*MARTA ALCÁNTARA MORAL 3ºB*

**URBAN GAMES 01:**

Tras leer los textos que pertenecen a este bloque, lo que más relevante me resulta es la distinción existente entre parcelación y edificación. La parcela, implica propiedad y nos deja al margen del posible acceso a la red viaria. Esto nos da un lugar en el que edificar. Las parcelas surgen tras el proceso de urbanizar: Trazamos calles, las cuales dotarán alas viviendas de los servicios necesarios.

**URBAN GAMES 02:**

Relacionando los tres textos obtengo la conclusión de que la ciudad se planifica tanto intencionadamente como sin quererlo. El territorio condiciona al urbanismo y viceversa, es decir, alterar la imagen física del entorno necesita llevar a cabo un estudio total de él. El territorio presenta límites o frontera para construir que a su vez nos dan un planteamiento de la ciudad. Planificamos el futuro urbanismo de una ciudad en consecuencia del entorno de esta. Cuando hablo de entorno me refiero a su geografía, asentamiento, historia, costumbres y culturas que se den en dicha ciudad.

Por ejemplo: El Albaycín en Granada ha sido construido a partir de una forma de vida. O teniendo en cuenta la inclinación del terreno en el que se sitúa pues las calles se hacen oblicuas para reducir la pendiente de éstas.

**URBAN GAMES 03:**

La geometría de una ciudad, viene derivada por su trazado. El trazado surge de ciertos elementos del territorio que condicionan la vida en él.

El trazado lo entendemos como la serie de calles, plazas y espacios públicos dentro de una ciudad. Este trazado generará unas conexiones dentro de la ciudad relacionando los nodos de esta dejando la ciudad como un elemento sólido en el cual todo tiene alguna relación. En torno a este trazado surgen comercios, zonas de ocio, elementos que dotarán de todos los servicios necesarios a las viviendas. De todo esto nos quedamos con que el trazado es el instrumento más importante del urbanismo.

**URBAN GAMES 04:**

La ciudad no es u árbol. Para empezar debemos de saber lo que es un árbol.

Un árbol es algo que parte de unas condiciones impuestas, es decir, no puede cambiar. Por ejemplo una banco en la calle está atornillado al suelo, esto te condiciona la forma de sentarte en él (árbol).

Un no árbol sería todo lo que nos deja libertad de movimiento y de uso, una plaza sin nada, que sólo tenga pavimento, nos da total libertad para dar uso. Un niño podría jugar con la pelota dentro de ella, un grupo de personas podrían quedar en ella, cualquiera podría coger una silla de su casa y llevarla a esa plaza para sentarse en ella. Podríamos hacer lo que quisiéramos.

Pues aplicando esto a la ciudad y al urbanismo obtenemos que una ciudad es un árbol, ya que la diferencia de cota en aceras, los bolardos, los soportales, los bancos, las farolas, las papeleras, todo el mobiliario urbano nos condiciona la vida en la ciudad.

**URBAN GAMES 05:**

El concepto clave de este texto es la diferenciación entre tipo y tipología:

-Cuándo hablamos de tipo nos referimos a un modelo del que extraer copias (tipo distinto a forma). El pasar de un tipo a otro lo realizamos partiendo de la subdivisión entre organización estructural y funcional. También encontramos el tipo constructivo que va ligado al uso humano que tendrá dicha construcción (hospital, vivienda, colegio…).

- Tipología la entendemos como una forma de agrupar, clasificar un conjunto de elementos. Seleccionamos una serie de características y buscamos que haya un conjunto de elementos que las cumplan, dando lugar a una tipología. Ej: Dentro del tipo constructivo de viviendas encontramos las tipologías de vivienda unifamiliar, adosada, dúplex, loft…

**URBAN GAMES 06:**

Los trazados son los que definen la ciudad y su urbanismo. Podemos encontrar calles principales, calles secundarias, peatonales o comunes para el tráfico rodado y el peatonal.

Dentro de este englobe de calles encontramos elementos distintivos que nos hacen tener unas sensaciones u otras en cada tipo de calle. Algunos de estos elementos o características pueden ser la anchura de la calle (separación entre edificios), altura de los edificios que la colindan, la distancia que une las calles, personas que transitan esas calles, anchura de aceras, vegetación, mobiliario urbano, etc.

Dependiendo de dichas características y las distancias que existan entre ellos tendremos la imagen más positiva o más negativa de un lugar. Por ejemplo, si las farolas de una calle están demasiado separadas pueden crear espacios de penumbra, que a los peatones pueden llegar a incomodar.

**URBAN GAMES 07:**

La piel de la ciudad, es la imagen que un viajero pudiese llevar de ésta, sus calles, sus edificios, sus monumentos, todo lo visible.

Cuando viajas buscas una gran diversidad de elementos y asumimos que mientras mayor sea esta diversidad mejor es el lugar en el que estamos. Por todo esto las ciudades actuales deberían ser más interesantes que las antiguas, pero esto se ve mal reflejado en la realidad, pues, lo actual es conocido por todos mientras que lo antiguo nos atrae por el poco conocimiento que tenemos sobre ello. Esto nos lleva a que igual no es la gran diversidad lo que la hace mejor, sino la calidad de esta diversidad. Sólo sobreviven los lugares que merezcan ser vividos.

**URBAN GAMES 08:**

Encontramos dos posturas:

* Formalismo: Elemento inherente del crecimiento de las ciudades.
* Informalismo: Las ciudades crecen sin una pauta. Ej.: chabolas.

Para que una ciudad pueda crecer necesita apropiarse de los terrenos y volver a parcelarlos. Reparcelación: Expropiar terrenos agrícolas para urbanizarlos. Cada propietario mantiene su parcela restándole el viario, teniendo una parcela edificable. Los espacio públicos (colegios, parques) se suman en superficie, y esta se repartía entre todos los expropiados.

Es necesario hacer un plan urbanístico flexible y útil, aunque esto es bastante complejo. No podemos arriesgarnos a un proceso de ensayo y error, ya que al hacer una calle las parcelas se adaptan a ella, y si en algún momento quisiéramos ampliar la calle tendríamos que reformar las viviendas sufriendo daños muy graves.

Para regular todos los planes urbanísticos tenemos las ordenanzas, las cuales hacen que la ciudad crezca con un orden predeterminado.

**URBAN GAMES 09:**

Una utopía es aquello que crees perfecto y que si se realizase no habría problemas. El problema que surge es que cada persona entiende como utopía algo distinto.

El crear una utopía en la ciudad es algo bastante complicado, nunca se podría conseguir que todos estuviésemos de acuerdo. Pero lo que sí podemos conseguir es que la mayor parte de la población esté contenta con la ciudad en la que viven. Para esto es necesario conocer la opinión del ciudadano y sacar máximo provecho de ella.

Las encuestas al ciudadano nos podría ayudar a generar una casi utopía. Haciendo lugares más amables con el peatón, que el sentimiento de incomodidad desapareciese en las calles de nuestras ciudades.

**URBAN GAMES 10:**

La ciudad debe tener escala urbana, con esto me refiero a que debe tener una intención humana, no aprovechar espacios residuales. Está comprobado que cuanto más espacio hay para las personas dentro de una ciudad, más se habitan estas, es decir, más interacción encontramos en las calles.

De esta forma las calles, las plazas, los parques, cualquier zona pública de acceso al humano se convierte en un catalizador en potencia de relaciones humanas. De aquí surge la idea de calles compartidas, dónde peatón y vehículo rodado participan en una interacción común.