

# ¿ CÓMO HACER CIUDAD A TRAVÉS DE LAS EMOCIONES?

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
TALLER RAMÓN MARCOS NORIEGA

TESIS PARA OBTENER TÍTULO DE ARQUITECTO  
PRESENTA:  
CABRERA ROBLES JUAN DANIEL

SINODALES:  
ARQ. MÁXIMO OCTAVIO CAMPOY MORENO  
ARQ. LUIS ALFONSO GÓMEZ RODRÍGUEZ  
ARQ. LEÓN FELIPE DE LA GARMA

CIUDAD DE MÉXICO  
FECHA: DICIEMBRE DEL 2021





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.

# ¿ CÓMO HACER CIUDAD A TRAVÉS DE LAS EMOCIONES?



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARQUITECTURA

TALLER RAMÓN MARCOS NORIEGA

TESIS PARA OBTENER TÍTULO DE ARQUITECTO

PRESENTA:

CABRERA ROBLES JUAN DANIEL

SINODALES:

ARQ. M.V. MÁXIMO OCTAVIO CAMPOY MORENO

ARQ. LUIS ALFONSO GÓMEZ Y RODRÍGUEZ

ARQ. LEÓN FELIPE DE LA GARMA GALVÁN

DICIEMBRE 2021, CIUDAD DE MÉXICO.

*“Gracias a mi madre por darme la mejor herencia que pudo darme, una profesión, y a mi abuela por darme todo el cariño y comprensión que necesité para seguir adelante.”*

*“La arquitectura como algo abstracto es arte, te hace crecer de adentro hacia afuera el espíritu, y si te crea sensaciones que nadie más puede enseñarte, sólo entonces será una arquitectura verdadera”*

*Daniel Cabrera Robles.*

# ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN	6
INTRODUCCIÓN	8
<b>1.0 ARQUITECTURA DESDE UNA PERSPECTIVA EMOCIONAL</b>	<b>12</b>
1.1. Los principios de la arquitectura	24
<b>2.0 PERCEPCIONES Y SENSACIONES EN EL DISEÑO URBANO ARQUITECTÓNICO</b>	<b>33</b>
2.1. Percepciones, sensaciones y emociones	34
2.2. La emoción en el proceso de diseño	39
2.3. Sensibilidad del diseño	50
2.4. Urbanismo entre la racionalidad y las emociones	55
<b>3.0 LA FELICIDAD EN LA CIUDAD</b>	<b>62</b>
3.1. Felicidad en la ciudad	63
3.2. Felicidad entre ciudad y urbanismo	67
3.3. Emociones públicas y lo prohibido	74
<b>4.0 CIUDAD PROGRESIVA</b>	<b>77</b>
4.1. Ciudad progresiva	78
4.2. Ciudad ideal	84
<b>5.0 NEUROARQUITECTURA</b>	<b>106</b>
4.1. Neuroarquitectura	107
4.2. Neuroarquitectura como herramienta de diseño	113
<b>6.0 CÓMO HACER CIUDAD A TRAVÉS DE LAS EMOCIONES</b>	<b>120</b>
6.1. Participación ciudadana	121
6.1 Conflicto	123
6.1 Como hacer ciudad a través de las emociones	129
<b>7.0 CONCLUSIONES</b>	<b>132</b>
<b>8.0 REFERENCIAS</b>	<b>137</b>

# JUSTIFICACIÓN

Uno de los objetivos de esta tesis teórica es conocer cómo las emociones de los habitantes pueden influir y mejorar el diseño urbano/arquitectónico, tanto a nivel macro como micro, enfocándome en temas más allá de los que normalmente se consideran como son la funcionalidad, imagen urbana, movilidad, etc.

Se hará una investigación en cuanto a las emociones dentro de la arquitectura y el diseño urbano, dicha investigación será totalmente teórica, y las fuentes que se plantean retomar están basadas algunas en tiempos distintos, sin embargo toda la información consultada

está relacionada entre sí, pues, lo que se busca es analizar la ciudad contemporánea y poder encontrar y/o plantear propuestas de soluciones para un diseño más óptimo, hablando desde el lado teórico.

Una de las principales razones por las que decidí elegir y abordar este tema, en principio es que muchas veces la teoría dentro del ramo del diseño, en este caso específico de la arquitectura y el urbanismo, no es muy relevante, o no se le ha dado el peso que debería de dársele, sin embargo, en lo personal pienso que esta podría tener hasta un peso más que la práctica

física, ya que en realidad es lo que nos ayuda en la vida académica, puesto que durante nuestros años de academia lo que hacen es darnos toda una carrera teórica, tratando de enseñarnos cómo ejercerla sin una práctica, dejando que esta se desarrolle hasta que nos desenvolvamos en el mundo profesional.

El tema que se pretende desarrollar es un tema en el cual ya se ha indagado un poco, pero no lo suficiente, y que no se le ha dado la importancia necesaria, apenas el año pasado la facultad de arquitectura implementó un nuevo laboratorio sobre la neuroar-

arquitectura, y se está buscando implementar nuevas materias apegadas a este tema. Esto se ve como un ejemplo de que necesita una mayor relevancia.

Es importante explicar y exponer la importancia de este tema, en primera instancia a los profesionales relacionados con el diseño, en específico el urbano/ arquitectónico, para hacerles ver y, sobre todo, reflexionar que la arquitectura y el urbanismo van más allá de lo físico, y que la teoría y los aspectos como las emociones son igual de importan-

tes para realizar un buen trabajo como diseñador de espacios ya que, como decía Luis Barragán “un espacio ideal debe contener elementos que inspiren la mente del hombre”, se refiere a satisfacer al individuo en todos sus aspectos, tanto físicos como psicológicos, aquí acudimos al urbanista Héctor Quiroz Rother que dice “El ser humano más allá de la supervivencia no es la apariencia, buscamos comodidad equilibrio psicológico, bienestar.”

Se busca hacer un análisis del por qué este tema debe

tener un vínculo primario al momento de diseñar espacios, que las personas entiendan que en los espacios que habitamos, es donde se desarrolla nuestra vida, es en donde nacemos y en donde moriremos, y que entiendan, que si no hacemos un buen trabajo como diseñadores podemos repercutir en la vida del habitador; que entiendan la gravedad de la situación y que sepan que como diseñadores podemos hacer algo para evitar esto ya que es parte de nuestro trabajo.



# INTRODUCCIÓN

Cómo hacer ciudad a través de las emociones es en cierta forma una crítica hacia la manera en que hacemos arquitectura y urbanismo, pues estos son temas que siempre están en constante evolución y si no sabemos seguir su ritmo, y no empleamos todas las herramientas necesarias no podremos seguirles el paso; es una crítica a esos profesionales que no piensan en su usuario, esos profesionistas egoístas que diseñan sin una pizca de conciencia social.

Pero más que una crítica se busca una concientización de los profesionistas de este ámbito, que éstos vean más allá de lo que tienen enfrente, y comprendan que hay aspectos más

allá de los aprendidos que pueden ayudarnos como herramientas para hacer mejor ciudad y mejor arquitectura, y sobre todo, que el profesionista haga conciencia de la importancia del habitador, que sepa que la ciudad es para el habitador y es él quien la rige, y que el verdadero objetivo del urbanismo es hacer felices a las personas.

Las emociones como herramienta de diseño es algo muy actual, como todos sabemos, el ser humano es un ser socialmente complejo, y que cada ser es un individuo que percibe la vida y la ciudad de una forma diferente, desde su propia perspectiva y forma de sentir el espacio en el que se desen-

vuelve. Es por eso que hay que usar esta parte emocional como herramienta y a través de ésta comprender mejor la ciudad y encontrar estrategias para mejorarla.

La arquitectura emocional surge como una identidad buscando ver más allá del funcionalismo, esta se ayuda de conceptos, como la luz natural, vegetación, color, etc, para poder generar emociones a sus habitantes. Hay que entender que la arquitectura emocional no nace como una necesidad, nace como un medio de apoyo para comprender mejor la misma arquitectura; varios arquitectos importantes fueron pioneros de este movimiento, tenemos a Luis Barragán y Ma-

thias Goeritz en México.

La arquitectura emocional tiene como antecedente la espiritualidad, pues antes de hablar de arquitectura emocional como tal, se habló de una arquitectura espiritual, que nos moviera el alma, que nos creara sensaciones de paz, de tranquilidad, una arquitectura sobresaliente y, para algunos, una arquitectura majestosa que sirviera como ofrenda a “Dios”.

Uno de los más grandes pensadores es John Ruskin, en su libro *“Las siete lámparas de la arquitectura”*, nos explica cómo tiene que estar estructurada la arquitectura a través de 7 principios -las siete lámparas- para que ésta sea considerada una arquitectura

verdadera, una arquitectura espiritual, a través de los principios, la verdad, el poder, la belleza, la visión, la memoria y la obediencia.

Y Para poder comprender mejor el cómo diseñar a través de las emociones, y cómo mejorar la ciudad y la arquitectura de hoy en día es importante adentrarse primeramente en este tema complejo que son las emociones, las sensaciones y la percepción; hay que comprender cómo funcionan desde un punto psicológico, filosófico, biológico, y de todos los puntos que sean necesarios, pues a simple vista las emociones son una cualidad natural y universal de los habitantes, sin embargo, éstas se caracterizan por una

cantidad de componentes y vínculos que crean toda una red compleja.

Al entender mejor esta teoría de las emociones podemos empezar con el análisis de estas dentro del ámbito urbano arquitectónico como, por ejemplo, sabemos que la afectividad es un componente necesario dentro de los espacios, pues al momento que el habitador crea este vínculo afectivo con un espacio, lo usa, lo cuida, lo mantiene, lo vive, lo vuelve suyo, y entonces podemos decir que es un resultado positivo, pues el espacio cumplirá su objetivo de darle un lugar al usuario que lo haga sentir confortable.

Uno de los problemas al hacer espacios construidos, es

esta falta de autenticidad, esta carencia de apego, esta falta de valores, que se traducen en insatisfacciones dando por resultado una crisis de identidad.

Hay que aprender a apreciar la arquitectura y la ciudad, a ser seres reflexivos, usar nuestra perspectiva emocional para así poder plasmar elementos que hagan resaltar y así crear ciertas emociones y sensaciones.

Hay distintas metodologías de cómo diseñar usando como herramientas las emociones, sin embargo, éstas van dedicadas al diseño en general y no a nuestro campo de construcción, pero nos pueden servir como un arranque para crear nuestras propias metodologías. La felicidad en la ciudad

se refiere a la búsqueda de la felicidad del habitador dentro de esta, que el usuario pueda sentir suyo ese espacio, y se apropie de él, creando estos vínculos afectivos que activen estas memorias y hablen a través de sus emociones diciéndonos que es un buen diseño, dando como resultado el fenómeno de apropiación del espacio.

Ciudad y urbanismo, si bien podemos decir que van de la mano, hay que aclarar que no son lo mismo, la ciudad concentra multitudes de ciudadanos dentro de fronteras geográficas más o menos precisas y territoriales, mientras lo urbano viene desde afuera para romper límites físicos de la ciudad y a su manera desterritorializarla. Después de entender me-

yor el tema emocional y los fenómenos dentro del urbanismo y la arquitectura, y antes de querer hacer ciudad a través de las emociones, debemos entender cómo se hacía ciudad en el pasado y cómo se continua haciendo hoy en día, debemos conocer la historia del urbanismo, de la arquitectura, y conocer sus diferentes metodologías a través del tiempo, pues recordemos que esta se encuentra en constante evolución, y así poder criticarla y proponer nuevas metodologías modernas, que incluyan este aspecto emocional para tener mejores resultados en el futuro, y quién sabe, hasta arreglar un poco todo el desastre ya hecho. Pues conociendo esta historia podremos comprender

la ciudad en crisis, una crisis en la que nos desenvolvemos actualmente con un sinfín de problemáticas que dañan la salud del habitador, que no lo deja ser feliz.

El ser humano vive en constante estrés, atrapado en el tráfico, pues lamentablemente se piensa antes en el automóvil antes que en el mismo usuario, en constante enfermedad, pues tenemos una plaga de edificios enfermos, todo por un mal trabajo como diseñadores, como por ser tan egoístas como profesionistas.

Aunque el tema de las emociones no es un tema muy conocido en el mundo de la arquitectura y el urbanismo, hay que saber que hay varios antecedentes

muy importantes como el surgimiento de la neuroarquitectura, la cual surgió como una necesidad de comprender la arquitectura desde un estado neuronal, el porqué y cómo afecta la mente del usuario, y también como herramienta de apoyo al diseño, pues a través de la neuroarquitectura tenemos varias ramas que nos ayudan a hacer un trabajo, como ejemplo el diseño biofílico, y también comprender de una forma científica la manera en que el habitador vive el espacio y como se desenvuelve en el a través del tiempo, lo cual sirve para analizar la forma en que diseñamos los espacios, y también para reiterarnos que debemos mejorar nuestras metodologías, pues es obvio que algo

no estamos haciendo bien. El hacer ciudad a través de las emociones se trata de una crítica del como somos tan egoístas como profesionales, y el entender que el hacer arquitectura y urbanismo va más allá de lo tangible, y sobre todo que día a día tenemos que mejorar nuestra forma de diseñar, pues el hacer arquitectura y el hacer ciudad es algo que está en constante evolución al igual que la sociedad, y debemos encontrar una forma para tenerlas en armonía, para un mejor desarrollo, es importante pensar en el habitador antes que nada, en su confort, claro está, y para poder satisfacer su confort, debemos retomar su parte emocional, entender cómo vive el espacio, y buscar su felicidad.

# Capítulo 1

## ARQUITECTURA DESDE UNA PERSPECTIVA EMOCIONAL



*Ilustración: Estefanía Quevedo*



*Ilustración: collage digital, Valette Arch (casa estudio de Luis Barragán)*

*“Mi casa es mi refugio, una pieza emocional  
de arquitectura, no una pieza fría de  
conveniencia.”  
(Luis Barragán)*

La arquitectura emocional surge como un movimiento de identidad que busca ver más allá del funcionamiento en las obras arquitectónicas.

Este movimiento es universal, ya que en todo mundo se busca expresar una

identidad, sin embargo, en México Mathias Goeritz y Luis Barragán fueron de los primeros impulsores.

La arquitectura emocional toma en cuenta varios conceptos como el color y la iluminación, entre otros,

que sirven para poner a trabajar las emociones del ser habitador, para generar distintas sensaciones. Luis Barragán jugaba con conceptos como agua, muros, vegetación, patios, luz y color con la finalidad de crear ciertas emociones.<sup>1</sup>

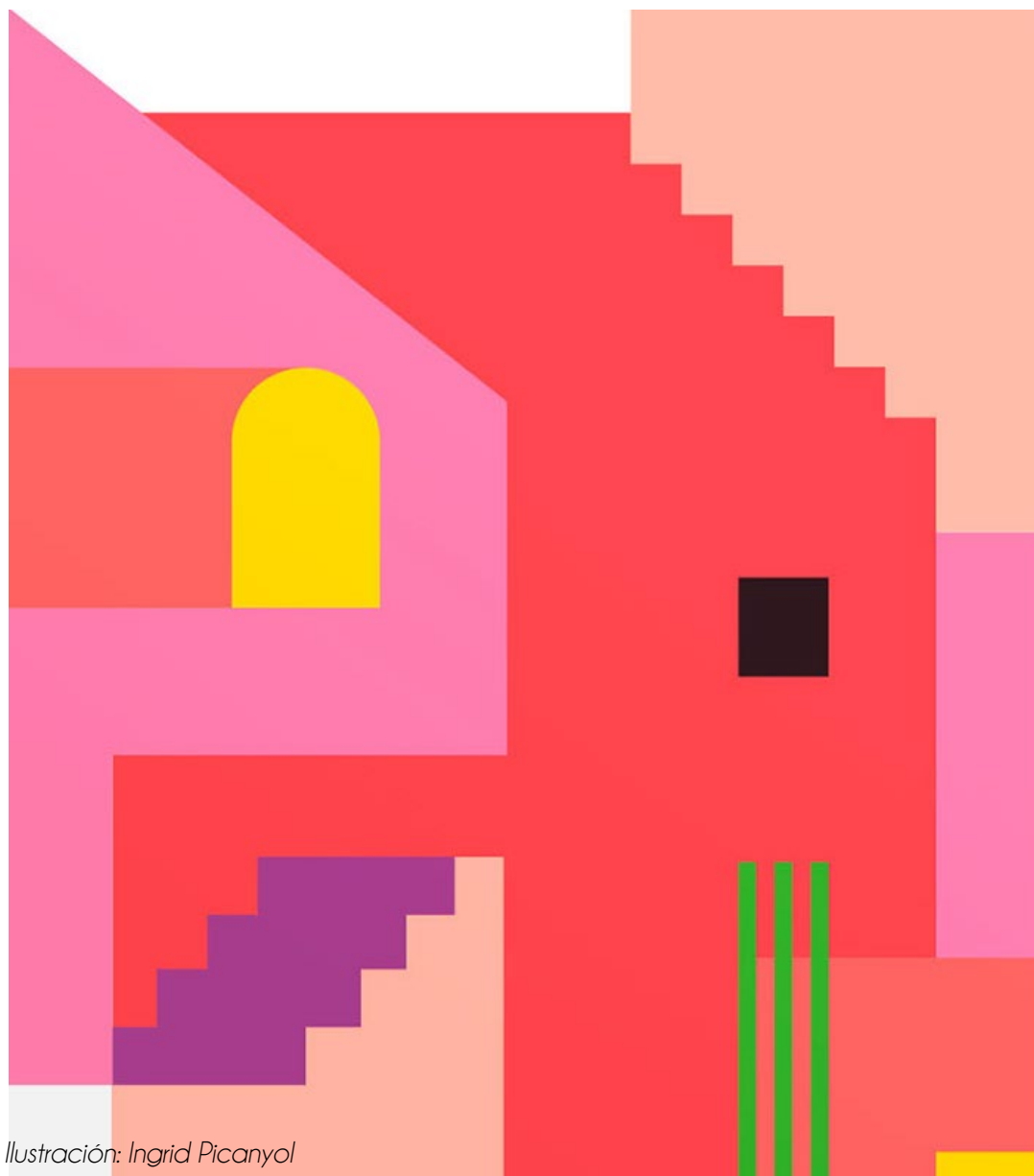


Ilustración: Ingrid Picanyol

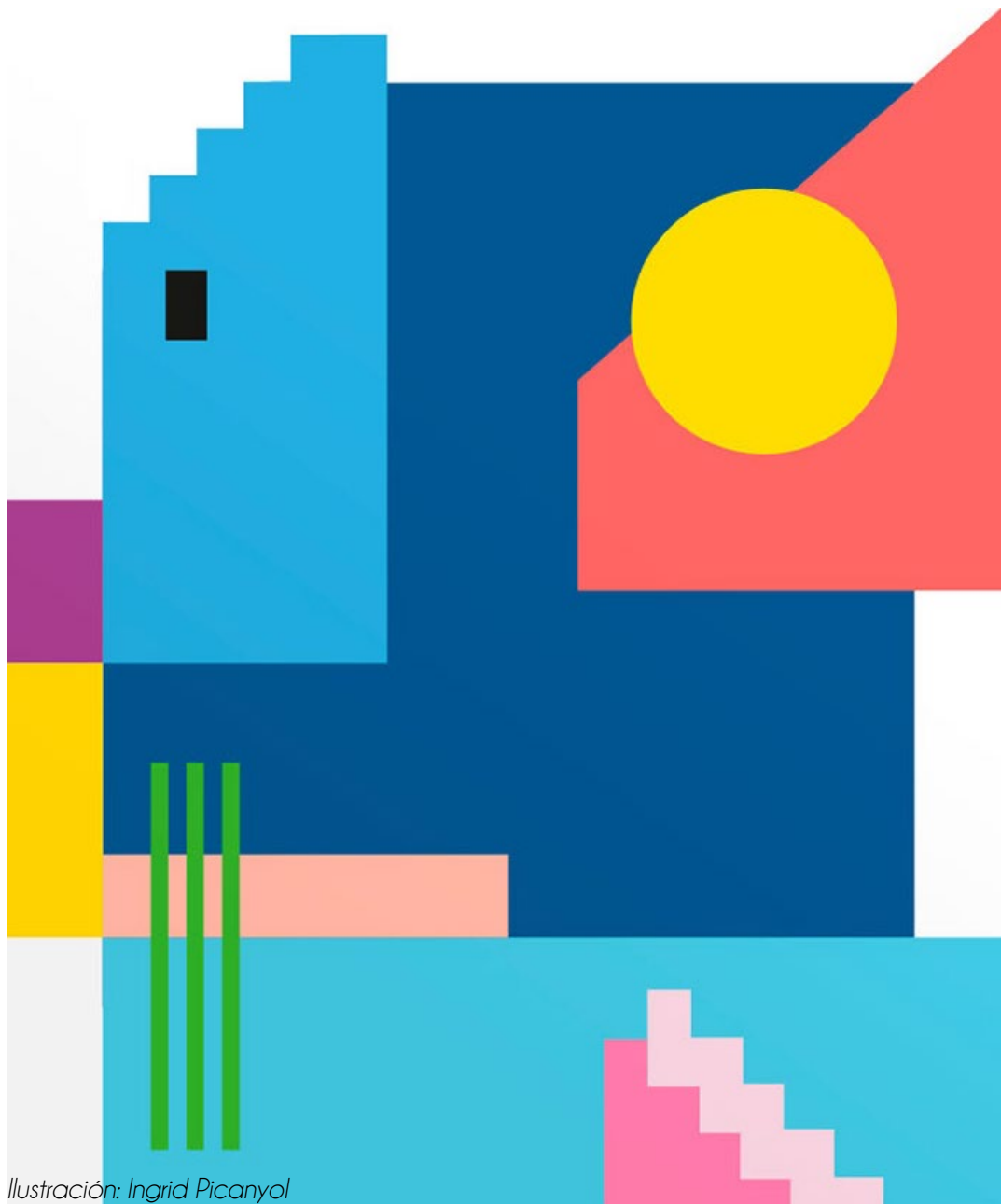


Ilustración: Ingrid Picanyol

La arquitectura emocional nace no como una necesidad sino más bien como un medio de apoyo para entender mejor la función de la misma arquitectura. No sólo entenderla me-

jor, sino, de intentar mejorarla. Lo que se busca en este trabajo, es cuestionar si la arquitectura como la conocemos hoy en día y como nos la enseñan, es la correcta, ya que hoy en

día la necesidad se centra en un sólo aspecto: la funcionalidad, que, si bien es algo importante, no hay que limitarse a sólo esa idea.





Ilustración: Estefanía Quevedo

Para entender mejor la percepción de los habitantes en la arquitectura se pueden usar herramientas de ayuda, como la semiología, la cual tiene por objeto describir y explicar procesos de percepción visual y de significación cultural de la forma y el espacio.

“La semiología urbana, estudia la transferencia de significados existentes en las formas construidas de la ciudad. La condición semiológica es cultural, subjetiva y muchas veces abstracta. Es un contenido que diferencia la condición concreta y física de la morfología, de lo que

es la ciudad percibida”.<sup>2</sup> La forma urbana es como medio de comunicación, ya que contiene y representa gestos, actos y funciones sociales, explica la forma colectiva del espacio. Para poder llegar a lo experimental de la arquitectu-

ra primero debemos pasar por un proceso significativo.

En su libro Gustavo Muni- zaga, hace una analogía, sobre la arquitectura como lenguaje, para él la arqui- tectura es como el lenguaje, se necesitan de ciertos com- ponentes, instrumentos con- ceptuales y metodológicos para que funcione correc- tamente, se necesita un or- den, y los elementos depen- den unos de otros, porque podía darse un resultado, aunque falten ciertos ele- mentos, pero este resulta- do no será el más óptimo.

Como ejemplo tene- mos también a Wayne Attoe, donde distinguí

cuatro propiedades del lenguaje que se pueden extender a la arquitectura:

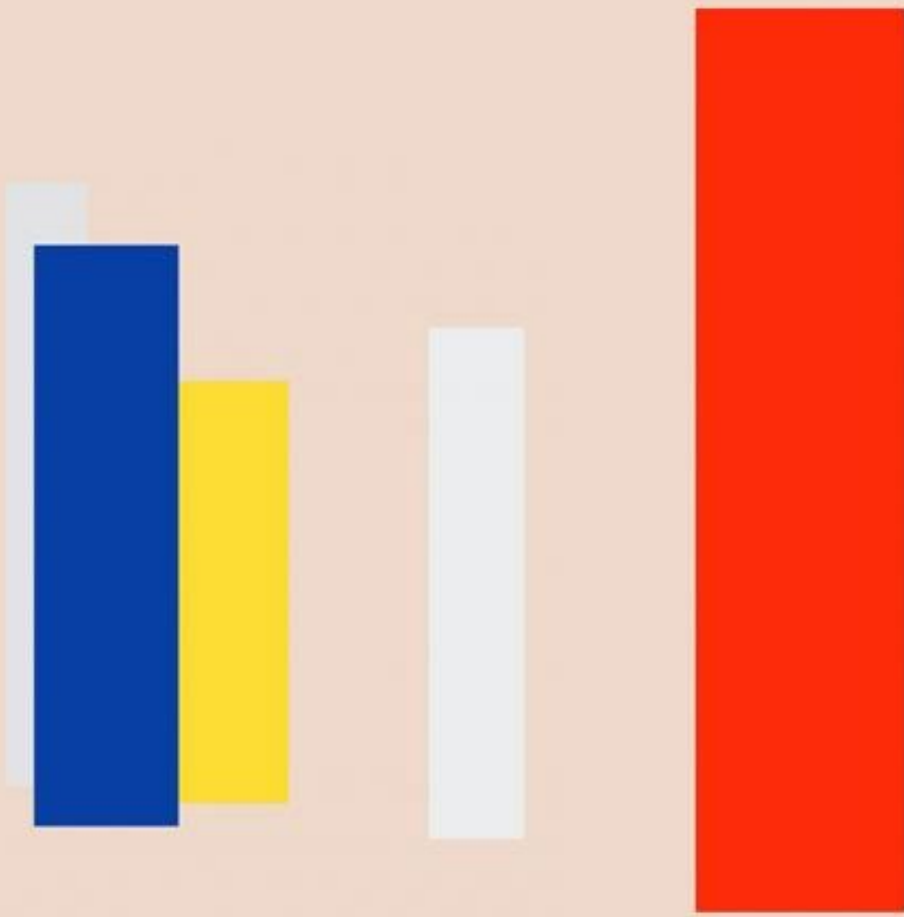
"A). propiedad instrumen- tal. Implica los aspectos de la arquitectura que son de tipo operacional y objeti- vo: un alfabeto arquitectó- nico explícito y reconoci- do. Elementos básicos de construcción; los materia- les, texturas, color y formas.

B). Propiedad racional. Se refiere a una condición inclu- siva, abstracta e inductiva: una gramática arquitectóni- ca, que organiza la dimen- sión y la forma en jerarquías y combinaciones. Geome- tría, proporción y relaciones.

C). Propiedad sintética. De-

fine la intencionalidad como condición comprensiva, uni- taria y total, estructural y contextual. La arquitectura tridimensional y como me- dio. El tipo, la idea fuerza, el partido y el programa como síntesis arquitectónica. El or- den y estilo caracterizador.

D). Propiedad significativa o semántica. La propiedad significativa se refiere al con- tenido, a la condición alu- siva y referencial, poética y metafórica de la arquitectu- ra, a la condición compleja y subjetiva a la transferen- cia de significados. Signifi- cado arquitectónico que para ser mensaje trasciende al orden de lo percepti- ble y material del edificio."<sup>3</sup>



*Torres de Satélite, 2019, ilustración digital Tanya Rueda*

*“Se refiere a un nuevo modo de construir  
el espacio social como estancia sensible”  
(Mathias Goeritz)*

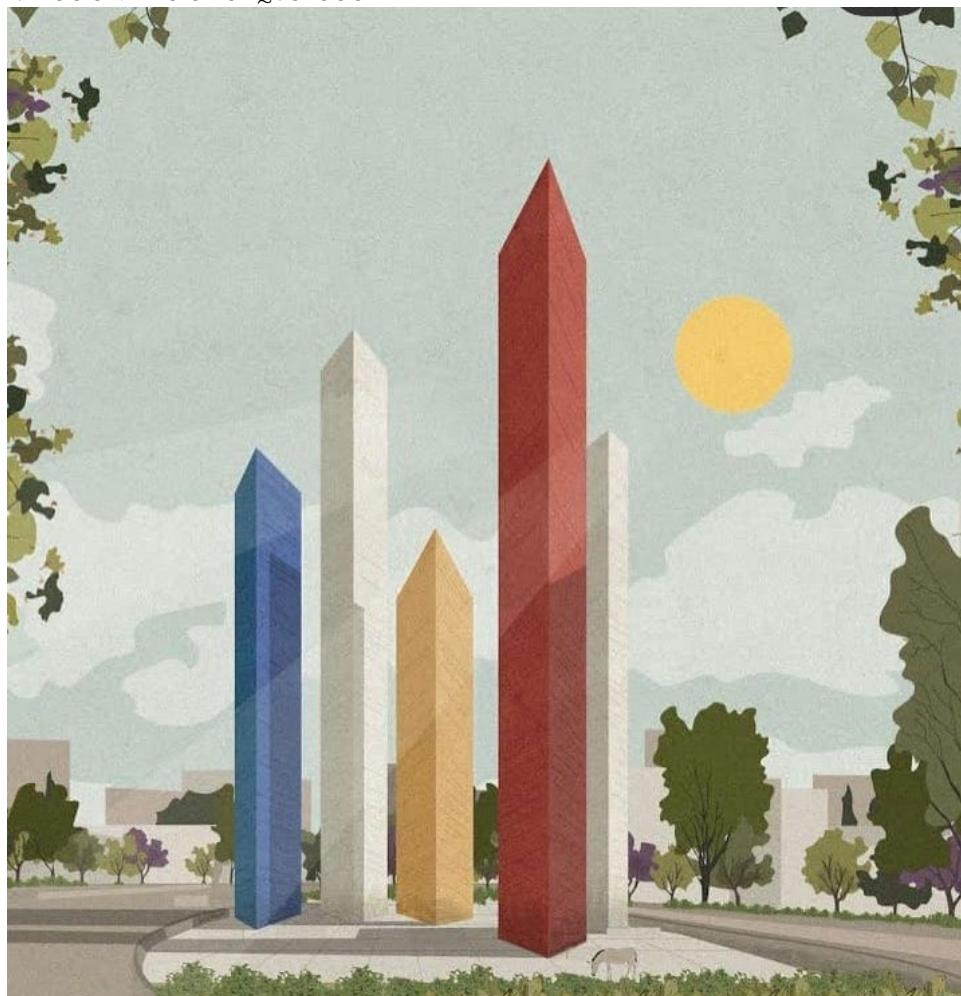
Según Mathias Coeritz existe una manera en la que habitamos y percibimos los espacios más allá de la funcionalidad. Ya que la arquitectura no es sólo el hecho de habitar, lo que se busca con la arquitectura/urbanismo (los cuales van de la mano) es hacer más cómoda la vida de los habitantes, así que

no basta sólo con el hecho de satisfacer su necesidad de habitar un espacio. Hay que considerar que el habitante es un ser complejo, el cual se rige por emociones.

La mirada a la profundidad espiritual dentro de la arquitectura muchas veces se deja a un lado o se ve mal, ya que dichos idea-

les están contrapuestos a la escuela funcionalista. Como ejemplo tenemos el dadaísmo y expresionismo, ya que están cargado de un sentido espiritual, y estos movimientos fueron importantes para el desarrollo profesional de Coeritz. Este fue una de las cosas que ayudo a desarrollar la conciencia y sus idea-

*Ilustración: Estefanía Quevedo*



les sobre la arquitectura emocional de Goeritz. Una de las obras más destacadas de Goeritz fue el museo del Eco en la que jugó con el color, la forma y textura para provocar emociones.

Según Herwarth Walden dice que cada acción debe de estar marcada por un sentido espiritual, del alma.<sup>4</sup> El arte debería estar sujeta a la emoción, la cual constituye uno de los rasgos prima-

rios de la esencia humana. La propuesta de Goeritz no hubiera sido posible sin el cuestionamiento del papel que tenía la existencia del hombre en el universo: ¿Cuál es el rumbo que debía seguir la humanidad?

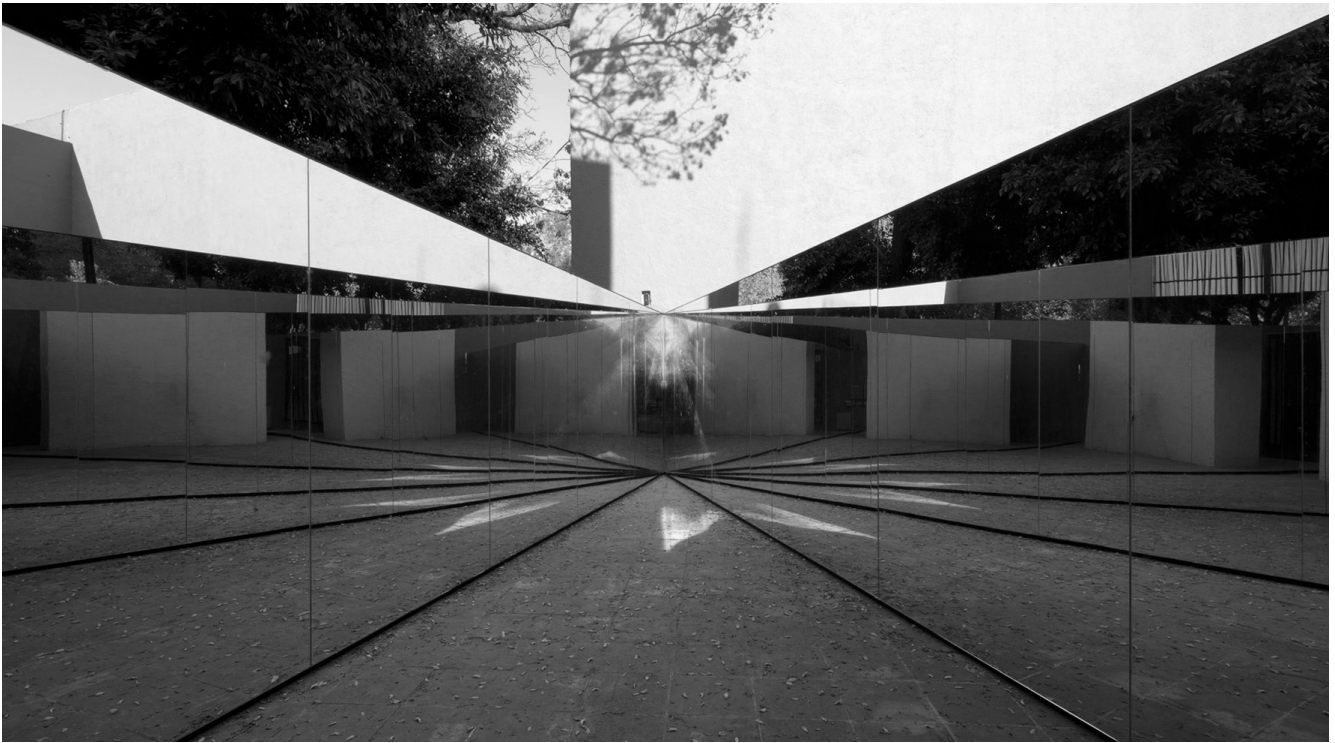
“El arte en general, y naturalmente también la arquitectura, es un reflejo del estado espiritual del hombre en su tiempo. Pero existe la impresión de que el archi-

tecto moderno, individualizado e intelectual, está exagerando a veces, quizás por haber perdido el contacto estrecho con la comunidad, al querer destacar demasiado la parte racional de la arquitectura”<sup>5</sup>

Para poder entender mejor dicha postura sobre la arquitectura emocional o espiritual es importante analizar algún ejemplo físico y tangible en este caso las

*Museo del Eco, fotografía: desconocido*





*Museo del Eco, fotografía: desconocido*

torres de Satélite, las cuales fueron hechas por Mathias Coeritz y Luis Barragán. Para Mathias Coeritz este proyecto significaba una metáfora de una oración plástica, Coeritz describió las torres como una construcción donde las partes formaban al todo: "Para mí son pinturas, son escultura, son arquitectura emocional. Y me hubiera gustado colocar pequeñas flautas en sus esquinas para que el

viajero que pasará por la carretera oyera un extraño canto causado por miles de sonidos en el viento"<sup>6</sup> Coeritz ve esto como una metáfora, un forma de relacionar al hombre con su espiritualidad, con la forma en la que se elevan las torres, esto se puede notar en su discurso. Las Torres de Satélite presentan "un alto grado de innovación, puesto que marca el principio de una

nueva propuesta plástica conocida como el minimal art o minimalismo. La concepción escultórica de las Torres de Satélite pretende ser una combinación de espiritualidad y comunión entre arquitectura, pintura y escultura, al conjugar elementos surrealistas que alteran la percepción del cielo y del entorno, erigiéndose como verdadero arte urbano".<sup>7</sup> "El color es un complemento de la arquitectura, sirve



*Torres de Satélite, fotografía: desconocido*

para ensanchar o achicar un espacio. También es útil para añadir ese toque de magia que necesita un sitio. Uso el color, pero cuando diseño, no pienso en él. Comúnmente lo defino cuando el espacio está construido. Entonces visito el lugar constantemente a diferentes horas del día y comienzo a 'imaginar color', a imaginar colores desde los más locos e increíbles. Regresó a los libros de pintura, a la obra de los surrealistas, en particular De Chirico, Balthus, Magritte, Delvaux y la de Chucho Reyes. Revisó las páginas, miró las imágenes y las pinturas y de repente identificó algún color que había imaginado y entonces lo seleccionó",<sup>8</sup>



Luis Barragán y Mathias Goeritz, fotografía: desconocido

<sup>1</sup> *Arquitectura emocional: entre el funcionalismo y la identidad Mexicana*, Andrea Ochoa, 10/11/2020, *ADmagazine*, arquitectura.

<sup>2</sup> Gustavo Munizaga Vigil, "las jerarquías y elementos de Ch. Alexander", *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 161.

<sup>3</sup> Gustavo Munizaga Vigil, "las categorías operacionales y el sistema de terminales abiertas de Fumihiko Maki", *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 162.

<sup>4</sup> Norbert Lynton, "expresionismo", *conceptos de arte moderno*, N. Santos. Comp., Alianza forma, Madrid, 2000, Pp. 33.

<sup>5</sup> Mathias Goeritz, "manifiesto de la arquitectura emocional", texto tomado de Jácome Moreno Cristóbal Andrés, *el credo estético de Mathias Goeritz, la palabra y el hombre*, op. cit., p.47.

<sup>6</sup> Jácome Moreno Cristóbal Andrés, *el credo estético de Mathias Goeritz, la palabra y el hombre*, op. Cit., Pp.48.

<sup>7</sup> palabras tomas del discurso de Mathias Goeritz, sobre las torres de Satélite.

<sup>8</sup> palabras tomas del discurso de Luis Barragán, sobre las torres de Satélite.



## 1.1. Los principios de la arquitectura

Decidí retomar a John Ruskin<sup>1</sup> como objeto de estudio y en particular su libro las siete lámparas de la arquitectura, en un subcapítulo completo dedicado a este, ya que quiero que el lector se familiarice con sus ideas, los cuales en lo personal creo que nos ayudan a comprender la arquitectura desde otro punto, dando hincapié a lo que quiero recalcar en este trabajo que son las emociones, usando como medio la espiritualidad, creo que hará al lector un ser y habitador más susceptible en cuando al mundo que lo rodea y la ciudad en la que se desenvuelve.

Para John Ruskin la arquitectura va más allá del aspecto físico-funcional, ya que, como escritor y crítico de

arte, se empeñó a analizarlo desde una perspectiva diferente a la convencional, desde un valor espiritual, como se puede apreciar en su libro las siete las lámparas de la arquitectura, el cual escribió en 1849.

Es muy importante recalcar que el análisis y la propuesta que hace Ruskin no es desde la perspectiva práctica de un arquitecto de profesión, la hace como un crítico de arte, es más espiritual, una remembranza a Dios, es por eso que he decidido retomar lo como objeto de estudio, ya que lo que se quiere lograr con este trabajo, es desarrollar, la parte teórica, y en especial temas que no han sido muy tocados, como las emociones, las percepciones y la espiritualidad.

La arquitectura, como la ciudad son hechas para la comodidad del hombre, del habitador, lo que se busca es hacer su vida más fácil, uno de los objetivos del diseño urbano- arquitectónico, es hacer felices a las personas, y esta es la justificación que uso para el desarrollo de dicho tema.

“La arquitectura es el arte que dispone y adorna los edificios levantados por el ser humano para el uso que sea, de modo que la visión de ellos contribuya a su salud mental, poder y placer”<sup>2</sup>

Como ya se mencionó la arquitectura va más allá de sólo una obra construida, desde la perspectiva de Ruskin, se retoma desde un ámbito más espiritual, su



*Croquis referente a las siete lamparas de la arquitectura, autor: desconocido*

libro se divide en siete capítulos, cada capítulo habla sobre una lámpara de la arquitectura en particular, los cuales se podrían traducir a siete principios para una arquitectura verdadera según este autor.

El libro inicia con la lámpara del sacrificio y empieza definiendo a la arquitectura como un arte para adornar

los edificios y lo relaciona con el hombre y su salud mental, utilizando la arquitectura más como un efecto espiritual que como material, y explica las diferencias entre construir y hacer arquitectura, ya que según Ruskin construir no es más que un acto físico de hacer algo, en cambio la arquitectura tiene un valor más allá de lo físico. Existe una clara diferencia

entre construcción y arquitectura, ya que como lo dice la palabra construir o edificar, es armar algo, ensamblarlo, hacerlo de una forma física, sin embargo, el que se construya un edificio, etc., Este no precisamente es arquitectura, sin embargo, no puede existir arquitectura que no está basada en la construcción. Ruskin clasifica los ti-

pos de arquitectura en cinco, los cuales son:

Piadosa: obras en honor a dios.

Conmemorativa: monumentos y tumbas.

Civil: edificios estatales.

Militar: arquitectura pública y privada de defensa.

Domestica: incluye las viviendas.

El principio del sacrificio, se refiere a una ofrenda hacia Dios, dejando a un lado la factibilidad, ya que como es una ofrenda hacia Dios, no importa el costo, sino que tenga una mejor calidad, y que pueda lucirse más, refiriéndose y enfocándose más en lo majestuoso que en el funcionamiento, que muchas veces es punto principal para una obra arquitectónica

El sacrificio no se refiere sólo en hacer obras majestuosas, para que estas puedan ser llamadas arquitectura, se refiere a que los espacios creados creen cierta satisfacción a los usuarios, que los haga sentir algo interno, no sólo que sientan el espacio físico, sino que también lo sientan más allá, el cual lo van a percibir a primera estancia, con la vista, con su majestuosidad, y así hacer sentir vivo su espíritu, y no precisamente una ofrenda hacia Dios, sino una ofrenda hacia el ser mismo.

El segundo principio de la arquitectura según Ruskin es la verdad, Las personas sentimos indignación ante el engaño, nos resentimos de la calumnia, la hipocresía y la traición, porque nos lastiman, no por-

que sea algo falso, ya que nos afecta emocionalmente. En la arquitectura también puede existir el engaño, falsedad, o fraudes, algo que no es muy sutil, y puede ser muy despreciable, una falsedad directa, respecto a la naturaleza del material o de la cantidad de trabajo.

Si se recurre al fraude dentro de la arquitectura, esta no tendrá el mismo valor, al contrario, perderá su valor, gracias a su falsedad, pueden existir diferentes tipos de engaños; como que la estructura no cumpla con su función, o el de las texturas falsas. “Aunque no seamos capaces posiblemente de dominar una arquitectura buena, hermosa o creativa, si podemos dominar una arquitectura honesta; se puede perdonar la escualidez de

la miseria, se puede respetar la dureza de la utilidad; pero qué merece la vileza del engaño sino escarnio."<sup>3</sup> La verdad es algo fundamental, ya que al usarla no tenemos por qué preocuparnos del que pasará, ya que el resultado será algo positivo por así decirlo. Ruskin habla de las faltas hacia la arquitectura en cuanto a la honestidad, ya que esta cuenta con muchas violaciones, dejando una arquitectura falsa ante los espectadores, Ruskin divide esto en tres grupos:

"1: la insinuación de un tipo de estructura o soporte que no es el único. 2: pintarse superficies para imitar un material o representación engañosa de ornamentos. 3. El empleo de ornamentos hecho a má-

quinas o moldeados. Se puede afirmar que la arquitectura será noble exactamente en el grado que se eviten esos recursos de falsedad."<sup>4</sup>

El tercer principio de la arquitectura según John Ruskin, es el poder, divide las grandes obras arquitectónicas en dos categorías: una que se caracteriza por el preciosismo y su delicadeza; y la otra por su majestuosidad severa dando poder a una gran actuación espiritual.

Esto se refiere a la motivación que dan fuerzas al proyecto arquitectónico, que les da poder, como ejemplo las formas que han trascendido a través del tiempo, como el cuadrado o el círculo, formas puras que han perdurado a través de la

historia, que han representado un poder desde la antigüedad hasta la actualidad. El interés que recibe el poder humano y la imagen llevan a la creación natural.

El cuarto principio es el de la belleza y según el autor, el ser humano no puede inventar la belleza, está fuera del alcance de los seres humanos concebir la belleza sin ayuda, o sea que la belleza arquitectónica solo puede darse usando como análogo la naturaleza, porque según Ruskin el hombre no puede crear nada tan hermoso y puro como Dios creó a la naturaleza y no queda más que usarla de referencia; por lo que mientras la obra arquitectónica tenga más parecido con la naturaleza su belleza será mayor.



*Catedral de la Ciudad de México. Fotografía: Ted McGrath*

La naturaleza como puede notarse es dotada de grandes formas orgánicas, compuestas por curvas y sus componentes, y como ya se sabe la arquitectura sigue ciertos regímenes, donde la arquitectura está compuesta por líneas rectas por cuestiones técnicas y funcionales, entonces la belleza será mayor cuando se haya alcanzado la ordenación de estas líneas rectas, sean congruentes

con los grupos naturales. El diseño arquitectónico tiene ciertas características que lo hacen distinguirse de las demás; cómo son la proporción y la abstracción. La proporción y la abstracción son las cosas que ayudan a la belleza de la construcción, teniendo como objetivo que el elemento esta equilibrado. Hablando sobre fealdad podemos mencionar la falta de armonía

en la estructura o la decoración, todo cambio debe ser gradual y visiblemente aceptable, también hay que evitar la ornamentación sobre cargada ya que puede volver tedioso un espacio. La belleza es el principio con el que se llega a la proporción y abstracción, debido a que la belleza ya existe en la naturaleza, el hombre solo tiene que descubrir el orden que propor-

ciona la belleza, abstraerlo y usarlo para la arquitectura. El quinto principio es la vida; Lo más importante de la obra arquitectónica es la visión de la obra como un todo, el concepto global de la obra, hay que hacer que los detalles funcionen en conjunto, diseñando los detalles como una unidad total; ya que perderse en el detalle puede ser muy peligroso. Se puede hacer una distinción entre arquitectura viva y arquitectura muerta: Con una arquitectura viva podemos percibir una emoción en cada centímetro, el acomodo de las formas como son necesarias para la estructura, etc. No tiene una resolución rigurosa, más bien de intrepidez. Una arquitectura muerta, como por ejemplo que tenga algo tallado, pero que

este mal tallado, que este hecho sólo por hacerlo. Este principio resalta la importancia del trabajo humano que construye la arquitectura y la vitalidad propia del espíritu de su ser, una diferencia hecha por las máquinas, ya que según el autor es frío y sin vida.

Haciendo referencia que cuando el hombre trabaje con el corazón sin importar su trabajo, aunque sea mal obrero, el resultado serán buenos lugares, porque habrá puesto su corazón y espíritu en su trabajo.

El sexto principio es la memoria; La arquitectura es un medio ideal para transmitir la cultura de un pueblo por lo que la vuelve la más poderosa de todas las artes.

La mayor gloria de una

obra arquitectónica se encuentra en su edad, no en sus piedras ni oro, en esa profunda impresión de estar llena de voces, de contemplación, misteriosa simpatía, de aprobación o condena, transmitida por cada una de sus paredes, que han sido bañadas a través del tiempo con estas emociones, lo que lo hacen algo glorioso.

La conservación de los edificios del pasado no es ninguna oportunidad o sensibilidad, ya que no tenemos ningún derecho de tocarlas, ya que nos pertenece sólo a nosotros, pertenece a nuestros antepasados y a las futuras generaciones.

Ruskin nos da dos obligaciones importantes con este principio:

1) Lograr que la arquitectura de nuestros días sea historia.

2) Conservar como la más preciosa de las herencias la arquitectura de las épocas pasadas

El séptimo y último principio es la obediencia. La obediencia se fundamenta en una especie de libertad, al contrario, se convertiría en mero

sometimiento, pero esa libertad sólo admite que la libertad puede ser más perfecta.

Se puede decir que la arquitectura de un país es sólo cuando es universal y esta tan consolidada como su idioma, y cuando las diferencias proporcionan el estilo

no son más que dialécticas derivadas. Nuestra arquitectura se hundirá, se reducirá a polvo, si no se adapta y aplica un sistema universal de formas y de mano de obra.

Para Ruskin la obediencia es algo que nos permite llegar a nuestro fin en el tiempo,

*Portada del libro las siete lamparas de la arquitectura, Barcelona, 1944.*



cantidad y calidad, es decir es un valor que nos permite llegar a un propósito.

La obediencia no es un elemento, pues no puede someternos a hacer algo que nos gusta, más bien es como una libertad de ser como nos gusta y para ello tenemos como bases inquebrantables la obediencia, la unidad, la confraternidad y el orden.

Como ejemplo podemos retomar el edificio del Calakmul ubicado en Santa Fe ciudad de México, nos podemos basar en las geometrías perfectas, retomar parte de nuestra historia y antepasados, para mostrar un poco de identidad y cultura, no necesitamos un excedente de ornamentación

para hacer un edificio bello, y creo que también podemos decir que no le hicieron peros al precio, por ende quise ponerlo como ejemplo de lo que hablaba Ruskin, aunque sin embargo tampoco, hay que tomarlo al pie de la letra, ya que esta no es una arquitectura para adorar a Dios, pero creo que se entiende la idea.

Quise hacer este subcapítulo especial sobre los principios de Ruskin, ya que como arquitectos o urbanistas, muchas veces no vemos más allá, ni siquiera nos ponemos en los zapatos de los habitantes, como si nosotros no fuéramos parte de la misma ciudad, además lo interesante y como ya lo mencioné al principio, Ruskin no lo ve desde una perspecti-

va de diseño, lo ve desde un punto espiritual por así decirlo, en gran parte al menos, dejándonos claro, que la arquitectura no es sólo hacer espacios para habitar, sino aunque él lo denomina como un arte (y aunque yo no estoy del todo de acuerdo en ese punto y no es mi objetivo hablar de eso ahora), es hacer espacios que nutran el alma y el espíritu, algo que nos lleve más allá de lo tangible.

Y creo que es importante recalcar que nos hace falta ser más críticos como lo fue Ruskin, y al no conformarnos con los ideales que nos quieren plantear los demás, ya la arquitectura siempre ha estado en constante evolución.





Croquis referente a las siete lámparas de la arquitectura, autor: desconocido

<sup>1</sup> John Ruskin fue un crítico de arte inglés, escritor y filósofo de la época Victoriana, escribió “las siete lámparas de la arquitectura” en 1949.

<sup>2</sup> John Ruskin, *Las siete lámparas de la arquitectura*, Pp.17

<sup>3</sup> *Ibidem*, Pp. 39

<sup>4</sup> *Ibidem*, Pp. 41

# Capítulo 2

## EMOCIONES, PERCEPCIONES Y SENSACIONES EN EL DISEÑO URBANO ARQUITECTÓNICO



## 2.1. Percepciones, sensaciones y emociones

Las emociones son una cualidad natural y universal entre los habitantes. La teoría de las emociones considera que éstas significan un aspecto común a los humanos de ver y comprender el espacio habitado.

El concepto de emociones no se encuentra totalmente definido ya que estas han

sido estudiadas ampliamente desde el punto de vista filosófico, en el pasado, no se han considerado desde el punto de vista arquitectónico y se falta considerarlo más desde el aspecto cognitivo, fisiológico, aspectos que son muy importantes para entender el cómo las emociones, percepciones y sensaciones están

relacionadas con el diseño urbano-arquitectónico. Como ya se dijo anteriormente la emoción no es algo que se pueda definir en un solo concepto o como algo concreto, ya que son simples teorías que se han ido desarrollando a través de la historia, o también en cierto punto se podría decir que ha ido evolucionando.

*Ciudad Universitaria, Coyoacán, Ciudad de México. Fotografía: Daniel Cabrera*





*Ciudad Universitaria, Coyoacán, Ciudad de México. Fotografía: Daniel Cabrera*

Las percepciones, sensaciones y emociones se pueden caracterizar por diversos componentes, uno que es importante de considerar son los recuerdos, ya que estos van vinculado a la conceptualización de la emoción, estando vinculado no sólo desde un aspecto formal y de superficie, sino también desde la acción y la reacción, este recuerdo

podría estar dentro de las experiencias significativas de las personas, lo que podría denominarse una experiencia enriquecedora.

Los recuerdos se basan en las emociones, y se conforman por las mismas, el recuerdo podría ser bueno o malo, el cual va acompañado de vivencias, de ciertas características físicas y es-

paciales, los cuales pueden analizarse para entender mejor ciertos aspectos espaciales, y poder hacer una propuesta a base de los mismos para mejorar ciertos aspectos tangibles, ya que aunque al final las emociones no son algo tangible, surgen desde algo que si es tangible, desde un espacio físico real, el cual podría estar basado en ideas como

el funcionalismo, el cual ni siquiera podría tener un diseño base, sin embargo las emociones van más allá de esto, es algo que en cierto punto no se puede controlar por el habitador, o es algo accidentado por así decirlo.

Lo que intento con dicha investigación es enfocarme

en el tema de las emociones, como ya se menciono anteriormente el estudio de las emociones, percepciones y sensaciones no ha sido estudiada o analizada desde una perspectiva urbano-arquitectónica, o al menos no de una forma profunda para que pueda implementarse este tema en las meto-

dologías de diseño, y no se han considerado aspectos fisiológicos, cognitivos, etc.

Para entender la influencia de las emociones en el diseño urbano arquitectónico, hay que entender como el habitador se desenvuelve en sus espacios físicos, como ejemplos las siguientes foto-

*Ciudad Universitaria, Coyoacán, Ciudad de México. Fotografía: Daniel Cabrera*





*Ciudad Universitaria, Coyoacán, Ciudad de México. Fotografía: Daniel Cabrera*

gráficas de alumnos que se desenvuelven en el espacio universitario en la que la mayoría pasa gran parte de su tiempo, haciendo diversidad de actividades, los cuales tienen reacciones diferentes, y todos crean recuerdos distintos, personales, pero teniendo como relación

que todos están desarrollados en el mismo espacio.

Un mismo espacio que genera emociones, recuerdos, sensaciones diferentes para cada individuo pero que sin embargo para la mayoría genera emociones positivas, generan un sentido de per-

tenencia, que como todo sabemos es lo ideal para conservar mejor un espacio, y eso es lo que se busca, buscar la forma, la metodología, o como herramienta de ayuda, el uso de este tema, para mejorar el espacio habitable, para ayudar a que los habitantes ten-

gamos emociones mas positivas, vivamos mejor el espacio, nos desenvolvamos mejor, y al final de cuentas seamos habitantes felices, el cual diría es el verdadero y principal objetivo de la arquitectura y el urbanismo.

Todas las fotografías presentadas en este capítulo fueron tomadas por mí, dentro de Ciudad Universitaria, la cual es la sede principal de la UNAM, un espacio icónico de México, que en su mayoría conocemos, y en la que nos desenvolvemos los estudiantes, para muchos no es sólo un lugar educativo, no sólo relacionamos la escuela con este lugar, es un lugar que en la mayoría de los que estudiamos ahí genera pertenencia, en el que generamos muchos re-

cuerdos, en el que reímos muchas veces, en el que nos sentimos felices, tristes, estresados, agotados, y todos estos sentimientos podemos asociarlos con el espacio, recordamos esa vez, que estábamos descansando en el césped en islas, después de un examen, riendo con nuestros amigos, recordamos lo feliz que nos sentíamos por ese descansado, pero también recordamos el ambiente, que era un día cálido quizás, que enfrente había un edificio muy particular, que todos lo llamaban el tren chocado, verlo te causaba cierta tranquilidad, por ser algo orgánico, y que tu sentías que no era un edificio aburrido más.

En la primera fotografía podemos observar a esta

chica en islas, posando felizmente, su nombre es Fernanda, una amiga mía de la facultad, la cual se muestra muy sonriente, pidiéndole en el momento que tome la fotografía que recuerde todos esos buenos momentos que tuvo en islas, sonriendo inmediatamente, sintiéndose feliz de estar de nuevo en este espacio, transmitiendo y dejando en una fotografía las emociones que emitía ese día, las emociones que se asociaban en dicho espacio, y porque no hasta el sentido de pertenencia, lo mismo con la segunda fotografía, una chica desconocida, pero que al pedirlo lo mismo, no pudo evitar sonreír por el espacio en el que se ha desenvuelto por muchos años.

## 2.2 Las emociones en el proceso de diseño

La orientación del diseño hacia una mirada psicológica, es posible de comprender tras la observación de un panorama histórico pos-moderno, en el cual se ha observado un énfasis en la riqueza del significado, en contraposición a los postulados modernos, los cuales están orientados,

a cánones más lineales cómo la funcionalidad. Según el autor Donald Norman, una de las problemáticas manifiestas en este contexto serían la carencia del apego y valores auténticos, así como la búsqueda de satisfacciones, que se traduce en insatisfacciones,

o bien en satisfacciones falsas, lo que da por resultado una crisis de identidad.<sup>1</sup>

Lo que pudiera ser argumentativo para el diseño teniendo en cuenta como equilibrar o compensar estas crisis.

*Centro de Bogotá, Colombia, 2020. Fotografía: Daniel Cabrera*







*Centro de Cartagena de Indias, Colombia, 2020. Fotografía: Daniel Cabrera.*

La experiencia es un concepto, que, por el significado de uso, abarca, situaciones, prácticas, conocimientos y circunstancias, de una persona; la experiencia implica un proceso temporal

dinámico que esa persona puede distinguir, y por ende darle significado o recordar.

La visión del diseñador, como un facilitador de experiencias, se entiende como aquel que tiene una

obsesión por la cultura material (su contexto social, su forma de uso, valor, significado y experiencia) en este escenario se vuelve algo que se constituyó como un producto vital.



*Centro de Cartagena de Indias, Colombia, 2020. Fotografía: Daniel Cabrera*

Gordon Reavley, propuso cinco formas de que exista diseño de forma emocional, cabe recalcar que dicha propuesta hecha por Reavley esta basada en el diseño general, y no en específico de lo urbano arquitectónico, sin embargo decidí mencionarlos ya que personalmente creo que pueden adaptarse perfectamente para nuestro campo como arquitectos y urbanistas.

“1. Que los valores culturales de un objeto sean conscientes con algunos de los valores del usuario.  
2. El diseño de objeto cuyo uso pueda ser en un modo más emocional; de este modo la comunicación, no debe ser medida a pasar barreras de interfaz.  
3. El desarrollo de tecnologías que soporte comunicación emocional,

de una manera más afectiva, que los medios tradicionales, lo cual se supone de mucha utilidad en hospitales, o lugares de apoyo a personas más vulnerables.  
4. Añadir dispositivos sensoriales que puedan reconocer emociones en los objetos.  
5. La producción de objetos que poseen emociones en si mismos, lo cual resulta

como un enunciado un tanto exagerado, y que apunta a la recreación de emociones por parte de los objetos, pudiendo alimentarse, de información recibida por el usuario.”<sup>2</sup>

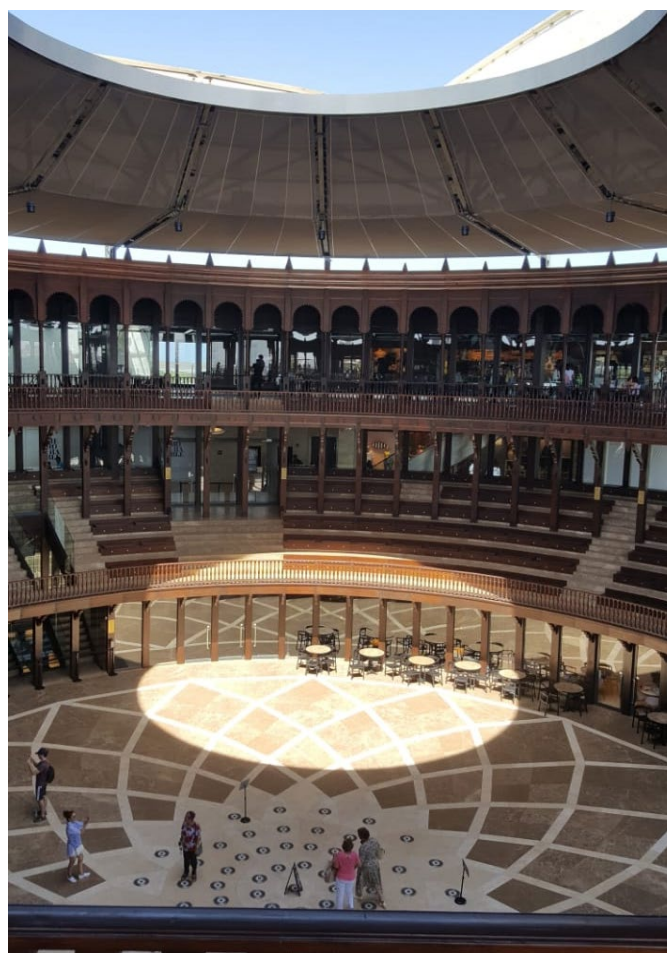
La experiencia con el espacio se plantea como parte del apego al significado que tendrían

las configuraciones de los espacios, asociados a su valor como espacio, y símbolo al mismo tiempo.

El espacio no resulta neutro en este proceso pues además de su materialidad perceptible, como signo identificable, nombrable y con significado, adquiere un valor convencional más

allá del signo, de manera que se acerca más a la cualidad de lo simbólico, en el sentido de lo metafórico y convencional.

Los estudios de apego y desapego con los artefactos<sup>3</sup>, manifiestan que las personas se involucran con ellos en la medida que la experiencia haya sido



*La Serrezuela, Cartagena de Indias, Colombia, 2020.  
Fotografía: Daniel Cabrera*



*Boca grande, Cartagena de Indias, Colombia, 2020. Fotografía: Daniel Cabrera*

favorable o desfavorable, el apego se relaciona siempre a la experiencia positiva, lo que significaría una permanencia en el tiempo de la experiencia por ende en este caso del producto o espacio.

Como ya aclare al inicio de este capítulo, Ravley habla en específico del diseño, es por eso que se refiere al “producto” u

“objeto” como algo general, por lo que es preciso aclarar que debemos considerar el “producto” como el objeto u espacio urbano arquitectónico.

La emoción como elemento activo del proceso cognitivo, lo que planteado que el proceso de diseño y la relación de las personas sean afectadas las construcciones del

significado que están hacen hacia ellos, desde su interacción funcional a su uso cotidiano como objeto cuya presencia abarca sus límites espaciales y de conocimiento.

“La investigación por parte del diseño en las posibilidades subconscientes que se encuentran en los individuos permitiría a través, del poder

de la intuición e imaginación, construir lenguajes nuevos que expresen sus emociones. Sería, pues el trabajo de investigación un campo en el que el diseño debería indagar en estas posibilidades desconocidas aún y posibles de generar mayores posibilidades en lenguajes visuales. “4

Lo anterior va más hacia el mundo de los negocios , sin embargo por los conceptos se podría comparar con el diseño urbano arquitectónico, por lo que se podría tomar en cuenta el mismo resultado en cuanto a las emociones, o si no el mismo al menos uno muy similar, hablando en una primera instancia, sin hacer un estudio profundo de alguna obra arquitectónica o algún espacio, ya que ahí entrarían

aspectos más profundos, los cuales se retomaremos en otros capítulos.

El proceso de diseño vinculado a la emoción permite comprender la relación que existe con el entorno y la interacción con los habitantes, estas interacciones pueden ser caracterizadas por los aspectos sensoriales, dotándolos a la expresión de emociones.

Tomando lo anteriormente dicho un aspecto importante a destacar son los aspectos afectivos, los cuales se dan como consecuencia de un aspecto emocional, la cual esta definida por una experiencia directa del usuario, la cual podría ser estudiada, replanteada-diseñada, para que se

repita y sea un proceso para mejorar el diseño y tener mejores resultados.

La experiencia vivida por los usuarios ya sea buena o mala, permite construir un lenguaje que exprese de una forma distinta la valoración afectiva del espacio, vinculado directamente de la emoción humana.

Se puede hacer un estudio u análisis en un patrón afectivo, y orientarlo hacia el dominio emocional de diseño y usarlo como contra parte como una nueva visión de diseño.

“Puede ser experimentada por uno como un rayo y por otro como un suspiro. Uno como un estímulo que mata, que daña... y otro como un río que refresca, que

anima...energía en tránsito"<sup>5</sup>

Laura Esquivel en su libro de las emociones, las divide en tres capas perfectamente definidas

"Una es la base y está formada por la esperanza que todos los seres humanos tenemos de sentirnos mejor, por la búsqueda del bienestar"

La segunda:

"Está todo lo que el ser humano quiere, Estos "quieros" no son otras cosas que sus deseos, sus necesidades, sus metas en la vida"

Y tercera:

"Se encuentran las capacidades u habilidades que el hombre tiene para lograr lo que quiere. Todo aquello que "sabe" a nivel

consiente que puede realizar. Puede ser el caso

que él quiera ser bailarín, pero "sabe" que no tiene ritmo"<sup>6</sup>

"El ser humano convierte en imágenes sus emociones.

Una imagen funciona como detonador de emociones

sólo si se conecta con el mundo de creencias de una

persona, con la opinión que tenga de si misma o con

su memoria emocional (...)

en conclusión, imágenes y palabras no deben perder

su cualidad de mediadores entre el presente y el pasado,

entre nuestra racionalidad y nuestras emociones.

Porque son el vínculo más profundo y estrecho

entre lo que sabemos y lo que reconocemos de

nosotros mismos. Porque generan emociones que

se convierten en nuevas

imágenes y palabras.

Porque crean memoria en quienes las ven o las escuchan.

Y de nosotros depende que cuando nos recuerden lo hagan con

alegría o tristeza. Que las palabras que pronunciamos

sanen o lastimen"<sup>7</sup>

Como lo dice el título de este capítulo, quiero adentrar

más al lector en cuanto al tema de las emociones, que

esté entienda en un principio estás, ya que es un tema en

realidad bastante extenso y complejo pues se compone

de una gigantesca gama, y bueno no somos psicólogos

o sociólogos, para llevarnos todo el tiempo en esto, mi

objetivo es que el lector lo entienda en un principio y

se identifique con esta rama de una manera sencilla,

para que así pueda ligarla

a nuestro de tema de interés, que es la arquitectura y el urbanismo.

Y como ya lo mencione repetidas ocasiones, los autores aquí mencionados, ninguno se basa en nuestro tema de interés en realidad, ninguno ha hecho arquitectura o ciudad, se enfocan en los negocios, en los productos, en el marketing, algo realmente que no es de nuestro interés, además de que sus trabajos publicados, en realidad son análisis bastantes complejos, acompañados de mapas mentales, con una larga historia, que la verdad en vez de ayudarnos, simplemente nos ocasionarían dolores de cabeza, pues es un tema muy pero muy largo, pero sin embargo, hay bastante información de utilidad, que

si sabemos traducirla de una forma correcta, podremos ir poco a poco armando nuestra propia metodología emocional del diseño urbano arquitectónico, que es lo que intente hacer en este capítulo.

Las emociones es un tema más allá de algo superficial, y aunque lo explique de una manera sencilla en este apartado, creo que quedan las ideas claras, del como podemos usar esto como herramienta para el mejoramiento del diseño urbano arquitectónico, el como poco a poco podemos ir cambiando la forma de hacer arquitectura y de hacer ciudad, como evolucionar y mejorar nuestra forma de trabajo, como diseñadores y habitantes, y lo más importante, el

diseñar en conjunto, diseñador y habitador, y como ya lo he dicho en capítulos anteriores, hacer que el habitador sea un usuario feliz.

Todas las fotografías vistas en este capítulo las tome yo durante un viaje a Colombia decidí poner estas fotografías que aunque sean lugares turísticos y espacios que cada día recibe miles de usuarios diferentes, al momento de yo tomar estas fotografías, tuve ciertas vivencias personales, ciertas emociones generadas, que seguramente al turista de España que estaba a mi lado de tomar estas fotografías no sintió, recuerdo el momento que tome la tercera fotografía, estaba en Cartagena de Indias, era apenas mi

segundo día ahí, conocí a un chico de Brasil, el cual llevaba varias semanas ahí, decidimos recorrer un poco el fuerte que rodea la ciudad, pues la antigua Cartagena fue una ciudad amurallada, recuerdo la emoción que sentí en ese momento, feliz, admirando la vista, los espacios, queriendo fotografiar todo esto, mientras mi nuevo amigo simplemente fumaba un cigarrillo, y aunque a los dos no nos causaba la misma emoción, algo que compartíamos era este sentido de confort, pues mientras yo fotografiaba con emoción y admiraba la vista, mi nuevo amigo se relajaba, se notaba su comodidad, pues no tenía ninguna prisa por dejar este espacio, y se deleitaba con su cigarrillo, al final cada uno

tuvo su vivencia, con una perspectiva diferente, pero con la similitud de ambos ser usuarios felices.

Al final de cuenta aunque era un espacio viejo por así decirlo, su sentido de pertenencia y experiencia de dicho espacio, ha ayudado que este persevere, y bueno claro no esta de más decir que es un lugar turístico, y por eso se le muestra mayor cuidado que otros espacios, pero a lo que voy, que podemos estudiar y analiza la forma en la que los usuarios nos desenvolvemos en estos espacios, la forma en la que se sientes, el que hace que se sientas así, y así poco a poco, ir adquiriendo esta experiencia, ir armando esta metodología, y pues al final mejorar basándonos en este

tema que tanto recalco que son las emociones, ese es mi objetivo, ver la importancia de esto, ver que el diseño va más allá, y como a través de la historia va evolucionando es importante que lo siga haciendo, y asegurarnos de que lo haga de la mejor forma posible.

Estos ejemplos, son algo más fáciles de entender, pues son lugares turísticos, y es más fácil el analizar y entender la forma emocional de como se desenvuelven los usuarios, pues son espacios a los que se le da más prioridad, el como siempre buscan como mejorar, permanecer, causar esa atracción, y por ende dando como resultado aún más aspectos positivos, que poco a poco se van desarrollando solos, como este sentido de pertenencia,



el hecho de que sean lugares concurridos, hace que los usuarios se sientan más seguros, por ende causando que el usuario tenga más sensaciones positivas que negativas.

Mi fotografía favorita es la cuarta, la del centro comercial “la Serrezuela”, el cual también se encuentra en Cartagena de Indias, y debo de admitir que como arquitecto es algo realmente gracioso, decir que viaje a otro país, a un lugar muy afrodisiaco, con una historia y cultura riquísima y decir que de mis espacios favoritos fue un centro comercial, si alguien más me dijera esto, diría que es un chiste, como puede llamarte tanto un centro comercial es un lugar donde hay cientos cosas destacables y disfrutables,

y más tratándose de tus vacaciones, sin embargo explicaré el porque de este gusto extraño mío.

Recuerdo que era la primera vez que estaba en Colombia y el primer día, no soportaba el calor, por lo que decidí adentrarme en un centro comercial a descansar y relajarme, pues yo sólo quería aire fresco, a primera instancia, me pareció una maravilla arquitectónica, aunque se me hizo muy peculiar la forma de dicho centro, era circular, y su estructura principal era de madera, por mi cabeza paso, que clase de persona usaría madera para este tipo de estructura, y también me llamo el centro del mismo, era una gran plaza circular, el cual tenía un tragaluz, gigante, del mismo

tamaño de la plaza, con una triple altura, se me hizo algo peculiar, pues no es algo que vería en un centro comercial cualquiera, o algo que no pensé que vería más bien, sin embargo poco después descubrí la placa que contaba la pequeña historia del edificio, el cual originalmente era su plaza de toros, y al ya no servir como plaza de toros, decidieron conservarlo, conservar su estructura original, el por eso de que era madera su estructura, aunque es obvio decir que la reforzaron y buscaron la forma de meter otros materiales como acero, pero buscando la forma de que no se notara, el conservar su plaza central, la cual servía para la corrida de toros, me pareció algo fascinante el como usaron

la cultura de una manera correcta para evolucionar la arquitectura y mejorarla, el como una plaza de toros ya no era tan aceptable en la sociedad, ya no la hacía sentir cómoda, pues creo que muchos comparten mi disgusto por el maltrato animal, pero también esta esté apego, por ser un

lugar turístico, tiene cierto contexto, que no puede ser simplemente cambiado de la nada, por el cual sus habitantes tienen este apego y esta pertenencia, y se busca la forma de conservar este apego y respetarlo sobre todo, y el evolucionar a esta cultura humana que poco a poco

va cambiando, dando por resultado "la serrezuela", un centro comercial que para mí es un ejemplo de cómo podemos mejorar nuestra forma de hacer arquitectura y ciudad yendo más allá de lo tangible a lo que estamos acostumbrados.

<sup>1</sup>(Norman A, Donald, 2005) *El diseño emocional*. Buenos Aires: Paidós. 71.).

<sup>2</sup>Reavley Gordon. *The total depravity of inanimate objects*. En McDonagh, Deanda; et al. (2003). *Design and emotion*. Londres; Taylor and Francis. P.380.

<sup>3</sup>Savas, 2004)(Savas, Oslem. 2003. *A perspective on the person-product relationship; attachment and detachment*. En McDonagh, Dean; et al, 2003. *Design and emotion*. Londres. Taylor and Francis. Pp.317-321.

<sup>4</sup>Gobé, Marc. 2006, *Brandjam: humanizing brands through emotional design*. Nueva York: Alworth Press. P.

<sup>5</sup>Esquivel, Laura (2000) *el libro de las emociones. Son de la Razón sin corazón*. Madrid: plaza and Janés. Pp.18-19.

<sup>6</sup>Ibidem.p.20

<sup>7</sup>Ibidem. P.35.

## 2.3. Sensibilidad del diseño

En el capítulo anterior se habló más a profundidad sobre las emociones y el cómo influyen en nuestra vida, en los negocios, y lo más importante en nuestra arquitectura y ciudad, y como aprovecharla como herramienta para mejorar nuestro trabajo como arquitectos y urbanistas. Leyendo un artículo sobre la ciudad fronteriza, que habla sobre los feminicidios de Ciudad Juárez, y el como es recordado y representado por el espacio público, dándonos un concepto

bastante interesante y relevante, la sensibilidad. La sensibilidad nos está dejando una enseñanza que hay que aprender a descifrar, pues también hay que ver el otro lado de la moneda, la mala arquitectura, el mal urbanismo, estas ciudades marginadas, estos lugares que no se les dio una buena atención, hitos de violencia, de inseguridad, que causan miedo, segregación urbana, y en término simples afean la ciudad. Hay que aprender a

corregir nuestros errores, y mejorar nuestro entorno, nuestra convivencia, nuestra ciudad, sensibilizar este espacio, y aprender a crear espacios afectivos a partir de estos malos espacios, pues no se trata de hacer algo solamente, si no regenerar este espacio, y hacer que la ciudad evolucione para bien. El como se sientan las personas en el espacio, determina su eficiencia, pues en el siguiente caso que se presenta, tenemos

*Memorial de las mujeres víctimas de homicidio por razones de género, Ciudad Juárez, México.  
Fotografía-Salvador Salazar Gutiérrez*





*Memorial de las mujeres víctimas de homicidio por razones de género, Ciudad Juárez, México.  
Fotografía-Salvador Salazar Gutiérrez*

el ejemplo de Ciudad Juárez, una de las ciudades más temidas del país, donde todos conocemos su situación, el miedo que viven las mujeres, pues en sus espacios, es donde mayor número de feminicidios suceden, algo alarmante realmente, y sabemos que sus habitantes, viven con miedo, con inseguridad, pero también sabemos que son una sociedad que en

conjunto comparte una memoria colectiva, que no olvida estos atroces crímenes, y como lo podemos ver a continuación, se ayudan de la sensibilidad del espacio público, haciéndolo significativo, haciendo un memorial para estas mujeres víctimas de odio, que el mundo sepa lo que está pasando, y así usando el espacio como herramienta social, y a la vez, el espacio

usando esta sensibilidad como herramienta de un mejoramiento urbano, de una regeneración en torno a esta sensibilidad, haciendo un espacio, un lugar colectivo de memoria, un lugar que hoy es más seguro, un lugar con este afecto que tanto se necesita.

Ciudad Juárez ha sido considerada como una de las ciudades más



*Ciudad Juárez, México, abril de 2014. Fotografías: Luke Montavon.*

violentas del mundo. Era la expresión de una ciudad que negaba cualquier proyecto, lectura o visión de lo que se consideraba la idea de ciudad. Frases como "recuperar el espacio público" era un tópico de la urgencia por salir de esta crisis, el miedo y abandonó.<sup>1</sup>

Varias personas como funcionarios, activistas académicos entablaron

disputas para recuperar o regenerar el espacio, buscando generar un orden de lo sensible que llevará a normalizar un proyecto de la ciudad

Cómo ejemplo Se tiene el memorial de mujeres víctimas de homicidio por razones de género en ciudad Juárez, México, monumento hecho en 2012, dicho memorial con el uso un poco improvisado en el equipamiento urbano

de fotografías de jóvenes desaparecidas, la puesta en escena de pintas de cruces rosas en postes de luz, plantea una escena de dolor para una población, sin embargo tales acontecimiento tienden a perderse u olvidarse en la memoria del habitante al transcurrir el tiempo.

La ciudad ha sido caracterizada por un contexto de violencia en



*Ciudad Juárez, México, abril de 2014. Fotografías: Luke Montavon.*

dónde adquiere relevancia el proyecto arquitectónico en torno a un memorial que constituye especial y simbólicamente el punto de referencia de la violencia.

Los escenarios urbanos han sido apoderados por una construcción simbólica de la violencia, se puede observar sobre una cartografía urbana que favorece lugares de hacinamiento, abandonos,

u otras dónde se incrementa la posibilidad de sufrir algún daño o afectar la integridad física o psicológica de sus habitantes

Hay un escenario de vulnerabilidad dónde ha crecido un imaginario de miedo reproducido en la dinámica cotidiana del habitante. Esto es visible en el crecimiento de una arquitectura de acuartelamiento, cómo

ejemplo el incremento de fraccionamientos de vivienda cerrada, como la implementación de tácticas y equipamiento improvisado, generadas según la posibilidad del habitador. También se ha generado un riesgo, el cual se ha infiltrado en todos los ámbitos sociales, individuales he íntimos de la vida actual en nuestros entornos urbanos. En diversos lugares de la ciudad conviven edificios

abandonados con otros objetos del vandalismo, la mayoría en muy malas circunstancias, en ruinas, los cuales muestran un escenario creciente del abandono y un riesgo para el habitador.

A través de ciertas discusiones y debates ha surgido algo a lo que se le llama el giro afectivo, el cual está caracterizado por el afecto y la emoción.

Analizando problemáticas como los feminicidios de Ciudad Juárez, se busca generar proyectos que puedan resolver dichas problemáticas para restituir la vida y la dinámica social de estas ciudades, aquella

donde la ciudad no es un escenario ilimitado a luchar por el poder o a su ejercicio, sino la configuración de un espacio específico de experiencias, en la que todos los espectadores deben de moverse de acuerdo con un ritmo comunitario.

Un aspecto importante en relación con el proyecto arquitectónico y entornos de vivencia. Aquí, lo sensible adquiere relevancia en tanto ubica el cuerpo como dispositivo de la propia experiencia del habitante de la ciudad.

Es urgente generar nuevas lógicas de experiencia perceptiva y de vida,

mediante las cuales los diversos habitantes encuentren proyectos de reconocimiento.

“Una memoria individual no es confiable, distorsiona el pasado, es la re-apropiación del pasado y el presente, los sujetos colectivos no tienen memoria, no tiene la habilidad de recordar porque las sociedades no son organismos. Cuando se atribuye memoria a un sujeto colectivo es más correcto hablar de políticas de memoria, ya que tiene que ver más con las políticas que con la memoria, es decir, con nuestras preocupaciones vertidas desde el presente al pasado”<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Curiel García Martha Mónica/ Salazar Gutiérrez salvador, *Ciudad fronteriza y memoria: las trayectorias sensibles del diseño, bitácora, arquitectura, UNAM, 2015.*

<sup>2</sup> Cita tomada de la conferencia inaugural del historiador José Álvarez Junco, en Mercedes Arbaiza y Pilar Pérez Fuentes (ed), *Historia e identidades nacionales, hacia un pacto entre la ciudadanía Vasca ( Bilbao: Servicios editoriales Bilbaino, 2001), 16.*

## 2.4. Urbanismo entre la racionalidad y las emociones

La arquitectura debe de verse desde otras perspectivas más allá de lo formal, tomando en cuenta las sensaciones que esta produce el estar en contacto con distintos espacios y ambientes, dando como resultado quizás que pueda considerarse como un arte. Viendo el diseño urbano arquitectónico desde una perspectiva emocional este puede considerarse como un arte, sin embargo, este no es el objetivo de este

trabajo, ya que lo que se busca es analizar como las emociones, sensaciones y percepciones del habitador afectan el diseño urbano arquitectónico, y como mejorarlo tomando en cuenta dichos aspectos.

Hay que saber apreciar y saber plasmar ciertos elementos que hagan resaltar en la arquitectura para crear ciertas sensaciones o emociones en el ser humano, para que pueda

ser apreciado a detalle y de una forma conjunta.

Y como ya vimos en capítulos anteriores podemos ayudarnos de elementos como el color, la forma, etc. para crear estas sensaciones y por ende crear fenómenos positivos como por ejemplo la apropiación del espacio, lo cual provocará que nuestros diseños sean espacios más óptimos.

*Ilustración: Mark Boardman*







Ilustración: Mark Boardman

En el diseño más allá del arquitectónico urbano existen ciertas normas que considerar que van dirigidas a las emociones y el razonamiento como ejemplo estas tres:

1. Diseño visceral: apariencia “ohhhh, es brillante, moderno, diferente, está padrísimo”

2. Diseño de comportamiento: El placer y efectividad del uso

3. Diseño reflectivo: satisfacción personal, memorias, racionalización de un producto.

Estas normas van dirigidas al diseño en general, pero pueden aplicarse en el ámbito arquitectónico, como por ejemplo el primero, un espacio que se innovador que crea esa sensación de modernidad y de diferencia, en el segundo con espacios que hagan creer al usuario que son ideales y efectivos, y en el tercero, de una forma más personal, creando ciertas experiencias y relación con el usuario, creando memorias vivencias, etc. Es necesario que el diseño urbano arquitectónico

evolucione con el habitador, debe de innovar y crear ciertas estrategias de confort para que pueda ser útil y cumpla su objetivo de mejorar la calidad de vida de los usuarios. En la arquitectura existen innovaciones constantes, ya que el hombre siempre busca nuevas estrategias de confort. Se debe analizar la innovación y el confort desde el subconsciente psicológico y no solo desde la parte funcional.

Psicología del subconsciente: series de percepciones instintivas en el ser humano, donde las apreciaciones se basan en el temor, la angustia, la alegría, etc. Intuición: requiere una reflexión, estructurar planteamientos del comportamiento, buscar explicaciones claras, nos lleva a futurizar y tomar decisiones.

La arquitectura a pesar de que se ve como un arte para muchos es muy técnica que se modifica por la evolución científica y tecnológi-

ca, dejando a un lado algo muy importante como lo psicológico, ya que no se le da la importancia que tiene.

La valoración de la arquitectura se da de la incertidumbre del subconsciente, por la intuición de, hacia donde dirigir la arquitectura, satisfacer demandas y exigencias. Comprender la arquitectura, asimilar la trascendencia de la transición, el espacio tiempo es nuestra decisión, la humanidad está inmersa en la arquitectura que le toca vivir. Uno de los objetivos de la

arquitectura debe ser que esta ofrezca mejores esquemas de vida al hombre tanto física como mental,

El espacio es vacío dentro de otro espacio y coexiste con la acción del ser humano.

El manejar espacios implica hacer surgir el espíritu, que las técnicas se traduzcan en forma, que es el instrumento proyector del alma.

La belleza de tejidos espaciales y formas crean; emociones, experiencias, senti-

*Ilustración: Mark Boardman*

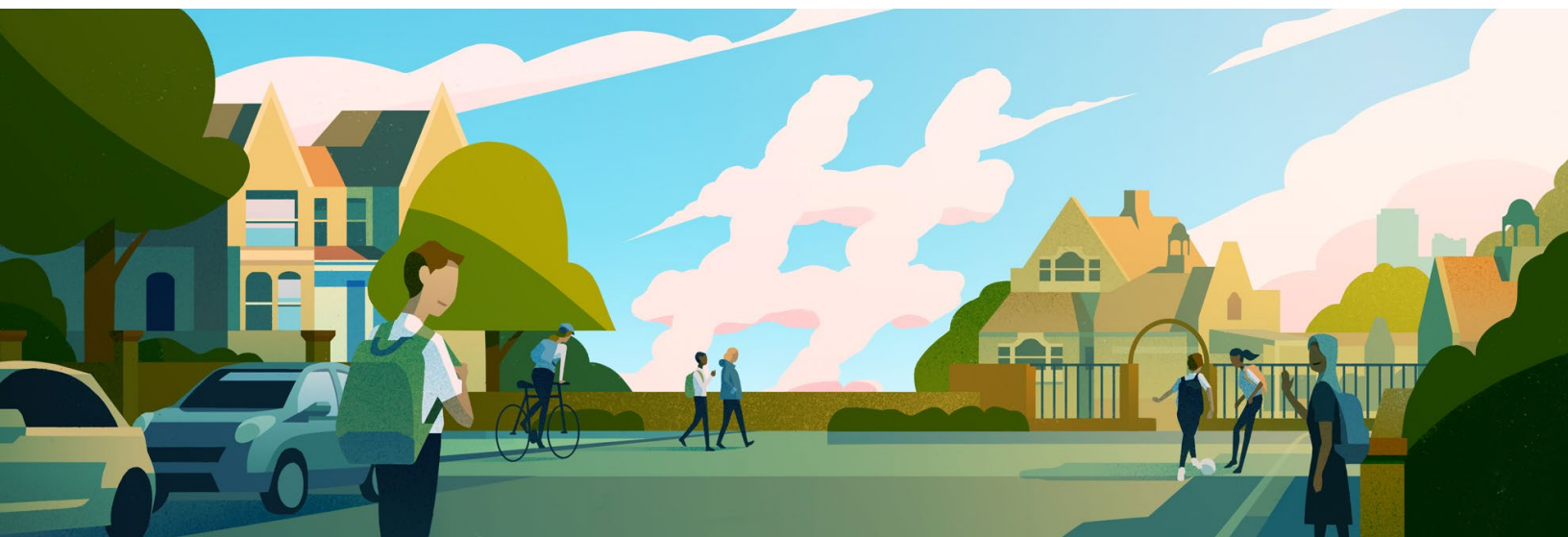




Ilustración: Mark Boardman

mientos, comunicación, etc. El uso de la arquitectura debe ser constante y satisfactoria.

Existe una variedad de espacios tiempo imaginarios, por ejemplo, realidad atemporal, realidad subjetiva, realidad intangible, realidad existencial.

Sensaciones del espacio forma: Subconsciente y consciente. Apreciado y percibido Intangible y tangible. El espacio es un proceso mutable, sutil y efímero que existe a partir, entre otras, las experiencias afectivas. Percibir una atmósfera, signifi-

fica capturar una sensación del espacio, en él y desde él. Mirar los vestigios significa comparar lo que vemos en el presente, lo que ha sobrevivido, con lo que sabemos que ha desaparecido. Sin embargo, esa opción en la conservación y uso de algunos lugares de memoria

requiere una actuación distinta, requiere actuar sobre la sociedad. Más que sobre el lugar mismo, requiere que la sociedad genere visitantes que deseen y sepan depositar sus miradas en los vestigios y construyan convicciones éticas.<sup>1</sup>

"Muchas de las teorías más

modernas abarcan lo que algunos han llamado la perspectiva "de dos componentes" de la emoción" uno fisiológico y el otro cognoscitivo (o sea que abarcan conceptos y creencias.

El análisis de la emoción no se puede limitar a los aspectos internos de la fisiología y la psicología, a los trastor-

nos viscerales, a las sensaciones, deseos y creencias.

Las emociones casi siempre han sido un aspecto "externo" y más obviamente su "expresión" en la conducta".<sup>2</sup>

"Los cuerpos (organismos y estructuras) y las ciudades se unen a través de la forma,

*Fotografía urbana, autor: Bruce Davidson*



la estructura y las normas de la ciudad que se infiltran e influyen en los restantes elementos que intervienen en la construcción de corporeidad y subjetividad (...) influyen a su vez en la mirada de los individuos y en la comprensión que estos tienen de su alineación y su posición en el espacio.

A su vez, las distintas formas de vivir la espacialidad (la verticalidad de la ciudad en oposición a la horizontalidad del espacio) influyen en la forma de vivir el

espacio, de tal modo que el comportamiento y las orientaciones del cuerpo, así como su esfuerzo, el territorio que debe negociar a diario, le proporciona las formas más elementales del apoyo y sustento material. Por último, la ciudad es también, naturalmente, el espacio de saturación cultural del cuerpo, de su superación y transformación a través de las imágenes, los sistemas de representación” los medios de masas y las artes; es el lugar en el que el cuerpo se reexamina, se

transforma, se contesta y se reinscribe mediante la representación. Por el motivo el cuerpo, como producto cultural transforma y reinscribe el paisaje urbano según sus distintas necesidades”<sup>3</sup>

Los valores pueden ser algo que se asocie a las emociones, sin embargo, aunque las emociones pueden ir dirigidas a los valores, esto no significa que vayan de la mano, ya que pueden sentirse valores sin la necesidad de ir acompañados de emociones.



*Puente Oberbaum sobre el río spree en Berlín, autor: desconocido*

<sup>1</sup>Isabel Piper Shafir y Evelyn Hevia Jordán, *espacio y recuerdo. Archipiélago de memorias en Santiago de Chile* (Santiago: ocho libros, 2012), 11.

<sup>2</sup>Calhoun, Cheshire; Solomon, Roberto. (1989). *¿Qué es una emoción?* México: fondo de cultura económica.

<sup>3</sup>Elizabeth Grosz, "bodies-cities", en Janet Price y Margrit Shildrick (ed), *Feminist theory and the body. A reader* (Nueva York: routledge, 1999), 382.

# Capítulo 3

## LA FELICIDAD EN LA CIUDAD

*Ilustración: Eduardo Quintero*



### 3.1 La felicidad en la ciudad

Se podría pensar que el espacio público es un espacio de convivencia social, sin embargo tanto el habitador como el diseñador lo han mal interpretado, las emociones del habitador se han visto afectadas y alteradas no sólo por el espacio en el que habita, si no por la for-

ma en que se ha desarrollado la sociedad, y en la que se desarrolla en el espacio, muchas veces las personas no conviven de una forma real, ya que no se muestran auténticos ante los demás.

De esta forma las emociones se traducen como una es-

tancia pública que traspasa lo material para ampliarse a otros territorios simbólicos.

Junto a las condiciones materiales presentes en las ciudades empiezan a sobresalir, y en ocasiones a dominar, la percepción y las acciones ciudadanas, aspectos

*Jugando con el espacio público. Fotografía: Desconocida.*







*Apropiación del espacio público, Bogotá, Colombia. Fotografía: Daniel Cabrera*

más subjetivos relacionados, con expresiones de emotividad tales como los miedos, las esperanzas, o la búsqueda de ambientes ideales de tranquilidad. Impulsos naturales o inducidos como el deseo de la felicidad.

Es preciso destacar que esos nuevos ambientes atravesados por sensaciones y reacciones emocionales revelan urbes do-

minadas por la estética, entendida esta no como arte sino como condición de gusto público compartido; una estética social que cobra protagonismo en todas las prácticas cotidianas y que esta presente en las calles, los carteles, la música, los medios tradicionales y digitales, la moda y el consumo, de suerte que ni siquiera la muerte escapa; vivimos en un régimen

social en que el parecer, la estética, reemplaza el arte.<sup>2</sup>

Según Kant el fundamento de la estética reside en la sensación y que el conocer no procede sólo de los juicios lógicos, sino también de aquellos originados en el cuerpo y basados en la sensación.

Los espacios públicos están relacionados a primera

estancia a los estigmas sociales, a como el habitante se desarrolla en la sociedad, a la forma en que se expresa, en lo que cree que está bien, lo que piensa que es bellos, lo que piensa que es sano, a la forma en la que se exhibe ante los

demás y sus extravagancias.

La estética no está en el objeto sino en el sujeto, el sujeto que percibe, o sujetos que perciben de manera colectiva, no es un incidente colectivo es una coincidencia colectiva,

provocando una reacción social, como ejemplo si varias personas coinciden en que tienen inseguridad al pasar por cierto espacio, esto provocará que muchas personas no quieran pasar por ahí, o que sólo transiten por un horario determinado.

*Apropiación del espacio público, Cartagena Fotografía: Daniel Cabrera*





Ilustración: Eduardo Quintero.

<sup>1</sup>Amando Silva, *Emociones públicas, bitácora arquitectura*, UNAM, 2015, Pp. 108.

<sup>2</sup>ibidem, Pp. 109.

## 3.2 Felicidad entre ciudad y urbanismo

Existe una no correspondencia entre ciudad y urbanismo. Mientras la ciudad concentra multitudes de ciudadanos dentro de

fronteras geográficas más o menos precisas y territoriales, lo urbano viene desde afuera para romper los límites físicos de la ciudad y, a

su manera desterritorializarla. Lo urbano entendido desde los imaginarios, corresponde, entonces, aun efecto de incorporaciones socia-



Ilustración: Malika Fabvre.

les, sobre todo lo que nos afecta y nos hace ser ciudadanos: la ciencia, lo público, los medios, en fin, las tecnologías, pero igualmente los sistemas viales en terreno físico, o el arte o la literatura en la creación simbólica.<sup>1</sup>

La tecnología es parte del urbanismo más que de la ciudad, ya que esta influye de manera directa, va generando un nuevo tipo de urbanismo tecnológico, disminuyendo los usos de la ciudad.

Según Armando Silva el imaginario urbano<sup>2</sup> se refiere a ciudades no reales, se refiere a las percepciones y emociones producidos por los objetos públicos, De ahí que todo objeto urbano no sólo tenga su función de utilidad, sino que pueda recibir una valoración imaginaria que lo dota de otra sustancia representacional.

Cabe destacar que con lo que se ha dicho, se entiende que el urbanismo y la ciudad no son lo mismo, pero, sin embargo, están relacionados de una forma directa, y cabe destacar que la ciudad tiene límites, pero lo urbano no los tiene, y se cree que va perdiendo protagonismo la ciudad para ganar lo urbano, ya que lo urbano es como el alma de la ciudad.

La idea de lo urbano para Lebvre no es la ciudad, es más bien la materia prima de la que está hecha la ciudad.

“Lo urbano se alza así como horizonte, forma y luz, virtualidad que ilumina al mismo tiempo como práctica en marcha, como fuente y fundamento de otra naturaleza, de una naturaleza diferente a la inicial y eso a través de las representaciones mixtas, demasiado rápidamente dissociadas aquí en un breve análisis, mito utopía, ideología y ciencia, la problemática urbana se anuncia” .<sup>3</sup>

Lo urbano se anuncia y se confirma como una unidad basada en una práctica. No se busca sanear, o cuidar el espacio urbano, sino lo que se debe hacer realmente es salvarlo, poder

convertir sus defectos en virtudes, ya que la ciudad esta poseída, por así decirlo, esto se refiere, a todos los males y partes negativas que contaminan la ciudad. Al estar la ciudad poseída se debería exorcizar, por así decirlo, ocupando esto como una metáfora, claro está, y los profesionales encargados de exorcizar la ciudad no son más que menos los arquitectos y urbanistas.

El urbanismo pretende engendrar una ciudad perfecta, es decir una contra ciudad, la meta del urbanismo es el de una ciudad que reproduzca el sosiego de las plantaciones abstractas, existe una incompetencia crónica, de los diseñadores de la ciudad, ya que no entienden la verdadera ciudad de esta, no entienden

la realidad, sólo pueden conocerla a través de planos.

Todo proyecto urbanístico existe como respuesta que se percibe como desorganización, proyecto específicamente humano de organización social.

El arquitecto urbanista espera que se cumpla un objetivo de una ciudad celestial, ya que esperan que sea algo perfecto, algo presente pero omnipresente al mismo tiempo, que se un espacio físico bello, un espacio

real, pero al mismo tiempo un espacio funcional, un espacio tranquilo, un espacio psicológico el cual produzca ciertas sensaciones. Sin embargo, no se puede sanar la ciudad, sólo se puede salvar como ya se mencionó, vivimos en una ciudad en la que la realidad es que, en conclusión no está bien, ya que la ciudad real esta obscurecida, por maldades, por malos diseños, por una mala historia y trayectoria.

Manuel Delgado aplica un nuevo termino definido

como urbanidad, el cual se refiere a la vida social en los espacios públicos, y como ya se ha dicho anteriormente lo urbano es una oposición a la ciudad ya que se refiere a la realidad social precaria. Lo urbano se halla siempre en proceso de estructuración. Lo urbano emerge como un espacio socialmente indeterminado, al que la ciudad intenta imponer una determinación social y política, llevando como consecuencia su transformación en territorio.<sup>4</sup>



Ilustración: Víctor Gruen.

<sup>1</sup>Armando Silva, *Emociones públicas, bitácora arquitectura*, UNAM, 2015, Pp. 112

<sup>2</sup>Armando Silva, *Seminario internacional: habitad III: comunicación e imaginarios urbanos*.

<sup>3</sup>Manuel Delgado, *seminario: todas las ciudades están poseídas*, 2017, cita sacada de Lefebvre

<sup>4</sup>Manuel Delgado, *animal público, hacia un antropología de los espacios públicos*, Barcelona: Anagrama, 1999.

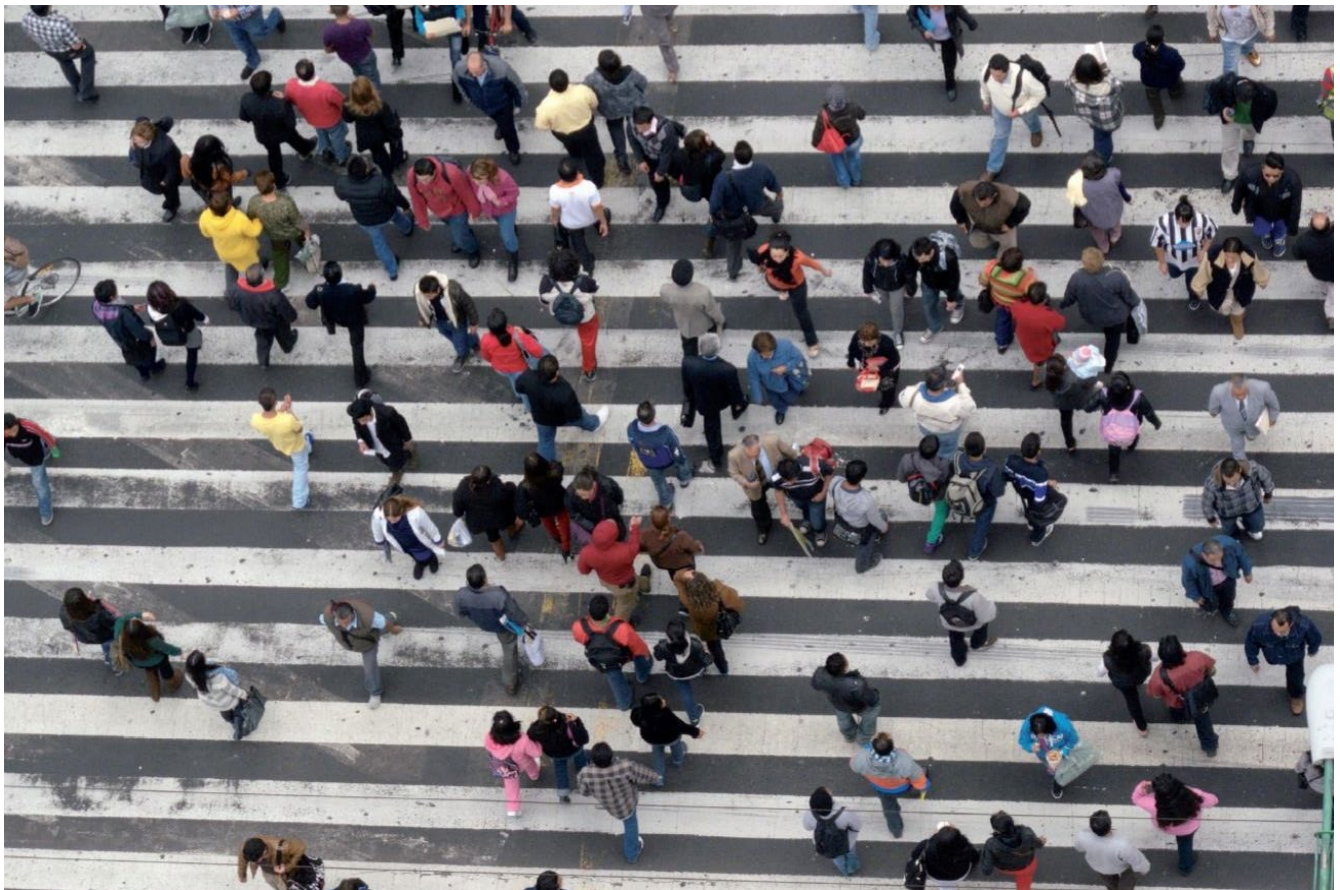
La sociedad urbana no es más que una forma hecha de sociabilidades minimalistas, vínculos que se conectan entre sí, no esta conformada por comunidades homogéneas, congruentes, dentro de un territorio determinado, si no más bien conformado por una serie de actores desconocidos de una al-

ternidad que se generaliza.

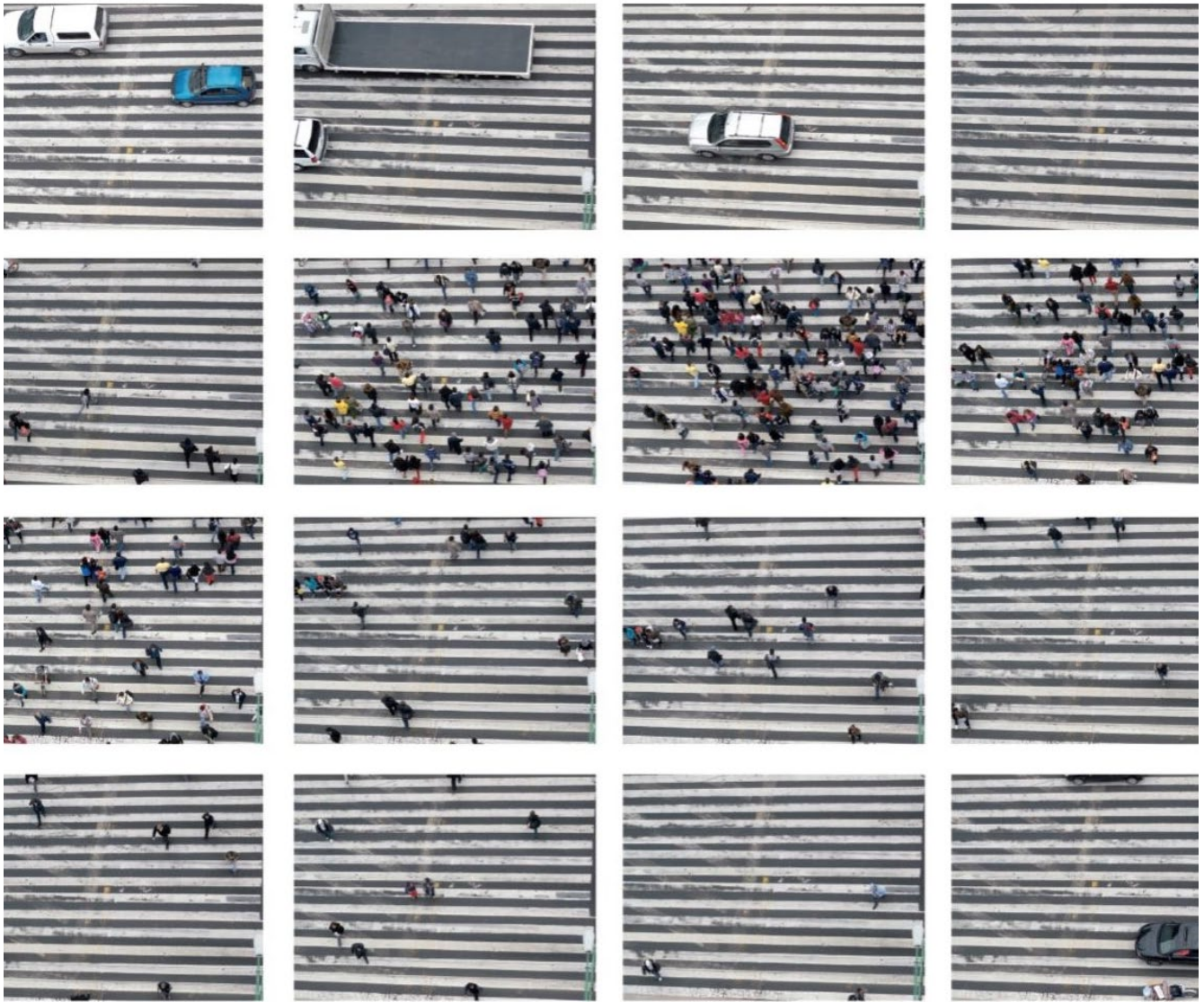
La arquitectura construye la forma de la ciudad, aunque su función es la posibilidad de un elemento no formal, la sociedad urbana y sus transeúntes. La forma define la ciudad y obliga a quien la recorre, pero mientras los espacios de tránsito habilitan

el encuentro, la forma del muro lo impide. La responsabilidad de la arquitectura en la ciudad transita en esa sencilla disyuntiva en impedir los encuentros mediante la construcción de un muro o abrir espacios de relación mediante su opuesto formal y conceptual: el espacio público.<sup>1</sup>

*Cruce de madero con Eje central. Fotografía: Alberto Ordérez, 2014.*







*Cruce de madero con Eje central. Fotografía: Alberto Ordéiz, 2014.*

“No se produce el choque gracias a que nos comunicamos; no se trata de individuos que se mueven aislados, si no que forman

una sociedad a partir de sus relaciones, unos y otros interfieren entre sí hasta el punto de vincularse. Incluso la indiferencia es relación.<sup>2</sup>

Una característica que podemos ver es que los transeúntes son desconocidos entre sí.

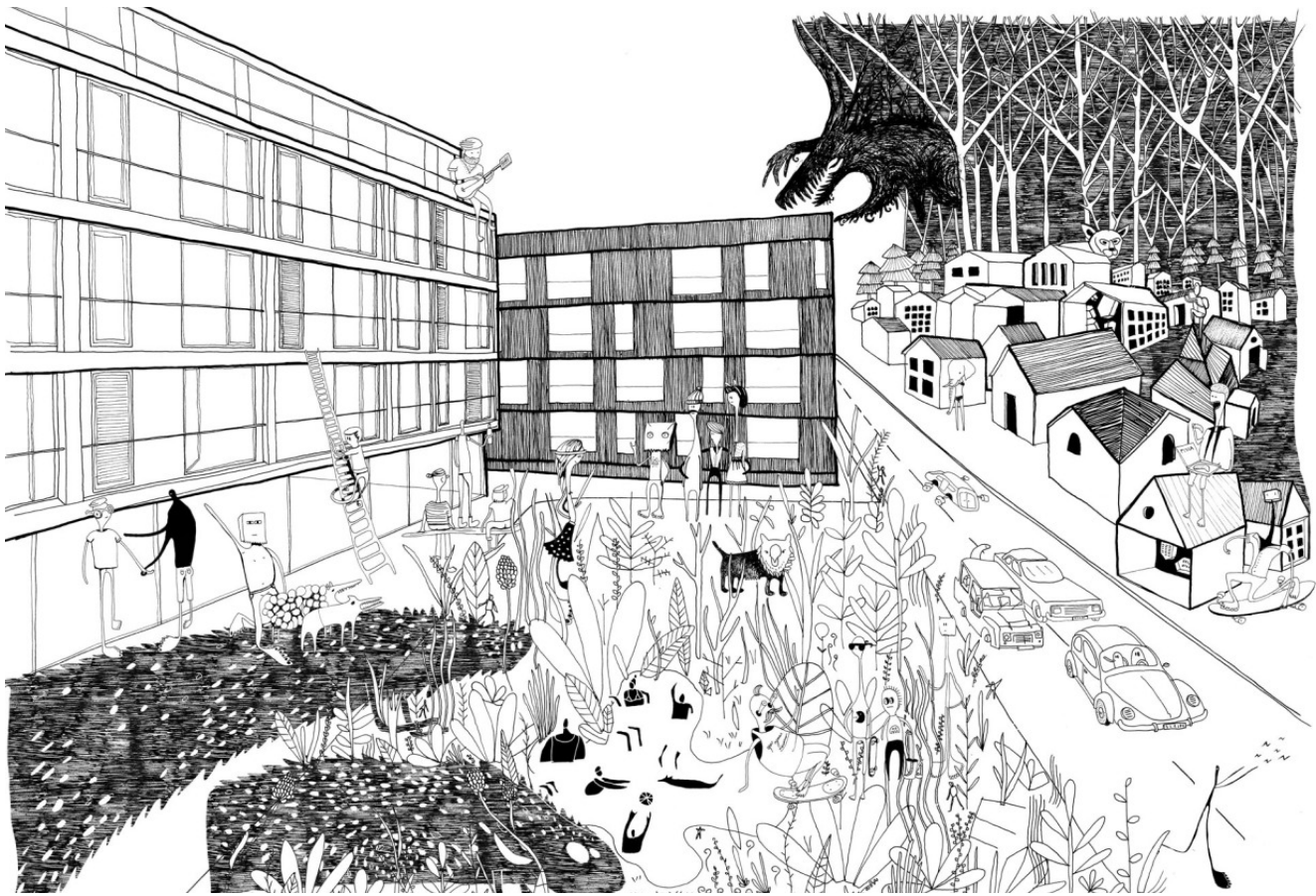


Ilustración: Alexander Hrib.

Según Durkheim la arquitectura es un hecho social, ya que esta transforma y no es la forma de la propia sociedad, si no la forma en donde la sociedad existe.

“Si la población se aglomera en nuestras ciudades en

lugar de dispersarse en el campo es que hay una corriente de opinión, una presión colectiva que impone a los individuos esta concentración. No podemos elegir la forma de nuestras casas, así como tampoco podemos elegir la de nues-

tros vestidos; al menos, una es obligatoria en la misma medida que la otra. Las vías de comunicación determinan de forma imperiosa el sentido en que se realizan las migraciones interiores, y los intercambios y hasta la intensidad de los mismos”.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Alberto Odériz Martínez, *Hacer mover: las relaciones entre desconocidos y arquitectura*, bitácora arquitectura, UNAM, 2015, Pp. 69

<sup>2</sup>Ibidem. Pp. 66

<sup>3</sup>Emile Durkheim, *las reglas del método sociológico*, 67.

### 3.3 Emociones públicas y lo prohibido

Armando Silva hace referencia a “las emociones públicas y lo prohibido”<sup>1</sup>, a una forma social en la que el habitador se expresa, la cual no dichosamente es mala, pero muchas veces se podría tomar como una agresión al espacio público, ya que se cree que va en contra de una sociedad transparente.

Las emociones públicas ante lo prohibido, aquellas cosas que no son aceptadas socialmente, pero no por ende son malas, como el ejemplo de los grafitis, murales o pinturas urbanas. Muchas personas ven esto como una invasión del espacio público, o una violación del mismo, mientras que

otras lo ven como una forma de expresión pública, un arte, ganando visibilidad al expresarlo en el espacio público prohibido, sin embargo el espacio público es de todos y para todo tipo de habitantes, simplemente el expresarse se hace uso de ese espacio, conllevando a una apropiación cultural y

*Barrio La Candelaria, Bogotá, Colombia. Fotografía: Daniel Cabrera, 2020.*



por ende social, y aunque para muchos no esta bien, se le esta dando un uso a ese espacio, que es uno de los objetivos del urbanismo.

algo malo, ya que se cree que agrede a la sociedad transparente, sin embargo esto no significa que tendrá consecuencias negativas.

que cuando se piensa que se va en contra de la ciudad transparente no es siempre cierto, si no más que es un estigma social.

Como ya se menciona muchas veces se confunde con

Los siguientes imágenes son un claro ejemplo, de

Los murales de Bogotá, se encuentran en gran número,

*Barrio La Candelaria, Bogotá, Colombia. Fotografía: Daniel Cabrera, 2020.*



sobre todo en el barrio la Candelaria, donde igual se pueden observar grafitis, este es uno los barrios más antiguos de Bogotá, y más concurridos, y estos no influyen en nada a que aumente su inseguridad, al contrario son un símbolo del barrio, una representación de este lugar.

El mural de Cartagena esta en el barrio Getsemaní, el cual es uno de los más turísticos de todo Colombia,, y aquí se ha aprendido a sacarle provecho, usando este arte urbano como un atractivo.

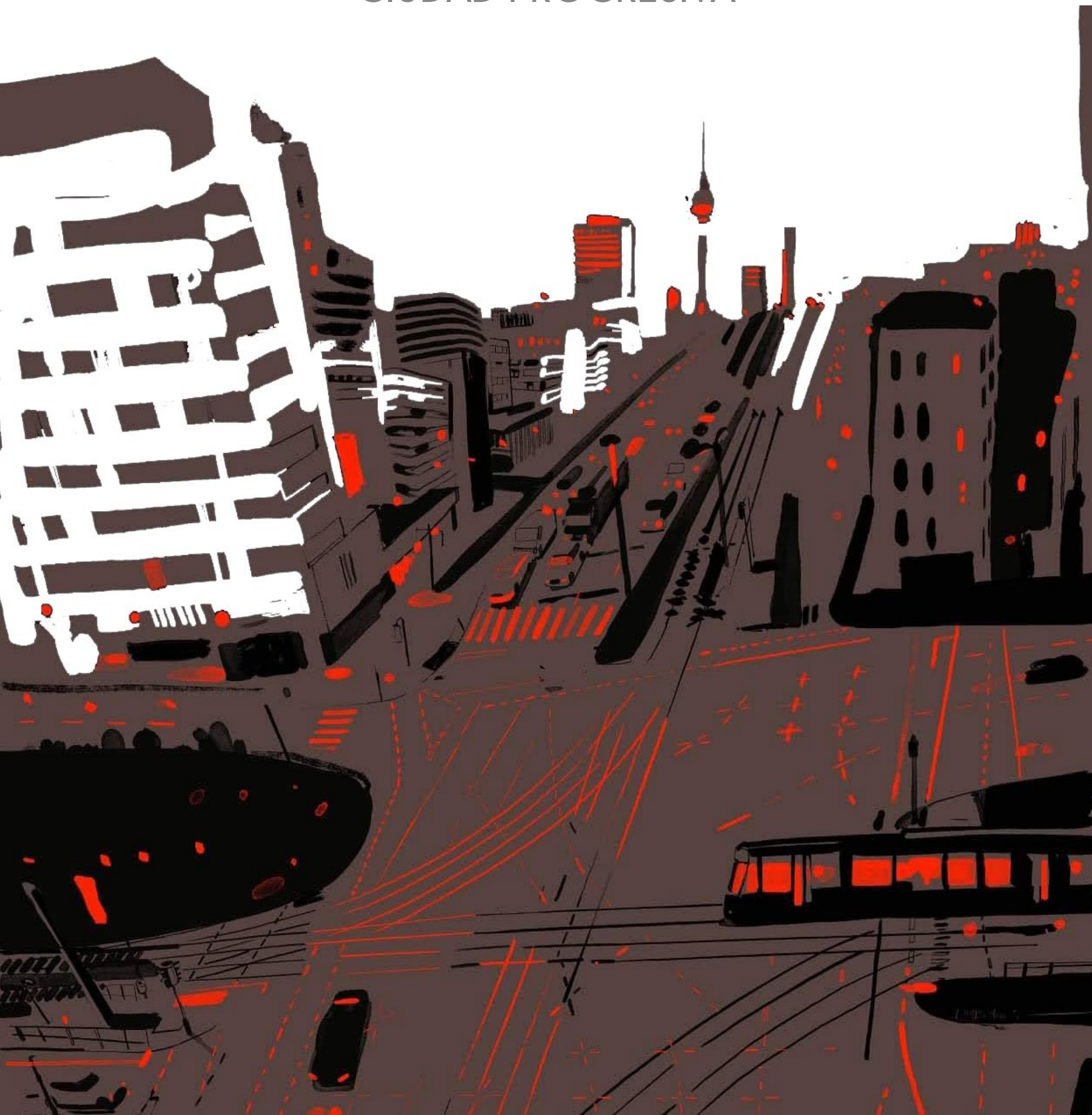


*Barrio Getsemaní, Cartagena de Indias, Colombia.  
Fotografía: Daniel Cabrera, 2020.*

<sup>1</sup>Armando Silva, *Emociones públicas*, "emociones públicas y lo prohibido", bitácora arquitectura, UNAM, 2015, Pp. 111.

# Capítulo 4

## CIUDAD PROGRESIVA



## 4.1. Ciudad progresiva

Un gran problema que afecta en el desarrollo de las ciudades es el egoísmo, muchas veces los profesionales sólo se concentran en su obra, y dejan a un lado el contexto, provocando el afeamiento de las ciudades, esto significa la ausencia del diseño urbano. <sup>1</sup>

La ciudad no es algo constante, esta ha ido evolucionando y ha cambiado su concepto según el hombre, por ejemplo, considerar la ciudad como un objeto formal, era un enfoque clásico, Descartes describía a la ciudad perfecta “tan perfecta y regular como un plano de arquitecto”, se refiere a un trazo regular, sobre eternas cuadrillas,

pensando que esto provocaría confort a una creación pura de la mente., Como ejemplo tenemos la traza de Washington.

Este ejemplo lo saqué del libro de Gustavo Munizaga<sup>2</sup> el cual me pareció acertado, pues en libro el nos explica en si la historia del Urbanismo, sus tipologías, su trayectoria, nos introduce con algunos pioneros de esta disciplina, y aunque el libro en si es buenísimo, mi objetivo no es adentrar a mi lector en la historia del urbanismo, sólo quiero hacerle una pequeña introducción, buscando que este se familiarice y digamos tena más pasión por mi tema aquí expuesto, el de las emociones, el de la percepción, la sensación

dentro del diseño de las ciudades. Regresando al ejemplo de traza urbana de Washington, un ejemplo claro a lo que se refería Descartes y al Urbanismo clásico por así decirlo, aunque como bien sabemos el Urbanismo como disciplina formal es algo en realidad bastante nuevo, por lo que me di a la tarea de hacer un pequeño ejercicio y fue hacer la traza urbana a mano alzado, la cual por su distribución es algo bastante sencillo, aunque no es mi deber ni me encuentro en posición de juzgar su traza urbana, o si yo decir que es un buen o un mal urbanismo, pero sin embargo como profesionales podemos identificar cuando una ciudad destacada más que otro, y asta simple vista

parece algo armonioso, pero como dicen por ahí no juzgues a un libro por su portada, el urbanismo es más que una traza bonita, hay que comprender el como la viven los habitantes, y como los afecta en

su forma emocional, y si estos son felices.

El hacer ciudad siempre a sido un reto, y como ya lo e mencionado, existen un sin fin de complicaciones que resolver, y aunque exista

esta armonía en el ejemplo presentado, recordemos que la ciudad siempre esta en constante cambio, al igual que el habitador, y ay que comprender que el urbanismo no es una cosa de un sólo día.



*Croquis del plano de la ciudad de Washington, D.C.  
Realizado por Daniel Cabrera*



“No se ve un diseño urbano, ni tampoco una arquitectura, coherentes en estos proyectos de pretenciosa monumentalidad formal y simplificación escenográfica de la ciudad, sino una parte, y válida, de las consideraciones de más contenido. En cualquier posición que se tuviera con respecto al urbanismo, era necesario preguntarse

sobre qué modelo o teoría de ciudad se construye esta posición. Y como dice Rowe, nos se puede plantear una teoría de la ciudad, si ésta no se sostiene en una teoría de la arquitectura y en una teoría de la sociedad en conjunto”<sup>2</sup>

Para un mejor resultado de diseño urbano se hace la propuesta de que la ciudad

puede y debe acomodar, propuestas de diferentes épocas para establecer la relación necesaria entre ellas. Esta idea esta explícita como “ejercicio gimnástico para la imaginación”<sup>3</sup>, en la exposición de Roma Interrota en 1979.

y como ya vimos la teoría del urbanismo es una disciplina bastante nueva,

*Fotografía: El imparcial*

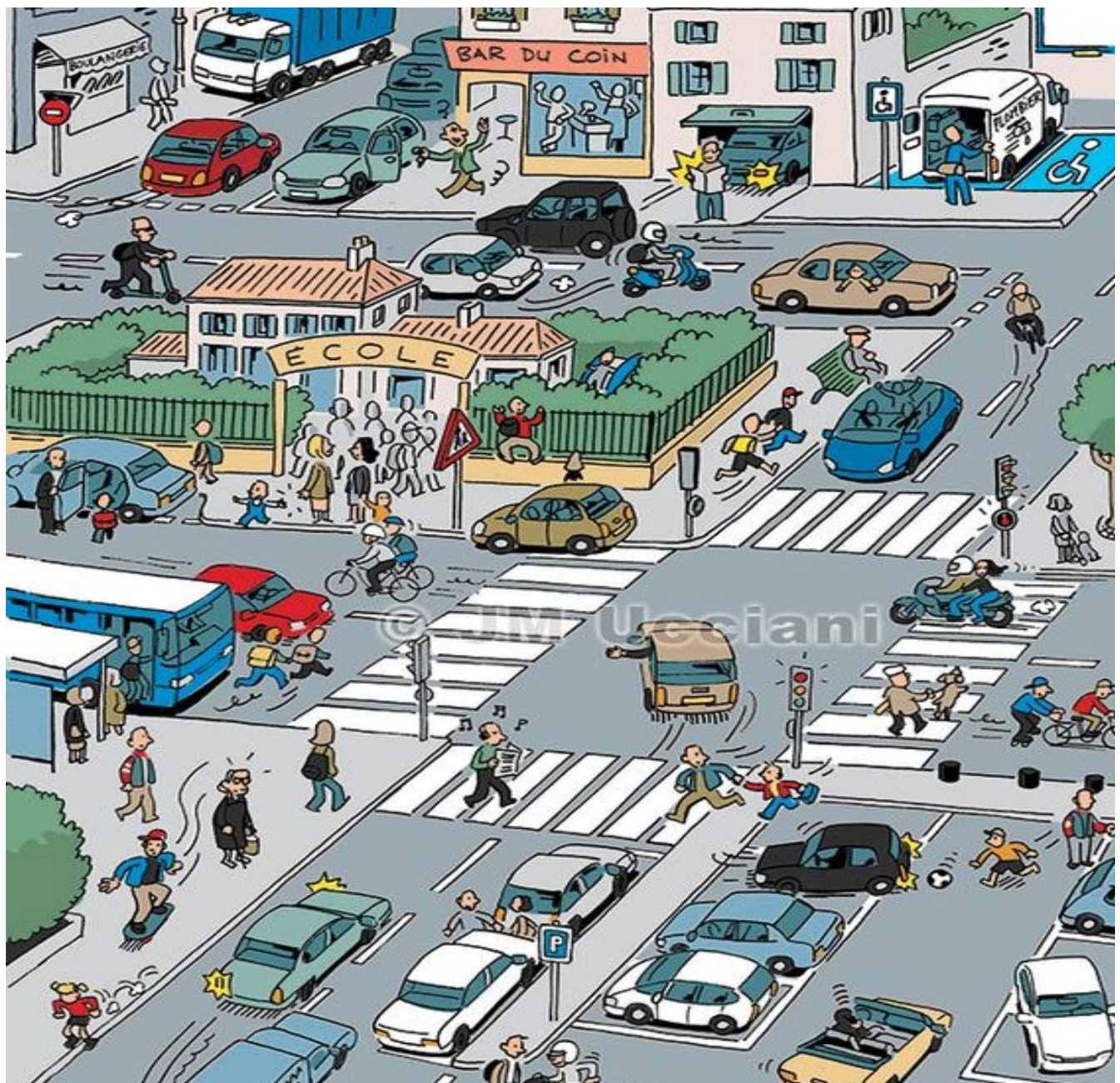


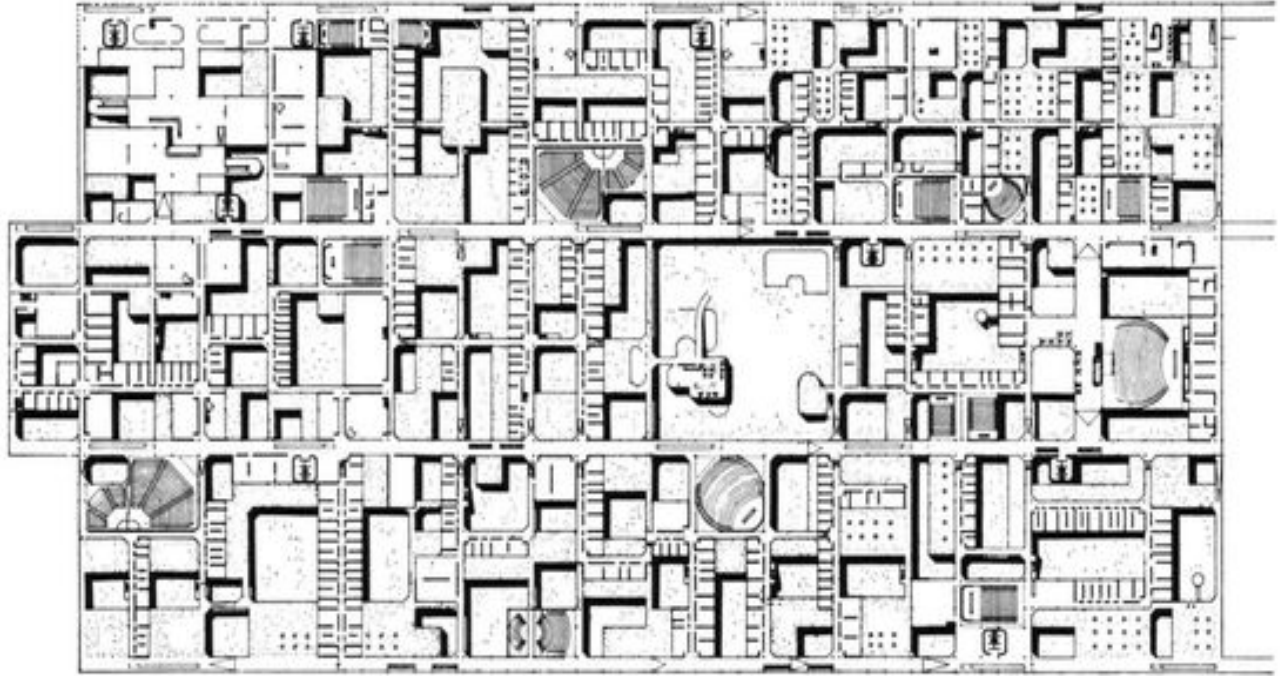
pero sin embargo el hacer ciudad a estado desde los inicios del hombre, y como lo notamos es algo que va evolucionando, y muchas veces musco autores han propuesto nuevas formas

de diseñar como la de Rowe, que se me hace de las mas acertadas, pero simplemente el egotismo nos gana, por lo que no hemos podido crear el urbanismo y la ciudad ideal.

Es importante destacar que una teoría urbana se plantea como una observación y explicación de la ciudad en una condición hipotética o ideal.

Ilustración: desconocido.





*Ciudad Universitaria de Berlín de los arquitectos Candillis, Josic, Woods, 1961*

Se podría decir que el urbanismo (aquel que hace diseño urbano) se estableció como una profesión a mediados del siglo pasado, y esto conllevó a que se desarrollaran nuevos proyectos de ciudades, estableciendo nuevos criterios de diseño, que en lo personal diría más bien formas de

experimentar el diseño, sobre todo en Europa, como los ejemplos la Nueva Ciudad de Hook, Ciudad universitaria de Berlín, etc.

Es un ejemplo de experimentación urbanística, una práctica muy recurrente y necesaria, pues el diseño urbano y el hacer ciudad, no es algo que se pueda

quedar en teoría sin ser probada, hay que poder estudiar y analizar los resultados, y la forma en el que el habitador se desenvuelve en esta, su forma de convivencia, como se desarrolla, y como lo hace sentir, y así es como va evolucionando el urbanismo, a través de resultados cualitativos y cuantitativos.

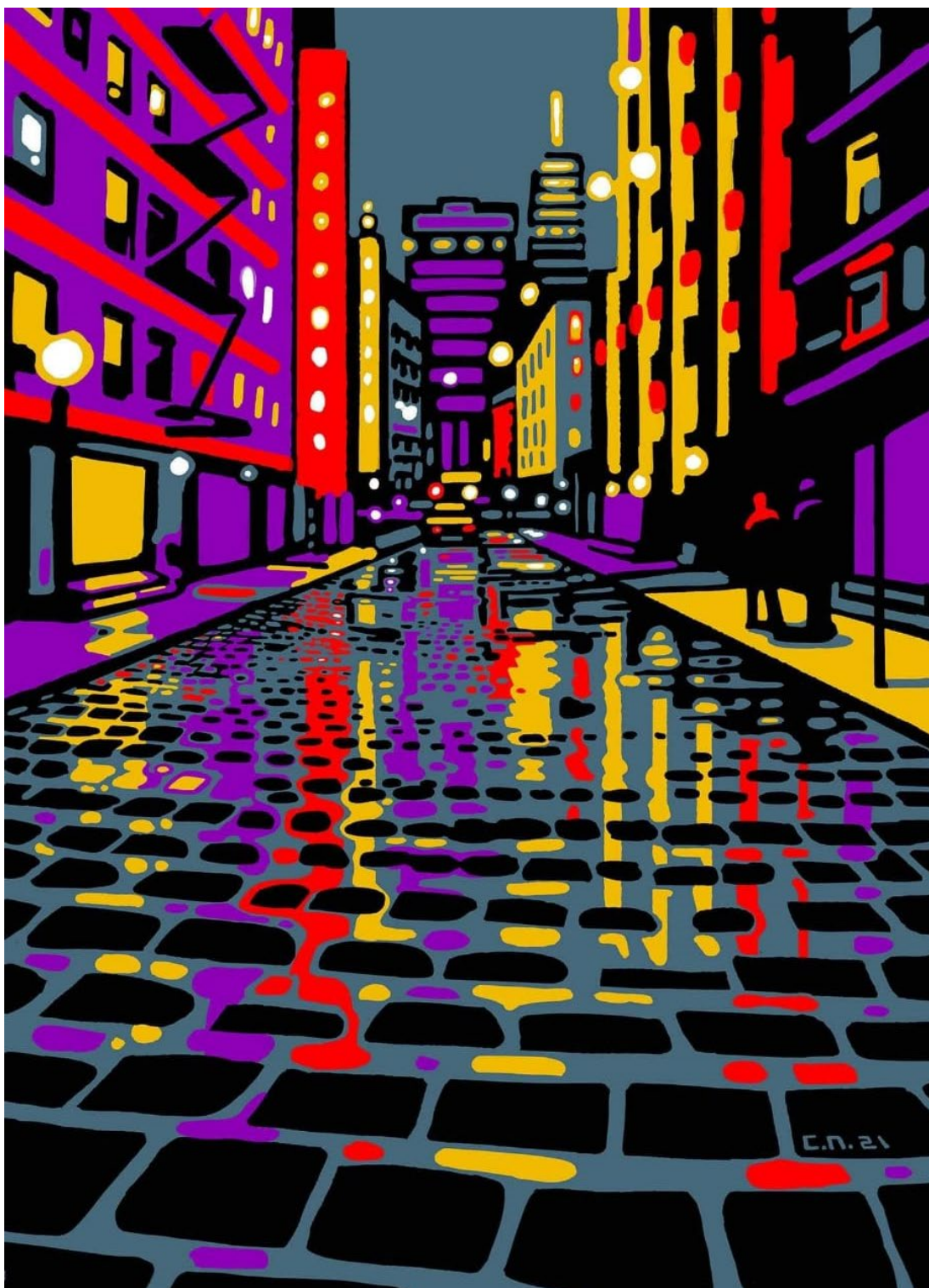


Ilustración: Christoph Niemann

<sup>1</sup> Héctor Robledo Lara, *El planificador contemporáneo y la morfología de la ciudad*, Cuadernos arquitectura docencia, 1993. Pp. 53

<sup>2</sup> Gustavo Munizaga es un Profesionalista Chileno contemporáneo, arquitecto de la Universidad Católica y máster en diseño urbano de la Universidad de Harvard

<sup>3</sup> Gustavo Munizaga Vigil, *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 87.

<sup>3</sup> Gustavo Munizaga Vigil, *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 90

## 4.2. Ciudad ideal

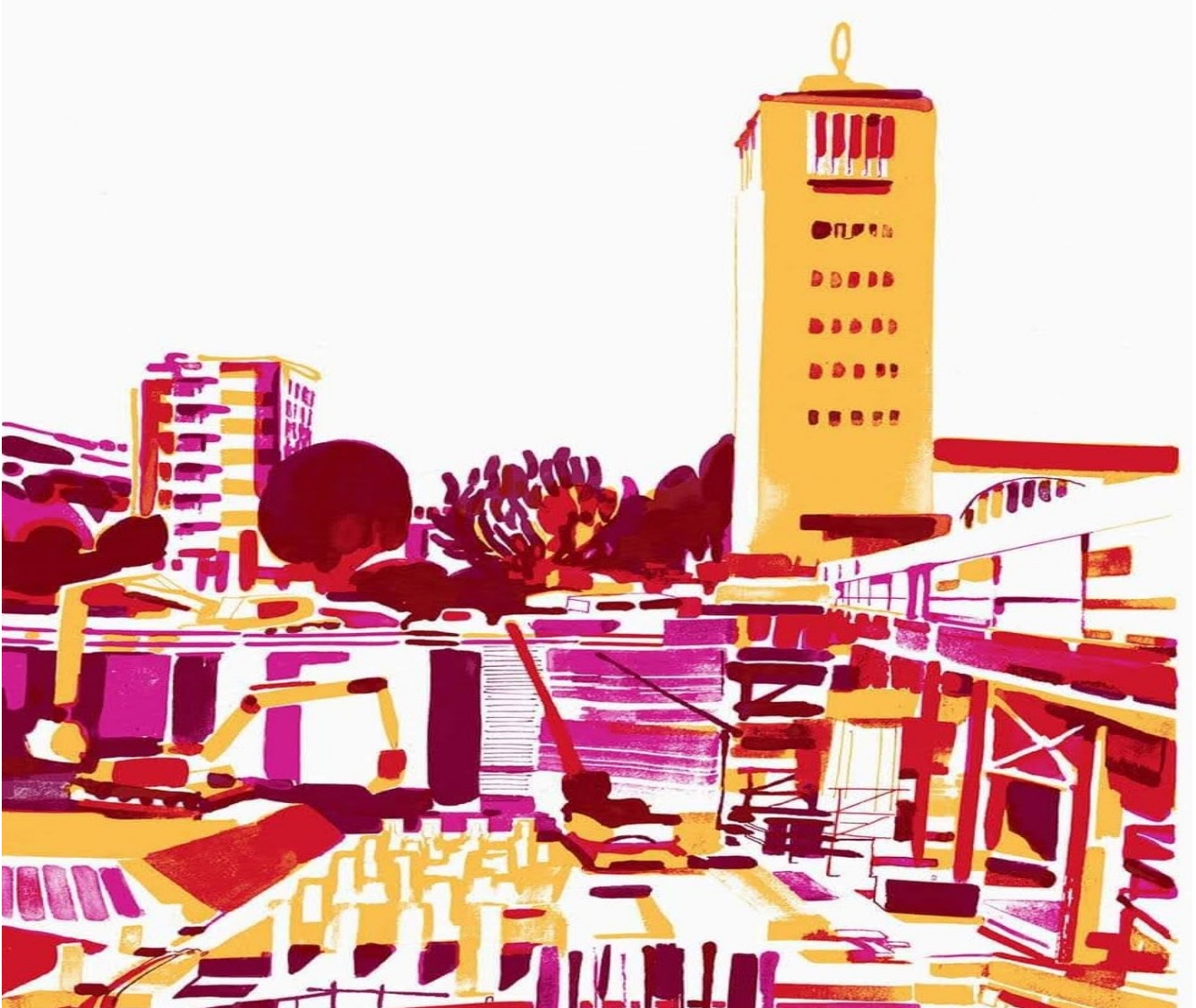


Ilustración: Christoph Niemann

Como ya se explicó anteriormente el urbanismo surgió como una profesión hace apenas menos de un siglo, pero la idea del urbanismo ha estado presente desde el inicio de las ciudades, y aunque siempre han ido la mano,

hay que recalcar que no son la misma cosa, sin embargo, el hombre siempre ha tenido la necesidad de buscar su ciudad ideal, una ciudad que funcione lo más óptimo posible, y hacer felices a los habitantes, cumpliendo así digamos

el objeto más ambiguo, he importante, ya que si cumple todos sus objetivos técnicos, sociales, psicológicos, físicos, etc., por ende cumplirá el de la felicidad.

La arquitectura y el urbanismo han ido evolucionando con

el hombre, ya que esta se debe adaptar siempre ha esté, ya que podríamos decir que es su creador, y aunque en un inicio se cree que surgió como una necesidad, se desarrollo como una comodidad, ya que lo que ha buscado desde sus inicios es hacer más fácil y cómoda

la vida del habitador. A través de la historia muchos profesionales han estudiado y desarrollado ciertas teorías, las cuales tienen el mismo objetivo, y aunque se sabe que el diseño urbano no es como una receta de cocina, donde sólo hay que seguir una serie de

instrucciones, lo que han buscado estos autores es crear ciertas estrategias para lograr un mejor diseño.

Como ejemplo citó a los siguientes autores, para que el lector se adentre más a estas metodologías urbanísticas.

*Traza urbana de Atenas, Grecia, ArchDaily.*



Kevin Lynch describe 6 arquetipos de forma urbana quemerecenserdestacadas:

“1 La trama dispersa (mancha), dispersión de actividades en forma irregular y crecimiento expansivo hacia la periferia.

2. El anillo, con centro abierto y un elemento de circunvalación con trasporte público y alta densidad

3. La forma polinuclear

de la galaxia se establece en base a núcleos autónomos, unidos por una trama vehicular en el paisaje.

4. Lineal, extendida direccionalmente a lo largo deunejetrasporteovialidad relativamente concentrada.

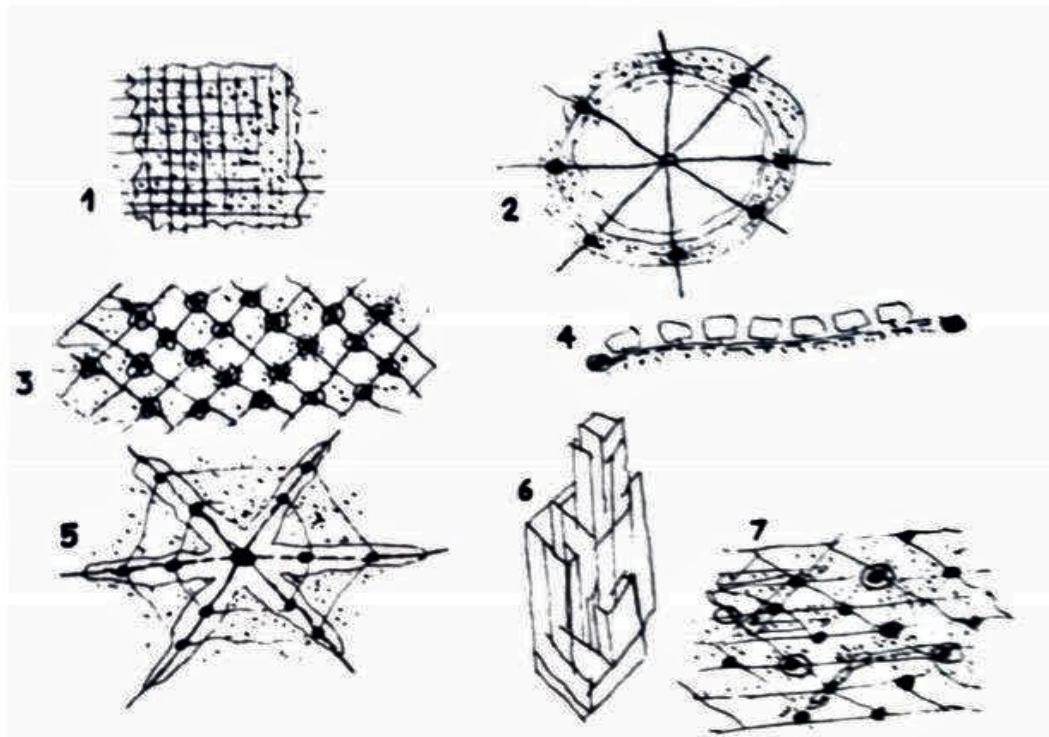
5. Forma multidireccional de la estrella, que se organiza en base a muchas actividades separadas y unidas por una red de transporte: si una

predomina, será ciudad o centro dominante y las demás podrán ser satélites.

6. Compacta, con alta densidad de edificación, que alcanzo gran interés en la historia por su imagen y optima accesibilidad por la interacción de funciones.

7. Policéntrico mixto, con ciertas funciones concentradas y variaciones en la trama dispersas por centros especializados.”<sup>1</sup>

*Ilustración de los elementos y arquetipos morfológicos de Kevin lynh, lustración realizada por Gustavo Munizaga.*



Alexander Ch. resalta la importancia de establecer límites relativos de los sistemas morfológicos, basándose en jerarquías, la cual define de la siguiente manera.

“1. Jerarquías de control: estarían condicionadas por el tamaño. Mientras más pequeño es un elemento, más controlable, un recinto en relación con el medio exterior; una ciudad medieval en sus defensas; un acceso de aeropuerto.

2. Jerarquías tecnológicas: están en la escala funcional o de operabilidad de un elemento. Esta jerarquía está supeditada y condiciona a su vez, el tamaño y complejidad de un sistema urbano, un sistema de transporte, las posibilidades de ascensores en edificios, las piezas

de un sistema de marcos y vigas estructurales, etc.

3. Jerarquías de obsolescencia: explican distintos tipos de usos y las diferentes condiciones de durabilidad de los elementos, y son similares características morfológicas planteadas por el metabolismo urbano de Kurokawa, Jona Friedman, el team 10 y la evaluación de Fuller, especialmente en el crecimiento y cambio de las formas.

4. Sistemas interdependencia: que permite agregar y definir sistemas y subsistemas, a medida del creciente grado de complejidad de los núcleos urbanos.”<sup>2</sup>

“Fumihiko Maki desarrolla su propia teoría de diseño urbano y desarrolla su propia metodología la cual se ve plasmada en sus proyectos,

el sistema de terminales abiertos, es un sistema de estructuración urbana que permite , combinatorias y superposiciones de sistemas distintos con interdependencias relativas en conectores y articuladores, para esto Maki usa unas categorías operacionales , las cuales son configuraciones de diseño que adoptan diferentes tipos de estructuras urbanas, las cuales puede combinar de formas más complejas para aplicarlas en su diseño urbano, las clasifica de la siguiente manera:

1. Mediar: se conecta con una retícula de elementos intermedios que implican un medio, incluyendo al espacio abierto compuesto.

2. Definir: los elementos



quedan definidos o incluidos por una muralla o una barrera, separándose de este modo de su entorno.

3. Repetir: se establece el vínculo (link) introduciendo un factor común en

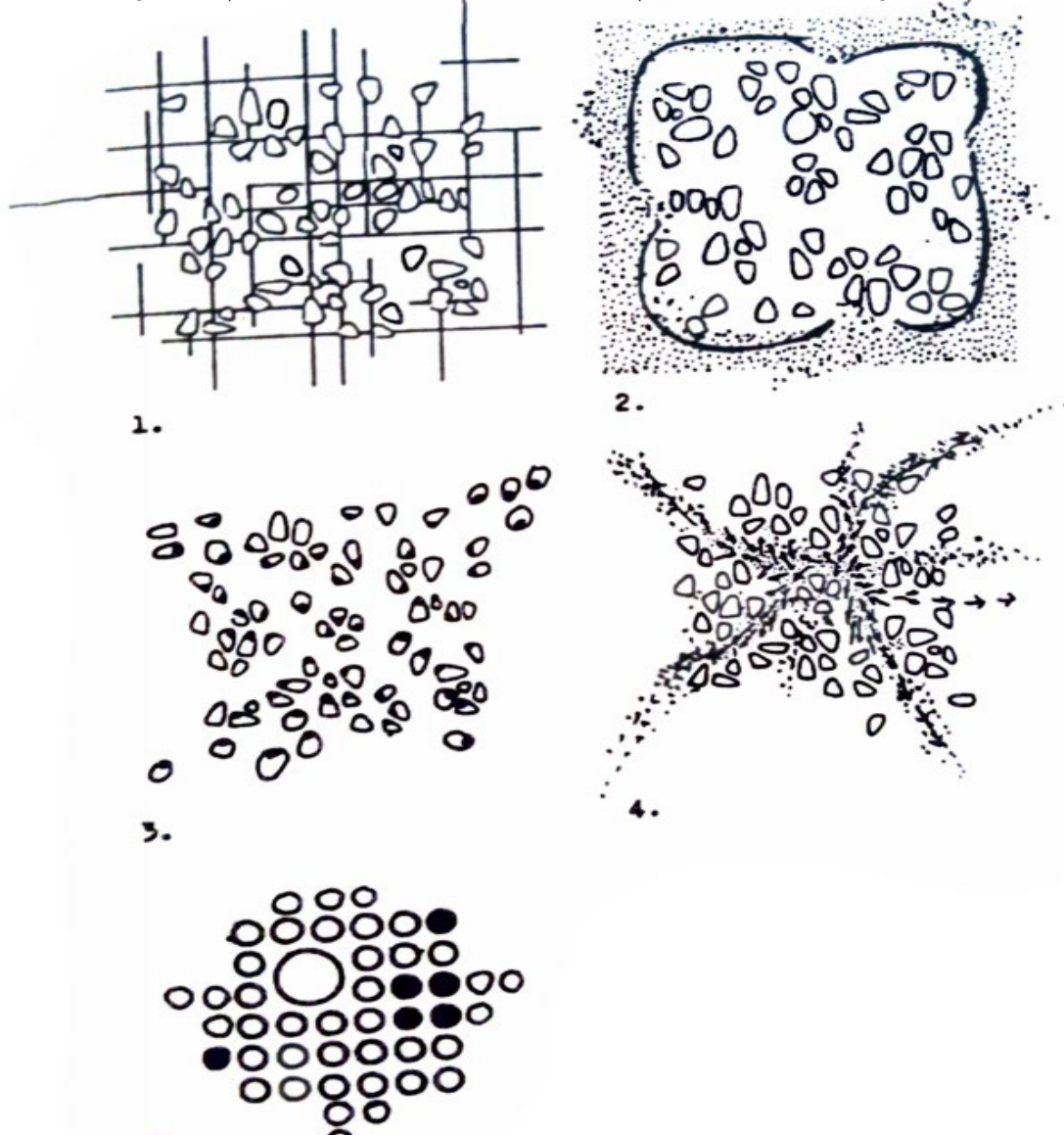
cada una de las partes dispersas de un diseño o situación existencial. Este factor común puede ser formal, material o funcional.

4. Conexión secuencial: se jerarquiza

un eje direccional, un camino o recorrido que establece la relación.

5. Seleccionar: se destaca un elemento que actúa como foco, centro o articulador del sistema."<sup>3</sup>

*Fuhimiko maki: categorías operacionales.. Ilustración realizada por Gustavo Munizaga.*



"Bacon llama proceso de crecimiento de diseño a su modelo para hacer diseño urbano, y lo clasifica de la siguiente manera:

1. El espacio como conector como ejemplo aparece en la ciudad griega y en el ágora como elemento de organización.

2. Ejes como conectores geométricos y direccionales establecidos en las secuencias de organización de la planta y volumen (ciudad Romana)

3. La masa como conector, en que se destinan los volúmenes al contraste del espacio positivo y negativo (villa Adriana)

4. Las secuencias de espacios interconectados, como es el caso de

la ciudad medieval.

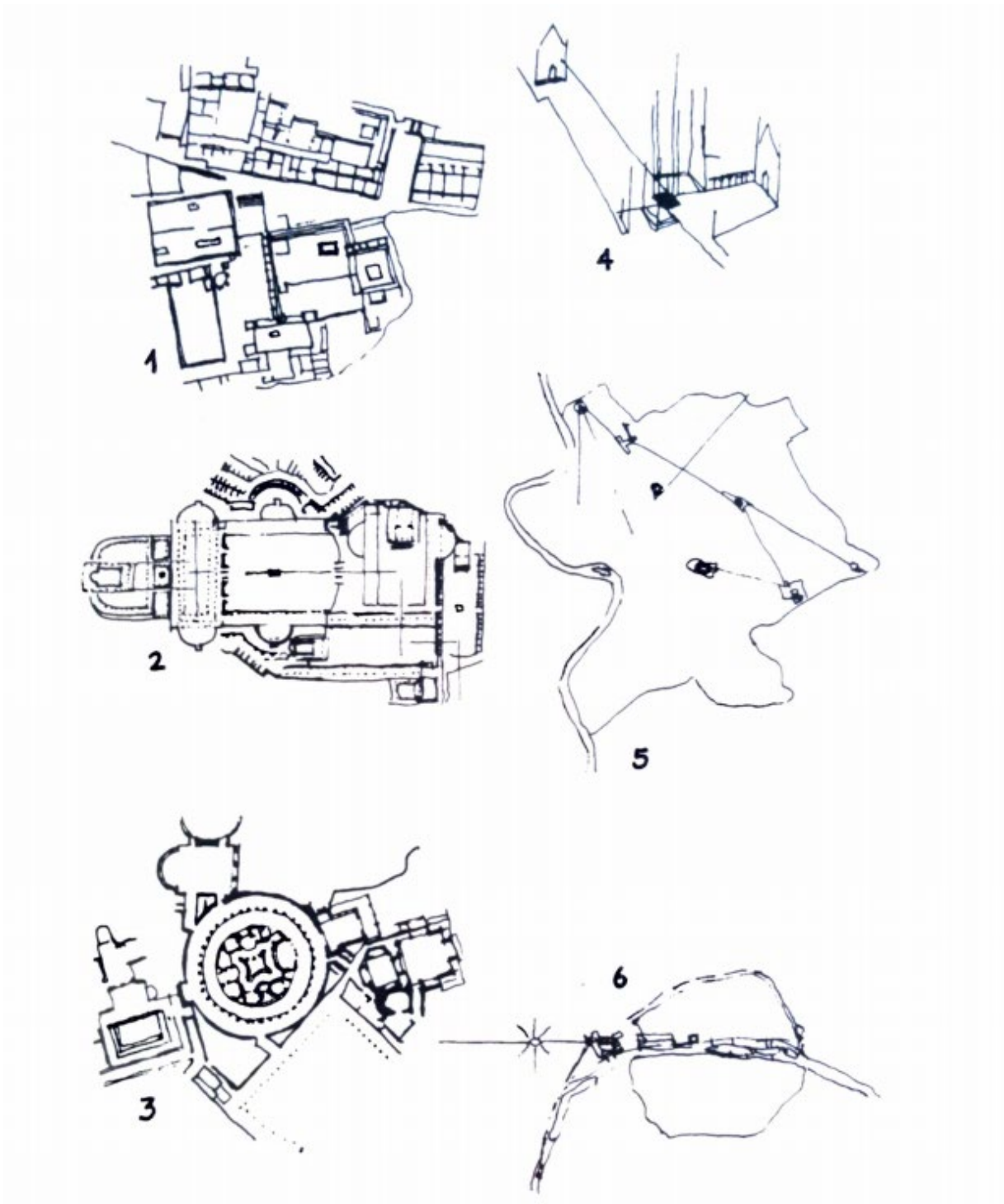
5. La configuración por tensión aparece en el neo clásico y Barroco y se refiere a la creación de ejes relación que configuran un orden longitudinal y conectan focos jerárquicos visualmente conectados.

6. La configuración por extensión establece mayores relaciones y tensiones longitudinales, axiales y jerárquicas. Como tipo aparece en el urbanismo de fines de los siglos XVII y XIX."<sup>4</sup>

Como se puede observar todos los autores plantean ideas concretas, con las cuales estás muy familiarizados los diseñadores de la ciudad, plantean ciertas estrategias a seguir o tomar para hacer un diseño más acertado, ya

que si se cumple con estas con estas características será un diseño funcional, pero como lo menciona la misma palabra, están ideas son funcionales, ya que los autores no ven más allá, se quedan atrapados con la idea de que si un diseño es funcional, sirve, y no creen que pueda haber algo mejor más allá, creen que con que una casa sea funcional es óptima, o si existe una retícula en la ciudad esta tendrá un mejor desempeño.

Es importante pensar en una ciudad para todos, ya que es imposible que las mismas normas o estrategias funciones para toda la población, hablando funcionalmente, y más importante considerar, el aspecto no tangible, la sensibilidad, las emociones y las percepciones de los



Ilustraciones realizadas por Gustavo Munizaga Vigil.

1. Crecimiento por agregación. Espacio como conector. Ágora de Caminos, Grecia.
2. Crecimiento por agregación. Ejes como conectores. Nuevos foros de Roma.
3. Crecimiento por agregación. Masa como conecta. Villa Adriana. Italia.
4. Crecimiento por agregación. Espacios interconectados. Ciudad Medieval. Italia.
5. Crecimiento por tensión. Ejes y monumentos. Roma, Barroco. Plan de Sixto V.
6. Crecimiento por extensión. Campos Elíseos, París

habitadores, y aunque se tiene una idea de este tema, lo que falta es una buena aplicación, ya que no hay que pensar en estas como un resultante, si no hay que incluirlo a la hora de diseñar, tal vez eso nos haría profesionales más sensibles, más honestos y más capaces.

Diferentes especialistas en el tema han desarrollado sus propias teorías o creado sus propios métodos de diseño, alguno lo han ejercido y otros sólo han quedado en teorías, todos esto ha llevado que el labor del diseño urbano se vuelva más formal, y no estamos hablando que esto implica

que todas las propuestas son acertadas, correctas o las más óptimas, pero si que ha llevado a reflexionar mas la ciudad y como vivimos en ella, y ha creado como consecuencia una mayor formalidad, creando procesos que seguir, o planes que influyen en la ciudad en la presencia de ciertos problemas.

Como ejemplos surgen planes como los siguientes:

Planes de ordenación: se presenta como anticipo de una ciudad nueva, como garantía de inversión o propuestas de valores ideológicos.

Planes de regulación: sirve de correctores de conflictos de crecimiento, racionalizan contradicciones, reducen problemas o establecen la localización en el suelo de las funciones urbanas.

Planes de programación ejecutiva: aparecen como instrumentos técnicos de implementación, como solución de diseño, como organización de la construcción.

Planes de estructuración territorial: están orientadas directamente a la planificación del crecimiento urbano.



Ilustración: desconocido.

Al hablar de la ciudad ideal tenemos que hablar de ciudad conflictiva, en los apartados anteriores cite bastante al arquitecto Urbanista Munizaga, y me base en gran parte de sus investigaciones para este capítulo en particular, pues como ya lo mencioné anteriormente en dichas investigaciones Munizaga explica bastante la teoría

del urbanismo y su historia, y para comprender mejor “la ciudad ideal”, debemos tener al menos una breve introducción al urbanismo.

También cite a varios grandes autores de distintas teorías del urbanismo, y distintos métodos, y en realidad mi objetivo no es como tal decir si dichos métodos o no son los

correctos, mi objetivo es tratar de mejorar la forma en la que hacer ciudad hoy en día, pues como ya lo mencioné también, el urbanismo y la arquitectura es algo que está en constante cambio y evolución, y sobre todo quiero concientizar a mi lector, a que no se que quede con los brazos cruzados, a que no tome como un hecho

todas estas metodologías ya propuestas, no estoy diciendo que estén mal, pero sí que el hacer ciudad siempre ha sido y siempre será un reto, y es importante buscar la forma de mejorar el cómo diseñamos, y por eso debemos cuestionar todas estas metodologías, comprender que el hacer ciudad es una gran responsabilidad, no es sólo una profesión más, tenemos en nuestras manos de hacer el mundo un lugar mejor.

La ciudad ideal es un concepto al que anhelamos llegar, pero muchas veces no consideramos cosas tan básicas, que resulta hasta una burla tener estas ambiciones, ya lo he recalcado quizás 100 veces, y si es necesario lo recalcaré 100 veces más, pero es importante considerar

las emociones como objeto de diseño, y como estrategia, pensar no como si fuéramos el habitador, pues somos el habitador también, no debe existir en principio esta exclusión de nuestra parte como diseñadores, y debemos dejar de ser tan cuadrados también, nuestro trabajo no es sólo una labor tangible, no se trata de hacer lugares habitables y ya, tenemos que aprender conciencia social, y entender que la ciudad no es un fenómeno de habitabilidad solamente, es un fenómeno social, económico, cultural, de diversidad, de sostenibilidad, y hasta de salud, la ciudad es un todo y también lo es nada, pues al final de cuentas es una construcción social, una construcción social en la que se basa nuestra realidad, la

cual nos es todo, y por ende podría convertirse en una nada, pero bueno tampoco quiero entrar en conflictos filosóficos, sólo expandir un poco la mente de mi lector para crear conciencia. Hablando de la crisis en la ciudad nos encontramos con un sinfín de problemas, muchos autores que no son ni urbanistas ni diseñadores definen la ciudad como un lugar colectivo, un lugar de convivencia, donde lo más importante son estos espacios para socializar y convivir, dejando a los edificios en un segundo plano, siendo la principal crisis esta forma de convivencia.

Hay que también considerar como ya menciono anteriormente que la ciudad esta en constante cambio, y evolución, hay que aprender a evolucionar



*Espacio público recreativo, obra interactiva, Cameron McNall “metallotus”*

con la misma, actualmente hoy en día hay que considerar aspectos que no tomábamos en cuenta hace una o dos décadas.

Como ejemplo de esta evolución tenemos los espacios interactivos, los cuales se hacen de ayuda con las tecnologías modernas, una herramienta de las más sencillas el wifi,

lugares recreativos, sistemas de diseño interactivo, que usan herramientas como el juego de luces artificiales, cámaras detectoras de movimiento, , control del clima para un mayor confort, medios de comunicación, todo esto con el objetivo que el usuario sienta el espacio más suyo, más llamativo, más cómodo, y así lo aproveche lo mejor

posible, y este pueda cumplir su objetivo de buscar esta convivencia social.

Todos estos elementos modernos son parte del urbanismo de hoy en día, es parte de esta evolución, es parte de la idea de siempre buscar la ciudad ideal.

Y continuando con el tema de la crisis en la ciudad,



Getty images, Chabybucko.

hay muchos fenómenos que estoy seguro que mi lector conocer, fenómenos algunos tanto negativos como positivos, como por ejemplo la apropiación del espacio público, esta se da cuando el habitador usa este espacio de forma para la que no fue diseñado, sin embargo aunque muchos lo ven como algo negativo y

a decir verdad ay algunos casos que si me causa conflicto, pero sin embargo tiene bastantes cosas positivas que aprovechar como herramienta de diseño para una mejor ciudad.

La apropiación nos puede dar como resultado este sentido de pertenencia, que el habitar sienta que ese

espacio es suyo, y al crear esta sensación también se crean lazos emocionales, lazos afectivos, y por ende el mismo habitador se hará cargo de este espacio, de su cuidado, de su seguridad, de su mantenimiento, y por ende será un espacio perdurable, un espacio eficaz, y aunque quizás no con el uso con el que se



planeo al final de cuenta será un espacio eficiente, pues será un espacio de colectividad urbana, una conexión de convivencia, por ende un punto clave, un nodo en nuestra ciudad.

Hace poco indagando en las redes sociales me encontré con un artículo muy particular, no recuerdo exactamente el nombre,

pero sin embargo era bastante simple, explicaba que en el estado de Guerrero se había hecho un puente vehicular, sin embargo por problemas sociales y de mal diseño urbano, el puente no servía para lo que fue diseñado, no pasaban coches, estaba cerrado este puente, pero sin embargo, surgió un fenómeno de apropiación,

en donde los habitantes cercanos iba a este puente vehicular cerrado y sin usar, y lo usaron como un lugar para hacer ejercicio, para correr, para convivir, por ende podemos decir que ¿una vez más la apropiación se ocupó de corregir nuestros errores como diseñadores?, ¿la apropiación del espacio público salvó el día una vez más?

*Getty images, Mami Gibbs.*





Getty images, Aerial perspective works.

Si desde un inicio se hubiera hecho un buen trabajo como por ejemplo este puente, ni siquiera existiera el mismo, si se hubiera puesto atención al habitador, a su forma de cómo vive el espacio, tal como se desarrolla, al sentido de afecto, a su lado emocional, a su percepción y a su sensación, muy probablemente en lugar de

un puente se hubiera hecho un parque, si no pensáramos en objetos banales como un automóvil y si le diéramos esta prioridad al ser humano, se hubiera hecho un buen trabajo desde el inicio, la apropiación es un grito de esta falta de interés que le damos a nuestros habitantes, un rito de que algo no estamos

haciendo bien, un rito quizás de sus emociones y sensaciones, pidiendo que las consideremos, pues estas se encaran de disfrutar el espacio por así decirlo y que el habitador sienta ese confort, esa comodidad, y sobre todo su felicidad. Hablando sobre la apropiación del espacio

público, la ciudad y como sus habitantes la sienten, no puedo evitar pensar en Jane Jacobs, quien escribió uno de mis libros favoritos llamada “muerte y vida de las grandes ciudades”, y el cual también fue una de mis inspiraciones para escribir este documento, ya que me pareció fascinante todo este análisis urbanístico que realizó Jacobs, desde una perspectiva de habitador, ya que ella no era ni arquitecta, ni urbanista, era un individuo más de la ciudad, y es realmente fantásticas las conclusiones a las que llega, a la crítica de renovación urbana de ese tiempo, el cómo a través de su percepción, de sus sensaciones y emociones, puede realizar un trabajo tan complejo, el cual ni los mismos urbanistas hacen, pues les hace falta

esta pizca emocional. “La obra es ante todo un encendido elogio de las aceras como escenario para una compleja y apasionante vida social, en la que las ciudades encontraban el elemento fundamental que hacían de ellas marcos para las formas más fértiles y creativas de convivencia humana. Frente a la insensibilidad de la burocracia urbanística y los estragos que estaba produciendo su aplicación en las urbes norteamericanas, Jacobs entendió la importancia de entender la naturaleza de la calle como espacio de encuentro e intercambio, versátil en sus usos y animada por todo tipo de apropiaciones individuales y colectivas; flanqueada por qué edificios de distintas edades

y tipos, viejos y nuevos, relucientes y desvencijados, residenciales y de trabajo; con niños jugando y aprendiendo cosas que en ningún otro espacio aprenderían; salpicada de pequeños comercios abiertos al exterior, que provenían de varios bienes y servicios; inclusión también con automóviles, pero no demasiados...Al tiempo que exaltaba los valores positivos del vitalismo urbano, Jacobs censuraba el despotismo de unos urbanistas ignorantes y hasta hostiles ante las prácticas y los practicantes de esa intensa existencia urbana que se empeñaba en someter a la lógica de sus planos y maquetas”<sup>5</sup> Su trabajo no es sólo una crítica al hacer urbanismo, sino también

una nueva propuesta de hacer ciudad, con nuevos principios de planificación, que contradecían al actual urbanismo de ese entonces, y actualmente todavía contradice muchas formas de hacer ciudad hoy en día. Jacobs justamente tiene y sostiene esta postura que también yo tengo,

que bueno ella es una de las principales por las que yo haya adoptado esta postura, y es la de la importancia de los espacios públicos, y la forma de convivencia social que estos significa, por lo que tiene un capítulo entero sobre las aceras, las cuales son los conectores de

las ciudades, uno de los principales espacios para esta convivencia y eso desde hace más de medio siglo Jane lo comprendía, debo decir que es un poco gracioso como muchos profesionistas hoy en día no lo comprenden y hasta piensan que su trabajo es una burla a la profesión.

*Archdaily, Jane Jacobs.*



“Las ciudades tienen la capacidad de proveer algo para cada uno de sus habitantes, sólo porque, y sólo cuando, son creadas para todos”

**Jane Jacobs**

Jane Jacobs [Fotografía]. Via Wikipedia Commons



Getty images, Stephen Lux.

Hablando sobre espacio público y la convivencia social en estos, Jacob realizó su propia metodología, para un mejor desarrollo del espacio público, y también para una mejor convivencia, no quiero optar por la metodología de Jacobs como la correcta, pero sin embargo si me inclino por sus principios, y los cuales los mencionare de una forma breve, y lo dejaré a

consideración del lector. Nos dice algunos principios que nos asemejan al fenómeno de apropiación del espacio público, pues nos habla de que los vecinos, deben sentirse cercanos a este espacio, por ejemplo el uso de las aceras, y de las plantas bajas, como uso comercial, y fachadas hacia la calle, ya que al hacer esto, se

crean vigilantes naturales, ojos que dan hacia la calle, que están en constante vigilia, que hace sentir al transeúnte cierta seguridad, y al usar la planta baja y la acera, hace que el propietario se sienta dueño de esta, y no solo la vigile, si no la cuide, le de ese mantenimiento para que permanezca en perfecto estado, también nos habla sobre el no hacer ciudad



Ilustración: Sebastián Dufour sobre la propuesta de Jacobs en su libro "vida y muerte de las grandes ciudades."

amurallada, el hacer una ciudad abierta, una ciudad segura, colectiva, armoniosa.

El habitador va dando un sentido social, cultural a su entorno, transforma y se apropia de su medio ambiente, tanto en término materiales como simbólicos, Así el espacio socializado y culturizado, permite crear una identidad, sentido de pertenencia, esto no es algo nuevo, ya que a través de la

historia y distintos contextos, se ha visto personas en espacios comunes, creando tradiciones, como personas reuniéndose cada cierto tiempo en la banqueta de su cuadra, para juntarse a bailar, o hacer alguna actividad en conjunto.

Sabemos que esta crisis de ciudad también involucra aspectos sociales marginales para la urbe, como son la inseguridad,

la violencia, el deterioro de ciertas zonas, la marginación, la inseguridad es un tema que no solo se combate desde la fuerza bruta, como la policía, la marina, y todas estas instituciones, sino desde el mismo diseño urbano, y Jacobs desde hace medio siglo nos lo proponía. Continuando con el apartado de la ciudad en crisis, sin duda debo hablar sobre la segregación

social, esta delgada línea imaginaria que divide las ciudades, en estos distintos extractos sociales, trayendo con sí otros fenómenos como la gentrificación, creo

que esta división de clases es más que evidente y sobre todo en Latinoamérica, donde con tan solo ir a cierta colonia, identificamos el nivel socio-económico

de los habitantes. Hay que aprender a realizar ciudad sin distinción social, sin esta privatización que excluye a ciertas clases

Los edificios tiene ojos, ilustración: desconocido, basado en el trabajo de Jacobs





Portada documento "11 pasos a seguir para hacer espacios recreativos en el barrio"

sociales, hay que aprender a hacer ciudad unificada y evitar la fragmentación de la misma, y esto no es sólo trabajo del diseñador, si no también conlleva una educación social, pues debemos hacerle ver a nuestros habitantes que sin importar el nivel socio-económico, cultural, sexual, etc, todos merecemos la misma calidad de ciudad, todos tenemos derechos hacia es espacio público,

hacia las calles, todos merecemos tener el mismo confort de ciudad, la misma infraestructura.

Otro de las grandes crisis de la ciudad y de las principales problemáticas es la movilidad, y muchas veces al intentar darles una solución conduce sólo a más problemáticas, como ejemplo, por pautas sociales tenemos una segmentación urbana, ya que se le da

prioridad al automóvil, y está de más recalcar que tenemos que diseñar para los habitantes no entorno a un objeto, que en este caso sería un automóvil. Muy bien, aunque es claro que existen un sinnúmero de problemáticas y crisis al hacer ciudad, también es importante saber que se está en constante busca de soluciones, las cuales se van aplicando poco a poco, nuevas formas



de hacer ciudad, y ay que seguir así, pues no es cosa de un solo día. Una de las cosas del urbanismo actual que más me gusta que se está haciendo es la participación ciudadana que el habitador se involucre de una forma directa y que se le pregunte directamente a este como prefiere el espacio en el que se desenvolverá.

Así mismo actualmente se han desarrollado y se continúan desarrollando distintas herramientas en busca de hacer mejores espacios, como manuales a seguir, como el manual de la ONU para hacer espacios públicos de calidad en el vecindario, y debo admitir que se nota el cambio pues al menos ya involucra esta

participación ciudadana y deja en claro la importancia del habitador.

“Los espacios públicos de una ciudad son la esencia de la vida en comunidad, y constituyen un hábitat que todo ciudadano tiene derecho a ocupar y usar, respetando el derecho de sus semejantes. Sin embargo, las infinitas facetas de la condición humana, los múltiples y diversos factores físicos, económicos y sociales que condicionan el espacio urbano, transforman a los espacios públicos de una ciudad, quizás en la ecuación más compleja que los planificadores, diseñadores, constructores y gobernantes deben resolver.”

Después de revisar varios

manuales de diseño de calles y espacios públicos de distintos países en Latinoamérica, como México, Argentina, Chile, algo que me ha llamado mucho la atención es que en todos estos ya se considera esta participación ciudadana, y se busca más la forma de involucrar a los actores, y también es importante aprender de nuestros errores, y estos manuales se basan en proyectos que han fracasado también, han hecho todo un análisis histórico, y se busca que el urbanismo y la ciudad evolucione, que es lo que se tiene que hacer, así que quizás no estamos haciendo todo mal, sin embargo no ay que conformarnos y siempre seguir en contaste evolución con el diseño.

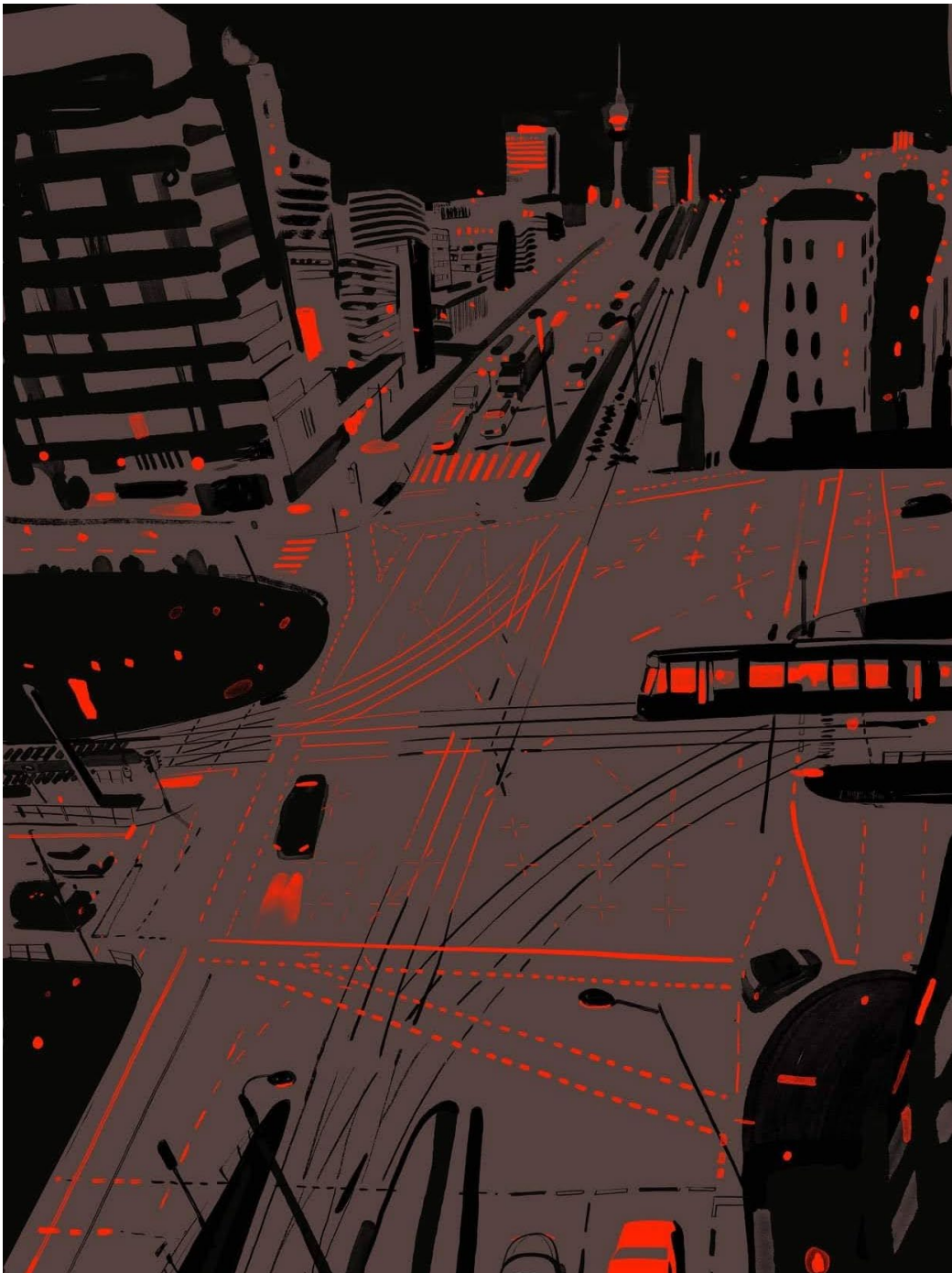


Ilustración: Christoph Niemann

<sup>1</sup> Gustavo Munizaga Vigil, "los elementos y arquetipos morfológicos de Kevin Lynch", *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 159.

<sup>2</sup> Gustavo Munizaga Vigil, "las jerarquías y elementos de Ch. Alexander", *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 161.

<sup>3</sup> Gustavo Munizaga Vigil, "las categorías operacionales y el sistema de terminales abiertas de Fumihiko Maki", *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 162.

<sup>4</sup> Gustavo Munizaga Vigil, Gustavo Munizaga Vigil, "El proceso de crecimiento de diseño de Bacon", *Diseño Urbano: Teoría y método*, Alfaomega, 2016. Pp. 164.

<sup>5</sup> Jacobs Jane, "Muerte y vida de las grandes ciudades", traducción Abad Ángel, Useros Ana, edición Capitán swing libros, primera edición en capitán swing, 2011, publicación original, 1961.

<sup>6</sup> Marcelo Longás Uranga, jefe departamento obras urbanas, DDU, Minvu, "la dimensión humana en el espacio público, recomendaciones para el análisis y el diseño", pp.5.

# Capítulo 5

## Neuroarquitectura

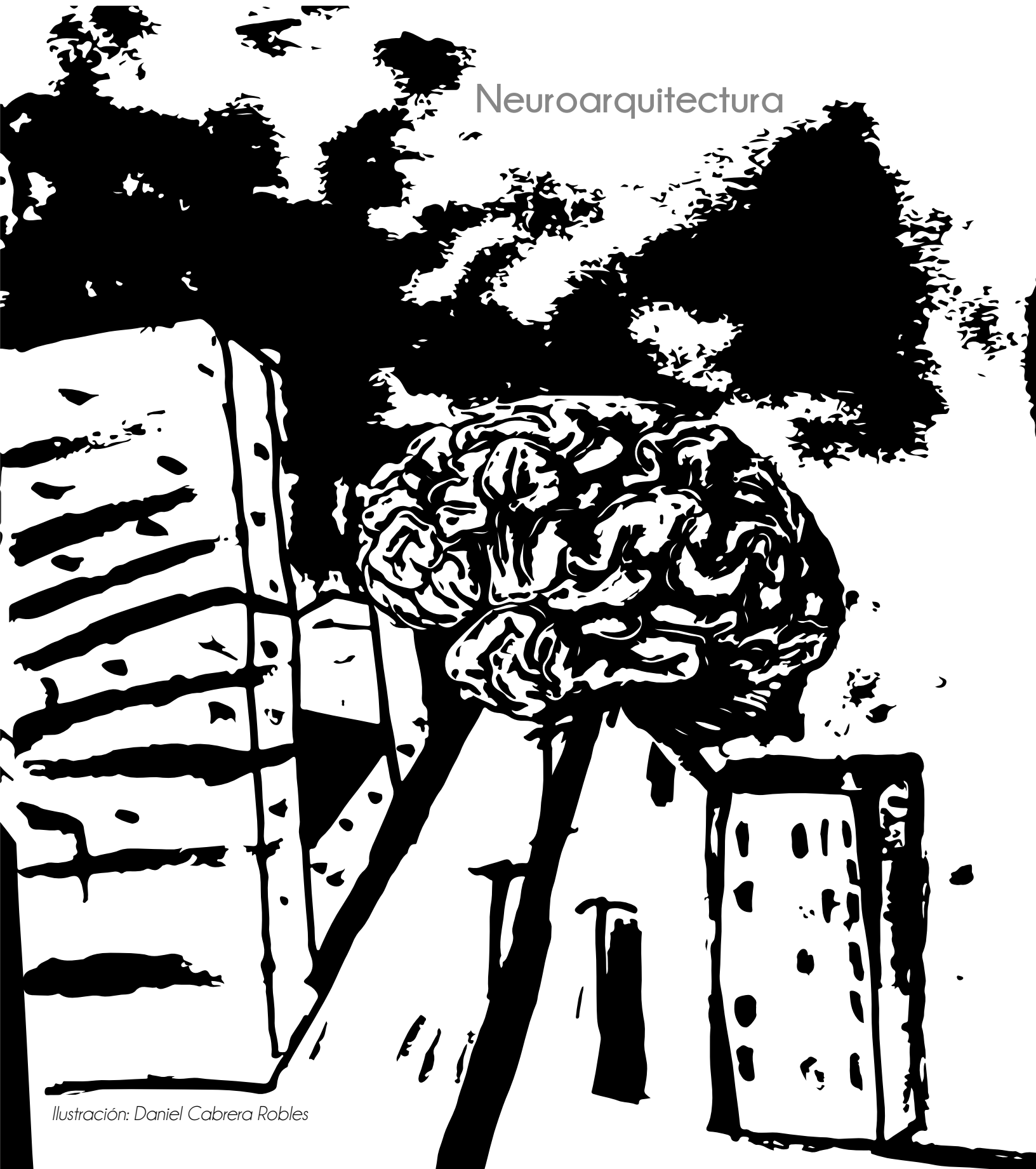


Ilustración: Daniel Cabrera Robles

## 5.1. Neuroarquitectura

Como ya se menciona en la arquitectura muchas veces ha dejado aspectos importantes a un lado, o no se le ha dado el peso suficiente que ha debido dársele, como el tema de las emociones y la psicología de la arquitectura, pero por suerte de han ido trabajando nuevos conceptos los cuales están basados en esos temas que mucho tiempo se tomo por algo muy ambiguo como por ejemplo la neuroarquitectura.

La relación de los espacios y la mente es algo que se ha dado desde mucho tiempo atrás, sin embargo, en una escala muy pequeña y a la cual no se le había dado la suficiente importancia, pero el ser humano a identificado

la influencia de la psique y la ha usado poco a poco, como ejemplo muy claro tenemos el diseño de las cárceles las cuales están hechas a base del concepto de panóptica, la cual el objetivo es hacer sentirse vigilado todo el tiempo, así los reos se sentirán bajo vigilancia las 24 horas del día, sin embargo es un engaño psicológico, ya que muchas veces ni siquiera saben si hay alguien realmente observándolos, pero el diseño de la prisión crea la sensación de que así es.

John Zeisel es un arquitecto y sociólogo hace mención del siguiente reto para el arte de los espacios, será intimar con el cerebro, entender cómo funcionan y entender

como estos pueden afectar nuestros estados de ánimo.

La arquitecta Alison Whitelaw advierte que "la calidad del ambiente construido puede afectar el desempeño del cerebro."

Aunque no es algo del todo nuevo este tema, es claro que últimamente ha causado más intriga estos temas, como ejemplo se tiene la fundación de ANFA, la academia de neurociencias para la arquitectura, la cual fue fundada en el año 2003 en San Diego, y aunque todavía no se ha logrado consolidar como una corriente, poco a poco va ganando valor e importancia.

La doctora en biología Elisabet Silvestre experta en biología del hábitat dice que “todo aquello que nos rodea, nos influye porque es información que llega al organismo. Y esa información hace que el cerebro ponga en marcha mecanismo de la producción de hormonas que acaban produciendo sensaciones y emociones”, en palabras simples quiere decir que todo lo que el hombre percibe le afecta emocionalmente, los espacios que habita, la ciudad que recorre, la iglesia en la que reza, la piscina en la que nada, el gimnasio en el que hace ejercicio, todos estos espacios crean una gran variedad de sensaciones y emociones, el como esta hecho el espacio, el lugar, el momento, la forma, el color, cada uno de estos

pequeños influye en la forma en como percibirá el espacio y el cómo lo hará sentir.

Es por eso que este documento ha dado este pequeño giro hacia una disciplina que en este caso es la neuroarquitectura, ya que esta ciencia lo que busca es mejorar el diseño urbano arquitectónico, para hacer al hombre un ser más confortable y feliz, sin embargo como se ha explicado anteriormente, aunque estos temas han estado presente en pequeñas escalas a través de la historia, aún no se ha podido establecer como una ciencia formal o exacta, porque aún se sigue indagando en la misma.

La neuroarquitectura como tal es un concepto muy novedoso, el cual suena

muy formal y cerrado, sin embargo, no es así, esto ha nacido como una rama de la arquitectura, para poder usarla como herramienta al momento de crear espacios, para mejorarlos e intentar como siempre se ha hecho hacerlos lo más óptimos posibles, centrándose en este caso en la salud de los habitantes, buscando que se la más plena posible, tanto psicológica como física.

Aunque este concepto es relativamente nuevo, poco a poco va creciendo ya que se han encontrado múltiples problemas relacionados con los mismos, como edificios mal hechos afectan en la salud de sus habitantes, como afecta sus funciones vitales, o afecta sus estados mentales, como ejemplo tenemos un comunicado de la OMS, el cual habla de

edificios enfermos, alertando que alrededor de un 30% de edificios actuales no ayuda a que el organismo mantenga el equilibrio; y cuando eso sucede, aparece la enfermedad.

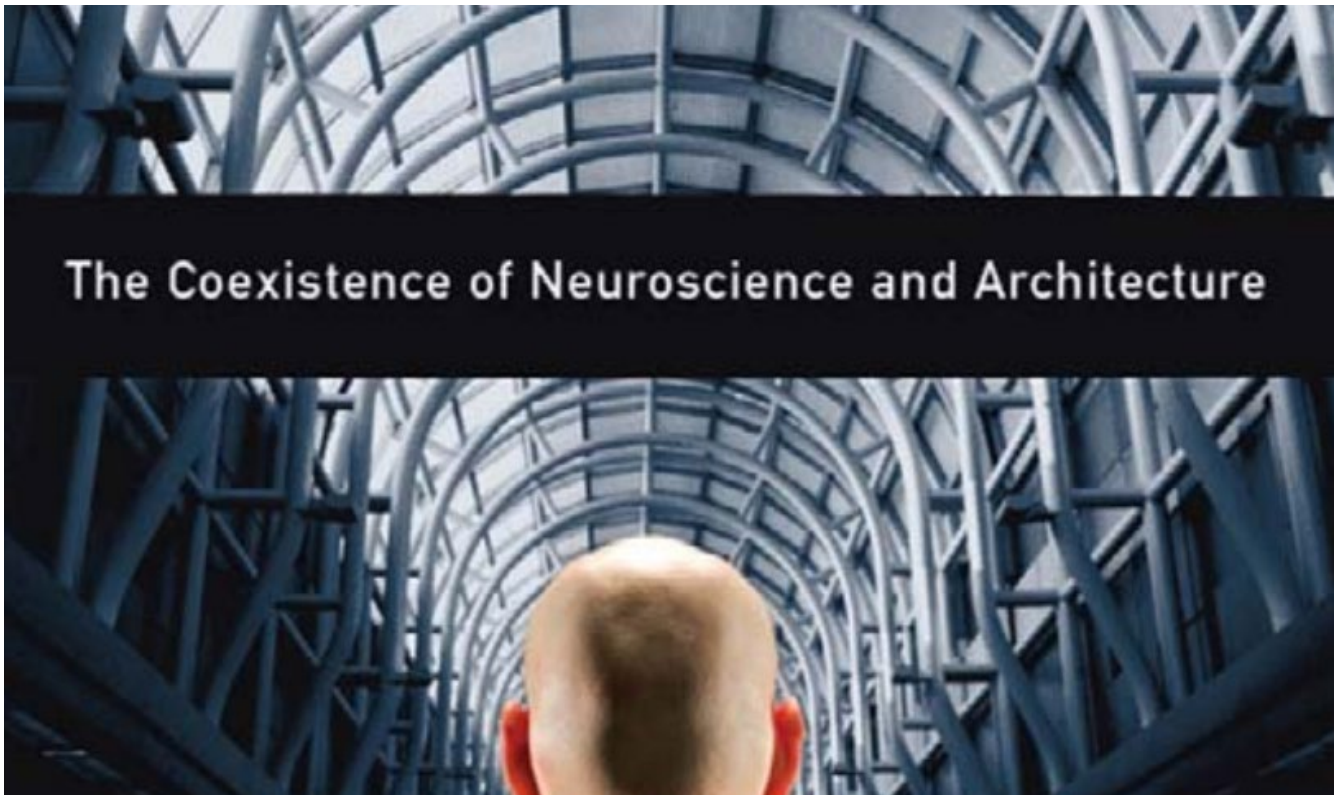
Hay estudios que demuestran que, mejorando el diseño de espacios, mejoran la salud,

usando más áreas verdes en hospitales ayuda a que los enfermos sanen mejor, o haciendo aulas mejor iluminadas y ventiladas, demuestran un mejor desempeño académico, etc.

El neurocientífico Francisco Mora, dice que el diseño de espacios puede estimular

la creatividad, mantener la atención, concentración de estudiantes y favorecer la relajación, Mora explica todo esto en su último libro "Neuroeducación".\* (Mora Francisco, Neuroeducación, Alianza, 2014)

Portada del libro "brain landscape the Coexistence of Neuroscience and Architecture"





# NEUROARQUITECTURA

*Ilustración: Finsa*

“Si los sentimientos tienen un carácter social, igualmente lo tendrá la espacialidad emocional del cuerpo humano, con todos los significados que se expresan a través de sus límites, centros y coordenadas psicofísicas. Realmente, es imposible concebir una organización espacial más universal, valiosa e inteligible de un modo inmediato para toda persona que la que

proporciona el cuerpo humano. Todos hemos sido conscientes, en uno u otro momento, de nuestra sensibilidad «espacial» y a todos nos interesa conocer cómo es esa sensibilidad en otras personas. El interés por el mundo de los demás no sólo nos permite gozar de la expresión externa de nuestros sentimientos personales, sino que, además, confirma nuestra

propia existencia como parte de la humanidad.”<sup>1</sup>

En el estudio de la neuroarquitectura podemos encontrar muchos conceptos que nos parecerán conocidos pues alguna vez no los han mencionado en la facultad, estoy seguro que alguna vez escuchamos sobre las leyes de la Gestalt, pero sin embargo es algo que no

entendimos a profundidad o no conocimos el origen de esto, y no lo vimos más a fondo, por suerte la neuroarquitectura nos lo explica de una forma más científica, que si es cierto también de una forma más compleja, sin embargo muchas ideas nos quedaran más claras y al final el hacer esta conexión con la arquitectura nos será más fácil.

Y en realidad sucede así con muchos conceptos que conocemos, como el hecho de usar elementos

como iluminación natural, ventilación, las formas, la geometría, el color, son conceptos con los que nosotros los arquitectos y urbanistas estamos relacionados, sabemos que una buena construcción debe tener estas ventanas, conocemos las medidas mínimas, sabemos que tiene que ventilarse naturalmente, jugamos con la arquitectura del paisaje, pues sabemos que el uso de elementos vegetales es algo positivo para nuestro proyecto, pero sin embargo, no conocemos el trasfondo

de esto, no conocemos los estudios y análisis científicos que hay atrás de esto, muchos ni siquiera saben que una mala edificación puede afectar nuestra salud tanto física como emocional, y para esto sirve la neuroarquitectura, para explicárnoslos, para darnos una respuesta lógica, tangible, no algo que simplemente nos sacamos debajo de la manga, o porque sí, es importante que como diseñadores conozcamos todo esto, pues así haremos un mejor trabajo.



## 5.2. Neuroarquitectura como herramienta de diseño

Gracias a distintos que se han realizado se han identificado varios conceptos que se pueden aplicar al momento de diseñar para mejorar los espacios y la salud de sus futuros habitantes, como por ejemplo:

**La iluminación:**  
La bióloga Elisabet Silvestre, experta en arquitectura dice “una iluminación artificial deficiente no ayuda al cerebro que debe esforzarse mucho más; eso en las empresas puede influir en una baja productividad y en las escuelas un bajo rendimiento”. En el año 2008 en instituto de Neurociencias de los países Bajos realizó un estudio en residencias geriátricas, en donde los resultados dieron a conocer

que los que vivían con una mejor iluminación tenían un mayor porcentaje de menor pérdida cognitiva, y un menor porcentaje en cuanto a casos de depresión.

**La altura:**  
Otro concepto que puede aplicarse para mejorar el diseño pensando en la psicología del habitador y sus emociones, es la altura, como ejemplo se tiene un estudio hecho por John Meyer Levy en 2007, un profesor de marketing de la universidad de Minnesota, en donde colocó voluntarios en dos salas diferentes, una de 3 metros de altura y otra de 2.40 metros, en donde les pidió que clasificaran una serie de deportes por categorías que ellos debían escoger, donde comprobó

que aquellos que estaban en el techo más alto llegaron a clasificaciones más abstractas, mientras los del techo más bajo llegaron a criterios más concretos, llegando a la conclusión que mientras más altura tenga un espacio puede desenvolverse mejor el habitador y desarrollar mejor su creatividad, sin embargo no optemos por simplemente poner techos altos como una constante, pues esto depende de distintos factores, si se requiere de un espacio donde el habitador necesita ser concreto y estar concentrado, esto no funcionaría aquí, como ejemplo el quirófano de un hospital, aquí el médico necesita toda su concentración y ser lo más concreto posible, porque

lo que aquí se optaría por una altura mínima funcional.

Zonas verdes:

La psicóloga ambiental

Nancy Welles publicó un

estudio en 2007, donde

analizó el comportamiento

de niños después de una

mudanza familiar, observo

que, si los niños en sus

nuevas casas tenían vistas

a algún espacio natural,

como un parque o un

jardín, conseguían mejores

resultados en una prueba

de atención. Lo mismo

observó en las escuelas, los

niños que tienen vistas hacia

espacios verdes obtienen

mejores notas que los que

los que no, en los hospitales

los enfermos tienen una

mejor recuperación cuando

tienen vistas hacia espacios

verdes. Contemplar la

naturaleza tiene un efecto

restaurador para la mente y

aumenta nuestra capacidad

de concentración.

F o r m a :

Gracias a una investigación

que se hizo mediante

resonancia magnética del

cerebro, se descubrió que el

cerebro codifica cierto tipo

de formas como agresivas

e inconscientemente se

codifica se sitúa en un

estado de alerta, como por

ejemplo formas puntiagudas,

rectas, angulosas.

Este tipo de conceptos

pueden mejorar el diseño

de un espacio, volverlo más

saludable y más óptimo, este

a pequeña escala, pero

sin embargo para hacer

ciudad, debemos empezar

por una micro escala, hay

que aprender a aplicar

estos pequeños conceptos

poco a poco, hasta lograr

un cambio, hasta mejorar

nuestros espacios, y nuestra

ciudad, hasta hacer

de la arquitectura algo

más confortable y sano.



Las 11 ciudades más verdes del mundo.

Como ya lo vimos la neuroarquitectura es una combinación entre la neurociencia y la arquitectura, tenemos la necesidad de entender este fenómeno de una forma racional, y en mi caso personal, confirmar esta estrecha relación que tienen las emociones dentro de la arquitectura. Creo que muchos hoy en

día estamos conscientes del tema de la sustentabilidad, pues nos encontramos en una etapa crítica de nuestro planeta, y de nuestros recursos, y buscamos la mejor forma de ser más amigable con nuestro entorno, bueno en relación con la sustentabilidad y la neuroarquitectura, tenemos el diseño biofílico, el cual se dio a partir de buscar una forma de mejorar la salud,

y el entorno construido. “...el disfrutar del paisaje emplea la mente sin fatigarla; aun así la ejercita, la tranquiliza y la anima; y entonces, por la influencia de la mente sobre el cuerpo, da el efecto de descanso refrescante y revitalización de todo el sistema.”<sup>2</sup> Esta frase de Frederick nos deja mucho que pensar, ya que creo que es más

que una obviedad que la naturaleza, que el paisaje, que el medio natural es algo bueno para nuestra salud, tanto física como mental, y lo que busca el diseño biofílico es diseñar con el medio ambiente como herramienta, y siendo amigable con este mismo.

"El diseño biofílico puede reducir el estrés, mejorar nuestra creatividad y claridad al pensar; mejorar nuestro bienestar y acelerar los procesos de curación. Mientras la población continúa urbanizando, estas características son cada vez más importantes. Las personas que generan teoría e investigación y quienes diseñan han trabajado por décadas para definir los aspectos de la naturaleza

que más impactan nuestra satisfacción con el entorno construido. 14 patrones de diseño biofílico articulan las relaciones entre la naturaleza, la biología humana y el diseño de entornos construidos para que podamos experimentar los beneficios en la humanidad de la biofílica aplicada al diseño."<sup>3</sup>

El libro 14 patrones para un diseño biofílico, es un ejemplo de este estudio profundo, con resultados cualitativos como cuantitativos, de esta rama de la arquitectura, la cual es la arquitectura, como es necesario indagara más en este tipo de estudios para ir mejorando poco a poco nuestra forma de diseñar, pues bien aquí

nos están mencionando 14 estrategias, lo cual parecería muy sencillo, pero sin embargo hay todo un estudio y una investigación enorme atrás de esta, estas 14 estrategia no son solo por decir, si pues hay que tener luz naturas porque si, hay estudios científicos atrás de estos que lo avalan. Aunque mi objetivo es que el lector reflexione sobre la importancia de ver más allá de lo que conocemos hoy en día, del como diseñamos y como hacemos ciudad, es cuestionarnos si realmente los habitantes son felices, y el como podemos mejorar este diseño a través de las emociones, de las sensaciones, de la percepción, pues aunque suena algo tan ambiguo, en realidad es

algo a lo que debería darse la misma importancia que la funcionalidad, la normatividad etc, pues la forma en la que el habitador ocupa este espacio, y como se desenvuelve, es una experiencia personal, una perspectiva diferente por cada habitador, regida por emociones, sensaciones, recuerdos, sentido afectivo y de pertenencia, y una

vez más lo diré como lo he repetido muchas veces a través de este documento, al final el objetivo principal del hacer arquitectura y urbanismo es hacer felices a los habitantes, y esta felicidad no se da, solo por hacer una construcción o un espacio..

Para que se de una idea mejor el lector anexo las 14

estrategias propuestas por el libro antes mencionado, aunque mi objetivo, no es adentrarme en cada una de estas, pues ya existe un libro que lo explica perfectamente, por lo que recomiendo al lector leer este libro, creo que es algo que le parecerá algo muy complementario ante mi tema aquí expuesto.

*Ilustración sacada del libro “14 Patterns of Biophilic Design”,*





Fotografía: Shardian,

"14 patrones del diseño biofílico. Patrones de la naturaleza en el espacio:

1. Conexión visual con la naturaleza
2. Conexión no-visual con la naturaleza
3. Estímulos

- sensoriales no rítmicos
4. Variaciones térmicas y de corrientes de aire
  5. Presencia de agua
  6. Luz dinámica y difusa
  7. Conexión con sistemas naturales
  - Patrones de analogías naturales
  8. Formas y patrones

- biomórficos
9. Conexión de los materiales con la naturaleza
  10. Complejidad y orden
  - Patrones de la naturaleza del espacio
  11. Panorama
  12. Refugio
  13. Misterio
  14. Riesgo/Peligro"<sup>4</sup>

“...la Biofilia no es un único instinto, sino un conjunto de reglas de aprendizaje que pueden separarse y analizarse individualmente. Los sentimientos moldeados por las reglas de aprendizaje se ubican en varios espectros emocionales: de la atracción a la aversión; de la sorpresa a la indiferencia, de la

tranquilidad a la ansiedad provocada por el miedo.”<sup>5</sup>  
“Tal vez no necesitamos evidencia tan rigurosa cuando se trata de contacto con la naturaleza... Puede ser que no sepamos todo lo que debe conocerse de los beneficios que tiene sobre la gente, pero tenemos una idea cercana y sabemos

mucho sobre incluirla en el diseño del entorno construido. Dado el ritmo al que se toman decisiones y se construyen lugares, hay una necesidad que presiona para que implementemos lo que conocemos. No podemos esperar por la investigación.”<sup>6</sup>

*Jardín botánico de Medellín, Bogotá.*





Ilustración: Daniel Cabrera Robles

<sup>1</sup> C. Bloomer Kent y W. Moore Charles, "Cuerpo memoria y arquitectura; introducción al diseño arquitectónico", 6. Cuerpo memoria y comunidad, 2001, pp.6.

<sup>2</sup> "Frederick Law Olmsted, 1865 Introduction to Yosemite and the Mariposa Grove: A Preliminary Report" cita sacada del libro "Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2017). "14 Patterns of Biophilic Design", pp.6

<sup>3</sup> "Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2017). "14 Patterns of Biophilic Design", pp.3

<sup>4</sup> "Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2017). 14 Patterns of Biophilic Design", pp.5

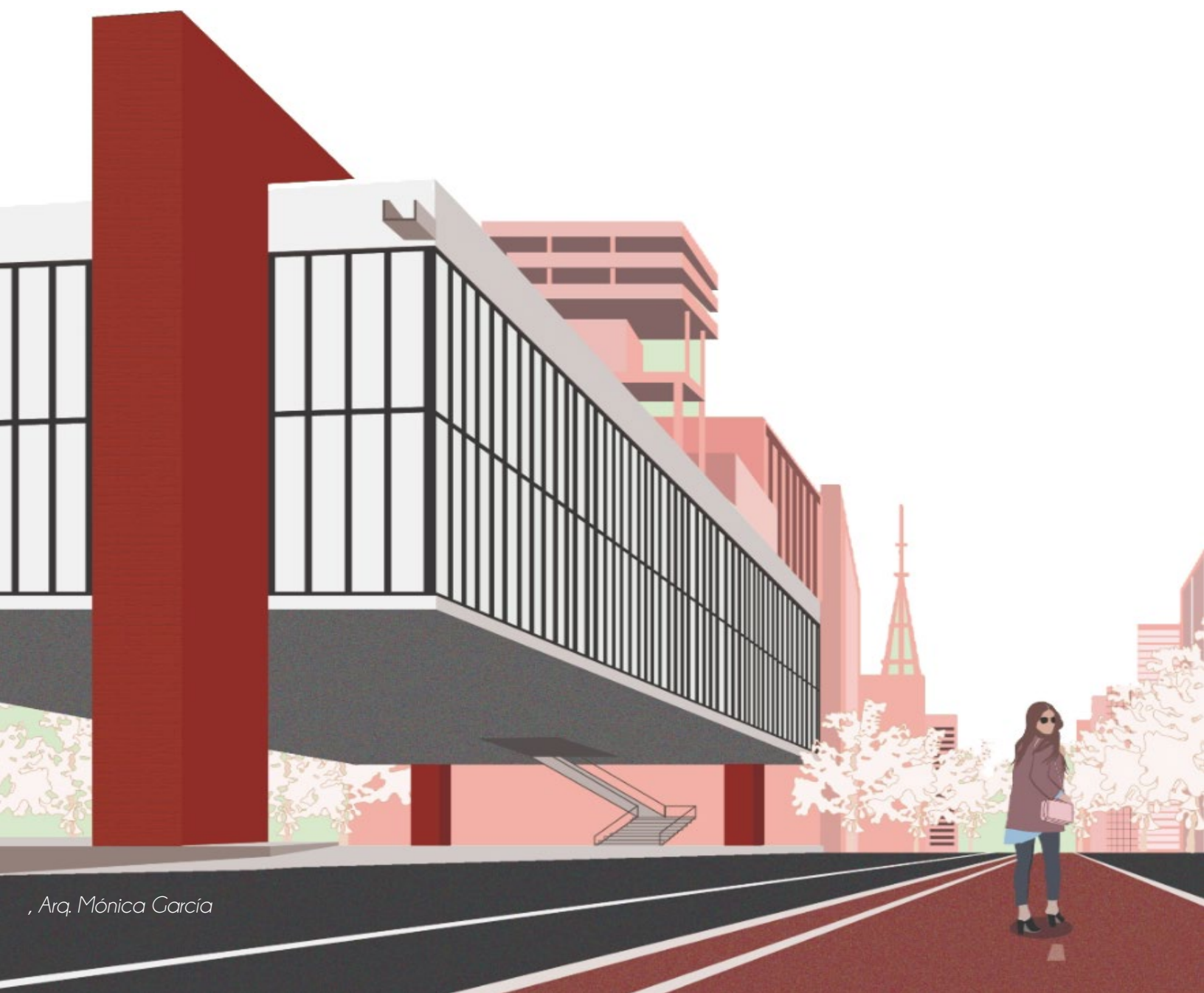
<sup>5</sup> Edward O. Wilson, 1993 Biophilia and the Conservation Ethic, The Biophilia Hypothesis, cita sacada del libro, Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2017). 14 Patterns of Biophilic Design", pp.21

<sup>6</sup> Howard Frumkin, 2008 Nature Contact and Human Health, Biophilic Design. cita sacada del libro, Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2017). 14 Patterns of Biophilic Design", pp.58



# Capítulo 6

¿Cómo hacer ciudad a través de las emociones?



## 6.1 Participación ciudadana

Una de las herramientas que podemos usar para hacer ciudad a través de las emociones, es la participación ciudadana, el conocer como el habitador vive su espacio y conocer esta vinculación que tiene con el mismo, nos facilitara nuestra labor como diseñadores y sobre todo dará mejores resultados, pues se plasmara la verdadera necesidad del usuario y no será solo un proyecto pretencioso más.

Hace poco tome un curso sobre calles e infraestructura verde el cual es bastante reciente, y en donde nos proporcionaron varios manuales para hacer calles y espacios públicos óptimos, todos ellos bastante actuales, y lo que me llamo

más la atención y también lo que mas me gustó, es que todos tienen el punto de la participación ciudadana como herramienta de diseño, y como ya lo había mencionado es necesario diseñar de la mano del habitador.

Y aunque suena muy bonito, muy romántico, no deja de ser un reto, pues como ya lo vimos a través de todo este documento, cada usuario tiene una perspectiva personal muy diferente a la de los demás, y en algunos casos hasta podremos agruparlos según sus similitudes e intereses, pero sin embargo nunca lograremos que todos estén en el mismo canal, y aquí nos surge un concepto igual de importante que

es el conflicto, vivimos en una ciudad de conflicto, y hay que aprender a sobrellevarlo y solucionarlo de la mejor forma posible. El espacio diseñado a través del modelo de la participación ciudadana permite al usuario tomar posesión del espacio, haciéndolo propio, algo así como ya lo vivos en el fenómeno de la apropiación del espacio, lo que genera un continuo desarrollo del espacio, volviendo un lugar óptimo para la ciudad, en el que se cumple la búsqueda de esta interacción y estructura social.

La participación ciudadana no sólo se refiere a considerar al usuario al momento de diseñar o intervenir un espacio, hay que verlo

como algo permanente, pues es necesaria una buena convivencia social e interacción de la misma para un mejor desarrollo de la arquitectura y de la ciudad. Como podemos ver en la siguiente imagen, la cual es una obvia referencia a Jacobs y su concepto de vigilancia natural, podemos ver esta participación de los usuarios dentro del espacio,

dentro de la ciudad, para una mejor funcionalidad y un desarrollo más óptimo, el usuario está involucrándose en este espacio, lo hace más suyo, lo vigila, lo cuida, crea un sentido de seguridad, esta participación ciudadana es esencial para una mejor arquitectura y un mejor urbanismo. El hecho de involucrar a los actores implica

también toda esta esencia emocional, de percepción, y sensaciones, desatando ciertos fenómenos relacionados a esto, como la afectividad del espacio, y bien podemos decir que sin este sentido de afectividad y pertenencia el espacio no es considerado como un buen espacio, y e aquí la importancia de todo este tema emocional.

*Fuente: crime prevention throuht environmental design guidelines for queensland, 2021.*



## 6.2 Conflicto

Algo importante a considerar es el conflicto, ya que como mencioné anteriormente en este documento es muy importante conocer el sentir de los habitantes, pero sin embargo es importante destacar que cada habitador es un mundo diferente por así decirlo y su forma de percibir es única.

La participación y consideración ciudadana siempre es necesaria para un resultado óptimo, sin embargo, como acabo de mencionar anteriormente siempre existirán diferentes puntos de vista, algo que a mí me parece adecuado o cálido para alguien más no lo será.

Como ejemplo de este

cambio de percepción pondré el parque la mexicana, es un parque bastante moderno ubicado al sur de la Ciudad de México, el cual es bastante agradable y cálido, y después de su inauguración los vecinos se mostraron bastante satisfechos con dicho parque, sin embargo yo cada vez que voy no me siento del todo cómodo y en lo personal no pienso que el diseño sea lo más óptimo posible, ya que existe una clara barrera social, un parque hecho para personas con gran valor adquisitivo, se siente una barrera social invisible bastante clara, y aunque a mí no me agrada el parque, los vecinos del lugar están fascinados de tener su

propio espacio “público” .

El ejemplo anterior sólo fue para recalcar que todos tenemos formas distintas de ver las cosas, para dejar más claro a lo que me refiero con conflicto, en este pequeño apartado pondré un ejemplo de un conjunto urbano en el cual estuve participando algunos meses como intermediario social.

Durante un breve tiempo estuve colaborando en el proyecto Mitikah, el cual se ubica en el barrio de Xoco, en la alcaldía Benito Juárez, en ciudad de México, para no entrar en tantos detalles, trabaja como intermediario social entre el proyecto y los habitantes, por medio de una consultoría social,

la cual más que como idea de involucrar a la sociedad por parte del proyecto, era un requisito gubernamental. El objetivo de este ejercicio era mantener “felices a los habitantes cerca del proyecto”, buscando resolver sus inconformidades a través de un intermediario, el cual era mi papel. El proyecto Mitikah originalmente se era conocido como ciudad de progreso, ya que está

planeado para ser un conjunto de 7 edificios de usos mixtos (vivienda, comercio y oficinas), incluida entre ellas una de las torres más altas de la ciudad de México. Muchos vecinos se mostraban realmente inconformes y en contra de dicho proyecto, ya que Xoco es considerado un pueblo originario de la Ciudad de México, donde no se permitían construir

rascacielos en realidad, por lo mismo de su historia, por lo que muchos habitantes consideran que dicho lugar perdería su identidad, y en términos emocionales mucho se encontraban tristes. La construcción de dicho proyecto comenzó en el 2009, sin embargo, por factores sociales y desacuerdos de la localidad muchas veces el proyecto se encontró con barreras y con luchas

*Fotografía: Daniel Cabrera, proyecto Mitikah, Barrio de Xoco, CDMX.*





Fotografía: Daniel Cabrera, proyecto Mitikah, Barrio de Xoco, CDMX.

constantemente, por lo que por ende provocarían la suspensión del proyecto en varias ocasiones, posponiéndolo varios años, y hasta cambiando de dueños por dicho conflicto, hoy en día el proyecto sigue

en ejecución, y algunos de los edificios ya se encuentran en funcionamiento. Como lo mencione anteriormente el conflicto social siempre a estado presente y la inconformidad, sin embargo, para no

hacer tan extenso este apartado, me iré hacia un ejemplo más sencillo. Parte del proyecto es hacer la modificación de las vialidades y el espacio público, ya que, según su plan, buscar hacer un

bajo puente y agrandar las vialidades, para contrarrestar los efectos vehiculares que se podrían presentar por la saturación de transeúntes y habitantes en dicha localidad, y a su

vez resolver la demanda de espacio público recreativo. En el momento que colaboré con dicho proyecto hicimos un ejercicio de participación ciudadana con respecto al paso a desnivel, en el cual el

objetivo era explicar dicho proyecto del bajo puente a los vecinos afectados por el mismo, y recoger y analizar su opinión, dicho ejercicio fue bastante entretenido, y algo que se logró percatar

*Fotografía: Daniel Cabrera, proyecto Mitikah, Barrio de Xoco, CDMX.*



es una cierta segmentación social, y el cambio de perspectivas drásticas por lo mismo del nivel social/socio-económico. En general se pudieron distinguir dos puntos contrarios por así decirlos, creando una división social del lugar, por un lugar tenemos a los habitantes originarios del barrio de Xoco, los cuales sienten cierto orgullo y afecto por el lugar por ser parte de un pueblo originario, tienen sentido de pertenencia, y se sienten muy apegados al lugar y a su estructura del mismo, cabe recordar que el sentido de pertenencia del

lugar, la memoria y el afecto, son temas que toque y explique más a fondo en los primeros capítulos de este documento, por lo que al momento de hacer el ejercicio estos se mostraron molestos, ya que no quieren

cambios tan drásticos en su hábitat, ya que ellos piensan que perderían parte de su propia identidad. Y por el otro lado, tenemos vecinos con un nivel de vida socio-económico diferente, los cuales habitan en

residenciales más modernos y muchos de ellos casi nuevos, los cuales no tienen esta pertenencia hacia el lugar, y este afecto histórico que los otros tienen, por lo que se muestran muy entusiasmados con el proyecto del bajo

*Fotografía: Daniel Cabrera, proyecto Mitikah, Barrio de Xoco, CDMX.*



puente, ya que para ellos crea ciertos beneficios vehiculares. Y en general piensan que se embellece el lugar y se mejora el barrio, y cabe destacar que están consientes que al momento de que esto suceda la plusvalía de sus hogares aumentara, lo cual es algo que los entusiasma aún más. Mi objetivo de este pequeño apartado era explicar de una manera sencilla la importancia del conflicto, ya que como muchos sabemos (o eso espero yo), es importante que al momento de diseñar se considere la parte social



y la participación de los habitantes, así como su parte emocional, que es de lo que trata este documento, y el conflicto es algo que siempre estará presente, pues como ya le mencione numerosas veces, todos tenemos una forma distinta de ver las cosas, y cada perspectiva es única, porque la es imposible, que todos estemos de acuerdo en un mismo punto, o en este caso, en un mismo diseño, intervención o proyecto, ya sea por X o y razón, como ya lo deje claro en el ejemplo del bajo puente en Mtikah.

Sin embargo, ya que tenemos presente esto del conflicto, no sólo hay que siempre considerarlo para

llevar un mejor manejo, sino buscar alternativas para sobrellevarlo lo mejor posible, hay que desarrollar estrategias y algo muy importante aprender a trabajar en equipo, ya que durante la carrera nos dicen que somos todólogos y nos volvemos muy competitivos y creo que descuidamos la parte de saber trabajar en conjunto con otras personas, por lo es importante el involucrar a otros profesionales en el tema, como sociólogos, los cuales nos ayudará a sobrellevar mejor esta parte de conflictos sociales, ya que cabe recalcar que el hacer arquitectura y el hacer ciudad, no implica sólo hacer un diseño, un

dibujo o un plano, es una red inmensa de procesos a seguir, y aspectos a considerar, como son la parte social, la parte emocional, hasta la parte de la salud física y mental, entre otros muchos más. Hay que saber tratar la parte social en primera estancia, para poder sobrellevar estos conflictos, y siempre buscar nuevas alternativas o técnicas, con las que la mayoría se encuentre cómodo y convencido, es una tarea bastante difícil, pero siempre podemos aplicar pequeñas estrategias y lo importante es siempre saber escuchar, y ser los más claros y transparentes posibles.

## 6.3 Como hacer ciudad a través de las emociones

Como ya lo mencioné anteriormente una de mis inspiraciones para este documento es el libro "vida y muerte de las grandes ciudades", por Jane Jacobs, quien no era arquitecta ni urbanista, era una usuaria más de este fenómeno llamado ciudad, y ella a través de su percepción personal, guiada de sus emociones y sensaciones, creo esta crítica hacia el mal labor de los urbanistas, hacia el desastre en crecimiento que se llama ciudad. Jacobs creo su propia metodología, pero no como una receta, como estamos acostumbrados a diseñar, lo hizo desde su perspectiva crítica, desde sus vivencias, su afecto, y el como había vivido el espacio, no lo hizo desde el papel de diseñadora, lo hizo desde

el papel del habitador. Y el hacer ciudad a través de las emociones, más que igual ser un manual por seguir para hacer arquitectura y hacer ciudad, es una crítica del egoísmo que nos sigue rigiendo como profesionales, es una forma de concientizar para ser más críticos, para entender que el diseñar espacios va más allá de lo tangible, y que podemos mejorar nuestra forma de diseñar. Es importante pensar en nuestro habitador antes que nada, en su confort claro está, y para poder considerar este, hay que analizar la parte emocional de nuestro usuario, entender como vive el espacio, e intentar que sea feliz. "La ciudad es una construcción mental o

escenográfica que ya no tiene que ver con su ubicación geográfica, aunque sí con sus parámetros ambientales y de mercado. "La ciudad se construye al habitar, definiendo las dimensiones invisibles de nuestra realidad. Como quien lee el acontecimiento e interpreta el espacio estimulando la imaginación de sus habitantes. Espacio y acontecimiento se funden para generar lugares, imagen mutua y relato; con el tiempo y la persistencia, de esta relación emergen los mitos urbanos, estructuras físicas y simbólicas que, como el poema, contienen una altísima cualidad comunicativa. Es cuando reconocemos que algunos de nuestros acontecimientos son patrimonio de la ciudad

porque el mito libera la poética contenida en la vitalidad de lo urbano”<sup>1</sup> Esta ilustración es una crítica y clara representación del mal labor en primera instancia como diseñadores, pero también como habitantes que hemos permitido esto, podemos ver cuanto espacio público hemos cedido al coche, espacio que nos es útil para el desarrollo y desenvolvimiento social de la ciudad, pues la arquitectura y el urbanismo no es solo algo tangible solamente, es un hecho social, y el como la sociedad se desenvuelva y conviva en esta, será una buena o mala arquitectura/urbanismo, hay que aprender a aceptar nuestros errores y solucionarlos, hay que aprender a sanar la mala arquitectura y el mal urbanismo, pues no

se trata solo de crear una metodología, una receta, para para hacer edificios ideales, urbanismo ideal o ciudad ideal, porque esta claro que no podemos empezar desde cero, no podemos abandonar las ciudades en la que hemos habitado por siglos, pero si podemos evolucionar la forma en que hacemos ciudad y vivimos la ciudad, para mejorar y solucionar todo el mal existente, aquí esta esté claro y sencillo ejemplo, hacer menos ciudad para coches y mas espacios públicos para la convivencia e interacción humana. El hacer ciudad y arquitectura, no se trata de hacer nuevas edificaciones y nuevos espacios, hay que comprender que vivimos en un sinfín de caos, y existe problemas como el

crecimiento poblacional descontrolado, la contaminación, conflictos políticos y religiosos, entre muchos más, y *como hacer ciudad a través de las emociones* se refiere también, al considerar todos estos factores conflictivos, para entender mejor la postura emocional de habitador, comprender que no se cierra solo a la funcionalidad de su edificio, somos seres sociales desenvolviéndonos socialmente, por lo que podríamos decir que se trata más de resolver el fenómeno social que desde la misma funcionalidad, así que hay que entender y descifrar a nuestros habitantes, y así intentar sanar el espacio que ya habitamos para crear emociones positivas para el habitador, para provocar que el sujeto sea un usuario feliz.

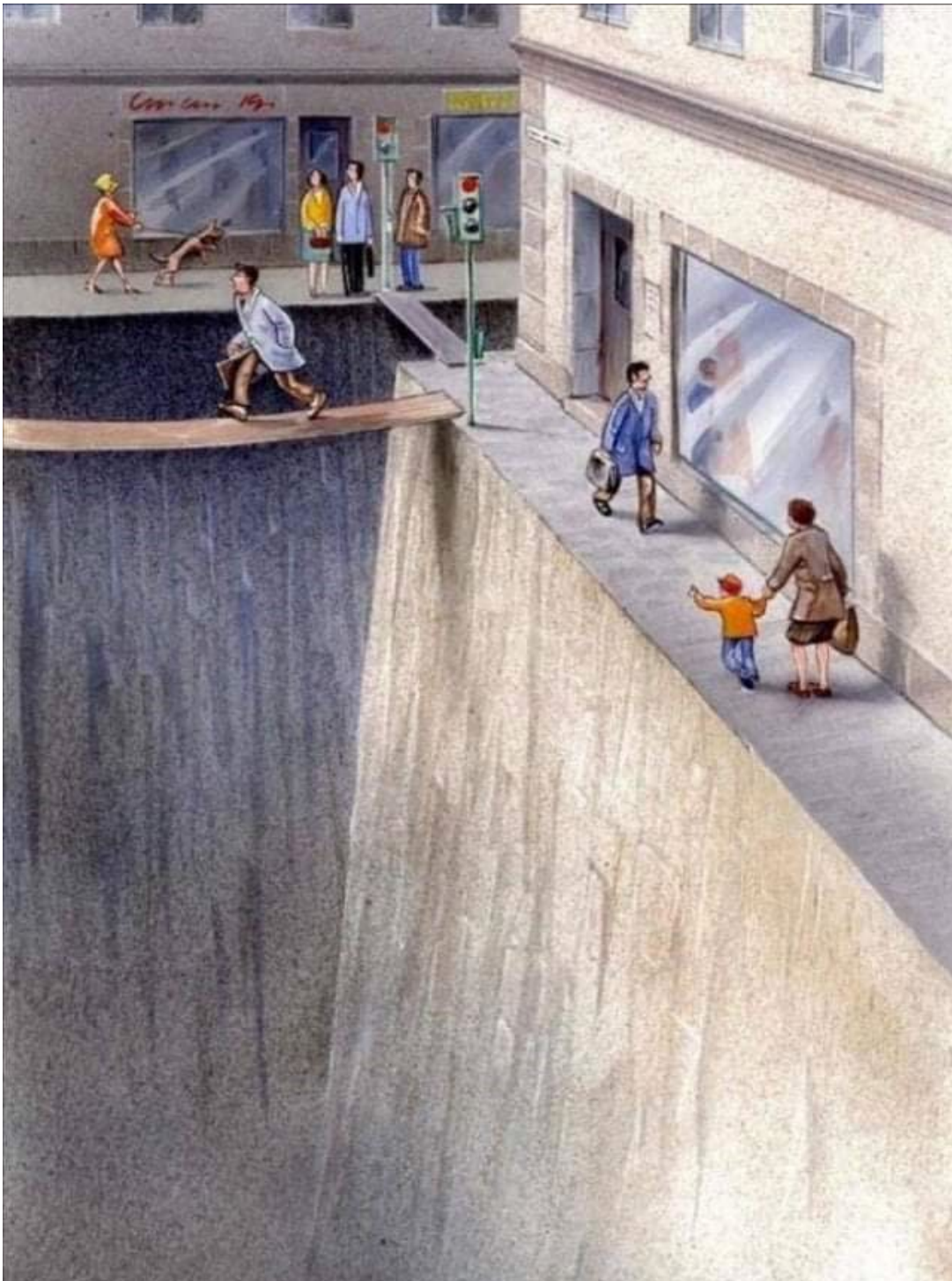


Ilustración: Karl Jilg.

<sup>1</sup> Justo OLIVA MEYER, y Lidón LARA AGUSTÍ. *La Arquitectura Del Sol*. Valencia: Colegio Oficial de Arquitectos de la Comunidad Valenciana, 2002, cita sacada de Rodenas Mussons Miguel, "de la ciudad no reglada a la ciudad emocional", *Universidad Alicante Máster en Arquitectura y Urbanismo sostenible Trabajo del seminario de investigación*, 2012.

# Conclusiones

La arquitectura emocional no nace como una necesidad, más bien nace como una herramienta apoyo para mejorar la forma en que diseñamos, pues el hacer arquitectura, urbanismo y ciudad es más que solo diseñar espacios próximos a construir. Tenemos que satisfacer el espíritu del hombre y eso se hace a través de las emociones, pues cada habitador tiene una perspectiva diferente y una manera individual de percibir y sentir el espacio.

Hay varios autores importantes en este tema de la arquitectura emocional pero si hablamos sobre la espiritualidad del usuario, sin duda, tenemos que hablar de John Ruskin, quien con

su libro las siete lámparas de la arquitectura nos da las pautas a seguir, para que algo sea considerado una arquitectura verdadera; y la arquitectura verdadera es aquella que podemos sentir en el alma, que realza nuestro espíritu, y que juega con nuestras emociones de una forma positiva.

Como ya lo mencioné al inicio de este trabajo, el objetivo es destacar la importancia de las emociones y comprender cómo funcionan dentro del ámbito urbano arquitectónico y, sobre todo, el cómo aprovecharlas para mejorar la forma en que diseñamos espacios; y bueno, podemos decir que las emociones son una

calidad natural y universal, sin embargo, éstas no se encuentran totalmente definidas, pues han sido más que nada abordadas desde un ámbito filosófico, pero es evidente que los seres humanos somos regidos por nuestras emociones, y que la forma en que nos desenvolvemos en la ciudad y el cómo habitamos el espacio está regida por nuestra forma de sentir, todos tenemos un sentido de percepción único.

El hacer arquitectura con la ayuda de las emociones nos sirve como herramienta para hacer una verdadera arquitectura y un verdadero urbanismo, pues no se trata solo de construir espacios físicos

o de hacer un techo que nos cubra de las lluvias, del frío o del calor, somos seres sociales complejos y nos regimos con nuestra forma de sentir, hay que sentir en el espacio que habitamos, confort, alegría. Y felicidad.

Apoyarnos en cualidades como el color, la textura, uso de elementos verdes, nos ayudan a desatar estas emociones, se vuelve algo espiritual, y deja de ser un simple espacio construido, para convertirse en arquitectura de verdad, en urbanismo real, y en ciudad ideal, no la ciudad en crisis a la que estamos tan acostumbrados.

Las emociones nos dan conceptos como la

afectividad, la debo de admitir que es de mis palabras favoritas, pues considero algo realmente hermoso cuando alguien tiene ese sentido afectivo hacia un espacio que diseñamos. Un buen espacio en el que el usuario se pueda desenvolver y hacer su papel como componente social del entorno, sentir este confort, y esa felicidad, es un reflejo del buen trabajo que podemos hacer como profesionistas.

Como seres humanos siempre buscamos nuestra mayor comodidad, estamos en busca de la ciudad ideal y queremos que nuestras vidas sean las más cómodas posibles, sin embargo, vivimos en una realidad llena

de problemáticas, vivimos en una ciudad en crisis, con una arquitectura enferma y tenemos la labor de sanar la ciudad, en cambio, los profesionales encargados de resolver esto son en gran parte egoístas, por lo cual es importante cambiar nuestra ideología de lo que es la arquitectura y el urbanismo y mejorar para el día de mañana hacer espacios más óptimos, y sobre todo sanar todo el mal que hay hoy en día.

*El hacer ciudad a través de las emociones*, más que ser un manual por seguir para hacer arquitectura y ciudad, es una crítica al egoísmo que nos sigue rigiendo como profesionales, es una forma de concientizar y ser

más críticos, para entender que el diseñar espacios va más allá de lo tangible, y que podemos mejorar nuestra forma de diseñar.

Es importante pensar antes que nada en nuestro habitador, en su confort -claro está-, y para poder considerar éste hay que analizar la parte emocional de nuestro usuario, entender como vive el espacio y buscar su feliz.

El hacer ciudad y

arquitectura, no se trata de hacer nuevas edificaciones y nuevos espacios, hay que comprender que vivimos en un sinfín de caos, y existen problemas como el crecimiento poblacional descontrolado, la contaminación, conflictos políticos y religiosos, entre muchos más, y *como hacer ciudad a través de las emociones* implica también considerar todos estos factores conflictivos, para entender mejor la postura emocional de habitador,

comprender que no se trata solo de la funcionalidad de su edificio, somos seres sociales desarrollándonos socialmente, por lo que podríamos decir que se trata más de resolver el fenómeno social que la misma funcionalidad, así que hay que entender y descifrar a nuestros habitantes, para así intentar sanar el espacio que ya habitamos creando emociones mas positivas para el habitador y provocando que el sujeto sea un usuario más feliz.



*Fotografía: Daniel Cabrera, Teotihuacán, México.*

*Fotografía: "Felicidad en la ciudad del ayer"*

*"MI PRIORIDAD ES CONCENTRARME EN AQUELLO QUE  
MEJORE LA CALIDAD DE VIDA DE LAS PERSONAS, QUE LAS  
HAGA ESTAR MÁS SANAS Y SER MÁS FELICES"*

*NORMAN FOSTER*



*Quiero agradecer a todos los arquitectos docentes que formaron parte de mi desarrollo educativo, puedo decir que gracias a ellos puedo ser el arquitecto en el que estoy a punto de convertirme.*

# Bibliografía

Aguirre Benítez Kennia Lizeth , coordinadora de contenido SEDATU, "Manual de calles, diseño vial para ciudades mexicanas," Desarrollo territorial.

Bloomer Kent C., Moore Charles W. "Cuerpo, memoria y arquitectura: Introducción al diseño arquitectónico". 2001. Ed. Blume España, 1982.

Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2017). 14 Patterns of Biophilic Design [14 Patrones de diseño biofílico] (Liana Penabad Camacho, trad.) New York: Terrapin Bright Green, LLC. (Trabajo original publicado en 2014)

Calhoun, Cheshire; Solomon, Roberto. ¿Qué es una emoción? México: fondo de cultura económica, 1989.

Crotte Amado, Carina Arvizu, Alejandro Taddia, Esteban Diez-Roux, Javier Carduño, "Mejores prácticas internacionales de fondeo y financiamiento para el transporte público urbano", Documento de trabajo, Diálogo Regional de Política 2015 de la Red de Transporte del Banco Interamericano de Desarrollo, 2017.

Curiel García Martha Mónica/ Salazar Gutiérrez salvador, Ciudad fronteriza y memoria: las trayectorias sensibles del diseño, Bitácora, Arquitectura UNAM, 2015

Delgado Manuel, Animal público, hacia un antropología de los espacios públicos, Barcelona: Anagrama, 1999.

Delgado Manuel seminario: Todas las ciudades están poseídas, 2017.

Durkheim Emile, las reglas del método sociológico. y otros escritores, Madrid; Alianza, 2000.

E. Pol, “La apropiación del espacio”. En L. Iñiguez y E. Pol (Coord) Cognición, representación y apropiación del espacio. Barcelona, Publicacions Universitat de Barcelona, Monografies Psico/Socio/Ambientals n° 9, 1996.

Eberhard Jonh Paul, “The Coexistence of Neuroscience and Architecture”, Oxford University Press, 2009.

Furtado Fernanda y Smolka O. Martin, “Instrumentos notables de políticas de suelo en América Latina”, impreso en Ecuador, 2014.

Gasca-Salas Jorge, “Henry Lefebvre y el derecho a la ciudad Exégesis desde sus “Tesis sobre la ciudad”, Bitácora 27, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 2017.

Gatica Ramírez Pamela Petruska, “Diseño y emoción La vinculación de dos conceptos como propuesta cultural”, Universitat de Barcelona, Facultat de belles arts, tesis Doctoral, 2015.

Glaeser Edward, “El triunfo de las ciudades”, Taurus, 2012.

Gobé, Marc. 2006, Brandjam: humanizing brands through emotional design. Nueva York: Alworth Press.

Grosz Elizabeth, “bodies-cities”, en Janet Price y Margrit Shildrick (ed), Feminist theory and the body. A reader (Nueva York: routledge, 1999.

Harrouk Christele, traducido por Pilar Caballero, “Guía de ONU-Hábitat: 11 Pasos para lograr espacios públicos de calidad en el vecindario”, 2020.

Hervás Linares Raquel, “la participación ciudadana en el diseño de espacios públicos”, trabajo final de máster en edificación especialidad gestión, Universitat Politècnica de Valencia, 2012-2013.

Hollahan Charles J, “Psicología Ambiental”. Ed. Trillas, 2011.

Ñarra Abad Susana, Vidal Francisco Juan, Linares Millán Carmen, “Arquitecturas irreales y perspectiva emocional”, artículo de la revista, Expresión gráfica arquitectónica.

Jacobs Jane, “Muerte y vida de las grandes ciudades”, traducción Abad Ángel, Useros Ana, edición Capitán swing libros, primera edición en capitán swing, 2011, publicación original, 1961.

Jácome Moreno Cristóbal Andrés, “El credo estético de Mathias Coeritz, la palabra y el hombre.”

Leone Guillermo, “Leyes de la Gestalt”, 1998.

Lozoya Johanna, “Alfabeto de emociones y movimiento”, Bitácora, Arquitectura, UNAM, 2015.

Mercedes Múzquiz Ferrer, “La experiencia sensorial de la arquitectura”, Madrid, ETSAM, 2017.

Ministerio de Vivienda y Urbanismo. Gobierno de Chile. Santiago, octubre de 2017, : “La Dimensión Humana en el Espacio Público, Recomendaciones para el Análisis y el Diseño.”

Munizaga Vigil Gustavo, “Diseño Urbano: Teoría y método”, Alfaomega, 2016.

Nieto, C. “Comunicación alternativa para la movilización ciudadana: un parque: mil voces”; en FISEC Revista académica del foro Iberoamericano sobre estrategias de la comunicación, 2007.

Ochoa Andrea, Arquitectura emocional: entre funcionalismo y la identidad Mexicana, ADmagazine, arquitectura, 2020.

Odériz Martínez Alberto, Hacer mover: las relaciones entre desconocidos y arquitectura, bitácora arquitectura, UNAM, 2015.

Ontiveros Acosta, T. y De Freitas Taylor, J. “Hacia la comprensión del uso de los espacios públicos privados en los territorios populares contemporáneos”. Cuaderno urbano: espacio, cultura y sociedad, 2006.

Ortiz, A. “Uso de los espacios Públicos y construcción del sentido de pertenencia de sus habitantes en Barcelona. En Lindon, Lugares e imaginarios en la metrópolis”. Barcelona: Anthopos, 2006.

Padrón Álvarez María Teresa, “La percepción vecinal acerca de los grandes proyectos inmobiliarios: El caso de ciudad progresiva en Xoco”, Tesis para optar por el grado de maestra en planeación y políticas Metropolitanas, Universidad Autónoma Metropolitana, 2015.

Reavley Gordon. The total depravity of inanimate objects. En McDonagh, Deanda; et al. (2003). Design and emotion. Londres; Taylor and Francis.

Robinson Sarah and Pallasma Juhani, “Mind in Architecture: Neuroscience, embodiment and the future of Design”. Ed. The MIT Press, Cambridge Massachusetts, 2008.

Rodenas Mussons Miguel, “de la ciudad no reglada a la ciudad emocional”, Universidad Alicante Máster en Arquitectura y Urbanismo sostenible Trabajo del seminario de investigación, 2012.

Robledo Lara Héctor, El planificador contemporáneo y la morfología de la ciudad, Cuadernos arquitectura docencia, 1993.

Ruskin John, “Las siete lamparas de la arquitectura”, ediciones Coyoacán, Octava edición, 2012, primera publicación, 1984.

Sánchez González Diego, Domínguez Moreno Luis Ángel, “Identidad y espacio público: Ampliando ámbitos y prácticas”. Ed. Gedisa Mexicana, 2017.

Silva Armando, “Atmósferas ciudadanas: grafiti, arte público, nichos estéticos”, Quipus, CIESPAL, Quito, 2014

Silva Armando, “Emociones públicas”, bitácora arquitectura, UNAM, 2015.

Silva Armando, “Imaginaros urbanos en América Latina: Urbanismos ciudadanos”, (Barcelona: Fundación Antonio Tapies, Actar, 2017.

Silva Armando, Seminario internacional: habitad III: comunicación e imaginarios urbanos, 2017.

Segovia, O. y Jordan, R. (2005). Espacios públicos urbanos, pobreza y construcción social. Santiago de Chile: Naciones Unidas.

Soto Manuel A. (MWC), Clara Rasore (ITDP), guía ha sido realizada por el Instituto de Políticas para el Transporte y el Desarrollo Argentina (ITDP), “Guía de diseño de calles e intersecciones para Buenos Aires.”

Quiroz Rothe Héctor, urbanismo: entre la racionalidad y las emociones, Bitácora, Arquitectura, UNAM, 2015.

Urrieta García Salvador, “Espacio público: de la memoria urbano al proyecto local”, Instituto Politécnico Nacional, primera edición, 2018.