

Espacios adecuados para perros y gatos: consideraciones poshumanistas para el diseño urbano, arquitectónico y de interiores

Spaces suitable for dogs and cats: posthumanist considerations for urban, architectural and interior design

María José Alaix-Rivera. Investigadora independiente: mariajosealaix@gmail.com

Fecha de recepción: 30/10/2023

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-8546-381X>

Fecha de aceptación: 07/11/2023

Mauricio Muñoz-Escalante. Universidad Antonio Nariño, Bogotá: maurmunoz@uan.edu.co

<https://doi.org/10.25009/e-rua.v16i05.240>

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-2488-2912>.

Luis Fernando Molina-Prieto. Investigador independiente: lmolinaprieto@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3039-427X>

Resumen

Los perros y los gatos han habitado las ciudades durante milenios. Actualmente, centenares de millones desempeñan el rol de mascotas. Su presencia junto a los humanos ha generado significativos beneficios para las personas y para la sociedad. La economía mundial, la salud de los propietarios y la cohesión social son sus principales beneficiarios. Desde la década de 1960 la familia tradicional empezó a experimentar cambios en medio de los cuales las mascotas encontraron un lugar particular. Este lugar se fortaleció gracias a un gran cambio al que asistimos: somos testigos del paso del humanismo al poshumanismo, que exige la inclusión de especies no humanas en la vida urbana. Los resultados presentan las consideraciones que todo diseñador debe tener en cuenta para elaborar proyectos arquitectónicos y urbanos incluyentes con las mascotas. Se concluye que es prioritario incorporar estas consideraciones cuando se aborden proyectos con enfoque poshumanista en las escuelas de arquitectura.

Palabras clave:

poshumanismo, posantropocentrismo, antrozología, zoometría, zoociudades.

Abstract

Dogs and cats have inhabited cities for millennia. Currently, hundreds of millions play the role of pets. Their presence together with humans has generated significant benefits for people and for society. The world economy, the health of the owners and social cohesion are its main beneficiaries. Since the 1960s, the traditional family began to experience changes, in the midst of which pets found a particular place. This place was strengthened by a great change that we are witnessing: we are attending at the transition from humanism to post-humanism, which demands the inclusion of non-human species in urban life. The results present the considerations that every designer must take into account to develop architectural and urban projects that are inclusive of pets. It is concluded that it is a priority to incorporate these considerations when addressing projects with a posthumanist approach in architecture schools.

Key words:

posthumanism, postanthropocentrism,

anthrozoology, zoometry, zoocities.

Introducción

El proceso de incorporación del lobo gris (*Canis lupus*) a la sociedad humana se inició durante el paleolítico superior en algún lugar del Medio Oriente, cuando los seres humanos apenas se habían organizado en pequeñas bandas de cazadores-recolectores nómadas. La evidencia arqueológica indica que hace 14.000 años algunos lobos se adentraron en los campamentos nómadas para aprovechar restos de alimentos y carroña. Incursiones que se hicieron más y más frecuentes de manera que con el paso del tiempo algunos lobos se familiarizaron con los humanos y empezaron a actuar como centinelas nocturnos que alertaban de la proximidad de posibles invasores. Gradualmente y gracias al proceso de selección artificial —es decir, bajo total control y supervisión humana—, estos lobos empezaron a diferenciarse de las manadas salvajes, especialmente porque al ser criados por los nómadas redujeron su agresividad e incrementaron su sociabilidad haciéndose cada vez más útiles para los humanos (Steffan, Et al., 2021; Driscoll, Et al., 2009a; Clutton-Brock, 1995). En otras palabras: los lobos no solo se

incorporaron a la sociedad humana sino que se transformaron —gracias a un proceso que acarreo siglos— en lo que hoy conocemos como perros (*Canis familiaris*), esas mascotas que algunos consideran los mejores amigos del hombre y que se caracterizan por sus conductas nobles y obedientes.

En lo concerniente a los gatos, análisis de ADN realizados en 979 ejemplares entre gatos monteses (*Felis silvestris*) y gatos domésticos (*Felis silvestris catus*) de diversas partes del mundo, evidenciaron que los gatos domésticos surgieron, igualmente, en Medio Oriente. En relación a la época de dicho surgimiento, el hallazgo de la tumba de un humano enterrado hace 9.500 años en Chipre junto con algunas de sus pertenencias además de un gato de ocho meses —enterrado a su lado en una pequeña tumba independiente—, indica que para esa época las personas ya tenían relaciones especiales e intencionales con los gatos, de manera que se considera que ya eran animales domésticos. Se cree además que el proceso de incorporación de los gatos a la sociedad humana comenzó por iniciativa de los gatos monteses, que se aproximaron y adentraron en las primeras ciudades atraídos por la cantidad de ratones que saqueaban los depósitos de grano. Finalmente, no sobra decir que muchos expertos son escépticos frente a la supuesta “domesticación” de los gatos, debido a que se trata de una especie que no proporciona ninguna clase de beneficio a los seres humanos, a diferencia de los perros, las reces, las ovejas, los camellos, los caballos, los cerdos, las gallinas y en general la totalidad de los animales domesticados, que aportan a la sociedad lácteos, carne, huevos, cuero, lana o trabajo, entre otros útiles productos (Driscoll, Et al., 2009b; Serpell, 2014). Los gatos, por el contrario, únicamente disfrutaban de los amplios beneficios que les brindan los humanos.

Los perros y los gatos han acompañado a los humanos durante miles de años y millones de ellos hacen parte de incontables hogares en el mundo actual. Se estima que el planeta cuenta hoy en día con más de 470 millones de perros y 370 millones de gatos en calidad de mascotas (Bedford, 2020). En el gráfico 1 se presentan sus poblaciones en tres grandes mercados: Estados Unidos, Unión Europea y China. Conviene añadir que los hogares con perros o gatos son una constante a nivel global, y además, que la presencia de estas mascotas en todas las ciudades del mundo es un hecho irrefutable.

El porcentaje de propietarios de mascotas varía en relación a cada región y a cada país como se aprecia en el gráfico 2. América Latina cuenta con la mayor cantidad de mascotas por habitante, y el Extremo Oriente, con la menor. En Colombia, 3.5 millones de hogares cuentan al menos con una mascota, siendo perros el 67% (Jacobo Ladino, 2019).

La prolongada y estrecha relación de los

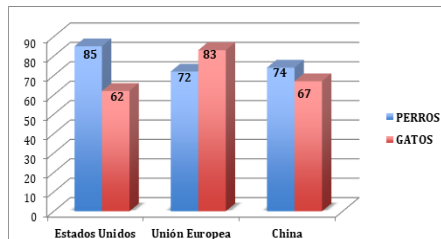


Gráfico 1. Población de mascotas en tres grandes mercados (en millones de individuos). Fuente: elaboración propia a partir de AVMA, 2022; Fediaf, 2021; Health for Animals, 2022.

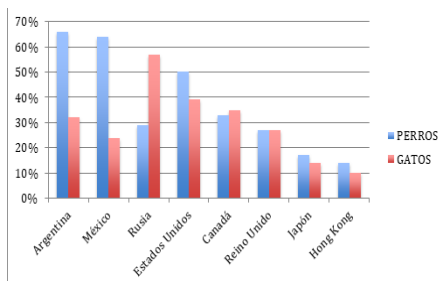


Gráfico 2: Porcentaje de propietarios de mascotas en 8 países. Fuente: elaboración propia a partir de GfK, 2016.

humanos con los perros y los gatos forjó en los últimos dos siglos una industria de alcance global que surgió con las galletas para perros. En la literatura se menciona con frecuencia que en 1860 el empresario norteamericano James Spratt al ver algunos marineros arrojándole sus galletas a los perros en los muelles de Liverpool, concibió la idea de fabricar alimento para perros a base de galletas secas. No obstante, las evidencias señalan que dichas galletas ya existían en el mercado. Una de ellas subraya que, en 1828, ya se producían hasta cinco toneladas a la semana en la fábrica del señor Smith, cerca de Maidenhead, Reino Unido, pero fue la compañía del señor Spratt

PRODUCTOS	
Alimentación	alimentos secos y húmedos, platos, fuente de agua automática, alimentador inteligente.
Accesorios	collares y correas, asientos para carro, atuendos, abrigos, impermeables, guantes.
Belleza	cortaúñas, champú, acondicionador, secador de pelo, sets de belleza, mesas de aseo.
Confort	camas, colchones, cobijas, muebles, tapetes, nidos.
Movilidad	contenedores (gacales), cargadores, bolsos, morrales.
Recreación	juguetes, muñecos, muebles para gatos.
Salud	medicamentos, vacunas, suplementos, aceites, pañales.
SERVICIOS	
Belleza	peluquerías, spas.
Confort	residencias, hoteles.
Levante	cría, venta de mascotas.
Salud	asistencia veterinaria, clínicas veterinarias.

Otros	adiestramiento, seguros, paseadores, sastrerías, cafés de gatos.
-------	--

Tabla 1. Productos y servicios para mascotas (perros y gatos). Fuente: elaboración propia.

la que popularizó las galletas para perros en los Estados Unidos y en Gran Bretaña (Fraser-Miller, Et al., 2021). En la actualidad la industria de las mascotas se ha diversificado y además de las galletas ofrece múltiples productos y servicios (ver tabla 1). En consecuencia, tan solo en los Estados Unidos esta industria facturó \$ 123.600 millones de dólares en 2021 (APPA, 2023), y se calcula que para el 2028 su valor a escala global superará los \$ 325.740 millones de dólares (Fortune, 2021).

Las mascotas no solo han dinamizado la economía. Desde las ciencias médicas y las ciencias sociales se está develando que la interacción entre los humanos, los perros y los gatos aporta significativos beneficios para la salud física y mental de las personas, y además, fortalece la cohesión social (ver tabla 2).

De otro lado, cabe subrayar que durante los últimos 50 años y a nivel mundial las estructuras familiares evolucionaron en diversas direcciones afectando a todos los involucrados. A partir de 1960 la institución familiar tradicional debió enfrentar una serie de cambios fundamentales — especialmente el control reproductivo por parte de la mujer y su vinculación a la fuerza de trabajo—, que dieron pie a transformaciones en su interior y al surgimiento de nuevas manifestaciones de la familia, como la monoparental, la compuesta por miembros de un mismo sexo, la DINK o la GINK entre otras muchas variantes (Jacobo Ladino, 2019). En la medida en que evolucionó la familia el rol de los perros y los gatos empezó a percibirse de manera distinta, como lo subraya Phillips (2002): a) para muchos

FÍSICOS	
Reducen la frecuencia cardíaca.	
Reducen la presión arterial.	
Reducen los riesgos cardiovasculares.	
Incrementan las posibilidades de sobrevivir a un ataque cardíaco.	
Llenan las necesidades humanas de contacto físico.	
Mejoran las condiciones físicas.	
PSICOLÓGICOS	
Adultos	Mejoran la salud mental.
	Reducen los niveles de estrés.
	Reducen los niveles de depresión.
	Reducen los sentimientos de soledad, miedo y ansiedad.
	Hacen a las personas más responsables.
	Incrementan los niveles de autoestima.
	Mejoran los estados de ánimo.
Niños y adolescentes	Mejoran la respuesta emocional.
	Incrementan el rendimiento educativo.
	Fortalecen la autoestima.
	Desarrollan la autoconfianza.
	Facilitan la comunicación con los padres.
	Desarrollan la autonomía.
Reducen los niveles de ansiedad.	
PSICOSOCIALES	
Mejoran el comportamiento social.	
Mejoran la atención social.	
Incrementan las interacciones sociales.	

Tabla 2. Beneficios generados por la interacción entre humanos, perros y gatos. Fuente: elaboración propia a partir de Biswas (2019), Beetz, Et al., (2012), McConnell, Et al., (2019), Purewal, Et al., (2017).

urbanitas las mascotas hacen parte de su círculo familiar, lo que no significa que las consideren humanas sino que aprecian la manera como funcionan en el hogar; b) al igual que los humanos las mascotas brindan compañía, afecto y consuelo, mientras permiten a las personas expresar sus más íntimos sentimientos; c) a diferencia de otros miembros de la familia las mascotas no critican, no lastiman ni abandonan a las personas; d) la fuerza de la relación con las mascotas no disminuye aunque sus dueños vivan en pareja o tengan hijos; y e) los propietarios encuentran una afinidad psicológica con sus mascotas. De igual forma, investigaciones adelantadas por McConnell, Et al.

(2019), han revelado que algunos propietarios antropomorfizan a sus mascotas, atribuyéndoles características psicológicas reservadas a los humanos, como emociones matizadas o habilidades cognitivas, una percepción que se revierte con el tiempo en una mejor salud física y mental para los dueños. Llama la atención que para muchos propietarios los perros y los gatos forman parte de la familia, aunque es evidente que no existen lazos de consanguineidad. Esta interpretación de la estructura social más importante en la vida de las personas fortalece la resiliencia de los propietarios, puesto que al margen de las capacidades reales de los animales, los humanos sienten

la existencia de otra fuente de apoyo social en su entorno: sus mascotas, que contribuye significativamente al fortalecimiento de su integración social. Debido al rol que juegan las mascotas en la sociedad humana, gran parte de las ciudades del mundo cuenta en la actualidad con legislaciones y políticas claras en cuanto a la tenencia de perros o gatos en las áreas urbanas, como por ejemplo los Lineamientos para la política de tenencia responsable de animales de compañía y de producción, del Ministerio de Salud de Colombia (Minsalud, 2017); además de normativas para que las mascotas utilicen el transporte público, como la Guía para el transporte de animales y mascotas del Ministerio de Transportes de Colombia, que especifica que solo podrán acceder al transporte público los animales domésticos (básicamente perros y gatos), los animales de asistencia (perros para invidentes), y los animales de soporte emocional (perros para individuos con dificultades emocionales), además de establecer las pautas para el transporte de mascotas —exclusivamente perros y gatos— en vuelos nacionales e internacionales (Mintransporte, 2022).

No obstante, solamente una ciudad ha dado el importante paso de generar una serie de directrices de diseño y buenas prácticas —para el barrio, el edificio de apartamentos y la unidad de vivienda— que incluye instalaciones y espacios especialmente diseñados para perros y gatos: la ciudad de Toronto (City of Toronto, 2019).

Ciudad, arquitectura y poshumanismo

Muchos pensadores contemporáneos coinciden en la necesidad de pensar fuera de lo humano. Yuval Harari considera que el humanismo (el culto a la humanidad) es sólo una fase en la historia del mundo que estamos superando, precisamente porque sólo

tiene en cuenta a las personas: «Durante trescientos años, el mundo ha estado dominado por el humanismo, que sacraliza la vida, la felicidad y el poder del Homo Sapiens» (Harari, 2016, p. 84). Eso explica el creciente auge de los estudios ecológicos, en el sentido de que salimos de un ciclo antropocéntrico «para permitirnos descubrir la sociabilidad (y la “humanidad”) de los animales», como dice Nayar (2018, p. 3). Por esa y otras razones se dice que estamos entrando en el posthumanismo.

Ese «descubrimiento» del animal ya es una realidad palpable en un sinnúmero de disciplinas, desde la medicina, el derecho, la ingeniería, la filosofía, los estudios culturales y la sociología, hasta la literatura, el cine, las artes plásticas y el diseño industrial, donde se debaten por igual las relaciones humano-animal y se reformulan sus quehaceres acordemente. Los grandes ausentes son la arquitectura y el diseño urbano, pues aunque se puede argüir que tienen en cuenta a los animales — en el caso de las casas y edificios por la disposición de terrazas o jardines, y en lo que a planificación se refiere por la oferta de parques de distintas escalas— se trata (tácitamente) de espacios contruidos para que las personas hagan todo aquello que está limitado de puertas para adentro, ya sea jugar, hacer asados o sacar las mascotas, y no pensados para los animales per se. Así, mientras que para la práctica de deportes existen infinitas normas y regulaciones para definir las áreas y los artefactos que las caracterizan, se entiende que el lugar para las mascotas es un lugar de configuración indefinida, y no se incorporan muchos estudios que orienten el diseño desde una mirada animal, sino «desde la perspectiva de los residentes humanos con relación a sus identidades, sus visiones del espacio y sus nociones morales sobre lo que constituye una buena ciudad» (Urbanik & Morgan, 2013, parr. 8). Se trata, una vez

más, como dice Carter (2016a; 2016b) de una «antropomorfización» del espacio y no de una planificación a partir de una perspectiva de justicia animal.

El llamado es a ser compasivos con los animales e incluirlos en la huella urbana, pero desde un genuino enfoque poshumanista que responda a sus necesidades y a sus derechos. Beatley & Bekoff (2013), incluso, no limitan la discusión a los animales domésticos de compañía, sino a muchos «otros» que deben hacer parte de un debate legítimo e importante en los círculos de planificadores profesionales y en los procesos de planeamiento local comunitario. De esa forma, pensar en lugares para el encuentro humano-animal en las ciudades desde una escala barrial, como han hecho por ejemplo Emel & Urbanik (2010), se convierte en una estrategia de urbanismo participativo donde los protagonistas no son los humanos y sus vías y sus caminos y sus zonas de estar para reclamar sus derechos, sino los animales y las posibilidades que ellos tienen de sentirse en libertad a pesar de coexistir en un ambiente artificial, como también señala Delon (2021). Es evidente que existen múltiples causas de conflicto entre especies en entornos urbanos, precisamente por la necesidad que tienen todas las especies de ocupar un espacio. Esta obviedad obliga a que los diseños arquitectónico y urbano, que son los lugares de creación y debate profesional, atiendan el llamado a generar lo que Dev (2016) llama «nichos», microhábitat donde viven y se desarrollan todos los organismos del ecosistema. Una manera, quizás más académica, es investigar los patrones de actividad cerca o dentro de las áreas urbanizadas, como se observa en el trabajo de McNeill (2016). Esto permite empezar a concebir límites, bordes y fronteras que desde luego no son los mismos a los que estábamos acostumbrados lidiando

humanos contra humanos en el hábitat urbano. Obligatoriamente la tenencia responsable de mascotas, que es la forma más tradicional de pensar al animal en nuestro contexto como nos recuerda Fox (2016), nos invita a pensar en negociaciones espaciales que están mediadas por otras dinámicas que deberían tenerse en cuenta. Sólo en ese contexto la ciudad no gira solamente a nuestro alrededor: pudo haberse construido desde una perspectiva antropocéntrica, pero más tarde que temprano se dejó oír la voz de otros fuera de ese reino.

Por ahora el discurso apenas llega a nuestro contexto. Arcken (2011), por ejemplo, contextualiza el asunto en Colombia partiendo del hecho de que es una relación mutua con beneficios para ambas partes, aunque se reconoce que la mayor parte de los referentes académicos vienen de los países desarrollados, donde se hace énfasis primordialmente en las dinámicas sociales de los «parques para perros» (Brown, 2015; Chen, Et al., 2022; Instone, 2011; Instone & Sweeney, 2014a; Jackson, 1995a; Paxton, 1994). El propósito sin embargo no debe detenerse ahí, sino pensar por ejemplo en las implicaciones que tendría para la morfología y el planeamiento de las urbes la sola actividad de pasearlos: Atkins (2016), McCormack (2011) y Patterson (2002) ya lo imaginan desde ese punto de vista. Ese nivel de análisis, valga redundar, desde lo que son los animales en sí mismos y no solamente desde el uso que les damos cultural y socialmente, ya se convierte en un tema de creciente interés: tanto así que se identifican convocatorias sobre métodos, ética y diseño de lo que empieza a necesitar un nombre oficial mientras se aborda la problemática de manera directa desde el diseño arquitectónico y urbano: se habla entonces de «ecologías urbanas» (Oliver Et al., 2021), de «Ciudades animales»

(Atkins, 2016), de «Zoociudades» (Holmberg, 2015), o de «Espacio público animalizado» (Instone & Sweeney, 2014b). Virginia Jackson, en particular, profesora de la Escuela de Planificación Ambiental de la Universidad de Melbourne, investiga específicamente sobre el papel del diseño urbano (1994), el diseño del espacio público (1995b), y el diseño de viviendas (1996) en relación a la tenencia de mascotas, solicitando incluso la colaboración de médicos veterinarios en la labor de concienciación de los dueños para proveer espacios y ambientes apropiados para los animales en casa.

Por otro lado conviene añadir que recientemente ha surgido una nueva ciencia: la antrozoología (Bradshaw, 2017), cuyo objetivo es estudiar en profundidad la relación entre las personas y sus mascotas, precisamente por el evidente cambio de percepción que ha venido de la mano de la urbanización, en la cual las ciudades se aproximan a un futuro más allá de lo puramente humano, de manera que a mediano y largo plazo se evidencien aspectos de la interacción con otras especies que hasta el momento no han sido identificados ni tenidos en cuenta. El objetivo del artículo, además de evidenciar el significado que tienen las mascotas en las familias y en la sociedad actual, es el de identificar las necesidades espaciales de los perros y los gatos que cumplen el rol de mascotas o animales de compañía, para establecer una aproximación a los requerimientos a tener en cuenta por parte de los diseñadores urbanos, los arquitectos y los diseñadores de interiores, cuando realicen su trabajo ajustándose a los postulados del poshumanismo, es decir, teniendo en mente como usuarios de sus proyectos tanto a los humanos como a sus mascotas. Por último, no sobra resaltar que el artículo está dirigido especialmente a la región de América Latina y el Caribe.

Metodología

La investigación contó con tres momentos: i) elaboración del modelo de procedimiento, establecimiento de las especies a estudiar, selección de muestras e instrumento de análisis: se estableció como modelo de procedimiento la revisión sistemática de libros, artículos científicos, tesis, trabajos de grado y publicaciones periódicas y no periódicas; se determinaron dos especies de mascotas para la investigación: los perros domésticos (*C. familiaris*) y los gatos domésticos (*F. silvestris catus*); se establecieron tres manifestaciones del diseño para realizar el muestreo: el diseño urbano, el diseño arquitectónico y el diseño de interiores, compendiando únicamente los documentos que incluyeran a las mascotas seleccionadas para la investigación como beneficiarios de los diseños; y se dispuso el análisis comparativo como instrumento de análisis; ii) obtención de conocimiento sobre el objeto de estudio: se realizó una sistemática revisión bibliográfica a nivel global enfocada en dos componentes: el primero conformado por documentos teóricos y conceptuales relacionados con el pos-humanismo, el pos-antropocentrismo y la descentralización del ser humano como destinatario exclusivo de los procesos de diseño arquitectónico y urbano; y el segundo, enfocado a propuestas de diseño, normativas urbanas y lineamientos para el diseño que incluyeran a los perros y los gatos como usuarios o beneficiarios de los espacios, dispositivos o artefactos resultantes de los procesos de diseño; realizando la búsqueda en cinco idiomas para evitar sesgos: inglés, francés, italiano, portugués y español; y iii) se llevó a cabo el análisis de la información y la interpretación de los resultados.

Resultados

Se incluyen los criterios y los elementos de diseño que todo diseñador urbano,

arquitecto o diseñador de interiores debe tener en cuenta para elaborar proyectos incluyentes con las mascotas. Se recomienda que en las escuelas de educación superior se apliquen estas consideraciones al abordar proyectos con enfoque poshumanista. Los resultados se presentan agrupados en tres segmentos: i) ciudad; ii) edificaciones (que se bifurca en equipamientos urbanos y edificios de vivienda); y iii) unidad de vivienda. Es importante resaltar que en todos los diseños que incorporen como usuarios a las mascotas, se debe reflexionar detenidamente acerca de la selección adecuada de los materiales de acabado, especialmente los destinados a los pisos, porque de esa selección dependen tanto la seguridad y la comodidad de las mascotas, como la higiene y la salud de los seres humanos.

Ciudad

En el mundo actual las mascotas deben integrarse a los procesos de planificación y planeación urbana, de modo que han de incorporarse como usuarios en todos los proyectos de escala urbana o metropolitana, para que, en consecuencia, los diseñadores les brinden las soluciones espaciales, las instalaciones, los dispositivos y los artefactos específicos que requieren sus comportamientos, zometría y ergonomía particulares. A continuación se presentan los elementos que toda ciudad debe poseer para considerarse incluyente con las mascotas.

Parques para perros. El primer parque para perros, el Ohlone Dog Park, surgió en Berkeley, Estados Unidos, en 1979, en un lote destinado al nuevo sistema del metro de la ciudad (Greenberg, Enero 7 de 2020). Actualmente ese país cuenta con más de 700 parques para perros y, aunque no existe un reporte consolidado, se sabe que San Francisco cuenta con 32, uno por cada 27 mil habitantes; Fresno con 7, uno por cada

75 mil habitantes; y San José con 10, uno por cada 104 mil habitantes (City of Clovis, 2019). Los parques para perros son definidos como áreas diseñadas con el objetivo de que los perros permanezcan sin correa. En primera instancia sus beneficios son de carácter físico y social tanto para los caninos como para sus dueños, pero además, aportan otras ventajas: por un lado minimizan la ansiedad de los perros, reduciendo su agresividad y malas conductas, y por el otro, disminuyen la criminalidad en el sector donde se insertan (Chen, Et al., 2022). Existen dos modalidades de parques para perros: a) exclusivos para perros, y b) áreas de los parques para humanos destinadas a los caninos, también llamadas «áreas sin correa».

-Componentes de diseño: sistema de cerramiento (1,20 m de altura mínimo), espacio para juegos, zona de hidratación, zona de alimentación, zona de limpieza, dispensadores de bolsas, estaciones para desechos, zonas de sombra (artificial o con árboles), máquinas expendedoras (de alimentos, correas, juguetes y otros artículos para perros), mobiliario para el descanso de las mascotas, mobiliario para el descanso de los propietarios (City of Clovis, 2019). Además, en los parques exclusivos para perros es fundamental incluir parqueaderos debido a que generalmente se localizan en zonas periurbanas.

NOTA: Es importante que las ciudades que cuenten con eventos significativos en su calendario anual consideren el diseño de parques Pop-up para perros (Mars Petcare & Nashville Civic Design Center, 2019).

Cafés de gatos. En sociedades con vida urbana exigente y acelerada donde las personas se ven presionadas constantemente por la vida social y el trabajo, queda muy poco tiempo para cuidar adecuadamente de una mascota. Los cafés de gatos proporcionan un

lugar para los amantes de los pequeños felinos en donde pueden interactuar con ellos sin perder tiempo ni energía en las labores que exigen sus cuidados. El primer café de gatos, el Cat Flower Garden, abrió sus puertas en 1998 en Taipéi, Taiwán, y su éxito se difundió de tal manera que hoy existen más de mil cafés de gatos en China. En 2004 se inauguró el primer café de gatos en Tokio, después de 20 años Japón cuenta con más de 300 establecimientos de ese tipo. Al mercado estadounidense ingresaron en 2014, actualmente existen alrededor de 200 cafés de gatos en ese país (Zhang, 2019).

-Componentes de diseño: muebles para gatos, área de hidratación, área de alimentación, zona para que jueguen los gatos con dispositivos para trepar y rasguñar, sillas y sofás mixtos (para visitantes y para gatos), lugares de descanso, expendio de café y mostrador, batería de lavamanos, baños para gatos, baños para visitantes y baños para empleados (Zhang, 2019).

Cementerios para mascotas. Los dueños de algunas mascotas —especialmente perros y gatos—, que las consideran miembros de la familia durante su vida, creen que al momento de su muerte pueden ser tratados como los humanos. Ambros (2010) presenta el panorama que, al respecto, se desarrolla actualmente en Japón: cuando un perro o un gato fallece su dueño tiene varias alternativas: a) puede conmemorar su funeral con rituales budistas; b) puede cremar sus restos y conservarlos en una urna funeraria en su casa o donde lo prefiera; c) puede sepultarlos en uno de los cementerios para mascotas que hacen parte del paisaje urbano; o d) puede depositarlos en un cementerio conjunto, con tumbas contiguas e independientes para los humanos y para sus mascotas —similares a la tumba de Chipre que mencionamos en la introducción—. La historia de los cementerios para mascotas tiene

más de cien años: a finales del siglo XIX ya existían en Nueva York, París y Londres (Kean, 2020). Actualmente, son elementos urbanos o periurbanos frecuentes en muchas ciudades de China, Estados Unidos, Finlandia, Francia, Japón, Noruega, Reino Unido, Rusia y Suecia, por solo mencionar algunos lugares donde las personas se despiden de sus mascotas mediante rituales funerarios, y además, cuentan con un lugar para rendir homenaje a su memoria. Cabe destacar que en años recientes los cementerios para mascotas han surgido en América Latina y el Caribe, de manera que actualmente se pueden celebrar honras fúnebres para mascota en algunas ciudades de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, México, Puerto Rico, República Dominicana y Uruguay, entre otros países de la región.

-Componentes de diseño: salas de duelo, crematorio, jardín de sepulturas, almacén (venta de urnas funerarias, recordatorios, etc.), cafetería, parqueos y administración.

Calles y avenidas amigables con las mascotas. El sistema de movilidad peatonal de las ciudades (avenidas, calles, caminos, senderos y callejones) conforma los corredores por los cuales las mascotas y sus propietarios se desplazan por las ciudades, permitiéndoles realizar actividades tanto de ejercicio físico como de socialización. Para que la red de movilidad peatonal sea amigable con las mascotas requiere como mínimo puntos de hidratación y estaciones para residuos. Es prioritario que las ciudades —al abordar el ajuste de sus redes peatonales para acoger a las mascotas, como lo exige la visión poshumanista— establezcan distancias razonables para los dispositivos correspondientes, y los incluyan en los manuales y guías de diseño del espacio público, como se hace desde hace mucho tiempo con las luminarias, los hidrantes y las canecas. Por otra parte, es fundamental que los

comercios que no permiten el acceso a las mascotas, instalen sobre sus fachadas ganchos para las correas de los perros u otro tipo de elemento que permita a los caninos esperar a sus propietarios con seguridad y comodidad.

-Componentes de diseño: puntos de hidratación, dispensadores de bolsas, estaciones para desechos y ganchos para correas en comercios sin ingreso.

Estaciones del transporte terrestre. Las estaciones de los sistemas de transporte público (metro, Bus Rapid Transit BTR, tranvía, tren de cercanías, entre otros) son nodos urbanos que reciben a las mascotas y sus propietarios luego de breves o prolongados recorridos. Para acogerlos adecuadamente es prioritario satisfacer sus necesidades más apremiantes.

-Componentes de diseño: puntos de hidratación, dispensadores de bolsas y estaciones para desechos.

Edificaciones

a. Equipamientos urbanos y metropolitanos

Aeropuertos. Los aeropuertos son lugares de tránsito donde las mascotas pasan algún tiempo antes de su vuelo, tras su arribo o durante las escalas entre vuelos con conexión. Tiempos variables dentro de los cuales las escalas son los más prolongados. Un aeropuerto amigable con las mascotas dispone áreas, dispositivos y servicios que le brinden a los animales de compañía una estancia tranquila, relajada y confortable, lo que minimiza la posibilidad de que desarrollen ansiedad, agresividad o malas conductas.

-Componentes de diseño: información-señalización, dispensadores de bolsas, estaciones de desechos, puntos de hidratación, zona de alimentación (con disponibilidad de platos para perros), baños para mascotas, consultorio veterinario/primeros auxilios, guardería para mascotas, zona verde, zona de aseo, máquinas expendedoras de

artículos para mascotas, salón de belleza canino, spa para mascotas, parque para perros, piscina, resort canino y tienda de artículos para mascotas.

Hoteles. En la actualidad la oferta de hoteles pet-friendly está creciendo significativamente a nivel mundial, puesto que son muchas las familias y las personas que desean pasar sus vacaciones o sus días de descanso en compañía de sus mascotas. En consecuencia, una gran cantidad de hoteles están presentando la etiqueta pet-friendly como parte de su sistema de promoción y mercadeo. Para que un hotel encaje verdaderamente en ese concepto debe acoger a los caninos y a los felinos como nuevos huéspedes, de lo contrario, estará permitiendo únicamente el ingreso de las mascotas sin ofrecerles un alojamiento articulado con los demás servicios del establecimiento.

-Componentes de diseño: a) recepción/ lobby: información-señalización, punto de hidratación, dispensador de bolsas, estación de desechos, máquina expendedora, tienda de artículos para mascotas; b) zonificación: piso, bloque o sector de habitaciones independiente para huéspedes con perros, huéspedes con gatos y huéspedes sin mascota; c) habitaciones: platos para alimentación y agua, cesta/cama para los animales de compañía, mobiliario diseñado para el uso de las mascotas, zona para que jueguen los gatos con dispositivos para trepar y rasguñar, aseo para gatos (arenera); d) servicios: guardería para mascotas, consultorio veterinario/ primeros auxilios, salón de belleza canino, pet spa, parque para perros, piscina para perros; y e) instalaciones especiales: set de obstáculos, pasarela de equilibrio, plataformas, túneles, entre otros (Rossamakhina, 2021).

Hoteles para mascotas. En ocasiones, los propietarios de un perro o un gato salen de viaje y no lo pueden llevar con ellos. Para no dejarlo solo en casa se ha creado

la opción de hoteles para mascotas, donde se prestan los servicios básicos que requiere el hospedaje de un canino o un felino, como son: transporte puerta a puerta, habitaciones individuales para cada mascota y pet spa, entre otros servicios orientados a beneficiar el desempeño físico, emocional y social de los huéspedes, permitiéndoles participar en actividades de recreación dirigidas por profesionales.

-Componentes de diseño: recepción, espacio para guacales, sector de habitaciones de perros, habitación de perro con cama y platos para alimentación y agua, sector de habitaciones de gatos, habitación de gato con mueble (para trepar, rasguñar y dormir) además de platos para alimentación y agua, consultorio veterinario/primeros auxilios, pet spa, parque para perros, campo de entrenamiento y parqueos.

Centros comerciales. El ingreso de mascotas a los centros comerciales es una tendencia mundial en aumento, sin embargo, existen marcadas diferencias en cuanto a la manera en que los administradores de esas instalaciones reciben, atienden y prestan servicios a los animales de compañía. Algunos escasamente instalan señalizaciones en las áreas para café o alimentación (humana), indicando que no se permite el acceso de las mascotas a dichas áreas. Otros, por el contrario, ofrecen incluso espacios para la recreación compartida entre los niños y sus mascotas. Para que un centro comercial sea verdaderamente pet friendly las instalaciones deben adecuarse de manera que incluyan, por lo menos, los componentes de diseño básico que se presentan a continuación.

-Componentes de diseño básico: área para carritos de transporte de las mascotas, información-señalización, puntos de hidratación, dispensadores de bolsas, máquinas expendedoras, estaciones de desechos, ganchos para correas en comercios sin ingreso, baños

para perros y consultorio veterinario/ primeros auxilios.

-Componentes de diseño avanzado: mobiliario para mascotas, guardería para perros, zona verde, zona sin correa, salón de belleza canino, spa para perros, tienda de artículos para mascotas.

b. Edificios de vivienda

Los edificios, las agrupaciones y los conjuntos de vivienda que se diseñen con enfoque poshumanista, especialmente los que se proyecten con el propósito de incluir como usuarios a las mascotas, deben considerar tres aspectos principales: en primer lugar, contar con un espacio amplio a nivel del suelo destinado a su recreación (puede ser un parque para perros con los componentes que se detallaron más arriba o un área sin correa bien delimitada); en segundo lugar, evidenciar en el acceso y las áreas de circulación que los perros y los gatos son usuarios de las áreas comunes, y de ser posible, establecer una puerta alternativa para acceder con las mascotas en épocas de lluvia; y por último, establecer un buen pet spa con casilleros, estaciones de lavado, secado y acalamiento para las mascotas.

-Componentes de diseño: parque para perros o área sin correa; áreas comunes: estaciones de desechos, dispensadores de bolsas y máquina expendedora; pet spa: estaciones de lavado (0,75 m de altura mínimo), estaciones de secado, estaciones de cepillado, estación de desechos, mueble (o casillero individualizado) para almacenar los productos requeridos para el aseo de las mascotas

Unidad de vivienda

La unidad de vivienda es el objeto que ofrece mayores retos y oportunidades en lo concerniente a las propuestas de diseño poshumanistas. Es prioritario que durante el proceso de diseño se mantenga un enfoque incluyente que

permita satisfacer los requerimientos de los humanos y los de las mascotas. La respuesta a las necesidades espaciales de los perros y los gatos es responsabilidad de los diseñadores arquitectónicos, de interiores y de muebles, cuya tarea será la de generar espacios, dispositivos y artefactos para el uso exclusivo de las mascotas, como por ejemplo, las estaciones de lavado para perros o las areneras para las excretas de los gatos, teniendo en cuenta en todo momento la ergonomía y la zoometría particulares de los caninos y los felinos. Un buen diseño reduce las conductas inadecuadas de los animales de compañía y el impacto negativo que estas generan, porque cuando las mascotas encuentran lugares diseñados para su uso, se los apropian, y en consecuencia, reducen sus niveles de ansiedad, agresividad y malas conductas (Yurttas & Altuncu, 2022). Por otra parte, Jackson (1998) propone seis principios de diseño: a) maximice el espacio disponible para las mascotas; b) enriquezca el ambiente; c) proporcione una o más vistas hacia el mundo exterior; d) establezca áreas de confinamiento; e) utilice materiales que minimicen el ruido, tanto el que surge de las mascotas como el que deben soportar; y f) cree un ambiente seguro y confortable para los animales de compañía. Además de lo anterior es importante subrayar que los perros y los gatos necesitan su espacio particular, su nicho, su refugio para cuando desean estar solos; espacios bien ventilados; lugares para protegerse del sol y lugares para tomarlo; de ser posible lugares al aire libre y lugares especiales donde puedan refugiarse ocasionalmente, cuando el ruido producido por juegos pirotécnicos u otras fuentes sonoras sea excesivo.

-Componentes de diseño: a) zona social: zona de estar exclusiva para mascotas, nichos para perros en la parte baja de los muebles o debajo de las escaleras;

nichos, pasarelas y puentes para gatos en la parte alta de los muros; muebles gatificados, con espacios de juego para trepar, laberintos, rascadores y módulos para dormir; mueble exclusivo para el almacenamiento de los artículos de las mascotas, mobiliario mixto diseñado para el uso de los humanos y de los animales de compañía; b) terrazas: zona verde con espacio para juegos, baño para mascotas diseñado en el espacio de la terraza; c) alcobas: nichos, refugios, espacios para dormir, camas y mobiliario para mascotas; escaleras o rampas para subir a la cama; muebles diseñados teniendo en cuenta las necesidades de los gatos, como son: jugar, trepar, esconderse, afilar las uñas y dormir a cualquier hora del día o de la noche; c) baños: cabina de la ducha diseñada con banco incorporado que se pueda utilizar para el lavado y el aseo de los perros, accesorios de baño especiales como mangueras de ducha y sifones que atrapan los pelos; mobiliario especial para mascotas, mesa de aseo y punto de secado; d) cocina: nichos y refugios para mascotas; módulo para alimentación e hidratación con platos en el espacio de la cocina (se puede implementar en islas o gabinetes); tolvas extraíbles para el almacenamiento de la comida de las mascotas; e) lavandería: espacio diseñado para el lavado y aseo de los perros con sistema de drenaje que atrape el pelo; mueble de almacenamiento para los artículos de las mascotas y estación de desechos.

Conclusiones

Los millones de perros y gatos que desempeñan el rol de mascotas en el mundo actual, habitan, transitan y usan de manera inapropiada tanto la arquitectura como la ciudad, porque se trata de construcciones artificiales que fueron diseñadas sin tener en cuenta sus necesidades, ni sus dimensiones ni sus características particulares. Pero esa situación que afecta tanto

a los animales de compañía como a los seres humanos, está cambiando, pues asistimos a una renovación en lo concerniente al paradigma del diseño: abandonamos el humanismo excluyente y antropocentrista, para adentrarnos en el pos-humanismo y el pos-antropocentrismo que: a) erosionan los límites tradicionales entre lo humano y lo no-humano; b) desplazan la idea tradicional de que el diseño debe estar centrado en los humanos; y c) promueven la inclusión de no-humanos como destinatarios del diseño. Este significativo cambio sacude los fundamentos del diseño tradicional y, en consecuencia, presagia novedosas posibilidades para el diseño de la arquitectura y de la ciudad; al tiempo que altera las reglas del juego en las escuelas de arquitectura, puesto que siguiendo los postulados del poshumanismo en adelante los estudiantes deberán incluir como usuarios de sus proyectos académicos a los perros y a los gatos.

Referencias

Ambros, B. (2010). The necrogeography of pet memorial spaces: pets as liminal family members in contemporary Japan. *Material religion*, 6(3): 304-335. DOI: 10.2752/175183410X12862096296801

APPA. American Pet Products Association (2023). *Pet Industry Market Size, Trends & Ownership Statistics*. USA, Stamford: APPA. URL https://www.americanpetproducts.org/press_industrytrends.asp

Arcken, B. C. (2011). Interacción entre humanos y animales. *Revista de la Universidad de La Salle*, 11(54), 149-159. URL <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1054&context=ruls>

Atkins, P. (2016). Between the muzzle and the leash: Dog-walking, discipline, and the modern city. *Animal Cities* (pp. 235-256). Routledge. URL <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315567167-17/muzzle-leash-dog-walking-discipline-modern-city>

AVMA. American Veterinary Medical Association (2023). *Pet Ownership and Demographics*. Sourcebook. USA, Washington: AVMA. URL <https://ebusiness.avma.org/files/ProductDownloads/eco-pet-demographic-report-22-low-res.pdf>

Beatley, T. & Bekoff, M. (2013). City planning and animals: expanding our urban compassion footprint. *Ethics, design and planning of the built environment*, 185-195. DOI: 10.1007/978-94-007-5246-7_12 <https://link.springer.com/>

Bradshaw, J. (2017). *The Animals Among Us: The New Science of Anthrozoology*. London, UK: Penguin.

Brown, K. M. (2015). The role of landscape in regulating (ir)responsible conduct: moral geographies of the 'proper control' of dogs. *Landscape Research*, 40(1), 39-56. URL <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01426397.2013.829811>

Beetz, A., Et al. (2012). Psychosocial and psychophysiological effects of human-animal interactions: the possible role of oxytocin. *Frontiers in Psychology*, 3(234): 1-15. DOI: 10.3389/fpsyg.2012.00234

Bedford, E. (2020). *Global dog and cat pet population 2018*. Hamburg, Germany: Statista GmbH. URL <https://www.statista.com/statistics/1044386/dog-and-cat-pet-population-worldwide/>

Biswas, S. (2019). The benefits of pets for human health. *Psychology and Behavioral Science*, 13(3): 1-3. DOI: 10.19080/PBSIJ.2019.13.555862

Carter, S. B. (2016a). *Planning for dogs in urban environments* (Tesis doctoral). University of Melbourne. URL <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0033350611001399>

Carter, S. B. (2016b). Why planning limits its concern: a case study of planning for dogs in Melbourne, Australia. *Australian Planner*, 53(3), 251-259, DOI: <https://doi.org/10.1080/07293682.2016.1210658>

- Chen, S. Et al. (2022). Benefits and conflicts: a systematic review of dog park design and management strategies. *Animals*, 12(17), 2251. MDPI AG. URL <http://dx.doi.org/10.3390/ani12172251>
- City of Clovis, California (1979). Dog Park Master Plan. City of Clovis, USA. URL <https://cityofclovis.com/wp-content/uploads/2019/10/Dog-Park-Master-Plan-Oct-2019.pdf>
- City of Toronto (2019). Pet Friendly Design Guidelines and Best Practices for New Multi-unit Buildings. Toronto, Canada: City of Toronto. URL <https://www.toronto.ca/wp-content/uploads/2019/12/94d3-CityPlanning-Pet-Friendly-Guidelines.pdf>
- Clutton-Brock, J. (1995). Origins of the dog: The archaeological evidence. In: J. Serpell (Ed), *The Domestic Dog. Its evolution, behaviour and interactions with people* (pp. 7-20). Cambridge, UK: Cambridge University Press. URL https://www.google.com.co/books/edition/The_Domestic_Dog/4fB7DQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=The+Domestic+Dog.+Its+evolution,+behaviour+and+interactions+with+people&printsec=frontcover
- Delon, N. (2021). Animal capabilities and freedom in the city. *Journal of Human Development and Capabilities*, 22(1), 131-153. DOI: <https://doi.org/10.1080/19452829.2020.1869190>
- Dev, R. (2016). *The ekistics of animal and human conflict*. New Delhi, India: Copal Publishing Group. URL <https://books.google.com.au/books?hl=en&lr=&id=xQMKDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:9vHpkG8ADXsJ:scholar.google.com/&ots=jPnfc3jxGl&sig=ZoO22voX7jxV6HH4-8rkvViTkNQ#v=onepage&q&f=false>
- Driscoll, C. A., Et al. (2009a). From wild animals to domestic pets, an evolutionary view of domestication. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(1), 9971-9978. DOI: 10.1073/pnas.0901586106
- Driscoll, C. A., Et al. (2009b). The Taming of the Cat. *Scientific American* 300(6): 68-75. URL https://nsuworks.nova.edu/cnso_bio_facarticles/477
- Emel, J. & Urbanik, J. (2010). *Animal geographies: exploring the spaces and places of human-animal encounters*. New York, NY: Lantern Books. URL https://books.google.com.au/books?hl=en&lr=&id=iLo-Dph9e8QC&oi=fnd&pg=PA202&dq=related:9vHpkG8ADXsJ:scholar.google.com/&ots=MTr-xgUPSD&sig=BC9kNG0r8yJu8_hRXT2mT2f2ynU#v=onepage&q&f=false
- Fediaf. European Pet Food (2021). Facts & Figures 2021. Belgium, Brussels: FEDIAF. URL <https://www.dropbox.com/s/h3vapzfu5j8vei/Facts%20and%20Figures%202021.pdf?dl=0>
- Fortune (2021). Pet care market size. United Kingdom: Fortune Business Insights. URL <https://www.fortunebusinessinsights.com/pet-care-market-104749>
- Fox, R. M. (2006). *Cultural geographies of pet-keeping* (Tesis doctoral). Royal Holloway, University of London). <https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.430441>
- Fraser-Miller, Et al. (2021). Feeding the team: Analysis of a Spratt's dog cake from Antarctica. *Polar Record*, 57(e19), 1-14. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0032247421000103>
- Greenberg, A. (enero 7 de 2020). How Dog Parks Took Over the Urban Landscape. *Smithsonian Magazine*. URL <https://www.smithsonianmag.com/history/how-dog-parks-took-over-urban-landscape-180973902/>
- GFK. Growth from Knowledge (2016). Pet ownership. Global GFK Survey. Germany, Nuremberg: GFK. URL https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2405078/cms-pdfs/fileadmin/user_upload/country_one_pager/nl/documents/global-gfk-survey_pet-ownership_2016.pdf
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus: breve historia del mañana*. Madrid: Penguin Random House Grupo Editorial España. Health for animals. Global animal health association (2022). Global State of Pet Care. Stats, Facts and Trends. Brussels, Belgium: Health for animals. URL <https://www.healthforanimals.org/reports/pet-care-report/global-trends-in-the-pet-population/>
- Holmberg, T. (2015). *Urban animals: Crowding in zoocities*. London, UK: Routledge. URL https://books.google.com.au/books?hl=en&lr=&id=uJysBwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:9vHpkG8ADXsJ:scholar.google.com/&ots=Jc16msS_TC&sig=pguwsG5oEiLoYuaFfLQ2dZ-VqYE#v=onepage&q&f=false
- Instone, L. (2011). Regulating rover: legislating the public place of urban pet dogs. *Austl. Animal Protection LJ*, 6, p.75. URL https://heinonline.org/HOL/Page?collection=journals&handle=hein.journals/ausanplj6&id=72&men_tab=srchresults
- Instone, L. & Sweeney, J. (2014a). Dog waste, wasted dogs: the contribution of human-dog relations to the political ecology of Australian urban space. *Geographical Research*, 52(4), 355-364. <https://doi.org/10.1111/1745-5871.12059>
- Instone, L. & Sweeney, J. (2014b). The trouble with dogs: 'animaling' public space in the Australian city. *Continuum*, 28(6), 774-786. <https://doi.org/10.1080/10304312.2014.966404>
- Jacobo Ladino, S. (2019). *Urban dog* (Tesis de Pregrado). Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. URL <https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/45685?show=full>
- Jackson, V. S. (1994). Domestic pets in new urban areas: the role of urban design in successful pet ownership. *Australian Planner*, 31(3), 148-152. DOI: <https://doi.org/10.1080/07293682.1994.9657625>
- Jackson, V. S. (1995a). Public open spaces and dogs. *Australian Parks & Recreation*,

- 31(4), 11-14. URL <https://www.cabdirect.org/cabdirect/abstract/19961803407>
- Jackson, V. S. (1995b). Guidelines for designing and managing public open space. Urban Animal Management Conference Proceedings. URL <http://www.myxyz.org/phmurphy/dog/OpenSpace%20for%20dogs.pdf>
- Jackson, V. S. (1996). Facilitar la propiedad de mascotas a través de un mejor diseño de viviendas. *Diario de la Asociación Médica Veterinaria Americana*, 209(6), 1076-1079. URL <https://europepmc.org/article/med/8800251>
- Jackson, V. S. (1998). Making room for pets in high and medium density housing - the role of urban planning. Urban Animal Management Conference Proceedings. URL https://aiam.org.au/resources/Documents/1998%20UAM/PUB_Pro98_VirginiaJackson02.pdf
- Kean, H. (2020). Human and animal space in historic pet cemeteries in London, New York and Paris. In Jay Johnston (Ed) *Animal Death*. Sydney, Australia: Sydney University Press. DOI: 10.2307/J.CTT1GXXPVF.8
- Mars Petcare & Nashville Civic Design Center (2019). *A Playbook For Pet-Friendly Cities*. Nashville, USA: Mars Petcare. URL <https://www.bettercitiesforpets.com/wp-content/uploads/2019/01/Mars-Petcare-Playbook-For-Pet-Friendly-Cities-2019-LR.pdf>
- McConnell, Et al. (2019). We Are Family: Viewing Pets as Family Members Improves Wellbeing. *Anthrozoos*, 32(4): 459-470. DOI: 10.1080/08927936.2019.1621516
- McCormack, G. R., Et al. (2011). Access to off-leash parks, street pattern and dog walking among adults. *Public Health*, 125(8), 540-546. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2011.04.008>
- McNeill, A. T. Et al. (2016). Dingoes at the doorstep: home range sizes and activity patterns of dingoes and other wild dogs around urban areas of north-eastern Australia. *Animals*, 6(8), 48. DOI: <https://doi.org/10.3390/ani6080048>
- Ministerio de Salud de Colombia. Minsalud (2017). *Lineamientos para la política de tenencia responsable de animales de compañía y de producción*. Bogotá, Colombia: Minsalud. URL <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/SA/lineamientos-tenencia-responsables-acy.pdf>
- Ministerio de Transporte de Colombia. Mintransporte (2022). *Guía para el transporte de animales y mascotas*. Colombia, Bogotá: Mintransporte. URL https://www.supertransporte.gov.co/documentos/2021/Agosto/DelegaturaPU_06/Guia-para-el-Transporte-de-Animales-y-Mascotas_.pdf
- Nayar, P. K. (2018). *Posthumanism*. New York: John Wiley & Sons.
- Oliver, C. Et al. (2021). Introduction to the urban ecologies open collection: A call for contributions on methods, ethics, and design in geographical research with urban animals. *Geo: Geography and Environment*, 8(2), e00101. URL <https://rgs-ibg.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/geo.2101>
- Patterson, M. (2002). Walking the dog: an urban ethnography of owners and their dogs in the glebe ("Where Can Lassie Go?" Territoriality and Contested Spaces). *Alternate Routes*, 18, 5-70. <https://www.alternateroutes.ca/index.php/ar/article/view/20345>
- Paxton, D. (1994). Community involvement and urban dogs: some ideas (pp. 103-112). *Urban animal management: Proceedings of the Third National Conference on Urban Animal Management in Canberra*, Australia. URL https://aiam.org.au/resources/Documents/1994%20UAM/PUB_Pro94_DavidPaxton.pdf
- Phillips, S. (2002). Can Pets Function as Family Members? *Western Journal of Nursing Research*, 24(6): 621-638. DOI: 10.1177/019394502236636
- Purewal, R., Et al. (2017). Companion animals and child/adolescent development: A systematic review of the evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(234): 1-25. DOI: 10.3390/ijerph14030234
- Rossmakhina, A. (2021). *Análisis de viabilidad para la creación de un establecimiento hotelero petfriendly en la ciudad de Valencia*. (Tesis de pregrado), Universitat Politècnica de València, España. URL <https://riunet.upv.es/handle/10251/171639>
- Serpell, J. A. (2014). Domestication and history of the cat. In: D. T. Turner and P. Bateson (Ed), *The Domestic Cat: The Biology of its Behaviour* (pp. 83-100). Cambridge, UK: Cambridge University Press. URL https://www.researchgate.net/publication/297163879_Domestication_and_history_of_the_cat
- Steffan, P. G., Et al. (2021). *Prehistoria: desde el origen de la humanidad hasta el surgimiento de las sociedades complejas*. Buenos Aires, Argentina: Tandil: Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. URL <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/163299>
- Urbanik, J. & Morgan, M. (2013). A tale of tails: The place of dog parks in the urban imaginary. *Geoforum*, 44, 292-302. URL <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0016718512001765>
- Yurttas, N. B. & Altuncu, D. (2022). New possibilities of living together in post-humanist society: Interior and furniture design for pets. *Journal of Design for Resilience in Architecture & Planning*, 3(3): 281-294. DOI: 10.47818/DRArch.2022.v3i3058
- Zhang, S. (2019). *How Design Impacts the Social Environment: A Comparison Between Two Pet Cafés in China and the United States*. [Tesis de maestría] Arizona State University. URL https://core.ac.uk/download/pdf/286400758.hapter/10.1007/978-94-007-5246-7_12