

Vida y andares urbanos: diseño, experiencia y complejidad

Sonia Guadalupe Rivera Castillo y Marta Nydia Molina González - Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León^(*)

Actas de Diseño (2026, abril),
Vol. 53, pp. 131-134. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2025
Versión final: abril 2026

Resumen: En el día a día de una ciudad, los paseos y andares cotidianos son la primera línea de movimiento entre personas y espacio, cada sitio brinda a los transeúntes un lado físico, y otro perceptual, de no obstante la experiencia vivida depende también de aspectos culturales, de identidad y memoria. Este trabajo parte de la idea que el diseño de experiencia funda su relevancia en la complejidad del propio entorno y la diversidad de elementos que se conjugan dentro de la multifuncionalidad del espacio público. Se plantea la indagación de autores y teorías que aporten luz y conocimiento al diseño de entornos urbanos.

Palabras clave: Diseño – Experiencia – Caminar – Complejidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 134]

Introducción

El diseño y forma de una ciudad no siempre se visualiza como algo planeado para facilitar la vida de su gente, al contrario, por lo general es parte de un crecimiento emergente que se rige por factores o intereses más bien de tipo económico, lo que se refleja en primer plano en problemas de movilidad y accesibilidad, además de la desintegración de cada una de sus partes (social, cultural, medioambiental...entre otros).

Lo importante es estudiar esta complejidad de efectos negativos urbanos, de manera sistémica e integrada, desafiando al diseño a ser parte de la respuesta de un proceso de mejora continua, donde la tendencia sea escuchar las voces de la ciudad, y orientar los esfuerzos al beneficio inmediato de la movilidad, la conectividad, el aumento de espacio público y de área verde, con el fin de crear espacios de encuentro y convivencia en beneficio la calidad de vida de las personas.

Caminar la ciudad es un ejercicio físico que da grandes beneficios a la salud, no obstante, y desde otra perspec-

tiva, este estudio quiere resaltar el valor cognitivo del caminar urbano, como parte de una mezcla de aprendizajes sensitivos, que se van dando entre el cuerpo y el espacio, factores físicos, de significados y experiencias. Del mismo modo que el diseño y la ciudad son entidades complejas, el caminar urbano expone una gran variedad de componentes que aparte de enriquecerlo, le abre nuevos horizontes cada día, debido al comportamiento del propio sistema de red.

Diseño, Complejidad y Tendencias

En el diseño de ciudades, el espacio público se observa de manera prioritaria, las dimensiones, distancias y necesidades de confort social, físico y psicológico de las personas que lo recorren han ido cambiando, transformando los espacios y entretejiendo de nuevo el sentido de comunidad y convivencia indispensable para el accionar de una ciudad. Al respecto Arámbula Ponte

& Uribe Becerra (2016) mencionan en su texto a (Símón Sol, et al., 2012). El cual explica que “El diseño es una actividad profesional creativa, orientada a mejorar lo que existe y a crear lo que aún no existe. Esta actividad se emprende para modificar, de manera significativa, las circunstancias de una realidad compleja y cambiante.

Es importante resaltar que este estudio concibe la ciudad como en sistema complejo en incansable adaptación, lo que deriva en la formación de una sinergia entre todas sus partes, las cuales al encontrarse en movimiento, se organizan y redistribuyen, favoreciendo a una interacción de sistema de redes. Es importante enfatizar que las decisiones de diseño se toman basadas en la creatividad y el objetivo de mejorar lo existente.

Como se nombró anteriormente la mirada urbana desde un enfoque sistémico, permite ubicar al ser humano de forma prioritaria, reconsiderando nuevas dinámicas de oportunidades, y creando itinerarios interconectados en espacios perceptibles y no perceptibles, dando paso al diseño experiencial. Maldonado (2014) comenta que “La complejidad de un sistema que radica en el futuro o futuros posibles que tiene o puede tener y es, genéricamente, este futuro el que complejiza a los fenómenos en un momento determinado.

Considerando la conformación de las ciudades en el panorama actual, se visualiza al diseño aunado a la teoría de la complejidad como tendencia dentro de un proceso cognitivo, investigación / integración/ y prospectiva, construyendo entornos basados en el lenguaje de los objetos y en la percepción individual y colectiva.

La serie de hilos visibles o invisibles que marcan el camino por donde fluyen datos en un sistema incluyendo un sistema complejo adaptativo es lo que denominamos su red, la manera en que estas redes que interconectan y comunican componentes son esenciales en el comportamiento del sistema. (Sosa Compeán, 2018).

En este mismo sentido e igualmente importante los sistemas complejos, prevén apropiarse del constructo social que emerge de la conciencia de los transeúntes ante la problemática y la percepción que se tiene de la afectación de la calidad de vida de la gente y sus movimientos urbanos. Como se ha venido observando, entre más comunicación exista ente las partes, es mayor el beneficio general.

Los fenómenos, sistemas y comportamientos se caracterizan por una forma particular de movimiento. En contraste con el tipo de movimiento característico de la ciencia moderna y normal contemporánea, se trata de aquel movimiento que es súbito, imprevisto, irreversible y no-periódico. (Maldonado, 2014, págs. 71-93).

Visto de esta forma, la fluidez y movimiento en el sistema es parte esencial para la integración de los actores involucrados, así como para la adaptación de los mismos, asumiéndose que los patrones de comportamiento de cada espacio en cuestión, van trenzando la red de conceptos y complejidades hasta llegar a comunicarse entre todos.

El diseño complejo no se concentra en la forma, sino en la programación, control manejo de información, conectividad, redes, comunicación, lenguajes, conjunción y bioquímica de materiales, procesadores entre otros conceptos que tradicionalmente no se consideraban parte de lo que un proyectista debería considerar. (Sosa Compean, 2017, pág. 35).

La forma en el diseño se va construyendo gracias a un conjunto de elementos en transformación y reordenación dentro de una red de información y datos propicios para la planeación y el mejoramiento de un nuevo proyecto, en el caso del diseño urbano, no solo se conjugan los objetos físicos de la ciudad, sino que estos mismos se mueven a raíz de las necesidades de una sociedad, conjuntando la comunicación entre personas y objetos, a manera de un todo. Al respecto Sosa Campean (2017) continúa su aporte mencionando que las sociedades “son sistemas en donde la complejidad se da en muchos niveles, puesto que sus subsistemas se traslapan e intervienen en éstos, no sólo los entes físicos y tangibles, sino que se dan fenómenos intangibles como imaginarios, identidad y cultura”.

Andanzas, experiencia y tendencias

La experiencia que genera el caminar los espacios urbanos, es para el diseño la mejor herramienta cognitiva por su proximidad con el contexto, ya sea por motivos necesarios o de simple paseo. En este sentido se ve la importancia de determinar un sitio de estudio, con cualidades en el que sea posible analizar de forma palpable los conceptos abordados. El sitio a estudiar se encuentra ubicado en la colonia Obispado en el centro de la Ciudad de Monterrey, México, se eligió este sitio debido a la significación de su entorno, sus cualidades históricas además de los cambios perceptuales sufridos a través del tiempo, esta multiplicidad de factores reaviva el proceso de adaptación, abriendo nuevos horizontes y aportes de conocimiento sobre el accionar del sitio.

Estudiar la ciudad y el diseño de sus trazos desde la visión del caminante, permite adentrarse en cada espacio andado, ya sean calles, andadores, plazas o cualquier elementos implicado, incluso los casi imperceptibles, y conglomerarlos en una maraña de relación donde todos emergen a un mismo plano de importancia.

Los seres humanos, independientemente de su contexto y entorno social, están biológicamente equipados con sistemas que les permiten interactuar con su ambiente: un sistema motor para desplazarse en el medio, sistemas sensoriales para percibir el entorno, y un sistema cognitivo para entender el contexto y planificar acciones. (Forero la Rota, 2013, págs. 78-83).

Caminar por un espacio público es adentrarse a un sin número de sensaciones, físicas, perceptivas y mentales, lo que lleva al establecimiento del vínculo hombre-objeto, de modo tal que se hace posible establecer esta dicotomía como línea basal de diseño del entorno urbano.

El caminar en la ciudad participa de modo decisivo en la creación de una experiencia urbana. A partir del contacto sensible con la ciudad, su materialidad, sus diferentes escalas y temporalidades, aquel que camina es parte de un mundo común que tiene un fuerte componente de relación interpersonal, de sociabilidad. (Aguilar Díaz, 2017, págs. 23-33)

Como paseante o simple usuario del espacio público y sus paisajes, pareciera inevitable ir generando mentalmente diseños y trazos que estimulen nuevas dinámicas o estrategias que propicien desplazamientos que mejoren la vida de la gente, así lo mencionan Caballero y Escamilla (2019).

La caminabilidad es un componente primordial en el diseño de los espacios urbanos, pues la viabilidad de esta constituye una alternativa fundamental a los problemas de movilidad de las ciudades y una alternativa ambiental a los problemas de morbilidad, es por lo que un sinnúmero de autores ha abordado el tema desde diferentes enfoques. (Julian, Caballero Pérez, & Escamilla Triana, 2019, págs. 8-20).

En este sentido se ve que las andanzas urbanas se pueden evaluar desde diversos enfoques, y en cada uno de ellos se ve reflejada la necesidad sentida del ser humano y su relación con el entorno, prescindir de alguno de sus elementos es actuar de forma desintegrada y dispersa, mermando el diseño de espacios públicos.

Siguiendo con la comprensión de los movimientos, dinámicas y percepciones del entorno, se presentan las palabras de Moya Peyietero (2011), El cual comenta que “para comprender el paisaje, es necesario analizar la relación entre ambos, entre el entorno y el sujeto, y conocer las condiciones culturales, sociales e históricas que modelan esa relación”. En la teoría del paisaje, la cultura y la fenomenología de la percepción de lo urbano, la autora invita en su discurso a la reflexión de cada uno de estos parámetros, considerados para la lectura y valoración del sitio.

Por último mostramos la contribución de Páramo & Burbano (2019) ellos hacen mención de la importancia del análisis del “caminar a partir de la identificación de los propósitos de las personas cuando se desplazan a pie por distintos escenarios y sus percepciones físicas y sociales facilitan o dificultan que una ciudad, en este caso, Bogotá, sea caminable”. En su estudio ellos hacen énfasis en las características espaciales en los lugares de encuentro y convivencia pública y su incidencia sobre el comportamiento de sus usuarios.

Con la intención de facilitar la comprensión de los conceptos explorados, y desde una perspectiva general y holística de ideas y conocimiento, cobra importancia profundizar el estudio del sitio, (Colonia Obispado) del cual cabe mencionar, que en su origen la mayoría era de uso residencial de gran valor arquitectónico, histórico y cultural, y que desde hace años se ha venido transformando la usabilidad de sus edificaciones, mutando a uso comercial, educativo, hospitalario o incluso de notarías públicas, afectando por consecuencia sus dinámicas urbanas, espacios de movilidad vial y peatonal, así como la percepción de sus paisajes construidos y naturales.

En el sitio en cuestión, se encuentra ubicado uno de los grandes símbolos de la ciudad de Monterrey, (Palacio del Obispado) a la fecha es el primer museo regional del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) en el norte del país, de invaluable valor arquitectónico y cultural, solo por nombrar un ejemplo de la edificaciones de la zona.

En resumidas cuentas, este estudio destaca la necesidad de un análisis a profundidad, partiendo de lo planteado en la teoría de sistemas, y al estudio de los conceptos mostrados, destacando la identificación de las constantes de cada uno de los actores involucrados, que a la par sirva de origen al planteamiento de objetivos y alcances claros y pertinentes, con enfoques metodológicos, que den luz al Diseño de espacios para el movimiento de la gente en la ciudad, además de un intencionado cambio de paradigma.

Referencias bibliográficas

- Aguilar Díaz, M. Á. (2017). *El caminar urbano y la sociabilidad. Trazos desde la ciudad de México*. Alternidades, 26(52), 23-33. Recuperado el 2022 de abril de 19, de El caminar urbano y la sociabilidad. Trazos desde la Ciudad de México: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172016000200023&lng=es&tlng=es.
- Arámbula Ponte, P., & Uribe Becerra, M. (Enero-junio de 2016). *Entendiendo el proceso de diseño*. Kepes, 13(13), 171-195. Recuperado el 9 de mayo de 2022, de http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13_9.pdf
- Bernasconi, G. (2014). *Síntesis en la complejidad: Sistemas complejos en la arquitectura*. Obtenido de Universidad de Belgrano: <http://repositorio.ub.edu.ar/handle/123456789/6084>
- Dovey, K. &. (2020). *What is walkability? The urban DMA*. Urban Studies, 57(1), 93-108. Obtenido de <https://doi.org/10.1177/0042098018819727>
- Es Design. (23 de 05 de 2020). *Paisaje urbano, qué es y cuales son sus características*. Obtenido de Escuela Superior de Diseño de Barcelona: <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/paisaje-urbano-que-es-y-cuales-son-las-principales-caracteristicas>
- Forero la Rota, A. &. (2013). El Diseño de experiencias. Revista de Arquitectura, 15, 78-83. Recuperado el 07 de mayo de 2022, de <https://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=125130521009>
- Instituto Nacional de Antropología e Historia. (2019). *Mediateca INAH*. Obtenido de https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/pubdigital%3A30
- Julian, G. ó., Caballero Pérez, Y. B., & Escamilla Triana, R. A. (2019). *Índice de caminabilidad para la ciudad de Bogotá*. Dialnet, 21(1), 8-20. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7229811>
- Maldonado, C. E. (2014). *¿Qué es un sistema complejo? Revista colombiana de filosofía de la ciencia*, 14(29), 71-93. Recuperado el 7 de mayo de 2022, de <https://www.redalyc.org/comocitar.oi?id=41438646004>
- Moya Pellietero, A. M. (2011). *La percepción del paisaje urbano*. Madrid: Siglo XXI.
- Oviedo, G. (2014). *La definición del concepto de percepción en psicología*. Revista de Estudios Sociales, 2. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2004000200010

Páramo, P., & Burbano, A. (2019). La caminabilidad en Bogotá: propósitos y condiciones socioespaciales que facilitan y limitan esta experiencia. *Revisa de Arquitectura*, 21(2), 12-21. Recuperado el 8 de mayo de 2022, de <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/24100/1/La%20caminabilidad%20en%20Bogot%C3%A1.pdf>

Solé, R. (2009). *Redes complejas: del genoma a internet*. Barcelona: Tusquets editores.

Sosa Compeán, L. B. (2017). *Diseño basado en sistemas complejos. el enfoque del diseño para transformar sociedades, sus cualidades y sus objetos*. San Nicolas de los Garza, Nuevo León.: Labýrinthos editores. Obtenido de <http://eprints.uanl.mx/13567/1/LIBRO%20DISE%C3%91O%20BASADO%20EN%20SISTEMAS%20COMPLEJOS%20compressed.pdf>

Sosa Compeán, L. B. (2018). *Diseño basado en sistemas complejos: el enfoque del diseño para transformar sociedades, sus ciudades y sus objetos*. Monterrey: Labyrinthos editores y Univeridad Autónoma de Nuevo León. Obtenido de <http://eprints.uanl.mx/13567/>

Resumo: No dia a dia de uma cidade, os passeios e percursos cotidianos constituem a primeira linha de interação entre as pessoas e o espaço; cada local oferece aos transeuntes uma dimensão física e outra perceptiva; no entanto, a experiência vivida depende também de aspectos culturais, de identidade e de memória. Este trabalho parte da ideia de que o design de experiência fundamenta sua relevância na complexidade do próprio ambiente e na diversidade de elementos que se combinam dentro da multifuncionalidade do espaço público. Propõe-se a investigação de autores e teorias que tragam luz e conhecimento ao design de ambientes urbanos.

Palavras-chave: Design – Experiência – Caminhada – Complexidade.

Abstract: In the daily life of a city, everyday walks and movements form the primary link between people and space; each location offers

passersby both a physical and a perceptual dimension, yet the lived experience also depends on cultural aspects, identity, and memory. This work is based on the idea that experience design derives its relevance from the complexity of the environment itself and the diversity of elements that come together within the multifunctionality of public space. It explores authors and theories that shed light on and contribute to the design of urban environments.

Keywords: Design – Experience – Walking – Complexity.

(*) **Dra. Sonia Guadalupe Rivera Castillo:** Arquitecta. Doctora en Filosofía con orientación en Arquitectura y Asuntos Urbanos por la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, se desempeña como profesora/ investigadora de la misma institución, a nivel Licenciatura y Posgrado, su trabajo se ha concentrado en campos de Diseño Urbano, Movilidad y Caminabilidad. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1, Integrante del Cuerpo Académico (NODYC) Nodo de Diseño y Complejidad, sus líneas de investigación: Percepción desde un enfoque complejo del sistema hombre-objeto-entorno. Diseño, arquitectura y urbanismo con enfoque sistémico y de complejidad. Diseño e Innovación a través del estudio y análisis de entornos y dinámicas en los sistemas sociales. • **Dra. Marta Nydia Molina González:** Mexicana. Doctorada en Arquitectura y Asuntos Urbanos por la Universidad Autónoma de Nuevo León, México donde actualmente es profesora investigadora de tiempo completo. Máster en Diseño y desarrollo de nuevos productos por la Universidad de Guadalajara y Diseñadora industrial egresada de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Se ha desempeñado en el campo de la docencia a nivel superior en el Tec de Monterrey, la Universidad de Monterrey, la Universidad del Valle de México, y la UANL. Líneas de investigación: Percepción del usuario-entorno-objeto, Diseño complejo, y Metodologías para la enseñanza del diseño. Miembro del Sistema Nacional de investigadores desde 2020