

Universidad Nacional de Costa Rica
Campus Omar Dengo - Heredia
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (C.I.D.E.A.)
Escuela de Arte y Comunicación Visual



ENLACE

**Acondicionamiento ambiental de los espacios residuales del C.I.D.E.A,
mediante la acupuntura urbana para su reactivación y promover el desarrollo
artístico y la convivencia de los estudiantes.**

Programa Trabajo Final de Graduación: Modalidad Seminario

Profesores:

M. Sc. Eduardo Bertheau Oros
M. Sc. Aniella Ramírez Maglione

Integrantes:

Jorge Arana Moraga, cédula: 503890566
Johnny Cano Chávez, cédula: 155824690903
David Gavarrete Carballo, cédula: 503980745
Wendy Marín León, cédula: 207360320
Nataly Viquez Ramírez, cédula: 402270683

Agradecimientos

A nuestros profesores Eduardo Bertheau Oros y Aniella Ramírez Maglione, por su constante guía durante este proceso.

Jorge Arana Moraga

A mi tía y a mi madre por permitirme seguir estudiando.

Johnny Cano Chávez

A quienes de alguna u otra manera contribuyeron para que yo pudiera llegar hasta aquí. Y a mí.

David Gavarrete Carballo

Especialmente a mi padre y mi madre, a mis hermanos que en cada uno de los momentos me han apoyado.

Wendy Marín León

A mi familia y mejor amiga, quienes de cualquier forma me han demostrado su apoyo para poder estar aquí. Al profesor Kenneth Rodríguez Sibaja, por su inagotable disposición y compromiso ante cualquier eventualidad. Y al profesor Marco Cordero Solís, por sus valiosos consejos.

Nataly Viquez Ramírez

A mi madre y padre por su esfuerzo y aliento cada día. A Diego por brindarme su apoyo incondicional. A los profesores Kenneth Rodríguez y Marco Cordero por su disposición y consejos en todo momento.

Resumen

El proyecto Enlace propone un acondicionamiento ambiental de los espacios residuales del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (C.I.D.E.A.) de la Universidad Nacional, mediante el modelo de Acupuntura Urbana, para la creación de espacios multidisciplinares abiertos al diálogo, la proyección y la expresión, estableciendo además, una identidad colectiva.

Desarrollar una propuesta de diseño que potencie la identidad del C.I.D.E.A., va de la mano con la acupuntura urbana como modelo de diseño estratégico. Este modelo permite solucionar problemáticas que deterioran el espacio urbano y su relación con el usuario apartir de intervenciones en puntos específicos, donde se incorporan estrategias gráfico-ambientales para solucionar problemas relacionados a la falta de planificación urbana.

Palabras claves

Diseño ambiental - Diseño gráfico - Diseño acupuntural - Acupuntura Urbana - Diseño sostenible - Diseño de espacios - Espacio universitario - Identidad universitaria - Espacios residuales

Índice

Introducción	5
Justificación	8
Objetivos	10
Estado de la cuestión	11
Proyectos nacionales	11
Proyectos internacionales.....	31
Marco teórico	42
I Capítulo. Percepción e imagen urbana para entender la relación del individuo con el espacio urbano	42
I.a. El diseño del paisaje urbano, elementos constituyentes y morfología.....	42
I.b. Escenario físico, cultura e identidad.....	44
I.c. Emociones y experiencias del individuo en relación al espacio urbano	46
II Capítulo. Acupuntura Urbana y calidad de vida.....	48
II.a. Acupuntura Urbana: recuperación y transformación de los espacios urbanos mediante el arte	48
II.b. Ciudad y bienestar: reflejo del espacio urbano en la calidad de vida	49
III Capítulo. Diseño gráfico y ambiental en la construcción del campus universitario.....	51
III.a. El desarrollo de una identidad visual universitaria en relación al diseño gráfico-ambiental.....	51
III.b. El mural como elemento constituyente del diseño espacial.....	52
Metodología	54
I Capítulo. Sistematización de experiencias.....	54
II Capítulo. Investigación documental.....	56
III Capítulo. Determinaciones finales de diseño	57
Conclusiones y recomendaciones	61
Referencias	65
Apéndices	69

Introducción

El presente proyecto de graduación se rige bajo el eje temático del seminario de graduación 2017, denominado: *UNA Ciudad: intersticios de comunicación*, en el cual se busca generar nodos e hitos en el campus Omar Dengo de la Universidad Nacional. Esta institución se fundó en 1973 teniendo como punto de partida, el rumbo visionario de la Escuela Normal de Costa Rica y de la Escuela Normal Superior. Ofrece igualdad de posibilidad de acceso a la educación superior, marcando un camino hacia el servicio de los sectores menos privilegiados del país, con el paso del tiempo se convierte en una de las instituciones más representativas de Costa Rica, construyendo un proyecto educativo, científico, cultural y social, que a su vez es integral e inclusivo.

El campus se encuentra ubicado en la provincia de Heredia, en el cantón Central y corresponde a la sede central de la institución, en donde se ofrece mayor oferta de carreras, albergando para el año 2015 a un total de 19.189 estudiantes de diferentes partes del país. La universidad está segmentada por unidades académicas, tales como la Facultad de Ciencias Sociales, la Facultad de Filosofía y Letras, la Facultad de Psicología, la Facultad de Ciencias de la Tierra y el Mar, la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, y los Centros de Estudios Generales, el Centro de Investigación y Docencia en Educación, y el Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística.

El presente proyecto de graduación se centra en el área este del campus, específicamente en las fincas 1 y 2, y repercute en los centros que ahí se encuentran, los cuales son el Centro de Investigación y Docencia en Educación (C.I.D.E) que capacita profesionales para el mejoramiento de la educación, el desarrollo integral de la persona y la transformación social, y el Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (C.I.D.E.A.) el cual se enfoca en la investigación, el aprendizaje y la producción artística integrada y emprendedora. (imagen 1).

Ambos centros presentan un perfil de estudiantes entre un rango de 17 a los 35 años de edad aproximadamente, con interéres por la investigación, la producción y la educación, teniendo además en su formación como estudiantes los valores de humanismo, responsabilidad social, equidad e



Imagen 1. Vista de contexto en estudio, Campus Omar Dengo (U.N.A.).

Fuente: <https://www.google.es/maps>

integración en la diversidad, los cuáles se fomentan en las diferentes carreras que los centros ofrece.

El caso específico del C.I.D.E.A, presenta una oferta académica variada que enriquece la formación profesional y social de los estudiantes, ofreciendo 4 escuelas artísticas, como lo son la Escuela de Arte y Comunicación Visual, la Escuela de Danza, la Escuela de Música y la Escuela de Arte Escénico. Asimismo, cuenta con dos programas universitarios, los cuales son el Sistema de Información para las Artes (S.I.P.A.) y el Programa Identidad Cultural Arte y Tecnología (I.C.A.T.). Cada uno de estos programas y escuelas tienen un edificio propio constituídos por aulas, talleres, galerías, teatro y salas de estudio.

Además, el C.I.D.E.A presenta 2 entradas y salidas definidas. Una es exclusivamente peatonal y recorre gran parte del campus universitario. La otra, de acceso vehicular, se vincula espacialmente a la zona externa al campus conocida como María Auxiliadora. Dentro del C.I.D.E.A., edificios de las escuelas de Música, Teatro y Danza, están separadas de la Escuela de Arte y Comunicación Visual por un parqueo que atraviesa la facultad, generando dentro del espacio un flujo constante de vehículos y peatones que se dirigen de una escuela a otra (imagen 2).

El C.I.D.E.A muestra una carencia de espacios de encuentro adecuados donde los estudiantes de la facultad, puedan interactuar y compartir, ya que los espacios dedicados al diálogo y al desarrollo artístico que se encuentran, como lo son el deck y las bancas al lado Oeste de la escuela de danza, están bastante deteriorados. Además, son espacios que no cumplen con las necesidades básicas de estancia, como el confort y la seguridad.

Por otro lado, la configuración espacial del C.I.D.E.A, es decir, la disposición aleatoria y lejana en la que se encuentra cada edificio con respecto a las demás escuelas hermanas, no permite una integración idónea entre las diferentes disciplinas. De esta manera, ningún edificio muestra identidad en el diseño de su estructura, lo que genera que el espacio se vea neutral y no evidencie vocación artística. Asimismo, el hecho de encontrarse en una zona retirada de las demás facultades del campus

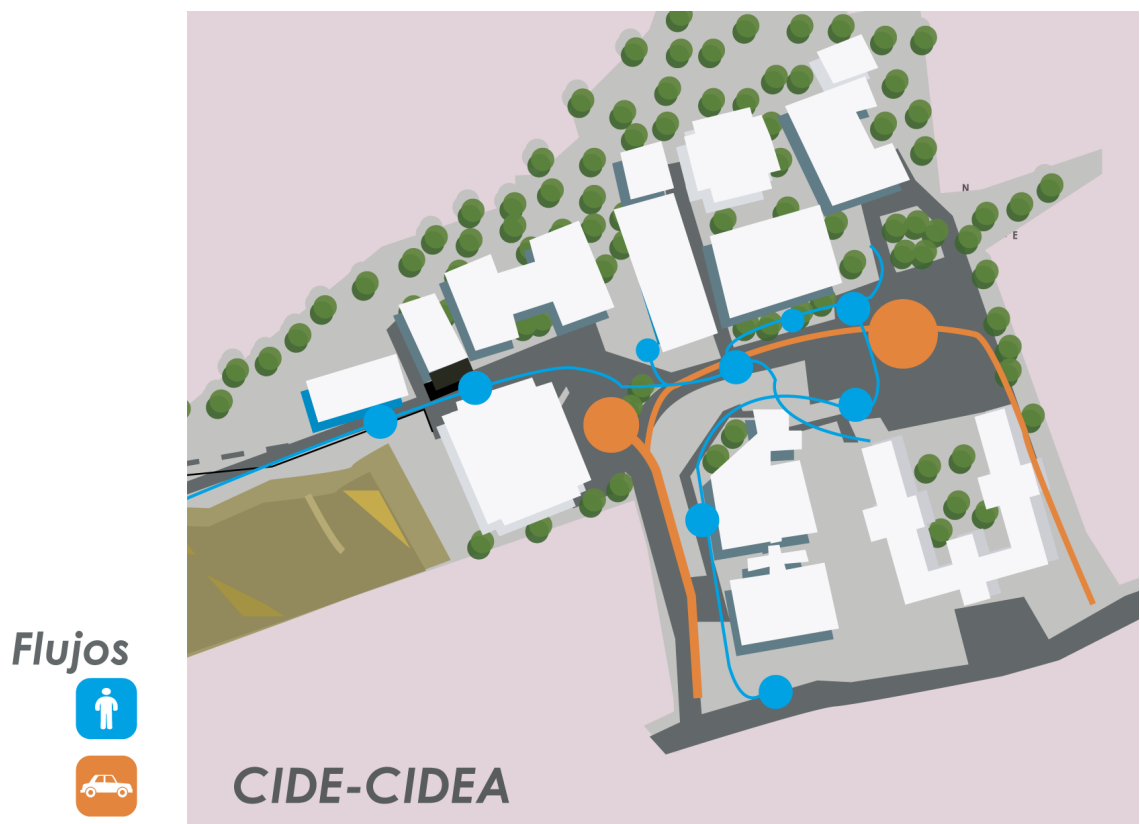


Imagen 2. Esquema de flujos. Fuente: Archivo grupal

y que el acceso peatonal represente un trayecto largo e incómodo sin la presencia de señalética de tipo orientadora, direccional e identificativa, hace que estudiantes de otras carreras no sientan interés por visitar las instalaciones ni conocer acerca de las carreras artísticas, intensificando la falta de identidad y proyección del C.I.D.E.A con respecto al campus universitario. Por lo tanto, los propios estudiantes del centro de estudios no se sienten identificados, ya que la inexistente unidad y fraternidad entre las diferentes carreras que conforman el C.I.D.E.A. dan paso a la falta de identidad del mismo.

Una vez definidas estas problemáticas es importante delimitar que el problema general sobre el que se sustenta la presente investigación consiste en cómo generar espacios que propicien la convivencia e intercambio artístico dentro del C.I.D.E.A, para la unión de los estudiantes de las distintas carreras artísticas, permitiendo establecer un sentimiento de pertenencia e identidad de la facultad.

Por ello, como respuesta se propone el acondicionamiento ambiental de los espacios residuales del C.I.D.E.A que se ubican al costado oeste de la escuela de Danza y Arte Escénico, el área frente al edificio 1 de la Escuela de Música, el área junto a las escaleras de acceso principal de la Escuela de Arte y Comunicación Visual, la fachada del parqueo y el área entre el deck, el parqueo y el edificio 2 de la Escuela de Música, mediante la acupuntura urbana como modelo teórico para reactivar estos espacios y promover el desarrollo artístico y la convivencia entre los estudiantes.

El diseño acupuntural como estrategia urbana, considera el espacio como un organismo con vida y define zonas específicas que necesitan mejoras. Esta teoría de ecologismo urbano permite generar herramientas para crear una serie de intervenciones focalizadas, como la reactivación de espacios olvidados dentro del C.I.D.E.A, permitiendo así, darle prioridad al desarrollo de la población estudiantil mediante pequeñas intervenciones gráfico-ambientales, tales como murales, mobiliario, plataformas y un puente conector donde los estudiantes puedan disfrutar de espacios versátiles, de convivencia y de esparcimiento idóneos para estudiar y compartir grupalmente, tomando en cuenta el confort y la seguridad.

Mediante un diseño del espacio adecuado y la psicología del color, estos espacios evidenciarían el carácter de cada escuela y del centro de estudios como una unidad, respetando la ley 7600 y supliendo necesidades básicas de diseño como la iluminación y la interacción con la intemperie, aprovechando las condiciones climáticas como factores beneficiosos para el proyecto.

Estos espacios a diseñar deben servir de plataformas donde cada escuela pueda proyectarse al resto de la facultad. Además, mediante la acupuntura urbana, se crean conexiones y enlaces entre los diferentes puntos a intervenir, generando un ritmo en el diseño y estableciendo una unidad a lo largo del espacio del C.I.D.E.A.

Justificación

Las situaciones de desvinculación, falta de proyección y carencia de espacios comunes, mencionados anteriormente, atentan contra la proyección de las escuelas del C.I.D.E.A, y las posibilidades interactivas de estudiantes y funcionarios. Con base a esta situación, se propone el proyecto Enlace como un proyecto vinculador entre las diferentes escuelas y el establecimiento de una identidad del C.I.D.E.A, por medio del acondicionamiento de los espacios residuales, a partir de intervenciones con murales, mobiliario urbano; como bancas urbanas y paneles expositivos, y plataformas de encuentro y conexión; como terrazas y una pasarela.

Al hablar de sostenibilidad es común relacionar el concepto con lo bioclimático y el ahorro energético. Sin embargo, se debe pensar de manera equitativa en sus tres dimensiones: la ambiental, la social y la económica.

Dentro del marco ambiental serán considerados, especialmente, aspectos relacionados con el clima, la hidrografía y el ecosistema existente en el entorno de intervención; como lo es el río Pirro, que se encuentra presente en las cercanías del C.I.D.E.A, y, además, las áreas verdes aledañas a los edificios, donde la vegetación y arborización es variada y se encuentra presente a lo largo de toda la facultad.

Actualmente, las zonas de conservación natural disminuyen por el aumento de espacios urbanos pero esto sucede porque no se contemplan los beneficios que se pueden aprovechar de los recursos naturales; como lo son las energías limpias, el asoleamiento y la ventilación productos de una adecuada arborización. Administrar los recursos naturales eficiente y racionalmente disminuye el impacto ambiental que ocasionan las construcciones poco rentables y no planificadas.

Junto al eje ambiental de la sostenibilidad accionan los ámbitos económico y social. La necesidad del espacio se resolverá por medio del uso de prácticas económicamente rentables y que posean la capacidad de tener poco mantenimiento como lo son la selección de materiales propios de la zona y la incorporación de materiales y sistemas de construcción con certificado L.E.E.D.¹ o R.E.S.E.T.². Estas medidas obligan a tomar en cuenta el ciclo de vida del diseño propuesto, considerando su sostenibilidad y funcionalidad en torno a una proyección futura, pensando el proyecto no solo a corto y mediano plazo donde se suplan las necesidades de generar espacios de intercambio, convivencia y de identidad en la facultad, sino que a largo plazo traiga beneficios económicos y ambientales en cuanto al ahorro de energía y el aprovechamiento de recursos naturales que generen un menor impacto ambiental.

Con el desarrollo de este tipo de proyectos se busca siempre mantener activas las iniciativas ambientales de la universidad, y lo estipulado en el 2016, cuando se nombró el año de la “U.N.A. por la Madre Tierra”. Durante dicho año se habló de la importancia de convertir el campus Omar Dengo en una sede universitaria con sello verde, siguiendo con el pensamiento de la sede regional Chorotega,

1 L.E.E.D. (Liderazgo en Energía y Diseño Ambiental, po sus siglas en inglés), es un sistema de certificación con reconocimiento internacional para edificios sustentables. Dentro de la evaluación para la certificación, se proporcionan beneficios como espacios con mejores condiciones para la salud y productividad, disminución en costos de operación y residuos, ahorro energético y de recursos. (Tomado de Bioconstrucción y energía alternativa. (s.f.). <http://bioconstruccion.com.mx/certificacion-leed/>)

2 R.E.S.E.T.: Requisitos para edificios sostenibles en el trópico es una certificación desarrollada en Costa Rica por el Instituto de Arquitectura Tropical (I.A.T.). El principal objetivo consiste en ampliar los requisitos de sostenibilidad a una amplia gama de edificaciones, priorizando la capacidad del diseño y el potencial de sostenibilidad que tiene la arquitectura. Esta certificación se formula bajo el lema *Sostenibilidad con más arquitectura que tecnologías*, es decir agotar el potencial del diseño antes de recurrir al uso de las tecnologías, y usarlas con moderación cuando son indispensables. Se conciben las tecnologías como un complemento del diseño y no como un sustituto. (Tomado de Instituto de Arquitectura Tropical. (s.f.) <http://www.arquitecturatropical.org/reset2.htm>)

el Campus Nicoya y el Campus Liberia ubicados en la provincia de Guanacaste. Esta sede y campus promueven la formación de profesionales con respeto hacia la vida y la naturaleza, haciendo uso de tecnologías que contribuyen a la conservación ambiental. Con este tipo de iniciativas, la U.N.A. procura dar un giro en el desarrollo de futuros proyectos universitarios, en los cuales se dé énfasis al aprovechamiento de los recursos naturales para beneficio de la institución.

El contexto dentro del que se propone el proyecto hace que sea posible la incorporación de diferentes agentes, tanto directos como indirectos, según sea la afinidad, interés y su ubicación con respecto al proyecto. El C.I.D.E.A, con sus respectivas escuelas, centros, estudiantes y funcionarios corresponden a un agente directo, ya que la finalidad del proyecto los involucra como público meta y beneficiarios de la propuesta. Por otro lado, es necesario considerar instancias como el Decanato, el I.C.A.T y asociaciones representantes de escuelas del C.I.D.E.A., ya que son agentes activos que se vinculan de manera directa con el proyecto.

Cabe destacar que la Universidad Nacional está vinculada al proyecto como un agente directo regulador, esto se debe a que las diversas entidades administrativas y sociales que la conforman; como lo son la Vicerrectoría de Vida Estudiantil, el Departamento de Bienestar Estudiantil, la F.E.U.N.A., de una u otra forma pueden hacer uso de los espacios intervenidos con el fin de realizar diferentes actividades estudiantiles.

También se debe de considerar los socios potenciales que puedan impulsar el proyecto. Entre ellos se encuentran las empresas y entidades nacionales como PRODUCOL o Deck Solutions, quienes brindan materiales nacionales, amigables con el ambiente y apoyan iniciativas nacionales, y empresas como la E.S.P.H, entidades como el M.I.N.A.E., la Municipalidad de Heredia y el I.C.E, quienes incentivan proyectos institucionales de carácter ambiental y social.

Mediante la intervención del costado oeste de la escuela de Danza y Arte Escénico, el jardín frente al edificio 1 de la Escuela de Música, la fachada del parqueo, el área junto a la escaleras de acceso principal a la Escuela de Arte y Comunicación Visual y el área entre el deck, el parqueo y el edificio 2 de la Escuela de Música, se pretende lograr una dinámica de interacción social por parte de las diferentes especialidades involucradas en el área del C.I.D.E.A. que permita generar actividades culturales, exposiciones de trabajos, conciertos, ensayos, proyecciones y espacios de estudio a cargo de las distintas escuelas y estudiantes, donde se impulse un sentido de pertenencia y convivencia entre el estudiantado. Al estar las diferentes disciplinas en constante relación, el C.I.D.E.A. pasaría de ser un centro de estudios sin identidad ni vocación, a ser un centro de estudios universitario en el que se generen nuevas formas de convivencia. Por otro lado, aprovechar los espacios residuales no solo beneficia a la población estudiantil sino que, por medio de las intervenciones de mobiliario urbano y plataformas, se procura el adecuado tratamiento de las áreas verdes circundantes.

Objetivos

Objetivo General

Acondicionar los espacio residuales del C.I.D.E.A, mediante un diseño acupuntural aplicado desde el diseño gráfico-ambiental para generar espacios interactivos, de intercambio y esparcimiento para la población estudiantil.

Objetivos Específicos

1. Determinar las características teóricas y metodológicas que comprenden el diseño acupuntural.
2. Plantear mediante el diseño acupuntural las características de los nodos unificadores en las áreas residuales del C.I.D.E.A que redefinirán su imagen y generarán espacios de convivencia.
3. Determinar las características formales y conceptuales del mural como hito integrador de las escuelas que conforman el C.I.D.E.A.

Estado de la cuestión

Al realizar la investigación del estado de la cuestión, se logran identificar proyectos tanto a nivel nacional como internacional, orientados a la reactivación de espacios urbanos abandonados por medio de diferentes propuestas de diseño a nivel gráfico y ambiental. A continuación se presentan estos proyectos los cuales están enfocados principalmente a la integración espacial y a la reactivación urbana.

Proyectos nacionales

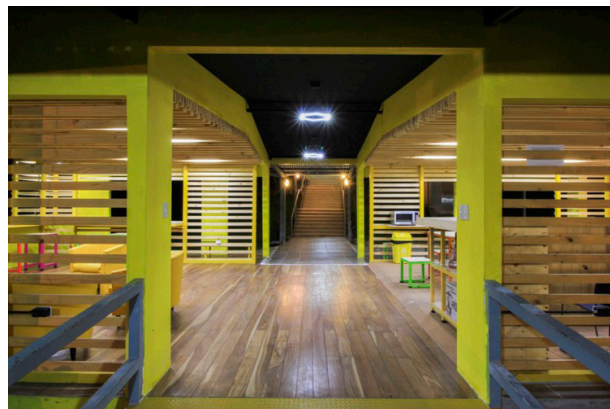
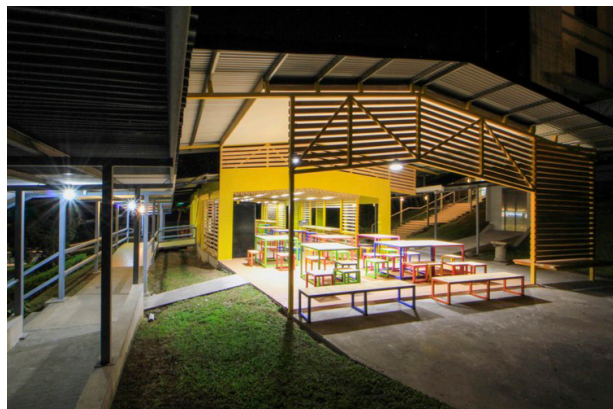
CENFOTEC Lounge, 2017, Entre Nos Atelier, Universidad de Tecnologías Digitales, San José, Costa Rica.

El equipo de arquitectos Entre Nos Atelier diseñó y construyó un espacio que funciona como lounge en la Universidad de Tecnologías Digitales CENFOTEC, ubicada en la ciudad de San José, Costa Rica. Según la descripción que dan los arquitectos, este proyecto corresponde a una rehabilitación espacial de un área cerrada y confinada, a un área de interacción social y de encuentro. Para abordar este objetivo se integró tanto al cliente como al usuario durante el proceso de diseño. A partir de la opinión del usuario, crearon espacios confortables, permeables, abiertos y acogedores que se acoplan a la escala real del campus.

Como parte de la sostenibilidad dentro del proyecto, este espacio se construyó con materiales reciclados y amigables con el ambiente pero el reciclaje no solo está impuesto en los nuevos materiales para la construcción, sino que se conservó parte de la estructura existente para la reactivación del espacio. Se amplió el espacio de forma que el techo cubriera una terraza, permitiendo una percepción más amplia y libre del espacio. Además, se incluyeron dispositivos de sombra y control pluvial que funcionan como barreras que minimizan la luz y la radiación solar directa.

Como se puede apreciar en las imágenes 3 y 4, el espacio funciona como un área de paso peatonal e invita a permanecer en él por más tiempo, ya que cuenta con un área de lounge, cafetería, áreas de estudios y una terraza que se integran al contexto natural en el que se construyó. Además, está debidamente equipado para fortalecer el confort del usuario durante su estadía (imágenes 5 y 6).

El espacio de encuentro que el equipo de Entre Nos Atelier logra ejecutar en las instalaciones del CENFOTEC, da valiosos aportes al presente proyecto. El cambio de funciones pasivas a activas que se establecieron en dicho espacio, se asemejan a la intención de este proyecto, los arquitectos lo



Imágenes 3 y 4. CENFOTEC Lounge, 2017, Entre Nos Atelier, San José, Costa Rica. Fuente: <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/869382/cenfotec-lounge-entre-nos-atelier>.

habilitan de manera que se den otras actividades mientras que el transeúnte sigue su camino. Por lo tanto, brinda aportes, tanto en el aspecto funcional como en el formal.



Imágenes 5 y 6. CENFOTEC Lounge, 2017, Entre Nos Atelier, San José, Costa Rica. Fuente: <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/869382/cenfotec-lounge-entre-nos-atelier>.

Patrones naturales, 2015, Christian Wedel, Cine Magaly, San José, Costa Rica.

San José Lab, desde hace tres años, por medio del proyecto “Tu ciudad: Tu lienzo” ha estado creando convocatorias, dirigidas a artistas y diseñadores nacionales. Estas convocatorias consisten en crear murales dentro del contexto urbano josefino, en un edificio público definido con el objetivo principal de reactivar culturalmente San José. Por eso, para el 2015 se lanzó la primera convocatoria, dirigida a intervenir la pared sur del Cine Magaly. “La premisa de intervención se trata de una obra en formato grande, de arte urbano contemporáneo que será, planeada, diseñada y ejecutada por un artista (o un grupo de artistas) de Costa Rica”. (SJOLab, 2015).

Para los integrantes de San José Lab (2015), la idea de iniciar este tipo de proyectos se debe a que actualmente nos vemos envueltos en la tecnología, lo que afecta directamente a los canales de comunicación cara a cara entre las personas y las estrategias de socialización colectiva. Ven el arte urbano como una figura compleja que se puede aprovechar como valor agregado a la dinámica urbana y como un gesto de contribución a la percepción estética de uno de los puntos de mayor convergencia de personas y vehículo de la capital. La elección de intervenir la fachada sur del Cine Magaly se debe a que:

[...] está localizado en un área que se muestra como antesala al sector de Barrio Escalante, sitio que muestra un claro proceso de reactivación urbana y uno de los pocos espacios de la ciudad en donde se puede caminar entre restaurantes, cafés, espacios culturales y parques ciudadanos. (SJOLab, 2015).

La temática para realizar el proyecto por parte de los participantes es totalmente libre, sin embargo, los organizadores imponen ciertas pautas en modo de recomendación. Entre ellas: el imaginario de nuevos íconos urbanos, la desmitificación de la tradición en la ciudad, la estética violenta de la ciudad, San José y su paisaje humano, entre otras.

El proyecto elegido para intervenir bidimensionalmente la pared del cine es el diseño titulado “Patrones Naturales” del nombrado artista Christian Wedel. La propuesta de Wedel consiste en una serie de dibujos organizados e inspirados por patrones de un tronco de árbol en una playa de la costa del Caribe de Costa Rica. Según el artista (s.f.), esta repetición de líneas representa un patrón universal de la vida, toman el mismo camino del agua, los arrecifes de coral, arenas, viento y otros elementos



Imagen 7. Patrones naturales, 2015, Christian Wedel, San José, Costa Rica. Fuente: <http://www.sanjoselab.com/tctl2015/>



Imagen 8. Detalle Patrones naturales, 2015, Christian Wedel, San José, Costa Rica. Fuente: <http://www.sanjoselab.com/tctl2015/>

vivos³. Visualmente (imagen 7), el diseño de Wedel nos recuerda a esos patrones que dan textura a la madera. Como se puede apreciar en el detalle expuesto en la imagen 8, están compuestos por líneas orgánicas y se limita a una paleta cromática neutra, es decir, blanco y negro.

Un gato vigila la ciudad, 2016, Sergio Guillén, Hotel Presidente, San José, Costa Rica.

Siguiendo el mismo objetivo y las temáticas de la convocatoria del proyecto anterior, para el año 2016, San José Lab abrió otra convocatoria dirigida a intervenir las paredes exteriores del Hotel Presidente, ubicado en la Avenida Central de la capital. En esta ocasión, el ganador del diseño para este espacio fue Sergio Guillén, quien nombró su propuesta como “Un gato vigila la ciudad”. Este diseño (imágenes 9 y 10) cuenta con un gran colorido que crea paisaje en medio de la ciudad, llamando la atención al transeúnte y marcando hitos urbanos dentro de San José.

Según cuenta el artista a un periódico en línea (Guillén, 2017, párr. 1 y 2 citado en Amelia Rueda), este mural cuenta la historia de un gigante de ojos tristes que busca a su gato perdido en San José. El gigante va dejando banderines rosados colgados en las ventanas en donde los vecinos creen haberlo visto. El gato es azul y se esconde entre los techos de una ciudad de 17 colores, en donde se amontonan casas, mientras el gigante, lo busca con gesto melancólico.

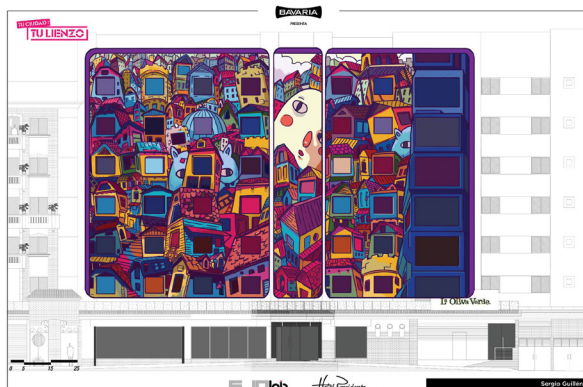


Imagen 9. Un gato vigila la ciudad, 2016, Sergio Guillén, Hotel Presidente, San José, Costa Rica. Fuente: <https://www.facebook.com/tuciudadtulienzo/photos/b.669161893247402/669155869914671/?type=3&theater>

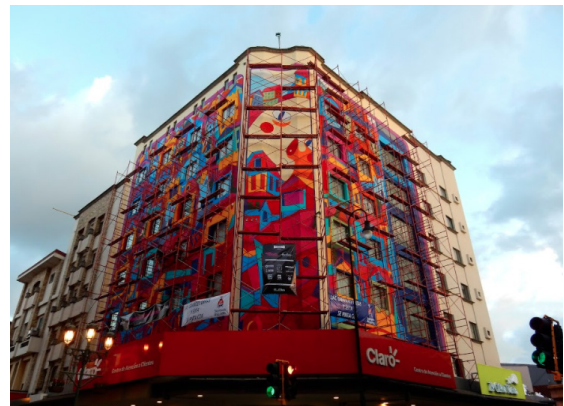


Imagen 10. Un gato vigila la ciudad, 2016, Sergio Guillén, Hotel Presidente, San José, Costa Rica. Fuente: <https://www.sanjosevolando.com/blog-1/2017/2/7/se-destap-el-gato-que-vigila-san-jos>

3 Traducción inglés-español libre realizada por Wendy Marín León (2017) del texto original en el blog <http://christianwedel.com> (s.f., párr. 1).

Este tipo de proyectos, evidencian la apropiación del usuario en el espacio público, generando nuevos hitos dentro de la dinámica urbana, justo lo que se propone para el C.I.D.E.A, en donde la población estudiantil puede desarrollar mediante intervenciones del espacio, un sentido de apropiación, que además, da identidad visual al área específica.

Complejo plaza de la autonomía en el campus de la U.C.R., 2015, Juan Pablo Ching Álvarez, Proyecto final de graduación para optar por el grado de licenciatura en arquitectura, Universidad de Costa Rica.

Arquitectos como Juan Pablo Ching Álvarez han visto problemáticas, dentro de espacios universitarios, relacionadas con la alta flota vehicular y la integración de edificios con el paisaje, la vialidad y la convivencia universitaria. Es por ello que Ching en su proyecto final de graduación “Complejo plaza de la autonomía en el campus de la U.C.R.” ha desarrollado una propuesta que intenta darle solución a esta necesidad existente.

Juan Pablo (2015, p. 16-22) propone “diseñar un complejo arquitectónico conformado por un auditorio y plaza en la Ciudad de la Investigación de la U.C.R.” Se limita a trabajar en ese espacio como una forma de apoyo para el proyecto existente dentro de la Universidad en el que se trata de construir nuevas propuestas arquitectónicas que propicien un campus renovado y que permita unificar las tres fincas en las que se divide el mismo. Ching en su proyecto busca crear un espacio que cumpla con la función de contener diversas actividades y que represente la autonomía universitaria, es decir, busca crear un espacio más humano y ambientalmente consciente, generando la convivencia universitaria y que a su vez refleje una institución que mire hacia el futuro y apueste por la internacionalización de sus estudiantes.

En este espacio, la Universidad de Costa Rica desea plasmar una infraestructura, que de forma creativa, vincule espacios, generando un enclave de relaciones humanas y redes culturales espaciales relacionadas con el ambiente y la renovación del significado del espacio urbano – universitario. (Ching, 2015, p.16).

Para la construcción de este proyecto, Ching desarrolla una metodología que se basa en “investigación – acción”, la cual, según él, consiste en la comprensión de los aspectos de la realidad existente, y, en la identificación de las fuerzas sociales y las relaciones que están detrás de la experiencia humana. Dicha práctica consta de varias etapas: la problematización, el diagnóstico y la evaluación. La primera de estas consiste en localizar una inconsistencia entre lo que se persigue y lo que en realidad ocurre, se reflexiona por qué es un problema y se describe el proceso. La segunda etapa se basa en recopilar información que permita un claro análisis reflexivo para así poder pensar en diversas alternativas de acción que dan paso al diseño de la propuesta. Por último, en la tercera etapa se proporcionan evidencias del alcance y las consecuencias de las acciones tomadas. Durante este proceso es posible encontrarse con cambios que impliquen una redefinición del problema de forma que el proyecto sea retroalimentativo.

Ching propuso para el desarrollo conceptual del complejo crear un nuevo corazón que logre el equilibrio entre las nuevas edificaciones y la belleza natural del campus, con esto, intenta realizar un escenario permanente que funcione como espacio de convivencia, interrelación y estudio para el usuario. Aunque el concepto no está realmente justificado, se puede concluir que, con las imágenes que Ching adjunta del centro de un girasol, está relacionando el concepto de corazón con el orden visual del detalle de la flor y con esto intenta crear una construcción geométrica que permite la partición de planos. Seguido a esto Ching realiza un estudio tridimensional que le permite acercarse más a la



Imágenes 11 y 12. Detalle auditorio, 2015, Juan Pablo Ching Álvarez. Fuente: Documento digital “Complejo plaza de la autonomía en el Campus de la UCR”, p. 100



Imágenes 13 y 14. Detalle, áreas externas, 2015, Juan Pablo Ching Álvarez. Fuente: Documento digital “Complejo plaza de la autonomía en el Campus de la UCR”, p. 98.

solución de la problemática estudiada.

Su diseño consiste en un auditorio que en su interior (imágenes 11 y 12) posee elementos característicos de este, tales como escenario, cuarto de almacenamiento, y cuartos de administración y control. Además, está integrado en una zona donde las instalaciones cercanas corresponden a parqueos, restaurantes, baños y quioscos. Este complejo cuenta con áreas de zonas que parecen intentar resolver la necesidad de convivencia social y que asimismo intenta integrar sombra mediante el aprovechamiento de recursos naturales (imágenes 13 y 14). Aunque la propuesta final de Ching se aleja un poco de la intención de este proyecto, el hecho de intentar unificar las fincas por medio de un espacio destinado para el desarrollo de distintas actividades artísticas y culturales, aporta ideas de cómo se puede resolver un espacio con necesidades específicas de alejamiento entre usuarios que conviven en zonas cercanas unas de las otras, y además, da a conocer las diferentes propuestas, dentro del país, que pueden ser ejecutadas y que están relacionadas a problemáticas que presenta el área del C.I.D.E.A. dentro de la Universidad Nacional.

Espacios para la creatividad, interacción y el talento local, 2015, Melissa Rodríguez García, Proyecto final de graduación para optar por el grado de licenciatura en Arquitectura, Universidad de Costa Rica.

El proyecto titulado “Espacios para la creatividad, interacción y el talento local”, realizado por Melissa Rodríguez García, tiene como objetivo principal el rescate de los espacios urbanos como promotores del desarrollo de actividades culturales, educativas, artísticas y de carácter de diversión para un sector específico de la población de la ciudad de Alajuela. En este caso es una propuesta similar con respecto a lo que se plantea con el diseño de espacios de interacción dentro del C.I.D.E.A.

El proyecto de Rodríguez surge como respuesta a la falta de espacios adecuados para el desarrollo de actividades culturales que se amolden a las condiciones mínimas que se necesitan para el apto desarrollo de la disciplina a realizarse. Por lo tanto, no permite un crecimiento general en cuanto a conocimiento y a exposición artística se refiere, porque a pesar de que se hace un intento por parte de la Municipalidad a cargo, sigue presentándose la carencia del apoyo hacia las ramas artísticas involucradas.

Con el fin de fomentar la participación ciudadana, la integración al entorno urbano y el desarrollo de un concepto de híbrido programático como modelo cultural sustentable capaz de generar nuevos espacios para el conocimiento, la expresión artística y el desarrollo de eventos de jerarquía en los espacios de encuentro como catalizadores de la interacción e inclusión de distintos grupos sociales. (Rodríguez, 2015, p. 11).

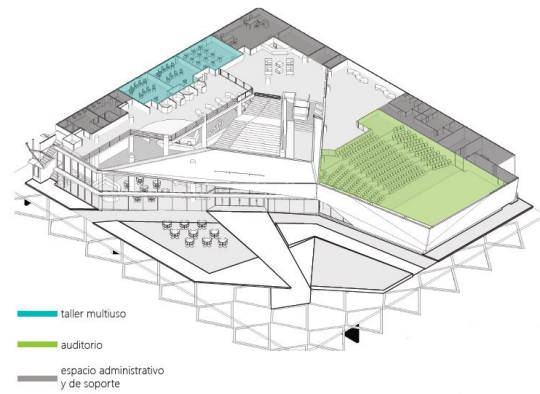
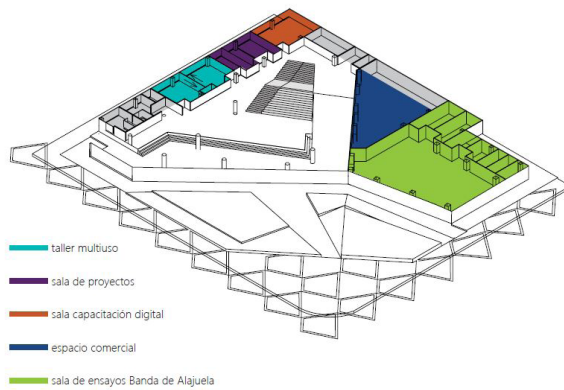
Para entender el proyecto más a fondo, Rodríguez explica la importancia que tienen las actividades de expresión cultural y cómo éstas generan una mejoría día a día en las personas, inclusive define el término cultura y cómo mediante estas actividades se puede modificar la imagen de un lugar y como el lugar cambia la imagen de las personas. Para ejemplificar estas situaciones hace una relación descriptiva de cómo la cultura se relaciona con los conceptos: imagen, identidad, espacio, entretenimiento, educación, creatividad y economía, en donde se demuestran los beneficios de activar espacios para el desarrollo de la creatividad.

Con respecto a lo que ella propone, son proyectos híbridos culturales, con ello se refiere a edificaciones o programas que interactúen entre sí con los usuarios, para ello toma como base una investigación realizada en una Universidad de Dinamarca, “Se indaga en proyectos relacionados al ocio, al aprendizaje y a las experiencias que tengan como objetivo mejorar las condiciones de interacción social, el performance y el intercambio cultural.” (Rodríguez, 2015, p.20). Esto con la finalidad de probar cómo la correcta disposición de espacios genera un beneficio para los usuarios.

Para enfrentar el problema plantea dividir los lugares en tres grandes áreas: creatividad, desarrollo y encuentro. El área de la creatividad corresponde a los espacios dedicados al aprendizaje y el desarrollo de actividades artísticas, musicales, expositivas y de performance. En el área de desarrollo se encuentran las actividades de crecimiento profesional y académico relacionadas con los centros educativos aledaños a la localidad. A esta área se suman espacios destinados a reuniones privadas y que se puedan alquilar para generar ingresos y mejorar la sostenibilidad económica del proyecto. Por último, en el área que corresponde a encuentro se ubica los espacios dedicados a la interacción de los distintos grupos sociales. Mediante su propuesta, Rodríguez promueve el uso de elementos representativos de la ciudad, edificios, parques o hitos que se puedan adaptar a uno de los conceptos propuestos de tal forma que se vuelvan lugares idóneos para el desarrollo de la creatividad de jóvenes y adultos.

La configuración de la propuesta de Rodríguez busca crear vacíos comunes a los que poseen los edificios vecinos. Como se muestra en la imagen 15, la organización del primer nivel se dispone a partir de un espacio central. Con ello se logra que haya una zona de transición entre el interior y el exterior, permitiendo la expansión del espacio público. La arquitecta incorpora cambios de nivel para crear diferentes zonas de transición entre el interior y el exterior y los desarrolla en tres ámbitos principales.

El primer ámbito corresponde a una zona semi pública dedicada al desarrollo de “exposiciones, reuniones sociales, encuentros, comercio, cafetería y una visual ininterrumpida que facilita la participación de eventos en el interior y exterior del proyecto”. (Rodríguez, 2015, p. 74). El segundo de estos ámbitos está constituido por espacios capaces de sustentar distintos tipos de actividades,



Imágenes 15, 16 y 17.

Superior izquierda: Isométrico Nivel 1, 2015, Melissa Rodríguez. Fuente: Documento digital “Espacios para la creatividad, interacción y talento local”, p. 39.

Superior derecha: Isométrico Nivel 2, 2015, Melissa Rodríguez. Fuente: Documento digital “Espacios para la creatividad, interacción y talento local”, p. 41

Inferior derecha: Isométrico Nivel 3, 2015, Melissa Rodríguez. Tomado del documento digital “Espacios para la creatividad, interacción y talento local”, p. 42.



siendo este el “corazón” del proyecto, ya que por su ubicación permite la fácil apreciación desde cualquier punto de vista. Por último, el ámbito tres tiene características especializadas para talleres, capacitaciones, consulta digital, consulta bibliográfica y salas de reuniones. Añadido a estos ámbitos, está un espacio formal que se ubica en el perímetro del edificio. Este espacio estaría dedicado a actividades temporales que no obstruyen las demás funciones de los ámbitos.

El segundo nivel de la edificación (imagen 16) está dedicado a albergar el programa Sistema Nacional de Educación Musical (SiNEM). La organización de este nivel sigue la configuración de la primera planta. El último nivel del proyecto (imagen 17) aloja otra parte del programa SiNEM y un programa de espacios colaborativos. La planta arquitectónica de este nivel se deshace de la configuración que poseen los dos primeros niveles. En este se plantean tres puntos de distribución: ingreso, información y transición.

Como parte de las conclusiones que la autora menciona, es que es un problema la falta de “humanización”, ya que la mayor parte de las estructuras arquitectónicas no toman en consideración los espacios agradables o de ocio para ciertos sectores de la población. Esto se puede ver reflejado de la misma forma con la problemática con la que se está trabajando, ya que se tienen que generar propuestas de diseño alternativas para fomentar la creación de espacios en donde los edificios se puedan integrar a la dinámica urbana.

CULTUZAR: Conjunto de espacios para la exploración, difusión y divulgación de la cultura comunitaria del cantón de Zarcero, 2014, Gabriela Villalobos Arrieta, Trabajo final de graduación para optar por el grado de licenciatura en Arquitectura, Universidad de Costa Rica.

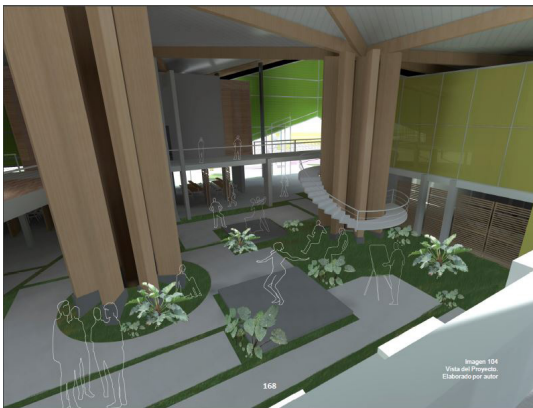
El trabajo de graduación “CULTUZAR”, para obtener el grado de licenciatura en Arquitectura

en la Universidad de Costa Rica, de la estudiante Gabriela Villalobos Arrieta, analiza la posibilidad de acondicionar espacios en el cantón de Zarcero con la finalidad de acrecentar las distintas prácticas culturales del lugar. La premisa que se tiene es la de diseñar espacios dedicados al arte con el fin de desarrollar una relación más estrecha entre sus habitantes. Villalobos afirma que debido a la falta de espacios en los que se pueda dar una verdadera interacción, ha ocasionado el debilitamiento de la comunicación entre los habitantes, los cuales no gozan de una libre expresión, como consecuencia, la oportunidad de externar sus intereses se tornan escasos.

[...] la población zarcereña viene experimentando un paulatino deterioro en la identidad cultural y el sentido de pertenencia. Ha perdido dominio de los espacios públicos y sus referentes urbanos más significativos, son muchas veces, un “elemento cotidiano”. (Villalobos, 2014, p.10).

Para el desarrollo de la propuesta Villalobos opta por dos principios metodológicos: el cualitativo y el fenomenológico. Utiliza la interacción personal como método para la recolección de datos lo que daría paso al análisis de los mismos para crear una propuesta que se ajuste a las necesidades espaciales encontradas. Asimismo parte del concepto niveles para desarrollar su proyecto. Elige este concepto con el fin de diseñar un conjunto basado en el respeto de los elementos y la composición de cada uno de ellos.

La configuración del espacio que propone Villalobos está estratégicamente pensada para atraer el flujo de personas hacia los distintos niveles espaciales. Crea espacios dinamizados que conforman plazas internas con cubiertas, dando la sensación de espacios abiertos aunque estén protegidos de las condiciones climáticas de la zona. Con ello establece un sistema de estructuras basado en columnas centrales (imagen 18) que organizan el espacio en sub-ámbitos, permitiendo estos, alojar actividades comunales donde asiste gran cantidad de visitantes. Cabe destacar que estas columnas no son



Imágenes 18, 19 y 20.

Superior izquierda: Detalle columnas, 2014, Gabriela Villalobos Arrieta. Fuente: Documento digital “CULTUZAR”, p. 117.

Superior derecha: Planta arquitectónica Nivel 1, 2014, Gabriela Villalobos Arrieta. Fuente: Documento digital “CULTUZAR”, p. 148.

Inferior derecha: Planta arquitectónica Nivel 2, 2014, Gabriela Villalobos Arrieta. Fuente: Documento digital “CULTUZAR”, p. 149.



simplemente estructuras que cumplen la función de sostener, sino que también están diseñadas para recoger agua pluvial para que posteriormente sea reutilizada. Además, la cubierta permite instalar paneles solares como método de generación de energía propia y eco-sostenible.

La solución a la problemática zarcereña se rige bajo un edificio constituido por dos niveles. La primera planta (imagen 19) corresponde a un espacio que alberga las artes escénicas, las artes plásticas y la tecnología. Es un espacio diseñado con la capacidad de alterar su forma física, perceptual y sensorial. Asimismo, es posible integrar tanto los espacios internos entre sí como estos con plazas y espacios abiertos/verdes, creando ambientes más acogedores para el usuario. Toda la estructura de esta planta está especialmente diseñada para permitir que el público exponga sus ideas, trabajos y productos. Por lo tanto, son espacios libres de los que se pueden apropiarse libremente. El segundo nivel (imagen 20) está diseñado especialmente para instalar sistemas livianos, modulares y móviles de fácil manipulación. Esto con el fin de cumplir la función de plataforma de exposición, de escenario o de área de estar.

Esta problemática que Villalobos plantea solucionar, es la misma que actualmente se da en el C.I.D.E.A, donde la escasa existencia de espacios adecuados para la interacción entre los estudiantes genera una brecha entre carreras y tanto los estudiantes como las escuelas no pueden socializar entre sí ni intercambiar experiencias profesionales de manera adecuada con el resto de la facultad.

Proyecto Intercampus, Vínculo Arquitectónico entre Finca 1 y 2 en la Universidad de Costa Rica, 2014, Alberto Carvajal Brenes, Proyecto final de graduación para optar por el grado de licenciatura en Arquitectura, Universidad de Costa Rica.

En el proyecto final de graduación “Proyecto Intercampus, Vínculo arquitectónico entre Finca 1 y 2 en la Universidad de Costa Rica”, para optar por el grado de licenciatura en arquitectura, de Alberto Carvajal Brenes, el objetivo principal consiste en “Diseñar un vínculo peatonal entre Finca 1 y 2 de la Universidad de Costa Rica (U.C.R.) para dar solución a la movilidad peatonal de la población universitaria” (Carvajal, 2014, p.32). Este objetivo nace de la necesidad de resolver una problemática que se está dando en la sede Rodrigo Facio ubicada en San Pedro de Montes de Oca y que Carvajal divide en tres puntos primordiales. Primero, el arquitecto (2014, p.15) apunta que los estudiantes de esta facultad sólo cuentan con un paso vehicular que se torna inseguro a la hora del paso de peatones por dicho espacio. Para el momento del desarrollo de su tesis, los estudiantes contaban con sólo dos posibilidades de traslado. Una de ellas consistía en aprovechar el servicio de bus interno de la Universidad, la otra es transitar por las calles aledañas al campus, exponiéndose a los riesgos e inconvenientes de las calles solitarias y el tráfico vehicular. Sin embargo, Carvajal afirma que:

El sistema de transporte interno de la Universidad es ineficiente, ya que debe salir del campus para llegar a los diferentes sectores y depende del estado de la circulación externa para llegar a tiempo a su destino. Lo mismo sucede con los vehículos privados que quieren trasladarse a otro punto de la institución, ya que deben salir y volver a ingresar por otro punto creando embotellamientos tanto a nivel de accesos y salidas del campus como en el contexto urbano. Existe un fuerte impacto en los tiempos de desplazamiento entre fincas. (2014, p.16).

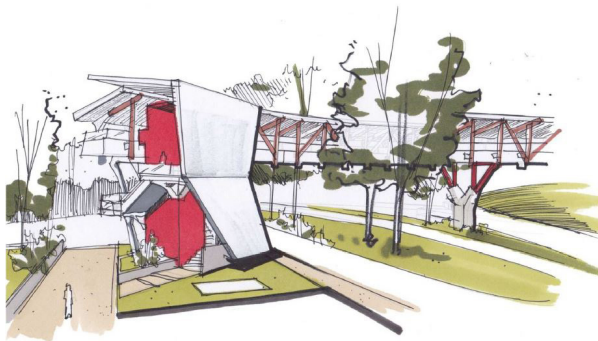
Por otra parte, dicha problemática se relaciona con el desarrollo de los servicios en la Finca 1, en la cual se consolida un área de comercio que ayuda al fácil acceso de la población estudiantil, situación que no ocurre en las Fincas 2 y 3 y provoca el desplazamiento ineficiente e inseguro de los estudiantes. Además, con esto se involucran otras problemáticas recientes en la Finca 2, las cuales se resumen en el aislamiento espacial entre los edificios, en la poca importancia que se le da a los espacios de convivencia estudiantil y al paisajismo, y a la transformación en espacios residuales que

están sufriendo algunas áreas que no han sido resueltas arquitectónicamente.

La metodología por la que Carvajal optó trabajar para el desarrollo de su proyecto, se enfoca en una “investigación-acción”, él mismo menciona que, aunque este tipo de metodología prevalece más a áreas sociales, comparte dentro del ámbito de la arquitectura el impacto en un grupo social específico, es decir, en los estudiantes y funcionarios de la U.C.R. Para el autor (2014, p. 62) este tipo de método consiste en la “comprensión de aspectos de la realidad existente, la identificación de fuerzas sociales y relaciones que están detrás de la experiencia humana. [...], y permite un análisis crítico de las necesidades y las opciones de cambio”. Tomando como apoyo este método, Carvajal va desarrollando de forma ordenada la solución de la problemática encontrada en el espacio. Va creando una síntesis de la investigación de campo en el área a intervenir, donde aporta datos como los alcances, las características que el diseño debe tener y la ubicación del mismo.

Sin embargo, la parte de interés está bajo el título “Capítulo 11: El Proyecto”. En esta sección enlista una serie de pautas arquitectónicas que toma en cuenta para el diseño del vínculo entre las Fincas 1 y 2. Entre estas pautas cabe destacar que la intención del arquitecto es integrar y conectar las diferentes formas de transportarse de los estudiantes, priorizando las caminatas, el atletismo, el ciclismo y otros medios de movilidad activa. Además, el proyecto debe ser creativo e innovador dentro del ámbito multidisciplinario tomando en cuenta las nuevas tecnologías. Tras esto, retoma que no se omitirá la vegetación, sino que formará parte del diseño como paisaje y como un componente de bienestar y confort. Recurre al concepto de eco campus como una aplicación al proyecto.

El desarrollo conceptual de este proyecto, está basado en principios orgánicos. Carvajal justifica esto por medio de la inspiración en formas orgánicas, síntesis de la flora y fauna, relacionándolo con



Imágenes 21 y 22. Detalle “El conector”, 2014, Alberto Carvajal Brenes. Fuente: Documento digital “Proyecto intercampus. Vínculo Arquitectónico entre finca 1 y 2 en la Universidad de Costa Rica”, p. 90 - 91.

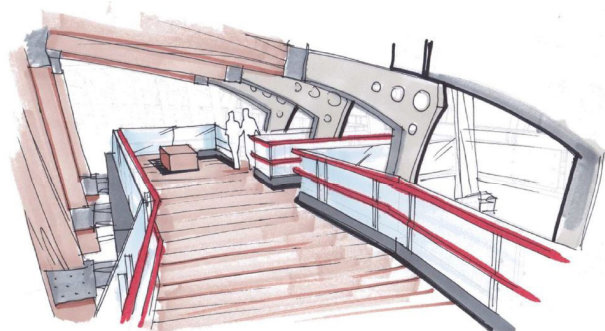


Imagen 23. Detalle balcones, 2014, Alberto Carvajal Brenes. Fuente: Documento digital “Proyecto intercampus. Vínculo Arquitectónico entre finca 1 y 2 en la Universidad de Costa Rica”, p. 92.

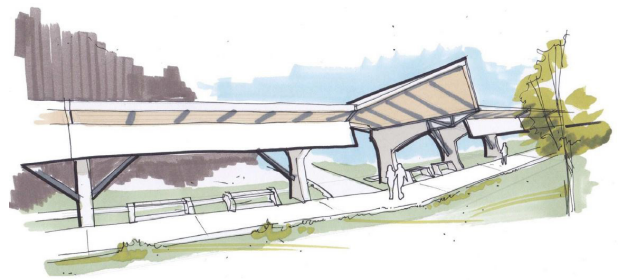
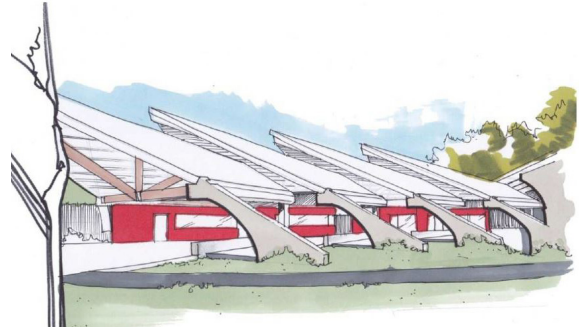
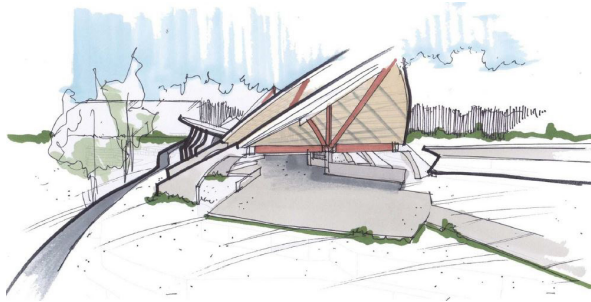


Imagen 24. Paso cubierto, 2014, Alberto Carvajal Brenes. Fuente: Documento digital “Proyecto intercampus. Vínculo Arquitectónico entre finca 1 y 2 en la Universidad de Costa Rica”, p. 96.



Imágenes 25 y 26. Detalle “Centro de Convivencia Universitaria (CCU)”, 2014, Alberto Carvajal Brenes. Fuente: Documento digital “Proyecto intercampus. Vínculo Arquitectónico entre finca 1 y 2 en la Universidad de Costa Rica”, p. 101

conceptos como cobijo, confort, abrigo, personalidad, paisaje y reserva. En cuanto a los materiales, elige la piedra, la madera, el concreto y el acero.

Con todo esto, Carvajal (2014, p. 94-119) propone un diseño que consta de tres partes durante el recorrido. Primero, propone un puente elevado, lo que él llama “El conector” (imágenes 21 y 22), su idea con esto es conectar las instalaciones y facultades, enlazar las fincas y dar continuidad a los recorridos peatonales. Esta etapa cuenta con un ascensor para evitar construir rampas por la altura que posee el puente y para minimizar el espacio a utilizar. Además, procura establecer espacios conectores de descanso en forma de balcones (imagen 23) para contemplar el paisaje, principalmente, y así romper con la monotonía de simplemente cruzar, lo que resulta de interés al proyecto de reactivación del C.I.D.E.A, en cuanto a la propuesta del paso elevado que comunicaría el deck con la Escuela de Música.

Seguido de “El conector” está el “Paso cubierto” (imagen 24). La función de este consistiría en relacionar el vínculo con el centro de convivencia universitaria, integrar las residencias estudiantiles, enfermería, parqueos y otros espacios aledaños a estos. Además, Carvajal desea evitar las inclemencias del clima por medio de la complementación con áreas verdes a lo largo del recorrido. Por último se encuentra el “Centro de Convivencia Universitaria (C.C.U.)” (imágenes 25 y 26). Este espacio consiste en permitir el desarrollo de actividades universitarias variadas y crear contacto multidisciplinario entre los estudiantes de diferentes carreras. Cuenta con espacios locales de comidas, tienda universitaria, fotocopiadoras, y plazoleta para ferias y actividades artísticas.

Este trabajo final de graduación es de gran importancia para el presente proyecto, ya que la problemática que el arquitecto encuentra entre las Fincas 1 y 2 de la Universidad de Costa Rica presenta ciertas semejanzas con la encontrada en el C.I.D.E.A. de la Universidad Nacional. La propuesta de Carvajal se resume en crear, vincular e integrar espacios para eliminar el aislamiento que existe entre los edificios de la zona, y crear áreas de convivencia estudiantil. Aportando así información perceptual valiosa para la propuesta destinada al C.I.D.E.A.

Módulo de Reactivación Urbana – Arquitectura y secuencias de Renovación, 2014, Paola Andrea Bermúdez, Proyecto final de graduación para optar por el grado de licenciatura en Arquitectura, Universidad de Costa Rica.

Paola Andrea Bermúdez en su proyecto final de graduación, para optar por la licenciatura en Arquitectura, titulado “Módulo de Reactivación Urbana – Arquitectura y Secuencias de Renovación”, propone un proyecto que está relacionado con el abandono de espacios públicos, el deterioro en

la infraestructura edilicia y la vivencia en el espacio. Para ello define un plan maestro que cubre tres componentes para la intervención de la propuesta: módulos de reactivación urbana, puntos regeneradores del Tejido Residual y elementos de movilidad. Estos componentes se desarrollarían interconectados entre sí en el distrito Catedral del cantón Central de San José, específicamente entre las avenidas 6 y 20, y las calles Central y 13.

La intención de Bermúdez (2014, p.13) de realizar este proyecto nace de las debilidades que los transeúntes de San José identifican en el paisaje y la vida urbana de la ciudad, esto con base en la experiencia diaria y las actividades que desarrollan dentro de ella. “A través del proceso histórico de la ciudad capital, las debilidades se han acentuado y han surgido problemáticas que opacan a algunas de las fortalezas que aún posee.” (Bermúdez, 2014, p. 13). Además de esto, otras problemáticas que la arquitecta desea resolver son la degradación del espacio urbano y sus edificaciones, la congestión vehicular, la desarticulación del sistema de transporte, la contaminación sónica y del aire, la inseguridad ciudadana, la emigración de los antiguos habitantes de la ciudad hacia la periferia, la inaplicación de la ley 7600 y los espacios residuales.

Para dar solución a esta problemática, Bermúdez (2014, p. 65-66) opta por seguir una metodología de trabajo que se basa en cuatro etapas y cada una de ellas posee tareas específicas. En primer orden está la etapa de reconocimiento, la cual consiste en comprender el sitio a través de la recolección de datos, la observación, la lectura y la experimentación del mismo. La siguiente etapa, denominada superposición, consiste en la lectura y procesamiento de la información extraída. Seguida a ésta, está la etapa de graficado, en la cual se dibujan y plantean las propuestas de intervención espacial. Por último, se encuentra la producción. Esta consiste en detallar el resultado de la propuesta y generar conclusiones a partir de la solución dada.

Para la propuesta, Bermúdez (2014, p. 107 - 112) sugiere, desde el inicio, crear tres componentes.



Imágenes 27 y 28. Detalle módulos de reactivación urbana, 2014, Paola Andrea Bermúdez. Fuente: Documento digital “Módulo de reactivación urbana - Arquitectura y secuencias de renovación”, p. 126.



Imágenes 29 y 30. Detalle puntos regeneradores del tejido residual, 2014, Paola Andrea Bermúdez. Fuente: Documento digital “Módulo de reactivación urbana - Arquitectura y secuencias de renovación”, p. 138.

El primero de estos son los módulos de Reactivación Urbana, estos se plantean en sectores de mínima actividad dentro de la zona de estudio y, además, como muestra en las imágenes 27 y 28, incorporan nuevas actividades e hitos. El segundo componente son los puntos regeneradores del tejido residual (imágenes 29 y 30), estos estarían ubicados entre los módulos de reactivación y generarían puntos de actividades frecuente. Asimismo, estarían trabajados por medio de dos líneas: una tomaría la imagen de la fauna local para convertirlo en el “personaje” de la zona, y otra, reforzaría “la identidad de cada espacio por medio de espacios y actividades singulares que diferencian a los diferentes lugares” (Bermúdez, 2014, p.111). Por último, están los espacios de movilidad, tal y como ilustra la imagen 31, estos consisten en sendas peatonales que conectan los anteriores elementos de la propuesta. En ellos se incorporaría mobiliario urbano, arborización, texturas, plazas, kioscos comerciales, esculturas y mapas informativos (imágenes 32, 33 y 34).

Estos componentes en los que Bermúdez divide el proyecto, son el eje primordial que ayudan en el presente proyecto, ya que aspectos como la solución de la reactivación urbana por medio de módulos activos, la regeneración del tejido residual y los espacios de movilidad peatonal; aun encontrándose fuera de un campus universitario; son componentes que ejemplifican la manera en que se puede resolver las necesidades espaciales y de los usuarios dentro del C.I.D.E.A.

Eslabones Activos. Paisajes Expuestos, 2014, Gabriela Soloviy, Trabajo final de graduación para optar por el grado de Maestría en Arquitectura Paisajística y Diseño de Sitio, Universidad de Costa Rica.

Gabriela Soloviy en su trabajo para optar por el grado de maestría en Arquitectura, desarrolla un proyecto nombrado “Eslabones activos. Paisajes Expuestos”, el cual se enfoca en vincular los



Imagen 31. Detalle espacios de movilidad, 2014, Paola Andrea Bermúdez. Fuente: Documento digital “Módulo de reactivación urbana - Arquitectura y secuencias de renovación”, p. 148.



Imagen 32. Detalle componentes urbanos, 2014, Paola Andrea Bermúdez. Fuente: Documento digital “Módulo de reactivación urbana - Arquitectura y secuencias de renovación”, p. 148



Imágenes 33 y 34. Detalle componentes urbanos, 2014, Paola Andrea Bermúdez. Fuente: Documento digital “Módulo de reactivación urbana - Arquitectura y secuencias de renovación”, p. 149

edificios, el paisaje y la cultura con lo natural por medio de la creación de techos y paredes vivas como unificadores de subsistemas que crean espacios urbanos flexibles y útiles. Su propuesta se piensa dentro del Gran Área Metropolitana de Costa Rica, específicamente en tres puntos de San Pedro de Montes de Oca y Curridabat, esto por ser lugares donde hay descuido en el planteamiento paisajístico y urbano, y por encontrarse en constante crecimiento debido a la cercanía de distintas instituciones educativas.

Para el desarrollo de este proyecto Soloviy opta por dividir la metodología en dos etapas. Una se orienta al diagnóstico y otra al diseño. Según la autora (2014, p.52), en la primera etapa se encuentra todo lo relacionado a la recopilación y análisis de la información. En la segunda etapa, la información reunida en la etapa anterior, se pondría en acción mediante la aplicación de ésta en el entorno a tratar.

Poniendo en práctica la idea de incrementar los espacios verdes dentro del espacio urbano, la solución que Gabriela (2014, p. 83-84) le da al espacio consta de paredes y techos vivos que se acoplan según la necesidad inmediata de cada punto de San Pedro de Montes de Oca y de Curridabat. El primer punto que localiza, se fija entre la Universidad de Costa Rica y el Mall San Pedro. Se trata de un paso peatonal (imagen 35 y 36) que contaría con un gran techo y pared verdes distintivos en la zona. Pero no solo sería un simple espacio de paso, si no que incluiría, además, estructuras arquitectónicas que sirvan de mobiliario para que se den actividades espontáneas de índole artística y cultural. “Este puente permitiría el paso de la circulación pesada además de ayudar con el efecto isla de calor y escorrentías drenando el exceso de agua con su techo verde y reutilizándola para riego o aseo.” (Soloviy, 2014, p. 84).

El segundo punto que Soloviy propone intervenir está ubicado en un área perteneciente a la Escuela Carlos Vargas, zona que estaría funcionando como terminal de autobuses de la U.C.R. Aquí el objetivo consistiría en crear un parque con vocación multifuncional/temporal (imagen 37 y 38), es decir, crear un parque donde se montan instalaciones temporales fáciles de desmontar en un período de tiempo determinado y que a su vez, promocióne el diseño y el arte de estudiantes de la Universidad de Costa Rica.



Imagen 35. Planta arquitectónica paso peatonal, 2014, Gabriela Soloviy. Fuente: Documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 85.



Imagen 36. Corte paso peatonal, 2014, Gabriela Soloviy. Fuente: Documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 86.

En el tercer punto, Gabriela sugiere construir un jardín de niños (imagen 39 y 40) y una estación de tren (imagen 41 y 42). El jardín estaría en un área de la Universidad Latina y del Colegio Calasanz, y pertenecería a un marco de actividades que integre los juegos para los niños. El techo de la estación del tren estaría ampliado para que dé abasto a los usuarios de este medio de transporte.

Dentro de los detalles de la propuesta en conjunto, cabe destacar que la mayoría de las especies de plantas que propone la arquitecta, ya sea para las paredes o los techos verdes, son endémicas del país. Por lo tanto, estaría contribuyendo de manera positiva y sostenible con el ecosistema local. Lo



Imagen 37. Planta arquitectónica parque multifuncional, 2014, Gabriela Soloviy. Fuente: Documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 89.



Imagen 38. Corte parque multifuncional, 2014, Gabriela Soloviy. Fuente: Documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 90.



Imagen 39. Planta arquitectónica jardín de niños, 2014, Gabriela Soloviy. Fuente: Documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 91.

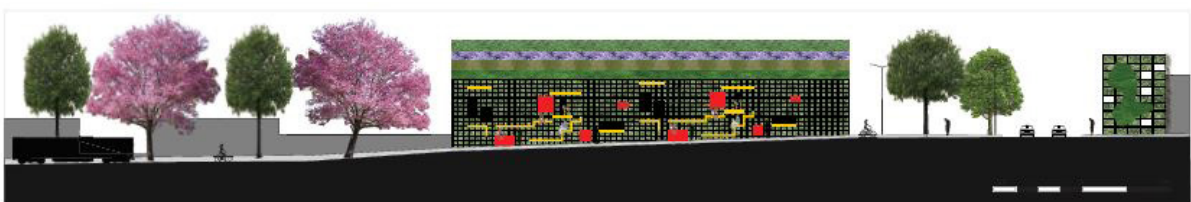


Imagen 40. Corte jardín de niños, 2014, Gabriela Soloviy. Fuente: Documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 92.

Imagen 41. Planta arquitectónica estación de tren, 2014, Gabriela Soloviy. Fuente: Documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 93.



Imagen 42. Corte estación de tren, 2014, Gabriela Soloviy. Tomado del documento digital “Eslabones activos - Paisajes expuestos”, p. 94.

interesante en este proyecto es la forma en que la arquitecta explota la vegetación y la utiliza como un medio para dar sombra y, a la vez, frescura a las diferentes áreas. Además, se apodera del color y la textura natural de las plantas para crear contrastes y ritmos visuales en las diferentes paredes y techos del proyecto. Esta solución espacial que Soloviy propone para las distintas áreas puede ser aplicada en la intervención vertical que se requiere para el área del C.I.D.E.A. de la U.N.A. Aporta valiosos aspectos, ya que incluye de manera sostenible soluciones ambientales y económicas realmente rentables y con gran impacto dentro de la zona. Inclinarsé por soluciones medioambientales también ayuda a la creación de hitos dentro de la Universidad, ya que esta institución carece de espacios verdes diseñados para un fin específico.

Artes y Música para el distrito de Llanos de Santa Lucía, 2013, Enyula Ramírez Vega, Proyecto final de graduación para optar por el grado de Licenciatura en Arquitectura, Universidad de Costa Rica.

Enyula Ramírez desarrolla en su proyecto para optar por el grado de Maestría, un proyecto enfocado en el arte y el urbanismo, llamado “Artes y Música para el distrito de Llanos de Santa Lucía”. Este trabajo consiste en “desarrollar una propuesta de diseño arquitectónico, en el distrito de Llanos de Santa Lucía, con el fin de fortalecer las artes y la música, para el desarrollo cultural y artístico de la juventud de esta localidad” (Ramírez, 2013, p. 32). La intención de desarrollar el proyecto nace de Cristina Vargas regidora suplente de la localidad, quien evidencia la necesidad de tener un espacio donde haya crecimiento comunal y se pueda crear actividades comunitarias de índole cultural y recreativa. A partir de esto, Ramírez propone crear un edificio donde se conjuguen actividades como exposición de artes, conferencias, ciclos de cine, conciertos, cursos, capacitaciones y actividades al aire libre.

Ramírez (2013, p. 101), para crear este edificio toma en cuenta una serie de pautas que se originan del diagnóstico del sitio. Entre estas están el aprovechamiento de la forma del perfil urbano para convertir el proyecto en un hito visual dentro del distrito, además, las diferentes actividades que integrarán, serán divididas en distintas áreas según su fin. La propuesta es resuelta mediante el diseño

de una serie de espacios que cumplen cada uno un fin específico y, que además, están distribuidos en tres niveles verticales. De acuerdo con la distribución espacial representada en cada planta de nivel, el primero de estos (imagen 43) se enfoca a la administración, y los dos siguientes (imágenes 44 y 45) a los espectáculos y clases de música. Por su parte, es importante la consideración de las condiciones climáticas por ser un elemento que rigen la posición de las fachadas. Asimismo, la orientación para el usuario dentro del edificio será determinada por el color como un componente de comunicación visual en el espacio.

El asolamiento es un aspecto fundamental en el proyecto de Ramírez, ya que determina la posición de las fachadas y la forma de las mismas. Las fachadas más amplias (imagen 46) están orientadas hacia el norte y el sur y, por lo tanto, las más angostas (imagen 47) ven hacia los puntos oeste y este. El asolamiento no sólo afecta la posición de las fachadas, sino también el diseño de las mismas. “[...] por ejemplo la fachada sur es abierta y con ventanales que recorren todo el frente, por ésta razón se ubicaron espacios como talleres que requieren mayor iluminación y menor aislamiento acústico”. (Ramírez, 2013, p. 122).

Aunque la propuesta de Ramírez se enfoca en la creación de un edificio que alberga distintas



Imágenes 43, 44 y 45.

Superiores izquierda y derecha: Planta arquitectónica Niveles 1 y 2, 2013, Enyula Ramírez Vega. Fuente: Documento digital “Artes y música para el distrito de Llanos Santa Lucía”, p. 113-114.

Inferior derecha: Planta arquitectónica Nivel 3, 2013, Enyula Ramírez Vega. Fuente: Documento digital “Artes y música para el distrito de Llanos Santa Lucía”, p. 115.



Imagen 46. Fachada Sur, 2014, Enyula Ramírez Vega. Fuente: Documento digital “Artes y música para el distrito de Llanos Santa Lucía”, p. 120.



Imagen 47. Fachada principal, 2014, Enyula Ramírez Vega. Fuente: Documento digital “Artes y música para el distrito de Llanos Santa Lucía”, p. 119.

actividades artísticas y culturales, da una idea de cómo se puede resolver ciertas necesidades en espacios con abundantes actividades artísticas, específicamente en cuanto a la exposición de material pictórico, teatral y musical. Esto aporta ciertos criterios de necesidades específicas que pueden ser utilizados en la intervención que se pretende realizar dentro del C.I.D.E.A.

El girasol cósmico, 2007, Eduardo Tirojano, Centro de Estudios Generales de la Universidad de Costa Rica, San Pedro de Montes de Oca, San José, Costa Rica.

Como parte del interés por intervenir gráficamente en las grandes paredes abandonadas dentro del C.I.D.E.A., se ha indagado en proyectos nacionales ubicados dentro de San José que se enfocan en crear identidad dentro del espacio donde se ubican. Uno de estos se trata del girasol ubicado en la pared sur de la Escuela de Estudios Generales de la sede central de la Universidad de Costa Rica. El Girasol Cósmico (imagen 48) fue diseñado por el artista Eduardo Torijano, a quien le fue encargado el mural para celebrar el 50 aniversario de la fundación de la escuela. La idea de crear un girasol fue del entonces director (en el 2007) de dicha instancia universitaria. Él justifica que el girasol lo que busca es la luz del sol, metáfora que se utiliza como símbolo dentro de la Universidad de Costa Rica.

De acuerdo con los editores de la revista Escena, la forma del Girasol Cósmico corresponde a una ampliación en microscopio electrónico de un girasol natural. Las semillas de la flor resultan ser la savia del conocimiento y los rayitos de luz el saber que promueven. Esta metáfora es comparada en la frase “Los Estudios Generales son a la Universidad lo que la savia es al Girasol”, es decir son el elemento primordial que da vida a la institución.

Este mural está construido a partir de cerámica y metal laminado coloreado con tonos cálidos. Tirojano (2010, p. 90), dice que el girasol está basado en tres planos fundamentales los cuales consisten en:

[...] lo plano-plano, el cual comprende la pared lisa y un saliente de concreto, tipo “corta agua”, muy cerca del dintel de las puertas de ingreso-egreso de la Sala Multiuso que da a la Plaza del 50 Aniversario. Incluye un segmento de la espalda de la pared; esto se dibuja y pinta dando la idea microscópica de las hojas. El segundo es el plano bidimensional, que sigue el corte de pared, la supera en todos sus bordes y le da grandes relieves, específicamente con los pétalos del girasol, [...] aquí el material brioso es la cerámica. El plano tridimensional se fija y evoluciona a partir de un punto de fuga, centrífugo y centrípeta a la vez, la espiral cósmica de la vida; [...] son subconjuntos de un centro de partida nuclear [...] en acero. Se usa el hierro negro pintado como base para crear puentes de comunicación, esto en la parte más saliente del núcleo.

Aunque en un principio no hay un problema de diseño espacial y el fin de este mural era



Imagen 48. El girasol cósmico, 2007, Eduardo Tirojano, San José, Costa Rica. Fuente: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/UCR_Generales.jpg

puramente conmemorativo, cabe destacar que a través de la síntesis de la forma y el color de la flor del girasol, el espacio en el que se encuentra colocado, ha adquirido identidad en el espacio donde se encuentra y se ha convertido en hito universitario, ya que es utilizado como un punto de referencia dentro de la universidad y además, le dio un cambio visual significativo a la fachada de la escuela, permitiendo distinguirla con facilidad. Es por ello que este proyecto es significativo para el desarrollo de la propuesta dentro del Centro de Investigación, Docencia, y Extensión Artística de la Universidad Nacional. La monumentalidad de una pared puede ser intervenida por medio de recursos gráficos, dándole personalidad espacial al Centro.

Propuesta de un Modelo Paisajista Multifuncional en un Sector del Río María Aguilar, 2005, Luis Alonso Elías González, Proyecto final de graduación para optar por el grado de Maestría en Arquitectura Paisajística y Diseño de Sitio, Universidad de Costa Rica.

El Arq. Luis Alonso Elías González plantea una solución a la condición de los lugares de esparcimiento y la calidad de sistemas hídricos del sector de Curridabat, esto mediante la proyecto final de graduación, para optar por el grado de maestría, "Propuesta de un Modelo Paisajista Multifuncional en un Sector del Río María Aguilar". El trabajo pretende generar mejorías en los problemas mencionados, así como en su afectación con respecto a las características geográficas, culturales, climáticas, paisajísticas e hidrográficas. Asimismo, busca reforestar con plantas nativas, lo que permitiría el aumento de fauna en la localidad. Esto mediante la creación de un modelo paisajista que permita ser empleado en diferentes sitios dedicados a lo recreativo, cultural y educativo dentro del distrito 1 de Curridabat.

Se planteara un modelo paisajista, con el propósito de que sirva como ejemplo y se pueda aplicar en sectores que tengan características similares y a la vez que logre contribuir con la educación, recreación, el fomento de la cultura local y el mejoramiento estético actual de nuestros ríos, riberas y parques. (Elías, 2005, p. 13)

Elías propone, como modelo paisajista del río, el establecimiento de un parque urbano que posee características funcionales enfocadas al mejoramiento en la calidad de la flora y la fauna sobre el río. Con esto, se incluye el uso de las riberas del río como un lugar recreativo y a su vez, como un método para educar a la comunidad sobre el concepto del bienestar ecológico y ambiental, el cual convierte estos lugares en un espacio urbano y multifuncional. A pesar de que la zona cuenta con desniveles marcados, Elías toma esta topografía como una ventaja, ya que la zona cuenta con suelos aptos para el cultivo, lo que permite generar planteamientos de regeneración y reforestación urbana.

Por otro lado, dentro del proceso de desarrollo de la propuesta para el establecimiento del modelo paisajista, Elías constituye como concepto de diseño "la regeneración vegetativa de la zona y el uso aprovechable y adecuado de zonas verdes abandonadas" (2005, p.75). Además, propone ciertas pautas que le dan sentido a la solución que busca. Estas se resumen en el enfoque de la creación de un parque urbano a través de la ribera del río que cumpla con el objetivo de regenerar la vegetación existente nativa de la zona y, que además, se pueda incluir mobiliario urbano en zonas de estar y recreativas. Como fin cultural, el sitio será modificado para generar un área multiusos y un área de cultivo urbano, aplicando como principio la agroforestería. Conjunto a esto, las dos riberas del río serán unidas por medio de una conexión que permita el fácil tránsito peatonal.

Para la solución al problema en los alrededores del río María Aguilar, Elías diseña los espacios en función a las curvas de nivel existentes, las cuales se caracterizan por ser orgánicas e irregulares. El proyecto "está diseñado en base a un solo eje diagonal que cruza el área total del lote o sitio, y sirve

como senda peatonal principal del proyecto, la cual une por medio de un puente las riberas. También, esta senda, logra distribuir en su recorrido al peatón hacia los diferentes lugares existentes en el proyecto”. (Elías, 2005, p. 80). El mismo está dividido por cuatro zonas principales (imágenes 49, 50, 51 y 52): zona de parque, zona de regeneración de ribera, zona de cultivos y zona multiusos. Como se muestra en la perspectiva de la imagen 53, dichas zonas están constituidas por formas semi-orgánicas que se integran a la vegetación del área en general y además, están pensadas para ser construidas con materiales amigables con el ambiente. A través del borde del proyecto, se disponen plantas de porte alto que se complementan con explanadas de zacate y plantas de porte medio en lugares de tránsito peatonal y al pie de árboles grandes.

Este proyecto presenta similitudes con respecto a la propuesta de los espacios de interacción y reactivación del C.I.D.E.A., ya que su principal componente es el de ser un parque urbano que posea la particularidad de regenerar y reforestar las riberas del río María Aguilar. Hecho que presenta la Universidad Nacional dentro del Campus Omar Dengo. Este campus colinda con una parte del río Pirro, el cual se ubica muy cerca del espacio a intervenir dentro del proyecto. Por lo tanto, se rescatan las consideraciones ambientales que se toman en cuenta con respecto al recurso hídrico. La propuesta en sí plantea áreas de ocio, áreas educativas y lugares amigables con el ambiente que se enfocan en el rescate de la belleza natural del lugar, en la reforestación con especies nativas, en colaborar con la limpieza del río, en la creación de zonas de cultivos y de zonas multiusos para los usuarios. Esto es un claro ejemplo de cómo se pueden adaptar espacios residuales dentro del marco urbano, por lo tanto adquiere mucho valor para la propuesta de diseño en la zona del C.I.D.E.A.



Imágenes 49 y 50 . De izquierda a derecha: Zona de parque y zona de regeneración de ribera, 2005, Luis Alonso Elías González, San José, Costa Rica. Fuente: Documento digital “Propuesta de un modelo paisajista multifuncional en un sector del Río Torres”, p. 99-101.



Imagen 51. Zona de cultivos, 2005, Luis Alonso Elías González, San José, Costa Rica. Fuente: Documento digital “Artes y música para el distrito de Llanos Santa Lucía”, p. 98.



Imágenes 52 y 53. De izquierda a derecha: Zona multiusos y Vista aérea, 2005, Luis Alonso Elías González, San José, Costa Rica. Fuente: Documento digital “Artes y música para el distrito de Llanos Santa Lucía”, p. 102

Proyectos internacionales

A nivel internacional, se desarrolla una búsqueda de proyectos pertinentes a nuestro tema de investigación, en el ámbito centroamericano no se encontraron propuestas relacionadas, por lo que la indagación se expande a nivel latinoamericano en donde se ubican proyectos que tienen una gran relación con la presente propuesta.

Toulouse Lautrec, 2015, Youth Experimental Studio, Salaverry, Perú.

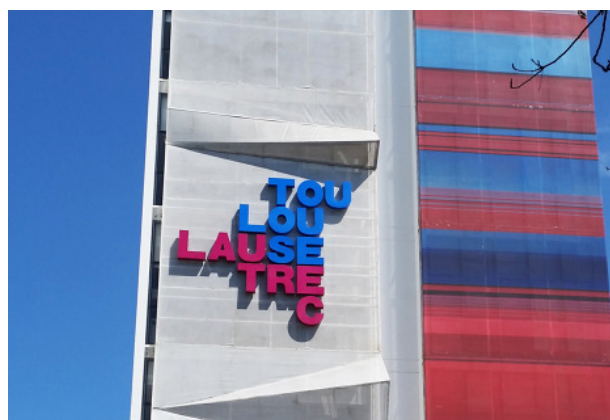
La agencia limeña de diseño gráfico Youth Experimental Studio (YES), diseñó la fachada del edificio para la nueva sede en Salaverry del Instituto Toulouse Lautrec. Con el afán de crear imágenes únicas y con perspectiva artística y experimental, este equipo de trabajo realizó este proyecto bajo el concepto “Si todo se diseña, el diseño lo es todo”, es decir, utilizan el diseño como una forma de transformar, proponer y cambiar la fachada del edificio, incluyendo el contexto urbano al que pertenece. Con esto, se busca que la nueva fachada tenga las características de los ideales y principios del instituto, marcando hitos dentro de la ciudad como un punto de referencia que deviene del peso visual y la estética que se le impone.



Imágenes 54, 55 y 56. Proceso de escenificación, 2017, Youth Experimental Studio. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/22578917/Toulouse-Lautrec-Nueva-fachada>

Como se muestra en el proceso de las imágenes 54, 55, y 56, la nueva imagen del edificio refleja escenas construidas con objetos tradicionales intervenidos, tales como electrodomésticos antiguos, frutas, objetos decorativos y plantas. En palabras de los diseñadores (2015, párr. 1), estas escenas creadas representan a un creativo rompiendo y transformando sus herramientas para cambiarlo todo. Este sujeto da forma al espacio, proponiendo sus propias leyes para encontrar un lenguaje propio y trascendental en su contexto, utilizando la transgresión como acto creativo. Los escenarios representados son capturados por medio de la fotografía, las cuales, posteriormente, son editadas con medios digitales. En el edificio, estas fotografías finales envuelven la mayor parte de las paredes exteriores (imágenes 57 y 58), resaltando dentro de la ciudad por su magnitud en tamaño y por la atracción que causa el color. Cabe destacar que estas imágenes en el edificio vienen acompañadas de una composición tipográfica simple en la que se lee el nombre “Toulouse Lautrec” (imagen 59), nombre que se destaca por ser formas tridimensionales, contrario a las fotografías que lo acompañan. Con esta propuesta, el equipo YES se aleja de lo tradicional, lo aburrido y lo predecible dentro de Salaverry en Perú.

Este proyecto permite analizar la importancia de hacer visible un espacio arquitectónico mediante este tipo de intervenciones debido a que lo que se muestra a lo externo es un reflejo de lo que sucede a lo interno, Toulouse Lautrec es un ejemplo claro de eso en cuanto a las fachadas de sus sedes, no solo muestra a la ciudad su carácter de instituto artístico sino que se apropia del espacio, adquiriendo identidad. Esto aporta mucho a la propuesta del presente proyecto en cuanto a crear fachadas en las escuelas del C.I.D.E.A, que permitan reflejar el trabajo, y a la vez apropiarse del espacio de la facultad unificándolo y proyectándose al resto del campus.



Imágenes 57, 58 y 59.

Superior izquierda y superior derecha: Emplazamiento de las propuestas, 2017, Youth Experimental Studio. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/22578917/Toulouse-Lautrec-Nueva-fachada>

Inferior derecha: Detalle letras tridimensionales, 2017, Youth Experimental Studio. Tomado de <http://www.domingoseminario.com/INSTITUTO-TOULOUSE-LAUTREC>

Mobiliario Urbano para la convivencia en la plaza de la juventud, 2015, Alanís O. Muñoz, proyecto para optar por el grado de Licenciatura en Diseño industrial, Universidad Nacional Autónoma de México.

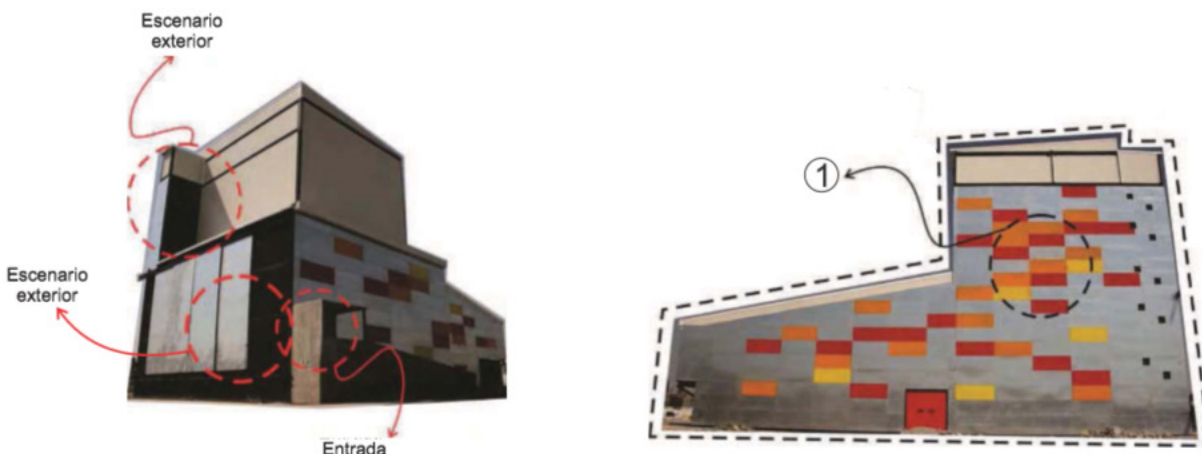
Michelle Muñoz y Omar Alanís estudiantes pertenecientes a la Universidad Nacional autónoma de México (UNAM), elaboran en su proyecto final de graduación para optar por la licenciatura en Diseño Industrial un proyecto titulado como “Mobiliario Urbano para la convivencia en la plaza de la juventud”, en dicho proyecto proponen como objetivo principal la creación de mobiliario urbano para la convivencia. Dicho objetivo nace con el principal motivo de mejorar el espacio recreativo que está inactivo en la comunidad de Ecatepec, donde se encuentra la fábrica de artes y oficios Faro Viento, la cual ha sido el principal lugar del municipio para desarrollar las actividades de las artes en la región.

Para abordar este objetivo se inició con la asociación de Instituto Mexiquense de la Juventud (I.M.E.J.) quien está a cargo del edificio y cuya meta es la creación de actividades productivas ligadas a la recreación y la juventud. Los componentes que se necesitaron para el proceso de diseño radican en la contextualización del edificio y sus características para formalizar una propuesta mobiliaria de diseño industrial, manejando un concepto, que sirva para la confección de bancas modulares, estacionamientos para bicicletas, botes de basura y módulos de recreación, todos estos elaborados desde la abstracción de los contenidos anteriores y de la planificación de necesidades del espacio y público.

Los aspectos formales de la obra están ligados a la tendencia arquitectónica, contienen la implementación de materiales como el acero, cristal y el concreto, con una implementación de diseño asimétrico y edificaciones sobrias y funcionales. Además ligado a una tendencia artística llamada pixel art, la cual los autores definen como una saturación de línea y forma que imita a los píxeles. (imagen 60 y 61).

La fabricación del mobiliario está planteado para su larga duración, además para dotar de servicios en vía pública, elementos que satisfagan las necesidades del usuario. Asimismo, está enfocado a su reproducción de módulos, ya que el proyecto no cuenta con la implementación final del producto, puesto que este estará distribuido según el plan estratégico que el Instituto Mexiquense de la Juventud (IMEJ) disponga en su valoración espacial de la plaza de la juventud (imagen 62, 63, 64, 65, 66 y 67).

El aporte de dicho proyecto con la institución fue la de elaborar el análisis de las necesidades que el área poseía, además la creación de un concepto que amarrase el concepto del edificio para que no fuese un elemento aislado, más bien con el fin de armonizar el área para la futura plaza de la



Imágenes 60 y 61. Tendencia Pixel Art, 2015, Alanís O. Muñoz, Fuente: Documento digital “Mobiliario Urbano para la convivencia en la plaza de la juventud”. p. 26.



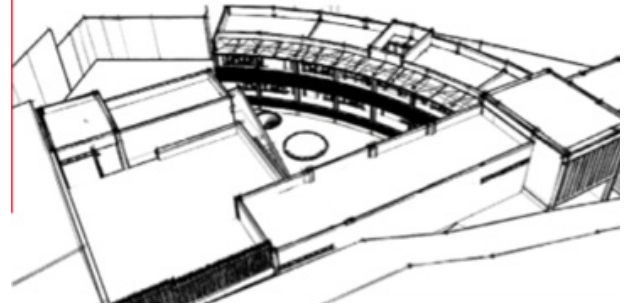
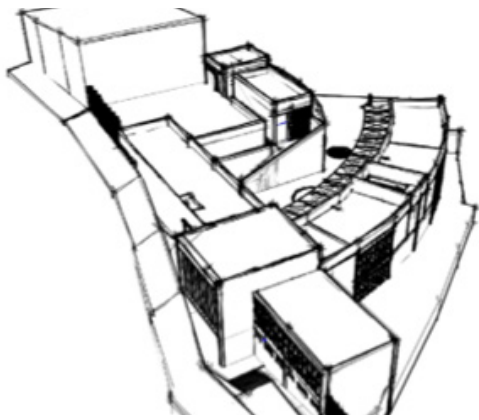
Imágenes 62, 63, 64, 65, 66 y 67. Propuesta Modular. De izquierda a derecha, arriba a abajo: Banca individual, banca doble, espacionamiento para bicicletas, banca tripe, contenedores de basura y señalamiento, módulo de recreación, 2015, Alanís O. Muñoz, Fuente: Documento digital “Mobiliario Urbano para la convivencia en la plaza de la juventud”. p. 124-129

juventud equipada con diseño de mobiliario enfocado en el concepto pixelado, además de dejar en las manos del IMEJ los costos de producción y el plano de la fabricación pieza por pieza de los módulos fabricados para una eventual ejecución.

Rehabilitación de espacios residuales, Cendi y parque Urbano en la colonia tenorio, delegación de Iztapalapa, 2013, Fernando Rodríguez, tesis para optar por el título de arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México.

Fernando Rodríguez Villegas nos plantea la creación de una propuesta urbanística integral en los espacios residuales de la comunidad de tenorios, dicho objetivo nace del gran déficit que la ciudad posee a la hora de desarrollar una correcta planificación de la ciudad, las colonias y los barrios. Además añadido a estas problemáticas se encuentran pocos servicios básicos existentes, el crecimiento acelerado de la población y el aumento de las zonas marginales. El sector de tenorios es un gran ejemplo de descuido y poco planeamiento de las entidades gobernantes de la zona.

El proyecto busca mejorar la imagen de la ciudad, fortalecer los servicios, rehabilitar espacios en desuso y marginación, mediante la unificación y construcción de equipamiento arquitectónico de nivel básico que aporte un mejor funcionamiento al desarrollo de la ciudad. Como primer componente, el proyecto busca reforestar áreas verdes, debido a que el crecimiento urbanístico de la zona eliminó gran parte de la vegetación, la cual se retoma con especies nativas que tengan atractivo visual y que favorezcan a la preservación de este nuevo ambiente. Asimismo, se planea reforzar dos áreas necesarias, la creación de un parque urbano y el Cendi, un centro de educación primaria, haciendo uso del aprovechamiento de espacios residuales en la aglomerada ciudad, además del máximo aprovechamiento de las irregularidades del terreno en espacio y forma. Para el área del parque urbano



Imágenes 68 y 69. Bocetos Cinde. 2013, Fernando Rodríguez, Universidad Nacional Autónoma de México. Fuente: Documento digital “Rehabilitación de espacios residuales, Cendi y parque Urbano en la colonia tenorio, delegación de Iztapalapa”. p. 76.

se pretende ser un sitio de recreación que revitalice la dinámica de la ciudad, equipándose con bancas, mesas, áreas verdes y servicios de agua y luz.

En la zona hay carencia de centros educativos idóneos para las edades tempranas, es por eso que se planea hacer uso de estos espacios con el fin de beneficiar las bases de la niñez en búsqueda de mejorar la calidad de vida de cientos de niños de la ciudad de tenorios (imágenes 68 y 69). Los aspectos formales de la propuesta radican en formas simples y líneas rectas, esto con el fin de que el inmueble contraste con la irregularidad y caos de las edificaciones aledañas, se aprovechará las



Imágenes 70 y 71. Propuesta final Cinde. 2013, Fernando Rodríguez, Universidad Nacional Autónoma de México. Fuente: Documento digital “Rehabilitación de espacios residuales, Cendi y parque Urbano en la colonia tenorio, delegación de Iztapalapa”. p. 93-94.



Imágenes 72. Propuesta final Cinde. 2013, Fernando Rodríguez, Universidad Nacional Autónoma de México. Fuente: Documento digital “Rehabilitación de espacios residuales, Cendi y parque Urbano en la colonia tenorio, delegación de Iztapalapa”. p. 92

condiciones topográficas para elaborar desniveles que favorezcan las escorrentías de lluvia, además de servir de evitar mucho asoleamiento en horario matutino (imágenes 70, 71, 72 y 73).

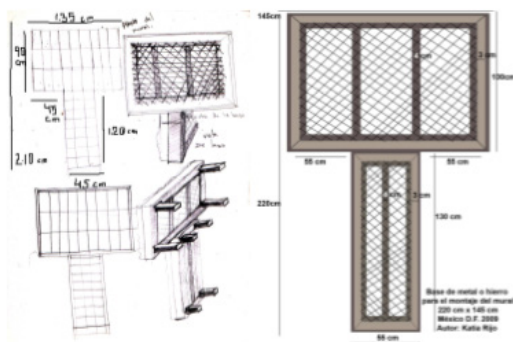


Imágenes 73. Propuesta final Cinde. 2013, Fernando Rodríguez, Universidad Nacional Autónoma de México. Fuente: Documento digital “Rehabilitación de espacios residuales, Cendi y parque Urbano en la colonia tenorio, delegación de Iztapalapa”. p. 91

Realización de un mural cerámico, 2012, Katia Rijo Pérez, tesina para obtener el grado de Licenciatura en Artes Visuales, Universidad Nacional Autónoma de México.

La autora Katia Rijo se plantea la confección de un proyecto mural con la ayuda del área del taller de Cerámica en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la U.N.A.M. Su propósito consiste en fortalecer la proyección del mismo mediante la exposición de la técnica de cerámica, que por muchos años ha estado recluido y poco visible. Como estudiante de cerámica Rijo se compromete a buscar un lugar para el ensamblaje del proyecto mural, para ello selecciona el Antiguo Edificio Delegacional ubicado en Gladiolas, Xochimilco. Dicho proyecto comprende la temática principal “bolero”. Bolero es la persona cuya labor se encarga de limpiar zapatos en las calles y avenidas. Para esta temática radica la humildad del bolero, el trabajo honesto y humilde en contraposición de las diferencias de clases sociales.

El principal material de la obra consiste en dos tipos de arcillas. Primero se encuentra la arcilla de zacatecas, que corresponde a una arcilla primaria, es decir, que está formada por roca rígida y oscura, además, obtiene pigmentaciones oscuras y rojizas. Luego está la arcilla de Oaxaca, que pertenece a la secundaria y corresponde a sedimentos más suaves y moldeables, adhiriendo a la mezcla



Imágenes 74 y 75. De izquierda a derecha: Detalle de soporte metálico y Propuesta final, 2012, Katia Rijo Pérez, Fuente: Documento digital “Realización de un mural cerámico”. p. 27 y 42.

mayor plasticidad. Para mantener en pie la obra se trabaja con un soporte metálico, dando soporte y estabilidad al mural en la pared. Asimismo, cuenta con celdas que permiten la adhesión de la cerámica con la pared, esto con ayuda del cemento blanco (imagen 74).

El proyecto de Katia Rijo es un proyecto a pequeña escala, pero no obstante lleva un trabajo de técnica muy arduo y minucioso, en el cual planea proyectar la técnica de cerámica en espacios públicos, históricos de la comunidad de Xochimilco, siendo de interés mostrando otro tipo de posibilidad, ante la técnica de mural frecuente en la sociedad mexicana, además de corresponder una labor de visualización de una rama de las artes, dándole una identidad al proyecto desde su profesión con múltiples aprendizajes, que según ella, son fruto del esfuerzo de la Escuela Nacional de Artes Plásticas del cual se siente agradecida (imagen 75).

Diseño de Señalética para la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2011, Mónica Loera, tesis para la optar por el título de licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, Universidad Nacional Autónoma de México.

Mónica Loera desarrolla en su tesis para optar por el grado de licenciatura, un proyecto enfocado en la Señalética de una de las facultades de la Universidad Nacional Autónoma de México. El objetivo de esta propuesta consiste en modificar y transformar la señalización existentes en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, con el fin de mejorar la efectividad que la señalética requiere en esta área de la institución. Según Loera, el área no cuenta con el requerimiento de ubicación necesaria para orientar al público interno y externo que visita la institución, además, no cuenta con uniformidad en color, formato y tipografía, esto agregado a las deficiencias de legibilidad.

A partir de esto, Loera (2011, p. 33-54) plantea una propuesta de señalética que contenga las variedades de señalización que las leyes mexicanas plantean en sus artículos de ley. Entre estas leyes están las de información, de emergencia, de desastre, de prevención, de prohibición y las obligatorias. Además, debe ejecutar una propuesta discreta pero efectiva, que respete la identidad de la institución.



Imágenes 76 y 77. Señalización, 2011, Mónica Loera, Fuente: “Diseño de Señalética para la facultad de ciencias políticas y sociales”. p. 87-103

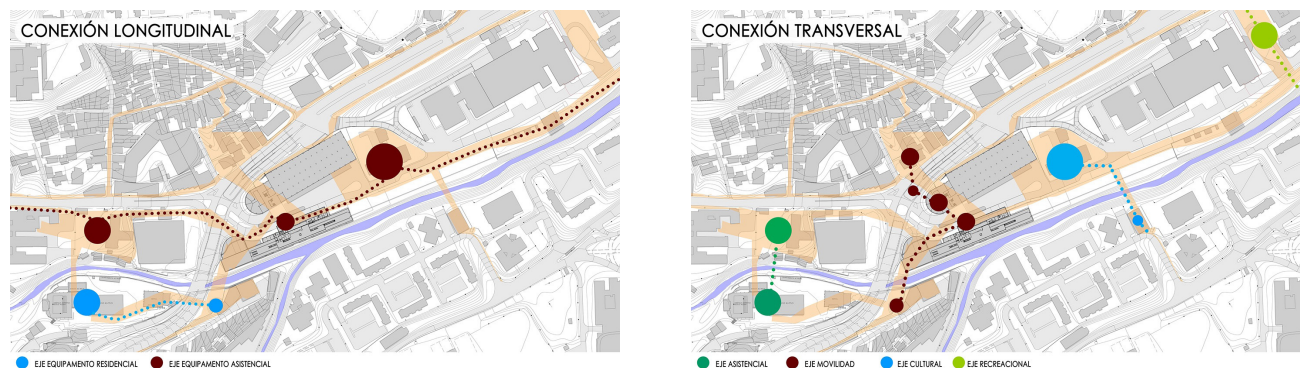
Para la elaboración de los componentes, la autora inició con la descripción del área de trabajo, en búsqueda del material existente, además del estudio de las condiciones arquitectónicas de la facultad, área de accesos y rutas.

Loera (2011, p. 87-89) incluye, dentro de los aspectos formales de la señalética, el uso de materiales como el aluminio, debido a la ligereza del producto y la durabilidad, ya que no presenta corrosión. Asimismo, los colores y la tipografía implementados se identifican por elementos institucionales-oficiales de la Universidad. Para las dimensiones de dichas piezas, Loera toma en cuenta las distancias máximas de legibilidad, ya que la anterior propuesta estaba por debajo a la línea de visión en algunos sectores de Facultad. La propuesta (imágenes 76 y 77) aporta a la institución una mejor resolución de los problemas de ubicación para los usuarios externos e internos, agilizando el tiempo de los usuarios y reforzando la imagen institucional.

El nodo como espacio de intercambio, s.f., Gabriela Alvarado, Proyecto de Grado, Gran Caracas, Venezuela

Gabriela Alvarado, para su proyecto de grado, propone mejorar el espacio público de la Gran Caracas. Este mejoramiento que desea dar se debe a que el desarrollo en esta localidad se enfoca al mejoramiento vial y a la extensión del sistema de transporte masivo. Lo que garantiza la rápida conexión entre los Mirandinos y la capital de Venezuela, sin embargo, se está dejando atrás el desarrollo del espacio público. Alvarado delimita su estudio en el nodo del Elevado Bicentenario y la estación de servicio de Metro Alí Primera, Los Teques y el estado de Miranda, esta elección de nodos se debe a la importancia que poseen como espacios intermodales y el potencial de conexión entre los equipamientos que existen en el lugar. Por ello, Alvarado propone “un sistema de conexión peatonal, que articule de manera cómoda para el peatón, los equipamientos y zonas recreacionales existentes. Generando potencialidades en dicha zona, de forma que sea accesible a la mayor cantidad de población posible, pueda mantener actividades lúdicas, culturales y sociales, ser un lugar productivo y permita su conservación en el tiempo”. (2017, párr. 3).

Para la propuesta, Alvarado propone como nodo y recorrido principal una plaza cercana al metro que se encuentra a nivel del sistema de espacios peatonales en sentido longitudinal (imagen 78) que se extienden conectando lugares emblemáticos. Como segundo recorrido, genera uno que une la propuesta de mercado con la plaza de acceso a una zona residencial informal. Debido a los servicios que se brindan en la localidad, añadidas las nuevas amenidades de la nueva propuesta, estos recorridos los diferencia como eje de equipamiento asistencial y como eje de equipamiento residencial respectivamente. En ellos se verían involucradas actividades que fomenten la recreación y la cultura. Por otro lado, como se muestra en el diagrama del sentido transversal (imagen 79), genera



Imágenes 78 y 79. Diagramas de recorridos longitudinales y transversales, s.f., Gabriela Alvarado. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/47137823/EL-NODO-COMO-ESPACIO-DE-INTERCAMBIO-Proyecto-de-Grado>

Imagen 80. Señalización punto de encuentro, s.f., Gabriela Alvarado. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/47137823/EL-NODO-COMO-ESPACIO-DE-INTERCAMBIO-Proyecto-de-Grado>

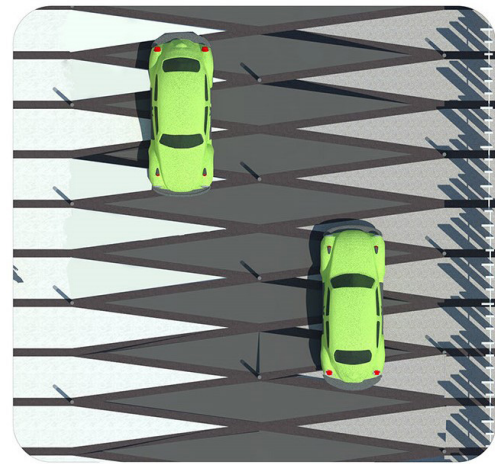


Imagen 81. Iluminación de referencia y de protección, s.f., Gabriela Alvarado. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/47137823/EL-NODO-COMO-ESPACIO-DE-INTERCAMBIO-Proyecto-de-Grado>



cuatro puntos de conexión, dos que estarían sobre el río, uno sobre la Avenida Bicentenario y otro que sirve de extensión desde la plaza del Hospital Victorino Santaella hasta el parque terapéutico. Asimismo, los nombra como eje asistencial, movilidad, cultural y recreacional.

La topografía montañosa característica de los Altos mirandinos, se convierte en aspecto importante dentro de la propuesta, ya que, a través de la reinterpretación de la misma se genera el nuevo sistema de conexiones peatonales, como un “layer” o segunda piel, el cual permite el transitar de los peatones en un nivel elevado de los vehículos, garantizando comodidad al realizar el recorrido y accesibilidad a los equipamientos existentes; otorgando jerarquía a los transeúntes del lugar, la cual, actualmente está ausente. (Alvarado, 2017, párr. 13).

Tras un previo análisis de sitio que integra el diagnóstico del uso de suelos, de la topografía y climatología del espacio a intervenir, Alvarado decide que el proyecto se desarrollará en dos niveles: peatonal y vehicular. Para el nivel vehicular, crea zonas comerciales que abren paso a la plaza y formalizan una terminal de metrobuses. El nivel peatonal también genera zonas comerciales y da acceso al metro. Este punto es focal en los recorridos, ya que da la posibilidad de pasar de un tipo de transporte a otro y conecta los demás espacios peatonales. “Los espacios peatonales se conectan como una red, brindando la facilidad de realizar el recorrido completo y circular por las distintas alturas que posee el proyecto de una forma sencilla y para el peatón se realiza de forma autónoma. La red peatonal conecta las zonas residenciales cercanas al sistema peatonal” (Alvarado, 2017, párr. 17). Cabe destacar que dentro de la propuesta se ha incluido el aprovechamiento de espacios residuales,

Imagen 82. Iluminación de acompañamiento, s.f., Gabriela Alvarado. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/47137823/EL-NODO-COMO-ESPACIO-DE-INTERCAMBIO-Proyecto-de-Grado>



los cuales funcionarían como áreas en las que se puede realizar actividades como proyecciones, exposiciones y venta de artículos. Además, los cerramientos de estos espacios son móviles, lo que permite un mejor manejo de las funcionalidades que brinda.

Como parte de elementos que conforman el hito dentro de la intervención espacial de Alvarado, están el uso de texturas visuales y de luminaria urbana que acompañan al transeúnte dentro del recorrido. Como se muestra en la imagen 80, entre el paso vehicular y peatonal la textura se extiende en forma de grandes rombos, lo que funciona como elemento de señalización, ya que refuerza la intención de indicar que esa zona es un punto de encuentro. Junto a esta señalización, está la luminaria, la cual se plantea en tres tipos. La primera de estas es la de referencia (imagen 81), esta es de tipo mástil y cumple la función de localizar los espacios de estadía y teje visualmente la red de espacios peatonales. El segundo tipo se trata de iluminación de acompañamiento (imagen 82), la cual se encuentra empotrada en el suelo, generando ritmos lineales en el recorrido, “diferencia las zonas de estadía y las zonas de tránsito, acompañando la dirección marcada por la textura del suelo” (Alvarado, 2017, párr. 22.). Por último, está la iluminación de protección/separación (imagen 81). Esta se plantea como bolardos que protegen al transeúnte de los vehículos, lo que también funciona como límite en las zonas de intersección con el peatón.

Este proyecto permite hacer visible un espacio mediante la re-adequación de zonas públicas que se han ido abandonando por darle prioridad a otras actividades dentro de la ciudad. Lo interesante aquí es el aprovechamiento de recursos visuales como la textura y la luz para ubicar al usuario dentro y darle seguridad.

Escenario 92, s.f., Nicolás Daguer y Paula Aponte, Colombia.

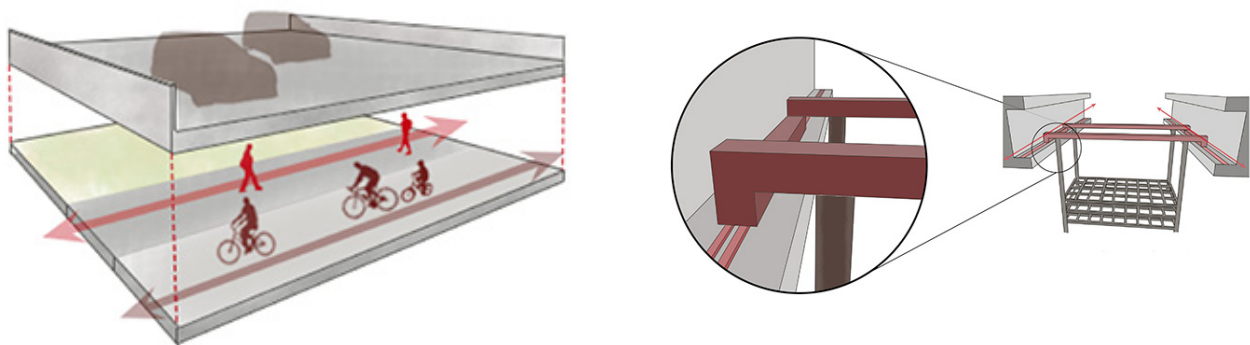
Escenario 92 es un proyecto realizado por Nicolás Daguer y Paula Aponte para solucionar los problemas que sufre la ciudad cuando se le da prioridad a su infraestructura, convirtiendo al mismo tiempo los espacios residuales en espacios públicos. Este proyecto fue realizado para la intersección 30 y la Calle 92 en Colombia. Daguer y Aponte plantean reprogramar superficies en este sitio para que se logren conectar los espacios y generar un espacio público de calidad, donde además, el peatón sea la prioridad en las mismas.

Como resultado del cruce de redes, se generan distintos espacios, todos desconectados entre sí. De esta manera, los múltiples usuarios, como son los ciclistas, peatones, conductores, pasajeros y habitantes informales, no interactúan entre sí y no se apropian del lugar, se afrontan a las distintas

características que toma éste espacio, de acuerdo al clima y al momento del día. Así pues, el proyecto busca integrar los distintos espacios, quitando el protagonismo al carro. Se genera un escenario que, mediante un mobiliario, se adapta a los diferentes eventos que genera el contexto. (Daguer y Aporte, 2017, párr. 1).

El nuevo uso que los arquitectos le dan al espacio, se rige bajo un puente (imagen 83) que en su parte inferior cuenta con mobiliario urbano dedicado a actividades temporales. Este mobiliario (imagen 84) es móvil y cuelga de vigas que se sostienen del mismo puente, lo que permite la reorganización de los mismos de acuerdo con las actividades que el transeúnte desea realizar. El hecho de crear estos módulos móviles se debe a que en diferentes horas del día se presentan ciertos criterios de seguridad y medioambientales que los definen, tales como las lluvias y la disminución del público en la zona durante horas de la noche. La forma del mobiliario (imagen 85) responde a figuras geométricas modulares, las cuales se adaptan otras formas para satisfacer las diferentes amenidades. Es así como se crean escenarios que albergan distintas escenas donde el peatón es el protagonista.

Esta solución espacial es de interés ya que el aprovechamiento del espacio residual se da en diferentes niveles de percepción, no se limita en solamente colocar un objeto en el nivel base, si no que utiliza el nivel medio, y además, permite recrear el espacio mediante el movimiento del equipamiento.



Imágenes 83 y 84. Puente y detalle de vigas estructurales, s.f., Nicolás Daguer y Paula Aporte. Fuente: https://www.behance.net/gallery/50405891/CC_UI-Paisaje-Proyecto_Reprogramar-la-superficie_201710



Imagen 85. Detalle mobiliario urbano, s.f., Nicolás Daguer y Paula Aporte. Tomado de https://www.behance.net/gallery/50405891/CC_UI-Paisaje-Proyecto_Reprogramar-la-superficie_201710

Marco teórico

Capítulo I. La percepción e imagen urbana en la comprensión de la relación del individuo y el espacio urbano.

Desde sus orígenes, el Homo Sapiens ha conseguido evolucionar por medio de la percepción, las experiencias que definen su entorno y por ende, su realidad, dando paso al establecimiento de normas que rigen el espacio que habitamos, así como su comprensión individual y colectiva.

Este primer capítulo aborda la manera en que se comprende el espacio urbano, la apropiación del entorno y el desenvolvimiento del individuo en él. Estos contenidos se analizan por medio del estudio de la obra teórica del arquitecto Orlando Campos Reyes: “Del paisaje a la ciudad” (2003), donde desarrolla un análisis sobre la percepción y transformación urbana, planteando el espacio como un escenario físico, para después complementar su enfoque con el libro de los arquitectos Ed Wall y Tim Waterman “Arquitectura del paisaje. Diseño Urbano” donde se comprende el diseño urbano como un escenario estético.

Además, se abordarán los conceptos de espacio compartido, comportamiento colectivo, percepción, apropiación, identidad espacial, paisaje urbano, imagen colectiva e imagen pública, propuestos por diversos autores, incluyendo a Roberto Rodríguez en “Un acercamiento al paisaje urbano” (2008), Gabriel Moser en “La psicología ambiental en el siglo XXI: El desafío del desarrollo sustentable” (2003), Erick Roth en “Psicología ambiental: interfase entre conducta y naturaleza” (2000), Sergi Valera y Enric Pol en “El concepto de identidad social urbana: una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental” (1994), Maria Elena Ducci en “Conceptos Básicos de Urbanismo” (1989), entre otros autores.

I.a. El diseño del paisaje urbano, elementos constituyentes y morfología.

En el libro “Arquitectura del paisaje: Diseño Urbano”, de Ed wall y Tim Waterman (2011), se desarrollan distintos aspectos relativos al diseño urbano; estos autores se fundamentan en la idea de que la arquitectura también es paisaje, y como parte de este paisaje y su morfología, se encuentran detalles que llenan de personalidad una ciudad, los cuales sirven para definir su esencia material. Para Ed Wall y Tim Waterman, los espacios de convivencia son fundamentales en nuestro modo de percibir las ciudades que habitamos, son espacios sociales que permite el encuentro y el contacto humano. Por lo que un buen diseño urbano, es necesario para una buena adecuación, estructura y funcionamiento del entorno físico, además de comprender un análisis detallado y cuidadoso. “El diseño urbano es un proceso creativo y de colaboración que implica configurar las formas de la ciudad, realzar su experiencia y perfeccionar su función como hábitat que alberga la vida humana” (Waterman y Wall, 2011, p. 15). La importancia de analizar el contexto dentro del diseño del paisaje urbano, recae en la idea de pensar el contexto de la propuesta para poder prever nuevas relaciones espaciales. Por esta razón comprender la ciudad y su imagen es necesario para trabajar de forma integral un proyecto de diseño y su contexto.

El diseñar en función a escalas; es decir, de lo macro a lo micro, entendiendo la ciudad como parte de una gran estructura que conforma un territorio y que se descompone en ciudades, barrios y calles, permite comprender de una mejor forma el funcionamiento del espacio y sus elementos como parte de un todo. De esta misma manera, Orlando Campos en su artículo “Del paisaje a la ciudad” (2003) plantea que tanto el espacio como los elementos que se añaden forman las partes fundamentales del paisaje urbano. El diseño del paisaje urbano para Campos, es una construcción a partir de pequeños detalles, tanto materiales como naturales que permiten entender la ciudad y el

espacio público como estructura y unidad, de esta misma forma, el arquitecto Roberto Rodríguez en su artículo “Un acercamiento al paisaje urbano” (2007) hace referencia al paisaje urbano como una realidad material, palpable, reconocida por su expresión morfológica y conformada por un conjunto de partes relacionadas entre sí. Rodríguez además, valora las condicionantes esenciales de la configuración morfológica del paisaje urbano en el espacio seleccionado, donde analiza tres categorías:

1. Categoría fisiconatural: Aquí se establecen las variables del contexto natural sobre el sitio de estudio como lo es el clima, la geología del sitio, la topografía e hidrografía, así como la flora y fauna del entorno.

2. Categoría sociocultural: Se orienta a determinar las variables del contexto social sobre el espacio urbano específico, teniendo en cuenta la historia, la política, la sociedad y la economía.

3. Categoría urbana: Tiene como objetivo definir las variables relacionadas al fenómeno urbano en sí, contemplando para esto la dimensión de la ciudad y el granulado.

Para Maria Elena Ducci (1989), en su obra “Conceptos Básicos de Urbanismo” la estructura urbana se constituye a partir de comercios, oficinas, habitaciones, vialidad, industria y sobre todo, equipamiento. La sociedad forma parte importante del desarrollo de la estructura urbana. Esta sociedad es entendida como una agrupación de individuos que viven bajo un tipo de normas y tienen una forma de vida similar, que además comparten una cultura y un territorio común.

Para que la ciudad funcione perfectamente, es importante planificarla como un solo conjunto y que los planes sean coordinados ordenadamente. Por su parte, Manuel Schjetnan, Manuel Peniche y Jorge Calvo (2017) en su libro, “Principios de diseño urbano/ambiental”, plantean como parte de una planificación ordenada de la ciudad, tener en cuenta ciertos aspectos importantes; entre ellos el asentamiento humano, la importancia del medio ambiente, donde se toma en cuenta la temperatura, la velocidad y dirección de los vientos, la precipitación, el tipo de suelo, el relieve, la vegetación y la fauna de la zona. Esto con el fin de tener una perspectiva más abierta y detallada a la hora de emitir una propuesta de diseño. La estructura de la ciudad es un aspecto importante, tener en consideración los accesos, actividades públicas, tecnología, edificaciones, equipamiento, calles, parques, hitos, nodos y demás, permiten entender la configuración del espacio público.

Finalmente, Jan Gehl en “La Humanización del Espacio Urbano” (2004) fomenta la ciudad como lugar de encuentro por excelencia, siendo de igual forma un espacio público de carácter mayormente peatonal. La convivencia del peatón con los automóviles y con espacios privados que no les pertenecen, hacen de la estructura urbana un ambiente de caos e individualidad. Por esta razón, Gehl plantea que la cantidad y la calidad del espacio público peatonal determinan la calidad de un espacio urbano, es decir, es bueno cuando en él tienen lugar muchas actividades no indispensables, cuando el usuario sale al espacio público a disfrutarlo.

Gehl explora las necesidades que tiene el hombre más allá de la supervivencia, como por ejemplo la necesidad de caminar, observar personas y compartir con ellas. La ciudad debe ser por tanto, un espacio que propicien el contacto con otros. Pues no basta sólo con generar espacios que permitan a la gente ir y venir, deben haber condiciones adecuadas para permanecer y disfrutar en ellos. El diseño de cada uno de los espacios y los elementos constituyentes, son factores determinantes, si el espacio es atractivo para caminar, pasar el rato, oír, hablar y ver, quiere decir que otras actividades pueden tener una muy buena base para llevarse a cabo. Además, Gehl determina que es importante tener en cuenta que las necesidades que plantea la población de niños al espacio urbano se deben considerar junto con las de los grupos de otras edades, y pensar en el espacio urbano dirigido a todos por igual.

Como parte del diseño del espacio urbano es importante identificar el tipo de actividades a realizarse, lo que trae consigo un diseño de elementos y componentes urbanos mucho más acertados. Por ejemplo, una actividad como caminar, es un acto necesario, pero también puede ser simplemente una excusa para estar presente: “Sólo voy a caminar.” (Gehl, 2004, p.147) Por lo tanto, para una mejor circulación peatonal es mejor evitar los adoquines, la arena, la grava suelta y el terreno irregular. Asimismo, los espacios deben ser amplios para maniobrar ruedas de los cochecitos, sillas de ruedas, carros de compras, etc.

Cuando se camina, la gente prefiere recorridos directos y atajos. Las calles sinuosas hacen más interesantes el recorrido y brindan seguridad, al igual que el desplazamiento por los bordes de la zona, que hace poder observar el espacio en su totalidad. Las personas se detienen a esperar algo o a alguien, a ver el entorno u observar lo que pasa, por lo que los límites o los bordes de los espacios hace sentir al usuario menos expuestos. Una buena estructura de la ciudad, tiene fachadas irregulares y variedad de apoyos en el espacio externo y va a estar, además, acompañada de sombra y de sitios para apoyarse.

Según Gehl, las áreas urbanas que funcionan bien tienen gran variedad de lugares para sentarse. Los individuos buscan sentarse en los bordes de espacios abiertos, donde la espalda quede protegida, obteniendo una mejor vista del lugar. Además, el mobiliario como bancos y sillas, deben ir acorde a las exigencias del usuario. Las escaleras, escalinatas, muros bajos, cajas, etc, son buenos ejemplos de asientos secundarios, creando además paisajes para sentarse. Otro elemento constituyente del espacio urbano es la iluminación adecuada. Al ser abundante, estar bien orientada y generar disfrute y seguridad, genera mejor perspectiva del entorno para el observador. Cuando todos los factores y elementos tienen la posibilidad de actuar conjuntamente, el resultado es una sensación de bienestar integral. Sin embargo, el atractivo de un espacio no está solamente ligado con el diseño del mismo y con la calidad de lo que este ofrece, un espacio que funcione como plataforma colectiva, que propicie la convivencia y el intercambio, será un espacio que incentive la cultura y aporte identidad a la ciudad.

I.b. Escenario físico, cultura e identidad

Para Orlando Campos Reyes (2003), mencionado anteriormente con su obra “Del paisaje a la ciudad” cita que el claro crecimiento de la idea de paisaje, en las últimas décadas del siglo XX, responde a un aspecto que obedece a las necesidades y expectativas de una sociedad compleja, establecida en espacios de continua transformación y cambio constante, determinada por los referentes culturales de cada lugar.

El paisaje es dependiente de la sociedad, es decir, el comportamiento del espacio va de la mano al comportamiento de las personas, el espacio urbano les afecta de la misma manera que las personas afectan el espacio. Según Campos (2003), el espacio urbano constituye el lugar de los hechos como un escenario físico, allí los individuos interactúan entre sí, se muestran y se desenvuelven. Este proceso dinámico del paisaje es observable a través de la historia, la conexión entre individuos, sociedad y espacio. El autor menciona que los espacios públicos⁴ componen el ingrediente fundamental de la ciudad, asimismo las intervenciones que se dan en ella, fomentan una imagen de ciudad consolidada, identitaria y competitiva a lo largo del mundo. Por otro lado, Sergi Valera en su artículo: “El concepto de identidad social urbana: una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental” destaca que la identidad social deriva del sentimiento de pertenencia de una persona a un entorno específico:

⁴ Espacios públicos: También se menciona como espacio urbano y paisaje urbano. Son espacios abiertos o cerrados donde se desarrolla la vida colectiva.

La idea de que el contorno físico de un individuo está enteramente transculturado a la sociedad de la que forma parte, y que describe el mundo físico, tal como es percibido en el seno de una sociedad y como objeto de conductas de adaptación a la misma, equivale a describir la cultura de esta sociedad". (Valera, 1994, p.3).

No obstante, si bien es claro que los individuos o los grupos sociales están vinculados con un determinado entorno, la relación entre estos no se reduce sólo a considerar el entorno como el espacio físico donde se desarrolla la conducta, sino que se entiende también como un ámbito de "diálogo" simbólico, en el cual, el espacio transmite a los individuos unos determinados significados sociales y ellos interpretan y redefinen estos significados en un proceso de reconstrucción social y espacial que satisface ambas partes. Este tipo de relación entre individuos y espacio urbano, comprende la base de la identidad social asociada al entorno.

Finalmente Valera (1994), en cuanto al tema de la identidad social, afirma que los psicólogos sociales no consideraron los aspectos ambientales y ven el sentido de identidad cultural como algo que pertenece únicamente a actividades culturales y demás. En su obra enfatiza el rol que cumplen los espacios urbanos dentro de los procesos culturales a partir de la noción de identidad social urbana, planteando que el sentido de pertenencia a ciertas categorías sociales incluye el sentido de pertenencia a ciertos entornos urbanos significantes para el individuo. Detrás de este planteamiento hay una consideración por parte de Valera, donde interpreta el entorno urbano más allá de un escenario físico en el que se desenvuelve la vida de los individuos, resultando un producto social fruto de la interacción simbólica que se da entre las personas que comparten un determinado entorno urbano.

El sentido de pertenencia e identidad espacial se propicia también a través de la interacción e intercambio simbólico que se da entre las personas que comparten un determinado espacio y que se identifican con él por medio de un conjunto de significados sociales y compartidos. Es así como el espacio urbano trasciende la dimensión física para adoptar una dimensión simbólica y social. "Así pues, desde este punto de vista, los entornos urbanos pueden también ser analizados como categorías sociales". (Valera, 1994, p.17).

Por otro lado, Gabriel Moser (2003) en su trabajo, "La psicología ambiental en el siglo XXI: El desafío del desarrollo sustentable" plantea que el hábitat, los modos de vida urbanos, las necesidades en materia de ambiente, la implicación local y la investigación sobre identidad; así como las actitudes y los comportamientos en favor del ambiente, son temas que han sido parte de estudio de la psicología ambiental desde finales del siglo XX. La psicología ambiental es la psicología del espacio, en tanto que analiza las percepciones, las actitudes y los comportamientos del individuo en relación con el contexto físico y social dentro del cual evoluciona. Lo importante a destacar del trabajo de Moser es que la psicología ambiental funciona dentro de diferentes niveles de referencia espacial, como por ejemplo, el nivel público, que corresponde a los espacios compartidos y espacios semi-públicos; como el barrio o el lugar de trabajo, en donde el control y dominio dejan de ser individuales y pasan a ser compartidas con otras personas. En este punto la participación se hace posible y puede surgir un sentido de pertenencia, pero el control es siempre colectivo o social.

Moser sugiere que el bienestar está asociado a la satisfacción de necesidades culturales y al apego espacial. Asimismo, la apropiación del mismo conforma la base de la identidad ambiental. De esta manera, los procesos evolutivos resultan fundamentales para el bienestar individual y para la generación de comportamientos positivos al desarrollo sustentable. "La relación del individuo con el ambiente que va desde el hábitat, pasando por la ciudad hasta el ambiente global, depende del nivel de control, es decir de la posibilidad de dominio que el individuo puede ejercer". (Moser, 2003, p.16). Cuando un espacio urbano satisface necesidades y además aporta un valor agregado por medio de un diseño adecuado, no solo afianza la relación entre individuo y espacio, sino que genera nuevas

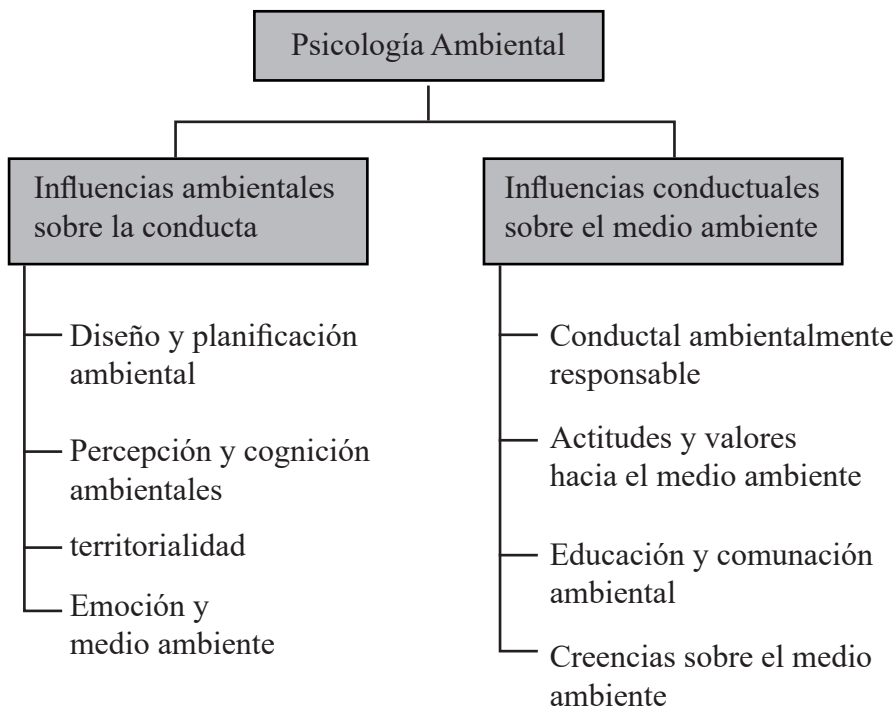
experiencias colectivas e individuales que refuerzan la identidad espacial.

I.c. Emociones y experiencias del individuo en relación al espacio urbano.

Los autores Ed Wall y Tim Waterman (2011) en su libro “Arquitectura del paisaje: Diseño Urbano” plantean que dentro del paisaje urbano hay detalles del mobiliario y de la estructura urbana, que son esenciales para estimular la actividad y la interacción de los individuos, generando en ellos diferentes emociones y haciendo del diseño del paisaje urbano, una experiencia enriquecedora. Es importante generar atmósfera de confianza de modo que el espacio se vuelva seguro y acogedor, un diseño bien logrado hará que el desarrollo del espíritu comunitario sea positivo. “Resulta relativamente fácil diseñar espacios que acerquen a las personas entre sí y generen un clima de cordialidad y convivencia” (Wall & Waterman, 2011. p.124). Según los autores, es importante tomar en cuenta que para que un espacio sea realmente positivo, que genere experiencias placenteras y que el desarrollo del individuo sea pleno, hay que considerar los espacios como peatonales, ya que un diseño donde impere el automóvil puede devaluar todo lo que se pretenda en el espacio.

Además, es necesario que las personas se sientan implicadas en el espacio que las rodea. Una sensación o emoción de extrañamiento y no pertenencia al lugar se da cuando la gente no se siente identificada en su entorno urbano, basta con que haya armonía entre edificaciones y el contexto para que los individuos desarrollen una sensación de pertenencia en el espacio circundante. Diseñar espacios con funciones y actividades específicas ayuda a mejorar la convivencia y la experiencia de los individuos. En sí los espacios urbanos son excelentes zonas recreativas y una fuente de atracción interminable.

Por otro lado, Eric Roth (2000) en su artículo “Psicología ambiental: interfase entre conducta y naturaleza” habla sobre la psicología ambiental desde dos tipos de enfoques. Uno enfatiza la variable ambiental y de espacio como un factor determinante en el comportamiento de los individuos, mientras que el otro, analiza los efectos de la conducta humana en el medio ambiente físico y natural, tal y como se muestra a continuación en el siguiente esquema:



Esquema 1. Enfoques de la psicología ambiental, por Eric Roth

Según Roth (2000), la influencia del medio ambiente en la conducta del individuo tanto en sus acciones como en sus emociones y experiencias, ha sido sistematizada mediante diferentes enfoques, dando paso a tres concepciones:

1. El determinismo ambiental: conforma una postura fatalista, enfrenta la idea de que el clima, el suelo y los recursos naturales ejercían un efecto sobre la conducta humana, el determinismo afirmaba que el hecho de vivir en ciertas latitudes hacía que se adquiriera un comportamiento particular.

2. El posibilismo ambiental: considera el ambiente como el medio por el cual los individuos tienen acceso a las oportunidades para su crecimiento personal.

3. El probabilismo ambiental: plantea la validez de normas que regulan las relaciones entre la conducta y el medio ambiente, estas normas aportan valor al contexto, en relación a los otros valores que conforman el entorno.

El llamado intercambio dinámico entre el hombre y su contexto es importante en el sentido que permite entender la relación entre el espacio urbano y el individuo como parte de un intercambio constante; es decir, se contempla al individuo orientado hacia metas, acciones y experiencias que actúa sobre su medio ambiente y al hacerlo recibe también su influencia. Así, por cada acción para transformar su espacio, se transforma a sí mismo. Roth plantea un caso interesante en el ámbito educativo, este caso consiste en que la reforma educativa está promoviendo la construcción de aulas y mobiliario que a través de un nuevo entendimiento espacial, permitan una relación cara a cara de los alumnos para promover una mayor participación e intercambio de experiencias personales. Por esta razón se piensa que una nueva disposición del espacio físico optimizará el proceso académico, al generar nuevas experiencias en los estudiantes. Es así como se evidencia que el espacio físico genera nuevos patrones de conducta dirigidos a organizar las interacciones entre personas.

Hablar de cognición ambiental es importante para entender los conocimientos, imágenes, información, impresiones, significados y creencias que los individuos y grupos sociales desarrollan sobre los aspectos estructurales, funcionales y simbólicos de los espacios urbanos. En cuanto al análisis del significado espacial comprende una valoración personal e íntima del ambiente, relacionado evidentemente con la experiencia emocional.

Graciela Baldi López y Eleonora García Quiroga (2005) en su escrito “Calidad de vida y medio ambiente. La psicología ambiental”, analizan la calidad de vida en relación al espacio urbano, ambiental y su efecto sobre las emociones y conductas humanas. Partiendo de un pensamiento integrador, la calidad de vida puede ser vista como el resultado de las relaciones que establecen los individuos y las ciudades con los elementos naturales y artificiales del medio. La salud está íntimamente relacionada a los conceptos de bienestar, emocionalidad, política y alegría. Entre tanto, la calidad de vida abarca factores psicológicos, como creencias, actitudes, competencias, motivos, conocimientos, y la forma en la cual estas variables influyen en la interacción individuo-espacio físico. Baldi y García insisten en la influencia que el ambiente ejerce sobre el rendimiento humano, dígase trabajo, estudio o actividades.

Los factores más importantes de la conducta humana son en realidad factores que condicionan el espacio urbano, por ejemplo el clima, el espacio disponible, diseño, el color e iluminación, el ruido y situaciones sociales; como la mala planificación espacial y la inseguridad. El hecho de que un espacio se piense para enfrentar todos estos factores, y procure un espacio además de funcional y experiencial, genera un mejor funcionamiento de los espacios urbanos y una optimización en cuanto al funcionamiento de la sociedad.

II Capítulo. Acupuntura Urbana y calidad de vida

II.a. Acupuntura Urbana: recuperación y transformación de los espacios urbanos mediante el arte.

Este subcapítulo aborda el diseño acupuntural como modelo de diseño derivado del ecologismo urbano, considerando el espacio urbano como un organismo vivo. La acupuntura urbana es una analogía a la técnica curativa denominada *acupuntura*, un método de tratamiento en las ciencias médicas alternativas originaria de China, la cual se basa en introducir agujas de forma estratégica en ciertos puntos de la piel, con el fin de curar y estimular partes del cuerpo para mantenerse saludable.

Jaime Lerner (2005) enfatiza que mediante una acción tan pequeña, como lo es un pinchazo de aguja, se pueden curar enfermedades, recuperando la energía de ese punto dañado o enfermo para revitalizarlo, haciendo referencia a que la mayoría de las ciudades padecen enfermedades, como lo son la contaminación, la mala estructuración o el caos vial, llevando en muchos casos a una condición terminal de la ciudad. Lerner plantea que siempre hay una solución enfocada en la recuperación de un punto específico, al tocar e intervenir un área específica afectada podemos mejorar y crear reacciones positivas que conlleven un efecto en cadena. El autor afirma que ciertas ciudades han logrado cambios realmente relevantes, debido a su rápida gestión generando ideas innovadoras que funcionan como chispas que se propagan a diferentes sectores de la ciudad.

Para Lerner (2005), es posible generar una buena acupuntura, retomando la identidad cultural de los espacios públicos, resguardando los sitios destinados al arte, la historia y la cultura, siendo estos excelentes puntos de encuentro. Además, Lerner en el programa TEDx⁵, durante la conferencia llamada “Como pensar una Ciudad” presentada en el 2010 en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, planteó que la mayoría de personas creen que las ciudades no se pueden mejorar y que hay una idea preestablecida de que la ciudad enferma no se puede recuperar sin la debida cantidad de recursos económicos y legislaciones políticas, asegurando que cada ciudad puede cambiar las condiciones negativas, enfocándose en puntos específicos donde puedan surgir nuevas transformaciones positivas.

Lerner en la conferencia “A song of the city” (Una canción de la ciudad), presentada en el TEDxTalk en Brasil durante el año 2007, afirma que la ciudad es una estructura donde la vida cotidiana y el trabajo deben estar juntos, aseverando que ambas actividades no deberían separarse como se hace en la mayoría de las ciudades, donde las personas deben trasladarse muchos kilómetros con el único fin de llegar a trabajar y no tienen en muchos de los casos, espacios necesarios para desempeñar otras actividades de la cotidianidad, como lo es la recreación y la convivencia.

Por otro lado, el arquitecto Marco Casagrande refuerza el concepto de acupuntura urbana, el cual según él, radica en intervenciones a pequeña escala en búsqueda de conexiones entre los espacios abandonados y el entorno urbano. Al igual que lo plantea Lerner, él menciona que la ciudad es un organismo vivo, y si las conexiones se cortan terminará muriendo lentamente.

En la conferencia titulada “Paracity Urban Acupuncture” (Paraciudad: acupuntura urbana) del arquitecto Marco Casagrande, presentada en el TEDx Italia en el año 2015, se expone que lo más importante de un organismo vivo es la naturaleza que lo rodea. Por esta razón, Casagrande mezcla sus conceptos de acupuntura directamente a la sostenibilidad ambiental, además de querer forjar ciudades que se relacionen directamente con el elemento natural. Para el autor, el rescate del espacio se da revirtiendo los procesos de destrucción de la ciudad. Para ello, es necesario trabajar con las personas que viven en el área a intervenir dejando de lado los manuales estáticos de los gobiernos que no suelen

5 TEDx. es un programa de conferencias locales, planteadas y organizadas de forma independiente y voluntaria, que permite disfrutar, en diferentes países del mundo, de una experiencia similar a las conferencias TED. (TEDxBarcelona, 2009).

conocer de primera mano el contexto de su ciudad. Casagrande menciona que al trabajar con personas locales se puede observar de primera mano los lugares potenciales de la ciudad y generar conexiones, ya que el conocimiento local siempre es conocimiento orgánico.

En la obra titulada “Urbanismo Táctico 3, casos latinoamericanos” (2013), el arquitecto Javier Vergara centraliza las ideas poniendo al ciudadano como eje central y principal agente transformador de cambio, ciudadanos activos a la hora de generar alternativas urbanísticas:

Uno de los desafíos de hacer ciudad en la era urbana es el involucramiento de los ciudadanos en la toma de decisiones. Sin duda, las negociaciones en la planificación urbana son procesos difíciles, pero afortunadamente existen acciones a corto plazo que logran gatillar cambios a largo plazo y que ponen a la ciudadanía en el centro de la cuestión. (2013, p .13).

En el ensayo denominado “La ciudad herida. Siete ejemplos paradigmáticos de rehabilitación urbana en la segunda mitad del siglo XX” de Francisco Segado y Víctor Manuel Espinosa, se menciona que “las disciplinas urbanísticas adquieren vital importancia para resolver problemas de múltiples disciplinas, del cual hay que tener en cuenta factores tanto sociológicos como económicos y políticos.” (2015, p. 104).

A diferencia de Lerner y Casagrande estos últimos autores afirman que las oportunidades políticas sí influyen en determinadas intervenciones, y que depende del factor económico para realizar propuestas en el planteamiento urbano.

En el libro “Paisaje y patrimonio” de Javier Maderuelo (2010), se aborda la temática de paisajes, mencionando dentro de su obra a otros arquitectos que complementan sus ideas como lo es Diego Arribas, quien plantea que el paisaje es una transformación del espacio natural, modificado por las acciones del hombre. Además, enfatiza que en la actualidad es difícil referirse a paisajes que no han sido influidos por la actividad del ser humano. Arribas se adentra al concepto de entropía, refiriéndose a la medida de orden y desorden que puede poseer un espacio, modificándose mediante la actividad creativa, tomando en cuenta la decadencia o la renovación de un espacio. Para Arribas es necesario realizar una intervención del espacio que genere resultados positivos a nivel cultural y colectivo. De esta manera, es posible utilizar propuestas artísticas para desarrollar nuevas alternativas espaciales.

Finalmente, Maderuelo (2010) enfatiza que el arte en sí mismo funciona como un proceso de transformación en el espacio. El arte puede actuar como catalizador que activa los procesos de transformación de un territorio envuelto en el caos y el desorden, dejando fluir las energías positivas mediante las prácticas artísticas, generando los mecanismos necesarios para abordar la recuperación de los espacios urbanos.

II.b. Ciudad y bienestar: reflejo del espacio urbano en la calidad de vida

Jan Gehl en su obra “Ciudades para la gente”, destaca que la mala calidad del espacio puede reflejar la calidad física, mental, económica y social de una sociedad. Una ciudad de calidad provee conectividad, descanso e interacción social. “Las ciudades que mejoren y logren que sus habitantes usen el espacio público contarán con una comunidad cohesionada, una identidad cívica y una calidad de vida” (Gehl, 2014, p.14).

Gehl habla de darle prioridad al usuario, como una forma de solución a la situación actual de la ciudad, que desde hace tiempo se enfoca en priorizar el transporte vehicular, siendo cada vez menor la presencia de espacios urbanos dedicados a la interacción social y cultural. Una ciudad que planifica su desarrollo urbano en torno a la actividad humana, proporciona calidad de vida. Con esto se contribuye a desarrollar espacios vitales, sostenibles, sanos, activos y seguros. Asimismo, el autor

menciona que la ciudad es moldeada por sus habitantes, se trata de una relación recíproca, y por lo tanto debe diseñarse y planificarse en torno a las verdaderas necesidades del usuario.

Por otra parte, Daniel Chin (2009) en su ensayo “El punto de partida para alcanzar la ciudad deseada”, analiza el por qué en la actualidad es necesario humanizar el espacio público, mostrando su interés en dotar el espacio de las facultades humanas, debido a que el espacio urbano se encuentra deshumanizado. Según él, la fórmula para humanizar un espacio urbano se centra en apropiarse de éste e integrarlo a las relaciones sociales, personales, laborales, y comerciales.

Nuevamente, Daniel Chin (2011) en su obra “La conquista del espacio público”, habla acerca de que el paisaje determina el comportamiento humano y todas las manifestaciones que ahí se lleven a cabo están relacionadas con la forma de habitar del usuario, ya que la ciudad es una construcción cultural. Asimismo, Chin propone que desde la intervención de puntos estratégicos que revitalizan la ciudad se propicia una mejor dinámica colectiva que aporta bienestar al usuario.

Siguiendo con las ideas de Daniel Chin y Jan Gehl, la arquitecta Inés Messori (2011) en su ensayo “Ciudad para el encuentro”, menciona que desde hace muchos años se ha dado prioridad al desarrollo vial para automóviles, dejando en segundo plano los espacios para caminar y compartir, fomentando así una relación distante respecto al espacio urbano. Messori propone transformar el espacio por medio de pequeñas intervenciones a lo largo del recorrido de forma amigable e integral con el contexto espacial, para fomentar así las buenas prácticas de caminar, recorrer y ver la ciudad como parte fundamental de las actividades diarias.

Conforme el hombre inventó nuevas herramientas y desarrolló su capacidad creativa en torno a diferentes artes, estas fueron aplicándose a la transformación de su entorno; de esta forma los espacios públicos pasaron a formar parte de una compleja red social donde se intercambiaron modos de pensar y evolucionó el concepto de comunidad; esta evolución ha venido modelando cada rincón de nuestras ciudades hasta convertirlas en los lugares que frecuentamos hoy en día. (Messori, 2011, p. 14).

III Capítulo. Diseño gráfico y ambiental en la construcción del campus universitario

Este capítulo aborda la manera en que se comprende el espacio urbano universitario, su identidad visual en relación al diseño gráfico-ambiental, y el mural como elemento constituyente del diseño universitario. Se analizan además, aspectos como la psicología ambiental en el espacio urbano universitario, el campus universitario concebido como ciudad, el mural como hito espacial y cultural, entre otros. Estos temas se fundamentan desde el aporte teórico de diversos autores incluyendo a Gabriel Moser con el texto “La Psicología Ambiental en el Siglo 21: El Desafío del Desarrollo Sustentable” (2003), Carme Bellet y Joan Ganau en su libro “Ciudad y Universidad: Ciudades Universitarias y Campus Urbanos” (2006), “El Retorno al Paisaje” (2010) de Joan Nogué, el escrito “Memoria y proyección del espacio urbano universitario en España. De Salamanca a Cartagena: la transición del modelo” (s.f.) perteneciente a Pablo Campos, Rodolfo Sorondo en su texto “Murales más identidad” (2015) y finalmente, Graciela Di María, Silvia González y Adela Ruiz con “Arte e identidad en la ciudad de La Plata, Producción mural en los espacios públicos” (2005).

III.a. El desarrollo de una identidad visual universitaria en relación al diseño gráfico-ambiental.

En el libro “Ciudad y Universidad: Ciudades Universitarias y Campus Urbanos” de Carme Bellet y Joan Ganau (2006) se habla de la importancia del paisaje urbano universitario y de cómo este influye en la construcción de la identidad institucional. Los autores hacen énfasis en que el paisaje no se limita a un elemento de apreciación, sino que este se relaciona e incide de forma directa en el usuario y se convierte en algo que va más allá de la experiencia estética.

Las diferentes formas de implantación de las universidades dentro de un territorio pueden ir desde el extremo de centros aislados sin demasiada relación entre ellos, hasta la existencia de una sola universidad con varios centros en todo el territorio. La hegemonía del modelo competitivo favorece el primero de los extremos, mientras que un modelo de tipo cooperativo permite aprovechar las potenciales ventajas del segundo. (Bellet y Ganau, 2006, p. 159)

Según Bellet y Ganau (2006), las universidades pueden ser un modelo de unidad en el cual se trabaje de manera integral o un lugar con divisiones específicas en donde cada una mantenga una identidad y un carácter propio. Para los autores es necesario entender el espacio y respetar su funcionamiento para poder generar soluciones reales y atinadas que beneficien tanto a los estudiantes como a la institución. Los autores mencionan que en la mayoría de los centros de enseñanza los sitios de interacción no tienen un planeamiento adecuado y muchas veces no se contemplan hasta ya construida la estructura, se piensa el espacio como un sitio dedicado meramente a la enseñanza y olvidando la parte de convivencia y esparcimiento. Por esta razón, es importante pensar el campus universitario como una ciudad en donde hay diferentes escenarios y necesidades, donde las interacciones sociales son fundamentales y deben de existir espacios dentro de ella que propicien el intercambio.

Siguiendo con Bellet y Ganau (2006), el campus universitario debe tener una intencionalidad definida, desde la paleta de color institucional hasta la configuración espacial que se presenta, ya que la manera en la que esté dispuesto el espacio, va a repercutir directamente en el proceso de aprendizaje y en la identidad de la universidad que se quiera proyectar.

Por otro lado, Gabriel Moser (2003), en su libro “La Psicología Ambiental en el siglo 21: El Desafío del Desarrollo Sustentable”, habla acerca de cómo la relación entre el espacio público y los individuos genera una dinámica de masa en donde las experiencias son compartidas y se genera una identidad colectiva.

En los espacios compartidos, espacios semi-públicos, como las habitaciones colectivas, el barrio o el lugar de trabajo, las posibilidades de control y dominio dejan de ser individuales y pasan a ser compartidas con otras personas. A este nivel la participación se hace posible y puede surgir un sentido de pertenencia, pero el control es siempre colectivo, mediado por otros y basado en un cierto consenso. (Moser, 2003, p. 16).

Para Moser (2003), la creación de una identidad es un tema complejo que abarca una gama de variables que dependen del contexto, como por ejemplo las necesidades culturales, la ubicación espacial, las actividades, entre otras. Todo esto va moldeando el sentimiento de apego y apropiación de un espacio, conformando así la base de la identidad ambiental. El desarrollo de una identidad universitaria puede estar ligada a las características propias del sitio en donde se emplaza, tomar elementos propios de él y adaptarlo a su espacio para constituir una identidad.

III.b. El mural como elemento constituyente del diseño espacial.

El mural va más allá de un simple fresco dispuesto de manera ornamental sobre una pared, ya sea a partir de elementos figurativos, abstractos, materialidad o iluminación, se integra en el espacio y se convierte en un punto de atención para el observador, dicho esto hay que resaltar que al ser un objeto arte tiene o transmite un mensaje que le da sentido a la obra y la vincula con su contexto.

Joan Nogué (2010) en su texto, “El Retorno al Paisaje” plantea lo complejo que se vuelve otorgar un concepto al muralismo como tal, ya que no existe una forma universal para definirlo, es un tema muy amplio que hasta el día de hoy genera debates acerca del poder que tiene con la identidad de un pueblo. Toma como ejemplo el muralismo mexicano, los artistas crearon obras con sentido académico ya que era muy baja la alfabetización en el país en ese momento y la población aprendía de su propia historia mediante estas piezas.

Para Nogué (2010) el valor de un mural ha ido cambiando a través de los años, sin embargo hasta el día de hoy sirve como elemento unificador que representa más que un objeto arte, un componente que tiene la capacidad de alterar el comportamiento humano con su simple apreciación. El mural puede inclusive dictar aspectos de identificación a favor o en contra que pueden mantener unida una comunidad o por el contrario generar criterios de división acerca del mensaje que se transmite por medio de esta obra, ya que la experiencia estética que se genera va a ser en cierta parte la percepción que se tiene de un espacio determinado.

Las sociedades humanas, a través de su cultura, transforman los originarios paisajes naturales en paisajes culturales, caracterizados no sólo por una determinada materialidad, sino también por la translación al propio paisaje de sus valores, de sus sentimientos. El paisaje es cultura y, precisamente por ello, es algo vivo, dinámico y en continua transformación, en continua mutación. (Nogue, 2010, pp 127-128).

En el texto “Murales más identidad” del arquitecto y muralista Rodolfo Sorondo (2015) se menciona que la importancia y la trascendencia del mural se basa en la manera en que muestran el carácter de un lugar en concreto, de su identidad plástica-espacial-arquitectónica. El mural es mucho más que un hecho artístico, es una experiencia colectiva que incide en el observador que genera diversas sensaciones en él y se convierte en parte icónica del espacio en donde se encuentra. “Muchas veces definí a los murales urbanos como “paredes que hablan”, que transmiten emociones y sensaciones, como las que experimento antes de cada obra.” (Sorondo, 2015, p.11)

Sorondo menciona que el mural se alimenta del contexto y viceversa, hay una correlación entre ellos, se constituye como un elemento importante en la conformación y cualificación del espacio, tiene

un carácter comunicativo importante y acerca el arte a la gente. Es además necesario comprender la relación espacio-mural como parte de establecer hitos y vincularlos a una identidad colectiva.

Por último, Graciela Di María, Silvia González y Adela Ruiz (2005) en el ensayo “Arte e identidad en la ciudad de La Plata, Producción mural en los espacios públicos”, hacen referencia al mural como una manifestación visual que requiere de trazos seguros ya que debe ser abarcado a primera vista sin perder los detalles, considerando siempre la circunstancia del flujo del espectador, los diferentes ángulos de visión y el mensaje del mural dependiendo del recorrido. Para estas autoras, es necesario tener presente que al analizar el contexto, este reúne varios tipos observadores como el peatón, quien observa desde un automóvil o transporte colectivo.

El mural debe tener una composición y una perspectiva en función al espectador no como un punto fijo aislado de su contexto, sino como una intervención que se relaciona con la topografía, el clima y las actividades circundantes. Asimismo, es parte importante de una verdadera comunicación social aportando una construcción de identidad colectiva.

Metodología

Es necesario que existan espacios de interacción en donde los usuarios establezcan vínculos con el entorno universitario para poder definir una identidad colectiva. A partir del diseño acupuntural, el diseño ambiental y el diseño gráfico, se propone crear un ambiente de convivencia y unidad entre las distintas áreas de estudio del C.I.D.E.A, interviniendo las zonas residuales establecidas en el objetivo general. Ante esto, la presente propuesta metodológica se desarrolló en tres fases: problema, investigación y diseño. De esta manera, se pudo concretar un proceso creativo cíclico y no lineal.

La primera fase se centra en una investigación de campo, donde se lleva a cabo el análisis de datos, la sistematización, el análisis del usuario y de la situación actual del C.I.D.E.A. La segunda etapa consiste en la investigación de información relacionada al modelo de diseño, búsqueda de referentes de diseño y modelos teóricos, donde a partir de las variables del problema se investigan propuestas nacionales e internacionales que nutren al proyecto. Finalmente, como tercera etapa se realiza el proceso de diseño del proyecto.

Dada la naturaleza del proyecto, se utilizó el método de diseño propuesto por el ingeniero Bruce Archer en 1960, el cual consiste en un método sistemático con tres etapas claves: la analítica, la creativa y la de ejecución de la propuesta. Durante la primera etapa se reconoce y define el problema de investigación, además, se recolecta información y datos, en la segunda etapa se hacen interpretaciones, análisis y desarrollo de ideas para una posible solución al problema establecido y por último, en la tercera etapa, se define la propuesta de diseño para mostrarla al cliente. Esta metodología da la posibilidad de desarrollar un proceso de diseño ordenado y sistematizado, permitiendo plantear soluciones atinadas con respecto al problema propuesto inicialmente.

I Capítulo. Sistematización de experiencias

En esta primera fase se da una investigación a partir de la visita al sitio de estudio en donde se observan y analizan las características morfológicas, tipológicas, topográficas, usuarios y actividades. Otro aspecto importante es el análisis bioclimático, así como las condicionantes, ya sean las estructuras, asoleamiento y vegetación existente; flujos peatonales, vehiculares y problemáticas presentes. Como parte del modelo sistemático de Bruce Archer, la recolección de datos e información de esta etapa constituye el punto de partida para la formulación de ideas y soluciones de diseño, por lo que el nivel de profundidad del análisis y la observación del sitio es de suma importancia para el desarrollo del proyecto.

En esta fase se realiza el análisis correspondiente al contexto del campus universitario, sus diferentes facultades, áreas verdes y espacios de intercambio estudiantil. A raíz de este análisis, se toma la decisión de plantear la propuesta de diseño para el C.I.D.E.A., debido a la carencia de espacios de convivencia e intercambio y la ausencia de una identidad. Esta decisión abarca una nueva recolección de datos mucho más específica como el tipo de actividades que se realizan, las entidades administrativas y académicas que lo conforman. Además, a partir de un levantamiento fotográfico se analizan texturas, materialidades, formas, configuraciones de los edificios, proyecciones y sombras; así como la orientación del sol y de los vientos. Con ello, se toma en cuenta los recursos hídricos-pluviales, la vegetación y los guiones espaciales de la zona a intervenir.

Este análisis permite captar las características del sitio, dando paso a la definición de limitaciones y alcances dentro del diseño. Además, atribuir características especiales y específicas a los espacios, brindando información clave para el desarrollo del proyecto de diseño.

Una vez establecido el análisis espacial, se procede con el estudio del comportamiento del público meta dentro del espacio. Es necesario delimitar perfiles de los usuarios, puntos de encuentro,

entradas, salidas y el recorrido dentro del C.I.D.E.A, por lo que se implementa una herramienta participativa (apéndice 1) para adquirir información relacionada al público meta y a la manera en que conciben el espacio. La herramienta se aplica (imágenes 86 y 87) a los estudiantes del C.I.D.E.A., partiendo de la idea de que son agentes importantes para el desarrollo del proyecto. Esta herramienta abarca tres fases, la primera consta de una encuesta sobre posibles variables de diseño, de esta forma se conocen necesidades y preferencias del usuario en cuanto a mobiliario, materiales, colores, tipos de murales y diseño de áreas grupales. Como parte de la segunda fase se solicita trazar sobre un mapa con el recorrido de cada usuario dentro del C.I.D.E.A., incluyendo puntos de estudio, descanso, esparcimiento, ingresos y salidas. Finalmente, cada entrevistado anota sugerencias personales para mejoras del espacio. Esta herramienta evidencia la opinión de cada individuo, y define patrones dentro del público meta y necesidades en torno al diseño.



Imágenes 86 y 87. Aplicación de la herramienta participativa al público meta. Fuente: Archivo grupal.

La herramienta se aplicó a un total de 40 estudiantes de las diferentes carreras y especialidades del C.I.D.E.A. Estos resultados (apéndice 2) generan pautas que definen el rumbo y énfasis de la propuesta. Los resultados más significativos destacan preferencias en cuanto a materiales, forma del mobiliario, iluminación, puntos calientes y paleta de color, los cuales se utilizan como referentes dentro del proceso de diseño. Dentro de los resultados, se dio una mayor preferencia por espacios como el deck, ya que es un espacio abierto a todos los estudiantes, se encuentra al aire libre y es posible desarrollar diferentes actividades en él. En esta herramienta el usuario cumple un papel activo en la etapa creativa, ya que sugiere y plantea respuestas y es a través de esto, que se puede generar una propuesta más integral, brindando un resultado más favorable en cuanto al sentido de pertenencia que se busca generar en el público meta.

Una vez finalizado el análisis contextual, se levanta un diagnóstico del espacio, donde se definen problemáticas y se zonifica con base a condicionantes como el asoleamiento, vientos, vegetación y necesidades expresadas por el usuario, definiendo variables del diseño y posibles materiales según los análisis del clima y topografía que contribuyen a dar soluciones eficaces, tanto a nivel de sostenibilidad, de uso y visual.

Con la recolección de información y el análisis perceptual, se concluye que el C.I.D.E.A carece de espacios comunes, de identidad, de hitos y el centro de estudios está en deterioro, no hay protección climática y se dan pocas actividades lúdicas en las escasas áreas comunes. Estas problemáticas hacen que el diagnóstico sea fundamental para la toma de decisiones creativas, ya que suplen las necesidades y brindan aportes para las soluciones al proyecto, es decir, es en esta fase donde la información se sistematiza y adquiere un verdadero sentido para el desarrollo de la propuesta de diseño.

II Capítulo. Investigación documental

En esta etapa se consideran las variables del problema para llevar a cabo una búsqueda de referentes nacionales e internacionales. Al utilizar el método sistemático planteado por Bruce Archer, esta fase adquiere valor en cuanto a la recolección de información documental porque genera relaciones, interpretaciones, análisis e ideas dentro del proceso de diseño.

Conocer qué proyectos similares se han desarrollado anteriormente y de qué manera plantean soluciones, enriquece la propuesta planteada para el C.I.D.E.A. Dentro de los proyectos nacionales que más aportaron al proceso de diseño, fue el “Complejo Plaza de la Autonomía” en el campus de la U.C.R. de Juan Pablo Ching Álvarez, cuya intención es unificar las fincas por medio de un espacio destinado para el desarrollo de distintas actividades artísticas y culturales. En el ámbito internacional se destaca a la arquitecta Venezolana Gabriela Alvarado y su proyecto “El nodo como espacio de intercambio”, y el proyecto muralista realizado para el instituto Toulouse Lautrec en Perú en el año 2015 por el grupo Youth Experimental Studio. Estos proyectos, aportan información perceptual de gran relevancia para la propuesta de diseño entorno al C.I.D.E.A.

La información obtenida de proyectos investigados se complementa con la búsqueda de fuentes teóricas relacionadas a la acupuntura urbana, la psicología ambiental, el diseño urbano y el diseño gráfico-ambiental, generando soluciones creativas fundamentadas en investigaciones sólidas y haciendo de la propuesta de diseño un producto justificado y sustentado.

Teniendo claro el tipo de intervención en las áreas residuales para convertirlas en puntos de encuentro y convivencia que reactiven el carácter artístico del C.I.D.E.A, y a partir de los datos obtenidos en búsquedas bibliográficas, se decide adoptar el modelo de diseño de Acupuntura Urbana, que por medio de pequeñas intervenciones espaciales en diferentes puntos se producen mejoras que ayudan a potenciar el carácter del espacio urbano, sustentando esta toma de decisiones con las obras teóricas de los arquitectos Jaime Lerner y Luis Diego Barahona.

Considerando la información obtenida con respecto al modelo de diseño utilizado y teniendo a disposición los resultados de proyectos planteados en otros campus universitarios tanto a nivel nacional como a nivel centroamericano, se comienza a analizar la viabilidad de la propuesta en el ámbito social, económico y ambiental.

Asimismo, se investiga sobre posibles entidades estatales, que puedan vincularse e impulsar la propuesta a corto y mediano plazo. Entre ellas la Universidad Nacional, las escuelas y centros que comprenden el C.I.D.E.A, U.N.A. Campus Sostenible, la Empresa de Servicios Públicos de Heredia (E.S.P.H.), el Instituto Costarricense de Electricidad, la Vicerrectoría de Vida estudiantil, E.D.E.C.A., entre otras entidades que ya anteriormente han apoyado el desarrollo de proyectos estudiantiles a favor del mejoramiento del campus y la vida estudiantil.

A partir de la búsqueda y análisis de fuentes teóricas y autores entorno a la acupuntura urbana, la psicología ambiental, el diseño urbano y el diseño gráfico-ambiental, se define un marco teórico que permite entender el valor del diseño como herramienta modificadora del espacio, sustentando y justificando de manera teórica la propuesta de diseño planteada para el C.I.D.E.A., dando paso a la etapa final del proyecto (etapa de diseño), con esto se permite establecer soluciones de diseño con bases teóricas sólidas.

III Capítulo. Determinaciones finales de diseño

Este capítulo comprende la última etapa del proyecto, la cual corresponde al proceso de diseño, desarrollado de forma paralela con la etapa investigativa. A partir de la investigación y análisis de campo y la búsqueda de referentes y modelos teóricos, surgen parámetros de diseño que delimitan la propuesta final. Temas como color, imagen, concepto, materiales, diseño de componentes, programa arquitectónico y relaciones espaciales son claves para la realización de un proyecto sólido y pertinente que se sustenta del análisis y sistematización de la información recolectada.

El concepto de diseño y la definición de una imagen gráfica para el proyecto, son de suma importancia, ya que conforman las bases de la propuesta y sobre todo brinda unidad al diseño. La conceptualización del proyecto surge a raíz de la escogencia del modelo de acupuntura urbana que evoca una analogía con la topología de red malla de los sistemas informáticos, en esta topología de red cada nodo está conectado entre sí y es posible llevar los mensajes de un nodo a otro por diferentes caminos, conformando así una unidad que funciona de manera integral, tal y como se busca que funcione el C.I.D.E.A.

En cuanto al proceso para el desarrollo de cada componente de diseño, se realiza un plan maestro en donde se definen etapas de prioridad, con el fin de desarrollar una propuesta ordenada y eficaz. En primer lugar se diseña la etapa A (imagen 88) que comprende el área oeste del edificio de las Escuelas de Danza y Arte Escénico, como forma de definir una fachada general del C.I.D.E.A. En esta primera etapa del proyecto, se plantea un acondicionamiento del espacio por medio de plataformas que cumplan la función de anfiteatro aprovechando las condiciones topográficas y en donde se desarrollen diferentes actividades como ensayos, presentaciones escénicas y de baile. Además de que sea un espacio de convivencia estudiantil. Estas plataformas responden a un compromiso ambiental, ya que el material utilizado es el decking (madera plástica reciclada), el cual presenta muchos beneficios, entre ellos, el hecho de no necesitar mantenimiento, es libre de humedad por consiguiente evita las plagas, es un producto con certificación R.E.S.E.T. y producido en el país.

Para esta etapa se propone la reestructuración del jardín aledaño, utilizando especies nativas como el árbol Barrabás y el arbusto de Lantana. Ambas especies de tonalidades cálidas con el fin de generar una atmósfera confortable y atrayente visualmente. Por otro lado, se propone un jardín vertical en medio de las plataformas para evitar el ingreso de estudiantes al módulo de alto voltaje, lo

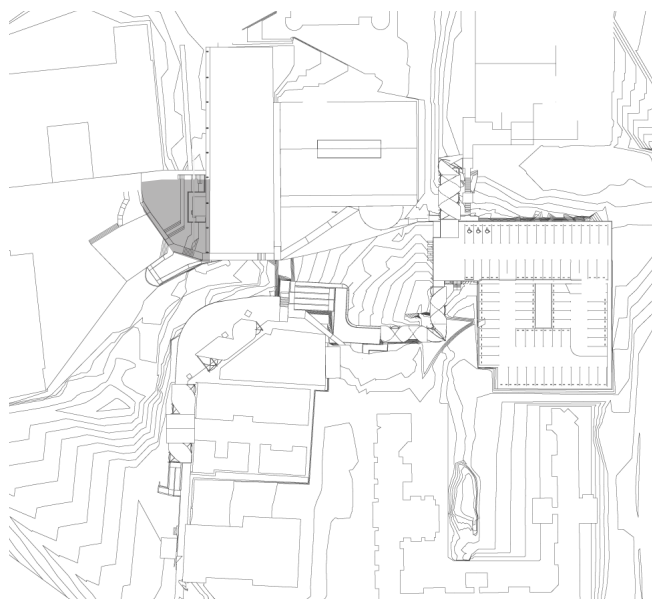


Imagen 88. Etapas de diseño, Sector A. Fuente: archivo grupal

que permite a su vez refrescar el espacio. Cabe destacar que en la estructura vertical se utilizan tres especies de passiflora, de tonos blancos y violetas, especie que se caracteriza por atraer gran cantidad de mariposas y colibríes, además de ser una especie endémica del país.

En esta etapa se destaca la pared Oeste del teatro Atahualpa como un espacio potencial para desarrollar una intervención gráfica que evidencie el carácter y la identidad del C.I.D.E.A, tomando en consideración tonalidades cromáticas como el morado para representar la creatividad y la sabiduría, el color blanco para reflejar la pureza, la paz e inteligencia, también tonalidades cálidas como el naranja y el amarillo en pequeñas cantidades para generar confort, dinamismo y alegría.

En la realización de una intervención gráfica, el papel del diseño gráfico y del diseño ambiental convergen en un diálogo con los principios de la plástica como el color, la forma, la composición y la expresividad simbólica. Además, es importante entender el mural como un medio de proyección que absorbe la experiencia colectiva del usuario y del espacio, por lo que desarrollar este tipo de intervenciones en el espacio fomenta la identidad del sitio.

Por otro lado, la segunda intervención del proyecto la compone la etapa B, esta etapa está dividida en dos subetapas, la B.1 y la B.2 que corresponden al área de la fachada de la Escuela de Arte y Comunicación Visual y la fachada del edificio 1 de la Escuela de Música respectivamente. En estas subetapas se diseñan plataformas tipo terraza que aprovechan la topografía del espacio, manteniendo la línea constructiva y de materiales de la etapa A. En el caso de la plataforma de la Escuela de Arte y Comunicación visual (imagen 89), el diseño está dispuesto para que se lleven a cabo distintas actividades, tales como, exposiciones, proyecciones, dibujo al aire libre o bien funcionar como punto de encuentro colectivo, así como zona de tránsito, por lo que se diseña una cubierta semi circular, de estructura en forma orgánica de metal con cubierta envolvente de policarbonato transparente con protección ultravioleta. Esta estructura semi abierta permite un flujo de aire adecuado, evitando que el ambiente se sienta demasiado caliente.

Por su parte, en la etapa B.2 (imagen 90), correspondiente a la fachada del edificio 1 de la Escuela de Música, se diseña una plataforma dispuesta como zona de paso que se integra al diseño del jardín, presentando una pequeña isla en la entrada de la escuela, destinada como un punto de encuentro y área de estar. En esta etapa se da mayor énfasis a la vegetación para generar un pequeño pulmón natural en el C.I.D.E.A, manteniendo la especie de Lorito existente e incluyendo el Barrabás y la Lantana como parte del diseño del jardín, en donde las diferentes tonalidades cálidas generan

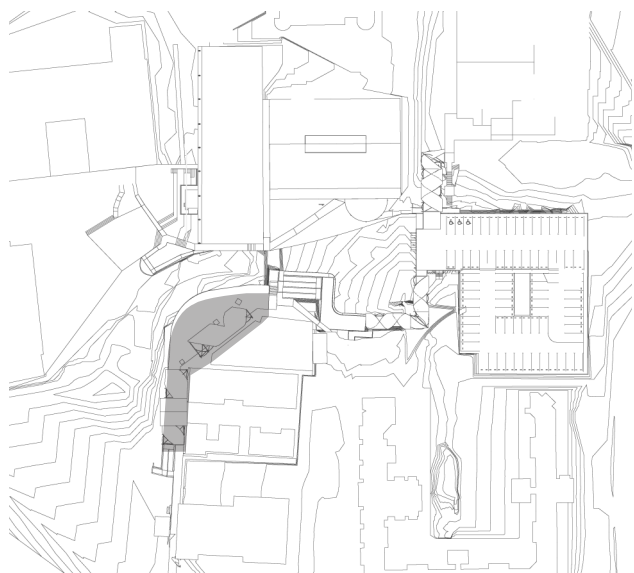


Imagen 89. Etapas de diseño, Sector B.1.
Fuente: archivo grupal

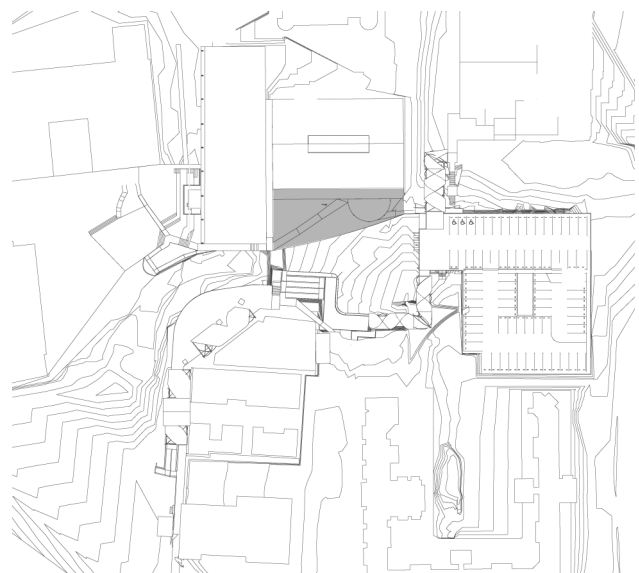


Imagen 90. Etapas de diseño, Sector B.2.
Fuente: archivo grupal

acentos visuales en el espacio.

El mobiliario ubicado en la etapa B (B.1 y B.2) responde a un sentido funcional donde mediante formas modulares se estimula la interacción del usuario con el espacio. Al ser liviano, simple y fácil de manipular hace que el espacio sea menos rígido y el usuario se sienta en libertad de alterar la configuración espacial del sitio por medio de variaciones en el mobiliario. Tomando en cuenta la importancia de la sostenibilidad, se propone el diseño de mobiliario bajo materiales con certificación R.E.S.E.T. como lo es la madera plástica reciclada.

Por último, como etapa final del proyecto, se propone la etapa C, la cual corresponde a la creación de un paso conector entre deck existente y el edificio 2 de la Escuela de Música (imagen 91). Se diseña un puente peatonal liviano tipo pasarela que se adapta a la topografía del sitio y a las edificaciones ya existentes, como el deck y el parqueo. El diseño presenta una estructura liviana, orgánica y envolvente que da rigidez al puente. Al igual que la cubierta del sector B.1, el material utilizado es el policarbonato transparente, da la sensación de ser un espacio más amplio e iluminado y al ser una estructura semi abierta permite el adecuado flujo de aire, generando que el paso sea agradable. Esta etapa es un punto clave en la idea de integración y conexión planteado desde del concepto de diseño, generando una visión del C.I.D.E.A como un centro integral en donde las diferentes escuelas están conectadas entre sí.

Como parte del método sistemático propuesto por Bruce Archer, y finalizada la etapa analítica, se procede a la fase creativa y de ejecución de la propuesta de diseño. La elaboración de bocetos rápidos en papel mantequilla permite proyectar los esbozos de cada componente sobre fotografías del sitio y poder tener una mejor visión de cómo se comportan los diseños en el espacio. Una vez definidos los bocetos de cada componente, se procede al uso de herramientas digitales de diseño como los son VectorWorks y Artlantis que permiten generar proyecciones mucho más precisas y realistas de los componentes de diseño en el espacio, por medio de modelos tridimensionales, dando paso a la realización de esquemas de carácter arquitectónico como elevaciones, plantas, cortes e isométricos que evidencian, a escala, cada componente con respecto a los edificios ya existentes del C.I.D.E.A.

Una vez definidas las vistas tridimensionales de todas las etapas del proyecto dentro del contexto espacial, se comienza a realizar mejoras a nivel estructural de las plataformas y el puente, de manera tal que se perfeccionen detalles constructivos para asegurar un producto de calidad.

Como determinación final del diseño es importante destacar que para crear un discurso espacial

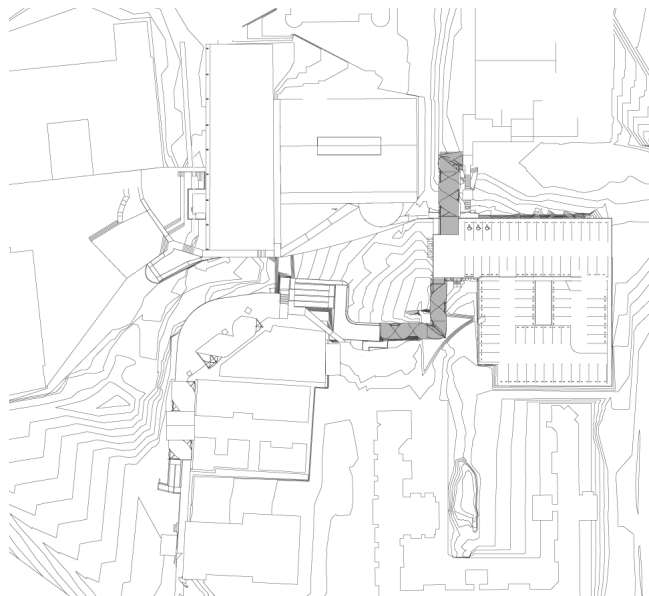
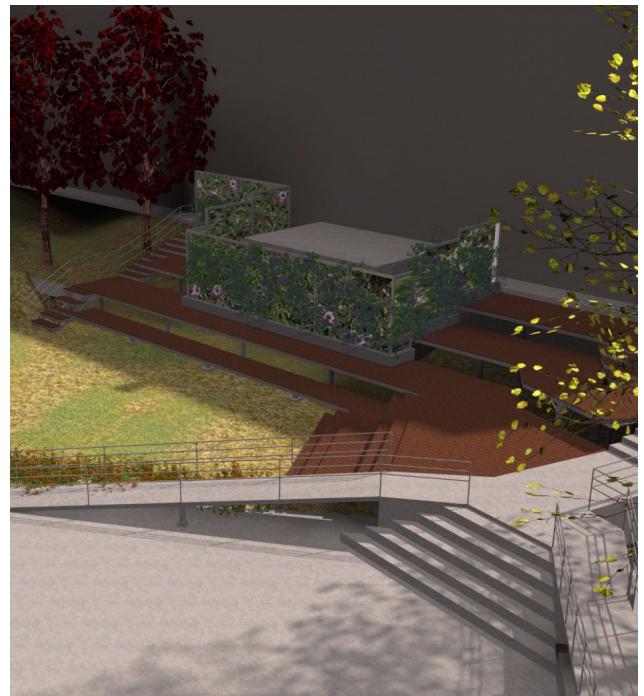
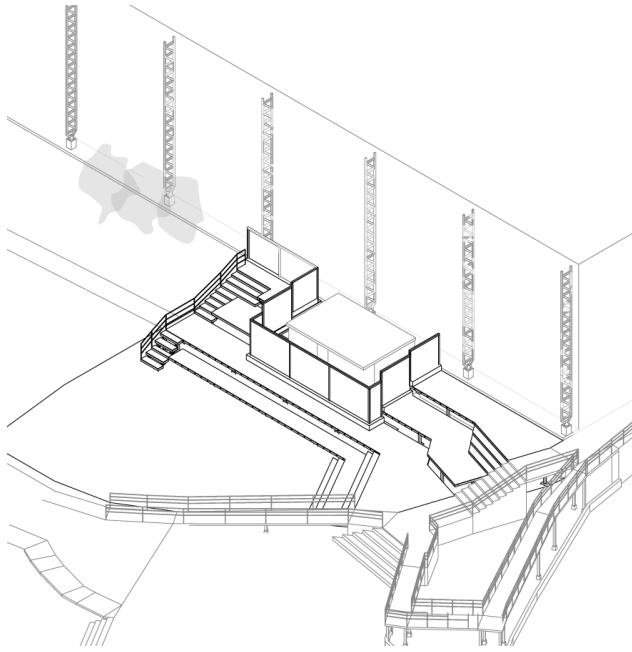
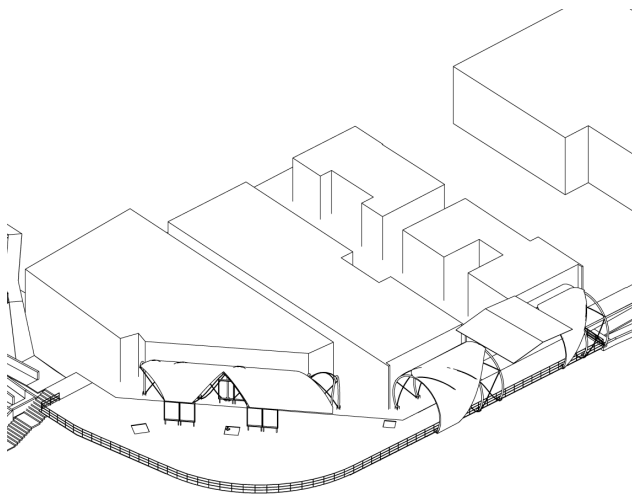


Imagen 91. Etapas de diseño, Sector C. Fuente: archivo grupal

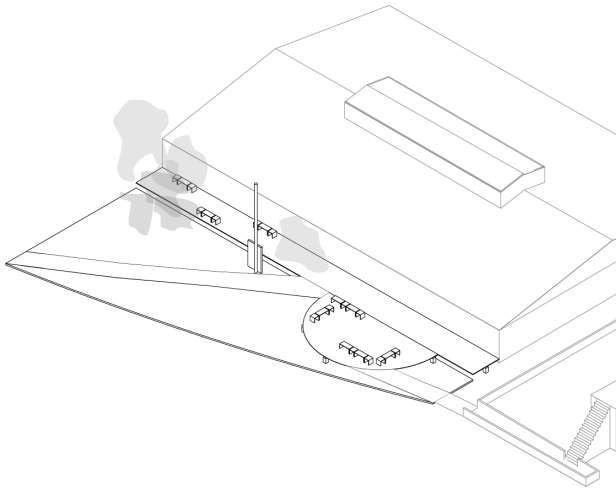
que dote de identidad al C.I.D.E.A son necesarios los insumos de la plástica; generando un espacio integral y funcional. Es por esta razón que el tipo de material propuesto, la escala de las plataformas y del puente, su configuración estructural, la temporalidad, el color y la ubicación dentro del contexto, dotan a la propuesta de significado, generando hitos dentro del C.I.D.E.A que definen su identidad.



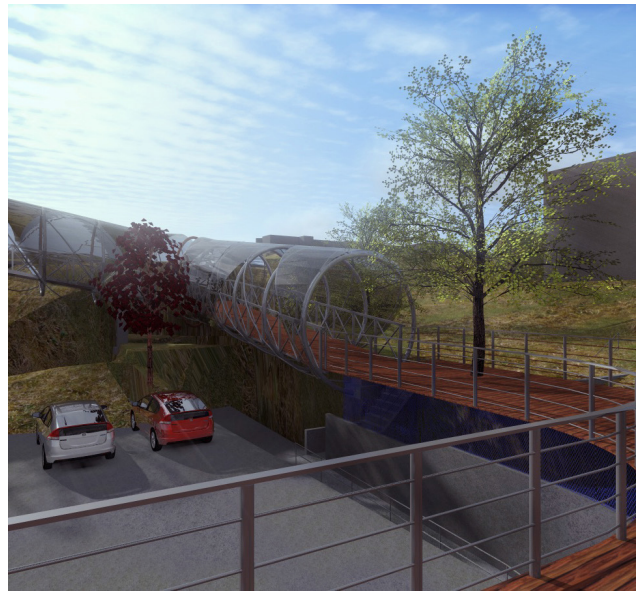
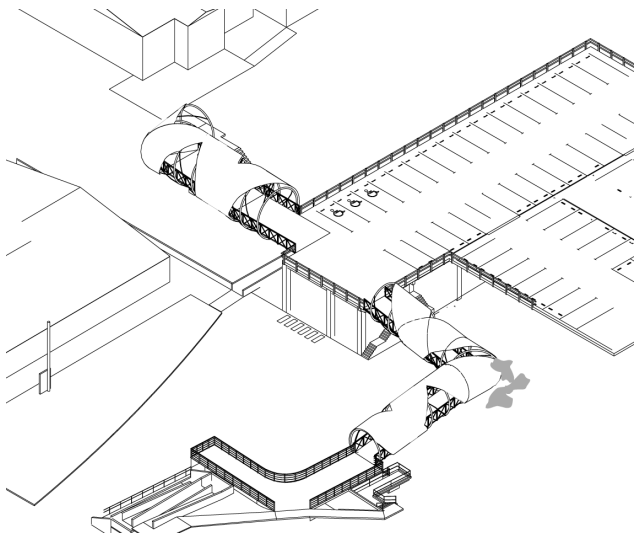
Imágenes 92 y 93. Modelo digital Sector A. Fuente: archivo grupal



Imágenes 94 y 95. Modelo digital Sector B1. Fuente: archivo grupal



Imágenes 96 y 97. Modelo digital Sector B.2. Fuente: archivo grupal



Imágenes 98 y 99. Modelo digital Sector C. Fuente: archivo grupal

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Como parte del acondicionamiento de los espacios residuales del C.I.D.E.A, mediante un diseño acupuntural aplicado desde el diseño gráfico-ambiental, se generan nuevos espacios interactivos, de intercambio y proyección para los estudiantes. Cada uno de los componentes de diseño mejoran el proceso artístico de los estudiantes, la atmósfera del C.I.D.E.A. y la proyección de una identidad con respecto al campus universitario. La identidad del C.I.D.E.A y su esencia como centro de estudios ya está definida, sin embargo no hay medios para para proyectarla de manera que los estudiantes adquieran un sentido de pertenencia. La acupuntura urbana como modelo de diseño permite reactivar espacios potenciales y generar un vínculo con el usuario, haciendo de las plataformas, mobiliario, el puente y los jardines, espacios que funcionan como vitrinas para mostrar el carácter del C.I.D.E.A.

Las distintas intervenciones del proyecto Enlace cumplen una doble función en cuanto a ser una propuesta destinada a actividades pasivas ya sean de convivencia, estudio, ocio, y también actividades para la proyección interdisciplinar, en donde se puedan conocer distintas áreas del C.I.D.E.A e interactuar con otras disciplinas. Cada intervención del proyecto es un espacio abierto al diálogo, la proyección y la expresión. El proyecto Enlace propicia el contacto con otros, dejando de lado la concepción del C.I.D.E.A. como un área de tránsito. Por medio de las intervenciones en el espacio genera condiciones adecuadas para permanecer y disfrutar en el lugar, generando confort y seguridad en el usuario.

Como resultado del uso de tecnologías ecológicas y materiales eco sostenibles, el enfoque ambiental del proyecto Enlace genera confort en el usuario. Las texturas acogedoras; como la madera plástica, entra en diálogo con los jardines aledaños y las distintas especies nativas que se encuentran en ellos. Cabe destacar que las especies nativas utilizadas, además de ser un atractivo visual por sus tonalidades, aportan nutrientes al suelo y atraen especies como mariposas, producen atmósferas más agradables para los estudiantes. Asimismo, los diferentes componentes de diseño están adaptados a las condiciones bioclimáticas y topográficas del sitio, aprovechando al máximo el espacio, sin representar pérdidas al alterar la condición actual del espacio.

Cada espacio propuesto y sus respectivos componentes de diseño, están planteados en función a las características del usuario y del espacio físico del C.I.D.E.A., de manera que solventen las necesidades actuales. Además, la forma, la materialidad y la escala de los componentes, los establece como hitos referenciales dentro del centro de estudios, promoviendo una mayor proyección al campus y un sentido de pertenencia de los estudiantes.

Como parte de generar hitos integradores, se contemplan las intervenciones gráficas en el C.I.D.E.A. como un medio para proyectar identidad y generar experiencias en el usuario, sin embargo por cuestiones de tiempo límite para desarrollar la propuesta, se decide identificar las zonas potenciales para desarrollar este tipo de intervenciones e incentivar futuros proyectos que generen propuestas de la mano con las plataformas y jardines del proyecto Enlace.

Recomendaciones

Eje de diseño

En relación a la propuesta de diseño, se proponen sugerencias para el eje de diseño, las cuales se determinan con el fin de prever alguna situación que se presente durante el proceso de ejecución:

1. Para la realización del proyecto, es indispensable tener en cuenta la información brindada en el manual de diseño, especialmente en las especificaciones constructivas de cada componente, ya que esta información se sustenta de bases teóricas y prácticas que aseguran un adecuado resultado de la propuesta.

2. Es importante tomar en consideración el análisis del diagnóstico de sitio, ya que muestra información pertinente a necesidades espaciales y del usuario. Las características del espacio determinan pautas en cuanto a la escogencia de materiales sostenibles, ubicación de las intervenciones y selección de especies vegetales nativas.

3. Se recomienda aplicar herramientas participativas a futuros proyectos realizados en el campus de la Universidad Nacional con el objetivo de plantear proyectos menos rígidos y acordes a las necesidades del público meta.

4. Para futuros proyectos enfocados en las intervenciones gráficas; como lo son los murales, se recomienda tomar en cuenta la pared oeste del teatro Atahualpa y las paredes externas del edificio del parqueo como espacios potenciales para este tipo de intervenciones, tanto por la escala espacial y el recorrido del ojo a la hora de transitar por el espacio.

5. Se recomienda para futuras propuestas de mural, tomar en cuenta el diseño de las plataformas del sector A, el puente del sector C y los jardines aledaños como puntos que deben mantener un diálogo con los murales.

6. Para posibles intervenciones gráficas, es recomendado utilizar formas que acentúen el movimiento y muestren una narrativa que contemple las diferentes disciplinas del C.I.D.E.A. Además de utilizar tonalidades cromáticas, como el morado para representar la creatividad y la sabiduría, el blanco para reflejar la pureza, la paz e inteligencia, y tonalidades cálidas como el amarillo y el naranja en pequeñas cantidades para representar el dinamismo y la alegría, con el fin de dotar de fuerza al color.

7. Para asegurar la versatilidad del espacio y el confort del usuario, se recomienda para los espacios B.1 y B.2, utilizar el mobiliario modular móvil propuesto en el manual de diseño, de modo que el usuario se sienta libre de generar sus propias configuraciones espaciales.

8. Para elaborar un diseño inclusivo de la mano con la ley 7600, es necesario respetar las rampas de acceso en las diferentes plataformas y la entrada al deck para el acceso al puente unificador.

9. Es importante tomar en consideración los tipos de materiales utilizados en las distintas intervenciones, tal es el caso de la madera plástica reciclada para las plataformas y el mobiliario, siendo este el material principal del proyecto, ya que cuenta con un ensamblaje fácil, de buen mantenimiento, larga vida útil, es inmune a insectos y roedores, no lo afectan la humedad ni la corrosión, es térmico y no contiene químicos perjudiciales para la salud. Además, ofrece un triple beneficio al ambiente:

- Disminuye la contaminación por la recuperación de desechos plásticos.
- Protege la naturaleza, al evitar la tala indiscriminada de árboles.
- Convierte el problema de la no biodegradabilidad del plástico en una ventaja que lo hace un producto de larga vida útil y, en consecuencia, no generador de desechos.

Al recomendar utilizar materiales nacionales, genera beneficios económicos a corto plazo en cuanto a bajar costos de movilización del material. Muchos productores nacionales; como PRODUCOL y Deck Solutions, ofrecen planes accesibles para la adquisición de materiales a entidades nacionales.

10. En cuanto al puente unificador, se recomienda respetar su sistema de construcción y su configuración en el diseño, ya que permite adherirse a la estructura existente del parqueo y economizar en materiales. Además, el diseño de la cubierta permite habilitar flujos de aire a lo largo de la pasarela, generando un paso confortable para los usuarios.

11. En lo que respecta a la sostenibilidad del proyecto es importante contemplar ciertas recomendaciones en torno al ámbito ambiental y social:

- En cuanto al ámbito social, se recomienda al Decanato y las respectivas escuelas del C.I.D.E.A, realizar actividades que mantengan activos los diferentes puntos intervenidos, de manera que se mantenga el interés del usuario hacia el lugar.

- Se recomienda crear alianzas con entidades que apoyen el proyecto y aporten asesoramiento, como por ejemplo U.N.A. Campus Sostenible, el M.I.N.A.E., el I.C.E. o la E.S.P.H., ya que son entidades que apoyan proyectos universitarios de esta índole.

- Se recomienda reducir el uso de fuentes de iluminación artificial y respetar el diseño de cubiertas y espacios abiertos para aprovechar la luz natural.

- En cuanto al uso de nuevas especies de árboles y vegetación, se recomienda respetar las especies nativas propuestas en el manual de diseño, de modo tal que estas especies generen cambios positivos al espacio, entre ellas la atracción de especies como aves y mariposas. Asimismo, este tipo de vegetación brinda mayor confort mediante la sombra y la sensación de frescura que brindan, además de mejorar visualmente el espacio.

Eje de investigación

Como parte de las consideraciones que corresponden al eje de investigación, se recomienda generar nuevos contenidos académicos dentro de los talleres de diseño ambiental y diseño gráfico, tomando en cuenta temas como la acupuntura urbana, el diseño gráfico aplicado al espacio público y nuevos modelos de diseño, con el fin de preparar a los estudiantes con mejores bases teóricas que sustenten las propuestas de diseño.

Se recomienda para próximos proyectos relacionados al diseño urbano dentro del campus Omar Dengo, tomar en consideración el modelo de acupuntura urbana, como modelo teórico para la solución de problemáticas derivadas de la mala planificación espacial del campus universitario.

Referencias

- Abissi, María. (2017, febrero 3). *Un gigante perdió su gato azul en San José*. Amelia Rueda. Recuperado de <http://www.ameliarueda.com/nota/un-gigante-perdio-su-gato-azul-en-san-jose>
- Alanís, Omar & Muñoz, Michelle del Ángel. (2015). *Mobiliario Urbano para la convivencia en la plaza de la juventud*. (Tesis de Licenciatura en Diseño industrial). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Alvarado, Gabriela. (2017). *El nodo como espacio de intercambio* (Tesis de grado). Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/47137823/EL-NODO-COMO-ESPACIO-DE-INTERCAMBIO-Proyecto-de-Grado>
- Bellet, Carme. & Ganau, Joan. (2006). *Ciudad y universidad. Ciudades universitarias y campus urbanos*. Lerida: Editorial Milenio.
- Bermúdez, Paola. (2014). *Módulo de Reactivación Urbana - Arquitectura y secuencias de Renovación*. (Proyecto final de graduación de Licenciatura en Arquitectura). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio.
- Bioconstrucción y Energía Alternativa. (s.f.). *Certificación LEED*. Recuperado de <http://bioconstruccion.com.mx/certificacion-leed/>
- Campos, Orlando. (2003) *Del paisaje a la ciudad*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/748/74810707.pdf>
- Carvajal, Alberto. (2014). *Proyecto intercampus. Vínculo arquitectónico entre Finca 1 y 2 en la Universidad de Costa Rica*. (Proyecto final de graduación de Licenciatura en Arquitectura). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio.
- Casagrande, Marco. (2015). *Paracity: urban acupuncture*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hrmQjqgSB0s>
- Cintas, Lucía & Espinoza, Renata. (2016). *Gestión cultural en la ciudad de Santiago: Estrategias Desarrolladas por los Espacios de Exhibición de Artes Visuales Para Integrarse a la Escala Urbana*. (Tesis para optar al grado de Magister en Gestión Cultural). Universidad de Chile.
- Ching, Juan Pablo. (2015). *Complejo Plaza de la Autonomía en el ecocampus de la Ciudad de la Investigación de la UCR*. (Proyecto final de graduación de Licenciatura en Arquitectura). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio.
- Daguer, Nicolás & Aponte, Paula. (2017). *Paisaje Proyecto: Reprogramar la superficie*. Recuperado de https://www.behance.net/gallery/50405891/CC_UI-Paisaje-Proyecto_Reprogramar-la-superficie_201710
- Di María, Graciela, González, Silvia & Ruiz, Adela. (2005). *Arte e identidad en la ciudad de La Plata, Producción mural en los espacios públicos*. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40828/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Ducci, María Elena. (1989). *Conceptos Básicos de Urbanismo*. Recuperado de: https://issuu.com/jacksonmendes6/docs/conceptos_basicos_de_urbanismo.pdf

- Elías, Luis Alonso. (2005). *Propuesta de un modelo paisajista multifuncional en un sector del Río María Aguilar*. (Proyecto final de graduación de Maestría en Arquitectura Paisajística y Diseño de Sitio). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio.
- Espinosa, Víctor & Segado, Francisco. (2015). *La ciudad herida*. Siete ejemplos paradigmáticos de rehabilitación urbana en la segunda mitad del siglo xx. Universidad Politécnica de Cartagena, Murcia, España. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0250-71612015000300005
- Gehl, Jan. (2014). *Ciudades para la Gente*. Buenos Aires: Editorial Infinito.
- Gehl, Jan. (2013). *La humanización del espacio urbano. La vida social entre los edificios*. Barcelona: Editorial Reverte.
- Instituto de Arquitectura Tropical. (s.f.). *RESET, Requisitos para edificios sostenibles en el trópico*. Recuperado de <http://www.arquitecturatropical.org/reset2.htm>
- Instituto Meteorológico Nacional, (2017). *Datos climáticos*. Santa Lucía, Instituto Meteorológico Nacional. Recuperado de <https://www.imn.ac.cr/inicio>
- Lerner, Jaime. (2005). *Acupuntura Urbana*. Barcelona: Editorial Autor.
- Lerner, Jaime. (2007, Marzo). *A song of the city*. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.ted.com/talks/jaime_lerner_sings_of_the_city
- Lerner, Jaime. (2010, 10 mayo). *Como pensar una Ciudad*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IXGY0X-wdjl>
- Leslie, Vivian. (2016). *Desarrollo de un Festival de Danza Contemporánea En Espacios Públicos de la Comunidad de Santiago*. (Actividad de Formación Equivalente para optar por el grado de Magister en Gestión Cultural). Universidad de Chile.
- Loera, Mónica. (2011). *Diseño de Señalética para la facultad de ciencias políticas y sociales*. (Tesis para la obtención del título de licenciatura en Diseño y comunicación Visual), Universidad Nacional Autónoma de México.
- Maderuelo, Javier. (2010). *Paisaje y patrimonio*. Madrid: Editorial Centro de arte y naturaleza.
- Ministerio de desarrollo urbano de Buenos Aires. (2009). *Humanización del espacio público*. Argentina. Recuperado de <http://cdn2.buenosaires.gob.ar/desarrollourbano/publicaciones/la-humanizacion-del-espacio-publico-2009.pdf>
- Moser, Gabriel. (2003). La Psicología Ambiental en el Siglo XXI. *El desafío del desarrollo sustentable*, N°2 (Vol. XII), p. 11-17.
- Nogué, Joán. (2010). El retorno al paisaje. *Revista psicología*, N°2 (Vol. XII), Recuperado de www.revistapsicologia.uchile.cl
- Ramírez, Enyula. (2013). *Artes y música para el distrito de Llanos de Santa Lucía*. (Proyecto final de graduación de Licenciatura en Arquitectura). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio.
- Rijo, Katia. (2012). *Realización de un mural cerámico*. (Tesina para obtener el grado de Licenciada en Artes Visuales), Universidad Nacional Autónoma de México.

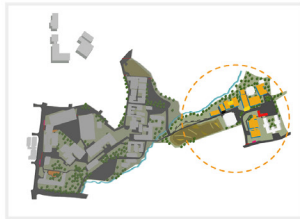
- Rodríguez, Fernando. (2013). *Rehabilitación de espacios residuales, Cendi y parque Urbano en la colonia tenorio, delegación de Iztapalapa*. (Tesis para la obtención del título de arquitecto). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rodríguez, Melissa. (2015). *Espacios para la creatividad, interacción y el talento local*. (Proyecto final de graduación de Licenciatura en Arquitectura). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio.
- Rodríguez, Roberto. (2008). *Un acercamiento al paisaje urbano*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3768/376839853006.pdf>
- Rojas, Miguel & Torijano, Eduardo. (2010). *El girasol cósmico. Memoria del diseño artístico - Mural conmemorativo del 50 aniversario* -, 33 (66), p. 75-94. Recuperado de <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/viewFile/8330/7884>
- Roth, Eric. (2000). *Psicología ambiental: interfase entre conducta y naturaleza*. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33232000000200007
- Saloviy, Gabriela. (2014). *Eslabones activos. Paisajes expuestos*. (Trabajo final de graduación de Maestría en Arquitectura Paisajística y Diseño de Sitio). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio.
- Steffens, Kurt. (2013). *Urbanismo táctico casos Latinoamericanos. Ciudad emergente*. Recuperado de <http://www.ciudademergente.org/es/publicaciones/urbanismo-tactico-v3-casos-latinoamericanos/>
- SJOlab. (2015). *Convocatoria Tu ciudad: tu lienzo*. Recuperado de <http://www.sanjoselab.com/tctl2015convocatoria/>
- SJOlab. (2016). *Tu ciudad: tu lienzo. Bases de la Convocatoria 2016*. Recuperado de <http://www.sanjoselab.com/tctl2016convocatoria/>
- Sorondo, Rodolfo. (2015). *Murales más identidad*. Recuperado de: https://www.clarin.com/arq/urbano/Murales-identidad_0_B1XuWVKvQg.html
- Suarez, Rafael. (s.f). *¿Qué se entiende por acupuntura?*. Recuperado de <http://www.consultaosteopatianades.com/index.php/otras-terapias/acupuntura/ique-es.html>
- TEDxBarcelona, (2009). *¿Qué es TEDx/TEDx?*. Recuperado de https://www.tedxbarcelona.com/about_ted_x/
- Valera, Sergi. y Pol, Enric. (1994). *El concepto de identidad social urbana: Una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental*. Recuperado de <http://www.ub.edu/escult/editions/0identidad.pdf>
- Villalobos, Gabriela. (2014). *CULTUZAR, Conjunto de espacios para la exploración, difusión y divulgación de la cultura comunitaria del cantón de Zarcero*. (Trabajo final de graduación de Licenciatura en Arquitectura). Universidad de Costa Rica, Sede Rodrigo Facio. Recuperado de: <http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/handle/123456789/1836>
- Wall, Ed. y Waterman, Tim. (2011). *Arquitectura del paisaje: Diseño Urbano*. España: Editorial Nerea.

Wedel, Christian. (s.f.). *Life patterns*. Recuperado de <http://christianwedel.com/life-patterns.php>

Youth Experimental Studio. (2015). *Toulouse Lautrec - Nueva fachada*. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/22578917/Toulouse-Lautrec-Nueva-fachada>

Apéndice

Apéndice 1. Herramienta participativa



Nombre:

Edad:

Carrera:

Especialidad:



HERRAMIENTA PARTICIPATIVA

1. Seleccione los lugares que suele utilizar para actividades que impliquen estudio.
2. Seleccione su principal ruta y los posibles recorridos en el área del CIDEA.
3. Seleccione en qué puntos del CIDEA pasa más tiempo en los momentos libres.
4. ¿Qué características tiene este espacio que hacen que usted se sienta a gusto y por qué?

-  Lugar de estudio
-  Rutas
-  Experiencias

HERRAMIENTA PARTICIPATIVA

Indique conforme a su parecer los elementos que cree pueden beneficiar y/o mejorar el espacio que comprende el CIDEA. Calificando de Alta, Medio y Baja según los colores Azul, Naranja y Verde lima, respectivamente



Mobiliario



ENTREVISTA

1-					
2-					
3-					
4-					
5-					
6-					
7-					
8-					
9-					
10-					
11-					
12-					
13-					
14-					
15-					
16-					
17-					
18-					
19-					
20-					
21-					
22-					
23-					
24-					
25-					
26-					
27-					
28-					
29-					
30-					

HERRAMIENTA PARTICIPATIVA

Indique conforme a su parecer los elementos que cree pueden beneficiar y/o mejorar el espacio que comprende el CIDEA. Calificando de Alta, Medio y Baja según los colores Azul, Naranja y Verde lima, respectivamente



Actividades



ENTREVISTA

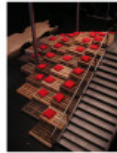
1-				
2-				
3-				
4-				
5-				
6-				
7-				
8-				
9-				
10-				
11-				
12-				
13-				
14-				
15-				
16-				
17-				
18-				
19-				
20-				
21-				
22-				
23-				
24-				
25-				
26-				
27-				
28-				
29-				
30-				

HERRAMIENTA PARTICIPATIVA

Indique conforme a su parecer los elementos que cree pueden beneficiar y/o mejorar el espacio que comprende el CIDEA. Calificando de Alta, Medio y Baja según los colores Azul, Naranja y Verde lima, respectivamente



Plataforma



ENTREVISTA

1-				
2-				
3-				
4-				
5-				
6-				
7-				
8-				
9-				
10-				
11-				
12-				
13-				
14-				
15-				
16-				
17-				
18-				
19-				
20-				
21-				
22-				
23-				
24-				
25-				
26-				
27-				
28-				
29-				
30-				

HERRAMIENTA PARTICIPATIVA

Indique conforme a su parecer los elementos que cree pueden beneficiar y/o mejorar el espacio que comprende el CIDEA. Calificando de Alta, Medio y Baja según los colores Azul, Naranja y Verde lima, respectivamente



Mural



ENTREVISTA

1-				
2-				
3-				
4-				
5-				
6-				
7-				
8-				
9-				
10-				
11-				
12-				
13-				
14-				
15-				
16-				
17-				
18-				
19-				
20-				
21-				
22-				
23-				
24-				
25-				
26-				
27-				
28-				
29-				
30-				

Apéndice 2. Resultados de herramienta participativa

Comunidad encuestada

Totalidad de población encuestada: 40 estudiantes

24 mujeres - 16 hombres

Edad promedio: 23 años

Carrera	Cantidad	Porcentaje promedio
Música	8 personas	20%
Arte y Comunicación Visual (estudiantes sin énfasis)	6 personas	15%
Enseñanza de Arte y Comunicación Visual	6 personas	15%
Arte y comunicación con énfasis en diseño gráfico	5 personas	12,5%
Arte y comunicación con énfasis en diseño ambiental	3 personas	7,5%
Arte y comunicación con énfasis en pintura	3 personas	7,5%
Arte y comunicación con énfasis en diseño grabado	1 personas	2,5%
Artes escénicas	5 personas	12,5%
Danza	3 personas	7,5%

Flujos y accesos

Accesos	Cantidad	Porcentaje promedio
Acceso oeste (ruta dentro de la U.N.A.)	16 personas	40%
Acceso sur (Frente a calle hacia San Pablo)	4 personas	7,5%
Accesos oeste y sur	20 personas	50%
Acceso vehicular	1 persona	2,5%

Porcentaje de preferencias por tipo de mobiliario

80% del 100% de personas encuestadas



66% del 100% de personas encuestadas



Porcentaje de preferencias por tipo de mural

69% del 100% de personas encuestadas



62% del 100% de personas encuestadas



Porcentaje de preferencias por tipo de zonas de estar

81% del 100% de personas encuestadas



70% del 100% de personas encuestadas



Porcentaje de preferencias por tipo de actividades artísticas

82% del 100% de personas encuestadas



82% del 100% de personas encuestadas

