

# de BOCA en BOCA

Un lugar que aparece cuando se nos  
olvida lo importante



# de BOCA en BOCA

Un lugar que aparece cuando se nos  
olvida lo importante

Autora: Inés Valverde Fernández: inesvalverdefer@gmail.com  
Tutora: Minerva Parra Peralbo: minerva.parra@ufv.es  
Facultad de Comunicación, Grado en Diseño  
Título de Experto en Diseño Gráfico y Multimedia  
Convocatoria extraordinaria, Junio 2025

# Índice de contenidos

Agradecimientos

Dedicatoria

Resumen

Abstract

Introducción

Justificación o motivación

Planteamiento del problema

Estructura de la memoria

## 1. Objetivos y metodología

### 1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo general

1.1.2. Objetivos específicos

### 1.2. Metodología

1.2.1. Metodología de investigación teórica

1.2.2. Metodología de investigación de campo

1.2.3. Metodología creativa

## 2. Marco teórico

### 2.1. Introducción marco teórico

### 2.2. Individualismo y desconexión social en la sociedad contemporánea

2.2.1. ¿Cómo ha cambiado la interacción social en las últimas décadas?

2.2.2. Relación entre individualismo, consumo y vida urbana

2.2.3. El papel de la tecnología en la disolución de los espacios tradicionales de encuentro

2.2.4. ¿Cómo pueden los espacios físicos contrarrestar el aislamiento social?

### 2.3. Diseño de espacios y su impacto en la interacción social

2.3.1. De ciudades de encuentro a estructuras de tránsito

2.3.2. Diseño de espacios que facilitan la interacción social

2.3.3. Espacios para la convivencia vs. no-lugares

2.3.4. Conclusión

### 2.4. Características de una sociedad sana y su relación con el diseño de espacios

2.4.1. Características de una sociedad sana y cohesionada, y sus beneficios

2.4.2. La transformación del espacio público y sus efectos en la interacción social

2.4.3. Identidad, comunidad y espacio compartido

2.4.4. El papel del diseño en la reconstrucción del tejido social

### 2.5. Diseño emocional y experiencia de usuario

2.5.1. Cómo el diseño influye en las emociones y la percepción del usuario

2.5.2. Teoría del diseño visceral, conductual y reflexivo de Donald Norman

2.5.3. Relación entre emociones y el comportamiento en espacios efímeros

2.5.4. Conclusión

### 2.6. Diseño para las personas: casos de éxito

2.6.1. Parklets o parques de bolsillo.

2.6.2. "Cohousing" o vivienda colaborativa

2.6.3. Superblocks, superilles o supermanzanas

2.6.4. Centros culturales y sociales

### 2.7. Conclusión del marco teórico

## 3. Desarrollo del proyecto creativo

### 3.1. Introducción

3.1.1. Planteamiento del proyecto

### 3.2. Fase de Análisis

3.2.1. Datos cuantitativos. Encuesta.

3.2.2. Datos cualitativos. Investigación de campo

3.2.3. Referencias espaciales y visuales

### 3.3. Fase Creativa

3.3.1. Identidad visual del proyecto

3.3.2. Moodboards

3.3.3. Bocetos de ideas descartadas

3.3.4. Bocetos preliminares

### 3.4. Fase ejecución

3.4.1. Primeros esquemas de ocupación

3.4.2. Esquema de ocupación final

3.4.3. Ubicación definitiva

3.4.4. Memoria de diseño

3.4.5. Planos

3.4.6. Zonificación y flujo

3.4.7. Mobiliario y medidas

3.4.8. Diseño gráfico

3.4.9. Cálculos de estructura

3.4.10. Modelado digital

## 4. Análisis de resultados

### 4.1. Presentación del proyecto final

### 4.2. Descripción detallada del resultado final

4.2.1. Componentes del proyecto

4.2.2. Funcionamiento y experiencia de usuario

4.2.3. Narrativa visual y emocional

4.2.4. Fichas técnicas

### 4.4. Imágenes finales del proyecto

### 4.4. Relación entre los resultados y los objetivos iniciales

### 4.5. Análisis del impacto potencial del proyecto

### 4.6. Valoración de los aspectos más significativos del proyecto

## 5. Conclusiones

### 5.1. Verificación del objetivo principal

### 5.2. Conclusiones específicas

### 5.3. Reflexión crítica del proceso

### 5.4. Visión personal y relevancia del trabajo

## 6. Limitaciones y prospectiva

### 6.1. Limitaciones del trabajo

### 6.2. Líneas futuras del trabajo

## Referencias bibliográficas

### Webgrafía

Anexo A. Memoria de ideas

Anexo B. Encuesta y observación de campo

Anexo C. Planos a escala

## Dedicatorias

Para Grande,  
la primera piedra de este trabajo fuiste tú abuelo, muchas gracias por enseñarnos a todos lo bonito que es hablar y conocer gente allá donde vayas. Pero los afortunados siempre fueron ellos, por conocerte a ti.

## Agradecimientos

Muchísimas gracias a cada persona que se ha cruzado en el camino de este TFG, o a quien no le ha quedado otra, porque sin cada una de esas personas *De Boca en Boca* no hubiese sido realidad. O por lo menos, no así.

Agradecer sobretodo a mis padres, que siempre me llamaban para cenar pero acababan esperando en vano porque a penas me he separado del ordenador estos últimos meses. Vuestra niña de la ventana porfin se va a levantar de la silla. ¡Lo conseguí mamá!

A las que no puedo estar suficientemente agradecida es a mis amigas, que han pasado de ser colegas de oficio a una relación mucho más bonita. Lo que ha implicado haber podido ser mucho más insistente, repetitiva y preguntona; ¿esta portada es digna de cuatro años de carrera de diseño chicas?. Ese tipo de dudas...

Y desde el más puro egocentrismo, me doy las gracias a mí misma. Porque solo yo podría haber salido de esta como lo he hecho. Yo me entiendo.

Gracias, de verdad.

## Resumen

*De boca en boca* es un espacio efímero y replicable concebido para recuperar los lugares de encuentro en el entorno urbano madrileño. Surge como respuesta a la creciente desconexión social derivada del individualismo contemporáneo, proponiendo el diseño como medio para favorecer nuevas formas de interacción social.

El proyecto combina una investigación teórica sobre el valor relacional del espacio público y la experiencia compartida, con una investigación de campo basada en observación directa y encuestas ciudadanas.

El resultado es una estructura circular, abierta y rodeada de vegetación, equipada con mobiliario cómodo, juegos de mesa y recursos gráficos que invitan a la permanencia, la conversación y la interacción espontánea.

Este trabajo busca demostrar cómo el diseño, cuando se orienta al bienestar colectivo y se construye con la participación ciudadana, puede reactivar el tejido social. Es un lugar que aparece, precisamente, cuando se nos olvida lo importante.

**Palabras clave:** espacio efímero, individualismo, interacción social, diseño participativo, diseño social.

## Abstract

*De boca en boca* is an ephemeral and replicable space designed to recover the meeting places in Madrid's urban environment. It arises as a response to the growing social disconnection derived from contemporary individualism, proposing design as a means to promote new forms of social interaction.

The project combines theoretical research on the relational value of public space and shared experience, with field research based on direct observation and citizen surveys.

The result is a circular, open structure surrounded by greenery, equipped with comfortable furniture, board games and graphic resources that invite permanence, conversation and spontaneous interaction.

This work seeks to demonstrate how design, when oriented to collective well-being and built with citizen participation, can reactivate the social fabric. It is a place that appears, precisely, when we forget what is important.

**Keywords:** ephemeral space, individualism, social interaction, participatory design, social design.

# Introducción

En la sociedad contemporánea, marcada por el ritmo acelerado, la hiperconectividad digital y el creciente individualismo, se observa una disminución de las relaciones interpersonales en los espacios físicos. Esta desconexión social no solo afecta al bienestar emocional de las personas, sino que también transforma la manera en que habitamos y experimentamos el entorno urbano.

Aunque el diseño tiene el potencial de ser una herramienta transformadora para mejorar la vida en común, muchos espacios públicos actuales no están concebidos para fomentar la interacción entre las personas. Predominan entornos funcionales, despersonalizados y pensados para el tránsito más que para la permanencia, el encuentro o el diálogo. En consecuencia, se diluye el valor relacional del espacio compartido, y con ello, la oportunidad de construir lazos sociales espontáneos en la ciudad.

Este Trabajo de Fin de Grado parte de una revisión teórica centrada en el diseño emocional, el diseño participativo y la experiencia espacial como motores de cambio social. Se analizan conceptos como el valor relacional del espacio público, la arquitectura como mediadora de encuentros y la capacidad del entorno para propiciar o inhibir la interacción social.

El enfoque metodológico combina investigación teórica con una exploración práctica, compuesta por observaciones directas en diferentes espacios públicos urbanos y una encuesta sobre el uso de los espacios públicos como respuesta al individualismo. Estas herramientas permiten identificar patrones de comportamiento, necesidades ciudadanas y estrategias de diseño efectivas que se integran en la propuesta final.

El objetivo principal de este trabajo es diseñar un espacio efímero en el entorno urbano madrileño que promueva la conexión interpersonal, recordando que la verdadera función del diseño debe centrarse en la ciudadanía y su bienestar. Se plantea la hipótesis de que un entorno cuidadosamente diseñado desde la empatía, la participación y el juego puede activar nuevas formas de relación, contribuyendo a revertir la desconexión social actual.

## Planteamiento del problema

Los espacios públicos urbanos están dejando de ser lugares de convivencia para convertirse en entornos funcionales, despersonalizados y centrados en el tránsito. Esta configuración impide que las personas permanezcan, se relacionen o establezcan vínculos espontáneos, acentuando el individualismo y la desconexión social.

Este trabajo parte de la necesidad de repensar el espacio público como escenario de relaciones humanas, planteando soluciones espaciales, participativas y emocionales que activen la interacción. La propuesta se apoya en una investigación teórica y una exploración práctica que permiten identificar patrones de comportamiento, necesidades ciudadanas y estrategias espaciales eficaces.

A partir de este análisis, el objetivo es comprobar si, mediante un diseño intencionado y empático, es posible activar nuevas formas de relación en entornos urbanos marcados por la distancia social.

## Estructura de la memoria

### 1. Introducción

Se presenta el tema del estudio, su relevancia en el contexto actual y los objetivos generales del trabajo. Además, se expone la estructura del documento para guiar la lectura.

### 2. Justificación y planteamiento del problema

Se expone la problemática abordada, su impacto en la sociedad y la importancia de estudiar el papel del diseño en la interacción social. Se argumenta la relevancia del proyecto desde una perspectiva académica y profesional.

### 3. Objetivos y metodología

Se establecen los objetivos generales y específicos del estudio. Asimismo, se describe la metodología utilizada en la investigación teórica, de campo y en el desarrollo del proyecto.

### 4. Marco teórico / Estado de la cuestión

Se analizan conceptos clave relacionados con el individualismo, la interacción social y el diseño de espacios efímeros, basándose en estudios previos y referentes del campo.

### 5. Desarrollo del proyecto creativo

Se detalla el proceso de diseño y conceptualización del espacio efímero, incluyendo decisiones sobre materiales, distribución, señalética y elementos visuales.

### 6. Análisis de resultados

Se presentan los hallazgos obtenidos a partir de la aplicación del proyecto, evaluando su impacto en la interacción social y en la percepción del espacio por parte de los usuarios.

### 7. Conclusiones

Se sintetizan los principales aprendizajes del estudio, su aporte al diseño de espacios y sus posibles aplicaciones futuras.

### 8. Limitaciones y prospectiva

Se reflexiona sobre las limitaciones encontradas en el desarrollo del proyecto y se plantean posibles líneas de investigación y mejoras para futuras intervenciones.

### 9. Referencias bibliográficas y anexos

Se recopilan las fuentes utilizadas en la investigación y, en caso necesario, se incluyen anexos con materiales complementarios.

# 1. Objetivos y metodología

## 1.1. Objetivos

### 1.1.1. Objetivo general

Diseñar y desarrollar un espacio efímero que fomente la interacción social y el diálogo en la sociedad contemporánea, utilizando elementos espaciales y visuales que incentiven la conversación y la conexión interpersonal.

### 1.1.2. Objetivos específicos

1. Analizar fuentes académicas y estudios sociológicos sobre la evolución de las relaciones interpersonales y el individualismo, identificando patrones relevantes para el diseño de un espacio que fomente la interacción.
2. Diseñar y aplicar encuestas para recopilar datos sobre la percepción del individualismo en diferentes grupos sociales y evaluar su impacto en las relaciones interpersonales.
3. Identificar y analizar estudios previos sobre los factores espaciales y psicológicos que favorecen la creación de vínculos entre las personas en entornos diseñados.
4. Aplicar principios del diseño emocional para crear un espacio que genere una sensación de confort y bienestar.
5. Investigar cómo la disposición del mobiliario, la iluminación y la señalética influyen en la interacción social dentro de espacios diseñados.
6. Crear una narrativa visual basada en elementos gráficos que refuercen el concepto de interacción social.
7. Aplicar principios del diseño gráfico para generar una experiencia inmersiva en el espacio efímero, integrando señalética, iluminación y elementos espaciales que fomenten la conexión emocional del usuario.

## 1.2. Metodología

La metodología tendrá como objetivo estructurar los métodos y fuentes que se aplicarán como base para fundamentar correctamente el proyecto. Esta se compondrá de tres fases; Una primera investigación centrada en la obtención de información conceptual a través de fuentes verificadas y objetivas: la metodología de investigación teórica. Una segunda fase de investigación centrada en la obtención de datos, tanto generalizados como casos concretos, a través de la investigación de campo (cualitativa y cuantitativa). Y una última fase centrada en utilizar la investigación previa para lograr la creación del resultado final; el desarrollo del proyecto de diseño. Cada una tiene un propósito y enfoque distinto, lo que ayudará a abordar cada fase del proyecto de forma exhaustiva.

### 1.2.1. Metodología de investigación teórica

Este apartado incluirá las fuentes seleccionadas para poder desarrollar los conceptos necesarios en función de aportar una base teórica sobre la que sostener los resultados del proyecto. Los conceptos sobre los que se centra esta selección son; el individualismo, la interacción social, la creación de vínculos y el diseño de espacio efímeros. El proceso se ha dividido en las siguientes etapas:

#### 1.2.1.1. Identificación de Palabras Clave

El primer paso consistirá en definir una serie de palabras clave relacionadas con los temas principales del trabajo, con el fin de guiar la búsqueda de fuentes. Estas palabras clave incluyen: individualismo, interacción social, espacios efímeros, creación de vínculos, no-lugares, desconexión social, diseño participativo, comportamiento social y experiencia espacial.

#### 1.2.1.2. Fuentes y bases de datos

Para establecer una base conceptual sólida, se realizará una revisión bibliográfica en fuentes académicas y científicas que permitan contextualizar el problema de investigación. Se identificarán y analizarán textos clave relacionados con los siguientes temas:

- **Individualismo y sociedad contemporánea**

Se estudiarán autores como Zygmunt Bauman y Christopher Lasch para entender la evolución del individualismo en la modernidad líquida y su impacto en la interacción social.

- **Interacción social y desconexión digital**

Se revisarán teorías de Sherry Turkle y Mark Granovetter sobre las relaciones interpersonales y el papel de la tecnología en la desconexión social.

- **Diseño emocional y comportamiento en espacios**

Se consultarán estudios de Donald Norman sobre diseño centrado en el usuario y la relación entre las emociones y el entorno físico.

- **Espacios efímeros y no-lugares**

Se analizarán los conceptos de Marc Augé sobre no-lugares, junto con estudios de Henri Lefebvre y Juhani Pallasmaa sobre la experiencia espacial y la percepción arquitectónica.

- **Diseño participativo y comportamiento social**

Se estudiarán las aportaciones de Jan Gehl y Jane Jacobs sobre la planificación de espacios urbanos y su influencia en la sociabilidad.

Para garantizar el rigor académico, se consultarán fuentes en bases de datos reconocidas como:

- Google Scholar, JSTOR, Scopus y Web of Science, para artículos revisados por pares.
- ScienceDirect y ResearchGate, para estudios específicos sobre diseño de espacios efímeros y comportamiento social.
- ArchDaily, Re-Thinking the Future, Transecto y repositorios universitarios (Teseo, Dialnet), para explorar proyectos previos en diseño de espacios interactivos.

El análisis de estas referencias permitirá comprender cómo el diseño de espacios puede influir en el comportamiento social y servirá de fundamento para la propuesta creativa.

## 1.2.2. Metodología de investigación de campo

Con el objetivo de obtener datos sobre la percepción del individualismo y su relación con la interacción social, se emplearán métodos cuantitativos y cualitativos:

### 1.2.2.1. Variables de estudio

Se observarán y analizarán las siguientes variables:

- Nivel de conciencia sobre el individualismo en la sociedad actual.
- Factores que favorecen la interacción social en espacios diseñados.
- Comportamiento de los usuarios en entornos físicos, evaluando patrones de interacción.
- Elementos espaciales que influyen en la interacción, como mobiliario, señalética e iluminación.
- Impacto emocional del espacio, mediante la percepción de los usuarios sobre comodidad, accesibilidad y conexión interpersonal.

### 1.2.2.2. Métodos de recolección de datos

- Encuestas: Se aplicarán formularios digitales con preguntas abiertas y cerradas para medir el grado de percepción del individualismo y la interacción social. La muestra estará compuesta por un mínimo de 50 personas, incluyendo estudiantes universitarios y jóvenes adultos.

### 1.2.2.3. Observación directa

- Se llevará a cabo un análisis del comportamiento en espacios públicos y de tránsito, registrando interacciones y tiempos de permanencia. Se documentará con imágenes y vídeos.
- Casos de estudio: Se analizarán espacios de referencia que hayan sido diseñados para fomentar la interacción social, evaluando su impacto y aplicabilidad al proyecto.

### 1.2.2.4. Procesamiento y análisis de datos

- Los datos cualitativos (observaciones) se analizarán mediante codificación temática, identificando patrones y categorías emergentes.
- Los datos cuantitativos (encuestas y conteos de interacciones) se representan a través de gráficos y tablas, permitiendo una comparación de tendencias.
- Se elaborará un informe de hallazgos clave que servirá como referencia para la fase de diseño del proyecto.

## 1.2.3. Metodología creativa

La fase creativa del proyecto se desarrollará en varias etapas, integrando procesos de exploración, ideación, prototipado y validación. Se utilizarán metodologías de diseño iterativo y centrado en el usuario.

### 1.2.3.1. Exploración y experimentación

- Se recopilarán referencias visuales mediante moodboards y análisis de proyectos similares.
- Se explorarán diferentes configuraciones espaciales para evaluar su impacto en la interacción social.
- Se realizarán pruebas de color, materiales y texturas para definir la identidad del espacio.

### 1.2.3.2. Ideación y conceptualización

- Se desarrollarán bocetos y esquemas de distribución espacial basados en los hallazgos previos.
- Se definirán los elementos gráficos y audiovisuales que reforzarán la narrativa del proyecto.
- Se experimentará con herramientas de diseño digital y modelado en 3D.

### 1.2.3.3. Diseño y prototipado

- Se generarán modelos tridimensionales en Maya, permitiendo una simulación realista del espacio.
- Se desarrollará una propuesta de identidad visual y señalética en Adobe Illustrator.
- Se generará el resultado final con la mezcla de los modelos tridimensionales y los elementos gráficos en Photoshop.

### 1.2.3.4. Validación y ajustes

- Se testeará el diseño con usuarios potenciales mediante presentaciones en video y simulaciones interactivas.
- Se recopilarán observaciones y feedback para realizar ajustes finales en el diseño.

## 2. Marco teórico

### 2.1. Introducción marco teórico

Este marco teórico tiene como finalidad sustentar la necesidad de diseñar un espacio efímero que contrarreste el creciente aislamiento interpersonal en contextos urbanos, mediante una intervención que favorezca la interacción social. La propuesta se apoya en una selección de enfoques conceptuales que permiten comprender las dinámicas sociales contemporáneas y cómo el diseño espacial puede incidir en ellas de forma activa.

Se han elegido autores como Jan Gehl y Marc Augé por su relevancia en el estudio del espacio público y su influencia directa en el comportamiento humano. Gehl aporta una mirada centrada en el urbanismo humano, especialmente útil para plantear estrategias que animen a las personas a permanecer, mirar y relacionarse en el espacio físico. Por su parte, Augé introduce la noción de “no-lugar”, fundamental para comprender los efectos de la despersonalización en los entornos urbanos y para proponer alternativas que reintroduzcan el vínculo simbólico y social.

Asimismo, se incluye a Donald Norman, cuya teoría sobre el diseño emocional permite entender cómo los objetos, señales y estímulos visuales pueden despertar una respuesta afectiva en las personas, aumentando así su disposición a interactuar. La perspectiva de Sherry Turkle sobre la sociedad hiperconectada y la paradoja de la desconexión digital refuerza la urgencia de generar experiencias analógicas significativas en el espacio físico.

Aunque existen otros marcos teóricos posibles, como los de Michel de Certeau o Richard Sennett, se ha optado por priorizar autores que abordan de manera directa el diseño del espacio y su capacidad de activar comportamientos sociales concretos, lo cual resulta más pertinente para el enfoque proyectual del TFG.

Estos marcos teóricos no solo contextualizan fenómenos como el individualismo y la desconexión social, sino que también orientan decisiones de diseño concretas dentro de la propuesta, tales como la elección de una estructura circular sin jerarquías, la distribución abierta del mobiliario, el uso de elementos naturales para invitar a la permanencia, y la integración de estímulos gráficos que propicien el diálogo espontáneo entre desconocidos.

## 2.2. Individualismo y desconexión social en la sociedad contemporánea

### 2.2.1. ¿Cómo ha cambiado la interacción social en las últimas décadas?

En las últimas décadas, la interacción social ha experimentado una transformación radical, caracterizada por una creciente fragmentación de los vínculos humanos y una progresiva disolución de los espacios tradicionales de encuentro. La modernidad líquida, concepto desarrollado por Zygmunt Bauman, describe una sociedad en la que las relaciones ya no se basan en estructuras sólidas, sino en conexiones temporales y flexibles, adaptadas a las necesidades individuales. Como señala Bauman, “los vínculos humanos han perdido estabilidad, y el compromiso duradero es visto como una carga más que como una fortaleza” (Bauman, 2003, p. 11). Este fenómeno ha generado un individualismo desmesurado, donde la independencia personal se prioriza por encima de la construcción de comunidades sólidas.

En este sentido, Bauman establece una diferencia crucial entre los conceptos de relaciones y conexiones. Centrándose en qué la sociedad actual busca conexiones de “fácil acceso y fácil salida” (Bauman, 2003, p. 10); mientras que las relaciones requieren compromiso, esfuerzo y estabilidad, las conexiones son frágiles, instantáneas y fácilmente descartables. Las conexiones descritas por el sociólogo se pueden romper, no suponen consecuencias, mientras que en las relaciones se requiere de seriedad y compromiso (Bauman, 2003). En adición, Bauman introduce el concepto de “relaciones de bolsillo” (Bauman, 2003, p. 85), aquellas que pueden ser utilizadas cuando se necesitan y descartadas fácilmente, convirtiendo los vínculos humanos, y a las personas, en objetos de conveniencia. Por su parte, Christopher Lasch argumenta que esta nueva forma de “valorar” a las personas tiene su raíz en una cultura narcisista, en la que “las relaciones personales ya no se basan en la confianza o en la pertenencia a una comunidad, sino en el cálculo de beneficios y la gratificación inmediata” (Lasch, 1979, p. 75). Esta tendencia ha llevado a que los vínculos sean percibidos como una transacción, en la que las personas evalúan constantemente el esfuerzo que supone mantenerlos frente a su utilidad. Este cambio de paradigma ha generado una cultura en la que las interacciones humanas son más superficiales y menos duraderas, fortaleciendo la sensación de soledad y aislamiento en la sociedad contemporánea.

Estos planteamientos evidencian cómo la concepción de las relaciones interpersonales se está fragmentando y adoptando un enfoque centrado en la conveniencia y la eficacia, relegando la importancia de los vínculos sociales en la vida humana. En este contexto, el diseño de espacios efímeros puede convertirse en una herramienta estratégica para contrarrestar las dinámicas de desconexión, ofreciendo una oportunidad única para experimentar con configuraciones que favorezcan el encuentro y la interacción frente a la lógica de aislamiento impulsada por la cultura de la inmediatez.

### 2.2.2. Relación entre individualismo, consumo y vida urbana.

El individualismo contemporáneo no puede entenderse sin su vínculo con el consumo y la vida urbana. En las ciudades modernas, el mercado ha moldeado la manera en que las personas se relacionan, transformando los espacios públicos en escenarios de transacciones y espectáculos. Como describe Bauman, “en la era del consumo, las relaciones se asemejan a los productos de mercado: desechables, reemplazables y sujetas a la satisfacción instantánea” (Bauman, 2003, p. 24). Este efecto también se refleja en el modo de percibir a las personas más como consumidores que como ciudadanos, creando en torno a ellos espacios que fomentan la productividad del individuo en vez de ajustarse a él y poder generar un sentimiento de comunidad real. David Harvey analiza cómo las políticas urbanas orientadas por la lógica del capital transforman los espacios colectivos en bienes de consumo, reduciendo su potencial integrador (Harvey, 2012).

Esta perspectiva amplía la crítica de Bauman al mostrar cómo la arquitectura y la planificación urbana participan activamente en la construcción de un entorno orientado a la competencia individual. En este contexto, la ciudad contemporánea deja de ser un lugar de encuentro para convertirse en un espacio donde el éxito individual y la apariencia dominan sobre el sentido de comunidad.

Este vínculo entre consumo, individualismo y diseño urbano evidencia la necesidad de recuperar espacios donde lo común y lo comunitario prevalezcan sobre la lógica de mercado. En este sentido, el diseño de espacios efímeros puede ofrecer un terreno fértil para cuestionar estas dinámicas, creando experiencias que rompan con el individualismo urbano dominante y revaloricen el encuentro humano.

### 2.2.3. EL PAPEL de LA tecnología en LA disolución de LOS espacios tradicionales de encuentro.

Uno de los factores clave en esta transformación es la tecnología, cuyo impacto ha reconfigurado la manera en que las personas interactúan y construyen sus relaciones. En *La sociedad sitiada*, Bauman explica que “las redes sociales han reemplazado las plazas y los cafés como espacios de encuentro, promoviendo conexiones virtuales que, aunque inmediatas y accesibles, carecen de profundidad y compromiso” (Bauman, 2002, p. 75). Lasch profundiza en esta idea al señalar que “la cultura de la imagen ha sustituido la realidad de la experiencia vivida por un espectáculo constante, en el que los individuos buscan validación a través de representaciones cuidadosamente editadas de sí mismos” (Lasch, 1979, p. 41). En este sentido, las redes sociales y los medios digitales no solo han fragmentado los espacios de interacción física, sino que han contribuido a una crisis de identidad en la que la autenticidad se ve erosionada por la necesidad de aprobación externa. Este cambio de la interacción social hacia lo digital ha aumentado la desconexión física de los individuos, reforzando la tendencia hacia un aislamiento que, actualmente, se disimula con la ilusión de hiperconectividad.

A esto se suma el impacto de la soledad como fenómeno creciente en la sociedad contemporánea. Estudios recientes alertan sobre una “epidemia global de la soledad” (Becker-Hafnor, 2020, 2:51), donde un porcentaje significativo de la población, tanto mayor como joven, se encuentra aislada. No debemos olvidar que somos seres sociales por naturaleza, y la desconexión prolongada tiene consecuencias devastadoras para la salud mental y física. La soledad se ha convertido en “una silenciosa pero profunda fuerza dañina en nuestra sociedad” (Becker-Hafnor, 2020, 2:48), qué lejos de ser un tema únicamente emocional, tiene repercusiones directas en la salud y en la cohesión social, aumentando el riesgo de enfermedades y reduciendo la esperanza de vida en niveles comparables a hábitos nocivos como el tabaquismo. Lasch ya advertía en su momento que “el aislamiento no es una consecuencia accidental del individualismo, sino su resultado lógico: un mundo en el que cada persona está atrapada en la ilusión de autosuficiencia, mientras sufre en silencio la falta de conexión real” (Lasch, 1979, p. 32).

Frente a esta tendencia de virtualización y aislamiento, es importante proporcionar a las personas lugares donde reavivar el sentimiento de comunidad que se está disolviendo. El diseño de espacios efímeros puede actuar como un contrapunto físico y simbólico que restaure el valor del encuentro real. La propuesta de este TFG busca generar un entorno donde la experiencia compartida y el diálogo cara a cara recuperen protagonismo, desafiando a la hiperconectividad sin contacto. Esta apuesta por la interacción presencial no niega la tecnología, sino que la recontextualiza como herramienta al servicio del vínculo humano.

### 2.2.4. ¿CÓMO PUEDEN LOS ESPACIOS FÍSICOS CONTRARRESTAR EL AISLAMIENTO SOCIAL?

Frente a este panorama, es fundamental preguntarse cómo los espacios físicos pueden contrarrestar el aislamiento social. Los autores coinciden en que la recuperación de la vida comunitaria implica un esfuerzo más allá de simplemente rediseñar espacios urbanos; implica un cambio en la forma en que concebimos la interacción y el sentido de pertenencia. Bauman incide en que “la arquitectura urbana moderna tiende a segregar en lugar de unir, diseñando espacios que refuerzan la exclusión y el miedo al otro” (Bauman, 2002, p. 134). Para contrarrestar esto, plantea la creación de espacios que favorezcan la convivencia y el encuentro genuino, opuestos al planteamiento del consumo actual que fomenta el individualismo. Lasch enfatiza que “sin una verdadera comunidad, los individuos seguirán buscando refugio en la ilusión de conexión digital o en la cultura del consumo, perpetuando su alienación” (Lasch, 1979, p. 90). Iniciativas como el cohousing o los espacios diseñados para la participación activa pueden ofrecer una alternativa a este modelo, fomentando un entorno donde la interacción social no sea solo opcional, sino parte de la vida cotidiana (de Molina Benavides, L., & Valero Ramos, 2021).

La crisis de conexión humana responde tanto a factores culturales como a la manera en que diseñamos nuestros entornos. Como argumentan Bauman y Lasch, la fragmentación social y la cultura del consumo han redefinido las relaciones en términos de conveniencia. Sin embargo, repensar el diseño de los espacios, utilizando la flexibilidad de un espacio efímero, permite introducir dinámicas de interacción en entornos contemporáneos con el fin de cuestionar los hábitos de desconexión y resignificando el uso del espacio como plataforma relacional.

## 2.3. Diseño de espacios y su impacto en la interacción social

### 2.3.1. De ciudades de encuentro a estructuras de tránsito

Las ciudades han sufrido el cambio de ser espacios de encuentro y socialización a convertirse, en muchos casos, en lugares de tránsito. Marc Augé introduce el concepto de “no-lugar” para describir aquellos espacios urbanos que, lejos de fomentar la interacción, refuerzan el anonimato y la desconexión social (Augé, 1992). Según el autor, la “sobremodernidad” (Augé, 1992, p. 36). ha generado un aumento de estos entornos, en los que la identidad individual queda reducida a ser utilizada para el desplazamiento: estaciones de tren, aeropuertos, centros comerciales y autopistas, donde “el individuo solo es pasajero, cliente o consumidor” (Augé, 1992, p. 87).

Antes de la Segunda Guerra Mundial, las ciudades se construían con una lógica ligada a las personas. Los edificios, las calles y los espacios públicos estaban diseñados a una escala humana; “siguiendo como unidad de medida el ojo y la pisada” (Gehl, 2010, p. 21), además de fomentar la vida en comunidad. Sin embargo, con la llegada del modernismo en los años 60, este enfoque cambió radicalmente. Un ejemplo clave de este cambio fue la eliminación de los espacios públicos, que fueron sustituidos por grandes estructuras para el tránsito de automóviles. Se priorizó el movimiento rápido sobre las distancias cortas, las grandes señales sobre los detalles cotidianos y las alturas monumentales sobre la cercanía visual y física; se perdió la escala humana. Jane Jacobs ya advertía que las ciudades centradas en los motores se convertirían en “ciudades muertas” (Gehl, 2010, p. 45), una afirmación que Jan Gehl respalda con su visión de un urbanismo que prioriza a las personas.

Jan Gehl, ha dedicado su carrera a analizar cómo las personas interactúan con los edificios y los espacios urbanos, recalando que el modelo actual de construcción de las ciudades debe cambiar y diseñarse para quienes las habitan. Su enfoque invita a repensar el urbanismo desde una perspectiva humana, devolviendo la prioridad a los ciudadanos y promoviendo entornos que fomenten el bienestar y la interacción social.

Antes de la modernidad, las ciudades se configuraban como escenarios de intercambio social. Las plazas y calles eran lugares de encuentro donde se establecían lazos comunitarios. Sin embargo, con la llegada de la urbanización acelerada y el crecimiento de infraestructuras diseñadas para la eficiencia, “los espacios de relación se ven reducidos y reemplazados por espacios de consumo y tránsito” (Augé, 1992, p. 94). Esta transformación ha impactado directamente en la manera en que las personas se vinculan con su entorno y con los demás.

Frente a esta evolución del espacio urbano hacia lo transitorio y desconectado, el diseño de espacios efímeros ofrece una oportunidad para recuperar la experiencia de estar juntos, aunque sea de forma temporal. Este TFG parte de la premisa de que, mediante estrategias proyectuales centradas en la escala humana y en la escucha de sus necesidades, es posible transformar un lugar de tránsito en un espacio relacional que favorezca la conexión espontánea y recuerde la importancia de perpetuar el sentido de comunidad.

## 2.3.2. Diseño de espacios que facilitan la interacción social

A pesar de la proliferación de los no-lugares, el diseño urbano sigue teniendo la capacidad de fomentar la interacción social cuando se prioriza la experiencia humana en el espacio público.

En primer lugar, Jan Gehl ejemplifica cuál debe de ser el esquema que se debe aplicar para desarrollar una ciudad que coloca a las personas en el centro de la planificación urbana: el primer paso consiste en estudiar cómo las personas utilizan los espacios públicos, identificar sus patrones de movimiento y comprender cómo interactúan con su entorno (Gehl, 2010). Este paso permite crear espacios que responden a necesidades reales y fomentan dinámicas sociales.

Una vez comprendida la vida urbana, el siguiente paso es diseñar el espacio de manera que favorezca el encuentro, la comodidad de la estancia y el uso compartido, en lugar de ser simples zonas de paso; “La calidad del espacio público es crucial para que las personas se sientan cómodas y decidan permanecer en él” (Gehl, 2017, 25:32). Los elementos que componen el espacio público, como el mobiliario, la iluminación y la vegetación, deben pensarse en función de la experiencia del usuario y no como meros adornos.

Por último, la construcción de los edificios debe realizarse en consecuencia, entendiendo que la arquitectura no es un fin en sí mismo, sino un medio para mejorar la vida urbana. Lejos de crear edificios como objetos aislados o llamativos, Jan Gehl defiende que se deben integrar en la ciudad, respetando la escala humana y contribuyendo a la vitalidad de la ciudad. En este sentido, la famosa frase del arquitecto, “primero formamos las ciudades, pero luego las ciudades nos forman a nosotros”(Gehl, 2010, p. 134), subraya la importancia de diseñar entornos que influyan de manera positiva en la calidad de vida de las personas.

En segundo lugar resulta esencial considerar qué elementos deben incluirse en el diseño urbano para fomentar la interacción social, algunos factores clave en este diseño incluyen:

### Plazas y espacios abiertos

Según Augé, “los espacios públicos tradicionales ofrecían una posibilidad de inscripción social que hoy en día se encuentra amenazada” (Augé, 1992, p. 103). Las plazas han sido históricamente centros de reunión y expresión ciudadana, y su diseño influye en cómo las personas interactúan y en algunos casos son el epicentro de las ciudades.

### Mobiliario urbano y elementos de permanencia

La colocación estratégica de bancos, zonas de sombra y vegetación invita a prolongar la estancia, permitiendo que los ciudadanos compartan el espacio en vez de solo transitarlo; “La ausencia de estos elementos convierte a los espacios en meros lugares de paso” (Augé, 1992, p. 110).

### Calles peatonales y accesibilidad

Reducir el protagonismo del automóvil y fomentar la movilidad peatonal genera ambientes más propicios para la interacción. En palabras de Augé, “el automóvil privatiza el espacio y reduce el contacto entre los habitantes” (Augé, 1992, p. 115).

Estas estrategias pueden trasladarse también al diseño de espacios efímeros, especialmente si se conciben como intervenciones que invitan a detenerse, mirar, participar o conversar. En este TFG, se aplicarán estos principios al diseñar un entorno temporal basado en la observación de los ciudadanos en espacios públicos y utilizando elementos que posean los 3 niveles de diseño: funcional, estético y simbólico; con el fin de lograr transformar un espacio neutro en un escenario relacional cargado de sentido.

### 2.3.3. ESPACIOS PARA LA CONVIVENCIA VS. NO-LUGARES

La diferencia entre un espacio diseñado para la convivencia y un no-lugar radica en su capacidad de generar identidad y significado para quienes lo habitan. Los espacios para la convivencia permiten que las personas se reconozcan como parte de una comunidad, mientras que los no-lugares “multiplican los contratos solitarios”(Augé, 1992, p. 121).

Los no-lugares, al carecer de historia y relaciones simbólicas, promueven un tipo de interacción basada en la funcionalidad más que en la pertenencia. “En un no-lugar, la comunicación es unidireccional: el usuario recibe indicaciones, se desplaza y consume, pero no interactúa con el espacio de forma significativa” (Augé, 1992, p. 130). En contraste, un espacio de convivencia permite la apropiación por parte de sus habitantes y genera redes de interacción espontánea.

ASPECTO	NO -LUGAR	LUGAR
Relación social	Funcional y transaccional	Comunitaria y relacional
Permanencia	Transitoria y sin apropiación	Prolongada con sentido de pertenencia
Diseño	Orientada al consumo o al tránsito	Pensado para la interacción y el bienestar
Inclusividad	Baja con diseño homogéneo	Alta, accesible y adaptado

Tabla 1. Claves para distinguir un no-lugar de un espacio de convivencia real. Fuente: Elaboración propia, 2025

La visión de Jan Gehl sobre el urbanismo se basa en la idea de que las ciudades deben ser espacios donde las personas no solo habiten, sino donde realmente disfruten vivir. Para ello, expone los siguientes principios esenciales para las ciudades en las que se convive:

#### La vitalidad

El diseño de los espacios públicos debe motivar la interacción social y el sentido de comunidad. “Si quieres ver una ciudad muerta, ve a donde la gente solo pasa, pero no se detiene” (Gehl, 2017, 15:04). En este tipo de entornos, la vida urbana no se traduce únicamente en la circulación de personas, sino que el diseño debe ser capaz de invitar a las personas a permanecer en el espacio, propiciando encuentros y momentos de intercambio.

#### La salud

Jan Gehl subraya que el diseño de las ciudades influye directamente en los hábitos de sus habitantes, pudiendo llegar a fomentar estilos de vida más activos. “Un diseño urbano que invite a caminar y a utilizar la bicicleta no solo mejora el tráfico, sino también la salud de los ciudadanos” (Gehl, 2010, p. 110). Espacios bien diseñados invitan a moverse y a disfrutar del aire libre, lo que mejora la calidad de vida tanto física como mentalmente.

#### La inclusión

Realmente importante en la creación de ciudades pensadas para las personas. Un espacio bien diseñado debe ser accesible y funcional para todas las edades y condiciones, garantizando que tanto los niños pequeños como las personas mayores pueden disfrutarlo sin obstáculos. Jan Gehl comenta que “la arquitectura es la conexión entre la vida y la forma” (Gehl, 2017, 10:45).

Estos principios resultan especialmente útiles al diseñar espacios efímeros con intención relacional. A pesar de su carácter temporal, estas intervenciones pueden convertirse en herramientas simbólicas que interrumpen la lógica del no-lugar, generando una experiencia compartida. En este proyecto, se aplicarán estos principios como base para transformar un espacio urbano impersonal en un lugar de convivencia y reflexión.

## 2.3.4. Conclusión

La modernidad ha impulsado un tipo de urbanismo centrado en la eficiencia, el tránsito y el consumo, lo que ha derivado en la proliferación de espacios anónimos que refuerzan el individualismo y la desconexión. Como han demostrado autores como Marc Augé y Jan Gehl, el diseño urbano no es neutral: moldea nuestras interacciones, nuestros hábitos y, en última instancia, nuestra calidad de vida.

Sin embargo, aún es posible recuperar la dimensión social del entorno construido mediante propuestas que devuelvan la escala humana al espacio urbano. Diseñar lugares accesibles, acogedores y orientados a la estancia permite reconstruir el sentido de comunidad. Como afirma Augé, “el reto del urbanismo contemporáneo es reconciliar el espacio con el sentido de identidad y pertenencia” (Augé, 1992, p. 138).

En definitiva, la ciudad no es una mera acumulación de construcciones, sino un reflejo de los valores que guían su diseño. Apostar por un urbanismo centrado en las personas implica reconocer que los espacios que habitamos no solo condicionan nuestra movilidad, sino también nuestra manera de convivir. En este sentido, el diseño efímero puede convertirse en una herramienta poderosa para interrumpir la rutina urbana y generar espacios simbólicos que inviten al encuentro, la pausa y la conversación.

## 2.4. Características de una sociedad sana y su relación con el diseño de espacios

### 2.4.1. Características de una sociedad sana y cohesionada, y sus beneficios.

Una sociedad sana y cohesionada se caracteriza por la existencia de lazos comunitarios fuertes, la participación de sus miembros en la mejora de la ciudad y el fortalecimiento de la diversidad en su estructura social. Esta cohesión social se construye a partir de la interacción constante entre los ciudadanos y el desarrollo de una esfera pública en la que las diferencias puedan convivir sin ser motivo de fragmentación (Sennett, 2012). Es importante que el espacio público pueda ser considerado por todos los ciudadanos, bajo las mismas condiciones, como un “lugar de aparición” (Arendt, 1958, p. 198), en donde puedan participar en la vida política y social de la comunidad. En adición, una sociedad saludable debe permitir a los individuos desarrollar un sentimiento de pertenencia sin que se derive en exclusiones o conflictos de identidad (Maalouf, 1998). Estas ideas refuerzan la importancia que supone crear espacios comunes bien diseñados para la reunión y el intercambio de experiencias y valores. Ya que no solo cumplen una función recreativa, sino que contribuyen en la reducción de desigualdades, facilitando interacciones entre distintos grupos sociales.

Por otro lado, para que una sociedad esté cohesionada, se debe tener en cuenta que las redes de interacción no se pueden limitar al ámbito digital, sino que se necesitan espacios físicos donde puedan “materializarse las relaciones” (Castells, 2009, p. 108). En este sentido, el diseño urbano juega un papel clave en la generación de encuentros y en la posibilidad de fortalecer vínculos entre los habitantes de una ciudad. Además, estos espacios aumentan la seguridad del entorno, dado que una comunidad que se conoce y se relaciona está más atenta a su propio bienestar.

Estas ideas refuerzan la necesidad de diseñar espacios, incluso efímeros, que no se limiten a responder a funciones prácticas, sino que sirvan como dispositivos simbólicos capaces de fomentar el encuentro, la participación y el reconocimiento mutuo. En este proyecto, se buscará traducir estos valores en un diseño espacial que invite a la reflexión colectiva sobre el sentido de pertenencia y convivencia en contextos urbanos contemporáneos.

## 2.4.2. La transformación del espacio público y sus efectos en la interacción social

La configuración de los espacios urbanos ha evolucionado de manera que, en muchos casos, desalienta la sociabilidad. La reestructuración de las ciudades está cambiando el foco de atención, dejando al ser humano en un plano secundario, y centrando su atención en la eficiencia. Este cambio de paradigma está generando la desaparición de espacios de convivencia, lo que está provocando la fragmentación social de la población, ya que al no encontrar espacios donde interactuar y reconocerse, los ciudadanos tienden a desarrollar identidades excluyentes que refuerzan la polarización (Maalouf, 1998). Esta fragmentación también se ha visto reforzada por la digitalización, configurando lo que Castells define como una 'sociedad red', caracterizada por conexiones descentralizadas y mediadas digitalmente, conexiones virtuales que progresivamente han reemplazado el encuentro físico (Castells, 1996, p. 375). Sin embargo, esto no significa que la esfera pública haya perdido su relevancia, ya que los espacios físicos siguen siendo fundamentales para la interacción social, sino que la tecnología debe complementarlos, no sustituirlos (Castells, 2009, p. 201). La autora, Hannah Arendt añade que la desaparición de estos espacios significa también la pérdida de lo común y la erosión de la esfera pública (Arendt, 1958, p. 198). La arquitectura moderna, al priorizar la eficiencia y la función privada, ha contribuido a la desaparición de estos lugares de visibilidad y encuentro.

Ante esta progresiva disolución de lo común, el diseño de espacios efímeros aparece como una estrategia capaz de reconquistar simbólicamente el espacio público. Lejos de tratarse de meras intervenciones pasajeras, este tipo de diseño puede actuar como detonante de nuevas formas de comunidad, poniendo en valor el encuentro, la participación y la reapropiación del espacio urbano por parte de sus habitantes.

## 2.4.3. Identidad, comunidad y espacio compartido

La forma en que los ciudadanos se identifican con su entorno es fundamental para lograr una sociedad cohesionada. La identidad individual y colectiva se construye no solo a través de la pertenencia a grupos sociales, sino también mediante la relación con un espacio físico que resulte cotidiano para los habitantes (Maalouf, 1998). Cuando el entorno se percibe como cercano, accesible y significativo, emerge un sentimiento de arraigo que favorece la cohesión. Estos espacios compartidos deben promover la convivencia de las diferencias que existen entre los ciudadanos; es fundamental evitar diseños que tiendan a la homogeneización o que excluyan a grupos marginales, favoreciendo una identidad diversa y abierta (Maalouf, 1998). En este sentido, el espacio compartido adquiere un papel simbólico: no es solo el lugar donde ocurren los encuentros, sino también el escenario donde se proyectan los valores de una comunidad. Si estos espacios son impersonales o están diseñados solo para el tránsito, no permiten que las personas los hagan suyos. Es entonces cuando se diluye el sentido de pertenencia y se pierde el vínculo emocional que transforma una zona de paso en un lugar para la convivencia.

Zygmunt Bauman profundiza en este fenómeno al advertir que muchas ciudades contemporáneas han perdido sus puntos de referencia comunitarios, favoreciendo entornos urbanos cada vez más fragmentados, en los que prevalecen las relaciones efímeras y despersonalizadas (Bauman, 2000). Este acontecimiento es más notable en los llamados "no-lugares", espacios como centros comerciales, aeropuertos o grandes avenidas, en los que la interacción social tiende a ser mínima, funcional y despersonalizada (Bauman, 2000, p. 98). Frente a ello, recuperar el sentido del espacio como lugar compartido implica favorecer entornos que inviten a permanecer, a observar, a conversar y a convivir. Bancos orientados hacia otras personas, protección frente a los cambios del tiempo y pequeños estímulos para los sentidos, generan oportunidades para la interacción espontánea (Gehl, 2010). En sus estudios urbanos, Gehl muestra cómo, cuándo se multiplican los puntos de interés y se prioriza la escala humana, las personas no solo se sienten más cómodas, sino que también permanecen más tiempo y se relacionan con mayor frecuencia (Gehl, 2010, p. 77).

El diseño del espacio, por lo tanto, no solo organiza lo físico, sino que también moldea lo simbólico. Recuperar el espacio como territorio de identidad compartida exige una mirada sensible, capaz de traducir las diferencias sociales en oportunidades de encuentro. El presente TFG toma este enfoque como base para diseñar un espacio efímero que permita la construcción de vínculos, el reconocimiento mutuo y el arraigo simbólico a través de estrategias proyectuales que prioricen la escala humana, la accesibilidad y la interacción espontánea.

## 2.4.4. EL PAPEL DEL DISEÑO EN LA RECONSTRUCCIÓN DEL TEJIDO SOCIAL

Para revertir el individualismo creciente de las ciudades, es necesario que los espacios públicos estén diseñados intencionalmente para promover la interacción. Hannah Arendt, al subrayar la importancia de la esfera pública como espacio de aparición, concluye que, para activar la ciudadanía, las personas deben poder reconocerse y encontrarse entre sí, por lo que resulta fundamental crear espacios físicos que lo hagan posible (Arendt, 1958). Esto implica recuperar el valor del espacio común no solo como lugar de tránsito, sino como escenario para la acción y el diálogo. En este sentido, el diseño debe enfocarse en generar lugares donde la presencia de los otros no sea una molestia, sino una oportunidad de construir comunidad.

Pequeños cambios en el diseño cotidiano pueden tener grandes efectos en el comportamiento social. Jan Gehl en Copenhague, a través de la introducción de mobiliario urbano confortable, zonas verdes, pasos de peatones seguros y terrazas abiertas ha incrementado notablemente el tiempo que los ciudadanos pasan en la calle (Gehl, 2010). En Melbourne, “la peatonalización del centro urbano” (Gehl, 2010, p. 58) no solo duplicó las interacciones entre personas, sino que también redujo el estrés urbano y mejoró la seguridad percibida. Estos resultados confirman que cuando el espacio se adapta a las necesidades humanas, las personas los utilizan y los hacen suyos. Del mismo modo, cuando los ciudadanos se ven reflejados en el espacio que habitan, se fortalece su identidad y su vínculo con la comunidad (Maalouf, 1998).

Richard Sennett a través de su obra, plantea la necesidad de construir ciudades “abiertas”, en las que el diseño no imponga una única forma de uso, sino que permita la apropiación por parte de distintos grupos sociales. A través de estudios en Berlín, Nueva York o Medellín, el autor muestra cómo los espacios flexibles como: “plazas multifuncionales, calles reconfigurables o zonas verdes autogestionadas” (Sennett, 2018), han resultado una mejora efectiva para la vida en comunidad de las ciudades.

Uno de sus casos de estudio más significativos es el **proyecto Superkilen** en el barrio de Nørrebro, Copenhague. Un parque urbano que integra elementos culturales de más de 60 nacionalidades distintas, con la intención de reflejar la diversidad étnica del vecindario. Este proyecto, diseñado por el colectivo BIG (Bjarke Ingels Group) junto con Topotek1 y Superflex, lejos de imponer una estética uniforme, incorpora más de 100 objetos urbanos provenientes de diferentes países como: bancos, fuentes, luminarias o incluso un letrero en diferentes idiomas, elegidos en colaboración directa con los residentes del barrio.

Esta forma participativa de diseño no solo permitió crear un espacio que representa las múltiples identidades culturales del entorno, sino que también fortaleció el sentimiento de pertenencia y apropiación colectiva del lugar (ArchDaily, 2012). Los vecinos han comenzado a usar el parque como una extensión de su vida cotidiana, en el que realizar: celebraciones, juegos, comidas comunitarias o deporte.

El parque se divide en tres zonas: la Plaza Roja, el Mercado Negro y el Parque Verde, esta segmentación permite usos diversos y simultáneos, fomentando interacciones espontáneas entre grupos distintos. Un lugar que, a través del mobiliario, el uso de los colores y la disposición del espacio ha logrado forjarse como un espacio de encuentro (ArchDaily, 2012). Definitivamente, esta intervención logró transformar un área socialmente fragmentada en un punto de encuentro para comunidades diversas, al permitir que los vecinos participaran en el diseño del espacio desde sus propias identidades y necesidades (Sennett, 2018, pp. 153–202). Esto demuestra que cuando las personas ven su historia y cultura reflejadas en su entorno, crecen las posibilidades de interacción y arraigo. (ArchDaily, 2012).

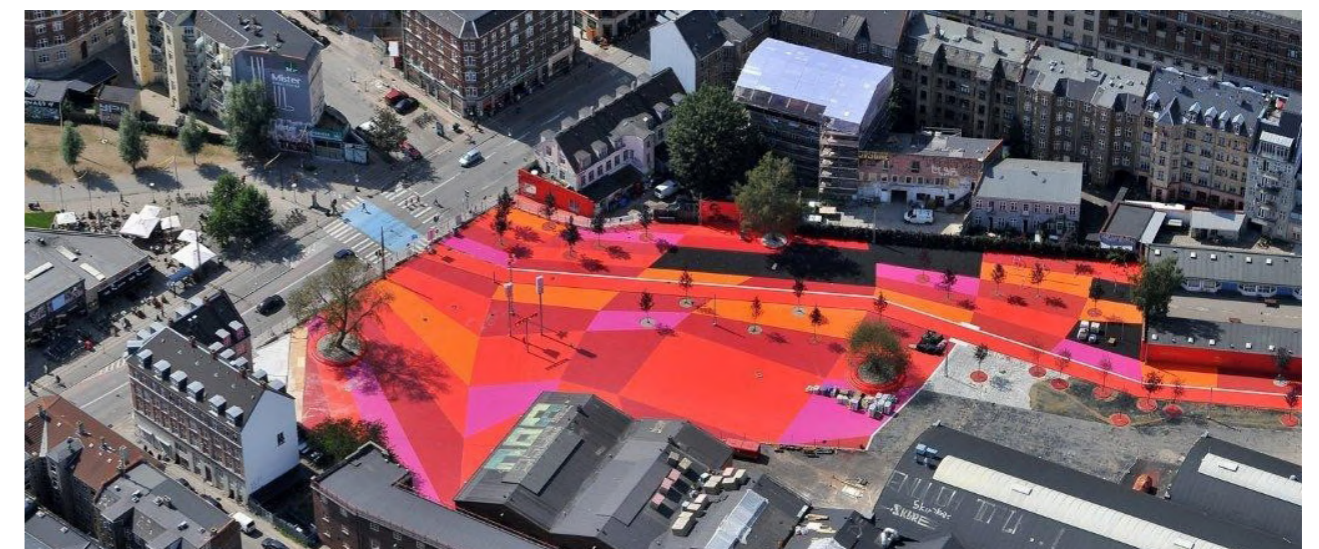


Figura 1. Vista del parque *Superkilen* en Copenhague, diseñado por *BIG*, *Topotek1* y *Superflex*. Fuente: *ArchDaily* (2012). [https://www.archdaily.com/161389/superkilen-big?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/161389/superkilen-big?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

En definitiva, el diseño urbano no puede limitarse a resolver necesidades técnicas o estéticas: cuando se orienta a la interacción social, incorpora la participación ciudadana y respeta la diversidad, se convierte en una herramienta poderosa para recomponer el tejido social. Diseñar pensando en el otro es una forma de resistencia ante la fragmentación contemporánea, y una oportunidad para imaginar entornos que no solo se habitan, sino que se comparten, se celebran y se transforman colectivamente.

## 2.5. Diseño emocional y experiencia de usuario

### 2.5.1. Cómo el diseño influye en las emociones y la percepción del usuario

Donald Norman enfatiza la importancia del disfrute como parte esencial para valorar un diseño. Este autor desarrolla una teoría compuesta por tres niveles cognitivos, que pueden relacionarse con los tres niveles del diseño: estético, funcional y simbólico. Según Norman, el diseño no solo cumple una función práctica, sino que provoca emociones que tienen un impacto significativo en nuestra percepción de los objetos y espacios, influyendo en cómo los percibimos, usamos e interactuamos con ellos.

Cuando una persona se enfrenta a un problema, las condiciones óptimas para resolverlo incluyen un ambiente seguro que transmita alegría, mientras que el estrés y la presión son factores que dificultan la creatividad y el pensamiento reflexivo (Norman, 2003). Este concepto es fundamental en el diseño de espacios, ya que un ambiente positivo y acogedor no solo genera emociones agradables en los usuarios, sino que también influye en su comportamiento, abriéndolos a nuevas experiencias y fomentando la interacción social. Como señala el autor: “El afecto positivo despierta la curiosidad, atrae la creatividad y hace del cerebro un organismo de aprendizaje efectivo” (Norman, 2003, p. 31). Así, el diseño no solo impacta en la estética del entorno, sino que también moldea las emociones y las reacciones de quienes lo habitan.

Por otro lado, Donald Norman incide en la importancia de saber usar la estética y la experiencia emocional de un producto para hacer que los usuarios lo prefieran incluso sobre alternativas más funcionales. Según el autor, “cuando nos sentimos bien, pensamos de manera más creativa, somos más tolerantes con los problemas y encontramos soluciones de forma más eficaz” (Norman, 2003, p. 17).

Un claro ejemplo es el éxito del iPod de Apple. Aunque en su lanzamiento no era el único reproductor de música portátil del mercado, su diseño minimalista, su disposición intuitiva de los elementos y su acabado elegante generó un vínculo emocional con los usuarios, convirtiéndolo en un referente cultural del diseño tecnológico contemporáneo (Norman, 2003). Del mismo modo, productos como la cámara Polaroid se hicieron populares no solo por su capacidad de revelar fotos al instante, sino porque ofrecían su producto como una experiencia divertida y social: la emoción de capturar y compartir momentos (Norman, 2003).

Norman también menciona cómo un buen diseño puede hacer que las personas sean más tolerantes con un producto, es decir; que busquen adquirirlo incluso conociendo los defectos de este. Un ejemplo es el Volkswagen Beetle, cuyo diseño redondeado y amigable generó un apego emocional en los usuarios, haciendo que pasaran por alto algunos aspectos menos eficientes del automóvil en comparación con otros modelos (Norman, 2003). Este vehículo competía en un mercado cuyos adversarios contaban con una tecnología más avanzada, mayor velocidad y un tamaño más práctico, sin embargo, ninguno de los elementos que poseía el vehículo en su contra impidieron convertirlo en un símbolo cultural en los años 50 y 60.

Estos casos demuestran que el diseño va más allá de la funcionalidad: los productos que evocan emociones positivas no solo generan una mejor experiencia de usuario, sino que también influyen en la percepción de calidad y en la disposición de las personas a interactuar con ellos.

Estos principios resultan especialmente relevantes para la creación del espacio efímero resultante en este TFG. Un entorno que genera emociones positivas no solo mejora la experiencia del usuario, sino que también estimula comportamientos de apertura, curiosidad y diálogo. Por ello, la propuesta de este TFG busca integrar componentes visuales y simbólicos que generen una atmósfera emocionalmente acogedora, facilitando la conexión entre desconocidos a través del espacio compartido.

## 2.5.2. Teoría del diseño visceral, conductual y reflexivo de Donald Norman

Norman divide la experiencia del diseño en tres niveles: visceral, conductual y reflexivo. Para comprender cada uno de ellos de forma más visual, se ha escogido el proyecto *The Serpentine Pavilion*, diseñado por el estudio *Bjarke Ingels Group (BIG)* en Londres en el año 2016.

**El diseño visceral** es el más inmediato y apela directamente a los sentidos y las emociones. Se basa en nuestra biología y en la manera en que percibimos la belleza, la armonía y los materiales. “Las emociones positivas son tan importantes como las negativas: las positivas son esenciales para el aprendizaje, la curiosidad y el pensamiento creativo” (Norman, 2003, p. 23). En este sentido, un diseño atractivo y estimulante puede invitar al usuario a explorar y participar activamente en el espacio. Este nivel, puede ser fundamental para el diseño de espacios, ya que la primera impresión de un usuario determinará su disposición a interactuar con el entorno.

En el caso del *Serpentine Pavilion*; desde su primera impresión, el pabellón provoca asombro y curiosidad. La estructura, hecha de una retícula ligera de tubos de acero blanco, crea un espacio interior, pero a su vez no lo encierra (Stott, 2017). Del mismo modo, la transparencia y la luminosidad que caracterizan al diseño de este pabellón permite crear un juego de luz y sombra a lo largo del día generando un entorno sensorialmente envolvente. Además, su forma orgánica y etérea logra romper con la rigidez habitual del entorno urbano (Stott, 2017).



Figura 2. Vista del *Serpentine Pavilion* en Londres, diseñado por el estudio Bjarke Ingels Group (BIG). Fuente: *ArchDaily* (2022). <https://www.archdaily.cl/cl/tag/serpentine-gallery>

**El diseño conductual** se centra en la funcionalidad y en la sensación de control que tiene el usuario sobre el entorno. Para que un espacio incentive la interacción social, debe garantizar que las personas se sientan cómodas y seguras al moverse dentro de él. Como explica Norman; “el comportamiento en un entorno está determinado por la facilidad de uso y la accesibilidad de los elementos de diseño” (Norman, 2003, p. 72). En el caso del diseño espacial, esto puede traducirse en disponer de mobiliario ergonómico, accesos intuitivos y una distribución que invite a la estancia y a la participación.

El diseño del estudio *Bjarke Ingels Group (BIG)*, está realizado con el objetivo de que las personas exploren, descansen, escalen, se recuesten o dialoguen en múltiples puntos de la estructura. Para ello el diseño cuenta con una serie de elementos funcionales pensados para todos los públicos; superficies a distintas alturas, accesibilidad al recinto sin barreras y la composición de una estructura fluida, es decir; el usuario no necesita instrucciones para poder utilizarla; el espacio “se deja usar” (Stott, 2017).

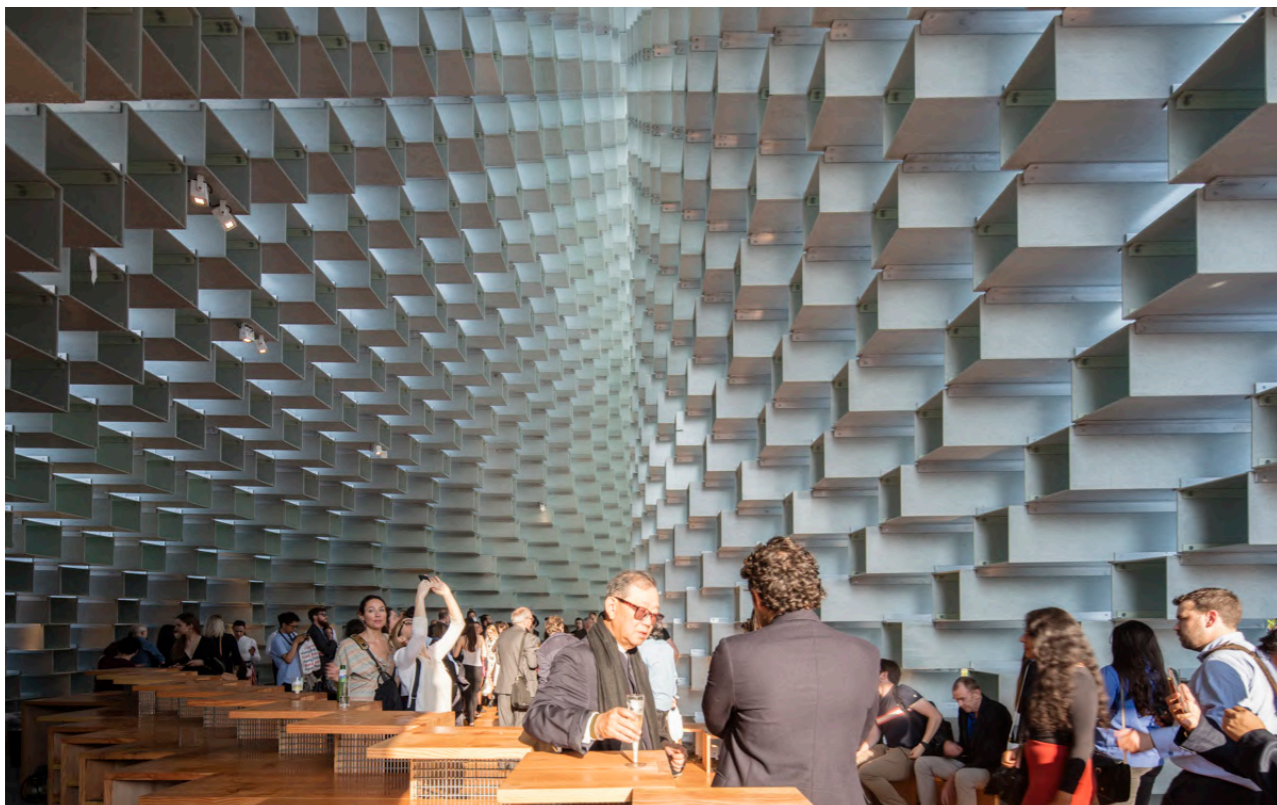


Figura 3. Serpentine Pavilion 2016, diseñado por *Bjarke Ingels Group (BIG)*. Fotografía de Laurian Ghinitoiu, 2016. Fuente: *Archdaily*, 2016. [https://www.archdaily.cl/cl/789066/serpentine-pavilion-y-las-casas-de-verano-fotografiadas-por-laurian-ghinitoiu?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab&ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_all](https://www.archdaily.cl/cl/789066/serpentine-pavilion-y-las-casas-de-verano-fotografiadas-por-laurian-ghinitoiu?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_all)

**El diseño reflexivo** va más allá de la funcionalidad y las emociones inmediatas: activa la introspección y conecta con valores culturales y personales. Este enfoque es esencial en espacios con impacto social, ya que permite a los visitantes asociar el entorno con significados profundos. “Cuando un diseño nos conmueve a nivel reflexivo, podemos sentirnos impulsados a compartirlo, hablar de él o tomar medidas inspiradas por la experiencia” (Norman, 2003, p. 85). Para influir en la percepción del individualismo y fomentar la interacción social, un diseño debe resonar con las experiencias previas de los usuarios; apelar a recuerdos, valores e identidad, y emplear símbolos culturalmente relevantes. Como afirma Norman: “Los diseños que tienen un impacto cultural profundo son aquellos que logran reinterpretar nuestras experiencias previas y ofrecernos nuevas perspectivas sobre ellas” (Norman, 2003, p. 102).

El pabellón invita a reflexionar sobre la relación entre arquitectura, naturaleza y sociedad (Stott, 2017). Su ligereza contrasta con la solidez de los edificios tradicionales, y su transparencia simboliza apertura y comunidad. Propone repensar los métodos de construcción, mostrando que es posible crear espacios habitables sin muros ni techos cerrados. Inspirado en un bosque, evoca recuerdos y vínculos culturales con la naturaleza (Stott, 2017). Su carácter efímero resalta la importancia del presente. En conjunto, la estructura plantea cómo crear lo inesperado: espacios que escapan a lo convencional y se transforman en lugares relacionales y urbanos.

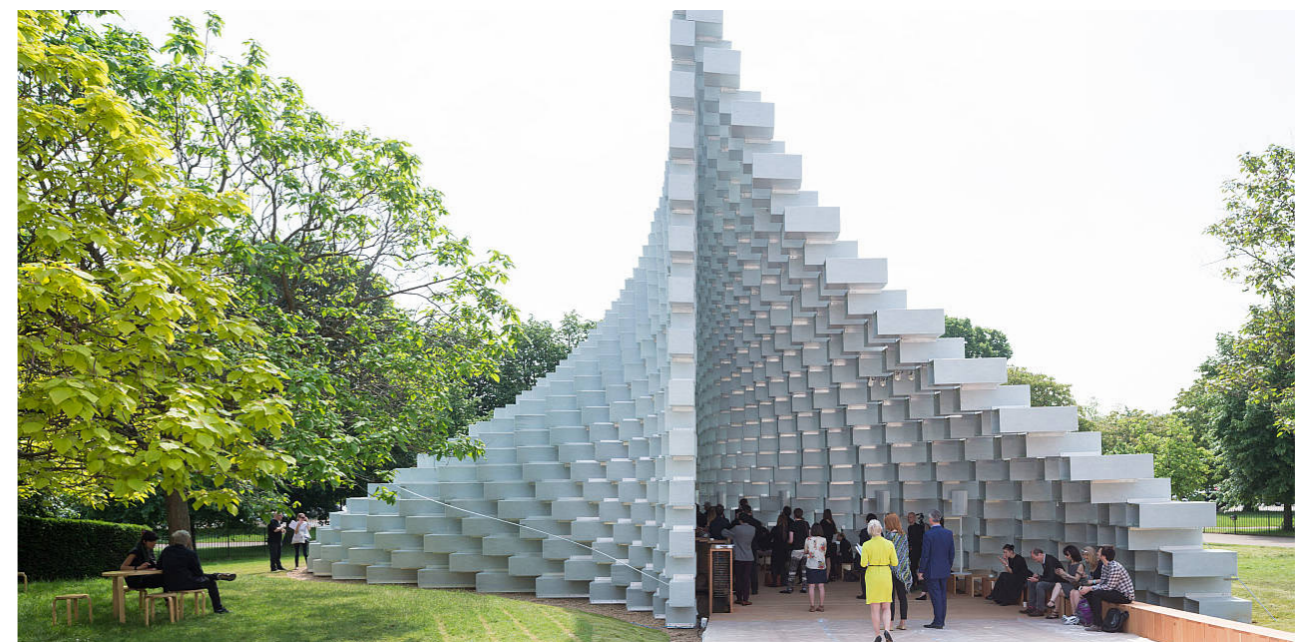


Figura 4. Serpentine Pavilion 2016, diseñado por *Bjarke Ingels Group (BIG)*. Fotografía de Iwan Baan, 2016. Fuente: *Arquired*, 2016. <https://www.arquired.com.mx/arq/arquitectura/serpentine-pavilion-2016-disenado-bjarke-ingels-group-big-2/>

Integrar estos tres niveles del diseño emocional en el desarrollo del presente TFG permitirá generar una experiencia espacial más completa y significativa. Desde la atracción inicial (visceral), pasando por la usabilidad y el confort de los ciudadanos (conductual), hasta llegar a un impacto simbólico y cultural (reflexivo), el objetivo será diseñar un entorno que no solo se recorra, sino que se viva, se recuerde y se comparta.

NIVEL DE DISEÑO	DESCRIPCIÓN	APLICACIÓN EN EL DISEÑO EFÍMERO
Visceral	Reacción inmediata ante la apariencia	Uso de color, luz, formas y texturas
Conductual	Uso funcional intuitivo	Flujo claro de recorrido y elementos intuitivos que inviten a su utilización
Reflexivo	Significado simbólico y conexión emocional	Narrativa visual sobre la comunidad y los valores que la definen

Tabla 2. Aplicación de los niveles del diseño emocional de Norman al diseño de espacios efímeros. Fuente: Elaboración propia a partir de Norman, 2005; 2025

### 2.5.3. Relación entre emociones y el comportamiento en espacios efímeros

La aplicación del diseño emocional en espacios efímeros permite crear entornos que van más allá de cumplir un rol estético o funcional. Un espacio diseñado para incentivar la interacción social debe incidir en las emociones de los ciudadanos, creando ambientes positivos, favoreciendo la comodidad y facilitando la reflexión. Aplicar correctamente cada uno de los niveles, da lugar a un espacio efímero bien diseñado que no solo logra impactar momentáneamente en los visitantes, sino que también puede dejar una huella emocional y social duradera.

Para ejemplificar la efectividad de la aplicación del diseño emocional en la construcción de espacios efímeros, se van a exponer ejemplos concretos cuya construcción supuso un antes y un después para la interacción social del espacio en el que se establecieron:

El primer caso que se va a estudiar es la primera sala de estar en exterior del mundo: *City Lounge* en San Galo, Suiza, diseñado por Carlos Martínez y Pipilotti Rist en 2005. Este rediseño transformó un área financiera en un salón urbano al aire libre, utilizando una alfombra roja de material blando, similar al material utilizado en las pistas de atletismo, para modificar la percepción del entorno y fomentar la permanencia en el espacio (Martínez & Rist, 2005). El nuevo diseño de la plaza tuvo un impacto a nivel emocional notable, logrando revitalizar una zona que previamente se vaciaba tras la jornada laboral, generando empatía y entendimiento entre los vecinos (Lahoz, 2024).

Por un lado, el color rojo vibrante y la textura suave evocan una sensación de calidez y confort, elementos clave en la respuesta visceral de los usuarios. Desde una perspectiva conductual, el mobiliario integrado y la iluminación nocturna invitaban a los transeúntes a detenerse y utilizar el espacio de manera más relajada, dando como resultado un aumento de la interacción social en la plaza y modificando su función inicial de mero lugar de paso.

Este ejemplo demuestra cómo una intervención efímera, en la que se ha trabajado con unos colores llamativos y texturas agradables, puede transformar un espacio funcional y frío en un lugar de encuentro comunitario. Este principio se aplicará en el diseño del presente TFG, mediante el uso de materiales, iluminación y narrativa visual para crear un entorno que invite al diálogo y a la permanencia.



Figura 5. *City Lounge* San Galo Fuente: *My Switzerland* (s.f.) <https://www.myswitzerland.com/es-es/descubrir-suiza/un-lounge-urbano-la-plaza-roja/>

El segundo caso de estudio es el de *BruumRuum!* en Barcelona, una instalación interactiva en la Plaza de las Glòries diseñada en 2013 por David Torrents y Artec3 Studio (BRUUMRUUM!, 2018). Se trata de un pavimento con iluminación LED que responde al sonido ambiental, generando un juego de luces y colores en función de la actividad de los visitantes. El sonido ambiental al que responde se conforma por: pasos y saltos de las personas en el pavimento, movimiento del tráfico, murmullo de los ciudadanos y, sobre todo, a la intensidad del sonido que emiten las personas al hablar por el altavoz que proporciona la propia instalación (BRUUMRUUM!, 2018).

Este diseño involucra directamente a los usuarios en la construcción de la experiencia del espacio, ya que sus acciones afectan sobre cómo se ve el entorno, lo que crea un vínculo emocional con el lugar (BRUUMRUUM!, 2018). La instalación no solo activa la respuesta visceral a través de la estimulación visual, sino que a nivel conductual fomenta la interacción y el juego, convirtiendo un espacio urbano estático en un escenario dinámico para la experimentación colectiva (Whyte, 1980).

Esta instalación revela cómo la interacción activa, apoyada por recursos sensoriales y tecnológicos, puede modificar la conducta de los usuarios en el espacio público, convirtiendo una zona de paso en un lugar cuyos ciudadanos van a preservar en su memoria. En la propuesta del TFG, se integrarán elementos que inviten a la interacción de los ciudadanos para fomentar un sentimiento de apropiación y pertenencia compartida.



Figura 7. Mujer interactuando con BruumRuum!. Fotografía de Ramón Ferreira, 2014. Fuente: archdaily, 2014. <https://www.archdaily.cl/cl/624125/proyecto-de-iluminacion-bruumruum-luz-social-y-sonido-interactivo-por-artec3-studio-and-david-torrents>

## 2.5.4. CONCLUSIÓN

El análisis del diseño emocional propuesto por Donald Norman pone de manifiesto que el diseño trasciende lo estético y lo técnico para convertirse en una herramienta de mediación social y afectiva. Diseñar con y para las emociones de los ciudadanos no solo mejora la experiencia individual, sino que favorece la creación de vínculos, estimula la empatía y refuerza el sentimiento de pertenencia. En este marco, los espacios efímeros adquieren un papel estratégico: al ser temporales y experienciales, pueden convertirse en catalizadores de encuentros significativos que difícilmente se producirían en entornos convencionales. Así, un diseño que active el plano visceral, conductual y reflexivo no solo transforma la manera en que las personas se relacionan con el espacio, sino también entre ellas. Esta visión será la base conceptual sobre la que se desarrollará la propuesta proyectual del presente TFG.



Figura 6. Luces nocturnas en BruumRuum!. Fotografía de Artec3 studio. Fuente: Archdaily. 2014. <https://www.archdaily.cl/cl/624125/proyecto-de-iluminacion-bruumruum-luz-social-y-sonido-interactivo-por-artec3-studio-and-david-torrents>

## 2.6. Diseño para Las personas: casos de éxito

Este apartado está dedicado a comentar diseños de espacios cuya construcción ha tenido un impacto directo en las relaciones interpersonales de las personas del entorno en el que se sitúan. Se comentará en qué consiste cada propuesta, pero sobre todo se tendrá en cuenta, cuáles son los cambios y beneficios que aportan, así como el porqué de su eficacia y cómo funcionan.

### 2.6.1. Parklets o parques de bolsillo

Los parklets son extensiones temporales de la acera que transforman espacios de aparcamiento para vehículos en áreas públicas destinadas al libre uso de los ciudadanos (Guzmán, 2022). Principalmente se suelen localizar en contextos urbanos densamente construidos, donde la presencia de zonas verdes es limitada y la infraestructura peatonal resulta insuficiente para garantizar el confort del transeúnte (Guzmán, 2022). Estas plataformas se instalan a la altura de la acera (Ocupa Tu Calle, 2022), con el objetivo de evitar desniveles y poder proporcionar, a todas las personas, lugares para sentarse, relajarse y socializar.

La creación de estos espacios se fundamenta en la necesidad de **recuperar zonas urbanas para el uso público**, especialmente en áreas densamente pobladas donde el espacio es limitado, buscando mejorar la calidad de vida urbana; potenciando la actividad peatonal y la seguridad, fomentando la interacción ciudadana y reactivando el potencial de las calles (Ocupa Tu Calle, 2022). En algunas ocasiones, los parklets cuentan con espacios verdes y aparcamientos de bicicletas entre otros servicios. Estos proyectos suelen financiarse mediante patrocinadores locales. Las autoridades municipales permiten su instalación con la condición de que cuenten con un mantenimiento adecuado (Ocupa tu calle, 2022). Generalmente son las juntas vecinales y los propios comercios locales los que patrocinan e incentivan la creación de estos espacios.



Figura 9. Ciudadano utilizando un parklet. Fuente: Ocupa Tu Calle, 2022 [https://ocupatucalle.com/wp-content/uploads/2022/03/Mo%CC%81dulo-01\\_parklets.pdf](https://ocupatucalle.com/wp-content/uploads/2022/03/Mo%CC%81dulo-01_parklets.pdf)

Los parklets han demostrado generar beneficios reales en las comunidades dónde se han establecido. En la ciudad de San Francisco, tomado como ejemplo de éxito, los parklets pasaron de considerarse proyectos temporales para ser establecidos permanentemente (Ocupa Tu Calle, 2022).

En el año 2011 se lleva a cabo un estudio que lleva el seguimiento de 3 parklets en la ciudad y finaliza con las siguientes conclusiones:

### Existe un incremento de la interacción interpersonal

Convirtiéndolos en espacios de encuentro efectivos. Al poder utilizar el espacio libremente, actividades como el descanso, el disfrute y la conversación se han triplicado (Guzmán, 2022).

**Los parklets dan lugar a un aumento de estacionamiento de bicicletas** (Guzmán, 2022) Por lo tanto, las personas interpretan estos nuevos espacios como un lugar seguro donde estacionarlas (Ocupa Tu Calle, 2022), y consecuentemente, se **fomenta el uso de transportes no motorizados en la ciudad.**

### Los negocios locales entrevistados no bajaron sus ventas

En algunos de los casos se incrementaron (Gúzman, 2022). Al tener un lugar agradable donde acomodarse y permanecer por un periodo de tiempo, se ve implementada la venta de los negocios circundantes (derivé LAB, 2017).

### No se registraron quejas

Con respecto a la eliminación de espacios de estacionamiento (Gúzman, 2022). La creación de un parklet equivale al espacio de dos plazas de aparcamiento de vehículos, este gesto vuelve a colocar a las personas cómo la prioridad en las ciudades. Al reducir la presencia del automóvil, la seguridad peatonal aumenta y transforma las calles hacía un planteamiento “más humano” (Ocupa Tu Calle, 2022).

## CRITERIOS URBANÍSTICOS PARA UN PARKLET

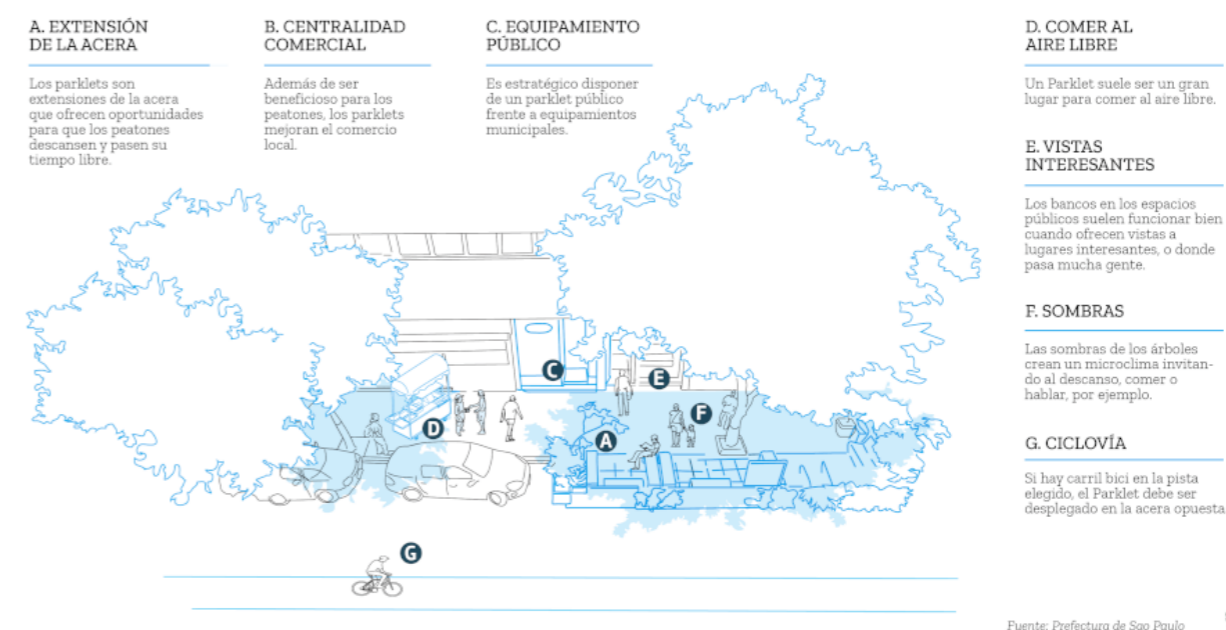


Figura 8. Beneficios y criterios urbanos de un parklet. Fuente: Prefeitura de Sao Paulo. (s.f.) <https://transecto.com/2020/10/los-parklets-un-estacionamiento-para-la-gente/>

Por lo tanto;

### ¿Cuáles son las claves de éxito de la creación de los parklets?

En primer lugar, cabría destacar la priorización del individuo frente al resto de elementos que componen la vida en la ciudad. Diseñados por y para las personas, respetando la escala humana y con el fin de aportar comodidad y accesibilidad para todos los ciudadanos. Otra de las características principales es la flexibilidad de su diseño: los parklets se pueden adaptar y reconfigurar según las necesidades específicas de cada entorno. En relación con la idea anterior, cabe mencionar la mimesis con el entorno: su integración en el entorno urbano mejora la experiencia peatonal y la cohesión social, proporcionando espacios atractivos y funcionales. Finalmente, y siendo la más importante, se encuentra el impacto positivo en la sociedad: logran fomentar la interacción comunitaria, apoyan a los negocios locales y contribuyen a la revitalización urbana.

En definitiva, los parklets son un ejemplo paradigmático de cómo el diseño efímero, cuando está orientado a la escala humana y a la interacción, puede transformar radicalmente la experiencia urbana cotidiana. En el marco del presente TFG, este tipo de intervención inspira el diseño de espacios temporales que fomenten el encuentro y la apropiación colectiva, recuperando la calle como espacio de convivencia.



Figura 10, Sunset Parklet, San Francisco. Fuente: Intersticio architects, 2014. <https://www.intersticioarchitects.com/project/sunset-parklet/>



Figura 11, Banda de música tocando en un Parklet en Oakland, California. Fuente: hmarochos, 2024. <https://hmarochos.kiev.ua/2024/05/28/chomu-parklety-yaki-vstanovlyuye-kmda-cze-kargo-kult/>

## 2.6.2. “Cohousing” o vivienda colaborativa

El *cohousing* es un modelo de vivienda creado en los años 60, basado en la unión de grupos de familias, que crean y diseñan sus casas con el fin de formar una comunidad y sufragar los gastos de la vivienda entre un mayor número de personas (Slow Studio, 2022). A diferencia del modelo convencional, en el *sw* se escoge previamente a las personas con las que compartir el hogar y, de este modo, permite a los residentes elegir conscientemente con quién compartir el espacio habitacional, alineando intereses, valores y objetivos de convivencia.

El modelo *cohousing* se creó con el objetivo de facilitar la adquisición de vivienda a las familias. Sin embargo, vivir en comunidad conlleva múltiples beneficios más allá de los económicos, como una gestión compartida del hogar, apoyo mutuo en tareas cotidianas y oportunidades de socialización intergeneracional (Slow Studio, 2022).

Son numerosos los motivos que llevan a las personas a seleccionar el *cohousing* como forma de vida, sin embargo, aun siendo un modelo amigable y llamativo, no es un proceso sencillo; el 90% de las personas que empiezan a construir un *cohousing* acaban abandonando (Mira, 2022). A diferencia de lo que se conoce como “compartir piso”, el *cohousing* implica una gran implicación por parte de los miembros que componen la comunidad: son personas cuyos intereses y valores están alineados, además este tipo de comunidades se basan en generar relaciones intencionales (Mira, 2022): cuyo objetivo es ayudarse unos a los otros, creando un ambiente basado en la participación, la seguridad, la confianza y el refuerzo del sentimiento de utilidad y pertenencia de los individuos (Mira, 2022). Otra de las características del estilo *cohousing*, es que se compone de tres tipos de espacios: lo público, lo común y lo privado (Slow Studio, 2022), y la cohesión de todos ellos asegura su éxito. Principalmente, son los espacios comunes, los que realmente promueven las interacciones sociales y permiten crear un sentimiento de comunidad.



Figura 12, Espacio Polivalente, fotografía de Lacol SCCL, 2020. Fuente: La casa de la arquitectura, s.f. <https://lacasadelaarquitectura.es/recurso/cooperativa-de-viviendas-la-borda/2c38e0d0-edea-47e4-ac66-bb045f27dba4>

Analicemos el caso de *La Borda*, una cooperativa de vivienda en el barrio de La Bordeta, en Barcelona (Muñoz, 2023). El edificio diseñado por la empresa de arquitectos Lacol, consta de 28 viviendas y amplios espacios comunes que buscan optimizar los recursos y potenciar la interacción social y la cooperación entre los residentes (Muñoz, 2023). Según el testimonio de uno de los miembros de la cooperativa, Ernest Garriga, el objetivo de su modelo de vivienda es: “Queremos recuperar el vínculo entre personas como antes pasaba en los barrios y en los pueblos.” (Molina Benavides y Valero Ramos, 2021). A continuación se expondrán los diversos beneficios que ha supuesto *La Borda* para sus residentes:

#### Fomenta la colaboración

La estructura cooperativa de *La Borda* promueve gestionar en comunidad los espacios y los recursos, potenciando la colaboración y el apoyo entre los vecinos. Este método de gestión desencadena una toma de decisiones colectiva y una resolución conjunta de problemas, fortaleciendo el sentido de comunidad. La efectividad del proyecto se basa en la implicación de los usuarios en la gestión del edificio (Muñoz, 2023).

#### Reduce el sentimiento de soledad

La vida en comunidad y la constante interacción social contribuyen a disminuir el sentimiento de aislamiento. Aunque no se disponen de datos específicos sobre la reducción de la soledad, las experiencias compartidas por los habitantes reflejan una mejora en su bienestar emocional. Estos modelos de vivienda aportan valores como “el apoyo mutuo, la autogestión, el empoderamiento, el arraigo en el lugar y la vida comunitaria, lo que puede contribuir a reducir la soledad y mejorar la salud de sus inquilinos” (De Manuel Jerez, 2023).

#### Desarrolla actividades comunitarias

Los espacios polivalentes de *La Borda*, cómo la sala, la terraza y el patio, facilitan la organización de eventos y talleres que enriquecen la vida cultural y social de la comunidad, fortaleciendo los lazos entre sus miembros. Los espacios comunes son fundamentales para potenciar la interrelación entre los habitantes, entender el edificio como una casa compartida donde se desdibuja el límite entre el espacio privado y el comunitario (Arquitectura Viva, 2022).

#### Apoyo intergeneracional

La convivencia de personas de diferentes edades en *La Borda* facilita el intercambio de experiencias y conocimientos, enriqueciendo la vida de todos los habitantes (Muñoz, 2023).

Por lo tanto;

#### ¿Cuáles son las claves del éxito de la institución *La Borda*?

*La Borda* ejemplifica cómo un proyecto de *cohousing* bien planificado puede transformar la manera en que entendemos la vida en comunidad, el espacio común y la convivencia. La integración de espacios compartidos funcionales y atractivos, y la toma de decisiones colectiva, no solo crea un espacio en función de los residentes, sino que también fortalece el tejido social y crea un sentido de pertenencia entre los residentes. Este modelo de vivienda demuestra que es posible construir comunidades más humanas y unidas a través del diseño y la gestión participativa.

Definitivamente, la experiencia de *La Borda* demuestra que el diseño y la gestión participativa de los espacios habitacionales no solo repercuten en la funcionalidad arquitectónica, sino también en la calidad de vida y la interacción comunitaria. Estos principios inspiran el planteamiento de este TFG, en el que el diseño efímero se concibe como una herramienta para fomentar el sentido de pertenencia y la creación de vínculos significativos en contextos urbanos fragmentados.



Figura 13. Terraza del cohousing *La Borda*. Fuente: World habitat awards, s.f. <https://world-habitat.org/es/premios-mundiales-del-habitat/ganadores-y-finalistas/la-borda/>

### 2.6.3. SUPERBLOCKS, SUPERILLES O SUPERMANZANAS

Las supermanzanas son un modelo urbanístico desarrollado en Barcelona con el objetivo de transformar la ciudad en un espacio más habitable, sostenible y orientado a las personas. Básicamente, consiste en la transformación de un espacio equivalente a “9 manzanas del espacio urbano” (Rueda, 2022, p. 2), en el que se limitará el tráfico, a excepción de vehículos concretos, y la velocidad a un máximo de 10km/h, permitiendo libremente el paso a bicicletas y peatones (Rueda, 2022). Se trata de una estrategia que reorganiza la circulación del tráfico y amplía las áreas peatonales, mejorando la calidad del aire y fomentando la cohesión social (Rueda, 2022).

Este modelo se implementó en la ciudad de Barcelona como respuesta a problemas derivados al crecimiento urbano acelerado y al predominio del coche en la movilidad diaria. Entre sus objetivos principales se encuentran: la recuperación del espacio público para los ciudadanos; antes de implementar este modelo, “el 60% del espacio de la vía pública estaba destinado a los coches” (Rueda, 2022, p.3), la reducción de la contaminación atmosférica y acústica, el fomento de una movilidad sostenible; cómo la bicicleta y el desplazamiento a pie, y la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos; apostando por una mayor presencia de espacios verdes, zonas de juego y áreas de descanso (Rueda, 2022).

A pesar de la visión positiva que acompañó a su desarrollo, las supermanzanas enfrentaron resistencias iniciales por parte de algunos sectores, como los comerciantes y conductores, quienes temían que la reducción del tráfico tuviera efectos negativos en su actividad diaria (Rueda, 2022). No obstante, la planificación cuidadosa y la participación ciudadana en el proceso de diseño han permitido superar estas resistencias, y los resultados han demostrado que los beneficios de este modelo superan los inconvenientes iniciales.

Un ejemplo de su eficacia es la supermanzana de Poblenou, una de las primeras implementadas en Barcelona y cuyos resultados fueron:

#### **Tráfico reducido en un 58% en la zona intervenida**

Lo que ha mejorado la seguridad de los peatones y ha disminuido “la contaminación acústica en 5 decibelios” (Rueda, 2022, p. 24).

#### **“Aumento del uso de espacios públicos en un 80%” (Rueda, 2022, p.26)**

Cómo consecuencia de la transformación de calles en plazas y espacios verdes.

#### **Incremento de la actividad comercial y turística**

Evidenciado en el aumento del número de negocios locales y la reactivación de la economía del barrio (Rueda, 2022).

#### **Mejora en la salud pública**

Al reducir el tráfico se reduce la contaminación y aumentan las áreas de esparcimiento, en consecuencia, se ha observado una reducción de problemas respiratorios en las zonas intervenidas (Rueda, 2022).



“CUANDO LLEGAMOS AQUÍ, ESTO ERA COMO UN PUEBLO FANTASMA; NO HABÍA VIDA”, DICE. “DE REPENTE [DESPUÉS DE LA SUPERMANZANA], CONOCES A TUS VECINOS, PUEDES CENAR AL AIRE LIBRE, LOS NIÑOS JUEGAN EN LA CALLE. ¡NOS ENCANTA!”(ROBERTS, 2019).

Figura 14. Fuente Elaboración propia. 2025

Por lo tanto;

### ¿Cuáles son las claves de éxito de las supermanzanas?

Las supermanzanas de Barcelona han demostrado que es posible transformar la ciudad en un espacio más saludable, inclusivo y sostenible. Sus resultados han demostrado la importancia de reducir el tráfico motorizado en favor de un modelo de ciudad centrado en el peatón y los espacios de encuentro. Sin embargo, el proceso de implementación no ha estado exento de desafíos. Algunas resistencias iniciales, han evidenciado la necesidad de estrategias de comunicación y participación ciudadana más efectivas para garantizar la aceptación del modelo por parte de los ciudadanos que residen en las zonas afectadas.

En proyectos futuros, la clave del éxito radica en adaptar este modelo a otras ciudades teniendo en cuenta la estructura urbana, la cultura y las necesidades específicas. Las supermanzanas no son solo una estrategia de movilidad, sino una herramienta de rediseño del espacio público, con el objetivo de fortalecer el sentido de comunidad y la calidad de vida de los habitantes.

Por lo tanto, las supermanzanas representan un caso significativo de cómo el rediseño del espacio urbano puede desencadenar cambios profundos en la convivencia, la sostenibilidad y la salud pública. Este modelo urbano demuestra los beneficios de priorizar la dimensión humana frente al protagonismo del vehículo, promoviendo entornos más habitables y accesibles. Su éxito inspira directamente el planteamiento del presente TFG, al evidenciar que la transformación del espacio físico, incluso a través de intervenciones puntuales, tiene el potencial de reactivar dinámicas sociales, reforzar los vínculos comunitarios y revalorizar el espacio público como lugar de encuentro.



Figura 15. Niños jugando en el superille de Sant Antoni. Fuente: 20 minutos, 2021 <https://www.20minutos.es/noticia/4808622/0/las-luces-y-las-sombras-de-las-superilles-de-barcelona/>



Figura 16. Superille de Sant Antoni. Fuente: Constraula, 2020. <https://constraula.com/es/proyecto/reurbanizacion-para-la-creacion-de-una-superilla-en-el-barrio-sant-antoni-en-el-districte-de-leixample-de-barcelona/>

## 2.6.4. CENTROS CULTURALES Y SOCIALES

Un espacio cultural es un lugar dónde, en primer lugar; los ciudadanos pueden formar parte de actividades artísticas y culturales, ya sea como espectadores o como creadores (BCU, 2020). Y, en segundo lugar, se utiliza cómo espacio que “anima el encuentro, la convivencia y el reconocimiento identitario de una comunidad” (BCU, 2020, p. 13). Por ello, un centro cultural puede entenderse como un símbolo para el grupo social al que va dirigido, aunque esto solo será posible si el centro cubre y entiende las “dinámicas culturales” (BCU, 2020, p.13) del grupo social y las traduce en forma de propuestas por parte de sus creadores. Es decir; el objetivo fundamental de un centro cultural es integrar los diversos intereses de los grupos comunitarios, ya que cada centro debe reflejar las necesidades culturales y sociales específicas de su contexto local (BCU, 2020).

El modelo de centro cultural y social se encuentra en constante evolución, adaptándose a las necesidades de las comunidades y ofreciendo una variedad de actividades para distintos públicos. La clave de éxito de los centros es el mantenimiento de la gestión, referida tanto a la infraestructura como a la planificación de las actividades que se llevan a cabo (BCU, 2020). Esto implica una gestión participativa que permita a los residentes contribuir activamente al diseño y programación de las actividades, asegurando que los programas sean pertinentes y atractivos para todos (BCU, 2020). Estos centros permiten que las personas se conecten con actividades artísticas, formativas y recreativas que fomentan el desarrollo personal y colectivo.

Por lo tanto, un espacio sociocultural debe cumplir con tres características fundamentales: “la conectividad, la adaptabilidad y la unicidad” (BCU, 2020, p. 19); esta última, entendida como aspectos singulares que los caracterizan frente a otros centros culturales: como el edificio o zona en la que se encuentra, las actividades o la gestión.

Con respecto a centros cuyos esfuerzos realmente han obtenido sus recompensas: ubicado en Zaragoza, España, se encuentra *La Harinera ZGZ*. Este centro se construyó mediante la transformación de una antigua harinera en desuso en un espacio cultural, con él buscan involucrar a la comunidad local en procesos creativos, promoviendo la inclusión social y el desarrollo cultural del barrio. Se ha consolidado como un referente en la promoción de la cultura participativa y la integración comunitaria, y estos son los factores principales que lo evidencian:

### Alta participación ciudadana

Según datos recopilados hasta 2021, el centro ha acogido a más de 23.000 personas anualmente, demostrando la relevancia del centro como espacio cultural en el barrio de San José (Tardio, 2024) y convirtiéndolo en un modelo de éxito replicable en otros barrios con problemas de cohesión social.

### Reconocimiento nacional e internacional

El centro ha sido destacado en diversos foros y publicaciones como un modelo exitoso de espacio cultural comunitario. En el 2024, el Colectivo Llámalo H, conjunto de empresas, agentes culturales y asociaciones que forman parte de la toma de decisiones en *Harinera ZGZ* (AV San José, s.f.), recibió la Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes, destacando su contribución a la cultura comunitaria y su impacto en el tejido social (El justicia de Aragón, 2025).

### Sostenibilidad del proyecto

Gracias a su modelo de gestión participativa y a la implicación de la comunidad, la *Harinera ZGZ* sigue ofreciendo una amplia variedad de actividades culturales, como talleres de arte, reciclaje creativo, diseño, teatro y fotografía (AV San José, s.f.). Además, muchas de estas actividades son gratuitas o de bajo costo, lo que garantiza la accesibilidad a diferentes grupos sociales y el mantenimiento de una programación constante y relevante a lo largo de los años.

Por lo tanto;

### ¿Cuáles son las claves de éxito de los centros socioculturales?

Los centros socioculturales han demostrado ser espacios fundamentales para la revitalización urbana y la cohesión social. Su éxito radica en la capacidad de adaptarse a las necesidades específicas de cada barrio, proporcionando una oferta cultural diversa que fomente la participación activa de la comunidad.

Uno de los factores clave en su impacto positivo es la gestión participativa, en la que los propios ciudadanos pueden involucrarse en la toma de decisiones, asegurando que las actividades y recursos respondan a los intereses reales de la ciudadanía. Además, el fomento de la inclusión social a través de una programación variada, que incluya talleres, exposiciones y eventos, permite que personas de diferentes perfiles encuentren en estos espacios un punto de referencia y expresión cultural. Finalmente, la creación de un sentimiento de pertenencia y comunidad es fundamental para consolidar estos centros como lugares de encuentro. La transformación de espacios locales en centros socioculturales fortalece la identidad del barrio y promueve la interacción entre sus habitantes.

En definitiva, lo que convierte a un centro sociocultural en un éxito no es solo su programación, sino su capacidad para comprender, adaptarse y evolucionar junto a las necesidades de la comunidad a la que pertenece.

## 2.7. CONCLUSIÓN DEL MARCO TEÓRICO

El marco teórico ha permitido identificar y descomponer las causas profundas del aislamiento social en el entorno urbano contemporáneo, así como los modos en los que el diseño puede intervenir para revertir esta tendencia. A lo largo de los distintos apartados, se han abordado dimensiones culturales, espaciales, tecnológicas y emocionales del problema, y se han analizado estrategias proyectuales que permiten transformar el espacio público en un lugar de relación y pertenencia. Estos hallazgos no solo sustentan la hipótesis principal del presente trabajo, sino que se traducen en decisiones concretas de diseño que dan forma a la propuesta desarrollada.

### 2.7.1. INDIVIDUALISMO Y DESCONEXIÓN SOCIAL

Los primeros apartados del marco teórico evidencian cómo el individualismo creciente, junto con la virtualización de las relaciones, ha debilitado los lazos sociales en el espacio urbano. Autores como Bauman, Lasch o Turkle han sido clave para comprender que el aislamiento no es un fenómeno puntual, sino estructural. Este análisis responde directamente al primer objetivo específico del TFG: comprender el impacto del individualismo en las relaciones interpersonales.

La importancia de esta reflexión radica en establecer un diagnóstico que no solo describe el problema, sino que lo sitúa en el centro del debate sobre cómo debe diseñarse el espacio público hoy. **Esto justifica la necesidad de una propuesta que recupere el espacio físico como plataforma para la conexión humana.**



Figura 17. Espacio La Harinera. Fuente: El salto diario, 2023. <https://www.elsaltdiario.com/instituciones-culturales/futuro-espacios-culturales-comunitarios-harinera-zaragoza-amenazas>

## 2.7.2. Diseño de espacios y su impacto en la interacción

El segundo bloque del marco muestra cómo el diseño, y en especial el diseño urbano centrado en las personas, puede contrarrestar los efectos del aislamiento. A través de autores como Gehl, Jacobs y Augé, se expone que la calidad del espacio público incide directamente en la disposición a permanecer, observar, interactuar y convivir.

Este enfoque se vincula con varios objetivos específicos del TFG, especialmente aquellos relacionados con la identificación de factores espaciales que favorecen la creación de vínculos, como la disposición del mobiliario, la escala humana o el uso de vegetación. Estas ideas fundamentan las estrategias proyectuales que buscarán transformar el espacio desde la cercanía, la accesibilidad y la invitación al encuentro.

## 2.7.3. Sociedad sana, comunidad y esfera pública

Una sociedad cohesionada se sostiene no solo por valores compartidos, sino por la existencia de espacios donde dichos valores se puedan practicar. El sentido de pertenencia, la participación ciudadana o la diversidad no florecen espontáneamente: necesitan escenarios físicos que los hagan posibles. Autores como Sennett, Arendt o Castells subrayan que la esfera pública sigue siendo clave para el reconocimiento mutuo y la construcción de comunidad. En este sentido, el diseño del espacio adquiere un papel político: no se trata únicamente de resolver problemas funcionales, sino de posibilitar formas de vida en común. Diseñar para lo común implica asumir la necesidad de crear entornos abiertos, diversos y accesibles, capaces de convocar sin imponer. Espacios donde lo efímero no sea sinónimo de superficial, sino de oportunidad: estructuras que aparezcan para señalar lo que falta, para nombrar lo que se ha perdido y, por tanto, para despertar el deseo de recuperarlo. En ese marco, una intervención efímera puede operar como metáfora habitada de la convivencia.

## 2.7.4. Diseño emocional y experiencia del usuario

La teoría de Donald Norman sobre los tres niveles del diseño (visceral, conductual y reflexivo) ha permitido comprender cómo la experiencia espacial se construye no solo desde la funcionalidad, sino también desde la dimensión afectiva y simbólica. En relación con el objetivo de aplicar principios del diseño emocional, se establecen tres directrices que serán incorporadas en la propuesta proyectual:

- **Diseño visceral:** uso de materiales cálidos, texturas agradables, formas orgánicas y elementos naturales que generen una respuesta positiva inmediata y sensorial.
- **Diseño conductual:** distribución intuitiva del mobiliario, señalética clara y accesibilidad universal que faciliten la circulación, la permanencia y el encuentro entre desconocidos.
- **Diseño reflexivo:** integración de recursos gráficos y narrativos que interpelen al usuario sobre el sentido de comunidad, memoria colectiva y pertenencia. Estas estrategias no solo mejoran la experiencia de usuario, sino que estimulan comportamientos de apertura, curiosidad e interacción espontánea, alineándose con el enfoque participativo y relacional del proyecto.

## 2.7.5. Sociedad sana, comunidad y esfera Pública

Los ejemplos analizados, desde los parklets hasta espacios culturales como Superkilen, evidencian cómo intervenciones urbanas puntuales, incluso efímeras, pueden reactivar el tejido social cuando están diseñadas con criterios de accesibilidad, participación ciudadana y sentido de pertenencia. La revisión de estos casos se relaciona con el objetivo de analizar estrategias proyectuales eficaces para fomentar la interacción social y con el propósito de fundamentar la elección de soluciones espaciales adaptadas al contexto urbano madrileño.

En particular, destacan aspectos como la posibilidad de modular el espacio según las necesidades del entorno, la incorporación de elementos de uso compartido, y la creación de atmósferas que favorecen el reconocimiento mutuo. Estos principios servirán como guía para definir los componentes físicos y simbólicos de la propuesta final.

## 2.7.6. Síntesis final

En definitiva, este marco teórico no ha sido un mero sustento conceptual, sino una guía activa para el desarrollo del diseño. Cada autor, concepto y caso estudiado ha sido traducido en aprendizajes aplicables al resultado final del presente TFG. Así, el espacio efímero propuesto no solo responde a una problemática actual real, sino que puede llegar a plantear un modelo replicable de microintervención urbana, capaz de reactivar el sentido de comunidad desde la experiencia cotidiana y relacional.

A partir de estas premisas, el desarrollo creativo buscará materializar un espacio efímero y replicable en el contexto urbano madrileño, concebido como una estructura abierta, de escala accesible y carácter inclusivo, que propicie la interacción a través de estímulos visuales, mobiliario relacional, elementos naturales y dinámicas participativas. Se tratará de una intervención capaz de activar, aunque sea temporalmente, formas alternativas de estar juntos en la ciudad, recuperando el valor simbólico del espacio como lugar de aparición y comunidad.

# 3. DESARROLLO DEL PROYECTO CREATIVO

## 3.1. Introducción

El marco teórico ha puesto de manifiesto una problemática creciente en la sociedad contemporánea: el avance del individualismo y la pérdida progresiva de espacios que propicien la interacción social cotidiana. Esta situación se ve agravada por un modelo de urbanismo que prioriza la eficiencia, el consumo y la funcionalidad económica por encima de las necesidades humanas de encuentro, diálogo y comunidad. Como consecuencia, muchos espacios públicos se han convertido en “no-lugares”, carentes de identidad y significado relacional para quienes los habitan o transitan.

Frente a este escenario, se plantea la necesidad de diseñar un espacio efímero que, desde lo arquitectónico y lo sensorial, active formas de socialización espontáneas, inclusivas y significativas. Este tipo de intervenciones temporales permiten experimentar nuevas formas de convivencia urbana y actuar como catalizadores de vínculos entre desconocidos, contribuyendo a reconstruir el tejido social desde lo cotidiano.

La pregunta central que guía este capítulo es:

**¿Cómo puede un diseño espacial efímero recuperar dinámicas de socialización que se han perdido en la sociedad contemporánea?**

Para responder a esta cuestión, se desarrollará una propuesta concreta que incorpora elementos del diseño emocional, la participación ciudadana y el urbanismo sensible al contexto. Cada decisión proyectual estará fundamentada tanto en los objetivos específicos del TFG como en las conclusiones del marco teórico, demostrando cómo el espacio puede convertirse en un agente activo de transformación social.

### 3.1.1. Planteamiento del proyecto.

#### ¿Qué se va a diseñar?

El proyecto propone el diseño de un espacio efímero orientado a recuperar dinámicas de socialización en entornos urbanos. Se trata de una estructura temporal integrada en el espacio público, pensada para favorecer encuentros cotidianos y fortalecer los vínculos entre vecinos en contextos donde estos se han debilitado. La propuesta surge como respuesta a la problemática identificada en el marco teórico: el aumento del individualismo y la progresiva desaparición de espacios que inviten al encuentro espontáneo.

#### ¿Cuál es su propósito?

El propósito principal del proyecto es reactivar la vida en comunidad en los barrios céntricos de Madrid, zonas donde las transformaciones urbanas han generado una pérdida progresiva del sentido de pertenencia y de los lazos vecinales. Esta decisión de acotar el contexto geográfico responde a la necesidad de concretar el alcance del diseño y reforzar la efectividad del TFG, permitiendo que la propuesta se adapte de forma más precisa a un entorno real.

A través del uso de estrategias espaciales vinculadas al urbanismo centrado en la escala humana y al diseño emocional, el proyecto busca no solo ofrecer un espacio de reunión, sino transformar la manera en que las personas se relacionan entre sí en su día a día, promoviendo dinámicas colectivas, participación y cercanía.

#### ¿A quién va dirigido?

El espacio está dirigido a los habitantes de los barrios céntricos de Madrid, especialmente a quienes viven en zonas afectadas por la densificación, la gentrificación o el abuso turístico, fenómenos que han dificultado la vida comunitaria. Se concibe como un lugar inclusivo y abierto, pensado para personas de todas las edades, que podrán apropiarse del espacio en función de sus necesidades, tiempos y formas de relación.

#### ¿Dónde se instalaría y cómo se usaría?

La instalación se plantea para espacios públicos como plazas, parques urbanos o centros culturales de barrios céntricos concretos como Plaza de España, Malasaña, Lavapiés, La Latina o Embajadores. La estructura funcionaría como un lugar de encuentro libre y accesible, donde las personas puedan detenerse, conversar, jugar o participar en pequeñas actividades que inviten a la interacción.

Este uso abierto y adaptable responde a los objetivos específicos del TFG, que plantean la necesidad de crear entornos que estimulen la interacción social a través del diseño, ayudando a reconstruir formas de convivencia en contextos urbanos cada vez más individualizados.

## 3.2. Fase de análisis

Antes de abordar el diseño del espacio efímero, resulta fundamental establecer una base sólida de conocimientos que permita definir criterios coherentes con los objetivos del proyecto. Esta primera fase tiene como finalidad analizar el contexto social y urbano, identificar necesidades reales de los usuarios y extraer principios de diseño aplicables a partir de diferentes fuentes de información.

Para ello, se decide combinar herramientas cuantitativas y cualitativas. Por un lado, la encuesta permite recoger datos representativos sobre la percepción del individualismo, hábitos y deseos de los ciudadanos en relación con el espacio público. Por otro lado, la investigación de campo facilita observar directamente comportamientos, dinámicas de uso y carencias en los espacios urbanos existentes, con el fin de comprender de primera mano la relación actual entre el ciudadano y los espacios urbanos de Madrid.

A su vez, se seleccionan y analizan referencias espaciales relevantes; intervenciones urbanas y casos de estudio, que sirven como punto de partida para detectar qué elementos favorecen la interacción social. Este trabajo comparativo permite extraer elementos espaciales, estrategias formales y condiciones ambientales que potencian el encuentro entre personas.

Estos tres ejes: encuestas, observación directa y análisis de referentes, funcionan de forma complementaria, y permiten construir una propuesta de diseño alineada con los objetivos específicos del TFG y fundamentada en una comprensión profunda del problema a resolver.

### 3.2.1. Datos cuantitativos. Encuesta.

Con el objetivo de comprender cómo perciben los ciudadanos el aumento del individualismo en la sociedad actual y su relación con los espacios públicos urbanos, se ha realizado una encuesta dirigida a una muestra de 103 ciudadanos residentes en Madrid, con un rango de edad variado, mayoritariamente entre los 18 y 34 años. Las preguntas se centraron en identificar las causas percibidas del distanciamiento social, los lugares donde más se siente la desconexión, los hábitos de interacción en espacios públicos y los elementos que podrían favorecer un entorno más abierto a la conversación y al encuentro espontáneo.

Esta información ha resultado clave para detectar patrones, necesidades y carencias en el diseño urbano actual, y para fundamentar las decisiones adoptadas en la propuesta de diseño de un espacio efímero orientado a fomentar la interacción social y la construcción de comunidad.

#### 3.2.1.1. ¿Cuáles han sido los datos más llamativos?

Los resultados revelan una alta percepción del individualismo en la sociedad actual: el 47,6 % lo califica como “muy alto” y un 90,3 % considera que ha aumentado en los últimos años.

Además, se identifican como principales causas del distanciamiento social:

- El avance tecnológico (77,7 %)
- Los cambios en los valores sociales (73,8 %)
- La falta de tiempo para relacionarse (45,6 %)

En cuanto al uso de espacios públicos, se observó que:

- El 65 % siente desconexión social en la calle o en lugares de ocio.
- Solo el 13,6 % interactúa con desconocidos con frecuencia, y más del 50 % apenas lo hace.
- Sin embargo, un 95,1 % cree que el diseño de un espacio puede favorecer la interacción social.

Cuando se les preguntó qué elementos debe tener un espacio público para invitar al encuentro, destacaron:

- Comodidad (74,8 %)
- Accesibilidad e inclusión (67 %)
- Ambiente acogedor (60,2 %)
- Vegetación o naturaleza (57,3 %)
- Elementos interactivos o juegos (57,3 %)

Las respuestas abiertas enfatizaron también la importancia de la seguridad, la tranquilidad, la buena ubicación, la sombra, la limpieza, las actividades cooperativas y la existencia de un propósito común. Varios participantes también expresaron el deseo de espacios donde no sea necesario consumir o pagar para interactuar.

#### 3.2.1.2. Conclusiones y aprendizajes de la observación

Los datos muestran con claridad que el espacio público ha dejado de ser, para muchos ciudadanos, un entorno propicio para la interacción espontánea. El individualismo percibido, unido a la invasión del consumo en la vida social, ha hecho que las personas se relacionen casi exclusivamente en contextos mediados por el consumo o por negocios, como son los cafés, las terrazas o los eventos.

A pesar de ello, los resultados también indican que existe un deseo latente de reencontrarse en lo colectivo, siempre que se den las condiciones adecuadas. Las personas buscan espacios seguros, acogedores, sin ruido excesivo ni presión de consumo, donde el simple hecho de compartir una actividad, un espacio o un interés común pueda dar lugar a nuevas conexiones.

También se destaca que las zonas verdes y los elementos naturales tienen un efecto positivo en el estado de ánimo y la disposición al diálogo. Las actividades cooperativas, los juegos o incluso pequeños detalles como una mesa compartida pueden funcionar como núcleos sociales.

### 3.2.1.3 Posibles aplicaciones al diseño final

Esta herramienta cuantitativa ofrece conclusiones que fundamentan la justificación del proyecto y orientan la toma de decisiones sobre los elementos que no deben faltar en el espacio efímero:

- **Diseñar un entorno flexible, sin normas estrictas de uso**, donde cada persona se sienta libre de permanecer, participar o simplemente observar sin presión, un espacio a la disposición del ciudadano.
- **Incluir vegetación y naturalidad visual**, creando un espacio disruptivo dentro del contexto urbano.
- **Incorporar mobiliario cómodo y diverso**, con distintas alturas, posiciones y agrupaciones que faciliten el encuentro casual o la permanencia prolongada.
- **Evitar la asociación entre interacción y consumo**, garantizando que el espacio sea completamente gratuito y libre de consumo.
- **Ofrecer y/o establecer elementos lúdicos o interactivos** que sirvan de excusa para romper el hielo: juegos de mesa, posters, pizarras, dinámicas de participación...
- **Favorecer la accesibilidad universal**, tanto en el plano físico como en el cultural, para que cualquier ciudadano pueda apropiarse del espacio.

## 3.2.2. Datos cualitativos. Observación de campo

Con el objetivo de comprender cómo el diseño y la configuración de los espacios urbanos influyen en el comportamiento social de los ciudadanos, se ha llevado a cabo una investigación de campo centrada exclusivamente en plazas y parques de la zona céntrica de Madrid. Esta observación directa ha permitido analizar no solo las características físicas del entorno: materiales, mobiliario, vegetación, distribución, iluminación, sino también las dinámicas sociales que emergen en ellos: el tiempo de permanencia, el tipo de interacciones, las barreras percibidas y los elementos que favorecen, o dificultan, la relación entre personas.

Concretamente se han analizado los siguientes espacios públicos:

- La Plaza de Isabel II, Ópera.
- La Plaza del museo Reina Sofía, Atocha.
- La Plaza de Chueca, Chueca.
- La Plaza del Rastrillo, Malasaña.
- La Plaza de San Ildefonso, Malasaña.
- La Plaza de las Comendadoras, Malasaña.
- El paseo de Cibeles, Cibeles.
- Plaza de la Olavide, Chamberí.

El análisis se realizó desde una perspectiva cualitativa, observando el uso real del espacio por parte de sus ciudadanos. Esto ha permitido identificar patrones de comportamiento y extraer conclusiones relevantes sobre cómo el espacio público está siendo habitado hoy en día. Concretamente en contextos urbanos marcados por el ritmo acelerado, la alta densidad poblacional y una creciente tendencia al individualismo.

Esta información resulta clave para fundamentar las decisiones proyectuales del espacio efímero propuesto, ya que ofrece una visión real y cotidiana del tipo de experiencias que los ciudadanos buscan, y en muchos casos no encuentran, en el espacio urbano actual.

### 3.2.2.1. ¿Cuáles han sido los datos más llamativos?

Durante la observación de espacios urbanos en el centro de Madrid, como la Plaza de Isabel II, el paseo de Cibeles y la Plaza de San Ildefonso, entre otros, se han detectado patrones muy representativos del uso actual del espacio público urbano.

Uno de los datos más llamativos es que la mayoría de las plazas están dominadas por terrazas de hostelería, lo cual limita drásticamente el acceso a zonas de descanso gratuitas. En consecuencia, el uso del espacio queda condicionado al consumo, y se pierde su función como lugar de encuentro espontáneo y abierto.

Además, la incomodidad del mobiliario urbano es constante: bancos sin respaldo, asientos aislados o de piedra dura, dispuestos sin buscar el encuentro o la reunión entre los ciudadanos. A esto se suma una falta generalizada de árboles que generen sombra, lo que hace que muchas personas abandonen el lugar una vez que el sol deja de cubrir los asientos disponibles.

En contraste, en aquellos espacios que incorporan elementos naturales o lúdicos, como la Plaza de Olavide o la Plaza de las Comendadoras, se observa una mayor permanencia y diversidad de usos: niños jugando, adultos conversando, encuentros entre desconocidos. Aquí, el diseño parece favorecer la socialización a través de zonas diferenciadas, vegetación abundante y mobiliario orientado a compartir.

### 3.2.2.2. Conclusiones y aprendizajes de la observación

El diseño urbano influye directamente en cómo las personas se comportan, se sienten y se relacionan. Las plazas donde el consumo ha monopolizado el uso del espacio público anulan casi por completo la posibilidad de interacción libre y espontánea. En estos casos, el espacio pierde su valor social y simbólico, reduciéndose a una zona de paso o a un lugar en el que solo es posible disfrutar consumiendo un producto.

En cambio, los espacios que presentan espacio para el descanso, vegetación, distanciamiento de las aglomeraciones, mobiliario diverso y zonas de juego generan interacciones sociales y crean un mejor ambiente para la espontaneidad y la comunicación. Las personas se quedan más tiempo, se sienten cómodas, e incluso surgen interacciones entre desconocidos, algo poco habitual en otros contextos urbanos.

También se evidenció que la presencia de un propósito común; como jugar, pasear al perro o esperar la entrada al museo, facilita la conexión. Las zonas delimitadas, aunque sea con separadores de pequeño tamaño, protegidas del tránsito y con sombra son mucho más propicias para el descanso y la conversación.

### 3.2.2.3. Posibles aplicaciones al diseño final

Esta herramienta cualitativa ofrece conclusiones que fundamentan la justificación del proyecto y orientan la toma de decisiones sobre los elementos que no deben faltar en el espacio efímero:

- **Evitar la rigidez del mobiliario tradicional**, apostando por elementos modulares o móviles y de materiales cálidos que inviten a sentarse, tumbarse o moverse libremente por el espacio.
- **Incluir vegetación abundante y zonas con sombra**, estructuras vegetales que aporten frescor y refugio sin eliminar visibilidad ni apertura.
- **Crear zonas diferenciadas que propongan diferentes usos** o tipos de actividades; descanso, juego, conversación, observación.
- **Diseñar el espacio como un lugar de destino, no de paso**, incorporando estímulos visuales, dinámicas lúdicas o un diseño formal que rompan la monotonía urbana.
- **Garantizar la accesibilidad y la gratuidad**, fomentar el encuentro más allá del consumo y permitiendo que cualquiera pueda apropiarse del lugar desde su propio propósito.

## 3.2.3. Referencias espaciales y visuales.

Con el fin de enriquecer la propuesta proyectual y extraer aprendizajes aplicables, se ha llevado a cabo un análisis de diferentes casos de éxito en el ámbito del diseño urbano y social. Estos ejemplos, seleccionados por su capacidad para fomentar la interacción entre personas, ofrecen claves concretas sobre cómo el diseño del espacio puede influir de manera positiva en el comportamiento humano, en especial en contextos urbanos marcados por la desconexión y el individualismo.

Cada uno de estos casos presenta soluciones creativas que han logrado convertir espacios comunes en lugares significativos, donde el encuentro, el juego, el descanso y la apropiación ciudadana se ven claramente favorecidos. A través de mobiliario reconfigurable, elementos lúdicos, intervenciones temporales o el uso estratégico del color y la forma, estos proyectos demuestran que es posible activar el espacio público como lugar de relación y comunidad.

Figura 18,  
Hamacas de la instalación  
Urbhang. Fuente: Beirut,  
2019 <https://www.beirut.com/en/58022/these-awesome-installations-are-turning-beirut-souks-into-an-urban-hangout/>



Figura 19.  
Instalación Urbhang. Fuente: Beirut, 2019. <https://www.beirut.com/en/58022/these-awesome-installations-are-turning-beirut-souks-into-an-urban-hangout/>

### 3.2.3.1. *Urbhang*, Beirut, Líbano

Este proyecto transforma el centro comercial Beirut Souks, tradicionalmente asociado al consumo, en un lugar de encuentro abierto y gratuito para los ciudadanos. La instalación fue desarrollada por un grupo de jóvenes arquitectos libaneses y activistas urbanos (Al Mahmoud, 2019), con el fin de recuperar el espacio público.

#### ¿Por qué es un caso de éxito?

*Urbhang* convierte un espacio infrautilizado en un lugar de encuentro urbano, integrando estructuras efímeras de madera y zonas de descanso que incentivan el uso espontáneo del espacio. Además, ofrece actividades culturales y educativas, lo que atrae a públicos diversos y promueve el sentido de comunidad.

#### ¿Qué caracteriza al espacio?

El proyecto *Urbhang* devuelve el enfoque del diseño al ciudadano, estableciéndolo como prioridad para crear un entorno agradable. Sus creadores utilizan la temporalidad de su propuesta como medio para probar nuevas formas de uso del espacio, en este caso, logra crear lugares de convivencia en un lugar que se centra en el consumo y el comercio. El uso del color llamativo en un entorno monótono como puede ser la ciudad provoca que el espacio destaque, junto con la elección del mobiliario informal y accesible a todo el público, convierte el espacio en un lugar que invita a quedarse.

#### Ideas aplicables al proyecto

- Incorporar zonas de descanso no convencionales con diseño abierto.
- Pensar en una posible programación cultural paralela (talleres o juegos).
- Usar colores y materiales cálidos y utilizar estructuras fácil de montar.

Figura 20,  
Terraza de Parc "n" Play. Rasmus Hjørtshøj – COAST. Fuente: ArchDaily, 2023. <https://www.archdaily.cl/cl/885413/park-n-play-jaja-architects>

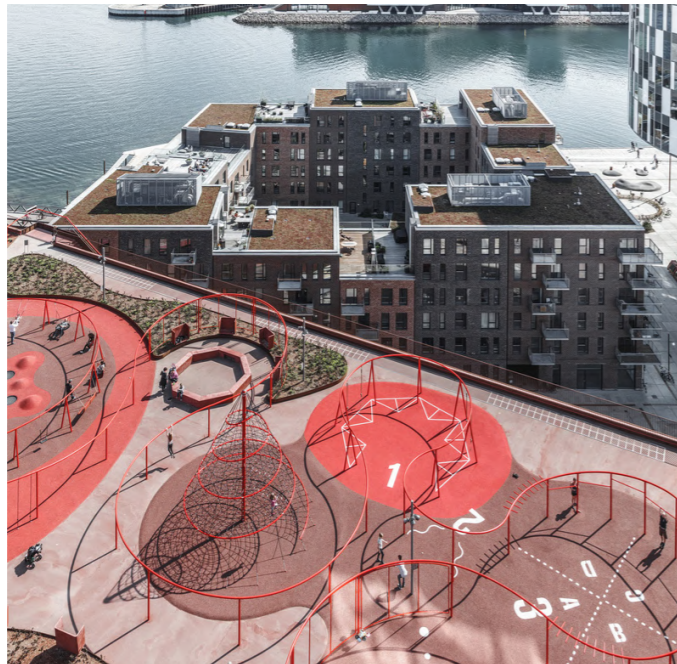


Figura 21.  
Terraza de Parc "n" Play. JAJA Architects. Fuente: ArchDaily, 2023. <https://www.archdaily.cl/cl/885413/park-n-play-jaja-architects>

### 3.2.3.2. Park 'n' Play, Copenhagen, Dinamarca

*Park 'n' Play* es un aparcamiento con una azotea convertida en parque urbano. Se sitúa en el barrio Nordhavn, una zona portuaria en proceso de regeneración (ArchDaily, 2023). Esta intervención realizada por el grupo JAJA Architects convierte un lugar funcional y poco atractivo en un espacio lúdico y social (ArchDaily, 2023).

#### ¿Por qué es un caso de éxito?

Su éxito radica en la mezcla de funciones: aparcamiento + parque. La azotea incluye juegos, miradores y mobiliario colorido que invita a interactuar, recorrer y contemplar. El diseño incorpora una gran escalera roja que genera expectación y conexión visual desde la entrada desde la calle.

#### ¿Qué caracteriza al espacio?

Esta zona recreativa se origina a través de la búsqueda de convertir un espacio poco atractivo y visitado en un lugar de disfrute, lo que multiplica las funcionalidades de este espacio urbano. El diseño limpio y divertido del espacio lo convierte en un lugar accesible para todas las edades, además de llamativo para los visitantes gracias a su forma y color. El parque cuenta con múltiples zonas cuyos elementos incentivan la interacción a través del juego y el movimiento.

#### Ideas aplicables al proyecto

- **Incluir elementos de juego o exploración física**, como zonas con desniveles y pasatiempos.
- **Cuidar la dimensión visual**; las texturas y los colores deben generar un impacto positivo desde lejos.
- **Diseñar con varias alturas** para fomentar el movimiento y la curiosidad.

Figura 22,  
Niño escalando la mesa.  
Raphael Thibodeau. Fuente:  
Archdaily, 2020. <https://www.archdaily.com/947544/tulip-nil-your-place-at-the-table-adhoc-architectes>



Figura 23,  
Ocio nocturno en At the  
Table!. Raphael Thibodeau.  
Fuente: Archdaily, 2020.  
<https://www.archdaily.com/947544/tulip-nil-your-place-at-the-table-adhoc-architectes>

### 3.2.3.3. Tulip – Your Place at the Table!, Montreal, Canadá

El proyecto es una instalación urbana situada en el corazón de Montreal que parte de una reflexión sobre la soledad y la falta de interacción en el espacio público (ArchDaily, 2020). Diseñada por ADHOC Architectes durante el contexto postconfinamiento por COVID-19, busca reconstruir el sentimiento de colectividad en el espacio público (ArchDaily, 2020).

#### ¿Por qué es un caso de éxito?

*Your Place at the Table!* responde con precisión a una necesidad contemporánea: recuperar el contacto humano en un entorno urbano donde las personas tienden al aislamiento. El diseño rompe con la disposición habitual de mobiliario urbano y la reemplaza por una organización que sugiere cercanía, conversación y permanencia. Además, al ubicarse en una plaza abierta, activa el entorno sin interferir con su flujo natural, integrándose de forma no invasiva en la dinámica del barrio.

#### ¿Qué caracteriza al espacio?

La intervención se forma en torno a una gran mesa circular que, por su forma, favorece el encuentro de los ciudadanos al ser una mesa sin separaciones, facilitando el diálogo entre quienes hacen uso del espacio. La utilización de materiales cálidos como la madera, combinado con la familiaridad de su forma, invita a la permanencia. Este lugar crea una excusa para detenerse y compartir, rompiendo con la lógica acelerada de la ciudad. Su carácter efímero y respetuoso con el entorno permite que la intervención se adapte fácilmente a diferentes contextos urbanos, convirtiéndola en un modelo replicable que demuestra cómo pequeñas decisiones de diseño pueden tener un gran impacto en la actividad social de la ciudad.

#### Ideas aplicables al proyecto

- Incluir mobiliario y superficies que puedan usarse como eje relacional.
- Crear un diseño reproducible en diferentes contextos urbanos.
- Incorporar materiales y colores cálidos, para transmitir cercanía y naturalidad.
- Diseñar desde la escala humana, buscando una cercanía física sin generar incomodidad.
- Crear un lugar que busque invitar a entrar al ciudadano.

Figura 24,  
Nick Lehoux. Fuente: Arch-  
Daily, 2019. <https://www.arch-daily.com/910203/whiting-forest-of-dow-gardens-metcalfe>



Figura 25,  
Zona de reposo, Whiting  
Forest of Dow Gardens Allows  
Visitors to Enjoy the Birds-Eye  
View. Fuente: Kevin Koch, The  
Driftless Land, 2019. <https://www.kevinkochdriftlessland.net/kevins-nature-blog/whiting-forest-of-down-gardens-allows-visitors-to-enjoy-the-birds-eye-view>

### 3.2.3.4. Whiting Forest of Dow Gardens, Estados Unidos

Ubicado en el corazón de Michigan, este proyecto transforma un bosque tradicional en un lugar de encuentro y descubrimiento a través de una red de pasarelas elevadas entre las copas de los árboles. El *Whiting Forest*, diseñado por Alan Metcalfe, propone una red de pasarelas elevadas que permiten caminar entre los árboles, generando una experiencia sensorial y de desconexión dentro del entorno natural, combinando la arquitectura paisajística con el diseño emocional.

#### ¿Por qué es un caso de éxito?

Este espacio ha conseguido generar una experiencia colectiva en un entorno donde tradicionalmente se prioriza la contemplación solitaria. Al ofrecer una nueva manera de recorrer el paisaje: desde las alturas, rodeado de estímulos visuales, olfativos y auditivos, esta propuesta se convierte en un espacio que desemboca en la conversación, el juego y la conexión entre desconocidos. La propuesta funciona porque despierta un sentido de asombro en todas las personas que lo visitan, indiferentemente de su edad o cultura.

#### ¿Qué caracteriza al espacio?

El diseño se basa en una lógica inmersiva que fusiona la arquitectura con el paisaje, permitiendo que las personas se desplacen entre árboles, puentes colgantes, plataformas elevadas y miradores. Este tipo de circulación, fluida y lúdica, estimula el paseo lento y genera oportunidades constantes para la interacción espontánea. La presencia de elementos sensoriales como texturas naturales, sonidos del bosque o juegos de luz entre el follaje, refuerzan el vínculo emocional con el lugar. Al mismo tiempo, la disposición de distintos niveles y perspectivas visuales introduce la sorpresa y la curiosidad, lo que promueve el movimiento y el encuentro.

#### Ideas aplicables al proyecto

- Integrar elementos naturales reales (vegetación, madera, luz natural).
- Proponer recorridos dentro del espacio, más allá del simple estar.
- Diseñar distintas alturas o niveles visuales que generen sorpresa.
- Agregar elementos que evoquen a la niñez y al juego.

Figura 26,  
Ciudadanos tumbados en  
Enzo. MQ Möbel. Fuente: Mu-  
seumsQuartier Wien, 2024.  
<https://www.mqw.at/infoticketshop/mq-point/mq-moebel/enzo>



Figura 27,  
Vista de Enzi desde arriba.  
MQ Möbel. Fuente: Museu-  
msQuartier Wien, 2024.  
<https://www.mqw.at/infoticketshop/mq-point/mq-moebel/>

### 3.2.3.5. Muebles de Patio MQ, Viena, Austria

El *MuseumsQuartier* de Viena instaló una colección de mobiliario urbano de diseño lúdico, colorido y reconfigurable, conocido como “Enzis” y “Enzos”(MQ Möbel, (s. f)). Estas piezas fomentan el descanso, el juego y la reunión en uno de los complejos culturales más importantes de Europa.

#### ¿Por qué es un caso de éxito?

El mobiliario ha conseguido transformar una gran plaza monótona en un espacio acogedor que atrae a familias, jóvenes y turistas. Los ciudadanos pueden moverse libremente, sentarse, acostarse, incluso reorganizar el mobiliario a su gusto.

#### ¿Qué caracteriza al espacio?

El espacio del *MuseumsQuartier* se define por su enfoque lúdico y participativo. El mobiliario que destaca por su diseño modular y reconfigurable, permitiendo que los propios usuarios los desplacen, agrupen o dispongan a su gusto. Esta flexibilidad fomenta una relación activa con el entorno, donde el mobiliario deja de ser un elemento estático para convertirse en una herramienta de apropiación del espacio público.

Los colores vivos y las formas suaves y amigables convierten al espacio en una atmósfera acogedora y abierta, en la que cualquier persona, sin importar edad o condición, puede utilizarlos.

Uno de los rasgos más notables de esta propuesta, es la democratización del mobiliario urbano: no hay instrucciones ni restricciones específicas de uso (MQ Möbel, (s. f)). Esta libertad refuerza el sentido de pertenencia y hace que el espacio se perciba como verdaderamente público y compartido.

#### Ideas aplicables al proyecto

- **Diseñar módulos móviles o adaptables** para sentarse y tumbarse.
- **Usar colores y formas atractivas** para romper la rigidez del espacio urbano.
- **Pensar en un uso libre, sin normativas estrictas de uso.**
- **Utilizar materiales sostenibles,** responsables con el medio ambiente.

## 3.3. Fase creativa

### 3.3.1. Identidad visual corporativa

#### 3.3.1.1. Contexto de la identidad visual

En medio del ritmo acelerado de la ciudad, a veces olvidamos que somos seres sociales: que necesitamos convivir, encontrarnos y compartir momentos reales. *De Boca en Boca* nace como respuesta a esta necesidad.

Un espacio pensado para convertirse en el punto de encuentro de los barrios céntricos de Madrid; un pequeño oasis urbano donde la vida cotidiana se detiene un instante para dar paso al diálogo, la convivencia y la comunidad. Más que un lugar de paso, *De Boca en Boca* quiere ser ese rincón donde vecinos y vecinas se crucen, se detengan a disfrutar y a conocerse.

#### 3.3.1.2. Misión, Visión y Valores

##### ¿Cuál es nuestra misión?

*De Boca en Boca* es un lugar abierto a todos, donde la gente se detiene, se encuentra y forma parte del barrio. Como se hacía antes.

Recuperamos el valor de compartir tiempo y vida en común. Creamos un espacio sencillo y acogedor, en medio de la ciudad, donde el encuentro espontáneo, la conversación y la vida compartida se vuelven posibles de nuevo.

##### ¿Cuál es nuestra visión?

*De Boca en Boca* inspira un modelo de ciudad donde la vida compartida vuelva a ser parte del día a día. Queremos que los vecinos de los barrios céntricos de Madrid, en donde el bullicio y el turismo dominan la cotidianidad, recuperen el hábito de encontrarse y de convivir sin prisas.

Se trata de un proyecto vivo, el cuál una vez cumplida su misión en un barrio, se traslada a otro, sembrando comunidad allí donde va. Aspiramos a que este modelo pueda inspirar a otras ciudades y comunidades, dentro y fuera de España, para devolver al espacio urbano su dimensión más humana.

##### ¿Qué valores identifican a De Boca en Boca?

*De Boca en Boca* se sostiene sobre unos valores que dan sentido a su identidad visual, su propósito y su forma de existir en el espacio urbano:

##### • Comunidad espontánea

Creemos en los vínculos que nacen sin guion, en los encuentros que no estaban previstos, pero se vuelven memorables. *De Boca en Boca* es un catalizador de conexiones humanas naturales y poniendo en valor la importancia del tiempo compartido.

##### • Humanidad

En un mundo cada vez más digital y desconectado del otro, este espacio reivindica lo humano: las conversaciones cara a cara, el contacto directo, las miradas, los gestos. No habla de pantallas, sino de personas reales que se encuentran.

##### • Calidez y cercanía

El espacio y el tono en que comunica invitan a quedarse. Con un tono amable, informal e incluso burlón, *De Boca en Boca* genera un ambiente donde todos se sienten bienvenidos. No hay distancia ni formalidades: hay comunidad.

##### • Alegría cotidiana

La vida diaria también puede ser alegre. Aquí lo cotidiano no es aburrido, sino el escenario perfecto para descubrir, escuchar, reír y compartir. *De Boca en Boca* no es solemne ni rígido, sino ligero, flexible y lleno de vida.

##### • Encuentro

Este proyecto gira en torno al encuentro. Es un espacio que no se contempla en soledad, sino en relación con los demás. Encuentros entre generaciones, entre vecinos desconocidos, entre ideas que se cruzan.

- **Sencillez**

El diseño, el nombre y la propuesta son simples, accesibles y cercanos. *De Boca en Boca* es una marca que no necesita complicarse para comunicar: lo esencial es suficiente.

- **Tradición viva**

Aunque el contexto cambia, la necesidad de relacionarnos y comunicarnos permanece. Este proyecto se inspira en la tradición oral, en las plazas donde la gente hablaba sin prisas y se utilizaban como núcleos de encuentro. Es una marca que mira hacia atrás para construir un presente más humano.

- **Replicabilidad**

Su identidad es flexible y universal, como para instalarse en cualquier barrio o ciudad sin perder su esencia, al igual que las historias que viajan de boca en boca. Cada elemento gráfico ha sido diseñado para reforzar este propósito, apelando a la tradición oral, a lo cotidiana y a la vitalidad de los encuentros entre personas.

### 3.3.1.3. El nombre del espacio

*De Boca en Boca* evoca la forma en la que, históricamente, se transmitían las noticias, los rumores, los consejos y las historias: hablando, compartiendo de persona a persona. Antes de la tecnología y de las redes digitales, la comunicación era oral, humana y directa.

El uso de “en” en lugar de “a” (lo habitual sería decir “de boca a boca”) no solo mejora la sonoridad de la expresión, sino que también aporta un matiz más inmersivo: no es una comunicación que salta entre personas como un mensaje, sino que sucede dentro del espacio, “en” la boca de quienes participan, como si todo el entorno fuera un canal abierto de expresión compartida.



Figura 28, magotipo en positivo. Fuente: Elaboración propia, 2025



Figura 29, Imagotipo en negativo. Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.3.1.4. Logotipo

El logotipo consiste en el nombre *De Boca en Boca* escrito en una tipografía con carácter informal, que comunica cercanía, simpatía y dinamismo. El trazo irregular y con reminiscencias artesanales representa la calidez del trato humano y la espontaneidad del proyecto.

Es un logotipo ligero, vivo y memorable, capaz de adaptarse fácilmente a diferentes soportes sin perder identidad. Su musicalidad lo convierte en una marca fácil de recordar.



Figura 30,  
Logotipo positivo. Fuente: Elaboración propia, 2025



Figura 31,  
Logotipo en negativo. Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.3.1.5. Isotipo

El isotipo se construye a partir de una forma orgánica y lúdica, que simula una boca abierta en forma de sonrisa. Este símbolo complementa al logotipo reforzando la idea de comunicación oral, alegría y humanidad. Su forma redondeada y poco rígida transmite una estética amable, accesible y coherente con los valores del proyecto.

Al tratarse de una marca que, apuesta por convertirse en un modelo replicable en distintos barrios, este imagotipo puede funcionar como elemento unificador, fácilmente reconocible y aplicable en señalética, merchandising, chapas y otros elementos gráficos.

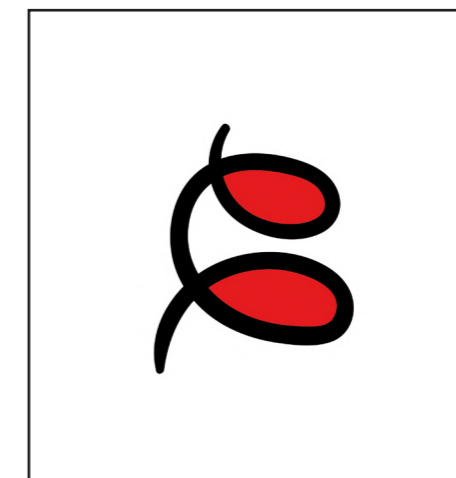


Figura 32,  
Isotipo positivo. Fuente: Elaboración propia, 2025



Figura 33,  
Isotipo negativo. Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.3.1.6. Colores corporativos

La identidad cromática presenta como colores primario el color rojo y el negro, con su versión negativa en rojo y blanco.

- **El rojo** representa la calidez, la vida, la energía y la atención. Remite también a la forma figurativa que representa: la boca, y en consecuencia; a la conversación y lo humano.
- **El negro**, por su parte, aporta contraste, legibilidad y estructura.
- **El blanco** en negativo ayuda a equilibrar la intensidad visual, generando versiones limpias y versátiles para soportes más claros o digitales.

El motivo por el cual no se ha optado por una identidad monocromática (una sola tinta) es precisamente para garantizar que el símbolo de la boca, elemento fundamental de la marca, sea reconocible y visualmente impactante, incluso en tamaños reducidos.

Los colores secundarios son el amarillo, el azul y el verde. Colores que, junto con el rojo, forman los equipos del parchís, esta selección busca continuar con la esencia de juego y participación.

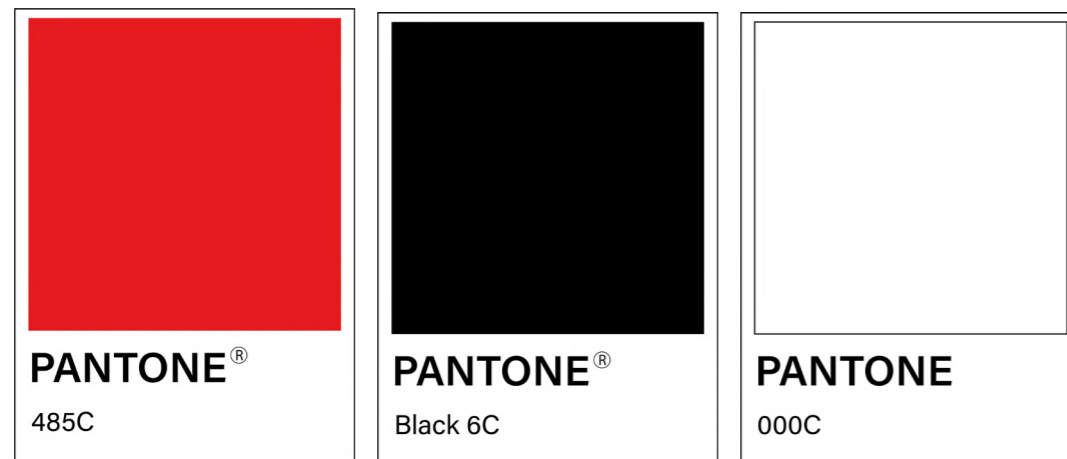


Figura 34, Colores primarios identidad visual. Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.3.1.7. Tipografía

La tipografía principal es **RUSTY HOOKS REGULAR**, una fuente con carácter desenfadado, que recuerda a los rótulos hechos a mano y a los espacios populares de barrio. Su trazo irregular y alegre comunica cercanía, comunidad y un espíritu abierto.

Como tipografía secundaria se ha escogido **Montserrat Medium**, una fuente geométrica, moderna y altamente legible. Su inclusión garantiza la claridad en textos informativos o cartelera, manteniendo la armonía visual sin perder personalidad. Esta tipografía aporta estructura y contrapeso al carácter más informal del logotipo, logrando una identidad equilibrada.

### 3.3.1.8. Aplicaciones y escalabilidad

*De Boca en Boca* está concebida como una marca replicable y adaptable. Puede trasladarse a distintos barrios, ciudades o contextos manteniendo su esencia gracias a una identidad visual coherente, flexible y reconocible. Esta versatilidad también se refleja en su sistema gráfico, que permite aplicaciones coherentes en múltiples soportes: desde carteles hasta chapas, desde redes sociales hasta señalética efímera.

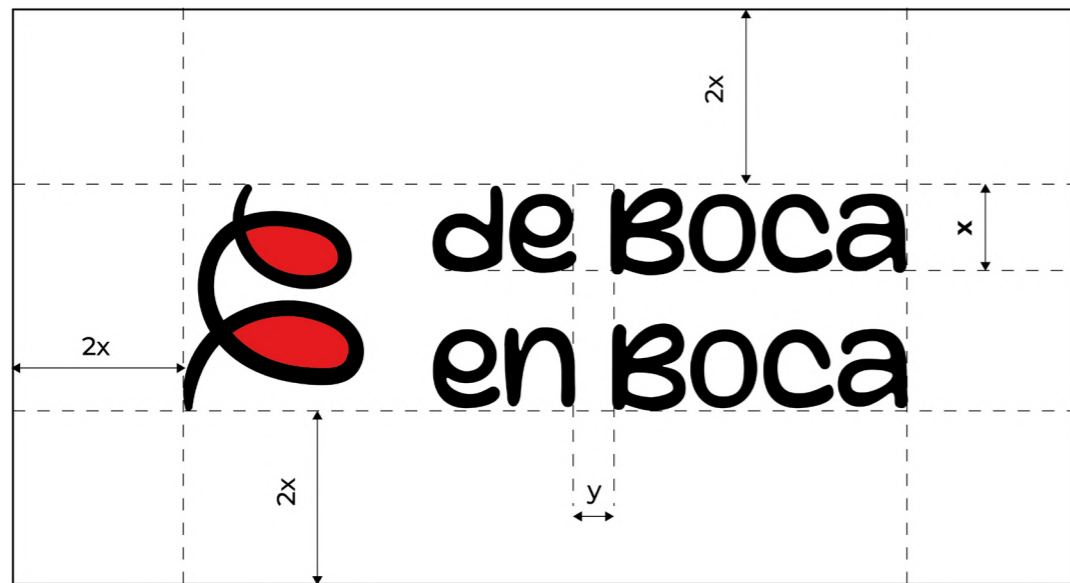


Figura 35, Área de reserva imagotipo. Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.3.1.9. Usos incorrectos

Para garantizar la consistencia de la marca, se evitarán:

- Distorsiones en la forma del logotipo o imagotipo.
- Cambios arbitrarios de color fuera de la paleta establecida.
- Modificaciones en el área de reserva de los elementos gráficos de la identidad visual.



Figura 36, Usos incorrectos del imagotipo. Fuente: Elaboración propia, 2025

Figura 37,  
Mobiliario de ma-  
dera urbano. Peter  
Clarke. Fuente: Peter  
Clarke Photography.  
s.f. <https://www.peterclarke.com.au/project/35-collins-street/>

Figura 38,  
Fuente Mistree.  
Fuente: Discovery  
Green. s.f.  
<https://www.discoverygreen.com/location/mistree/>

Figura 39,  
Kiosko en la natura-  
leza. Fuente: Central  
Park Conservancy.  
s.f.  
<https://www.centralparknyc.org/locations/cop-cot>

Figura 40,  
Columpios de  
madera. Fuente:  
Unicum. s.f.  
<https://unicum-kutuya.ru/>

Figura 41,  
Estructuras de ma-  
dera y vegetación  
exterior. Fuente:  
Melyana. s.f.  
<https://www.melyana.com.br/mil-e-uma-utilidades-do-bambu/281/blog/>



### 3.3.2. MOODBOARDS

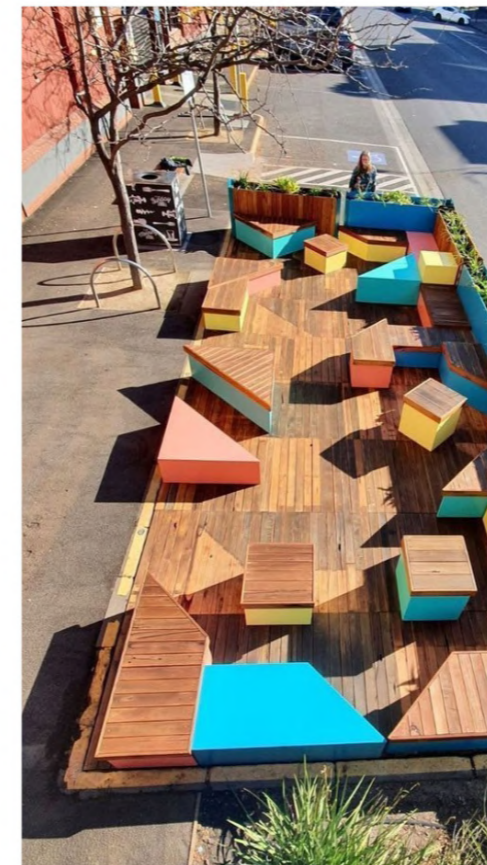


Figura 42,  
Paseo vidriera de  
colores. Fuente:  
Peyrassol. s.f.  
<https://www.peyrassol.com/en/the-art-collection/the-philippe-aus-truy-collection/>

Figura 43,  
Parklet colorido  
Melbourne. Fuente:  
Parklets. S.f.  
<https://www.parklets.net.au/>

Figura 44,  
Bancos del complejo  
residencial "Favorit".  
Fuente: Behance.  
2020 <https://www.behance.net/gallery/108263553/proekt-dvora-v-zhk-favorit-5-ja-ochered>

Figura 45,  
Mobiliario granate  
modular. Rachael  
Baskerville. Fuente:  
Derlot. s.f. <https://www.derlot.com/projects?category=hospitality>

Figura 46,  
Parque de listones  
de madera. Fuente:  
WPR24. 2023  
<https://wpr24.pl/nowy-park-w-gminie-grodzisk-mazowiecki/>

Figura 47,  
Banco simulando  
una regla. Fuente:  
Mazarine. s.f.  
<https://www.mazarine.com/en/projects/unibail-rodam-co-westfield-0>



Figura 48,  
Mobiliario de parque  
colorido. Fuente:  
Rubber Brasil. s.f.  
<https://rubberbrasil.com.br/>



Figura 49,  
Elemento de asiento  
Creative Line. Fuente:  
Ziegler. s.f.  
<https://www.ziegler-metall.de/sitzelement-creative-line-aus-polystyrol>

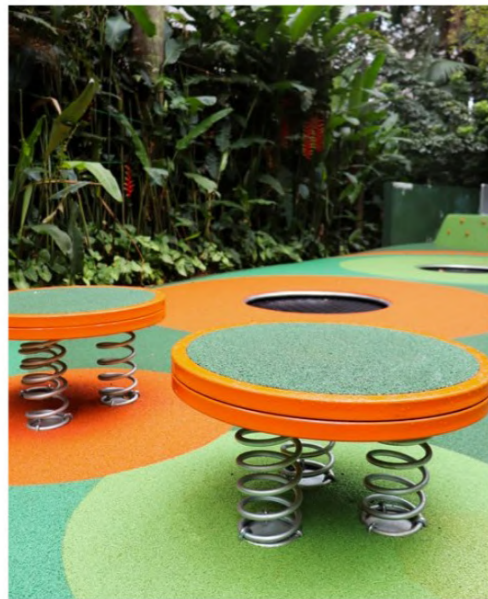


Figura 50,  
Señor trabajando en  
mobiliario urbano.  
Fuente: Mooooo. s.f.  
<https://mooooo.com/childrens-activity-space-by-nancy-studio.html>



Figura 51,  
Complejo residencial  
"Favorit". Fuente:  
Behance. 2020  
<https://www.behance.net/gallery/108263553/projekt-dvora-v-zhk-favorit-5-ja-ochered>



Figura 52,  
Park N' Play. Fuente:  
Revista Estilo Propio.  
2018  
<https://revistaestilo-propio.com/nota/park-n-play/>



Figura 53,  
Paisaje de Zhilan. (s. f.).  
Fuente: Archina. s.f.  
<http://www.archina.com/index.php?g=ela&m=index&a=works&id=11190>



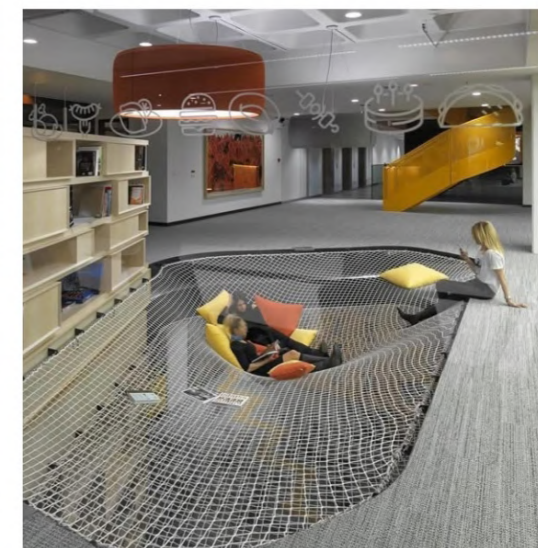
Figura 54,  
Personas tumbadas al  
sol. Fuente: Archi Expo.  
s.f.  
<https://projects.archiexpo.es/project-256514.html>



Figura 55,  
Ajedrez gigante. Fuente:  
Palmy. 2023  
<https://www.pncc.govt.nz/Participate-Palmy/Have-your-say/How-an-we-make-our-city-centre-fun-and-playful-for-everyone>



Figura 56,  
Personas tumbadas en  
la biblioteca. Fuente:  
Işık University Journal  
of Art, Design and  
Architecture. s.f.  
<https://isikjada.isikun.edu.tr/images/articles/vol1no1/03.pdf>



### 3.3.3. Bocetos de ideas descartadas

El primer planteamiento consistía en una estructura metálica con colores vivos y formas curvas, que permitía intercalar distintos elementos funcionales. Se preveía la inclusión de columpios, balancines y diversas zonas de descanso: asientos, superficies para tumbarse y espacios de paso integrados.

Finalmente, esta opción fue descartada por estar demasiado enfocada al público infantil. Además, se buscaba generar un entorno que se alejara físicamente del tránsito general, ofreciendo una experiencia más recogida e independiente.

Los siguientes bocetos exploraban combinaciones de ideas centradas en un elemento común: un núcleo de reunión a partir del cual se organizaba el espacio, como una cama o una mesa. Se trataba de piezas asociadas al confort y a la socialización.

Una de las propuestas más destacadas fue la de La cama infinita:

Este concepto contemplaba cajones inferiores desplegables que se convertían en asientos. Inspirado en una fiesta de pijamas, el espacio incorporaba un sistema automatizado para el juego Verdad o Prueba, donde un megáfono lanzaba preguntas al aire; si se elegía "verdad", la persona debía responder en voz alta, y si se optaba por "prueba", esta se vinculaba directamente con la estructura efímera o su entorno.

Otro de los muebles propuestos simulaba una planta brotando, con la intención de mimetizarse con el entorno natural. Se valoraron dos versiones: una con un eje central alrededor del cual giraba la estructura, y otra que partía desde una gran mesa. Estas ideas fueron finalmente descartadas por resultar demasiado específicas y con una funcionalidad limitada.

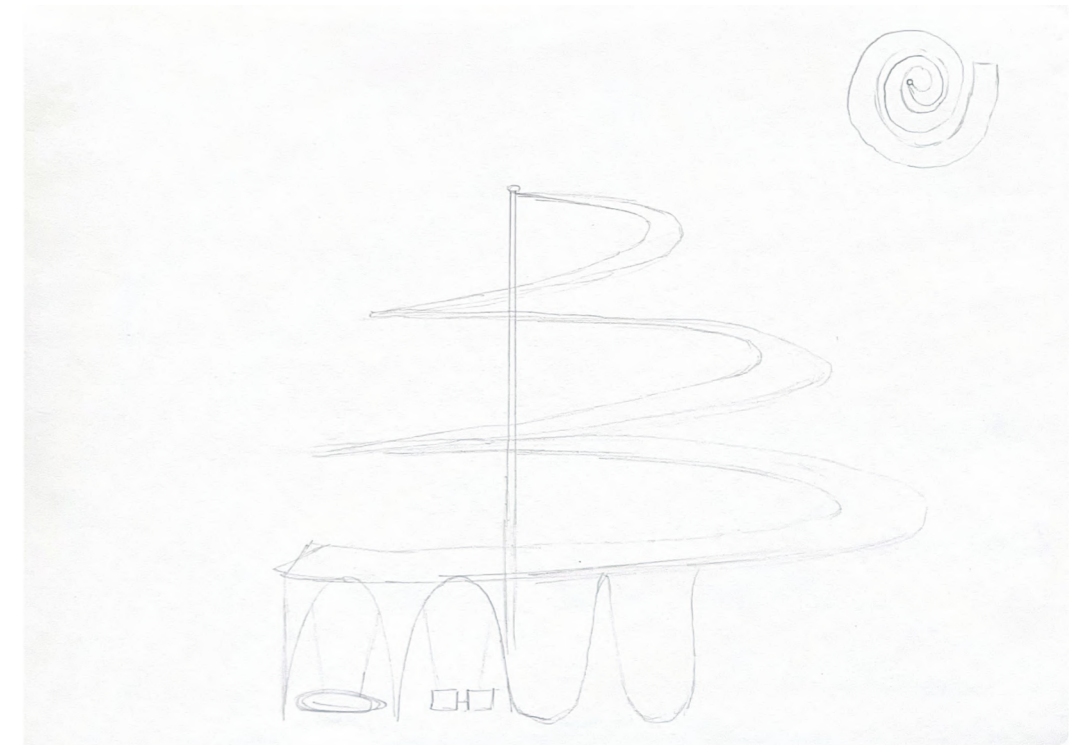


Figura 57,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

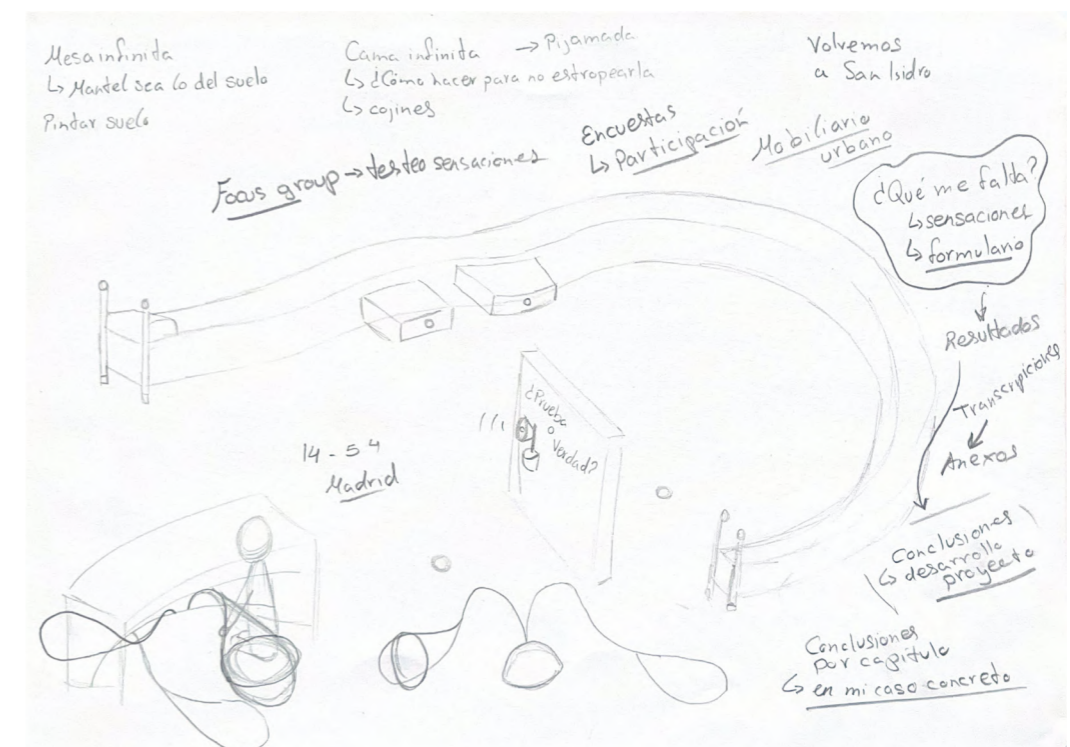


Figura 58,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

La última propuesta se acercaba más al mobiliario planteado en la propuesta final, aunque su enfoque se centraba en una evocación directa a la infancia. Consistía en una estructura central compuesta por redes donde poder tumbarse, jugar o descansar. Sobre ellas, habría unas estructuras de madera que separarían la estructura de redes en varias partes y poderse utilizar para cruzar y atravesar las redes.

Sin embargo, esta alternativa ocupaba gran parte del espacio disponible, lo que dificultaba la accesibilidad para algunos usuarios. Además, podía generar una menor sensación de seguridad o estabilidad, especialmente entre personas mayores.

Estos últimos bocetos se corresponden a propuestas de actividades lúdicas e interactivas pensadas para el interior del recinto final:

### Lluvia de ideas visual

La primera propuesta consistía en generar una dinámica participativa a partir de imágenes cotidianas colocadas en distintos puntos del espacio. Por ejemplo, una de ellas mostraba a un grupo de personas mayores observando una zona en obras, una escena habitual en muchos barrios. Debajo de cada imagen se colocaban post-its para que los visitantes pudieran escribir libremente qué creían que representaba esa escena. Después, las notas se pegaban alrededor de la imagen, construyendo un diálogo visual e indirecto entre los participantes.

Esta dinámica tenía como objetivo provocar reflexión e intercambiar opiniones, incluso con la posibilidad de generar desacuerdos, polémicas o hallazgos en común entre vecinos, fortaleciendo la identidad y la conversación.

### El hilo rojo

La segunda propuesta se titulaba El hilo rojo, inspirada en la idea de cuántas personas te separan de conocer a otra. Por ejemplo, si un vecino conoce a Madonna y tú conoces a ese vecino, estarías a dos personas de separación de ella. La actividad consistía en colocar una imagen de una persona popular, ya sea del propio barrio o una figura pública, e invitar a los participantes a escribir en una tarjeta a cuántas personas creen estar de conocerla.

Esta propuesta buscaba generar conversaciones espontáneas entre quienes participaban simultáneamente, descubriendo conexiones inesperadas y fomentando el sentimiento de comunidad por de un tema compartido.

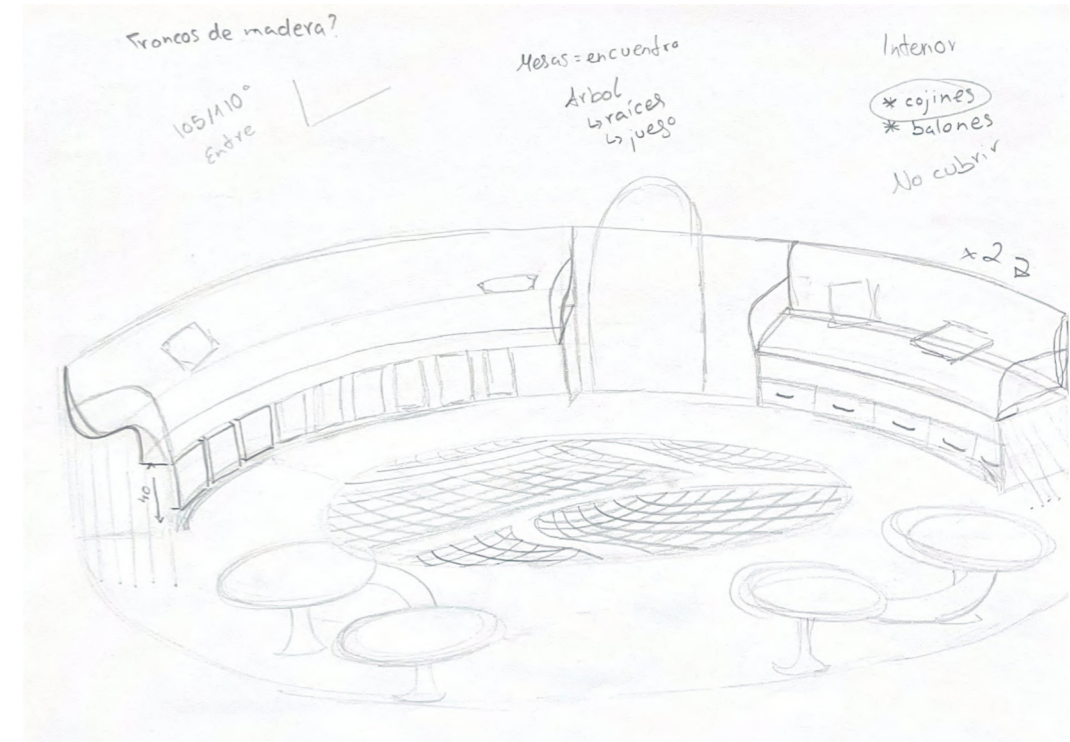


Figura 59, Fuente: Elaboración propia, 2025

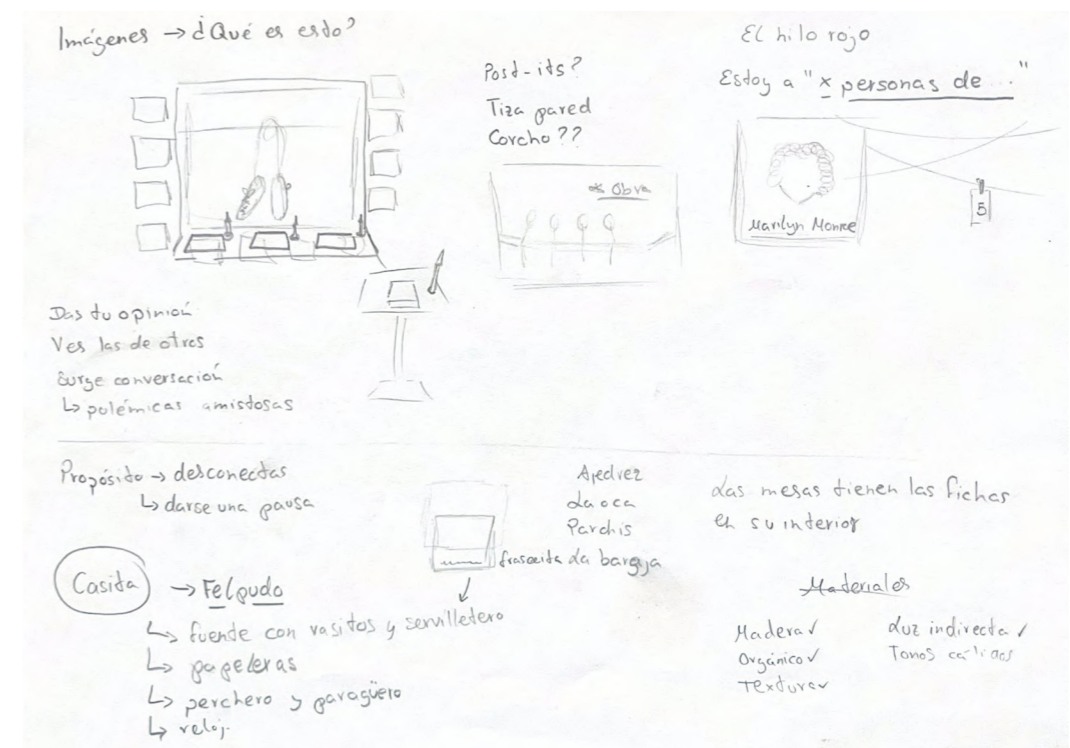


Figura 60, Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.3.4. BOCETOS PRELIMINARES

En esta última fase de bocetos se empieza a consolidar la forma definitiva de la propuesta, inspirada en los antiguos quioscos de los parques. Esta elección no es casual, ya que estos elementos tradicionales del mobiliario urbano han funcionado históricamente como puntos de encuentro, reunión e intercambio. Recuperar su forma y reinterpretarla permite conectar con una memoria colectiva del espacio público.

Aunque el espacio esté delimitado, las lamas que conforman las paredes no cierran completamente el volumen, permitiendo la entrada de luz natural desde todos sus lados. Esta apertura visual no solo garantiza una atmósfera agradable y luminosa, sino que responde directamente al objetivo de crear un entorno accesible y acogedor, sin generar sensación de encierro. Al mismo tiempo, el perímetro definido ofrece una cierta percepción de refugio y control del entorno, promoviendo una sensación de seguridad simbólica. Esto resulta fundamental para que los ciudadanos se sientan cómodos, relajados y abiertos a la interacción, sin tener que preocuparse constantemente por el exterior, en línea con las reflexiones de autores como Jan Gehl y Richard Sennett.

En estos primeros bocetos también se empieza a definir la distribución del mobiliario. Se plantean bancos perimetrales de diferentes tamaños, pensados inicialmente como soluciones de almacenaje, aunque posteriormente se opta por incorporar mesas centrales en las que el mobiliario pueda colocarse y adaptarse a distintos tipos de uso. Las formas y proporciones de los elementos responden a la necesidad de generar distintos niveles de altura y usos: sentarse, tumbarse o participar en actividades compartidas. Todo ello contribuye a crear un espacio multifuncional, pensado para acoger a personas de diversas y fomentar un uso activo y plural del entorno.

Durante esta etapa también se calculan las primeras medidas tanto de la estructura general como del mobiliario principal, respetando siempre la escala humana y asegurando una circulación cómoda por el interior. Las decisiones formales y espaciales que aquí se esbozan buscan resolver aspectos funcionales y activar los principios teóricos que sustentan el proyecto: revertir el individualismo urbano, estimular el encuentro espontáneo y reconstruir el tejido social desde el diseño del espacio público.

Estos bocetos preliminares no concretan aún los materiales definitivos, pero permiten vislumbrar con claridad las intenciones del proyecto y justificar las primeras decisiones formales. De este modo, se sientan las bases de una propuesta coherente con los objetivos generales del TFG: recuperar el sentido de comunidad, fomentar la interacción social libre y espontánea, y transformar el espacio urbano en un lugar de relación humana.

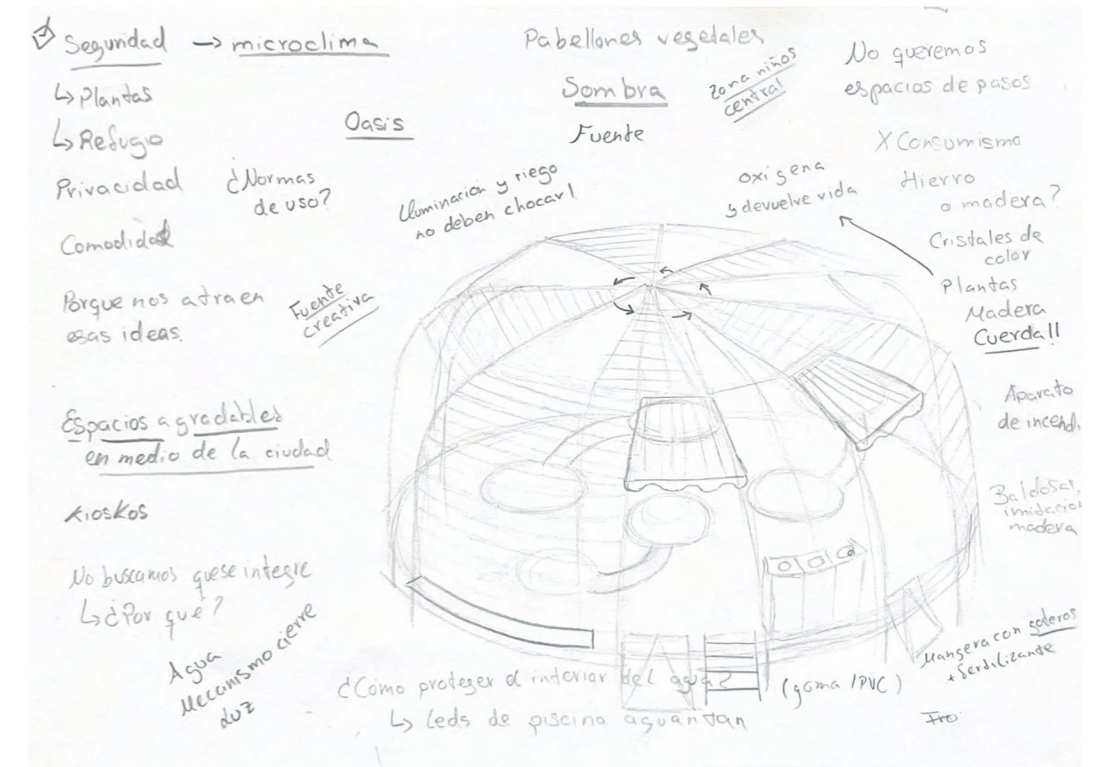


Figura 61, Fuente: Elaboración propia, 2025

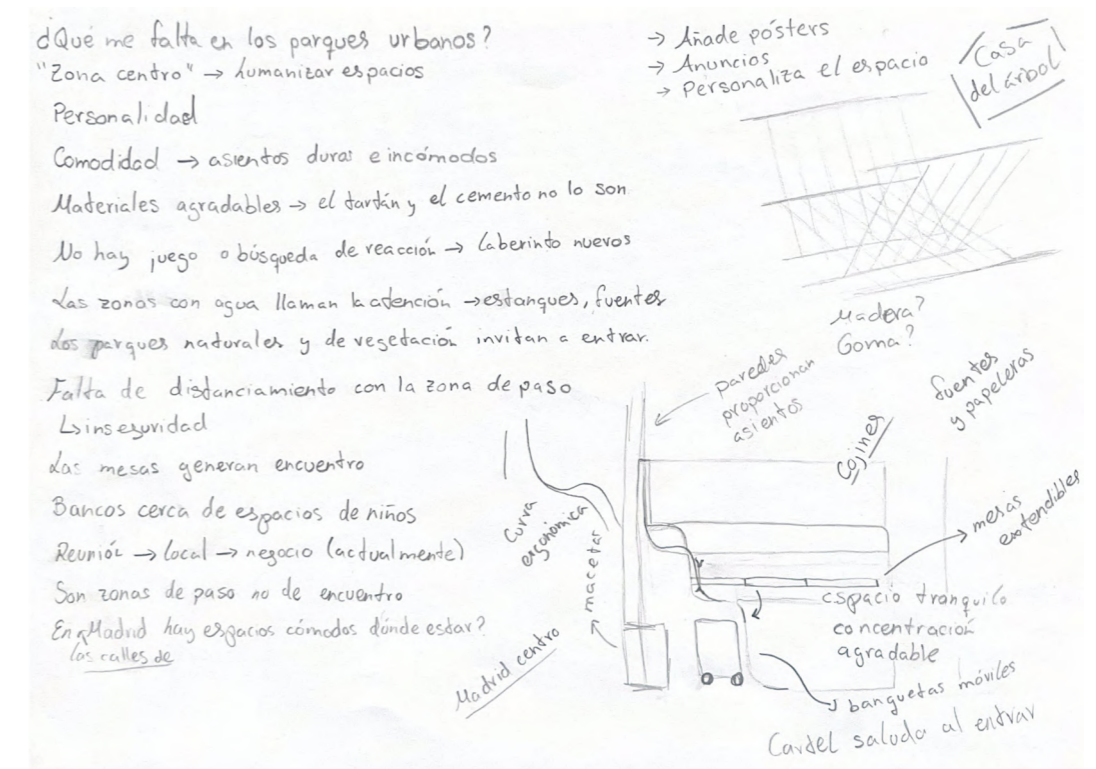


Figura 62, Fuente: Elaboración propia, 2025

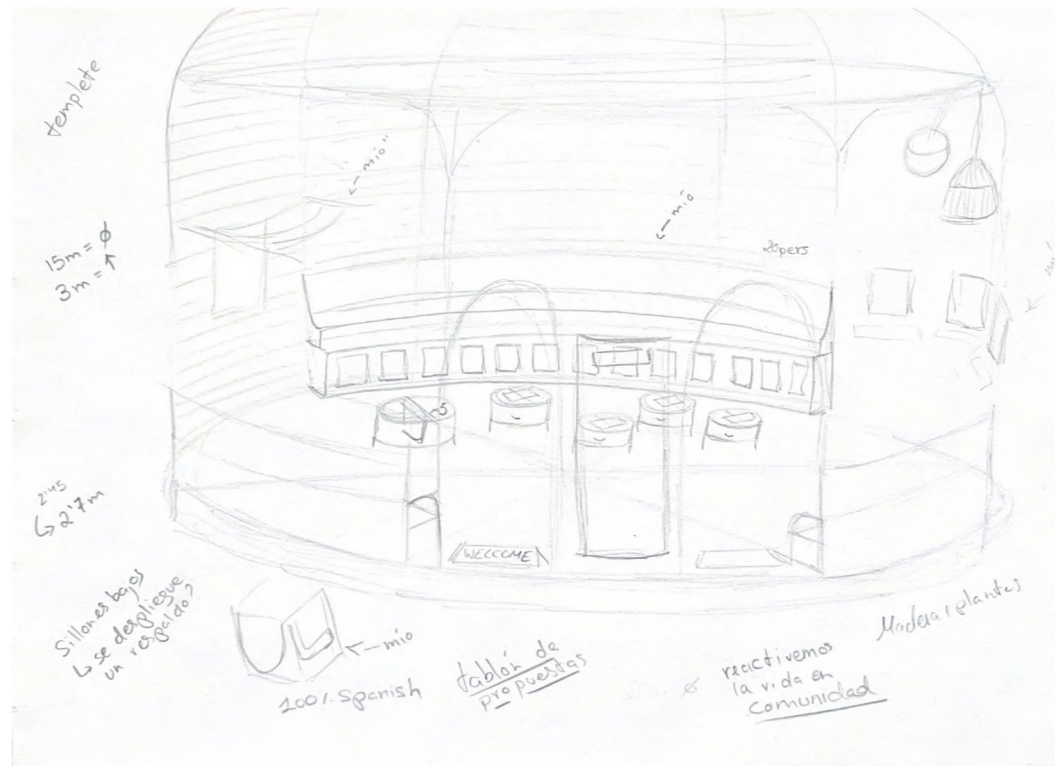


Figura 63,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

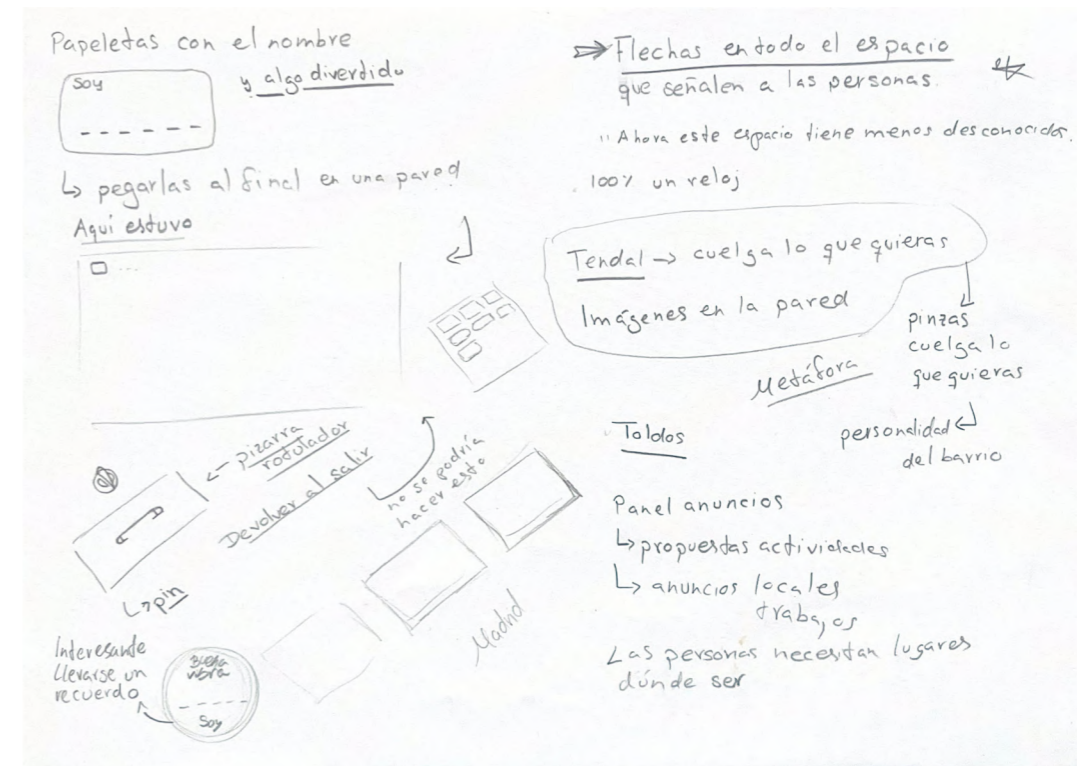


Figura 65,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

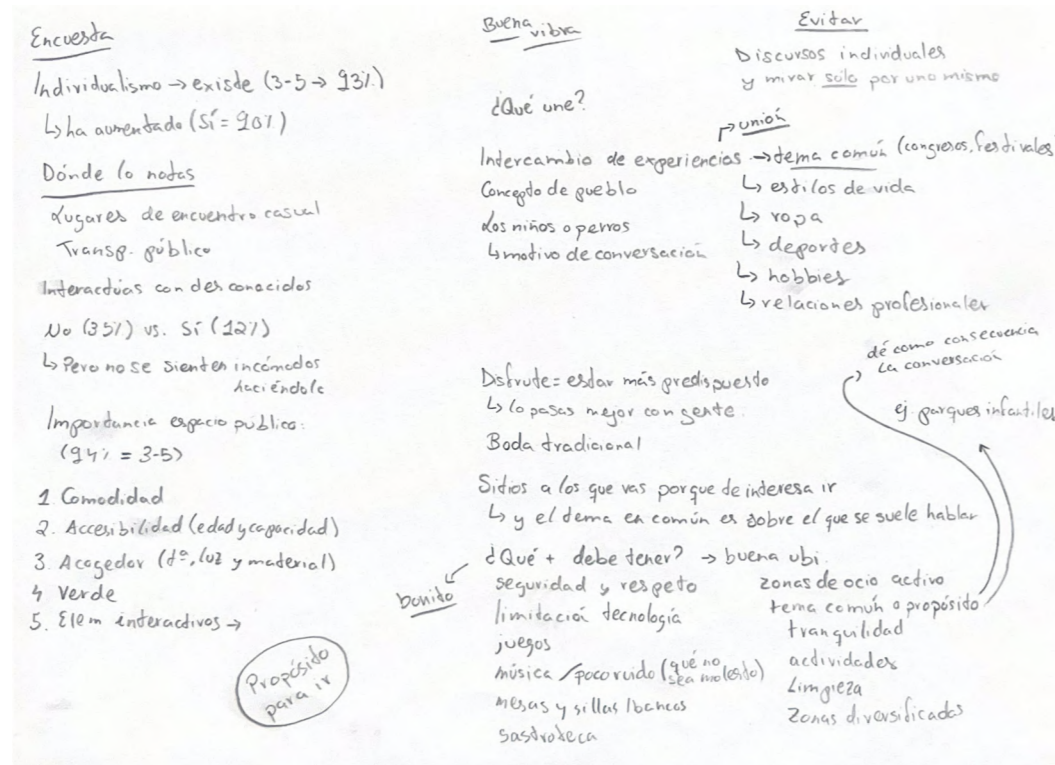


Figura 64,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

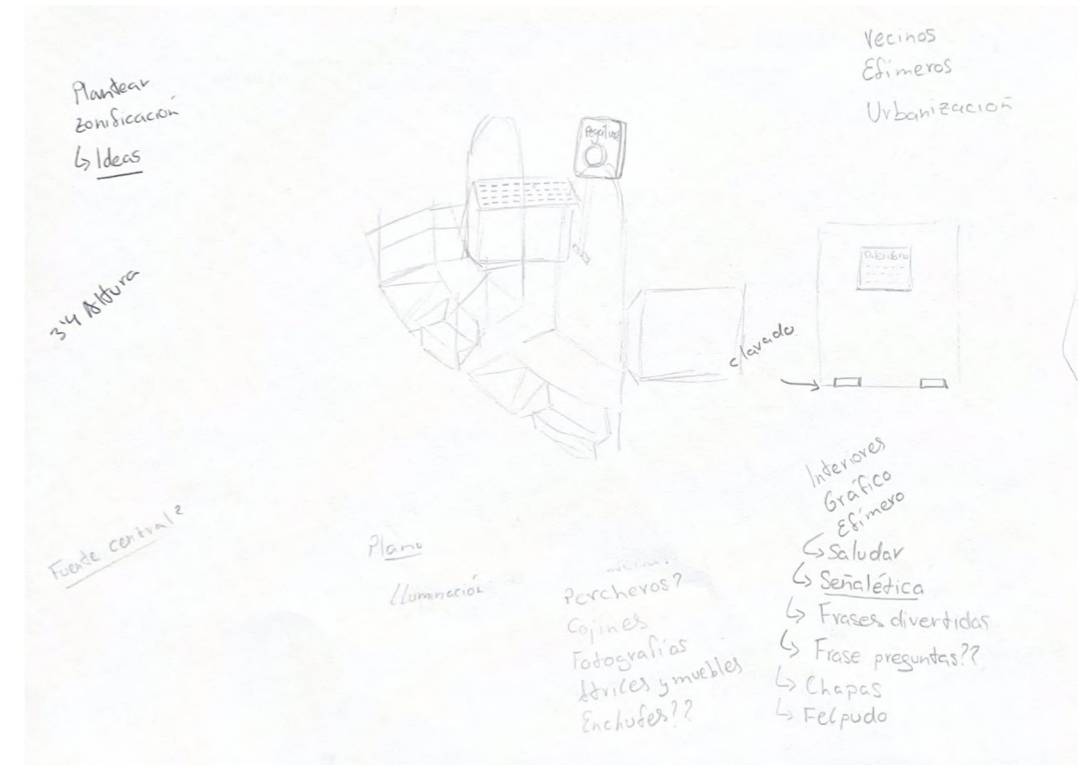


Figura 66,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

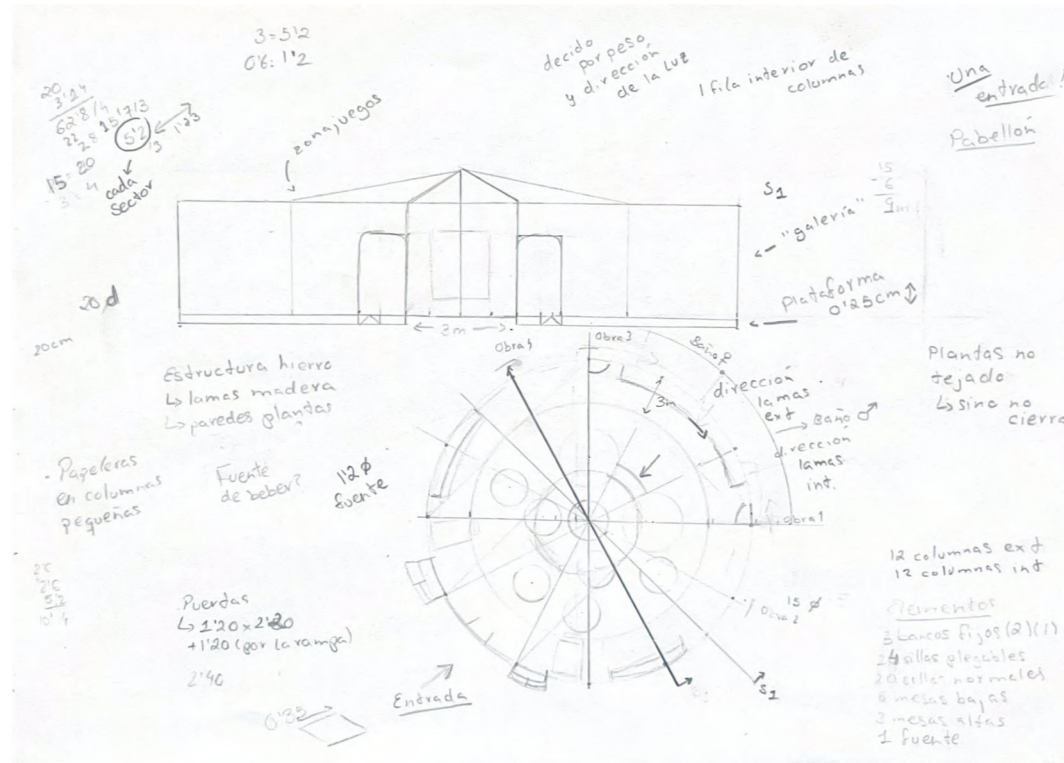


Figura 67, Fuente: Elaboración propia, 2025

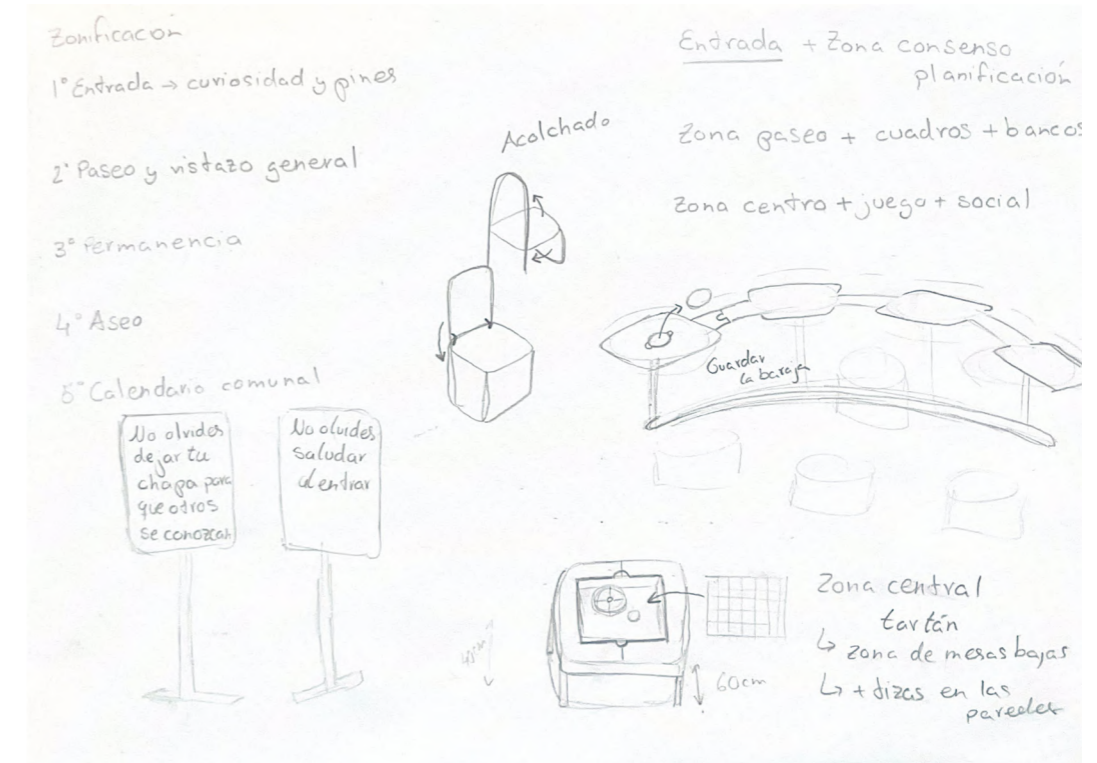


Figura 69, Fuente: Elaboración propia, 2025

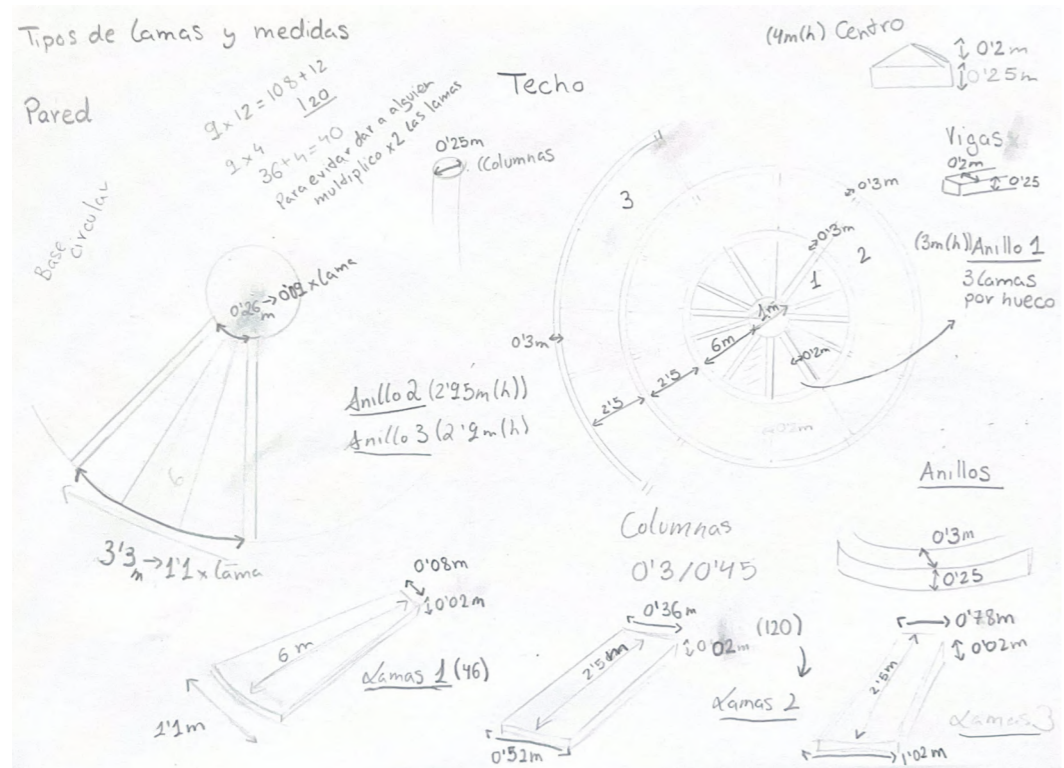


Figura 68, Fuente: Elaboración propia, 2025

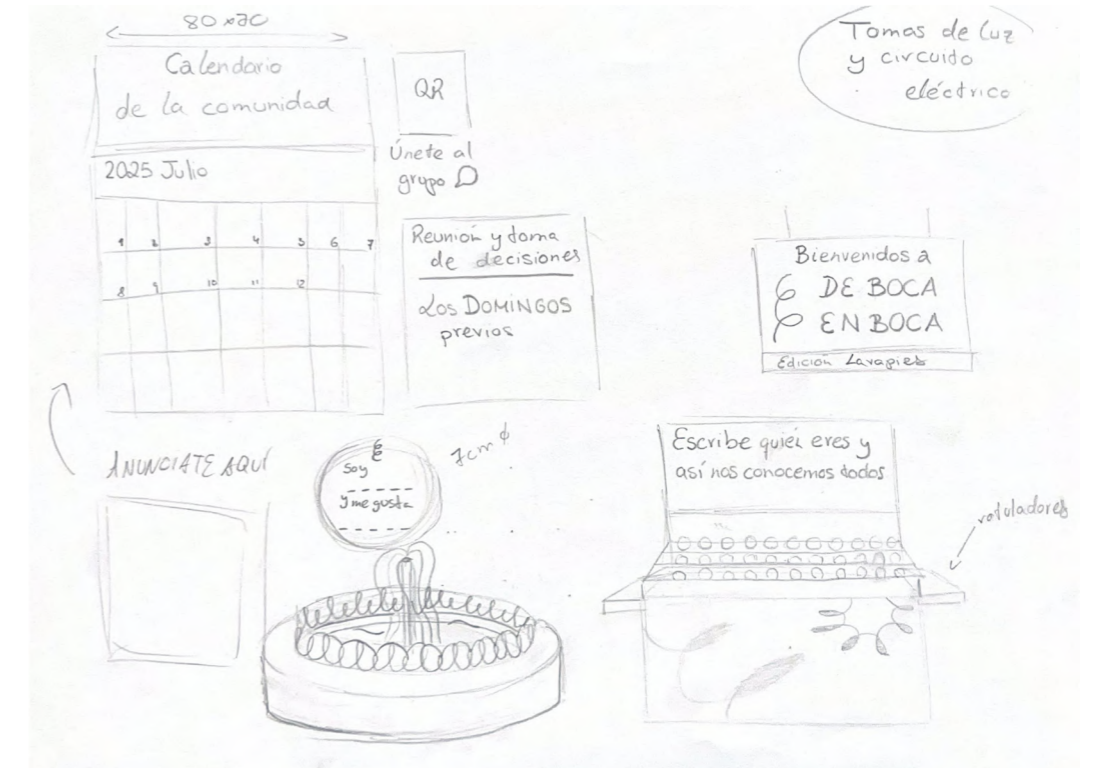


Figura 70, Fuente: Elaboración propia, 2025



## 3.4. Fase de ejecución

Esta fase recoge el resultado final del proyecto y todos los elementos que lo componen, acompañados de las justificaciones pertinentes que permiten comprender y contextualizar cada una de las decisiones adoptadas. Es en esta etapa donde se concreta la materialización del diseño, vinculando las ideas conceptuales con su aplicación real.

### 3.4.1. Primeros esquemas de ocupación

El primer esquema de ocupación proponía una planta circular sin salientes, dividida en 12 segmentos iguales. Esta disposición buscaba una organización simétrica, en la que una de las aperturas funcionase como acceso principal al espacio.

Desde su origen, el diseño contemplaba una zonificación en dos anillos: uno exterior, orientado al paseo y al descanso, y otro interior, concebido como núcleo activo de socialización. Sin embargo, esta propuesta inicial fue descartada por varias razones. Por un lado, la entrada carecía de un elemento diferenciador que la hiciese reconocible y atractiva desde el exterior. Por otro, la colocación del tablón comunitario y del espacio de decisión en el anillo exterior interrumpía el flujo de circulación del paseo, generando posibles conflictos de uso entre las distintas funciones.

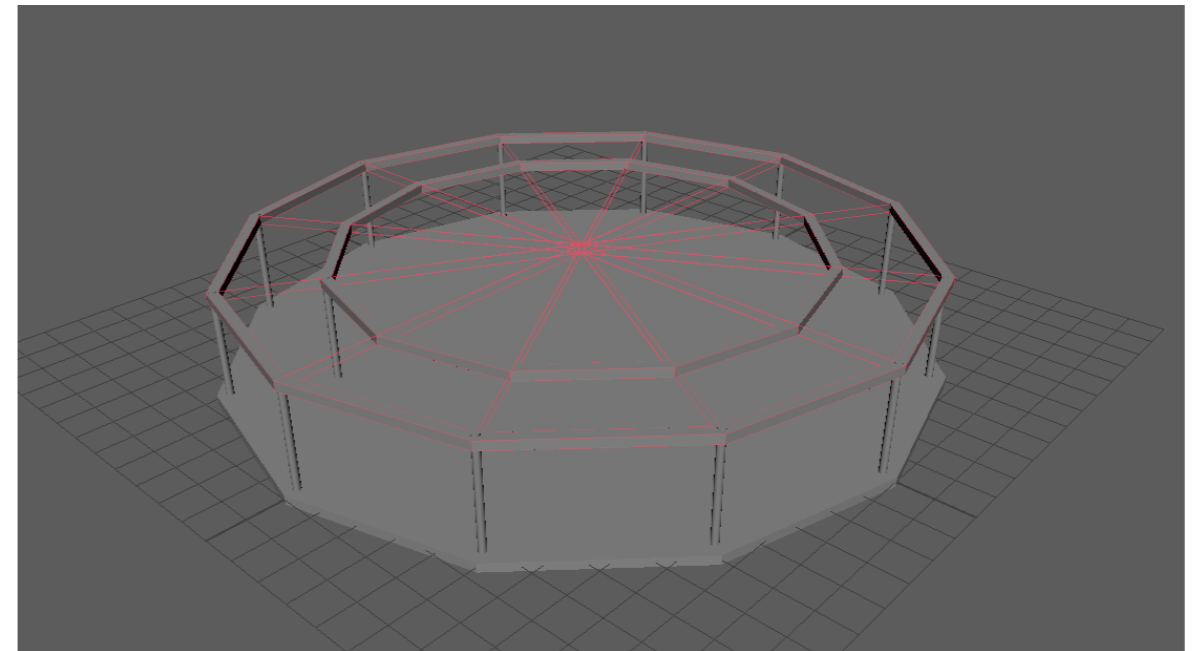


Figura 75,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

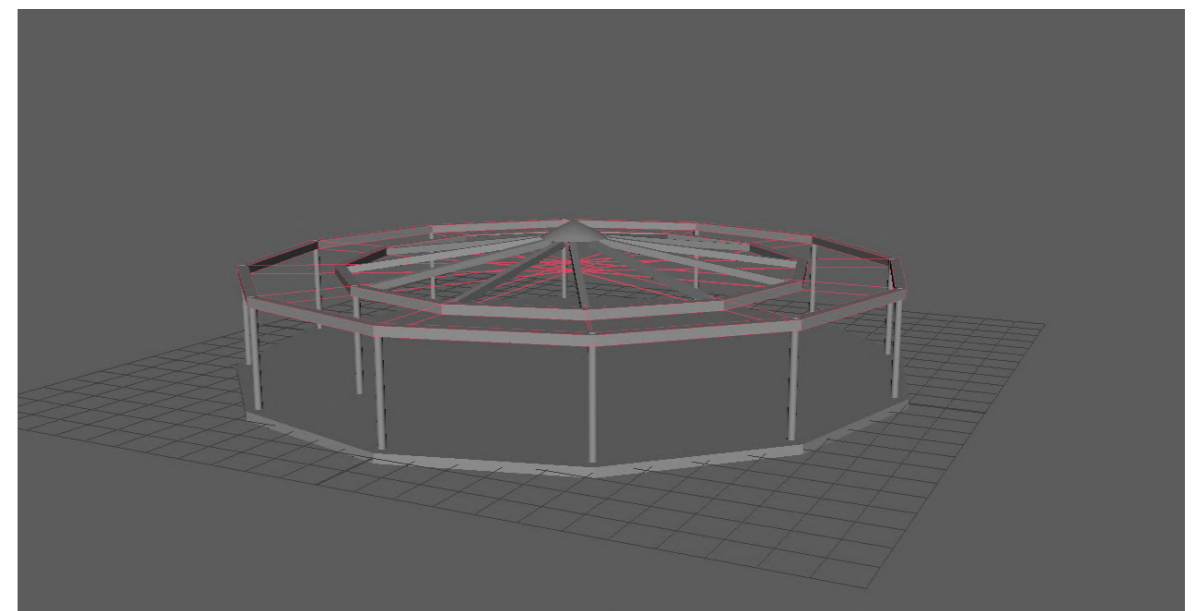


Figura 76,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

En el segundo esquema se mantuvo la planta circular dividida en 12 segmentos, pero se incorporaron dos salientes exteriores. Uno de ellos se destinaba a enfatizar la entrada principal, generando dos accesos opuestos y generando un acceso más llamativo. El segundo saliente albergaba un módulo destinado a aseos diferenciados para hombres y mujeres.

Esta propuesta, aunque ofrecía mayor complejidad funcional, también fue descartada. El principal motivo fue la naturaleza efímera y desmontable del proyecto, cuyo mantenimiento, higiene y control de las instalaciones implicaban una logística compleja para un entorno sin supervisión continua. Además, se consideró que el entorno urbano en el que se ubique el espacio puede suplir esta necesidad mediante servicios públicos ya existentes.

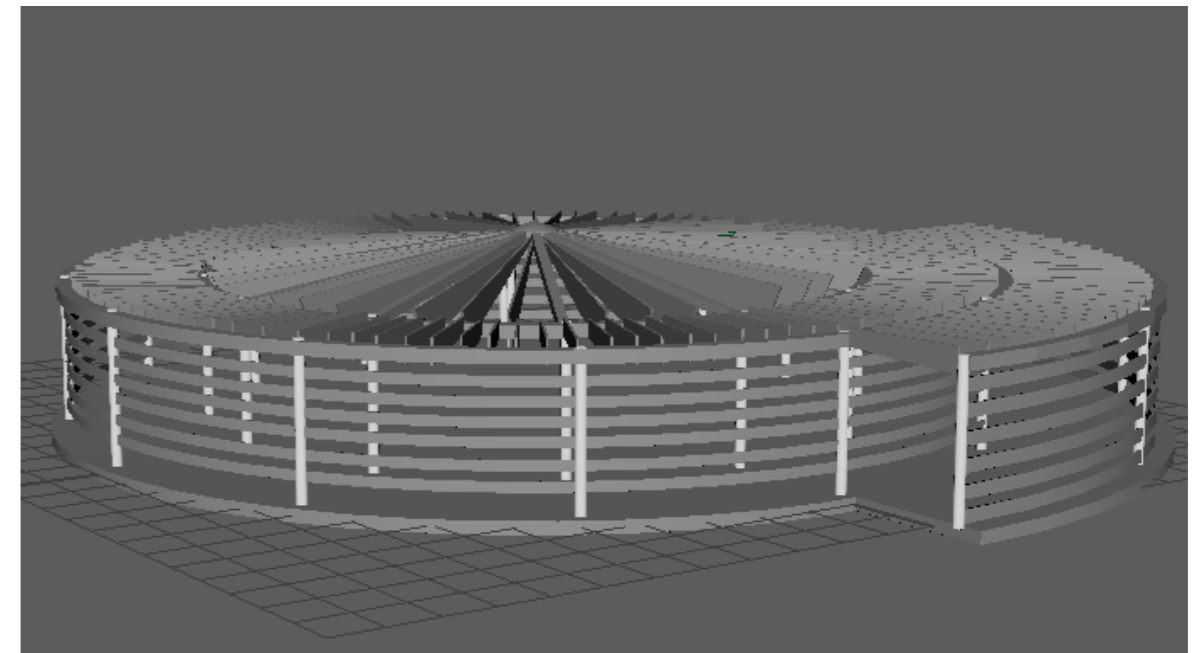


Figura 77,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

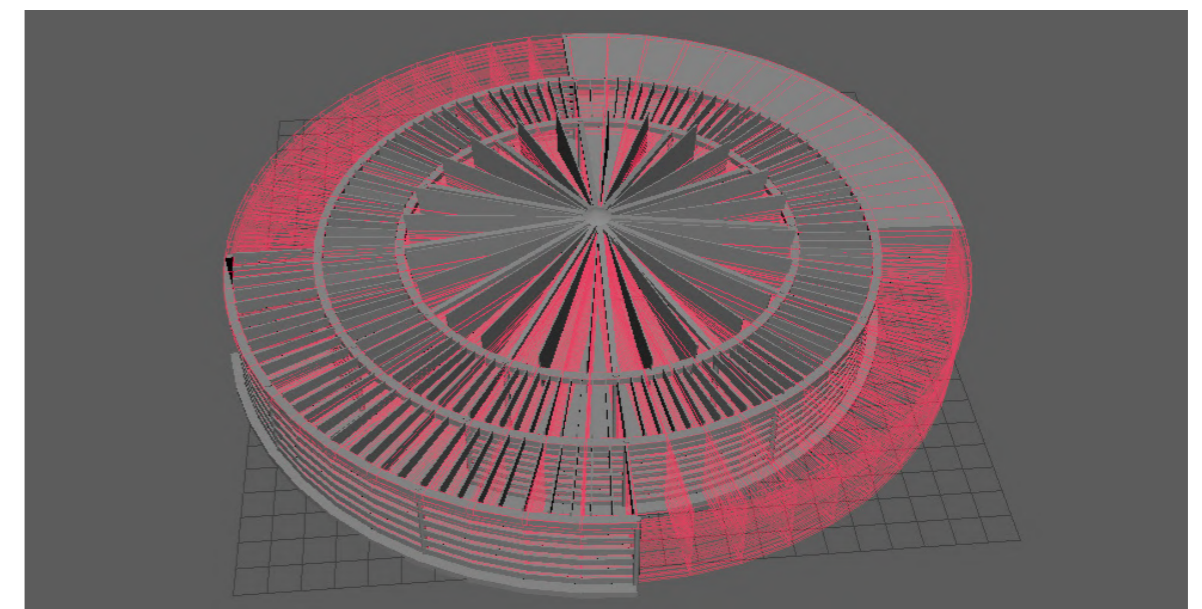


Figura 78,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.4.2. ESQUEMA DE OCUPACIÓN FINAL

La solución final adopta una estructura circular con un único saliente que se proyecta hacia el exterior, ampliando aproximadamente 3 metros de ancho en 5 de los 12 segmentos totales. Este saliente cumple una doble función: en primer lugar, actúa como entrada principal del espacio, generando un acceso claro, acogedor y visualmente atractivo. En segundo lugar, permite albergar la zona comunitaria, donde se sitúan el tablón de anuncios, el calendario de actividades y otros elementos que implica la participación vecinal.

Esta disposición permite liberar el anillo perimetral para el tránsito y el descanso, asegurando que las diferentes funciones no se interfieran entre sí. Asimismo, se mantiene la zona central como espacio lúdico, de encuentro y mayor participación. Parte de esta zona destina un espacio central de 2,8 metros de diámetro para una fuente circular con asiento perimetral, elemento que actúa como centro simbólico y punto de encuentro del conjunto.

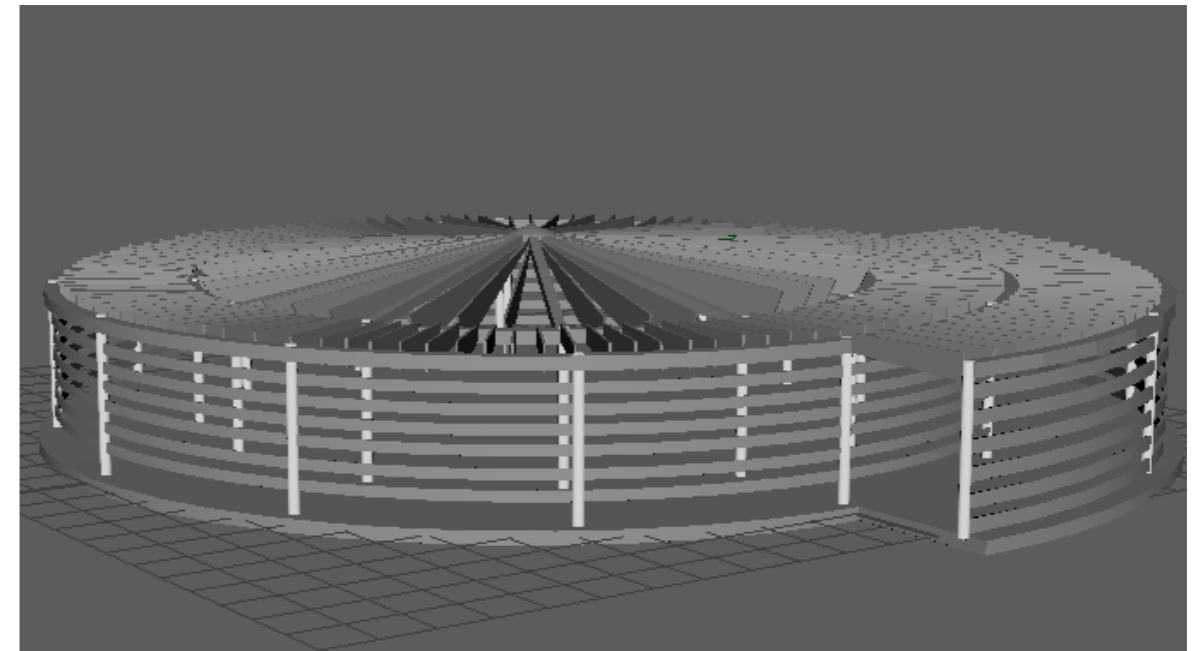


Figura 79,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

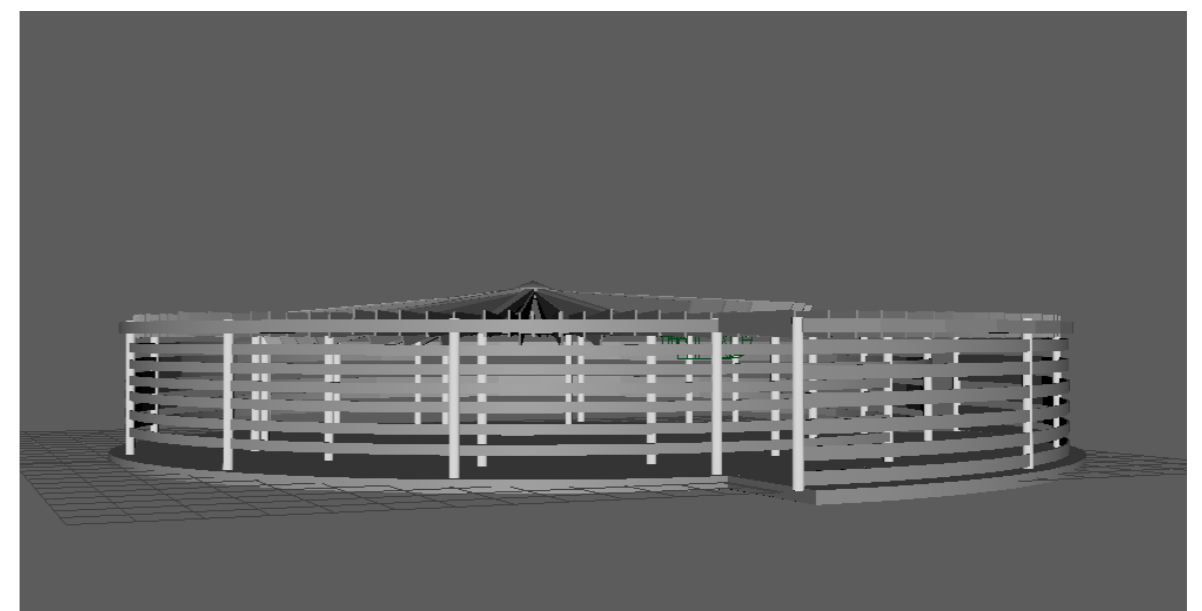


Figura 80,  
Fuente: Elaboración propia, 2025

### 3.4.3. Ubicación definitiva

Dadas las dimensiones y la morfología del espacio efímero *De Boca en Boca*, se llevó a cabo una búsqueda detallada para determinar la localización más adecuada. La elección del emplazamiento debía responder a una serie de criterios específicos:

- Estar situado en una zona céntrica de la ciudad de Madrid.
- Contar con la suficiente amplitud como para no interferir con el flujo habitual de transeúntes.
- Haber albergado previamente, o permitir, instalaciones efímeras y actividades culturales.
- Preferentemente, tratarse de un espacio vigilado o supervisado de forma regular.
- Acceso gratuito y accesible para todo el público.

Si bien existen múltiples plazas dentro del área central de Madrid que podrían resultar idóneas para acoger una instalación de estas características, la primera ubicación oficial del proyecto será el Espacio Cultural de Conde Duque, situado a escasos minutos a pie de la Plaza de España.

Este espacio reúne todas las condiciones mencionadas: dispone de vigilancia durante toda la jornada, con un horario de apertura de 9:00 a 21:00 horas, a excepción de los domingos, cuya actividad se limita a la mañana, y cuenta con varios patios; uno principal y dos secundarios, que permiten acoger intervenciones espaciales sin interferir con las actividades habituales del centro. Además, al tratarse de un espacio institucional dedicado a la cultura y al ciudadano, alberga: biblioteca, salas de exposiciones, aulas y zonas de estudio, todo ello al servicio del visitante de manera gratuita. Las personas que decidan acudir al espacio efímero y pasar tiempo en él, dispondrán de los aseos del propio espacio cultural y otros recursos disponibles en el recinto.



Figura 81,  
Patio central Conde Duque, vista frontal. Fuente: Elaboración propia, 2025



Figura 82,  
Patio central Conde Duque, vista lateral. Fuente: Elaboración propia, 2025



Figura 83,  
Patio lateral 1 Conde Duque, vista lateral 2. Fuente: Elaboración propia, 2025



Figura 84,  
Patio lateral 1 Conde Duque, vista lateral. Fuente: Elaboración propia, 2025

Al tratarse de una propuesta cuyo modelo es efímero y replicable, se han identificado otros emplazamientos urbanos que también reúnen las condiciones óptimas para su implementación, tales como:

- Plaza de las Comendadoras, en el barrio de Malasaña.
- Plaza de la Paja, en el barrio de La Latina.
- Matadero Madrid, en el distrito de Arganzuela.
- Plaza de Colón, en el barrio de Salamanca.

Estas ubicaciones representan contextos urbanos diversos y estratégicos, que permitirían continuar la labor de transformación social y comunitaria propuesta por De Boca en Boca en distintos puntos clave de la ciudad.

## 3.4.4. Memoria de diseño

### 3.4.4.1. Memoria de diseño constructiva

La presente memoria constructiva describe los materiales, elementos estructurales, mobiliario y recursos decorativos que componen el espacio efímero diseñado como intervención urbana para fomentar la interacción social y el sentido de comunidad en zonas cuyo sentido de la comunidad se ha perdido. La propuesta parte de una estructura circular de madera diseñada para su uso en exteriores, de carácter desmontable y con capacidad de adaptación a diferentes contextos urbanos. La elección de los materiales responde a criterios de resistencia, facilidad de montaje, sostenibilidad y coherencia estética con el entorno natural y humano que se pretende activar.

#### Estructura principal

La instalación consiste en una estructura circular con un diámetro base de 20 metros y un saliente adicional de 3 metros, alcanzando un total de 23 metros de ancho. La altura máxima es de 3 metros. Está construida principalmente con módulos de madera de pino silvestre, elegida por su resistencia estructural, su fácil disponibilidad nacional, especialmente en Castilla y León, y su estética natural.

La estructura se apoya sobre 24 columnas cilíndricas de acero corten dispuestas en la base circular, fijadas al suelo mediante placas atornilladas. Estas columnas sostienen la cubierta principal. El saliente adicional cuenta con 5 columnas más, también de acero corten, distribuidas estratégicamente. Para asegurar la evacuación eficiente del agua de lluvia, las columnas interiores miden 3 metros, las columnas perimetrales 2,95 metros, y las del saliente 2,90 metros, generando una ligera inclinación del techo hacia el exterior.

Las paredes perimetrales están compuestas por lamas de madera de chopo contrachapado, un material liviano, flexible y apto para exteriores. Este tipo de madera también puede obtenerse de producción nacional, concretamente de Castilla-La Mancha. Las lamas recubren toda la estructura y están colocadas de manera horizontal con una separación de 20cm de unas a otras, excepto en la zona de acceso principal y los laterales del saliente, lo que permite la entrada de los usuarios y fomenta la fluidez de circulación.

El techo se divide en tres secciones circulares: la primera abarca un círculo central de 13 metros de diámetro, la segunda corresponde al anillo comprendido entre el círculo de 13 metros y uno de 20 metros de diámetro, y la tercera cubre el saliente exterior, parte de un círculo de 26 metros de diámetro. Cada sección está compuesta por lamas de madera de chopo contrachapado dispuestas con una ligera inclinación hacia el exterior. El conjunto se sustenta mediante anillos de acero corten, que refuerzan la estructura, y doce vigas radiales en la zona central que se apoyan en una pieza circular metálica central con acabado en pico. Este diseño favorece tanto la evacuación del agua como la sensación de amplitud interior. El sistema de canalones ocultos en los bordes recoge el agua pluvial, que es conducida por bajantes discretas.

Las lamas del techo, fabricadas en tres tamaños distintos según la zona, están montadas sobre un sistema de pernos automatizados que permite su apertura y cierre en función del horario, las condiciones meteorológicas o las actividades realizadas.

## Mobiliario

El mobiliario sigue una estética coherente con la estructura que da forma al espacio, priorizando la madera de chopo contrachapado y combinándola puntualmente con acero corten.

Para garantizar la accesibilidad, en la entrada izquierda se sitúa una rampa construida íntegramente en madera de chopo contrachapado, con barandillas del mismo material y cilindros de acero corten como soportes. La propia rampa cumple todos los criterios para ser utilizada con completa seguridad; desde barandillas ubicadas a 70cm la inferior y 95 la superior, bordes elevados en los laterales para evitar caídas y una franja de color más oscuro antes del borde para acentuar la aproximación al borde. Así como una pendiente del 10%, al cubrir una altura de 0,25m con una rampa de 2,5m.

En el centro del recinto, una fuente simbólica rodeada por un banco circular se posiciona como punto de encuentro. El propio recipiente destinado para el agua está diseñado de madera tratada, con un peso en vacío de aproximadamente 50kg. Por otro lado, la fuente está compuesta por tres arcos de acero corten superpuestos, de menor a mayor tamaño, representando simbólicamente las tres etapas de la vida: niñez, adultez y vejez. La estructura metálica ha sido tratada para resistir la oxidación por contacto con el agua.

Alrededor de la fuente se sitúan mesas bajas de 60 cm de altura con asientos integrados, diseñadas para almacenarse de forma compacta. Cada mesa cuenta con un tablero de 50x50 cm con juegos de mesa como el ajedrez y el parchís, y un compartimento inferior para guardar fichas. Los asientos tienen huecos en su parte inferior para facilitar el agarre en caso de manipulación o transporte.

A continuación, se ubican mesas más altas, de 75 cm de altura, acompañadas de sillas con respaldo. Estas mesas disponen de un tablero central de 20x20 cm que puede usarse como tapa para guardar barajas, dominós u otros elementos lúdicos. Las mesas están ancladas al suelo para mantener la organización del espacio; las sillas, en cambio, son móviles, y cuentan con hueco a ambos laterales para facilitar su desplazamiento.

En la zona perimetral, están ubicados dos tipos de bancos. El primero, de menor altura y completamente fabricado en madera contrachapada, está pensado para personas que prefieren no subir a superficies elevadas. Cada banco acoge a 10 personas. El segundo, de mayores dimensiones y pensado para el descanso o la interacción lúdica, tiene una altura de 45 cm y capacidad para 20 personas. Está reforzado internamente con barras de acero corten para garantizar su estabilidad cada 60 cm.

El espacio cuenta con dos papeleras ubicadas junto a la entrada, fabricadas en madera de chopo contrachapado. Su interior está dividido en tres compartimentos para reciclaje, cada uno de pintado con pintura para madera de un color; verde, amarillo y rojo, debidamente señalizados.

En el centro del saliente se colocan tres paneles de corcho de 1,50 metros de alto por 2 metros de ancho, instalados a 50 cm del suelo para permitir una utilización accesible. Estos tableros servirán como herramienta comunitaria para compartir información relevante: calendarios de uso, anuncios, ofertas de empleo o convocatorias vecinales.

A ambos lados del saliente, dos stands de 70x40 cm y 1,50 m de altura cuentan con muebles de almacenaje para guardar las chapas identificativas de los visitantes. En un lateral se integra un cajón abierto con rotuladores para escribir en dichas chapas.

Finalmente, en el perímetro exterior de la estructura se han colocado jardineras curvas de plástico reciclado, con dimensiones de 42 cm de profundidad, 4,80 metros de largo y 25 cm de ancho. Este material ha sido elegido por su resistencia a la intemperie, ligereza y bajo mantenimiento. Las jardineras disponen de un hueco inferior para facilitar el drenaje.

## Decoración

Como elemento principal de decoración se han utilizado diferentes tipos de plantas, concretamente se trata de la parra virgen y la hiedra, especies vegetales trepadoras de rápido crecimiento, resistentes y sin floración, lo que reduce el riesgo de alergias. Estos ejemplares van a estar plantados en las macetas del perímetro exterior de la estructura, permitiendo que crezcan apoyándose en las lamas de la pared, tanto en la estructura principal como en el saliente. Estas plantas aportan sombra natural, frescor y una sensación de protección e intimidad dentro del espacio, favoreciendo un entorno relajante y alejado del bullicio urbano.

Por otro lado, con respecto a la cartelería y el diseño gráfico del espacio, refuerzan la identidad comunitaria bajo la marca De Boca en Boca. La señalética utiliza un lenguaje cercano, informal y con toques de humor para conectar con los visitantes. Las instrucciones de uso y normas de convivencia se presentan en diferentes formatos: carteles de pie, a 1,50 m de altura, y posters ubicados en los paneles de corcho.

Asimismo, se distribuirán por todo el espacio, adhesivos con afirmaciones positivas dirigidas a los usuarios, fomentando la interacción espontánea. Por último, en ambas entradas se ubicará un cartel con el imago tipo de la marca, reforzando su visibilidad y reconocimiento.

Figura 85,  
Banco normal. Fuente: Elaboración propia, 2025  
Figura 86,  
Mesa alta. Fuente: Elaboración propia, 2025  
Figura 87,  
Mesa alta. Fuente: Elaboración propia, 2025  
Figura 88,  
Stand. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 89,  
Macetero. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 90,  
Tablero de corcho. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 91,  
Sillas altas y bajas. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 92,  
Banco elevado. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 93,  
Fuente central. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 94,  
Papelera. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 95,  
Cartel de pie. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 96,  
Mesa baja. Fuente: Elaboración propia. 2025  
Figura 97,  
Rampa. Fuente: Elaboración propia. 2025

Figura 85



Figura 86



Figura 87



Figura 88



Figura 89



Figura 90



Figura 91



Figura 92



Figura 93



Figura 94



Figura 95



Figura 96



Figura 97



## Materiales

A continuación, se van a unificar en un apartado los materiales principales de los que se compone la estructura y los elementos que dan lugar al proyecto efímero de Boca en Boca y los motivos de su elección.

### Madera de pino silvestre

Este material se emplea exclusivamente en el pavimento del espacio. Su elección responde a su resistencia mecánica, su buena estabilidad dimensional y su durabilidad frente al desgaste, cualidades esenciales en una superficie que estará sometida a tránsito continuo. Además, es una madera accesible y económica, lo que favorece su uso en instalaciones efímeras. Se ha seleccionado pino tratado para garantizar una mayor resistencia frente a la humedad y a las condiciones del exterior.



Figura 98, Madera de pino silvestre. Fuente: Madera. 2021. <https://www.maderea.es/vigas-macias-de-madera-de-pino-silvestre/>

### Madera de chopo contrachapado

Es el material predominante en el proyecto por su ligereza, resistencia y bajo impacto ambiental. Al tratarse de una madera de rápido crecimiento, cultivada principalmente en territorio nacional, su uso reduce la huella ecológica del proyecto. Además, su flexibilidad la hace ideal tanto para mobiliario fijo como móvil. Se emplea también en las lamas de cubierta y pared, ya que responde bien ante variaciones térmicas y puede curvarse o adaptarse a formas sin perder estabilidad estructural. Su textura natural y homogénea contribuye, además, a mantener una estética cálida y acogedora.



Figura 99, Madera de chopo contrachapado. Fuente: Tableros Martínez. 2020 <https://tablerosmartinez-cb.com/tablero-de-contrachapado/>

### Plástico reciclado

Presente en las jardineras, este material continúa con la vocación sostenible del proyecto. Su durabilidad, resistencia a la intemperie y nulo mantenimiento lo convierten en una opción funcional para contener la tierra y las raíces de las plantas trepadoras. Posteriormente se forrará con madera para continuar con la estética natural del proyecto.



Figura 100, Trozos de plástico reciclado. Fuente: Verpakkings management. 2024 <https://www.verpakkingsmanagement.nl/opinie/visie-van-pet-flessenproducent-ducona-op-r-pet>

### Acero corten

Aplicado en elementos estructurales y de sujeción, como arcos, bases o protecciones, el acero autopatinable (acero cor-ten) destaca por su alta resistencia a la corrosión y por su aspecto envejecido, que recuerda a los tonos terrosos de la madera. Esta estética natural lo convierte en un material estéticamente coherente con el resto de la propuesta, integrándose sin desentonar. Su resistencia estructural permite además crear piezas delgadas pero sólidas, optimizando recursos.



Figura 101, Acero corten. Fuente: Grupo Abastel. s.f. <https://grupoabastel.com/portfolio/techlam-stel-el-corten/>

### Corcho natural

Se utiliza en los tableros comunitarios por su ligereza y facilidad de instalación. Al ser un material blando, permite insertar y extraer chinchetas repetidamente sin dañarlo, y su carácter renovable y biodegradable lo convierte en una opción respetuosa con el medioambiente. Además, aporta una textura amable y cálida, reforzando el carácter agradable del espacio.



Figura 102, Corcho natural. Fuente: Sena soluciones. s.f. <https://senasoluciones.com/placas-y-bobinas-de-corcho-autoadhesivo/603-bobina-de-corcho-natural.html>

### Pintura ecológica para madera

Utilizada en las papeleras, esta pintura permite diferenciar visualmente los compartimentos de reciclaje. Se ha optado por una pintura al agua, no tóxica, resistente al exterior y apta para contacto humano, asegurando tanto la durabilidad del color como la sostenibilidad del material. Su uso refuerza la intención educativa y funcional del mobiliario sin comprometer la estética general.



Figura 103, Pintura ecológica roja. Fuente: Grupo Lober. s.f. <https://www.grupolober.com/pintura-madera-metal-plastico/30925-esmalte-ecologico-al-agua-titanlux-rojo-chino-8414800387476.html>



Figura 104, Pintura ecológica verde. Fuente: Grupo Lober. s.f. <https://www.grupolober.com/pintura-madera-metal-plastico/30922-esmalte-ecologico-al-agua-titanlux-verde-primavera-8414800387445.html>



Figura 105, . Pintura ecológica amarilla. Fuente: Grupo Lober. s.f. <https://www.grupolober.com/pintura-madera-metal-plastico/30923-esmalte-ecologico-al-agua-titanlux-amarillo-luminoso-8414800387452.html>

### 3.4.4.2. Memoria de acabados

La selección de acabados en este proyecto se ha realizado en función de tres criterios fundamentales: durabilidad suficiente para uso en exteriores, coherencia estética con los valores del proyecto; naturalidad, calidez, accesibilidad, y viabilidad dentro del carácter efímero del espacio, evitando soluciones excesivamente costosas o complejas de mantener. A continuación, se detallan los acabados empleados en los diferentes elementos:

#### Acabado de las jardineras de plástico reciclado

Las jardineras situadas en el anillo exterior del espacio se han diseñado en plástico reciclado al ser un material ligero, resistente a la humedad y de bajo mantenimiento. Para mejorar su integración estética con el resto del entorno, se plantea un revestimiento de listones de chopo contrachapado tratados con lasur incoloro. Este tratamiento es una solución idónea para exteriores porque penetra en la madera sin crear capa, permitiendo que las plantas transpiren y actuando como protector frente a la humedad y los cambios de temperatura. Se trata de una alternativa accesible, de fácil aplicación y mantenimiento.

#### Acabados diferenciados en el contrachapado de chopo

El mobiliario construido en contrachapado de chopo presenta dos tonalidades distintas en los distintos elementos del espacio efímero:

- Tono más oscuro en los peldaños de acceso a la grada elevada, en las lamas de las paredes y en los asientos y mesas centrales.
- Tono claro natural en los dos tipos de bancos, en las lamas del techo y en las macetas situadas en el perímetro de la estructura.

Esta diferenciación tonal tiene una intención funcional y estética. En el caso de los escalones, el uso de un acabado más oscuro permite marcar visualmente el desnivel, facilitando su detección y reduciendo el riesgo de tropiezos. El suelo y el techo mantienen tonos más claros, lo que amplía visualmente el espacio y genera una sensación de ligereza.

Los acabados se consiguen aplicando tinte al agua, cuya aplicación es sencilla y de baja toxicidad, seguido de una capa de barniz acrílico incoloro, resistente al desgaste y adecuado para espacios de uso continuado.

#### Acabados de las lamas de la pared

Las lamas verticales, que conforman el perímetro del espacio, se han diseñado en madera de chopo, también tratada con lasur pigmentado de tono oscuro. Este tratamiento ofrece protección contra la humedad, los rayos solares y los cambios de temperatura. La aplicación de un tono oscuro en las lamas de la pared favorece la integración del ciudadano en el ambiente creado por el espacio junto con el verdor de las plantas trepadoras.

Dado que las lamas estarán en contacto directo con el exterior y que permitirán el crecimiento de plantas trepadoras, se ha priorizado el uso de un acabado transpirable y compatible con el desarrollo vegetal. La elección de un tratamiento accesible y ecológico está alineada con la duración temporal del espacio y su respeto por el entorno.

#### Acabado del suelo de madera

El suelo de madera debe ser resistente al tránsito y a la exposición ambiental, pero sin requerir sistemas costosos de protección industrial. Se propone el uso de un barniz para exteriores con base al agua, utilizado frecuentemente para suelos de parqué, ofreciendo protección frente a la humedad y los cambios de temperatura, además de ser antideslizante.

Este tipo de acabado permite conservar el aspecto natural de la madera, con una capa de protección que puede ser renovada, si fuera necesario, durante el uso del espacio.

## Acabados de la fuente

La fuente cuenta con un recipiente de madera tratada en el que se pondrá el agua, el recipiente cuenta con un grosor de 15 cm, que lo separa del banco perimetral. Para garantizar la impermeabilidad y facilitar la limpieza de la fuente se ha optado por un acabado de varias capas de pintura epoxi; una solución habitual en instalaciones temporales y mobiliario urbano, debido a su alta impermeabilidad, resistencia al desgaste y fácil aplicación. Además, tiene un acabado estético, limpio y brillante.

Por otro lado, los arcos que conforman el diseño simbólico de la fuente se han diseñado en acero galvanizado pintado al horno. Esta elección garantiza una resistencia adecuada a la oxidación y al uso, sin los costes ni el mantenimiento que implicaría un acero corten real que se ha implementado en el resto de los elementos estructurales del espacio. La pintura al horno ofrece un acabado resistente y de larga duración. Puede imitar visualmente la apariencia del acero oxidado, manteniendo la estética orgánica y artesanal del conjunto.

## Conclusión

Los acabados seleccionados equilibran durabilidad, estética y viabilidad, ofreciendo un conjunto coherente con el carácter efímero del proyecto. Todas las decisiones se han basado en materiales y tratamientos accesibles, sostenibles y realistas para su ejecución por parte de un equipo de diseño en el contexto de una instalación temporal, en contacto con el entorno urbano y natural. Los acabados, además de proteger los materiales, refuerzan la identidad del proyecto como un entorno amable, seguro y estimulante para todos los usuarios.

## 3.4.4.3. Memoria de instalaciones

### Instalación eléctrica

El espacio contará con un sistema eléctrico sencillo y de bajo consumo. Las principales fuentes de energía se destinarán a la iluminación, la automatización de las lamas y el funcionamiento de la bomba de la fuente.

Con respecto a la iluminación, se instalarán luminarias LED lineales de tonalidad cálida en el anillo interior superior de la estructura, distribuidas de forma homogénea para evitar sombras duras y generar un ambiente acogedor. Se prioriza la iluminación indirecta para favorecer la permanencia y la conversación. El sistema de cableado eléctrico se protegerá con canaletas estancas y se colocará en la parte inferior e interior de los anillos de la cubierta de la estructura.

En cuanto a la automatización de lamas de la cubierta, cuenta con un sistema de apertura y cierre de las lamas abatibles que se activará mediante pernos eléctricos automatizados, controlados desde un punto central seguro. Estos pernos controlarán la inclinación de las lamas dependiendo del impacto del sol y se cerrarán completamente al anochecer, a la hora de cierre y en caso de eventos meteorológicos de los que se deba proteger al interior de la estructura y a sus residentes. El sistema de cableado eléctrico se protegerá con canaletas estancas y se colocará en la parte inferior e interior de los anillos de la cubierta de la estructura.

Por último, con respecto al control de la alimentación y la seguridad, la instalación eléctrica se alimentará desde una toma central protegida y elevada, ubicada en el elemento central de la cubierta y alejada de las zonas húmedas; la fuente, los canalones y los depósitos de riego. Contará también con protección IP, es decir; protección del equipo eléctrico frente a elementos sólidos como el polvo y líquidos como el agua. En este caso, al tratarse de una estructura destinada a exteriores y con el objetivo de evitar filtraciones o contacto accidental con agua o lluvia moderada, así como cualquier tipo de objetos; hojas, polvo, arena; se ha escogido el IP67. Todos los cables se distribuirán por canaletas protegidas y ubicadas en los anillos de la superficie de la estructura, en su parte interior e inferior, conectándose con la toma principal por las vigas del techo, y se asegurará la desconexión total del sistema cuando no esté en uso.

## Instalación de fontanería

La propuesta de diseño efímero De boca en boca no cuenta con servicio de agua potable, sin embargo, integra soluciones de fontanería autónomas y eficientes, diseñadas para responder a las necesidades de los elementos vegetales y de la fuente central, minimizando la dependencia de la infraestructura urbana. Este enfoque se alinea con el carácter replicable y de bajo impacto del proyecto:

En primer lugar, el sistema de abastecimiento de agua se resuelve mediante dos sistemas independientes y autónomos:

Con respecto al riego por goteo para las jardineras, el agua proviene de un depósito autónomo con una capacidad de 200 litros, garantizando la independencia del sistema sin necesidad de conexión a la red municipal. La distribución del agua se realiza a través de una tubería principal de polietileno de 16 mm de diámetro. Este material es idóneo por su flexibilidad, resistencia a la intemperie y facilidad de instalación y desmontaje, coherente con la naturaleza efímera del proyecto. Por otro lado, dentro de las jardineras, la tubería incorpora goteros con una separación de 33 cm entre sí, sumando un total de 45 goteros por maceta. Este sistema de riego por goteo garantiza un riego preciso y eficiente.

El control del riego se efectúa mediante un programador automático a pilas, situado en la tubería de abastecimiento. Este programador permite una gestión eficiente y programada del suministro de agua, asegurando el mantenimiento de la sin necesidad de requerir riego manual diario.

En cuanto a la fuente central, esta cuenta con un con un circuito cerrado que recircula el agua, alojada en un depósito integrado en la propia estructura de la fuente. Este diseño elimina la necesidad de una conexión continua a la red de abastecimiento y a la de saneamiento.

El agua es impulsada por una bomba compacta de 600 l/h a través de tuberías de PVC con un diámetro de 16 mm, que constituyen el sistema de recirculación. El PVC es elegido por su durabilidad, resistencia a la corrosión y facilidad de instalación en circuitos cerrados. La bomba eleva el agua desde el depósito oculto hasta el punto de emisión de la fuente, y esta retorna por gravedad al mismo depósito para ser reutilizada.

Finalmente, con respecto al sistema de evacuación de agua, la gestión del agua excedente se ha diseñado para garantizar la funcionalidad del espacio, adaptándose a las condiciones de un emplazamiento urbano:

Para el drenaje de jardineras, aunque el riego por goteo es eficiente, las jardineras, al estar expuestas a la intemperie, requieren un sistema de evacuación para el excedente de agua en caso de lluvia y poder evitar el encharcamiento, que podría comprometer la salud de las plantas. Cada jardinera contará con una tubería de evacuación de PVC de 40 mm de diámetro, elegida por su robustez y fiabilidad en sistemas de drenaje. Estas tuberías se ubicarán en la base de las jardineras, conectadas al agujero creado en un su base para permitir el drenaje, dirigiendo el agua directamente al terreno circundante. La inclinación de cada tubería será del 1% para asegurar el flujo. Una particularidad es que la tubería de evacuación de la jardinera que coincide con la entrada izquierda se unirá a la siguiente tubería de evacuación, evitando así interferir con la rampa de acceso y manteniendo la fluidez del diseño.

Cabe destacar que la fuente central, al operar en un circuito cerrado, no requiere de un sistema de evacuación de aguas, ya que el agua se recircula continuamente.

## Instalación de saneamiento

Al tratarse de una estructura efímera sin usos sanitarios o de cocina, no se requiere una instalación de saneamiento al uso. Sin embargo, se incluyen en este apartado las siguientes medidas de evacuación de agua:

En primer lugar, la evacuación de aguas pluviales se realizará a través de la cubierta. La cual cuenta con un sistema de canalones y bajantes situados en el perímetro de la estructura, que permitirá la evacuación del agua de lluvia. En caso de ser técnicamente viable, esta agua podrá ser derivada al sistema de riego para su reutilización.

En cuanto a la fuente central, al no estar conectada a la red de desagüe, el sistema funcionará mediante un circuito cerrado. Se prevé una limpieza periódica manual tanto del depósito como del contenedor de agua, garantizando así su buen estado y evitando malos olores.

Con respecto al interior del espacio efímero se han seleccionado específicamente materiales y elementos resistentes a la humedad, de fácil limpieza y, en lo posible, con propiedades antibacterianas, evitando el uso de textiles. Además, en colaboración con la asociación cultural vinculada al proyecto, se establece una rutina de limpieza diaria, que incluye la retirada de residuos y el mantenimiento básico del espacio.

## Accesibilidad

El diseño del espacio cumple con criterios básicos de accesibilidad universal para garantizar que personas con movilidad reducida o con dificultades sensoriales puedan disfrutar del entorno sin barreras.

Para facilitar el acceso al espacio efímero, la entrada izquierda cuenta con una rampa accesible que cumple con la normativa de accesibilidad. Está diseñada con una pendiente adecuada para sillas de ruedas y carritos, equivalente al 10% de inclinación y un ancho de 1,50m. Cuenta, además, con barandillas a sus laterales a dos alturas distintas; a 75cm y 95cm respectivamente. La rampa también está diseñada con rebordes elevados para evitar caídas, y un adhesivo de color oscuro para indicar el acercamiento a dicho borde.

Todo el espacio cuenta con espacios amplios para permitir un acceso universal. Los pasillos y entradas cuentan con espacios de entre 2,5m a 1,5m de ancho que permiten una circulación fluida, incluso en zonas de mayor afluencia. Además, el diseño se asegura de la ausencia de obstáculos en el suelo, así como se complementa de un mobiliario móvil, ligero y fácilmente desplazable y almacenable. La distancia mínima entre las mesas es de 1,5m, una vez arrimadas.

Por último, se debe destacar la diferenciación tonal de la madera en los bordes de gradas, cuyo contraste de color busca prevenir tropiezos o puntos de dolor.

### 3.4.5. PLANOS

El primer plano de localización sitúa el proyecto De boca en boca dentro del entorno urbano madrileño, concretamente en el patio central del Centro Cultural Conde Duque. Esta ubicación se considera estratégica no solo por su buena conexión con el transporte público, gracias a la cercanía con la parada de metro Ventura Rodríguez, sino también por su condición semiretirada del eje turístico principal, concediéndole un carácter más recogido. Como ya se había indicado se trata de un lugar próximo a puntos céntricos como Plaza de España, sin embargo, el espacio se encuentra en una calle secundaria de menor tránsito turístico y de mayor uso cotidiano por parte de los vecinos del barrio. Este contexto permite alejarse del ruido y la sobreocupación del centro más comercial y ofrece, en cambio, un escenario habitualmente asociado a la cultura local, la participación ciudadana y las iniciativas comunitarias, lo que encaja con la dimensión social y relacional del proyecto.

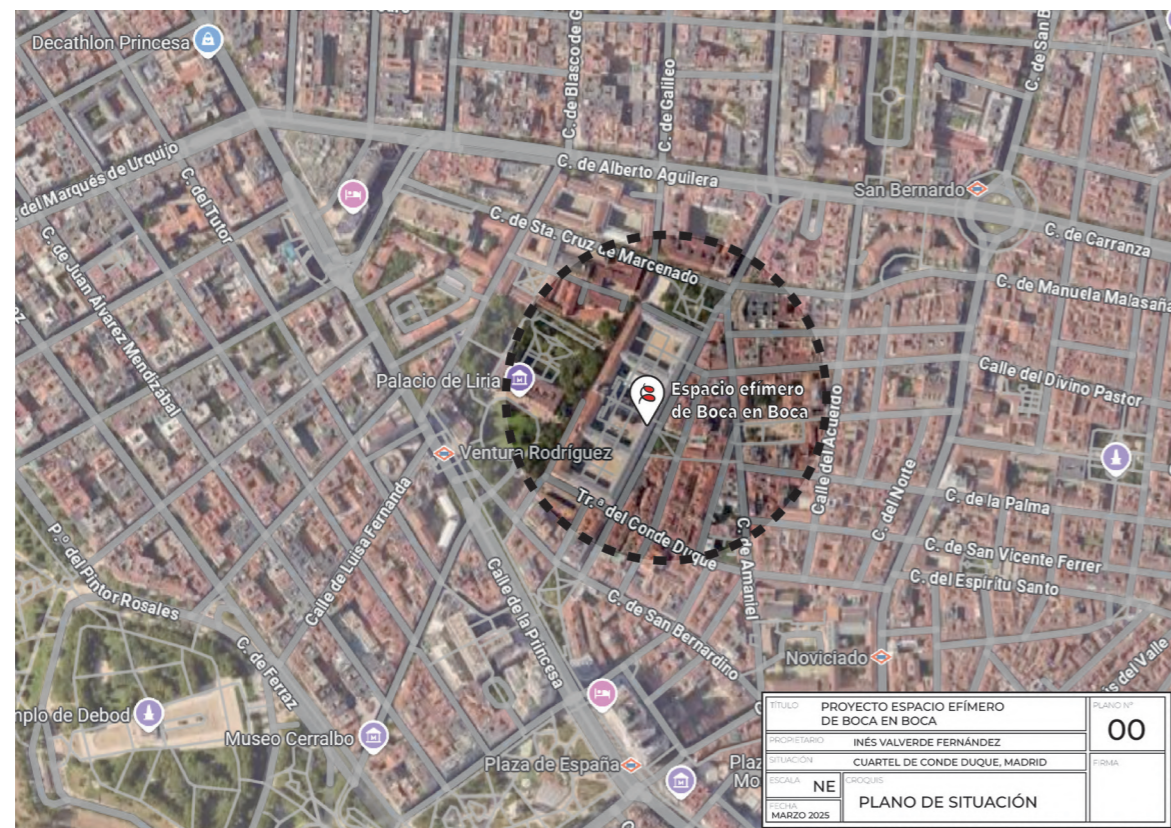


Figura 106, Croquis de plano de situación. Fuente: Elaboración propia. 2025

El segundo plano muestra con mayor detalle el patio central de Conde Duque, una explanada diáfana de 4.268,39 m<sup>2</sup>, cuyo tamaño permite integrar con holgura estructuras efímeras de este tamaño sin interferir en el desarrollo habitual de actividades del centro. Este espacio, además de contar con el equipamiento técnico necesario, ya ha acogido en otras ocasiones intervenciones temporales, lo cual refuerza la viabilidad de su uso.

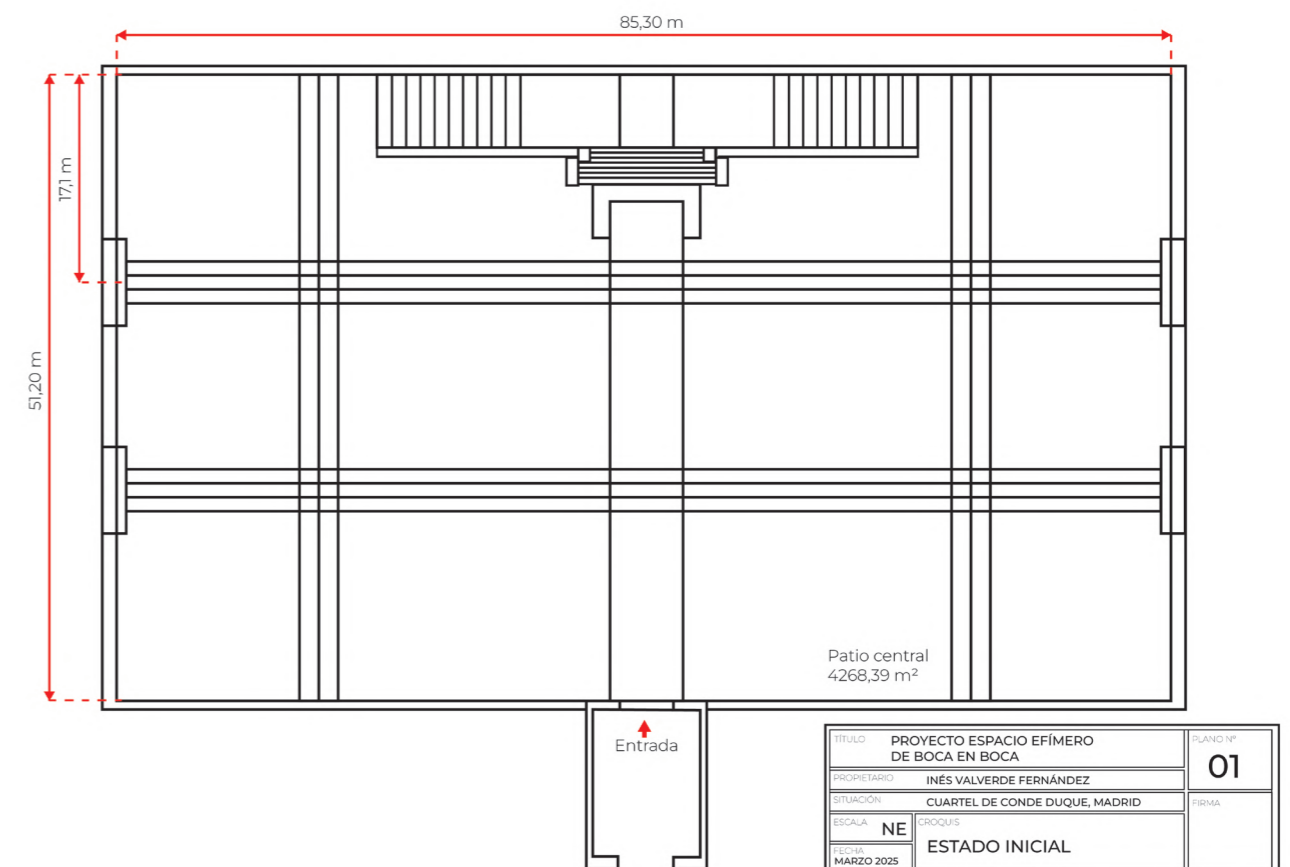


Figura 107, Croquis de plano de estado inicial. Fuente: Elaboración propia. 2025

En el tercer y cuarto plano, se representa la ubicación específica de la estructura dentro del patio. Se ha optado por situarla ligeramente descentrada, más próxima al fondo del recinto que a su entrada principal. Esta decisión responde a una intención premeditada: respetar la fluidez de circulación del resto del espacio cultural y no interferir con otras posibles actividades; permitiendo el paso tanto al acceso frontal como el acceso posterior, con elementos arquitectónicos fijos como las escaleras situadas al fondo. Además, ambas entradas de la estructura efímera coinciden con los tramos del patio pavimentados con un asfalto más uniforme y nivelado, lo que facilita especialmente el tránsito de personas con movilidad reducida, carritos o bicicletas. Esta decisión busca reforzar el carácter inclusivo del espacio y recuerda la intención de crear una plataforma abierta al encuentro entre personas de diferentes edades y condiciones.

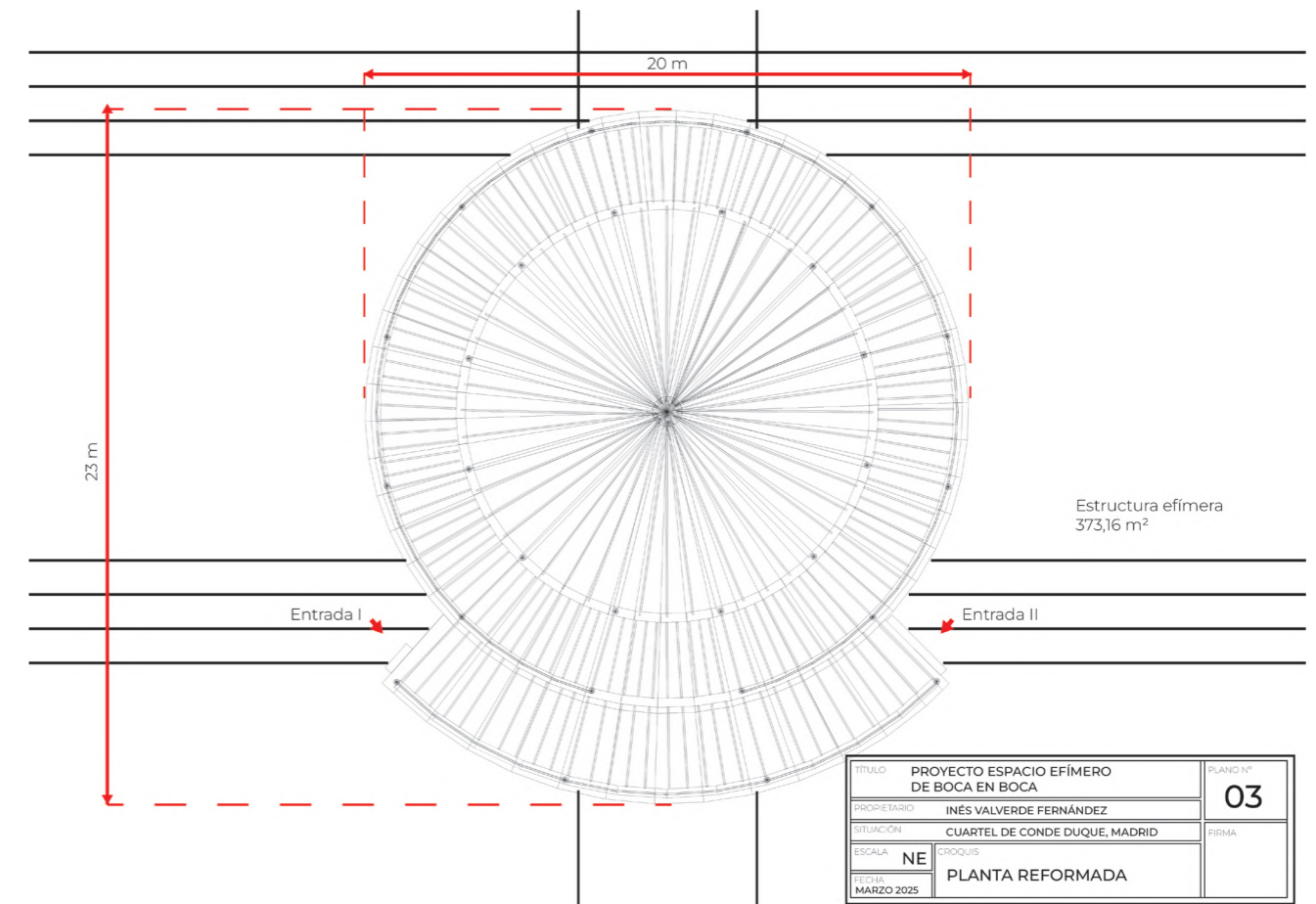
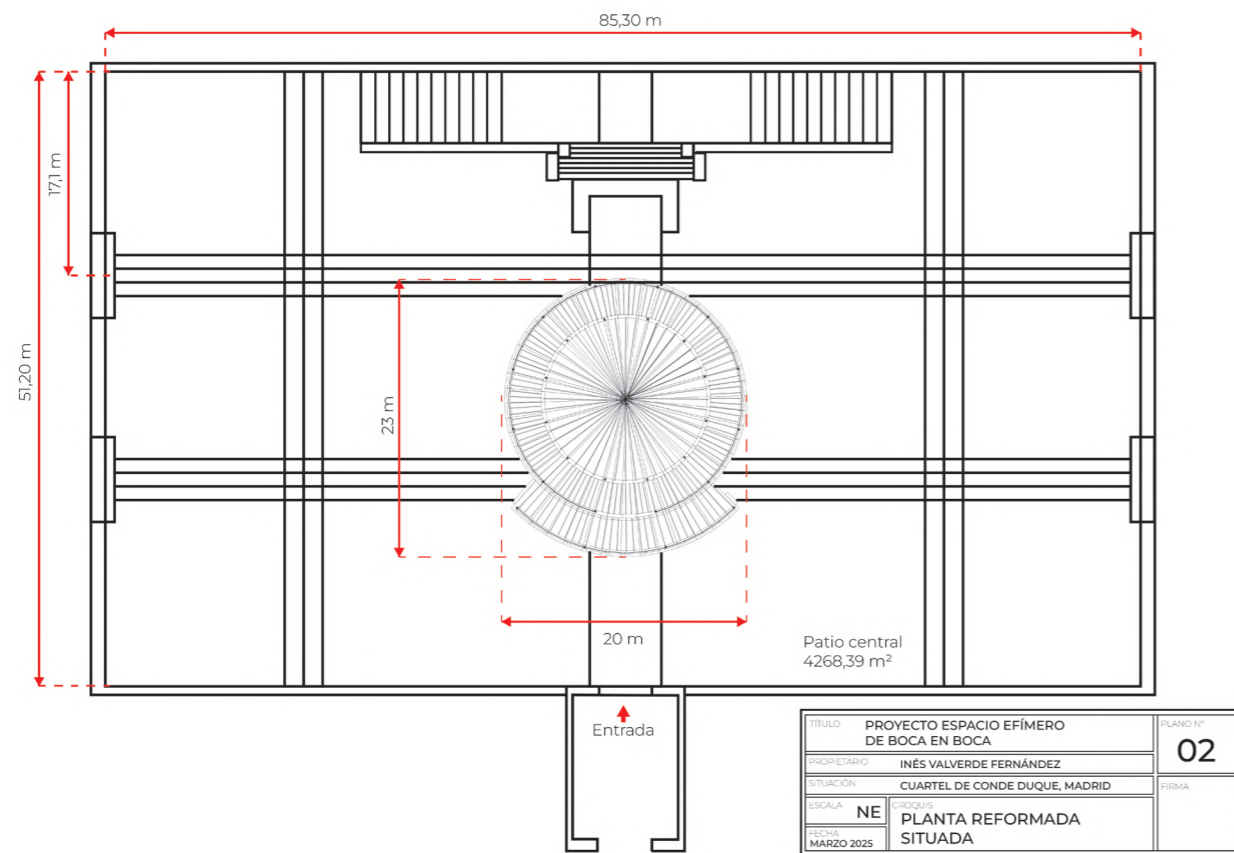


Figura 108, Croquis de plano de planta reformada situada. Fuente: Elaboración propia. 2025

Figura 109, Croquis de plano de planta reformada. Fuente: Elaboración propia. 2025

El quinto plano representa una vista de perfil de la estructura, aportando información clave sobre sus dimensiones y proporciones. La plataforma sobre la que se eleva el espacio tiene una altura de 25 cm, mientras que la estructura total alcanza los 4,25 m. Las columnas del anillo exterior, que definen el perímetro del recinto, miden 2,95 m, y las columnas de la zona del saliente lateral miden 2,90 m, lo que genera una ligera variación formal que favorece la evacuación de aguas fluviales.

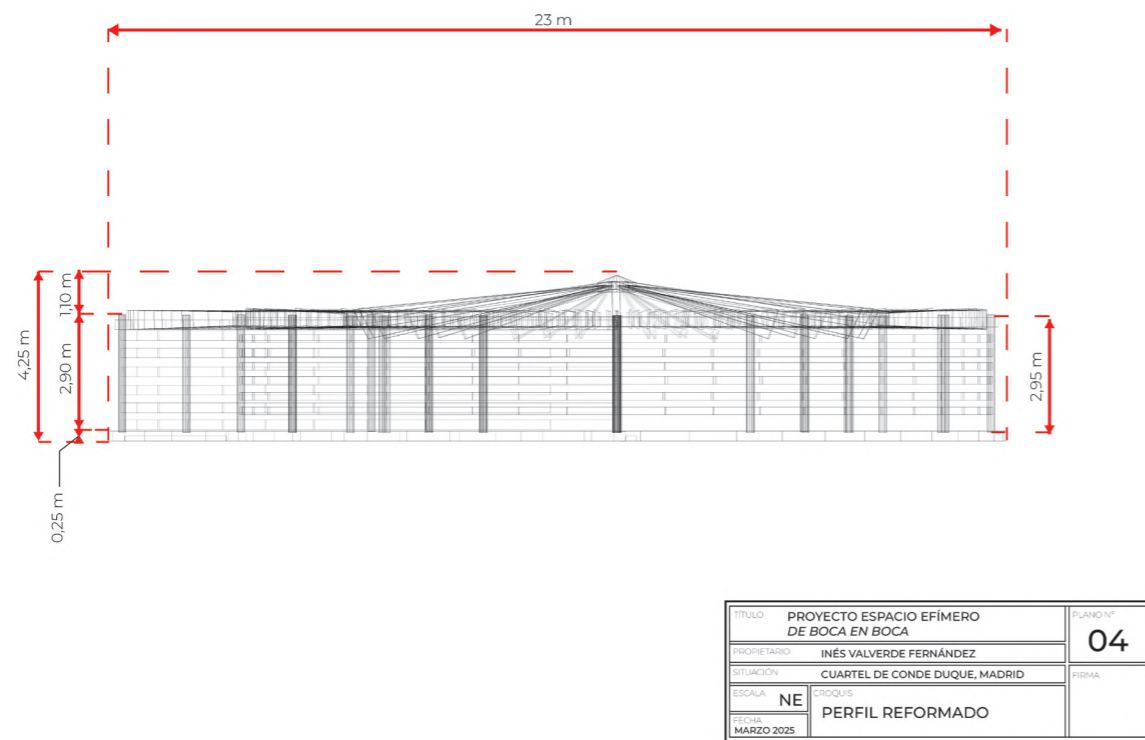


Figura 110, Croquis de perfil de planta reformada. Fuente: Elaboración propia. 2025

Finalmente, en los planos de distribución de mobiliario fijo y móvil, se puede observar cómo la disposición de los elementos sigue la lógica concéntrica del diseño circular del proyecto. Esta organización, basada en círculos concéntricos, permite generar una visión panorámica del conjunto desde cualquier punto, reforzando el sentido de comunidad y cercanía. La elección consciente de evitar esquinas o elementos ortogonales responde a un objetivo emocional y funcional: evitar jerarquías visuales o barreras psicológicas que pudieran limitar la interacción espontánea entre ciudadanos.

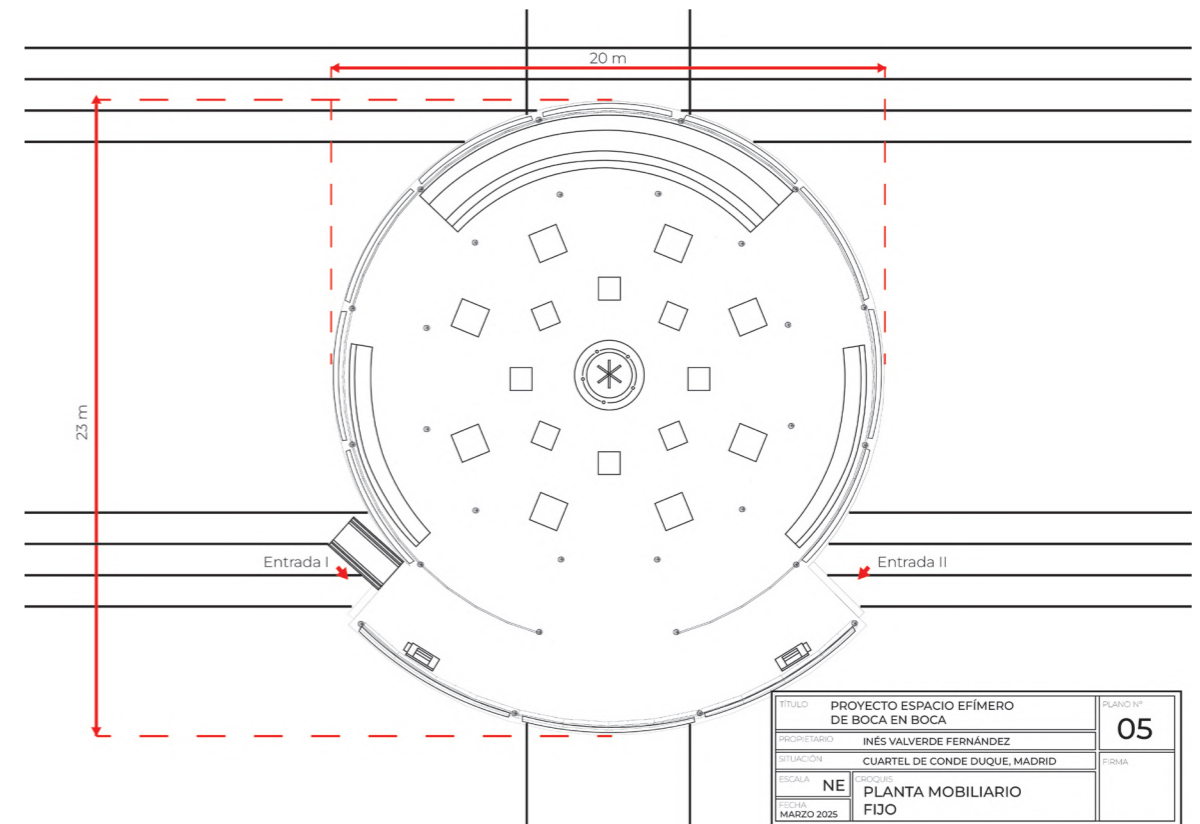


Figura 111, Croquis de Plano de planta con mobiliario fijo. Fuente: Elaboración propia. 2025

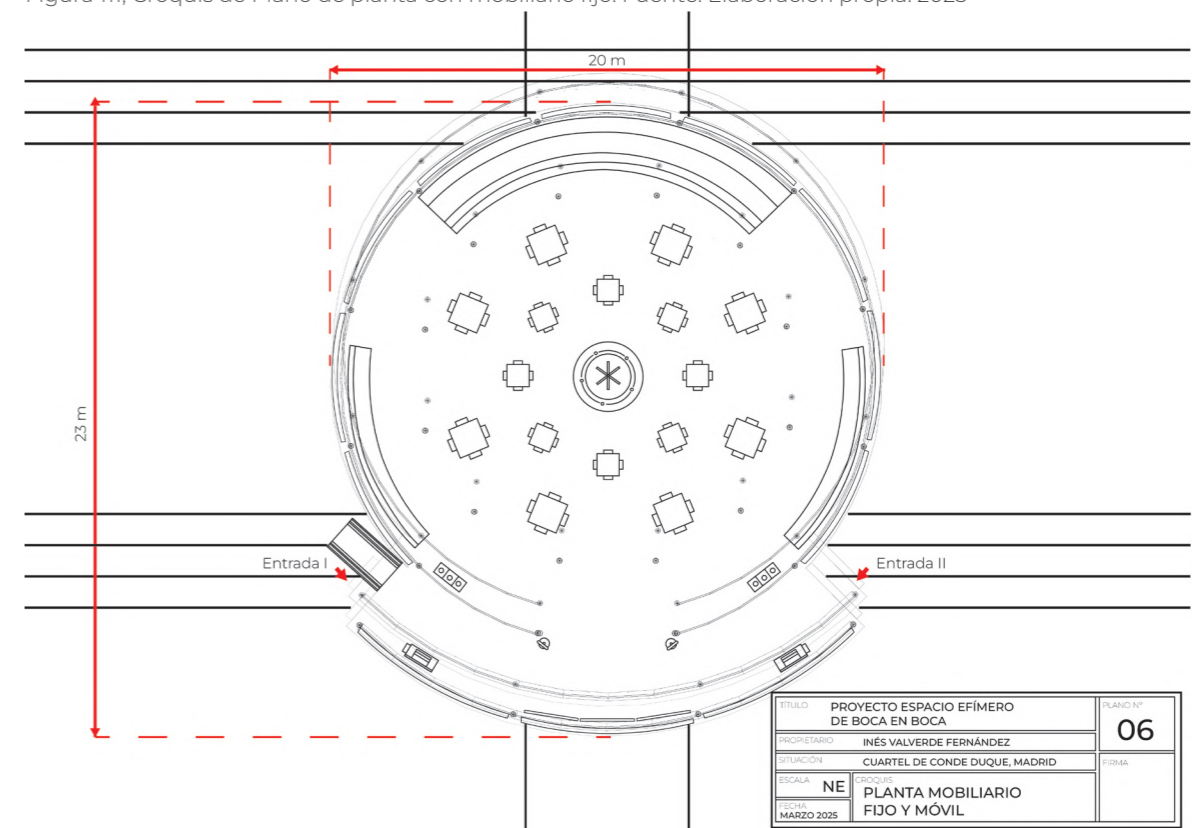


Figura 112, Croquis de plano de planta con mobiliario fijo y móvil. Fuente: Elaboración propia. 2025

En las siguientes representaciones técnicas se recogen los distintos planos que garantizan la viabilidad técnica y la seguridad estructural del espacio *De boca en boca*. Estos planos abarcan los sistemas de electricidad, fontanería, saneamiento y accesibilidad universal, fundamentales para el funcionamiento integral del proyecto.

El sistema eléctrico se sitúa principalmente en la cubierta superior de la estructura, aprovechando los perfiles y huecos existentes para integrar el cableado sin interferir con la estética general ni comprometer la seguridad del visitante. El circuito parte de una caja de conexiones central, ubicada en el núcleo estructural que sostiene la cubierta, equipada con una toma de corriente estanca IP67, adecuada para exteriores. El cableado se distribuye a lo largo de los dos anillos concéntricos que conforman la estructura, alimentando los dispositivos motorizados que permiten la apertura y cierre de las lamas del techo, así como las luminarias LED ubicadas en el anillo interior y en los accesos principales. Estas luminarias aseguran una iluminación cálida y funcional durante las horas nocturnas, reforzando la dimensión acogedora del espacio.

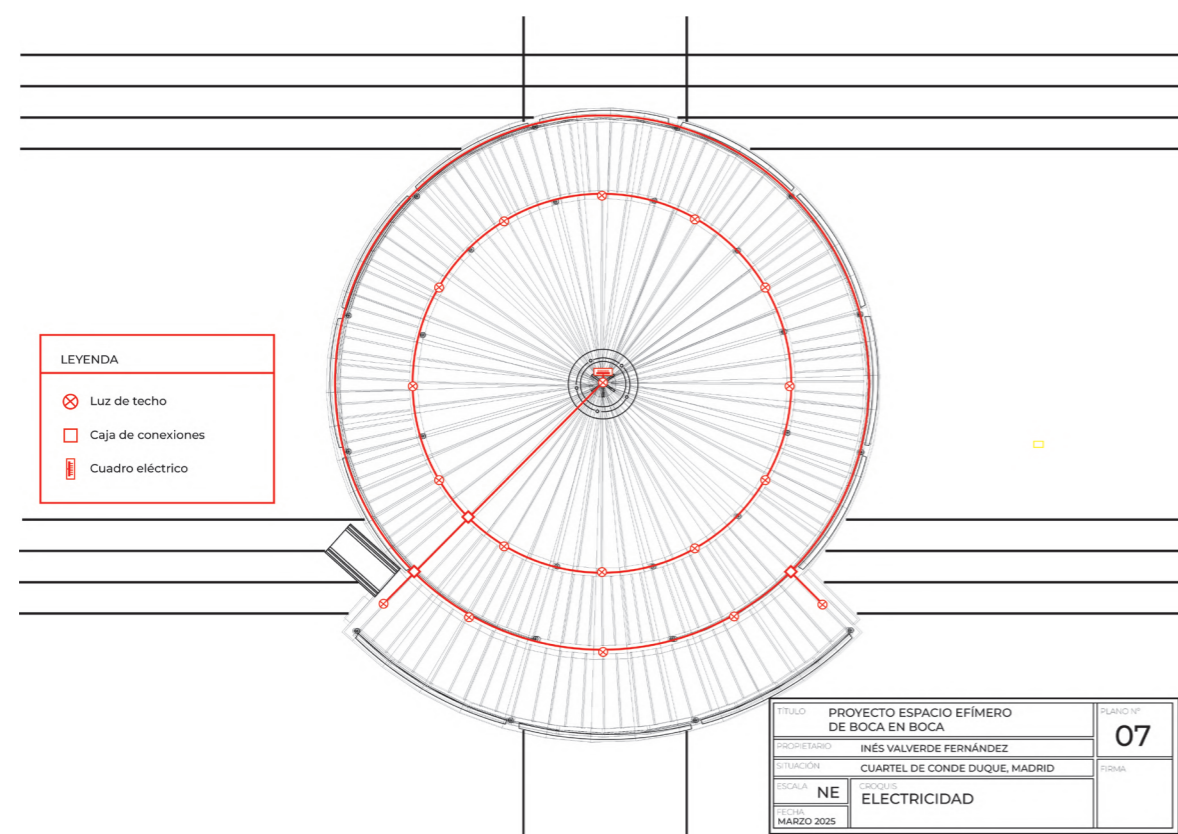
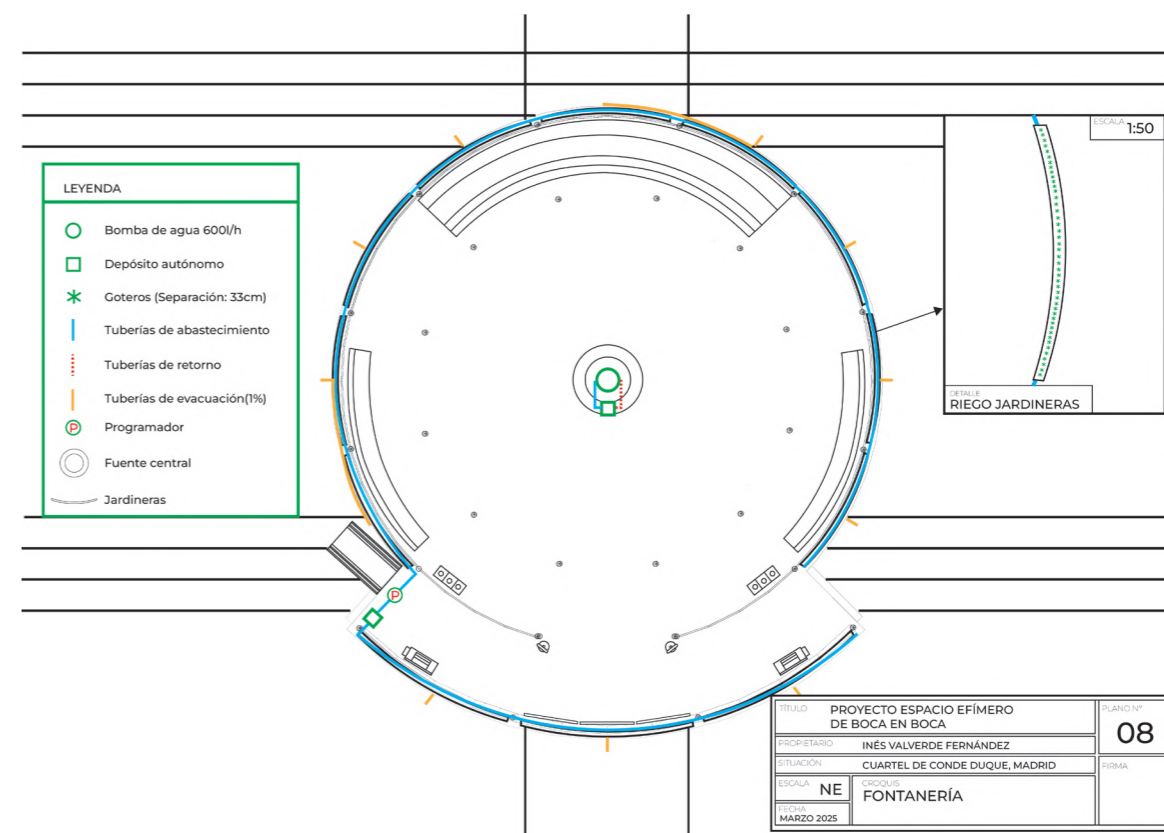


Figura 113, Croquis de plano de electricidad. Fuente: Elaboración propia. 2025

Este plano detalla la infraestructura de fontanería del espacio *De boca en boca*, diseñada para operar de manera autónoma y sostenible, en consonancia con el carácter efímero y replicable del proyecto. Se representan los dos sistemas principales: el abastecimiento y drenaje de las jardineras mediante un riego por goteo con depósito autónomo y su correspondiente evacuación de aguas pluviales al terreno; y la fuente central, funcionando con un circuito cerrado y un depósito oculto que minimiza el consumo de agua. Esta disposición asegura el correcto mantenimiento de la vegetación y la funcionalidad de la fuente, esenciales para disfrutar al completo de la experiencia que propone el espacio.



El plano de saneamiento responde a la necesidad de evacuar eficientemente el agua pluvial para evitar encharcamientos o deteriorar apresuradamente los materiales. Se han dispuesto canalones perimetrales a lo largo del borde de la cubierta del anillo exterior, excluyendo únicamente la zona de entrada. En este punto, los canalones conectan con los extremos del saliente, de modo que la recogida de agua también abarca ese perímetro.

Figura 114, Croquis de plano de fontanería. Fuente: Elaboración propia. 2025

Las bajantes se integran de forma oculta en el interior de las columnas huecas de la estructura. Se ha evitado su colocación en las columnas interiores que no vierten directamente al pavimento exterior, priorizando un sistema funcional, oculto y respetuoso con la limpieza visual del conjunto.

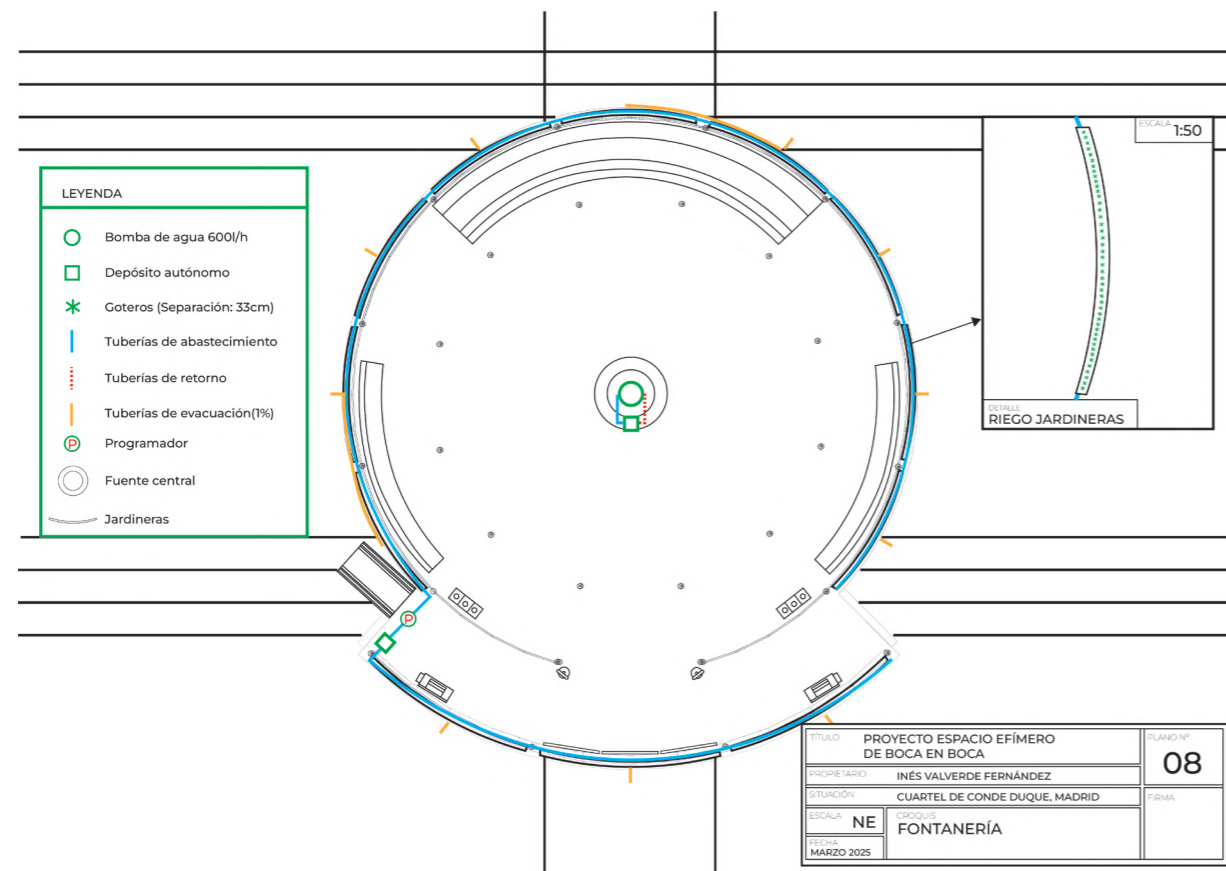


Figura 115, Croquis de plano de fontanería. Fuente: Elaboración propia. 2025

El sistema de accesibilidad ha sido cuidadosamente estudiado para garantizar un uso inclusivo del espacio por parte de todo tipo de usuarios. El primer plano recoge las dimensiones de los pasillos de circulación, todos ellos superiores a 1,20 m, lo que permite el paso cómodo y seguro de personas en silla de ruedas, cumpliendo con los criterios mínimos establecidos por la normativa de accesibilidad en espacios públicos.

Por su parte, el plano de detalle de la rampa evidencia una pendiente correspondiente al 10%, cumpliendo con la legislación vigente. Este elemento asegura un acceso universal al interior del espacio, alineándose con el enfoque del proyecto, que busca eliminar obstáculos tanto físicos como sociales a la interacción.

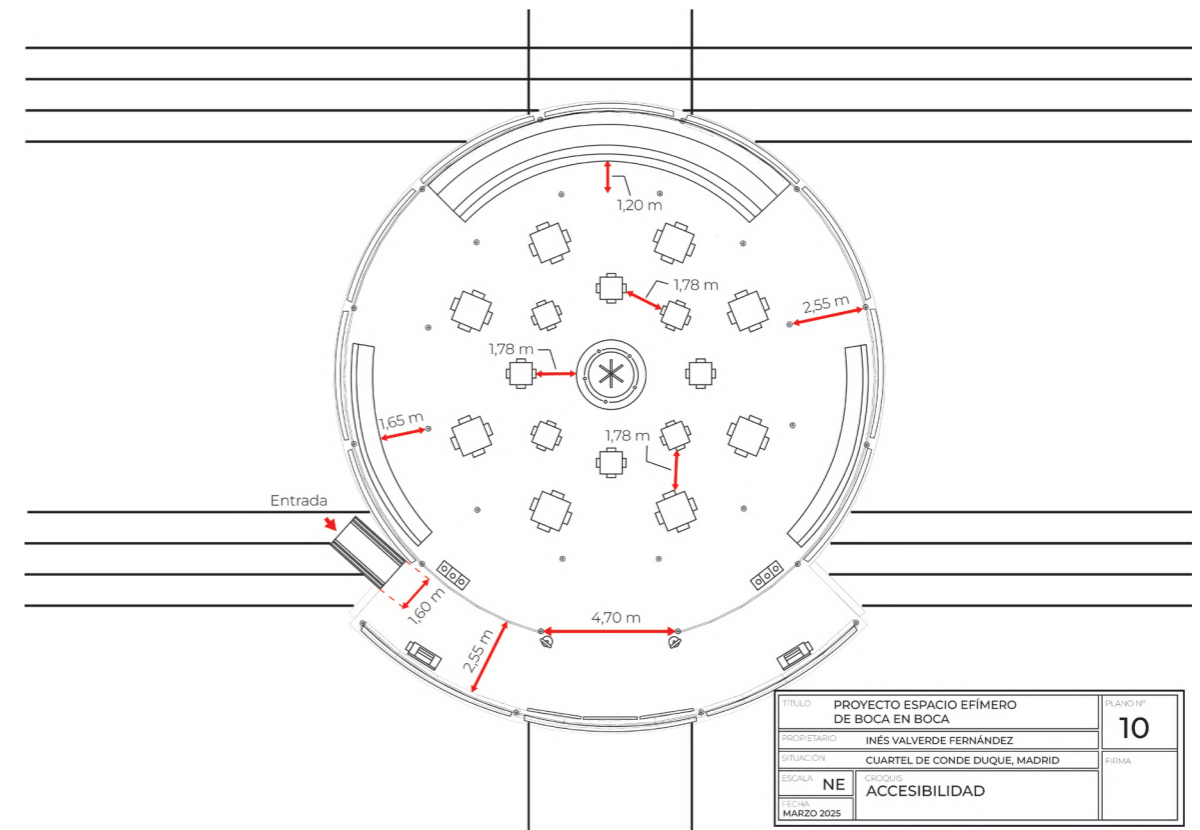


Figura 116, Croquis de plano de accesibilidad. Fuente: Elaboración propia. 2025

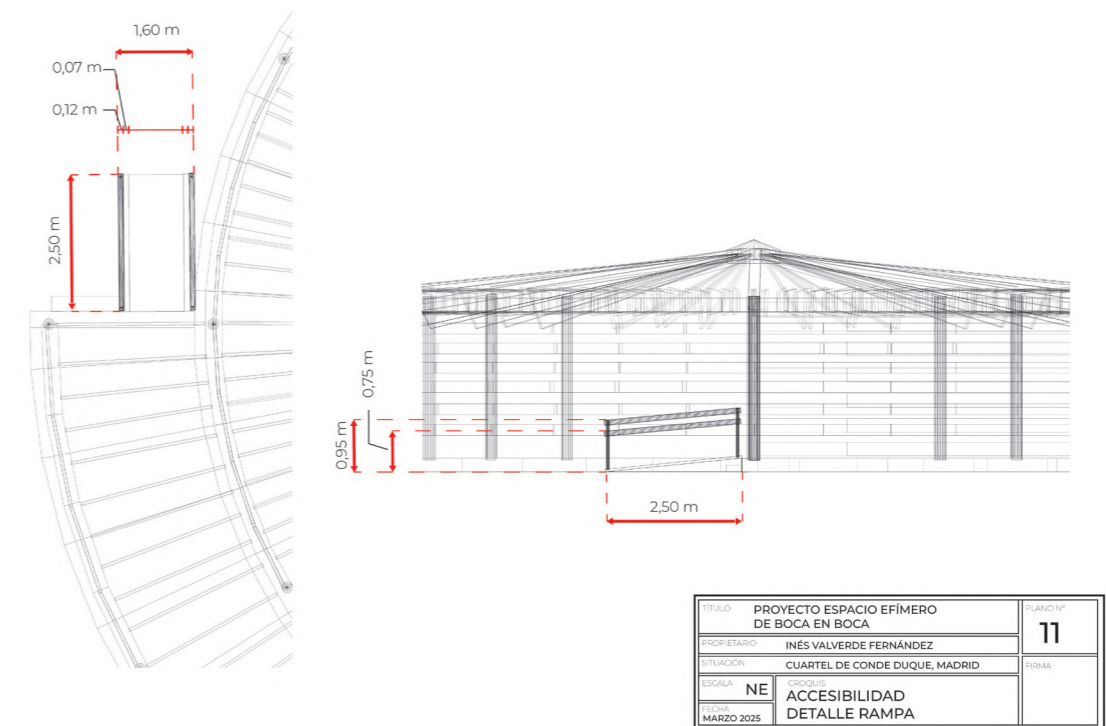


Figura 117, Croquis de plano de detalle accesibilidad. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 3.4.6. Zonificación y FLUJO

La distribución del espacio en *De boca en boca* responde a una lógica pensada para acompañar distintas formas de habitar, relacionarse y participar. La zonificación se organiza en diferentes áreas, cada una con un propósito específico dentro de la experiencia relacional del espacio.

En primer lugar, se encuentra la zona de recibimiento, concebida como el primer punto de contacto entre el visitante y el espacio. Aquí se introduce, de forma amable y visualmente clara, la propuesta: cómo funciona, qué se espera del visitante y qué posibilidades ofrece para relacionarse con los demás.

A continuación, aparece la zona de consulta y toma de decisiones, donde se sitúa el tablón comunitario. Este elemento permite conocer los horarios de actividades, compartir iniciativas vecinales o simplemente dejar un mensaje para otros usuarios. Su ubicación, cercana a la entrada, garantiza su accesibilidad tanto para quienes llegan como para quienes se marchan, funcionando como un punto dinámico de intercambio de información.

El anillo exterior constituye una tercera zona, más contemplativa y pausada. Está compuesto por bancos perimetrales rodeados de vegetación, que invitan a pasear, observar o descansar. Aunque forma parte del entorno social, su carácter es más tranquilo, permitiendo una participación menos activa, ideal para quienes desean disfrutar del espacio sin necesidad de intervenir directamente.

En el centro del espacio se encuentra la zona principal de interacción, donde se disponen los elementos diseñados para activar la conversación y el encuentro. Aquí se concentran los juegos de mesa, los asientos modulares y los recursos gráficos que favorecen la interacción espontánea. Es un lugar pensado para el intercambio directo, donde el diseño no solo acoge, sino que también invita.

El flujo dentro del espacio es libre. No existe un recorrido preestablecido ni direcciones obligatorias. Cada persona puede habitar el espacio según sus propios ritmos, intereses y niveles de implicación. Esta libertad forma parte esencial del proyecto, que busca generar un entorno accesible, flexible y abierto a todos.

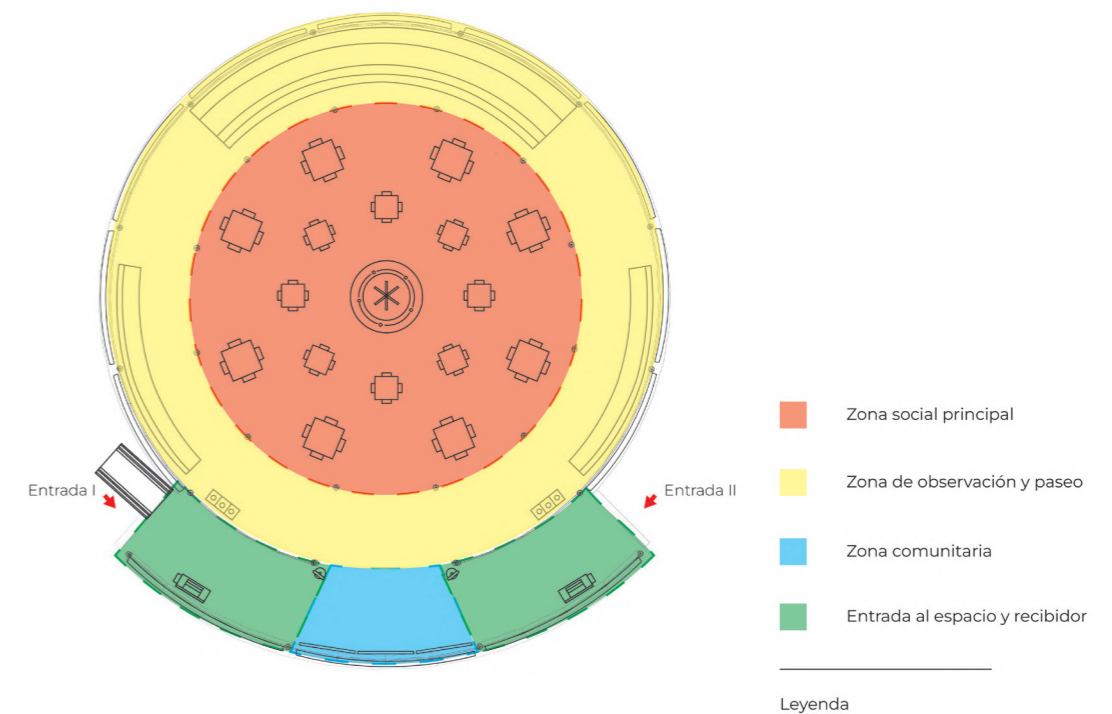


Figura 118, Croquis de zonificación. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 3.4.7. Mobiliario y medidas

El mobiliario propuesto para la estructura efímera ha sido diseñado y distribuido con el objetivo de favorecer la interacción social, la comodidad del usuario y el encuentro intergeneracional. La elección de cada pieza responde tanto a criterios funcionales como simbólicos, garantizando ser adecuado para un uso público diverso, facilitando su movilidad y mantenimiento, y la creación de un entorno acogedor y visualmente coherente con el resto del diseño.

#### Stand de bienvenida

El mobiliario propuesto para la estructura efímera ha sido diseñado y distribuido con el objetivo de favorecer la interacción social, la comodidad del usuario y el encuentro intergeneracional. La elección de cada pieza responde tanto a criterios funcionales como simbólicos, garantizando ser adecuado para un uso público diverso, facilitando su movilidad y mantenimiento, y la creación de un entorno acogedor y visualmente coherente con el resto del diseño.

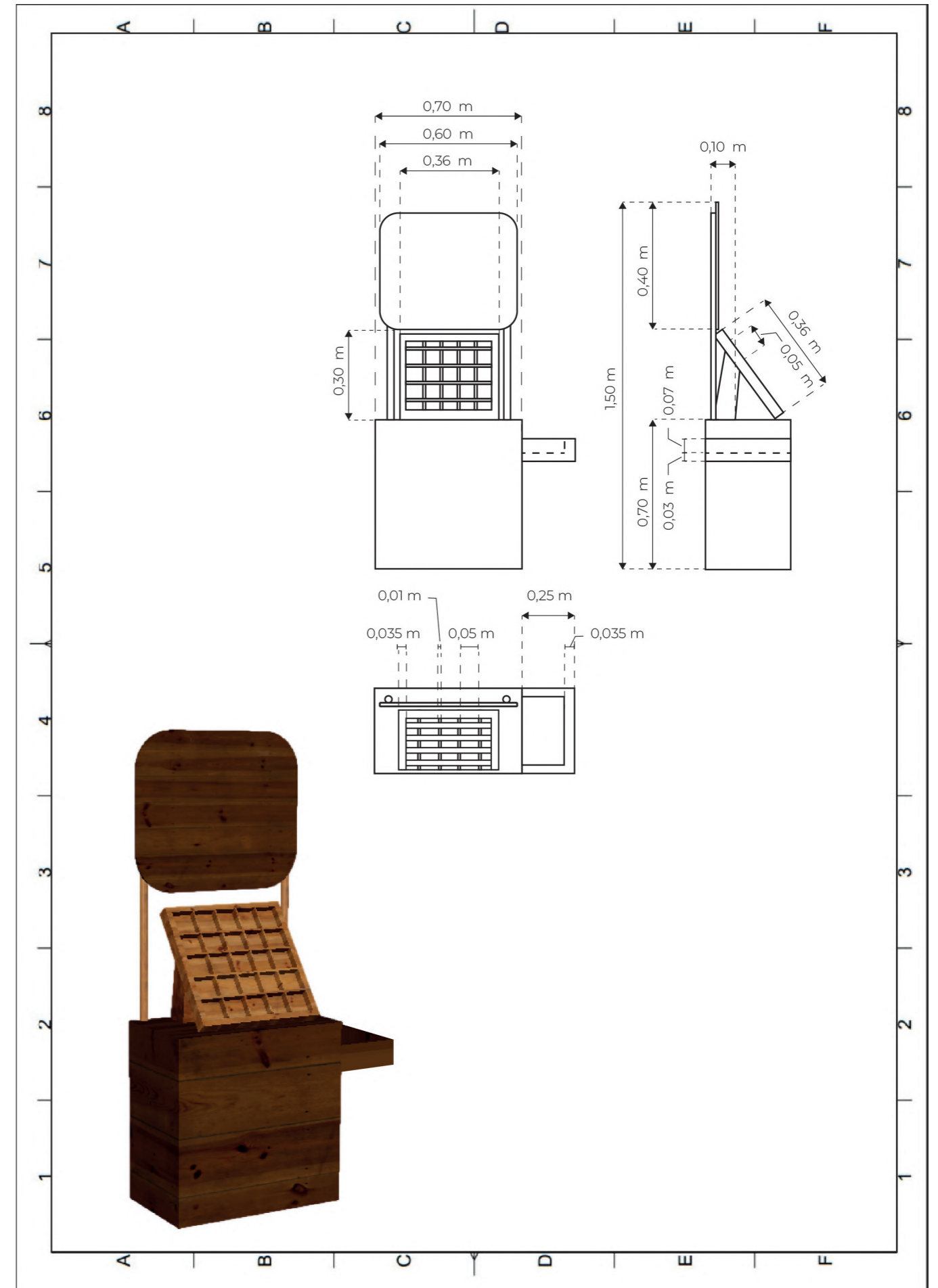


Figura 119, Medidas stand de bienvenida. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Mesas altas

Ubicadas en la zona central, alrededor de la zona de mesas bajas, estas mesas están destinadas principalmente al público adulto, ya que fomentan la participación mediante elementos lúdicos como barajas o dominó y favorecen la vigilancia de los niños. Cada mesa cuenta con un espacio de almacenamiento central de 20x20 cm para guardar fichas y cartas. La tapa mantiene el mismo material que el resto del mueble, favoreciendo la unidad estética. Su uso no requiere instrucciones previas, lo que incentiva una participación espontánea.

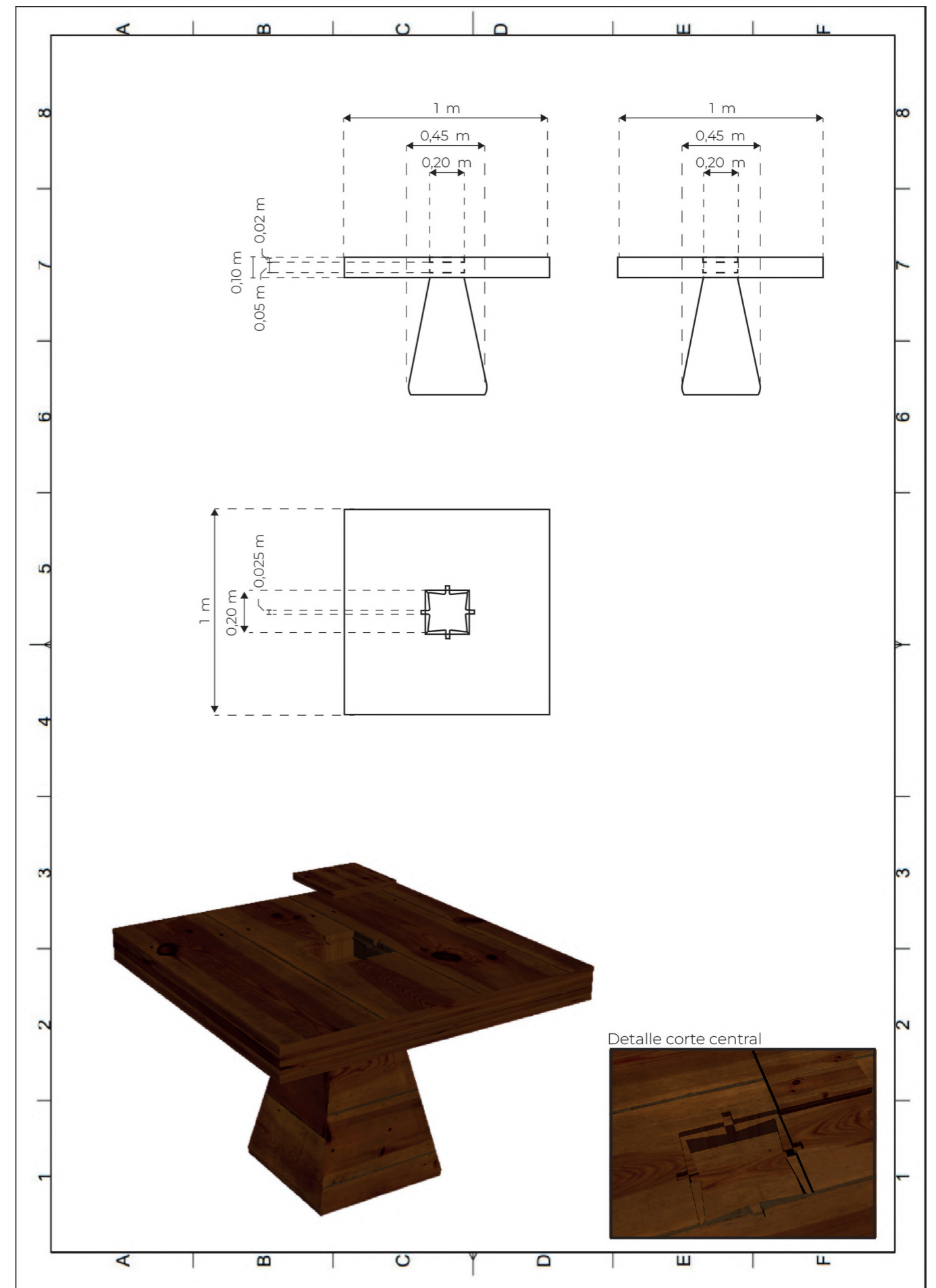


Figura 120, Medidas mesa alta. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Sillas altas

Diseñadas para acompañar a las mesas altas, estas sillas tienen un respaldo con un ángulo de  $97^\circ$ , dentro del rango ergonómico saludable ( $95^\circ$ – $105^\circ$ ). Incorporan dos orificios laterales que facilitan su agarre y transporte, lo que permite reorganizar el espacio de forma autónoma y adaptarlo a las necesidades de cada momento.

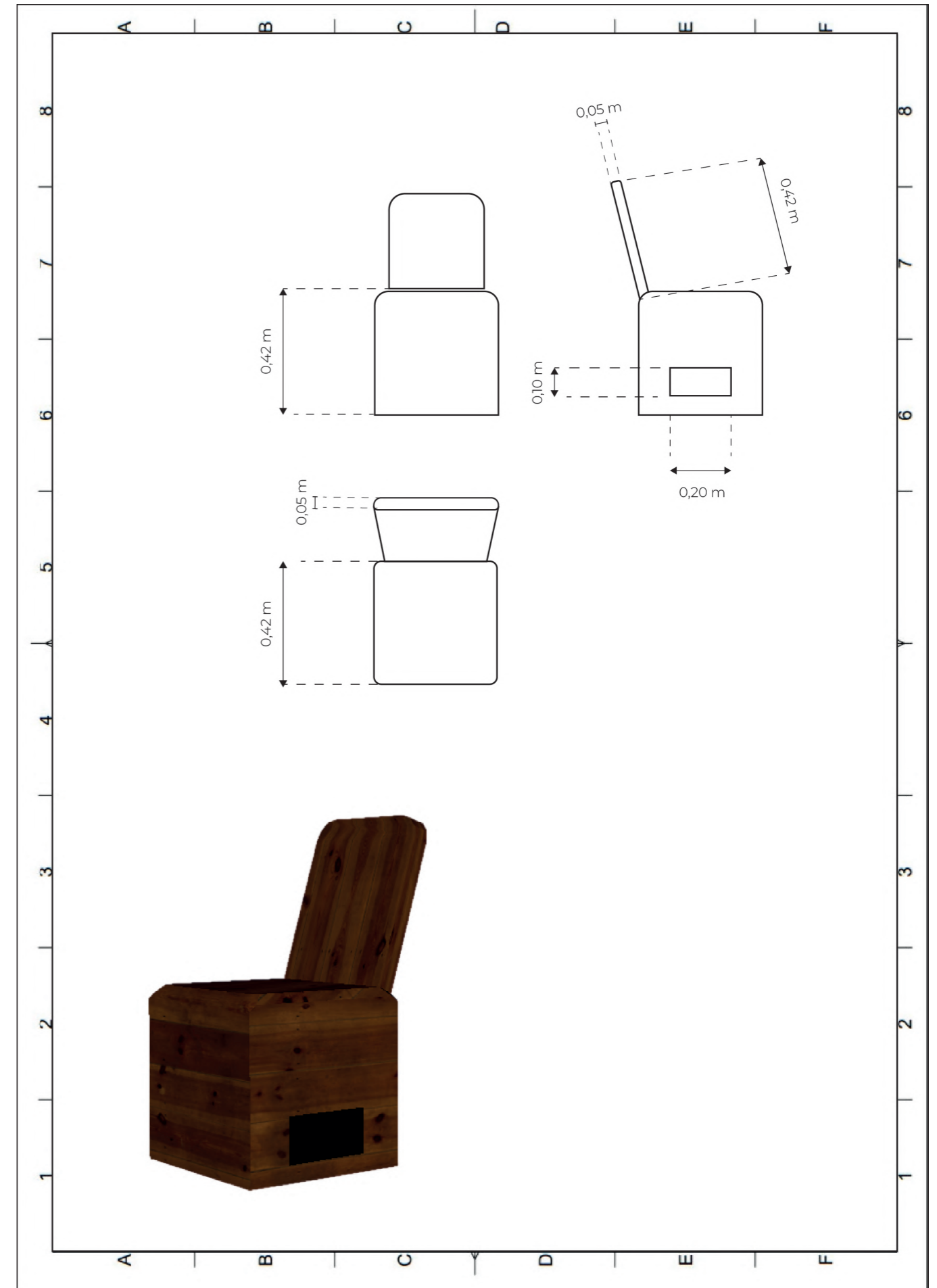


Figura 121, Medidas silla alta. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Panel de corcho

Se han colocado tres paneles de corcho en la zona del saliente de la fachada frontal. Funcionan como tabloncitos comunitarios donde los usuarios pueden compartir mensajes, dibujos o propuestas, así como organizar la utilización y diferentes ideas para ejecutar en el espacio. Estimulan la participación activa y refuerzan la apropiación simbólica del espacio, especialmente entre niños y jóvenes que se expresan mediante lo visual.

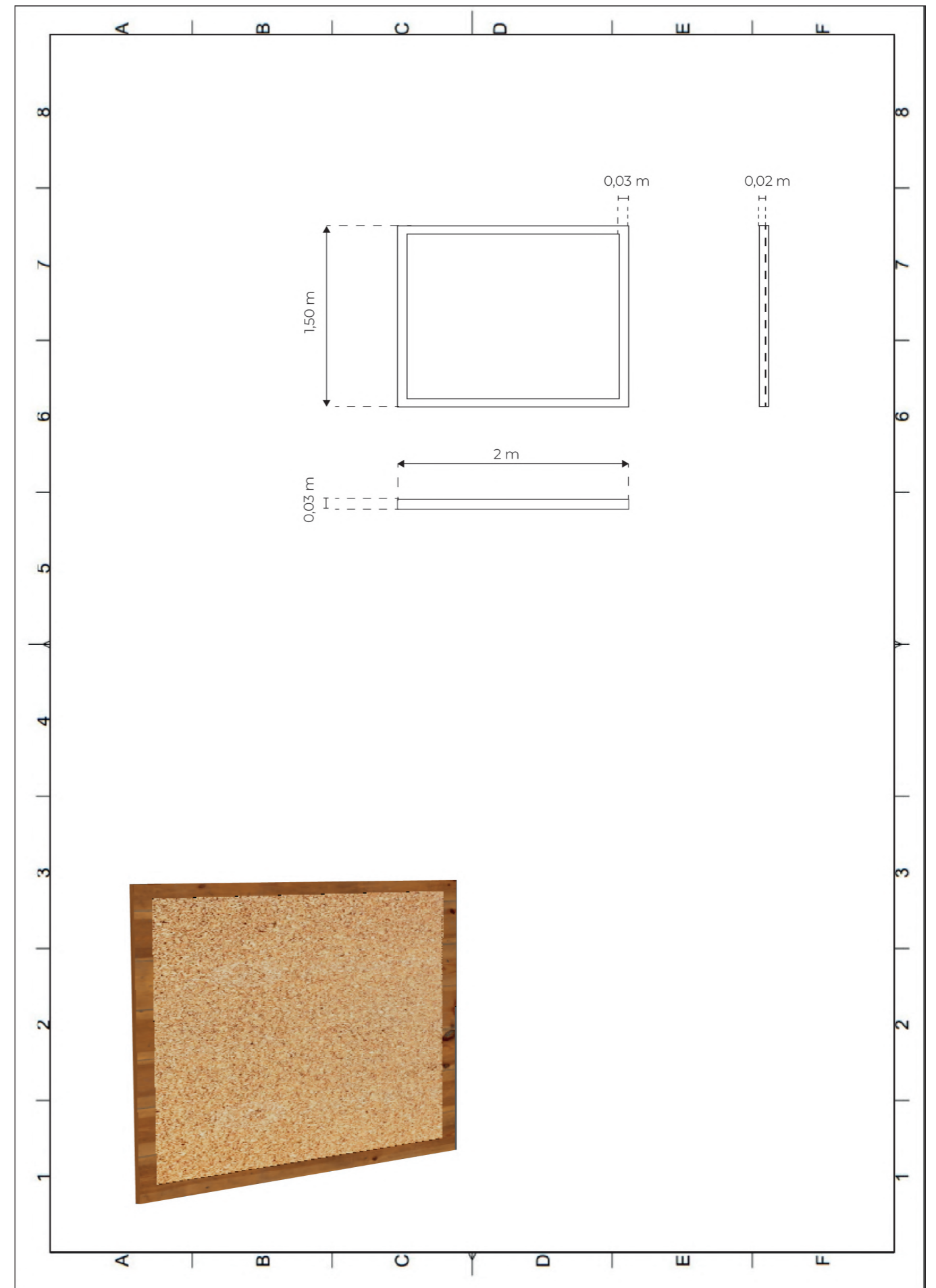


Figura 122, Medidas panel de corcho. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Cartel de pie

Existen dos tipos de carteles. El primero, un cartel de pie, en su tablón estarán situados pequeños mensajes que refuerzan los valores del proyecto y promueven una actitud abierta al encuentro.

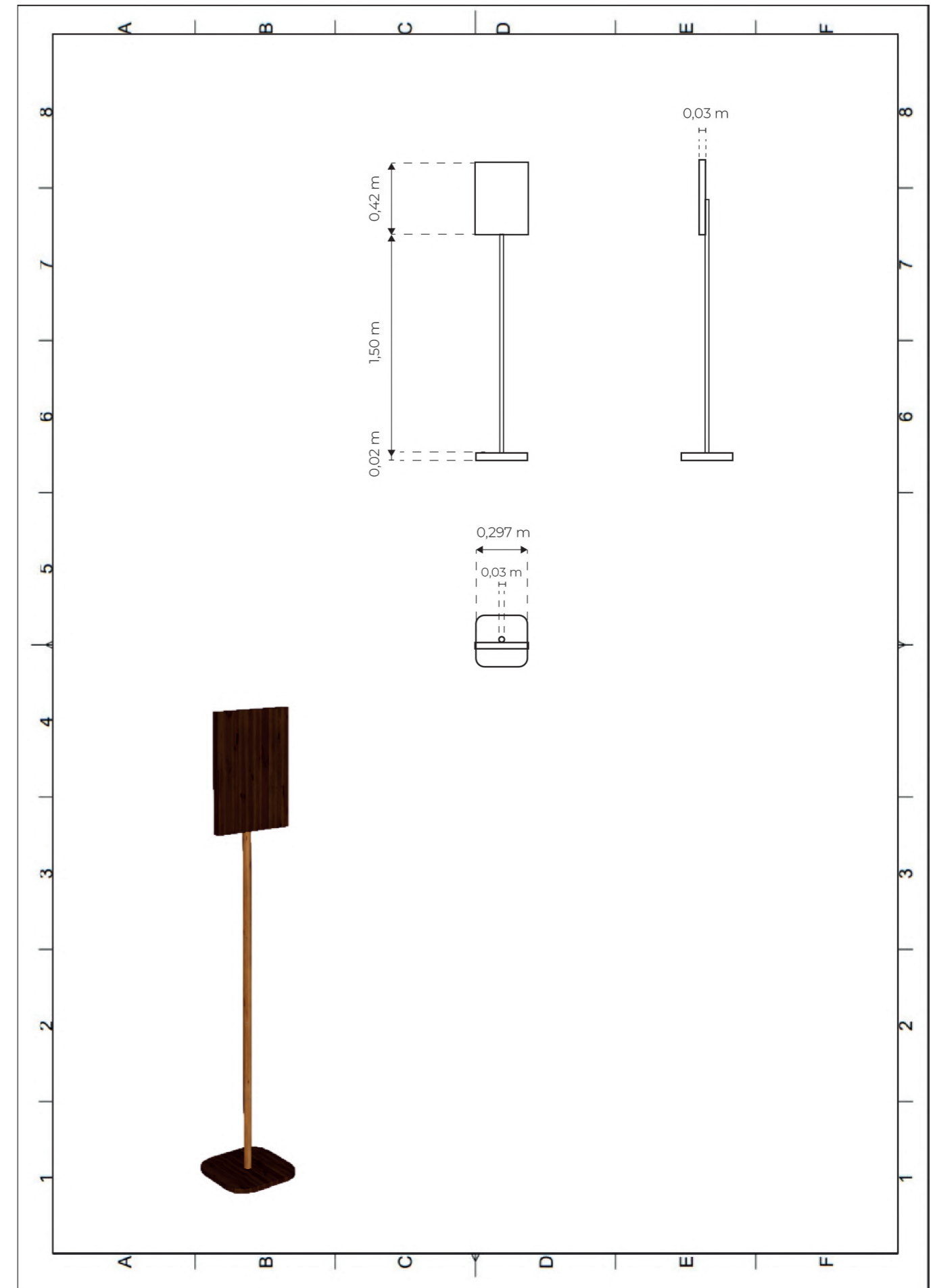


Figura 123, Medidas cartel de pie. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Cartel elevado

Existen dos tipos de carteles. El segundo, un cartel elevado situado en ambas entradas, contiene la imagen identificativa de "De Boca en Boca" y actúa como elemento reconocible del espacio.

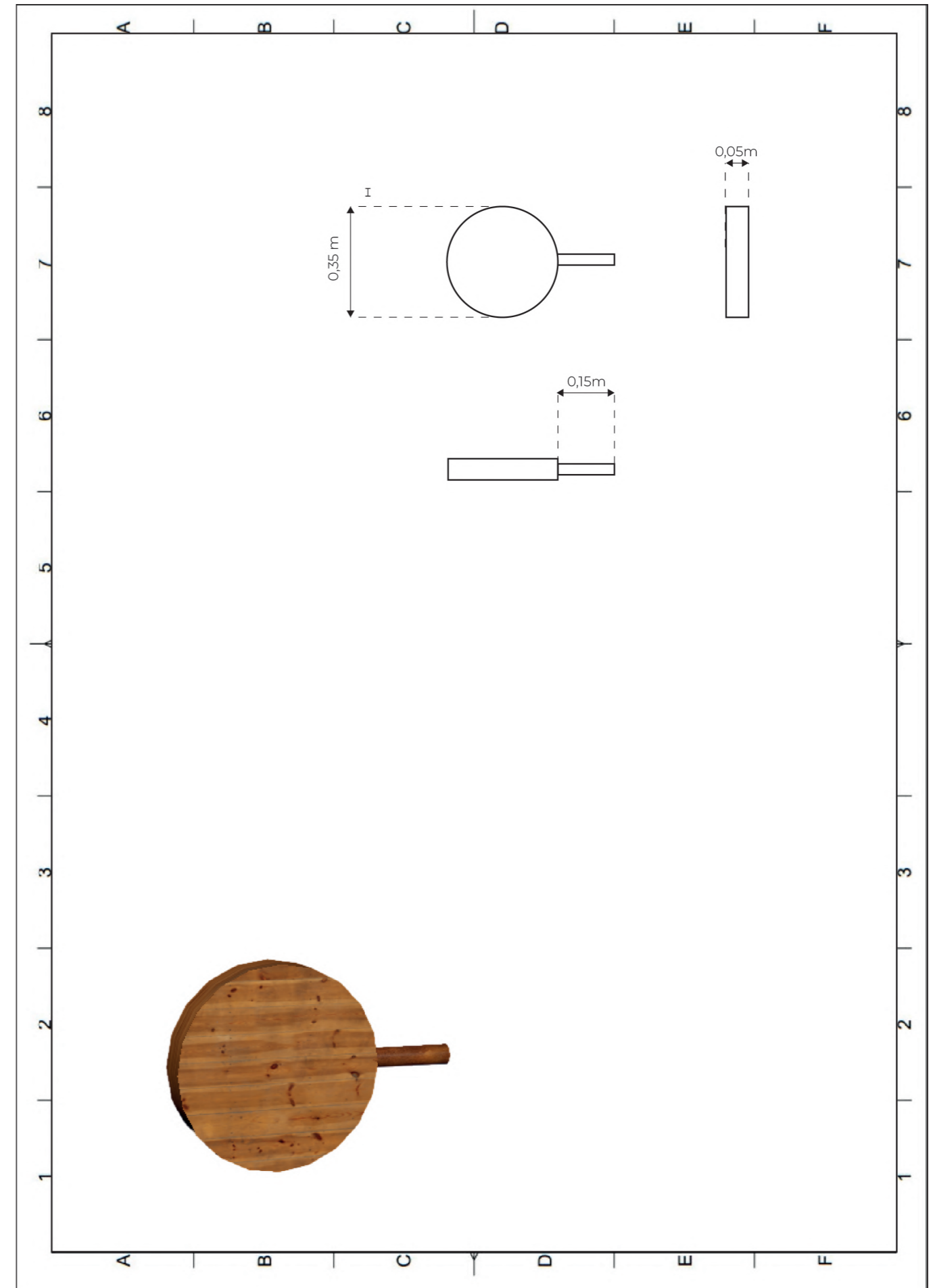


Figura 124, Medidas cartel elevado. Fuente: Elaboración propia. 2025

### Banco bajo(nivel del suelo)

Este banco se encuentra en el perímetro del espacio. Su objetivo es permitir a los usuarios observar las actividades desde un lugar cómodo, evocando la familiaridad de los bancos tradicionales. Está especialmente pensado para personas mayores, ofreciendo una experiencia de descanso segura y cercana.

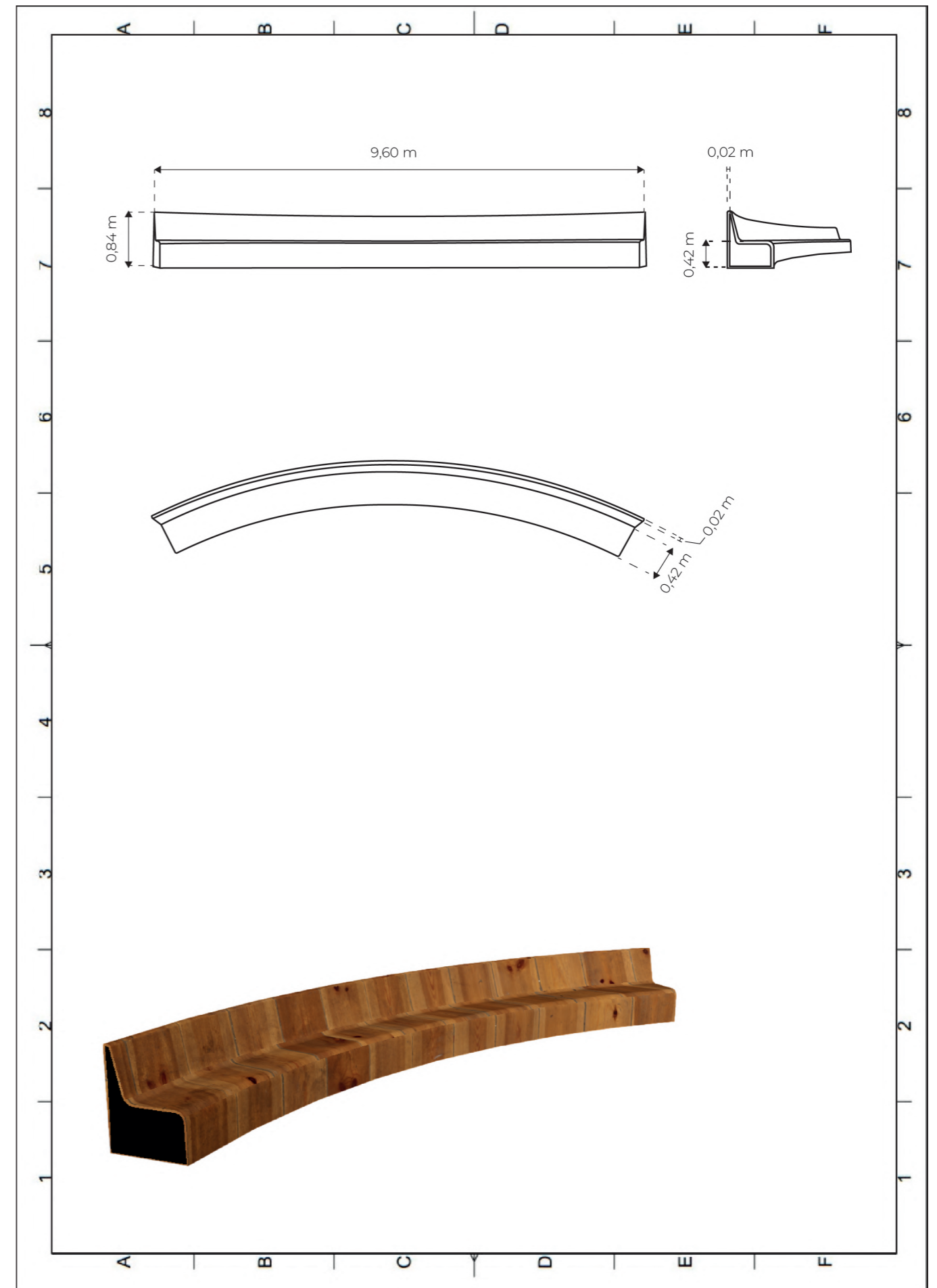


Figura 125, Medidas banco bajo. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Banco elevado y grada

Pensado para un público más joven y atrevido, este banco permite sentarse o tumbarse cómodamente. Cuenta con dos escalones para facilitar el acceso, los cuales se distinguen por estar fabricados en chopo con un acabado en un tono más oscuro, lo que mejora su visibilidad y previene tropiezos.

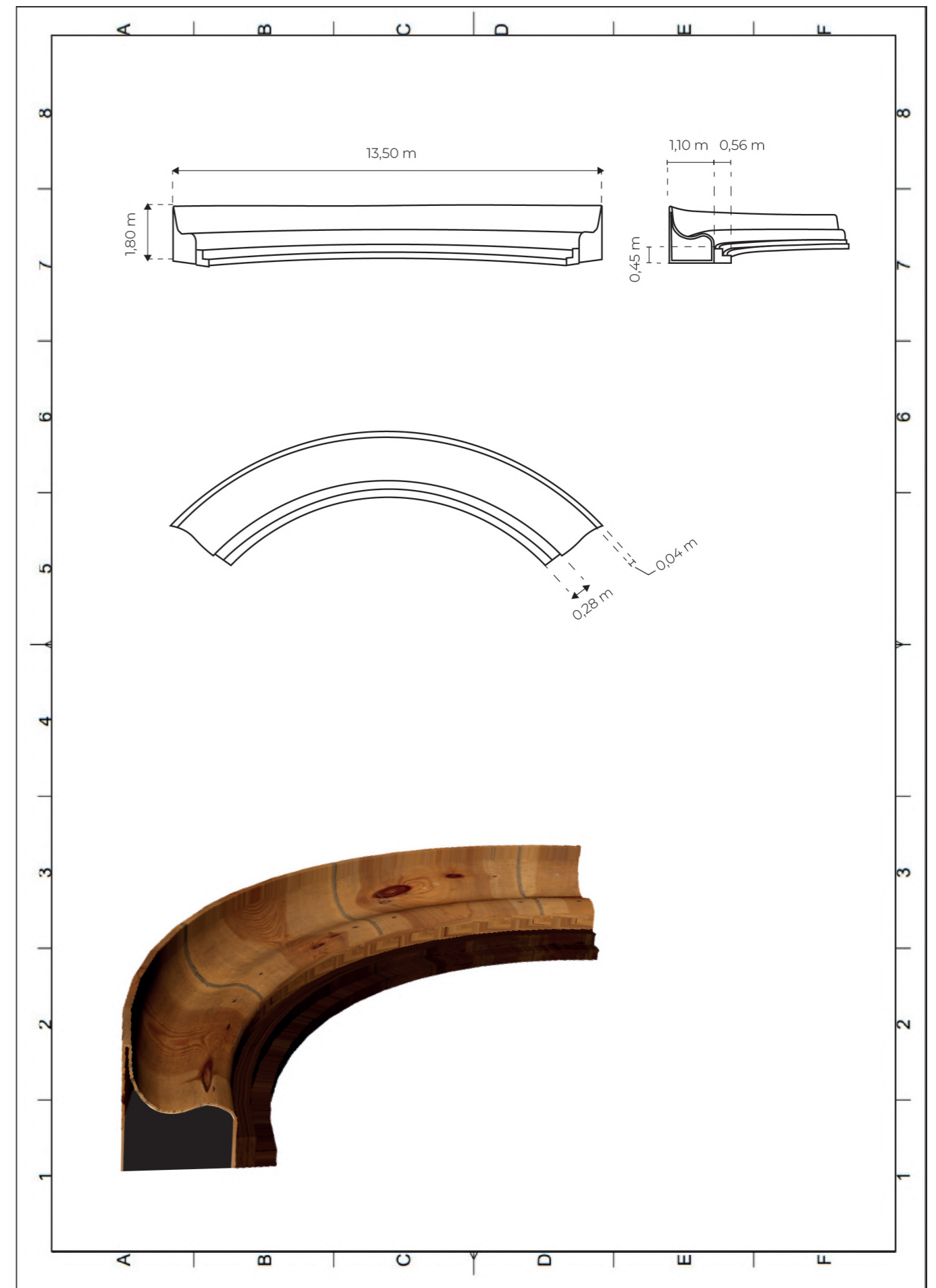


Figura 126, Medidas banco elevado. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Papelera

Muebles diseñados en línea con la estética natural del conjunto, las papeleras están divididas en tres secciones para facilitar la separación de residuos y fomentar el reciclaje, contribuyendo al cuidado y respeto del entorno.

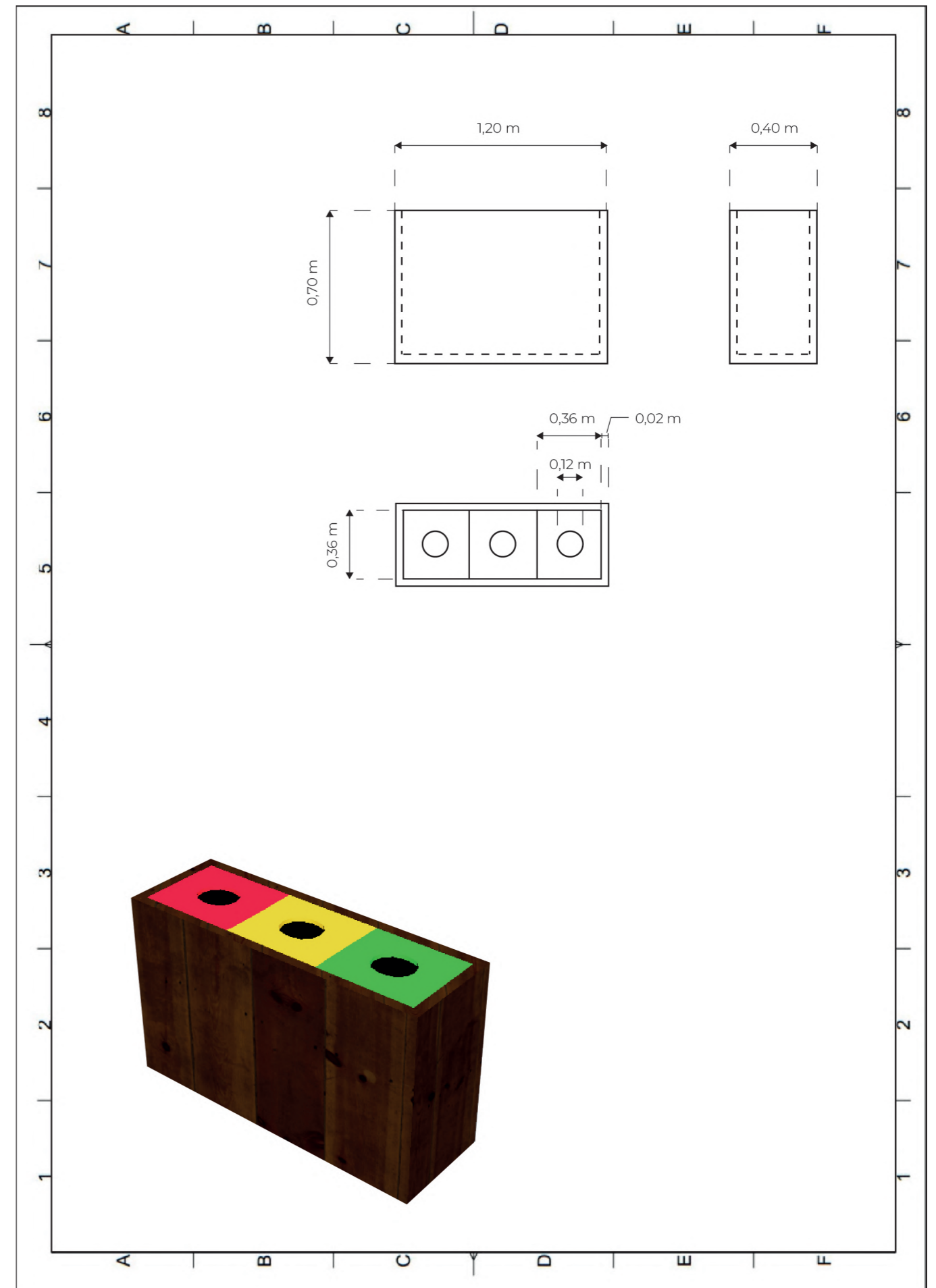


Figura 127, Medidas papeleras. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Sillas bajas

Estos taburetes acompañan a las mesas bajas y se almacenan fácilmente en su interior. Tienen una altura de 40 cm y aberturas inferiores para facilitar el agarre y el movimiento. No están anclados, lo que permite adaptarlos libremente a diversas dinámicas grupales o situaciones más íntimas.

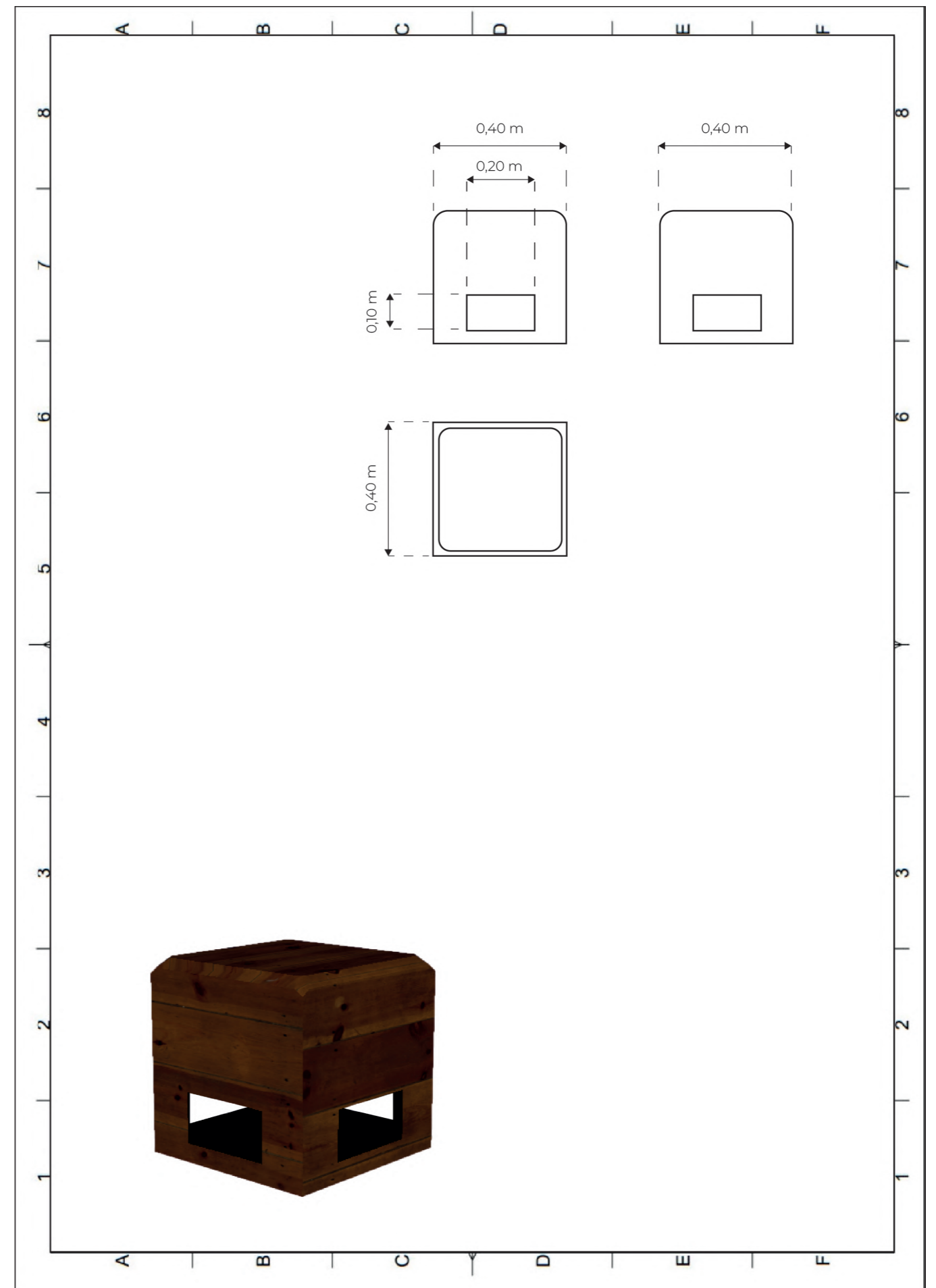


Figura 128, Medidas sillas bajas. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Mesas bajas

Situadas en la zona central del espacio, alrededor de la fuente, estas mesas están pensadas para el uso lúdico y familiar. Tienen una altura de 60 cm y cuentan con aberturas de 20x40 cm para almacenar los taburetes que las rodean. Incluyen tableros reversibles con juegos y compartimentos interiores para las fichas. Su diseño invita a la interacción sin necesidad de instrucciones previas.

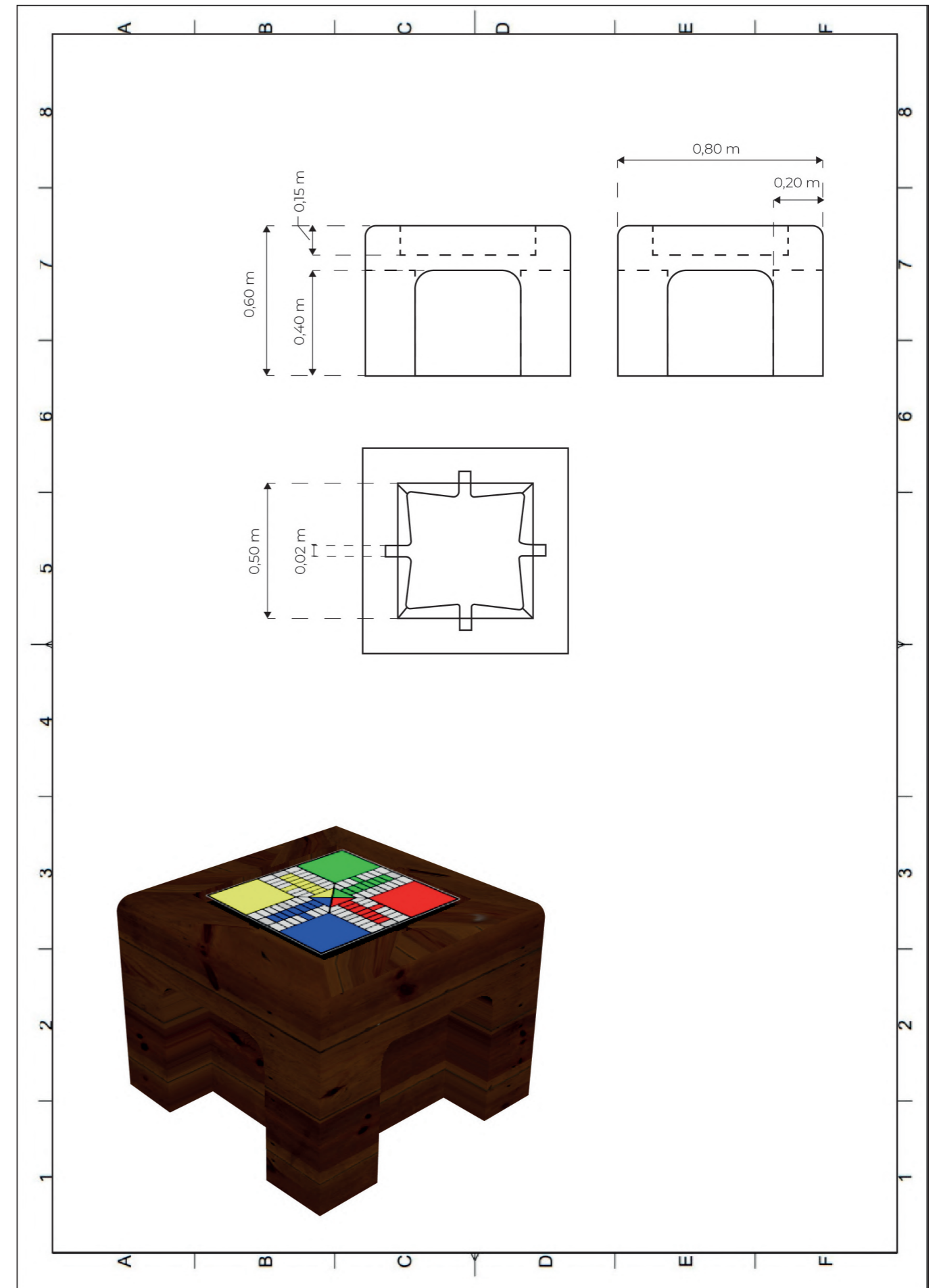


Figura 129, Medidas mesas bajas. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Fuente central

Ubicada en el centro del espacio, la fuente actúa como núcleo de socialización. Rodeada por un banco circular que fomenta el encuentro, su diseño busca transmitir calma mediante el sonido del agua. Se protege con listones de madera que evitan caídas, y está decorada con arcos de acero que simbolizan la unión de tres generaciones compartiendo el espacio de *De Boca en Boca*.

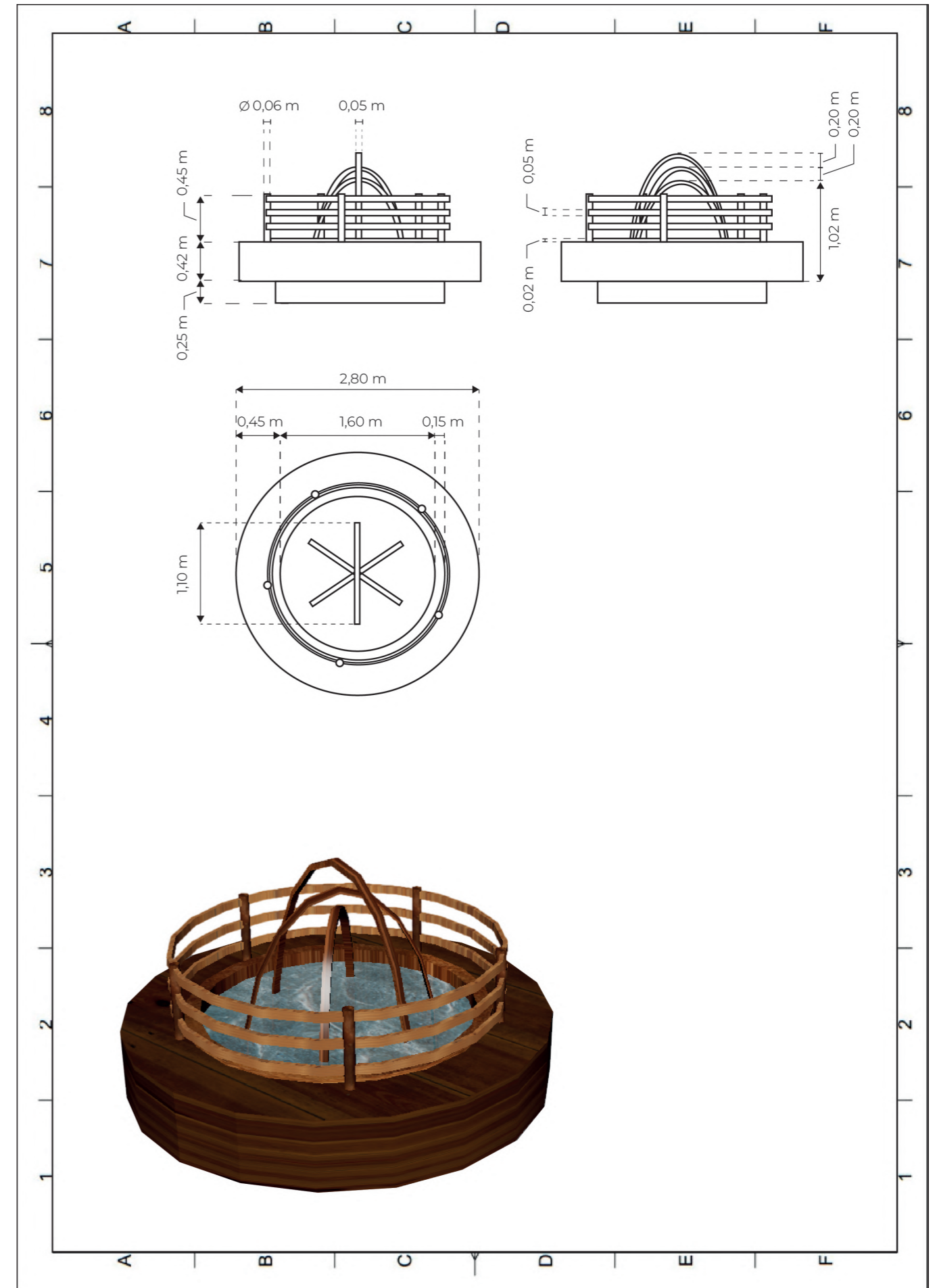


Figura 130, Medidas fuente central. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Jardineras

Ubicadas en el perímetro de la circunferencia principal y del saliente, las jardineras tienen la profundidad necesaria para permitir el crecimiento adecuado de la hiedra y la parra virgen. Cuentan con un orificio de drenaje en la parte inferior central. Su posición facilita que las plantas trepen por las lamias de madera, aportando sombra y naturalidad al espacio.

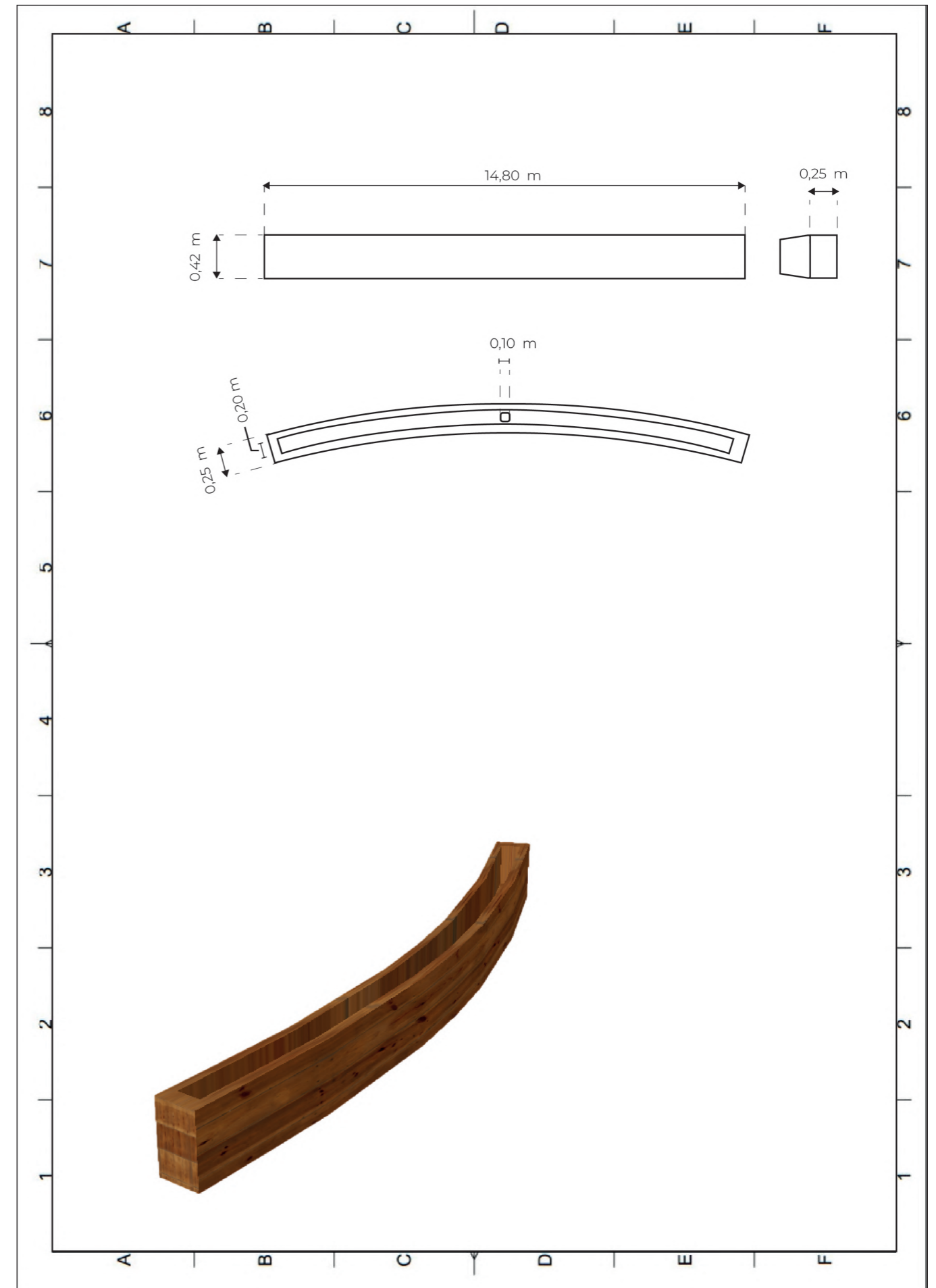


Figura 131, Medidas jardineras. Fuente: Elaboración propia. 2025

## Rampa de accesibilidad

Elemento esencial para garantizar la accesibilidad del espacio. Se encuentra en la entrada izquierda y tiene una inclinación del 10%, lo que permite salvar un desnivel de 0,25 m a lo largo de 2,5 m. Dispone de dos barras de apoyo a 75 cm y 95 cm de altura respectivamente, un reborde lateral de 12 cm y un bordillo elevado de 7 cm para mayor seguridad.

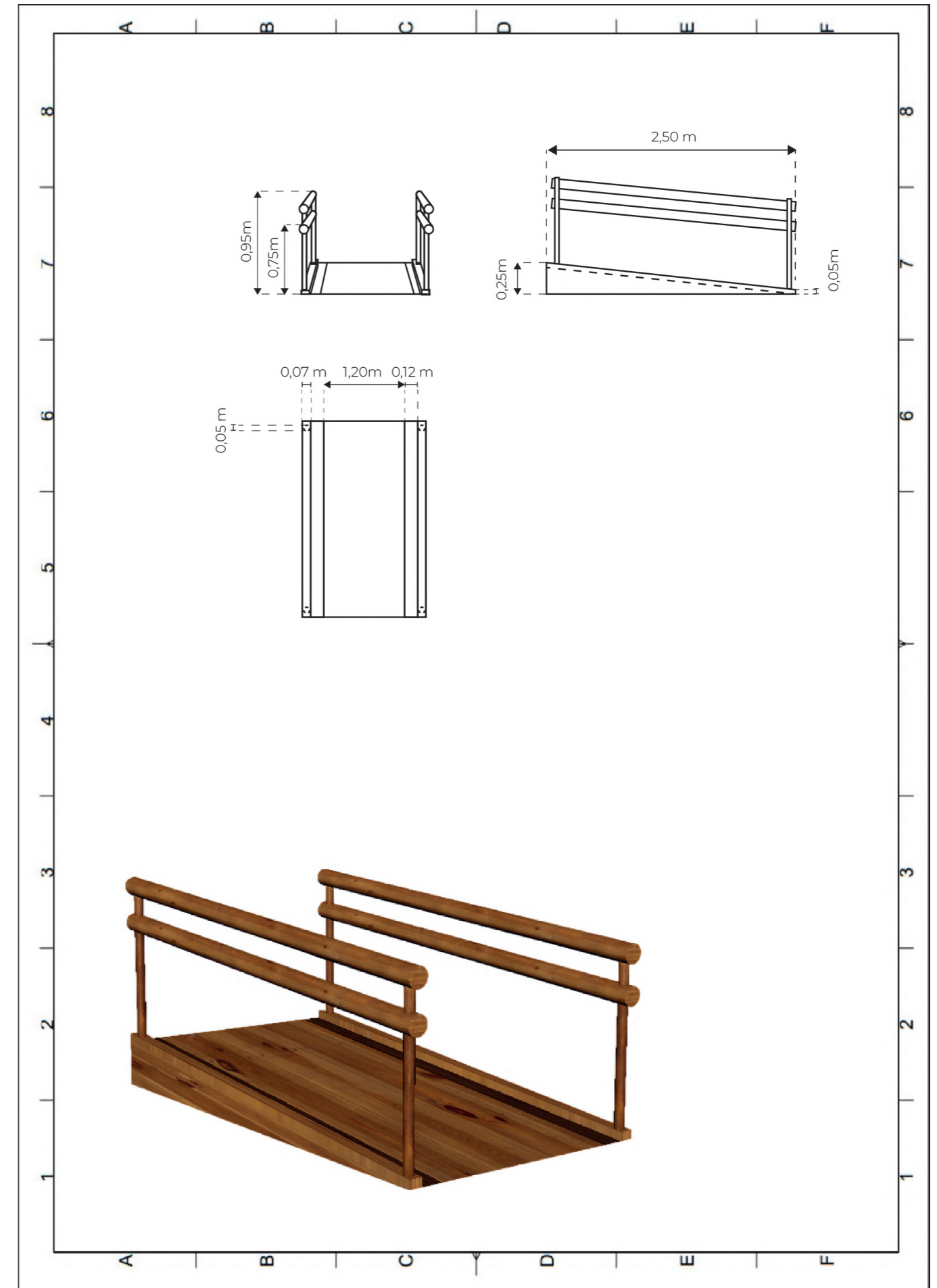


Figura 132, Medidas rampa. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 3.4.8. Diseño gráfico

El diseño gráfico aplicado en la estancia no se concibe como un mero adorno visual, sino como un recurso esencial para comunicar la identidad del proyecto, transmitir valores compartidos y favorecer una atmósfera simbólica y emocionalmente significativa. Lejos de cumplir únicamente una función estética, los elementos gráficos han sido diseñados estratégicamente para fortalecer el carácter participativo, accesible y humano del espacio efímero, alineándose directamente con los objetivos de fomentar la interacción y el sentido de comunidad.

Uno de los principales recursos visuales es el conjunto de chapas de bienvenida, cuyo objetivo es romper el hielo inicial entre desconocidos invitándolos a escribir su nombre y llevarlo visible durante su estancia. En De Boca en Boca no se trata solo de compartir espacio, sino de reconocerse como vecinos, personas con nombre propio y presencia activa. El diseño de las chapas combina una frase introductoria con un espacio en blanco para personalizar, disponible en cuatro colores vivos para atraer tanto a públicos infantiles como adultos.



Figura 133, Chapas de bienvenida diversas. Fuente: Elaboración propia. 2025

Figura 134, Chapa de bienvenida blanca. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 135, Chapa de bienvenida amarilla. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 136, Chapa de bienvenida verde. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 137, Chapa de bienvenida azul. Fuente: Elaboración propia. 2025



En el stand de bienvenida, se reserva el tablón superior para un cartel explicativo sobre el correcto uso de las chapas, incluyendo indicaciones claras sobre su devolución al salir del espacio.



Figura 138, Stand de bienvenida y cartel. Fuente: Elaboración propia. 2025

El cartel elevado se ubica en ambas entradas, lo cual refuerza su función de señal de identificación y visibiliza el imagotipo del proyecto en su versión a color, reforzando la identidad visual del espacio desde el primer contacto.



Figura 139, Cartel elevado e isotipo Fuente: Elaboración propia. 2025

Este cartel de pie se utiliza para establecer cartelera enfocada en generar encuentro y fomentar la comunicación entre los ciudadanos. Nuevamente se utiliza el color secundario azul para generar una gráfica más llamativa y visualmente potente.



Figura 140, Cartel de pie. Fuente: Elaboración propia. 2025

Otro de los recursos destacados es la creación de pegatinas adhesivas distribuidas en sillas, mesas y rincones del espacio, diseñadas en forma de cuadros de diálogo con mensajes positivos, absurdos o entrañables dirigidos a quienes ocupan ese lugar.

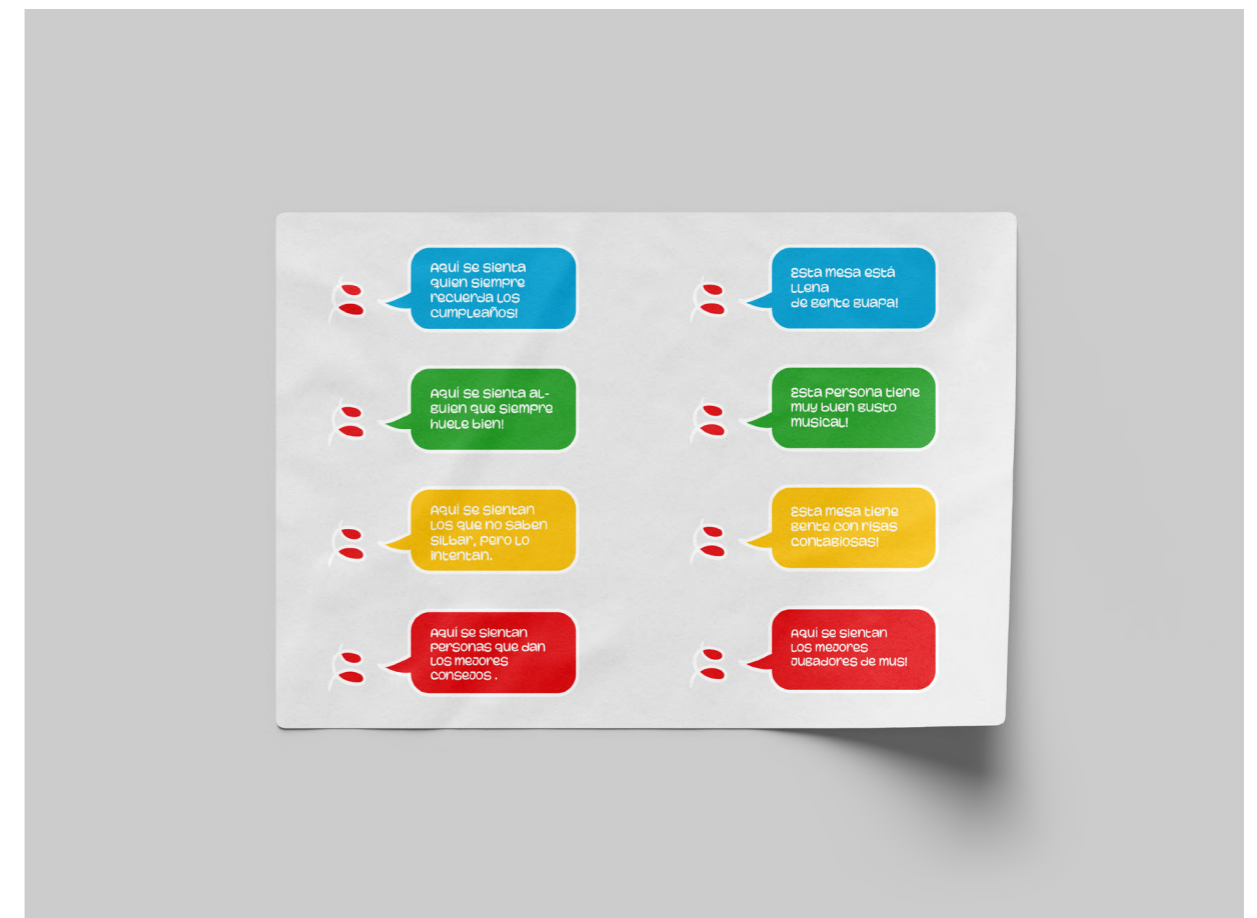


Figura 141, Adhesivos positivos. Fuente: Elaboración propia. 2025

Estas frases no se leen por la persona sentada, sino por los demás, activando una dinámica de complicidad y humor. Con ello se busca generar pequeñas interacciones espontáneas que favorezcan las miradas, las sonrisas y los comentarios entre desconocidos, convirtiendo pequeños detalles en creadores de vínculo social.



Figura 142, Mesa con adhesivos positivos. Fuente: Elaboración propia. 2025

Finalmente, como elemento de alcance y difusión para dar a conocer el proyecto *De Boca en Boca*, se ha diseñado una tarjeta de contacto que refuerza su identidad y facilita la conexión con el público interesado.



Figura 143, Tarjeta de visita. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 3.4.9. CÁLCULOS de estructura

A continuación, se presentan los cálculos necesarios para validar la viabilidad estructural del proyecto, realizados con la asesoría de una ingeniera industrial. Este análisis tiene como objetivo determinar si el sistema de sujeción propuesto es suficiente para soportar el peso total de los elementos que conforman la estructura, garantizando así su estabilidad y seguridad en condiciones reales.

En primer lugar, se ha calculado el volumen individual de cada una de las piezas estructurales del conjunto: lamas, anillos, vigas y otros elementos. A partir del volumen y del número de unidades, se obtiene el volumen total por tipo de pieza. Posteriormente, y aplicando la densidad del material correspondiente, se obtiene el peso total en kilogramos de cada grupo estructural: Para las piezas fabricadas en madera de chopo, se ha utilizado una densidad de 480 kg/m<sup>3</sup>, mientras que, para los elementos metálicos en acero corten, se ha considerado una densidad de 8 kg/m<sup>3</sup>, dado que estos son más bien componentes estructurales de perfil delgado y con funciones de unión.

Una vez determinado el peso total de la estructura, se ha calculado la tensión vertical que debe soportar cada una de las columnas, distribuyendo la carga total sobre el número de columnas presentes en el diseño.

El valor obtenido de tensión por columna es de 0,0925 MPa(megapascuales), muy por debajo de la tensión máxima admisible para los pilares, que asciende a 345 MPa. Esta diferencia indica un amplio margen de seguridad.

Por tanto, se concluye que las columnas seleccionadas y el sistema estructural general son adecuados para soportar el peso total de la cubierta y los elementos constructivos del espacio, sin comprometer su estabilidad. Estos cálculos respaldan la viabilidad constructiva del diseño propuesto.

pieza estructural	volumen(m <sup>3</sup> )	numero de piezas	densidad(kg/m <sup>3</sup> )	peso total piezas (kg)
lamas pared	0.011250	60	480	324.000000
lamas extra pared	0.556500	18	480	4808.160000
anillo centro	0.003534	1	8	0.028274
anillo pequeño	3.369358	1	8	26.954865
anillo mediano	4.783075	1	8	38.264599
anillo mediano	1.669500	1	8	13.356000
vigas techo	0.240000	12	480	1382.400000
Lamas centro techo	0.132000	46	480	2914.560000
Lamas medio techo	0.026000	120	480	1497.600000
Lamas centro techo	0.051000	80	480	1958.400000
<b>tension por columna (MPa)</b>			<b>Tension maxima por columna (MPa)</b>	
0.092528			345	

Figura 144, Cálculos de estructura. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 3.4.10. Modelado digital

#### 3.4.10.1. Exterior



Figura 145, Vista izquierda exterior. Fuente: Elaboración propia. 2025

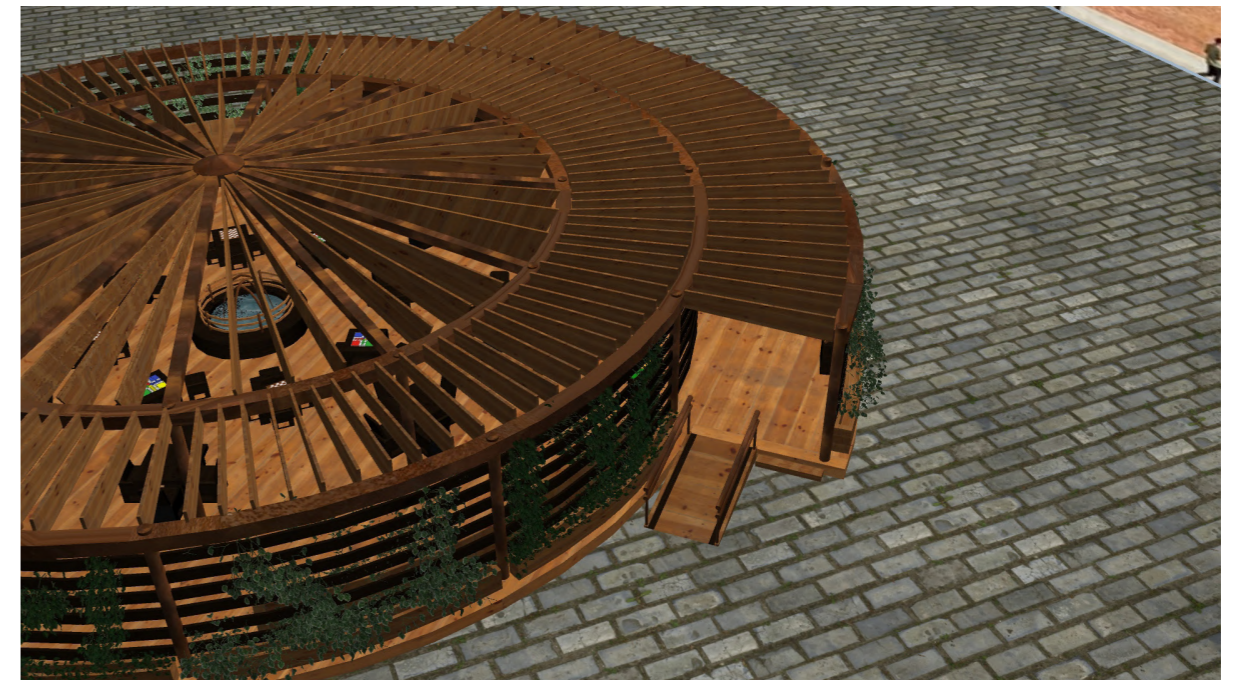


Figura 147, Vista superior izquierda exterior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 146, Vista entrada exterior. Fuente: Elaboración propia. 2025

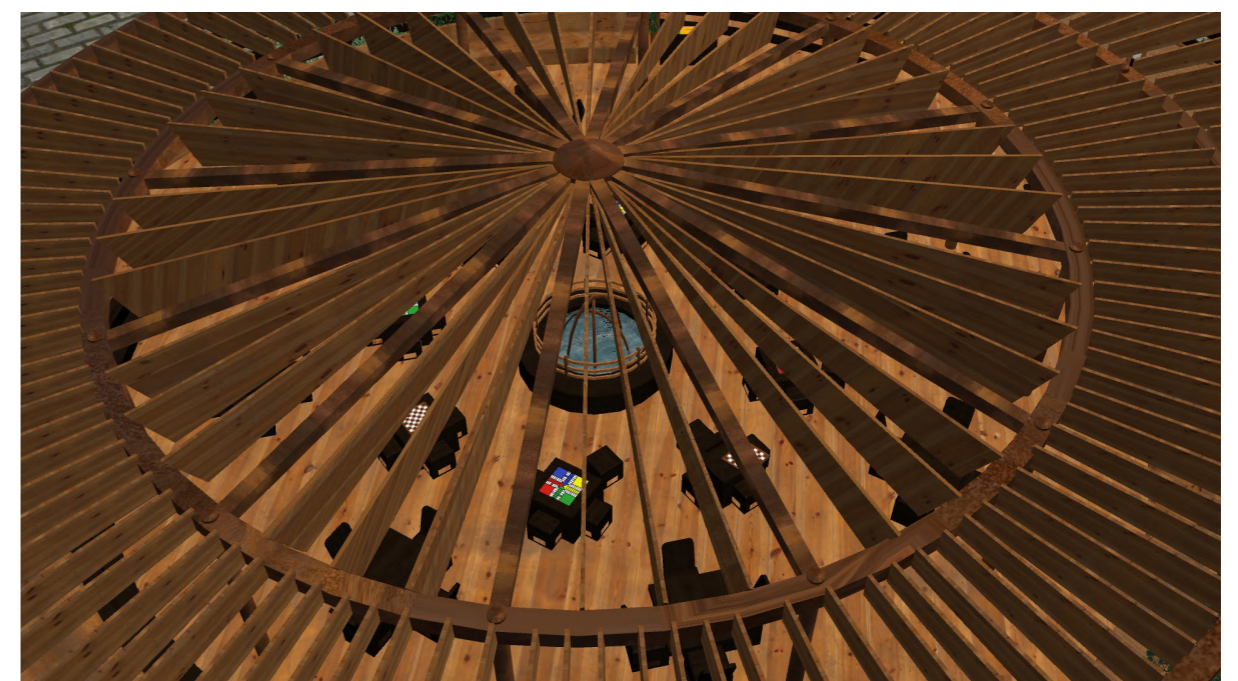


Figura 148, Vista superior exterior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 149, Vista de planta exterior. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 3.4.10.2. Interior



Figura 151, Vista lateral izquierdo interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 150, Vista entrada izquierda exterior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 152, Vista detalle stand interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 153, Vista centrada frente interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 155, Vista detalle mesas interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 154, Vista banco interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 156, Vista centrada fondo interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 157, Vista lateral derecho interior. Fuente: Elaboración propia. 2025

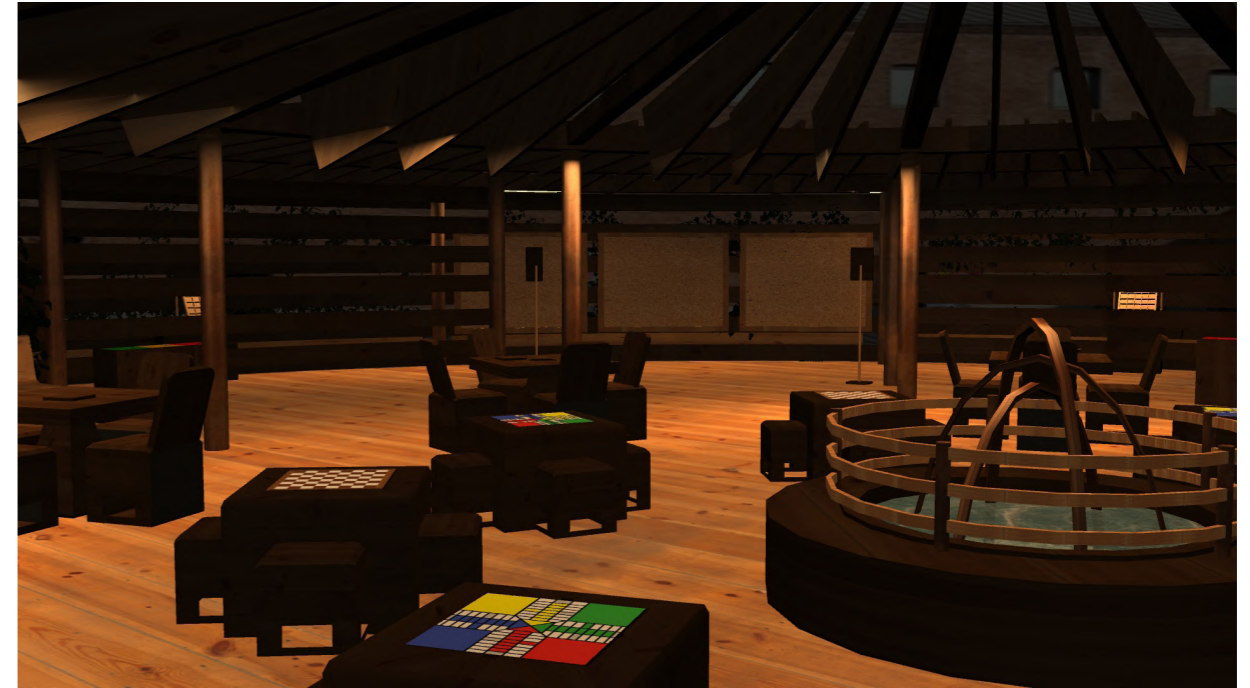


Figura 159, Vista centrada frente interior. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 3.4.10.3. Nocturno



Figura 158, Vista banco interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 160, Vista banco interior. Fuente: Elaboración propia. 2025

## 4. ANÁLISIS de resultados y ajustes finales

### 4.1. Presentación del Proyecto Final

*De boca en boca* se crea como un espacio efímero y replicable, meticulosamente diseñado para catalizar la interacción social en entornos urbanos de Madrid, particularmente aquellos dominados por la prisa, la desconexión y el individualismo. Este proyecto nace como una respuesta directa y tangible a una necesidad real, observada tanto en la investigación teórica sobre el individualismo urbano como en el trabajo de campo realizado en las calles madrileñas: la carencia de espacios públicos que estén genuinamente diseñados para favorecer el encuentro espontáneo y significativo entre ciudadanos.

A través de su estructura circular, *De boca en boca* propone una pausa deliberada en el ritmo urbano. Su diseño, que combina arquitectura efímera, mobiliario lúdico, un diseño gráfico carismático y una cuidadosa integración de vegetación trepadora, conforma un entorno multisensorial que invita a detenerse, relajarse, establecer contacto visual y participar activamente. La forma circular no solo es una elección estética, sino una declaración de intenciones: permitiendo la observación completa del espacio desde cualquier punto de su interior y fomentar así, la fluidez en la interacción.

Lo que verdaderamente distingue a *De boca en boca* de otras instalaciones urbanas contemporáneas es su enfoque centrado en la creación de vínculos y el diseño centrado en los ciudadanos, en contraposición al diseño público urbano actual, a menudo impersonal, hostil o meramente funcional. Cada componente del espacio, desde la elección de los materiales hasta la disposición del mobiliario y la estrategia de señalética, ha sido concebido con el propósito de facilitar una experiencia de conexión humana, abordando tanto la dimensión emocional como la funcional. *De boca en boca* no está diseñado como un espacio de tránsito, sino como un lugar de permanencia, donde el valor reside en el tiempo dedicado a recuperar el sentimiento de comunidad.

## 4.2. Descripción detallada del resultado final

### 4.2.1. Componentes del proyecto

#### Estructura principal

La base de *De boca en boca* es una imponente estructura circular de 20 metros de diámetro y 4,25 metros de altura. Su perímetro está definido por lamas de madera impermeable tratada para exteriores, que permiten regular la apertura e iluminación del espacio, ofreciendo sombra y un nivel de intimidad controlado sin aislar completamente del exterior.

#### Cubierta

La cubierta se presenta como un techo inclinado hacia el exterior, diseñado con canalones y bajantes que aseguran la evacuación eficiente del agua de lluvia. Al igual que el perímetro, las lamas de madera impermeable de la cubierta pueden cerrarse completamente en caso de condiciones meteorológicas adversas, garantizando la funcionalidad y el confort del espacio en diferentes situaciones.

#### Vegetación

Estratégicamente dispuestas, jardineras con hiedra y parra virgen se ubican a lo largo de la base del perímetro externo de la estructura. Estas plantas trepan por las lamas, generando una atmósfera natural, proporcionando sombra y frescor, y reforzando la idea de crecimiento orgánico y conexión que subyace al proyecto. El sistema de riego por goteo, con un depósito de 100-200 litros y programador automático, asegura su mantenimiento óptimo.

#### Mobiliario

El mobiliario ha sido diseñado para invitar a diversas formas de interacción y permanencia:

- **Banco elevado con escalones**

Fomenta la observación y el descanso elevado.

- **Bancos curvos bajos**

Invitan a la conversación cercana y relajada.

- **Tableros de corcho**

Permiten la expresión y el intercambio de mensajes.

- **Taburetes bajos y sillas altas con respaldo**

Proporcionan opciones versátiles para diferentes posturas y actividades.

- **Mesas altas con tableros móviles**

Ofrecen una superficie lisa para actividades y, en su interior, espacio de almacenaje para juegos como dominó o baraja española, promoviendo el juego compartido.

- **Mesas bajas con tableros reversibles**

Sus dos lados cuentan con tableros de juegos clásicos como parchís o ajedrez. Incluyen cajones con fichas y utensilios. Su diseño permite almacenar los taburetes en su interior, optimizando el espacio.

- **Fuente central**

En el centro del espacio se sitúa una fuente baja con circuito cerrado, depósito oculto y una bomba compacta (600 l/h). Su función va más allá de refrescar el espacio; aporta un estímulo sensorial sonoro que contribuye a la atmósfera relajada y natural de "De boca en boca". Un banco perimetral rodea la fuente, consolidándola como un núcleo de encuentro y meditación.

## Elementos gráficos e interactivos

Claves para la identidad y funcionalidad de *De boca en boca*:

- **Señalética adhesiva**

Con afirmaciones divertidas y preguntas ingeniosas diseñadas para romper el hielo y provocar sonrisas y comentarios.

- **Chapas coloridas**

Para que los visitantes puedan escribir su nombre y anular el anonimato, promoviendo la identificación personal y el inicio de conversaciones.

- **Cartelería**

Con mensajes que inspiran el encuentro, el diálogo y el cuidado del espacio compartido.

- **Tablón comunitario**

Un espacio físico para dejar mensajes, compartir ideas o anunciar actividades vecinales, fomentando la participación activa y el sentido de comunidad.

## 4.2.2. Funcionamiento y experiencia de usuario

*De boca en boca* está concebido como un lugar de descubrimiento progresivo. El visitante accede por una de las dos entradas enfrentadas, que invitan a un recorrido natural. Inicialmente, puede disfrutar de un paseo alrededor del pasillo exterior, donde encontrará lugares para la observación y el descanso. Posteriormente, se adentrará en una zona central estratégicamente dispuesta con objetos que invitan al juego, la cooperación y la interacción. Los elementos gráficos, el mobiliario lúdico y la naturalidad del espacio son estímulos cuidadosamente diseñados para favorecer el cruce de miradas, el comentario espontáneo y, como objetivo final, el inicio de nuevas conexiones.

## 4.2.3. Narrativa visual y emocional

*De boca en boca* es más que un proyecto de diseño; es una declaración de principios que materializa una respuesta posible a la creciente desconexión en el núcleo urbano de la ciudad madrileña. Su nombre mismo evoca la esencia de lo humano: la transmisión oral y el poder de la tradición oral para unir a las personas. Este espacio efímero nace de la profunda convicción de que, aún hay lugar para la pausa, para el encuentro genuino y la reconstrucción de la comunidad a través de gestos cotidianos y sencillos.

Por otro lado, la personalidad del espacio se caracteriza por ser amable, agradable y lúdica, diseñada para romper el hielo y generar confianza entre quienes lo habitan. Cada detalle en el espacio remite a la idea de abrirse a los demás sin presiones, fomentando una interacción voluntaria y significativa, coherente con la identidad visual cercana y accesible. *De boca en boca* es, en esencia, una invitación a redescubrir el valor del espacio compartido, un recordatorio de que las ciudades, más allá de sus edificios, están hechas de los vínculos que creamos con el resto de los ciudadanos.

## 4.2.4. Fichas técnicas

### Materiales principales

Madera impermeable tratada para exteriores, acero para anclajes y estructura, textiles resistentes al clima y policarbonato para zonas cubiertas. Estos materiales garantizan la durabilidad y adaptabilidad al entorno madrileño.

### Medidas generales

Un diámetro de 20 metros y una altura de 4,25 metros, con entradas de 2,5 metros de ancho, que aseguran la accesibilidad y la sensación de amplitud.

### Disposición espacial

La forma circular define una disposición del mobiliario concéntrica alrededor del centro, mientras que los elementos vegetales se sitúan en el anillo externo, creando una secuencia espacial fluida y armoniosa.

### Iluminación

Se ha previsto una luz ambiental de baja intensidad en ambos anillos de la cubierta y en el elemento central. Esta iluminación está pensada para prolongar la estancia durante el atardecer, sin desvirtuar el carácter relajado y acogedor del espacio, invitando a la permanencia nocturna.

### Estética

Predominan los tonos cálidos y los materiales naturales. La señalética se integra con un lenguaje de comunicación amable y un diseño colorido que refuerza la personalidad accesible y cercana de *De boca en boca*.

Figura 161, Vista lateral exterior con isotipo. Fuente: Elaboración propia. 2025



## 4.3 Imágenes Finales del Proyecto

Esta imagen presenta *De boca en boca* como un oasis urbano en el contexto de Madrid. Permite apreciar la estructura circular de madera, diseñada para evocar calidez y naturalidad, en contraste con el hormigón de la ciudad. Las lamas abiertas no solo muestran la permeabilidad del espacio, sino que justifican la intención de invitar al exterior, permitiendo la entrada de luz natural y ventilación. La vegetación trepadora, desarrollada, enfatiza la conexión con la naturaleza y su función de generar un microclima fresco y atractivo, fundamental para la sostenibilidad y el confort del espacio en un entorno como Madrid.



Figura 162, Detalle cartel interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Esta visualización es crucial para entender las dinámicas sociales que *De boca en boca* busca fomentar. Se aprecia la grada circular escalonada, pensada para permitir diferentes niveles de asiento y visuales, lo que invita a la formación de grupos espontáneos y a la observación. La fuente central, con su presencia sutil, no solo refresca el ambiente, sino que genera un sonido envolvente que promueve la calma y sirve como punto focal. La inclusión de usuarios ficticios interactuando justifica cómo el mobiliario y la disposición espacial están diseñados para facilitar conversaciones, juegos y encuentros, validando la hipótesis de que el diseño puede catalizar la conexión humana.



Figura 164, Detalle stand bienvenida interior. Fuente: Elaboración propia. 2025

Figura 165, Vista mesas interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



Estos detalles son vitales para comunicar la personalidad de *De boca en boca* y la intencionalidad detrás de cada elemento interactivo. Las chapas coloridas, con su stand accesible, justifican la estrategia de romper el anonimato de forma lúdica. La señalética gráfica, con mensajes divertidos y preguntas absurdas, subraya cómo el diseño gráfico se convierte en una herramienta activa para provocar la conversación. Los primeros planos de las mesas, con sus tableros reversibles y compartimentos para juegos, demuestran la funcionalidad lúdica del mobiliario. Los agarres de las sillas, con su diseño ergonómico y estético, reflejan el cuidado en el detalle y la búsqueda de facilitar su desplazamiento y utilización. La zona comunitaria y los corchos que en ella se establecen, justifican la creación de un espacio de expresión colectiva, fundamental para la apropiación del espacio por parte de la comunidad.



Figura 166, Vista banco interior. Fuente: Elaboración propia. 2025



En esta imagen se puede observar como la elección de la intensidad y el tono de las luminarias han sido escogidas específicamente con la intención de conservar el entorno agradable, tranquilo y comunitario que posee *De Boca en Boca* por el día.

## 4.4. Relación entre LOS RESULTADOS Y LOS OBJETIVOS INICIALES

Cada objetivo planteado al inicio del proyecto ha sido abordado directamente en el diseño final:

### Diagnóstico del individualismo urbano

El espacio se concibe como respuesta a la desconexión entre personas: La propia creación y diseño de *De boca en boca* es una reacción a la problemática del individualismo identificada. Su estructura abierta y acogedora invita a salir de la burbuja personal.

### Necesidad de espacios de encuentro

El proyecto propone un modelo replicable de espacio amable y accesible: *De boca en boca* satisface esta necesidad creando un prototipo funcional que es inherentemente invitador y fácil de adaptar a diferentes ubicaciones, cumpliendo con la demanda de la población.

### Diseño como mediador social

La forma circular, la apertura y los estímulos visuales están pensados para propiciar la conversación: Cada elemento de diseño de *De boca en boca*, desde su geometría hasta sus detalles gráficos, ha sido intencionalmente ideado para facilitar la interacción y el inicio de diálogos entre personas.

### Diseño emocional y multisensorial

Se ha trabajado la atmósfera desde lo táctil, lo visual, lo sonoro y lo lúdico: La combinación de materiales cálidos, la presencia de vegetación, el sonido de la fuente y la variedad de juegos en *De boca en boca* demuestran un enfoque integral en la experiencia sensorial y emocional del usuario, creando un ambiente de bienestar propicio para la conexión.

### Funcionalidad participativa

El mobiliario y los objetos invitan al uso colectivo y a la apropiación espontánea: *De boca en boca* no es solo un espacio para observar, sino para actuar. Los elementos interactivos como las mesas de juego o el tablón comunitario garantizan que el usuario sea parte activa de la vida del espacio, fomentando la apropiación colectiva.

## 4.5. Análisis del impacto del proyecto

Se espera que la instalación de *De boca en boca* tenga una acogida significativa y positiva por parte de los ciudadanos de la capital y los vecinos de los barrios de Madrid donde la interacción social se ha debilitado. Por su flexibilidad en el diseño y su bajo impacto en el entorno, el proyecto se presenta como una propuesta fácilmente replicable en otros contextos urbanos, tanto dentro como fuera de Madrid.

El valor de *De boca en boca* reside no solo en su estética atractiva y su cuidada ejecución del detalle, sino, en su capacidad de poder generar experiencias de conexión humana genuina. Las métricas de éxito para futuras implementaciones podrían incluir el tiempo de permanencia promedio de los usuarios en el espacio, la cantidad de interacciones iniciadas (observables o reportadas), el número de participantes y actividades propuestas en el tablón comunitario o el nivel de participación en los juegos y actividades propuestas, sirviendo como indicadores tangibles y cuantificables de su impacto social.

## 4.6. Valoración de los aspectos más signitativos del resultado

Entre los aspectos más significativos del resultado final de *De boca en boca*, la identidad visual y la consecuente señalética y personalidad que caracterizan al espacio merecen una mención destacada. Esta propuesta ha logrado generar un entorno cercano, empático y profundamente acogedor desde los pequeños detalles, contribuyendo de manera decisiva a la creación de una atmósfera de confianza y apertura, elementos que constituyen el corazón del proyecto.

Asimismo, es crucial recalcar la importancia de decisiones de diseño fundamentales como la elección de la forma circular, un símbolo de igualdad y fluidez en la interacción; el uso estratégico de la vegetación trepadora como un elemento envolvente que funciona como separador natural y orgánico del ambiente urbano, aportando vida y frescor; y, finalmente, el empleo acertado del diseño gráfico como herramienta relacional activa. Todas estas decisiones han resultado ser clave para la propuesta. Estos elementos, integrados de forma cohesiva, han logrado construir una experiencia que trasciende lo meramente visual, apelando a un nivel afectivo y significativo para quienes habitan el espacio, y propiciando un entorno donde las personas se sienten genuinamente invitadas a interactuar.

*De boca en boca*, demuestra con contundencia que el diseño no solo posee el poder de transformar el espacio público físico en términos de forma y función, sino que también puede generar microtransformaciones relevantes en los hábitos cotidianos de estar, compartir y relacionarse entre las personas. El aprendizaje y la información obtenidos a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado, así como la propia ejecución y conceptualización del proyecto, han resultado ser aspectos de inmenso valor, subrayando el papel esencial y ético del diseño en la conformación de la ciudad contemporánea y en la construcción de comunidades más conectadas y humanas.



## 5. CONCLUSIONES

El diseño efímero *De boca en boca*, ha sido concebido y desarrollado con la clara intención de materializar un entorno acogedor, funcional y con un claro enfoque social. No se trata de un espacio impersonal, sino de un lugar que invita activamente a ser habitado y apropiado por los vecinos y ciudadanos madrileños, fomentando así la reconexión en el tejido urbano.

### 5.1. Verificación del objetivo general

Este trabajo partía del objetivo de diseñar un espacio efímero que, en respuesta al creciente individualismo urbano, favoreciera el encuentro, la interacción y el diálogo entre desconocidos. A lo largo del proceso de creación de *De boca en boca*, se ha demostrado cómo el diseño, cuando se aborda desde la empatía, la comprensión de la experiencia humana y la dimensión emocional se convierte en una herramienta eficaz para reactivar los vínculos sociales.

La propuesta final, fundamentada en la observación de campo, un marco teórico bien estructurado y los principios del diseño participativo, valida la hipótesis inicial: un entorno agradable, cómodo, lúdico y diseñado específicamente para el encuentro es capaz de activar nuevas y significativas formas de relación y de reconexión comunitaria en los núcleos urbanos de la ciudad de Madrid.

## 5.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS

### Conclusión 1

El análisis teórico y la investigación contextual han revelado de manera contundente cómo el individualismo ha reconfigurado la forma en que los madrileños habitan y perciben el espacio urbano, limitando drásticamente las oportunidades de encuentro espontáneo. Identificar estos patrones ha sido crucial para orientar el diseño de *De boca en boca* hacia la reversión de esta tendencia, proponiendo una herramienta viva contra la desconexión.

### Conclusión 2

Las encuestas y observaciones realizadas en Madrid centro han evidenciado una clara e importante falta de conexión entre los ciudadanos en el espacio público, quienes expresan un deseo la necesidad de contar con lugares específicamente diseñados para fomentar las relaciones interpersonales. Esta necesidad justifica plenamente el enfoque de *De boca en boca* y refuerza su relevancia social como una respuesta directa a una problemática vigente en la población.

### Conclusión 3

La integración de elementos como la configuración circular del espacio, la amplitud del espacio, la presencia de zonas de descanso confortables, la presencia de vegetación y la incorporación de estímulos lúdicos ha demostrado un alto potencial para generar un ambiente agradable que estimula la conversación y la interacción espontánea. Estas decisiones espaciales, como la grada circular y los puntos de encuentro en *De boca en boca*, se han incorporado de manera consciente y estratégica para lograr un ambiente que invite a la sociabilidad.

### Conclusión 4

La aplicación de los principios del diseño emocional ha sido fundamental para crear en *De boca en boca* un ambiente que promueva la comodidad y la confianza. Herramientas que facilitan conocer a quienes comparten el mismo espacio, mobiliario enfocado en actividades grupales y señalética que promueve la interacción espontánea, son elementos enfocados en facilitar la formación de vínculos entre personas que no se conocen previamente, animándolas a bajar sus barreras y a interactuar.

### Conclusión 5

La disposición concéntrica del mobiliario, el uso de señalética relacional y la elección de materiales y texturas que evocan al entorno natural en *De boca en boca* no son meros elementos estéticos; actúan como facilitadores activos del encuentro, la creatividad y el confort. El diseño ha sido concebido como un elemento que permite e invita a la interacción social de manera intuitiva, sin imponerlo, permitiendo un encuentro entre los ciudadanos fluido y natural.

### Conclusión 6

Los recursos gráficos específicamente diseñados para *De boca en boca*, desde la propia identidad visual, hasta las chapas y señalética, han demostrado la intencionalidad real del espacio: romper el hielo y fomentar una interacción lúdica entre desconocidos. Estos elementos actúan como catalizadores de la conversación espontánea, cercana y accesible.

### Conclusión 7

La integración fluida entre diseño gráfico, visual e interactivo en *De boca en boca* ha enriquecido significativamente la experiencia del usuario. Al generar un entorno multisensorial y coherente, se ha favorecido tanto la permanencia de los usuarios en el espacio como su participación, consolidando el proyecto como un verdadero punto de encuentro dinámico y atractivo.

### 5.3. REFLEXIÓN CRÍTICA DEL PROCESO

El desarrollo de *De boca en boca* ha reafirmado la capacidad del diseño para ir más allá de lo estético y lo funcional, abordando desafíos sociales desde una perspectiva humana, inclusiva y afectiva. A pesar de las limitaciones para construir una maqueta a escala debido a las restricciones de tiempo y materiales, la representación tridimensional y los planos técnicos han logrado visualizar la propuesta de manera efectiva. El recibimiento inicial de la idea, incluso en sus fases preliminares, superó las expectativas, lo que valida la necesidad de iniciativas de este tipo. Sin embargo, la ausencia de un testeo real del espacio en un entorno urbano impide extraer conclusiones definitivas sobre su impacto a largo plazo y la posibilidad de futuras mejoras.

Con respecto al proceso de creación de la propuesta; la fase de investigación fue particularmente enriquecedora, llegando a la exploración de áreas inesperadas y descubriendo numerosos casos de diseño enfocados en combatir el individualismo. La amplitud del problema del individualismo, que abarca múltiples ramas de investigación, hizo que la delimitación de la investigación fuera un desafío. A pesar de esta complejidad, el estudio permitió comprender la magnitud del problema y la urgencia de proponer soluciones creativas.

En cuanto a la identidad visual del proyecto, resultó ser una de las fases más llevaderas del proceso, logrando crear una imagen de marca que refleje fielmente el carácter y los valores que *De boca en boca* pretende transmitir. Aunque no se trate de un proyecto de marca en el sentido tradicional, la imagen desarrollada cohesiona perfectamente una personalidad cercana y juguetona con el propósito de generar un espacio de encuentro y conversación.

Las etapas de concepción y ejecución del proyecto estuvieron marcadas por la experimentación y el surgimiento de múltiples ideas. En ocasiones, las soluciones iniciales parecían abordar solo una parte del problema o de la audiencia, lo que hizo que la fase de ideación fuera una de las más extensas. La ejecución también presentó retos significativos; cada elemento del mobiliario efímero implicó un nuevo desafío, siendo la estructura principal la mayor dificultad. A pesar de estas complejidades, el resultado final me genera una profunda satisfacción, al concretar una visión de diseño con potencial transformador.

### 5.4. VISIÓN PERSONAL Y RELEVANCIA DEL TRABAJO

Este proyecto ha sido una oportunidad fundamental para descubrir el potencial del diseño como una herramienta transformadora en el ámbito social. En un contexto urbano marcado por el individualismo, la prisa y el consumo, la creación de un espacio donde sea posible mirar al otro, frenar el ritmo y conversar se convierte en un pequeño pero significativo acto de reforma de los hábitos sociales. *De boca en boca* no es únicamente una propuesta estética o funcional, sino una invitación a reencontrarnos, a través del cuidado del espacio compartido y del valor de lo cotidiano.

Asimismo, este trabajo ha permitido demostrar cómo el diseño, incluso con gestos aparentemente pequeños, tiene la capacidad de generar efectos positivos en la manera en que nos relacionamos. Ha sido realmente interesante aprender sobre autores y personas que han dedicado su estudio y esfuerzo a buscar herramientas para volver a centrar el diseño de las ciudades en las personas. Me ha resultado particularmente relevante conocer cómo la sociedad actual admite la existencia de un problema con respecto al individualismo, percibiendo sus efectos no solo en las calles, sino también en sus propios hogares. Es precisamente por esta razón que iniciativas como la de este TFG se vuelven tan importantes, ya que buscan crear lugares de encuentro genuinos en los que las personas se animen a conocerse y, de este modo, contribuir a reducir el individualismo y la soledad que este genera.

## 6. Limitaciones y prospectivas

### 6.1. Limitaciones del trabajo

Durante el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado se han identificado ciertas limitaciones que han condicionado tanto la investigación como el alcance del proyecto propuesto:

#### Alcance limitado de la investigación de campo

Las observaciones urbanas realizadas en Madrid centro y la encuesta sobre espacios públicos, si bien ofrecieron datos útiles y validaron la problemática del individualismo, tuvieron una muestra reducida y con una diversidad sociodemográfica limitada. Esto restringe la posibilidad de generalizar los resultados a la totalidad de la población madrileña o de identificar con mayor precisión las necesidades específicas de distintos perfiles de usuarios en los barrios.

#### Imposibilidad de testeo del espacio a escala real

Dado el carácter académico de este TFG, no fue posible construir ni experimentar físicamente el espacio efímero *De boca en boca* en un entorno real. Esta limitación crucial impide evaluar física y realmente el comportamiento de los usuarios, la interacción espontánea que realmente genera la propuesta o los posibles ajustes necesarios en su diseño bajo condiciones urbanas auténticas y prolongadas.

#### Restricciones de medios técnicos

La propuesta *De boca en boca* se ha desarrollado mediante planos, renders y maquetas digitales que logran una óptima visualización. Sin embargo, la ausencia de herramientas avanzadas de análisis espacial (como sensores de flujo, mapeo de interacciones en tiempo real o registro audiovisual continuado) ha limitado la precisión del análisis del comportamiento y las dinámicas sociales en los espacios observados durante la fase de investigación.

#### Foco temático específico

*De boca en boca* se ha centrado primordialmente en la dimensión relacional y emocional del diseño urbano. Por ello, no se han abordado en profundidad aspectos complementarios igualmente importantes para una implementación real, como la viabilidad económica de su construcción y mantenimiento, la gestión institucional necesaria, los requisitos normativos municipales o los permisos que permitirían evaluar su implantación real como una estructura efímera en la ciudad de Madrid.

## 6.1. Líneas futuras del trabajo

A pesar de estas limitaciones, el proyecto *De boca en boca* propone diversas vías de continuidad que podrían enriquecer significativamente su desarrollo y aplicación en contextos urbanos reales:

### Construcción y testeo piloto del espacio

Una línea futura fundamental sería la creación de un prototipo a escala real de *De boca en boca* en un espacio urbano específico de Madrid. Esto permitiría observar su funcionamiento en condiciones reales, medir su capacidad para fomentar la interacción espontánea y validar las hipótesis del diseño, así como identificar posibles ajustes constructivos o funcionales necesarios para su optimización.

### Implicación comunitaria en el diseño

Una evolución natural y deseable del proyecto sería incorporar procesos de co-diseño con la comunidad local. Implicar a colectivos de jóvenes, asociaciones vecinales o grupos ciudadanos específicos de los barrios permitiría adaptar *De boca en boca* de forma más precisa a las dinámicas y necesidades del entorno, fomentando un sentido de apropiación y pertenencia desde su origen.

### Métodos de difusión del modelo

Para asegurar la sostenibilidad y el impacto de *De boca en boca*, sería crucial desarrollar métodos de difusión del modelo. Esto podría incluir la creación de una plataforma web informativa, el contacto directo con asociaciones vecinales, ONGs y ayuntamientos, o la búsqueda de financiación para proyectos piloto en colaboración con instituciones públicas interesadas en la activación urbana.

### Desarrollo de un modelo replicable

Por su carácter modular y efímero, el diseño de *De boca en boca* tiene un enorme potencial para convertirse en un prototipo replicable no solo en distintos barrios de Madrid, sino también en otras ciudades. Para ello, se podría crear una guía metodológica detallada que permita adaptar el diseño a contextos urbanos diversos, incluyendo variaciones según las necesidades locales, la configuración del espacio público y la cultura del lugar. Una versión reducida del modelo, de menor tamaño, podría ser adaptable a plazas madrileñas más pequeñas como la Plaza de Santa Ana (Huertas), Plaza del Dos de Mayo (Malasaña) o la Plaza de Lavapiés, ampliando su alcance.

### Investigación sobre el impacto emocional del espacio

Otra posible línea de trabajo consistiría en investigar y desarrollar herramientas específicas para medir el efecto emocional que *De boca en boca* genera en sus usuarios. Esto permitiría evaluar no solo la cantidad de interacciones producidas, sino también la calidad de la experiencia vivida en el espacio, profundizando en la comprensión de cómo el diseño puede influir en el bienestar y la conexión emocional.

### Aplicación educativa y social

Finalmente, el proyecto tiene potencial para ser aplicado en contextos educativos, talleres de participación ciudadana o como parte de programas municipales de activación urbana. Su enfoque lúdico y su vocación social lo convierten en un recurso útil para promover el diseño cívico y el uso consciente del espacio público. La enseñanza más valiosa es, quizás, esta: que *De boca en boca* inspire a que cada vez más diseñadores, ciudadanos e instituciones entiendan que el diseño también puede ser una forma de cuidar de los demás y de construir comunidad.

**“LOS ESPACIOS PÚBLICOS  
CUENTAN HISTORIAS, PERO  
LA GENTE LES DA LA VIDA.”**

- Nómada estudios -

# 7. Bibliografía

- Arendt, H. (1958). *La condición humana*. Paidós.
- Augé, M. (1992). *Los no-lugares: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
- Bauman, Z. (2002). *La sociedad sitiada*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica de España.
- BCU. (2020). *Guía de Introducción a la Gestión e Infraestructura de un Centro Cultural Comunal*.
- Castells, M. (1996). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red*. Alianza Editorial.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.
- De Manuel Jerez, Esteban (2023). *Hábitat colaborativo-Vivienda liderada por la comunidad*. Hábitat y Sociedad, (16), 7-18.
- Dérive LAB. (2017). *Parklets: Manual para la construcción de parklets urbanos*.
- Gehl, J. (1971). *La humanización del espacio urbano*. Editorial Reverté.
- Gehl, J. (2010). *Cities for People*. Island Press.
- Harvey, D. (2012). *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madariaga, Juanmari.
- Jacobs, J. (1961). *Muerte y vida de las grandes ciudades americanas*. Capitán Swing.
- Lasch, C. (1979). *La cultura del narcisismo: La vida norteamericana en una era de esperanzas menguantes*. Anagrama.
- Maalouf, A. (1998). *Identidades asesinas*. Alianza Editorial.
- Martínez, C., & Rist, P. (2005). *City Lounge en San Galo, Suiza*. Revista de Urbanismo, 14(2), 34-50.
- Molina Benavides, E. & Valero Ramos, L. (2021). *La Vivienda colaborativa en la era digital como proceso sostenible*. Dearq.
- Muñoz, P. (2023). *Cooperativismo: La arquitectura como herramienta transformadora social*.
- Norman, D. A. (2003). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Ocupa Tu Calle. (2022). *Módulo 1: Parklets*.
- Rueda Salvador, S. (2022). *Barcelona a la búsqueda de un nuevo modelo urbano*. Ajuntament de Barcelona.
- Sennet, R. (1977). *The Fall of Public Man*. Alfred A. Knopf.
- Sennett, R. (2012). *Juntos: Rituales, placeres y política de cooperación*. Anagrama.
- Sennett, R. (2018). *Construir y habitar: Ética para la ciudad*. Anagrama.
- Simon, H. A., & Schuster, M. (2000). *Jugar boliche solo: El declive del capital social estadounidense*. Simon & Schuster.
- Thompson, C. W., & Travlou, P. (2007). *Open Space: People Space*. Taylor & Francis.
- Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Books.
- Whyte, W. H. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*. Project for Public Spaces.

# 8. Webgrafía

Al Mahmoud, F. (2019, 12 de julio). *Estas impresionantes instalaciones están convirtiendo los zocos de Beirut en un lugar de reunión urbano*. Beirut. <https://www.beirut.com/en/58022/these-awesome-installations-are-turning-beirut-souks-into-an-urban-hangout/>

ArchDaily (2025, 30 de enero). *El poder de las emociones: ¿cómo nos mueve el espacio?*. ArchDaily en español. [https://www.archdaily.cl/cl/1000925/el-poder-de-las-emociones-como-nos-mueve-el-espacio?ad\\_campaign=normal-tag](https://www.archdaily.cl/cl/1000925/el-poder-de-las-emociones-como-nos-mueve-el-espacio?ad_campaign=normal-tag)

ArchDaily (2023, 11 de octubre). *Park 'n' Play / JAJA Architects*. ArchDaily en español. <https://www.archdaily.cl/cl/885413/park-n-play-jaja-architects>

ArchDaily. (2012, 25 de octubre). *Superkilen / Topotek 1 + BIG Architects + Superflex*. <https://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflexArchDaily+4>

ArchDaily. (2020, 14 de septiembre). *TULIP – Your place at the table / ADHOC architectes*. <https://www.archdaily.com/947544/tulip-nil-your-place-at-the-table-adhoc-architectes>

Arquitectura Viva (2022, 27 de abril). *Cooperativa de vivienda La Borda, Barcelona - Lacol Arquitectura Viva*. <https://arquitecturaviva.com/obras/lacol-arquitectura-cooperativa-la-borda-28-en-barcelona-zs6o2>

Asociación Vecinal del Barrio de San José (s.f.). *Somos Harinera*. <https://avsanjose.org/somos-harinera/>

Becker-Hafnor, T. [Tedx Talks]. (2020, 13 de enero). *Cohousing: The future of Community and Human connexion* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s9yRwn90aBw>

BRUUMRUUM! (2018, 20 abril). *Disseny Hub Barcelona*. <https://www.dissenyhub.barcelona/en/activity/bruumruum>

de Molina Benavides, L., & Valero Ramos, E. (2021). *La vivienda colaborativa en la era digital como proceso sostenible*. *Dearq*, 1(31), 21-31 <https://doi.org/10.18389/dearq31.2021.03>

El Justicia de Aragón. (2025, 21 de mayo). *La Justicia de Aragón recibe al Colectivo 'Llá-malo H' y conoce el proyecto cultural de la Harinera*. El Justicia de Aragón. <https://eljusi-tiadearagon.es/la-justicia-de-aragon-recibe-al-colectivo-llamalo-h-y-conoce-el-proyecto-cultural-de-la-harinera/>

Gehl, J. (2017, 29 de junio). *Pensar en urbano: ciudades para la gente* [Video]. *Conferencia en COAM*. Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid. <https://www.coam.org/es/canal-coam/videos/jornadas-y-actos-2016/pensar-urbano-ciudades-gente-jan-gehl>

Guzmán, J. M. (2022, 2 de noviembre). *Los Parklets: un estacionamiento para la gente*. *Transecto*. <https://transecto.com/2020/10/los-parklets-un-estacionamiento-para-la-gente/>

Lahoz, U. (2024, 20 de agosto). *Sofás, sillas y tumbonas en la calle: el triunfo urbanístico en suiza de la primera sala de estar pública*. *El País*. <https://elpais.com/eps/2024-08-20/sofas-sillas-y-tumbonas-en-la-calle-el-triunfo-urbanistico-en-suiza-de-la-primera-sala-de-estar-publica.html>

MQ Möbel. (s. f.). *MuseumsQuartier Wien*. <https://www.mqw.at/infoticketsshop/mq-point/mq-moebel/>

Norman, D. [TED]. (2009, 9 de marzo). *The three ways that good design makes you happy | Don Norman* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RIQEoJaL-QRA>

Roberts, D. (2019, 9 de abril). *Barcelona wants to build 500 superblocks. Here's what it learned from the first ones*. *Vox*. <https://www.vox.com/energy-and-environment/2019/4/9/18273894/barcelona-urban-planning-superblocks-poblenou>

# ANEXO A.

# Memoria de ideas

Serpentine Galleries. (2025, 19 de mayo). Serpentine galleries. <https://www.serpentinegalleries.org/>

Slow Studio. (2022, 18 de marzo). ¿Qué es un Cohousing? | Slow Studio. <https://www.slowstudio.es/research/que-es-un-cohousing>

Stott, R. (2017, 23 de octubre). BIG presenta su diseño para el Serpentine Pavilion 2016. ArchDaily En Español. <https://www.archdaily.cl/cl/782645/big-presenta-su-diseño-para-el-serpentine-pavilion-2016>

Soria, M. Á. [TedxSoria]. (2022, 24 de octubre). Las comunidades de ciudadanos, el principio del Cohousing [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=cXkX-PffjQRE>

Tardio, P. (2024, 18 de septiembre). Cadena SER. Cadena SER. <https://cadenaser.com/aragon/2024/09/18/la-harinera-de-san-jose-inicia-una-etapa-mas-innovadora-e-integradora-radio-zaragoza/>

## Entrada 1.

24.01.25

Nivel Uso de colores cálidos, texturas familiares, formas orgánicas o elementos visuales que evoquen emociones positivas y activen la curiosidad.

Nivel reflexivo: Incorporar en el espacio; elementos simbólicos, frases o instalaciones visuales que generen un impacto emocional duradero y estimulen debates sobre las relaciones humanas y la desconexión social.

Nivel biológico: Se podrían incluir diseños modulares, elementos interactivos o dinámicos que respondan a las acciones de los usuarios, facilitando un ambiente que fomente la conexión interpersonal.

Buscar símbolos comunes de los diferentes grupos sociales (canciones, ídolos, juegos, obras de arte, estampados, interiorismo).

## Entrada 2.

25.01.25

Se debe de poner en valor si nuestra forma de enfocar el individualismo dentro del espacio será de manera positiva o negativa. El espacio podría destacar los beneficios de las conexiones interpersonales. A través de un espacio cuyas zonas permitan que las personas se sientan más cómodas interactuando, como asientos dispuestos en círculo para fomentar el diálogo, entre otras ideas.

### Entrada 3.

22.02.25

La reprogramación de las salas comunes en oficina, sala de juegos, aula e incluso gimnasio por procesos participativos abiertos permiten consolidar la comunidad.

### Entrada 4.

05.03.25

Tres niveles de Donald Norman para un buen diseño:

- Visceral: ¿Me atrae visualmente? ¿Me emociona a primera vista?
- Conductual: ¿Es fácil y agradable de usar? ¿Resuelve mis problemas sin generar frustración?
- Reflexivo: ¿Tiene un significado profundo para mí? ¿Me conecta con mi identidad o mi historia?

Ejemplo perfecto de los tres niveles combinados: La Nintendo Switch.

1. Visceral: Su diseño portátil y colorido la hace llamativa e intuitiva.
2. Conductual: Es fácil de usar, modular y cómoda para diferentes tipos de juego.
3. Reflexivo: Para muchos jugadores, representa nostalgia y continuidad con sus videojuegos de la infancia.

### Entrada 5.

10.03.25

Enlace interesante sobre las características indispensables que debe cumplir un espacio público para que fomente la conexión entre los ciudadanos: <https://www.linkedin.com/advice/1/what-factors-encourage-social-interaction-public-hfyxf?lang=es&lang=es&originalSubdomain=es>

### Entrada 6.

11.03.25

Comentarios acerca del mantenimiento de los espacios urbanísticos públicos  
Es muy importante que este tipo de rediseños del núcleo urbano cuenten con una estrategia de gobernanza clara que defina quien va a darle mantenimiento a estos espacios, y con qué recursos, y como se evalúa su funcionalidad, o mejoras necesarias, para que no se deterioren en el tiempo y, además, se garantice una construcción positiva y de mejora; limpieza, calidad del mobiliario y mantenimiento de la pintura del espacio, a través del tiempo.

[https://www.archdaily.com/968977/pandemic-era-street-spaces-parklets-patios-and-the-future-of-the-public-realm?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_articles](https://www.archdaily.com/968977/pandemic-era-street-spaces-parklets-patios-and-the-future-of-the-public-realm?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles)

### Entrada 7.

13.03.25

“Los principios básicos de buen diseño: una altura máxima de 42 pulgadas para los cerramientos circundantes; paredes transparentes al 50 por ciento; y una conexión directa y accesible con la acera adyacente para generar el beneficio público de calles vibrantes y animadas. Como administradores del espacio público y del ámbito público, podemos garantizar que en cualquier vecindario o distrito comercial haya espacios públicos bellamente diseñados, con generosos asientos públicos y una programación animada, para crear invitaciones a todos los residentes de la ciudad para socializar y pasar tiempo juntos.”

[https://www.archdaily.com/968977/pandemic-era-street-spaces-parklets-patios-and-the-future-of-the-public-realm?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_articles](https://www.archdaily.com/968977/pandemic-era-street-spaces-parklets-patios-and-the-future-of-the-public-realm?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles)

# ANEXO B. ENCUESTA Y OBSERVACIÓN DE CAMPO

## Individualismo y espacios urbanos: ¿Cómo interactuamos hoy?

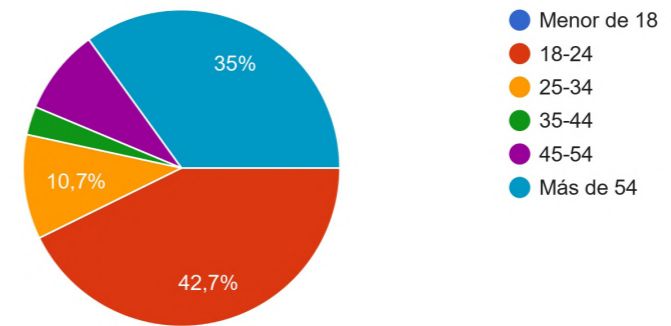
103 respuestas

[Publicar datos de análisis](#)

### Rango de edad

[Copiar](#)

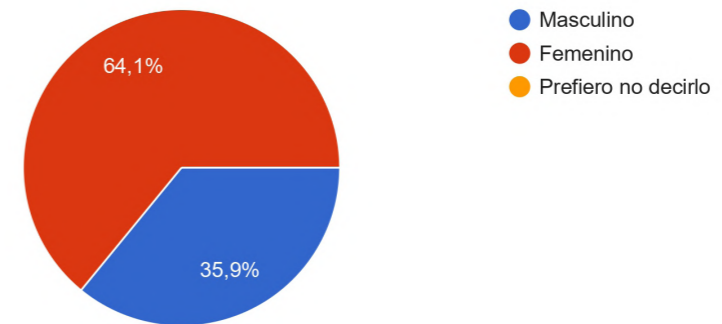
103 respuestas



### ¿Cuál es tu género?

[Copiar](#)

103 respuestas



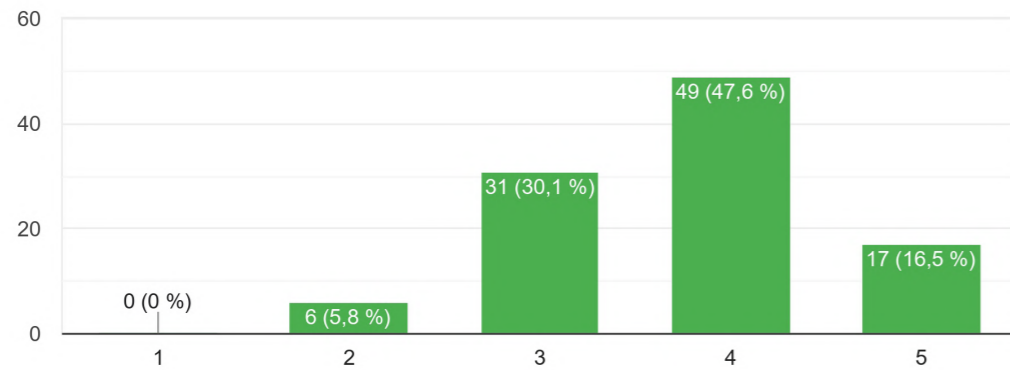
Percepción del individualismo y la interacción social



Si pudieras calificar el nivel de individualismo de la sociedad actual, ¿cómo lo calificarías? (1: Muy bajo – 5: Muy alto)

Copiar

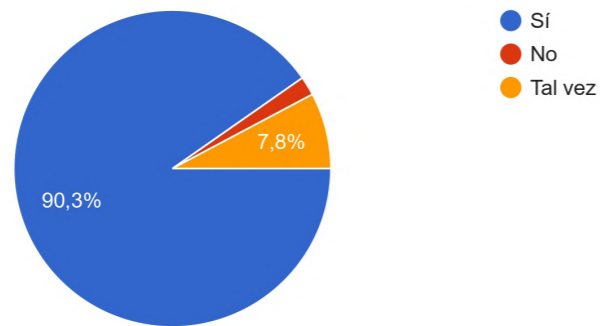
103 respuestas



¿Crees que esta sensación de individualismo ha aumentado en los últimos años?

Copiar

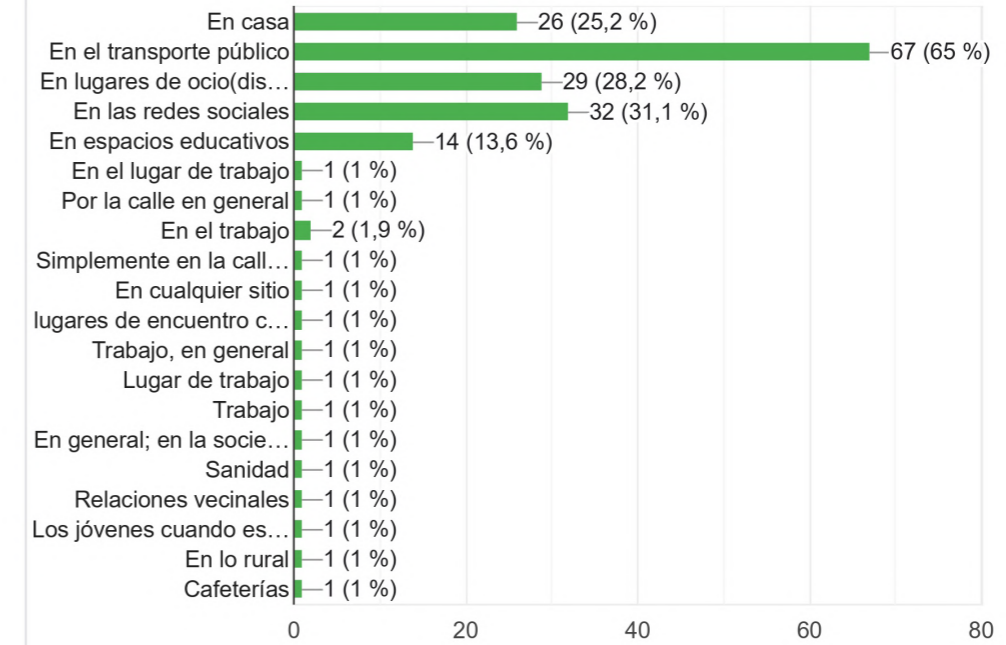
103 respuestas



¿En qué lugares sientes más la desconexión social con otras personas? (Selecciona los espacios que consideras más representativos para ti)

Copiar

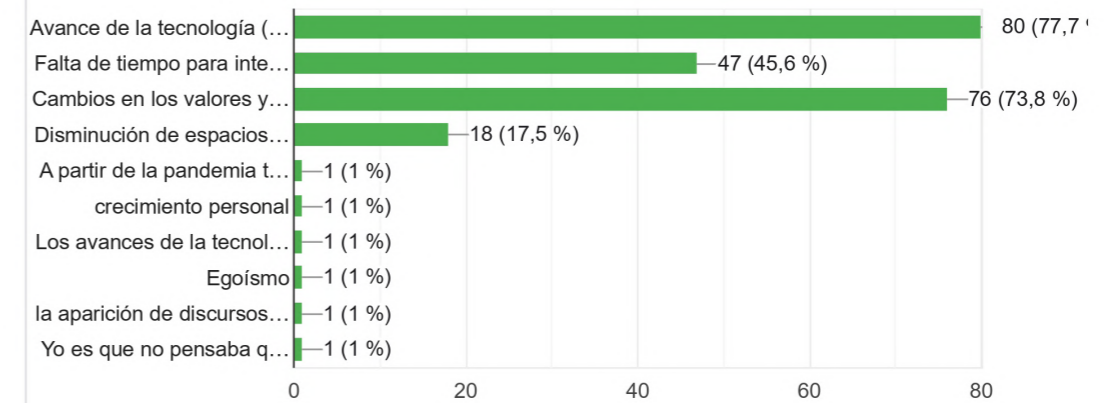
103 respuestas



¿A qué crees que se debe el aumento del individualismo o la baja interacción social en la sociedad actual? (Puedes elegir varias opciones o añadir comentarios)

Copiar

103 respuestas

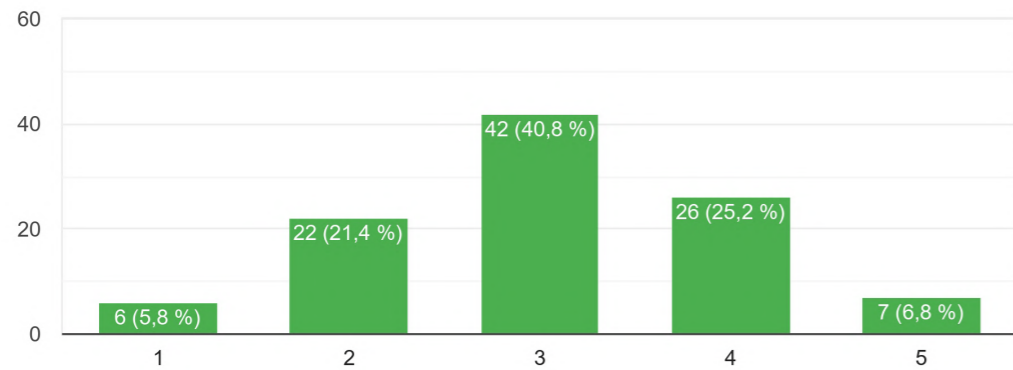


Interacción social y espacios públicos

¿Qué tan frecuente es tu interacción social en lugares públicos a lo largo del día?(fuera del ámbito digital o tu domicilio) (1= muy baja interacción, 5= muy alta interacción)



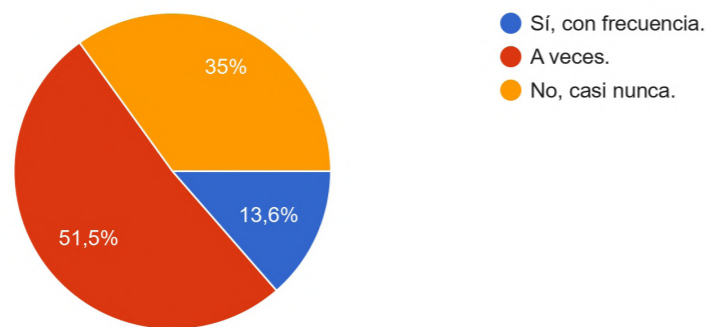
103 respuestas



¿Sueles interactuar con personas desconocidas en lugares públicos (por ejemplo: paradas de bus, el metro, plazas, cafés)?



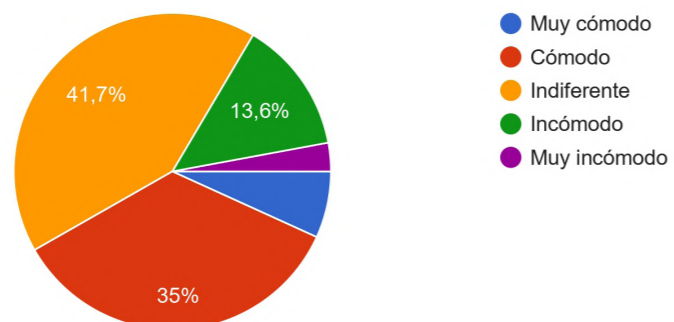
103 respuestas



¿Te sientes cómodo/a interactuando con desconocidos en espacios públicos?



103 respuestas

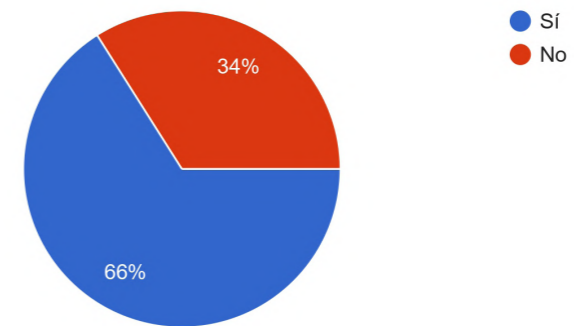


Espacios y diseño para la interacción

¿Has experimentado algún espacio que haya favorecido la interacción social? (por ejemplo: ferias, instalaciones temporales, espectáculos, exposiciones, festivales)



103 respuestas



En el caso de ser así, podrías describir brevemente la experiencia:

49 respuestas

En congresos de trabajo a veces interaccionar con otras personas desconocidas e intercambias experiencias

Clase

Principalmente en conciertos o festivales, es mucho más fácil y sencillo interactuar

Ferias, lugares que se comparten mismas aficiones

festivales o conciertos, al tener algo común entre la gente que asiste es más fácil conectar y entablar una conversación

En reuniones profesionales

Fiestas públicas en pueblos dentro y fuera de España

festivales y exposiciones

Las cafeterías de coworking son un buen espacio para conocer a gente con un estilo de vida similar al tuyo y siempre están abiertos a conocer gente

En conciertos cuando te gusta el outfit de alguien o de fiesta

En encuentros religiosos, como las Jornadas mundiales de la Juventud

En el Estadio de fútbol

Festivales o en baños de fiesta, sueles hablar con todo el mundo

Talleres, gimnasios

En ferias comerciales en el Ifema. Al ser una feria para conocer marcas y productos interactúas con mucha gente

No hubo interacción

Ferias

En la ferias, muy bien

Eventos de deporte formativo

En alguna fiesta o festival es más fácil conocer a la gente y estas más predispuesto



Trabajo

En conciertos y festivales, cuando la gente se ve unida por algo, en este caso la música, se tiende a socializar y hablar más (aunque sea simplemente de las canciones o los cantantes).

En ferias y exposiciones es mas fácil interactuar con otras personas

Bien, te lo pasas mejor con gente

Sesiones congresuales y dinamicas de grupo

En conciertos, festivales de música

En ferias o eventos q te interesan , preguntas y hablas más con desconocidas

En el supermercado

Festivales

En Conciertos y en el campo, en la montaña

Centros sociales, Residencias ancianos, Academia pintura

Eventos deportivos

de fiesta, en festivales

En general cuando hay mas gente ed mas fácil

Sobretudo en ferias donde se "obliga" un poco a la persona a interactuar con otras para favorecer una relación profesional y los contactos

Lugares donde te encuentras igual de perdido que otra persona: charlas con dinámicas, etc.

En festivales, discotecas, fiestas...

En boda tradicional, aunque no nos conocíamos,todos bailamos ,nos reimos, y nos hicimos amigos.

Centros culturales

Exposiciones, ferias, fiestas

Ferias diversas. La gente suele estar más relajada y distendida.

Satisfactoria y enriquecedora



En parques cuando mi hija era pequeña

En una reunión de asociaciones, conociendo gente con los mismos problemas.

sobre todo en colas de conciertos cuando la gente comenta que esperan del cantante o cosas así

En la cola de un concierto o en entrevistas colectivas.

Son espacios que implican colaboración para ciertas actividades, un entorno más desenfadado o que el contacto, como visual, es próximo e incita a la interacción.

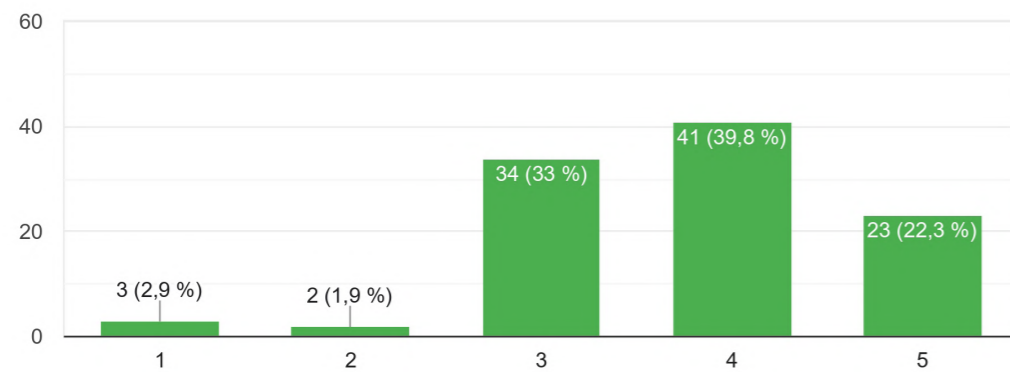
A estos sitios suelo ir con amigos y siempre acabamos socializando por allí

En ferias la interacción social ayuda a hacer contactos laborales, por ejemplo

En una escala del 1 al 5, ¿cómo crees que el diseño de un espacio público puede favorecer la interacción social?



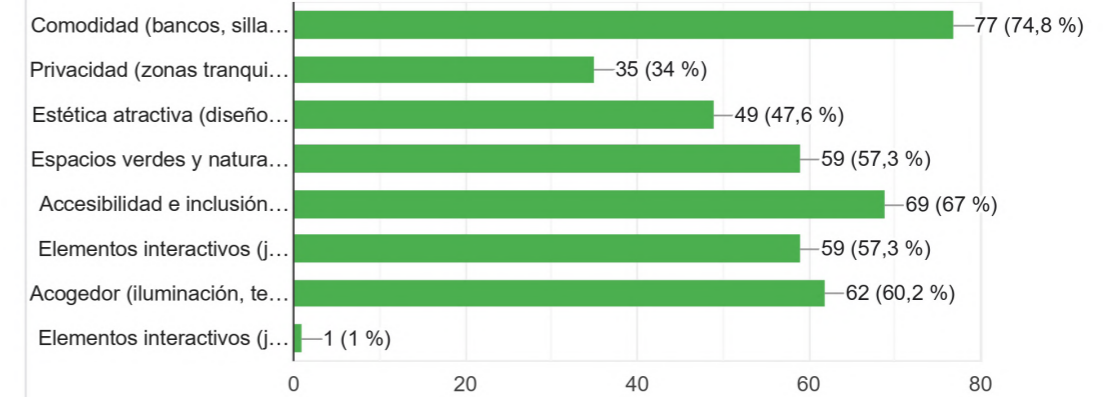
103 respuestas



¿Qué crees que necesita un espacio público para invitar a las personas a sentarse, disfrutarlo y conectar socialmente?(puedes elegir varias opciones)



103 respuestas



¿Qué otras cosas crees que debería tener un espacio público para invitarte a conversar con otras personas o a interactuar más socialmente?

103 respuestas

.

No se

Seguridad

Limitación en el uso de tecnología, móviles...

Juegos de mesa

Ns

Ni idea

Espacios mas privados, y sitios donde tonar algo en comun

Ser agradable

Designación de "rincones" donde pueda albergarse la población con esos ocios o características

Música

que no haya distracciones externas como teléfonos

Que predomine el respeto y la educación

No se me ocurre

En general el ocio activo invita a la interacción como en zonas de baile discotecas , conciertos sobre todo si se acude en grupo pero también en museos si se permite el hablar

poco ruido

Espacios comunes

Buena ubicación

Poco ruido



Ser atractivo y cómodo tanto a la vista como para que te invite q interactuar buena vibra

Silencio (a veces en los restaurantes o bares no hay manera de entenderse, música muy alta...)

Comodidad y buena ubicación

Un tema común que controlen todas las personas que estén en ese espacio

Tranquilidad y comodidad

animadores culturales tipo "mimo"

Sentirme segura y cómoda sobretodo

Que tenga un propósito que una a gente con intereses parecidos, no sólo que el lugar sea agradable. Por ejemplo, un parque infantil tiene elementos por los que allí acuden personas con intereses comunes

Espacio y zonas verdes

Sobretudo mesas y sillas, para una mayor comodidad

Conseguir que la conversación se de de forma natural, como consecuencia de algo que está sucediendo

Un espacio cómodo con asientos y buena iluminación en un lugar bonito ya que lo q haya dibujado o de paisaje puede dar pie a una conversación

Mesa, sillas, bancos.

Buenas vistas, alejadas de ruidos circulación, espacios amplios plazas

Actividades que inciten a comentar al respecto

Escaso ruido.

Actitud

Iniciativas, juntarse en ese espacio por algo, pintar, dialogar, hacer ejercicio...

que no haya aparatos electronicos

Creo que depende más de las personas, más que del espacio

Limpieza



Calla

Afinidad por hobbies

Si es interactuar con gente que no conoces deportes juegos cosas que unan colaborando

-

Gratuidad

Algo en común q compartir

No creo que haya nada que lo haga

Hacer actividades en conjunto

Es un poco polémico, pero si hay algo mal diseñado en un espacio la gente suele interactuar más. Porque? Porque tienen una queja en común y les hace hablar sobre ello y opinar y gracias a eso las personas interactúan. Una buena opción es hacer algo mal con propósito para que las personas interactúen y opinen de ese fallo.

Alguna actividad común

Zonas de ocio, música, cuadros

Poco ruido

Buena ambientación

Una actividad de carácter cooperativo, algo que necesite trabajo en comun

Buenas vistas, limpieza, tranquilidad, zonas diversificadas para cada gusto y edad

Sitios en los que puedas estar mucho tiempo

Wifi

Perdona en comun

Zonas de descanso en los lugares de trabajo

Espacios que favorezcan la cercanía

Música y gastroteca

Que las personas tengas intereses en común



nada mas

Espacios en común para poder interactuar con otras personas que tienen los mismos gustos que otras.

Perros o facilidad para ir con animales

Que los espacios estén diseñados con el único propósito de que la gente interactúe, es decir, haciendo que los espacios "funcionen" cuando la gente interactúa entre ella

Gratuidad, especialmente para jóvenes

Otras personas

Actividades de ocio grupal

Actividades

A lo mejor

Tiempo

Lo que se necesita es ganas de conocer a gente y ser sociable, hablar con todos y de todo, divertirse

Tecnología integrada

Otras personas

Sin móviles

Actividades motivadoras

Juegos

Las anteriores son suficientes

Ergonomía

Que por temática reuna gente con intereses comunes

Tiendas

Elementos que hagan poner puntos en común

Espacios sin conexión a internet obligando a la integración con otras personas



Están descritas en la pregunta anterior

Buen ambiente, tranquilo y amplio

No lo se

No tener teléfonos móviles

Actividades in situ

sobre todo que sea accesible tanto física como económicamente, ahora casi toda la interacción social se reduce al consumo

Alguna bebida o algo para tomar.

Exposiciones para comentar

La pregunta anterior lo resume bastante bien

La accesibilidad es un factor muy importante

Una cola larga para entrar

El fomento de actividades en común entre las personas que forman parte de un grupo interactivo

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

¿Parece sospechoso este formulario? [Informe](#)

Google Formularios



**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 07.02.25

**Lugar de la observación:** Plaza de Isabel II, Madrid.

**Horario de observación:** 18:00 a 18:30

**Duración total:** 30 minutos

### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Plaza urbana
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno físico (materiales, mobiliario, color, iluminación, vegetación, señalética...):

La plaza presenta un diseño completamente homogéneo, los asientos y las zonas de descanso son completamente prácticos, neutros y rígidos, carentes de personalidad. Los materiales utilizados son cemento y piedra. La vegetación es escasa pero existente, se han colocado algunos árboles en los extremos de la plaza.



Figura 168, Plaza de Isabel II. Fuente: Elaboración propia. 2025

## 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		La mayoría de las personas que estaban sentadas, parecían esperar a alguien.
¿Hay conversaciones entre desconocidos?		x	No, de hecho, mayoritariamente utilizan cascos o están atentos al teléfono.
¿Hay interacción espontánea entre personas?		x	No, es complicado que haya interacción cuando no prestan atención al entorno.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?	x		Sí, parece que cada persona está en sus asuntos, en su jornada laboral o en su vista a la capital, y no parecen tener tiempo para frenar y mirar.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?		x	No.
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?		x	No, únicamente es llamativo la numerosa cantidad de personas amontonadas y sentadas en el mismo bloque de piedra.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?		x	No, los asientos aún siendo de gran tamaño, están dispuestos en lados opuestos el uno del otro.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?	x		Madrid siempre ha sido un lugar con mucha afluencia de gente, por lo tanto, no invita a quedarse un lugar con tanto bullicio y tan expuesto.

Tabla 3. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Varias de las personas que fueron sentándose a mi alrededor, se levantaban para irse cuando se encontraban con otras personas, a la que parecían conocer o parecía ser alguien a quien esperaban.

Los asientos carecen de respaldo, lo que acaba resultando incómodo con el paso del tiempo. Además, no están distanciados de la acera o zona de paso lo que deja el asiento completamente al descubierto del resto de personas que transitan la plaza.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

Claramente esta plaza se corresponde con un no-lugar, en concreto; una zona de paso para los visitantes y, en el caso de quienes residen en ella, sirve como punto de

encuentro con los amigos, sin embargo, no para quedarse en ella sino para su llegada y posteriormente ir a otro lugar.

En este caso, quizá las ideas que se pueden obtener es el personalizar el espacio para obtener una mayor atención de los ciudadanos que lo transitan, además de utilizar materiales más cálidos y que inviten a su uso; evitando la piedra o el cemento.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 08.03.25

**Lugar de la observación:** Plaza de Olavide, Madrid.

**Horario de observación:** 12:00 a 13:30

**Duración total:** 90 minutos

## 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Plaza pública
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno físico:

Esta plaza urbana es circular y es, junto con las calles que la rodean, totalmente peatonal. En ella, hay una zona de terrazas y bares, pero en su interior y delimitado por vallas poco elevadas hay un parque con multitud de zonas de juego, zonas de descanso, mesas de picnic y zonas verdes.



Figura 169, Plaza de Olavide. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 170, Plaza de Olavide. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 171, Plaza de Olavide. Fuente: Elaboración propia. 2025

## 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		Sí, en todos los espacios disponibles, en el perímetro de la plaza, dentro de ella, en los parques...
¿Hay conversaciones entre desconocidos?	x		Los niños jugando, personas que empiezan a conversar al devolver el balón a un niño y su padre.
¿Hay interacción espontánea entre personas?	x		Efectivamente.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?	x	x	En su mayoría no, es cierto que quienes se quedan sentados en el perímetro del parque y lo utilizan para descansar, se sientan con el teléfono. Sin embargo, en su interior la gente charla e interactúa entre sí.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?	x		Padres, madres y niños. Es un entorno muy familiar.
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?	x		Resultó ser un espacio muy agradable en una urbe tan poblada como es el centro de Madrid. Se encuentra alejado de la zona de paso principal.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?	x		Existen muchas zonas diferentes de las que disfrutar; zona de picnic, de juego, de descanso, de paseo...
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?		x	Negativo.

Tabla 4. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Un niño y sus padres estaban jugando con el balón, y al chutar, se debió el balón hacia otra familia que estaba con su hijo. Al devolverle el balón, acabaron charlando un rato entre ellos.

Los parques están llenos de niños jugando y corriendo.

Para aprovechar el perímetro del parque, se han añadido asientos extensos de piedra que las personas utilizan para pasar el rato a la sombra.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

Aún estando cerca de plazas y calles llenas de gente, en esta plaza se respira una ambiente alegre y calmado. Parece ser un lugar al que acuden familias para pasar las mañanas o las tardes, no se considera un lugar de paso.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 07.02.25

**Lugar de la observación:** Plaza de Chueca, Madrid.

**Horario de observación:** 17:00 a 17:30

**Duración total:** 30 minutos

### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Plaza pública
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno físico (materiales, mobiliario, color, iluminación, vegetación, señalética...):

La plaza se encuentra en el centro del vecindario y cuenta con la parada de metro de Chueca. Aún estando rodeado de árboles, la distancia entre ellos no llega a generar un espacio donde abunde lo natural. La propia plaza no dispone de asientos públicos ya que los propios establecimientos de hostelería ocupan toda la plaza. En ocasiones se añaden aún más mesas, dejando únicamente la zona central para el paso.



Figura 172, Plaza de Chueca. Fuente: Elaboración propia. 2025

## 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		Sí, en las terrazas de los bares.
¿Hay conversaciones entre desconocidos?	x		En diversas ocasiones, se preguntan unos a otros "si la silla está libre".
¿Hay interacción espontánea entre personas?		x	
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?		x	A pesar de no incentivar la conversación entre desconocidos, la plaza cuenta con mucha afluencia de personas hablando entre ellas en las terrazas.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?	x		
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?	x	x	Si el objetivo es tomar algo sí, sin embargo, si buscas disfrutar de la plaza sin consumir o sin utilizar las terrazas, no va a ser posible.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?		x	Para nada.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?	x		Falta total de asientos y zonas de descanso.

Tabla 5. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Durante algunos minutos, dos chicos se colocaron en la salida del metro para hacer una serie de preguntas a la gente que conseguían frenar. Algunas personas miraban desde la distancia ya que era una propuesta divertida.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

¿Qué aprendiste sobre el comportamiento humano en este espacio? ¿Qué ideas te da para el diseño de tu propio espacio efímero?

El espacio no puede destinarse únicamente para el negocio y el consumo, anula completamente la actividad social espontánea y tiende a favorecer hábitos, como el relacionar ir a los bares o pagar servicios con tener vida social.

El diseño debe contar con numerosos y asientos y lugares que favorezcan compartir el sitio con los demás.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 07.02.25

**Lugar de la observación:** Plaza del Rastrillo, Madrid.

**Horario de observación:** 16:00 a 16:45

**Duración total:** 45 minutos

### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Plaza pública
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno físico (materiales, mobiliario, color, iluminación, vegetación, señalética...):

La plaza cuenta con un gran ambiente, rodeado de bares y restaurantes, y cuenta con un parque infantil acabado en tartán. A pesar de no ser muy amplia, la plaza cuenta con árboles abundantes, generando mucha sombra. Sin embargo, las zonas de descanso públicas se limitan a cuatro asientos individuales de madera y metal que se dan la espalda entre ellos.



Figura 173, Plaza del Portillo. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		Sí, tanto en las terrazas y en los pocos asientos que posee.
¿Hay conversaciones entre desconocidos?		x	Los asientos dispuestos en la plaza tampoco lo favorecen.
¿Hay interacción espontánea entre personas?	x		Parece ser una plaza en la que los vecinos se conocen, el barrendero ha saludado a varios de ellos.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?	x		Algunas de las personas que aprovechaban la sombra de los asientos, estaban únicamente consultando el teléfono.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?	x	<input type="checkbox"/>	El barrendero.
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?	x	x	Visualmente es apetecible quedarse en la plaza, sin embargo, la ausencia de asientos lo impide.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?		x	Negativo.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?		x	Falta de asientos.

Tabla 6. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

El barrendero saludó a varias personas, a las que parecía conocer, y acabó charlando durante unos minutos con uno de ellos.

Un empleado de Glovo, utilizó uno de los asientos para tomarse un descanso a la sombra. Mientras que un señor en otro asiento leía el periódico.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

¿Qué aprendiste sobre el comportamiento humano en este espacio? ¿Qué ideas te da para el diseño de tu propio espacio efímero?

De nuevo gran parte de los encuentros en esta plaza se deben exclusivamente al consumo y a los bares, la apropiación del espacio público y de la acera en la zona céntrica de Madrid es un problema inminente.

La vegetación y la sombra son valoradas por el ciudadano.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 15.02.25

**Lugar de la observación:** Plaza museo de Reina Sofía, Madrid.

**Horario de observación:** 16:00 a 16:30

**Duración total:** 30 minutos

### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Plaza pública
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno físico:

La plaza está situada frente a la fachada frontal del museo Reina Sofía, al ser sábado, la zona de entrada al museo tenía una gran fila. La plaza es monótona y utiliza colores grises en toda su extensión, cuenta con grandes asientos de piedra que bordean partes de la plaza y árboles en los alrededores del recinto.



Figura 174, Plaza Museo del Reina Sofía. Fuente: Elaboración propia, 2025.

### 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		
¿Hay conversaciones entre desconocidos?	x		Muchas de estas conversaciones surgen en la propia fila de entrada al museo, como sobre como entrar o cuánto vale la entrada.
¿Hay interacción espontánea entre personas?	x		Si existe interacción es únicamente sobre el museo y se trata de preguntas rápidas.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?	x		Gran parte de las personas que ocupaban los asientos solo estaban pendientes al teléfono.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?	x		Sí, pero no dejan de ser interacciones breves con dudas y consultas.
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?	x	x	Por un lado, la plaza parece rígida y quizá el material no es muy acogedor. Sin embargo, las dimensiones de la plaza vuelven al lugar en un espacio muy amplio donde poder estar.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?		x	Realmente no, las personas utilizan los asientos, pero raramente utilizan un banco cerca de otra persona que ya estaba sentado en él.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?	x		Los asientos no reciben sombra, el edificio del museo Reina Sofía es el único que por la tarde ofrece sombra a los asientos, ya que los árboles no pueden aportar sombra estando tan lejos.

Tabla 7. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Unos niños aprovecharon las grandes dimensiones de la parte central de la plaza para jugar mientras los adultos hacían a la fila de museo.

Un guía turístico comenzaba su ruta en esta plaza, tomándola como punto de encuentro con las personas que participaban en la visita.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

¿Qué aprendiste sobre el comportamiento humano en este espacio? ¿Qué ideas te da para el diseño de tu propio espacio efímero?

El lugar principalmente debe su afluencia al museo, lo que indica que tener un propósito para ir a un sitio implica que más gente acuda a él. Además, es gracias al museo por lo que tuvieron lugar algunas conversaciones espontáneas. Sin embargo, este lugar parece más una zona de paso que un lugar de encuentro por sí mismo.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 15.02.25

**Lugar de la observación:** Paseo Cibeles, Madrid.

**Horario de observación:** 16:45 a 17:30

**Duración total:** 45 minutos

## 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Parque público
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno:

El parque se encuentra en el paseo que une Cibeles y Atocha, en la mediana de las carreteras hacia ambos sentidos. Es un espacio con mucha vegetación y agradable para el paseo, cuenta con zonas más anchas en las que se ubican parques infantiles, fuentes y estatuas. Aunque se debe destacar la zona más cercana a Cibeles como la más cuidada; existe una transición entre los materiales utilizados en la primera parte del paseo; piedra, y la segunda; madera.



Figura 175, Paseo de Cibeles. Fuente: Elaboración propia. 2025



Figura 176, Columpio Paseo de Cibeles. Fuente: Elaboración propia. 2025

## 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		Sí, se siente un espacio agradable.
¿Hay conversaciones entre desconocidos?	x		En los parques infantiles, los padres comentan entre sí sus asuntos.
¿Hay interacción espontánea entre personas?	x		Las personas al observar el entorno cruzan miradas y alguna sonrisa.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?	x	x	Hay personas atentas al teléfono, otras a los niños que están jugando, a la vegetación que les rodea...

¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?		x	Principalmente cada persona se limita a estar en sus cosas, a excepción de los parques infantiles.
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?	x		Sí, el aspecto natural y cuidado del entorno, invita a quedarse. Gran parte de las zonas cuentan con árboles que proporcionan sombra en todo momento.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?	x	x	Sí y no, los bancos van cambiando su posición dependiendo de la zona. Cerca de atocha, al ser estrecho, los bancos están distanciados unos de otros. Mientras que, en zonas más amplias, no solo están más cerca sino que en algunos casos están enfrentados o formando un corro.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?	x		Al estar en el centro de dos carreteras importantes y con tráfico, es cierto que el sonido de los coches está siempre presente.

Tabla 8. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Al final del recorrido del parque, cerca de la plaza de Cibeles, hay un espacio en el que se acumula mucha gente. Es un espacio cuyos asientos parecen formar una circunferencia, además de estar a la sombra.

Un padre fue a regañar a su hijo sobre que no jugase con los objetos de otro niño, y finalmente el adulto responsable del niño, le comentó que no se preocupase, que podían compartir sin problemas las cosas con su hijo.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

Al estar alejado del tránsito habitual, y estar posicionado en el centro de la carretera, observo una actitud más tranquila en las personas que circulan en este parque. Me parece una herramienta eficaz para separar a quienes se trasladan de un sitio a otro con rapidez, de quienes buscan disfrutar de un paseo y pasar tiempo en el parque.

Evitar la masificación, tratando de establecer una diferenciación entre el propio espacio y la acera. Buscar de alguna manera que acudir al espacio sea intencionado o el propósito principal, y no únicamente un lugar de paso o un atajo.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 08.03.25

**Lugar de la observación:** Plaza de las Comendadoras, Madrid.

**Horario de observación:** 19:00 a 19:30

**Duración total:** 30 minutos

### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Plaza pública
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno físico:

Se trata de una plaza pública urbana, que ha logrado que el espacio público prevalezca frente al lugar que ocupan las terrazas de los bares. En esta plaza hay un pequeño campo de fútbol para los niños, un parque infantil y una zona de arena cuyo perímetro está lleno de árboles que aportan sombra a los bancos que allí se encuentran.



Figura 177, Plaza de las Comendadoras. Fuente: Elaboración propia. 2025

### 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		Sí, los niños utilizaron el parque prácticamente todo el tiempo en el que estuve allí y varios señores estuvieron un rato sentados.
¿Hay conversaciones entre desconocidos?	x		Sobre todo entre los niños, aunque sus padres también comentan cosas entre ellos.
¿Hay interacción espontánea entre personas?	x		Sí.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?		x	Las personas parecen disfrutar del lugar, y la mayoría están disfrutando de él.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?	x		Algunas señoras se sentaron a comentar su día y el tiempo bueno que hacía.
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?	x		Sí, el aspecto natural y cuidado del parque invita a quedarse. Añadir una zona de arena rompe la monotonía del cemento, y la sombra de los árboles es muy agradable.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?	x		Los bancos se encuentran en todo momento formando un corro entre ellos, ya sea alrededor del parque infantil, el campo de fútbol o en la propia zona de arena.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?		x	Negativo.

Tabla 9. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Los niños parecían echar a suertes quienes empezaban un partido que acababan de organizar uniendo a varios grupos.

Dos señoras, una con quien parecía su cuidadora, se saludaron al llegar al parque y finalmente una invitó a la otra a sentarse a su lado.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

Al estar alejado del tránsito habitual, y estar en una zona más recóndita y apartada, favorece a crear el ambiente de barrio, generando un ambiente tranquilo y agradable.

Los negocios de hostelería están en el mismo espacio, y como en otras plazas, también cuentan con gente en sus terrazas. Sin embargo, comparten el espacio desde el respeto con quienes disfrutaban exclusivamente del parque. Generar un desnivel, vallar las zonas levemente o generar una distinción entre un espacio y otro, ayuda a que las terrazas que lo rodean no puedan establecer sus mesas en ese espacio.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 08.03.25

**Lugar de la observación:** Plaza de San Ildefonso, Madrid.

**Horario de observación:** 16:30 a 17:00

**Duración total:** 30 minutos

## 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Plaza pública
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno físico:

Esta plaza urbana tiene una forma cuadrada y no muy amplia. Está completamente hecha de cemento y tonos grises, y carece completamente de asientos o zonas de descanso públicas, ya que la hostelería ocupa toda la extensión de la plaza. Los únicos asientos son pequeños bancos de piedra que surgen del pie de las farolas. En cuanto a las zonas verdes, al tratarse de un espacio pequeño, los árboles están muy juntos entre sí y generan sombra, sin embargo, la abundancia de terrazas no transmite la naturalidad y tranquilidad que se podría esperar de una plaza.



Figura 178, Plaza de San Ildefonso. Fuente: Elaboración propia. 2025

## 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		Sí, en las terrazas de los restaurantes.
¿Hay conversaciones entre desconocidos?		x	Las personas que acuden a este lugar parecen haber quedado previamente, y por lo tanto, conocerse de antes.
¿Hay interacción espontánea entre personas?		x	Negativo, las personas que consumen se sientan, el resto, pasan de largo.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?		x	Las personas que ocupan el lugar están disfrutando de la compañía de sus conocidos.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?		x	Algunas señoras se sentaron a comentar su día y el tiempo bueno que hacía.
¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?		x	O consumes o no tienes espacio en esta plaza.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?		x	O utilizas los espacios generados por los restaurantes o no puedes estar allí sentado.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?	x		Ruido del bullicio de los bares.

Tabla 10. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Las personas parecen incluir este lugar como una zona de paso por la que continuar su visita a Madrid, de hecho, dos turistas parecieron comentar que no se trataba de una plaza muy bella o especial.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

A pesar de no tratarse de las zonas urbanas con más afluencia de Madrid, el permitir que los bares se apropien de toda la acera no permite que la plaza se pueda disfrutar más allá del consumo.

**Título del TFG:** *Diseño de un espacio efímero para fomentar la interacción social en un contexto de creciente individualismo*

**Investigadora:** Inés Valverde Fernández

**Fecha:** 08.02.25

**Lugar de la observación:** Parque de la Paz, Fuenlabrada.

**Horario de observación:** 16:00 a 17:30

**Duración total:** 90 minutos

### 1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO

- Tipo de espacio: Parque público
- ¿El espacio es interior o exterior? Exterior
- ¿Es un espacio temporal o permanente? Permanente
- Descripción breve del entorno:

El parque cuenta con diferentes espacios; zona de picnic, zona de juegos infantiles y zona de vegetación y paseo. El entorno se complementa con la gran cantidad de zonas verdes que posee. Este parque permite la entrada de animales y está muy bien cuidado.

### 2. DINÁMICAS OBSERVADAS

Categoría de comportamiento	Sí	No	Comentarios/Descripciones
¿Las personas se sientan o permanecen un rato?	x		Sí, las personas se sientan en los alrededores de las jardineras para aprovechar la sombra. También se forman corros para ver las partidas de cartas o de dominó.
¿Hay conversaciones entre desconocidos?	x		Sí, por un lado, las personas que se van añadiendo a las partidas en las mesas de picnic, por otro lado, las personas que pasean a sus perros parecen quedarse a charlar con otros dueños. Por su parte, los niños en el parque y el campo de fútbol también buscan hacer amigos nuevos.
¿Hay interacción espontánea entre personas?	x		Sí.
¿Se observa aislamiento (uso del móvil, auriculares, etc.)?		x	En su mayoría, los ciudadanos parecen estar entretenidos en otras actividades y el disfrute de estar al aire libre. Parece que han tomado la decisión de ir a disfrutar el parque.
¿Alguien toma la iniciativa de hablar a otro?	x		Sí, en diversas ocasiones.

¿El espacio parece cómodo o atractivo para quedarse?	x		Sí, las personas utilizan todos los espacios; en las mesas, en las jardineras. Quizá las mesas tienen asientos limitados.
¿El mobiliario o diseño facilita encuentros?	x		Sí, las mesas de picnic son un buen aliciente para permitir la reunión, sobre todo a personas de una edad más avanzada.
¿Se detectan barreras (ruido, falta de sombra, etc.)?		x	Algunas mesas se vacían según los árboles dejan de dar sombra.

Tabla 11. Fuente: Elaboración propia 2025

### 3. NOTAS ABIERTAS (descripciones, anécdotas, ejemplos)

Un señor y una señora empezaron a hablar y a preguntarse acerca de sus mascotas, al final acabaron dejando que ambos jugaran juntos durante un rato en el parque.

A pesar de haber bancos, los adolescentes utilizan las jardineras, asientos más elevados, para sentarse.

Los señores mayores parecen haber tomado parte del parque como lugar de reunión para “echar la partida”, y sus juegos en algunas ocasiones terminaban en discusiones, eran las personas a las que más se les escuchaba en todo el recinto.

### 4. REFLEXIÓN PERSONAL

Al tratarse de un parque en un barrio, parece ser un lugar que ha conseguido arraigarse en la vida de los vecinos. En algunos casos tomándolo como lugar de encuentro y disfrute; para jugar con los amigos, para disfrutar con los hijos o con las mascotas.

Utilizar vegetación y espacios verdes, evitar una ubicación con mucho bullicio. En este parque se notaba la tranquilidad de las personas, no tenían prisa por salir de él, sino al contrario.

# ANEXO C. PLANOS a ESCALA

Disponibles en el archivo:  
ValverdeFernandez\_Ines\_TFG\_Planos

