



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

CENTRO DE INVESTIGACIONES Y ESTUDIOS DE POSGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ÁREA DISEÑO ARQUITECTÓNICO

ESPACIO DINÁMICO

Aproximación etnográfica a las prácticas de la arquitectura

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN ARQUITECTURA

PRESENTA:

CLAUDIA ITZEL SÁNCHEZ HERNÁNDEZ

DIRECTOR DE TESIS

DR. en ARQ. VICTÓR MANUEL CORENO RODRÍGUEZ
UNAM, Facultad de Arquitectura

Ciudad Universitaria, Cd.Mx 6 noviembre 2017.



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.



INSTITUTO
DE INVESTIGACIONES
HISTÓRICAS

Índice

Introducción.....	4
Antecedentes.....	6
Justificación	12
Planteamiento del problema	13
Objetivos.....	13
Alcances	14
Marco teórico	15
Re categorización.....	15
Deconstruyendo el espacio dinámico	23
Matriz de conceptos	28
Construyendo el modelo de investigación	29
Metodología	38
Matriz Operacionalización	38
Aproximación etnográfica al ARCUS, Kalamazoo Chicago	40
Resultados	52
Matrices y sociogramas generadas por UCINET Red completa	52
Matrices y sociogramas generadas por UCINET Red principal	62
Análisis	66
Conclusiones	72
Tabla de contenido	77
Referencias	78
Anexos	81

Introducción

Como arquitectos, debemos estudiar el comportamiento del habitante, teniendo en cuenta la subjetividad colectiva e individual. Pero, ¿cómo hacerlo si al usuario se le ve como un banco de datos ergonómicos y al espacio como simples coordenadas geográficas? Esto tiene como resultado la construcción de espacios separados de toda profundidad existencial, en donde el usuario no participa activamente en ninguno de los procesos de diseño; desfavoreciendo su voluntad, intereses y valores, e impidiendo que de estos espacios pueda surgir algún tipo de transformación. A través de una interacción horizontal se puede llegar a obtener un diseño arquitectónico que transforme su contexto. La etnografía digital es una metodología que plantea resolver preguntas relacionados con *las prácticas del día a día, mediante un esquema horizontal, flexible y multinivel donde el espacio tanto virtual como real revela prácticas sociales de un entorno, liberando el espacio y el campo de acción de la arquitectura, conectándola con saberes legos y expertos.*

Aplicando esta metodología para crear un modelo que no sólo aproxime al arquitecto y los habitantes desde el principio de la investigación hasta la ejecución de la obra sino también plantee la revaloración e intervención constante de dicho espacio. Cuál modelo dinámico de intervención arquitectónica, para poder atender las necesidades reales de la sociedad. Dos de las cinco fases del modelo se pusieron a prueba en la comunidad Kalamazoo College en Michigan EU. Basadas en guías de observación del espacio tanto online como offline y el análisis de datos a través de herramientas de redes sociales, donde se pudo identificar la dinámica social, los grupos de actores centrales y los objetos arquitectónicos más utilizados en la comunidad.

Con este trabajo se propone abrir un debate honesto y abierto sobre la metodología de diseño arquitectónico para la experimentación continua, proactiva y colaborativa que se basa en la etnografía digital y el campo del diseño buscando la replicación y retroalimentación en los procesos de diseño arquitectónico. Este modelo no se basa en predecir futuros posibles; porque la socialidad humana es tan contingente y emergente que no es posible predecir el cambio histórico. Sólo puede usarse para una mejor comprensión de la cultura humana actual.

Palabras clave: etnografía, diseño transformativo, sustentabilidad, psicología ambiental.

Antecedentes

Desde el principio del post estructuralismo, la arquitectura ha traído consigo conceptos provenientes de otras disciplinas y escuelas intelectuales¹. Estas fueron traducidas a la arquitectura para contrarrestar ideas positivistas y modelos estructurados del modernismo² (Eisenman & Johnson, 2013, p. 4). Sin embargo esta pluralidad trajo consigo una diversidad de “teorías arquitectónicas”, ***las cuales se caracterizaban por ser críticas, especulativas, utópicas y alejadas de la praxis***. Dejando una disciplina con una carga de tareas y responsabilidades que por sí sola, no puede sobrellevar. Estas responsabilidades aunadas al creciente uso de herramientas digitales de los años 90’s. Llegaron a cambiar lo que significa realidad en términos de “media y simulación” (Eisenman, 1995, p.114); aportando nuevos modelos de diseño basados en los *affordances* de la tecnología. Esta ambigüedad entre cómo y qué vemos, dieron como resultado la imposición de lo visual; donde el ego del arquitecto se dejó arrastrar por la necesidad de reconocimiento individual, en la llamada época de hedonismo (Lipovetsky, 2000, p.24).

Naciendo así los llamados Star architects o star systems, los cuales se posicionan en el centro del proceso de diseño, pues se cree que “ poseen habilidades de creación casi mágicas “, utilizando “regalos tales como la intuición, la imaginación y la creatividad, y la imposibilidad de expresar en palabras el proceso de diseño” (Fallman en Bohemia, Neubauer, & Kerry, 2017, p. 696). Esta explosión de los mass media ayudo a la creación de la arquitectura icónica o de autor. El ejemplo más claro, El Museo Bilbao (1997) de Ghery conocido como el “Efecto Guggenheim³”; el cual trajo una necesidad de edificios “firma” a las ciudades como producto de la economía. Empezando así la comercialización de la

1 Como lingüística, psicología, antropología, la Escuela Intelectual de Frankfurt y filósofos franceses, naciendo paradigmas catalogados como semióticos, estructuralistas y fenomenológicos (Sykes, 2010, p. 14).

2 Donde el cuerpo sólo era un sistema de medidas “El Modulor” y su relación con la arquitectura era meramente funcional.

3 En "El efecto Bilbao", Witold Rybczynski-arquitecto y profesor de la Universidad de Pensilvania, analiza cómo éxito del edificio diseñado por Gehry, trae como consecuencia el uso recurrente de arquitectos de renombre como Steven Holl, Daniel Libeskind, y Santiago Calatrava para crear edificios de firma. El Guggenheim de Bilbao recaudó en sus primeros tres años \$500 millones de dólares en actividad económica y \$ 100 millones en nuevos impuestos, así como todas las miradas del público capitalista.

arquitectura para fines capitalistas a través de campañas de marketing (Sykes, 2010, p. 24), plagadas de una “atmósfera cargada” por renders y portadas de revista. Donde el proceso de diseño entra en un paradigma totalmente subjetivo⁴ y muchas veces descontextualizado; alejada de valores tanto económicos, disciplinarios y políticos (Ibid, p. 15, 19).

Pero, ¿cómo se contrarresta la subjetividad en el diseño, sin caer en una objetividad científica? Se ha discutido la posibilidad de llegar a la “transición de un enfoque cognitivo hacia un enfoque más social y contextual, a partir de una comprensión pragmática⁵ donde el diseño no se basa en las habilidades de un sólo individuo sino en la producción de conocimiento de forma participativa” (Caroll, 1997 en Bohemia et al., 2017, p. 697). Este pragmatismo en el diseño y más concretamente en la arquitectura se viene discutiendo desde el año 2000 en varios congresos. Debatiendo si tendrá el mismo resultado que en otras disciplinas, como la literatura, política y derecho. Surgiendo así en el marco de las conferencias Anyhow⁶ (1997), el nuevo pragmatismo liderado por el filósofo Rajchamn (1946)⁷. Quien habla de un nuevo constructivismo, un nuevo empirismo y una nueva concepción del trabajo constructivo en la arquitectura. Basado en una construcción post-arquitectónica no purista, no transgresiva ni utópica, sino *abierta a los distintos factores*

⁴ Fallman (2003) lo llama paradigma romántico por su similitud al arte, y el pensamiento individualista que caracterizo al romanticismo. Como contrario estaría el paradigma conservador, el cual basa todo el proceso de diseño en un proceso científico y comprobable donde el diseñador se inclina hacia la objetividad.

⁵ Recordemos que el “concepto troncal de la denominada filosofía del pragmatismo norteamericano de Charles Sanders Pierce, William James, Wilhelm Dilthey, John Dewey y Richard Rorty”, viene de la experiencia fenomenológica de Edmund Husserl, siguiendo el enfoque de William James (1842-1910), “cosas en proceso”; es decir “what really exists is not things made, but things in the making” y Charles Sanders Pierce (1839-1914); ambos filósofos estadounidenses que plantearon que “ningún objeto o creación puede separarse de sus implicaciones y consecuencias en el contexto y en la conducta de la vida” (Montaner, op. cit., p. 78).

⁶ Anyhow es el séptimo en una serie de once volúmenes, editados por Cynthia C. Davidson, esposa de Peter Eisenman. El libro documenta las conferencias anuales, interdisciplinarias e internacionales, llevadas a cabo en Rotterdam en Junio de 1997. Las conferencias llevan como fin investigar las condiciones de la arquitectura a finales del siglo XX. John Rajchman participa en la mesa 5. Project, Program, Future junto a Joost Meuwissen, Rosi Braidotti, Bernard Tschumi y Elizabeth Grosz; con su conferencia A New Pragmatism?

⁷ Es a través de su libro Construction (1998), a base de ensayos que se empieza a construir nuevas conexiones a partir de cuatro conceptos: the folding, lightness, ground, abstraction y future cities como una recopilación de posibles futuros. Preguntándonos. ¿A qué se debe conectar de nuevo la arquitectura para evitar correr el riesgo de extinguirse? Como primer ensayo Rajchman nos vuelve a presentar a los ya conocidos Pliegues, Le pli o the folding. Concepto elaborado por Deleuze y Guatari y utilizado tanto por filósofos como por otras disciplinas, entre ellas la arquitectura.

(Rachman, 1998, p. 111). Si bien la propuesta de *liberar* la arquitectura contemporánea basándonos en la construcción de nuevas conexiones, nos da pie a la experimentación de distintas formas de aproximación a un proyecto; el pragmatismo de Rajchman basa esa experimentación en las herramientas pragmáticas del diagrama y el diagnóstico (Sykes, opt. Ibid, p. 90). Las cuales pueden caer en procesos no sistemáticos, espontáneos y verticales; con experiencias subjetivas tanto del usuario como del propio diseñador. Así el paradigma pragmático a pesar de ser una aproximación más apegada al contexto y constructo social, sigue siendo insuficiente a la hora de conectar la arquitectura con los habitantes, ya que sigue cayendo en subjetividades. Al igual que los otros paradigmas⁸ (subjetivas, objetivas) los cuales tampoco sirven en la teoría del diseño (ver Fallman, 2003; Fisher, 1997; Kimbell, 2011; Suchman, 1994; Wright et al., 2006 en Bohemia et al., opt. Ibid, p. 698).

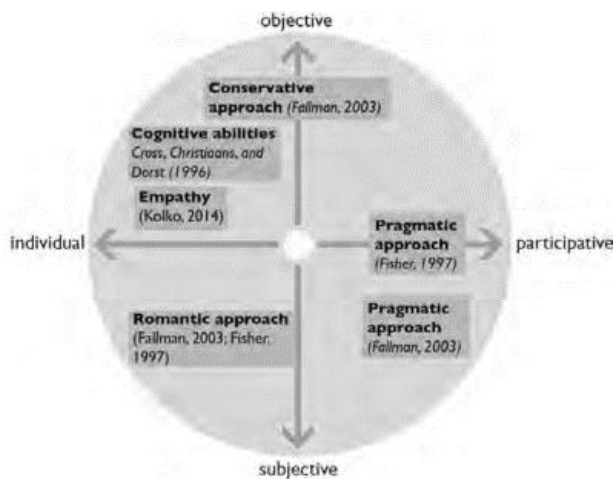


Fig. 1 Fuerzas paradigmáticas en la teoría de diseño, elaborado por Neubauer Ruth; Bohemia Erik & Kerry Harman 2017.

⁸ Fallman (2003) habla de tres distinciones de cómo se entiende hoy el diseño: 1) el conservador, 2) el romántico, y 3) el enfoque pragmático.

Otro de los intentos por conectar a los usuarios en el proceso de diseño es UCD - user center design por sus siglas en inglés en donde se posiciona al usuario en el centro del proceso de diseño, estudiando sus necesidades a través de “métodos de investigación tales como encuestas, entrevistas, grupos focales, personas (ver Cooper, 2004), análisis de tareas, evaluaciones heurísticas y análisis de competidores (Maguire, 2001)” (Bohemia et al., opt. Ibid, p. 699). Al principio estas representaciones se hacían en laboratorios sin tomar en cuenta al contexto, “pero con el reconocimiento más reciente del uso incorporado en un contexto social, UCD ha adoptado el uso de métodos de investigación etnográfica o, específicamente, la etnometodología, como Button (2000) explica el tipo de métodos de investigación típicamente utilizados en el diseño”(Ibid).

Este mismo giro se dio en HCI⁹ - Human Computer Interaction y UX- User Experience, es decir, se alejaron de los laboratorios y empezaron hacer investigaciones en campo. Tanto HCI como el UX son utilizados principalmente en el diseño de producto y servicios; en donde se sigue teniendo o desafío “la subjetividad del usuario siendo el objeto del diseño” (Wright et al., 2003 en Ibid, p. 700) y la experiencia siendo “un objeto de diseño tan grande e intangible como nunca antes” (Ibid, p. 702).

Es interesante ver que todas distintas aproximaciones al diseño tienen en la transición del apoyo psicológico hacia una investigación apoyada en la antropología y la sociología; la cual propicia el uso de métodos de investigación antropológico en el diseño. Particularmente en el acercamiento a métodos etnográficos con la finalidad de conocer el “uso” en el contexto social (Ibid, p. 700). Y es este uso o mejor dicho **práctica** el que podría **fungir como el nuevo espacio paradigmático**, evitando las subjetividades de la experiencia humana en la teoría del diseño.

⁹ Human Computer Interaction es un tema interdisciplinario entre la ciencia, la ingeniería y el diseño y se desarrolla a través del prototipo. Para más información buscar Beaudouin-Lafon y Mackey (2007), Youn-Kyung Lim, Erik Stolterman y Josh Tenenber (2008) y Hassenzahl y Tractinsky, (2006).

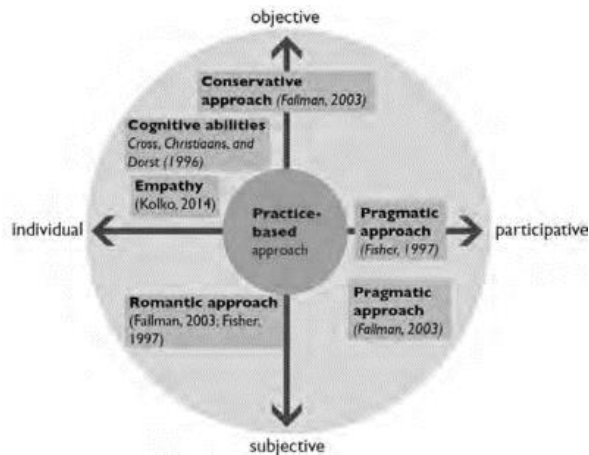


Fig. 2 Paradigma basado en la práctica, elaborado por Neubauer Ruth; Bohemia Erik & Kerry Harman 2017.

La **etnografía** fue desarrollada en el siglo XX por sociólogos y antropólogos como Malinowski, Boas, Brown y Mead; donde a través de la inmersión en una comunidad se estudian los hábitos, prácticas cotidianas y rituales. Es necesario decir que esta **metodología** ha rebasado los límites de dichas disciplinas, siendo actualmente utilizadas en el campo pedagógico, de negocios y diseño. “Esta relación transaccional entre el diseño y la etnografía ha sido completamente cubierto y criticado más notablemente por Paul Dourish en 2006” (Akama, 2015, p. 531) donde argumenta el uso limitado de la etnografía clásica a la hora de representar la experiencia de los usuarios, ya que está sólo se da entre investigadores y participantes. Teniendo una alta probabilidad de dejar a los participantes fuera del proceso de diseño y entregar resultados en forma de “un catálogo de recomendaciones y directrices” (Bohemia et al., opt. Ibid., p. 699).

Dourish También critica la balanza de poder, es decir; la influencia de los diseñadores hacia los usuarios, sin embargo “Mackay, Carne, Beynon-Davies y Tudhope (2000) han tratado este tema, dejando claro que la influencia va en dos sentidos, que los diseñadores ciertamente configuran a los usuarios, pero que los diseñadores también están configurados a través de los usuarios y a través de sus organizaciones” (Ibid).

Estas críticas se pueden resumir a las limitantes clásicas del lugar, la metodología excluyente con los usuarios y la necesidad de seguir buscando experiencias. Sin embargo todas ellas han sido fuertemente discutidas con la integración del mundo digital, donde el investigador observa de forma ética comportamientos y rituales significativos entre comunidades en línea y fuera de ella. Construyendo una investigación multifacética en ambos espacios a través de un método inmersivo y cualitativo en el que el etnógrafo participa activamente. Operacionizando la complejidad del mundo a través de una visión flexible, multidimensional y dinámica del espacio; basada en teoría de la práctica. Entre los autores más reconocidos están Sarah Pink, etnógrafa visual, y Edgar Gómez Cruz, etnógrafo virtual, ambos pertenecen al Instituto de Diseño de Investigación RMIT de Medios y Comunicaciones de Australia.

La flexibilidad de la metodología nos permite incorporar distintos enfoques sociológicos que enlazados, proporcionan nuevos marcos teóricos y analíticos para el análisis de sistemas complejos, como los procesos de auto organización social en red.

Justificación

La relación transaccional entre el diseño y la etnografía se debe dar a través de un modelo horizontal, donde la comprensión de los fenómenos se debe dar a través de una comunicación clara, directa y oportuna (Jes & An, 1965, p. 2). Analizando el posible desvanecimiento entre una disciplina y otra, es decir que tanto se está haciendo etnografía y que tanto diseño (Vaughan et al., 2007, p. 3). Para evitar que los resultados de la investigación etnográfica terminen siendo sólo “un catálogo de recomendaciones y directrices” para los diseñadores (Dourish en Bohemia et al., opt. Ibid p. 699). El modelo deberá ser flexible y permitir incorporar distintos enfoques sociológicos que enlazados con la metodología tradicional, proporcionan nuevos marcos teóricos y analíticos para el análisis de sistemas complejos, **expandingo los límites auto-impuestos de la arquitectura, replanteando conceptos, categorías y prácticas basadas en los datos de la realidad.** Así la arquitectura dejará de ser una disciplina¹⁰, y se volverá una **práctica libre de estructura, tipologías, ideologías, aspiraciones heroísmos y utopías modernas** (Rachman, op. cit., p. 42). **Con la acción como eje rector, para evitar caer en teorías utópicas o anacrónicas** que den como resultado edificios sin sentido de pertenencia donde la desconexión con las prácticas actuales imposibilitan el desarrollo de los habitantes, implicando problemas ambientales, psicológicos y sociales.

¹⁰ “Al aceptar la complejidad contemporánea, es necesario rechazar conceptos anacrónicos que proceden de una cultura simplista, cerrada, estática y obsoleta, tales como disciplina, identidad o autonomía.” (Montaner, 2014, p. 15)

Planteamiento del problema

Si seguimos basando los diseños en caprichos estéticos y teorías utópicas alejados de cualquier sustentabilidad o conocimiento de la realidad; se corre el peligro que la arquitectura quede encerrada en la “nostalgia de sí misma, lejos de la complejidad de la sociedad, incapaz de pasar a ser un saber en evolución” (Montaner, 2014, p. 8) y trabajar con otras disciplinas. Paradójicamente estas desconexiones existen en un mundo cada vez más conectado por la tecnología donde más arquitectos están interesados por temas sociales, psicológicos y ambientales. Sin embargo la disciplina por sí sola no ofrece suficientes metodologías y herramientas para generar una relación empática y bidireccional entre los distintos saberes (legos/expertos). Dando razón a reconsiderar no sólo las metodologías utilizadas en la arquitectura sino también los conceptos anacrónicos con los que se trabaja. Siendo necesario replantearse conceptos como espacio y habitante desde un paradigma etnográfico actual, para expandir los procesos de diseño y generar una relación horizontal desde los primeros acercamientos a la comunidad, el proceso activo de diseño y la fabricación del mismo. Comprendiendo los “cómos” y porqués” de la conducta humana, para poder plantear un “qué” en forma de proyecto arquitectónico, libre de formalismo y “dogmas estilístico-tipológico”. Evitando que el diseño termine siendo un capricho estéticos, inmóvil, una moda pasajera generada a partir de intereses políticos y económicos, que slo benefician a unos cuantos. Generando lazos e información suficiente para poder intervenir el espacio subsecuentemente.

Pero, ¿cómo a través del paradigma etnográfico y herramientas provenientes de la teoría social se puede generar una arquitectura que contemple al habitante desde el primer acercamiento al espacio hasta más allá del proceso de diseño?

Objetivos

- Generales
- Construir un modelo teórico que reúna los conceptos comunes entre ambas disciplinas, y sirva como puente y guía para el arquitecto. Acercando a este a las prácticas significativas dentro del espacio a intervenir.
- Específicos
- Generar un entendimiento del espacio visto a través del paradigma etnográfico, entendiéndola como un espacio dinámico y del habitante como un actor social.
- Comprobar las primeras fases del modelo teórico del espacio dinámico.
- Renovar al pensamiento arquitectónico hacia una teoría de la práctica.

Alcances

Con este trabajo se plantea abrir la discusión sobre los ofrecimientos de la teoría social y sus “métodos” a través del modelo teórico construido y los resultados generados en la aplicación de los instrumentos diseñados. Partiendo desde la pregunta ¿Qué es la sociedad? Para re categorizar los conceptos comunes entre ambas disciplinas. Generando una serie de diagramas concéntricos, con una secuencia progresiva para ilustrar el proceso de la investigación y poder replicarlo en investigaciones futuras.

Marco teórico

Re categorización

"El habitante" desde la teoría social

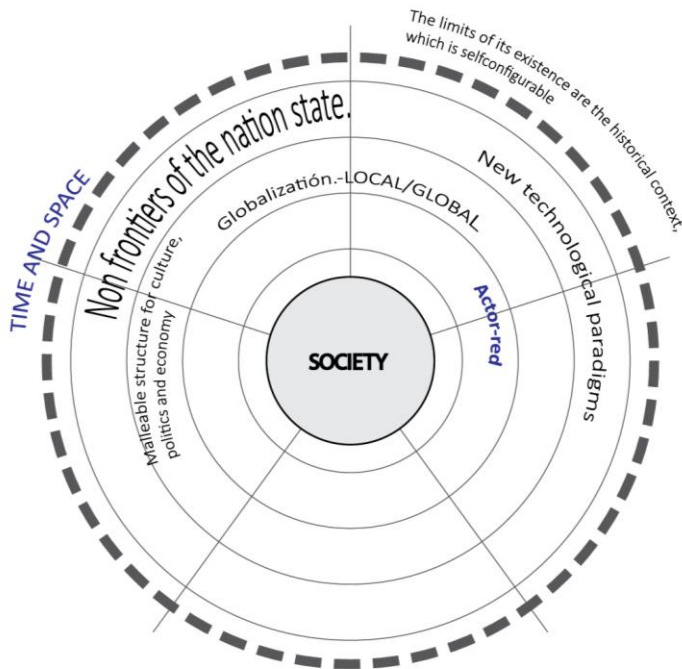
¿Qué significa lo social?

Muchas disciplinas manejan una explicación abstracta para desligarse de crear su propia experimentación de "lo social", haciendo recaer todo el peso en las ciencias sociales. Cuando el ensamble debe hacerse a través de otras disciplinas para que, mediante las ciencias sociales, se pueda entender qué se quiere decir cuando se menciona lo "social" (Latour, 2008, p. 14). Sólo así los arquitectos podrán evitar que la "arquitectura social" o el "diseño participativo" se conviertan en el nuevo "muro verde de la arquitectura sostenible", es decir en sólo una tendencia que se replica sin analizar el contexto. Se debe revisar a profundidad la sociedad actual, para después incluirla no sólo como un adjetivo, sino como un fenómeno complejo que influye en la arquitectura y viceversa.

El modelo sociológico tradicional pretende explicar la "realidad social" mediante la reinterpretación de los datos que los informantes pueden proporcionar tratando de encontrar los factores inconscientes de su vida cotidiana (opt Ibid, p.59). El trabajo del arquitecto es también reinterpretar formas, símbolos y dinámicas sociales. Si se sustituye la figura del sociólogo por el arquitecto y se reemplaza al informante por el habitante, se crea una relación empática y horizontal en lugar de una relación basada en la superioridad (disposición vertical), lo que trae consigo simples caprichos estéticos arquitectónicos en las ciudades, sin nutrir las necesidades reales de la humanidad.

Partiendo de la primicia basada en que cada sociedad está definida por su contexto histórico, el cual es susceptible al cambio (el tiempo), la sociedad contemporánea, según Castell, "está definida por los procesos contemporáneos de la globalización y el nacimiento de la sociedad-red". Esta sociedad-red depende directamente de las redes de comunicación que existen y sus acciones (Castells, 2009, p. 41). Estas redes de comunicación son resultado del nuevo paradigma tecnológico, y las cuales se podrían

definir como “redes de interacciones sociales, abiertas, flexibles, adaptables y capaces de sobrevivir, trascendiendo las barreras del espacio tiempo” (opt Ibid.; p. 44).



(Castells, 2009)

Fig. 3. Diagrama de la sociedad, según Castell- Comunicación y poder (2009).

En esta red lo local se mezcla con lo global en el contexto histórico, transformándose en una red de objetos dentro de una red global. Como resultado, nuevas formas de influencia en línea surgen de estas redes globales en entornos urbanos (Ignacio & Bender, 2010, p. 254). Por lo tanto, la sociedad contemporánea puede ser analizada a través de las interacciones entre actores y objetos que crean redes. Un fenómeno que aún no se ha

contemplado en detalle en la arquitectura, pero ampliamente desarrollado por las ciencias sociales a través de la metodología etnográfica digital y el análisis de redes sociales.

El análisis de redes sociales¹¹ ha servido para explicar la realidad social, como una herramienta que une niveles tanto en forma micro como macro, es decir se enfoca en la estructura social y los vínculos que se crean tanto individualmente como de forma colectiva (Granovetter, 1973,p. 1) (Requena, 2003, p. 4). Es a través de la medición de propiedades de la estructura social, donde vemos los comportamientos y los patrones emergentes que puedan poner a prueba nuestras hipótesis estructuradas (Faust, 2002, p. 12).

Resultando en una perspectiva teórica que se enfoca en las *relaciones* entre los actores donde una estructura social tiene influencia en la conducta de los actores interesados y viceversa; la acción de los actores afecta la estructura social. Sin embargo muchas veces debe complementarse con otras teorías para explicar las acciones no racionales de los actores, ya que el modelo estructural entra en conflicto con la base racional, es decir “en donde la acción no es endógena”. El análisis opera a través del efecto de la posición, los subgrupos y la naturaleza de las redes; las cuales pueden ser individual y colectiva; es decir el análisis de centralidad y poder, los grupos o clúster y la relación de interorganización. Dando como resultado un “representación gráfica de las relaciones entre los actores” que puede ser utilizado en distintas disciplinas e investigaciones, llamada red sociométrica¹² (Granovetter, 1973,p. 1).

¹¹ Si bien el término red social se da a partir de Radcliffe- Brown; quien a su vez fue influenciado por el estudio “Yankee City”, liderado por Elton Mayo en la Universidad de Harvard; donde se reconocen conceptos como “campo” y “espacio” social y la afectación entre los actores y su entorno; este paradigma-teoría del análisis de redes se da gracias a la contribución de distintas disciplinas como la psicología social, antropología y psicología estructurada. Sumando teorías como la teoría de la Gestalt, la teoría de Campo, la sociometría, la dinámica de grupos, la teoría de grafos y la teoría de Granowetter “ the strength of the weak”. (Requena, 2003, p. 5)

¹² “Una red sociométrica o red completa mide las relaciones entre todos los actores de un grupo determinado. En este caso, vemos todas las relaciones de conocimiento o amistad que se establecen en el interior del grupo que estamos analizando. Pero una red también puede ser egocéntrica o personal, donde mediríamos todas las relaciones a partir de una persona (ego), por ejemplo, todos los amigos de Andrés al interior de la clase. En ese caso no tendríamos en cuenta las relaciones que existen entre sus amigos, sino sólo la relación que tienen con Andrés. También es posible combinar ambos tipos de redes. Para más información sobre este tema, véase el capítulo 2 de Wasserman y Faust, op.cit.” (Quiroga, 2003,p. 20).

Pero el que podría acercarse a temas de contexto espacial podrían ser la integración local de los barrios, donde a través de redes personales se puede ver la estructura básica, el grado de participación, la intimidad de las relaciones y como está influenciado por la proximidad residencial, asociaciones de vecinos, etc. "Las personas que están conectadas unas con otras tienden a encontrarse físicamente próximas... también tienden a compartir las mismas características, valores y estatus sociales. Esta relación es una de las razones por las que los barrios donde no exista segregación o escuelas integradoras, por ejemplo, pueden constituir un reto especialmente difícil." (Kadushin, 2012, p. 38). Este tipo de análisis son de modo 2, entre actores y eventos o lugares, puede darnos información sobre la comunidad, sus fallas las cuales tal vez puedan ser solucionadas con espacios arquitectónicos.

"El espacio" desde el perfil etnográfico

Es común que varias disciplinas utilicen medios digitales para recolectar datos. Los arquitectos lo utilizan para recolectar información cuantitativa que aporte insumos para el proceso de diseño, incluyendo metros cuadrados, leyes, reglamentos, proyectos similares y, en algunos casos, aspectos sociales. Sin embargo, este proceso carece de influencia recíproca al sólo obtener datos y no generar ningún flujo de retorno o algún tipo de empatía entre ambos, imposibilitando un diseño que llegue a transformar el espacio real.

Es necesario entender que los mundos sociales existen dentro de esta "realidad virtual", cargada de "aspectos de la acción y la experiencia humanas" (Garcia, Standlee, Bechkoff, & Yan Cui, 2009, p. 54) que no pueden ser entendidos por separado (Pink, 2014, p. 174). Estos mundos se vuelven indivisibles y complejos, donde el flujo de poder en el mundo online-offline ha cambiado de usuario a pro-consumidores; quienes a través de sus propias acciones, producen contenido y servicios que ellos mismos consumen (Jenkins in Scolari, 2013, p. 84).

Es en esta construcción del mundo que podemos aprovechar los beneficios de Internet y la comunicación mediada por computadoras (CMC; García et al., 2009, p. 53). También nos permite crear un "perfil cultural de quiénes somos" (Curran, 2013, p. 64), que está limitado por las técnicas digitales y la disponibilidad de los avances tecnológicos (temporalidad). De hecho, es necesario mezclar interacciones tanto online como interacciones reales con los actores y los escenarios. Especialmente para los arquitectos, que necesitarán una interacción más espacial.

Por lo tanto, es necesario preguntarse, ¿cómo puede uno evitar perderse en la inmensidad de la información en el "posible adyacente"¹³ como arquitecto? Cuando un etnógrafo examina un tema en particular, el objetivo principal es definir el fieldsite y analizar la dinámica social que pasa a través de una pantalla "con componentes textuales, visuales, auditivos y kinestésicos; complicando su análisis" (García et al., 2009, p. 64). Es necesario desarrollar capacidades en el análisis de datos textuales y visuales, como la interpretación de textos por correo electrónico, chat y mensajería instantánea, utilizando imágenes, colores, diseño de página y diseño gráfico de sitios web.

El uso recurrente de entrevistas digitales en línea, correos electrónicos, salas de chat, videoconferencias y cámaras web está destinado a crear empatía y participación. A pesar que el mecanismo de entrada a la comunidad sea por medios diferentes, es importante saber que todavía hay problemas para obtener acceso a la investigación, establecer una relación con los sujetos de investigación y obtener voluntarios para entrevistas (opt Ibid, p. 68) tanto para la etnografía tradicional como la digital. Entre estas restricciones se encuentra la capacidad de los participantes para verbalizar sus emociones, las características de las herramientas automatizadas, así como la autenticidad de los perfiles y veracidad de las personas con las que se interactúa a través de una pantalla (Cherny, 1999; Mann and Stewart, 2000; 2002 in Garcia et al., 2009, p. 68) o fuera de ella.

Podemos ver un ejemplo de aprovechamiento de herramientas en medios sociales, con Javier Toret y el uso de Twitter, para analizar una serie de protestas que estaban

¹³ Stuart Kauffman llama el Posible Adyacente, el universo del posible con la expansión de redes dentro de un sistema interactivo en estado de potencialidad pura (Kauffman, 2000)

ocurriendo en el movimiento social 15M en España. Este mostró cómo la generación de emociones y análisis de redes, así como el análisis a través de big data, podría generar un grado de comprensión sobre un fenómeno complejo:

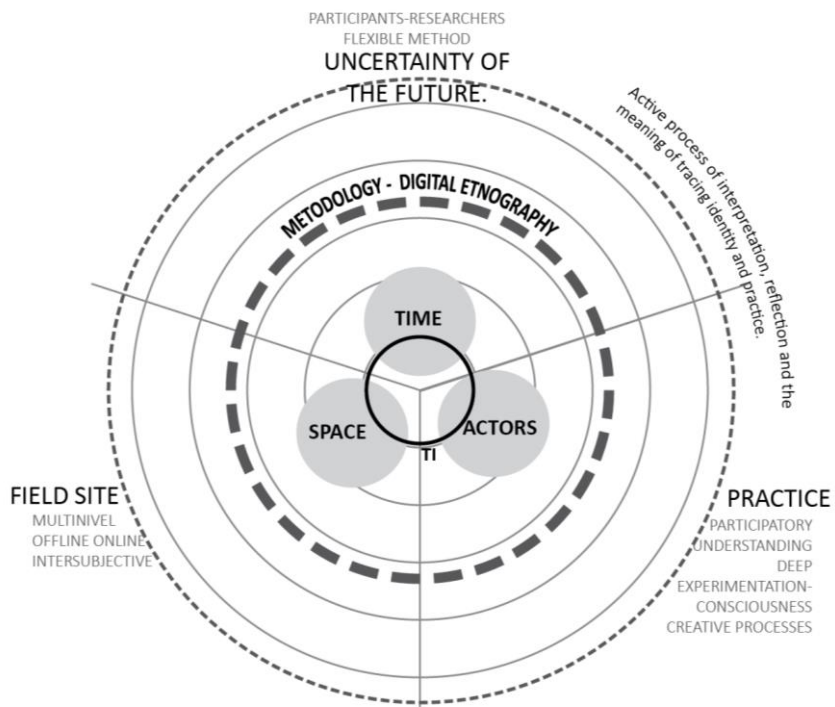
“En la red (y más concretamente Twitter) no se refleja todo el fenómeno, sino parte de él. Sin embargo puede servir para un estudio comparativo de influencias, e incluso como una primera intuición para reforzar (o modificar) hipótesis planteadas.” (Toret et al., 2013, p. 151)

Mientras que los análisis pueden hacerse a través de diferentes programas informáticos (softwares), con la capacidad de transformar los textos en emociones, los seres humanos son los que deben interpretar los resultados obtenidos, no desviarse de los principales objetivos y categorías seleccionadas de los fenómenos a estudiar. Ya que cada nuevo descubrimiento establece el tono para revisar categorías que no funcionan y redefinir marcos para el análisis, a través de reflexión tanto en el campo como fuera de él. Pudiendo conducir a la investigación de forma multi-nivel y multi-plataforma, utilizando una amplia gama de métodos de la colección de datos. Con la finalidad de comparar diferentes niveles de conocimiento entre expertos (académicos y profesionales) y no profesionales (sociedad). Si bien los softwares nos facilitan el trabajo, las tomas de decisiones siempre serán llevadas por el investigador y no viceversa.

Esta metodología no lineal hace posible revisar teorías y tener una comprensión más clara del "entorno" sin la necesidad de "vivir durante un largo período de tiempo" (Hine, 2015, p. 56) *in situ*. Pero para utilizar los métodos etnográficos en el diseño arquitectónico, primero es necesario identificar un propósito común entre etnógrafos y diseñadores. En su libro *Un / Certainty*, los Dres. Sarah Pink y Yoko Akama lo explican de esta manera:

“Entendemos que nuestro trabajo esta implicados sustancialmente en mundos procesuales donde los etnógrafos / diseñadores están trabajando siempre con cualidades emergentes y con la gente que comparte su viaje en el futuro inmediato” (Pink & Akama, 2014,p. 4).

Por lo tanto, los límites de la sociedad discutidos arriba se transforman cuando se observan a través de una mirada etnográfica digital. El espacio de un lugar específico con coordenadas geográficas existentes se vuelve *fiel site*, proporcionando la capacidad de expandir las redes basadas en sus diferentes capas de información. El usuario deja de ser una entidad simple y se convierte en un actor social con la capacidad de influir en las redes configuradas a través de su práctica. El tiempo también se convierte en una variable constante llamada *incertidumbre*, anulando así la posibilidad de que cualquier resultado obtenido sea categorizado y permanente



(Castells, 2009)
(Ardèvol, Gómez C. 2013)
(Hines, 2015)

Fig. 4. Diagrama de límites flexibles basado en una metodología etnográfica digital

Deconstruyendo el espacio dinámico

Fieldsite: práctica

Existen diferentes enfoques del espacio arquitectónico, pero es al hablar de etnografía digital que el espacio se basa en la Teoría de la Práctica y se convierte en un espacio de acción. Esta “teoría” ha sido adoptada por distintos pensadores: Schatzki, Dreyfus, Bourdieu, Giddens, Foucault, Lyotard, Latour, Rouse y Pickering. Cada uno en su propio campo: filosofía, teoría social, teoría cultural y teóricos de la ciencia y la tecnología.

“Schatzki (1996) sostiene que la teoría social siempre se ha movido entre dos puntos de vista: el del todo y el del individuo. Desde una discusión filosófica basada en el pensamiento de Wittgenstein y en el diálogo con ideas como las de Giddens o Bourdieu, Schatzki critica esta dicotomía y propone un enfoque praxeológico alternativo. Sin embargo, Schatzki reconoce que no existe una "Teoría de la práctica" unificada y clara, ya que es más una familia de conceptos.” (Gómez Cruz & Ardévol, 2004, p. 32).

Analiza la relación entre las estructuras establecidas de la cultura y los actos reales de las personas dentro de ella. Destacando la idea de que la estructura social influye en las personas y las personas también influyen en su estructura social. ¿Pero, a qué le llamamos estructura social? La estructura social se basa en convenciones sociales que son observables a través de los rituales y ceremoniales. Todos los rituales según Durkheim constituyen la esencia de la sociedad: dan a los actores un significado para sus acciones, y fijan la cadencia de la vida social y de la vida interior (Gobo, 2008, p. 164). Estas “prácticas sociales se componen de acciones menores, de ceremonias aparentemente banales y superfluas, que día tras día sostienen organizaciones y a veces las alteran” (opt. lbid, p. 163).

Vinculando los conceptos teóricos con los datos empíricos personales a través del affordance tecnológico. Esto permite al investigador "entretelar las relaciones entre las cosas particulares, los acontecimientos, los sujetos y las conexiones donde se manifiesten significado" (opt Ibid,p. 34) o como Hines (2007) dijo, " los trazos entre personas, objetos y lugares " .

Estas relaciones nos muestran las prácticas de la vida cotidiana, que funcionan como un cambio de paradigma que articula "los medios, la sociedad y la cultura" en un campo empírico (opt Ibid,p. 29). Este campo empírico será analizado como un espacio dinámico y un mundo holístico donde las prácticas se mezclan en conceptos teóricos para llegar a un entendimiento social que depende de los objetivos del etnógrafo.

"Desde el punto de vista de la Teoría de la Práctica, el campo no se conceptualiza como un punto estacionario, ni como un lugar donde el etnógrafo entra y habita; más bien, los movimientos y trayectorias del etnógrafo lo definen " (Gómez Cruz & Ardévol, 2004, p. 33).

El etnógrafo participa en la co-creación de un estudio multifacético que le permite aprender de los participantes, creando así un profundo nivel de participación y posibilitando el apego emocional y la comprensión.

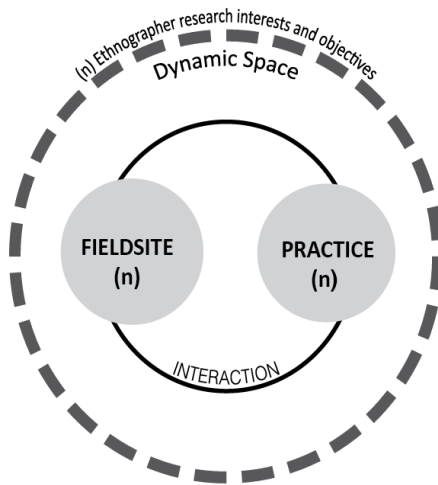
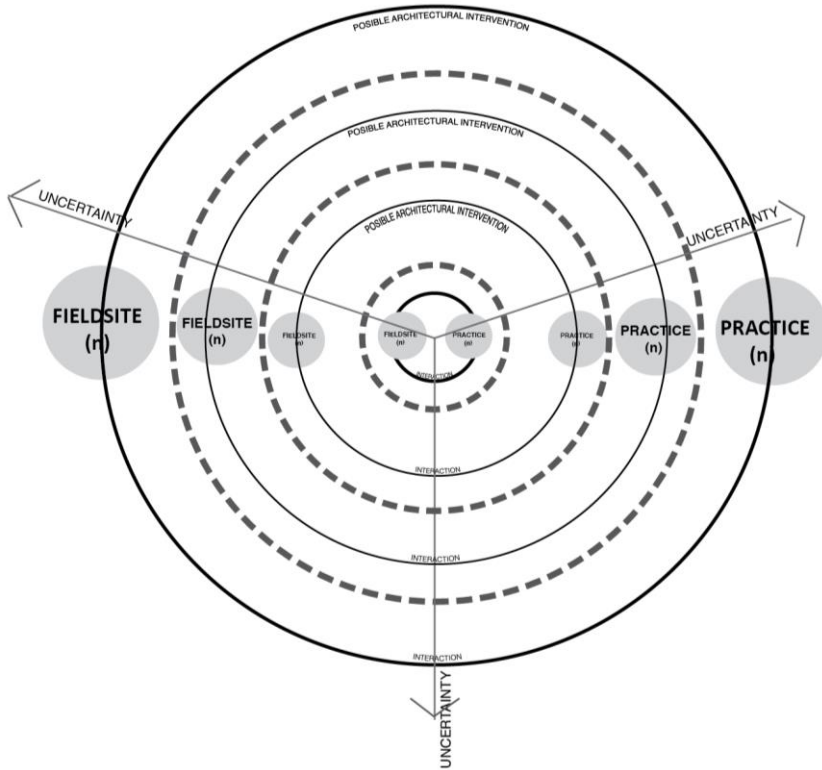
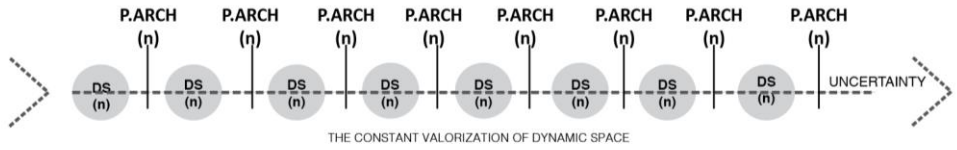


Fig. 5. Diagrama del espacio dinámico.



(Castells, 2009)
 (Ardévol, Gómez C. 2013)
 (Hines, 2015)
 (Pink & Akama, 2014)

Fig. 6. Diagrama del espacio dinámico a través de la incertidumbre.

Incertidumbre

La etnografía, como campo evolutivo, se basa en la incertidumbre que abarca la configuración temporal donde la validez de cada diagnóstico o método depende del tiempo, ya que a menudo ambos están abrumados por la velocidad de los avances tecnológicos. Sin embargo, no sólo la etnografía se ve afectada por la incertidumbre del tiempo; todos vivimos en esta condición. Dentro del campo de la arquitectura, el tiempo cambia los habitantes, sus necesidades y prácticas; por lo que el espacio dinámico debe estar en constante valorización e intervención para satisfacer las necesidades de la gente. Convirtiendo a la incertidumbre en "una forma de pensar a través de la práctica" por medio del movimiento y el conocimiento. Como Sarah Pink y Yoko Akama señalan:

... múltiples factores o piezas sensoriales de información se cristalizan momentáneamente y crean una visión. Poco después todos los factores y sensaciones se mueven de nuevo "(2014, p. 10).

A través de esta discusión, hemos creado un punto de partida para poder trabajar juntos en la práctica. El espacio puede definirse "no como un área geográfica específica o como una unidad cultural, sino como un espacio dinámico" (Hine, 2015, p. 58), que puede considerarse una expansión, en función de los objetivos de la investigación y de las necesidades de la sociedad contemporánea. Esta visión del espacio otorga a los investigadores la libertad de repensar el significado de la arquitectura como práctica.

Construyendo el modelo de investigación

Ahora, es necesario preguntarnos cómo podemos empezar a analizar este espacio dinámico como arquitectos y no como investigadores sociales. Este modelo se basa en la **desconstrucción de los conceptos fieldsite y práctica**. Las cuales son usadas en la definición de espacio desarrollada en la Teoría de la Práctica de Ingold,¹⁴ Gómez Cruz¹⁵ y Ardévol.¹⁶ Con el fin de sustraer categorías analíticas y subcategorías que guiarían cada observación empírica.



Fig. 7. Diagrama Categorías y subcategorías del espacio dinámico.

¹⁴ Ingold investiga y enseña las conexiones entre la antropología, la arqueología, el arte y la arquitectura (los "4A"), y lo considera una manera de explorar las relaciones entre los seres humanos y los ambientes que habitan. Este enfoque es radicalmente diferente de las antropologías y arqueologías convencionales de arte y arquitectura que tratan obras de arte y edificios como si fueran meramente objetos de análisis. En su lugar, Ingold analiza las maneras de reunir a los "4A" en el nivel de la práctica, como la mejora mutua formas de interactuar con nuestro entorno.

¹⁵ Gómez Cruz está interesado en la relación entre tecnología y sociedad, cultura digital, cultura visual, fotografía, nuevos medios, creatividad, teoría de la práctica, etnografía y muchos otros. Actualmente él es investigador en el Centro de Investigación de Etnografía Digital, RMIT en Melbourne, Australia.

¹⁶ La investigación de Ardévol se centra en la antropología de los medios de comunicación y el desarrollo de metodologías cualitativas para el estudio de las prácticas culturales y los nuevos medios en la Universitat Oberta de Catalunya en España.

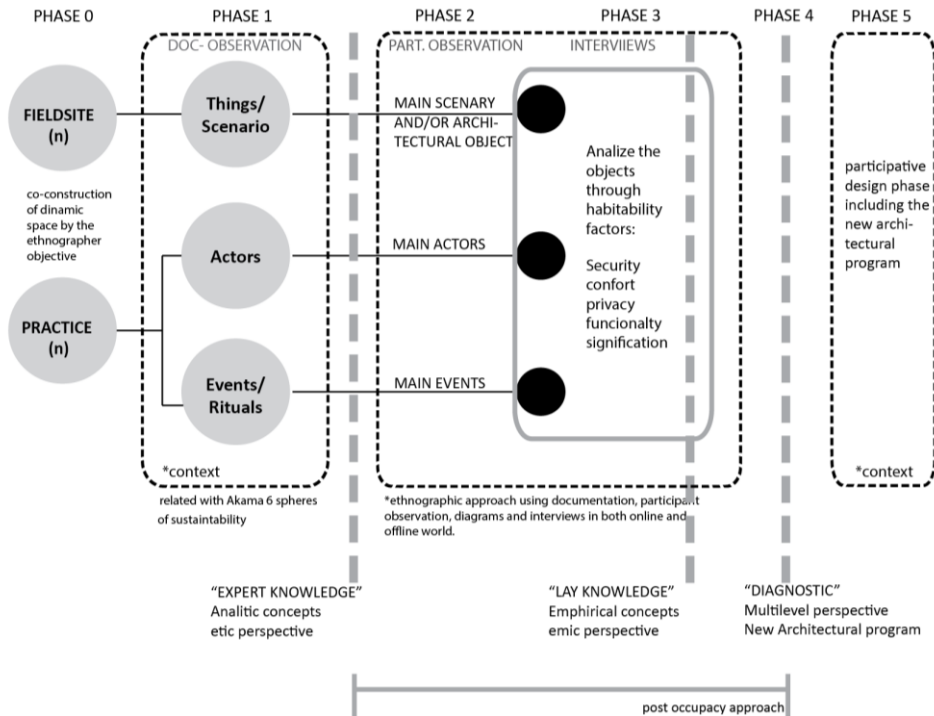


Fig. 8. Modelo de investigación del espacio dinámico.

Strauss y Corbin (1990) dividen sus estrategias de análisis en tres fases entrelazadas:

Deconstructiva (codificación abierta), constructiva (codificación axial) y confirmativa (codificación selectiva). Esto genera un proceso espiral reflexivo en el que el muestreo (S), la recolección (C) y el análisis (A) son repetidos con un enfoque progresivamente más estrecho en cada una de las tres fases ... El etnógrafo puede tener ya una teoría bien definida (construida a través de la investigación previa o tomada de otro autor), para que pueda iniciar su investigación desde la segunda fase (construcción), o la tercera (confirmación) (Gobo, 2008, p. 227).

El modelo de investigación propuesto en este trabajo no sólo incluye las tres fases principales de Stauss y Cobin, sino que también presenta la Fase 00 donde el grado de conocimiento y los objetivos del investigador guían la investigación, así como dos fases más (04 y 05) donde se desarrolla el programa arquitectónico y el proceso de diseño posterior. Así, las necesidades de la comunidad pueden ser transformadas por el arquitecto en un programa arquitectónico completo.

FASE 00
Objetivo general :
Objetivos específicos 1-, 2-, 3-
Contexto 1, 2, 3, 4, 5, 6.

ESPACIO DINÁMICO						
Comunidad			Categoría	Subcategoría	Observables	Método
Online Offline						
Identificar los eventos y rituales mas importantes de la comunidad, así como los lugares u objetos arquitectónicos en donde se llevan a cabo y los actores principales.	FASE 01 (deconstrucción)		Principales actores	Perfil demográfico	Sexo, edad, nacionalidad y ciudad donde habita	Observación-Entrevista
				Capital Cultural	Escolaridad y ocupación	Observación-Entrevista
					Papel en la comunidad	Observación-Entrevista
					Nivel de participación	Observación-Entrevista
					Actividades culturales e intereses.	Observación-Entrevista
						Observación-Entrevista
Principales escenarios	Interacción	Duración- frecuencia	Observación-Entrevista			
Principales objetos	Interacción	Duración- frecuencia	Observación-Entrevista			
Principales eventos	Interacción	Duración- frecuencia	Observación-Entrevista			
		positivas o negativas	Observación-Entrevista			
	Capital cultural	Tipo de actividad, tema principal y nivel de asistencia	Observación-Entrevista			
Identificar las relaciones positivas que manan de cada uno, traduciéndolo en significado y apropiación del espacio dinámico.	FASE 02 (Construcción) Guía de observación 01 parte 2	Entrevista 01	Actores - Objeto-Practica	Interpretaciones y comentarios	positivas o negativas	Observación-Entrevista
Identificar las relaciones negativas que manan de cada uno, traduciéndolo en demandas y necesidades del espacio dinámico.				actividades y usos	Frecuencia Duración Nivel de compromiso	Observación-Entrevista
				habitabilidad	Operatividad	Observación-Entrevista
					Legibilidad Inteligibilidad Personalización. Significatividad Pertenencia Funcionalidad Arraigo. Privacidad. Permisibilidad Jerarquización Seguridad Interacción social. comfort	Observación-Entrevista
Confirmar las demandas e intereses de los actores para después traducirlo en un programa arquitectónico y futura intervención, siguiendo los parámetros de la habitabilidad.						

M-02 Matriz del espacio dinámico

FASE 00

La primera fase de cualquier investigación es **determinar** el fenómeno o la comunidad a estudiar, así como los intereses específicos del investigador y la primera hipótesis del programa arquitectónico. El campo de investigación debe estar siempre limitado por los objetivos principales y específicos del estudio. Pueden surgir problemas e interpretaciones emergentes que expandan o limiten esta práctica y se debe "estar listo para cambiar el enfoque siempre que se produzca una acción o interacción notable" (Gobo, 2008, p. 228). Esta fase requiere que el investigador tenga en cuenta los datos que delimitaran el contexto (histórico, político, económico, social, espiritual, ambiental y tecnológico), a través de un procedimiento no sistemático.

- Buscar los principales sitios en línea. Analizar las características de diseño de cada plataforma y los sitios que fomentan la participación e interacción entre los diferentes participantes. Utilizando una guía observable, resaltar el uso de colores, diseños de página, imágenes, fotos de perfil y diseño gráfico, utilizando capturas de pantalla como un método de recolección de datos. El sitio web www.web.archive.org puede usarse para observar cambios en la apariencia física de un sitio web. La finalidad es saber si hay información en línea y participación activa de la comunidad que nos proporcione información del mundo offline.

•

PHASE01					
Element	Category	Observable		Register	example#Results
Community#www...	Design#spects	Graphic#design	Color#palette,#chart#quality,	screenshot	Grayscale,#good#quality
		Function	Type#and#number#of#functions	screenshot	Help,#Chat#and#hyperlinks#
		Graphics	Tipos#de#gráficos	screenshot	Pictures,#Diagrams
		Access#to#other#pages#inside#web	Number#of#hyperlinks	screenshot	/terms-conditions/#/trademark-rules/#/commons/access-the-commons/#/join-page#of#found/#/start-a-chapter/
		Access#to#other#pages#outside#web	Number#of#hyperlinks	screenshot	Facebook,#Twitter,#LinkedIn,#Youtube,#Vimeo#Pinterest
		Request#of#optional		screenshot	

Fig.9. Guía de observación - Interacción de diseño web fase 01

FASE 01

Deconstruir la información de los mundos tanto online como offline, utilizando métodos etnográficos, basados en una observación no intrusiva o lurkin (Shoham's, 2004 Garcia et al., 2009, p. 59). Los datos obtenidos en esta fase deben delimitar el espacio a través de sus objetos arquitectónicos, prácticas y actores principales, mediante

-
- Identificar los eventos más comunes y rituales significativos entre ellos.
- Identificar los escenarios y objetos arquitectónicos más comunes asociados con esos rituales significativos.

Objective: Identify important actors, practices, activities and architectural objects in the local active community.

OBSERVATIONAL GUIDE
DYNAMICS SPACE

Element (Community)	Event	Type	Duration	Scenario		Object			Name	
				Contexto	Building	facebook	facebook	facebook		
January							invited	interested	went	
11	https://www.kapod.edu/cj/0events/	Project	Judicial Community	3:30	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL		423	66	21

Casey@Factor
Jas@McDuffie
Will@Brooks
Lisa@Brook
Adam@Schumaker
Kater@Eitz@worth

Fig. 10. Guía de observación- eventos- objetos, fase 01.

- Identificar actores y recopilar características demográficas, como edad, raza, clase y género, así como características personales, sacadas de fotos de perfil y páginas web personales. Debe tenerse en cuenta que los participantes pueden crear perfiles falsos. Sin embargo, algunas de estas interacciones pueden ocurrir desde una cuenta personal vinculada, como Gmail, Twitter y Facebook. Es menos probable que alguien genere un perfil falso para usar sólo en medios sociales. Las interacciones fuera de línea deben ser contempladas a la par de las páginas oficiales especialmente si la información es insuficiente.

facebook			Actores										
invited	interested	went	Name	Type	OriginCity	CurrentCity	AgeRange(19-25),(26-35),(36-45),(46-55),56+ onwards	Sex	Occupation	Contact	Positive discourse	Negative discourse	Non discourse
			CassandraKaczor	principal		Chicago	26-35	f	multimediaArtist	http://www.branchprojectproductions.com/	x		
			IanMcGuffin	principal		Chicago	26-35	m	baritone	http://www.branchprojectproductions.com/	x		
			WillBrooks	principal				m	poet				
423	66	32	LisaBrock	principal		Chicago	46-55	f	DirectorAcademician ARCUS	https://www.facebook.com/mymamadiedtooyoung?ref=rl	x		
			AdamSchumaker	principal		Chicago	36-45	m	VisitingResistant ProfessorFilmMusic KalamazooE	https://www.facebook.com/adam.schumaker.12?ref=rf	x		

Fig. 11. Continuación Guía de observación eventos- actores, fase 01

- FASE 02

Reensamblar conceptos con nuevos patrones para construir un marco y enfocándose en los principales actores, rituales, escenarios y objetos arquitectónicos de la guía de observación de la Fase 01. Esta fase implica el re-análisis de la hipótesis en términos de las observaciones sistemáticas, regulares y categorizadas, tanto en línea como fuera de línea.

- Identificar los actores principales, rituales y objetos arquitectónicos a través del análisis de redes sociales, usando los resultados de las guías de observación y elaborando una matriz de relaciones.
- Identificar la lógica de las prácticas significativas entre los usuarios mediante la observación de los archivos, comentarios, etiquetas hashtag e imágenes en formatos de código abierto en los últimos tres meses con el fin de trazar un mapa de la relación a través de valores positivos y negativos en la comunidad. Esta información debe estar vinculada a un escenario específico o un objeto arquitectónico.
-

PHASE 01				
Element	Category	Observable		Register
Community/www...		Participantes	main#participants	excel
		Type	pictures,#comment,#likes	
		Themes	Amount#of#post,#number#	excel
	Significant#practices	Interaction	of#responses,#groups,#st#	excel
		Emotion	update	
			Positive	
			negative	

Fig. 12. Categorización y registro de interacciones web Fase 02

- FASE 03

Volver al campo y confirmar los datos para aclarar las relaciones que todavía están mal definidas entre los escenarios, los objetos y los actores. Se podrá usar bitácoras para escribir las experiencias dentro del espacio. Además de utilizar una guía de observación y una encuesta (fig. 11) basada en preguntas de relación y los factores de habitabilidad, tales como comodidad, privacidad, seguridad, funcionalidad y significación para entender la relación actual entre objetos y personas (Mercado, 2014). Esta encuesta puede ser estructural o semi-estructural, dependiendo de si se utiliza la distribución en línea o fuera de línea. Se recomienda utilizar una encuesta estructural en línea para lograr una mayor participación.

- FASE 04

El Diagnóstico generará un nuevo programa arquitectónico con las necesidades de espaciales de la comunidad. Esto puede traducirse al diseño de un nuevo objeto en un escenario específico o una intervención en un objeto preexistente.

- FASE 05

Con base en el nuevo programa arquitectónico, reunir a los principales actores de la comunidad y comenzar un diálogo mediante la creación de una estructura horizontal para generar un diseño transformacional, similar a lo que Akama sugirió en *Designing Future Designers: A Propositional Framework for Teaching Sustainability* (2015). Es decir, incluir a los actores principales, ya identificados en las fases anteriores en el proceso del diseño y considerar los factores históricos, políticos, económicos, sociales, espirituales, ambientales y tecnológicos. Práctica conocida como diseño participativo, donde intervendrán distintas disciplinas y actores y de forma verbal y visual desarrollaran el

proyecto arquitectónico. Beneficiando así los intereses y necesidades de la comunidad, para obtener una mejora en la calidad de vida. Estas necesidades deberán ser específicas, medibles, alcanzables, reales, posibles en un espacio de tiempo determinado. Este tipo de participación comunitaria sienta las bases para incentivar a la comunidad a trabajar en conjunto y auto gestionarse, dándole sustentabilidad al proyecto.

FASE 00

Objetivo general :

Objetivos

específicos 1., 2., 3.-

Contexto 1., 2, 3, 4, 5, 6.

DYNAMIC SPACE

Comunidad

Observables

Introducción: Si este cuestionario ha llegado a ti, es porque tienes relación estrecha con (comunidad) y tu nombre ha salido con frecuencia en nuestro primer estudio. Este proyecto académico tiene como objetivo analizar (comunidad) de forma dinámica; estudiando las relaciones entre los lugares, los habitantes y los objetos arquitectónicos, a través de los eventos que realizan como comunidad. Esta investigación se realiza con fines académicos a través de la Universidad Nacional Autónoma de México como parte del proyecto (Título). Te agradezco de antemano tu participación la cual es de vital importancia para esta investigación. El cuestionario consta de 26 preguntas las cuales puedes realizar en un tiempo máx. de 26 minutos. Todos los resultados serán confidenciales y utilizados solo con propósitos académicos, los cuales podrás consultar a finales de mayo en esta pág. web (enlace). Si quieres saber más de la investigación o tienes dudas y comentarios escríbenos a (correo electrónico)

Online

Offline

Identificar los eventos y rituales mas importantes de la comunidad, así como los lugares u objetos arquitectónicos en donde se llevan a cabo y los actores principales.

Nationality, age, sex

- 1 Nombre
- 2 Sexo
- 3 Nacionalidad
- 4 Rango de edad
- 5 ¿Cuál es su profesion ?

f/m

(19-25),(26-35),(36-45),(46-55),56 en adelante

Escolaridad y ocupación

- 6 ¿Cuál es su grado escolar?

collage, licenciatura, maestría, especialidad, doctorado, postdoctorado

Nivel de participación

- 7 Actualmente cual es su papel en (comunidad)

estudiante, trabajador administrativo, conferencista, maestro, otro

Proximidad con la comunidad

Actividades culturales e intereses.

- 8 ¿Qué tipo de actividades participa?

recreativas, culturales, académicas, deportivas y activistas

- 9 ¿Cuántas veces al mes asiste a un evento organizado por (comunidad)?

ninguna, rara vez, una vez al mes, varias veces al mes, diariamente

Locaciones

- 11 ¿Qué lugares dentro de su comunidad son importantes?

Áreas

- 12 ¿Qué espacios o construcciones asocia con esos lugares?

Capital Cultural

- 13 ¿Qué actividades asocia con esos espacios ?

Identificar las relaciones positivas que manan de cada uno, traduciéndolo en significado y apropiación del espacio dinámico.

positivas o negativas

- 21 En los últimos tres meses, ¿cuál de estos espacios ha sido el más relevantes dentro de su comunidad? Enumerenlos por el mas usado

- 22 En los últimos tres meses, ¿cuál de estos espacios ha sido el menos relevante dentro de su comunidad? Enumerenlos por el menos usado

Identificar las relaciones negativas que manan de cada uno, traduciéndolo en demandas y necesidades del espacio dinámico.

Frecuencia

Duración

Nivel de compromiso

- 23 Durante el último mes, ¿cuántas veces ha visitado, por breve que sea, (espacio 1)?

ninguna, rara vez, una vez al mes, varias veces al mes, diariamente

- 24 ¿Desde cuando utiliza el (espacio 1)?

menos de 3 años, de 3 a 6 años, más de 6 años

- 25 ¿Cómo calificarías del 1 al 6 los siguientes características del (espacio 1)?

- Operatividad
- Legibilidad
- Inteligibilidad
- Personalización.
- Significatividad
- Pertenencia
- Funcionalidad
- Arraigo.
- Privacidad.
- Permisibilidad
- Jerarquización
- Seguridad
- Interacción social.
- comfort

Confirmar las demandas e intereses de los actores para después traducirlo en un programa arquitectónico y futura intervención, siguiendo los parámetros de la habitabilidad.

Fig. 13. Guía de entrevista del espacio dinámico fase 03.

Metodología

Matriz Operacionalización

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Conceptos central	Conceptos secundarios / dimensionales	Categoría (conceptual)	Factores	Indicadores	Preguntas	Fuente	Método-Instrumento
-------------------	---------------------------------------	------------------------	----------	-------------	-----------	--------	--------------------

ESPACIO DINÁMICO

Palabra derivada de "espacio dinámico" describe un área geográfica específica o una unidad cultural (Vitis, 2015), que como un "territorio" de movimiento, que se expande atraves de los "límites" sociales desde el espacio del ser humano y que se transforma en un "actor social". Relacionados de forma "transaccional" a través una variable concreta llamada "interacciones (tiempo)", analizando la posibilidad de que cualquier resultado obtenido sea permanente.

Conceptos central	Conceptos secundarios / dimensionales	Categoría (conceptual)	Factores	Indicadores	Preguntas	Fuente	Método-Instrumento	
1.1 FIELDSITE	1.1.1 etnografía	Tipos Intereses Objuntos Propósitos	Demográfico	Nombre Sexo Nacionalidad Rango de edad	¿Cuál es su profesión? ¿Cuál es su grado escolar?		Personal	
			Profesional	¿Cuáles son los intereses personales del investigador? ¿Qué tipo de sistema le interesa estudiar? ¿Qué temas quiere contar dentro de ese sistema? (Ejemplo: Identidad, socialización y comunicación, limitado a tres conceptos). Por dónde empezará la investigación: objetos arquitectónicos , eventos o actores? ¿Cuáles son las características, limitantes y posibilidades del espacio dinámico a estudiar?				
	1.1.2 contexto	Histórico Político Tecnológico Espiritual Social Ambiental Económico	Histórico	Muebles catalogados Participación ciudadana Infraestructura Prácticas religiosas Escuelas de delincuencia Comercio local Capital social Transporte público			INAH, INEGI, Programas sociales, etc.	Documental
			Social	Participación social Bienes ambientales Modelos uso de suelo Valor de las propiedades Nivel de renta Nivel de uso				
	1.1.3 escenarios	Regares	Actividad Uso	¿Cuál es su importancia social? ¿Cuál es la frecuencia de uso?		SEDOVI, Catastro		
	1.1.4 objetos	habitabilidad	Eparitividad Aspectos territorio-motivos producidos al contacto con la distribución y soberanía espacial		¿Es manejable? ¿Es accesible desde el interior? ¿Es accesible desde el exterior? ¿Tiene buena distribución espacial? ¿Los espacios interiores son adecuados? ¿El equipamiento interior son adecuados?			Objeto arquitectónico- online y off
				Legibilidad	¿Tiene alguna tipología? ¿Cuáles son los símbolos implícitos en el diseño? ¿Hay espacio para cada cosa? ¿El espacio para cada actividad es suficiente?			
				Identificabilidad	¿Cuál es la imagen mental del objeto? ¿Cómo se relaciona la organización de la vida con la organización del espacio?			
			Personalización	¿Qué tipo de expresión personal es reflejada en el espacio? ¿Qué tipo de expresión grupal es reflejada en el espacio? ¿Cómo es la personalización del grupo o personas? (Sex)				
			Significatividad	Connotativo (Significados secundarios, emocionales) ¿Qué hace especial a este edificio? Simbólico ¿La imagen del lugar es adecuada? Sociales (Status, legitimación de las instituciones sociales) Culturales (tradiciones, formas de vida)				
			Pertenencia	¿Me identifico con el objeto En que grado siento que el lugar nos pertenece En que grado nosotros pertenecemos al lugar ¿Cuál fue el grado de participación en el diseño?				
			Funcionalidad	¿Injerto en que las actividades se desarrollan con facilidad, eficacia y eficiencia. ¿La actividad para la que fue construido se respeta? Si no, ¿qué nuevas actividades tiene? ¿Cuál es el programa arquitectónico? ¿Las actividades que se realizan son adecuadas? ¿El número de personas son adecuadas?				Observación, Documentación y Entrevistas. Guía de observación objeto arquitectónico y Guía de entrevista habitabilidad
			Amigo	¿Grato en que uno le cuesta trabajo dejar un lugar.				
			Privacidad	Control de la información emitida y recibida. ¿Es adecuada? ¿Es ruidosa? ¿Puede realizar actividades sin ser molestado? ¿Puede haber actividades múltiples sin perder la concentración?				
Permisibilidad			Normas convencionales de uso de un lugar					
Jerarquización	Seguridad	Importancia de los lugares. ¿Dentro del edificio que espacio es el más importante para la comunidad?						
				¿Importancia de los lugares. ¿Dentro del edificio que espacio es el más importante para la comunidad?				
Interacción social	Confort	¿Grato en que se permite la comunicación inter e intra de los individuos que habitan (junto con otros seres, plantas y animales).						
				¿Es cómoda? ¿Es relajante? ¿Es amigable? ¿Es amigable? ¿Es agradable? ¿Es divertido? ¿Es ordenado?				

Aproximación etnográfica al ARCUS, Kalamazoo Chicago

Fase 00

El discurso de la comunidad

La siguiente práctica etnográfica se plantea con la finalidad comprobar las guías de observación de la fase 1 y 2 a través de una observación no participativa. El objeto arquitectónico del cual parte la construcción del espacio dinámico es el Arcus Center for Social Justice Leadership Building (ACSJ), del Studio Gang. Se busca un objeto arquitectónico que tuviera un referente en una comunidad tanto online como offline, además de haber contemplado en su diseño la participación activa de la comunidad Kalamazoo Collage y el centro Arcus Center for Social Justice Leadership Building. El referente online más fuerte se encontró en su página principal (<https://reason.kzoo.edu/csjl/about/building/>) y la página en Facebook (<https://www.facebook.com/ACSJLKzoo/>). Con una comunidad activa de 2,800 personas. Donde se pueden identificar alumnos, profesores y personas que trabajan en el colegio. Dicha comunidad se encuentra ubicada en 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006, EE. UU, dentro del campus del colegio Kalamazoo. El cual ha tenido un compromiso con la justicia social y el desarrollo del liderazgo como parte de su plan de estudios desde su fundación en 1833.

Lisa Brock, directora académica de la ACSJL y directora ejecutiva interina del centro., dice que el centro aspira a un mundo en el que "se valore por igual la vida de cada persona, se reconozca la dignidad inherente de todos los hombres, se desarrolle todo el potencial de cada persona y se erradique la discriminación sistemática y las inequidades estructurales". "Pero la misión del centro es desarrollar líderes emergentes y sostener a los líderes existentes en la justicia social y los derechos humanos." Con ese fin, el centro centra sus programas y actividades en la promoción de la justicia social y el avance de los derechos

humanos mediante la educación y la formación de líderes. "Todo lo que hacemos, tratamos de involucrar a la comunidad de alguna manera", dice. "Me gustaría que este nuevo edificio fuera un lugar de destino para la gente de Kalamazoo. Me encantaría ver a los miembros de la comunidad cayendo a visitar, excursiones escolares para traer a los escolares aquí para aprender sobre la justicia social. La gente me ha estado poniendo en contacto con todo tipo de ideas emocionantes. Me gustaría tener una exposición de arte aquí cada seis meses más o menos para la comunidad. El arte puede moverte para ocuparte de un asunto. El arte puede ser un punto de entrada en el cambio social ". (Aistars, 2014)

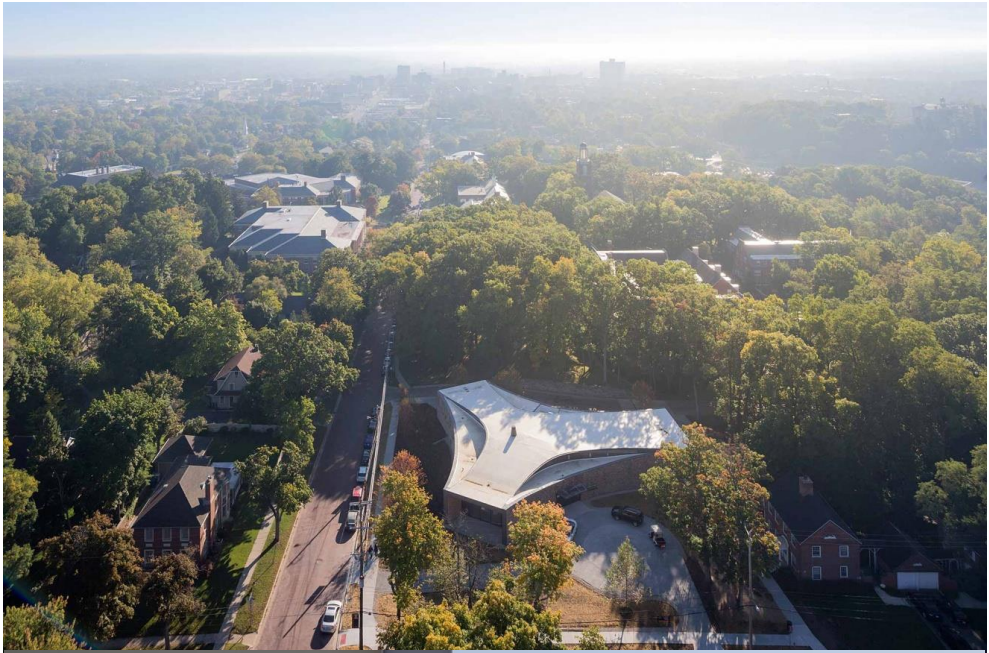
Así el Centro Arcus para el Liderazgo en Justicia Social, tiene como lema:

"La justicia social reconoce la dignidad inherente de todas las personas y valora todas las vidas por igual. Requiere tanto la reflexión personal como el cambio social para asegurar que cada uno de nosotros tenga el derecho y la oportunidad de prosperar en nuestras comunidades, independientemente de nuestras identidades. Cuando reconocemos que la opresión existe y trabajamos juntos para acabar con la discriminación sistémica y las inequidades estructurales, aumentamos la promesa de un mundo más justo" (Studio Gang, 2014).

El discurso del arquitecto STUDIO GANG, Chicago

El estudio partió de la pregunta: ¿Cómo ocupa la justicia social un espacio? Generando "un nuevo arquetipo, derivado de su programa y sitio" (Kimmelman, 2014). El edificio ha ganado los siguientes premios:

- Honor Award, Distinguished Building, Design Excellence Awards, AIA Chicago, 2015
- Honor Award, Divine Detail, Design Excellence Awards, AIA Chicago, 2015
- American Architecture Award, Chicago Athenaeum Museum of Architecture and Design, 2015





Imágenes tomadas de la pág. <http://www.archdaily.com/576630/arcus-center-for-social-justice-leadership-studio-gang>



Imágenes tomadas del video donde se muestra el proceso del diseño participativo.

Fase 01

Aplicación de guías de observaciones

La investigación se hizo a través de una metodología cualitativa, centrada en la observación digital no participativa con categorías limitadas a eventos, escenarios, objetos arquitectónicos y actores; para poder estudiar la naturaleza de sus prácticas, los objetos principales de la comunidad y los actores con mayor influencia. Se planteó una observación sistemática, periódica y categorizada de enero a marzo, registrando los eventos posteados a lo largo de tres meses en dichas plataformas.

Al ser una página de acceso libre sin ningún tipo de aviso de privacidad se considera pertinente no dar razón de la investigación que se esté llevando a cabo para no manchar las respuestas o la interacción natural de la comunidad. (Soukup 1999 en Garcia et al., 2009). Todos los datos obtenidos en Facebook son datos públicos que serán utilizados para proporcionar un perfil tipo de los usuarios más recurrentes. De esta forma ningún usuario quedará expuesto y la información recolectada no será utilizada para fines ajenos a esta investigación.

Identificar los eventos y rituales más importantes de la comunidad, así como los lugares u objetos arquitectónicos en donde se venen a ararlo y los actores principales.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ENERO	ESPACIO DINÁMICO					ESPACIO DINÁMICO				
	(Comunidad) / página web	Evento	Tipo	Tema	Duración	Escenario Contexto	Objeto Edificio	Invited	Interested	Went
11	https://reason.koo.edu/ctg/ctg16/ctg16001 https://www.facebook.com/events/18440596413856/	EdStreet Tobacco Project	music	Justice and community	3:30	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	423	66	31
17	https://www.facebook.com/events/240750835128153/	Stonks That Unite Us: National Day of Healing	movie	social equity		303 S Kalamazoo Mall, Kalamazoo, MI 49007-4806, United States		741	107	65
18	https://www.facebook.com/events/1815986240017053/	1818 Lani Pngip: Film Screening, "About the Face"	movie	Justice and community	2:30	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	67	26	4
25	https://www.facebook.com/events/2016-12-25/256event_sch2016&date=25%2017%2025	LTS Workshop: Understanding Identity and Power	workshop	Justice and community	3	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	345	75	23
27	https://www.facebook.com/myevents/181565294023	Social Justice Community Healing Space	workshop	Health Wellness	3:30	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	92	60	8
31	https://reason.koo.edu/ctg/ctg16/ctg16001 https://www.facebook.com/myevents/181565294023	Film Screening and Discussion: "13th"	workshop	Justice and community	2:30	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL			

G.O 01- Guía de observación Evento-Objeto Enero

ESPCIO DINAMICO							ESPCIO DINAMICO		
nombre	Comunidad	Evento	Tema	Duración	ubicación		invitado	interesado	
					ciudad	estado	invitado	interesado	
1	https://www.facebook.com/...	LTS Workshop: Right Wing Aquilines and the Women's March	Justice and community	1:00	ACSL	205 Marston St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	115	67
2	https://www.facebook.com/...	Kalamazoo College Student PRACTICE Training	Justice and community	4:30	ACSL	205 Marston St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL		
8	https://www.facebook.com/...	FBin Screening: "Break the Chain"	Justice and community	3:00	ACSL	205 Marston St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	278	60
10	https://www.facebook.com/...	LTS Workshop: Trans Liberation Weekend	Justice and community	4:30	ACSL	205 Marston St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	665	61
21	https://www.facebook.com/...	LTS Workshop: Uncovering Oppression and Paths to Liberation	Justice and community	3:00	ACSL	205 Marston St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	216	79
21	https://www.facebook.com/...	Student Workshop: Desire Mapping	Justice and community	5:30	ACSL	205 Marston St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	147	42

G.O 02- Guía de observación Evento-Objeto Febrero

Identificar los eventos y rituales más importantes de la comunidad, así como los lugares u objetos arquitectónicos en donde se llevan a cabo y los actores participantes.

ESPCIO DINAMICO							ESPCIO DINAMICO			
MARZO	(Comunidad) / página web	Evento	Tipo	Tema	Duración	Escenario		facebook	facebook	facebook
						Contexto	Edificio	invitado	interesado	went
2	Welcome Performance">https://reason.kooze.edu/cg/le/un>Welcome Performance	performance workshop	workshop	Justice and community	3:00	1200 Academy St, Kalamazoo, Michigan 49006	Dubois Theater & College			
	https://www.facebook.com/events/370256170530025/							447	52	30
6	https://www.facebook.com/	LTS Workshop: Self Care for Social Change	workshop	Justice and community	2:30	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	201	90	36
9	https://reason.kooze.edu/cg/le/un/Lets PopUp Film Screening: 'Bird Kids' - movie	movie	workshop	Justice and community	2:30	ACSL, 205 Monroe St, Kalamazoo, MI 49006	ACSL	162	41	23
	https://www.facebook.com/events/7476380871107/									
30	https://www.facebook.com/events/335941721917421/?active_tab=about	1:0 Ways to Understand Black Lives Matter	workshop	Justice and community	2	Recital Hall, Fine Arts Building		400	59	35

G.O 03- Guía de observación Evento-Objeto Marzo

ESPCIO DINAMICO			Actores											
facebook	facebook	facebook	Nombre	Papel	Ciudad de origen	Ciudad donde habita	fecha de nacimiento	sexo	Ocupación general	Ocupación	Contacto	Discurso positivo	Discurso negativo	sin discurso
422	66	21	Isa Breck	principal	Chicago	Chicago	46-55	f	director	Arcaus ACECO	https://www.facebook.com/...			
			Adam Schumaker	principal	Chicago	Chicago	36-45	m	profesor	Kala Feldmann C	https://www.facebook.com/...			
			Kelsey Letzworth	estudiante	Clarkston, Michigan	Michigan	Kalamazoo 25	f	Research assistant		https://www.facebook.com/...			
			Ma Orlando	investigador		Michigan	Kalamazoo 26-35	f	researcher	Kalamazoo	https://www.facebook.com/...			
			Stephan Price	estudiante	Porter, Michigan	Michigan	Kalamazoo 25	f	estudiante		https://www.facebook.com/...			
			Mag Wilson	estudiante	Porter, Michigan	Michigan	Kalamazoo 25	f	estudiante		https://www.facebook.com/...			
			Renee Kasper	te	Eastland, Michigan	Kalamazoo	Northville 35-44	f	artista	Flint, MI	https://www.facebook.com/...			
			Adrian Voss		Troy, Michigan	Troy, Michigan	35-44	f			https://www.facebook.com/...			
			Natalie Covert-Peterson		Eastland, Michigan	Eastland, Michigan	26-35	f			https://www.facebook.com/...			
			Cameron Spencer		Michigan	Michigan	15-25	m			https://www.facebook.com/...			
			Jasmine Ryan	estudiante		Michigan	Kalamazoo 25	f			https://www.facebook.com/...			
			Morgan Mahapatra	estudiante		Michigan	Kalamazoo 25	f			https://www.facebook.com/...			

G.O 04- Guía de observación Actores Enero

ESPACIO DINÁMICO			Actores										
facebook	facebook	facebook	Nombre	Sexo	Ciudad de origen	Ciudad donde vive	Fecha de nacimiento (DD-MM-AAAA)	Edad	Ocupación	Contacto	Discursos positivos	Discursos negativos	Sin discurso
invited	interested	went											
			6 Lisa Book	principal		Chicago	08-58	f	Director académica	https://www.facebook.com/lynnmadell@nyang?ref=rf			x
115	67	13	7 Olivera Mrazek	student	Los Angeles	Michigan	19-25	f	student	https://www.facebook.com/olivera.mrazek/			x
			8 Emily Honey	work	Long Beach	Long Beach	20-35	f	work	https://www.facebook.com/emilyhoney/			x
			9 Maria Ghazal	student			19-25	f	student	https://www.facebook.com/maria.ghazal/			x
			4 Bianca Penelope	student	Chicago	Ramala	19-25	f	student	https://www.facebook.com/biancapenelope/			x
			5 Jasmine Kagan	student			19-25	f	student	https://www.facebook.com/jasmine.kagan/			x
			8 Rachel Katsman	student			19-25	f	student	https://www.facebook.com/rachel.katsman/			x
			7 Joralee Hassan	student	West Chicago	Michigan	20-35	f	student	https://www.facebook.com/joraleehassan/			x
			6 Morgan Mahajan				36-45	f		https://www.facebook.com/morganmahajan/			x
			9 Karla Verdun				19-25	f		https://www.facebook.com/karla.verdun/			x
			10 Magan Kachizi	student	Michigan	Michigan	20-35	f	Target	https://www.facebook.com/magan.kachizi/			x
			11 Jessamie Webster	work	Eastbrook	Michigan	20-35	f	work	https://www.facebook.com/jessamie.webster/			x
			12 Abby Labovoz	work			36-45	f		https://www.facebook.com/abbylabovoz/			x
			13 Jan Lee Gardner	work	Washington	Michigan			center manager	https://www.facebook.com/janlee.gardner/			x

G.O 05- Guía de observación Actores Febrero

ESPACIO DINÁMICO			Actores											
facebook	facebook	facebook	Nombre	Papel	Ciudad de origen	Ciudad donde habla	Fecha (DD-MM-AAAA)	Edad (35, 36-45, 46-55, 56+)	Sexo	Ocupación general	Contacto	Discurso positivo	Discurso negativo	Sin discurso
invited	interested	went												
447	52	30	1 Michelle Single-Barrett				Michigan	Kalamazoo	20-35	f	https://www.facebook.com/profile.php?id=1000945668668			1
			2 Daphne Price	estudiante	Pontiac, Michigan		Michigan	Kalamazoo	19-25	f	https://www.facebook.com/daphne.price.5			
			3 Mitchel Herr		Michigan	Kalamazoo	Michigan	Kalamazoo	20-35	m	https://www.facebook.com/MitchelHerr			
			4 Sophie Hill				Michigan	Kalamazoo	30	f	https://www.facebook.com/sophie.hill.146			
			5 Alex Roggaw				Michigan	Kalamazoo	19-25	m	https://www.facebook.com/alex.roggaw			
			7 Karishma Singh				Michigan	Kalamazoo	19-25	f	https://www.facebook.com/karishma.singh.52296			
			8 Thaddeus Buttray				Michigan	Kalamazoo	20-35	m	https://www.facebook.com/thaddeus.buttray			
			9 Conner Robert Perceval Klock				Michigan	Kalamazoo	20-35	m	https://www.facebook.com/ryklock800			
			10 Jenny Johnson				Michigan	Kalamazoo	20-25	f	https://www.facebook.com/jennyjohnson.5264			
			11 Molly Smucker				Michigan	Kalamazoo	19-25	f	https://www.facebook.com/molly.smucker			
			12 Sam Rice				Michigan	Kalamazoo	20-35	m	https://www.facebook.com/sam.rice.7140			
			13 Iam VonWilliams							m	https://www.facebook.com/iam.vonwilliams.1			
			14 Kami Simmons		South Chicago, Illinois	Washington		20-35	m	https://www.facebook.com/kaylan.simmons.7				
			15 Elizabeth Chary				Michigan	Kalamazoo	19-25	f	https://www.facebook.com/elizabeth.chary.5			
			16 Kylie Simmons				Michigan	Kalamazoo	20-35	f	https://www.facebook.com/kaylan.simmons			

G.O 06- Guía de observación Actores Marzo

Tratamiento de los datos generales a través del análisis de redes sociales.

Datos relacionales MODO 2

Se elaboró una matriz de relaciones con los resultados obtenidos en las guías de observación. “La matriz es el elemento fundamental en el análisis de redes sociales... Una matriz no es más que una tabla con filas y columnas. Hay una fila y columna para cada nodo y se relaciona cada nodo con todos los demás” (Paniagua López, 2013, p. 52). En las filas ubicamos a los actores, los cuales fueron ordenados alfabéticamente para poder identificarlos con números. En las columnas ubicamos los distintos eventos, de igual forma los representamos con los nombres, evento 1, evento 2, evento...n. El cruce de relación entre los actores y la asistencia a los eventos se llenó con los valores 1 y 0. Representando la existencia o ausencia de relación. Como resultado tenemos una matriz de modo 2, en la cual se puede analizar tanto “el comportamiento individual de alguien dentro de un grupo”, como “el comportamiento de grupos concretos dentro de una sociedad. Por ejemplo, se puede estudiar la participación concreta en diversos eventos o instituciones de las comunidades migratorias, y con ello analizar sus posibilidades de integración”(Paniagua López, op.cit: p. 75).

Dentro de los conceptos importantes para analizar la red en su totalidad, destacan los conceptos de **cohesión y densidad**. Entendiendo la densidad de un grafo como la relación entre el número de líneas existentes dividido por el número de líneas posibles. Es decir entre menor la densidad, menos conectado y menos cohesión habrá en la comunidad (Paniagua López, op.cit: p. 39). Sin embargo la comunidad que sólo este unida entre ella; es decir a todos sus otros miembros pero no a los de fuera, estará extremadamente fragmentada. Para que la difusión y la confianza se den entre diferentes grupos, debe de existir conexiones entre ellos. Algunos contactos personales deben ser intermedios para formar cohesión y que los vínculos débiles sean en realidad puentes.

Por ejemplo, “Imaginemos, para empezar, una comunidad completamente formada por pequeños grupos o cliques, dentro de los cuales cada persona está unida a todos sus otros miembros pero no a los de fuera. La organización de la comunidad estaría severamente restringida” (Granovetter, 1973, p. 13). Y la información no podría acceder o salir fácilmente. En este caso con las guías de observación propuestas no se podría recolectar el tipo de relación entre los diferentes actores, sino la **coincidencia de ellos en eventos**. Pero, ¿cómo saber si existe relación fuera de su círculo interno? En este caso será necesario cruzar la información atributiva de los actores, su residencia y su papel dentro de la comunidad será clave para poder identificar una relación con agentes fuera del campus.

Dichas matrices se ingresaron al programa UCINET¹⁷ para generar una red sociométrica la cual representa a base de una imagen las relaciones que existen al interior de un grupo o comunidad. Son estas conexiones las que nos indican tanto los nodos más conectados como los subgrupos que se forman dentro de la red. Ayudándonos a identificar los actores y eventos más importantes de la comunidad en los últimos tres meses (enero-marzo). Es decir los nodos centrales y periféricos, los cuales no necesariamente quiere decir que los nodos centrales sean los más influyentes. “Los actores «importantes» suelen estar en posiciones estratégicas dentro de la red. No obstante la posición no determina toda la acción social o las posibilidades”. (Paniagua López, op.cit: p. 54).

¹⁷ UCINET 6 para Windows es un paquete de software para el análisis de datos de redes sociales. Fue desarrollado por Lin Freeman, Martin Everett y Steve Borgatti. Viene con la herramienta de visualización de red NetDraw. Par amás información visitar: <https://sites.google.com/site/ucinetsoftware/home>.

	evento 1	evento 2	evento 3	evento 4	evento 5	evento 6	evento 7	evento 8	evento 9	evento 10	evento 11	evento 12	evento 13	evento 14	evento 15	evento 16	evento 17	evento 18	evento 19	total
1						1					1									2
2							1													1
3	1																			1
4																				1
5		1																		1
6			1																	2
7		1												1						1
8									1											2
9			1														1			1
10																				1
11		1			1		1			1		1					1			3
12			1																	2
13												1								1
14																		1		1
15			1																	1
16							1													2
17										1										1
18					1															1
19											1									1
20																				1
21											1									1
22													1							2
23															1					1
24															1					1
25																		1		1
26			1																	1
27																				1
28	1						1													1
29																				1
30			1											1						2
31																				1
32																				1
33											1									1

M. 01- Matriz Actores – Eventos (19x313) UCINET,

Para identificar a los nodos “importantes” se optó por analizar medidas de centralidad y subgrupos, dentro del programa Ucinet. “Por medida de centralidad se entiende un conjunto de algoritmos calculado sobre cada red que nos permite conocer la posición de los nodos en el interior de la red y la estructura de la propia red,” (Quiroga, 2003, p. 31) mediante el análisis del grado de intermediación o betweenness, rango o degree y cercanía o closeness. Dichas medidas no sólo podrían servir para analizar la centralidad de los nodos sino para identificar a las cuatro figuras típicas para el etnógrafo: el intermediario, el aval o guarantor, el portero o gatekeeper y el informante. Los cuales dan acceso y procuran que la interacción entre el etnógrafo y los demás actores sea lo más armonioso posible dentro de la comunidad (Gobo, 2008, p. 121).

El grado de intermediación identifica los nodos intermediarios, denominándose persona puente. Estas personas son de mucha utilidad, pues transmiten fácilmente información entre los distintos grupos dentro de la red. Y pueden ser utilizados como su nombre lo indica como intermediarios.

El grado o degree son la cantidad de lazos directos de cada nodo, me sirve como indicador de relación y participación de los actores y eventos más populares. Los nodos con mayor cantidad de lazos, podrían significar los actores con mayor grado de participación; los cuales pueden ser los informantes principales y porteros. Es importante destacar que no sólo las personas con mayor participación pueden ser informantes, las personas que por algún motivo son marginadas, también son fuente de información valiosa (Granovetter, 1973, p. 8).

El grado de cercanía indica la capacidad que tiene un nodo de llegar a todos los nodos de la red, dependiendo no sólo de sus lazos y conexiones con otros nodos sino de la importancia de esos nodos en la red. Un nodo puede ser tan central en la red y tener un alto grado de cercanía al estar conectado con nodos importantes (Molina & Javier, 2009, p. 79). Estos actores serán clave a la hora de establecer el primer contacto y a lo largo de la inmersión al espacio, como intermediario y/o *guarantor*. Puede tener un puesto importante dentro de la comunidad o ser conocido y respetado.

Este análisis de centralidad se aplicó tanto a los actores como a los eventos, por separado pasando de una matriz de modo 2, con filas y columnas diferentes (eventos-actores, 19x313); a una de modo 1 de actores-actores (313 x 313) y eventos – eventos (19 x 19). Al ser una matriz donde la relación se da en cuestión de asistencia a un lugar, la relación siempre será simétrica entre sus nodos. (Ver matriz de afiliación en anexos) Estas matrices elaboradas por el programa Ucinet, sirven para procesar el análisis de subgrupos, es decir la estructura interna de la red. A través de la medida *f group* podemos identificar los grupos de personas que coinciden a en los eventos.

Datos atributivos

Se elaboró otra matriz con los datos atributivos, dándole un valor a los distintos atributos. Por ejemplo, 1 para femenino, 2 para masculino; 1 para las personas de 19-25 años, 2 de 26 a 35 y así sucesivamente tanto para la matriz general como la matriz de los eventos y

actores principales. Cada número representa un tipo de atributo distinto, para poder integrarlos en el programa UCINET y mostrarlos en el sociograma.

	edad	sexo	Residencia	papel
1	3	1	2	0
2	1	1	4	1
3	3	2	3	3
4	2	1	0	0
5	2	1	1	0
6	2	1	2	0
7	1	2	1	1
8	1	1	1	0
9	1	1	1	0
10	1	1	1	1

M.04- Matriz de atributo Actores

Resultados

Matrices y sociogramas generadas por UCINET Red completa

COHESIÓN

La cohesión de la comunidad en los tres meses que se hizo la observación, fue baja, llegando a tener un .081 de densidad, quiere decir que sólo tiene un.08 de las posibles conexiones, entre todos sus actores y eventos.

2-Mode Cohesion Measures for Eventos-Actores dataset.

	1	2	3	4	5	6	7
Density	Avg Dist	Radius	Diameter	Fragmenta	Transitiv	Norm	Dist

Sheet 1	0.081	3.601	3.000	6.000	0.000	0.467	0.525

NOTE: If fragmentation is > 0, the graph is disconnected. All measures based on lengths of geodesics are computed within components.

Density is the number of ties divided by n*m, where these no. of rows and cols in matrix.

MATRIZ CENTRALIDAD EVENTOS *Se subrayó los eventos con mayor valor de grado, cercanía e intermediación.

2-Mode Centrality Measures for COLUMNS of Eventos-Actores

	1	2	3	4	5
Degree	2-Local Eigenvect	Closeness	Betweenne		
1 evento 1	<u>0.109</u>	0.012	0.246	<u>0.385</u>	<u>0.148</u>
2 evento 2	<u>0.218</u>	0.048	0.464	<u>0.416</u>	<u>0.312</u>
3 evento 3	0.013	0.000	0.051	0.357	0.012
4 evento 4	0.074	0.005	0.260	<u>0.376</u>	0.059
5 evento 5	0.029	0.001	0.118	0.365	0.023
6 evento 6	0.045	0.002	0.155	0.350	0.027
7 evento 7	0.071	0.005	0.210	0.375	0.068
8 evento 8	0.048	0.002	0.195	0.369	0.043
9 evento 9	0.074	0.005	0.232	<u>0.376</u>	0.060
10 evento 10	0.083	0.007	0.132	0.373	0.093
11 evento 11	0.045	0.002	0.142	0.350	0.024
12 evento 12	0.051	0.003	0.205	0.370	0.040
13 evento 13	0.042	0.002	0.097	0.341	0.036
14 evento 14	<u>0.106</u>	0.011	0.122	<u>0.379</u>	<u>0.150</u>
15 evento 15	0.071	0.005	0.122	0.375	0.080
16 evento 16	<u>0.096</u>	0.009	0.153	<u>0.377</u>	<u>0.130</u>
17 evento 17	<u>0.115</u>	0.013	0.264	<u>0.387</u>	<u>0.143</u>
18 evento 18	0.074	0.005	0.238	0.376	0.071
19 evento 19	<u>0.186</u>	0.035	0.460	<u>0.407</u>	<u>0.236</u>

The 2-local measure is the sum of normalized degree of a node's alters.

Output generated: 04 may 17 16:57:07 UCINET 6.629 Copyright (c) 1992-2016 Analytic Technologies

MATRIZ SUBGRUPOS EVENTOS

Strong ties have value 5.00 (level 5). GROUPS WITH 2 OR MORE MEMBERS:

Group 1:

evento 1 evento 2 evento 4 evento 5 evento 6 evento 7 evento 8 evento 9 evento 10 evento 11 evento 12
evento 13 evento 17 evento 18 evento 19

Group 4:

evento 15 evento 16

Levels of Ties Among Actors

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
1 evento 1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1
2 evento 2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
3 evento 3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 evento 4	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
5 evento 5	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
6 evento 6	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2
7 evento 7	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2
8 evento 8	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
9 evento 9	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
10 evento 10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
11 evento 11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	2	1
12 evento 12	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2
13 evento 13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1
14 evento 14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15 evento 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
16 evento 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
17 evento 17	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
18 evento 18	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
19 evento 19	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2

Distribution of Ties

1 2
Freq Pct (%)

1 Absent 5.000 2.924
2 Weak 127.000 74.269
3 Strong 39.000 22.807

-----Output generated: 04 may 17 18:05:29
UCINET 6.629 Copyright (c) 1992-2016 Analytic Technologies

MATRIZ AFILIACIÓN EVENTOS* Se subrayo los eventos con mayor afiliación, es decir; con mayor número de participantes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev ev

1	evento 1	34	6	1	5	3	4	4	4	4	1	4	6	2	2	2	3	5	4	4		
2	evento 2	6	6	8	2	7	2	2	2	3	5	1	2	3	1	1	2	1	4	3	6	
3	evento 3	1	2	4	2	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
4	evento 4	5	7	2	2	3	3	4	5	5	10	3	3	5	1	3	3	3	5	6	6	
5	evento 5	3	2	1	3	9	2	5	4	3	1	1	3	2	2	1	2	5	3	2		
6	evento 6	4	2	1	4	2	4	4	3	4	2	4	4	2	0	2	2	3	4	6		
7	evento 7	4	2	1	5	5	4	2	5	5	3	5	5	4	2	2	3	6	9	3		
8	evento 8	4	3	2	5	4	3	5	5	4	4	3	5	3	3	2	3	4	5	7		
9	evento 9	4	5	1	10	3	4	5	4	2	3	2	2	5	1	1	1	3	4	5	7	
10	evento 10	1	1	1	3	1	2	3	4	2	6	2	1	0	3	3	3	2	3	5		
11	evento 11	4	2	1	3	1	4	5	3	2	2	4	4	1	0	4	2	4	6	3		
12	evento 12	6	3	1	5	3	4	5	5	5	1	4	16	6	1	3	3	5	6	6		
13	evento 13	2	1	0	1	2	2	4	3	1	0	1	6	13	1	1	0	3	3	3		
14	evento 14	2	1	1	3	2	0	2	3	1	3	0	1	1	3	2	1	4	3	3		
15	evento 15	2	2	1	3	1	2	2	2	1	3	4	3	1	2	2	2	5	3	3	2	
16	evento 16	3	1	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	0	1	5	3	0	3	3	4	
17	evento 17	5	4	1	5	5	3	6	4	4	2	4	5	3	4	3	3	3	6	5	5	
18	evento 18	4	3	1	6	3	4	9	5	5	3	6	6	3	3	3	3	3	3	5	23	6
19	evento 19	4	6	1	6	2	6	3	7	7	5	3	6	3	3	2	4	5	6	5	58	

-----Output generated: 04 may 17 17:20:07

MATRIZ CENTRALIDAD ACTORES * todas las matrices de actores se pueden observar mejor en los anexos, ya que la matriz cuenta con 313 actores diferentes y sería complicada su visualización desde este apartado.

Dentro de la matriz de centralidad se identificó a los de mayor de grado, cercanía e intermediación. Donde fueron ubicados los actores: 73, 89, 98, 113, 120, 126, 216, 232, 235 y 305.

2-Mode Centrality Measures for ROWS of Eventos-Actores

	1	2	3	4	5	
	Degree	2-Local	Eigenvect	Closeness	Betweenne	

1	1	0.105	0.005	0.031	0.493	0.000
2	2	0.105	0.006	0.036	0.518	0.000
3	3	0.053	0.006	0.025	0.520	0.000
4	4	0.053	0.006	0.027	0.522	0.000
5	5	0.053	0.011	0.048	0.550	0.000
6	6	0.105	0.011	0.038	0.548	0.007
7	7	0.053	0.006	0.025	0.520	0.000
8	8	0.105	0.015	0.072	0.569	0.002
9	9	0.053	0.005	0.016	0.512	0.000

..... Revisar matriz completa en anexo

Output generated: 04 may 17 16:57:07

MATRIZ SUBGRUPOS ACTORES *Se subrayó los actores con mayor centralidad

Dentro del grupo 73, se pueden ubicar varios de los actores con mayor centralidad. Se recomienda entablar el primer acercamiento con este grupo de actores.

Strong ties have value 5.00 (level 5).

GROUPS WITH 2 OR MORE MEMBERS:

Group 73:

73 94 113 120 126 216 232 235 289 306

Levels of Ties Among Actors

Distribution of Ties

	1	2	
	Freq	Pct (%)	
1 Absent	40850.000	84.199	
2 Weak	7650.000	15.768	
3 Strong	16.000	0.033	

-----Output generated: 04 may 17 17:23:12

UCINET 6.629 Copyright (c) 1992-2016 Analytic Technologies

MATRIZ AFILIACIÓN ACTORES

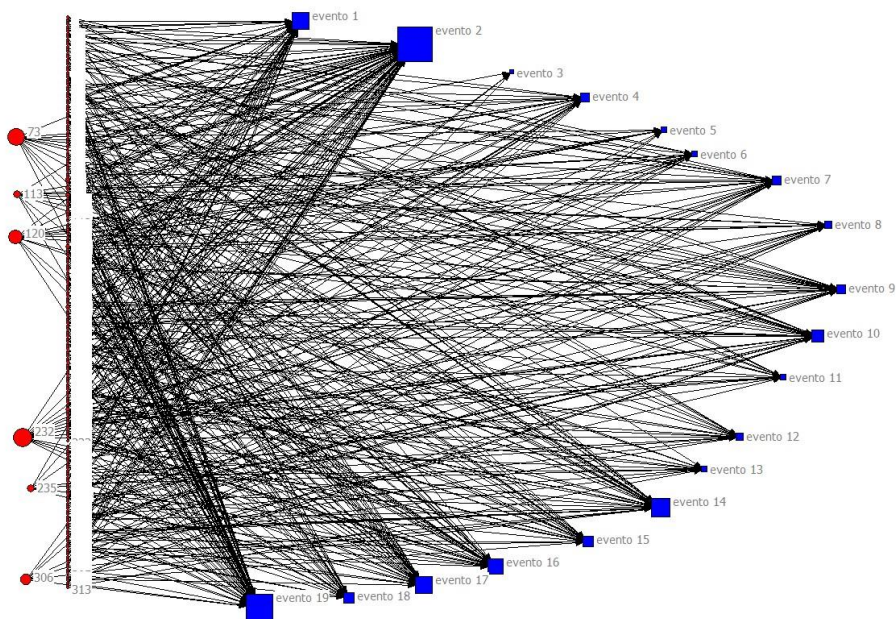
Dentro de la matriz de afiliación se identifico a los de mayor participación en los eventos:

73, 94, 113, 120, 126, 216, 232, 235, 306

..... Revisar matriz completa en anexo

SOCIOGRAMA RED COMPLETA 313X19

En este momento podemos hacer un primer análisis con Netdraw, obteniendo una imagen donde los nodos con mayor grado de participación son los de mayor tamaño. Pudiendo comprobar de forma gráfica lo obtenido con las matrices de UCINET. Siendo más claro la relación entre los actores y los eventos en la comunidad Kalamazoo College.

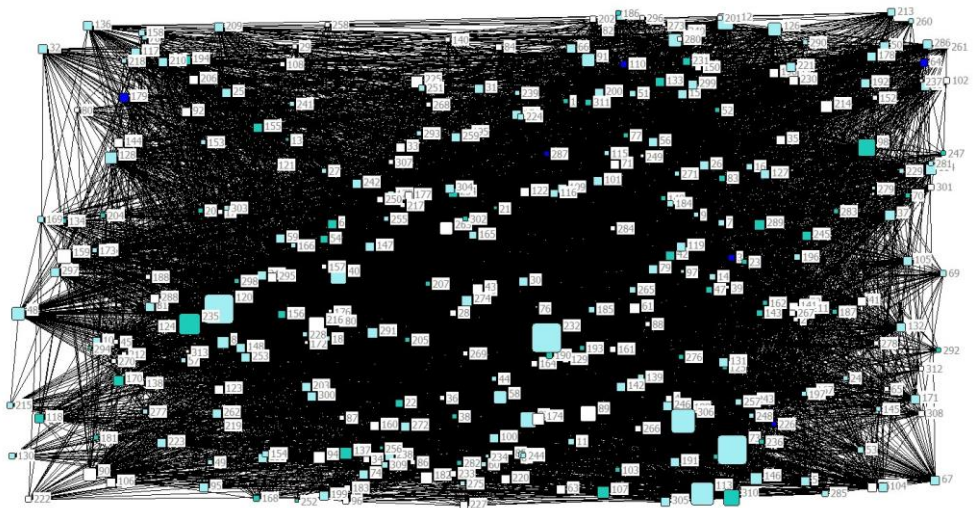


Tamaño = Degree o mayor afiliación

Fig. 14. Sociograma 1- Actores y eventos con mayor afiliación Red completa

SOCIOGRAMA RED COMPLETA 313X313

El siguiente sociograma ilustra la coincidencia en eventos entre los 313 actores, donde los nodos de mayor tamaño indican mayor grado de conexiones y el color su lugar de residencia, siendo la mayoría residentes de Kalamazoo, Michigán. Podríamos entonces intentar establecer hipótesis acerca de las relaciones existentes, relacionando el grado de centralidad y la proximidad de residencia.



Tamaño = Degree o mayor afiliación

Residencia = color Azul = Kalamazoo

Azul Turquesa = Michigan

Azul marino = sin info/ fuera de Chicago

Fig. 15. Sociograma 2 Actores y su lugar de residencia.

Simplificación de los datos

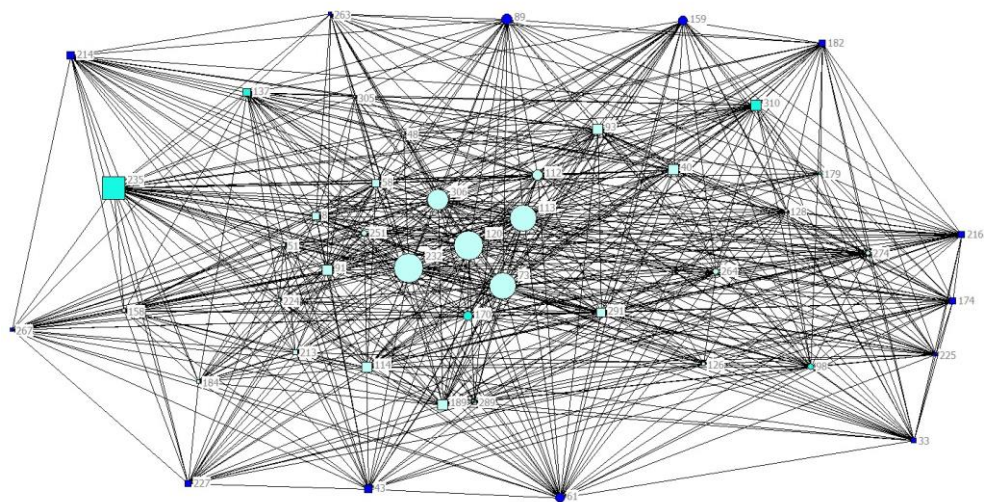
Después de identificar a los actores y eventos más importantes, se procede a simplificar la matriz principal dejando sólo la información de dichos nodos. Dando como resultado una matriz de 15 eventos con 46 actores, y su matriz atributiva correspondiente. Siendo más clara la representación gráfica al tener menor cantidad de nodos y poder identificar las frecuencias de las prácticas y el perfil de actores que las representan. De los 46 nodos: 40 de sexo femenino, 6 de sexo masculino de 19-35 años y la mayoría con un rol activo en la comunidad. Siendo 30 mujeres de 19-35 años, la mayoría con rol activo en la comunidad, 5 mujeres de 36-45 sin rol en la comunidad y 5 mujeres de 46-55 con rol en la comunidad.

	evento1	evento2	evento3	evento7	evento8	evento9	evento12	evento17	evento19
8	0	1	0	0	0	1	0	0	0
33	0	0	0	0	0	0	1	0	1
40	0	1	0	0	0	0	0	0	1
43	0	0	0	1	0	1	0	1	0
48	1	1	0	0	0	0	0	0	0
51	0	0	1	0	0	1	0	0	0
58	0	1	1	0	0	0	0	0	0
61	0	0	0	0	0	1	0	0	1
73	1	0	1	1	1	1	1	1	1
89	1	1	0	0	0	0	0	1	0
91	0	1	1	0	0	1	0	0	0
93	0	1	0	0	0	0	0	0	1
98	0	0	0	0	0	0	0	1	1

M. 05- Segunda matriz de Actores y eventos principales

Actor/ eventos	tipo	objeto	sexo	edad	Residencia	papel
8	0	0	1	1	1	0
33	0	0	1	3	0	0
40	0	0	2	1	1	0
43	0	0	1	3	0	0
48	0	0	1	1	1	2
51	0	0	1	2	1	0
58	0	0	2	2	1	0
61	0	0	1	4	0	2
73	0	0	1	1	1	1
89	0	0	1	2	0	2
91	0	0	1	1	1	0
93	0	0	1	2	1	0
98	0	0	1	1	2	1
112	0	0	2	2	1	2
113	0	0	2	2	1	2
114	0	0	1	1	1	0
120	0	0	1	1	1	1
126	0	0	1	2	1	0
128	0	0	2	2	1	1
137	0	0	2	2	2	0
158	0	0	1	2	1	0
159	0	0	1	1	0	1
170	0	0	1	2	2	2
174	0	0	1	3	0	0
179	0	0	1	4	3	2
182	0	0	1	1	0	0
184	0	0	1	4	1	0
189	0	0	1	1	1	0
213	0	0	1	2	1	0
214	0	0	1	2	0	0
216	0	0	1	3	0	0
224	0	0	1	1	1	0
225	0	0	1	3	0	0
227	0	0	1	2	0	0
232	0	0	1	1	1	1
235	0	0	1	2	2	0
251	0	0	1	2	1	2
263	0	0	1	1	0	0
264	0	0	1	1	1	2
267	0	0	1	1	0	0
274	0	0	1	4	1	3
289	0	0	1	4	2	0
291	0	0	1	2	1	0
305	0	0	1	2	1	0
306	0	0	1	1	1	1
310	0	0	1	2	2	0
evento1	1	1	0	0	0	0
evento2	2	2	0	0	0	0
evento3	3	1	0	0	0	0
evento7	3	1	0	0	0	0
evento8	2	1	0	0	0	0
evento9	3	1	0	0	0	0
evento12	4	1	0	0	0	0
evento17	6	1	0	0	0	0
evento19	3	5	0	0	0	0

M. 06- Segunda matriz de Atributos Actores y eventos principales



Papel en la comunidad = forma Cubo: No

Residencia = color

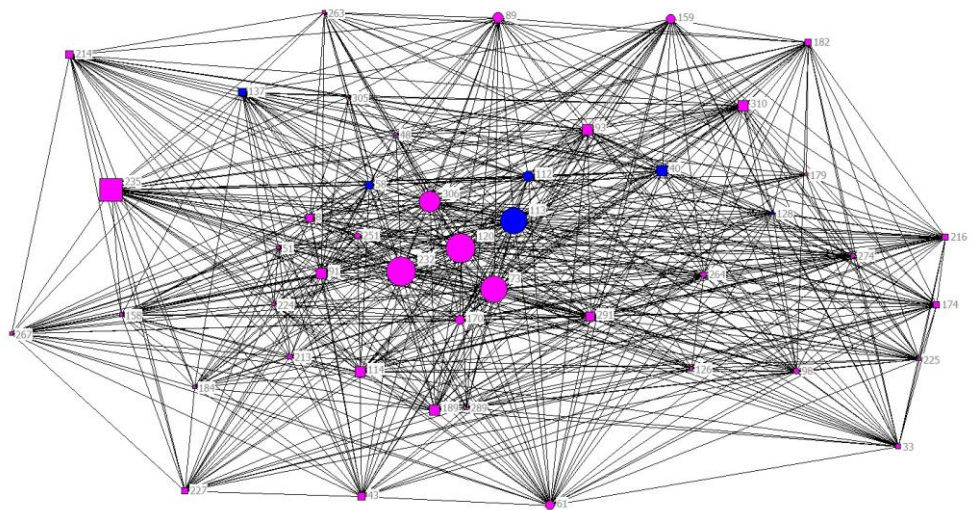
Azul claro = Kalamazoo

Circulo: Si

Azul Turquesa = Michigan

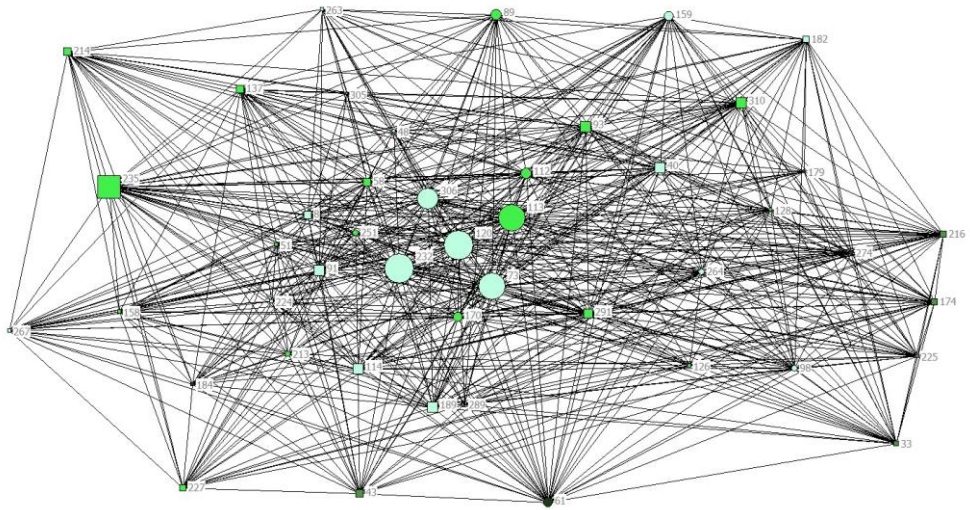
Azul marino = sin info/ fuera de Chicago

Fig. 17. Sociograma 4- Actores principales y atributos de residencia Red principal



Papel en la comunidad = forma Cubo: No Posición= residencia Sexo = color
 Circulo: Si Rosa = femenino Azul = masculino

Fig. 18. Sociograma 5- Actores principales y atributos de residencia, sexo y papel Red principal



Papel en la comunidad = forma Cubo: No

Posición= residencia

Edad = color

Azul claro = 19-25

Circulo: Si

Verde = 26-35

Verde oscuro= 36-55

Fig. 19. Sociograma 6- Actores principales y atributos de residencia, edad y papel Red principal

Análisis

Después de haber identificado las categorías empíricas, las cuales emergen de la observación en campo, se crea una matriz analítica con todas las categorías observables y los resultados. Donde se podrá cruzar la información empírica de forma sistemática y transversal, a través de todas las categorías y subcategorías definidas, con la finalidad de tener una reflexión clara y entretelar las categorías teóricas y empíricas. A continuación ilustro las tres matrices analíticas de trabajo, donde se registraron los resultados de las guías de observación, matrices atributivas y las matrices extraídas del programa UCINET.

Identificar los eventos y rituales más importantes de la comunidad, así como los lugares u objetos arquitectónicos en donde se llevan a cabo y los actores principales.

MATRIZ ANALÍTICA Guía de observaciones Enero- Marzo								
Categoría	Subcategoría	Observables	GO 01 ENE	GO 02 FEB	GO 03 MAR	GO 04 ENE	GO 05 FEB	GO 06 MAR
Principales eventos	Interacción	Duración	3:30 a 3:30	1:30 a 4:30	3:00 a 3:00			
		Frecuencia	15 veces	10 veces	20 veces			
	Capital cultural	Tipo de actividad	Música, proyección de películas y workshops	Cine, proyección de películas, performance y workshops	proyección de películas, performance y workshops			
		Tema principal	Justice and Community/ Health/Social Equity	Justice and Community	Justice and Community			
	Nivel de asistencia	150 participantes a mes	246 participantes a mes	144 participantes a mes				
Principales escenarios	Escenario 1	Dirección	330 S. Kalamoose Mall, Kalamoose, MI 49007-4805, United States	Pio Olinard Room, Marshall Hall (1200 Academy Street), Kalamoose, Michigan 49000	1200 Academy St, Kalamoose, Michigan 49000			
		Duración	en información	2 hrs	3 hrs			
	Escenario 2	Frecuencia	5 eventos	4 eventos	4 eventos			
		Dirección	205 Monroe St, Kalamoose, MI 49000 Acton	205 Monroe St, Kalamoose, MI 49000 Acton	205 Monroe St, Kalamoose, MI 49000 Acton			
	Escenario 2	Duración	15 hrs	20 hrs	9 hrs			
		Frecuencia	5 eventos	8 eventos	2 eventos			
Interacción	Dirección		Duggan Theatre, 1140 Thompson St	Bectel Hall, Fine Arts Building				
	Duración		2 hrs	2 hrs				
	Frecuencia		1 evento	1 evento				
Principales objetos	Objeto 1	Edificio	Kalamoose Mall	Pio Olinard Room	Dalton Theater K College			
		Duración	en información	2 hrs	3 hrs			
	Objeto 2	Frecuencia	1 evento	1 evento	1 evento			
		Edificio	ACTS	ACTS	ACTS			
	Objeto 3	Duración	15 hrs	20 hrs	5 hrs			
		Frecuencia	5 eventos	8 eventos	2 eventos			
Interacción	Edificio		Duggan Theatre	Fine arts building				
	Duración		2 hrs	2 hrs				
	Frecuencia		1 evento	1 evento				
Principales actores	Perfil demográfico	Sexo Femenino				151	157	151
		Sexo Masculino				24	37	31
		19-35				42	64	56
		26-35				65	69	60
		36-45				17	14	8
		46-55				11	11	11
	55+				0	0	0	
	Nacionalidad					Información insuficiente, sólo encontramos de San Paulo, Brasil y Tailandia, sin contar los demás eran de Estados Unidos o no proporcionaron información	Información insuficiente, sólo encontramos de San Paulo, Brasil y Tailandia, sin contar los demás eran de Estados Unidos o no proporcionaron información	Información insuficiente, sólo encontramos de San Paulo, Brasil y Tailandia, sin contar los demás eran de Estados Unidos o no proporcionaron información
		ciudad donde habita				La mayoría vive en Kalamoose, lo más lejano registrado fue en Chicago.	La mayoría vive en Kalamoose, lo más lejano registrado fue en Chicago.	La mayoría vive en Kalamoose, lo más lejano registrado fue en Chicago.
	Discursos	comentarios negativos				1- Is there any chance to change to a larger venue, like somewhere at WSU?	Información insuficiente	Información insuficiente
comentarios positivos					12- con referencia a los temas de los eventos	Información insuficiente	Información insuficiente	
Capital Cultural	Escolaridad y ocupación				Información insuficiente	Estudiantes, profesores, staff y directivos	Estudiantes, profesores y staff	
	Papel en la comunidad				0	0	0	
	Nivel de participación				155 asistentes	154 participantes	144 participantes	
	Actividades culturales e intereses				Información insuficiente	Información insuficiente	Información insuficiente	

M.A. 01- Matriz Analítica Guías de observación Eventos- Objetos- Actores

Matriz de los eventos, sus atributos y objetivos en conjunción con los atributos de la comunidad

MATRIZ ANALÍTICA eventos-objetos (Atributos y UCINET)											
Categoría	Subcategoría	Observables	M.A 01	M.A 01	M.A 01	Cohesión	M. Centralidad Eventos	M. Centralidad Eventos	M. Centralidad Eventos	M. Subgrupos Eventos	M. Afilación eventos
Principales eventos	Interacción	Duración Frecuencia	50 min 17 eventos								
	Capital cultural	Tipo de actividad		1- Música 4- Proposición de películas 5- Carta y- performance 3- Presentación de proyectos 10- Workshops							
		Tema principal			justice and community						
	Cohesión RED COMP LETA	Densidad Diversidad Radio Densidad					0.261 0.062 3 8				
		Relaciones o intermediación					evento 17-0-168 evento 17-0-122 evento 141-0-100 evento 101-0-100 evento 17-0-143 evento 19-0-230	evento 17-0-303 evento 24-0-108 evento 30-0-200 evento 10-0-111 evento 10-0-106			
	Centralidad	Degree o grado									
		Clases o Cor casta								evento 1-0-303 evento 2-0-310 evento 4-0-370 evento 9-0-370 evento 14-0-370 evento 10-0-377 evento 17-0-387 evento 20-0-407	
	Grupos	Subgrupos								Grupo 1- evento 1 evento 2 evento 4 evento 5 evento Evento 7 evento 8 Evento 10 evento 11 evento 12 evento 13 evento 17 evento 18 evento 19 evento Grupo 4- evento 15 y evento 16	
	Nivel de asistencia o inter axes	Afilación									evento 2-100 evento 15-50 evento 2-141 evento 17-30 evento 14-31 evento 15-30
	Principales escenarios	Objeto 1 Interacción	Dirigido Duración Frecuencia Evento	Kolomoys Mall 1 evento							
Objeto 2 Interacción		Dirigido Duración Frecuencia Evento	Kolomoys College Campus 40 hrs 11 eventos								
Objeto 3 Interacción		Dirigido Duración Frecuencia Evento	Kolomoys College Campus 2 hrs 2 eventos								
Objeto 4 Interacción		Dirigido Duración Frecuencia Evento	Kolomoys College Campus 2 hrs 1 evento								
Objeto 5 Interacción		Dirigido Duración Frecuencia Evento	Kolomoys College Campus 3 hrs 2 eventos								
Objeto 6 Interacción		Dirigido Duración Frecuencia Evento	Kolomoys College Campus 2 hrs 1 evento								
Principales objetos	Objeto 1 Interacción	Dirigido Duración Frecuencia Evento	Kolomoys Mall 1 evento evento 2	Social equity	public		major certainty	major grade	major certainty	Grupo 1	major affiliation
	Objeto 2 Interacción	Dirigido Duración Frecuencia Evento	ACSA 80 hrs 11 eventos	justice and community justice and community Health/Welfare	public public workshop		major certainty major certainty major certainty	major grade major grade major grade	major certainty major certainty major certainty	Grupo 1 Grupo 1 Grupo 1	major affiliation
	Objeto 3 Interacción	Dirigido Duración Frecuencia Evento	Fin Divided Room 2 hrs 1 evento evento 13	justice and community	presentatory case						
	Objeto 4 Interacción	Dirigido Duración Frecuencia Evento	Dungen Theatre 2 hrs 1 evento	justice and community	performance		major certainty		major certainty	Grupo 4	
	Objeto 5 Interacción	Dirigido Duración Frecuencia Evento	Dutton Theater & College 3 hrs 1 evento evento 16	justice and community	performance		major certainty	major grade	major certainty	Grupo 4	major affiliation
	Objeto 6 Interacción	Dirigido Duración Frecuencia Evento	Five Arts Building 2 hrs 1 evento evento 18	justice and community	workshop		major certainty	major grade	major certainty	Grupo 1	major affiliation

M.A.02- Matriz Analítica Atributos Eventos

Identificar los actores principales.

MATRIZ ANALÍTICA Actores (Atributos y ÚGINET)

Categoría	Subcategoría	Observables	M.A 01	M.A 01	M.A 01	M.A 01	M. Centralidad Actores	M. Centralidad Actores	M. Centralidad Actores	M. Subgrupos Actores	M. Afiliación Actores	
Principales actores	Perfil demográfico	Población total	813	813								
		Sexo Femenino		237 pag 4								
		Sexo Masculino		76 pag 4								
		18-25		97 pag 5								
		26-35		127 pag 5								
		36-45		40 pag 5								
		46-55		34 pag 5								
		55		4 pag 5								
		sin determinar		9 pag 5								
		Nacionalidad			información insuficiente							
	Residencia Kalamazoo			146 pag 5								
	Residencia Michigan			63 pag 5								
	Residencia Chicago			8 pag 5								
	Residencia otro estado			15 pag 5								
	sin determinar			81								
	Capital cultural	Papel en la comunidad: Estudiante					(40) pag 5 2,7,10,13,16,30,29,39,45,49,52, 56, 64, 71, 98, 120, 128, 140 154, 159, 165, 168, 187, 191, 195, 204, 205, 207, 208, 211, 223, 226, 231, 237, 244, 249, 265, 269, 273, 276, 280, 282, 288 y 306					
		Papel en la comunidad: Profesor					(110) pag 5 3, 62, 74, 78, 124, 156, 171, 252, 253 y 274					
		Papel en la comunidad: Staff					(30) pag 5 21, 88, 48, 61, 89, 94, 97, 112, 111, 113, 145, 167, 169, 170, 178, 197, 209, 222, 231, 234, 248, 251, 256, 264, 275, 279, 286, 295, 302 y 302					
		Papel en la comunidad: sin					228 pag 5					
	Centralidad	Betweenness Intermediación					212 = 6137.907 73 = 6265.721 120 = 4585.912 805, 868 = 4149.295 113 = 2398.043 235 = 2207.204 88 = 13384.279 136 = 977.619 126 = 916.638 89 = 796.182					
Degree o grado						232 = 338.000 120 = 341.000 73 = 385.000 113 = 261.000 805, 306 = 220.000 235 = 206.000 236 = 154.000 88 = 148.000 89 = 135.000 159 = 126.000						
Cercanía						232 = 0.814 73 = 0.810 120 = 0.804 305, 306 = 0.715 113 = 0.702 235 = 0.690 88 = 0.632 89 = 0.627 309, 310 = 0.618 40 = 0.618						
Grupos	Subgrupos									pag 1 Group 73: 73, 94, 113, 120, 156, 216, 232, 235, 289 y 306		
Nivel de asistencia e intereses	Afiliación										pag 2-5 73, 94, 113, 120, 126, 216, 232, 235, 306	

M.A.03 - Matriz Analítica Atributos Actores

La mayoría de las categorías utilizadas para desarrollar las guías dependían de la disponibilidad de información en las páginas oficiales y Facebook. Donde el registro de datos se veía afectado si algún actor no contaba con foto personal o decidía omitir su residencia actual y lugar de origen. Los datos atributivos como sexo y edad fueron recolectados en un 90% mientras que el lugar de procedencia, residencia y papel en la comunidad fueron insuficientes, para generar un análisis confiable. La mayoría de los actores vivían y provenían de los Estados Unidos, la mayoría vivía en Kalamazoo y lo más lejano registrado fue en Chicago, California, Sao Paulo y Teherán.

También hubo un bajo registro de discursos o comentarios en las redes sociales, la mayoría estaban enfocados en los temas de los eventos y sólo uno dio razón de los objetos arquitectónicos diciendo *“Is there any chance to change to a larger venue, like somewhere at WMU?”*. Preguntado, ¿por qué no se había seleccionado un lugar más amplio para el evento 2 en el Kalamazoo Mall? Sin embargo a pesar de no poder recolectar información suficiente que aportará valor a la investigación y al diseño de cuestionario, el registro de cualquier comentario en las redes sociales es muy importante para conocer de primera mano los aspectos positivos o negativos del espacio y las inquietudes de la comunidad.

En promedio ACSJ desarrolla 7 eventos al mes, donde los más populares son proyecciones de películas y workshops que giran en torno al tema de justicia social y comunidad, con un promedio de 150 participantes al mes en una comunidad activa de 2800. Es decir sólo el 5.35% de participación activa en la comunidad. Cada evento dura aproximadamente de 1.30 a 4.30 y la mayoría fueron ubicados en las instalaciones del ACSJ, excepto los eventos 2- *“Stories That Unite Us: National Day of Healing”*, evento 14 – Performance *“Memory and Social Justice Pedagogy in Post Apartheid South Africa”*, evento 16 – *“(un) Welcome Performance”* y evento 19 – workshop *“10 Ways to Understand Black Lives Matter”*.

Los cuales tuvieron lugar en diferentes edificios dentro del campus universitario: El Pim Olmsted Room, Dungeon Theater, Dalton Theater, y el Recital Hall de la facultad de Bellas

Artes. Estos eventos son performances o cenas formales, por lo que el espacio del ACSJ no está adaptado para ese tipo de proyectos.

Sin embargo no se sabe la razón por la cual el workshop del evento 19 no fue impartido dentro de las instalaciones del ACSJ. Si bien el hecho de que varios de sus eventos no se hayan realizado dentro de las instalaciones del Arcus, nos habla de ciertas prácticas que no fueron atendidas por el arquitecto. Habrá que realizar una investigación más extensa sobre el efecto positivo o negativa que pueda causar el descentralizar esas actividades y si ha sido una decisión administrativa o proveniente de alguna falta de espacio arquitectónico o falla en los elementos de habitabilidad de los edificios. En cuanto a las actividades planteadas desde el discurso, el ACSJ, confirmamos que involucra a toda la comunidad y educa sobre temas de justicia social, sin embargo los vemos una falta de exposiciones artísticas, en los tres meses que analizados. Tendrá que hacer una observación más amplia a 6 meses para poder identificar patrones y ver si la falta de exposiciones viene de una decisión administrativa o de una falta de espacio para ello.

Los actores identificados por su grado de centralidad en la red, son personas en su mayoría mujeres y con un papel activo en la comunidad, ya sea como estudiantes, staff o maestros dentro del colegio Kalamazoo. Los actores más activos, son aquellos que viven dentro del campus o laboran en él y su edad ronda de 19 a 35 años y de 44 a 55 años. (Observar sociogramas 03-05). También existe participación fuera del campus, 14 nodos de 44 actores que residen en Chicago o fuera de él; los cuales en su mayoría son personas de 36-55 años la mayoría sin un papel activo en la comunidad.

Al analizar la cohesión dentro de los nodos principales, se nota que la densidad subió de 0.81 a 0.30, con un radio de 2 nodos para alcanzar la red entera. Esto quiere decir, que a pesar de que el nivel de cohesión de la red completa es bajo, los grupos de mayor importancia se encuentran más conectados entre ellos. Es decir, el edificio tiene un grado de arraigo en su comunidad próxima, pero los lazos se debilitan al alejarse de Kalamazoo y

llegar a Chicago. Comprobando que el espacio y la forma de hacer arquitectura deberán contemplar todas esas posibles relaciones.

Limitamos el análisis de redes a identificar el perfil demográfico de los participantes, los eventos con mayor aforo en la comunidad y por consecuencia los espacios más utilizados; pudiendo identificar el Arcus Center for Social Justice dentro de ellos. De esta forma comprobar que el estudio de un objeto arquitectónico o espacio no construido, es parte de una red de relaciones entre los actores y los eventos que se desarrollan, y evitar enfocarnos sólo a un espacio delimitado geográficamente y un “usuario tipo”. Se pudiera utilizar las redes sociales para analizar a fondo la interacción de la comunidad con el ACSJ, sus funciones internas y el grado de habitabilidad que desempeña; sin embargo ese análisis se plantea abordar en futuras etapas de la investigación. Este ejercicio tuvo la finalidad de sondear y aplicar las guías de observación para comprobar su funcionalidad a la hora de aproximarnos al *espacio dinámico* y la factibilidad de utilizar herramientas de redes sociales para analizar ese espacio. Es importante recalcar que toda hipótesis desarrollada a partir de las guías de observación online y las redes sociales, deberá ser complementada con información de campo, ya sea por medio de observación en sitio o a través del desarrollo de un cuestionario.

Conclusiones

Online-offline

La tecnología contemporánea se vuelve un aspecto profundamente cultural y habrá de tomarse en cuenta como parte de la vida del ser humano y como herramienta para generar un mayor entendimiento de todo lo que conlleva el espacio en el que estamos. Aportando una nueva capacidad de visualización, interacción y localizaciones en tiempo real. Esta progresión entre los dos mundos (físico y digital) es lo que otorga mayor flexibilidad al modelo de investigación, haciéndolo aplicable a cualquiera de las 5 fases y a las evaluaciones post-ocupacionales del objeto arquitectónico. Actuando de forma sistemática, no lineal y flexible; conectando los avances tecnológicos con las prácticas sociales cotidianas. Creando **"una neo geografía donde la colaboración abierta se ocupa de los retos locales y globales a través de la interoperabilidad de datos empíricos y cualitativos de diferentes fuentes"** (Armstrong & Shumack, 2011, p. 2), tanto online como offline; las cuales determinaran las formas y las oportunidades espaciales. Es importante recalcar la participación activa en el espacio offline no sólo para confirmar la información recolectada y las hipótesis planteadas en las primeras fases, sino también para evitar caer en el egocentrismo absoluto y trazar una relación vertical con los actores principales del espacio dinámico.

Si bien actualmente no todo espacio offline tiene un referente en el online, y este caso de estudio se limitó a ciertas páginas de redes sociales; el modelo propuesto puede ser aplicado para la observación participativa dentro de la comunidad offline. Aunque la forma en que el mundo se empieza a conectar y la sociedad a relacionarse, nos indica que con el paso del tiempo más comunidades y espacios estarán conectados bajo este esquema. Tanto la arquitectura como la etnografía deberán entonces comenzar a replantear su posición con respecto a la generación de datos online. **Generando conceptos compartidos que complementen ambas disciplinas, el diseño y la antropología y den estructura a este "laboratorio urbano" especulativo** (Pink & Akama, 2014, p. 51).

Este modelo podrá servir como referente para el trabajo continuo de ambas disciplinas con big *data* y las posibilidades tecnológicas desde una perspectiva antropológica. "Un medio que hace posible llegar a más gente no debe ignorar los procedimientos de muestreo más apropiados" (Couper, 2000 in Rodríguez & González, 2014,p. 163). De esta forma propongo el seguir de cerca el desarrollo de la "dataficación", la cual es útil para ayudar a entender el espacio cultural. La relación entre los "datos de las redes sociales" y el fenómeno de Big Data puede utilizarse para estudiar el comportamiento de la sociedad en tiempo real, sin necesidad de trabajo invasivo (Casteleyn, Mottart, & Rutten, 2009 & Murthy, 2008 in Canhoto & Padmanabhanb, 2015,p. 1141). Extrayendo la información masiva de las prácticas individuales a través de diferentes plataformas, especialmente las redes sociales donde podemos analizar los patrones de todos los días, gustos y disgustos.

"La cultura contemporánea existe en la forma de los medios sociales, teléfonos móviles, servicios web, gráficos informativos, tarjetas inteligentes, informática personales y así sucesivamente" (McCullough, 2013).

Sin embargo es importante en toda investigación con bases digitales el ponderar la información y conocer el tipo de sesgo, buscando la confiabilidad no sólo de los datos sino del método de recolección. Donde la falta de agentes organizativos, regularización entre los medios de comunicación, oferta sin selección o jerarquía, da un poder desigualmente distribuido y ha traído muchas críticas en el ámbito académico. Todavía hay discusión acerca de estos métodos masivos en diferentes campos atrayendo la atención de periodistas, académicos y profesionales de la industria, así como de muchos investigadores⁴⁹ quienes han escrito ensayos sobre las limitaciones de Big Data (Curran, 2013, p. 69).

¹⁸ Campana Genevieve – las mentiras del big data – donde menciona que mentimos porque queremos contar mejores historias y proyectar mejores versiones de nosotros mismos. Es parte de nuestra constitución genética como animales políticos para ser aceptados y sobrevivir. Por desgracia, estas mentiras están siendo capturadas como datos, validándolas estas mentiras en la BD, cuando resultan de dudosa utilidad. Kate Crawford –Big data, big questions (2014) – y Danah Boyd – Six provocations for big data (2011).

Estas críticas deben tenerse en cuenta al investigar cómo mejorar la credibilidad del estudio cualitativo y conocer las limitaciones de la interacción digital. Aunque hoy en día el acceso a los algoritmos de redes sociales es limitado para los investigadores, estos bancos de datos pueden ser de gran ayuda, si se utilizan en estudios antropológicos en lugar de ser utilizados para fines capitalistas y comerciales.

Problemas éticos

Otros conceptos que pueden proporcionar esta retroalimentación, son el espacio público y privado, que pueden, a su vez influir tanto en la investigación de campo etnográfico y el diseño arquitectónico. Los espacios públicos y privados (fuera de línea y en línea) se generan a través de prácticas y actividades que a menudo se forman por "múltiples órdenes de valor y grupos de personas a menudo paralelos entre sí" (Ignacio & Bender, 2010, p. 19). Sus diferencias se basan en la disponibilidad de cada uno, y aunque parece que el ciberespacio es un lugar enteramente público, muchas de las interacciones que ocurren son de naturaleza privada (Walstrom in García, Standlee, Bechkoff, & Yan Cui, 2009, p. 74). Por lo tanto, es necesario repensar estas cuestiones éticas para evitar ver al sujeto como datos deshumanizados. Esto debe hacerse para contrarrestar el narcisismo personal, que influye en "la ausencia del sentido de comunidad en la vida contemporánea" (Nesbitt, 1995, p. 72).

Por lo tanto, un proyecto liderado éticamente puede generar lazos estrechos entre todos los involucrados donde "los investigadores actúan como anfitriones" (Derrida, 2000 en James & Busher, 2013, p. 203) desde el principio, aclarando las reglas de compromiso entre los participantes (James and Busher 2009 in James & Busher, 2013, p. 204). Esta práctica debe ser entendida como "un conjunto interrelacionado de provisiones corporales y materiales" que está "organizado alrededor de entendimientos compartidos" (Schatzki, 1996 in Ardèvol, 2013, p. 14). Esto permite al investigador "evitar el individualismo metodológico y superar el determinismo sociológico" y "poner la investigación en el campo de la vida cotidiana" (Ardèvol, 2013, p. 14).

Nuevas posibilidades

La búsqueda de soluciones concretas no fue el objetivo principal de la presente investigación. En cambio, se propuso abrir un debate honesto sobre la metodología de diseño arquitectónico proponiendo una experimentación continua, proactiva y colaborativa basada en la etnografía digital, generando empatía a través de las distintas fases del modelo, para replicar y retroalimentar los procesos de diseño. Es decir, su aplicación constante es la que modificará y pondrá a dialogar las categorías analíticas, provenientes de la teoría con las categorías empíricas de cada situación; las cuales tenderán a ser diferentes dependiendo de los objetivos de la investigación y del espacio dinámico a analizar. Pero dotando de libertad para explorar distintas herramientas en cada fase. En este trabajo se seleccionaron herramientas y conceptos propios de la psicología ambiental y redes sociales, con la finalidad de acercar al arquitecto a utilizar nuevas herramientas fuera de su campo habitual. Marcando la necesidad del trabajo transdisciplinario asentado en la práctica.

Donde a base de prueba y error se podrá generar una validez ecológica que aporte por igual a todas las disciplinas involucradas. Acortando la brecha y conectando los puntos que cada nivel de conocimiento carece. Siendo importante seguir de cerca el desarrollo de dichos factores, para poder actualizar las guías de observación y las entrevistas dentro del modelo. Dándole continuidad a la investigación y evitando caer en la interpretación personal de las necesidades ajenas, sin fundamentos válidos. Si bien las herramientas utilizadas en cada fase pueden variar, debido a los avances tecnológicos o el tipo de comunidad con la que nos enfrentemos; los conceptos para desarrollar las guías de observación y entrevistas deberán ser los mismos. Ya que nos aportan una lectura tanto local como global del espacio. Trazando las relaciones desde cualquiera de los conceptos principales del espacio: objetos, actores y prácticas. Pudiendo abordar el espacio desde la fase 0 o a partir de un objeto ya previamente identificado.

Así para un arquitecto que siempre ha actuado a través de abstracciones, la etnografía digital podría ser más que una herramienta; podría ser como una forma de "epistemología colaborativa" para entender el espacio de forma dinámica y contrarrestar los conceptos

que venimos arrastrando del modernismo y postmodernismo. Con suficientes conexiones realistas y sostenibles entre los objetos de la arquitectura, los actores que interactúan con ellos y la decisión que toma el arquitecto mientras explora el espacio dinámico.

Mientras tanto el análisis de redes sociales permite optimizar los recursos del etnógrafo aportando claridad a la interacción entre los actores y los objetos arquitectónicos. Conociendo el arraigo de los objetos arquitectónicos en la comunidad y su grado de influencia; es decir de donde vienen los actores que lo usan. Además nos da no sólo la posibilidad de identificar a los actores principales¹⁹, sino también los tipos de actores, creando un perfil del usuario. El cual nos permitirá entablar estrategias para abordar a la comunidad y entablar una relación profunda. Este tipo de relaciones son las que demandan cualquier diseño participativo que tenga como fundamento transformar de forma positiva un espacio.

Si bien hay temas que no se trataron a profundidad por la complejidad del trabajo elaborado, el modelo sienta las bases teóricas para futuras exploraciones. Dejando en claro que este modelo no se basa en predecir futuros posibles; ya que "la socialidad humana es tan contingente y emergente que no es posible predecir el cambio histórico". Así como "los métodos experimentales no deben limitarse a buscar leyes predictivas"(Boellstorff, 2010, p. 124), sino en obtener una mejor comprensión de la cultura humana actual. La información está allá afuera en distintos niveles, sólo necesitamos saber cómo aproximarnos a ella, cambiando los límites impuestos por la disciplina y expandiendo nuestra creatividad no sólo en el objeto arquitectónico per se, sino en nuevas formas de pensar la práctica arquitectónica y evolucionar a la par de la sociedad.

¹⁹ . Ejemplo de investigaciones donde se aplique tanto metodología etnográfica como herramientas de redes sociales, se puede ver en Una Aplicación de la Metodología de Redes Sociales a la Investigación Etnográfica de Laura Teves, dela Universidad de la Plata.

Tabla de contenido

Fig. 1 Fuerzas paradigmáticas en la teoría de diseño, elaborado por Neubauer Ruth; Bohemia Erik & Kerry Harman 2017.	8
Fig. 2 Paradigma basado en la práctica, elaborado por Neubauer Ruth; Bohemia Erik & Kerry Harman 2017.	10
Fig. 3. Diagrama de la sociedad, según Castell- Comunicación y poder (2009).	16
Fig. 4. Diagrama de límites flexibles basado en una metodología etnográfica digital	22
Fig. 5. Diagrama del espacio dinámico.	25
Fig. 6. Diagrama del espacio dinámico a través de la incertidumbre.	26
M.01 Matriz de conceptos	28
Fig. 7. Diagrama Categorías y subcategorías del espacio dinámico.	29
Fig. 8. Modelo de investigación del espacio dinámico.	30
Fig.9. Guía de observación - Interacción de diseño web fase 01	32
Fig. 10. Guía de observación- eventos- objetos, fase 01.	33
Fig. 11. Continuación Guía de observación eventos- actores, fase 01	34
Fig. 12. Categorización y registro de interacciones web Fase 02	35
Fig. 13. Guía de entrevista del espacio dinámico fase 03.	37
M-03 Matriz de operacionalización del espacio dinámico	39
Imágenes tomadas de la pág. http://www.archdaily.com/576630/arcus-center-for-social-justice-leadership-studio-gang	43
Imágenes tomadas del video donde se muestra el proceso del diseño participativo.	44
G.O 01- Guía de observación Evento-Objeto Enero	45
G.O 02- Guía de observación Evento-Objeto Febrero	46
G.O 03- Guía de observación Evento-Objeto Marzo	46
G.O 04- Guía de observación Actores Enero	46
G.O 05- Guía de observación Actores Febrero	47
G.O 06- Guía de observación Actores Marzo	47
M.04- Matriz de atributo Actores	52
Fig. 14. Sociograma 1- Actores y eventos con mayor afiliación Red completa	58
Fig. 15. Sociograma 2 Actores y su lugar de residencia.	59
M. 05- Segunda matriz de Actores y eventos principales	60
M. 06- Segunda matriz de Atributos Actores y eventos principales	61
Fig. 16. Sociograma 3- Actores y eventos con mayor afiliación Red principal	62
Fig. 17. Sociograma 4- Actores principales y atributos de residencia Red principal	63
Fig. 18. Sociograma 5- Actores principales y atributos de residencia, sexo y papel Red principal	64
Fig. 19. Sociograma 6- Actores principales y atributos de residencia, edad y papel Red principal	65
M.A. 01- Matriz Analítica Guías de observación Eventos- Objetos- Actores	66
M.A.02- Matriz Analítica Atributos Eventos	67
M.A.03 - Matriz Analítica Atributos Actores	68

Referencias

- Aistars, Z. (2014). Building Foundations for Social Justice. Retrieved from <http://www.encorekalamazoo.com/building-foundations-social-justice>
- Ardèvol, E. (2013). Cultura digital y prácticas creativas. Tientos etnográficos en torno a la Cultura Libre. *IN3 Working Paper Series*, (April), 47. Retrieved from <http://www.uoc.edu/ojs/index.php/in3-working-paper-series/article/view/n13-ardevol>
- Armstrong, H., & Shumack, K. (2011). Ecologies of place: emergent mapping practices, research perspectives and scenarios. *Global Media Journal -Australian Edition*, 5(2), 11.
- Boellstorff, T. (2010). Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual. *Human-Computer Interaction*, 318. <https://doi.org/10.1007/978-1-84882-825-4>
- Bohemia, E., Neubauer, R., & Kerry, H. (2017). Tracing the tensions surrounding understandings of agency and knowledge in technology design. *Research Perspective on Creative Intersections*, 3, 695–710. Retrieved from http://designmanagementacademy.com/dma2017/wp-content/uploads/2016/06/DMA2017_volume3.pdf
- Canhoto, A. I., & Padmanabhanb, Y. (2015). “We (don”t) know how you feel’ – a comparative study of automated vs. manual analysis of social media conversations. *Journal of Marketing Management* , 31(9–10), 1141–1157. <https://doi.org/DOL:10.1080/0267257X.2015.1047466>
- Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder. Alianza* (Vol. 33). Spain: Alianza. <https://doi.org/10.1073/pnas.0703993104>
- Curran, J. (2013). Big Data or “Big Ethnographic Data”? Positioning Big Data within the ethnographic space. *Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings*, (1922), 62–73.
- Eisenman, P. (1995). Visions’ Unfolding: Architecture in the Age of Electronic Media. In

THEORIA A NEW AGENDA FOR ARCHITECTURE AN ANTHOLOGY.

- Eisenman, P., & Johnson, P. (2013). Peter Versus Peter: Eisenman And Zumthor's Theoretical Throwdown - Architizer. Retrieved from <http://architizer.com/blog/peter-versus-peter/>
- Faust, K. (2002). Cap. 1 Las redes sociales en las ciencias sociales y el comportamiento. In J. Mendieta Gil & S. Schmidt (Eds.), *Análisis de redes: aplicaciones en ciencias sociales* (p. 179). Ciudad de México: Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y en Sistemas de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Garcia, a. C., Standlee, a. I., Bechkoff, J., & Yan Cui. (2009). Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1), 52–84. <https://doi.org/10.1177/0891241607310839>
- Gobo, G. (2008). *Doing Ethnography*. SAGE (Vol. 18). London: SAGE. <https://doi.org/10.1177/1049732307309007>
- Gómez Cruz, E., & Ardévol, E. (2004). ETHNOGRAPHY AND THE FIELD IN MEDIA (TED) STUDIES: A PRACTICE THEORY APPROACH. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 1(1), 52–65.
- Granovetter, M. S. (1973). La Fuerza De Los Vínculos Débiles. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360–1380.
- Hine, C. (2015). *Ethnographic strategies for the embedded, embodied, everyday internet. Ethnographic Strategies for the Internet*. United Kingdom: Bloomsbury Academic.
- Ignacio, F., & Bender, T. (2010). *Urban assemblages How Actor-Network Theory changes urban studies Edited* (Vol. 1). New York, London: Routledge. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- James, N., & Busher, H. (2013). Researching hybrid learning communities in the digital age through educational ethnography. *Ethnography and Education*, 8(2), 194–209. <https://doi.org/10.1080/17457823.2013.792509>
- Jes, P., & An, D. (1965). El Análisis Transaccional, 1–3.
- Kadushin, C. (2012). *Comprender las redes sociales. Teorías, conceptos y hallazgos*. Madrid, Spain: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Kauffman, S. A. (2000). *Investigations*. Oxford University Press.
- Kimmelman, M. (2014). Stoking a Hearth for Human Rights -The Arcus Center for Social Justice Leadership in Kalamazoo. Retrieved from https://www.nytimes.com/2014/10/16/arts/design/the-arcus-center-for-social-justice-leadership-in-kalamazoo.html?_r=1
- Latour, B. (2008). *Resambling the Social: an introduction to actor network theory*. Manantial (1st ed.). Buenos Aires: Manantial.
- Lipovetsky, G. (2000). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. (Anagrama, Ed.), Barcelona: Editorial ANAGRAMA (13th ed.). Barcelona. Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:La+era+del+Vac?o,+Ensayos+sobre+el+individualismo+contempor?neo#0>
- McCullough, M. (2013). *Ambient Commons*. MIT Press (Vol. 53). London: MIT Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Mercado, S. J. (2014). *Factores psicológicos y físicos de la habitabilidad de la vivienda en México*.
- Molina, J. L., & Javier, Á. (2009). Talleres de redes sociocéntricas (Ucinet6), redes personales (Egonet) y comparación estadística de grupos (SPSS). *Recuperado de*

- [Http://revista-redes.Rediris.Es/recerca/jlm/ars/material_didactico_redes.pdf](http://revista-redes.rediris.es/recerca/jlm/ars/material_didactico_redes.pdf)[Links]. Retrieved from http://revista-redes.rediris.es/recerca/jlm/ars/material_didactico_redes.pdf
- Montaner, J. M. (2014). *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Nesbitt, K. (1995). *A NEW AGENDA FOR ARCHITECTURE AN ANTHOLOGY ARCHITECTURAL OF*.
- Paniagua López, J. A. (2013). *Curso de análisis de redes sociales. Metodología y estudio de caso*. EUG Editorial Universidad de Granada.
- Pink, S. (2014). *Doing visual ethnography* (3rd ed.). London: SAGE.
- Pink, S., & Akama, Y. (2014). *Un / certainty*. Australia: RMIT University.
- Quiroga, Á. (2003). INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS DE DATOS RETICULARES Prácticas con UCINET6 y NetDraw1 Versión 2. *Network*, 1–65.
- Rajchman, J. (1998). *Constructions*. Massachusetts: MIT Press.
- Requena, F. (2003). *Análisis de redes sociales: orígenes, teorías y aplicaciones*. (Alianza, Ed.). España: Siglo veintiuni de españa editores.
- Rodríguez, M. J., & González, M. J. (2014). Las encuestas autoadministradas por internet. Un estudio de caso: "las familias adoptivas y sus estilos de vida" Self-administered. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales.*, 155–175.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. (S. L. U. Centro Libros PAPP, Ed.), *Grupo planeta*. Madrid, Spain: Grupo Planeta.
- Studio Gang. (2014). Arcus Center for Social Justice Leadership. Retrieved from Studio Gang, 2014. Arcus Center for Social Justice Leadership.
- Sykes, A. K. (2010). *Constructing a new agenda*. (C. Deuschle, Ed.) (1st ed.). New York: Princeton Architectural Press.
- Toret, J., Calleja, A., Miró, Ó. M., Aragón, P., Aguilera, M., & Lumbreras, A. (2013). Tecnopólitica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida. *IN3 Working Paper Series*, 178. Retrieved from <http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/in3-working-paper-series/article/view/1878>
- Vaughan, L., Viller, S., Simpson R., M., Akama, Y., Jeremy, Y., & Cooper, R. (2007). Design Plus People: An Approach to Interaction Design Projects. *DESIGN Principles & Practices: An International Journal*, 1(4).

Anexos

<https://www.dropbox.com/sh/Inv4prl4fo3wnri/AAAlVhpi-HD-0uSbFX5Wx2zHa?dl=0>