



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Ingeniería
Maestría En Arquitectura

Antropología aplicada a la arquitectura: Identificación de arquetipos para el diseño del espacio público.

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestro en Arquitectura

Presenta:

Omar Alberto Herrera García

Dirigido por:

M. en A. Guillermo Iván López Domínguez

M. en A. Guillermo Iván López Domínguez

Presidente

Dr. Avatar Flores Gutiérrez

Secretario

Dr. Fernando Meneses-Carlos

Vocal

Dr. José Antonio Arvizu Valencia

Suplente

Dra. Arq. Stefanía Biondi Bianchi

Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.

Fecha de aprobación por el Consejo Universitario (Febrero 2020)

México

DEDICATORIAS

A mi esposa Liliana por su apoyo incondicional.

A mi madre por ser ejemplo inquebrantable de honestidad, perseverancia y calidad humana.

A mi padre por enseñarnos a nunca rendirnos a pesar de las adversidades.

A mis hermanos por ser fieles soportes y compañeros de vida.

A mis mentores por su guía y apoyo.

A Fernando y JP por abrirme las puertas a una visión diferente.

A Memo por propiciar la libertad creativa y el pensamiento abierto.

A mi familia y amigos.

AGRADECIMIENTOS

Se agradece el apoyo brindado por la Universidad Autónoma de Querétaro y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología para la realización de este trabajo.

De igual manera se agradece el apoyo del Instituto Francés, la Ciudad Internacional de las Artes y de los compañeros y amigos encontrados gracias a la residencia profesional.

Se agradece al grupo de estudiantes de la licenciatura en arquitectura que fueron parte del proceso de validación de la tesis.

También gracias a mis compañeros de la maestría en arquitectura por hacer este recorrido mucho más agradable y divertido.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	10
<u>CAPÍTULO.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, HIPÓTESIS, OBJETIVOS, JUSTIFICACIÓN Y METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....</u>	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	16
1.2 HIPÓTESIS Y OBJETIVOS.....	17
1.3 JUSTIFICACIÓN.	18
1.4 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	22
<u>CAPITULO 2 MARCO TEÓRICO.....</u>	24
2.1 APROXIMACIÓN A LA PROBLEMÁTICA DESDE UNA POSTURA FILOSÓFICA.	27
2.1.1. EL PROBLEMA DEL CONOCIMIENTO.....	28
2.1.2. EL PROBLEMA ONTOLÓGICO.	31
2.1.3 EL PROBLEMA GNOSEOLÓGICO.....	32
2.1.4 LA REDUCCIÓN GNOSEOLÓGICA.....	33
2.2. APROXIMACIÓN A LA PROBLEMÁTICA DESDE UNA POSTURA ANTROPOLÓGICA.....	34
2.2.1. DEFINICIONES DE ANTROPOLOGÍA.....	34
2.2.2 LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE.....	38
2.3. APROXIMACIÓN A LA PROBLEMÁTICA DESDE UNA POSTURA PSICOLÓGICA.....	40
2.3.1 ARQUETIPOS E INCONSCIENTE COLECTIVO.	40
2.4. APROXIMACIÓN A LA PROBLEMÁTICA DESDE LA ARQUITECTURA.	43
2.5. EL ARQUETIPO APLICADO AL PROCESO DE DISEÑO.	49
2.6 CONCLUSIÓN DE CAPÍTULO 2.....	53
<u>CAPÍTULO 3. CONSTRUCCIÓN DE LA HERRAMIENTA TEÓRICA.....</u>	54
3.1. CRITERIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA HERRAMIENTA METODOLÓGICA.	55
3.2. DISCURSO BASE DE LA HERRAMIENTA.	56
3.3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA HERRAMIENTA TEÓRICA.....	57

3.4. CONSTRUCCIÓN DE LA HERRAMIENTA.....	58
3.5. TRABAJO DE CAMPO.....	59
3.5.1 INTEGRACIÓN AL MEDIO Y EXOTIZACIÓN DEL MEDIO.....	59
3.5.2. OBSERVACIÓN DE CAMPO Y OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN.	65
<u>CAPÍTULO 4. LA HERRAMIENTA TEÓRICA.....</u>	<u>88</u>
4.1. PROCESO METODOLÓGICO PARA LA APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DE DISEÑO.	89
4.2 ESCENARIOS PARA LA APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA TEÓRICA.	97
<u>CAPITULO 5. PROCESO DE VALIDACIÓN DE LA HERRAMIENTA TEÓRICA.</u>	<u>101</u>
5.1 SESIONES DE TRABAJO.....	102
5.2 RETROALIMENTACIÓN A LA HERRAMIENTA.	110
5.2.1 RESPUESTAS A LA ENCUESTA APLICADA.....	110
<u>CAPITULO 6. RESULTADOS Y CONCLUSIONES.</u>	<u>124</u>
<u>BIBLIOGRAFÍA.....</u>	<u>131</u>

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo el abordaje de la problemática de diseño del espacio público desde una perspectiva transdisciplinar con el fin de generar una herramienta teórica capaz de identificar arquetipos de comportamiento para su posterior aplicación dentro de un proceso de diseño del espacio, abordando el término arquetipo desde una postura compleja a manera de información estructural del comportamiento colectivo de una sociedad y no desde la visión tradicional de modelo o patrón replicable.

Dichos arquetipos serán obtenidos a partir de la aplicación de distintos métodos provenientes de áreas del conocimiento ajenas a la arquitectura, de los cuales la antropología, filosofía, psicología y sociología jugarán un rol de suma importancia para el entendimiento de la herramienta planteada. Parte del proceso de conceptualización e investigación para la creación de la herramienta se genera en un transcurso de tres meses en la ciudad de París, Francia, como parte de una residencia profesional para el desarrollo del proyecto.

Producto de la investigación realizada se genera una definición propia del concepto de arquetipo, la cual toma forma gracias a la visión transdisciplinar con que se aborda el proyecto, la herramienta teórica se presenta como un proceso flexible, con capacidad de adaptarse tanto al diseñador como al contexto analizado. Las bases de la herramienta se consideran complejas y requieren del interés y afinidad a los temas aquí planteados por parte del investigador.

El proceso para la validación de la herramienta se llevó a cabo con alumnos de sexto semestre de la licenciatura en arquitectura de la Universidad Autónoma de Querétaro, a manera de taller de diseño y aplicando la herramienta directamente a un espacio público específico al interior de la ciudad de Querétaro, México.

Como conclusión de dicho proceso se resalta la importancia de continuar investigando sobre los distintos procesos de diseño que se pueden aplicar una vez obtenida cierta cantidad de información relevante para el diseño del espacio, así como la imperiosa necesidad de fomentar procesos de enseñanza y aprendizaje que tengan bases flexibles, permeables e interdisciplinarias sobre cómo abordar el complejo fenómeno de la interacción entre el ser humano, el espacio que lo rodea y el resto de individuos que conforman la sociedad en que se vive.

Palabras clave: arquitectura, diseño, arquetipos, antropología, espacio público.

ABSTRACT

The present work aims to address the complexity of designing public spaces from a transdisciplinary perspective in order to generate a theoretical tool capable of identifying behavioral archetypes for later application within a space design process, addressing the term archetype from a complex position as structural information of the collective behavior of a society and not from the traditional vision of a replicable model or pattern.

These archetypes will be obtained from the application of different methods from areas of knowledge outside of architecture, of which anthropology, philosophy, psychology and sociology will play a very important role for the understanding of the proposed tool. Part of the process of conceptualization and research for the creation of the tool is generated over a period of three months in the city of Paris, France, as part of a professional residence for the development of the project.

As a result of the research carried out, a definition of the concept of archetype is generated, which takes shape thanks to the transdisciplinary vision with which the project is approached, the theoretical tool is presented as a flexible process, capable of adapting to both the designer and the Context analyzed. The bases of

the tool are considered complex and require interest and affinity to the issues raised by the researcher.

The process for the validation of the tool was carried out with students in the sixth semester of the degree in architecture of the Autonomous University of Querétaro, as a design workshop and applying the tool directly to a specific public space within the city from Querétaro, Mexico.

In conclusion of this process, the importance of continuing to investigate the different design processes that can be applied after obtaining a certain amount of information relevant to the design of the space is highlighted, as well as the imperative need to promote teaching and learning processes that have flexible, permeable and interdisciplinary bases on how to deal with the complex phenomenon of the interaction between the human being, the space that surrounds him and the rest of the individuals that make up the society in which he lives.

Keywords: architecture, design, archetypes, anthropology, public space.

“Existen una infinidad de realidades, todas cambiantes, paralelas, entrelazadas por hilos invisibles, conectadas por el inconsciente, y todas y cada una de ellas trascendente para la otra, y al mismo tiempo imperceptible.”

Frases de ventana.

Introducción

En este trabajo se busca establecer algunas posturas relacionadas con el tema de “hacer diseño¹”, específicamente las pertenecientes al espacio público; teniendo en consideración que, el quehacer humano y su interacción con el medio que lo rodea no es simple, se partió de la idea de que esa interacción es compleja; por lo tanto el “hacer”, “pensar” y “sentir” deben estar a la altura de tal complejidad (Morin, 2005), con el objetivo de aproximarse cada vez más a su entendimiento.

Partiendo de una percepción compleja sobre la temática de hacer diseño, donde se expone como premisa principal la necesidad de obtener información de la interacción entre los distintos grupos sociales a nivel colectivo y el contexto en el cual se desarrolla esta, se analiza desde el punto de vista antropológico, filosófico, psicológico y sociológico aquellas características, tanto de la psique humana, como del contexto socio espacial en donde se suscitan dichas interacciones. Este análisis, parte de la visión general de las posturas de algunos autores con el objetivo de puntualizar y acotar los elementos que son relevantes para el proyecto y que se consideraron de importancia para el diseño del espacio.

Por medio del análisis desde el punto de vista filosófico, realizando aproximaciones ontológicas (Husserl, 1982) se establece como punto de partida la incapacidad por parte del ser humano de conocer la totalidad de aquello que lo rodea; de igual manera se establece la incapacidad del ser humano de conocer y pensar lo que otros seres humanos conocen y piensan de manera literal, a través del problema gnoseológico en la filosofía. Lo anterior, dando a entender que en este proyecto de investigación se buscó aproximarse a la comprensión de la realidad particular del contexto analizado, siendo conscientes de que es una imposibilidad el conocer esta de manera total.

¹ Proceso o labor destinada a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. (N/A, Ecured, 2018)

Por otro lado, desde la antropología y la psicología se genera una definición compleja de lo que se entenderá de aquí en adelante como arquetipos de comportamiento. Al hablar de espacio público² se aborda el escenario ideal para el análisis del comportamiento del ser humano en un contexto social, de interacción e interrelaciones con individuos completamente ajenos a su círculo inmediato. Por lo tanto, el diseño de lo público conlleva no solo el análisis de factores físicos, sino también sociales y de comportamiento, con un trasfondo cultural, económico, político, religioso y de tradiciones³ arraigadas; los cuales deben ser observados a diferente escala, dependiendo del grado de precisión y el tipo de información que se requiera obtener.

Haciendo uso de la observación participante de la antropología como herramienta de análisis, el investigador logra integrarse a un contexto en un momento y tiempo determinado. Desde la sociología se hace una alusión a la teoría de la deriva, generando mapeos y diagramaciones de lo observado, se establecen tres categorías base para el ordenamiento y clasificación de la información obtenida y se analiza la interacción a nivel individual y colectivo de aquellos que integran el espacio con el objetivo de identificar los arquetipos de comportamiento que predominan en esos grupos sociales en específico, para posteriormente traducir la información recopilada a lenguaje arquitectónico.

Es en la búsqueda de información concisa sobre la interacción usuario-espacio que se trata de profundizar en aquellos rasgos de interacción humana a nivel

² Entendido este, de acuerdo a la definición encontrada en (Casas Palma, 2014) como aquel que teje a la ciudad, y en el cual se satisfacen las necesidades complementarias a la vivienda. Es un espacio relacional, de geometría y dimensiones variables, que fomenta relaciones entre lugares y ciudadanos.

³ Conjunto de valores, costumbres y creencias que se transmite a través de las distintas generaciones en las sociedades (a este conjunto se lo suele llamar bienes culturales). Esta transmisión es hecha por un gran número de actores sociales: familia, amigos, escuela, entre otros. La tradición refiere al hecho de entregar o transmitir algo a una determinada persona. El término tradición proviene del latín *traditio*. De esta raíz etimológica podemos deducir que lo característico de la tradición es su posibilidad de ser transmitido. (N/A, Concepto.de, 2018)

inconsciente que determinan su comportamiento en estos lugares colectivos y que podrían ser fundamentales para el diseño del espacio mismo.

Con este fin en mente se aborda como objeto principal de esta investigación la generación de una herramienta que permita al diseñador identificar y analizar arquetipos de comportamiento; aquellos elementos estructurales de la interacción humana en sociedad⁴ los cuales brindan identidad y carácter a un grupo social determinado, características que se transmiten a través de representaciones físicas conscientes y de lenguaje a manera de símbolos, tradiciones, ritos y costumbres⁵, a partir de la conjunción de distintas áreas del conocimiento como cimientos interdisciplinarios que dan pie a una nueva herramienta de diseño.

Haciendo uso de las aproximaciones previamente mencionadas se generó una herramienta de diseño que contribuya al proceso de diseño del espacio público, la cual adquiere forma gracias a la aplicación directa del planteamiento metodológico en un contexto específico, en este caso, la ciudad de París, Francia. Dicho proceso constó de la observación y análisis de elementos específicos del espacio, además de rasgos de comportamiento a nivel colectivo de los distintos grupos sociales inmersos en la ciudad.

La herramienta generada para la identificación de arquetipos de comportamiento se sustenta en la observación participante de la antropología como base para obtener información relevante del contexto, auxiliado por el uso de mapeos y diagramaciones que propiciaron un mejor entendimiento y organización de la información obtenida. A través de la constante interacción con el medio, se generó una dinámica de retroalimentación constante, por lo que la herramienta de diseño evolucionó a lo largo de tres meses de observación de campo en los que se

⁴ Agrupación de individuos que dependen entre sí para la subsistencia y que comparten una visión más o menos común de la realidad a través de un sistema social, político, económico y simbólico. (Campo, 2008)

⁵ Reglas o hábitos que determinan el comportamiento social, permitiendo organizar la vida dentro de las sociedades. Las costumbres se aprenden principalmente durante el periodo de endoculturación o socialización. (Campo, 2008)

aplicaron distintos métodos para obtener / plasmar información relevante del contexto analizado, entre los cuales destaca el uso de mapeos, diagramaciones, bocetaje, fotografía y discusión con los distintos miembros que constituyen las capas de interacción en las cuales se desarrolló el diseñador.

Por último, y, con el objetivo de traducir la información recopilada por medio de las herramientas metodológicas y teóricas descritas anteriormente, se generó un discurso propio de la arquitectura, con una visión y enfoque crítico sobre la tarea de diseñar el espacio público, en donde se expone la postura del arquitecto como un observador del fenómeno arquitectónico desde una postura interdisciplinar.

Siguiendo esta idea, se formuló la pregunta ¿Qué importancia puede tener para el diseñador el ser consciente de aquella información almacenada en un grupo cultural determinado a manera de arquetipos de comportamiento y/o en el espacio construido a manera de vestigios de la interacción entre sujeto y espacio?

Gracias a la aplicación de la herramienta de diseño planteada el diseñador adquiere la capacidad de entender e interpretar de mejor manera las situaciones socio espaciales que suceden en el contexto analizado, percibiendo dichas interacciones como situaciones complejas y abriendo las posibilidades del diseño del espacio no sólo a información objetiva y razonada, sino a situaciones emergentes, provenientes del inconsciente colectivo generando con esto bases más sólidas para el discurso que posteriormente se transforma en la propia postura del diseñador al enfrentarse al diseño del espacio público.

Finalmente se realizó la validación de la herramienta diseñada a partir de la aplicación de la misma en un taller de diseño arquitectónico impartido a alumnos de la licenciatura de arquitectura de la Universidad Autónoma de Querétaro, en donde se buscó integrar la identificación de arquetipos como parte fundamental para el rediseño de elementos encontrados en el espacio público en la ciudad de Querétaro, Qro.

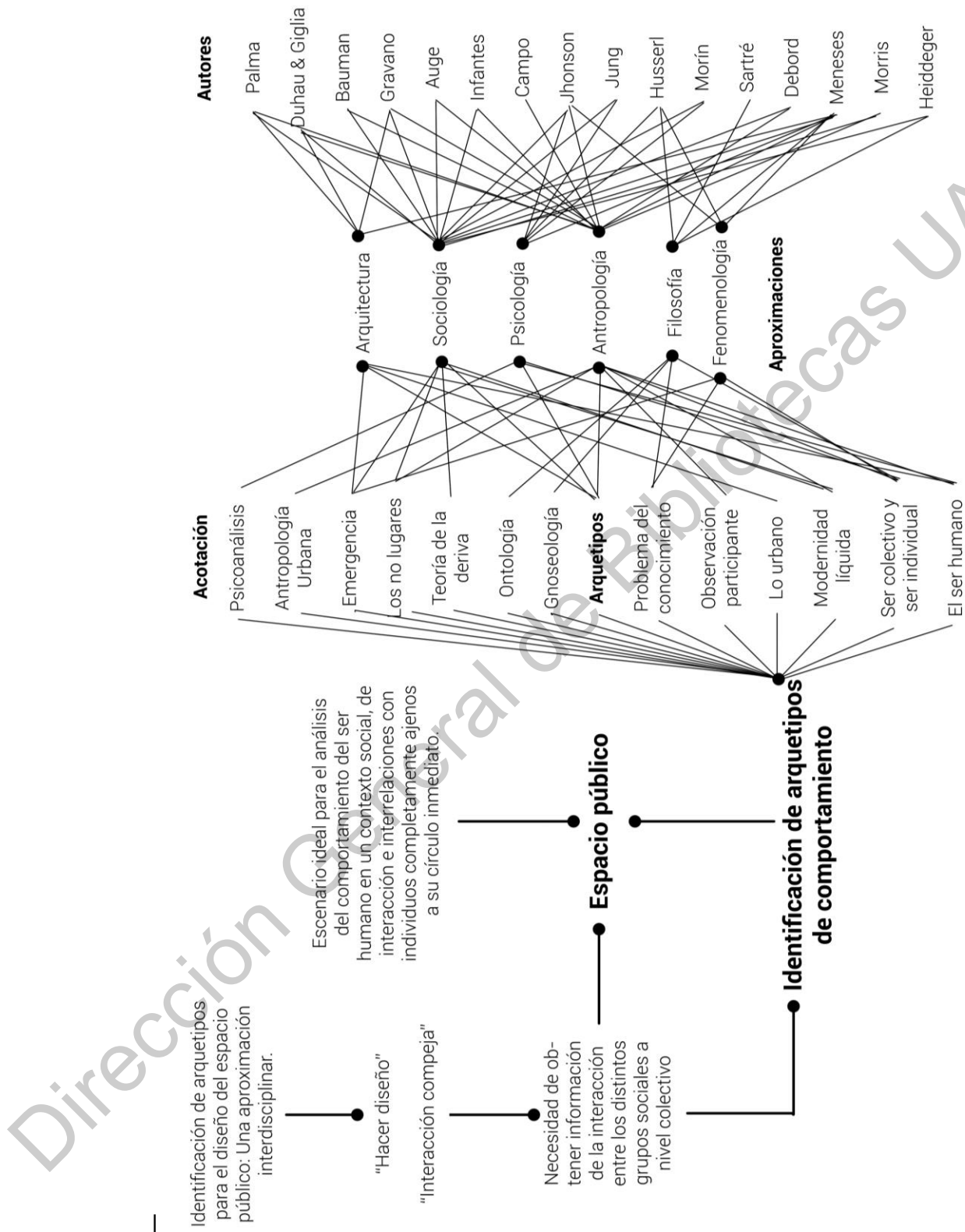


Figura 1. Aproximaciones a la problemática planteada desde una visión interdisciplinaria.

CAPÍTULO.1. Planteamiento del Problema, Hipótesis, Objetivos, Justificación Y Metodología de Investigación.

“La realidad de quien observa, pero también la de aquel que es observado, el arquetipo de la vida, de vivir y ser vivido, de mirar y ser mirado, no es más que uno solo, y al mismo tiempo lo es todo; lo fugaz de la experiencia y de la sensación que permanece después de esta. La ciudad, lo público, se convierte por tanto en una acumulación de experiencias inconscientes, lo que somos, lo que pretendemos ser, son solo proyecciones de la construcción interna de nuestra realidad personal, la cual no podría existir sin la realidad de los otros.”

Frases de ventana.

1.1 Planteamiento del problema.

En la actualidad el diseñador no cuenta con una herramienta para la identificación de arquetipos de comportamiento, por lo tanto, la tarea de diseñar el espacio público se ha enfocado a “solucionar” la forma física de este haciendo uso de capas superficiales de información que no consideran la complejidad de la interacción humana en un espacio y tiempo determinado y que solo parecen responder a las necesidades de algunos grupos específicos de la sociedad.

Visto desde el punto de vista filosófico, se pueden realizar las epojés necesarias para contextualizar el fenómeno observado, y dotar a nuestra perspectiva de un contenido racional mucho más enfocado a la aproximación de lo que se está observando. De este modo, se pregunta como punto de partida ¿si existe o no, un problema al diseñar el espacio público?, o ¿si la manera de diseñar responde o no a la necesidad del colectivo o del ser individual?

Siguiendo el razonamiento anterior, el diseño del espacio público debe aspirar a responder de manera equitativa a las necesidades de los distintos grupos sociales a un nivel colectivo, partiendo de los arquetipos de comportamiento de cada grupo social, tomando en consideración la información a nivel inconsciente que se genera gracias a la interacción entre estos.

Siendo este el panorama del contexto observado, se puede afirmar que existe un problema al momento de abordar el tema del diseño del espacio público, en el cual interactúan no solo rasgos físicos del espacio, sino aspectos conscientes e inconscientes del quehacer humano, tanto a nivel individual como colectivo, directa e indirectamente relacionados.

1.2 Hipótesis y objetivos.

Hipótesis

El espacio público se determina a partir de interacciones entre los distintos grupos sociales inmersos en él. Por lo tanto, el análisis e identificación de arquetipos de comportamiento, haciendo uso de la observación participante de la antropología, puede contribuir para la definición y concepción del diseño del espacio público con un mayor nivel de fidelidad y congruencia a las necesidades socio espaciales del contexto.

Fundamentos de la hipótesis:

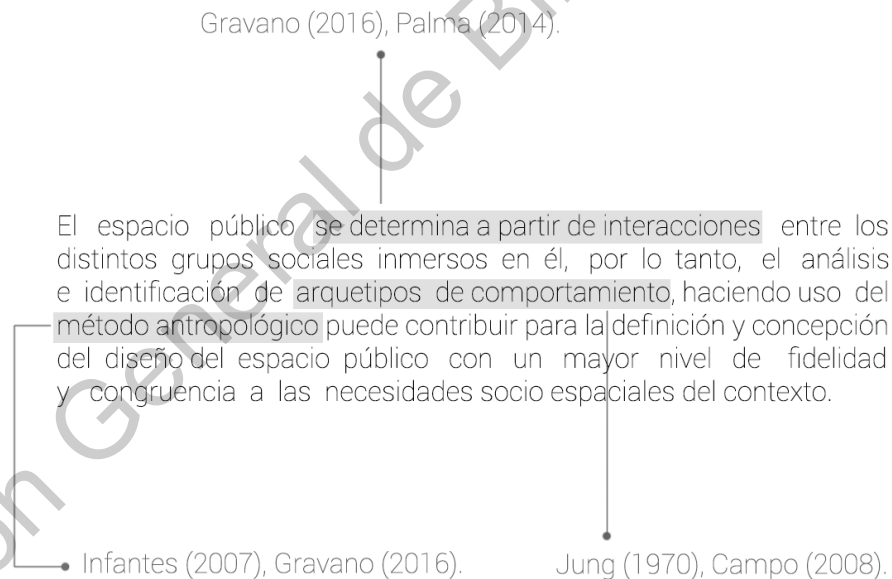


Figura 2. Estructura de la hipótesis. (fuente propia)

Objetivo general

Generar una herramienta teórica interdisciplinaria capaz de identificar arquetipos de comportamiento para el diseño del espacio público, que brinde información

específica, tanto del contexto inmediato como del general, con mayor conciencia respecto a las necesidades de la ciudad vista esta como un ser social y como un sujeto colectivo, y no como un escenario en el cual el ser humano desempeña su actividad diaria ya que, de acuerdo a la premisa aquí descrita, lo público se constituye y se genera a partir de interacciones inconscientes entre los distintos grupos sociales del contexto analizado.

Objetivos particulares

- Transferir el uso de la observación participante de la antropología como herramienta para el análisis de usuarios y del contexto en el cual se desarrolla la interacción entre distintos grupos sociales dentro del espacio público.
- Generar una herramienta capaz de contribuir en la concepción inicial del planteamiento y propuesta para la generación de proyectos arquitectónicos a partir de la información almacenada en el espacio a manera de vestigios de interacción a nivel inconsciente.
- Contribuir de manera teórica a la arquitectura y al proceso de diseño, con una aproximación interdisciplinar a diferentes ramas del conocimiento, (como lo son la filosofía, antropología, psicología y sociología), traducidas a manera de herramienta aplicativa en los procesos de diseño del espacio público, buscando mejorar las bases de análisis de usuarios e identificación de necesidades a nivel de interacción socio espacial.

1.3 Justificación.

“No le basta al primitivo con ver la salida y la puesta del sol, sino que esa observación exterior debe ser al mismo tiempo un acontecer psíquico, esto es, que el curso del sol debe representar el destino de un dios o de un héroe, el cual en realidad no vive sino en el alma del hombre”. Jung (1970, pp.13)

Como primera aproximación, se establece que el acto de diseñar se ha convertido en un mero proceso de satisfacer necesidades básicas del ser humano aterrizadas en situaciones formales. Ya sean necesidades básicas o complejas; el objetivo final del diseño ha tenido una visión formalista desde hace décadas.

Tal y como comenta (Flores, 2016):

“La situación actual de la arquitectura es preocupante. Se valoran cada vez más los resultados tangibles y formales y se excluye por completo la importancia del proceso que le precede. Así, existe una falta de comprensión sobre el proceso de diseño arquitectónico entre los actores involucrados que deriva en propuestas donde es evidente la poca consideración del usuario como origen del proceso edificatorio, es decir, no en términos del usuario como objeto sino como sujeto activo del espacio arquitectónico.”

Como segunda aproximación, y abordando el tema del diseño del espacio y la interacción con este, podría decirse que, el quehacer y las necesidades humanas se han ido complejizando con el paso del tiempo, ya no solo se habla de necesidades básicas referente a la funcionalidad del espacio diseñado, sino de situaciones a nivel emocional, sensorial y de conexión con el medio en el cual se desarrollan las actividades diarias de cada individuo; siendo cada uno completamente diferente al otro, y por lo tanto complejizando la tarea de diseñar el espacio.

Partiendo de la funcionalidad y la imposición de la geometría sobre la arquitectura moderna como elementos fundamentales del diseño del espacio, establecida como la base del diseño por arquitectos como Le Corbusier y Mies Van der Rohe (entre otros), y siendo está la manera en la que se ha educado a la mayoría de los arquitectos en la actualidad (por lo menos en el contexto Latinoamérica); se logra entender, en parte, por qué se ha perdido esa capacidad de leer, identificar y traducir la información obtenida directamente de la experiencia y la interacción socio espacial a premisas de diseño que respondan al contexto del cual surgen;

ya que con la visión funcionalista se logró sentar las bases de una arquitectura que cubría principalmente necesidades básicas del usuario.

Dentro de los textos de Le Corbusier aparece una idea sugestiva:

“La arquitectura es una obra de arte, un fenómeno de emoción, situado fuera y más allá de los problemas de la construcción. La construcción tiene por misión afirmar algo; la arquitectura se propone emocionar. (Corbusier, 1998)pp.9

Sin embargo esta idea es solo un minúsculo párrafo en un discurso repleto de ideas que reafirman la imposición de la forma como elemento rector sobre el ser humano, tanto en su forma colectiva, como individual, como el elemento del cual debe partir el diseño del espacio.

Si la arquitectura se propone emocionar, dicha emoción se podría considerar como el elemento más importante de la arquitectura planteada; y aquel que se emociona es el objetivo de dicha emoción. Por lo tanto, siendo el ser humano aquel con la capacidad de sentir dicha emoción, es quien se debería transformar en el punto de partida y llegada de la arquitectura. Sin embargo esa idea se pierde en el fervor de las necesidades de una época que, dadas sus características requirió de un enfoque diferente para generar orden y estabilidad a la sociedad europea, de la cual Latinoamérica ha adoptado sus bases en cuanto a cuestiones de diseño.

“Hay que construir y reconstruir ciudades enteras, pensando en un mínimo de confort, cuya ausencia prolongada hace oscilar el equilibrio de las sociedades. La sociedad es inestable, se agrieta bajo una perturbación producto de cincuenta años de progreso que han introducido más cambios en la faz del mundo que los seis siglos precedentes.” (Corbusier, 1998)pp.79

Contrastando lo anterior, con la teoría de la complejidad de Edgar Morín, se llega a la conclusión de que la idea en la que se había concebido la arquitectura en la

visión funcionalista era simple, ya que, parafraseando a Morín *“el pensamiento simple desintegra la complejidad de lo real” “Aísla lo que separa, oculta lo que interactúa, lo que interfiere”*; mientras que el pensamiento complejo *“aparece en donde la simplicidad falla” “rechaza las consecuencias mutilantes, reduccionistas, unidimensionales y cegadoras”*. (Morin, 2005)

De manera general, y hablando un poco en lenguaje de programador, podría decirse que el diseño y la arquitectura actual han mantenido ciertos “bugs” de la concepción arquitectónica de hace más de cuarenta años; remanentes de una concepción del espacio que llegó a responder directa o indirectamente a las necesidades de su contexto y por consiguiente de su sociedad, pero que a la vista de la época actual parecen insuficientes.

Se considera necesario el análisis de la arquitectura desde un punto de vista interdisciplinario ya que, de acuerdo a la postura planteada, se requiere de herramientas que ayuden al diseñador a identificar las posibles variantes del comportamiento y psique de los individuos en el espacio, vistos como sujetos complejos, en un contexto no solo social, sino con un trasfondo cultural, físico, económico, político, religioso y de tradiciones arraigadas, factores genéticos intrínsecos en nuestra especie.

Lo anterior, considerado como una aportación al lenguaje arquitectónico, fungiría como una base (de muchas opciones posibles) sobre cómo abordar la problemática del diseño de manera compleja, principalmente hablando de espacios públicos, buscando resolver de este modo en propuestas formales con una base más honesta y fiel al contexto que lo determina.

“Con el arquetipo del ánimo entramos en el reino de los dioses, o sea, en el campo que se ha reservado la metafísica. Todo lo que el ánimo toca se vuelve numinoso, es decir, incondicionado, peligroso, tabú, mágico.” Jung (1970, pp.49)

1.4 Metodología de Investigación.

La metodología constó de los siguientes pasos:

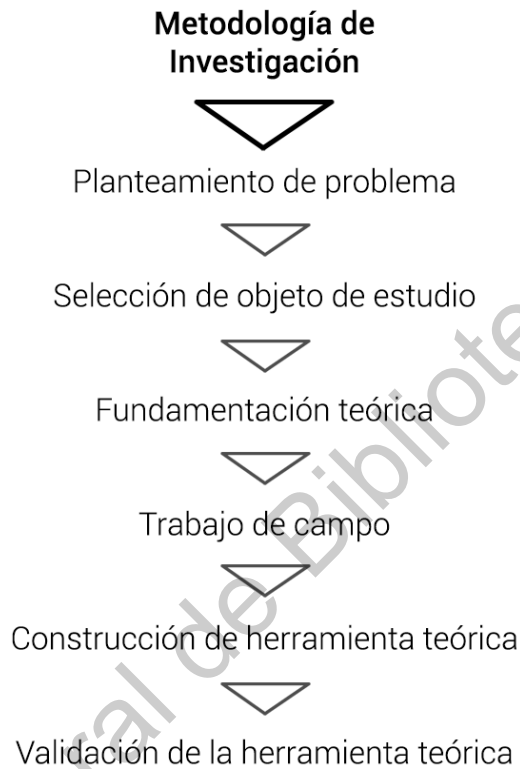


Figura 3. Proceso metodológico propuesto. (Fuente propia)

Para conocer el estado del arte del objeto de estudio se realizó un filtrado de bibliografía relevante para consulta y referencia de la misma. En este sentido se investigó principalmente en áreas del conocimiento como la antropología, filosofía, psicología, sociología y arquitectura; cada una con sus ramificaciones particulares.

A continuación se muestra de manera diagramática la construcción teórica de la herramienta a partir de la investigación:

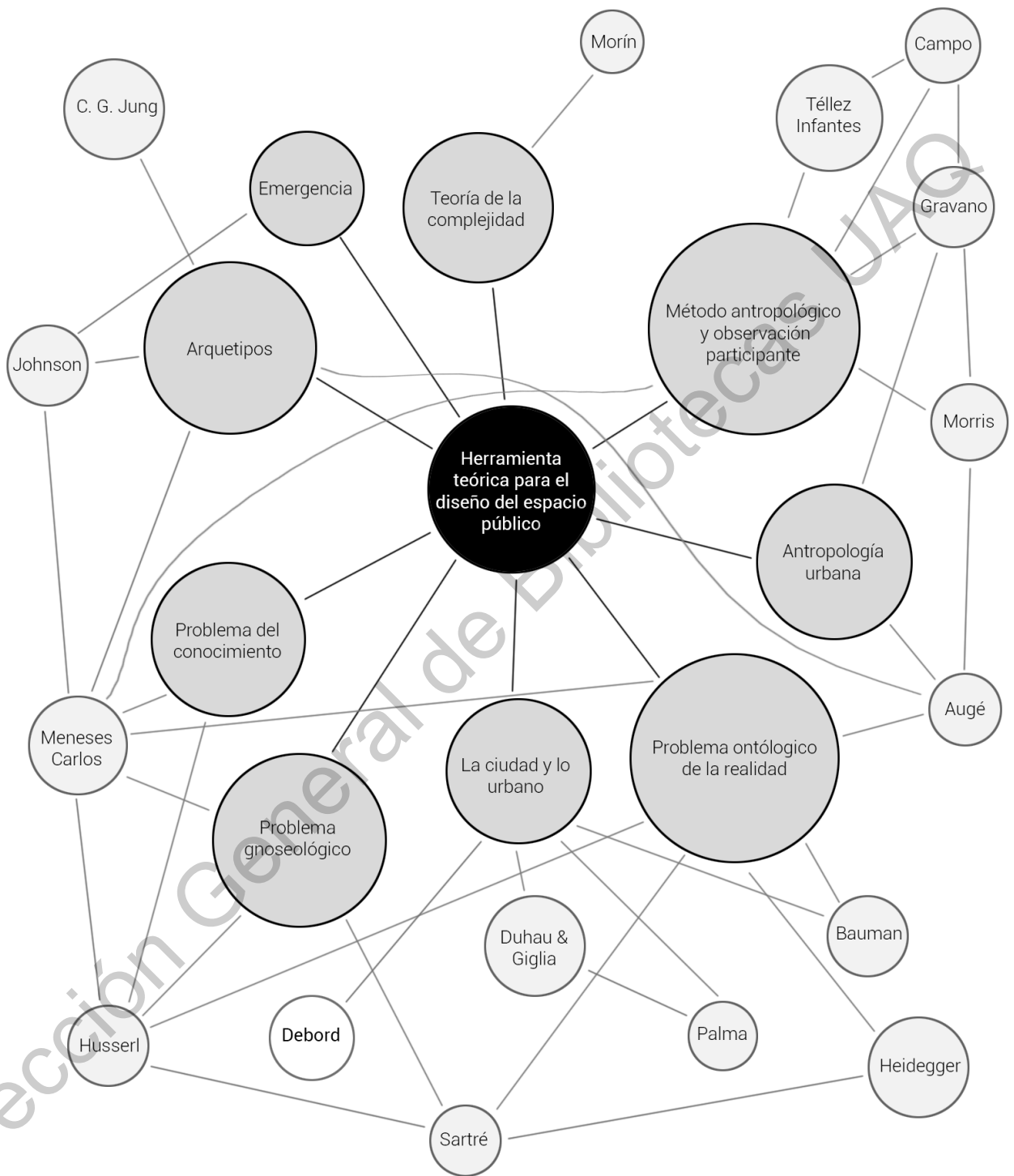


Figura 4. Construcción de la herramienta teórica para la identificación de arquetipos desde una postura interdisciplinaria. (Fuente propia)

CAPITULO 2 Marco Teórico

“El diseño efectivo es el que logra convertirse en una prótesis de las condiciones naturales del sujeto. En este sentido el diseño no se puede reducir a la solución específica de un problema como un problema de diseño, el diseño es parte de un proceso cultural más amplio y complejo que involucra los arquetipos de comportamiento, uso y empoderamiento de los distintos grupos culturales.”

Meneses-Carlos (2017, pp.22-24)

En este capítulo se explica de manera detallada cada una de las aproximaciones realizadas a las filosofía, antropología, psicología y sociología; con el objetivo de generar un fundamento teórico para la creación de la herramienta de diseño con la cual se busca la identificación de arquetipos de comportamiento de los grupos sociales que convergen en el espacio público analizado.

Dados los inicios intelectuales de este trabajo, es necesario generar un trasfondo del pensamiento dentro del cual este se encontrará inmerso, por lo cual, es importante destacar algunos puntos relevantes para la investigación, iniciando por las premisas de antropología y arquetipo , herramienta y diseño; para esto se citan trabajos y pensamientos de una gran diversidad, iniciando por comprender en qué consiste el método antropológico, gracias a trabajos de investigación como el de Infantes (2007), la visión desde la antropología urbana de Gravano (2016); la teoría del no lugar y del pensamiento postmoderno de la antropología de Auge (2000), Johnson (2003) con la teoría de sistemas emergentes, Jung (1970) y su aproximación al análisis de arquetipos inmersos en el inconsciente colectivo y Husserl (1982) serán elementos teóricos fundamentales para el entendimiento de lo que se propone como método de aproximación a la problemática que aquí se plantea.

Al escuchar el término antropología⁶ lo primero que se viene a la mente es el estudio de lo exótico, de los rasgos y aspectos físicos y sociales de la humanidad; sin embargo, acotando a un mayor grado de precisión el término, el objeto principal de la antropología no es el de estudiar, sino el de observar las diferentes etapas de un fenómeno social y preguntar, el qué, cómo, cuándo, dónde y por qué de un acontecimiento social en específico. Es entonces, en esta búsqueda de

⁶ Que, de acuerdo con la RAE, proviene del latín científico *anthropologia*, y este derivado del griego *ἀνθρωπολόγος anthrōpologos*, amante de conversar sobre el ser humano, es el estudio de la realidad humana, ciencia que trata de los aspectos biológicos y sociales del hombre (Real Academia de la Lengua Española, 2018)

información, que la antropología toma un papel de suma importancia para los arquitectos.

Siendo que para el pensar arquitectónico avanzado, una de las premisas tiene como objeto “reinventar el lenguaje de nuestra arquitectura”, es que se formula la incógnita, si la arquitectura como disciplina es capaz por sí misma de resolver de manera acertada la complejidad de la interacción humana con su contexto inmediato, tal como comenta Flores Gutiérrez (2016):

“Al hablar de complejidad en el ser humano nos referimos a dos aspectos que interesan desde el punto de vista de la arquitectura: la actividad humana en el espacio arquitectónico, y las necesidades humanas. La complejidad vista desde el punto de vista de la actividad, implica la comprensión de los distintos niveles de actividad y no solo desde el punto de vista que tradicionalmente es considerado en la arquitectura: de la actividad física. Por ello incluimos en el concepto actividad, el prefijo compleja para referirnos a otras actividades como la de pensar o sentir que complementan dicha actividad.”

De este modo es que se formulan preguntas secundarias partiendo desde el la problemática de hacer diseño ¿cómo es que se desarrolla esa interacción entre sujetos? ¿Qué herramientas se tienen para la obtención de información de dicha interacción? Y aún más allá de esos términos, ¿En qué plano se desarrolla ésta? y ¿A quién va dirigida nuestra arquitectura?

Es así, que se logra caer en el entendido de que el acto de diseñar un espacio⁷, es de manera inherente un acto social, un acto de compenetración con nuestro contexto y con el objeto final de nuestro recorrido intelectual: lo habitable, toma lugar inmerso en lo público, en lo general y en lo universal.

⁷ Espacio (desde la perspectiva de la psicología ambiental): El entorno en el que nos desarrollamos como personas es más que un conjunto de variables físicas y de objetos dispuestos en determinado orden y estructura. El entorno físico está determinado por un conjunto de significados que las personas construimos sobre ellos, significados basados en nuestras experiencia con el lugar y su impacto psicológico y sobre todo significados socialmente elaborados y atribuidos que configuran el universo socio físico. (N/A, Universidad de Barcelona, 2018)

Con esta postura se obtiene una visión más atractiva de lo físico, de lo tangible, siendo que, al considerarlo a éste, no solo como un objeto en el espacio, sino como un elemento fundamental para la interacción humana, ya no se habla solo de rasgos físicos, sino de situaciones emocionales, de percepción, carácter y trascendencia del espacio físico (reinterpretado como un ser social) con capacidad de recopilar y almacenar información, tanto del contexto en el cual se encuentra inmerso como del usuario que interactúa con el día a día. La labor del diseñador, desde la postura planteada, será la de encontrar los medios que le faciliten el acceso a dicha información almacenada en el espacio, a manera de datos perceptibles por medio de los sentidos y la capacidad cognitiva del ser humano.

2.1 Aproximación a la problemática desde una postura filosófica.

Abordar cualquier tema desde una rama ajena a la que compete su análisis, con el objeto de aproximarse un poco más a su entendimiento y/o traducción a otra área del conocimiento es siempre una tarea difícil, en primer lugar, por la incapacidad de manera inicial, de comprender el lenguaje⁸ específico de esa área desconocida, por un lado, como investigador se tiene las bases para la comprensión idiomática del tema analizado, a través de un lenguaje común a partir del cual surge la transmisión de conocimiento, sin embargo, el lenguaje particular del área estudiada es una capa completamente distinta.

“La posibilidad del conocimiento se convierte por donde quiera en un enigma. Si hacemos de las ciencias naturales nuestra morada, en la medida en que están desarrolladas como ciencias exactas todo lo encontramos claro y comprensible. [...] Sin embargo, en cuanto reflexionamos, caemos en extravíos y perplejidades. Nos envolvemos en patentes incompatibilidades y hasta en contradicciones. Estamos en constante peligro de caer en el

⁸ Es el medio de comunicación de los seres humanos, que expresa tanto su pensamiento como su subjetividad. El lenguaje es una creación o construcción social, partiendo de aptitudes innatas. (Campo, 2008)

escepticismo, o, mejor dicho, en cualquiera de las diversas formas del escepticismo, cuya nota común, por desgracia, es una y la misma, el contrasentido⁹.” Husserl (1982, pp. 31)

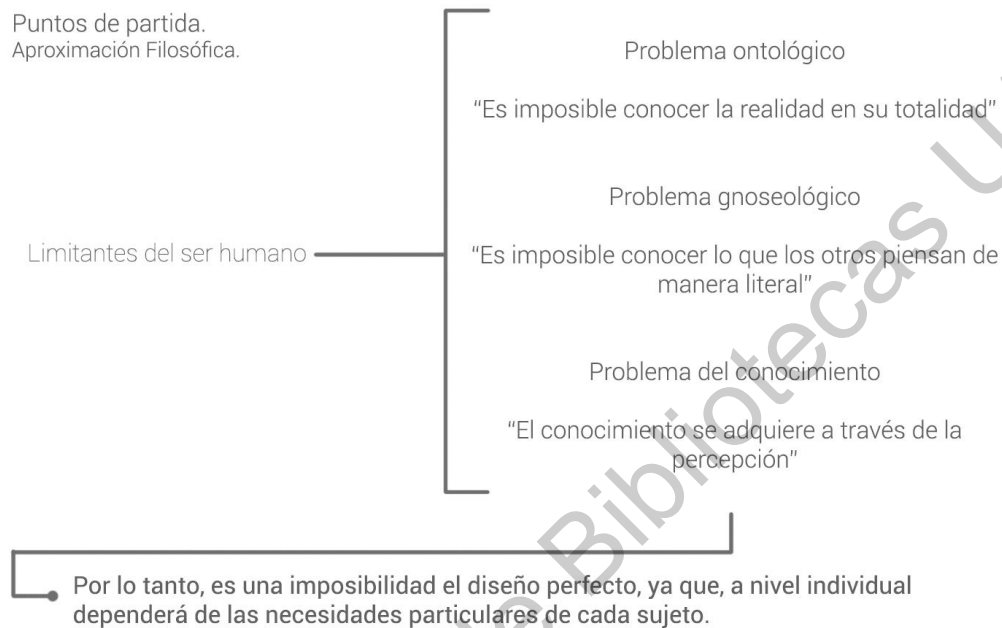


Figura 5. Aproximación a la problemática desde el punto de vista filosófico. (Fuente propia)

2.1.1. El problema del conocimiento.

Tomando como punto de partida la postura de Husserl para el análisis del si es posible o no el conocimiento en sí mismo, se busca identificar las conexiones racionales que tienen en común tanto las ciencias naturales como las ciencias sociales, por lo que en primera instancia, se debe generar una aproximación a ambas con el objetivo de partir de un conocimiento de ellas; sin embargo, y concordando con la postura planteada por Husserl en su método fenomenológico, la primer acción a tomar es la de poner en duda la existencia del conocimiento en sí.

⁹ Contrasentido: cuando se reflexiona de modo natural sobre el conocimiento y se lo clasifica, juntamente con su obra, en el sistema de pensamiento natural de las ciencias, se cae al principio en atractivas teorías, que, sin embargo, terminan siempre en contradicción o contrasentido. Husserl (1982, pp.91).

“En la percepción, por ejemplo, se halla obviamente ante nuestros ojos una cosa; esta ella ahí, en medio de las otras cosas, de las vivas y las muertas, las animadas y las inanimadas; es decir, en mitad de un mundo que, en parte, como las cosas singulares, cae bajo la percepción, y, en parte, esta también dado en nexos de recuerdos, y desde ahí se extiende hacia lo indeterminado y desconocido” (Husserl, 1982, pp. 25).

No obstante, aquello que no nos está dado (ese extenderse de la realidad percibida hacia lo indeterminado y desconocido) es justamente en donde recae el conocimiento, la capacidad de conocer, de la cual se debe ser consciente, es limitada por naturaleza, ya que, al estar obligados a adquirir dicho conocimiento a través de los sentidos (en nuestro caso vista, olfato, tacto, gusto y oído) se depende completamente, de manera física, del nivel de precisión con el que se es capaz de hacer uso de ellos; comparando la vista humana con la del águila, el oído y el olfato con el de un canino, el gusto y tacto con el de un reptil; es indispensable que el ser humano recurra a su capacidad cognoscitiva y racional; por lo cual, el dudar del conocimiento adquirido deberá ser la primer herramienta intelectual de la que se haga uso, con el fin de aproximarse un poco más al conocimiento de aquello que se percibe.

“El conocimiento – la más consabida de todas las cosas para el pensamiento natural – se erige de repente en misterio. Pero debo ser más preciso. Lo consabido para el pensamiento natural es la posibilidad del conocimiento. [...] también el conocimiento viene a ser para él en cierto modo un problema; se hace objeto de investigación natural. El conocimiento es un hecho de la naturaleza; es vivencia de unos seres orgánicos que conocen; es un factum psicológico. [...] De otra parte, el conocimiento, por esencia, es conocimiento de un objeto, y lo es a merced al sentido que le es inmanente, con el cual se refiere a un objeto” (Husserl, 1982, pp. 27-28).

Con este discurso, se establece una postura de crítica hacia la existencia del conocimiento mismo, hacia la comprensión y entendimiento de los elementos que se dicen conocidos a partir de los sentidos; sin embargo, no solo aquello que se percibe entra en tela de juicio en este sentido, sino también aquello que se piensa conocido del mundo físico, las ideas que surgen a partir de esta percepción.

¿Cómo entonces, se puede tener certeza de que, aquello que se conoce, que se entiende y se establece como la verdad de aquellos fenómenos analizados está mostrando todos los matices que lo comprenden?

Esta pregunta, es necia desde su concepción; en realidad parte de un pensamiento sarcástico, ya que desde una postura filosófica, principalmente fenomenológica es una imposibilidad el conocer al mundo en su totalidad, de la misma forma que es imposible validar el conocimiento de este. Sin embargo, el plantear preguntas necias tiene un objetivo particular; generar procesos cognitivos y de razonamiento a partir de aquello que se da por conocido, por analizado.

“El conocimiento es, pues, tan solo conocimiento humano, ligado a las formas intelectuales humanas, incapaz de alcanzar la naturaleza de las cosas mismas, de las cosas en sí.” Husserl (1982, pp. 30)

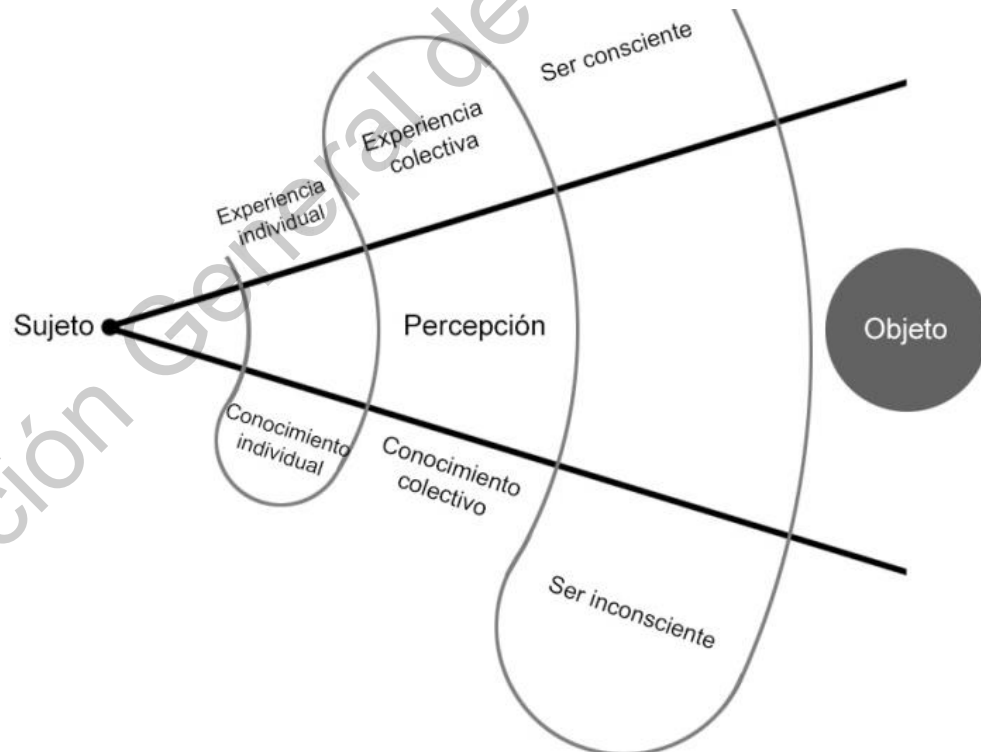


Figura 6. Representación del problema ontológico considerando las variables individuales y colectivas de conocimiento, experiencia y ser. (Fuente propia)

2.1.2. El problema ontológico.

Desde la postura filosófica el problema ontológico de la realidad siempre ha sido uno de los puntos de partida más importantes para el entendimiento del mundo tal y como se percibe, ya que, es dentro de la propia incapacidad del sujeto por conocer la realidad en su totalidad que surge la necesidad de recurrir al criterio, juicio y capacidad de percepción del sujeto, con el objetivo de aproximarse un poco más a aquello que se observa y se pretende conocer.

De acuerdo con la publicación realizada por (Montes, 2018)

“La ontología como saber que fundamenta a otros saberes (filosofía primera), se pregunta por los principios, componentes, estructuras fundamentales de toda la realidad. [...] la ontología nos ayuda a entender la vida misma, como nos afrontamos al problema del existir, que es el gran asunto metafísico del hombre, el existir, el existente que piensa, que sabe que está ahí, disparado como una bala a la realidad, y que sabe que no tiene otra opción que habérselas con la realidad.”

De este modo, se establece a través de la ontología la primer incapacidad para el completo entendimiento sobre la temática de hacer diseño, o del diseño del espacio público, a partir de la cual se mantiene una constante a nivel de pensamiento sobre la posibilidad de conocer la realidad, comprender el fenómeno y de qué modo se manifiesta dicha existencia, tanto del espacio físico como del ser humano y su interacción con este.

Es dentro de esta incapacidad por conocer la totalidad de todo, que el arquitecto debe definir un punto suficiente, una medida justa de información recopilada a través de los sentidos, con el único objetivo de aproximarse un poco más a la resolución de la temática que se esté trabajando.

2.1.3 El problema gnoseológico.

Del mismo modo que con el problema ontológico surge el problema gnoseológico, que se entiende como otra incapacidad del sujeto, en este caso, la incapacidad de conocer de manera absoluta lo que otros sujetos piensan de manera literal y viceversa, ya que las herramientas con las que cuenta el sujeto para conocer dicho pensamiento son limitadas (con limitadas se hace referencia a la capacidad máxima de los cinco sentidos del ser humano) es necesario recurrir a la capacidad de razonamiento y criterio propios del sujeto, con el objetivo de llegar a un entendimiento mutuo entre dos o más sujetos, haciendo uso del lenguaje conocido y de los estándares de comportamiento social que rigen la situación específica en la que se da dicha interacción.

De acuerdo con Hernández (2015)

“La gnoseología, también conocida como teoría del conocimiento, es una disciplina filosófica que busca determinar el alcance, naturaleza y el origen del conocimiento. Gnoseo, conocimiento; logos, estudio, reflexiona sobre el proceso, sobre la relación que se produce entre sujeto cognoscente (ser humano) y objeto cognoscible. Por lo tanto, al conocer nos centramos en las cualidades del objeto: imagen, idea o concepto del objeto y, al conocer, el sujeto es modificado por el objeto, pero este último no sufre cambio.”

La palabra conocimiento es aplicada con distintos significados:

“Como conocimiento directo o experimental; como capacidades adquiridas a través de la práctica y repetición; como conocimiento proposicional, constituido por proposiciones de las que se puede predicar verdad o falsedad [...] el conocimiento tiene la pretensión de ser general y válido para todos (no por creencia, ya sea por conjetura, sospecha probabilidad o fe; ni por opinión personal) por eso se exige que el conocimiento sea verdadero, verificable y coherente” (Hernández, 2015).

En este sentido, el arquitecto o diseñador, con el objetivo de precisar sobre qué tipo de conocimiento se está adquiriendo, debe ser capaz de identificar, en primer

lugar, la raíz, la fuente de donde este conocimiento surge; tratando siempre de mantener cierto nivel de conciencia sobre la incapacidad misma del diseñador de conocer la totalidad de lo observado.

2.1.4 La reducción gnoseológica.

Con el propósito de precisar, acotar y definir el objeto de estudio, al cual estará enfocada la mirada crítica, se generan las aproximaciones necesarias para conocer el objeto mismo mediante una reducción de lo observado. En términos filosóficos, una reducción de los elementos que integran lo analizado no significa ignorar elementos de éste, sino el ser consciente de la existencia de dichos elementos y por medio de esta reducción clasificar el conocimiento que será objeto de dicha observación.

Haciendo alusión a la teoría de la complejidad de Morín (2005), *“El pensamiento simple desintegra la complejidad de lo real ‘aísla lo que separa, oculta lo que interactúa, lo que interfiere’; mientras que el pensamiento complejo ‘aparece en donde la simplicidad falla, rechaza las consecuencias mutilantes, reduccionistas, unidimensionales y cegadoras’.*

A pesar del uso de la palabra “reduccionista”, se hace uso de la reducción gnoseológica no como un pensamiento simplificado, sino como un estado intelectual de precisión, enfocado al análisis particular de algunos de los elementos que integran la totalidad del objeto observado:

“En todos los casos en que se realiza un acto intelectual referido a la trascendencia y en que hay que hacer un juicio sobre la base de ese acto, resulta entonces la deducción suficiente y completa del principio gnoseológico, que dice: que en toda investigación de teoría del conocimiento concernido, sea cual sea el tipo de conocimiento, hay que llevar a cabo la reducción gnoseológica, esto es, hay que afectar a toda trascendencia que intervenga con el índice de la desconexión, o con el índice de la indiferencia, con el índice gnoseológico cero; con un índice que proclama: aquí no me importa en absoluto la existencia de todas estas trascendencias, crea yo o no

en ella; este no es el lugar de juzgar acerca de ella; ese asunto queda aquí completamente fuera de juego.” (Husserl, 1982, pp.38-39).

Es por medio de la reducción gnoseológica, que el diseñador logra clasificar, distribuir y ordenar la información recopilada por los sentidos, sin caer en el error de omitirla o descartarla por el simple hecho de no ser el objeto de estudio principal, ya que el diseño es, a fin de cuentas, una tarea que en esencia debe integrar la totalidad de elementos que influyen en lo diseñado; esto no quiere decir que se deba dar el mismo nivel de importancia a cada detalle de lo percibido, quiere decir, que cada detalle es importante, en mayor o menor escala, y por consiguiente, afectará el resultado final del proceso de diseño, ya sea de manera directa o indirecta.

Hablando específicamente del diseño del espacio público, si bien es cierto que se generan procesos de ordenamiento de la información obtenida, en muchas ocasiones suelen pasar desapercibidos; es decir, se dan de manera pasiva, sin que el diseñador del espacio sea consciente de lo que se está percibiendo; por consiguiente, lo que se busca con la reducción gnoseológica es volver consciente al diseñador de dichos procesos.

2.2. Aproximación a la problemática desde una postura antropológica.

2.2.1. Definiciones de antropología.

Se puede citar diversas definiciones de la palabra antropología desde la aproximación de Campo (2008) en donde, de acuerdo con la autora “[...] desde su establecimiento como ‘ciencia independiente’ (XIX) la antropología ha pasado de ser una disciplina vinculada con la investigación y análisis de la cultura de ‘los exóticos’, de ‘los otros’, hasta llegar a presentarse como parte de las ciencias

sociales, aportando a la comprensión de la realidad desde su método comparativo y mirada holística.”

A continuación se mencionan tres definiciones de antropología de acuerdo a lo propuesto por Campo (2008):

“Antropología cognitiva: enfoque teórico que considera percepciones de la gente, de cómo entiende su realidad, tratando de comprenderlas y otorgando un valor especial a cada cosmovisión.

Antropología cultural: estudio de la conducta humana en cuanto aprendida, más que transmitida genéticamente, y que es típica de un grupo humano en particular. En el mundo anglosajón se denomina también antropología social.

Antropología simbólica: enfoque que considera la cultura como un sistema compartido de símbolos y significados. La antropología simbólica se preocupa por aspectos de la cultura metafóricos, encubiertos y cargados de sentido. Analiza elementos como arquetipos, símbolos, signos, factores externos y su significación. Pero especialmente lo encubierto, lo que se esconde detrás de la apariencia cultural manifiesta.”

Sin embargo, existe una definición, o mejor dicho, una precisión en el enfoque dentro de la antropología que se presenta como la más adecuada para la presente investigación, la antropología urbana.

La antropología urbana se puede definir como el análisis y observación de los comportamientos sociales de una cultura en específico, inmersos en el contexto de la ciudad, de lo “moderno”. Esto es en parte, una contraposición a los cimientos de la antropología misma, ya que, en un inicio, el objeto de estudio, era lo relacionado con lo exótico, con lo diverso y específico de una cultura. Sin embargo con el paso del tiempo, las ciudades han sido capaces de albergar en su interior rasgos de lo exótico, y no solo eso, sino la generación o conversión de lo normal a lo exótico.

Con esto dicho, se cae en cuenta de que vivimos en una época en la que lo moderno y lo antiguo se entrelazan, lo normal y lo exótico se combinan, y poco a

poco se van borrando las barreras de aquello que se consideraba como ya establecido. En cierto modo vivimos en la época de la reinterpretación, en la que si bien mucho ya está dicho, también existe la posibilidad de ponerlo en duda, y de adquirir nuevo conocimiento a partir del existente.

De acuerdo con Gravano (2016, pp.28)

“A principios del siglo XX, la antropología sólo estudiaba a esos pueblos lejanos. Sólo desde los años cuarenta comenzó a estudiar a los campesinos de los países ‘subdesarrollados’ y más recientemente a los sectores urbanos modernos o propios de las sociedades complejas. Sin embargo, a pesar de que los pueblos que servían para construir el objeto de estudio de los antropólogos se dispersaron por todo el mundo, y a pesar de proclamar esa perspectiva amplia y totalizadora del hombre, el conjunto profesional de teorías y formulaciones de la antropología típica seguía basado sobre los estudios de la sociedad ‘primitiva’.”

Sin embargo ese enfoque, basado en la sociedad “primitiva” traía consigo limitantes en cuanto a la observación de las grandes ciudades y por consiguiente, de la observación del espacio público al interior de ellas; ya no se hablaba de modelos sociales y de organización simples, con pocas escalas dentro del organigrama social, sino de aspectos de administración, ordenamiento y control mucho más complejos que los de los pueblos rurales, ya que tal y como comenta el autor:

“La ciudad es un hecho y un derecho. Es una de las consumaciones más notorias de la producción material y simbólica, en un proceso de transformación y socialización permanente. No se reduce al mero espacio físico de aglomeración, sino que adquiere valores, identidades e imaginarios contruidos históricamente. Por lo tanto, no solo se vive en la ciudad sino que se vive la ciudad.” Gravano (2016, pp. 19)

Por otro lado, y coincidiendo con la premisa generada por Gravano (2016, pp.27) en la que “*el abordaje antropológico es capaz de aportar un servicio específico, útil y original al conocimiento práctico de la realidad social*” se hace uso de la antropología urbana como base para la aproximación a la problemática de

interacción entre individuos en/con el espacio público, siendo que el enfoque y la acotación de la problemática es en torno a la ciudad y lo público que converge dentro de ella; parece apropiado hacer uso de lo que se puede establecer como una “especialización de la antropología”.

“El caso de la antropología urbana es paradigmático. Comenzó a identificarse como especialización distintiva en los setenta. Al principio utilizó los métodos de la antropología tradicional y apuntó a los guetos y enclaves étnicos distintivos, como unidades acotadas para el trabajo etnográfico tradicional y de acuerdo con la perspectiva específicamente antropológica (holismo, observación participante y relativismo cultural).” (Gravano, 2016)

Es de este modo que, haciendo uso de la antropología urbana, como una herramienta de observación específicamente creada para el análisis del comportamiento social al interior de las ciudades, se logra trazar caminos, conexiones entre las distintas áreas del pensamiento aquí presentadas, con el afán de ser utilizadas con el único propósito de identificar aquellos cúmulos de información inmersa en el espacio público a manera de arquetipos, elementos constantes que permanecen a través del tiempo y dotan de fuerza y legitimidad al espacio construido y a la sociedad que interactúa con este día con día.

Existieron dos vertientes del análisis de la ciudad desde el punto de vista antropológico, de acuerdo con Gravano (2016, pp 29) de los que, en el primer enfoque:

“Se dedicaron a buscar y a estudiar, en la ciudad, la población segregada, la de los barrios bajos (slum), guetos o tugurios (villas miseria), ya que ahí encontraban unidades racial, económica, cultural y socialmente distintivas, que se podían abordar como si fueran comunidades aisladas y auto contenidas, al estilo primitivo o folk. Se partía de considerarlos distintos de los sectores urbanos medios, de modo que se podía mantener el enfoque antropológico a pequeña escala. [...] Se buscaba ‘lo primitivo’ en la ciudad, de un modo sustancialista, como si el objeto de los antropólogos fuera una sustancia inalterada y sustantiva, al margen de su contextualización histórica, traducida en un recorte físico de la realidad.”

Por otro lado, el segundo enfoque (siendo este el más atractivo al discurso generado en esta investigación) y en base a lo comentado por Gravano (2016, pp. 31)

“Trata de aprovechar la riqueza metódica del enfoque antropológico para estudiar en forma particular el fenómeno urbano, complejo o moderno en la totalidad de sus manifestaciones: cualquier sector social y cualquier aspecto o problema que se considere. No trata de buscar un objeto como si fuera una cosa, sino que considera su objeto de conocimiento como una relación conceptual, tal como hoy en día sostienen la totalidad de las ciencias sociales [...] En lugar de ver lo que de por sí considera exótico (como cuando estudiaba al primitivo y lo prejuizgaba ubicándolo en las antípodas de la propia cultura), el antropólogo tratará de estudiar lo familiar, lo propio de su cultura, como si fuera exótico. Es lo que se da en llamar la exotización de lo familiar (Da Mata 1983; Guber 1991; Rosaldo 1991, 46). Implica recuperar, del abordaje antropológico, lo que hacía el antropólogo clásico: estudiar al otro como aquello totalmente ajeno a la cultura del investigador.”

2.2.2 La observación participante.

De acuerdo con Campo (2008), la observación participante es un método de investigación que surgió a principios del siglo XX. Consiste en el estudio de una cultura¹⁰ en específico en donde se toman parte de los acontecimientos cotidianos de su vida.

“El antropólogo debe convivir con los miembros de la sociedad observada y participar activamente de ella durante el tiempo que permanezca allí. La observación participante ayuda a encontrar las diferentes contradicciones sociales entre lo que la gente cree y dice que hace, lo que hace en realidad y sus significados internos. Con ello, se minimizan situaciones o información que invalide o reste legitimidad a los datos a utilizar. Con este objetivo es

¹⁰ “Inicialmente, es un complejo de peculiaridades tangibles e intangibles (cognitivas y emocionales), que se presentan en una sociedad o grupo humano. La cultura se refiere a todos los estilos de vida, los rituales, las ceremonias, las expresiones artísticas y tecnológicas, los sistemas de creencias, los sentidos expresados en las relaciones sociales, entre otros. Es una construcción social que surge de la necesidad de establecer espacios vitales de significación, por lo que se deduce que es algo dinámico, en permanente reconstrucción. La cultura nace del esfuerzo por relacionarse los miembros de un grupo entre sí, con el ambiente y con lo sobrenatural” (Campo, 2008).

necesario tomar nota de todo cuanto ocurra en el medio pero con la subjetividad del observador.” (Campo, 2008).

De acuerdo con Gravano (2016), coincidiendo con Campo, menciona:

“El abordaje de los antropólogos de principios de siglo tuvo como base la metodología de la observación participante y el muestreo cualitativo e intensivo, conviviendo y pretendiendo ser un miembro más de los grupos estudiados, tratando de registrar en primer lugar la perspectiva de los actores.” (pp. 28-29).

Continuando la idea de Gravano (2016)

“La ventaja que tenían estos estudios a pequeña escala era que con ellos se podía seguir todo el ciclo de vida de esa gente, la amistad y enemistad entre los individuos, sus normas consuetudinarias y sus comportamientos más íntimos. El antropólogo no solo preguntaba a la gente sobre lo que creía cuando actuaba, sino que también él podía observar los comportamientos y constatar las contradicciones entre las creencias y la vida real de todos los días”.

Si bien, el análisis previo, desde la postura filosófica generó algunas de las bases para la aproximación del entendimiento sobre el cómo se dan aquellos procesos cognitivos de manera general a partir de la percepción del mundo que nos rodea, la aproximación desde la rama antropológica logra contribuir al entendimiento, desde una capa social y de interacción humana, del cómo se generan esos mismos procesos cognitivos de transmisión e interpretación de ideas en un contexto físico, del cual surgen aspectos determinantes de comportamiento, los cuales van de la mano con el siguiente apartado a analizar, el inconsciente colectivo.

2.3. Aproximación a la problemática desde una postura psicológica.

2.3.1 Arquetipos e inconsciente colectivo.

Con el propósito de brindar un mayor entendimiento al concepto de arquetipo, se aborda diferentes definiciones del mismo, las cuales surgen del área específica en la cual se utiliza el término, y se precisa sobre el significado del término para esta investigación.

Al buscar definiciones de arquetipo, se encuentran dos vertientes principales. La primera, siendo la más utilizada en la arquitectura, define al arquetipo como un modelo original, primordial, perfecto; el cual se puede utilizar para realizar reproducciones o copias de este, o tomar como referente de la perfección para su aplicación en algún proyecto o área en específico. Lo anterior desde una visión industrializada de hacer diseño se opone completamente a la postura de la cual surge esta investigación, la cual busca profundizar en la complejidad del fenómeno de interacción entre individuos, con características únicas e irrepetibles, las cuales colectivamente se traducen en patrones de comportamiento, los cuales no son replicables como si se tratase de acciones prefabricadas.

Sin embargo, la segunda definición del término arquetipo tiene que ver más con información contenida de manera inconsciente en la psique humana. Si bien, se puede hablar de los arquetipos como modelos, desde la postura del psicoanálisis, principalmente la generada por C.G. Jung, los arquetipos no se definen como modelos perfectos, sino como elementos de estructuración mental a nivel inconsciente; de los cuales surgen representaciones del acontecer psíquico colectivo de una cultura, a través de sus ritos, costumbres y tradiciones.

Cabe mencionar que el concepto de arquetipo tiene su propio antecedente en la arquitectura y ha sido utilizado con anterioridad bajo el término de tipología con el propósito de dar orden y uniformizar procesos, la forma y los resultados finales de la composición arquitectónica al momento de su ejecución.

Tal y como comenta (Rossi, 1982) citando a Quatremeré de Quincy “[...] *La palabra tipo o representa tanto la imagen de una cosa que copiar o que imitar perfectamente cuanto la idea de un elemento que debe servir de regla al modelo [...]. El modelo entendido según la ejecución práctica del arte es un objeto que tiene que repetirse tal cual es; el tipo es, por el contrario, un objeto según el cual nadie puede concebir obras que no se asemejen en absoluto entre ellas. Todo es preciso y dado en el modelo; todo es más o menos vago ex el tipo. Así, vemos que la imitación de los tipos nada tiene que el sentimiento o el espíritu no pueda reconocer.*”

Sin embargo, Jung (1970) utilizó la noción de arquetipo para explicar la construcción del inconsciente colectivo, tal y como comenta en su libro *Arquetipos e inconsciente colectivo*:

“Esa denominación indica que los contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos o primitivos. En las doctrinas tribales primitivas [...] los arquetipos ya no son contenidos de lo inconsciente, sino que se han transformado en formulas conscientes, que son transmitidas por la tradición, en general, bajo la forma de la doctrina secreta, la cual es una expresión típica de la transmisión de contenidos colectivos originariamente procedentes de lo consciente [...] por lo tanto, el concepto ‘arquetipo’¹¹ solo indirectamente puede aplicarse a las representaciones colectivas, ya que en verdad designa contenidos psíquicos no sometidos a elaboración consciente alguna, y representa entonces un dato psíquico todavía inmediato. El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al concienzializarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada consciencia individual en que surge.” Jung (1970, pp. 10-11)

¹¹ Para ser exactos, se deberá distinguir entre “arquetipo” y “representaciones arquetípicas”. El arquetipo en si representa un modelo hipotético, no intuible, como el patrón de comportamiento de la biología. Véase Cap. IV (Jung, 1970)

Por otro lado, en antropología Campo (2008), define arquetipo como:

“Toda aquella imagen o unidad de conocimiento intuitivo, contenido en el inconsciente colectivo. Es percibido como emoción y conjunto de imágenes mentales que conducen a antiguos mitos de orígenes diversos. La psique humana se colocaría en un contexto histórico que no puede ser circunscrito a la vida particular del individuo.”

Desde la antropología, Auge (2000) define también de manera indirecta al arquetipo desde su explicación del no lugar¹², en donde desde una crítica hacia la modernidad contrapone la presencia del pasado en el presente, de manera física y tangible, pero también desde la esencia del espacio, y la percepción de la atmósfera que se mantiene como remanente de la historia que este alberga, refiriéndose a esta el autor como *“presencia del pasado en el presente que lo desborda y lo reivindica”*.

Haciendo uso de las definiciones presentadas de arquetipo desde las posturas planteadas, se realiza una definición específica para la investigación, de modo que genere congruencia con el discurso base.

Siendo de este modo, arquetipo se define, desde una visión compleja de la percepción y análisis socio espacial como aquella información albergada en el inconsciente colectivo de una cultura en específico; el cual contiene información a nivel de superestructura que determina el comportamiento de una sociedad en un momento temporal y un contexto particular.

Pero también se aborda el término arquetipo como el cúmulo de información remanente en el espacio, la cual queda almacenada a manera de vestigios del pasado en el presente, remanentes tangibles del comportamiento social colectivo

¹² Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de 'lugares' de memoria", ocupan allí un lugar circunscrito y específico. Auge (2000)

de un grupo específico y remanentes intangibles, a manera de atmósferas perceptibles, únicamente por el inconsciente.

2.4. Aproximación a la problemática desde la arquitectura.

Con el objetivo de precisar por qué se toma como objeto de estudio al espacio público como el escenario ideal para la identificación y análisis de arquetipos de comportamiento se establecen un par de cuestiones desde la postura de la arquitectura vista esta desde su propiedad como espacio físico construido y la relación que tiene con la sociedad, por lo que se establecen un par de cuestiones.

La primera, hablando del espacio público en su forma física, como aquel espacio construido y adecuado por el hombre para el desarrollo de sus actividades de manera colectiva, y la segunda, definiendo el espacio público desde la capa intangible de la información y ordenamiento que genera al interior de las ciudades.

Si bien la capa física de lo público puede parecer la más sencilla de analizar, depende completamente del grado de precisión con el cual el investigador decide realizar dicho análisis. Se puede partir de generalidades del espacio, hasta información en extremo detallada sobre las características físicas que este posee, como por ejemplo, partir de una visión amplia sobre la volumetría general, el tipo de materiales, la relación entre el material utilizado y la función de este.

Sin embargo, para en análisis del espacio en su forma física es necesario considerar el factor de interacción de este con los individuos que convergen en él, ya que, de acuerdo con algunos autores como Palma (2014), el espacio es producto de la relación e interacción entre sujetos.

Tal y como comenta Palma (2014, pp. 97-110)

“Por mucho tiempo, la ciudad ha sido pensada como un espacio público, es decir, como un lugar de ‘encuentro y de comunicación’, en donde confluye lo diverso y lo contingente; un espacio para la integración. Sin embargo, de manera práctica, el espacio público también se presenta como un lugar en donde se hace presente el conflicto y se administra. En el caso del espacio, la dificultad comienza cuando se reconoce, siguiendo a Doreen Massey, que éste ‘no es una superficie’, sino ‘una zona de interrupciones’, pues ‘el espacio es producto de interrelaciones.’ Se constituye a través de interacciones, desde lo inmenso de lo global hasta lo ínfimo de la intimidad.”

Viéndolo de este modo, se puede establecer como un error el analizar al espacio público como un elemento aislado, ya que su propósito se cumple únicamente al momento en que este interactúa con la capa social del ser humano, y es, en esta interacción, en la que se puede encontrar indicios de la información arquetípica del espacio, muchas veces a manera de acuerdos inconscientes de convivencia generados entre los distintos miembros de la sociedad y las reglas por medio de las cuales se hará uso del espacio colectivo en el que se vive.

Dicha información, permanece de manera física a través de vestigios observables, marcas, señas, recuerdos grabados en el espacio de la interacción dada; pero también permanece a manera de recuerdos, información almacenada sobre dicha interacción, en el inconsciente colectivo de un grupo social particular.

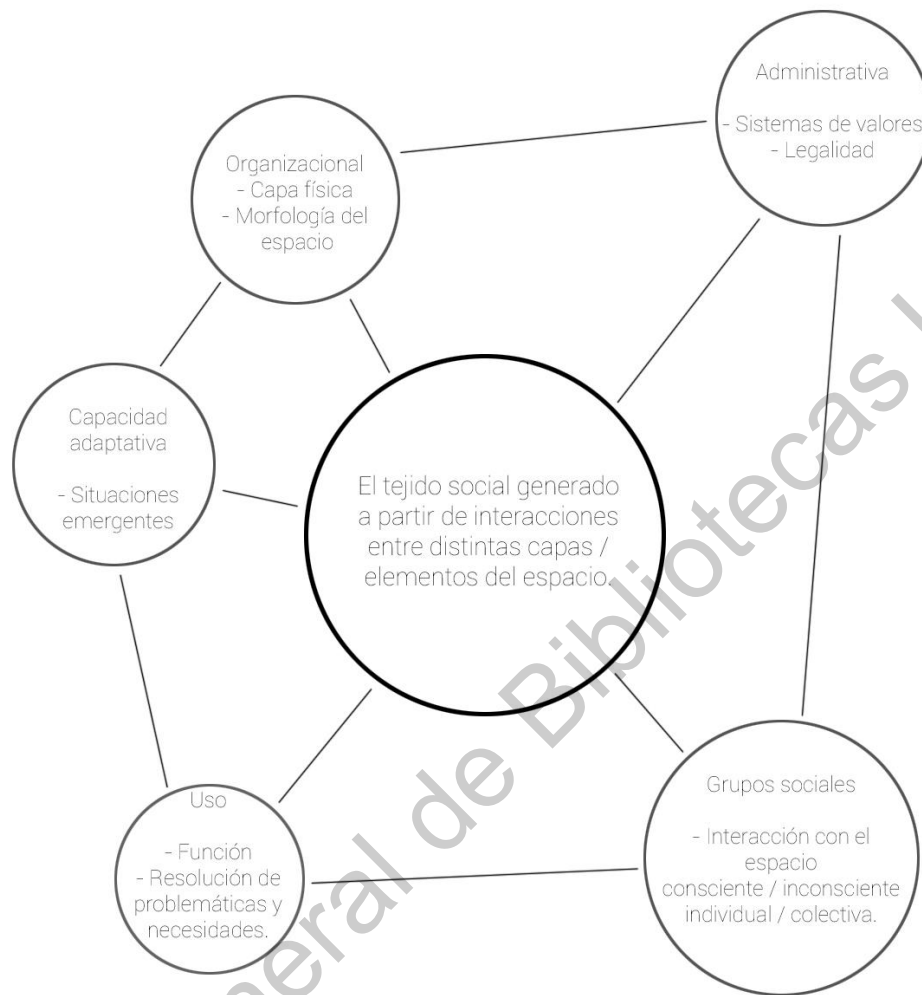


Figura 7. Tejido social generado a partir de la interacción de los distintas capas del espacio.
(Fuente propia)

Lo anterior sale a relucir a través de la repetición de patrones de comportamiento y uso del espacio, lo que lleva consigo la transformación de las funciones del espacio a partir de la relación que guarda este con el ser humano y su actuar. De este modo la sociedad se convierte en el diseñador del espacio mismo en el cual se desenvuelve, modificando, ajustando y reinterpretando las intenciones iniciales de quien diseño el espacio de manera inicial.

Sin embargo, el usuario, el ciudadano (en su mayoría) no tiene la experiencia ni el conocimiento teórico/técnico necesario para lograr una transformación efectiva del

espacio, por lo cual, al hacer mención de la sociedad como “diseñadora del espacio” se hace de manera indirecta, ya que será tarea del diseñador, arquitecto o investigador el contribuir al proceso de transformación del espacio, no solo con la parte técnica teórica, sino con el aporte generado por el refinamiento de procesos cognitivos y de razonamiento, lo cual amplía el rango de elementos o situaciones a re diseñar en el espacio, pudiendo ser estas de naturaleza física o social; tangible o intangible.

Es así, que se pasa a la segunda cuestión a analizar, la capa informativa, inmersa de manera intangible en el espacio. En este sentido, autores como Auge y Zumthor, establecen (cada uno desde su respectiva área de estudio) situaciones que traspasan la capa física del espacio construido y llegan al ámbito de la percepción, de la atmósfera y del remanente informativo que se transmite únicamente a través del paso del tiempo.

Por medio del análisis de dicha información se puede diferenciar entre distintos espacios públicos, y dotarlos de mayor o menor jerarquía; de mayor o menor riqueza, a través del conocimiento e identificación de la información que este alberga respecto a una línea temporal; la cual está ligada de igual manera, a la interacción generada entre el espacio y el ser humano, que en su momento nutrieron de dicha información al espacio físico de manera inconsciente.

De acuerdo con Palma (2014 pp. 97-110)

“Diversos autores como Jordi Borja, Patricia Ramírez Kuri, Fernando Carrión mencionan tres características que ayudan a identificar al espacio público. La primera es la permanencia, lo que significa que estos espacios no se piensan para una sola generación, sino que trascienden y que forman parte de nuestra identidad como ciudadanos. El espacio público es aquel que teje a la ciudad, y en el cual se satisfacen las necesidades complementarias a la vivienda. Es un espacio relacional, de geometría y dimensiones variables, que fomenta relaciones entre lugares y ciudadanos.”

Por lo tanto, el espacio se entiende como social y territorial, como la concreción física de los vínculos sociales y la interacción que surge de esta.

“La esfera de la posibilidad de la existencia de la multiplicidad; es la esfera en la que coexisten distintas trayectorias, la que hace posible la existencia de más de una voz. Sin espacio, no hay multiplicidad; sin multiplicidad, no hay espacio [...] La multiplicidad y el espacio son co-constitutivos. Por último, y precisamente porque el espacio es producto de las relaciones [...] siempre está en proceso de formación, de devenir, nunca acabado, nunca cerrado.”
Palma (2014, pp. 97-110)

Siguiendo la idea expuesta por Palma (2014), se pueden encontrar un sinnúmero de arquetipos del espacio, empezando por la clasificación de éstos de acuerdo con los intereses de los distintos sectores de la sociedad; por una parte se encuentra el factor político/económico, que responde a situaciones de administración y gestión de recursos, los cuales solo resuelven en los intereses de unos cuantos grupos de la población, por otro lado, aspectos sociales como son el crecimiento poblacional, marginación, segregación de la población, el debilitamiento del tejido social; situaciones que en teoría deberían ser el objetivo principal de la administración del espacio público; de igual manera, la capa estética de la ciudad, que muchas veces va ligada a apariencias y compromisos con grupos de poder.

Tal es el caso mencionado por Gravano (2016) en la ciudad de París, Francia; en el cuál el proceso de diseño respondió de manera directa a los intereses de ciertos grupos sociales, dando como resultado una ciudad que en la actualidad se podría definir como legible y ordenada (tipológicamente hablando) pero que continúa manteniendo padecimientos similares a los que existían antes del re diseño de la misma.

“En París, por ejemplo, ya desde 1549 se trató de orientar la separación de los barrios poblados de familias trabajadoras de inmigrantes de las residencias lujosas del centro [...] mediante regulaciones que prohibían la construcción de determinadas edificaciones en determinadas zonas

consideradas distintivas desde el punto de vista de las clases dominantes; y también apelando al diseño del espacio urbano, con las grandes avenidas y bulevares, [...] el diseño de las ciudades era reflejo del miedo a los pobres y mendigos de parte de los nobles y reyes. Cálculos de la época dan cuenta de que un 60 % de la población de París estaba compuesta por mendigos e indigentes y un 30 % no llegaba a nutrirse lo suficiente, mientras un 9 % vivían en forma acomodada y sólo un 1 % se hallaban en «buena situación». Gravano (2016, pp.64)

Otra postura interesante en cuanto al análisis del contexto de la ciudad y el espacio público en México, lo podemos encontrar en el texto de Duhau & Giglia, *Las reglas del desorden: habitar la metrópoli*. En él, se plantean situaciones de ordenamiento espacial, que responden directamente a elementos arquetípicos del espacio y de la sociedad que converge en él, convirtiéndose el caos en un generador de orden.

“El escenario del desorden metropolitano es tan amplio y diversificado que la ciudad debería estar a punto de estallar. El hecho de que esto no suceda debería hacernos pensar en lo que eventualmente se esconde detrás del desorden, o mejor dicho, en si el desorden que predomina en los espacios urbanos no es más que la manifestación de otros fenómenos, más profundos. [...] Si nos detenemos brevemente en el origen y las características de la gran mayoría de los conflictos urbanos contemporáneos, nos percatamos rápidamente de que lo que tienen en común son las disputas y discrepancias acerca del llamado espacio público.” (Duhau y Giglia, 2008).

No obstante, se observa una inconexión entre los espacios públicos y el usuario en general a un nivel arquetípico, que responde directamente al estrato social del cual surge la interacción con el espacio, esta falta de compatibilidad/conexión, además de generar una carencia de pertenencia al/del espacio, provoca también una falta de apropiación de este. Por consiguiente el espacio deja de ser parte de un entorno social colectivo y se convierte en un simple escenario de interacciones de grupos sociales sin una cohesión entre ellos.

2.5. El arquetipo aplicado al proceso de diseño.

Esta sección busca precisar en el entendimiento de lo que se pretende a partir del uso de arquetipos de comportamiento para el diseño del espacio, para lo cual se pide al lector, mantener una postura abierta a múltiples posibilidades, y tratar de abordar el tema desde el antecedente planteado.

Si bien se puede hablar de espacio público como un espacio de interacción, de encuentro, comunicación y flujo en las ciudades, se puede establecer, a manera de hipótesis secundaria, que el nivel de interacción entre sujetos es directamente proporcional al nivel de conciencia con el cual se aborda dicha interacción.

Tal y como comenta Jung (1970, pp.81)

“De lo inconsciente surgen efectos determinantes que, independientemente de la transmisión, aseguran en todo individuo la similitud y aun la igualdad de la experiencia y de la creación imaginativa.”

Dicho de otro modo, el ser o no consciente de la interacción con el espacio y con el resto de sujetos involucrados en el contexto en cuestión, nutre a mayor o menor medida la experiencia de todos los integrantes de la ecuación, sin embargo, a un nivel colectivo el inconsciente toma mucho más fuerza que su contraparte. Se puede decir, que el cúmulo de interacciones secundarias enriquece y brindan estructura a la experiencia consciente primaria del sujeto en el espacio.

Ahora bien, ¿Qué importancia puede tener el ser consciente de estas representaciones arquetípicas, de interacción inconsciente, entre sujetos en el espacio público? Citando a Jung (1970, pp.85-93)

“Solo se puede hablar de igualdad de los individuos en tanto éstos son en gran medida inconscientes, es decir, inconscientes de sus diferencias fundamentales. Cuanto más consciente sea una persona, tanto más seguirá el canon general del

acontecer psíquico. Por el contrario, cuanto más consciente de su individualidad llegue a ser, tanto más pasará a primer plano su diversidad con respecto a otros sujetos y tanto menos corresponderá a la expectativa general. Esto guarda relación con el hecho de que una conciencia individual es siempre más amplia y diferenciada. Cuanto más amplia llega a ser tanto más reconoce diferencias y en mayor medida se emancipa de la regularidad colectiva, porque el grado de libre albedrío empírico crece en proporción con la amplitud de la conciencia individual.”

Es así, que se llega al entendido de que el diseño del espacio público debe responder (entre muchas otras posturas) de manera legítima al inconsciente colectivo, siendo mucho más relevante a esta escala generar condiciones armoniosas e igualitarias para todos los sujetos que interactúen dentro del espacio.

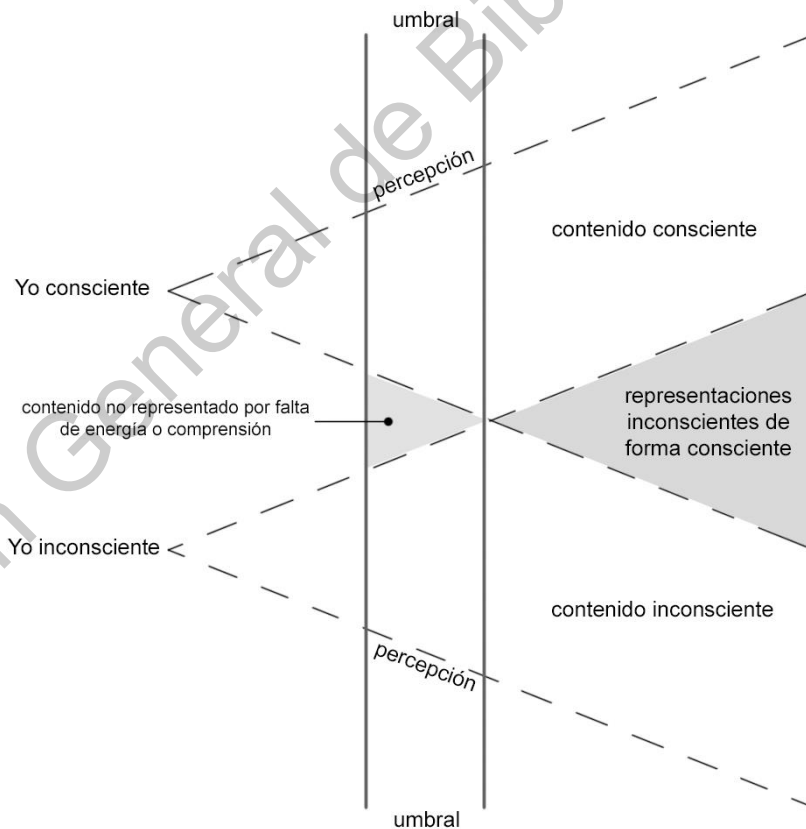


Figura 8. Representación del problema psico-biológico del contenido de la psique a partir del yo consciente y el yo inconsciente al no contar con los requerimientos para pasar el umbral de lo representado y no representado en el mundo material. (Fuente propia)

Se pueden encontrar un sinnúmero de ejemplos de arquetipos inmersos en nuestro contexto, no solo hablando del espacio físico construido, sino también de las expresiones artísticas, las diferentes maneras de plasmar los sentimientos de uno o varios individuos; cultura y tradiciones, que, de acuerdo con Jung, son únicamente proyecciones arquetípicas de los símbolos y raíces que dan pie a una sociedad en particular.

Este contenido inconsciente en el colectivo social, se transmite de manera física en el espacio por medio de símbolos, con una carga de significado que en la mayoría de los casos el ser social adopta como parte de su estructura para funcionar en un contexto determinado. Sin embargo el adoptar estos símbolos de manera inconsciente no significa que se entienda el trasfondo inmerso en estos, ya que, al ser conscientes del significado de los arquetipos que conforman y estructuran la sociedad se será capaz no solo de entender el cómo y el porqué de las interacciones sociales de nuestro grupo social, sino que se genera un empoderamiento del usuario para manipular y cambiar este comportamiento.

“Si tomamos seriamente en consideración la hipótesis de lo inconsciente, debemos darnos cuenta de que nuestra imagen del mundo solo puede ser de índole provisional. Si en el sujeto de la percepción y el conocimiento se produce una transformación tan fundamental como la que significa la existencia de otro sujeto que no es igual al consciente, debe surgir una imagen del mundo distinta de la anterior. Es cierto que esto solo es posible si la hipótesis de la existencia de lo inconsciente es correcta, lo que solo se puede demostrar si los contenidos inconscientes se pueden transformar en conscientes, es decir, si por medio de la interpretación se consigue integrar en la conciencia las perturbaciones provenientes de lo inconsciente, esto es, los efectos de las manifestaciones espontáneas de los sueños, las fantasías y complejos.” Jung (1970, pp.194)

Otro ejemplo de relación arquetípica con el espacio es el encontrado en uno de los párrafos escritos por Auge (2000, pp.31-32) *“Nacer es constitutivo de un lugar, a modo de recuerdo de percepción del espacio físico, a través de las maneras obtenidas de la identificación y relación con este”.*

Esta conexión, innegable con el contexto, es parte de un generador de identidad del sujeto, desde el momento de su concepción, a nivel de arquetipos, que penetran en las capas más profundas de su inexistente carácter y lo definen a tal nivel, que el mismo individuo es incapaz de percatarse de dicha manipulación de su ser.

El sujeto por ende, está destinado en cierto modo, a cargar con esta clasificación arquetípica de la cual es parte, y de la cual es prácticamente imposible hacer omisión, por lo menos a nivel de ser social, con una necesidad de pertenencia y apropiación a un contexto definido.

Siguiendo esta línea de pensamiento, se logra identificar aquellos rasgos específicos, duros o blandos, que dotan de identidad y de autenticidad a un grupo y a un contexto social en específico; aquellos arquetipos, que de manera casi poética, brindan impresiones de aquello que apenas se puede apreciar a través de los sentidos, y de este modo, dotar de una intención mucho más pura y acertada a todo proceso del pensar, que conlleve de manera inherente a la actividad humana como su base, como su eje rector, como su propósito final.

Es de este modo, que la identificación de arquetipos, a partir de las aproximaciones previamente descritas, permite al diseñador acercarse cada vez más al diseño ideal del espacio público, en el cual, se busca, desde la perspectiva aquí planteada lograr que el espacio físico construido se convierta en una proyección universal, un espacio para todos, hablando de grupos sociales, de usos, funciones y necesidades; pero también en un espacio con capacidad no solo de albergar información sobre la interacción generada entre el usuario y este, sino que brinde la posibilidad a generaciones futuras de recopilar la información albergada en este, ya sea a manera de recuerdos, de expresiones artísticas o del espacio por sí mismo, con el objetivo de aproximarnos cada vez más al entendimiento de la relación que guarda el ser humano, desde su capa social, con lo construido, con lo público.

2.6 Conclusión de Capítulo 2.

Gracias a la aproximación a las áreas de conocimiento planteadas en el capítulo uno, el investigador fue capaz de establecer las bases y pautas con las cuales se genera la herramienta para la identificación de arquetipos de comportamiento, se logró un mayor entendimiento sobre las limitantes del proyecto y del ser humano en general al momento de abordar la temática del diseño del espacio y la interacción entre individuos. Se establecen como ejes rectores del proyecto la reducción gnoseológica, necesaria para precisar el tipo de información que se busca obtener, la observación participante como método de obtención de la información obtenida, y la antropología urbana como soporte teórico con el cuál se sustenta el planteamiento de la ciudad como un contexto idóneo para el análisis de múltiples realidades socioculturales, cada uno con sus propios simbolismos y representaciones arquetípicas de comportamiento.

CAPÍTULO 3. Construcción de la Herramienta Teórica.

“Si el egoísmo está en la naturaleza del hombre, porque nos interesamos por crear, porque pensar en una calle que jamás recorreré, porque transmitir de manera tangible lo que queremos solo para nosotros mismos. Es la proyección de mí mismo a través de ti, soy yo recorriendo esas calles, esa ciudad, a través de ti, es el hecho de saber que hay otros como yo, seres intangibles que recorren este mundo, eres tú, somos todos.”

Frases de ventana.

3.1. Criterios para la construcción de la herramienta metodológica.

Para la generación de la herramienta se optó por un proceso de retroalimentación en el cual se buscó aplicar cada uno de los pasos propuestos de manera teórica a un contexto específico en un momento y tiempo determinado con el objetivo de generar un proceso dinámico a modo de prueba y error con el cual se pudiera pulir el planteamiento teórico para la herramienta.

Para que la herramienta cumpliera su objetivo debía cumplir ciertas características, las cuales son:

- Al término de la aplicación de esta herramienta el diseñador será capaz de identificar y utilizar los arquetipos identificados a manera de premisas para la conceptualización y diseño del espacio público.
- Tener capacidad de adaptarse a distintos contextos que tengan como base “lo público”, es decir, situaciones en las que prevalezca el ser colectivo sobre el ser individual.
- A pesar de que la herramienta se basa en procedimientos simples para la identificación de arquetipos, el proceso general de pensamiento y razonamiento de la información es complejo, por lo que la información obtenida de esta solo es aplicable en el contexto del cual surge, lo que significa que se busca obtener soluciones particulares para cada contexto analizado y no generalizar la tarea de hacer espacio público.
- Para utilizar la herramienta el diseñador deberá ser capaz de comprender la postura teórica de la cual surge esta, por lo que, el diseñador deberá tener claro el discurso del cuál parte su postura, para posteriormente enfocarse a la aplicación de la herramienta en un contexto determinado.

- Mantenerse abierta a aportaciones de otras áreas del conocimiento que contribuyan al entendimiento del fenómeno observado como un sistema complejo.
- Ser legible por el resto de los individuos del contexto analizado. Esto quiere decir que, una vez traducida la información obtenida por este medio, el resto de los usuarios serán capaces de comprender de manera sencilla las intenciones del diseñador para el diseño del espacio.
- Los arquetipos resultantes deben responder directamente a situaciones o problemáticas suscitadas en el contexto analizado.

3.2. Discurso base de la herramienta.

- La herramienta no constituye un método de diseño total, esto quiere decir que puede contribuir para la obtención de información relevante para el diseñador al ser aplicada como parte del proceso de obtención de información inicial sobre algún contexto específico, como parte de un proceso de diseño completo.
- Más que proponer un proceso metodológico rígido, lo que se busca con esta herramienta es colocar al diseñador en un estado de conciencia sobre las múltiples fuentes de información con las que cuenta al momento de aproximarse al análisis de un contexto específico, esto significa, percibir la realidad como un fenómeno complejo y en constante cambio.
- La herramienta busca generar conciencia sobre la incapacidad que tiene el ser humano de conocer la totalidad de lo que le rodea y por consiguiente, caer en el entendido de que no existe un diseño perfecto, ya que dependerá de múltiples factores para la evaluación del mismo, así como de la propia subjetividad y necesidades individuales de los usuarios. Por lo que en cuanto al diseño de espacio público se refiere incrementa la importancia del ser colectivo contrastado con el ser individual.

Se establecen dos vertientes de las cuales se puede obtener información relevante (sin excluir otras): interacciones sociales y vestigios de interacción. Cada

una de las vertientes comprende situaciones específicas del contexto analizado y requiere precisar el tipo de información que se busca obtener de la observación realizada.

La primera, interacciones sociales plantea como parte fundamental del proceso la observación participante en tiempo real de situaciones suscitadas en un lugar y tiempo determinado, con el objetivo de identificar patrones de comportamiento y su conexión con las situaciones acontecidas en el espacio público.

La segunda, vestigios de interacción, plantea como parte fundamental del proceso la observación del espacio físico construido como el elemento principal que brindará información acerca de las interacciones generadas en el pasado entre los distintos grupos sociales y el espacio.

3.3. Conceptualización de la herramienta teórica.

En este sentido la idea consistió en aproximarse a la tarea de diseñar el espacio público desde otras perspectivas ajenas a la arquitectura, se buscó generar bases enfocadas en obtener información directamente de la observación e interacción con los usuarios del espacio, con la premisa de que, el espacio público es producto de la interacción e interrelación entre los distintos grupos sociales encontrados en la ciudad.

Visto de este modo la herramienta ayudaría al diseñador a obtener soluciones tangibles o perceptibles en el espacio público a partir del análisis de los arquetipos de comportamiento de los usuarios inmersos en este, los cuales se pueden traducir como patrones de comportamiento que brindan información sobre la escala de valores de los usuarios, usos y costumbres y finalmente, patrones de comportamiento a nivel inconsciente, colectivamente hablando; los cuales se traducen en soluciones espaciales y de reglamentación del espacio que respondan de manera legítima al contexto del cual surgen.

3.4. Construcción de la herramienta.

Para la creación de la herramienta de diseño con la cual se busca la identificación de arquetipos de comportamiento se llevó a cabo un proceso basado en la observación y análisis antropológico de un contexto específico. Dicho proceso se llevó a cabo en la ciudad de París, Francia, como parte de una aproximación desde el punto de vista antropológico (expuesto en antecedentes) a un contexto desconocido o ajeno a México. Como se comentó anteriormente, se plantea la observación participante como método para identificar y obtener información relevante del contexto analizado, sumado a esto, se realizó en forma paralela la reducción gnoseológica correspondiente al muestreo.

El hecho de realizar el trabajo de conceptualización y generación de bases para la herramienta en un contexto ajeno al del investigador tiene varios propósitos; entre ellos, librar al investigador de la mayor cantidad de conocimiento previo de lo observado, colocar al investigador en un estado de estrés hacia lo observado, fuera de su zona de confort y por lo tanto en un mayor nivel de conciencia sobre la toma de decisiones y consecuencias a las que puedan llevar estas. De igual manera, el análisis de una cultura distinta a la del investigador proporcionaría datos que pueden ser contrastados con la realidad que se vive en ambos contextos, principalmente en la escala de valores y realidades particulares de los colectivos analizados.

Por otro lado, el llevar a cabo este proceso en una ciudad como París con características culturales, artísticas, históricas, arquitectónicas muy particulares permite al investigador hacerse de datos duros y experiencias en primera persona que serán de gran ayuda para contrastar, debatir, validar y eliminar prejuicios e ideas que se traducen en una herramienta con mejores bases y fundamentos, además de contar con uno de los ejemplos más notorios en cuanto a diseño urbano con la remodelación de los distritos centrales de la ciudad con el objetivo de transformarlos a lo que llamaron una “cultura de boulevard”, de acuerdo con

(Kenny, 2004) y para lo cual aún existen ejemplos tangibles contrastables entre los diferentes distritos que conforman la ciudad de París:

“Si bien las transformaciones de Haussmann estaban creando una nueva cultura de boulevard,” uniendo a un gran número de personas para hacer del nuevo París un espectáculo único y atractivo, un festín visual y sensual”, Montmartre se salvó en gran medida del barón y sus equipos de construcción. A comienzos de siglo, un observador señaló: “La Butte, el verdadero Montmartre, parece ser, a primera vista, medio pueblo rural y medio pueblo provincial grande, uno se creería a más de doscientas millas de la metrópoli [Está] en París pero no es de ella”. (Kenny, 2004) Traducción propia de texto original.

3.5. Trabajo de campo.

3.5.1 Integración al medio y exotización del medio.

Como parte del proceso de exotización, el investigador se dio a la tarea de interactuar durante tres meses con diversos grupos sociales con individuos provenientes de distintas partes del mundo, siendo el grupo principal al cual se integró el investigador un colectivo de artistas de todas las índoles y diversas realidades culturales.

El lugar en el que se llevó a cabo la interacción con dichos grupos fue en el distrito cuatro de París “Le Marais” en la Ciudad Internacional de las Artes, institución sin fines de lucro que se encarga de albergar a un sinnúmero de artistas de todo el mundo.

La estancia fue posible gracias al apoyo de la Universidad Autónoma de Querétaro y al Instituto Francés, los cuales aportaron el recurso y el espacio de trabajo respectivamente, además de apoyar en el proceso y tramitología necesaria para

realizar dicho trabajo. El tiempo de duración fue de tres meses, iniciando el 09 de enero y finalizando el 04 de abril de 2019.

A continuación se describe de manera diagramática el proceso de trabajo realizado durante la residencia en el extranjero con el cual se brindó estructura a la herramienta teórica y se profundiza en los primeros tres pasos:

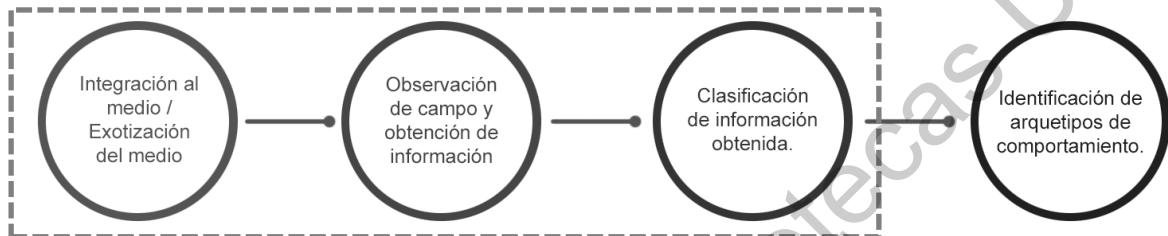


Figura 9 Proceso propuesto para la generación de la herramienta teórica basado en el método antropológico. (Fuente propia)

Integración al medio.

Durante las primeras cuatro semanas de residencia en el extranjero el objetivo principal fue el generar las condiciones básicas para el uso del método antropológico, a través de la observación participante; dicho proceso consistió en la búsqueda de interacción con los distintos individuos encontrados en el círculo inmediato del investigador, así como en entender de manera general usos y costumbres del contexto, con la mira de una observación objetiva de lo analizado.

En este caso, como primer círculo de interacción se presenta como espacio físico la Ciudad Internacional de las Artes, institución que cuenta con más de 360 estudios para residencias artísticas, auditorio, galerías, estudios colectivos y talleres de trabajo.



Figura 10. Ciudad Internacional de las Artes en París, Francia. (Fuente propia)

En cuanto a capas de interacción social los diferentes grupos de artistas que integran la institución son parte de la capa íntima del observador, tendiendo esta diferentes gradientes dependiendo de múltiples factores, entre los que destacan la ubicación física de los estudios, el tipo de trabajo artístico, el lenguaje hablado o comprendido, los usos y costumbres de los artistas, dependiendo de su trasfondo cultural, y a nivel inconsciente el grado de compatibilidad en cuanto a manera de pensamiento/percepción de las interacciones dadas.



Figura 11. Auditorio de la Ciudad Internacional de las Artes. (Fuente propia)

Por otro lado, como segundo círculo de interacción se encuentra de manera física el distrito cuatro de París (*Le Marais*), siendo este, a un nivel barrial el escenario

de interacción inicial con el resto de los grupos sociales de la ciudad. Dentro de esta capa física se encuentran inmersos elementos del espacio que responden a las necesidades básicas del observador; como lo son lugares para la compra y consumo de alimentos, insumos básicos para el hogar, lugares y puntos de encuentro, espacios de dispersión, estaciones, paradas y líneas de transporte público, espacios educativos y de investigación etc.

Cabe mencionar que, al ser esta una residencia en el extranjero el proceso de adaptación no solo está vinculado a situaciones relacionadas con el trabajo profesional, sino también con elementos de la vida cotidiana, con lo cual se pretende decir que la experiencia de la residencia entra en la categoría no de “hacer una residencia” sino de “vivir la residencia”.



Figura 12. Distrito 4 “Le Marais” Tipología urbana. (Fuente propia)

Ahora bien, hablando de las capas de interacción a nivel barrial se encuentran los primeros grupos sociales con los cuales se tiene relación de manera directa/indirecta, siendo estos múltiples y variados, iniciando por el habitante local, el habitante intermitente, el turista y el no habitante; refiriéndose a “no habitante” como aquellas personas que no poseen un lugar específico dentro de la sociedad, siendo estos refugiados o personas sin hogar, los cuales deambulan por las calles de la ciudad en búsqueda de un lugar al cual pertenecer.



Figura 13 Distrito 4 “Le Marais”- Servicios de movilidad. (Fuente propia)



Figura 14 Distrito 5 – Plaza pública vista desde las torres de Notre-dame. (Fuente propia)

Como tercer círculo de interacción se encuentran el resto de los distritos de la ciudad de París, siendo estos veinte en su totalidad, tendiendo como rasgo particular cada uno situaciones específicas, tanto de morfología, como de usos y costumbres. En esta tercera capa de interacción se puede encontrar un factor multicultural de la sociedad, en el cual interactúan subgrupos de las clasificaciones antes mencionadas, los cuales nutren y dan forma a la visión general de la sociedad francesa.



Figura 15. Vista de la ciudad desde las torres de Notre-dame. (Fuente propia)

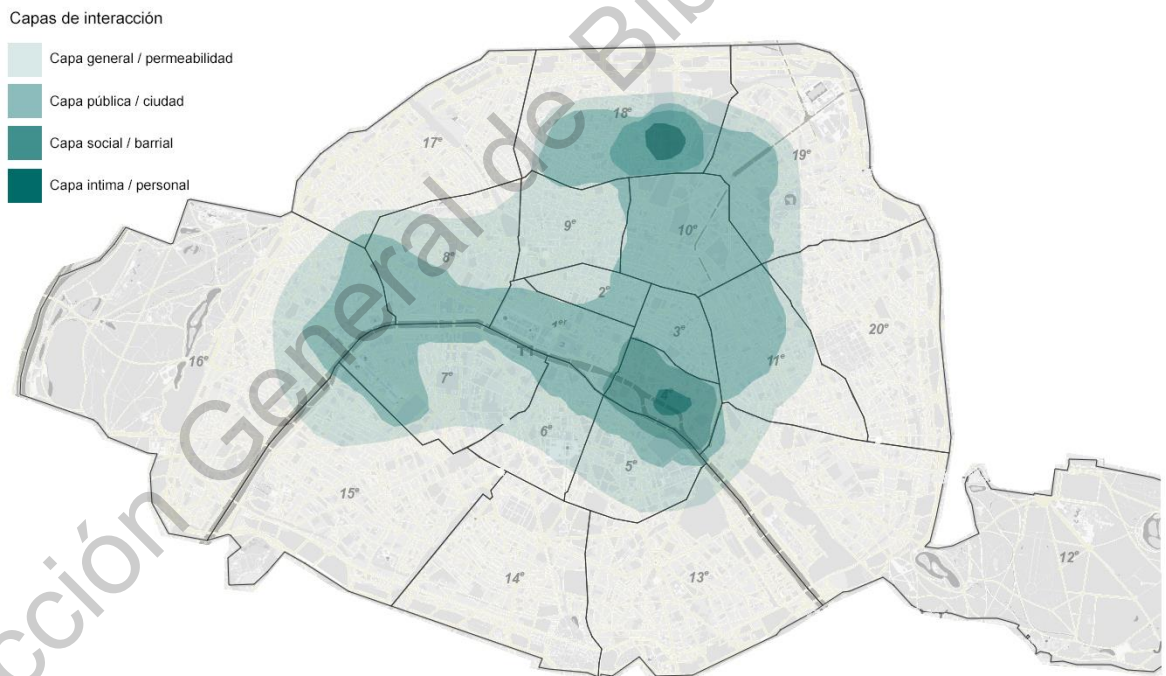


Figura 16. Capas de interacción del investigador en la ciudad de París, Francia. (Fuente propia)

3.5.2. Observación de campo y obtención de información.

En este caso se hizo uso de mapeos y diagramaciones como herramientas para la organización de la información recopilada a través de la observación antropológica.

Como referencia a este proceso se utiliza la teoría de la deriva Debord (1958), la cual de acuerdo con el autor:

“[...] se presenta como una técnica de paso ininterrumpidos a través de ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo.”

El proceso de deriva consiste en “perderse en el espacio” recorrer sus calles y dejarse guiar por la morfología de la ciudad, sin embargo no es un proceso aleatorio, ya que en las ciudades existe un relieve psicogeográfico, esto se debe a que el espacio físico construido también se determina a partir de la proyección psíquica que sus habitantes tienen de él, tal y como comenta Debord (1958):

“[...] en su estudio sobre París y la aglomeración parisina (Bibliothèque de Sociologie Contemporaine, P.U.F. 1952) Chombart de Lauwe señala que “un barrio urbano no está determinado únicamente por los factores geográficos y económicos, sino por la representación que sus habitantes y los de otros barrios tienen de él.”

El mapa funciona como una herramienta gráfica interactiva que muestra distintas capas de interacción socio espacial, el contexto físico en el cual se generan estas y las distintas conexiones generadas entre las mismas, lo anterior brinda al diseñador la capacidad de modificar y/o replantear fragmentos de lo observado en el espacio sin perder la perspectiva general del que se ha analizado hasta el momento.



Figura 17. Detalle de mapeo y observación antropológica de París. (Fuente propia)

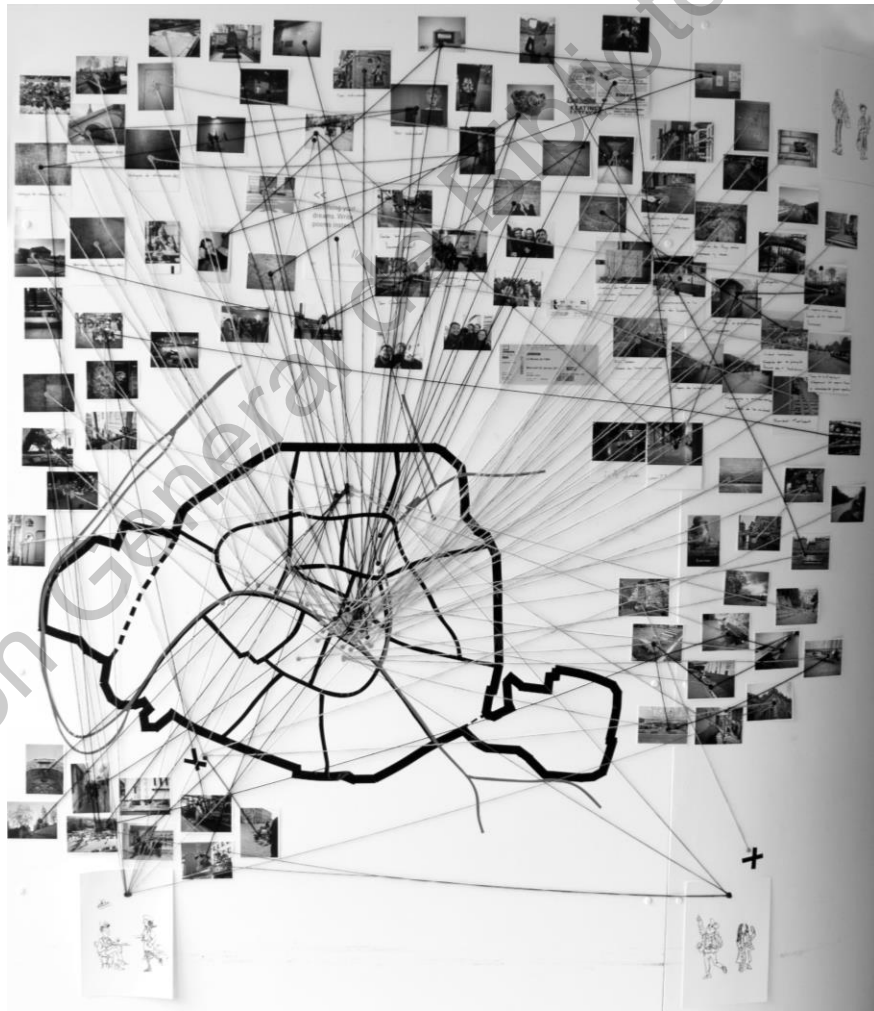


Figura 18. Mapeo y observación general de París. (Fuente propia)

A continuación se explica el método de organización para la recopilación de información:

Primera conexión / Capa física

Es aquella que conlleva una relación directa con el espacio al interior de la ciudad en donde se dan las distintas interacciones.

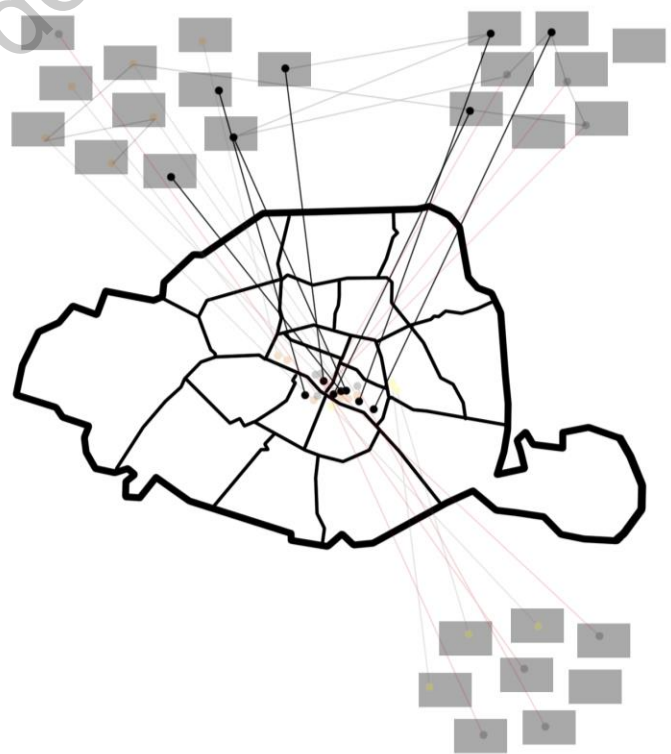
En este sentido la relación se estableció por medio de hilos que conectan puntos específicos de la ciudad con situaciones espaciales encontradas dentro de la misma. Cada hilo representa un elemento que se consideró relevante para la observación antropológica y contiene pistas o indicios de la interacción entre grupos sociales y el espacio físico.

Con el fin de clasificar la información obtenida en esta primera conexión se estableció un sistema de valoración por colores, el cual se explica a continuación:

Hilo negro / etiqueta negra.

Señala situaciones que tienen que ver con el ser colectivo / ser individual, sugiere situaciones de interacción entre distintos grupos sociales o individuos al interior del espacio físico. En esta capa el investigador busca percibir de manera directa situaciones cotidianas o rasgos de comportamiento específicos de los distintos grupos sociales que integran el medio. De igual manera, el investigador es parte

de esta capa de observación ya que, como se explicó anteriormente uno de los



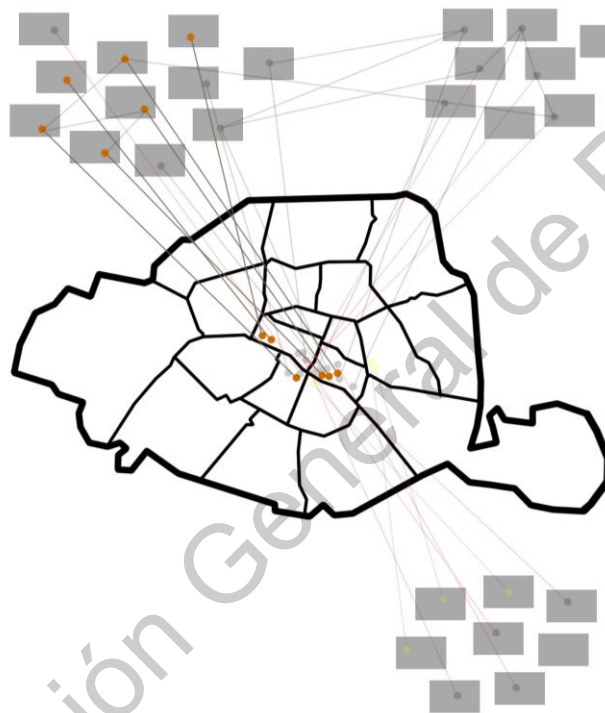
propósitos principales de la observación participante es el de integrarse a los grupos sociales analizados para tener un mayor entendimiento de sus tradiciones, ritos y costumbres, y por consiguiente ser capaz de identificar los arquetipos de comportamiento de esos grupos en particular.



Figura 19. Observación del ser colectivo e individual. (Fuente propia)



Figura 20. Observación del ser colectivo e individual. (Fuente propia)



Hilo café / etiqueta naranja.

Señala elementos encontrados en el espacio denominados “**vestigios de interacción**”. En este caso a diferencia del hilo negro lo que se señala no es la interacción en tiempo real de la sociedad con el espacio físico, sino elementos residuales de interacciones pasadas, indicios de comportamiento que parten de una acción individual y terminan siendo representados a nivel colectivo a

manera de representaciones arquetípicas de grupos específicos de la sociedad. Estos “vestigios de interacción también hablan del uso que se le ha dado al espacio con el paso del tiempo, y pueden otorgar pistas para la mejora del mismo, pudiendo ser estas de diversas índoles, ya sea cuestiones de materiales constructivos, forma, posición, ubicación o la escala de valores que impera en esos grupos sociales.



Figura 21. Representaciones de vestigios de interacción. (Fuente propia)

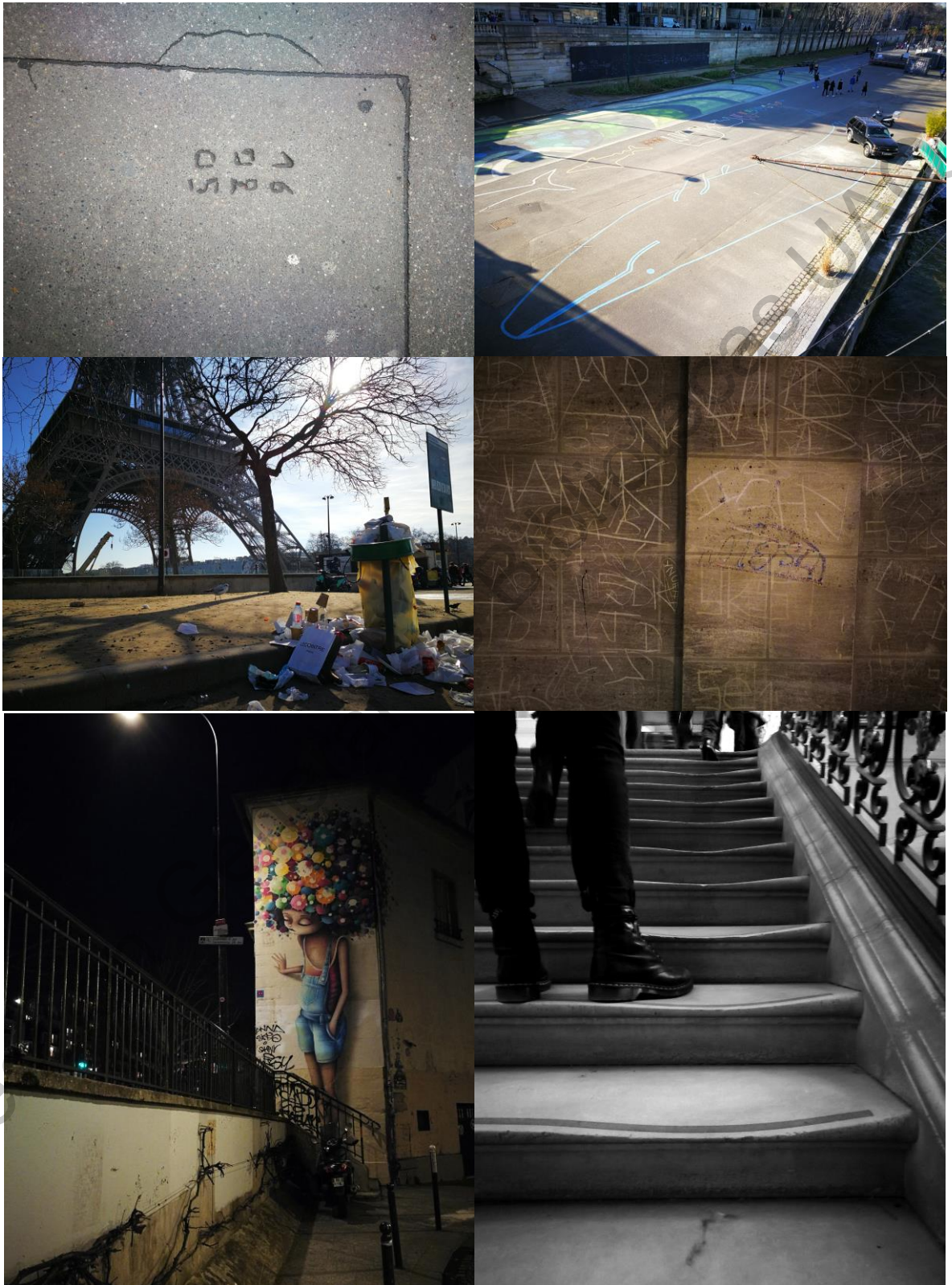


Figura 22. Representaciones de vestigios de interacción. (Fuente propia)

Hilo café / etiqueta amarilla.

Señala situaciones espaciales que responden directamente al ordenamiento y administración de la ciudad; elementos como la infraestructura, servicios, movilidad y capacidad adaptativa del espacio a las situaciones emergentes. En este sentido el tipo de información recopilada responde a elementos que algunos autores consideran elementales para el funcionamiento de las ciudades y por consiguiente, de la sociedad en general.

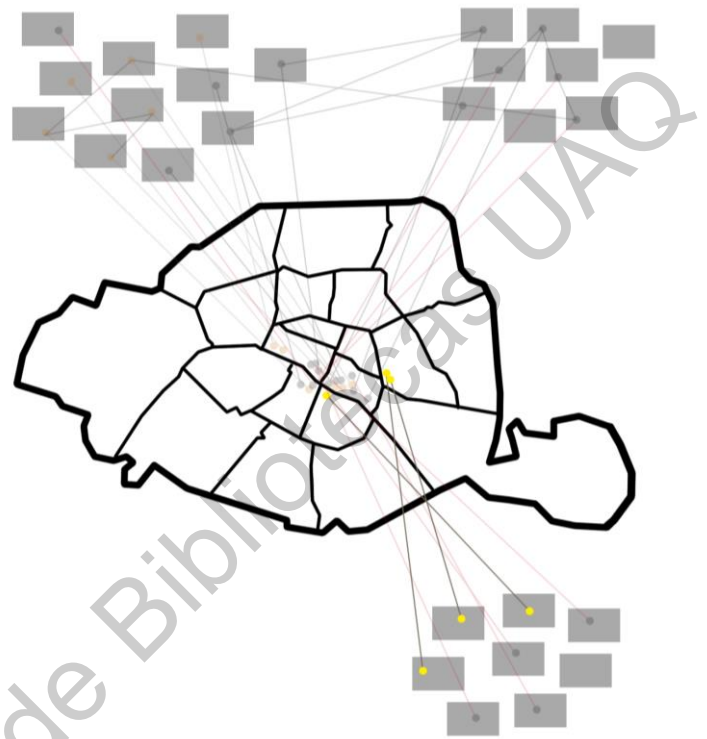


Figura 23. Tipología del espacio, ordenamiento de la ciudad y emergencia. (Fuente propia)



Figura 24. Tipología del espacio, ordenamiento de la ciudad y emergencia. (Fuente propia)

De acuerdo con Gravano (2016):

“El proceso urbano de las ciudades europeas toma la forma de un ordenamiento que suele caracterizarse como espontáneo, equivalente al desarrollo de las relaciones del mercado inmobiliario sobre la base de la renta del suelo, y opuesto a algún atisbo de planificación que, sin embargo, otros autores señalan como parte del crecimiento de esas primeras ciudades modernas del siglo XVII. Este fenómeno de orientar la urbanización tuvo como principal eje u objetivo la segregación.”

En el caso de París, lo anterior es perceptible a nivel de ordenamiento de la ciudad, tanto en la organización de usos del espacio como en la fácil lectura que se tiene de este, gracias a la uniformidad tipológica con la que se diseñó el espacio en un inicio. Con motivo de lo anterior, se generaron múltiples diagramaciones de lo que se considera como “capas de la ciudad” en las cuales se muestra de manera general el cómo se comporta la ciudad en sus diferentes distritos. Estas diagramaciones del movimiento de la ciudad permiten al investigador realizar comparativas entre el contexto analizado y el contexto cultural al cual pertenece, por lo menos en cuanto a diseño de la ciudad se refiere.

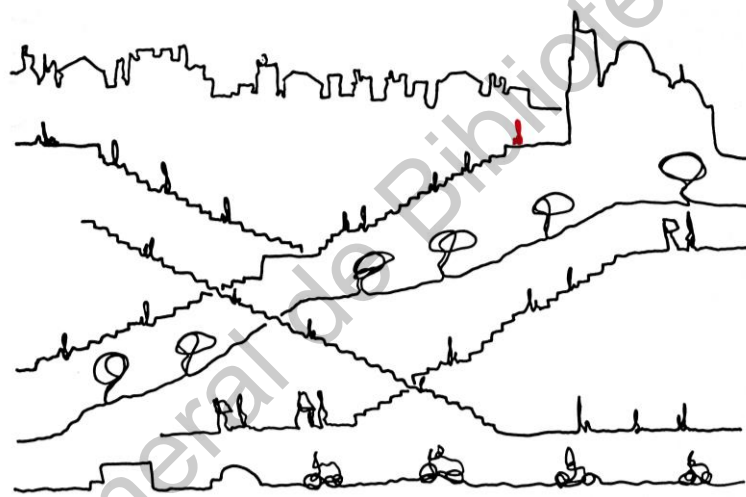


Figura 25. Capas de la ciudad Distrito 18 “Montmartre” (Fuente propia)

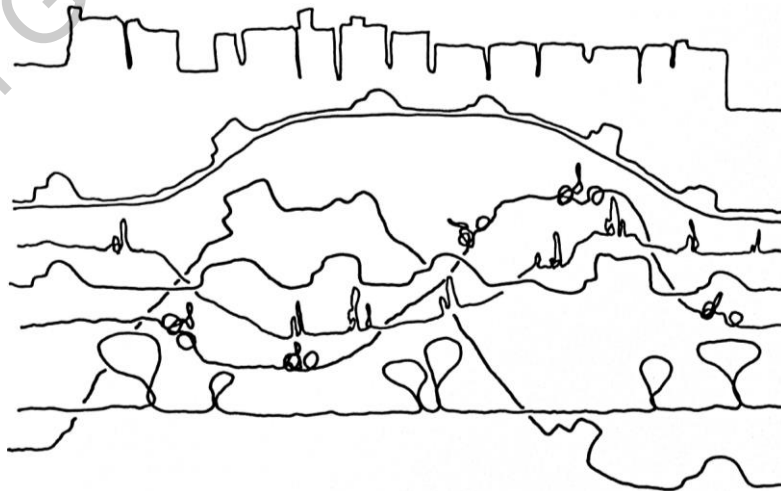


Figura 26. Capas de la ciudad Av. 5 de Febrero, Querétaro, Qro. (Fuente propia)

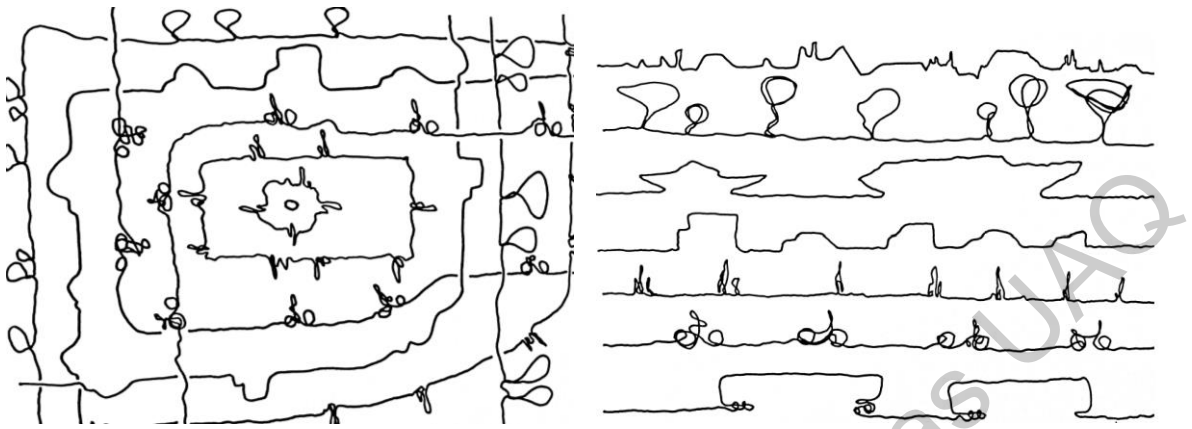


Figura 27. Capas de la ciudad Place de la Republique, Le Marais, París. (Fuente propia)

Hilo rojo / etiqueta negra.

Señala situaciones que se podrían considerar arquetípicas de comportamiento de grupos sociales en específico, en este caso los grupos se clasificaron en ciudadanos franceses, turistas, artistas y los denominados “habitantes sin lugar”.

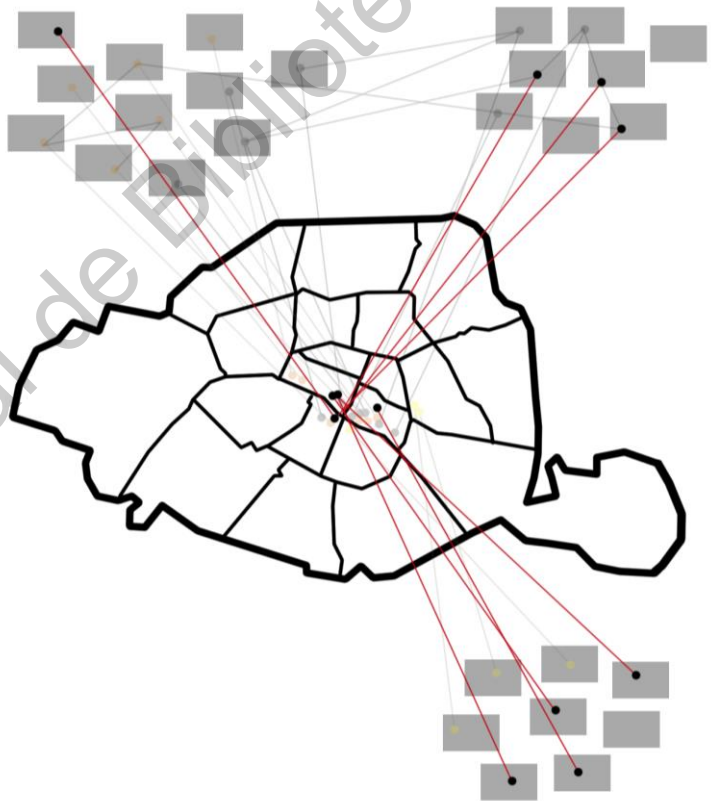


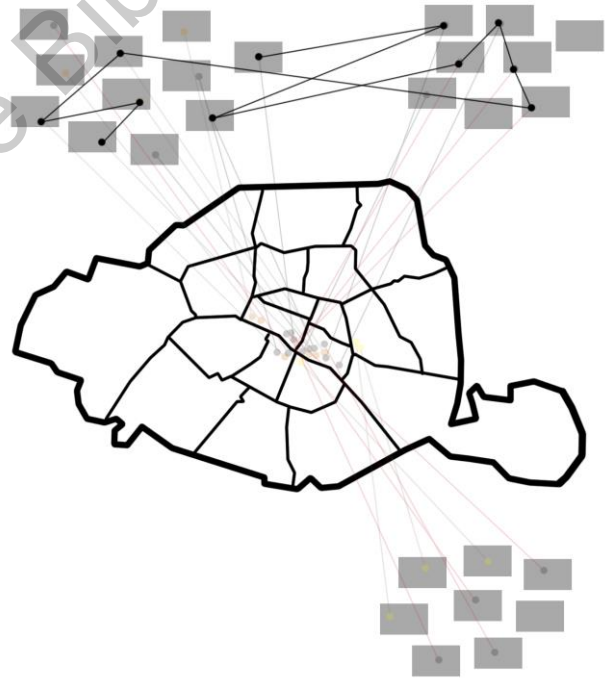


Figura 28. Rasgos arquetípicos de comportamiento del habitante parisino. (Fuente propia)

Segunda conexión / Correlación. ¿Qué relación tiene la información encontrada en esta capa con el resto de los elementos analizados?

En este sentido el objetivo es ligar situaciones espaciales con elementos sociales, de administración, uso del espacio y con el sistema de valores vigente en el contexto social, obteniendo con esto filtrar los prejuicios o impresiones del observador al analizar cada elemento de manera individual.

En este caso la información señalada ya se encuentra ligada a una ubicación espacial determinada en el mapa, específicas, sino al elemento acción/reacción del cuál provienen, con lo cual se pueden generar validaciones de la observación previa o bien, refutar la veracidad de la información que se estableció como importante en un inicio.



El uso de mapeos brinda información que, con el razonamiento suficiente puede pasar de la subjetividad del observador a situaciones objetivas que generen pistas sobre el comportamiento de grupos sociales en específico, o bien, sobre los arquetipos de comportamiento de la sociedad a nivel colectivo.

Otra herramienta utilizada para la organización de la información obtenida fue el uso de las ventanas con las que contaba el estudio de trabajo del investigador. Gracias a sus características las ventanas contribuyen a la organización de información o generación de ideas con una mayor libertad que con superficies tradicionales para escribir, pudiendo plasmar, agregar o eliminar información fácilmente.

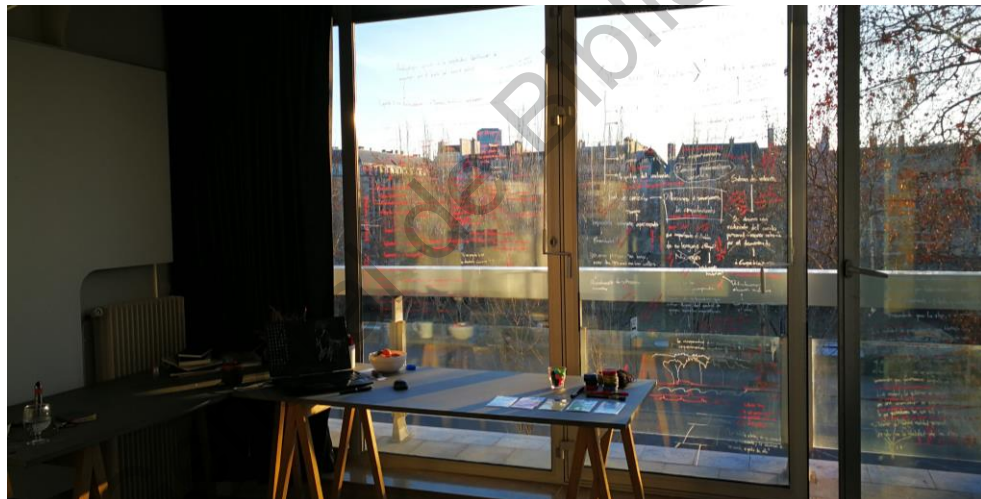


Figura 29. Anotaciones en ventanas del estudio de trabajo, París, Francia. (Fuente propia)

A diferencia de una pizarra, la información en las ventanas permanece sin ser dañada por la manipulación de estas y, existe la posibilidad de trabajar en diferentes capas, pudiendo generar comentarios sobre lo ya plasmado anteriormente. De igual manera, la propiedad traslúcida de la superficie permite al investigador tener una visión / interacción indirecta con el exterior, brindando información de manera pasiva al proceso creativo o de imaginar / generar ideas que contribuyan al proyecto.

En el caso del estudio de campo realizado se pueden establecer como ejemplos de información objetiva los siguientes puntos:

- El trabajo de campo se realizó en la ciudad de París, Francia.
- Tuvo una duración de 87 días, del 09 de enero al 04 de abril de 2019.
- El lugar de residencia establecido fue la Ciudad Internacional de las Artes ubicada en el distrito 4 “Le Marais”.
- El objetivo principal de la residencia consistió en realizar el trabajo de campo necesario para la generación de la herramienta teórica propuesta.
- Durante el trabajo de campo se tuvo total libertad en cuanto al pensar y actuar para la realización del proyecto.

Dado que el contexto en el que se desarrolló la residencia es un medio artístico se tuvo la oportunidad de conversar con personas de todas índoles, desde el “ciudadano común” hasta individuos con cierta especialización, entre ellos fotógrafos, arquitectos, urbanistas, diseñadores de modas, entre otros.

Siendo París el tipo de ciudad que es, un lugar que te envuelve, dotado de cultura, situaciones artísticas sucediendo todo el tiempo; podría decirse que, en el arquetipo del francés, el factor cultural, relacionado al arte, a las grandes figuras que aquí surgieron es sumamente importante para la estructura general del habitante.

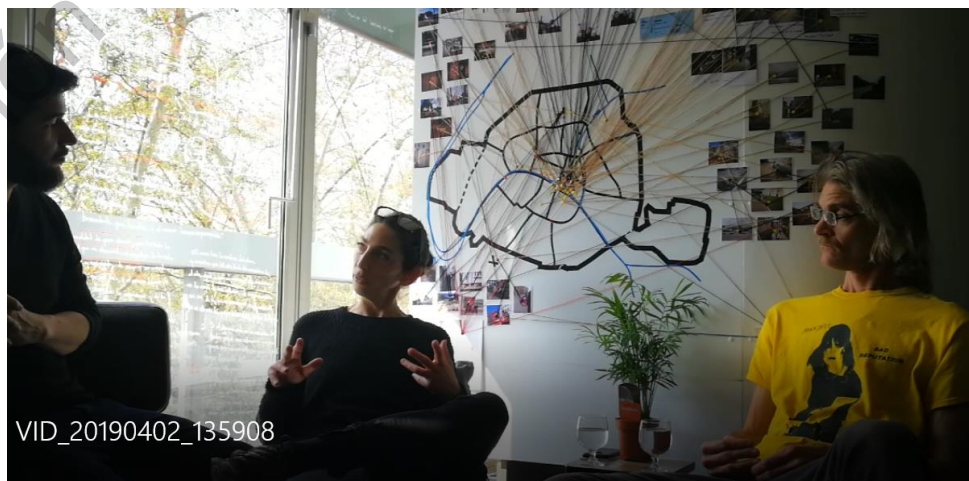


Figura 30. Entrevista con integrantes de la Ciudad Internacional de las Artes. (Fuente propia)

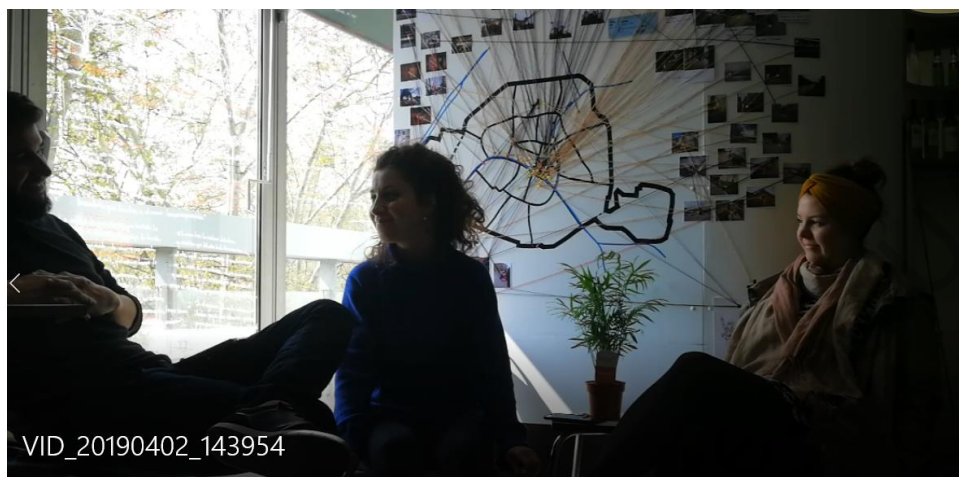


Figura 31. Entrevista con integrantes de la Ciudad Internacional de las Artes. (Fuente propia)

También lo es para la estructura general del visitante, ya que por lo general al elegir París como un destino turístico la expectativa es poder conocer de primera instancia las grandes obras artísticas y arquitectónicas que vieron su inicio aquí, y que continúan siendo referentes en todo el mundo.

Sin embargo, tratar de enfocarse únicamente en realizar un trabajo, una actividad específica en este contexto parece ser una tarea difícil. Lo seductivo de la ciudad, de las interacciones con otros individuos, con diferentes culturas, tradiciones, puntos de vista, perspectivas, aproximaciones a las múltiples realidades que se viven de manera paralela; son suficientes para tomar la atención del visitante de manera totalitaria.

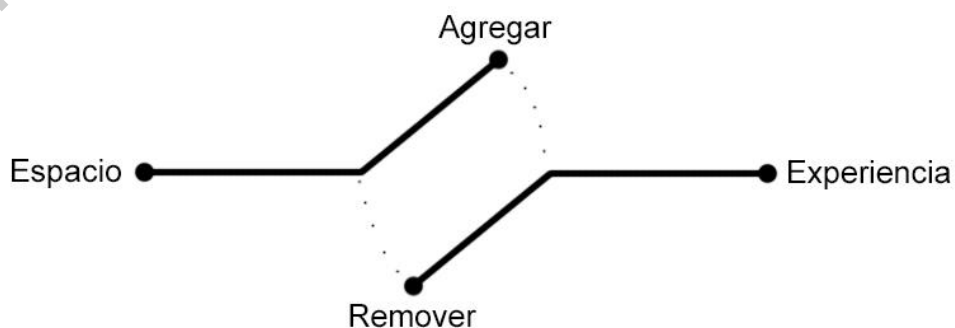


Figura 32. *Relación sistemática entre experiencias y espacio. (Fuente propia)*

En el caso de esta investigación, el trabajo a desarrollar se caracteriza por la visión antropológica de la cual surge. Si bien se habla de espacio público (espacio físico construido) el objeto principal de la observación está dirigido a la interacción en primera persona; el hecho de poder vivir experiencias de las cuales solo se tiene posibilidad de leer o conocer por vivencia de terceros en carne propia nutre la generación de nuevo conocimiento, al mismo tiempo que ayuda a reafirmar o modificar el discurso planteado. Es de este modo, que el método antropológico, la observación, la exotización del ser, del medio en el cual se ha insertado el investigador, abre las puertas a un nuevo entendimiento de lo que significan las interacciones humanas.

Sin lugar a duda, la experiencia en primera persona contribuye a reafirmar que lo público, lo social, el espacio (no solo físico, sino el espacio a manera de atmósferas) se constituye y se construye por medio de interacciones entre individuos y espacio. Pero no es a través de las interacciones directas/individuales que se genera lo público, es a través de las interacciones inconscientes, de la experiencia colectiva de distintos grupos sociales que conviven en un contexto determinado que el espacio adquiere la capacidad, o la cualidad de modificarse, adaptarse, o simplemente de brindar información, retroalimentación al usuario, al diseñador, a aquel que está consciente y atento de las situaciones que se presentan en el espacio público a partir de la interacción, y que son necesarias para el mejoramiento, o mejor dicho, para lograr generar espacios con un mayor nivel receptor/transmisor/almacenador de información, y por lo tanto que respondan de manera honesta al colectivo humano.

Arquetipos de comportamiento del parisino.

“Abuso de mi libertad, luego existo.”

Posterior al análisis y clasificación de la información obtenida por medio de la observación participante y el mapeo de las experiencias obtenidas directamente en el contexto, se pueden distinguir un arquetipo de comportamiento que engloba de manera general a los demás, el cual responde directamente al actuar colectivo de grupos específicos de la sociedad. Para que dicho arquetipo sea válido es necesario se compare con información objetiva preexistente; en este caso con el sistema de valores vigente en la sociedad parisina, para identificar coincidencias o contradicciones con el actuar, decir, pensar y sentir percibido.

El ejemplo más claro de la escala de valores mencionada es la ya conocida frase “Liberté, égalité, fraternité” (libertad, igualdad, fraternidad) la cual es la base vigente del código civil que refleja los valores esenciales que cualquier ciudadano francés debe respetar.

En el caso del arquetipo identificado los valores más representativos son los siguientes:

Libertad:

- Los seres humanos nacen y permanecen libres e iguales en derechos.
- La libertad se trata de poder hacer cualquier cosa que no dañe a los demás.
- Toda persona tiene derecho al respeto de la propiedad que posee.

Fraternidad:

- Cualquiera que, debido a su edad, su condición física o mental, de la situación sector económico, no puede trabajar tiene derecho a obtener de la comunidad medios adecuados de existencia.

Gracias a la aplicación del método se pudo constatar contradicciones entre la escala de valores y el actuar colectivo de algunos miembros de la sociedad y de la administración actual de la ciudad y los espacios públicos. Al enunciar el arquetipo “**abuso de mi libertad, luego existo**” lo que se busca no es transgredir a la cultura analizada, sino resaltar las contradicciones percibidas en el actuar

colectivo de la sociedad. Tal es el caso de las constantes manifestaciones que se suscitaron en la sociedad parisina durante más de 19 semanas, en las cuales sin afán de generalizar se percibía un descontento social por las decisiones tomadas por el gobierno actual, principalmente al favorecer a los grandes conglomerados económicos y desfavoreciendo a los pequeños contribuyentes.

En este sentido al enunciar “abuso de mi libertad” se habla específicamente de la libertad de irrumpir en las libertades ajenas, como es el caso de los preceptos de libertad mencionados anteriormente. Gracias a la observación directa se pudo constatar como la barrera de lo permitido por la escala de valores era sobrepasada por el descontento social, al permitir la destrucción de propiedad privada, negocios, monumentos y otros elementos por parte de los cuerpos policiales de la ciudad. Con lo anterior no se refiere al hecho de no contar con capacidad de respuesta ante las manifestaciones, sino al hecho de definir radios de la ciudad en los que se concentraría las manifestaciones y dentro de los cuales estaría permitida la “libre expresión” sin importar que dicha libertad agraviara a otros miembros de la sociedad.



Figura 33. Manifestaciones en la plaza de la republica al interior de los cinturones marcados por los cuerpos policiales. (Fuente propia)

El segundo caso en el que se aplica el arquetipo “abuso de mi libertad” es en el sentido de abuso hacia la ciudad y el resto de los habitantes, en especial el abuso

hacia la administración de la ciudad y los espacios públicos. Se pudo constatar como una acción habitual dentro del arquetipo del ciudadano parisino el retirar a la vía pública aquellas pertenencias que ya no tienen utilidad para el propietario, pero que sin embargo pueden ser de utilidad para otras personas.

El abuso de la libertad viene en el cómo se ejecuta la acción, de nueva cuenta, sin afán de generalizar se logró percibir muchos ejemplos de dicha situación, entre los que destacan casos en los que la acción misma transformaba la vía pública en un basurero, a lo cual se sumaba la desigualdad de oportunidades en la que vivían algunos de los no habitantes de la ciudad; aquellos individuos que permanecían nómadas, migrando de un campamento provisional a otro.



Figura 34. Pertenencias en la acera pública y el “no habitante” (Fuente propia)

El tercer caso en el que se aplica el arquetipo mencionado es en el cuidado y sanidad de la ciudad, si bien existe el mobiliario adecuado para solventar las necesidades básicas de sanidad de los usuarios, se pudo constatar la falta de interés de algunos grupos por el cuidado de los espacios, realizando sus necesidades básicas en la calle y dejando en los espacios públicos la basura generada por su consumo de manera cotidiana. Este acto se repitió de manera constante durante el lapso de los tres meses de observación, teniendo como respuesta por parte de la ciudad la limpieza diaria de calles, andadores, avenidas, paredes, etc.; todo para mantener la imagen de uno de los distritos más turísticos de la ciudad (distrito 4 “Le Marais”).



Figura 35. Muestras arquetípicas de usos y costumbres de la ciudad, Distrito 4, París. (Fuente propia)

“Dejo señales de mi existencia, luego existo”.

El segundo arquetipo identificado aplica al turista, a aquellos habitantes que solo cuentan con un tiempo limitado para sacar el mayor provecho de la experiencia en el lugar y que por consiguiente parecieran con la necesidad de dejar rastro de su paso por la ciudad. En este sentido se apreciaron vestigios del comportamiento colectivo de ciertos grupos a lo largo de la ciudad, principalmente en los lugares con un atractivo turístico importante.

Con este motivo se identifican dos tipos de experiencia base. La primera, denominada **“experiencias genéricas”** responde a situaciones preestablecidas por la sociedad, como lo son recorridos y visitas a lugares turísticos como si se tratara de cubrir una cuota diaria de lugares y experiencias acumuladas, sin importar la calidad o el nivel de satisfacción de la experiencia obtenida. Es en este

tipo de experiencias que términos como disfrutar y contemplar han perdido su significado y la palabra esperar se ha convertido en una tabú, tal y como comenta Bauman (2017).

“Vivimos en una época en la que ‘esperar’ se ha convertido en una mala palabra. Poco a poco hemos erradicado en la medida de lo posible la necesidad de esperar para algo, y el último adjetivo de máxima actualidad es ‘instantáneo’. No podemos esperar doce minutos escasos para que el agua de nuestro arroz comience a hervir, por lo que hemos creado una versión de arroz que se calienta en el microondas en dos minutos. No podemos esperar a que aparezca el señor o la señora ideal, por lo que quedamos con el primero que pasa”.

En este sentido el ejemplo más notorio se hace visible por medio de la cultura visual que predomina gracias a las redes sociales y la facilidad con la que cuenta el usuario para acceder a las experiencias ajenas, en donde ya no importa la calidad de la experiencia sino la idea de experimentar lo mismo que otro y acumular la mayor cantidad de experiencias en el menor tiempo posible.

El segundo tipo de experiencia, denominada **“experiencias colectivas”** tiene que ver con la conciencia colectiva, tal como comenta **Steven Johnson** en su libro sistemas emergentes, en donde se analizan a los agentes sociales como un sistema, en el cual cada uno de los elementos que lo componen no es más importante que la totalidad del sistema mismo.

Visto de este modo lo público (en su capa etérea) solo puede existir gracias a la presencia de otros agentes en la sociedad, ya que, tal y como mencionan algunos autores como Auge (2000) y Gravano (2016), lo social se constituye a través de las interacciones en el espacio físico construido, ya que sin interacciones, lo público, lo social no podría ser posible.



Figura 36. En búsqueda de la experiencia colectiva, Montmartre. (Fuente propia).

Como ejemplo de lo anterior tenemos lo que Foucault (1986) denominó como heterotopías, las cuales son algo parecido a utopías efectivas en el espacio:

“Una utopía puede tener una analogía directa con el "espacio real de una sociedad", pero en última instancia son una idea y son "espacios fundamentalmente irreales". Las heterotopías, por otro lado, son lugares reales que son "una especie de utopía eficazmente representada". Es un espacio donde a menudo podemos identificar una ubicación específica de dónde comienza y termina, pero "son absolutamente diferentes de todos los sitios". que reflejan y hablan ".

(Foucault, 1984) Traducción propia de texto original.

En este sentido, la morfología y la atmósfera de Montmartre tienen propiedades similares a las que se refiere el autor. Por un lado, la sensación de estar en un lugar diferente en el tiempo, la cercanía que tiene con las situaciones históricas como parte importante de la cultura artística parisina. Por otro lado, hablando de las propiedades físicas, los monumentos específicos y lo que simbolizan para toda la ciudad, la idea de París no es una ciudad, sino un símbolo de patrimonio para el resto del mundo.

Derivado de lo anterior surgen los denominados “vestigios de interacción” los cuales no son más que muestras de comportamiento colectivo de grupos específicos en la sociedad, y que en caso del arquetipo identificado pertenecen al

turista y al viajero, como una forma que tiene para ser partícipe de un fenómeno colectivo con individuos desconocidos y de este modo generar recuerdos conscientes de su paso por ese lugar.



Figura 35. Vestigios de interacción encontrados en el espacio. (Fuente propia).

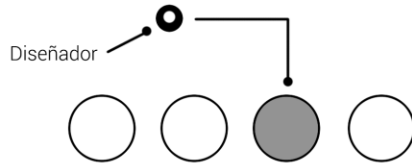
CAPÍTULO 4. La Herramienta Teórica.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

4.0 La herramienta teórica.

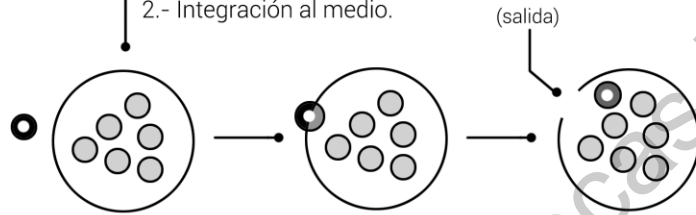
Dirección General de Bibliotecas UAQ

1.- Selección del objeto de estudio.



Proceso paralelo, simultáneo, repetible.

2.- Integración al medio.



3.- Exotización del medio.

(ver lo cotidiano como algo nuevo, exótico)

4.- Reducción gnoseológica

¿Que tipo de información se busca?

5.- Observación de campo

(vivir el espacio desde diferentes perspectivas)

6.- Clasificación de información

- Objetiva (lo que es)
- Subjetiva (lo obtenido del otro)
- Impresiones del diseñador

7.- Identificación de arquetipos
(elementos estructurantes del comportamiento colectivo)

(fin del proceso)

(posible paso a seguir)

8.- Traducción a lenguaje arquitectónico
(propuestas conceptuales de modificación socio espacial)

4.1. Proceso metodológico para la aplicación de la herramienta de diseño.

Se establece el siguiente proceso como estructura base para la aplicación de la herramienta:

- I.- Selección del objeto de estudio.
- II.- Integración al medio, exotización y reducción gnoseológica.
- III.- Observación de campo.
- IV.- Clasificación de información obtenida.
- V.- Identificación de arquetipos de comportamiento.
- VI.- Traducción al lenguaje arquitectónico.

I. Selección del objeto de estudio.

En este punto se seleccionará el espacio físico a analizar, el cual deberá ser parte de un contexto específico y tiempo determinado; se deben mencionar las características por las cuales se considera relevante el análisis del espacio elegido, pudiendo ser este un espacio existente o inexistente; es decir de la falta de atención a una situación percibida o a bien, a un espacio que no tiene capacidad para resolver/responder a dicha necesidad.

Cabe mencionar que no se considera determinante el conocer si existe alguna problemática en el espacio de manera inicial, ya que esta información se podrá obtener en el proceso de análisis de dicho espacio.

II. Integración al medio, exotización y reducción gnoseológica.

Para el proceso de integración al medio el investigador se dará a la tarea de interactuar con los distintos miembros de la sociedad que convergen en el espacio

analizado, buscando ser parte del quehacer diario de sus integrantes, así como ser partícipe de los usos y costumbres del contexto, con el objetivo de aproximarse al entendimiento de lo que acontece en el espacio en primera persona.

Este proceso no debe ser forzado, y debe ser visto más como un proceso de adaptación gradual, buscando eliminar los prejuicios que surjan en el camino, los cuales podrían sesgar la visión del diseñador. La exotización del medio sugiere en pocas palabras ver los elementos e interacciones de la vida cotidiana como algo nuevo, lleno de posibilidades, algo parecido a cuando dicen “ver el mundo con ojos de viajero”, lo anterior sustentado en la visión de la antropología urbana de Gravano (2016).

La reducción gnoseológica (Husserl 1982) se traducirá en el enfoque o acotamiento necesario para precisar el tipo de información que se busca obtener del contexto analizado. En el caso del espacio público este acotamiento deberá buscar comprender el fenómeno de interacción en el espacio a un nivel complejo, en el que se trate de considerar la mayor cantidad de aspectos relevantes sobre lo percibido; lo anterior en el entendido de que la herramienta tiene su fundamentación en los preceptos filosóficos de la ontología y gnoseología, por lo tanto se deberá ser consciente de que la información obtenida del proceso de análisis y observación antropológica brindará al investigador solo una impresión de la realidad.

III. Observación de campo.

Con el fin de generar una dinámica / flexible para el análisis y clasificación de la información obtenida por medio de la observación participante, el diseñador deberá hacer uso de herramientas como lo son los mapeos y diagramaciones, fotografía, dibujos, anotaciones y cualquier medio que considere relevante para que los datos obtenidos durante el proceso puedan ser utilizados como un

antecedente que establezca las bases de lo que se entenderá como “arquetipos de comportamiento”.

Para la clasificación de lo observado se establecen dos grandes grupos principales: patrones de comportamiento y vestigios de interacción. Cada uno de los grupos comprende situaciones específicas del contexto analizado y requiere precisar el tipo de información que se busca obtener de la observación realizada.

El primero, patrones de comportamiento plantea como parte fundamental del proceso la observación directa en tiempo real de situaciones suscitadas en un lugar y tiempo determinado, con el objetivo de identificar patrones de comportamiento y su conexión con las situaciones acontecidas en el espacio público.

El segundo, vestigios de interacción, plantea como parte fundamental del proceso la observación del espacio físico construido como el elemento principal que brindará información acerca de las interacciones generadas en el pasado entre los distintos grupos sociales y el espacio.

Cabe mencionar que, a pesar de que ambos planteamientos tienen como objetivo obtener información relevante para el diseño del espacio, es indispensable para el proceso que el diseñador sea capaz de clasificar la información recopilada de manera adecuada, pudiendo clasificarse en información objetiva, información obtenida del otro e información subjetiva.

IV. Clasificación de información.

La información se clasificará en 3 categorías:



Figura 37. Clasificación de la información obtenida. (Fuente propia)

Información objetiva

El objetivo de esta primer capa de clasificación será contener todos los datos duros de la investigación, es decir, toda la información que servirá como base para el resto de la investigación.

Información obtenida de la interacción

En esta segunda capa de clasificación se recopila todo lo referente a información obtenida por “el otro”; en este caso a manera de entrevistas formales y conversaciones casuales con los distintos integrantes de la sociedad con los que se interactuó durante el trabajo de campo. En esta capa también entra toda la información obtenida a través del proceso de observación de campo.

Información subjetiva

En esta tercera capa de clasificación se encuentran las impresiones del investigador, los prejuicios o impresiones que hubo durante el trabajo de campo, los cuáles sirven como puntos de partida para el análisis de situaciones específicas percibidas en el contexto.

Clasificación de la observación dentro del mapa.

Para la clasificación de la información en el mapa de observación se establece un código de colores para etiquetas e hilos, los cuáles señalarán elementos que pertenecen a una capa específica de la información que se ha obtenido de la

observación participante y que será fundamental para el proceso de identificación de arquetipos de comportamiento.

Hilo negro etiqueta negra (mapa a imágenes)	Ser colectivo y ser individual
Hilo café etiqueta naranja (mapa a imágenes)	Vestigios de interacción
Hilo café etiqueta amarilla (mapa a imágenes)	Ordenamiento y administración
Hilo negro etiqueta negra (entre imágenes)	Correlaciones entre elementos
Hilo rojo etiqueta negra (mapa a imágenes)	Situaciones arquetípicas

Figura 38. Tabla de colores y significado en mapa.

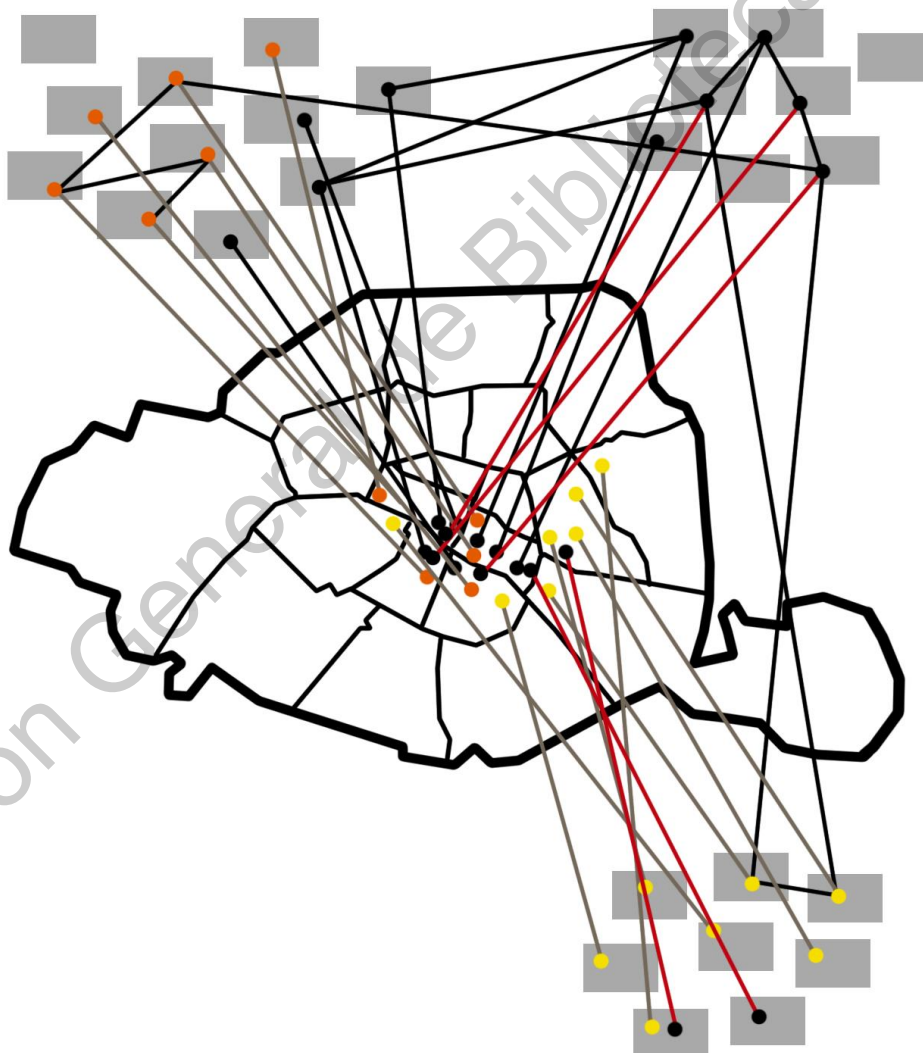


Figura 39. Ejemplo de distribución de las distintas clasificaciones de información en el mapa (Fuente propia).

V. Identificación de arquetipos de comportamiento.

Llegado a este punto el diseñador deberá hacer uso de su capacidad de razonamiento, comprensión, percepción, abstracción, experiencia, y de las herramientas teóricas con las que cuenta para generar conexiones entre los distintos elementos que comprenden el fenómeno observado, y a partir de ello determinar lo que se definirá como el arquetipo de comportamiento de ese contexto en particular. Los arquetipos se definen como aquella información albergada en el inconsciente colectivo de una cultura en específico; el cual contiene información a nivel de superestructura que determina el comportamiento de una sociedad en un momento temporal y un contexto particular; también se entiende como el cúmulo de información remanente en el espacio, la cual queda almacenada a manera de vestigios del pasado en el presente, remanentes tangibles del comportamiento social colectivo de un grupo específico y remanentes intangibles, a manera de atmósferas perceptibles, únicamente por el inconsciente.

Este arquetipo responderá a situaciones y grupos específicos del contexto observado, por lo que no se deberá generalizar su significado para contextos ajenos al analizado.

De igual manera, y con el objetivo de obtener datos fuertes que respalden a los arquetipos identificados, es necesario realizar una comparación entre la información obtenida por el investigador y la información que otros autores o investigadores hayan podido recopilar sobre el contexto analizado. Es necesario que la validación de los arquetipos responda legítimamente al contexto del cual surgieron, considerando la mayor cantidad de aspectos posibles para su evaluación.

VI. Traducción a lenguaje arquitectónico.

Una vez obtenidos los arquetipos de comportamiento, el diseñador deberá traducir estos a estrategias/ premisas conceptuales de diseño del espacio, las cuales responderán directamente al arquetipo del cual surgen, y por lo tanto resolverán en situaciones que generen un mejoramiento colectivo del contexto.

Estas estrategias deberán aspirar a responder de manera equitativa a las necesidades de los distintos grupos sociales a un nivel colectivo, partiendo de los arquetipos de comportamiento de cada grupo social, tomando en consideración la información a nivel consciente e inconsciente que se genera gracias a la interacción entre estos.

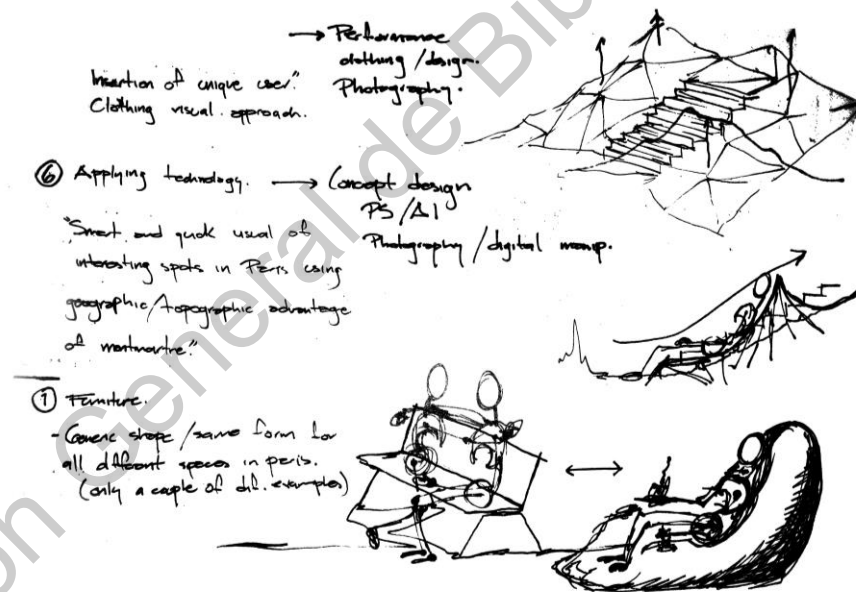


Figura 40. Premisas de diseño conceptual, Montmartre, París. (Fuente propia)

4.2 Escenarios para la aplicación de la herramienta teórica.

Para la aplicación de la herramienta se establecen dos vertientes de trabajo. La primera, cuando el espacio físico a analizar ya se encuentra construido,

y la segunda, cuando el espacio no existe con la función específica de espacio público.

En el caso de la primera vertiente, cuando el espacio físico ya se encuentra construido se plantea como método para el análisis y obtención de información la observación participante, nutrida por el proceso establecido como herramienta de diseño. Dicho proceso se debe llevar a cabo dentro del espacio físico construido, entendiendo este como la primer capa del espacio físico a analizar y de ahí deberá de permear hacia el exterior, como si se tratara de radios concéntricos de información, en los que se busca conocer las múltiples conexiones que tiene el resto del contexto con ese espacio construido en particular y que propiciarán un mayor entendimiento en el porqué de las situaciones suscitadas en dicho espacio.

El lapso temporal para el análisis del espacio dependerá del tipo de información que se requiera, así como la naturaleza de la misma; también dependerá del tiempo que le tome al investigador llegar al punto en el que la integración con el medio sea la adecuada para que la información obtenida pase de las primeras impresiones o prejuicios del investigador a una comprensión más profunda del aquello que se percibe en el espacio.

Cabe mencionar que en esta primera vertiente la fuente principal de información se obtendrá a través de la observación directa de las distintas interacciones que se generan en el contexto, las cuales pueden ser:

- Interacción individuo-individuo dentro de un mismo grupo social.
- Interacción individuo-individuo entre grupos sociales diferentes.
- Interacción individuo-grupo entre un individuo y un grupo social ajeno.
- Interacción grupo-grupo entre grupos sociales diferentes.
- Interacción individuo-espacio.
- Interacción grupo-espacio.
- Interacción espacio-espacio.

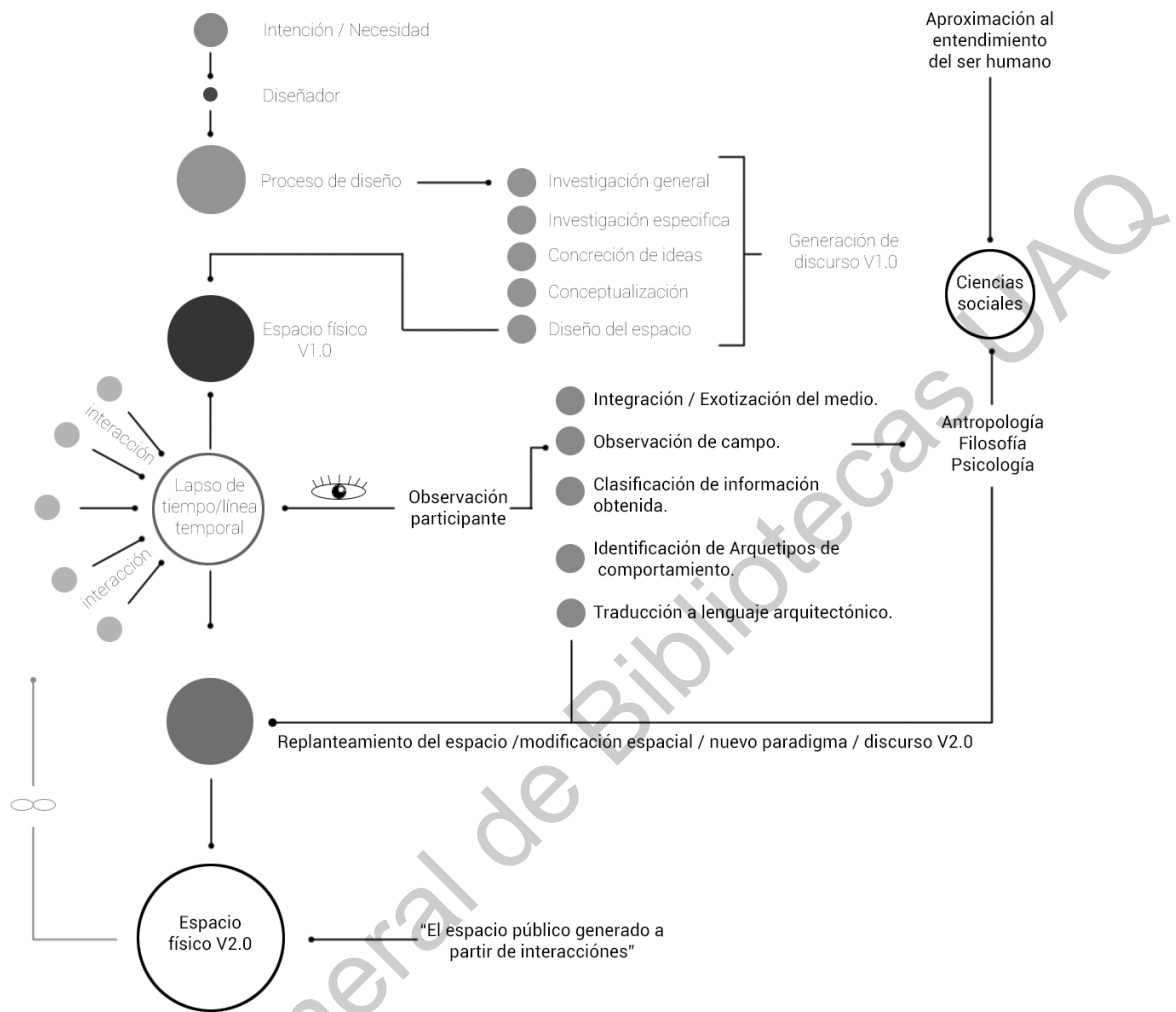


Figura 41. Diagrama de aplicación de la herramienta teórica al proceso de diseño de un espacio existente.

En el caso de la segunda vertiente, cuando el espacio físico no se encuentra construido la herramienta se propondrá como parte del proceso inicial para la obtención de información del contexto en el cuál se propone construir dicho espacio. A diferencia de la primera vertiente, el análisis de las interacciones suscitadas se centrará en la información que se pueda obtener de aquellos espacios que rodean al espacio objetivo, en los que se buscará identificar los arquetipos de comportamiento de los grupos sociales que podrían ser parte del espacio público a diseñar, y de los cuáles se puede obtener información relevante para el diseño del mismo.

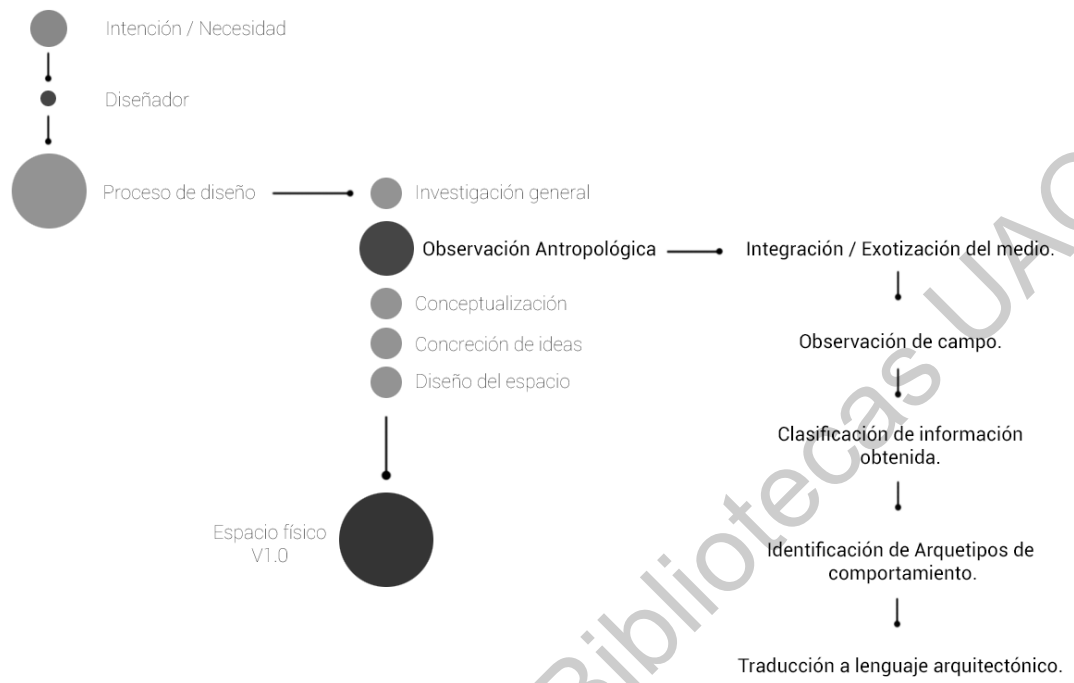


Figura 42. Diagrama de aplicación de la herramienta teórica en el supuesto de que el espacio físico aún no ha sido construido.

CAPITULO 5. Proceso de Validación de la Herramienta Teórica.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Como proceso de validación de la herramienta se optó por la aplicación de la misma a través de un taller de diseño arquitectónico impartido a alumnos de sexto semestre de la licenciatura de arquitectura de la Universidad Autónoma de Querétaro integrado por 15 estudiantes; en donde se buscó integrar la identificación de arquetipos como parte fundamental para el rediseño de elementos encontrados en el espacio público en la ciudad de Querétaro, Qro.

Dentro del taller se buscó generar una atmósfera de libertad de pensamiento, en la cual el diseñador fuera capaz de decidir qué elementos del contexto consideraba relevantes analizar, partiendo de la intuición, experiencia y conocimiento teórico del diseñador, visto este también como un usuario del espacio, y no solo como aquel que diseña; también se dio pie a discusiones ordenadas en torno al tema de “lo público”, se alimentó al proceso creativo por medio de la lectura de artículos relacionados con el tema y se brindó a los participantes un canal de comunicación abierto mediante el cual podían transmitir dudas o inquietudes en cualquier momento del proceso.

5.1 Sesiones de trabajo.

A continuación se describen las actividades realizadas en cada una de las sesiones de trabajo con el taller de diseño arquitectónico (Véase ANEXO A, presentación impartida a grupo para validación de herramienta).

Sesión 01 - martes 30 de julio de 2019

Resumen:

- 13 asistentes (faltan Regina e Isabel).
- Presentación de proyecto al grupo.
- Diálogo abierto referente a “lo público”.
- Sorteo de grupos (A y B).
- Introducción a la herramienta teórica (Grupo B).

Notas generales:

- Sin comentarios o dudas relevantes.
- Se envía por correo presentación de sesión 1 y artículo de referencia “El mito de la ciudad justa”.
- Se deja de tarea la selección del espacio público a analizar, de acuerdo a los parámetros estipulados.

Sesión 02 - viernes 02 de agosto de 2019

Resumen:

- 12 asistentes (faltan Regina, Isabel y Orlando).
- Discusión sobre artículo y su conexión con el espacio público.
- Presentación del espacio público a analizar.
- Se plantean dos opciones:
Opción 1 - Plaza i de Ingeniería, UAQ, Qro.
Opción 2- Plaza Fundadores, Centro Histórico, Qro.

Después de dialogar se elige como espacio la Opción 2 - Plaza Fundadores, ya que cumplía en gran medida con los parámetros de la investigación, teniendo como único parámetro ligeramente en conflicto la facilidad de acceso por parte de los integrantes del proyecto.

- Presentación de la herramienta teórica al grupo B.

Notas generales:

- Sin comentarios o dudas relevantes.
- Se envía por correo presentación de sesión 2 y artículo de referencia “Antropología del espacio”.

- A partir de este punto da inicio el tiempo para la elaboración del proyecto. Los integrantes ya cuentan con la información necesaria para la elaboración de este.

Sesión 03 - viernes 09 de agosto de 2019

Resumen:

- 14 asistentes (se integran al grupo Regina e Isabel; falta Orlando).
- Se divide al taller en grupos A y B.

Grupo A

- Presentan avance de proyecto con primeros análisis de manera grupal.
- Se recomienda al grupo tratar de ordenar la información obtenida en distintos grupos o tipos de información para mayor claridad y comprensión de la misma.
- No hay dudas o comentarios relevantes.

Grupo B

- Manolo

Duda: sobre si a partir de la observación se podría llegar a encontrar distintos tipos de arquetipos, además de los de comportamiento (como arquetipos del espacio por ejemplo).

Respuesta: Gracias a la observación directa del contexto se puede llegar a la conclusión de que existen múltiples representaciones arquetípicas, no solo de comportamiento presente (hablando de interacciones entre individuos) sino también de usos y costumbres en tiempo pasado (a manera de vestigios de interacción); así como patrones o tipologías de construcción del espacio que responden a situaciones culturales, económicas, sociales, políticas, religiosas, etc.

- Juan

Duda: sobre el concepto de arquetipo, ya que no le llegó la presentación de la segunda sesión al correo y en internet solo aparecía la definición de diccionario.

Respuesta: La definición general hace referencia a un modelo o patrón perfecto del cual surgen otros; sin embargo desde la postura planteada (interdisciplinar) arquetipo se entiende como el cúmulo de información albergada en el inconsciente colectivo de una cultura o sociedad en específico, el cual brinda identidad y estructura a dichos grupos y es transmitido a manera de símbolos, tradiciones y usos y costumbres.

- Alex

Duda: sobre la parte física del espacio construido y los grupos sociales que lo usan, como hacer para que otros grupos usen ese mismo espacio sin forzar la interacción.

Respuesta: En este caso la tarea se centra en tratar de entender el porqué de dichas interacciones, así como la esencia misma del espacio y la razón por la cual fue construido, entender las necesidades de los usuarios a nivel colectivo y buscar generar equidad en cuanto a uso e interacción en el espacio se refiere.

- Ángel

Duda: se puede aplicar esta herramienta a otro tipo de espacios? o, a espacios "vacíos" en donde no hay presencia de individuos a los cuales observar?

Respuesta: Una de las ventajas de la herramienta es la flexibilidad con la que puede ser adaptada a diversos contextos, en este caso se plantea para el análisis del espacio público, sin embargo, los elementos principales de la herramienta (observación y clasificación de la información) permiten al investigador aproximarse al entendimiento de las preguntas básicas de toda investigación ¿cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? y en este caso ¿para qué?

En el caso de espacios “vacíos”, la existencia o ausencia de personas y en este caso, de interacción es también un indicio de lo que sucede en el espacio, por lo que se puede ampliar el radio de la observación y análisis con el objetivo de entender en primer lugar, en donde se encuentran aquellos individuos de los cuales se intuye deberían hacer uso del espacio.

Notas generales:

- Se envía por correo artículo de referencia “La dimensión ontológica de lo urbano”.

Sesión 04 - viernes 16 de agosto de 2019

Resumen:

- 15 asistentes
- Se da seguimiento a dudas y comentarios respecto al proyecto y/o la aplicación de la herramienta.

Grupo A

- Diana

Pregunta: ¿Cómo hacer que la gente interactúe?

Respuesta: Se debe buscar las condiciones idóneas para propiciar la interacción, no debe ser algo forzado.

Pregunta: ¿Está bien si la propuesta va dirigida a agregar vegetación al espacio?

Respuesta: El resultado o la propuesta dependerá totalmente de aquello que se quiera solucionar/modificar de las problemáticas observadas en el espacio, con la premisa del espacio público como aquel que busca generar condiciones de equidad e inclusión.

- Regina

Pregunta: ¿El entregable debe ser una propuesta formal o conceptual?

Respuesta: El resultado del proyecto se traducirá en propuestas conceptuales de modificación, ya sea espacial, de usos, ordenamiento, etc, dependerá de lo que arroje el análisis del espacio.

- Emanuel

Comentario: viendo en retrospectiva como era el espacio y cómo la gente local no hizo nada por preservar el espacio.

Respuesta: la recomendación sería no dejarse llevar por las primeras impresiones que se tienen de lo que se está analizando, el hecho de pensar que la gente local no está o estuvo interesada en el uso del espacio sería un gran sesgo para la investigación.

Grupo B

- Alex

Pregunta: ¿Se puede ampliar el radio de análisis de espacios?

Respuesta: Si

Pregunta: ¿Hasta dónde la propuesta?

Respuesta: la propuesta debe ser conceptual.

- Carolina

Pregunta: ¿Las flechas pueden ser de otro color?

Respuesta: Si, dependerá de los elementos necesarios para entender/clasificar/transmitir aquello que se muestra en el mapeo de información.

Sesión 05 - martes 20 de agosto de 2019

Resumen:

- Presentación de propuestas conceptuales para el diseño del espacio público.



Figura 43. Presentación de propuestas conceptuales por integrantes del taller. (Fuente propia)

Notas:

- Se observó de manera general un desbalance en cuanto a la comprensión del proyecto, así como en cuanto a la cantidad de tiempo invertido (trabajo percibido) por cada uno de los integrantes del grupo.

- Se tuvo casos concretos en los que la aproximación y el análisis del espacio tuvieron un mayor grado de profundidad, sin embargo dichos casos se suscitaron en ambos grupos (grupo control y grupo experimental).
- En el caso de tres integrantes del grupo que aplicó la herramienta se observó un mayor grado de análisis de las variantes que pueden influir en el diseño del espacio respecto al resto de los integrantes del grupo.
- En el caso del grupo control se observó casos en los que se logró profundizar en algunos aspectos específicos del contexto por medio de herramientas propias del diseñador (conocimiento con el que ya contaba de manera previa).
- De manera general se apreció interés por parte del grupo experimental para la aplicación y seguimiento de los procesos de la herramienta teórica, teniendo casos específicos en los que fue notorio la falta de comprensión tanto de la herramienta, como de la actividad.

Grupo A	Diana	Jessica	Luis	Emanuel	Alfredo	Angel C.	Regina	Isabel.
Introducción	•	•	•	•	•	•	•	•
Investigación	•	•	•	•	•	•	•	•
Justificación	•	•	◐	•	◐	◐	•	•
Propuesta	•	•	•	•	•	•	•	•
Conclusiones	◐	◐	◐	•	◐	◐	•	◐

Tabla 1. Valoración general de propuestas de grupo control (Fuente propia)

Grupo B	Mayte	Orlando	Juan	Carolina	Alejandro	Manolo	Angel M.
Introducción	•	•	•	•	•	•	•
Mapeo	•	•	◐	◐	•	•	•
Clasif. info	•	•	•	◐	◐	•	•

Arquetipos	•	•	•	•	•	•	•
Propuestas	◐	•	◐	•	•	◐	•
Conclusiones	•	•	◐	◐	◐	•	•

Tabla 2. Valoración general de propuestas de grupo experimental (Fuente propia)

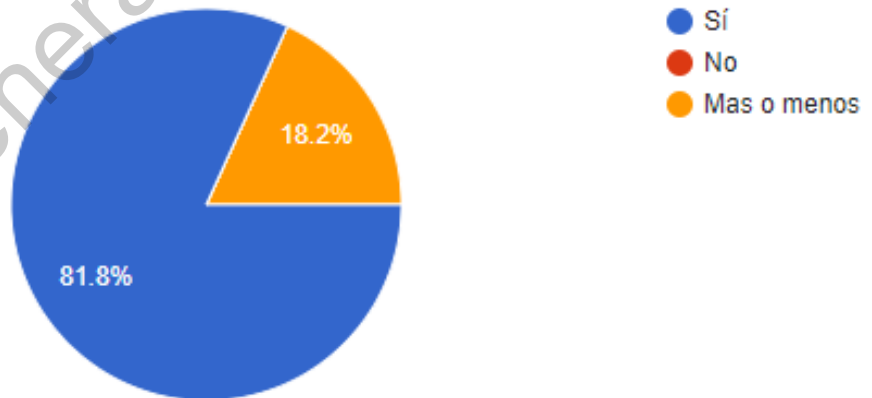
5.2 Retroalimentación a la herramienta.

Para el proceso de retroalimentación se optó por generar una encuesta con la herramienta de formularios de Google, el cual permitiría un mejor control sobre la información obtenida del proceso. Dicha encuesta fue enviada a cada uno de los integrantes del taller.

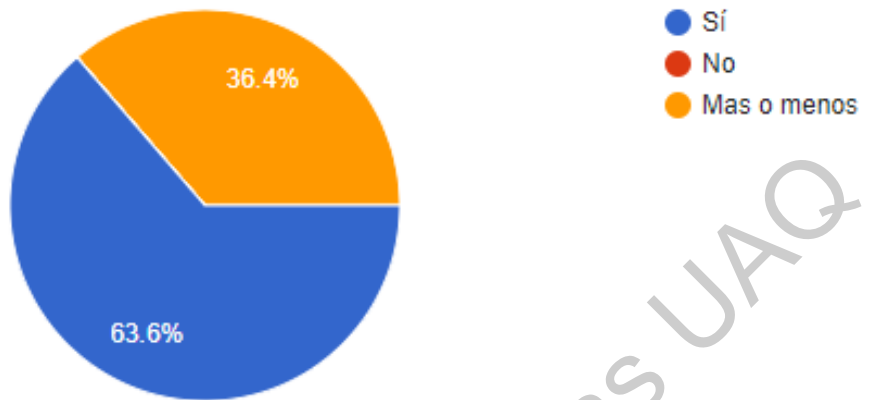
5.2.1 Respuestas a la encuesta aplicada.

Preguntas para Grupos A y B:

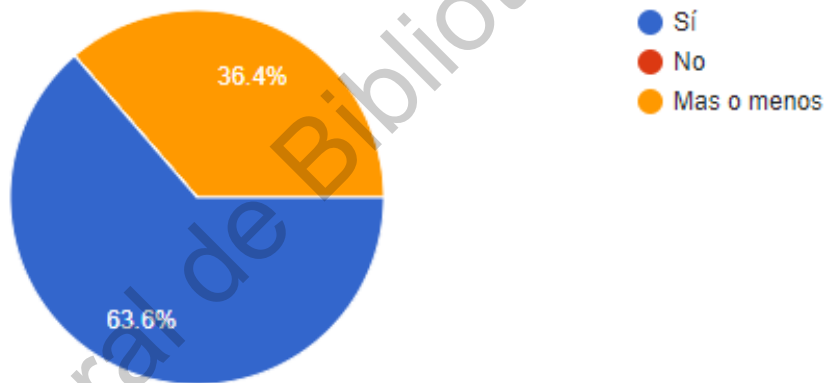
1.- ¿Fue claro el planteamiento del proyecto?



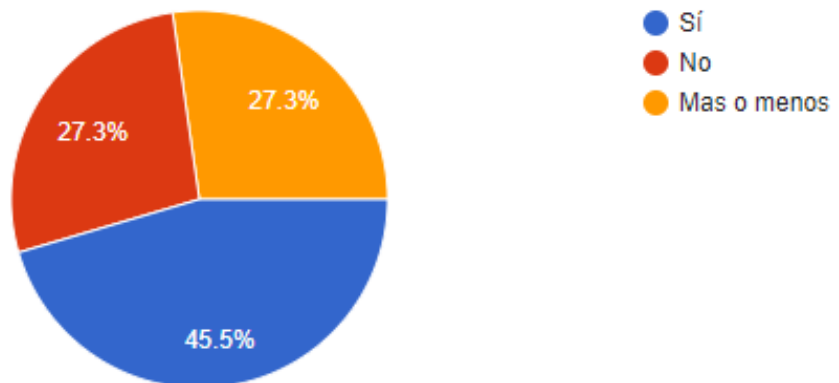
2.- ¿Fue claro el objetivo general del proyecto?



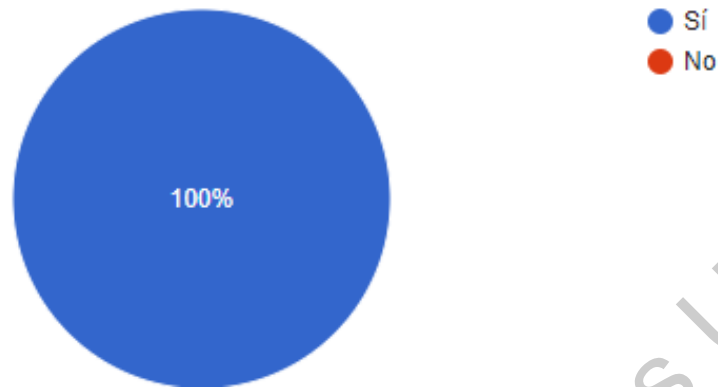
3.- ¿Fue claro el alcance del proyecto y los entregables?



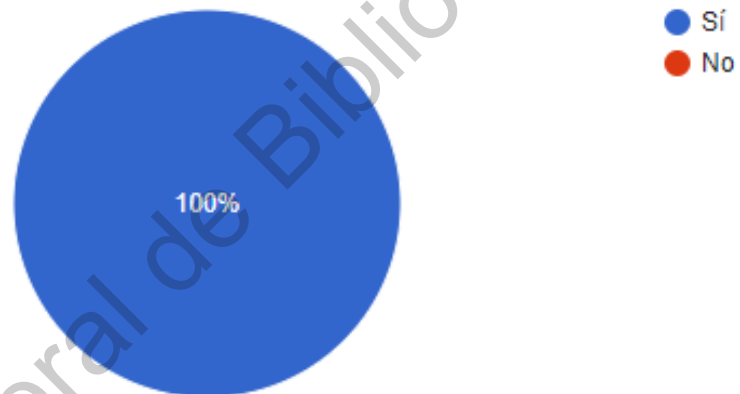
4.- ¿Consideras que el tiempo destinado a la ejecución del proyecto fue suficiente?



5.- ¿Existió un canal de comunicación abierto entre alumnos / profesor?



6.- ¿Consideras relevante el estudio y análisis de temas relacionados al espacio público y el análisis de participantes dentro de la licenciatura?



¿Porque? (Transcripción literal)

- El análisis del habitar de la ciudad es indispensable para retomar la arquitectura como herramienta del hombre, y no como herramienta del crecimiento económico desmedido e inhumano.
- Porque las personas es para quienes van dedicados los espacios públicos, por lo tanto, la investigación y entendimiento del espacio es fundamental para lograr los alcances que queremos, que el proyecto no sea solo un capricho arquitectónico, que no funja solo a nivel estético o funcional sino que vaya más allá. El que el proyecto 'tenga alma' tiene que ver directamente con la semilla que es la investigación y de la cual se deriva todo lo demás.

- Enfocándolo al urbanismo es la parte primordial de ello, y en general el análisis de los espacios es indispensable ya que al final la carrera está enfocada para mejorar su forma de vida ahora y en el futuro
- Siendo arquitectos debemos de tener bien claro que es un espacio público, que funciones tiene y para que nos ayuda tener este tipo de espacios en la ciudad
- Diseñamos con base a necesidades de las personas, no nuestras.
- Porque los seres humanos tenemos la necesidad básica de relacionarnos y en la actualidad se considera como espacios públicos a algo que realmente no funciona como espacio público.
- En general el espacio público sirve como base para una sociedad sana
- Nos permite plantear un diagnóstico y ser empáticos para generar soluciones que beneficien a los usuarios del espacio público.

7.- ¿Que otras áreas del conocimiento consideras que pueden contribuir a la tarea del diseño/arquitectura? (Transcripción literal)

- Sociología, historia, filosofía, antropología, psicología, arte, biología, geografía, literatura, matemáticas, entre otras ciencias sociales y exactas.
- Creo que es necesario conocer un poco de todo: diseño, física, geografía, sociología...
- La antropología, psicología, filosofía, ingeniería ambiental, pero creo que la primera es de las más importantes.
- Geografía, historia y parte de psicología para comprender el desarrollo de las personas.
- Sociología, psicología, geografía, ingeniería industrial, ingeniería civil, economía, historia, política, antropología.
- Sociología.
- Psicología.
- Urbanismo, psicología, sociología.

- Historia y antropología.
- Hablando sobre espacio público, la psicología y el urbanismo.
- Ciencias sociales y humanas, urbanismo e ingeniería.

8.- ¿Cuáles fueron los retos con los que te encontraste para realizar el proyecto? (Transcripción literal)

- La traducción al lenguaje arquitectónico.
- El tiempo, el poder salir entre semana a un lugar tan alejado y teniendo un periodo corto para realizarlo.
- El tiempo para ir a realizar los mapeos. Generalmente me gusta pasar mucho tiempo en el espacio para encontrar esas respuestas que al principio no son tan evidentes, por eso siento que me hubiera gustado estar todavía más tiempo en la plaza y tratar de entenderla más a fondo. También, en la parte de diseño, me costó mucho trabajo entender hasta donde el proyecto era conceptual.
- La poca cercanía con el espacio dificultó darle el tiempo necesario a la observación en diferentes días y tiempos.
- La cuestión de horarios, pero siento que los días que fui fueron bien aprovechados ya que llegando al espacio a analizar, empezaba a entrevistar personas y notaba cambios muy significantes que tenía el espacio en la mañana tarde o noche, o la interacción que las personas tenían.
- El tiempo con el que se realizó y el área no era un lugar por el que se puede transitar en mi ruta a mi casa.
- Identificación de necesidades de cada uno de los arquetipos y el intentar resolver todas por medio de una sola propuesta.
- Buscar el bien común de todos los involucrados, como gobierno, usuarios que van de paso, concheros, participantes de los eventos públicos.
- Dificultad para encontrar información.

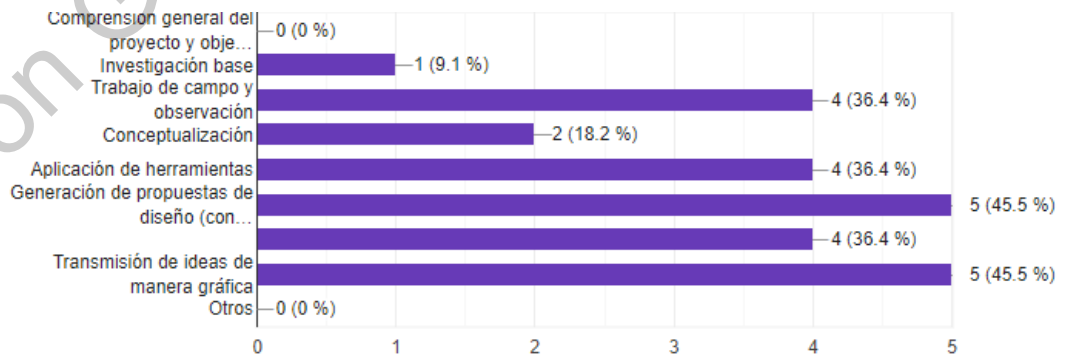
- Poder ir a sitio constantemente.
- El planteamiento de soluciones en el aspecto social, es decir, el diseño de un espacio completamente público que permita la unificación de los distintos usuarios.

9.- ¿Qué etapa del proyecto consideras fue la más difícil de resolver?

De las opciones a responder los participantes respondieron de la siguiente manera:

Del 100% de las respuestas:

- El 9.1% tuvo alguna dificultad en la investigación base del proyecto.
- El 36.4% tuvo alguna dificultad en el trabajo de campo y observación.
- El 18.2% tuvo alguna dificultad en la conceptualización.
- El 36.4% tuvo alguna dificultad en la aplicación de herramientas.
- El 45.5% tuvo alguna dificultad en la generación de propuestas de diseño conceptuales.
- El 36.4% tuvo alguna dificultad en la transmisión de ideas de manera verbal.
- El 45.5% tuvo alguna dificultad en la transmisión de ideas de manera gráfica.



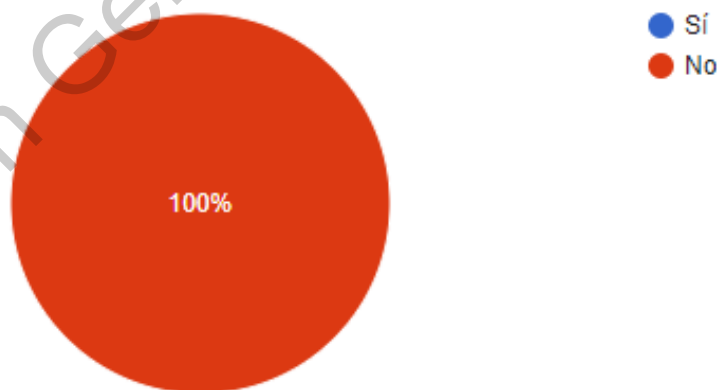
Comentarios generales (Transcripción literal):

- Me hubiera gustado abarcar más áreas en el proyecto, y poder transmitir mejor en análisis a la propuesta. El ejercicio y propuestas de análisis fueron muy buenas.
- Me hubiese gustado que fuese en un lugar menos retirado, por el plazo que teníamos.
- Si algo disfruto DEMASIADO de diseñar es la parte de la investigación, siento que se me facilita. Me cuesta trabajo la parte de las decisiones de diseño y sé que es algo que tengo que mejorar, me cuesta porque muchas veces tengo miedo a equivocarme o a no lograr todo el potencial que tiene la investigación previa. El proyecto me gustó porque reafirmo la importancia del análisis para poder justificar lo que estamos realizando como arquitectos diseñadores de experiencias.
- Me agrada la idea de poder llevar a cabo la investigación de un espacio con otra metodología, en especial la manera de organizar la información para generar el arquetipo, a diferencia de sólo observar y solucionar.
- Me fascino poder poner en práctica diferentes metodologías para comprender un espacio y que factores se ven intervenidos en este, somos arquitectos y nuestra responsabilidad es vivir el espacio, comprenderlo y notar los pros y contras que cada espacio tiene, para poder mejorarlo en nuestros próximos diseños, también lo que me gustó mucho fue la interacción que tuvimos con todas las personas que estaban involucradas en el espacio, escuchar sus opiniones y entender por qué para ellos este espacio significa desde algo tan sencillo hasta algo tan especial.
- El trabajo fue bueno pero faltó un poco de explicación general y tiempo, lo demás estuvo bien explicado.
- Tal vez después de la identificación de los arquetipos hace falta un paso para conectar los resultados de la investigación con la propuesta conceptual.
- Fue buena la actividad ya que en Querétaro se necesita cambiar el concepto que se tiene como espacio público.

- El proyecto se me hizo interesante, acerca de las diferencias entre grupos, pienso que no hubo muchas, solo sentí que los del grupo B tuvieron más investigación en su presentación. Pero también se me hizo algo tedioso por ser repetitivo, ya que todos trabajamos en el mismo sitio, entiendo la finalidad, pero considero que si el proyecto se hubiera presentado al menos en parejas, las presentaciones hubieran sido más agilizadas, además considero que al hacerlo en parejas, se puede llegar a una mejor conceptualización, ya que las observaciones de uno hubieran complementado las de otro, se reduce el tiempo de armar una presentación y se gana ese tiempo para la conceptualización.
- El proyecto me pareció muy interesante ya que en lo personal me siento interesada en el área urbana. Siendo integrante del grupo A no tuve una metodología de diseño pero de igual forma me gustó el ejercicio y en cuanto a la metodología del grupo B una vez explicada creo que puede ayudarnos para futuros ejercicios o proyectos.

Preguntas solo Grupo B (grupo experimental)

1.- ¿Encontraste dificultades para comprender la herramienta teórica?

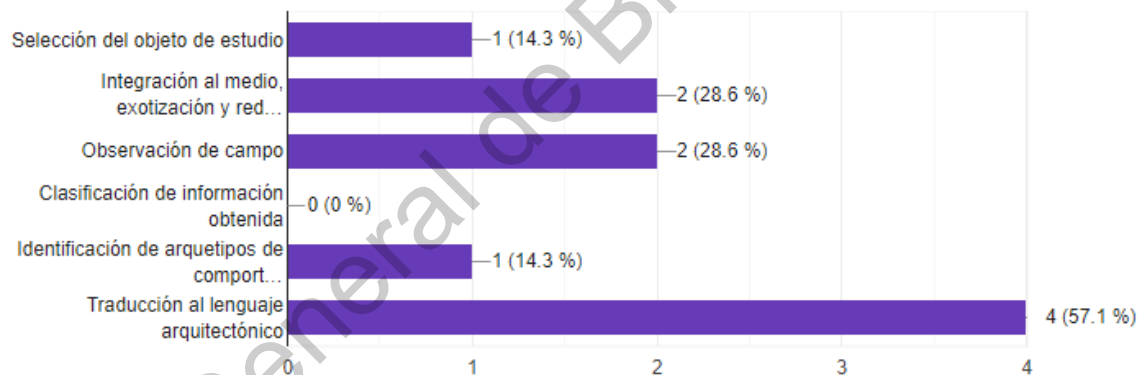


2.- ¿Cuál de las etapas de aplicación de la herramienta consideras tuvo mayor dificultad?

De las opciones a responder los participantes respondieron de la siguiente manera:

Del 100% de las respuestas:

- El 14.3% tuvo alguna dificultad en la selección del objeto de estudio.
- El 28.6% tuvo alguna dificultad en la integración al medio y exotización del medio.
- El 28.6% tuvo alguna dificultad en la observación de campo.
- El 0% tuvo alguna dificultad en la clasificación de información obtenida.
- El 14.3% tuvo alguna dificultad en la identificación de arquetipos de comportamiento.
- El 57.1% tuvo alguna dificultad en la traducción al lenguaje arquitectónico.

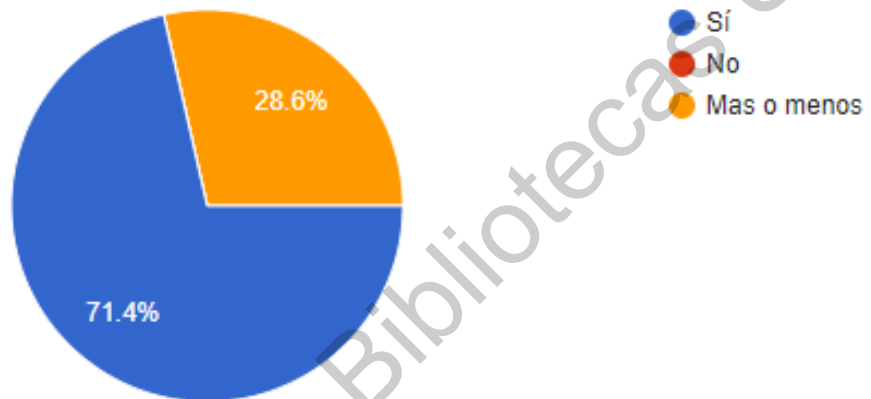


¿Por qué? (Transcripción literal)

- No lograba encontrar algún elemento que resolviera todas las variables que encontré.
- Porque me faltó tiempo.
- Fue difícil tratar de recopilar la información con ojos de arquitecto, porque es muy fácil distraerse y entrar en papel de participante.
- Como todo estaba basado prácticamente en las personas y en sus vivencias y experiencias es bastante difícil poder plasmarlo todo en un lenguaje arquitectónico.

- El tiempo no me permitió ir las veces que quería.
- Cada arquetipo tenía diferentes necesidades y me fue difícil resolverlas mediante una sola propuesta.

3.- ¿Consideras que la aplicación de la herramienta contribuyó al proceso de diseño del proyecto?



¿Por qué? (Transcripción literal)

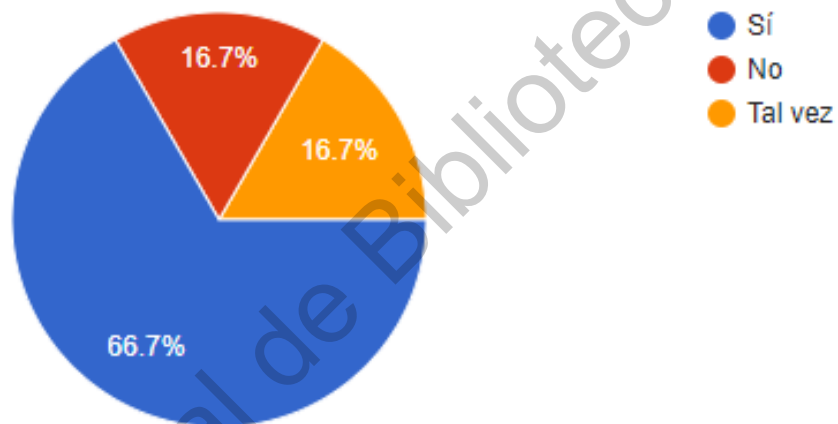
- El análisis se volvió muy completo.
- Porque permite llegar de una manera indirecta (no tan literal) a un concepto arquitectónico.
- Esta herramienta nos ayudó a entender los comportamientos de las personas, porque ellos ven de una manera tan peculiar y única el espacio en el que están viviendo, nosotros debemos de hacer lo mismo con nuestra arquitectura, hacerlos vivir experiencias únicas y lo mejor posible, tanto confortable y positivas.

4.- ¿Qué aspecto de la herramienta que aplicaste cambiarías/mejorarías? (Transcripción literal)

- La exotización y el mapeo.

- Ninguno.
- Brindaría más importancia al sentido del arquetipo, ya que es el punto medio entre investigación y resultado.
- Ninguno, todos son importantes para llegar al resultado y a la reflexión final.
- Pues igual me pedía demasiada información o requisitos para terminar proponiendo algo similar a los del grupo A.

5.- ¿Considerarías aplicar esta herramienta en algún proyecto futuro?



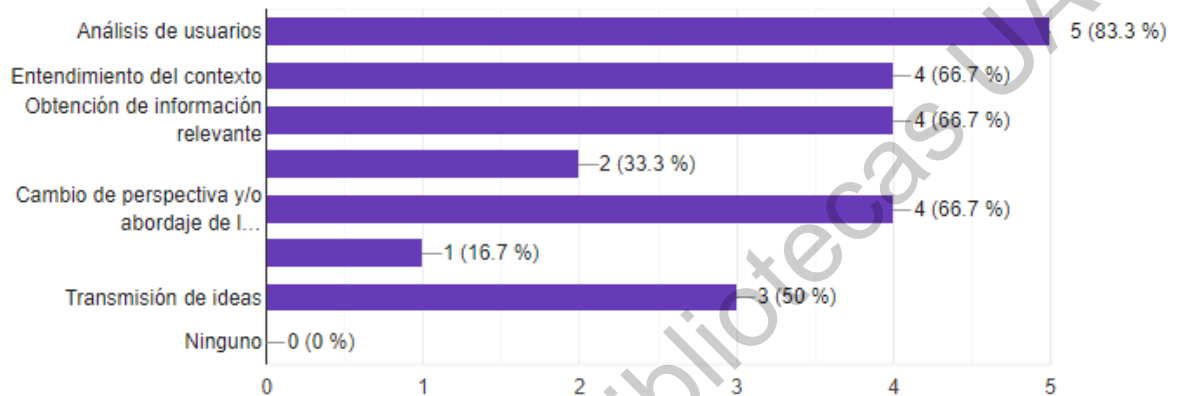
6.- ¿En qué aspectos del proyecto consideras que la herramienta fue de utilidad?

De las opciones a responder los participantes respondieron de la siguiente manera:

Del 100% de las respuestas:

- El 83.3% considera que la herramienta fue de utilidad para el análisis de usuarios.
- El 66.7% para el entendimiento del contexto.
- El 66.7% para la obtención de información relevante.
- El 33.3% para el ordenamiento de la información obtenida.

- El 66.7% para el cambio de perspectiva y/o abordaje de la problemática analizada.
- El 16.7% para la definición de propuestas de diseño conceptuales.
- El 50% para la transmisión de ideas.



Comentarios generales (Transcripción literal):

- Son herramientas complejas pero otorgan información muy tangible e intrínseca dentro del análisis común, las considero útiles y te ayudan a abordar y generar otras perspectivas.
- Me gustó el proyecto a pesar de que me faltó abordarlo a fondo.
- El uso de la herramienta motiva para llegar a realizar cada paso del proyecto a una forma más profunda de entendimiento y desarrollo.
- Sin duda si aplicaré esta metodología, ya que nos ayuda a entender a la personas de diferentes maneras y de diferentes puntos de vista, cada uno tiene una manera única de vivir el espacio y tienen criterios que para algunos son buenos o positivos y para otros tal vez no tanto, desde vender comida ambulante o artesanías, que para muchos no les importa, pero para ellos es la manera de ganarse la vida, debemos de tener ese acercamiento y el impacto que vamos a generar.
- El proyecto fue bueno pero con pocas reglas.

- En lo personal creo que el abordar una problemática de esta forma te da más información de los distintos grupos que convergen en un espacio pero al menos yo opino que los compañeros del grupo A abordaron de una forma más precisa los problemas, fueron un poco más claros y puntuales en los problemas, en mi experiencia el haber identificado más de dos o tres problemáticas de cada arquetipo por lo más mínimo que hayan sido no logre satisfacer todas por medio de una propuesta.

CONCLUSIONES DEL CAPITULO 5

Derivado del proceso de validación se obtienen los siguientes resultados a manera de conclusión:

- Para la comprensión de la herramienta teórica es necesario profundizar en la explicación de las bases que la soportan, siendo que la herramienta se soporta en áreas ajenas al diseño y la arquitectura la falta de conocimiento del lenguaje técnico utilizado en algunas de las secciones de la herramienta complica el entendimiento de la misma.
- Es necesario simplificar el lenguaje utilizado para la aplicación de la herramienta, es decir, traducir de un lenguaje técnico a uno más coloquial los diferentes componentes de la herramienta.
- Gracias al proceso de validación se pudo constatar que la herramienta contribuye en mayor medida a generar un cambio de perspectiva en cuanto a la postura que toma el diseñador al momento de abordar la problemática de análisis de un contexto específico, de igual manera contribuye a un entendimiento del contexto más amplio. De igual manera la herramienta contribuyo en mayor medida a la obtención y clasificación de la información obtenida a través del proceso de observación y clasificación de información soportada en el método antropológico y en el uso de mapeos y diagramaciones.

- Se encontró poca dificultad para la identificación de arquetipos de comportamiento de manera general, a pesar de que algunos de los arquetipos identificados carecían de sustento, lo que sugiere que el participante que aplicó la herramienta no fue capaz de comprender a profundidad el concepto de arquetipo y la importancia del mismo.
- Sin embargo se encontró que la mayoría de los participantes tuvieron una gran dificultad para la traducción de los arquetipos identificados a lenguaje arquitectónico, esto en primer lugar dado que para dicha traducción no se estableció un proceso de pasos ordenados a seguir, ya que se tenía la intuición de que la traducción debería responder a un proceso de razonamiento y comprensión de la información obtenida, y no a un proceso sistemático para la generación de propuestas conceptuales.
- También se observó una gran dificultad para la transmisión de ideas de manera verbal y gráfica, lo que sugiere que hace falta un bagaje mayor de herramientas de expresión, así como técnicas para la transmisión de ideas, las cuales podrían ser transmitidas al diseñador por medio de cursos o talleres especializados; cabe resaltar que en el caso de transmisión de ideas influye también en gran medida la propia personalidad del sujeto, así como el nivel de introversión o extroversión que posea.

CAPITULO 6. Resultados y Conclusiones.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Derivado de los objetivos principales y secundarios establecidos en la investigación se establece lo siguiente:

Objetivo general

- Generar una herramienta teórica interdisciplinar capaz de identificar arquetipos de comportamiento para el diseño del espacio público, que brinde información específica, tanto del contexto inmediato como del general, con mayor conciencia respecto a las necesidades de la ciudad vista esta como un ser social y como un sujeto colectivo, y no como un escenario en el cual el ser humano desempeña su actividad diaria ya que, de acuerdo a la premisa aquí descrita, lo público se constituye y se genera a partir de interacciones inconscientes entre los distintos grupos sociales del contexto analizado.

La herramienta generada cumple con la característica de permitir al diseñador obtener información relevante del contexto analizado desde una postura interdisciplinar.

Objetivos particulares

- Transferir el uso de la observación participante de la antropología como herramienta para el análisis de usuarios y del contexto en el cual se desarrolla la interacción entre distintos grupos sociales dentro del espacio público.

Se logró transferir el método de la observación participante a la arquitectura como parte de una herramienta teórica para el diseño del espacio público.

- Generar una herramienta capaz de contribuir en la concepción inicial del planteamiento y propuesta para la generación de proyectos arquitectónicos

a partir de la información almacenada en el espacio a manera de vestigios de interacción a nivel inconsciente.

Se logró insertar el análisis de lo que se denominó “vestigios de interacción” como parte de los elementos fundamentales para la generación de premisas conceptuales para el diseño del espacio público.

- Contribuir de manera teórica a la arquitectura y al proceso de diseño, con una aproximación interdisciplinar a diferentes ramas del conocimiento, (como lo son la filosofía, antropología, psicología y sociología), traducidas a manera de herramienta aplicativa en los procesos de diseño del espacio público, buscando mejorar las bases de análisis de usuarios e identificación de necesidades a nivel de interacción socio espacial.

Se logró el objetivo de contribución a la arquitectura desde una aproximación interdisciplinar con el fin de mejorar las bases de análisis de usuarios e identificación de necesidades.

Evolución de la Hipótesis

Gracias al proceso de retroalimentación derivado de la investigación, diseño y aplicación de la herramienta teórica para su validación, la hipótesis planteada inicialmente y el proceso lógico con el que se fundamentó esta sufrieron un proceso de evolución. Poco a poco se fue haciendo evidente que la aproximación que se buscaba no era únicamente antropológica sino interdisciplinar, y que la herramienta estaría enfocada a la obtención de información y análisis de participantes, y no al diseño del espacio físico en sí.

Hipótesis anterior:

El espacio público se determina a partir de interacciones entre los distintos grupos sociales inmersos en él, por lo tanto, el análisis e identificación de arquetipos de comportamiento, haciendo uso del método antropológico puede contribuir para la definición y concepción del diseño del espacio público con un mayor nivel de fidelidad y congruencia a las necesidades socio espaciales del contexto.

Hipótesis con modificaciones:

El espacio público se determina a partir de interacciones entre los distintos grupos sociales inmersos en él. Por lo tanto, el análisis e identificación de arquetipos de comportamiento, **a partir de una aproximación interdisciplinar**, puede contribuir a la **obtención de información y análisis de participantes** para el diseño del espacio público con mayor fidelidad y congruencia a las necesidades socio espaciales del contexto.

En este sentido la hipótesis actualizada hace mayor congruencia con el objetivo final de la herramienta que en realidad no consistía en generar propuestas conceptuales de modificación espacial, sino en obtener la información necesaria para la generación de dichas propuestas a través de la observación, interpretación y análisis de los datos obtenidos directamente de la interacción con el entorno analizado.

¿Qué sigue?

Como cierre de la conclusión se hace mención de los posibles pasos a seguir a partir de este punto. Por un lado, se considera necesario trabajar en versiones de la herramienta que propicien una mejor lectura de la misma por parte del tipo de usuario que la aplique, y por consecuencia, que se traduzcan en un mejor entendimiento del contexto y de la sociedad analizada.

Por otro lado, el camino lógico a seguir surge de la etapa final de la herramienta, la cual consiste en la traducción a lenguaje arquitectónico de aquellos arquetipos de comportamiento previamente identificados. Para dicho proceso es necesario indagar acerca de las herramientas con las que cuenta el diseñador en primer lugar para comprender la información que se ha obtenido, y en segundo lugar para poder hacer uso de dicha información y aplicarla en la conceptualización de un espacio o proyecto específico.

Se reconoce la importancia de continuar investigando sobre los distintos procesos de diseño que se pueden aplicar una vez obtenida cierta cantidad de información relevante para el diseño del espacio; ya que uno de los puntos más comentados por parte de los diseñadores que fueron parte del proceso de validación de la herramienta, fue la incapacidad o el desconocimiento que tenían de cómo aplicar la información que habían obtenido al proceso de diseño.

Es en este sentido, que se debe indagar aún más en las distintas formas que se tiene como diseñador para obtener, entender y traducir dicha información, no sin antes mencionar la imperiosa necesidad de fomentar procesos de enseñanza y aprendizaje que tengan bases flexibles, permeables e interdisciplinarias sobre cómo abordar el complejo fenómeno de la interacción entre el ser humano, el espacio que lo rodea y el resto de individuos que conforman la sociedad en que se vive.

La aproximación a distintas áreas del conocimiento contribuyó fuertemente a un cambio de perspectiva y a realizar una crítica constructiva hacia la manera en que se diseña el espacio colectivo y la importancia de vivir el espacio en primera persona, de ser parte activa de los fenómenos de interacción que se están analizando y por consiguiente de ampliar el abanico de información y posibilidades que podría tener un proceso de diseño centrado en la observación, análisis e interpretación del medio del cual es participe el diseñador.

A tono personal.

La arquitectura debe aspirar a volverse más humana y menos perfecta, mas maleable y menos rígida, debe aprender de la experiencia y la interacción, de la reacción que surge de esta, de las cicatrices que deja el paso del tiempo y las lecciones que deja la sociedad a su paso; la arquitectura debería aspirar a una etimología más profunda que la que posee, y dejar de ser vista como “aquel que manda” y transformarse en “aquel que conoce”.

Debería aspirar a la transdisciplinariedad, a adquirir conocimiento de los otros, a crear nuevo conocimiento y a dar conocimiento a cambio, debería olvidar las bases teóricas que la cimientan y repensarse como parte de un todo; la arquitectura tiene el mayor potencial de todos, el potencial de cambiar al mundo, pero para eso, debe dejar de ser.

Si algo se puede concluir de la travesía que significó adentrarse en aguas desconocidas para mirar la labor del arquitecto desde otra perspectiva es que, como gremio hemos perdido gradualmente capacidades; la capacidad de conocer al mundo, de percibirlo y prestar atención a lo que nos rodea, la capacidad de ser pacientes, de valorar el proceso y lo que significa, de reconocer el valor del conocimiento colectivo, aquel conocimiento que no se sustenta en bases teóricas, sino en la experiencia de vida que ha dejado huella en aquellos que conforman la sociedad. Se ha perdido la capacidad de contemplar, de sentarse y observar, de mirar, de no hacer nada; nada en el sentido de dejar de hacer, de buscar que todo proceso mental tenga un fruto, un producto, algo que vender; esperar, esperar al momento preciso para comenzar un proceso, para generar una idea, para desarrollar algo con alguien más, para alguien más, para algo más. Se ha olvidado de su parte artística, del mensaje que se buscaba transmitir y del cual la forma física es solo la parte tangible del mismo, se ha olvidado que la arquitectura está ahí para tocarla, para sentirla, para vivirla; para construir y destruir

realidades, para seguir cambiando, para no detenerse jamás, para seguir en movimiento.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Bibliografía

- Alexander, C. (1976). *Urbanismo y Participación, el caso de la universidad de Oregón*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- Augé, M. (2000). *Los no lugares, espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa S.A.
- Bauman, Z. (2017). *El arte de la vida, de la vida como obra de arte*. Ciudad de México: Ediciones Culturales Paidós.
- Berroeta, H., Vidal, T., & Di Masso, A. (2016). Usos y significado del espacio público comunitario. *Revista Interamericana de Psicología*, 75-85.
- Campo, L. (2008). *Diccionario basico de antropología*. Quito: Abya-Yala.
- Capel, H. (08 de 12 de 2018). <http://www.ub.edu>. Recuperado el 08 de 12 de 2018, de <http://www.ub.edu/geocrit/sv-33.htm>
- Casas Palma, R. (2014). Privatización del espacio público: calles cerradas en la colonia Pantitlán, delegación Iztacalco, D.F. *Revista Mexicana de Opinión Pública*, 97-110.
- Castañeda, M. (25 de 07 de 2018). <http://aep.cdmx.gob.mx>. Recuperado el 25 de 07 de 2018, de <http://aep.cdmx.gob.mx/blog-aep/que-es-el-espacio-publico>
- Corbusier, L. (1998). *Hacia una Arquitectura*. Barcelona: Ediciones Apóstrofe, S.L.
- Definicion.de. (2018). *Definicion.de*. Recuperado el 17 de 04 de 2018, de <https://definicion.de/herramienta/>
- Definicion.de. (08 de 12 de 2018). <https://definicion.de>. Recuperado el 08 de 12 de 2018, de <https://definicion.de/arquetipo/>
- Duhau, E., & Giglia, A. (2008). *Las reglas del desorden: Habitar la metrópoli*. Ciudad de México: Siglo XXI editores.

- Edmund, H. (1982). *La idea de la fenomenología*. México, D.F.: Fondo de cultura económica.
- Española, R. A. (2018). *dle.rae.es*. Recuperado el 18 de 04 de 2018, de *dle.rae.es*: <http://dle.rae.es/?id=2yUcTx3>
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Flores Gutiérrez, A. (2016). *Fenomeno arquitectónico, proceso de diseño y complejidad humana: propuesta de re-conceptualización*. Ciudad de México: Facultad de Arquitectura, UNAM.
- Foucault, M. (1984). "Of other spaces, Heterotopias.". *Architecture, Mouvement, Continuité no. 5*, 46-49.
- Frogheri, D. M.-C. (2017). Arquitectura sensible en relación con el contexto: Mimesis y proxémica como formas de comunicación. *Blucher Design Proceedings*, 125-132.
- Gravano, A. (2016). *Antropología de lo urbano*. Santiago de Chile: LOM ediciones.
- Hernández Silvera, I. (25 de 04 de 2015). <https://es.slideshare.net>. Recuperado el 08 de 12 de 2018, de <https://es.slideshare.net/didesi/el-problema-gnoseolgico>
- Johnson, S. (2003). *Sistemas emergentes: o que tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Madrid: Turner.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Páidos.
- Kenny, N. (2004). Je Cherche Fortune: Identity, Counterculture, and Profit in Fin-de-siècle Montmartre. *Urban history review*, 32 (2), 21-32.
- M., H. (1997). *Nuestra Especie*. Madrid: Alianza.

- Meneses-Carlos, F. &. (2017). Entre el autor y la emergencia social: Una respuesta legítima al contexto. *Blucher Design Proceedings*, 639-646.
- Mircea, E. (2001). *El mito del eterno retorno: Arquetipos y repetición*. Argentina: Emecé Editores.
- Montes, R. (26 de 06 de 2018). <https://unahestudiantes.wordpress.com>. Recuperado el 08 de 12 de 2018, de <https://unahestudiantes.wordpress.com/2018/06/26/ontologia-el-problema-del-ser-en-la-filosofia-por-rossel-montes/>
- Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- N/A. (25 de 07 de 2018). *Concepto.de*. Recuperado el 25 de 07 de 2018, de <https://concepto.de/que-es-tradicion/>
- N/A. (25 de 07 de 2018). *Ecured*. Recuperado el 25 de 07 de 2018, de <https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o>
- N/A. (25 de 07 de 2018). *Glosarios servidor alicante*. Recuperado el 25 de 07 de 2018, de Alicante.com: <https://glosarios.servidor-alicante.com/filosofia/suspension-del-juicio>
- N/A. (25 de 07 de 2018). *Universidad de Barcelona*. Recuperado el 25 de 07 de 2018, de http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/unidad-2-tema-3-4
- Nohlen, D. (16 de 10 de 2018). https://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~k95/es/doc/diccionario_metodo-comparativo.pdf. Recuperado el 16 de 10 de 2018, de https://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~k95/es/doc/diccionario_metodo-comparativo.pdf
- Palma, R. C. (2014). Privatización del espacio público: calles cerradas en la colonia Pantitlán, delegación Iztacalco, D.F. *Revista Mexicana de Opinión Pública*, 97-110.

Palma, R. C. (2014). Privatización del espacio público: calles cerradas en la colonia Pantitlán, delegación Iztacalco, D.F. *Revista mexicana de opinión pública.*, 97-110.

Rossi, A. (1982). *Arquitectura de la Ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Téllez Infantes, A. (2007). *La investigación antropológica*. Editorial Club Universitario.

Uribe Rosales, V. (08 de 12 de 2018). <https://www.uaeh.edu.mx>. Recuperado el 08 de 12 de 2018, de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa3/n7/m9.html>

Wan Azlina, W. I. (2015). Integrating community in urban design and planning of public spaces: A review in Malaysian cities. *Elsevier*, 241.