenso cúmulo de estímulos, la hipersaturación, nos provoca distintos niveles y tipos de emoción, tales que nuestra conducta como habitantes de la urbe tiende a la desvinculación y la indiferencia dada la dificultad para el manejo de información.

Es decir, nuestras emociones respecto a la ciudad y sus componentes están estableciendo barreras comunicativas, lo que a su vez impide la interacción positiva.

Siendo la comunicación la base de la vida social, y la ciudad el contenedor, como seres sociales urbanos hemos provocado el desarrollo de unidades urbanas que han visto la operatividad comprometida, en términos funcionales como sistema pero sobre todo, afectivos como individuos.

invasión vs. intervención

transgresión intencional o compromiso social

Es difícil rastrear que o como se originó el deterioro acelerado de las urbes como sistema. El entorno que nos rodea, si bien conserva su función original como lugar de convivencia e intercambio en comunidad, dista mucho de ser el espacio ideal, y se acerca más a un

conjunto de segmentos dispares reunidos en un mismo espacio, a un todo aparentemente descompuesto y disgregado, conjunto al que podríamos llamar “la ciudad collage.”¹

Pero este deterioro y descomposición, lejos de ser factores desalentadores, pueden ser detonadores del cambio. Esta ciudad collage es una ciudad abierta; abierta a propuestas y tendencias, cambios e integraciones, cuya finalidad sea la de otorgar homogeneidad en términos visuales y legibilidad en términos cognitivos ya sea que se asimilen o simplemente se anexasen y sean un componente, tal vez permanente, tal vez efímero, del entorno físico que nos rodea.

Las posibilidades creativas para provocar un cambio físico en la ciudad -y en consecuencia un cambio en nosotros- se presentan numerosas: adición o sustracción de elementos, mutación formal o funcional de objetos, modificación brusca o gradual de espacios, reformas sutiles o grandes transformaciones. Sean cuales sean estas, podemos definir las como interacción y clasificarlas en dos niveles: la invasión y la intervención.

La invasión, aun cuando puede definirse como interacción, se establece como parasitaria: no hay reciprocidad, solo un lado es beneficiado. Es una transgresión intencional cuyo objetivo es hacer menoscabo del sistema, corromper los elementos que lo componen, fomentar el deterioro de un entorno de por sí ya deteriorado.

Evidentemente, al modificar de manera negativa lo que nos rodea, repercute en nosotros como seres urbanos y desgasta nuestra relación con la ciudad, provocando emociones nocivas que perjudican nuestra conducta y que lamentablemente nos empujan a entrar en un círculo vicioso que acelera el deterioro de la urbe a nivel visual pero sobre todo social.

La intervención, a diferencia de la invasión, es una acción positiva con compromiso comunicativo. Se distingue de la utopía, ya que no pretende reformar un concepto general ni recrear de inicio lo ya existente persiguiendo una visión ideal y perfecta; la intervención ataca puntos específicos, zonas más asequibles, accesibles e inmediatas al creador y al

espectador, lo que posibilita en gran medida que las intervenciones sean reales y no solo teóricas. Favorece las partes como una unidad en pro del conjunto: la ciudad.

La intervención se presenta como la manifestación de una propuesta que pretende ser una *solución* al rompecabezas urbano; en cierto sentido es un método de recuperación de la ciudad: de *apropiación*. La premisa de la intervención es la participación cooperativa en el diseño de una urbe construida, la suma de elementos a un conjunto ya existente orientados siempre al desarrollo colectivo.

El término intervención en el ámbito urbanístico es muy amplio, abarca desde pequeñas modificaciones de poca trascendencia hasta proyectos de gran relevancia social: planes de iniciativa gubernamental como reestructuración de vialidades, incorporación de mobiliario urbano, repavimentación, reconstrucción de espacios arquitectónicos, restauración de inmuebles patrimoniales; eventos populares, actos improvisados o expresiones artísticas de toda índole.

Su campo de acción: el exterior, el espacio público; sus fines: comerciales o expresivos; de conservación, recuperación, renovación o creación; su objetivo: mejorar el entorno habitable, exponer y compartir ideas, conmover al espectador, modificar nuestra conducta de manera positiva en favor de una relación afectiva que favorezca la interacción y con ello la habitabilidad; su permanencia: como la de cualquier otro elemento urbano, en constante *tránsito*.

¹ Colin ROWE, 1981



III

segunda parte

Sobre cómo leo la ciudad: descompongo, defino, ordeno, valoro, me relaciono con algunos elementos y propongo alternativas de modificación en consecuencia.

ciudad+ luz+ hombre
nuevamente ¿qué es la ciudad?

legibilidad= habitabilidad
¿el entendimiento define la pertenencia?

componentes y propiedades

parámetros y valores

lectura y exploración

proyección y prospección
respuestas simples a preguntas complejas

conclusiones

nuevamente ¿qué es la ciudad?

Crecí en la Ciudad de México, considerada por mucho tiempo como la más grande del mundo.

Hoy aunque no es la más grande, sigue dentro de las primeras 10 (sexta para ser exactos) y forma parte del “selecto” grupo de Megalópolis.¹

Aún cuando oficialmente se define a la ciudad en oposición a las zonas agrícolas y se hablan de extensión, no. de habitantes, planta vehicular e infraestructura entre otras características, en mi concepción muy personal, no necesariamente aquellas zonas que cumplen con las características antes mencionadas, califican como tal.

En las pocas grandes urbes que he visitado, hay una atmósfera especial que se respira, un aroma común con un sabor particular que me hace sentir como en casa. En mi imaginario, una CIUDAD debe ser como la Ciudad de México: saturada, compleja, en constante movimiento, viva día y noche.

¹ La Ciudad de México, además de ser considerada una megalópolis es también calificada como una Megaciudad por el influjo continental o subcontinental de su poderes (economía, su cultura, política, comunicaciones y poder en general).

*"Lo que
no comprendemos
no lo
poseemos."*

*Johann
Wolfgang
von Goethe*

¿el entendimiento define la pertenencia?

legibilidad = habitabilidad
¿qué es legibilidad en un espacio?

Mientras que el origen etimológico de la palabra leer se encuentra en el latín *legere* que significa buscar o recolectar, el Diccionario de la RAE la define en una primera acepción como: *Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados.*

En el caso de un espacio urbano, aun cuando no podemos asegurar que este cuenta con un lenguaje escrito estructurado formalmente, salvo en el caso específico de la señalización, si es acertado decir que cuenta con numerosas señales. Tal como se menciona en capítulos anteriores, la ciudad está en constante metamorfosis y ha sido planeada y construida por un sinnúmero de personas en muy distintos momentos, por lo que esta se encuentra saturada de señales diversas no planeadas para ser comprensibles.

Esta serie de señales se convierten en tales, en el momento en el que a través del proceso de percepción, naturalmente seleccionamos, aun en entornos hipersaturados, ciertos estímulos -imágenes, sonidos, aromas- en función de la información previa ya asimilada y la información potencial que estos en particular nos puedan otorgar.

La comprensión, aunque es parte del proceso de comunicación, como proceso cognitivo aislado no tiene necesariamente el carácter de intencional ni es recíproca; esto quiere decir que yo, como sujeto que comprende, inconscientemente juego el papel de receptor de un mensaje tácito; hago un trabajo de asimilación e interpretación independientemente de que el objeto al que doto de significado haya sido creado o planeado para ello.

De este modo, la legibilidad de un espacio urbano es mucho más cercana al origen etimológico de la palabra leer: en un primer encuentro, buscamos y recolectamos información al azar que contrastamos con aquella previamente asimilada y la dotamos de sentido. Es así que al ser ciudadanos de cualquier urbe, estamos constantemente creando lenguajes propios que nos permiten comprender la ciudad y funcionar dentro de ella.

yo vs. la otredad

Lo ajeno es aquello que no es nuestro, aquello que no nos pertenece y a lo que no pertenecemos.

Al nacer, reconocemos al mundo e iniciamos un proceso de sensación-percepción-comprensión. Este proceso se lleva a cabo como una constante interacción entre el medio ambiente que nos rodea y nosotros mismos. De esta manera poco a poco se va construyendo una imagen total de quiénes somos como individuos, haciendo conciencia de nuestras capacidades y características, primero físicas, después sensibles y cognitivas. Nace así el concepto de YO, que conforme crecemos paulatinamente evoluciona.

Esta construcción del YO es una conceptualización de nosotros como individuo, lo que nos compone y cómo encajamos en el mundo. A partir de conceptos muy básicos en la infancia temprana, se van articulando conexiones lógicas y sistemas de representación multidimensionales a través de un ejercicio constante de contraste entre datos externos e internos; ejercicio que define nuestra conducta, sentimientos y motivaciones.

Una vez que el concepto de YO se construye, comenzamos a definir el resto de lo que nos rodea en función de ello, y partir de esta idea definimos lo que es nuestro: elaboramos nuestra idea de propiedad.

Es así que el yo y el sentido de propiedad están íntimamente relacionados: a partir del conocimiento de mí mismo, defino lo que es mío, lo que poseo y de lo que puedo disponer.

Paralelamente al reconocimiento de nosotros mismos -como individuo-, surge el concepto de alteridad, la distinción de aquel que no soy yo: somos conscientes de la existencia del otro; y este depende por completo del autoconcepto.

La otredad o la alteridad en términos generales se refiere a aquello que es opuesto a mí, en una o muchas dimensiones. Es aquel que luce diferente, se comporta diferente, siente o piensa distinto. Pero no necesariamente: el otro también puede ser aquel que se compone de lo mismo, aquel con quien comparto características en común.

Ambas construcciones -YO y el otro- permiten que sobre ellas elaboremos un concepto mucho más abstracto: el yo colectivo.

El yo colectivo es la abstracción de nosotros mismos integrados a una comunidad, es sabernos no solo individuos sino componentes de un ente mucho más grande que nosotros. Este yo colectivo permite que entendamos la vida en sociedad y el concepto de público en oposición a lo privado; y sumado a la noción de propiedad, nos permite entender el modo en el que TODOS tenemos el derecho de poseer y disponer de un objeto en común.

comprendo

ego me apropio

ego habito

El medio ambiente es factor determinante en la gestación del autoconcepto, y lo es también en la evolución de este -y por ende del concepto de otredad-. Aun cuando el YO se establece en etapas tempranas de la vida en las que el entorno más inmediato es el espacio privado -el hogar- es de gran importancia abordar al espacio público -la ciudad y sus distintos componentes- como parte del medio ambiente

dentro del cual el concepto del YO se construye y evoluciona.

La ciudad contemporánea, al ser saturada y de difícil lectura, impide que desarrollemos vínculos estrechos con ella -en parte o su totalidad- y en algunos casos, si logramos vincularnos, hay muchos factores que influyen de manera negativa y provocan que estos poco a poco se diluyan.

Más allá de las características formales o la funcionalidad de los elementos urbanos, es nuestro concepto del YO el que determina nuestra relación con la urbe.

El visualizarme como un individuo rodeado del otros, el sentirme en un entorno ajeno -que no comprendo o no quiero comprender-, el crecer con la idea constante de que lo que me rodea no es mío, deteriora y en el peor de los casos anula la conciencia del YO colectivo: nos convertimos en seres urbanos que viven juntos pero no en comunidad.

Esto impide que la ciudad se convierta en un espacio habitable real y se queda solamente en la idea de que puede ser habitable. Porque el término habitar no es solo ocupar un espacio y dotarlo de lo mínimo indispensable para la supervivencia. Habitar implica dotar al espacio de todo aquello que permita que el ser humano -o el ser urbano- viva y se desarrolle en plenitud; habitar es hacer MÍO al espacio.

Es por ello que es determinante primero, comprender lo que nos rodea: hacerlo legible. Anular, disminuir o distraer del ruido -visual- que aturde y provoca que no logremos entender la ciudad. Al lograr la comprensión podremos integrar los que nos rodea a nuestros mapas mentales, y sobre todo, a nuestro concepto del YO -individual y colectivo-, lo que por consiguiente permitirá que nos ubiquemos en el espacio -público y social- y que nos apropiemos de él, que interactuemos con otro nivel de compromiso, que nos vinculemos afectivamente: que tengamos la certeza de que la ciudad -aun saturada y caótica- nos pertenece -y nosotros a ella-, logrando convertirla así, en un espacio completamente habitable.



componentes y propiedades

La ciudad es una unidad o ente que nos contiene, un inmenso sistema compuesto a su vez de múltiples subsistemas y unidades. El número de estas unidades percibidas y/o analizadas va en relación directa con la minuciosidad con la que descomponemos a la urbe.

En este caso en particular, son pocos los elementos que selecciono: ya sean objetos materiales o características específicas de un espacio.

Estos los he seleccionado por ser, desde mi punto de vista, comunes a la totalidad de las ciudades, pero que dependiendo de estas, presentan ciertas particularidades que otorgan a cada uno de los espacios urbanos dentro de una misma ciudad un carácter específico y que permiten distinguir a una ciudad de otra haciéndolas reconocibles y sobre todo posibilitando que tengamos la certeza de pertenecer a ellas y que nos pertenezcan.

elementos arquitectónicos

...dominio visual

Los elementos arquitectónicos son los objetos predominantes en la ciudad.

Son núcleos -ya sea como unidades aisladas o como conjunto- a partir de los cuales se genera la vida urbana.

Estos, aunque planeados permanentes, se vuelven objetos temporales, lo que provoca que aparezcan ante nuestros ojos de pronto, ajenos a lo que nuestra imagen de la ciudad solía ser.

Algunos de ellos adquieren valor histórico e incluso patrimonial, mientras que la gran mayoría son construídos con fines mas apegados a intereses económicos que a las necesidades reales de la comunidad.

En este sentido podríamos decir que esta premisa enfatiza su carácter "no público" dado que no son generados por ni para el colectivo urbano.





estilos...

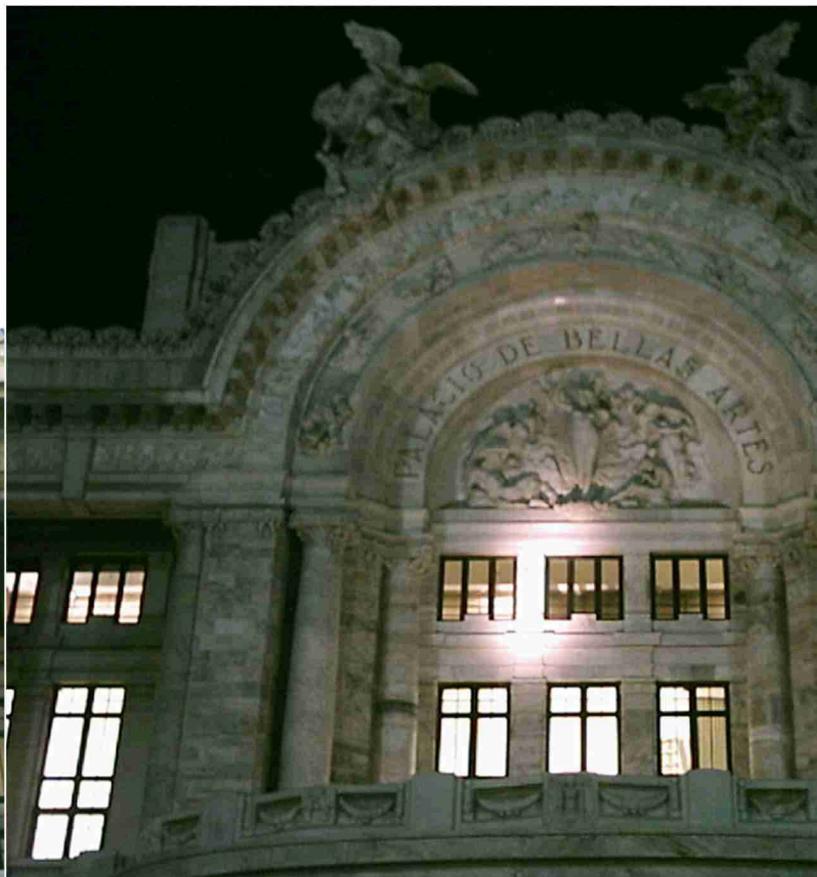
las variantes "estéticas"

La variedad de estilos en los elementos urbanos –mobiliario, edificios– es muy variada.

En un mismo espacio podemos encontrar construcciones que han sido producto de diversos conceptos estilísticos y técnicas constructivas.

Más allá de las variantes morfológicas o los conceptos a partir de los cuales fueron generados, dentro de la mente colectiva determinan referentes visuales y se establecen como señales que nos ayudan a "ubicarnos" dentro de la ciudad.





patrimonio...

valor histórico, cultural y social

Lo antiguo no necesariamente significa "con valor histórico".

En muchos casos, en el afán de progreso (que pareciera ser el adjetivo ligado a la ciudad) todo aquello que ha sobrepasado cierta edad -independientemente de su estado- es eliminado para ser sustituido por otro elemento -contemporáneo-.

Los elementos patrimoniales, además de ser parte integral de la cultura, predominar

visualmente, fungir como referencia y contextualizar al resto de los elementos, de definen como un símbolo de la ciudad.

Pero el carácter patrimonial por lo general se restringe a edificios o monumentos, todos elementos arquitectónicos, dejando de lado prácticamente todo lo demás: mobiliario urbano, señalización, vialidades, vegetación, etc.

Sólo en casos muy particulares algunos de estos elementos se conservan.



arquitectura...

¿contemporánea?

La arquitectura de hoy es la arquitectura de ayer releída y reciclada.

El uso de materiales "de vanguardia" como el cristal y el metal, siguen dominando las nuevas construcciones en las viejas ciudades.

El rascacielos, igual que en los años de su gestación, sigue siendo un símbolo de lo urbano.

fachadismo...

...la cara más vista



La fachada es la cara de las construcciones: la máscara.

Detrás de ella se esconde aquello que los diseñadores de espacios no idearon para ser visto públicamente, es el supuesto espacio privado que la fachada protege.

Pero la ciudad está llena de estas "otras caras", lugares olvidados por los creadores, lugares no pensados para ser vistos sino esperando ser escondidos.

Aún con ello, las otras caras, son imágenes comunes a las grandes ciudades: por lo general grises y superpuestas unas con otras, generan una sucesión de volúmenes y planos que es difícil reconocer pero que de inmediato nos remite a lo urbano.



mobiliario urbano...

¿planeado permanente?

alrededor de la arquitectura urbana, funcionan un sinnúmero de elementos como parte indispensable de la infraestructura de la ciudad.

Por tratarse de objetos industriales, el mobiliario urbano, a diferencia de los elementos arquitectónicos, se proyecta tomando en cuenta aspectos como la ergonomía, la producción y la función, dejando de lado el emplazamiento o contexto en el que se insertaran.

Es por ello que su imagen se reproduce una y otra vez a lo largo de la ciudad, y al igual que el resto de los elementos urbanos, está en constante modificación.

A pesar de que estos son un reflejo cultural de la época en que fueron creados y constituyen en algunos casos hitos en nuestra imagen urbana por ser mucho más cercanos en escala a nosotros, se prescinde de ellos constantemente, dándoles un cierto carácter marginal. Son pocos -prácticamente ninguno- los ejemplos de mobiliario urbano que haya sobrevivido a un remozamiento o "mejora" urbana.





señalización...

¿necesidad real o creada?



dentro de un entorno tan complejo e intrincado como la ciudad, son necesarias guías visuales que nos orienten y dirijan.

Aún cuando las ciudades cuentan con una señalización planeada, nosotros mismos buscamos señales en el entorno como parte integral de los proceso de percepción.

Las direcciones o pistas que las distintas señales en el entorno nos otorgan, no se limita a una cuestión física o geográfica, sino social, ya que permiten que además de movernos dentro la urbe, podamos conformar un sistema que permita la convivencia y haga de la ciudad un espacio habitable.



vegetación...

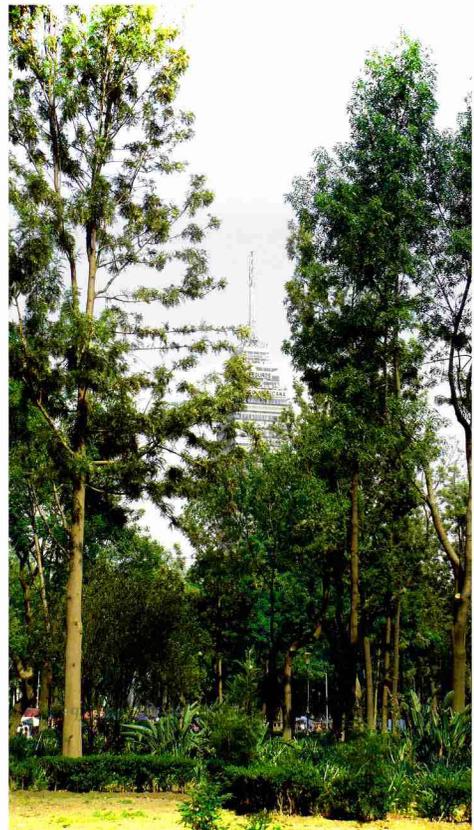
¿un oasis en medio del desierto?

La vegetación es parte integral de la escena urbana.

En grandes agrupaciones, y con base en los modelos urbanos basados en la Carta de Atenas, el conjunto tiene una función predominantemente recreativa.

En pequeños conjuntos o como un componente aislado, esta se organiza alrededor de un elemento o elementos específicos como contextualización o como parte de la composición arquitectónica.

Los conceptos urbanos contemporáneos reivindican a la vegetación, teniéndola como un elemento indispensable que de algún modo recuerda los planteamientos de la Ciudad Jardín aunque con la premisa de hacer a la ciudad no sólo un espacio agradable sino un entorno sostenible cuya conformación procure la conservación del medio ambiente.



vialidades...

vehiculares sobre peatonales

Las vialidades son de gran importancia en la ciudad contemporánea.

Su funcionamiento no se limita a ser rutas de comunicación intra e interurbanas, sino que conforman los ejes compositivos de la traza urbana alrededor de los cuales se generan subnúcleos urbanos específicos donde se desarrollan las actividades básicas de una ciudad.



vehículos...

¿indispensables en la gran urbe?

en la actualidad, uno de los rasgos distintivos de la ciudad no es un elemento arquitectónico.

Los vehículos automotores además de ser indispensables para moverse dentro de la ciudad actual –sean privados o de transporte público– forman parte obligada de nuestra construcción visual urbana.





personas...

¿ser humano o ser urbano?

peatones, transeúntes, gente; hombres, mujeres y niños; sea cual sea la denominación, somos nosotros, los seres humanos, quienes en el sentido amplio de la palabra, hacemos la ciudad...y ella nos hace, nos moldea.

Aquellos quienes vivimos en las grandes ciudades, las megalópolis del s.XXI, somos en cierta manera diferentes.

Aún teniendo las mismas necesidades y expectativas a nivel humano, como seres urbanos nos comportamos distinto, vivimos a otro ritmo, respondemos de manera diferente a los estímulos que nos rodean, que por cierto, en la ciudad, a veces parecen infinitos.

Somos tan complejos, intrincados y polidimensionales como la ciudad misma, pero a veces esta hipersaturación nos hace casi insensibles, indiferentes.

La ciudad modifica su apariencia a lo largo del día; los elementos aparecen distintos.

Sea con fines comerciales, estéticos o funcionales, la luz en la ciudad una vez llegada la noche, modifica aquellos entornos otrora cotidianos.

En términos generales, la ciudad es otra durante la noche: la vida, los movimientos e incluso las personas que la conforman son diferentes; gracias a un fenómeno natural podemos tener dos lugares en un mismo espacio: la urbe diurna y la nocturna.



día/noche...

dos ciudades

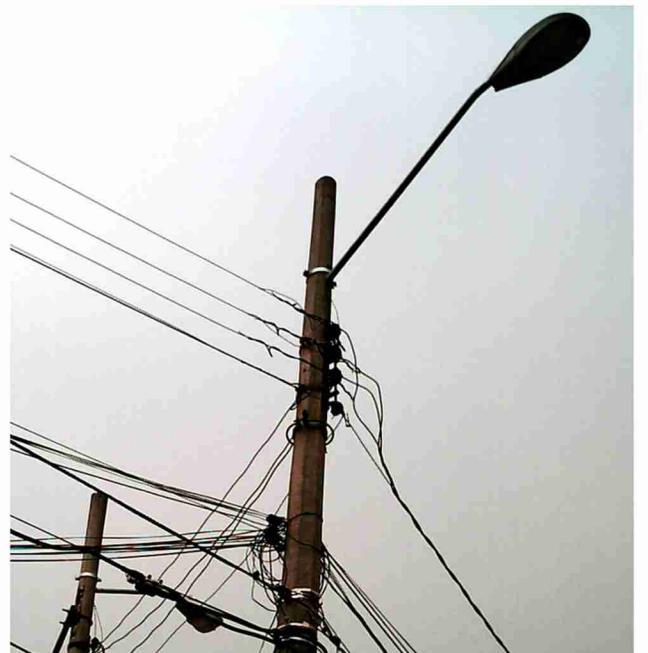




accidentes...

¿azar o voluntad?

La estabilidad y legibilidad de la urbe se rompe constantemente por accidentes, descuidos o improvisaciones sin compromiso contextual, que aunque necesarios -o inevitables-, difícilmente logran integrarse dentro de la escena en términos estéticos, no así en términos de significado, ya que perfectamente los hemos asimilado como un "efecto urbano".





deterioro...

¿abandono e indiferencia?



todo objeto o espacio está sujeto al deterioro, ya sea por factores ambientales o de uso.

La vida promedio de un elemento urbano, depende, sobre todo, del mantenimiento que recibe. Pero el mantenimiento depende del interés o valor que otorgamos a ese objeto urbano. Los espacios deteriorados, son aquellos abandonados, atacados por la falta de memoria del ser urbano -individual y colectivo-.

Este hecho afecta indefectiblemente la imagen urbana.

en construcción...

my pocos sobreviven

La ciudad está en constante metamorfosis.

Ya sea por deterioro extremo, por un crecimiento acelerado que requiera de mayor infraestructura y equipamiento o con la única finalidad de renovar el aspecto, los elementos arquitectónicos no permanecen, no son fijos ni inmutables; cambian o simplemente desaparecen dando paso a otros.



parámetros y valores

*E*n función de los componentes definidos en la etapa anterior de exploración, a continuación establezco ciertos parámetros y estrategias como parte de un método de análisis a partir del cual, pretendo hacer una lectura de ciertos elementos urbanos a los que considero espacios de intervención potencial.

Una vez establecidos los procesos de percepción en el espacio público y la posibilidad de comunicación a través de los elementos que conforman la complejidad y riqueza de nuestro hábitat actual, es necesario definir estructuras estables a partir de las cuales podamos primero, construir una imagen clara del entorno y después, reconfigurar el entorno mismo. En estas estructuras estables de ordenamiento y clasificación, especialmente en un entorno tan disgregado y fragmentado como las megalópolis, es necesario generalizar, establecer rangos de clasificación y ordenamiento muy amplios, que ofrezcan la posibilidad de no relegar a ningún elemento urbano -por insignificante que pareciera-.

Como parte de este proceso de análisis para la construcción de una imagen de la

urbe actual, las estrategias principales son dos:

- primero, el registro "exhaustivo" de espacios urbanos de toda índole a través de tomas fotográficas diurnas y nocturnas
- después, una clasificación y selección de estos en función de sus características y por último,
- la generación de modelos virtuales tridimensionales de los espacios elegidos, reduciendo los componentes de estos al mínimo

Los que a continuación describo, son los parámetros -o rangos- que establezco como parte de las estrategias mencionadas anteriormente, a partir de los cuales se pueden establecer las estructuras para clasificar y distinguir los elementos que conforman nuestro entorno.

Estos parámetros dejan de lado características físicas específicas de los elementos como estilo arquitectónico, métodos de construcción o materiales, con la finalidad de hacer énfasis en las relaciones de los elementos entre sí y con el usuario -espectador-. Es por ello que aun cuando pudiera no ser evidente, todas las variables influyen en mayor o menor medida en la interacción que como espectadores -seres urbanos- tenemos con los elementos del entorno urbano.

El fin de estos, es evaluar los distintos espacios y componentes urbanos registrados, estableciendo primero, una definición y sus correspondientes valores, a partir de lo cual seleccionare aquellos que presenten mayor potencial de intervención.

origen, fuente o principio

planeado (construido/ natural)/
fortuito, accidental (incluyen el deterioro de elementos planeados)

Aun cuando es obvio decirlo, todo lo que existe tiene un origen, fue "creado" o construido por algo o alguien. En función de su origen o principio, distingo para los elementos urbanos solamente dos valores:

-lo planeado, aquello cuya presencia en la urbe fue prevista, preconcebida y diseñada, ya sea que estos elementos tengan un origen “artificial”, esto es construido por el hombre, o natural; y
 -lo fortuito o accidental, aquello que no fue contemplado dentro de la traza urbana, las “eventualidades” lógicas de un entorno en mutación constante habitado por seres humanos diversos; entre estos incluyo asentamientos irregulares, invasión de vialidades e incluso, el deterioro de elementos planeados.

temporalidad y mutabilidad

permanente, fijo o estable/ efimero, transitorio o inestable

El tiempo es el concepto que utilizamos para definir la duración de las cosas, ya sean fenómenos, eventos, seres u objetos diversos. No es posible aseverar si algo que hemos construido será infinito; de hecho podríamos arriesgarnos a decir que todo es perecedero, pero en relación de nuestra propia existencia como individuos he definido una vez más, dos valores:
 -lo permanente, aquello que rebasa nuestra vida como ciudadanos; eso que estuvo, está y aparentemente estará presente a lo largo de nuestra existencia urbana y mas allá y que aparenta estar fijo e inmutable; y
 -lo efimero o transitorio, todo aquel objeto o suceso que pasa frente a nuestros ojos mutando constantemente, ya sea que dure un día, un mes, un año o un segundo.

función

habitación(contiene)/ trabajo/ recreo/ circulación(orienta, dirige)

Aparentemente todo tiene una función, un sentido, un objetivo, aunque a veces pareciera que la ciudad está saturada de sin sentidos, de objetos sin función evidente cuya presencia nos cuestionamos.

En este caso, me he apegado a las funciones que oficialmente se han definido para los elementos de una ciudad* y me he permitido agregar 4 más, siendo este el

parámetro cuyos “valores” son más numerosos:

- habitacional, todo aquello que tiene la finalidad de conformar un “techo” para quienes somos ciudadanos, lo que nos contendrá;
- laboral, aquello que favorece que podamos trabajar, en el sentido estricto de la palabra;
- recreativo, todo lo que representa para quienes habitamos la ciudad un motivo de gozo, placer o satisfacción;
- de circulación, lo que permite que nos movamos dentro del espacio urbano, que nos orienta y dirige;
- comercial, aquello cuyo fin es ser parte de las múltiples estrategias para que el sistema económico actual permanezca;
- social, lo que favorece a la comunidad urbana, que paradójicamente no necesariamente es lo que se ha mencionado en los 4 puntos anteriores; y
- decorativo o cosmético, algo que establezco con intención mas bien irónica, para definir aquello que pretende integrarse a la escena urbana con el fin de recrearnos la vista, aunque no necesariamente lo logra.

morfología

punto o centro/ limite, borde/ plano, superficie/ cuerpo, volumen

En un intento de hibridar los elementos esenciales de la imagen y los conceptos de imagen urbana², en este apartado defino 4 “valores” en función de la morfología básica de un elemento y su significado en términos compositivos dentro de la traza urbana:

- los puntos o nodos, definidos como los espacios donde las personas convergen, los focos desde y hacia donde las personas se dirigen. Son generalmente glorietas o cruces;
- los límites o bordes, caracterizados por ser elementos lineales no transitables pero que funcionan como un eje visual,organizan y delimitan real o virtualmente un espacio;
- los planos, grandes espacios que dominan visualmente la imagen urbana y que pueden contener uno o mas elementos de mucha menor jerarquía visual; y

-los cuerpos o volúmenes, que aunque podrían definirse como todo objeto tridimensional en el espacio, en este caso lo defino como aquellos objetos predominantemente arquitectónicos que nos rebasan en escala y que se establecen en términos visuales como los de mayor jerarquía en la imagen urbana.

accesibilidad

público/ privado

La ciudad es un espacio público, el lugar donde un cúmulo de seres y objetos conviven formando una comunidad, un gran sistema compuesto a su vez por subsistemas que dependen de la interacción constante de sus componentes. A pesar de este carácter colectivo, la ciudad y todo lo que la compone es en teoría público, pero no necesariamente en la práctica.

Es por ello que referente a accesibilidad he definido dos valores nuevamente: -lo publico, refiriéndome a aquellos espacios abiertos a todo y todos; y -lo privado, definido como esos lugares urbanos que en apariencia son públicos, pero que en la realidad restringen el acceso a ellos, ya sea por cuestiones gubernamentales, comerciales o simplemente porque no forman parte de la mente colectiva urbana.

jerarquía (física y/o visual)

principal/ secundario

En términos cognitivos, es indispensable que establezcamos una taxonomía que nos permita organizar el cúmulo de información que nos llega por los distintos sentidos, otorgando mayor preponderancia a uno u otro componente del entorno. En el caso de los elementos urbanos, visualmente establecemos esta jerarquía, basándonos simplemente en el dominio que un elemento tiene sobre el otro, ya sea por tamaño, color, forma o nivel de complejidad. Con base en ello y en el afán de simplificar estas relaciones jerárquicas, defino solo dos valores: lo principal y lo secundario.

Aun con esta simpleza, en este caso en particular es necesario establecer lo evidente: que estos valores son relativos, es decir, dependen por completo del subsistema que este observando, de la imagen que en un momento en particular estoy percibiendo.

emoción

positivo/ negativo/ neutro

Las sensaciones que la ciudad nos provoca, independientemente del carácter utilitario o funcional de los elementos que la conforman, son muy diversas. Los significados que otorgamos a cada elemento dependen enteramente de nuestra experiencia. Existen elementos que dentro de nuestra construcción visual de la ciudad como "unidad" -ente- pasan desapercibidos, no forman parte de nuestra experiencia. A diferencia de la jerarquía visual, en cuestiones emocionales, intervienen más factores, tales como "lo vivido", que definen la emoción específica que sentimos respecto a un elemento o espacio urbano en particular.

Sin abundar en el carácter simbólico que un elemento o un conjunto urbano pueden tener a nivel individual o colectivo, en este caso he definido solo tres valores correspondientes a la relación emocional que establecemos como ciudadanos con lo que nos rodea dentro de la urbe: lo positivo, lo negativo o lo neutro.

rasgo compositivo

monotonía, contraste, repetición, ritmo, proporción, etc.

Por ultimo establezco como parámetro al rasgo compositivo, con la intención de otorgarle un carácter morfológico definido a cualesquiera que sean los elementos urbanos registrados. En este caso no defino valores específicos, sino que en función de un vistazo rápido determinare si hay algún elemento formal y/o visual que domine en el objeto urbano analizado.



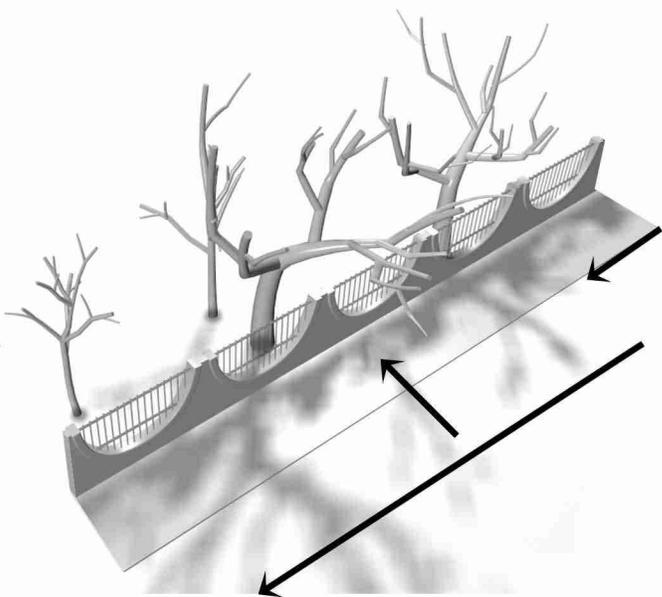
lectura y exploración

*U*na vez puestas en acción las estrategias principales y definidos los parámetros y valores a partir de los cuales evaluar los espacios seleccionados, procedo a elaborar fichas de aquellos que durante la etapa de registro me parecieron que poseían características que no solo los hacían espacios viables para la intervención sino que por su "valor urbano" poseen mucho mayor potencial respecto a otros, ya sea por su morfología, función o carácter.



la ba rda...

*borde conformado por
repetición de elementos
semicirculares
-arcos invertidos-*



temporalidad permanente

función contención, restricción, ubicación

movilidad fijo, estable

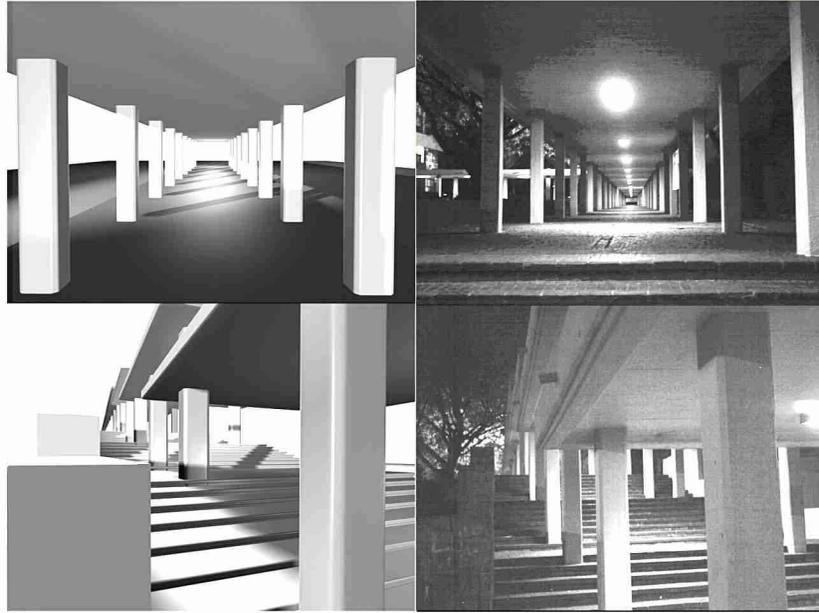
accesibilidad público

sensación neutro

jerarquía (física y/o visual) principal

uso predominante funcional

Construcción cuya función es simple y evidente: delimitar el área que corresponde al parque de los Viveros. Aunque en términos estilísticos es muy simple -una serie de arcos invertidos que a su vez contienen una serie de elementos verticales, lo que en conjunto genera un eje visual totalmente horizontal-para quienes vivimos en la zona es fácilmente reconocible, y nos ubica, estableciéndolo como un elemento principal tanto a nivel visual como simbólico, aun cuando su predominancia se ve disminuida dada la proliferación de comercio informal a su alrededor, lo que conlleva que en términos emocionales, su relevancia sea escasa y/o negativa.



temporalidad permanente

función circulación

accesibilidad semipúblico/ privado

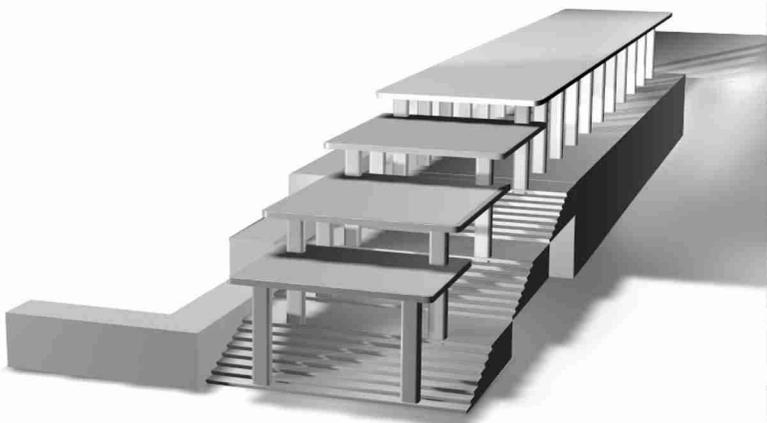
emoción neutro

jerarquía (física y/o visual) secundario

rasgo compositivo repetición, ritmo

el pasillo...

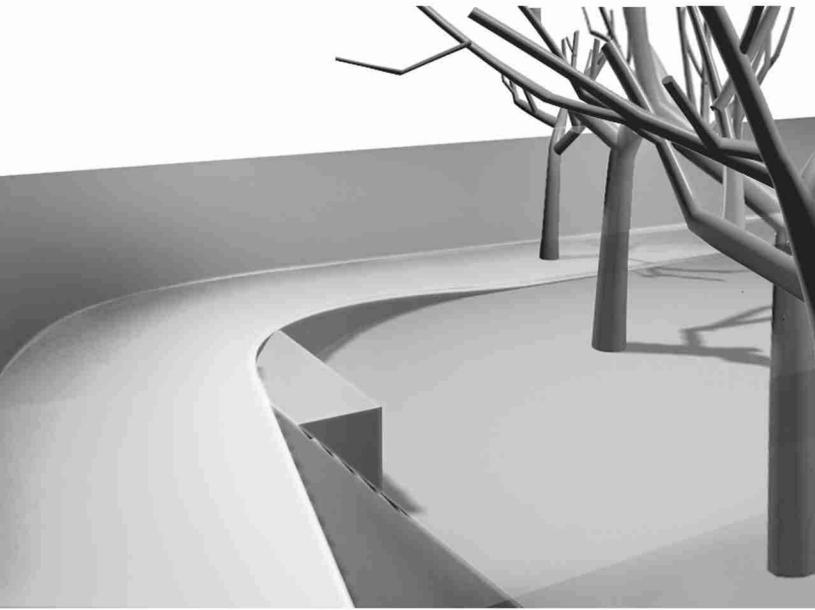
*espacio semipúblico
de tránsito,
sucesión de planos
superpuestos,
umbrales constantes*



espacio planeado dentro del conjunto principal de Ciudad Universitaria como uno de tantas vías de circulación peatonal, cuyo flujo constante la convirtió en un lugar con función comercial.

La temporalidad puede preverse como permanente, dado el status patrimonial de todo el conjunto. Este carácter patrimonial otorga también mayor valor en términos estéticos ya que se establece como una evidencia tangible de los conceptos arquitectónicos de la época.

Aun teniendo este valor, en términos jerárquicos es un elemento secundario, al ubicarse a un costado de uno de los objetos arquitectónicos que dominan no solo visualmente sino en el imaginario cotidiano de cualquier habitante de la ciudad de México: la Biblioteca Central de la UNAM. Es por ello, que a nivel emocional, este pasillo se puede definir como neutro e incluso podría arriesgarme a decir que para muchos es nulo en términos perceptuales.



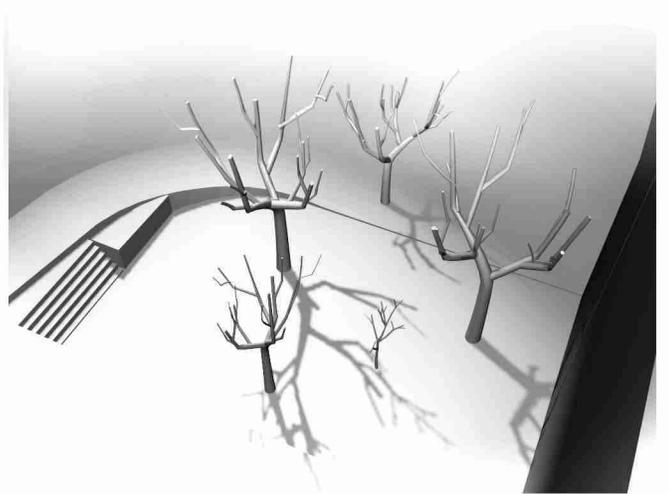
la plaza...

*explanada de
escala reducida,
ubicada en un punto
de difícil acceso*

temporalidad permanente
función recreativa
movilidad fijo, estable
accesibilidad público subutilizado
sensación neutro
jerarquía (física y/o visual) secundario
uso predominante ninguno
valor bajo/ nulo

pequño espacio recluso y olvidado, subutilizado; ubicado entre dos vialidades concurridas

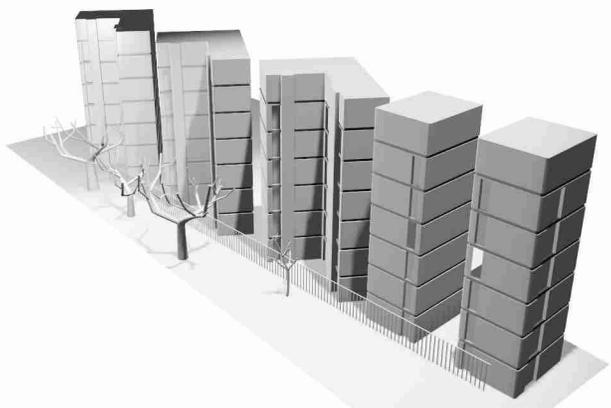
Espacio que al parecer fue algo improvisado; al ubicarse entre dos vialidades vehiculares importantes, su función principal –la de ser un punto de reunión recreativo– se ve marginada ante la función que ahora cumple: ser un paradero para el transporte público, lo que ha dejado a la pequeña explanada y las bancas, totalmente deshabitadas.





los edificios...

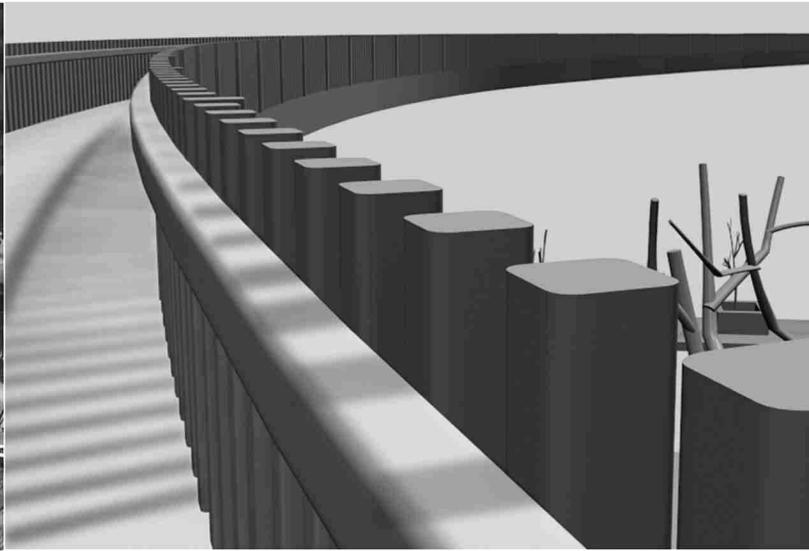
*una serie de volúmenes
-prismas de base rectangular-
monocromáticos,
que se suceden en
patrones alternativos*



temporalidad permanente
función habitación
movilidad fijo, estable
accesibilidad semipúblico/ privado
sensación neutro
jerarquía (física y/o visual) principal
-mimetizado-

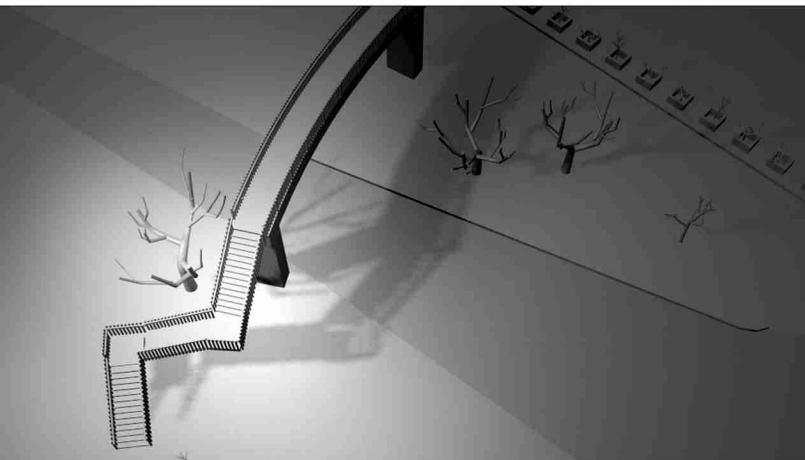
Uno más de los tantos conjuntos habitacionales que inundan no solo la ciudad de México sino toda urbe sobrepoblada.

Pequeño y discreto en relación a los grandes conjuntos, carece de zonas públicas reales y logra mimetizarse con el resto de los elementos, por lo que se percibe con dificultad a pesar de ser un elemento arquitectónico sobre una vialidad muy transitada.



el puente... ilotería!

*un espacio de tránsito
peatonal elevado
que otorga la oportunidad
de ver parte de
la ciudad desde las alturas*



temporalidad permanente
función circulación
movilidad fijo, estable
accesibilidad público
sensación negativa
jerarquía (física y/o visual) principal

¿por qué un puente peatonal?

La Ciudad de México, como muchas otras ciudades, cuenta con infraestructura planeada y construida para cubrir las cuatro funciones que toda ciudad tiene: habitar, trabajar, circular y recrearse.

Los puentes peatonales son parte de esta infraestructura. Estos, tal como la gran mayoría de los elementos urbanos de las grandes ciudades, no poseen características afines ni en términos morfológicos ni constructivos. Su función, en cambio, es obvia para cualquier ciudadano: otorgar un espacio de tránsito seguro a aquellos que deben cruzar vialidades vehiculares.

Este puente en particular, ubicado sobre una vialidad importante -la glorieta conocida como "del Riviera" sobre Av. División del Norte- está subutilizado. Mientras que centenares de automóviles circulan por debajo de él, es muy poca la gente que lo utiliza durante el día; mucha menos por la noche, cuando la falta de iluminación es más que evidente.

A pesar de ello, domina en términos visuales.

Una inmensa circunferencia segmentada enmarca la glorieta. Una prolongada sucesión de elementos verticales -postes- recorre la longitud total que cuenta con diversas salidas a lo largo del recorrido. Visible a la distancia y desde muchos puntos de vista, el puente peatonal, verde¹ y gris no logra perderse en el paisaje, pero tampoco cumple a cabalidad con su cometido: permitir a los peatones circular con seguridad y obsequiarles la ocasión poco usual de dominar el espacio urbano abierto desde las alturas.



¹ Para algunos arquitectos y urbanistas, el verde en distintas tonalidades pretende ser un color que logra mimetizar al objeto urbano entre la escasa vegetación circundante.

proyección y prospección de no lugar a lugar

En una época en la que los intereses colectivos han adquirido mayor importancia respecto a los del individuo, donde la reificación de los valores -culturales, morales y sociales- nos ha desvinculado unos de otros y de nosotros mismos -hemos perdido identidad-, es necesario dar carácter y dotar de significado a nuestro entorno, enriquecerlo, acercarnos y ser parte de él, hacer uso de los espacios, imágenes y objetos como medios personales de relación e intercambio: como medios de comunicación.

Como ciudadanos tenemos largos vínculos con una u otra parte de la ciudad, desempeñamos un papel activo al percibir el mundo y tenemos una participación creadora en la elaboración de las imágenes de nuestro entorno.

Como seres urbanos somos no sólo receptores sino emisores de lecturas distintas, de percepciones diferentes de imágenes comunes, compartidas: los nuevos creadores del entorno sensible y el ente material que la ciudad es.

Como espectadores, independientes de la función o motivaciones de la ciudad, expe_

rimentamos, percibimos el conjunto de elementos que nos rodean: lugares, hechos, cosas, personas y conformamos nuestro entorno inmediato material, temporal y mentalmente.

Aquello que es nuestro origen, es lo que nos constituye y nos forma como seres humanos, nos da un sentido de pertenencia y nos enlaza con los demás como unidad, generando vínculos a través de este universo compartido dentro de un hábitat común.

Sea una calle, un camino o toda una ciudad; una imagen cotidiana, un evento efímero o un paisaje singular, cada uno de ellos forma nuestras raíces: nuestro entorno personal.

Todo aquello que percibimos es asimilado y tamizado a través del filtro que cada uno tenemos: tomamos lo que nos gusta, que es cercano a nosotros emocionalmente, aquello que nos es congruente, formando así, lo que nos hace particulares como conjunto y lo que nos caracteriza como individuos.

¿por qué (y cómo) la luz?

Un evento experimentado con frecuencia cae en la monotonía, en la rutina. Y es tal vez ahí donde se encuentra la posible solución a un problema.

La luz se presenta como este fenómeno que aunque a veces común y ordinario, siempre ha fascinado al hombre, no sólo por lo indispensable que es para la vida, sino por la maravilla que implica la posibilidad de percibirla y a partir de ella generar las imágenes de nosotros mismos como parte del entorno; por ser "una fuente cada vez más confiable de comprensión humana."¹

En una vista nocturna del planeta Tierra desde un satélite, claramente podemos distinguir las concentraciones urbanas por millones de puntos de luz. Así, aun a miles de kilómetros de distancia de la superficie terrestre, podemos tener una imagen de la ciudad.

La aparición de la luz eléctrica -la luz natural domesticada, producida y manejada a placer- dió origen a un gran cambio en la vida del hombre.

Aunque la luz del Sol inundó nuestro planeta desde que este apareció en el Universo y provocó la creación de la vida, y aun cuando por siglos el fuego llenó de calor y fulgor los espacios donde el hombre habitaba, es hasta finales del siglo XIX que la luz eléctrica entró de lleno en nuestros espacios.

Gracias a su aparición el día se alargó y nuestras actividades continuaron después de que el Sol se ocultara. Y trajo con ella una nueva serie de significados que anularon por completo los conceptos antiguos: la luz perdió su halo divino y el hombre perdió la visión metafísica; la luz dejó de ser la visión de Dios y el producto divino de la creación.

"Cada edad y cultura ha forjado su propia realidad sensorial, su propia visión"² y la luz ha influido de manera determinante en ello. Tan pronto el ser humano fue capaz de controlar la luz eléctrica -y gracias a investigaciones precedentes y posteriores sobre su comportamiento- la luz se convirtió no sólo en motivo de avances teóricos, científicos o tecnológicos sino en el significado mismo de tecnología, progreso y avance. Y es la ciudad el primer y más grande beneficiario de este avance.

De inmediato la ciudad se inundó de luz: vanos luminosos, faros, luces multicolores llenan nuestra visión nocturna en la urbe. La luz acompaña nuestra concepción de ciudad; en nuestro inconsciente está como un símbolo de urbanidad: de civilización.

"La luz fue otrora la vista de Dios."³ Hoy en día, a partir de esta concepción metafísica de ella, los conceptos de luz han ido evolucionando a la par de la cultura y la ciencia, adaptando aquel concepto espiritual a una visión netamente materialista. Dentro de esa concepción material de la luz, en la que "la geometría lo es todo"⁴, entendemos que esta es "energía visible: la forma fundamental de energía."⁵, una entidad física con propiedades muy particulares y que existe independientemente de que nosotros la veamos.⁶

El modo en el que la luz incide sobre un espacio determinado destaca dentro del entorno

llamando nuestra atención; de este modo seleccionamos este estímulo en particular al que dotaremos de significado dentro de nuestro esquema perceptual. Así, es posible condicionarnos a formar construcciones visuales -imágenes- de ciertos espacios específicos del entorno urbano.

En la búsqueda de soluciones y recursos para resolver la necesidad de expresión y comunicación, la luz, además de ser primordial para la visión, es un material rico en posibilidades de proyección, no sólo como material sino como concepto, a partir del cual se pueden desarrollar propuestas de intervención.

La finalidad: potencializar al máximo las funciones de los elementos urbanos ya parte del entorno urbano, fusionarlos una y otra vez, conteniéndose unos a otros, transformándolos; cerrar o ampliar espacios, siempre acercándolos emocionalmente a nosotros como ciudadanos. Hacer uso de los recursos visuales en favor de revaloración de los vínculos con el entorno: hacer del espectáculo urbano una imagen placentera.

Crear espacios sin ocuparlos y recrearlos constantemente, percibir objetos sin que sean tangibles.

Convertir a cada segmento, a cada conjunto en centro, en punto contenedor, en unidad y manifestación: en ente urbano que atraiga y seduzca a quien lo vive.

Bajo esta mirada, la nueva ciudad se encuentra ocupada pero no invadida, manipulada: un entorno modificado ópticamente en el que la luz como material es generadora de nuevas imágenes urbanas; es el elemento que da la posibilidad de renovar aquellos espacios ya cotidianos, ya ordinarios.

Utilizar la luz como medio expresivo, no necesariamente implica jugar con fuentes luminosas artificiales que proyectan un haz sobre un objeto dado o explorar el modo en el que la luz natural incide sobre los distintos planos y volúmenes a lo largo del día (cuyas posibilidades, cabe mencionar, son múltiples).

Hacer uso de la luz es explorar nuestra percepción de las imágenes, estimular la visión y modificar la percepción. La luz como tal, no es visible, hace visibles a los objetos y nuestro ojo se ha desarrollado en función de ella.

Apoderarnos del espacio, es también manipular las imágenes que de él tenemos, las que percibimos y asimilamos; al modificar estas consecuentemente modificamos el significado asociado a ellas y de no haberlo, las dotamos de ello, vinculándonos afectivamente con él - el espacio urbano- de manera positiva, comprendiéndolo y habitándolo.

1 Arthur ZAJONC. 1996. p.70

2 Ibidem. p.64

3 Ibid. p.56

4 Ib. p.169

5 Janet TURNER. 1998. p.19

6 Ana María CETTO K. 1987



intervención comunicación señalización

lite *r* al

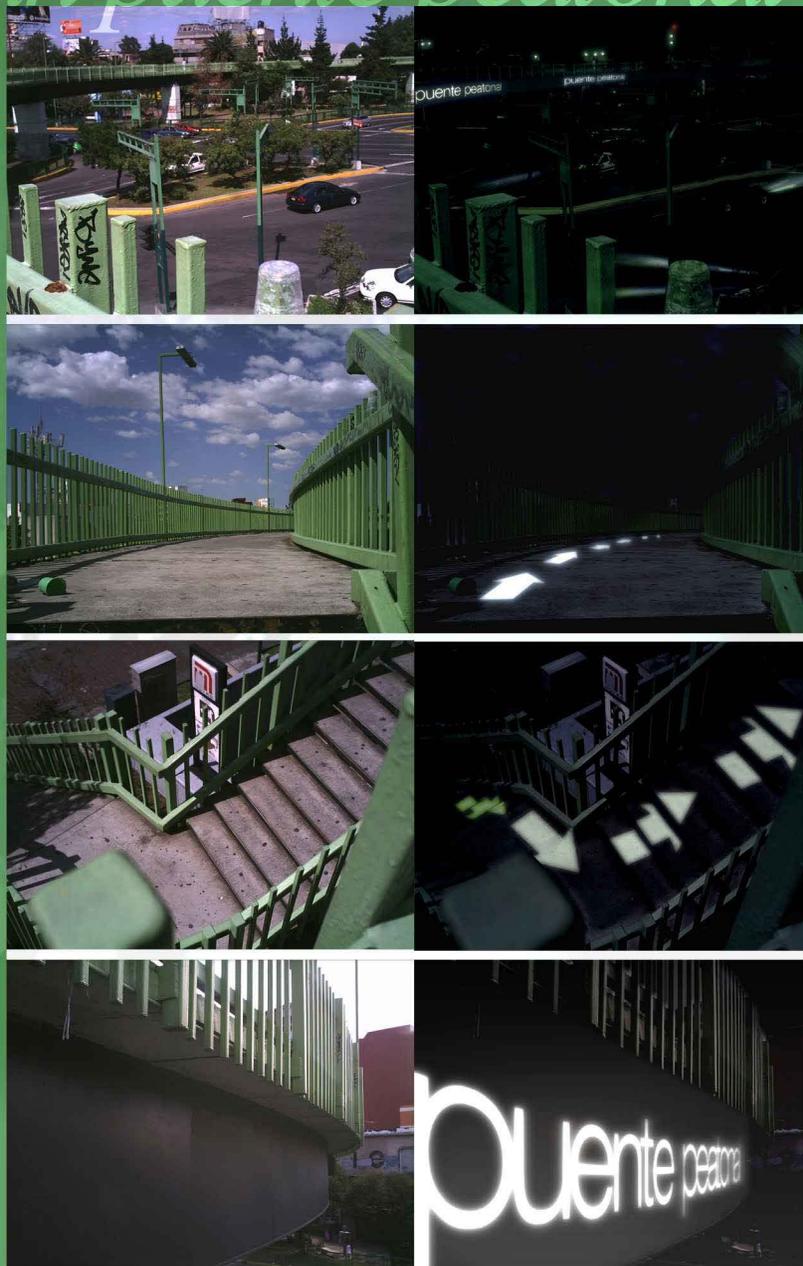
Literal

este sí es un puente peatonal

La ciudad está llena de señales, elementos diversos –visuales, auditivos, táctiles e incluso olfativos– que nos ubican en el espacio, nos indican qué hacer o hacia dónde ir.

¿Qué más literal que señalar en el mismo objeto, su función específica a través de palabras y símbolos usados en nuestro lenguaje común?

Esa es la propuesta literal –la interpretación más simple e inmediata– en la que la luz se proyecta sobre el puente peatonal, redundando en el nombre del elemento urbano e indicando a los peatones qué hacer y hacia dónde ir.





pintalo de blanco

monocromático, homogéneo, neutro

píntalo de neutralidad, invitación a la invasión blanco

La variedad de formas, colores, tamaños y tipos urbanos es numerosa -para algunos cercana a lo infinito-. Sin asegurar que esta diversidad no tenga fin, es acertado decir que el conglomerado urbano es saturado y en algunas ocasiones más allá de lo estridente.

Esta falta de armonía, a veces atractiva, a fuerza de ser percibida una y otra vez, se torna exagerada y logra rebasarnos, provocándonos si no una reacción negativa, la indiferencia total ante la acumulación de estímulos.

Intervenir un conjunto urbano definido a través de la presencia de todos los colores del espectro -el blanco- no sólo otorga un foco visual, sino que evitando eliminar por completo los elementos, les otorga una presencia más sutil.

Al compartir una variable -el color-, se dota de homogeneidad a núcleos de objetos, logrando que estos se integren entre sí como una unidad y rompiendo así con la hipersaturación visual y mental.



...o la luz espuria

ahí está el
de talle

ahí está el
de t alle

Vemos y no observamos,
leemos pero no asimilamos,
convivimos sin embargo,
no interactuamos;
habitamos pero no intervenimos.

Mensajes ilegibles
que invitan a detenerse,
tomar un tiempo en el
ajetreado modo de vida
para encontrar palabras
poco comunes, frases

que nos hablan de nosotros
mismos y nuestra relación
con lo que nos rodea.

Pequeños detalles que
a la lejanía aparecen
como destellos casi
imperceptibles, pero que
al estar más cerca,
nos permiten estrechar
los lazos que nos unen
con los elementos
urbanos más cotidianos.



color, variación, atracción



sombras
nada más

intervención comunicación señalización



sombras nada más *en compañía de otros*

La existencia de la luz hace todo visible, pero es el juego de luz y sombra lo que permite que percibamos la tridimensionalidad, es lo que nos ayuda a ubicar(nos) en el espacio... la sombra, mientras exista una fuente luminosa, estará con nosotros.

Sombras que nos hacen compañía, permanentemente proyectadas y que no responden a la geometría solar.

Otros, que como nosotros, comparten el mismo espacio sin ocuparlo y que a diferencia nuestra, cuya estadía es efímera, siempre estarán aquí.

conclusiones

La ciudad es un entorno de características particulares, una sucesión de acontecimientos en la vida cotidiana del *ser urbano*.

Nuestra relación con la ciudad es tan estrecha, que aun cuando pudiéramos vernos desvinculados de ella, es a través de sus espacios que "con cada acto de percepción, participamos inadvertidamente en la confección de un mundo dotado de sentido." ¹

Lo que nos rodea nos define, y la presencia de la luz en las ciudades, en el día y por la noche, inequívocamente ha modificado nuestra percepción del entorno. Este entorno es inestable, de apariencias fluctuantes; es un cúmulo de imágenes dispuestas a ser percibidas que forman parte de nuestra cultura cotidiana, estructuran nuestro conocimiento e influyen en nuestro pensamiento y en nuestro ánimo; poseen una fuerte carga significativa y provocan en nosotros toda clase de emociones.

De este modo la modificación de nuestro entorno implica obligadamente una modificación, no sólo del estímulo sensorial sino de nuestro mapa perceptual, controlando nuestros actos y ubicándonos en el umbral de la creación de nuevos códigos, nuevos lenguajes y otras facultades cogni-

tivas que posibilitan una concepción y recreación de nuestro mundo.

Sin pretender la grandilocuencia de un gran proyecto reformador, sino en el afán de proponer pequeños cambios sutiles, el proyecto presentado busca cambiar nuestro mapa mental como seres urbanos, que a veces indiferentes, nos desvinculamos emocionalmente de lo que nos rodea.

Sin la garantía de ser el provocador de emociones positivas en quienes habitamos la ciudad, este experimento urbano y comunicativo, intenta también fusionar de manera igualmente sutil, dos disciplinas aparentemente desvinculadas: la comunicación visual y el arte urbano.

Y en este aspecto en particular considero que el proyecto plantea más allá de las propuestas, una con potencial en términos teóricos y prácticos: la hibridación de conceptos entre la comunicación visual, el arte urbano, el urbanismo, la arquitectura y el diseño industrial de tal modo que no sólo, como en este caso, se intervengan los espacios u objetos ya existentes, sino que se puedan generar espacios, imágenes u objetos; entornos complejos cuya motivación u objetivo se ajuste a los preceptos de todas y cada una de estas disciplinas.

En resumen, la propuesta presentada, más allá de las cuestiones operativas o de ejecución, tiene como objetivo primordial influir de manera positiva en quienes habitamos la urbe sin agregar más elementos tridimensionales al ya de por sí saturado entorno físico y visual, modificando solamente las imágenes que percibimos, nuestro mundo visual, logrando con ello un vínculo más sólido que nos permita percibirnos entonces como un individuo que forma parte y le da forma a su propio entorno.

¹ Arthur ZAJONC, 1996 p.23



bibliografía

- BAYO MARGALEF, José. *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. Barcelona : Anthropos, 1987.
- BORRÁS GUALIS, Gonzalo M. "Ciudad y urbanismo en la Hª del Arte" en *Teoría del Arte I. Conocer el Arte*. Madrid: Ed. Historia 16, 1996.
- CETTO K., Ana Maria. *La luz en la naturaleza y en el laboratorio*. México: SEP: Fondo de Cultura Económica : Conacyt, 1987.
- COHEN, Jozef. *Sensación y percepción visuales*. México : Trillas, 1973.
- COLE, J. *Nebraska Symposium on Motivation*. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press, 1972.
- COROMINAS, Joan. *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico*. Madrid : Gredos, 1980.
- CULLEN, Gordon. *El paisaje urbano. Tratado de estética urbanística*. Barcelona : Blume, 1978.
- Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: Real Academia Española, 1981.
- EICHMANN DIAZ, Eduardo.(comp.) *Diseño Urbano. Antología*. México: UNAM, Facultad de Arquitectura, División de Posgrado, Maestría en Urbanismo, 2000.
- EKMAN, P.; DAVIDSON, R.J. (Eds). *The nature of emotions: Fundamental questions*. New York: Oxford University Press, 1994.
- ELIO NAVARRO, Hermilo. *La ciudad*. [en línea] [Argentina]<http://club.telepolis.com/geografo/urbana/ciudad.html> [marzo 2004]
- GALINDO, Jesús. *"Fronteras de la comunicación. Preguntas y comentarios"* [en línea] <http://www.geocities.com/arewara/arewara.htm> marzo 2004]
- GIBSON, James Jerome. *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito, 1964.
- HANDELL, Albert. *Intuitive light: an emotional approach to capturing the illusion of value, form, color, and space*. New York : Watson-Guptill, 1995.
- LYNCH, Kevin. *La imagen de la Ciudad*. 4a ed. Barcelona : Gustavo Gili, 2000.
- MARC, Edmond; PICARD, Dominique. *La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación*. Paidós, Barcelona, 1992.
- MORENO, Amparo. *La otra Política' de Aristóteles*. Icaria, Barcelona, 1998.
- MOUGHTIN, Cliff. *Urban design: ornament and decoration*. 2nd ed. Oxford ; Boston, Massachusetts: Architectural, 1999.
- PRINZ, Jesse J. *Gut Reactions: A Perceptual Theory of the Emotions*. Oxford University Press, 2004.
- RICHARD, Harvey. *La Percepción Sensorial*. México: Limusa, 1983.
- ROGERS, Richard. *Ciudades para un pequeño planeta*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- ROWE, Colin. *Ciudad collage*. Barcelona : Gustavo Gili, 1981.
- TURNER, Janet. *Public spaces: Lightning Solutions for exhibitions, museums and historic places*. Switzerland: Rotovision, 1998.
- ZAJONC, Arthur. *Atapando la luz. Historia de la luz y de la mente*. Barcelona: Editorial Andrés Bello, 1996.

bibliografía complementaria

- Architectural Design. "Light in Architecture." Londres: Academy Group, Ltd., 1997.
- ARNHEIM, Rudolf. *Art and Visual Perception, e psychology of the creative eye*. Berkeley: University of California, 1967.
La forma visual en la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- ARROYO ALMARAZ, Isidoro. *Imágenes y cultura: del cerebro a la tecnología*. Madrid: Ediciones del Laberinto, 2001.
- BENTLEY, Ian. *Entornos Vitales. Hacia un diseño urbano y arquitectónico más humano*. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.
- BERGER, John. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 1974.
- BRUCE, Vicki. *Percepción visual: Manual de fisiología, psicología y ecología de la visión*. Barcelona: Paidós, 1994.
- BUTTERFIELD, Jan. *The art of light b+ s space*. New York: Abbeville, 1993
- CULLEN, Gordon. *El paisaje urbano. Tratado de estética urbanística*. Barcelona: Blume, 1978.
- Diccionario Larousse de la pintura*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1987.
- EFRON, Alexander. *El mundo de la luz*. México: Centro regional de ayuda técnica, 1969.
- ESCOBEDO, Helen. (coord.) *Monumentos mexicanos: de las estatuas de sal y de piedra*. Mexico, D.F.: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes:Grijalbo, 1992.
- FELJO MUÑOZ, Jesús. *Instalaciones de iluminación en arquitectura*. Valladolid: Universidad de Valladolid, 1994.
- GARCÍA RAMOS, Domingo. *Iniciación al Urbanismo*. México: UNAM, 1974.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Art and Illusion*. Nueva York: Pantheon, 1960.
La imagen y el ojo: Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica. Madrid: Alianza, 1987.
- HECHT, Eugene. *Óptica*. Argentina; México: Addison-Wesley Iberoamericana, 1986.
- HOCKNEY, David. *Secret knowledge: rediscovering the lost techniques of the old masters*. London: Thames & Hudson, 2001.
- KEATING, Michael P. *Geometric, physical, and visual optics*. Boston: Butterworths, 1988.
- KEPES, Gyorgy. *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Infinito, 1969.
- KRIEGER, Peter. "Construcción visual de la megalópolis México" en BENÍTEZ DUEÑAS, Issa Ma. (coord.) *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)* Tomo IV. México: CONACULTA, 2004.
- LAM, William M. C. *Perception and lighting as formgivers for architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1992.
- LYNCH, David. *Color and light in nature*. 2nd ed. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University, 2001.
- MATEOS ÁLVAREZ, Felipe. *Curso de introducción a la óptica geométrica*. Alicante: Universidad de Alicante, 1996.
- MALACARA, Daniel. *Óptica tradicional y moderna*. México: Fondo de Cultura Económica, 1997.
- MENDE, Kaoru. *Designing with light and shadow*. Mulgrave, Australia: Images, 2000.
- MICHEL, Lou. *Light: the shape of space: designing with space and light*. New York; Mexico: Van Nostrand Reinhold, 1996.
- MILLET, Marietta. *Light revealing Architecture*. EE.UU.: Van Nostrand Reinhold, 1996.
- MUELLER, Conrad George. *Luz y visión*. Mexico: Ediciones culturales internacionales, 1985.
- MUMFORD, Lewis. *La ciudad en la historia: sus orígenes transformaciones y perspectivas*. 2a. edición. Buenos Aires: Infinito, 1979.
Perspectivas urbanas. Buenos Aires: Emece, 1969.
- NEWTON, Isaac, Sir. *Óptica: O, tratado de las reflexiones, refracciones, inflexiones y colores de la luz*. Madrid: Alfaguara, 1977.
- Pequeño Larousse de Ciencias y Técnicas*. México: Larousse, 1997.
- PEVSNER, Nikolaus. *Diccionario de arquitectura*. Madrid: Alianza, 1980.
- PIANO, Renzo. *Sustainable Architectures. Arquitecturas sostenibles*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.
- PIERANTONI, Ruggero. *El ojo y la idea: fisiología e historia de la visión*. Barcelona; México: Paidós, 1984.
- PIRENNE, Maurice Henri Leonard. *Óptica perspectiva visión: en la pintura, arquitectura y fotografía*. Buenos aires: V. Leru, 1974.

REGAN, David. *Human perception of objects : early visual processing of spatial form defined by luminance, color, texture, motion, and binocular disparity*. Massachusetts: Sinauer Associates, 2000.

ROSENAU, Helen. *La Ciudad Ideal*. Madrid: Alianza Editorial, 1986.

RUANO, Miguel. *Ecourbanismo: entornos humanos sostenibles: 60 proyectos*. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.

RUCHLIS, Hyman. *Las maravillas de la luz*. Buenos Aires: Plaza & janes, 1965.

SENIE, Harriet. *Contemporary Public Sculpture : Tradition, Transformation, and Controversy*. New York: Oxford University, 1992.

TRIADÓ, Juan Ramón. *La luz en la pintura*. Barcelona: Carroggio, 1998.

VISION, Gerald. *Problems of vision : rethinking the causal theory of perception*. New York: Oxford University, 1997.

WHITEHEAD, Randall. *The art of outdoor lighting*. EE.UU.: Rockport Publishers, 2001.