



INTERSECCIONES URBANAS HÍBRIDAS,
MODELO DE ARTE, INSTALACIÓN Y CONOCIMIENTO DIGITAL

PARA UN SECTOR EN SAN JOSÉ



Daniel Astorga Arrieta

Proyecto de graduación para optar por el
grado de Licenciatura en Arquitectura

Universidad de Costa Rica

Facultad de Ingeniería
Escuela de Arquitectura



2014



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

Universidad de Costa Rica
2014

INTERSECCIONES URBANAS HÍBRIDAS,

MODELO DE ARTE, INSTALACIÓN Y CONOCIMIENTO DIGITAL

PARA UN SECTOR EN SAN JOSÉ

Daniel Astorga Arrieta

2014



DIRECTORA: Dra. María de los Ángeles Barahona
Israel



LECTOR: Dr. Jaime Gutiérrez Victory



LECTORA: Lic. Mariela Montoya Sandoval



LECTOR INVITADO: Lic. Rachid Jaén España



LECTOR INVITADO: Arq Priscilla Lescouflair Mexile

DEDICATORIA:

A Dios por permitirme vivir esta aventura. A la mujer mas especial que alguien podría soñar, **mamá** gracias por tanto amor, enseñanzas y apoyo, porque sin vos nunca sería quien soy hoy en día, gracias por entregarme tu corazón incondicional, creer en mí y mostrarme que no existen límites TE AMO!!!!!!!!!!!!!!.

AGRADECIMIENTOS:

A mis hermanas por tantas sonrisas, las amo, a Javier por ser todo un padre que nunca ha dudado en ayudarme y salvarme de mas de una!!, A mi abuelita por ser como una segunda mamá, a mi papá por todo su amor, apoyo y por todo este tiempo que nos hemos conocido aún más!, a mis tías que me han inspirado a ser quien soy, a Xavi por tanto cariño durante todo este proceso!! BIG SUPPORT no hubiera sido lo mismo sin vos, a Meli!!! Wowww desde el primer día y hasta el último!,...y mas allá!, a mis amig@s de la u!! Gracias!! Ustedes hicieron oro estos años, a mis demás familiares por creer en mi, alentarme y darme tanto cariño. Y a tod@s aquell@s que fueron parte de este proceso maravilloso, que formaron mi historia, me hicieron crecer, caer, sonreír, llorar, retarme, ser mejor persona, ser yo mismo Gracias!!! Gracias!!!!!! Gracias!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! :P

I LINK, THEREFORE I AM...
(ME CONECTO, POR LO TANTO SOY...)

(WILLIAM J. MITCHELL 1996)

Interjección: clase de palabras que **expresa alguna impresión súbita** o un **sentimiento profundo**, como **asombro, sorpresa**, dolor, molestia etc. Sirve también para **apelar al interlocutor** (según Real Academia Española, <http://rae.es>).

Resumen

La presente investigación aborda la temática de una propuesta de intervención urbana en el casco central de San José, específicamente en el Bulevar de la Avenida Central, bajo el concepto de la ciudad híbrida englobando los aspectos principales de la misma – lo digital (Internet y tecnologías de la información y comunicación) y lo análogo (contexto físico e imaginario colectivo)- y creando conexiones entre éstos mediante lo verde.

Este proyecto se desarrolla como intervención para cambiar aspectos referentes a la linealidad urbana, y falta de dinámicas que rompan la trama en la capital, en un tiempo menor al requerido ante intervenciones desde lo análogo. Permitiendo de esta forma, una interacción de los entes o la información de redes y lo virtual para generar en los usuarios nuevas experiencias, que propicien un re-imaginario colectivo en una de las zonas peatonales más transitadas de Costa Rica, y por consiguiente generar una ciudad con mayor adaptabilidad tecnológica propia de ciudades con mayor desarrollo.

El objetivo es proponer el diseño de un proyecto que se adapte a la actualidad y a las necesidades de la ciudad en el siglo XXI, de forma que beneficie a los usuarios en la apertura y el uso de tecnologías de la comunicación (TIC's), rompiendo barreras digitales y permitiendo leer los espacios como un traslape de información análoga, virtual y verde, dentro de una ciudad más integral o cambiante, que ya no solo debe ser analizada a partir del urbanismo físico existente, sino también desde la perspectiva de los recursos virtuales y las capas de información digitales que ayudan a leer la ciudad holísticamente.

INTERJECCIONES URBANAS HÍBRIDAS,

MODELO DE ARTE, INSTALACION Y CONOCIMIENTO DIGITAL:

UNA TRIADA ENTRE LO ANALOGO-VERDE-VIRTUAL
PARA UN SECTOR EN SAN JOSÉ

Interjection: class of words that **expresses some sudden feeling** or a **deep impression**, as **amazement, surprise**, pain, discomfort etc... It also serves to **appeal to the interlocutor** (Real Academia Española, <http://rae.es>).

Abstract

This research addresses the issue of an urban intervention in the central town of San José, specifically on Avenida Central Boulevard, under the concept of the hybrid city, encompassing the main aspects of it - digital (Internet, information technologies and communication), and analog (physical and social imaginary context) - creating connections among them with the greenery (nature).

The project is developed as a proposal to change some aspects concerning to urban linearity, and lack of dynamics that can change the capital grid design in less time than the ones required for interventions of analog changes. It allows an interaction of the entities or information networks and virtual users to generate new experiences, that will foster a new approach to collective imagery in one of the most populated areas in Costa Rica; and; therefore, giving birth to a city with the highest technological adaptability like most developed cities in the world.

The approach looks for the designing of a project that can be adapted to the needs of the city in the twenty-first century, so that it benefits users in the promoting and usage of communication technologies. It looks for the opening of spaces to be read as an overlap of analog, virtual and greenery information within a more friendlier and changing city. Therefore the city should not be analyzed only by the existing physical planning, but also by virtual resources and layers of digital information that help to understand it holistically.

INTERJECCIONES URBANAS HÍBRIDAS,

MODELO DE ARTE, INSTALACION Y CONOCIMIENTO DIGITAL:

UNA TRIADA ENTRE LO ANALOGO-VERDE-VIRTUAL
PARA UN SECTOR EN SAN JOSÉ

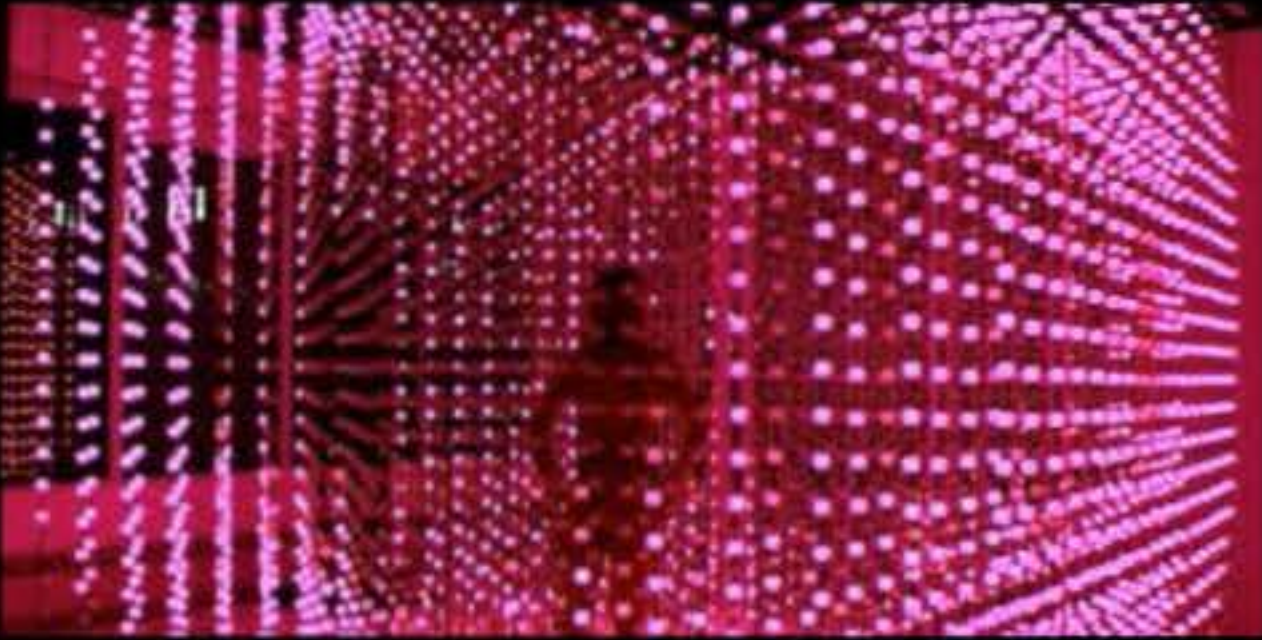


Fig. 1: Deep Screen/ fahrenheitmagazine.com



Fig. 2: Firewall/ artemanifiesto.com



Fig. 3: Volume/ graficacolectiva.org

Palabras clave: Imagen urbana, recorridos peatonales, Internet y redes, TIC's, espectro libre, inclusión social, impacto visual, arte digital, libre conocimiento, realidad virtual, transporte virtual (real time), lo volátil, lo efímero, ciudad híbrida, determinismo tecnológico, culturas híbridas, ciudad de bits, Wiki plaza, jardín de microchips, flujos electrónicos-peatonales, interactividad, procomún hiper-realismo.

Capítulo 1: TEMA

1.1 Mapa Mental “La ciudad Híbrida”

Pag.2

1.2 Hibridación concepto general

Pag.3

1.3 Introducción al tema

Pag.4

1.3.1 Objeto de estudio

Pag.5

1.4 Justificación

Pag.6

1.4.1 Delimitación física

Pag.9

1.4.2 Delimitación social

Pag.10

1.4.3 Delimitación temporal

Pag.11

1.4.4 Delimitación política

Pag.12

1.4.5 Delimitación económica

Pag.14

1.5 Alcances

Pag.15

1.6 Factibilidad

Pag.17

Capítulo 2: PROBLEMÁTICA

2.1 Problema General

Pag.20

2.1.1 Problemas Específicos

Pag.21

2.1.2 Antecedentes

Pag.25

2.2 Estado de la Cuestión

Pag.31

2.2.1 Componentes de la Ciudad Híbrida

Pag.31

2.2.2 El planteamiento de la ciudad Híbrida de Freire

Pag.34

2.2.3 Espacio Urbano Digital, hibridación y cultura propia

Pag.37

2.2.4 Regeneración de la ciudad de San José a partir de redes de transporte y peatonales

Pag.38

2.2.5 Introducción de las TIC's dentro del marco urbano

Pag.40

2.2.5 Introducción de las TIC's dentro del
marco urbano

Pag.40

2.2.6 El Arte Digital dentro de las corrientes
Análogas

Pag.41

Capítulo 3: OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Pag.44

3.2 Objetivos Específicos

Pag.45

Capítulo 4: MARCO TEORICO

4.1 Conceptos Urbanos

Pag.47

4.2 Ciudades y Espacios Públicos Híbridos

Pag.49

4.2.1 Síntesis Diagrama

Pag.54

4.3 Sobre lo Digital y los Flujos

Pag.56

4.3.1 Síntesis Diagrama

Pag.60

4.4 El Arte Digital y la Interactividad como Método de Participación Ciudadana

Pag.61

4.4.1 Síntesis Diagrama

Pag.64

4.5 El Concepto Parásito y el Futuro de la Ciudad de Bits o jardín de microchips

Pag.65

4.5.1 Síntesis Diagrama

Pag.67

4.6 Culturas Híbridas

Pag.68

4.6.1 Síntesis Diagrama

4.7 Diagrama Síntesis general pautas

Pag.72

4.8 Estudios de Caso

Pag.74

4.8.1 Plaza de las libertades Sevilla

Pag.75

4.8.2 Para-Site Brasil

Pag.79

4.8.3 High Line New York

Pag.82

4.8.4 Embarcadero Center San Francisco

Pag.85

4.8.5 Times Square New York

Pag.87

4.8.6 Ecobulevar Vallecas Madrid

Pag.90

4.8.7 Cuadro Síntesis Comparativo

Pag.91

4.9 Conclusiones

Pag.92

4.9.1 Implicaciones Tecnológicas

Pag.93

4.9.2 Implicaciones Artísticas

Pag.94

4.9.3 Implicaciones Vegetales

Pag.95

4.9.4 Conclusiones Finales

Pag.96

Capítulo 5: MARCO METODOLOGICO

5.1 Metodología

Pag.98

5.1.1 Diagrama General Proceso de Análisis urbano y social

Pag.101

5.1.2 Diagrama por etapas de análisis

Pag.102

5.1.3 Cuadro general síntesis metodología

Pag.104

Capítulo 6: ANALISIS URBANO

6.1 Metodología análisis

Pag.107

6.2 Situación Actual

Pag.108

6.2.1 Uso de Suelos y Comercio

Pag.109

6.2.2 Relación de Bulevares	6.4.5 Topografía y masas verdes
Pag.110	Pag.155
6.3 Porque el Bulevar A.C	6.4.6 Flujos vehiculares desencadenantes (autobuses)
Pag.111	Pag.156
6.1.1 Análisis desde el Conector Multivalente	6.4.7 Usuarios uso generacional
Pag.113	Pag.158
6.1.2 Análisis desde Evaluación de las intervenciones en diseño urbano	6.4.7.1 Flujos Urbanos
Pag.116	Pag.159
6.4 Análisis medio general (levantamiento fotográfico)	6.5 Traslapes y análisis finales
Pag.117	Pag.160
6.4.1 Sectorización	6.5.1 Resultados de Traslapes
Pag.119	Pag.162
6.4.1.1 Sector 1	6.5.2 Zonas de mayor Potencial
Pag.121	Pag.163
6.4.1.2 Sector 2	6.6 Conclusiones y Pautas finales
Pag.126	Pag.165
6.4.1.3 Sector 3	
Pag.131	
6.4.1.4 Sector 4	Capítulo 7: DISEÑO
Pag.136	
6.4.1.5 Sector 5	7.1 Conceptualización
Pag.141	Pag.167
6.4.1.6 Sector 6	7.2 Propuesta Programática
Pag.146	Pag.169
6.4.2 Percepción de Seguridad	7.2.1 Propuesta programática por sector
Pag.151	Pag.172
6.4.3 Fugas Visuales puntos de interés	7.3 Plan estratégico
Pag.152	Pag.174
6.4.4 Alturas dentro del Bulevar	7.3.1 Plan estratégico diseños
Pag.153	Pag.175

7.3.2 Plan estratégico general+ vegetación

Pag.176

7.4 Diseños volumétricos generales

Pag.178

7.4.1 Diseño 1 conceptual CHELLES

Pag.179

7.4.2 Diseño 2 conceptual BANCO CENTRAL

Pag.182

7.4.3 Diseño 2 conceptual MERCADO

Pag.185

7.4.3 Diseño 2 conceptual HSJD

Pag.188

7.5 Diseño 5 constructivo PC

Pag.191

7.5.1 Diseño 5 constructivo conjunto

Pag.193

7.5.2 Diseño 5 constructivo isométrico

Pag.196

7.5.3 Diseño 5 constructivo Plantas

Pag.197

7.5.4 Diseño 5 constructivo Cortes

Pag.205

7.5.4.1 Diseño 5 constructivo Detalles

Pag.208

7.5.5 Diseño 5 constructivo Elevaciones

Pag.210

7.5.6 Diseño 5 constructivo Vistas

Pag.211

7.6 Conclusiones

Pag.219

Referencias Bibliográficas

Pag.220

Anexos

Pag.223

- Fig. 1: Deep Screen, artista: Muti Randolph en fahrenheitmagazine.com
- Fig. 2: Firewall, artista: Aaron Sherwood en artemanifiesto.com
- Fig. 3: Volume, artista: United Visual Artist+ Massive Attack en graficacolectiva.org
- Fig. 4: Bulevar Av. Central San José, fuente: Autor
- Fig. 5: Híbrido, artista: Antoine Herbert en Karinaoslo.files.wordpress.com
- Fig. 6: Zapato-Jirafa, artista: Stéphane Heibert en Metápolis diccionario de arquitectura avanzada
- Fig. 7: Plano doce cuadras Bulevar Av. Central San José/ Fuente: autor
- Fig. 8: Av. Central antiguo (Plaza Cultura) / Fuente: qcostarica.com
- Fig. 9: Av. Central antiguo (Tienda La Gloria) / Fuente: qcostarica.com
- Fig. 10: INS sobre Av. Central antiguo / Fuente: skycrapercity.com
- Fig. 11: Generaciones/ Fuente: pagina2.com.es, revistagyc.com, autor
- Fig. 12: Bulevar de noche/ Fuente: imageshack.us
- Fig. 13: Línea de tiempo de un hipster/ Fuente: cesarnorena.files.wordpress.com
- Fig. 14: San José digital /Fuente: elfinancierocr.com
- Fig. 15: Ciudad digital / Fuente: alfredovela.files.wordpress.com
- Fig. 16: Rotulación de acceso a internet público Cataluña España/Fuente: elproyectomatriz.wordpress.com
- Fig. 17: Puntos Internet inalámbrico junto a la catedral de Cádiz, España/Fuente: 20minutos.es
- Fig. 18: Espacio de impacto en trama urbana Millenium Park, Chicago/Fuente: static.panoramio.com
- Fig. 19: Millenium Park, intervención digital y análoga/Fuente: happynatyrally.com
- Fig. 20: Millenium Park, pantalla digital/Fuente: tguertin.com
- Fig. 21: Ecobulevar de Vallacas, digital, análogo y verde sostenible/ Fuente: tecosistemaurbano.com
- Fig. 22: Bulevar Av. Central San José /Fuente: forocostarica.com
- Fig. 23: Tranvía en San José/Fuente: crtrenes.blogspot.com
- Fig. 24: Tranvía en San José/Fuente: crtrenes.blogspot.com
- Fig. 25: Tranvía en Bulevar Av. Central San José/Fuente: crtrenes.blogspot.com
- Fig. 26: Casa Maroto Hernández, primeros suburbos Yoses/Fuente: revistasucasa.com
- Fig. 27: Palacio Nacional y edificio Schifter, Av. Central, nueva ola urbana 1955/Fuente: revistasucasa.com
- Fig. 28: Edificio Numar arq Alvaro Morales 1970 /Fuente: revistasucasa.com
- Fig. 29: Nota de los nuevos bulevares San José 2006/Fuente: nacion.com
- Fig. 30: Nota de los nuevos bulevares San José /Fuente: imageshack.us
- Fig. 31: Vistas sobre Bulevar actual diseño urbano/Fuente: autor
- Fig. 32: Vistas de la Plaza de la Cultura/Fuente: autor
- Fig. 33: Vista sobre Banco Central/Fuente: autor
- Fig. 34: Edificio Schyffer, arq. Paul Eremberg 1954 sobre Banco Central/Fuente: autor
- Fig. 35: "La Chola" sobre Banco Central/Fuente: autor

- Fig.36: Diagrama sobre Procomún/Fuente: colaborabora.org
- Fig.37: Logo proyecto Gran Vía Procomún/Fuente: ecosistemaurbano.org
- Fig.38: Indigencia en Bulevar /Fuente:news.co.cr
- Fig.39: Basura en Bulevar /Fuente:nacion.com
- Fig.40: Congestionamiento vehicular/Fuente:plataformaurbana.cl
- Fig.41: The Advertiser/Fuente:htca.us.es
- Fig.42: Arte digital en fachadas /Fuente:conexaocultural.org
- Fig.43: Apertura de pensamiento al incluir arte /Fuente:decoracióngráfica.com
- Fig. 44: Ejemplo de arte urbano en un ambiente hibridizante con tecnologías de la información y comunicación dentro de la ciudad/ Fuente: digitalavmagazine.com
- Fig. 45: Empoderamiento ciudadano por medio de TIC's/Fuente: eluniversal.com,m1.paperblog.com
- Fig. 46: Collage no lugares por Camilo Zepeda /Fuente: camilozepeda.blogspot.com
- Fig. 47; Aglomeración de personas en Bulevar frente a pantalla de antigua Monumental/Fuente: aldia.cr
- Fig. 48; Usuarios frente al Edificio Schifter observando partido de futbol en espacio público/Fuente: nacion.com
- Fig. 49: Realidad aumentada para leer la ciudad lo que permite interacción entre lo digital y físico/Fuente: artefacto.fr
- Fig. 50: Video mapping /Fuente: fishingtonpost.ro
- Fig. 52: Times Square Nueva York ciudad de gran uso tecnológico/Fuente: <http://www.thepinnaclelist.com>
- Fig. 53: Programa de la plaza/Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 54: Forma Topográfica /Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 55: Relaciones digitales usuarios, plaza y dispositivos de comunicación/Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 56: Diagrama de mediateca y zona digital/Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 57: Vista interna mediateca/Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 58: EL proyecto como un multicapa/Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 59: Mediateca, pantallas y zonas internet/Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 60: Diagrama de programa /Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 61: La plaza como jardín de microchips/Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 62: Ubicación digital de la plaza y conexión a tiempo real /Fuente: Hackitectura.net
- Fig. 63: Render Para-Site/Fuente: archiprix.com
- Fig. 64: Restauración de edificaciones para adaptación parásita/Fuente: archiprix.com
- Fig. 65: Belo Horizonte en la actualidad/Fuente: archiprix.com
- Fig. 66: Belo Horizonte con Para-Site/Fuente: archiprix.com
- Fig. 67: Cambio en cuadrantes urbanos con propuestas/Fuente: archiprix.com
- Fig. 68: Diagrama en corte de propuesta/Fuente: archiprix.com
- Fig. 69: Vistas de programa urbano/Fuente: archiprix.com
- Fig. 70: Diagramas de desarrollo/Fuente: archiprix.com

- Fig. 71: Líneas férreas/Fuente: waltoncreative.com
- Fig. 72: Líneas férreas antes de la restauración/Fuente: skyscrapercity.com
- Fig. 73: Render inicial cambio en el high line /Fuente: archcy.com
- Fig. 74: Boceto explorativo /Fuente: gregbetza.com
- Fig. 75: Participación ciudadana/Fuente: laurbana.com
- Fig. 76: Arte urbano dentro del proyecto/Fuente: thehighline.com
- Fig. 77: Diseño de espacios de estanciaFuente: just2guide.com
- Fig. 78: Espacios digitales en high line/Fuente: dsrny.com
- Fig. 79: Embarcadero Center digital/Fuente: essenceinphotography.com
- Fig. 80: Texturas en pisos de Embarcadero/Fuentesfgate.com
- Fig. 81: Vista Superior de Embarcadero/Fuente: montgomerycapitalpartners.com
- Fig. 82: Pasos a desnivel/Fuente:netdna-cdn.com
- Fig. 83: Vaillancort Fountain/Fuente:sfcitizen.com
- Fig. 84: Vida urbana en Times Square/Fuente:globetravelblog.com
- Fig. 85: uUrbanismo digital y análogo/Fuente:wallike.com
- Fig. 86: Actividades en modulo/Fuente:arqtipo.com
- Fig. 87: Actividades en modulo/Fuente:spatialagency.com
- Fig. 88: Vista Aérea de Bulevar actual (2014)/Fuente:googleearth.com
- Fig. 89: Mapa etapas construcción Bulevar Av. Central/Fuente: Autor
- Fig. 90: Cuadro síntesis de estado actual/Fuente:Financiero.com
- Fig. 91: Mapa uso de suelos se aprecia que todo el sitio esta destinado a actividades comerciales/Fuente:msj.go.cr
- Fig.92 :Usos Comerciales actuales (2014)/Fuente:financiero.com
- Fig. 93: Red de Bulevares propuesta en PDU/Fuente:Autor
- Fig. 94: Mapeo capas información/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.184-188
- Fig. 95: Mapeo capas información/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.184-195
- Fig. 96: Mapeo capas información/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.197
- Fig. 97: Traslape de capas/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.201-225
- Fig. 98: Traslape de Resultados de traslapes, reforzar (Tesis Licenciatura UCR) pag.233
- Fig. 99: Traslape de Resultados de traslapes, mantener(Tesis Licenciatura UCR) pag. 239
- Fig. 100: Mapa sectorización/ Fuente: Autor
- Fig. 101: Levantamiento 3D de cuadras de bulevar, relaciones de altura generales/ Fuente: Autor
- Fig. 102: Curvas nivel generales San José/ Fuente: msj.go.cr
- Fig. 103: Masas verdes en Bulevar/ Fuente: Autor
- Fig. 104: Paradas de autobús circundantes al Bulevar/ Fuente: Arroyo. M y otros, Regeneración Urbana (Tesis) 2012
- Fig. 105: Flujos peatonales y relaciones transversales de peatones a partir de Paradas de autobús/ Fuente: Arroyo. M y otros, Regeneración Urbana (Tesis) 2012

Fig. 106: Zonas de intervención/ Fuente: Autor
Fig. 107: Zonas de intervención/ Fuente: imagenesdeposito.com
Fig. 108: Gene Krupa por Gjon Mili/ Fuente: liberatormagazine.com
Fig. 109: John Borican 1941 por Gjon Mili/ Fuente: aima007.blogspot.com
Fig. 110: Diseño conceptual modelo físico/ Fuente: Autor
Fig. 111: Diseño conceptual/ Fuente: Autor
Fig. 112: Diseño conceptual/ Fuente: Autor
Fig. 113: Diseño conceptual/ Fuente: Autor
Fig. 114: Diagrama lógica estructural/ Fuente: Autor
Fig. 115: Vista general de conjunto/ Fuente: Autor
Fig. 116: Vista general de malla paramétrica/ Fuente: Autor
Fig. 117: Corte perspectivo estructural/ Fuente: Autor
Fig. 118: Vista desde acceso norte/ Fuente: Autor
Fig. 119: Vista desde acceso oeste/ Fuente: Autor
Fig. 120: Vista desde acceso este / Fuente: Autor
Fig. 121: Vista interna / Fuente: Autor
Fig. 122: Vista interna / Fuente: Autor
Fig. 123: Fotografía del modelo físico / Fuente: Autor



Fig. 4: Bulevar Av. Central San José
Fuente: Autor

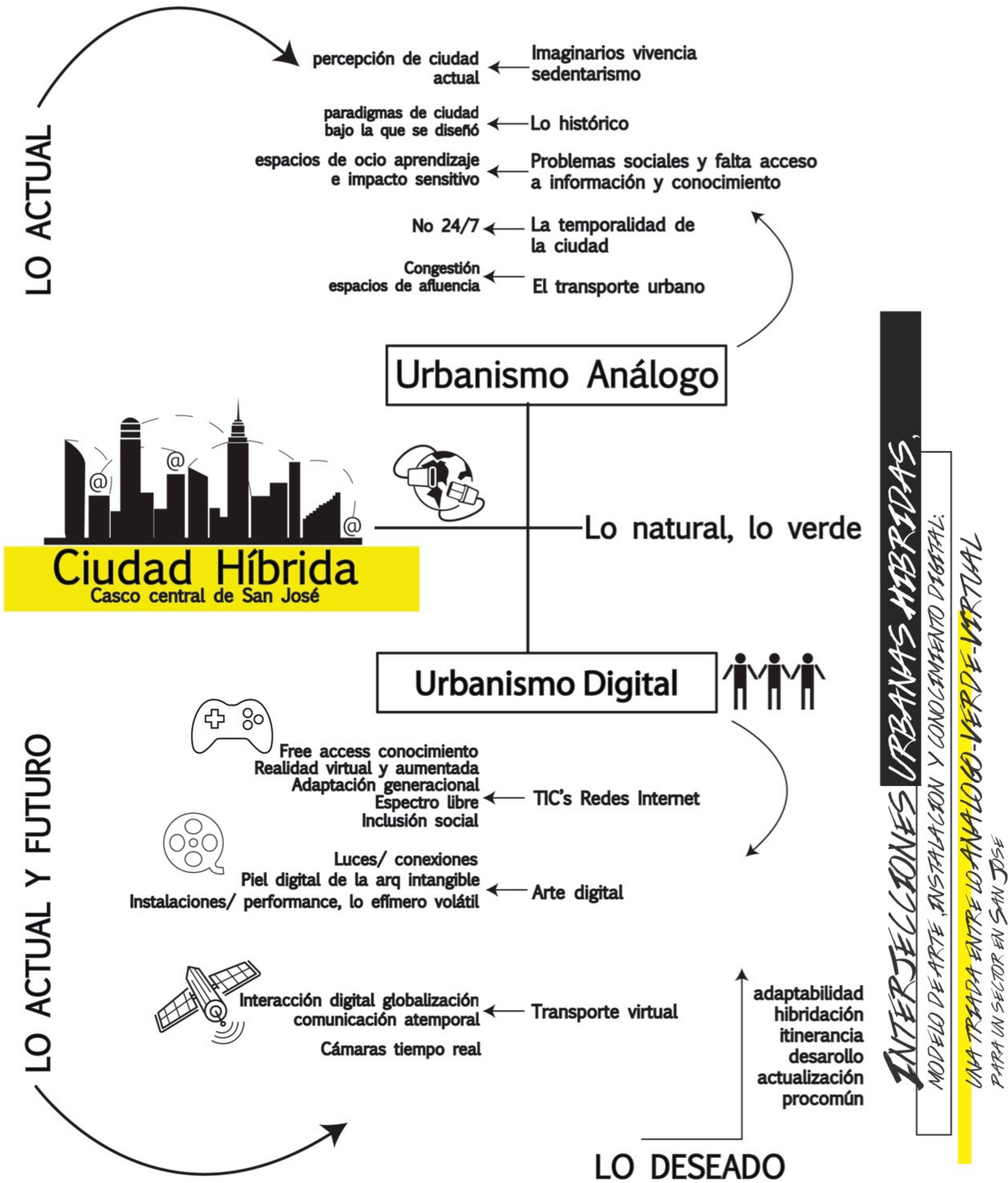
“La diferenciación entre los espacios y comunidades físicas y virtuales está **ya superada**. Asistimos a un proceso de hibridación que modifica nuestras identidades individuales, comunitarias y territoriales...Sin embargo, **las tecnologías digitales modifican radicalmente la forma en que nos relacionamos y organizamos en nuestro entorno de modo que vivimos ya en territorios en que lo digital es tan relevante como lo físico**. Las redes hiperlocales y los espacios híbridos son las nuevas realidades a las que nos enfrentamos con la irrupción de Internet y cultura digital en el entorno local.” (Freire, 2008)

1

TEMA



< CAPITULO 1 >



Híbrido (hibridación) según Metapolis diccionario de arquitectura

(Gausa.M, Gualart.V, Müller.W ,Morales.José, Porrás.F, Soriano.F. (Diccionario Metápolis de arquitectura avanzada.Barcelona España: Editorial ACTAR)

La naturaleza híbrida del proyecto contemporáneo alude a la actual simultaneidad de realidades y categorías referidas no ya a cuerpos armónicos y coherentes sino a escenarios mestizos de estructuras e identidades en convivencia comensalista.

Desde la aceptación desprejuiciada de una extraña situación de cohabitación hecha de contratos, pactos y mestizajes entre informaciones solapadas e interconectadas a la vez (capas e (Infra) estructuras imbricas y diferenciadas) es como puede entenderse, hoy, la cultura del proyecto contemporáneo.

Tal y como apuntaba Mihú Iliescu (12 notas 1, 1998): “ Según el contexto , la noción de mezcla se puede declinar de muy diversas maneras: mestizaje, hibridación, coexistencia, (trans) fusión, etc.

También puede funcionar en varios niveles de análisis. Aun así se suele ligar a la pérdida de pureza que se interpreta a menudo como un compromiso(o traición a “principios esenciales”). De ahí la pertinencia de la categoría de lo impuro como un compromiso operativo en el arte contemporáneo.”

Dichos “encuentros” impuros conducen, naturalmente, a un acoplamiento entre tipos, especies o géneros hermanados, basados en una interconexión directa y flexible(inmediata) entre elementos de naturaleza eventualmente opuesta o contraria, que pueden dar lugar, hoy, a nuevas situaciones de cooperación y esqueje, de unión y multiplicación: a una “naturaleza astuta” capaz de vincular informaciones y de imbricar potenciales disolviendo los antiguos perfiles unívocos (puros, estancos) en acciones de mestizaje en dispositivos híbridos concebidos como decisiones tácticas frente a situaciones concretas, pero también como posibles combinaciones espaciales mas abiertas, flexibles y polifacéticas. Mas informales, pues, por ambivalentes.



Fig. 5: Híbrido,Antoine Herbert/
Karinaoslo.files.wordpress.com



Fig. 6: Zapato-Jirafa/ Metápolis diccionario

Históricamente las ciudades se han desarrollado a partir de modelos y esquemas de diseño que en su momento han sido innovadores y han procurado una percepción placentera de la vida entre los edificios. En este sentido, lo que ha sucedido es que muchas de estas ciudades han sido ocupadas y **esos patrones urbanos no necesariamente han podido adaptarse a las necesidades o aspiraciones de quienes las utilizan**, y peor aún; no han logrado evolucionar o convertirse en espacios atemporales con capacidades no solo de crecimiento sino de adaptabilidad dentro de sus propios núcleos. Esto por lo tanto, ha llevado no solo a la expansión geográfica y a una baja densidad en las capitales sino que esa dispersión ataca inmediatamente el uso y la vida continua de estas; convirtiéndolas en muchos casos en espacios solamente de recorridos longitudinales pero no de estancia.

Lo anterior, incluso, genera muchos problemas sociales y espaciales, dejando de lado todo el aprovechamiento a nivel cultural o de significado para los usuarios de las mismas. San José no es la excepción y así muchas otras cabeceras de cantón o provincia en Costa Rica. Ahora bien ¿qué pasaría si dentro de la trama urbana actual, que no puede ser cambiada totalmente se agregaran elementos cambiantes en la dinámica, itinerantes y veloces así como volátiles en un tiempo corto? Bueno, la respuesta parece obvia y es que esos cambios fluctuantes dentro de la ciudad, en puntos específicos pero también abiertos al cambio, pueden **generar espacios performativos, no solo que se abran a un disfrute lúdico, vivencial y de conocimiento por parte de los usuarios sino que puedan ayudar a la ciudad a adaptarse a cambios o tendencias actuales tecnológicas**; hacia un espectro libre en el uso de las redes, que a la vez funcione como catalizador de aprendizajes empíricos que se desdoblán a partir del uso dentro de la misma ciudad.

Se rompe así con valores preestablecidos de segregación generacional y de clases, basándose en una inclusión social general o sea un **procomún** (Freire,2006). Esto ayudaría a cambiar la visión de ciudad que tienen los ciudadanos costarricenses en la actualidad. Esta nueva visión serviría de base prototípica no solo para el desplazamiento de estos modelos de ciudad híbrida a otras regiones sino como punto de partida para otras propuestas e iniciativas bajo un mismo modelo de ciudad adaptable, evolutiva, sostenible, inclusiva y de alto impacto.

Este replanteamiento de la ciudad se daría dentro de un patrón que modifique en una primera etapa, zonas y espacios de gran tránsito para abarcar mayor alcance y proyección. Y a la vez se propiciaría un rompimiento de la linealidad en cuanto a usos y actividades dentro de la capital.

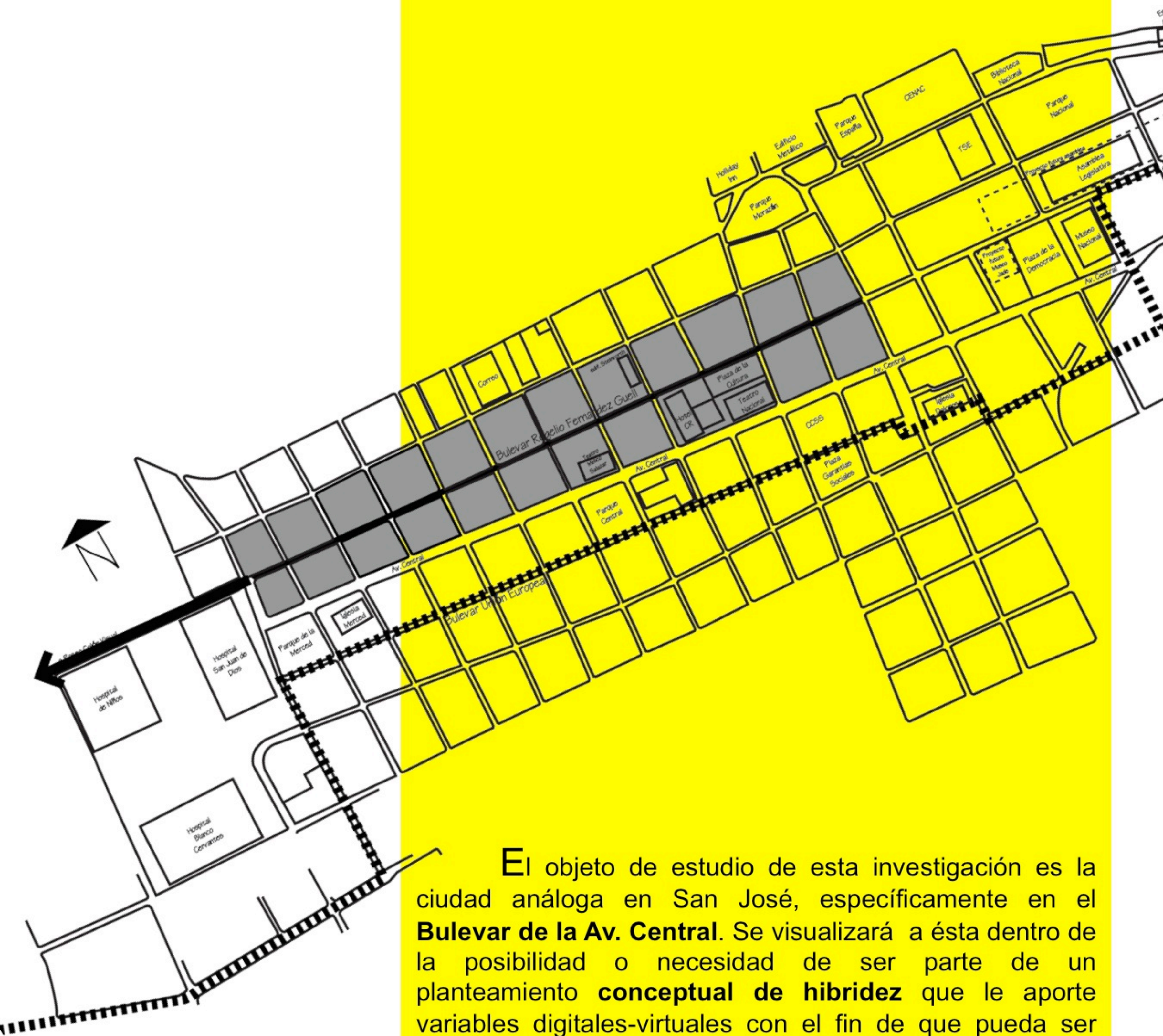


Fig. 7: Plano doce cuadras Bulevar Av. Central San José/ Fuente: autor

El objeto de estudio de esta investigación es la ciudad análoga en San José, específicamente en el **Bulevar de la Av. Central**. Se visualizará a ésta dentro de la posibilidad o necesidad de ser parte de un planteamiento **conceptual de hibridez** que le aporte variables digitales-virtuales con el fin de que pueda ser adaptada a las necesidades actuales de los usuarios y su ubicación dentro de un mundo globalizado. Aportando de esta forma no solo una lectura más compleja del fenómeno ciudad, sino nuevas dinámicas urbanas a lo largo de espacios de tránsito que muchas veces no tienen un valor espacial relevante más allá que su capacidad de conexión continua con diferentes puntos de la ciudad. **Volviendo estos espacios zonas de vivencia interacción e intercambio de conocimiento o cultura.**

En los últimos años los problemas urbanos dentro de las urbes han tenido mucho auge en la mesa de teóricos, arquitectos, diseñadores y urbanistas; y es que las ciudades están clamando por una necesidad de adaptación, evolución o búsqueda de respuestas que brinden soluciones a aspectos que las aquejan; muchos de los cuales repercuten directamente en los usuarios--que al fin de cuentas--son el diamante en bruto para el que están creadas las ciudades. Sin embargo, muchas dejaron de lado ese aspecto humanista y eso hoy en día trae muchas consecuencias.

La ciudad actual ha dejado de lado el hecho de ser un ente de conocimiento y más bien se ha convertido en un espacio, que si bien tiene vida, no logra transmitirla de la mejor forma o encaminarla como podría. Como indica Robert Kunzing (2011) en su artículo "La solución urbana" publicado en la revista National Geographic: "...Valoran el conocimiento más que el espacio; de eso se trata la ciudad moderna". Entonces, todos estos esfuerzos de mejoramiento de la ciudad han estado basados en estudios morfológicos y de infraestructura física, pero han olvidado una nueva dirección que es preponderante pero no incipiente dentro de las dinámicas sociales: el Internet, las redes (TIC's) son un ente importante que no se puede omitir en esa regeneración urbana. Y aunque muchos esfuerzos se han llevado a cabo en distintas partes para crear esa interrelación, muchos lugares aún no cuentan con la infraestructura física y mucho menos virtual para que se genere esta convivencia entre lo análogo y las plataformas digitales.

De lo que se trata entonces, es que estos componentes co-ayuden a una expansión de las experiencias, el conocimiento y la vida atemporal de las urbes. De igual forma la lectura de la ciudad a partir de sus muchas capas traslapadas la harían un solo elemento que se mueva bajo distintas dinámicas sociales, de transporte, de actividad y de conexión con el mundo. San José ha padecido de esta omisión en cuanto al diseño urbano más holístico porque fue creada bajo un sistema de cuadrícula española proveniente de la colonia, y con éste se empezaron a demarcar calles, avenidas, y centros de mayor importancia dentro del casco, pero que con el pasar del tiempo y ante un aumento en la densificación fue creciendo hacia los suburbios, dejando de esta forma el centro de ciudad como espacio de apoyo a las actividades productivas más que un espacio de vida conjunto y un sinnúmero de actividades.



Fig. 8: Av. Central antiguo (Plaza Cultura) / Fuente: qcostarica.com



Fig. 9: Av. Central antiguo (Tienda La Gloria) / Fuente: qcostarica.com



Fig. 10: INS sobre Av. Central antiguo / Fuente: skyscrapercity.com



Si bien en los primeros años de desarrollo de la ciudad y bajo los conceptos coloniales se generaban espacios de estancia o plaza, con el pasar del tiempo, y el auge económico durante los tiempos del modernismo, la ciudad se fue convirtiendo más en un bloque de hormigón que en un espacio mixto entre lo verde y lo análogo; lo que provoca que sea hoy en día solo una ciudad de tránsito con temporalidad muy marcada; llena de inseguridad, paisajes poco estéticos y demuestra la no apropiación por parte de los usuarios. Ahora bien ¿cómo es posible regenerar San José? Si bien las estrategias análogas son de suma importancia para el mejoramiento, es importante entender la era y cronología actual y por lo tanto, generar proyecciones futuras que vengan a suplir necesidades de índole virtual o que se llevan a cabo a través de redes o el Internet.



No solo se trata de convertir la capital en una ciudad digital sino que es ir más allá y permitir una convivencia armónica entre lo análogo y lo virtual a partir de la implementación de espacios verdes o de mayor uso urbano público o semipúblico, que ayuden a cambiar dinámicas, a revitalizar o replantear los imaginarios y las percepciones que tienen los usuarios de su urbe. Esto no solo ayudaría a implementar soluciones rápidas, que coadyuven a combatir las problemáticas sociales sino que posicionarían la ciudad como un ente vivo capaz de evolucionar ante recursos que ya los usuarios utilizan pero que no son contemplados en la ciudad como plataformas para potenciar o contener estas variables.



El concepto de hibridez como base para el planteamiento de un patrón de urbe digital supone la adaptación dentro del Siglo XXI permitiendo así ser un ente que englobe a las generaciones actuales como menciona Juan Freire en su blog “Nómada” (2008): “...surge ahora un nuevo grupo demográfico, que diferentes autores sitúan en las décadas de 1980 o 1990, para los que la tecnología digital es ya una parte esencial de sus vidas. Estos colectivos han recibido diversos nombres (Generación Y, Millennials, nativos digitales,(fig. 11)), pero representan una transición cultural brusca que manifiesta una fuerte brecha con buena parte de los miembros de las generaciones más viejas. Incluso aquellos usuarios más adversos a la tecnología usan, cada vez de modo más intenso, la Internet y otras herramientas tecnológicas de la comunicación (como la telefonía móvil)”. Además, esta nueva visión de la ciudad funcionaría como soporte para una inclusión de generaciones que tal vez no han estado muy involucradas con los cambios tecnológicos.

Fig. 11: Generaciones/
Fuente: pagina2.com.es

Todo a partir de un marco de respeto, humanismo y actualidad ante una realidad nacional que clama por mayor inclusividad, velocidad o adaptación, además de propuestas más rápidas que generen mayor impacto dentro de la trama urbana. De esta forma el concepto de **Ciudad Híbrida** no solo propone cambios en la forma en que se percibe San José sino también en esa relación en donde los usuarios más que ser observadores pasivos se vuelven activos del fenómeno ciudad en su totalidad. Interesa aquí, que en el momento en que aprenden a vivir, aprovechen el espacio urbano y se dejen afectar o asombrar de los eventos itinerantes y por tanto atemporales.

En el planteamiento de esta investigación desde un punto de vista modelo se deja abierto el camino para que en una primera parte se proyecte un modelo para San José, específicamente en el bulevar de la Avenida Central, que podría ser exportado a distintos lugares generando significativos cambios en las tramas urbanas. Esta posibilidad de expansión o adaptabilidad es lo que posibilita esa actualización y manejo de la información según las necesidades que presenta un entorno específico.



El prototipo de interjección urbana híbrida basado en el arte, instalación de demás elementos de la ciudad híbrida, así como en ámbitos de disfrute colectivo está planteado para espacios de tránsito o de gran afluencia de personas. Debido a su capacidad de itinerancia y de proyección atemporal, resulta importante situarlo dentro de un espacio que modifique la dinámica humana sin interferir en las actividades cotidianas que se encuentran en el espacio y que se han adaptado a lo largo del tiempo. Por lo tanto, al ser San José la capital del país y haberse convertido en un espacio de tránsito se piensa que la generación de pausas o proyección que ayuden a cambiar la linealidad que ya tiene, aportaría al concepto de ciudad; transformándola y posibilitando con ello una nueva manera de vivirla en la actualidad.

El Bulevar de la Avenida Central es sin duda uno de los espacios más transitados de San José debido a la conexión que éste genera desde el este al oeste (desde Cuesta de Moras hasta el Hospital San Juan de Dios) englobando doce cuadras que desde 1986 están para el uso exclusivo de los peatones convirtiéndose en un “gran centro comercial” que según datos de la Municipalidad de San José es el recorrido de al menos tres millones de personas anualmente. Esto lo convierte en un punto propicio para la implementación del diseño que se propone; no solo debido a su linealidad desde el punto de vista de su morfología sino que los pocos espacios se pueden aprovechar al máximo. Ya que como su palabra lo define supone un lugar de recorrido no necesariamente de estancia. No obstante se tienen muchas fortalezas que ayudarían a potenciar esta propuesta de investigación respetando su uso actual y a la vez, agregando valores que lo hagan más llamativo, transitable y propiciador de una realimentación usuario-contexto, contexto- usuario. A partir de esta delimitación de trabajo dentro el Bulevar de la Avenida Central se generarán estudios de toda la vía para localizar cuáles puntos estratégicos servirán como espacios idóneos para la implementación de los prototipos de interjección bajo el concepto de ciudad híbrida.

Fig. 12: Bulevar de noche
Fuente: imageshack.us



El aprovechamiento por parte de los usuarios, en el Bulevar de la Av. Central es sin duda masivo, con alrededor de tres millones de personas que lo transitan por año, lo vuelven el espacio urbano en el centro de San José con mayor afluencia, es recorrido por todo tipo de personas, sin importar clase social, económica, o educativa. Ya que se planteó como un centro de comercio que engloba una variabilidad de actividades, trabajo, compras e intercambio, pero sin embargo no tomó en cuenta las variables de ocio dentro de su diseño. Dentro de él se pueden observar puntos de mayor permanencia de jóvenes, y niños así como algunos adultos jóvenes; tal es el caso de la plaza de la cultura y su circunferencia (espacio predilecto para la reunión de tribus urbanas con distintos ejes e ideologías), también transitan padres con niños que utilizan el espacio como recreo. Asimismo, es posible observar que en esta parte del bulevar se reúnen personas con capacidades diversas que utilizan el centro del bulevar como espacio de encuentro. A la altura de la antigua Monumental, se pueden observar grupos de usuarios de la tercera edad, que se reúnen a hablar y compartir experiencias. De igual forma es posible observar usuarios en riesgo social o indigencia a lo largo del recorrido.

Es por esta gran diversidad de entes sociales que la implementación de pausas o espacios de recreación y estancia--que a la vez funcionen como incentivos en el conocimiento y la tecnología--tienen factibilidad dentro el espacio. Ya que se aumenta el número de usuarios o entes sociales o los cuales se puede transmitir información y nuevas visiones, así como experiencias sensoriales que hagan más amena la experiencia de permanecer o recorrer el bulevar.

Fig. 13: Línea de tiempo de un hipster
Fuente: Cesar Norena



La tecnología virtual en la actualidad, tiene mucho auge en la forma en que las personas interactúan, ya que ahora el medio análogo se vuelve inoperante por sí mismo. Las personas utilizan sus dispositivos móviles para desplazarse, ubicarse dentro de un espacio o comunicarse con el resto del mundo, sin embargo esa capacidad y libre espectro de las redes o TIC's no es, al menos en Costa Rica, un procomún para todas las personas. Según D'alolio, M y Ramírez, A (2003) "...la revolución informática está modificando el antiguo modelo de ciudad...Los conceptos de ciudad, metrópolis y región ya no se dan cuenta del territorio que habitamos y la interfase entre las TIC's y el territorio físico y social urbano es uno de los enfoques ineludibles". Y es que como las mismas autoras citan nuestra relación con el mundo se extendió y por lo tanto las relaciones se extendieron así como los ideales de integración, coherencia y síntesis. Ahora el espacio se lee a otra velocidad bajo otra perspectiva en donde todo puede cambiar, y lo que no se adapta y cambia entonces no existe; ya que no es de importancia o trascendencia para los usuarios.

La velocidad hoy en día, es un punto trascendental en la forma en que el contexto transmite información y los receptores la digieren, procesan y sale convirtiéndose en algo más que vuelve a poner en contexto nuevamente ideas, tendencias o búsquedas. D'alolio, M y Ramírez, A (2003) mencionan "La vocación del espacio público como superficie de contacto entre los usuarios y los conceptos como concentración, integración y territorialidad, apertura e invitación entran hoy en conflicto con las nuevas tendencias urbanas" ya que hoy en día muchas de las actividades que antes generaban vida urbana pueden ser llevadas a cabo sin la necesidad expresa de vivir la ciudad y esto implica una nueva forma y modo de vida urbana.

Entonces, ante estas realidades es que se necesita buscar salidas que permitan esa adaptación del espacio en donde si bien muchas de las actividades pueden ser llevadas a cabo mediante un ordenador también se puedan generar de igual forma pero dentro del espacio-ciudad; expandiéndose de esta forma a todos los habitantes, marcando una redefinición de la ciudad como un sistema de producción e intercambio de información visible. Apoyándose en las TIC's como un cambio inminente en la economía, sociedad y cultura actuales y futuras.

Actualmente San José esta pasando por un estado de búsqueda e implementación de legislaciones y visiones que co-ayuden a la regeneración de la ciudad, muchas de estas búsquedas, actualmente tienen tendencia dentro de lo habitacional, el sueño de repoblar la capital, y por lo tanto lograr mayor diversificación, uso y temporalidad dentro de las dinámicas urbanas, sin embargo se deja de lado la posibilidad de aplicar estrategias rápidas que ayuden a implementar redes de disfrute y ciudades mas amigables con los usuarios, y que de igual forma no solo beneficien a un sector exclusivo de la población que tiene una mejor posibilidad adquisitiva , sino que se busque una inclusión social mas acorde a la realidad económica del país.

Dentro de las políticas vigentes actualmente que promocionan el uso de la ciudad, mejoras y una implementación mayor de la densificación se encuentran (Bogantes.E, 2011):

1. *Plan Nacional de Desarrollo Urbano* que como cita en el documento respectivo "...pauta las líneas estratégicas de acción para promover el desarrollo del país para los próximos años, de manera tal que se cuente con un marco integrador, una visión integral, capaz de reconocer y atender las cuestiones urgentes e importantes, para contribuir a un desarrollo sostenido y sostenible" (PND, 2011-2014, Pág. 19).

2. *Plan Director urbano del cantón de San José de la municipalidad de San José*: siendo este el "conjunto de reglas... para la regulación de la actividad urbanística del cantón de San José, , referentes a las vías públicas, organización del transito, edificabilidad, zonificación y clasificación del uso de suelo, regulación de zonas y espacios públicos, publicidad exterior , regulación de actividades calidad ambiental paisaje y ornato urbano. " (PDU, 2005, Pág. 5), dentro de los objetivos de este plan como lo menciona Bogantes, E (2011) en su trabajo de graduación "Portal Urbano del Norte" (Pág. 28):

Atenuar el modelo de desarrollo urbano tipo periférico, con tal de reducir los impactos ecológicos y disminuir los tiempos de desplazamientos.

Hacer de los centros urbanos, áreas mas competitivas económicamente, aprovechando mejor la infraestructura de servicios y edificios existentes.

Darle a los centros urbanos un uso del suelo mas eficiente y crear y diversificar en ellos la oferta de vivienda, a precios competitivos.

Revertir la tendencia decadente que tiene el área central y remozar la ciudad mediante una renovación urbana, que la coloque a la altura de los tiempos actuales.

Facilitar las iniciativas de repoblamiento

3. *Ministerio de vivienda y asentamientos urbanos*
4. *Plan Regional Urbano para la Gran Area Metropolitana*
5. *Sistema Integrado de Transporte Público*
6. *Programa de Planificación Regional y Urbana (Prugram, 2008-2030)*

Los esfuerzos de la municipalidad por mejorar San José incluyen ampliación y mantenimiento de bulevares con el fin de lograr mejores espacios peatonales y de interacción sin embargo los esfuerzos de la municipalidad y las políticas antes referidas, tienen una visión desde la implementación o mejoramiento análogo de la ciudad , característica que lleva tiempo y procesos burocráticos tortuosos que no logran despertar el desarrollo de la ciudad y cumplir uno de los objetivos básicos que las mismas políticas plantean como el de “ revertir la tendencia decadente en el área central de San José, de forma que se adapte a las necesidades y lineamientos en tiempos actuales”. Como bien plantea esta investigación si bien es cierto que la intervención análoga juega un papel fundamental (sin ella no existirían las ciudades y el urbanismo) no es posible seguir pensando en ella como la única solución sino que actualmente con el boom de la tecnología y los espacios digitales, es posible hibridizar la ciudad para hacerla como se ha mencionado anteriormente mas cercana a las necesidades de los usuarios, además de abrir la posibilidad de incentivar cambios rápidos y sustanciales que funcionen paralelamente al desarrollo análogo de forma que la ciudad viva sin la necesidad de grandes etapas temporales de intervención, y se adapte de esta forma a dinámicas cambiantes, veloces que evoquen al conocimiento y a la participación ciudadana.

San José ha tenido varios períodos de crecimiento y desarrollo de infraestructura, actualmente la ciudad enfrenta una diferenciación muy marcada respecto a zonas de gran plusvalía y menor, con la implementación de las políticas de desarrollo inmobiliario, varios sectores hacia el oeste de la ciudad, como la Sabana han desarrollado edificaciones de vivienda en altura lo que ha mejorado los precios de estas zonas. El espacio de estudio no se queda atrás, ya que es uno de los lugares mas caros en la capital debido precisamente al auge comercial que enfrenta, por lo que conseguir locales o espacios es difícil. El precio de venta dentro del bulevar llega a los \$2500 y de alquiler a \$150 por metro cuadrado según datos de Colliers International (<http://www.elfinancierocr.com/negocios/gran-mall-san-jose>).

Debido precisamente a esta importancia económica y posibilidad de desarrollo es que se debe pensar en el bulevar como un espacio que esta a la vanguardia de desarrollo tecnológico y urbano, la posibilidad de crear estrategias de intervención puede llegar a mejorar no solo la percepción espacial, experiencia de recorrido y estancia, sino que incrementar el desarrollo de usos diversos si se convierte en un lugar mas agradable y con mas robustez urbana. Convirtiéndose no solo en un espacio atractivo para los nacionales sino una meca urbana que pueda extenderse y mantener una imagen urbana a nivel mundial importante.(Ver marco teórico, estudio de caso Times Square, NY)

Beneficios de invertir y mejorar mediante estrategias híbridas el Bulevar de la Av Central Rogelio Fernandez Güell:

Incremento en usos y aparición de nuevas actividades

Aumento de la densidad, y generación de un centro de capital mas dinámico

Mejora del paisaje y riqueza urbana del casco central de San José

Aumento en los precios de edificaciones y plusvalía

Mejora y mas posibilidades de competición en cuanto a rentabilidad

Mayor recolección de tributos que pueden en parte ser devueltos al mantenimiento y generación de nuevas pautas que beneficien la imagen y la vida urbana en el sector.

Mayor afluencia de usuarias sin temporalidad marcada, lo que beneficia el comercio, usos y actividades en la zona

Implementación de puntos de arte, cultura y mayor cobertura vegetal

Mejora de la imagen de ciudad y por lo tanto mayor posibilidad de venta de la misma al mercado internacional como destino turístico

Experiencia de la ciudad no solo como un flujo sino como estancia e hibridización y múltiples experiencias entre elementos antiguos con elementos mas llamativos modernos propios de ciudades de primer mundo.

El proyecto de investigación que aboga por la implementación de una ciudad híbrida en el casco central de San José específicamente en el bulevar de la Av. Central busca, con la propuesta, generar pautas y un prototipo urbano que fomente el libre acceso por parte de los usuarios a las Tecnologías de la información y comunicación (TIC's) esto conlleva varios avances que ayudarían--en primera instancia--a cambiar el paisaje urbano del bulevar y generar un rompimiento de la trama urbana y linealidad de la misma.

Dentro de los alcances específicos de la propuesta se generará un diseño arquitectónico de una infraestructura modelo que contenga la implementación del paisajismo y de elementos vegetales que coadyuven a la generación de ámbitos de estancia o protección climática dentro del bulevar, el uso e implementación de elementos de última tecnología digital que funcionen como elementos de impacto o de atracción, dentro de la trama urbana, para cambiar dinámicas y aprendizaje autodidacta a partir de sensaciones por parte de los usuarios, la posibilidad de vivir y experimentar la ciudad incluso en horas de la noche ya que hoy en día la temporalidad es sumamente marcada, y la implementación de modelos que generen espectáculos, proyecciones o actividades incluso durante la noche es de suma importancia y aporte a la ciudad. Incluso, la posibilidad de que por consecuencia del uso de las TIC's el bulevar pueda ser conectado con otros puntos dentro del país o el mundo generaría una interconexión de los que sucede en el sitio y otros servidores o redes que implementen en el lugar una mayor diversidad en cuanto a usos e información.

Respecto a los alcances a nivel investigativo y productos que pueden ser generados se presenta una necesidad de generar mapeos y análisis urbanos de contexto para entender las relaciones dentro del lugar y de esta forma elegir o encontrar puntos con fortalezas para cambiar dinámicas y posicionar los elementos de infraestructura modelo. Dentro de los mismos se generaran ámbitos verdes trasladables no permanentes dentro del modelo que a manera de un parásito tomen el bulevar y permitan mayor confort en cuanto a la estancia en el sitio. De igual forma la investigación de una materialística diferente a la convencional que se adapte a las búsquedas plásticas arquitectónicas del prototipo fungirá como base teórica, y práctica para el desarrollo de la investigación y como una posibilidad de mayor adaptación de elementos virtuales o digitales que permitan el uso participativo de la propuesta por parte de los usuarios y por ende una capacidad de funcionamiento del modelo dentro de distintos puntos en el bulevar y una posible adaptación a distintos contextos en el futuro.

Alcances de la investigación

1. Generación de espacios verdes móviles no permanentes que actúen como enlaces entre lo físico y lo virtual.
2. Implementación de las TIC's de libre acceso para todos los usuarios.
3. Garantía de uso atemporal de la ciudad y de una completa inclusión de los usuarios en ésta.
4. Garantía de la creación de ámbitos para el ocio, la educación y una reconceptualización del urbanismo en San José.
5. Manifestación de la creación intangible y efímera del arte urbano digital que permita una dinámica virtual más impactante para los usuarios.

A partir de la visualización del problema de esta investigación es posible concebir su factibilidad debido a que con el planteamiento de la ciudad híbrida se tratarán de aprovechar los espacios existentes en armonía con la naturaleza; diseñando algunos nuevos, que contribuirían con la hibridez propuesta para el nuevo diseño urbano; además de crear mayor dinámica en el centro de la ciudad con un incremento en la variedad de actividades existentes; ampliando el conocimiento o aporte cultural itinerante por parte de los usuarios. Además al ser la propuesta un prototipo, podría llegarse a adaptar en distintas plazas o espacios principales en diferentes zonas del país; lo que la hace aún más factible debido a su capacidad de movilidad, y rompimiento con las tramas urbanas comunes. Todo lo anterior permitiría una expansión de las aplicaciones de redes sociales y la ciudad digital-urbana a lo largo de todo el territorio. Asimismo al ser el uso de las redes, Internet, y aplicaciones digitales un recurso bastante común en la actualidad, se potenciaría la propuesta de un espacio adaptable a estas novedades; haciéndolo más cercano y por lo tanto vivencial; lo que fortalece su factibilidad y posible éxito.

Otro aporte importante en esta investigación es que San José ya había entrado en un proceso de búsqueda para convertirse en una ciudad digital en el 2007 (Cordero,C. elfinancierocr.com, #619), algunos de los esfuerzos empezaron a plantearse en Heredia y Cartago aunque se paralizaron debido a que se estaban utilizando sistemas de transmisión por cableado eléctrico y se encontraron instalaciones inadecuadas, lo que imposibilitó la continuación del desarrollo de redes de acceso libre para toda la población. En San José se buscó instalar sistemas inalámbricos de alcance remoto (WiMax) y de Wifi localizado; en primer término Radiográfica Costarricense (Racsa) probaría sistemas que permitan a los usuarios tener acceso a Internet incluso en vehículos en movimiento con el simple uso de antenas receptoras que trabajan gracias a chips que instala Intel en computadoras y aparatos electrónicos; de igual forma hay espacios dentro de la capital que tienen accesos libres localizados como la Plaza de la Cultura, el bulevar y la Plaza de la Democracia, pero que aún no tienen infraestructuras que les permitan hacer evidente y generalizar el uso de la red, ya que solo usuarios con elementos electrónicos que les permitan conexión pueden ser parte de estos avances; por lo que la posibilidad de que esta investigación pueda ayudar a retomar esos esfuerzos y colocarlos dentro de un ámbito más humanístico supone un avance en el desarrollo de la ciudad dentro del marco tecnológico y su adaptación a las nuevas vanguardias mundiales.

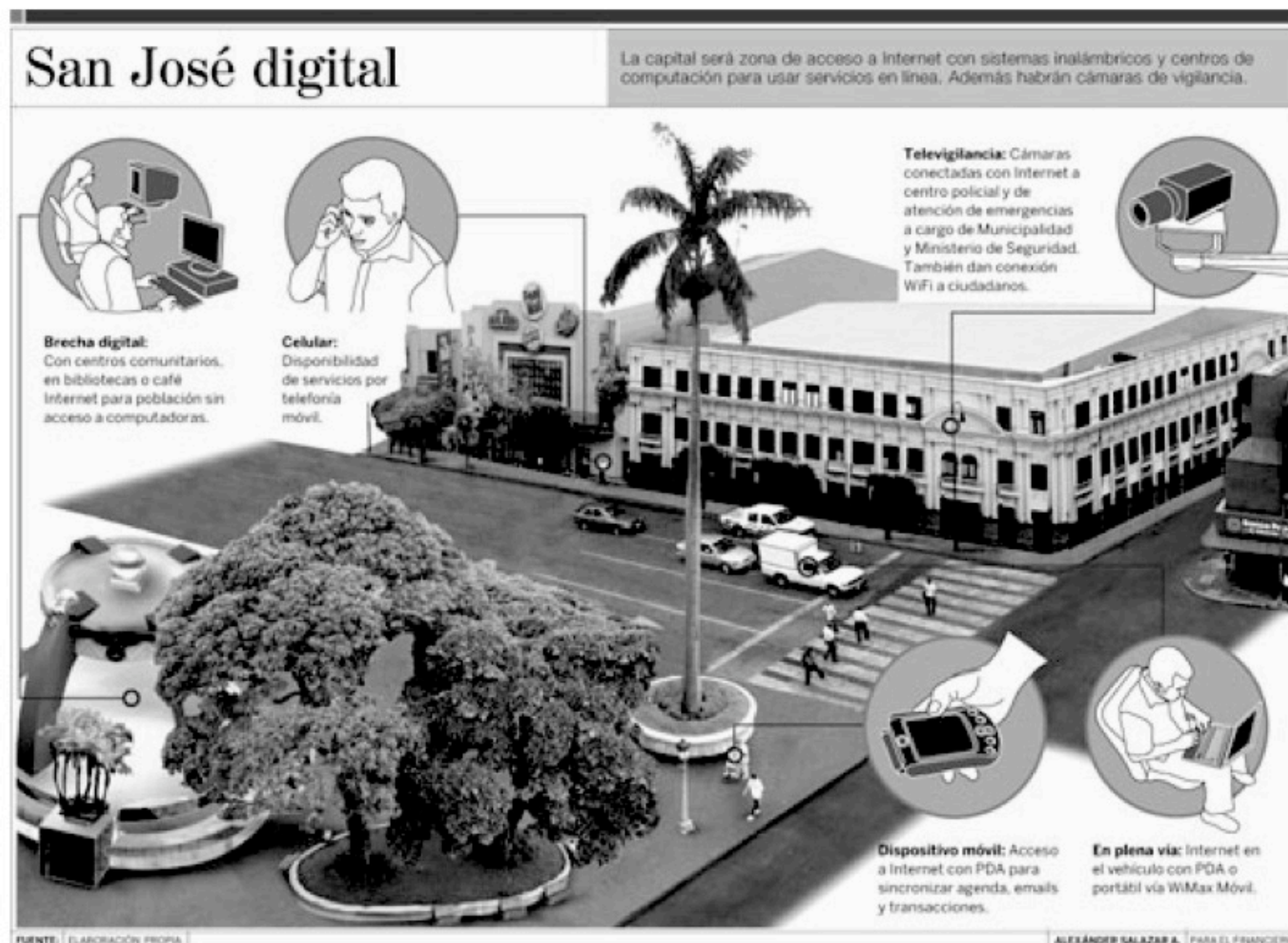


Fig. 14: San José digital
Fuente: elfinancierocr.com

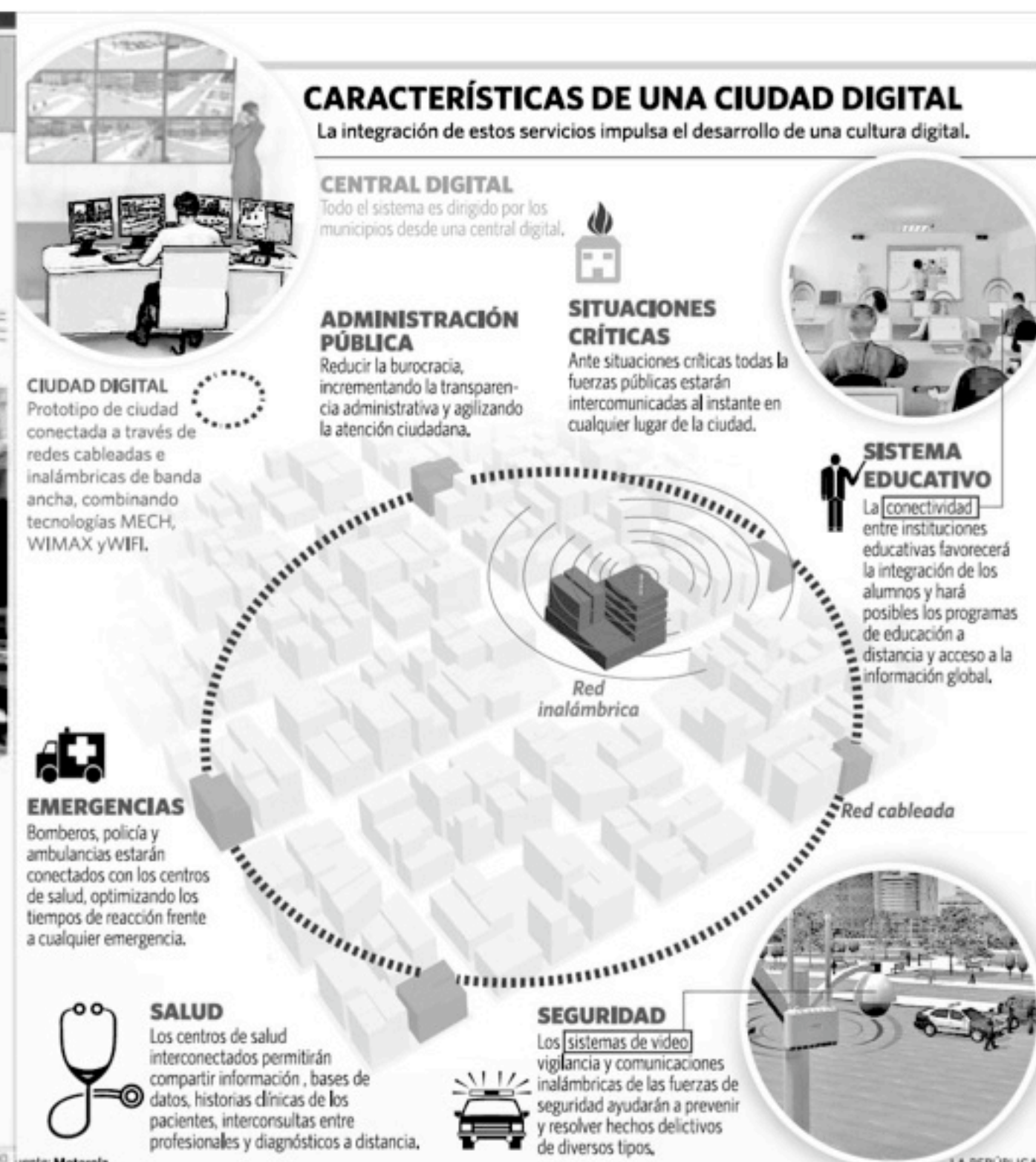


Fig. 15: Ciudad digital
Fuente: Alfredo Vela

Todo esto contribuye con los nuevos paradigmas de investigación urbana tales como el urbanismo integral propuesto por Ellin Naan en su libro "Integral Urbanism" (2006) en donde se señala que no se trata de idealizar el pasado y mucho menos despreciar el presente sino revalidar y redimensionar una nueva propuesta urbanística para un futuro más enriquecido y adaptado a la propia realidad nacional y las necesidades de los usuarios. O la visión de Peter Calthorpe y el nuevo urbanismo de que el peatón debe ser el catalizador de la planificación urbana, y más en un espacio como el bulevar de la Av. Central que basa su existencia en los flujos que definen el tamaño y la relación entre las actividades, pero que olvida todo el mundo que va más allá de las superficies caminables, como son las experiencias seriales, impactos y otros que debe tener el espacio para ser aun más exitoso de lo que es y más bien lograr atrapar flujos o generar nuevas actividades y usos que nazcan a partir de una reorganización y lógica del espacio.

2

PROBLEMÁTICA



< CAPITULO 2 >

Actualmente el casco central de San José presenta espacios propios de un urbanismo análogo (infraestructura física actual e imaginario colectivo de la ciudad) que se basan en paradigmas y tendencias que resultan obsoletas a las predisposiciones actuales como es el modernismo y las bases coloniales bajo las que se fundó la ciudad; de forma que dificultan el aprovechamiento y explotación positiva de los sitios. Por tal motivo, es necesario proponer herramientas que brinden una mayor adaptabilidad de los usuarios y el entorno bajo un concepto novedoso e híbrido de ciudad. Dicha hibridez se daría a partir de la apropiación y libre uso de redes tecnológicas (TIC's) en convivencia con ámbitos verdes que funcionen como conectores entre lo digital, lo análogo y espacios de recreo para los usuarios.

A partir de estructuras itinerantes de fácil acople e instalación para reposicionar y modificar dinámicas en el diseño de las tramas urbanas, recorridos y por ende ámbitos de estar, se estaría propiciando la vivencia de la hibridez urbana. Asimismo, se generarían de esta forma espacios más adaptables no solo a la era en que se vive sino a los usuarios y a la interrelación e intercambio de experiencias, vida urbana y lectura de la ciudad a partir de capas de información y no solo como un ente análogo.

1. Falta de acceso a la información y redes tecnológicas por parte de los usuarios:

El uso de redes de comunicación TIC's ha sido relegado a ciertas clases sociales, si bien en los últimos años hay mayor acceso al uso de las mismas gracias al aporte de dispositivos móviles no son del todo accesibles a todas las personas, esto de igual manera se ve intensificado debido a barreras generacionales que en muchos casos llegan a relegar a las personas a ser actores pasivos de los efectos y avances de las mismas. Si bien las generaciones actuales o que nacieron bajo un concepto de globalización digital son más abiertas a recibir estímulos o dejarse afectar por los mismos. Muchos no cuentan con las herramientas físicas necesarias y las plataformas para llevar a cabo esta intervención por tanto la inclusión de ámbitos que promuevan libremente el uso de redes o la implementación dentro de la vida diaria de estas dentro de una dinámica común ayudaría a un rompimiento no solo de la brecha generacional sino del libre espectro. Aportando y convirtiendo a los usuarios en entes activos no solo desde lo táctil sino también desde lo visual o auditivo, a partir de procesos de mayor o menor estancia en distintos lapsos de tiempo a lo largo del día. Bajo un concepto de impacto y de proyección continua de experiencias o gamas de información.



Fig. 16: Rotulación de acceso a internet público Cataluña España/
Fuente:Elproyectomatriz



Fig. 17: Puntos Internet inalámbrico junto a la catedral de Cádiz, España/Fuente: 20minutos.es

1- Las TIC's actualmente no han sido incorporadas dentro del concepto de ciudad por lo que al lograr esto se co-ayudarían a generar una ciudad acorde con las necesidades actuales de los usuarios.

2- Bajo el diseño de la ciudad actual algunos usuarios carecen de libre acceso a la información y el conocimiento que podrían llegar a divulgarse a partir de las TIC's.

3- Muchos usuarios debido a la brecha generacional, sufren automarginación en la actualidad porque no se les garantiza el libre o fácil acceso a las TIC's.

4- Al no existir espacios híbridos que garanticen la apertura a las TIC's se provoca que los usuarios desconozcan las ventajas de su aplicación a nivel individual o colectivo y por eso la creación de la ciudad híbrida podría favorecer estas conexiones.

2. Linealidad en la trama urbana, falta de pausas y espacios de impacto, rompimiento:

La trama urbana de la ciudad es sumamente lineal; carente de elementos llamativos que provoquen quiebres y por tanto re-significantes en la forma de pensar de los usuarios. El concepto de bulevar planteado en San José se entiende sencillamente como un paso peatonal lineal que contiene comercios y espacios de apoyo (muchos de índole de desarrollo económico) a los costados con bordes no permeables u aprovechables, que niegan el intercambio de información y por tanto de vida, actividades y encuentros que la ciudad debería proveer.

Si este concepto de bulevar se repensará y se planteará no solo como un espacio de flujos sino como un espacio de experiencias; el sentido de la ciudad podría cambiar y es que la generación de una ciudad caminable es de suma importancia y riqueza pero si además de ser transitable la ciudad puede ser vivida llena de imaginarios y proyecciones la percepción y por tanto apertura sensorial de los usuarios sería otra. Esto dentro del marco de esta investigación podría no solo tener una repercusión inmediata en la visión y entendimiento de recursos como el que es la realidad aumentada sino que también aportaría al brindar nuevos espacios que generen mayor variabilidad, legislación e interés no solo como una obligación para ir de un punto a otro.

1- Gracias al diseño y uso de aplicaciones móviles es posible implementar dentro de la ciudad, el concepto de realidad aumentada; lo que ayudaría a observar el entorno urbano a partir de capas; obteniendo más información de la que ahora se tiene con solo la piel análoga.

2- La implementación de propuestas artísticas digitales podrían ayudar a resignificar la ciudad volviéndola más dinámica e impactante y re-elaborando el imaginario colectivo de los usuarios.



Fig. 18: Espacio de impacto en trama urbana Millenium Park, Chicago/
Fuente:static.panoramio.com



Fig. 19: Millenium Park,intervención digital y análoga/
Fuente:happynaturally.com



Fig. 20: Millenium Park,pantalla digital/Fuente:tguertin.com

3. Falta de espacios de recreo, estancia y relaciones verdes:



El casco central de San José contiene muy pocos espacios de recreación en contacto con espacios que brinden una interrelación con el medio natural. Bajo este concepto dentro del bulevar de la Av. Central se pueden observar muy pocos ámbitos donde la cobertura verde es preponderante, y claro está, son los espacios de mayor afluencia – no flujo- de personas, pero estos árboles perdidos a lo largo de un recorrido por si solos no representan un aporte a la legibilidad del espacio y mucho menos a la creación de una vida más masiva dentro del espacio, y es que el exceso de hormigón es fácil de leer en todas las doce cuadras del bulevar; entonces al implementar pautas paisajísticas dentro de los ámbitos digitales para generar una ciudad híbrida, se lograría disminuir la falta de relaciones ecológicas dentro del recorrido, y a la vez favorecería interrelación entre lo análogo y digital; mostrando a los usuarios que desde lo más básico como puede ser la naturaleza se pueden lograr desarrollos tecnológicos elevados y esto no tiene porque ir en detrimento uno del otro.

Además de brindar espacios para el disfrute y estancia de actividades de cobijo, ocio, observación de la ciudad desde distintos niveles y no solo el del bulevar etc. Siendo lo suficientemente inclusivo como para albergar a distintos tipos de usuarios sin importar edad, y a la vez proyectando los cambios o vanguardias tecnológicas de la actualidad.

1- La creación de espacios verdes dentro de la ciudad híbrida podrían ayudar a generar conexiones entre lo análogo y lo digital bajo un concepto tripartito que se desplazaría desde lo básico o análogo hasta lo altamente digital en coexistencia con lo verde.

Fig. 21: Ecobulevar de Vallacas, digital, análogo y verde sostenible/
Fuente:tecosistemaurbano.com



Fig. 22: Bulevar Av. Central San José
Fuente: forocostarica.com



Fig. 23: Tranvia en San José/
Fuente:crtrenes.blogspot.com



Fig. 24: Tranvia en San José/
Fuente:crtrenes.blogspot.com



Fig. 25: Tranvia en Bulevar Av. Central San José/
Fuente:crtrenes.blogspot.com

San José nace a partir de la necesidad del Cabildo Metropolitano de León en Nicaragua de controlar los movimientos que se llevaban a cabo en el Valle Central, así que se construye una ermita llamada Boca del Monte para funcionar como centro de la nueva población tal y como lo dictaba la tradición de la cuadrícula española, en donde se buscaba tener una “plaza mayor” a modo de nodo del que se irían desprendiendo nuevos cuadrantes que pudieran contener el comercio y solares que tuvieran ídoles religiosos, de modo que alrededor de esta empiezan a construirse viviendas (de tejas y paja) lo que lleva a que el territorio se consolide como una nueva ciudad, fundada el 21 de mayo de 1737.

De esta forma y hasta 1870 aproximadamente la ciudad continua creciendo, asentándose y buscando formas de desarrollarse en esa época, así que se pavimentaron calles con cañerías de empedrados que daban al centro de la calzada, y se dictan por primera vez normas para alinear los frentes de las construcciones, esto permite una consolidación de la vialidad y por lo tanto una mayor concepción de ciudad, en la que aún el peatón tenía un rol fundamental.

A partir de 1914 y hasta 1940 San José tiene un gran apogeo y ya es posible divisar edificaciones de corte neoclásico en arquitectura comercial, aceras empedradas, calles adoquinadas, y adiciones como el tranvía y algunos automóviles (fig.23), aún no se observaban tendidos eléctricos o rotulaciones que ensuciaran la calidad de paisaje del casco central, en esta época también se generó un auge en el diseño de edificios gubernamentales de corte republicano ya que las “ideas ilustradas encontraron en la capital josefina el marco propicio para materializarse en una arquitectura republicana y a la vez, crear los primeros símbolos nacionales” (Gamboa, Mora, Núñez, y otros,2004) esto bajo influencias de estilos academicistas y eclécticos mientras que a partir de 1924 las tendencias se desarrollan más hacia el estilo neo-colonial y el moderno.

< 2.1.2 ANTECEDENTES >



Fig. 26: Casa Maroto Hernández, primeros suburbos Yoses/Fuente: revistasucasa.com



Fig. 27: Palacio Nacional y edificio Schifter, Av. Central, nueva ola urbana 1955/Fuente: revistasucasa.com



Fig. 28: Edificio Numar arq Alvaro Morales 1970 /Fuente: revistasucasa.com

Es desde la segunda mitad del siglo XX que San José termina de consolidarse como espacio de actividades comerciales y productivas, lo que lleva a un declive de lo residencial debido a la generación de barrios habitacionales en las periferias del casco central (fig. 26), esto conlleva a la creación de edificios en altura para usos administrativos, oficinas, consultorios, parqueos y edificaciones públicas (fig. 27/28). Es en la década de los 80's es que el casco central empieza a hacer notar de manera mas precisa los problemas que enfrentaba, entonces la inseguridad ciudadana, la falta de espacios de parqueo, el caos vial y falta de espacios de recreación propician una vida en la ciudad con temporalidad marcada en cuanto a su uso, además de convertirla en un espacio de tránsito entre las distintas zonas residenciales en la periferia eliminando casi en su totalidad la vida urbana dentro del casco central.

Como acota Kira Mora (2010), es en 1995 que la municipalidad de San José crea el primer Plan Director Urbano (PDU) una estrategia de planificación dinámica acorde a las exigencias de desarrollo actuales, con proyectos como "San José Posible" que propone una renovación de sectores dentro del casco central o proyectos de floresta urbana y mantenimiento de parques y monumentos, además de propuestas en torno a la implantación de espacios de vivienda dentro del centro de la ciudad, y aún más "con la construcción del Bulevar de la Avenida Central con el que se logra mayor competitividad y habitabilidad del espacio urbano perdido" (Mora. K, 2010).

La creación de la red de bulevares en el centro de San José nace precisamente ante la necesidad de repoblar y reactivar el uso comercial, cultural, y central de la ciudad, ya que alrededor de un millón de personas utilizan el casco central como espacio de flujo hacia las actividades obligatorias, trabajo y otros, de forma que alrededor de un 70% de usuarios ingresan mediante transporte público y cruzan el centro de la ciudad de forma transversal sin ser necesariamente la estancia o uso urbano-recreativo uno de los principales entes que contienen a los usuarios (fig.29). (Gamboa, Mora, Núñez, y otros, 2004).

La municipalidad dentro del PDU propuso la creación de seis bulevares, el de la Avenida Central, que va desde el Hospital San Juan de Dios hasta el Museo Nacional, actualmente hasta Chelles, el Bulevar de Calle 2 desde el Edificio de Correos hasta el estación del Ferrocarril al Pacífico, actualmente hasta el parque central, Calle 5 desde el Templo de la Música en el Parque Morazán hasta la Plaza de las Garantías Sociales actualmente inexistente, el Bulevar Argentina de la Cancillería hasta el límite sur del Parque Simón Bolívar de igual forma inexistente actualmente, el Bulevar Ricardo Jiménez de la Corte Suprema de Justicia al Parque Nacional, y por último el Paseo Aranjuez, desde Barrio Aranjuez a la línea del tren en Calle Blancos. El cual es inexistente actualmente. Estas propuestas de Bulevar han ido modificándose a lo largo del tiempo, y actualmente es posible encontrar solamente el Bulevar de la Avenida Central, el Unión Europea que va de la Iglesia de la Soledad al Parque de la Merced, el Bulevar del Barrio Chino en el antiguo Paseo de los estudiantes y hasta Plaza Víquez, y el Bulevar Ricardo Jiménez.(nacion.com, 2000)



Fig. 29: Nota de los nuevos bulevares San José 2006/Fuente: nacion.com



Fig. 30: Nota de los nuevos bulevares San José /Fuente: imageshack.us



Fig.31: Vistas sobre Bulevar actual diseño urbano/Fuente: autor

Sin embargo el PDU ha funcionado como ente regulador y propiciador de proyectos que coayuden a una mayor vida de la ciudad y a la mejora de la imagen urbana en un San José que en algún momento perdió su brillantez pasada. Y es en este aspecto que el Bulevar de la Avenida Central (Rogelio Fernández Guell) ha reactivado muchas dinámicas antes perdidas además de devolver la ciudad a los peatones, constituye un eje longitudinal de oeste a este desde el Hospital San Juan de Dios hasta Chelles, tiene un ancho de once metros que constituyen el derecho de vía. Ha tenido tres etapas de intervención la primera en 1996, la segunda en 1998 y la tercera en el 2007. Como indican Gamboa, Mora, Núñez, y otros (2004) citando a Brenes Mata (Revista del Colegio Federado de Ingenieros y Arquitectos:1994), el objetivo de este paseo peatonal consistió en: "...darle de una vez por todas el verdadero carácter peatonal, brindándole al usuario un lugar agradable donde caminar, disfrutar la ciudad; darle al sector comercial una clara ventaja ambiental para promover su actividad; suplir a la ciudad con un sector claramente identificado por sus habitantes y fortalecer la cultura josefina de "caminar" por la avenida. Igualmente podemos llegar a utilizar este espacio en actividades de carácter cívico-cultural, ferias y funciones acordes a la conveniencia del público y de los diferentes sectores que intervienen en ella".

En la primera propuesta del bulevar se buscaba canalizar de manera subterránea la red eléctrica, el alumbrado, y la telefonía, generar una configuración geométrica de uno o dos colores en cuanto al diseño del pavimento, control y propuestas a nivel informativo de mantenimiento de fachadas y rotulaciones así como de seguridad y ventas ambulantes, y la parte operativa de manejo de vehículos al interior en caso de emergencias. De esta forma se logró consolidar un espacio peatonal lineal, con una gran gama de actividades en su recorrido, pero que no logra captar a los usuarios a actividades de estancia y disfrute del espacio público sino que solamente de flujo, de igual forma muchas de las edificaciones actuales no están en procesos de mantenimiento lo que daña la percepción estética del conjunto.

< 2.1.2 ANTECEDENTES >

Asimismo aunque en un principio se buscó dotar al bulevar de entes vegetales en la actualidad es casi nulo de forma que los únicos dos focos de mayor estancia dentro de las doce cuadras que contiene este paseo, son el sector del Banco Central y la Plaza de la Cultura lo que reduce la vida urbana a dos cuadras dejando de lado el resto del espacio.

La Plaza de la Cultura (fig.32) se crea en 1983 como uno de los primeros proyectos para rescatar el centro de San José es un espacio de estancia y aglomeración de personas tanto para un flujo diagonal así como para permanencia y disfrute de la visual y las obras arquitectónicas circundantes como el Teatro Nacional y el Hotel Costa Rica, debido a su calidad espacial se entiende como una extensión urbana de el Bulevar de la Avenida Central, esta desde su concepción fue planteada como un espacio que ayudara a romper la “rígida trama citadina, brindando una apertura espacial sorpresiva, en el entorno, así como un marco referencial de expresión auténtica de varios períodos de nuestra historia y como definición positiva de un sector importante del paisaje urbano de la capital, además de configurar un espacio propicio para el convivió colectivo y las aglomeraciones”. (Gamboa, Mora, Núñez, y otros, 2004).

Este espacio supone un eje trascendental en el desarrollo de la dinámica en el Bulevar de la Avenida Central, ya que se compone en una bolsa de actividades que reúne a los usuarios muy diferente en cuanto a la calidad espacial que se lleva a cabo en el extremo oeste del paseo donde no existe un remate o espacio conglomerante que facilite la legibilidad espacial.



Fig.32: Vistas de la Plaza de la Cultura/
Fuente: autor

Por otro lado el sector del Banco Central (fig. 35), es el punto centralizado en el bulevar y segundo en cuanto a afluencia de personas y estancia debido a su capacidad de cobertura y protección solar así como a las masas vegetales que sirven de cobijo a los usuarios que utilizan el mobiliario existente para tener largas jornadas de charlas y vida dentro del corredor peatonal. Sin embargo esta zona se ha visto en su mayoría utilizada por usuarios mayores siendo el antagonista de la Plaza de la Cultura que mas bien engloba personas jóvenes. Si bien los dos espacios tienen diferencias muy marcadas, son exitosos en cuanto a las posibilidades de estancia y actividades distintas a los flujos siendo como se menciono anteriormente los focos principales en la actualidad, que aunque funcionan no logran generar una integración y a la vez rompimiento de la trama lineal objetivo que busca la intervención mediante intersecciones urbana híbridas que coayuden a una mejor dinámica urbana, uso del espacio y adaptabilidad de la ciudad a las tendencias tecnológicas actuales.



Fig.33: Vista sobre Banco Central/Fuente: autor



Fig.34: Edificio Schytfer, arq. Paul Eremberg 1954 sobre Banco Central/ Fuente: autor



Fig.35: "La Chola" sobre Banco Central/ Fuente: autor

2.2.1 < Componentes de la ciudad híbrida >

LO ANÁLOGO: el concepto de ciudad análoga tiene dos acercamientos distintos: uno planteado por Aldo Rossi en 1969 y otro por Trevor Boddy (1992). El primero define el concepto como una (Rossi, A.1966) “hipótesis que pretende sintetizar y analizar proyectos urbanos; se trataba de un modo alternativo de acercamiento a la ciudad más cercano a la imaginación, la intuición y los intereses personales que al pensamiento racional” de forma que lo análogo correspondía en primera instancia a un acercamiento del entendimiento de la ciudad que solo era comprensible dentro de un colectivo humano que compartía una misma base cultural y memoria colectiva, de forma que el conocimiento que se podía obtener de la ciudad a partir de un análisis tipológico que se veía fortalecido y complementado con la información proveniente de la memoria colectiva de toda la ciudad (<http://www.tributosurbanos.es>).

En esta investigación lo análogo se tomará como una sumatoria entre los elementos físicos; entiéndase edificios, plazas, calles entre otros, en sumatoria a la percepción e imaginario colectivo de los usuarios dentro del Bulevar de la Av. Central San José, debido a que el acercamiento conceptual de Trevor Boddy relaciona la ciudad análoga con (Boddy, T.1992) “el fenómeno de las conexiones peatonales aéreas y subterráneas que comenzaron a proliferar en la década de los 80’s en las ciudades norteamericanas” acontecimiento que no se adapta a la realidad del urbanismo latinoamericano.

LO VERDE: Todo el conjunto de elementos naturales-vegetales entiéndase jardines, arborización, recorridos paisajísticos, arbustos que puedan encontrarse dentro de una ciudad o recorrido ya sean fijos o móviles itinerantes, cambiantes y adaptables a las diferentes épocas y espacios.

2.2.1 < Componentes de la ciudad híbrida >

LO VIRTUAL: La ciudad virtual o digital consiste en (ciudadesdigitales.org) “un modelo avanzado de comunidad, donde se materializan las nuevas formas de relacionarse con el medio a través de la sociedad de la información, y una apuesta del poder local para poner la mejor tecnología al servicio de las necesidades cotidianas de los ciudadanos” esto conlleva una búsqueda de la ciudad de adaptación a las necesidades tanto de infraestructura física como de todo el soporte tecnológico que permita a los habitantes ser parte de la era digital, garantizando un libre acceso a la información y convirtiéndose el espacio en un ente vivo que recibe y da información se transforma a partir de los estímulos de las personas que lo viven. William Mitchell en su libro “City of Bits”(1995) plantea que la ciudad actual se desarrolla en el ciberespacio y por tanto es necesario replantear la forma en que se lleva a cabo el urbanismo y el diseño urbano, ya que según su teoría ya lo que se busca no es dar forma a elementos arquitectónicos físicos propiamente dichos, sino que el desarrollo de softwares que permitan crear entornos virtuales e interconexiones entre ellos es lo que da al traste con las nuevas interacciones sociales a través de la red en un mundo de mayor velocidad y aproximación; creando lo que él denomina una *Ciudad de Bits* en la que lo más importante es que (<http://www.tributosurbanos.es>) “el espacio público este identificado como entornos de red abiertos y gratuitos , mientras que las barreras que limitan el acceso a las propiedades particulares se asocian a los códigos de identificación que el software requiere para acceder a los dominios electrónicos de uso privado”, de forma que si bien los usuarios a su vez se vuelven virtuales se genera también una apertura informática permitiendo no solo adaptación a las necesidades tecnológicas de los habitantes sino a un libre uso de la red .

2.2.1 < Componentes de la ciudad híbrida >

LA CIUDAD HÍBRIDA: el concepto de hibridez relaciona la ciudad y el espacio público como un espacio multidimensional donde confluye lo físico, lo social, administrativo y simbólico en sumatoria con una realidad virtual o digital paralela que le permite a los espacios mayor adaptación a las necesidades de los usuarios, generando una ciudad más inclusiva, adaptable y con mayor multiplicidad de usos. La dimensión física es el soporte de las demás dimensiones, sin embargo todo este perfil análogo de la ciudad ha perdido fuerza a lo largo del tiempo y como menciona Andrés Walliser sociólogo de la UCM de Madrid en una entrevista (2010) “ La hiperregulación y el cambio de patrones lúdicos y políticos aleja a los ciudadanos de los espacio públicos.

En muchas ocasiones los espacios solo tienen uso si existen actividades organizadas”; además la ciudades se vuelven exclusivas ya que como menciona “ los espacios de uso público tienen aceptación según su ubicación. Los ubicados en las zonas centrales o históricas de la ciudad están más regulados. Si hablamos de zonas periféricas, a menudo se encuentran plazas y parques con usos específicos de ocio juvenil que buscan insertarse en los espacios apropiados y chocan con otros usuarios; además de que son percibidos como amenazadores o peligrosos. Sin duda uno de los elementos más determinantes del uso ciudadano de los espacios es la seguridad; mejor dicho la percepción (objetiva o subjetiva) de su ausencia” (<http://ecosistemaurbano.org>) por lo tanto la inclusión de elementos virtuales genera un potencial no solo para poner en primer plano los espacios públicos físicos, y mejorar sus usos, sino para mejorar la interacción social y que se atenúe el uso de las tecnologías--desde espacios privados--que genera una alienación y una lejanía de la ciudad y sus dinámicas.

2.2.2 El planteamiento de ciudad híbrida de Freire

El planteamiento de San José como una ciudad digital requiere un estudio detallado de fuentes e información que respalde la necesidad de plantear lineamientos digitales dentro de las dinámicas urbanas. Es por esto que se reseñarán algunos estudios que podrían funcionar como catalizadores y potenciadores de la presente investigación. Si bien el estudio de la digitalización de las ciudades ha tenido poco auge en Centroamérica y por ende, muy poca intervención desde el ámbito espacial, San José no es la excepción, pues la mayoría de intervenciones urbanas dentro de esta línea se han llevado a cabo en Europa y algunas ciudades de Sur América como Pirai, en Brasil. Sin embargo, el estudio de este ámbito de desarrollo específico contribuye decididamente como una base teórica que se visualizará en la implementación futura de dicho diseño.

En esta investigación se plantea una plataforma para convertir a San José en una ciudad híbrida, bajo lineamientos digitales y análogos; utilizando como conexión entre ambos elementos espacios verdes, que no solo funcionen como espacios de recreo urbanos, sino como una remembranza o metáfora donde se proyecta la convivencia de lo digital con la parte análoga de la ciudad actual.

Como base bibliográfica en esta investigación se estudia el aporte de Juan Freire (2007) en su blog digital “Nómada” y todos sus aportes respecto a la necesidad de la hibridez en las ciudades; como elementos de apertura y una consecutiva libertad de la comunicación bajo conceptos de espectro libre y redes de internet. En el libro Piensa Madrid (Freire.J, 2009), se plantea la importancia de la creación de espacios urbanos nuevos que bajo un concepto de cultura digital en las ciudades contemporáneas generen mayor posibilidad de vinculación entre los elementos análogos, creados bajo paradigmas urbanos antiguos como el modernismo de finales siglo XIX, principios del XX (Chuck,B.2005) y tecnologías novedosas que ayudarían a generar una lectura de la ciudad a partir del entendimiento de ésta como una suma de capas que promuevan una relación de hiperrealismo; generando entornos que propicien el traslape de lo físico y lo virtual; así como una administración del espacio con base en una triada que va desde lo público; atravesando lo privado y desencadenando en lo comunitario.

Entonces, los espacios empiezan a funcionar como ámbitos--que si bien podrían llegar a tener una apropiación privada-- son utilizados de manera pública (ejemplo de la cubierta del Museo de Oro en San José). Por lo tanto, estos entornos nacen a partir de necesidades comunitarias que buscan un bien social en la medida en que los ciudadanos se vuelven partícipes y actores activos en los desarrollos urbanísticos tanto de creación como de mantenimiento.

Asimismo, Freire (2008) habla de cómo generar estos ámbitos dentro de la ciudad bajo estos principios y para ello se plantean cuatro variables mediante las cuales se pueden llevar a cabo estos diseños. La primera se refiere al *conocimiento libre* debido a que la información no llega equitativamente a todos los ciudadanos o personas que utilizan los ámbitos urbanos o rurales, ya sea por características morfológicas, geográficas, de alfabetización o simplemente generacionales; y es en este punto específico donde el internet juega un papel protagónico; ya que es considerado bajo el concepto de *procomún* (Freire, J. Charla: Cultura digital en la ciudad contemporánea: nuevas identidades, nuevos espacios públicos).

Debe ser un elemento de acceso libre, o espectro libre y este es el segundo lineamiento planteado por el autor; debe permitir un libre uso, un libre contacto por parte del usuario. El tercer lineamiento se refiere a una arquitectura post-espectacular, porque ésta viene a concretarse en espacios donde exista la interacción física digital; donde se lleve a cabo el diseño desde la participación de los usuarios, la eficiencia y funcionalidad de nuevas estéticas, una filosofía de código abierto donde se lleven a cabo prácticas de compartir diseños y lo más importante, donde se ofrecen soluciones baratas o rápidas que puedan ser percibidas por las personas en el mínimo tiempo y que lleguen a generar impactos positivos, no solo en la forma en que se entiende la ciudad sino en los aportes culturales-informativos que las personas puedan extraer de éstos.



Fig.36: Diagrama sobre Procomún/
Fuente: colaboradora.org

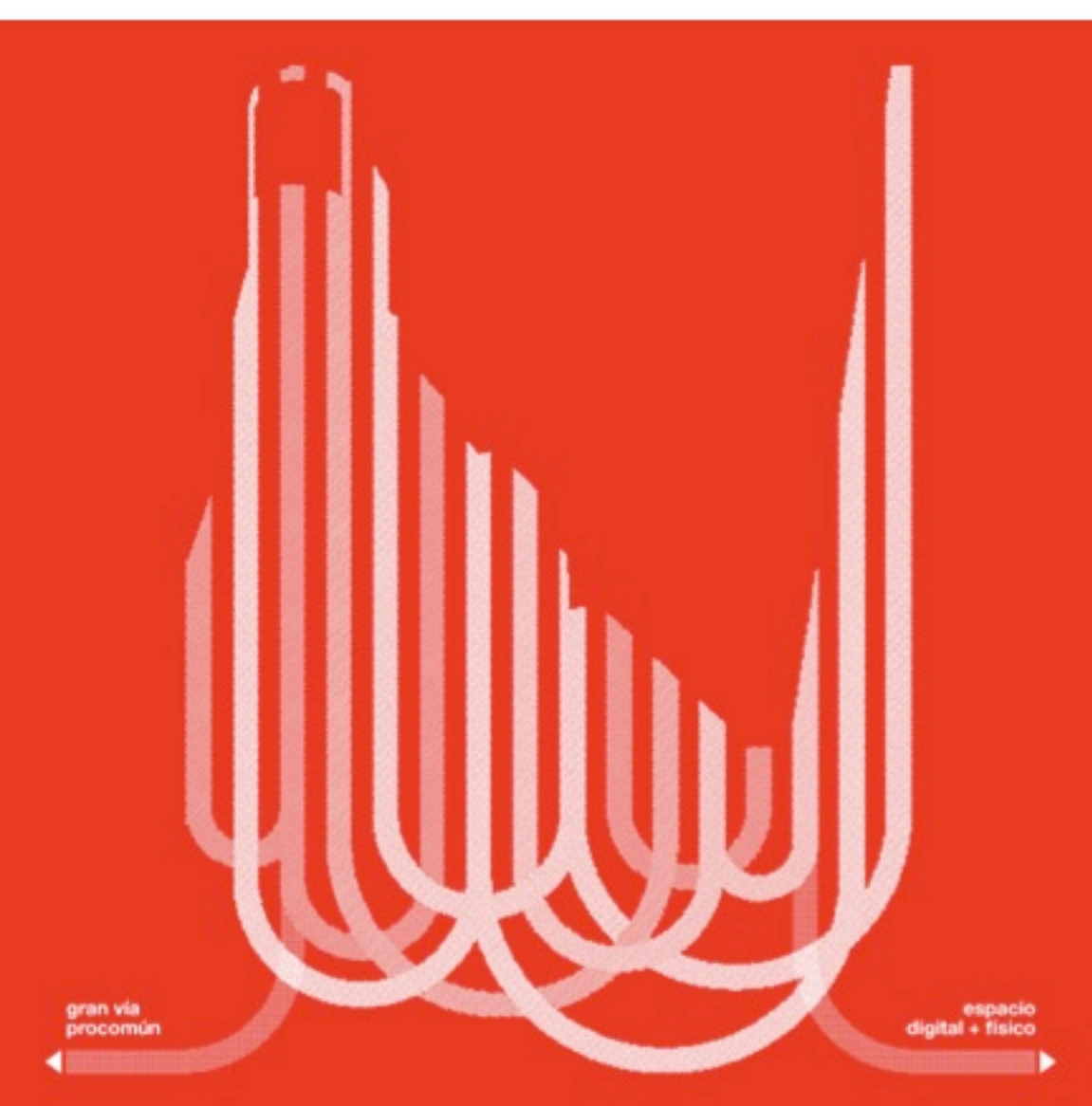


Fig.37: Logo proyecto Gran Vía
Procomún/Fuente: ecosistemaurbanoorg

Se debe llegar ya a superar esa diferenciación que existe entre comunidades virtuales y físicas, no solo por la facilidad que ha generado internet respecto al rompimiento de barreras para redes globales sino porque en muchas ocasiones este efecto se ha visto negado por los desarrollos urbanos, y así lo plantea Freire (2008): “las tecnologías digitales modifican radicalmente la forma en que nos relacionamos y organizamos en nuestro entorno de modo que vivimos ya en territorios en que lo digital es tan relevante como lo físico. Las redes híper-locales y los espacios públicos híbridos son las nuevas realidades a las que nos enfrentamos con la irrupción de Internet y la cultura digital en el entorno local.” (Cultura digital en la ciudad contemporánea: nuevas identidades, nuevos espacios públicos, párrafo 1).

De igual manera—siguiendo a Freire--es importante entender el aporte cultural que se deriva del uso e implementación de lo digital dentro de la trama de la ciudad y es que el conocimiento bajo un espectro libre permite generar agrupaciones que nacen a partir de intereses mutuos y por tanto proponen cambios a las dinámicas urbanas. Si bien esto se lleva a cabo mediante redes sociales bajo un perfil virtual que sucede al enfrentar lo virtual con una realidad análoga. Y es que esa desvinculación es lo que genera una alienación por parte de los usuarios y también una desvinculación de lo urbano; entonces se puede observar que no solo la ciudad deja de ser vivida por falta de multi- desarrollos o variabilidad de actividades sino que la falta de adaptación de ésta a tendencias actuales juega un papel fundamental en su ser obsoleto.

2.2.3 Espacio urbano digital, hibridación, y cultura propia

La búsqueda por nuevas tendencias en la comunicación fue lo que llevó a una reinterpretación de la misma a través de las redes. Aquí es donde la virtualidad juega un papel preponderante no solo como expositora de información sino como ente que permite extender el espectro de como percibimos y recibimos los estímulos que nos da la ciudad y es que como plantea Canclini en su libro Culturas Híbridas la capacidad para que un espacio público tenga éxito depende de la capacidad de transformación y reorganización debido a que una ciudad tendrá “acciones de baja resonancia, cuando se limitan a usar formas tradicionales de comunicación”; éstas cambiarán cuando hayan posibilidades masivas de llegar a comunicarse y generar ecos dentro de la ciudad que logren expresar las necesidades o voluntades de los usuarios. Esto debido a que las identidades colectivas tienden a encontrar menos soporte dentro de un sistema de ciudad análoga y se deja solamente para conversaciones o retroalimentación a nivel privado, por lo que la ciudad empieza a perder su cualidad de generadora de cultura y expositora de los vínculos o propuestas sociales, que al final es una parte importante de la misma. En la última época, según Canclini (1989) “La cultura urbana es reestructurada al ceder el protagonismo del espacio público a las tecnologías electrónicas”.

La intervención de las tecnologías de la comunicación permite que exista una tele participación de los usuarios y el espacio público; permitiendo un abandono del espectador a las posibilidades de gozar de las visiones efímeras que puede generar un espacio urbano digital-virtual. Esto permite que haya una interrelación entre los usuarios, permitiendo que las redes y los aspectos tecnológicos sean parte de la vida de más personas, rompiendo paradigmas de clases sociales “Hay que incluir en las estrategias des-coleccionadoras y desjerarquizadoras de las tecnologías culturales la asimetría existente, en su producción y uso; entre los países centrales y los dependientes, entre consumidores de diferentes clases dentro de una misma sociedad. Las posibilidades de aprovechar las innovaciones tecnológicas y adecuarlas a las propias necesidades productivas y comunicacionales”. (Canclini, 1989).

2.2.4 Regeneración de la ciudad de San José a partir de redes de transporte y peatones

Por otra parte, antes de intervenir San José desde el punto de vista de la Hibridación es importante estudiarla a partir de lo actual análogo y su desarrollo no solo histórico sino de imaginarios o percepciones que tienen los usuarios de la misma. Para esto, se tomarán en cuenta tres investigaciones principales como punto de partida. El primero se refiere al Seminario de Graduación sobre Regeneración Urbana del Centro de San José (de González, A. y otros) en el que se hace un análisis exhaustivo de la imagen de ciudad y su consecuente uso o apropiación por parte de los usuarios; además se evidencian claramente los problemas de falta de variabilidad, y por tanto, una falta de identificación hacia la capital más allá de un espacio de tránsito que conecta con actividades obligatorias o de trabajo. Esto va en detrimento de la vida urbana y se basa en el hecho de vivir la ciudad también como un espacio de recreación, lúdico; que permita un sin fin de actividades e intercambio cultural. Así plantean su proyecto los participantes de este seminario:

“San José muestra deficiencias en su aspecto y funcionamiento, las cuales derivan, en parte, del enfoque que tienen los actores (sector público y privado) que moldean su aspecto físico es decir; el concepto de ciudad se define como un sitio utilitario-comercial y se impone al de superficie de contacto. Incluso, San José se presenta como un entorno donde las necesidades del tráfico vehicular se anteponen al bienestar de su vida urbana y sus espacios públicos. A pesar de que estas (actividades estatales al aire libre) han sido exitosas, los patrones de uso del espacio público en la capital no han cambiado mucho pues están limitados a una ruta urbana, que todavía consiste en usuarios(as) pasando por el centro para cumplir con sus obligaciones.”

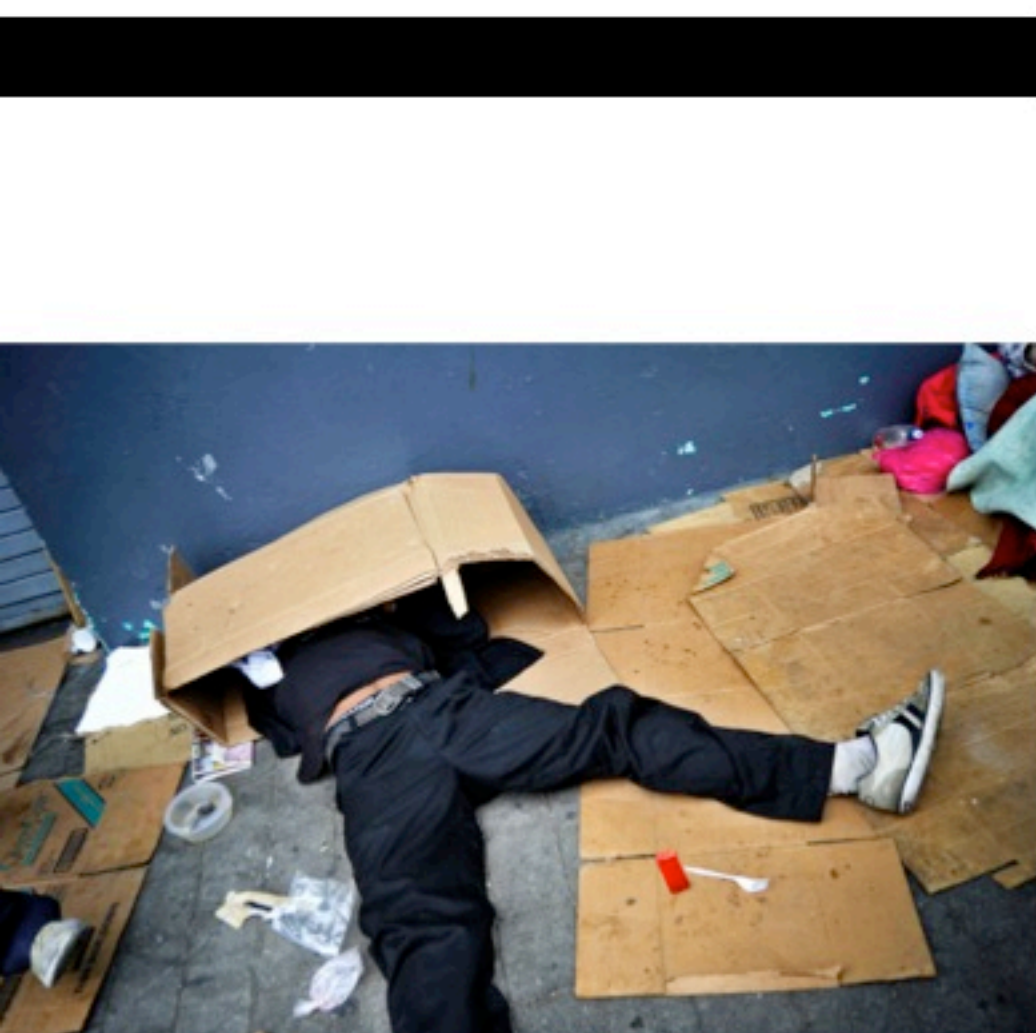


Fig.38: Indigencia en Bulevar /
Fuente:news.co.cr



Fig.39: Basura en Bulevar /
Fuente:nacion.com



Fig.40: Congestionamiento vehicular/
Fuente:plataformaurbana.cl

Observando este fenómeno y debido al tráfico considerable de personas en el sitio, es que se considera esta zona como un potencial espacio para el desarrollo no solo de nuevos entornos que brinden una mayor posibilidad de vida urbana sino también que funcionen como ámbitos que marquen la pauta a nivel nacional; como entes de propagación del conocimiento; y que den apertura según un paradigma de desarrollo tecnológico y cultural. Algunos estudios previos (reseñados en la página: El financierocr.com por parte de los autores Arias, G y Salas, D) demostraron que solo el 35% de las personas que transitan San José trabajan en el centro de la ciudad; lo que significa que el resto solo utiliza la ciudad como paso o conexión hacia otras zonas; esto no se da solamente debido a la ubicación en las periferias de la ciudad de espacios productivos, sino que por la carencia de ámbitos que promuevan estas actividades, San José no tiene acceso a la información o a ambientes de recreo que se nutran de información efímera y rápida que garanticen dinamizar el casco central como un espacio más de encuentro y contacto efectivo entre los usuarios.

El estudiar la ciudad desde el punto de vista de los flujos peatonales y relaciones entre puntos de movilidad (paradas de bus) y por lo tanto generar galerías que conecten estos bulevares dándoles una personalidad es el mayor aporte de la investigación Regeneración urbana en el centro de San José II en la que los autores estudian las dinámicas peatonales haciéndolas pasar por distintos filtros de información para proponer soluciones a modo de galerías que mejoren la vida de bulevares y las condiciones espaciales de los mismos.

Esto serviría de base para generar espacios en los que se logren tratar los bordes en una primera instancia, con espacios de mayor estancia, protección climática y mayor legibilidad de cada uno de los espacios y sus características físicas y morfológicas “el análisis de bulevares definiría el tratamiento e intervención en cada uno de ellos, por medio de intervenciones puntuales, las que se ejemplificarían mediante tipológicas específicas para cada caso, ejemplificando sus características” (Arroyo, M y otros). De esta forma las intervenciones plantadas en esta investigación supondrían una base análoga que ha sido diseñada a partir de estudios y visualizaciones de la dinámica de los usuarios, que generaren tridimensionalidad y quiebre a partir de elementos digitales que hibridicen estas redes peatonales.

2.2.5 La introducción de las TIC's dentro del marco urbano

Por su parte en su tesis de graduación Melina de A'lolio y Adriana Ramírez plantean la importancia de las TIC's dentro de los imaginarios y formas de percepción y por tanto de vivencia del distrito educativo en San Pedro; se preguntan cuál es la significancia real de la era digital en las ciudades contemporáneas; además de las características de concentración en las mismas ante la incertidumbre de una vida en ciudad a partir de interacciones en línea. Para generar su planteamiento diseñan un modelo tridimensional del distrito de San Pedro con el fin de entender las relaciones urbanas y las implicaciones sociales y de esta forma generar una propuesta que dinamice el uso de las redes e Internet dentro del conjunto.

Al citar a Julio Bermúdez y Robert Hermanson las autoras aseveran que “ existimos en un mundo altamente fragmentado que niega la posibilidad de situaciones absolutas, tal como la creación de un híbrido entre lo real y lo virtual donde ambos forman un todo inseparable en el cuerpo arquitectónico” por lo que recurren a un concepto de simbiosis entre los dos elementos de una ciudad híbrida. De igual forma toman en cuenta y dan mucha importancia a la realidad virtual y la capacidad mediante las TIC's de vivir dos realidades distintas a la vez, una bajo características virtuales y la otra físicas.

Esto esta radicalmente interconectado con las visiones postmodernistas, como menciona Baudrillard (Postmodernism or the cultural logia of late capitalism) donde “...el espacio virtual compuesto por bits se yuxtapone sobre espacio real compuesto por profundidad y volumen, una situación que ofrece mayor capacidad de elección y evolución arquitectónica”. Por lo que entender las cualidades y múltiples o algunas de las posibilidades de interacción digital dentro de un ambiente análogo es de suma importancia y permitiría una lectura mejor de los eventos o sucesos sociales que se generan dentro de un espacio-lugar específico. A su vez las autoras toman en cuenta las visiones sobre hacer ciudad y la era digital de Christine Boyer, Manuel Castells, William Mitchell, Steven Graham y Simon Marvin, mismas que serán estudiadas para buscar aportes a la situación de reconceptualizar San José como un espacio de ciudad híbrida.

Tomando en cuenta la necesidad de cambiar dinámicas urbanas y apropiar espacios dentro de la ciudad para su disfrute y como excusa necesaria para incluir espacios híbridos dentro de la trama urbana es que se estudiara el trabajo de García, M.(2005), referente al arte digital y nuevas corrientes de espacios o instalaciones participativas. En este sentido menciona “ el énfasis de los cambios que incluyan técnicas contemporáneas de comunicación es el simbolismo de los objetos virtuales manifestados a través del ordenador, el video, el láser etc; abriendo la posibilidad de participación del visitante con el objeto expuesto.”

Esto es base para el diseño del modelo de intersecciones urbanas en el bulevar de la Avenida Central ya que el cambio de dinámicas flujos y la interacción directa con estos espacios parásitos es de vital trascendencia. No se puede percibir lo artístico digital como un simple espacio o ente de proyección para ser contemplado, ya que la interactividad juega un papel importante en las relaciones tecnológicas actuales y más cuando se habla de una ciudad híbrida humanista en la que la participación en dos direcciones es importante y la base para los cambios en las dinámicas y la revitalización espacial (fig 41).. Además que tomar el arte digital como premisa para generar una ciudad híbrida de libre espectro a las redes, ayuda debido a que la información es transmitida más rápidamente propiciando mayor interacción, dinamismo e intercambio de información así como a la vez generar impacto según el tipo de arte mostrado; interfiriendo de esta forma las necesidad de utilizar al menos la vista, el tacto, el oído así como sensaciones que podrían sentirse táctilmente. Esto debido a que según menciona la autora, “ Los eventos digitales y multimedia por su naturaleza expresan dinamismo y son momentos transformativos. Son una singularidad: ellos dependen de cada situación, de la singularidad del evento.”

Al tomar en cuenta las dos visiones de ciudad: una que plantea San José desde su propuesta urbana actual con todos los elementos que la componen y la otra que integraría lo digital y todas las ramas que en esta virtualidad se podrían manifestar, es conveniente generar una ciudad más amena para el usuario y a la vez potenciar un espacio adaptable, itinerante o híbrido que contemple las nuevas tecnologías y cambios tangibles e intangibles que propician las grandes urbes mundiales en la era de la globalización.



Fig.41: The Advertiser/
Fuente:htca.us.es

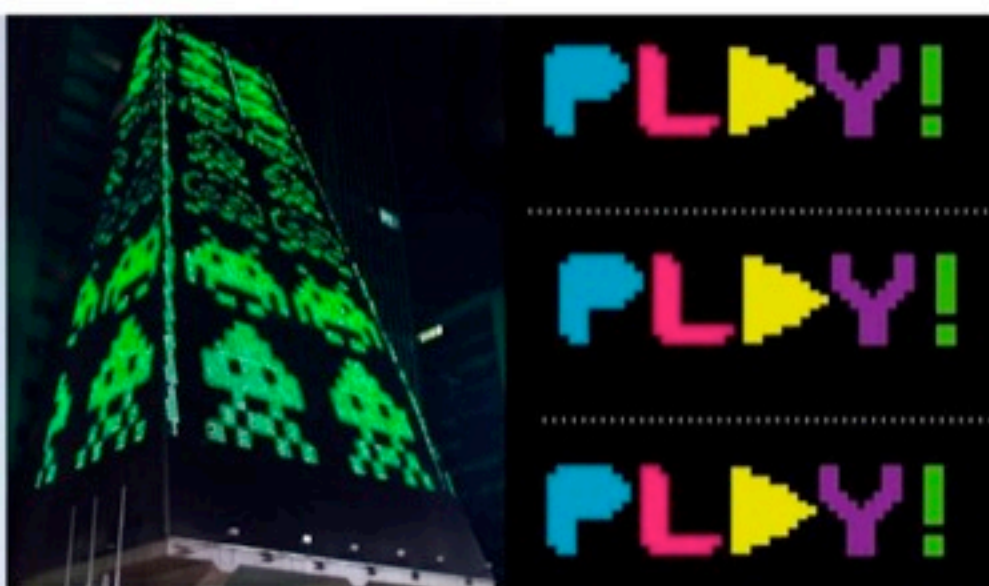


Fig.42: Arte digital en fachadas /
Fuente:conexaocultural.org



Fig.43: Apertura de pensamiento
al incluir arte /
Fuente:decoracióngráfica.com



Fig. 44: Ejemplo de arte urbano en un ambiente hibridizante con tecnologías de la información y comunicación dentro de la ciudad
Fuente: digitalavmagazine.com

3

Objetivos



Objetivo general

Diseñar ámbitos híbridos de ciudad que incorporen el urbanismo digital a la ciudad análoga existente en el bulevar de la Av. Central de San José, a través de conexiones verdes e infraestructura física y virtual, permitiéndole adaptarse a los cambios tecnológicos actuales, procurando un libre acceso al uso continuo de la información por parte de todos los usuarios, generando un recorrido con mayor impacto visual y de actividades que potencien dinámicas urbanas o sociales en el espacio peatonal más importante del país.

Objetivos específicos

1. Evaluar desde un punto de vista físico espacial la ciudad análoga (lo físico e imaginario colectivo) en el boulevard de la Av. Central de San José con el fin de localizar ámbitos aprovechables que podrían explotarse y adaptarse al diseño de una ciudad híbrida; más acorde con las exigencias tecnológicas actuales a nivel mundial.
2. Determinar a partir del análisis de contexto las pautas del diseño urbano en cuanto a las conexiones verdes y relaciones entre lo análogo y digital que servirán de unión entre ambos componentes de la ciudad híbrida y que a la vez garanticen espacios que propicien una mejor lectura y aprovechamiento del espacio de estar, por parte de todos los usuarios.
3. Diseñar un modelo de infraestructura que incluya elementos digitales-virtuales y se adapte al bulevar actual, para modificar la linealidad urbana, permitir la amplitud del conocimiento y aportar a la percepción de los usuarios del bulevar una nueva visión y experiencia espacial.

4

Marco Teórico



< CAPITULO 4 >

Para la comprensión y análisis de cada uno de los sectores y su consiguiente intervención es que se plantean conceptos urbanos básicos que en el momento de su aplicación serán hibridizados con las tendencias digitales y arte que plantea el modelo de interjecciones urbanas, dichos conceptos y sus consecuentes definiciones serán tomados de las aprendidas en el curso de Teoría Urbana de la Escuela de Arquitectura en la Universidad de Costa Rica durante el primer semestre del 2011 y el trabajo de graduación de Kira Mora sobre un Conector Urbano Multivalente en un sector de San José (Pág. 74 y 75)

Permeabilidad: La eliminación de límites fuertes en los espacios y más bien dejar espacio para la creación de relación entre las funciones y usos de los espacios, esto permite que exista mayor número de alternativas en la utilización de un espacio, a nivel micro puede ser entendido como el manejo materialístico y de apertura en las fachadas lo que permite mayor o menor grado de contacto entre los usos internos el lo urbano exterior, dentro de un espacio macro puede entenderse como la capacidad de ir de un lugar a otro dentro de un contexto específico, permitiendo acceso funcional y sensorial, esto depende de la morfología del espacio de forma que entre más grande es un conjunto más difícil es lograr que exista permeabilidad, a nivel de fachadas puede incentivarse no solo materialísticamente para lograr permeabilidad sensorial sino a través de múltiples accesos, bordes suaves y mejores transiciones entre lo público y lo privado, la capacidad de mirar es básica en este concepto.

Legibilidad: Este concepto le permite al usuario tener una clara lectura del uso del espacio, de forma que pueda sumar todas sus partes y conjugarlas en una misma para tener una misma imagen y por consiguiente entendimiento de las actividades que se generan, a su vez permite una articulación entre los edificios y relaciones entre hitos, nodos y sendas en un contexto, permitiendo al usuario la total comprensión de la organización espacial, y donde y como se utiliza cada espacio. A la vez que desarrolla criterios de jerarquía entre lo más y menos importante en un contexto. Dentro de los quiebres en la continuidad que puede tener un espacio y que afecta su entendimiento, está el desarrollo de sendas largas y aburridas sin impactos visuales ni experiencias sensoriales seriales concatenadas.

Variedad: se refiere a la posibilidad de múltiples opciones de uso que pueden ser brindadas al usuario, dándole diversidad y riqueza al proyecto desde lo social, recreativo y económico, de esta forma se maximiza el número de usuarios en los proyectos, mejorando no solo económicamente un sector sino que permite que conforme un sector crece este tenga la posibilidad de generar más cantidad de actividades en su desarrollo.

Robustez: Son las diferentes posibilidades de uso que puede tener un espacio o grupo de espacios con características multi-funcionales, esto permite mayor desarrollo de la vida urbana a distinta temporalidad, lo que le da vida constante a un espacio, esto también va de la mano con que las funciones dentro del espacio tengan las condiciones óptimas para su desarrollo incluso si muchas de ellas son especializadas, albergando así grupos de usuarios de distintos tamaños, implementando ámbitos pequeños dentro de otros más grandes, sin obstaculizar una actividad por otra. Esta diferenciación espacial se puede dar con texturas de piso, vegetación, cambios en el nivel entre otros.

Caracterización: Permite al usuario apropiarse de los espacios dándoles un sentido propio en cuando a su uso de forma que adopte un lugar como suyo como parte de su experiencia urbana y cotidianidad, a partir de la generación de ámbitos de estancia con distintas escalas físicas y por lo tanto niveles de apropiación es importante que cada uno de estos ámbitos tenga identidad propia de forma que se lleven a cabo actividades predominantes y complementarias una orientación visual direccional y las condiciones físicas necesarias que determinen la territorialidad.

Coherencia Visual: El lenguaje de la imagen en el espacio urbano debe tener una imagen clara de forma que el usuario pueda unificarla haciéndola congruente de forma que pueda guardarla en la memoria colectiva y por lo tanto el imaginario de la ciudad o ámbito específico, dentro de este concepto el número y cantidad de elementos para lectura es importante, de forma que muy pocos elementos genera espacios aburridos mientras que muchos elementos tienden a leerse como un todo de forma que no se logra generar una diferenciación. Es importante destacar que los usuarios leen el espacio en distintos niveles que van desde el detalle, la fachada, los edificios u otros espacios circundantes y el paisaje urbano, cada uno de esos niveles visuales debe estar debidamente diseñado para generar interés en el espacio. Se pueden implementar elementos que ayuden a la riqueza visual mediante el color, el relieve, efectos luminosos texturas y otros.

Flexibilidad: Permite la multi-funcionalidad en un espacio de forma que contenga variedad de usos y actividades. Características primordial dividida a las exigencias de cambios rápidos y dinámica en la era actual.

4.2 Ciudades y espacios públicos híbridos

“La diferenciación entre los espacios y comunidades físicas y virtuales está ya superada. Asistimos a un proceso de hibridación que modifica nuestras identidades individuales, comunitarias y territoriales...Sin embargo, las tecnologías digitales modifican radicalmente la forma en que nos relacionamos y organizamos en nuestro entorno de modo que vivimos ya en territorios en que lo digital es tan relevante como lo físico. Las redes hiperlocales y los espacios híbridos son las nuevas realidades a las que nos enfrentamos con la irrupción de Internet y cultura digital en el entorno local.” (Freire, 2008)

El obviar la necesidad de una implementación tecnológica dentro de la trama urbana sería como negar la necesidad de mantenimiento y adaptación de la ciudad a los cambios que se generan con el pasar de los años; la historia de las ciudades latinoamericanas se basa en variables de ordenamiento territorial y diseño de espacios que nacieron desde una perspectiva antigua, desde la implantación de modelos coloniales de urbanismo de los que no se escapa San José hasta abarcar tendencias como el modernismo, pero que debido a las necesidades monetarias y de desarrollo no han podido expandirse más y buscar soluciones para muchos de los problemas que esta clase de planificaciones generaron o siguen generando hoy en día; uno de los más importantes, **el abandono del centro de ciudad hacia las periferias, manteniendo este más como un espacio de tránsito y temporalidad diurna marcada.**

A la vez que las ciudades han tendido a quedarse atrás respecto a su desarrollo y evolución, las tecnologías digitales juegan la contraparte al mostrar grandes avances que mejoran día con día y han procurado un bienestar para el usuario si son debidamente usadas. Por ejemplo, el caso específico de **Internet** uno de los principales planteamientos de la ciudad híbrida propuesta por Freire plantea que éste ha ayudado principalmente a **romper las barreras geográficas**, de forma que ya no es necesario visitar un destino específico para desarrollar y llevar a cabo toda la gama de acciones o actividades que se desenvuelven en el espacio público, independientemente de las distancias que se puedan presentar, esto permite a **“las personas comunicarse y colaborar globalmente...”**(Freire,2008) sin embargo esto no desanima a que las ciudades son espacios concentradores y motores económicos o sociales, por lo que son en primera instancia el medio por el que se lleva a cabo el Internet.

Esto a su vez y bajo un punto de vista del entorno local permite interacción y conocimiento de los fenómenos que se llevan a cabo en un entorno definido, a partir del uso de Internet como impacto local es que se han generado tecnologías adaptables pero convencionales que pueden llegar a todos los usuarios sin excepción y tal como plantea el autor, **“orientadas específicamente a entornos locales generando realidades híbridas, fruto de la integración de procesos y elementos análogos y digitales.”** Esto puede ser observado y analizado en elementos como la economía y la actividad empresarial y sus respectivas **demostraciones productivas en la red, la acción política, la cultura, así como en los movimientos ciudadanos;** y es en este punto que se vuelve mayormente significativo el uso de redes de información.

La **participación ciudadana** (fig.45) es un punto básico en el desarrollo de lo urbano, y es que la inclusión de los usuarios en la ciudad genera un efecto recíproco en cada uno de los participantes, generando ciudades con mayor vivencia y personas que aportan a su ciudad vida, y la perciben como espacio de desarrollo personal más que como sitios de actividades obligatorias con deseos de evasión, reforzando el significado de la misma y el imaginario colectivo punto importante dentro del concepto de lo análogo dentro de una urbe. El uso de Internet en cuanto a la participación y activismo ciudadano permite “el desarrollo de acciones urbanas de todo tipo, desde denuncias a generación colaborativa de información y conocimiento sobre la ciudad o la mejora de los espacios públicos.

El activismo ciudadano combina la acción en las calles con el uso de Internet como plataforma de organización y difusión de problemas que habitualmente los gobiernos locales no saben o desean publicitar o debatir con sus ciudadanos” (Freire,2008). De esta forma lo urbano tiende a volverse más retro-alimentativo, permitiendo de esta forma la posibilidad de afrontar proyectos, ideales y propuestas muchas veces sin un amparo institucional.



Fig. 45:Empoderamiento ciudadano por medio de TIC's/Fuente: eluniversal.com,m1.paperblog.com

Como menciona William Gibson citado por Freire, el futuro ya está aquí, aunque mal distribuido, y es que entra en juego el concepto de Internet como un **procomún (utilidad pública)**, ya que éste como base principal debería tener la posibilidad de llegar a todas las personas bajo un principio de espectro libre. Es esta idea de procomún la que debería prevalecer en los espacios urbanos de esta era, “los espacios públicos modernistas están en declive en nuestras ciudades...existen explicaciones que constatan que **los viejos espacios públicos han dejado de ser funcionales y aportar valor a los ciudadanos**” (Freire,2007); es aquí donde el procomún renace bajo un nuevo paradigma que se basa en la sociedad de red (como lo demuestra el Internet), y a la vez se desarrollan ámbitos híbridos donde la interacción social se desarrolla, permitiendo una re-elaboración de los espacios públicos y la participación individual y colectiva bajo un nuevo modelo de funcionamiento de la ciudad

Es bajo este principio-relación Internet, espacio público, participación ciudadana por un procomún que nace la sociedad de red. Como se menciona anteriormente el desarrollo de la ciudad colonial-modernista no ha logrado generar ámbitos espaciales acordes con las necesidades de los usuarios--por una u otra razón--mucho se podría discutir al respecto, lo que sí es cierto es que el planteamiento de la ciudad híbrida bajo conceptos de una sociedad de red permite desarrollar una cultura que se podría definir como “hiperrealismo”(Freire,2007) en donde **se viven dos realidades urbanas a la vez, una bajo el lo físico-táctil, y la otra bajo lo digital- intangible** permitiendo una comprensión profunda de la realidad o “hiperenlace”.

Ambos criterios, permiten una transformación del espacio urbano que pasa a ser parte de todo un planteamiento sobre lo híbrido; creando de esta forma un “nuevo procomún que se constituye como el escenario de creación social e individual que depende cada vez más del diseño de intangibles, de modelos de conocimiento abierto y el empoderamiento ciudadano” (Freire,2007)

Ahora bien ¿cuál ha sido y cuál sería el aporte de una ciudad híbrida dentro de las ciudades y espacios actuales? Para Freire los espacios analógicos con los que vivimos actualmente son herencia del modernismo del siglo XIX por una elite que se preocupaba por el bien de la población y al parecer este modelo tiende a estar en declive en la ciudad actual; menciona el autor que la congestión vehicular y problemas de tránsito son un ejemplo del colapso de los comunes (contrario del procomún) al igual que los diseños urbanos que han sido generados a partir de pautas impuestas por algún profesional pero sin un ninguna participación ciudadana.

Lo que lleva a la no utilización y apropiación del espacio urbano. Como menciona Marc Augé, citado por Freire, los espacios públicos se han convertido en **“no lugares”** (fig.46) **donde la interacción social es mínima o ha desaparecido**. Sin embargo aún con todos los contras que presenta lo urbano en la actualidad, representa el eje fundamental para la creación y transacción de cultura, información o conocimiento. Internet dentro de las urbes funcionaría como un generador no solo del procomún, sino de un ente que elimine barreras de participación, toma y empoderamiento ciudadano, incorporando en el espacio urbano la capacidad de autogestión, en donde confluyan intereses y propuestas tanto públicas, privadas y comunitarias, y es que “Internet no puede permanecer por más tiempo al margen de los espacios públicos” (Freire, 2008).

Bajo este concepto de ciudad híbrida donde el urbanismo y el diseño de lo público juegan un papel fundamental, es que deben ser incorporados tres conceptos directrices básicos como menciona Freire. Son necesarios, **“el diseño de intangibles** (un nuevo papel para la arquitectura y el urbanismo), **modelos de conocimiento abierto y faciliten el acceso y uso efectivo de la información y el empoderamiento ciudadano que permita participación activa en la creación del espacio público** e incluya la necesidad de superar brechas digitales que van más allá de la cuestión del acceso afrontando el uso y la apropiación de la tecnología”(Freire, 2008).



Fig. 46: Collage no lugares por Camilo Zepeda /
Fuente: camilozepeda.blogspot.com

Los planteamientos y conceptos propuestos por Freire son la base primordial bajo la que se acoge esta investigación ya que dentro del espacio contextual por tratar (Bulevar Av. Central) se presentan elementos y variables que pueden ser exponentes si se adaptan a un nuevo concepto de ciudad híbrida en donde el ciudadano sea participante activo del recorrido donde pueda tener la capacidad de abstracción de información y se planteen espacios de estancia de uso espacial y desarrollo de actividades tanto masivas como individuales o grupales desde una concepción de auto-conocimiento, y auto-didáctica; además de que el uso de tecnologías como el Internet ya es parte de las necesidades diarias de los usuarios, entonces ¿por qué no buscar plataformas dentro de la ciudad que en vez de negar las dinámicas sociales actuales las expongan y utilicen para la creación de un espacio procomún con mayor éxito desde el punto de vista espacial, de importancia visual y funcionalidad de red?.

Para reforzar este planteamiento de lo digital en el bulevar, se hace referencia a la antigua **pantalla de proyección existente en dicho espacio (antiguo monumental)** (fig.47, 48) **donde las personas eran capaces de conglomerarse, vivir y experimentar actividades procomunes que incrementaban el intercambio social, como la observación de un partido de fútbol, no solo generando mayor vida urbana en el espacio sino que rompiendo las barreras de la temporalidad.** En su momento fue generado el apelativo del “lugar de los grandes acontecimientos” ya que los usuarios eran capaces de observar las imágenes incluso a doscientos metros de la pantalla, siendo esta muy llamativa .(http://www.nacion.com/ln_ee/2002/julio/18/pais0.html,2002). Entonces se logra percibir que bajo un estímulo digital o virtual se puede devolver un poco más de vida al bulevar, haciendo el recorrido aún más interesante, diverso y participativo.

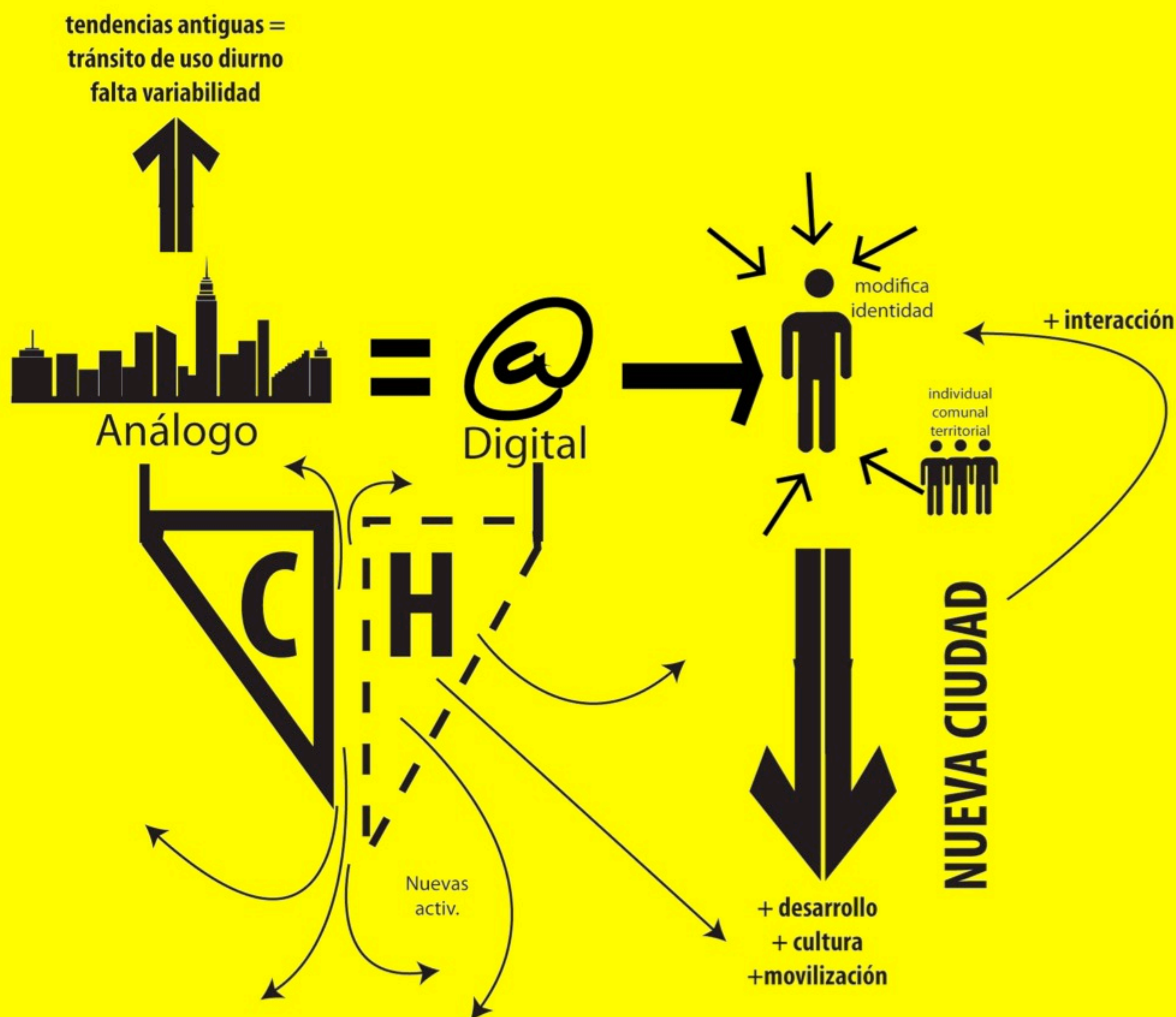


Fig. 47; Aglomeración de personas en Bulevar frente a pantalla de antigua Monumental/Fuente: aldia.cr

Fig. 48; Usuarios frente al Edificio Schifter observando partido de fútbol en espacio público/Fuente: nacion.com

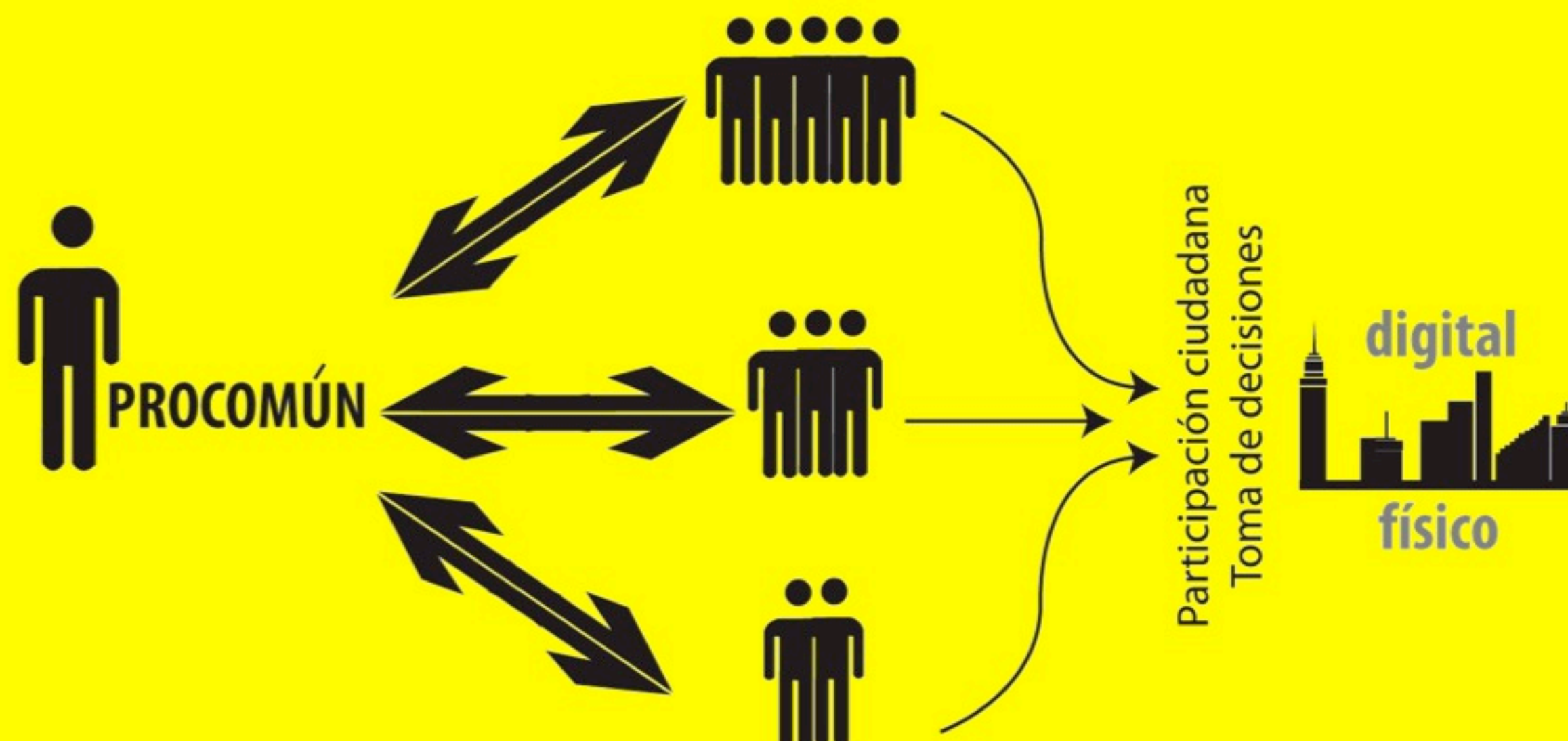
Ciudades y espacios públicos híbridos

1. Lo digital es tan relevante como lo análogo [Físico] modifica la identidad individual, comunal y territorial.
2. Ciudades latinoamericanas-diseño desde lo colonial y modernista principalmente, abandono del centro, lo que lo convierte en un espacio de tránsito y temporalidad diurna marcada.
3. Ciudad híbrida rompe barreras geográficas y genera otro tipo de actividades en la ciudad lo que lleva a mayor comunicación y más interacción entre los usuarios
[La ciudad es la base de las TIC's]
4. La ciudad es la base del movimiento de personas, cultura, política, producción empresarial.



Ciudades y espacios públicos híbridos

5. Participación ciudadana permite desarrollo de acciones urbanas [denuncias, generación de info, mejora en el esp. público]
6. Procomún [espectro libre] ámbitos híbridos interacción social se desarrolla permitiendo re-elaboración esp. público y participación individual y colectiva.
7. Hiperrealismo, las dos realidades urbanas a la vez físico-táctil, digital intangible comprensión dual de la realidad, creación social y empoderamiento ciudadano.



Ciudades y espacios públicos híbridos

8. Diseño de intangibles [plataformas que permitan el desarrollo].
9. Modelos de conocimiento abierto y empoderamiento ciudadano dentro de una concepción de intervención que permita lo autodidacta y el autoconocimiento.

4.3 Sobre lo digital y los flujos

La vivencia en los espacios públicos habituales supone una sola capa de información u observación espacial mientras que la cultura digital traducida a un modo de vivencia de la ciudad supone mayor capacidad de interacción entre capas de información, Baudrillard citado por D'Alolio y Ramírez expresa que la **actualidad tecnológica busca vivir dos realidades al mismo tiempo** una que supone el espacio virtual que está compuesto de bits mismo planteamiento que Mitchell en su "ciudad de bits" donde todos los elementos son virtuales y la arquitectura se posiciona en capas no físicas que suponen una vida virtual, que se yuxtapone al espacio real que esta compuesto por profundidad y volumen. **Esta mezcla entre los dos componentes según Baudrillard, genera una posibilidad mayor de mejoramiento en la arquitectura desde el punto de vista de selección y evolución.** Y es que la posibilidad de tener lo digital, dentro de lo análogo, puede proponer mayores posibilidades de interacción de la información y por consiguiente de las pautas o desarrollos arquitectónicos.

Pero el desarrollo de lo digital no solo se lleva a cabo mediante infraestructuras que promuevan el uso o la implementación de elementos híbridos dentro de una ciudad, sino que lo digital ha cambiado la forma en que se viven e interactúa con los espacios. Para Christine Boyer la tecnología ha modificado la forma en que se llevan a cabo las actividades, transformando las **dinámicas que antes eran más comunes y que ahora pueden interrelacionar un sinnúmero de variables que se conjugan en una mayor complejidad dentro del uso de la ciudad.** Todo está interconectado, interrelacionado y si bien esos patrones siempre han existido ahora son fácilmente reconocibles, o investigables a partir de los elementos tecnológicos o TIC's.

Creando en la ciudad el concepto de “cibercity” “siendo esta una ciudad de ficción donde confluyen dos conceptos: por un lado el de “**ciberespacio**” que define su medio físico y por otro el de “**cibernauta**” que define a sus habitantes. Siendo el primero un modo de estar y el segundo un nuevo tipo de ser humano”.(<http://www.tributosurbanos.es>,2013) dentro de la teoría que involucran a la “cybercity” se encuentran dos tendencias, la primera la encaja en un espacio de libertad, democracia, conexión igualdad e individualismo, que pretende acabar con los problemas de la ciudad, planteamiento similar al conceptualizado por Freire respecto a la igualdad y democracia de la información dentro de la ciudad híbrida, y la segunda teoría que observa la ciber-ciudad como un ente de fragmentación y polarización.

Para esta investigación se tomará en cuenta la primera línea teórica ya que se perciben los elementos digitales como integradores y desarrolladores más que como dispersadores de la ciudad actual, más como elementos que se acoplan a lo análogo para mejorar las relaciones y solucionar algunos problemas de las ciudades actuales. Bajo este planteamiento es que la “percepción del espacio se ha vuelto increíblemente dependiente de la **zona simulada (lo virtual) creando la necesidad de desarrollar nuevos modos de percepción y nuevos elementos de valor simbólico**” (D’alolio, Ramírez, 2003) y de esta forma aparece la necesidad de reforzar a través de elementos arquitectónicos físicos una revaloración del imaginario colectivo o la imagen mental que cada usuario tiene de su ciudad análoga.



Fig. 49: Realidad aumentada para leer la ciudad lo que permite interacción entre lo digital y físico/Fuente: artefacto.fr

Como acota Boyer a medida que la cultura on-line carezca de forma geométrica, el sentido de comunidad disminuirá, por tanto **no se trata de un desplazamiento de los elementos físicos de una ciudad sino de una reelaboración a partir de una relación de mutualismo bajo un concepto híbrido de ciudad.** Y ante esto se generan nuevas necesidades de desarrollar modos de percepción del espacio bajo los que se pueda recibir, absorber criticar y producir nuevas combinaciones de la información, por lo que las TIC's juegan un papel preponderante en el desarrollo de la ciudad moderna como ejes ordenadores del espacio y las relaciones a nivel de flujos y actividades dentro de la ciudad como menciona Castells citado por D'alolio y Ramírez "la compleja intersección de los asentamientos humanos y las TIC"s, es captada como una compleja dialéctica entre el espacio de los flujos y el espacio de los lugares, siendo el espacio el que organiza el tiempo en la sociedad de red y da forma a la expresión de la ciudad... ya que el espacio es el soporte de material de las prácticas sociales que comparten el tiempo convirtiendo la interacción de estas actividades en una red de flujos".

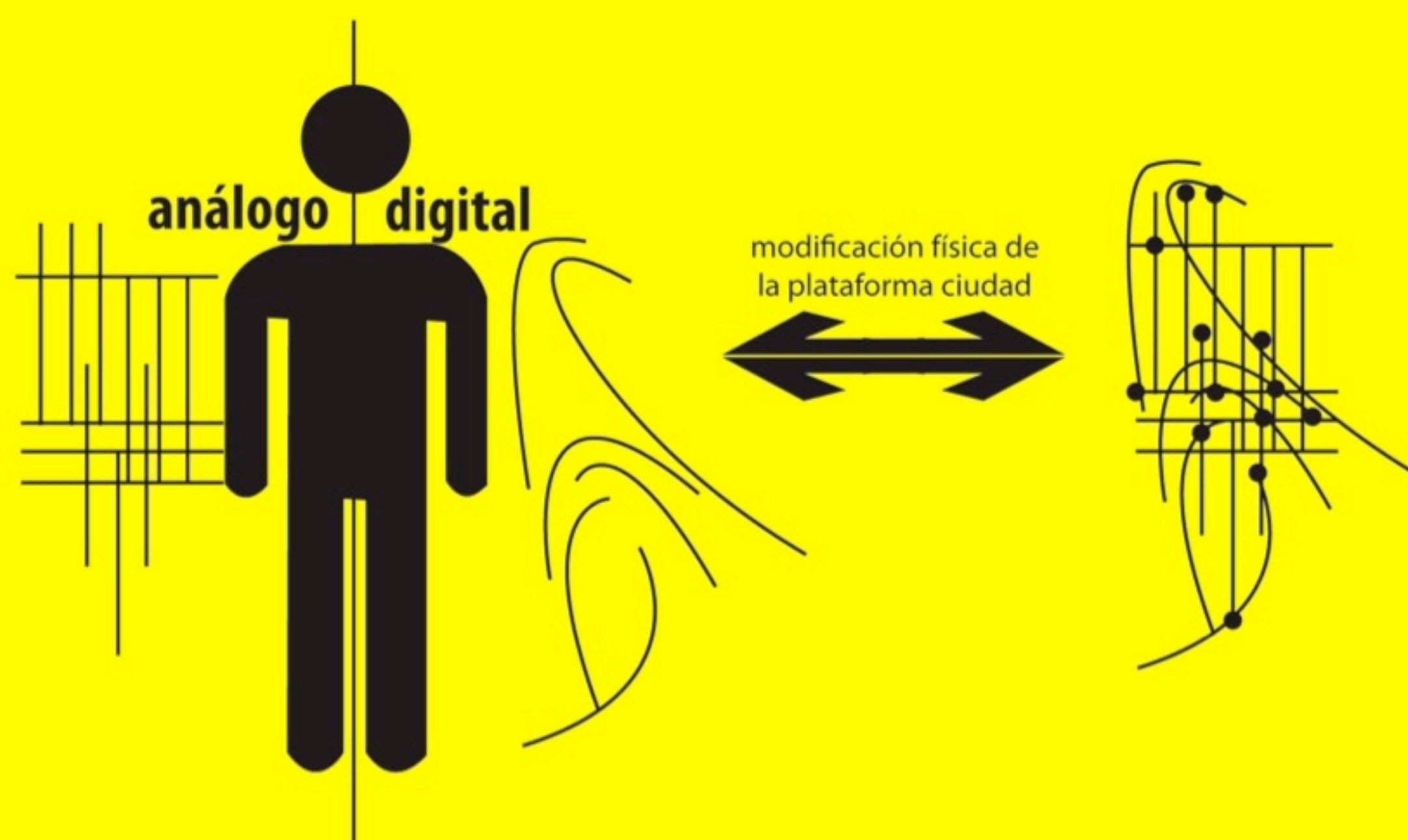
Los flujos, por su parte, son las interacciones a nivel espacial físico o digital, refiriéndose a las prácticas sociales en un tiempo específico. Las que pueden ser transmitidas mediante TIC's o sistemas de transporte complejos como conexiones de comunicación global. Mientras que el espacio de los lugares supone la infraestructura física u espacio fundamental de la experiencia personal y de la identidad cultural en este caso el bulevar de la Av. Central que supone ya por consiguiente un sinnúmero de experiencias o vivencias a nivel personal comunal y de todo el país, manejando una realidad de imaginario colectivo o imagen de la ciudad propia del centro de San José. Dentro del planteamiento de Castells también se menciona que el segundo componente de lugar, es **un espacio cuya forma , ubicación o configuración lo hacen diferente y por tanto tiene identidad que puede soportar el nodo de los flujos electrónicos y de experiencia que transiten entre éstos.** Por tanto la interacción entre el espacio de flujos y el lugar es trascendental dentro de la vivencia y desarrollo de la vida urbana y las relaciones sociales en el paradigma de las sociedades de red.

Finalmente se analiza el planteamiento de que las TIC's son las modificadoras de lo urbano ya que los espacios electrónicos tienen mucho que ver con las nuevas tendencias en cuanto a la forma física de un espacio. Esto relacionado directamente con las tendencias de determinismo tecnológico que plantea las implicaciones de la era digital en la forma y el apego que tienen los usuarios. De igual forma su necesidad de vivir bajo estándares tecnológicos en cuanto a elementos de soporte de TIC's como móviles y computadoras según Graham y Simons (1996) **“la proliferación de espacios electrónicos y redes, tiene efectos positivos sobre los aspectos físicos de la ciudad” ya que modifican el carácter y la distribución de las actividades urbanas.**

De igual forma los autores toman en cuenta el desarrollo del transporte virtual dentro de su planteamiento ya que acotan que dentro de una comunidad de red “las mejoras en las telecomunicaciones generan viajes adicionales entre dos o más nodos que no hubiera sido posible de no existir dichos canales de comunicación” punto importante dentro de esta investigación ya que el conocimiento y la expansión de la información se basa en muchos sentidos dentro de la ciudad en el poder mostrar más allá de las barreras del bulevar, conectando un punto dentro de San José con otros puntos del país o el mundo a tiempo real, o viceversa, como dinamizador de igual forma de un rompimiento de lo temporal y generador de nuevas experiencias para los transeúntes a modo de información visual y participativa activa con mayor relación global.

Sobre lo digital y los flujos

1. Vivir dos realidades al mismo tiempo, creando nuevos modos de percepción y de elementos de valor simbólico.
2. Los flujos son las interacciones a nivel físico o digital que modifican la forma del espacio de forma que permitan el tránsito en ellas y las resoluciones sociales dentro del marco social actual.
3. La proliferación de espacios electrónicos y redes, tiene efectos positivos sobre los aspectos físicos de la ciudad ya que modifican el carácter y distribución de las actividades urbanas.



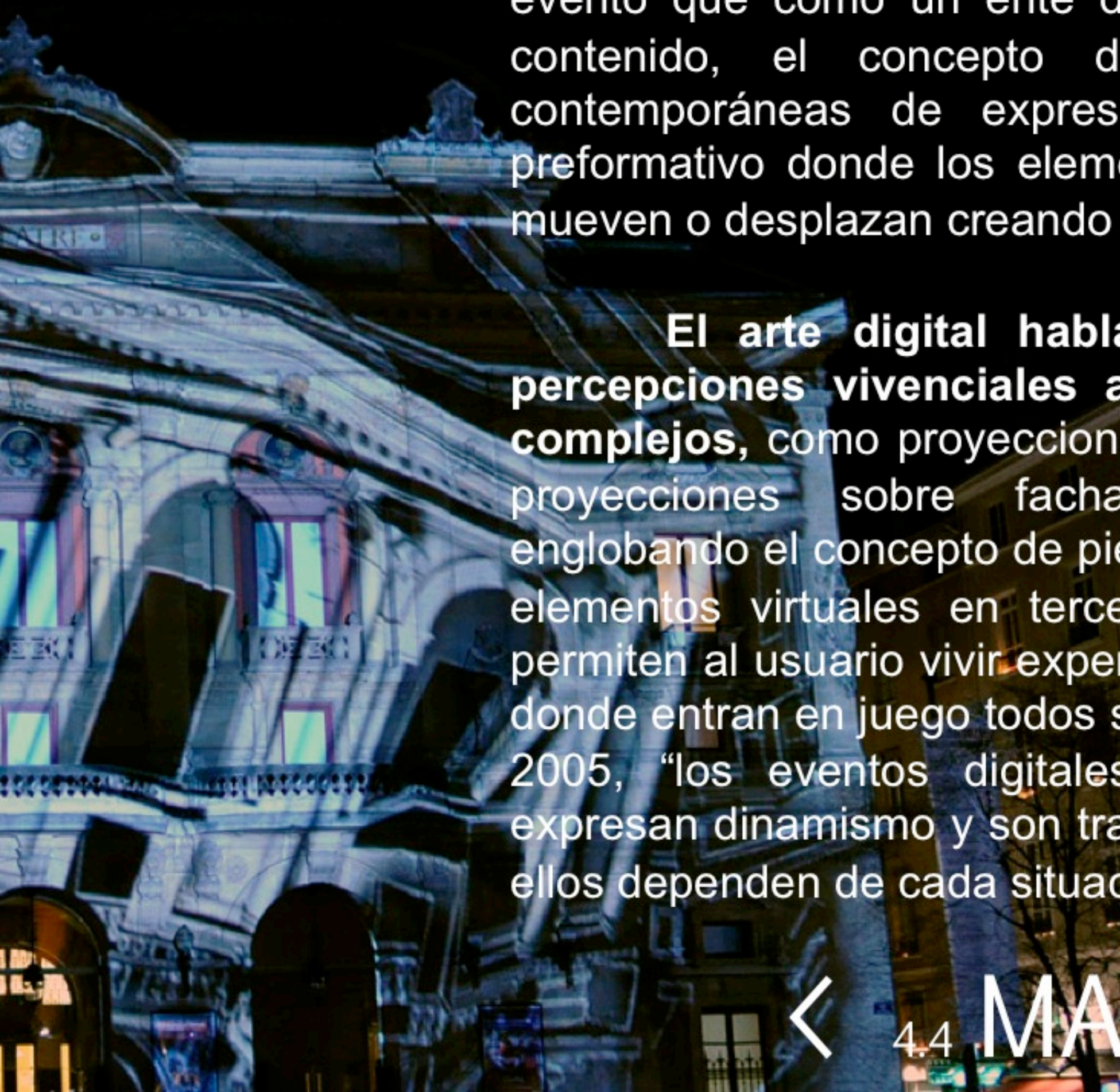
4.4 El arte digital y la interactividad como método de participación ciudadana

El arte digital y las expresiones digitales para ser contempladas y vividas han dado un aporte importante a la cultura, los cambios de paradigmas del arte; han generado nuevas percepciones y **formas de acercamiento a los participantes lo que lo hace más inclusivos**. Ya no se vive el arte como un medio para ser contemplado, sino que se suman otras variables como la participación ciudadana dentro de la creación de un arte a partir de las mismas personas; esto ha llevado a expandir la imagen de lo que son las expresiones artísticas, permitiendo las diferentes clases sociales ser parte del fenómeno ya que no es más exclusivo de ciertas élites. Este tipo de arte basa sus principios en la **capacidad de transformación y dinamismo así como la capacidad de maleabilidad según se presentan etapas o estímulos, lo cual lo hace adaptativo**, cambiante y por lo tanto volátil y con alto grado de interés, “el arte digital y multimedia es aquel que utiliza tecnología digital en alguna forma.

Es conocido como arte de computadora, “Nouvelle Image”, arte generado por computadora, arte sintético, arte ayudado con computadora; podría decirse que es el arte que se da a través de un sistema binario de ceros y unos, indiferentemente para una imagen, sonido, video, texto, etc; lo cual lo hace que tecnológicamente no haya distinción, sino hasta el momento en que es reproducido y percibido.”(García, 2005). En esta investigación se tomará el arte digital y multimedia más como un evento que como un ente de exposición dentro de un espacio contenido, el concepto de evento se refiere a formas contemporáneas de expresión más de la mano con lo preformativo donde los elementos de arte toman el lugar y se mueven o desplazan creando dinámicas distintas en el espacio.

El arte digital habla más acerca de sensaciones y percepciones vivenciales a partir de fenómenos simples o complejos, como proyecciones de luz, “video mapping” (fig.50) o proyecciones sobre fachadas arquitectónicas creando y englobando el concepto de piel digital de la arquitectura, así como elementos virtuales en tercera dimensión u hologramas que permiten al usuario vivir experiencias desde una interacción virtual donde entran en juego todos sus sentidos, como menciona García, 2005, “los eventos digitales y multimedia por su naturaleza expresan dinamismo y son transformativos. Son una singularidad,; ellos dependen de cada situación, de la singularidad del evento”.

Fig. 50: Video mapping /
Fuente: fishingtonpost.ro



La sociedad de red y las redes de comunicación y expresión entonces permiten crear elementos artísticos en donde la participación es fundamental, mejorando y creando un sentido de apropiación dentro del espacio multimedia. Esto brinda dentro de un espacio público elementos que no solo permiten el desenvolvimiento de los usuarios sino que generan nuevas percepciones y aprendizajes basándose en el sentido común y las variables o estímulos recibidos, **“el potencial de construcción y simulación de los medios digitales pone en el disparadero a todas las posibilidades de la imaginación.** Las sensaciones que experimentamos dentro de ese espacio creado mediante un simulador de realidad virtual son muy vívidas”(García, 2005).

Uno de los pilares del arte digital es la **interactividad como método de creación y explosión**, existen muchos espacios urbanos en donde la interacción con elementos de arte como programa de actividades esporádicas o permanentes genera una riqueza en la vida urbana y por consiguiente en la forma en que se lee la ciudad. Lo que se busca es sensibilizar el conciente como apunta García mediante repetición de eventos lo que hace que la identidad de un espacio esté en constante adaptación y restablecimiento.

Esto arquitectónicamente se traduce a una versatilidad espacial en cuanto a sus características formales. Según el diccionario Metápolis citado por García “Si los objetos piensan, reaccionan y actúan más allá de sus cualidades materiales, los espacios y lugares deben reaccionar con ellos”, de forma que se percibe la arquitectura, o en este caso, el modelo de interjección urbana no como un ente inerte sino como uno vivo que es capaz de modificar sus cualidades formales y funcionales según los eventos que se proponen, lo hace cambiante y por tanto adaptable a las múltiples variables espaciales, temporales y físicas que presenta un espacio como el bulevar de la Av. Central en San José.

Esto lanza esquemas de diseño que atacan directamente a la arquitectura desde un punto de vista de adaptación contextual para ser eterna, sino que el modelo supone un espacio que si en primera instancia es diseñado mediante técnicas de participación o variables guía por parte de los usuarios con el tiempo y su apropiación con el locus irá modificando sus cualidades; de igual forma logrará guardar todo ese bagaje de información cultural y de identidad espacial para irse trasladando y llevando a distintos espacios, como un alma que absorbe información la almacena, traduce y expone en distintos espacios.

Como parte de la investigación es necesario mencionar al menos algunas propuestas de arte urbano interactivo que utilizan lo digital como plataforma para su ser, evidenciando el juego de formas, texturas y por tanto experiencias perceptivas para los usuarios.

Como menciona García los “diseños actuales están siendo intervenidos por los medios digitales visuales haciéndolos más efectivos en cuanto a imagen y significado; permitiendo que se generen conexiones en tiempo real con el mundo interno y externo.” Este espacio es de gran afluencia de personas anualmente característica similar al bulevar, así que si se logrará elegir algunos elementos que propicien la interacción y cambio de formas a partir de una modificación de la dinámica e intervención del espacio de forma digital se podría revitalizar el espacio adjuntando a su actividad inicial de flujo, elementos de estancia y participación activa por parte de los usuarios tal y como plantea un concepto híbrido de ciudad.

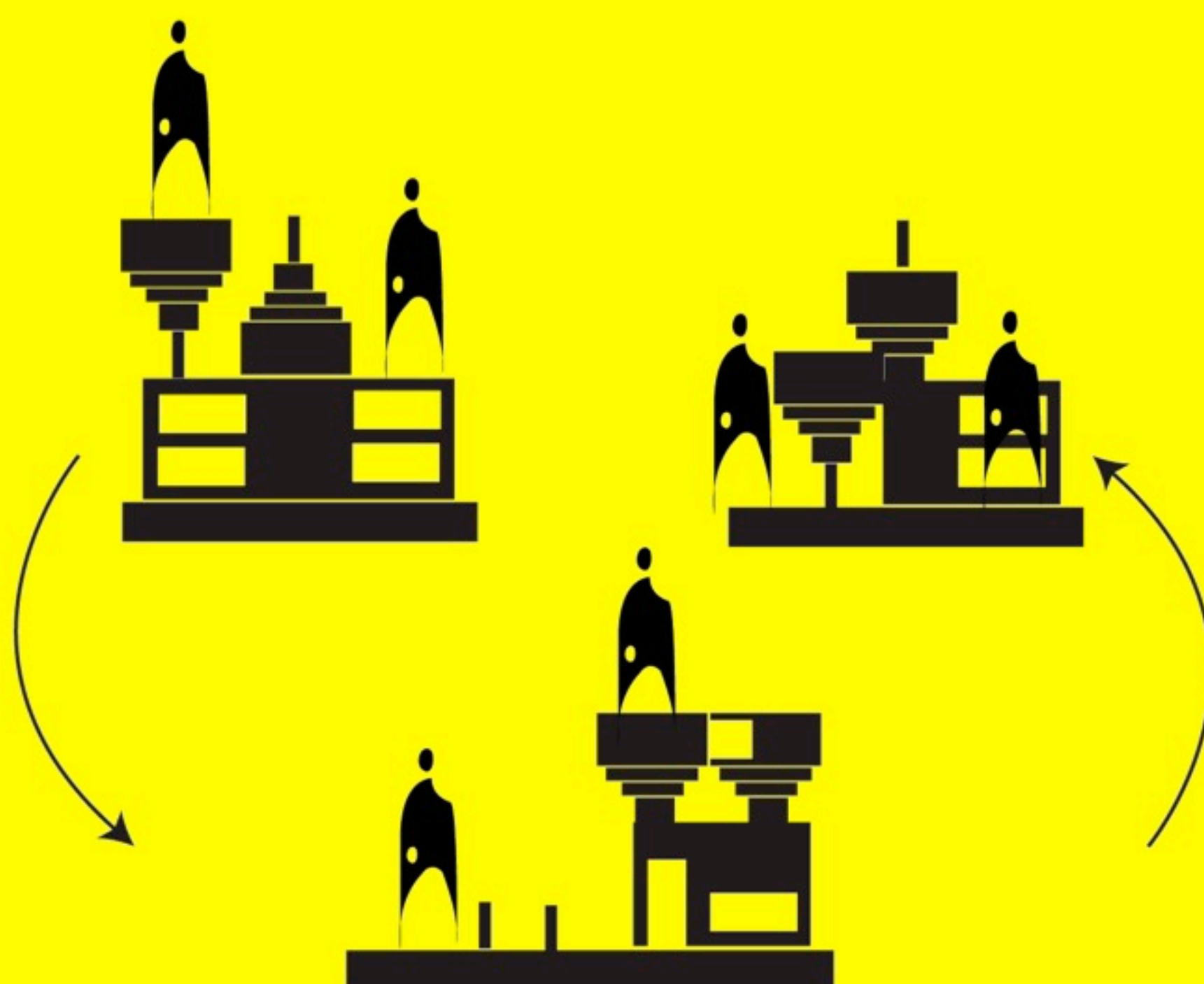
Otro ejemplo interesante de la interactividad en un espacio público tomando en cuenta elementos de arte digital es el planteado por el artista Antonin Fourneau que genera una pantalla de luces Led que interactúan con agua permitiéndole a las personas hacer “graffitis” dentro del espacio urbano (fig. 51). Como explica el artista “está basado en un concepto elegante y simple para utilizar el agua como un conductor eléctrico”. (<http://www.animalpolitico.com>, 2012) de manera que las personas puedan jugar con pistolas de agua, trapos mojados u otros elementos con agua creando formas y diseños según lo deseen, el modelo de pantalla de graffiti puede ubicarse en lugares públicos sin la necesidad de utilizar computadoras, cámaras o proyectores de manera que es un elemento fácil de ubicar y utilizar dentro de un espacio abierto, creando interacción e interés por parte de usuarios de todas las edades. Y además es interesante el planteamiento de lo efímero ya que con la evaporación el diseño creado desaparece dando pie a una nueva posibilidad de creación, relacionándose directamente con las necesidades espaciales de cambio constante bajo una idea de sociedad de red, y ciudad que toma elementos de la red y los conjuga con su historia análoga.

Fig. 51: Antonin Fourneau
“graffitis” /Fuente:
lostaterminor.com



El arte digital y la interactividad como método de participación ciudadana

1. Permite la transformación y mayor dinamismo por lo tanto una gran maleabilidad por el resultado de estímulos brindados.
2. El evento, el "performance", sensaciones y vivencia a partir de luz, video mapping, etc, cada uno singular a su propia temporalidad dependiendo de cada circunstancia= **interactividad**
3. Repetición de eventos, permite que la identidad de un espacio este en constante adaptación y restablecimiento, se genera versatilidad formal del espacio, modifica formal y funcionalmente.
4. La luz y el cambio de fenómenos espaciales y la interacción social e intercambio de vivencias juega un papel fundamental, lo que por consiguiente crea bosas de actividad.



4.5 El concepto parásito y el futuro de la ciudad de bits o jardín de microchips

El concepto de la arquitectura parásita nace a partir de la necesidad de reutilizar elementos arquitectónicos existentes, en ciudades donde la densidad es grande y crear elementos parásitos que se acoplen o se adapten al contexto existente se vuelve primordial. No solo como una reutilización del espacio y reciclaje de este, sino que como un revitalizador de espacios que antes no tenían uso o interacción urbana. **“Nace como necesidad de colonizar las estructuras preexistentes obsoletas, en desuso, incapaces de servir adecuadamente al propósito por el que fueron diseñadas, sin destruirlas, sino aprovechando su potencial,** como una criatura arquitectónica la cual se alimenta del organismo original en un proceso simbiótico en el que el organismo invasor se apropia de la infraestructura anfitriona (<http://cooparquitectura.wordpress.com>, 2012).

En el diseño de esta propuesta para el bulevar de la Av. Central se debe tomar el principio parásito como eje inicial debido a que el respeto del contexto es sumamente importante, además de que la posibilidad del modelo a generar tenga tendencias a buscar soporte en elementos ya existentes, este concepto ayuda a generar una retroalimentación entre el ente contexto y el ente nuevo de forma que puede ayudar a generar conexiones entre la análogo existente y lo digital que sería incorporado mediante la ciudad híbrida. **Creando relaciones de mutualismo en donde no se vea afectado ninguno de los componentes sino que se perciban como un mismo organismo que trabaja bajo un fin común, el de romper la linealidad urbana y modificar dinámicas urbanas,** a la vez que el modelo parásito puede ser trasladado y cambiado de contexto y aun así seguiría adaptándose a nuevos espacios urbanos.

Lo anterior va de la mano con vivir la ciudad como si fuera un jardín de microchips o muchos parásitos ya que en este sentido éstos serán elementos que transportan información y cultura digital distribuyéndola a un organismo que es la ciudad. Creando de esta forma distintos ámbitos y espacios que suplan las necesidades de los usuarios por espacios que se adapten más a los cambios tecnológicos y procurando un libre acceso a la información

Como menciona Toyo Ito (1993) “cuando las capas superpuestas de las redes de las nuevas tecnologías que se crecen y el flujo de la propia naturaleza comienzan a generar un efecto mutuo” entonces se podrá hablar de una ciudad como jardín de microchips, que se nutra de los elementos análogos y digitales haciéndola más participativa, viva y activa.

Esta forma de arquitectura llevará en el futuro a crear nuevas tendencias donde los espacios físicos y virtuales pueden convivir armónicamente, y donde se generarán plataformas digitales más reales, en donde se construya y se viva una ciudad completamente desde la sociedad de red, como plantea Mitchell en su libro “Ciudad de Bits” citado por D’alolio y Ramírez (2003) en el que se da un creciente dominio de lo virtual sobre la forma material o física. Convirtiendo de esta forma a las redes en un nuevo tipo de infraestructura urbana que tiende a difuminar las conexiones espaciales y temporales de las actividades haciéndolas dinámicas y móviles. Esta hipótesis plantea que **“ las actividades culturales y sociales que antes tenían lugar en la ciudad ahora se desarrollan en el ciberespacio, lo que lleva a una reformulación del urbanismo y el diseño urbano.”**(<http://www.tributosurbanos.es>, 2013), esta propuesta se basa en un espacio virtual digital completamente que no tiene adaptación en ningún espacio físico propiamente dicho, sino que tiende más a un software que almacena información en sus bits, que le permiten a la ciudad mantener su funcionamiento. El desarrollo de este concepto de ciudad de bits, se lleva a cabo a partir de MUD’s (multi-user domains) o comunidades virtuales.

Lo interesante de esta propuesta de Mitchell es que plantea la ciudad como un espacio construido a partir de intereses comunitarios en donde se generan nuevos lazos sociales. Además de esto, la ciudad de bits se maneja como un “espacio público identificado con los entornos de la red abierto y gratuitos, mismo concepto que maneja la ciudad híbrida” (<http://www.tributosurbanos.es>, 2013)

Este planteamiento no solo ayuda a entender el espacio público como una diversidad de microchips que contienen información y cambian la linealidad urbana sino como un espacio en donde las capas de información en todas sus gamas son libres y pueden ser vividas por sus habitantes sin ninguna restricción en particular.

El concepto parásito y el futuro de la ciudad de bits o jardín de microchips

1. Revitalizador de espacios que antes no tenían uso o interacción urbana, nace como una necesidad de colonizar las estructuras preexistentes obsoletas, en desuso, o incapaces de servir adecuadamente aprovechando su potencial
2. Adaptabilidad como microchips que transportan información y cultura digital al organismo que es la ciudad a modo de redes dentro de un nuevo tipo de infraestructura urbana, a la vez que se fortalecen las comunidades virtuales y físicas bajo parámetros de interés comunitarios.



4.6 Culturas híbridas

Los cambios generacionales y culturales en las ciudades y el espacio público tienden a generar brechas, lo que hace cambiar la visión del espacio y la percepción de los ciudadanos unos con otros, así como las relaciones directas o indirectas con el espacio. Esta fragmentación hace que sea más complicado en la actualidad entender el fenómeno ciudad, y por consiguiente el desarrollo de las dinámicas sociales de los participantes, lo que genera una **segregación entre las distintas generaciones que abogan por nuevos espacios que se adapten a los cambios tecnológicos de la era**. Es en este punto específico, que entra en juego la comunicación como ente de desarrollo social, pero ¿qué sucede cuando no hay vínculos que unifiquen la forma en que un espacio se comunica con los usuarios?, “La movilización social, del mismo modo que la estructura de la ciudad se fragmenta en procesos cada vez más difíciles de totalizar.

La eficacia de estos movimientos depende, a su vez, de la reorganización del espacio público. Sus acciones son de baja resonancia cuando se limitan a usar formas tradicionales de comunicación (orales, de producción artesanal o de textos escritos que circulan mano a mano). **Su poder crece si actúan en las redes masivas: no solo la presencia urbana de una manifestación, sino de su capacidad de interferir el funcionamiento habitual de una ciudad y encontrar eco en los medios electrónicos de comunicación.**” (Canclini, 1990), Es bajo estas circunstancias que entran a jugar las TIC's como medios bajo los cuales los usuarios son capaces de expresar sus ideales y formas de vivir en ciudad. Esto ayuda a fortalecer el sentido de identidad y por tanto reforzar valores históricos o crearlos nuevos dentro de la ciudad. Los cambios culturales no deben ser percibidos como negativos sino como ejes que permitan la reelaboración de una identidad colectiva.

Esta identidad e imaginario se genera a nivel privado en las familias pero se expone en el espacio urbano; entonces los insumos provenientes del mismo influyen directamente con las vivencias y formas en que es recibido el impacto de la urbanidad, ya que es un factor preponderante para la modificación de valores culturales en las diferentes generaciones, la hibridación de los usuarios y la apertura de los mismos al uso de TIC's no puede ser obviado o dejado de lado en el desarrollo de los ámbitos espaciales donde estas personas se desenvuelven sino sería como crear corrientes adversas que podrían generar problemas como la falta o apropiación de los espacios públicos. Como menciona Canclini " La cultura urbana es reestructurada al ceder el protagonismo del espacio público a las tecnologías electrónicas" (1990), y es entonces bajo este lineamiento que se da la **pérdida de identidad y de imaginario colectivo por parte de los usuarios, y de ahí nace la necesidad de crear ámbitos de ciudad que se adapten a los nuevos paradigmas tecnológicos con el fin de generar un desarrollo polivalente entre lo urbano y lo digital, principio básico de una ciudad híbrida.**

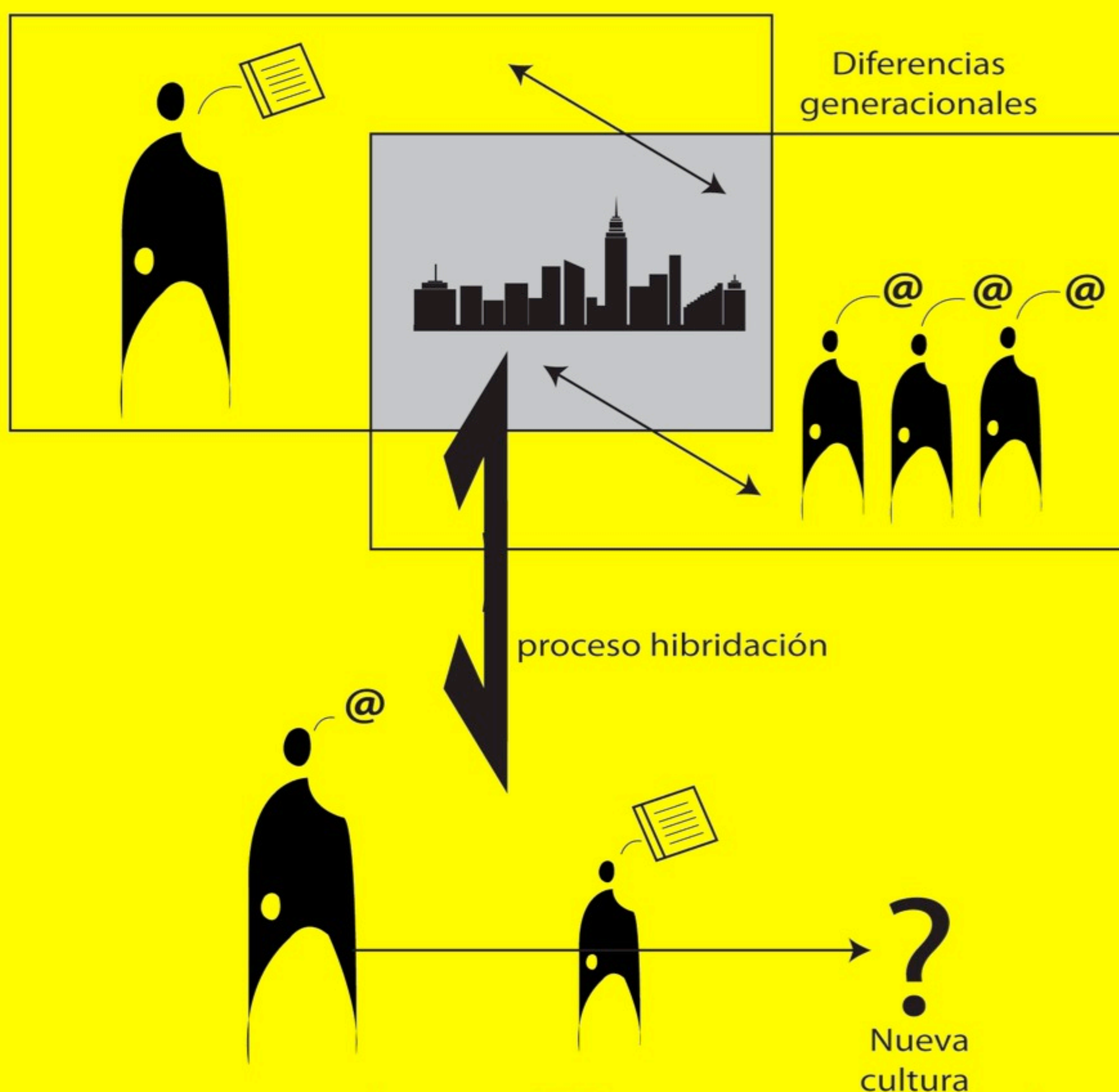
Lo anterior se da con el fin de entender que las tecnologías electrónicas no pueden por sí mismas crear una sustitución de la perspectiva histórica, las herencias del pasado y los eventos de interacción pública en la ciudad.(Canclini,1990), sino que deben responder a los procesos de hibridación en los usuarios y adaptarse a un marco análogo que involucra no sólo la concepción física de la ciudad sino todo un recorrido a nivel de imaginario urbano que tienen los habitantes y la ciudad en sí misma. Del mismo modo se debería entender el aporte de las tecnologías de la información y comunicación como entes desjerarquizadores y des-coleccionadores como menciona Canclini, de forma que la posibilidad de aprovechar las innovaciones tecnológicas sean iguales para todos los usuarios y funcionen como motores que promuevan las soluciones a las necesidades productivas y comunicacionales que puede tener una ciudad.

Esto genera nuevas estructuras de conocimiento y de interacción ciudadana, sin olvidar el pasado histórico de un lugar; en este caso la riqueza del bulevar como espacio central de la capital y generador de la mayor cantidad de actividades económicas productivas en el centro de San José, de modo que “las interacciones de las nuevas tecnologías con la cultura anterior las vuelve parte de un proceso mucho mayor del que ellas desencadenaron o del que manejan. Uno de esos cambios de larga data, que la intervención tecnológica vuelve más patente, es la reorganización de los vínculos entre grupos y sistemas simbólicos; los des-coleccionamientos y las hibridaciones no permiten vincular rígidamente las clases sociales como los estratos culturales” (Canclini,1990).

De esta forma el acceso a la información es parte de un procomún urbano-social. Lo que exige una nueva reconcepción de la arquitectura y el urbanismo y el papel que juegan a nivel social en las ciudades. Esto deberá ser tomado dentro de la propuesta de interjecciones híbridas para lograr un equilibrio entre los aspectos digitales incorporados dentro de la ciudad y las relaciones históricas para reforzar el concepto de ciudad híbrida y el respeto del imaginario colectivo actual, de la misma forma entender que cualquier intervención genera un gran número de reacciones que calan en la cultura de una ciudad. Y la forma en que los usuarios se desenvuelven con un espacio urbano más dentro del bulevar y todas las relaciones o dinámicas que se generan en él.

Culturas Híbridas

1. Cambio necesarios en trama y espacios urbanos que se adapten a las diferencias tecnológicas de la era.
2. Lo tecnológico ayuda a fortalecer el sentido de identidad y reforzar valores históricos . Los cambios culturales no deben ser percibidos como negativos sino como ejes que permitan la reelaboración de una identidad colectiva.
3. Las tecnologías electrónicas no sustituyen las herencias del pasado sino que responden a procesos de hibridación en los usuarios por lo tanto una suma de elementos análogos y de imaginarios espaciales de la ciudad.
4. Las TIC's permiten un proceso des-jerarquizador y descoleccionador, de forma que se deben volver iguales a todos los usuarios y permitir ser un motor que promueva las soluciones y necesidades productivas y comunicacionales que pueda tener la ciudad.

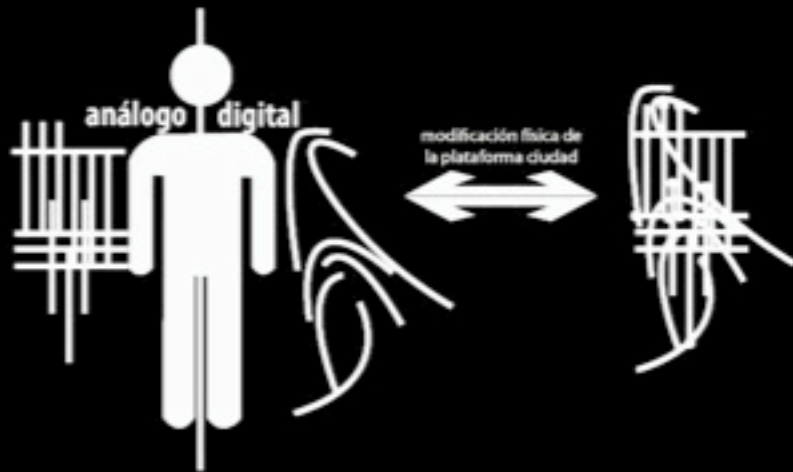


CIUDAD HIBRIDA

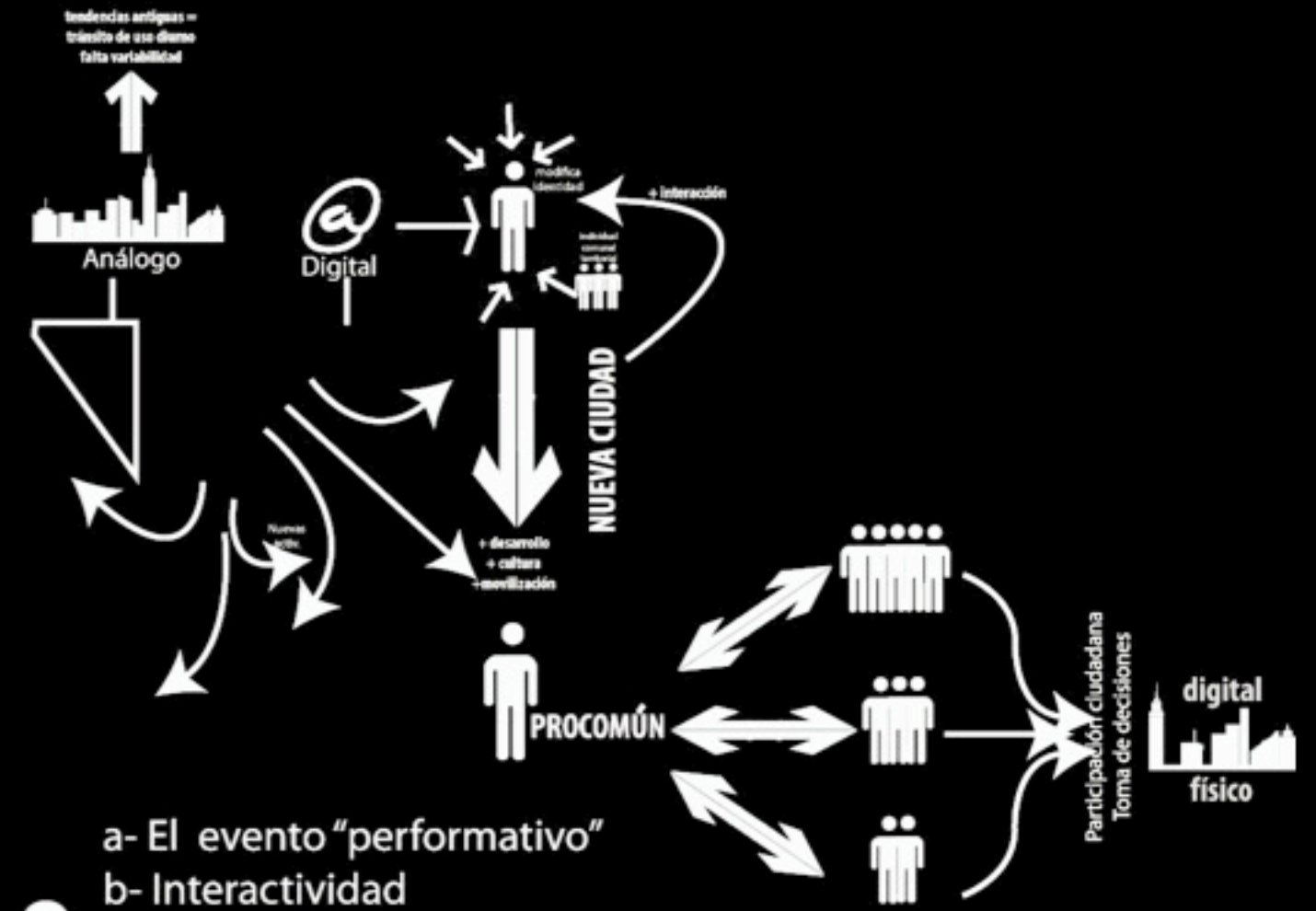
SAN JOSE

Interjección urbana BULEVAR AV. CENTRAL

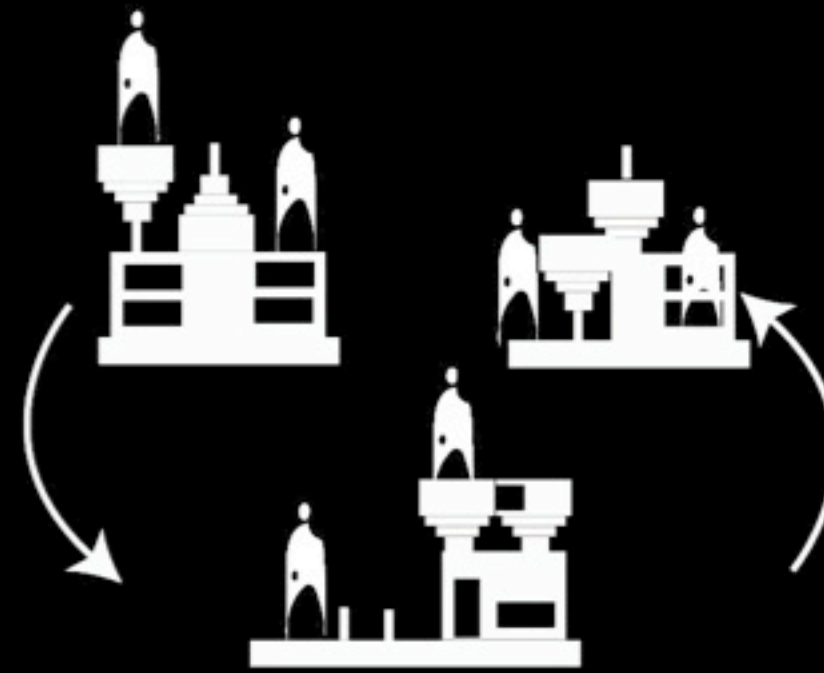
2. a- Flujos y espacios electrónicos
b- Elementos de valor simbólico
c- Más caracterización y distribución de act. urbanas



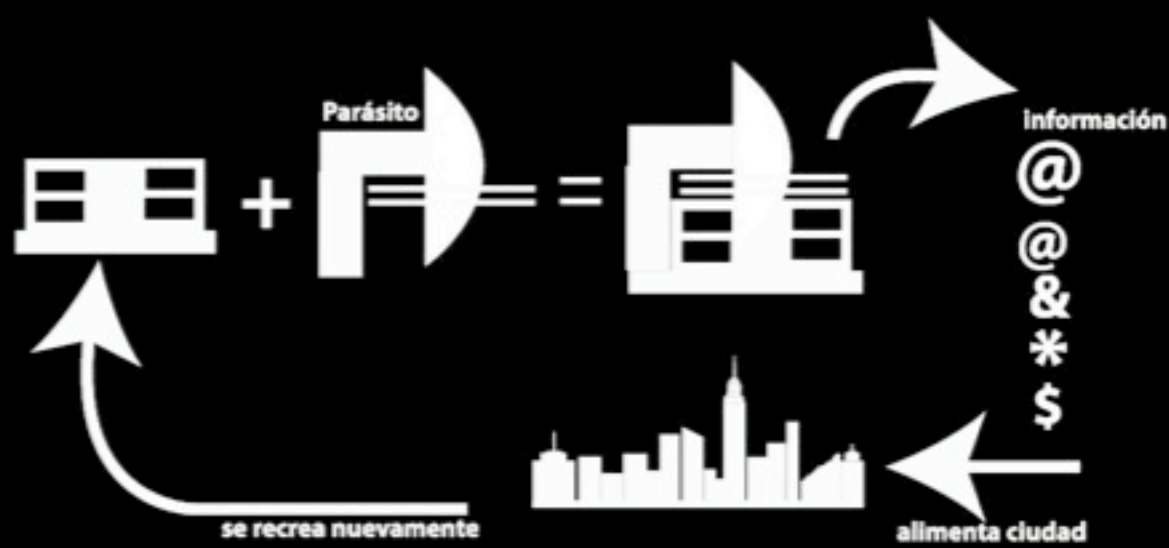
1. a- Modificación de la identidad
b- Variabilidad de actividades
c- Más comunicación e interacción de usuarios
d- Participación ciudadana activa
e- Procomún
f- Ciudad como capas de información



3. a- El evento "performativo"
b- Interactividad



4. a- Revitalización de espacios obsoletos
b- Transporte de información y cultura



5. a- Adaptación generacional y temporal
b- Nuevo sentido de identidad

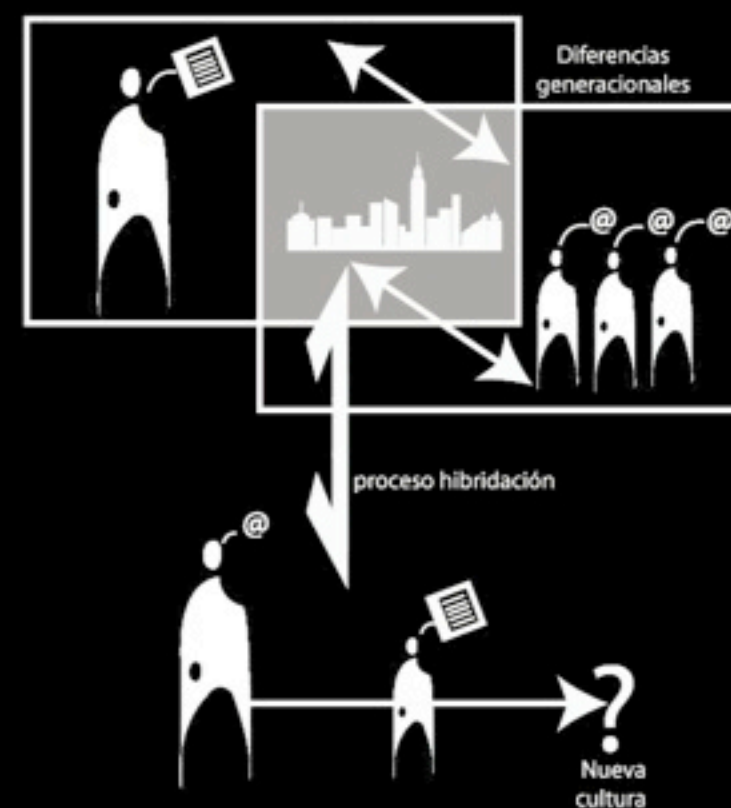




Fig. 52: Times Square Nueva York ciudad de gran uso tecnológico/Fuente: <http://www.thepinnaclelist.com>

Los estudios de caso, al ser parte importante del marco referencial, son un eje fundamental en esta investigación ya que permiten entender el fenómeno de la ciudad híbrida en otras latitudes; de igual forma que muestran las distintas maneras en que ha sido abordado el tema de generar espacios que rompan la linealidad urbana. Bajo este concepto se tomarán en cuenta seis posiciones respecto al tema: el primer estudio será el de la Plaza de las Libertades en Sevilla, España ([hackitectura.net,dossier](http://hackitectura.net/dossier)) un concurso público que se realizó en el 2005 en donde se proponía generar una plaza que rindiera homenaje a las libertades, de forma que a la vez las impulsara. Como segundo estudio se analizará el anteproyecto que toma en consideración la arquitectura parásita (elementos arquitectónicos que se adaptan para lograr su beneficio a la arquitectura ya existente) *Para-site* (archiprix.org) proyecto que se ubica en Belo Horizonte, Brasil y aboga por una restructuración urbana en los edificios ya construidos para generar nuevos espacios de interacción y placer social, por lo tanto una nueva forma de vivir la ciudad densamente poblada. Además se estudiará Embarcadero en San Francisco California, Times Square y el High Line Park ambos en Nueva York, Y finalmente el proyecto del ecobulevar de Vallecas en Madrid.

4.8.1 Proyecto digital participativo: Plaza de las libertades en Sevilla, España 2005

MGM (Morales y Gilles Arquitectos) Esther Pizarro y hackitectura.net

(<http://mcs.hackitectura.net/tikiindex.php?page=dossier%20plaza%20de%20las%20libertades,2006>)

La propuesta de generar un espacio sobre las libertades nace a partir de una necesidad de reordenación de un espacio de 30.000m² frente a la estación Santa Justa en Sevilla, que incluyera una edificación de tipo social y cultural de 300m² dedicada al tema de las libertades. La propuesta se basa en un espacio continuo sin ninguna clase de jerarquía espacial; que basándose en una topografía ondulante y fluida pudiera definir áreas verdes casi de tipo silvestre que se unan entre sí, para lograr de esta forma descender hasta la estación--una de las más importantes en la ciudad—ya que esta estructura muestra una gran velocidad en el desplazamiento de vehículos. Esta configuración permite que la plaza pueda ser vivida de múltiples maneras, generando a la vez varios tipos de actividades. Aunque algunas de éstas ya están planeadas, otras tienen libre posibilidad de autogeneración y nacimiento a partir de las necesidades que se vayan manifestando en el lugar (hackitectura.net, Parra 2). Entonces, bajo este concepto de topografía aparece la edificación principal que se coloca como soporte de la plaza, el *Centro de interpretación de las Libertades*, como los diseñadores llaman al ámbito que contiene espacios necesarios para el desarrollo de la vida, así como espacios soportes que fortalecen la propuesta en el aspecto digital que tiene el espacio.

De la misma forma funciona como un espacio abierto que a la vez funciona como plaza o patio que busca extenderse del edificio a la plaza principal y viceversa. Este proyecto busca “Proponer reflexiones acerca de los nuevos hábitats digitales, de las nuevas dimensiones digitales del entorno y el espacio público-territorio *Ciborg*- y reapropiación del espacio público que ofrecen las TIC’s” (2006 Morales y Gilles Arquitectos y otros).



Fig. 53: Programa de la plaza/Fuente: Hackitectura.net



Fig. 54: Forma Topográfica /Fuente: Hackitectura.net

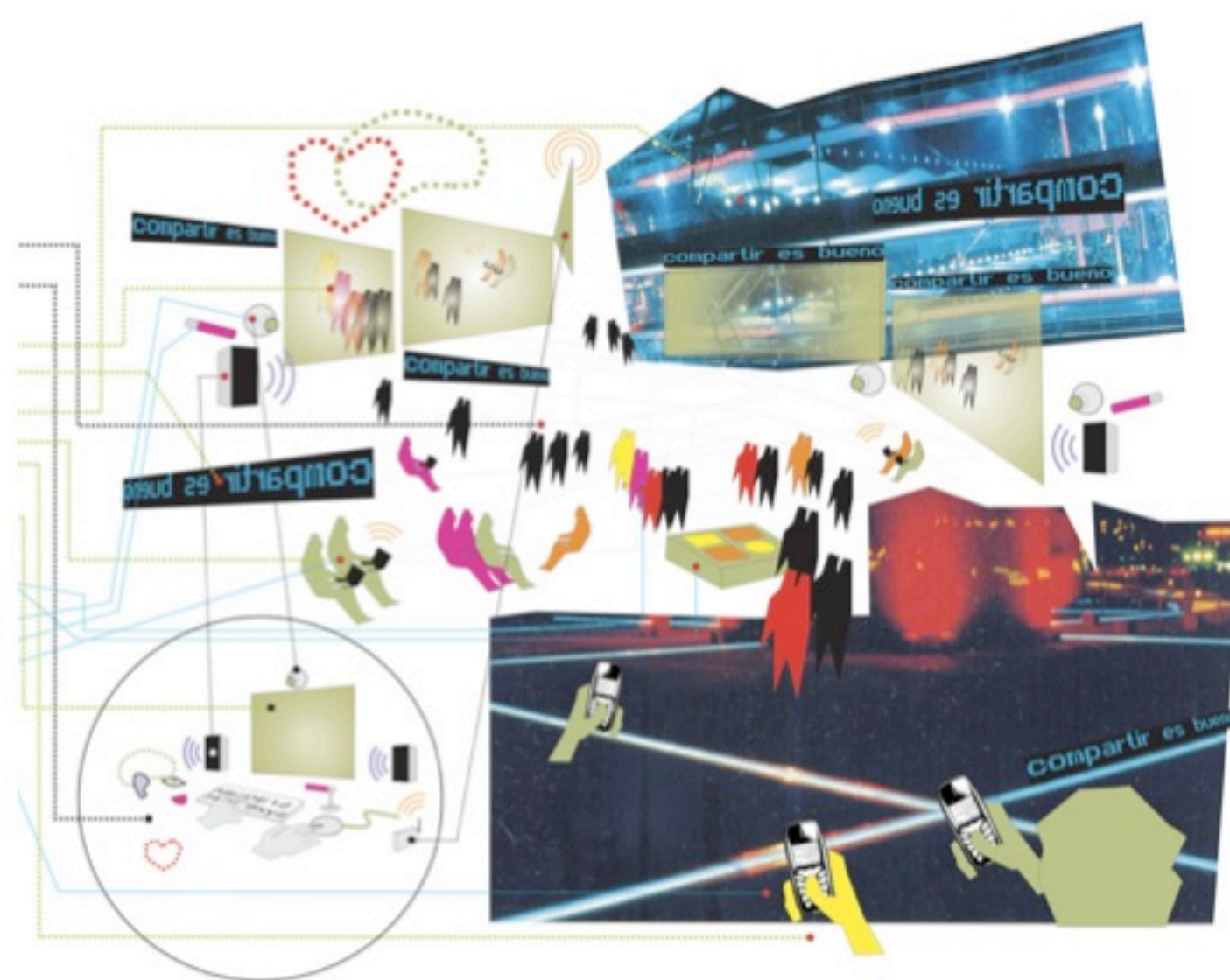


Fig. 55: Relaciones digitales usuarios, plaza y dispositivos de comunicación/ Fuente: Hackitectura.net

Basándose en esto es que se lleva a cabo un proyecto que busca la construcción de un espacio público híbrido, que llegue a funcionar como un laboratorio ciudadano en donde se exploren los usos sociales de las tecnologías; en particular de la arquitectura como sistema operativo, en donde el espacio sea un nodo activo de la red; se construyan interfases sociales y urbanas, el *detournement* (desviación, reconceptualización) de la video vigilancia en un sistema de webcast público permanente, y una relación estrecha entre los flujos electrónicos y los flujos naturales para generar el espacio tal como si fuera un jardín de microchips o la visualización del espacio como una Wiki.(banquete.org/wikiplaza).

La plaza de las libertades se basa en que la “libertad” es celebración y esto se traduce en el proyecto en la posibilidad de llevar actividades tanto de forma colectiva como más íntima, además de la apertura y la libertad de ser parte de toda una gama de recursos digitales-tecnológicos que ayudan a hibridar el espacio todo bajo un nuevo concepto de participación ciudadana. Donde se lleve a cabo la reflexión, la investigación, la exposición, la diversión, el encuentro y la comunicación, tanto en la plataforma física- espacial, como la física -virtual. Donde los usuarios sean capaces de interactuar como si fueran parte física del espacio. A su vez, se genera una realimentación con los usuarios que sí están presentes.



Fig. 56: Diagrama de mediateca y zona digital/Fuente: Hackitectura.net

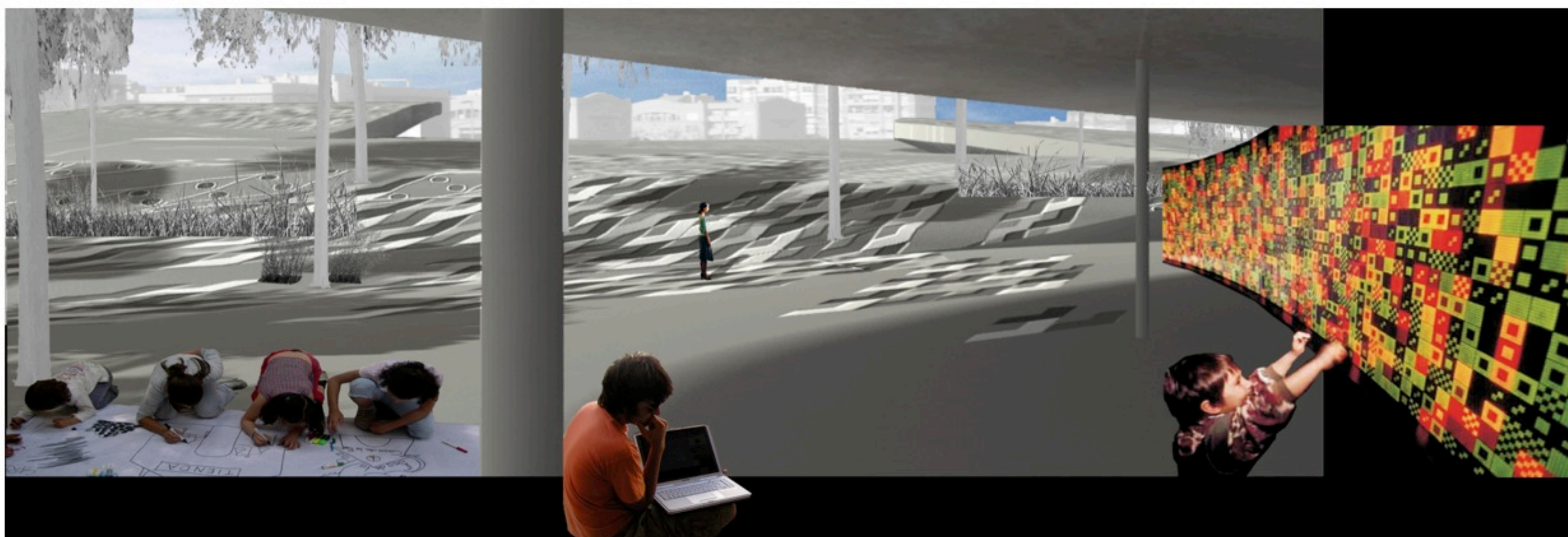


Fig. 57: Vista interna mediateca/Fuente: Hackitectura.net

Por otro lado, los diseñadores plantean nuevas líneas para lo que llaman el nuevo espacio público por ejemplo consideran que éste debe ser continente y contenido, tectónico y digital, permanente y efímero, natural y artificial, y muy importante participativo y expositivo; de forma que abarquen la mayor cantidad de ámbitos y por lo tanto posibilidades que podría llegar a tener la plaza. Para esto se efectuó un programa que engloba espacios de actos públicos masivos (cada uno con cobertura *wifi*, proyección digital y sus debidas infraestructuras), un espacio de Mediateca con salas de exposición, almacenamiento, zonas de lectura y espacios soporte, “Medialabs”- talleres donde el público puede interactuar de forma libre con las TIC’s a la vez que aprenden; incluso se plantean otros recursos digitales como pantallas urbanas (que brindan información sobre el entorno urbano, lo climático, etc) dispositivos urbanos interactivos (como iluminación conectada con bases de datos o sensores que captan modificaciones del entorno), conexión de banda ancha a la red de Internet, servidores de datos de uso público, y servidores de multimedia de libre acceso con Internet-tv, y “streaming video” en tiempo real. (hackitectura.com, 2006)

Todo bajo un nuevo concepto de plaza urbana híbrida adaptable a la vida y necesidades actuales de los usuarios; de forma que se dan las conexiones necesarias para que se desarrollen paralelamente los flujos naturales y los electrónicos bajo el concepto de hibridez urbana, “...Esta ciudad podría llamarse por primera vez, “jardín de microchips” cuando las capas superpuestas de las redes de las nuevas tecnologías que se crecen y el flujo de la propia naturaleza comienzan a generar un efecto mutuo...” (1993, Toyotomi).

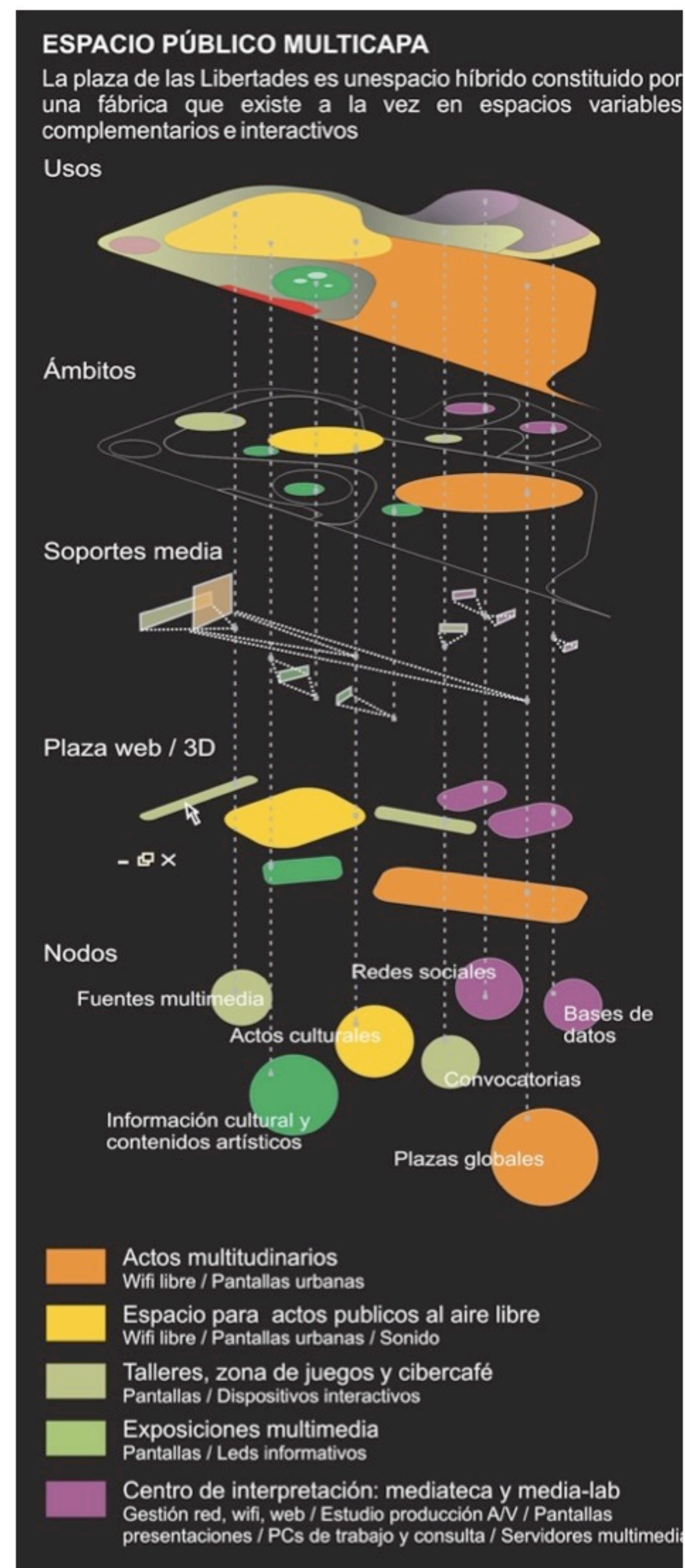
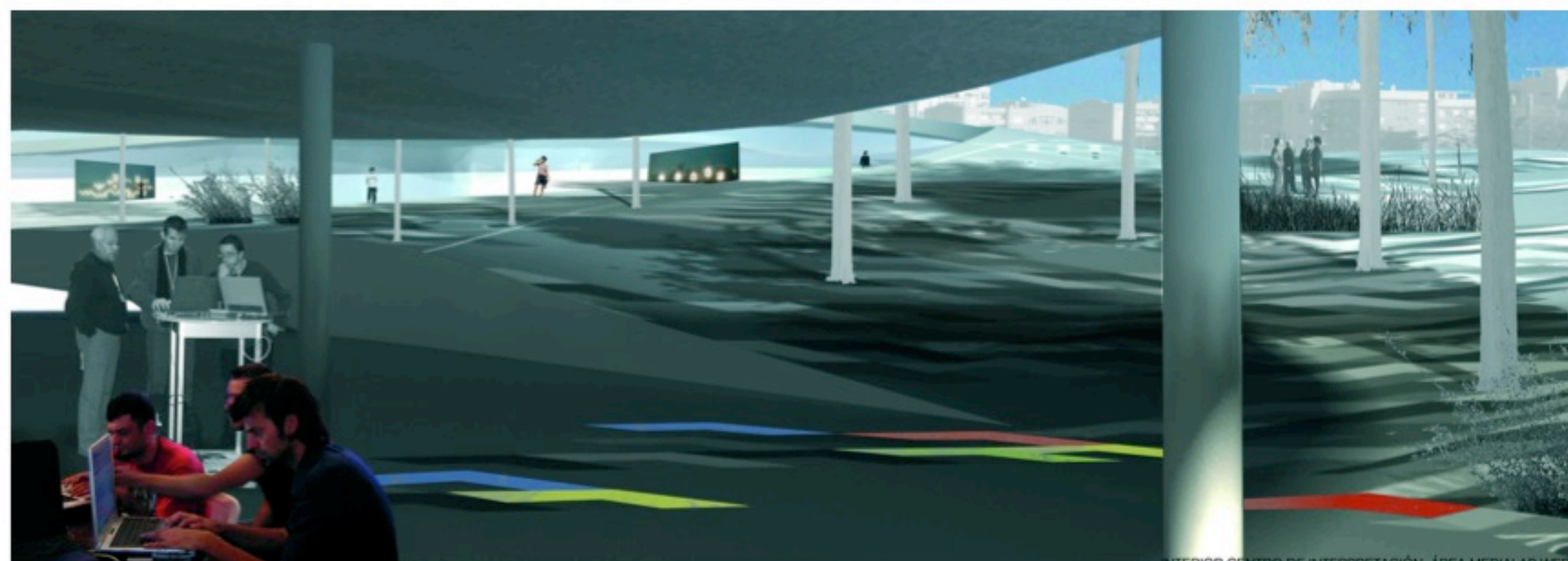


Fig. 58: EL proyecto como un multicapa/Fuente: Hackitectura.net

Fig. 59: Mediateca, pantallas y zonas internet/Fuente: Hackitectura.net



El proyecto de la *Plaza de las libertades* se acopla como engranaje clave a esta investigación debido a que es el ejemplo más cercano a la hibridación urbana dentro de un ámbito análogo. No sólo incorpora nuevas tendencias en cuanto a espacios ya contruidos que suplan las necesidades de los usuarios sino que las logra integrar a conceptualizaciones digitales que funcionan de soporte o de capa de información al espacio, convirtiéndolo en un lugar adaptable con múltiples posibilidades, de forma que en éste los usuarios pueden explorar de forma libre el acceso a las TIC's, si así lo desean. Esto incide en el aspecto más importante debido a la posibilidad de inclusión que experimentarían todos los habitantes; además se tendría un absoluto respeto por el contexto y los flujos que en él se encuentran; generando una reordenación espacial, que logre unir de forma paralela los ámbitos tecnológicos y naturales.

Esto es una base innegable para el proyecto propuesto de intersecciones urbanas híbridas ya que busca como base el concepto de ciudad híbrida logrando la unión o convivencia de lo análogo dentro de la ciudad y lo virtual, mediante vínculos naturales que ayuden a dinamizar el espacio; romper dinámicas que no aportan y adaptarlo a nuevas tecnologías o cambios no solo a nivel del urbanismo, sino de los usuarios y sus necesidades diarias--lo mismo que buscó en su momento el diseño de la Plaza de las Libertades--ya que al posicionarse como una propuesta arquitectónica innovadora, genera una nueva forma de leer y reconceptualizar la ciudad, (premisa de la propuesta de esta investigación); además de colocar a los usuarios como participantes y actores activos dentro del proceso, desarrollo y vida del proyecto.

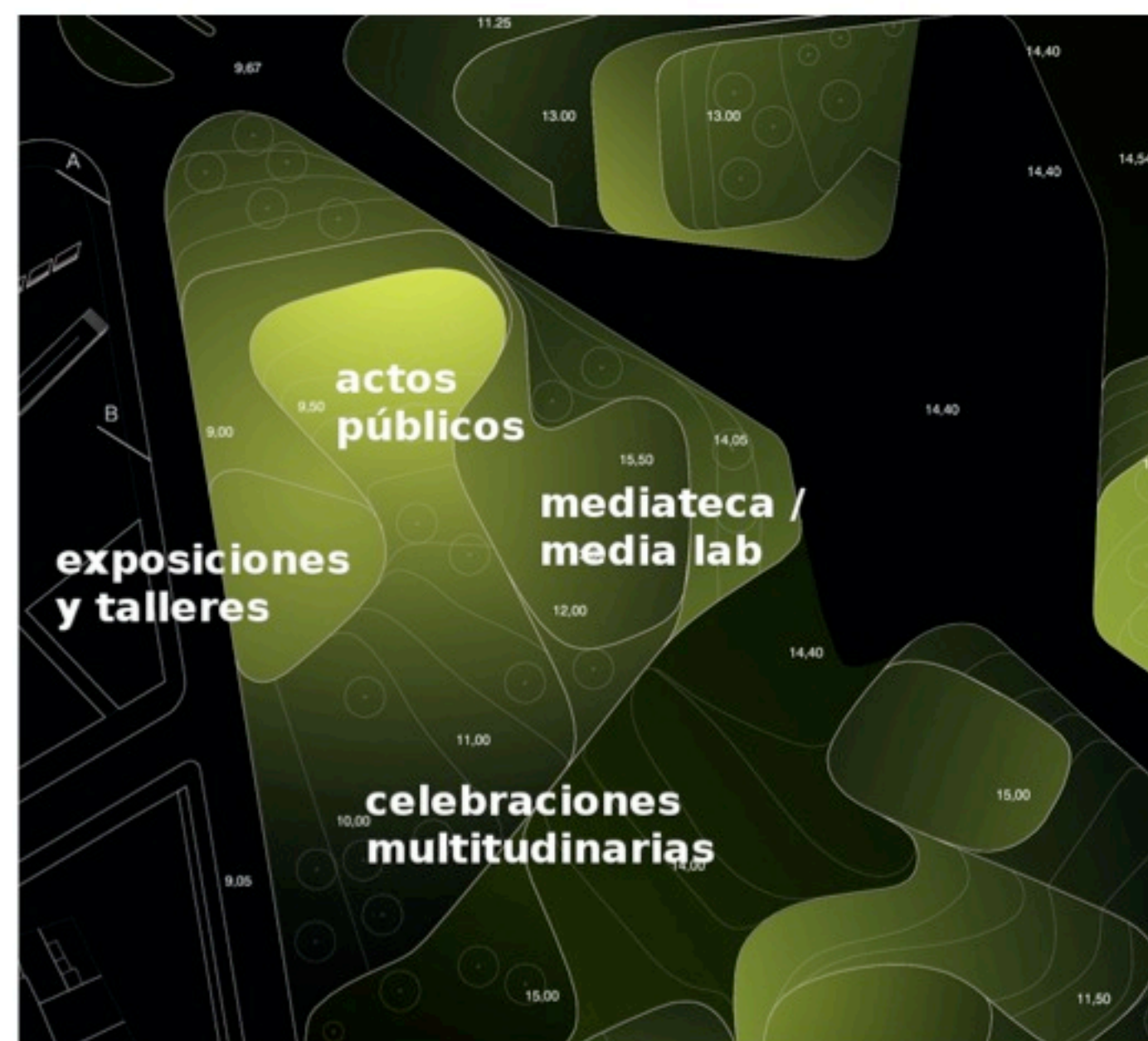


Fig. 60: Diagrama de programa /Fuente: Hackitectura.net

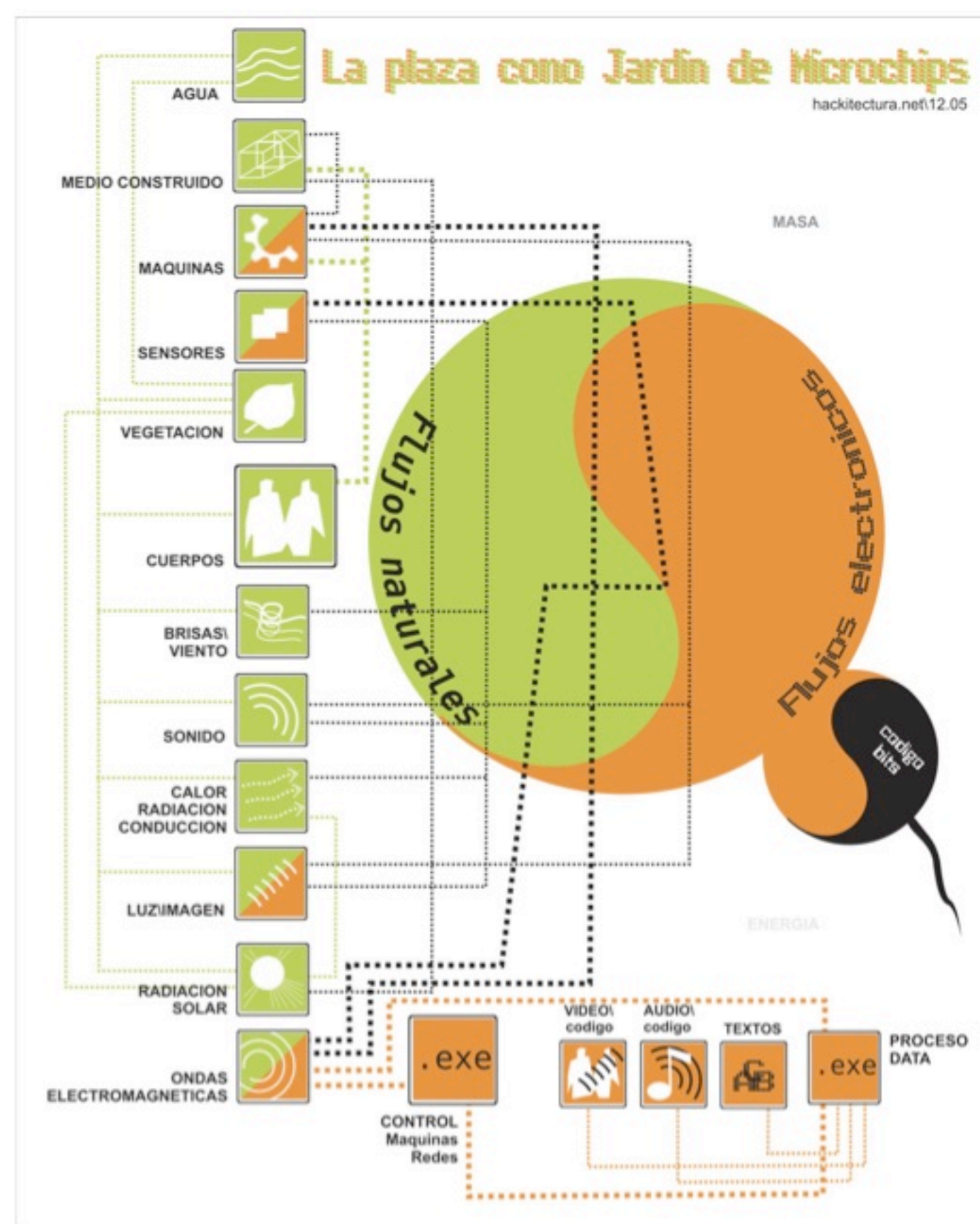


Fig. 61: La plaza como jardín de microchips/Fuente: Hackitectura.net

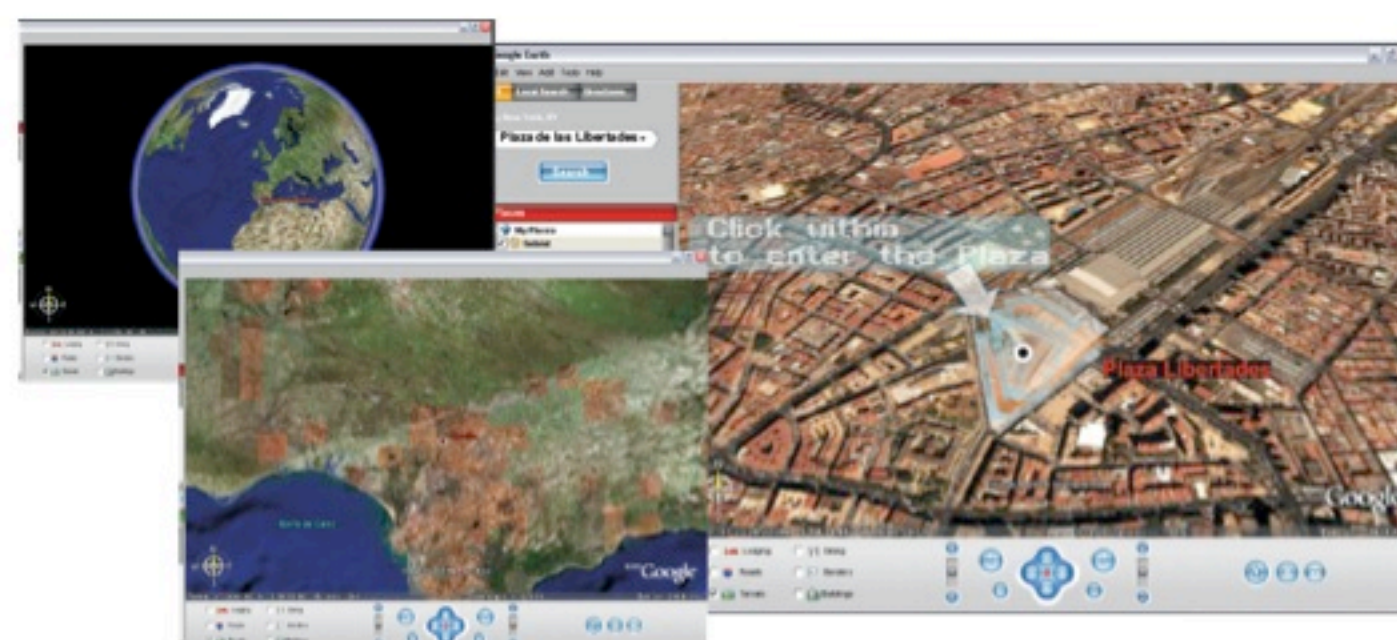


Fig. 62: Ubicación digital de la plaza y conexión a tiempo real /Fuente: Hackitectura.net

1.3 Para-Site, Belo Horizonte-Brasil 2013

Por: André Almeida Resende

(<http://www.archiprix.org/2013/index.php?project=3237,2013>)

André Almeida (2013) basa su investigación y propuesta de ciudad parásita en el artista Gordon Matta-Clark quien en los 70's tuvo mucha controversia debido a su propuesta de cortar los edificios existentes haciendo incisiones y de esta forma rompiendo la idea de que estos son superficies sólidas, inamovibles e intocables. El artista hablaba de que cortar a mano, adherir y traslapar partes de un edificio existente no lo destruye sino que le da otras posibilidades de crecer y cambiar, aseverando que los edificios y la ciudad no son solamente objetos estáticos sino organismos vivos. Con base en estos criterios el diseñador propone una reutilización de los edificios citadinos, volviéndolos útiles nuevamente no solo para lo que fueron creados sino abriendo las posibilidades a una nueva apropiación y vida de los mismos.

El proyecto se sitúa en Belo Horizonte una de las ciudades más importante de Brasil, y la cuarta con mayor cantidad de terreno, que ha pasado por un desarrollo similar a la de otras ciudades en Latinoamérica, en donde la densificación de la misma y la falta de espacios de vida urbana, recreación y espacios dignos para la vida han llevado a los usuarios a emigrar, dejándola de esta forma con un tiempo de uso no continuo, que ha acarreado problemas de inseguridad, y abandono. Debido a la búsqueda de otros centros de ciudad; Belo Horizonte es ahora una ciudad retrógrada donde no se generan nuevas actividades y nuevas ocupaciones dinamicen más la ciudad y se logre generar todas las comodidades o el confort que ésta debería tener.



Fig. 63: Render Para-Site/Fuente: archiprix.com

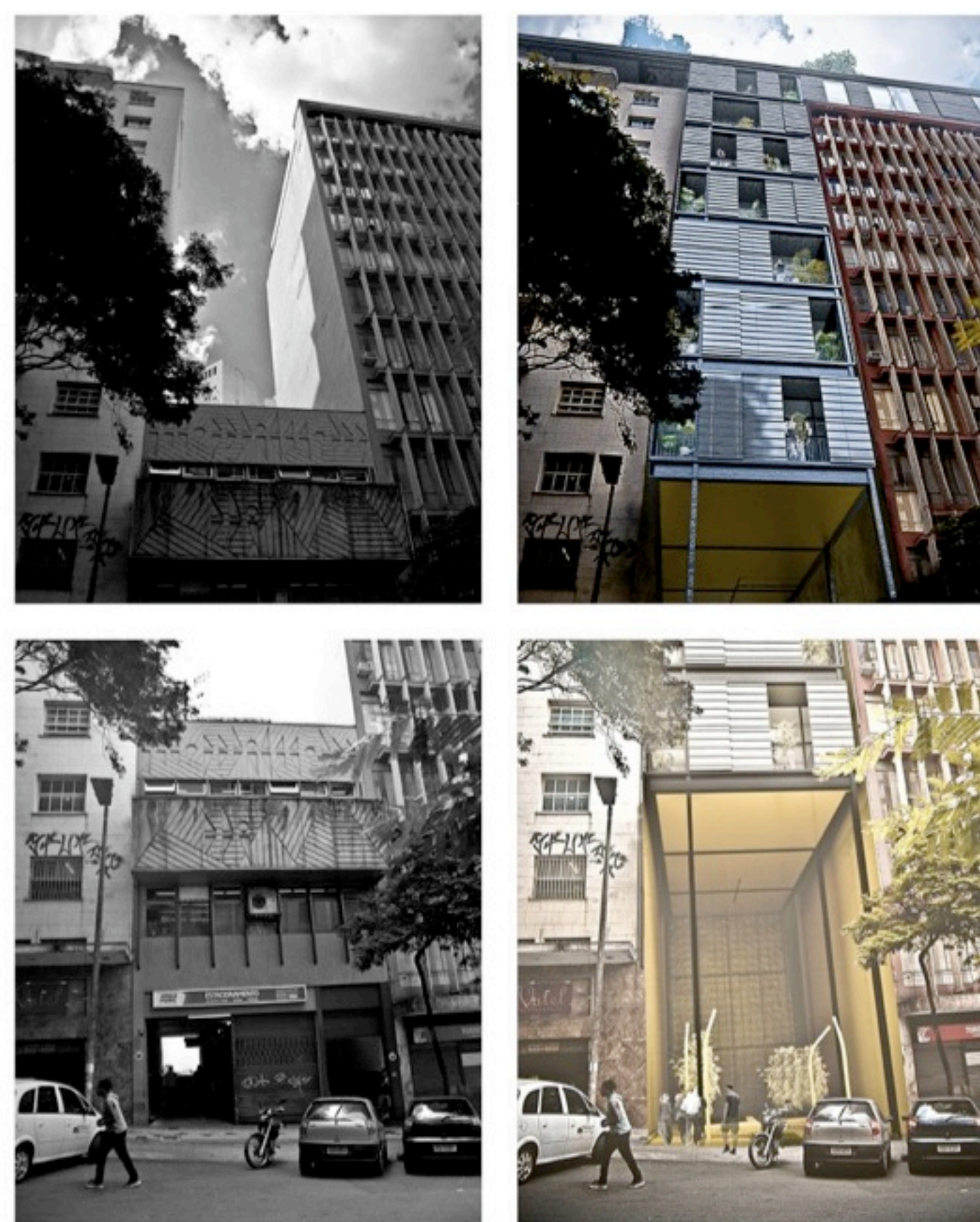


Fig. 64: Restauración de edificaciones para adaptación parásita/Fuente: archiprix.com

El proyecto de *Para-Site* busca y propone una respuesta para solucionar estos problemas de índole urbano--que en el caso de esta investigación no excluyen a San José--. Se generan así tres parámetros generatrices como base proyectual, el primero se refiere a ¿cómo solventar el problema de la habitación en un edificio que aparentemente ya está construido y terminado?, el segundo ¿cómo generar en la población la necesidad o los estímulos necesarios para que quieran regresar al centro de la ciudad donde se encuentra toda la infraestructura de servicios pero que no incluye todas las necesidades de los usuarios contemporáneos? Y por último ¿cómo se solventan las necesidades de ocio o recreo urbano dentro de un contexto que está totalmente ocupado por calles y edificios? (2013, André Almeida Resende).

Bajo estos parámetros se diseña una propuesta--que a modo parásito-- toma los edificios y se posiciona en forma de terraza urbana, en las azoteas de los mismos, generando múltiples actividades urbanas desde otra perspectiva visual, distinta a la común. Esto permite incentivar nuevos espacios de ocio y ciudad, donde hay una clara división entre las calles y los automóviles, las personas que transitan en el resto de espacios y una nueva capa de interacción pública o espacios verdes a gran altura, lo que permite a la vez espacios sin contaminación, con nuevos usos y soportes básicos para la vida, que podrían ayudar a resignificar el centro de Belo Horizonte y de esta forma lograr un regreso de los usuarios al área.



Fig. 65: Belo Horizonte en la actualidad/
Fuente: archiprix.com



Fig. 66: Belo Horizonte con Para-Site/
Fuente: archiprix.com

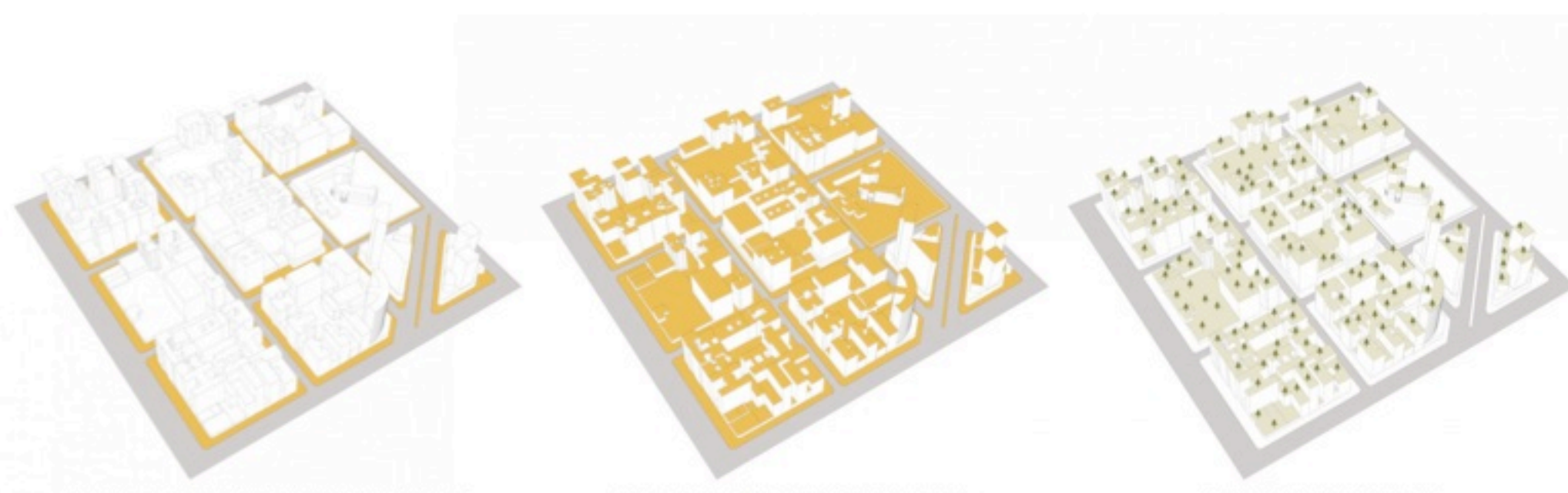


Fig. 67: Cambio en cuadrantes urbanos con propuesta/
Fuente: archiprix.com

Estas rupturas de lo lineal y lo común es lo que busca esta investigación por lo que el aporte de un recorrido y vida desde la altura y el nivel de suelo, así como el uso de capa vegetal y digital para resignificar el bulevar de la Av. Central podría ayudar, no solo a brindar nuevos espacios para los usuarios y sus necesidades, sino que revalidarían la forma en que la ciudad es percibida o leída. Asimismo lograría acabar con el concepto--que hoy tiene San José--de ser una ciudad temporal de tránsito permitiéndole enfrentar actividades a todas horas. *Para-Site* trabaja a partir de un contexto dado, apropiándose de éste y explotándolo de formas que tal vez anteriormente no eran analizadas, ayudando a la ciudad a volver a respirar, tal y como se busca con las interjecciones urbanas y se ampara en esa nueva reinterpretación del bulevar que--siendo un espacio sumamente transitado--requiere de mayores recursos para ser llamativo y representativo de la ciudad de San José.

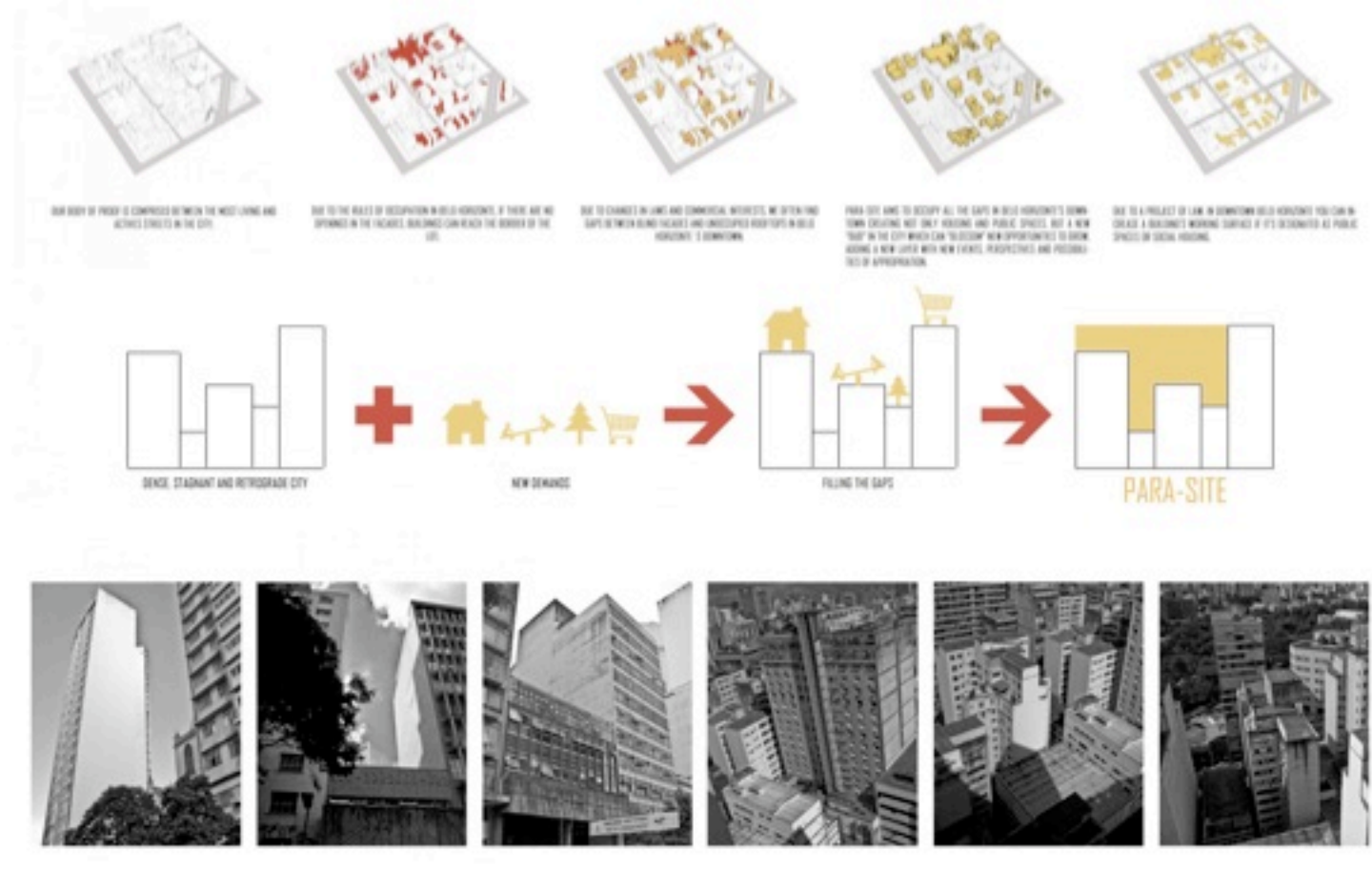


Fig. 68:Diagrama en corte de propuesta/Fuente: archiprix.com



Fig. 69:Vistas de programa urbano/ Fuente: archiprix.com

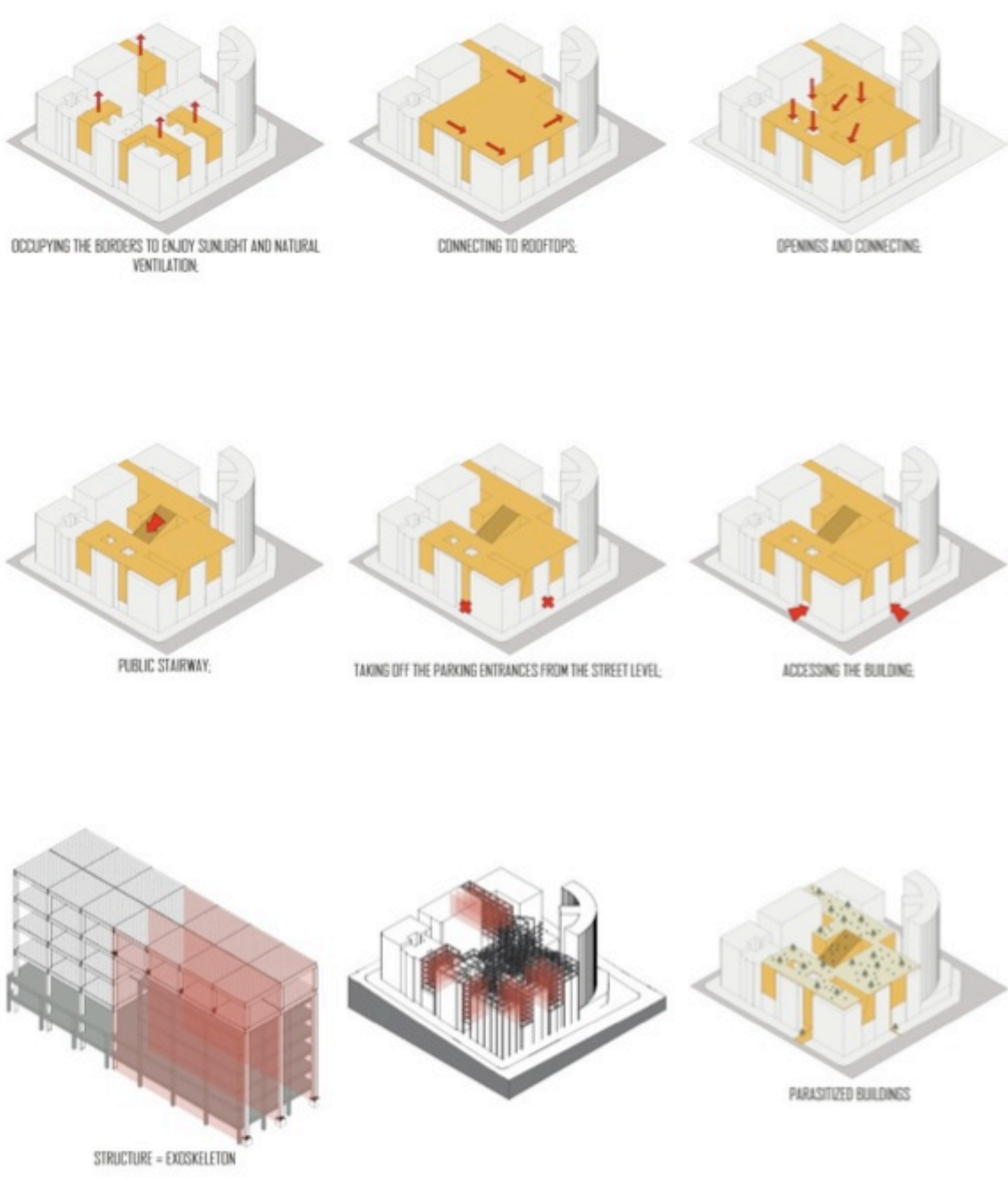


Fig. 70:Diagramas de desarrollo/ Fuente: archiprix.com



High Line Park, New York 2006-2015

Por: James Corner Field Operations, Diller Scofidio+Renfro
 (<http://www.plataformaurbana.cl/archive/2009/06/24/high-line-new-york-se-inaugura-un-proyecto-ciudadano/>, <http://laurbana.com/blog/2013/04/29/high-line-park-de-nueva-york-el-triunfo-del-sentido-comun/>, http://www.pisoonline.com/numeros_anteriores/articulo.php?id=121)

La propuesta para el diseño del High Line de Nueva York nace a partir de una intervención ciudadana, debido al estado de deterioro y abandono de las estructuras ferroviarias en el vestigio industrial de “west side Manhattan”, en los años 30’s se construyó un andén elevado del suelo aproximadamente nueve metros con el fin de evitar las colisiones entre los trenes de carga y los peatones y algunos vehículos, lo que había llevado la zona a ser denominada como la avenida de la muerte, esta línea férrea elevada ayudó a mejorar la afluencia vehicular en la zona al separar dichos flujos, sin embargo en 1960 se demolió la parte mas meridional del conjunto y en 1980 se dejó de utilizar por completo, lo que llevó a un estado de abandono la estructura y su consiguiente degradación.

Fue a partir de esta falta de mantenimiento que se empezaron a depositar en los rieles partículas de tierra y semillas que se desplazaban por los vientos y se empezó a desarrollar un ecosistema urbano rico en vegetación y algunas especies de fauna, sin embargo las proyecciones de desarrollo de la ciudad buscaban y estaban a la expectativa de derribar el conjunto ya que en la actualidad la zona del “west side” es una de las mas importantes y concurridas, debido a que alberga museos, galerías, restaurantes y boutiques exclusivas, fueron los mismos habitantes y dueños de los negocios bajo el “high line” que decidieron tomar la iniciativa y proponerle al alcalde de la ciudad la construcción de un parque lineal, que no solo preservaría las líneas férreas sino que ayudaría a la preservación del ecosistema,



Fig. 71: Líneas férreas/Fuente: waltoncreative.com



Fig. 72: Líneas férreas antes de la restauración/Fuente: skyscrapercity.com

El desarrollo del “High Line” ha permitido al espacio urbano incrementar su afluencia y uso dejando de ser un espacio de tránsito sino que de estancia. De igual forma ha traído consigo un desarrollo de mejores infraestructuras a su alrededor, mejor conservación de edificios con algún valor patrimonial y mejorando la imagen urbana del conjunto. La importancia de este estudio de caso radica en dos aspectos primordialmente para el proyecto de Intersecciones Urbanas, el primero la recuperación de un espacio urbano que si bien tiene características positiva puede incrementarse su capacidad receptiva y de uso urbano-estancia mas que de flujo, y el segundo aspecto el uso de niveles distintos al cero para el desarrollo de actividades de forma que permite re-dimensionar y re-visualizar la imagen de la ciudad en este caso San José, de igual forma el uso y el manejo de elementos vegetales en espacios de siembra poco convencionales puede ayudar de insumo al manejo de vegetación dentro de espacios itinerantes como el propuesto en esta investigación.

San José es una ciudad vivida a nivel cero, donde en el caso del Bulevar de la Av. Central se lee como una trama lineal sin obstáculos o impactos visuales que alimenten la experiencia sensorial a través del conjunto, el cambiar el nivel perceptivo puede ayudar a descubrir otros aspectos distintos a los que se han aceptado debido a la costumbre del tránsito constante, como en el caso del “High Line” donde la lectura de las edificaciones adyacentes permite en muchos casos tener una perspectiva completa sin necesidad de mover el ángulo de visión, distinto a que si fuera a nivel de suelo donde debido al bloqueo de la vía elevada es necesario cambiar la perspectiva. Esto ayudaría a la percepción de paisaje y plástica de la ciudad, en donde las fugas hacia las montañas y algunos edificios de importancia como el museo nacional o la masa verde de la Sabana podrían ser percibidas mas fácilmente creando paisajes a la lejanía, además de incrementar las relaciones verticales entre el bulevar y la intersección planteada,



Fig. 73: Render inicial cambio en el high line /Fuente: archcy.com



Fig. 74: Boceto explorativo /Fuente: gregbetza.com



Fig. 75: Participación ciudadana/ Fuente: laurbana.com

utilizando el contraste de niveles para el juego dinámico y el desarrollo de nuevas actividades y no solamente la estancia de forma que el usuario pueda seleccionar que clase de flujo quiere llevar a cabo.

San José es una ciudad vivida a nivel cero, donde en el caso del Bulevar de la Av. Central se lee como una trama lineal sin obstáculos o impactos visuales que alimenten la experiencia sensorial a través del conjunto, el cambiar el nivel perceptivo puede ayudar a descubrir otros aspectos distintos a los que se han aceptado debido a la costumbre del tránsito constante, como en el caso del “High Line” donde la lectura de las edificaciones adyacentes permite en muchos casos tener una perspectiva completa sin necesidad de mover el ángulo de visión, distinto a que si fuera a nivel de suelo donde debido al bloqueo de la vía elevada es necesario cambiar la perspectiva. Esto ayudaría a la percepción de paisaje y plástica de la ciudad, en donde las fugas hacia las montañas y algunos edificios de importancia como el museo nacional o la masa verde de la Sabana podrían ser percibidas mas fácilmente creando paisajes a la lejanía, además de incrementar las relaciones verticales entre el bulevar y la interjección planteada, utilizando el contraste de niveles para el juego dinámico y el desarrollo de nuevas actividades y no solamente la estancia de forma que el usuario pueda seleccionar que clase de flujo quiere llevar a cabo.

De igual forma la implementación de parques o espacios para el disfrute urbano a desnivel ayudaría a mejorar las condiciones de manejo climático, brindando nuevos espacios de cobertura, protección solar y de precipitación lo que mejoraría la capacidad funcional del espacio sin necesidad de interrumpir actividades que se estén llevando a cabo.

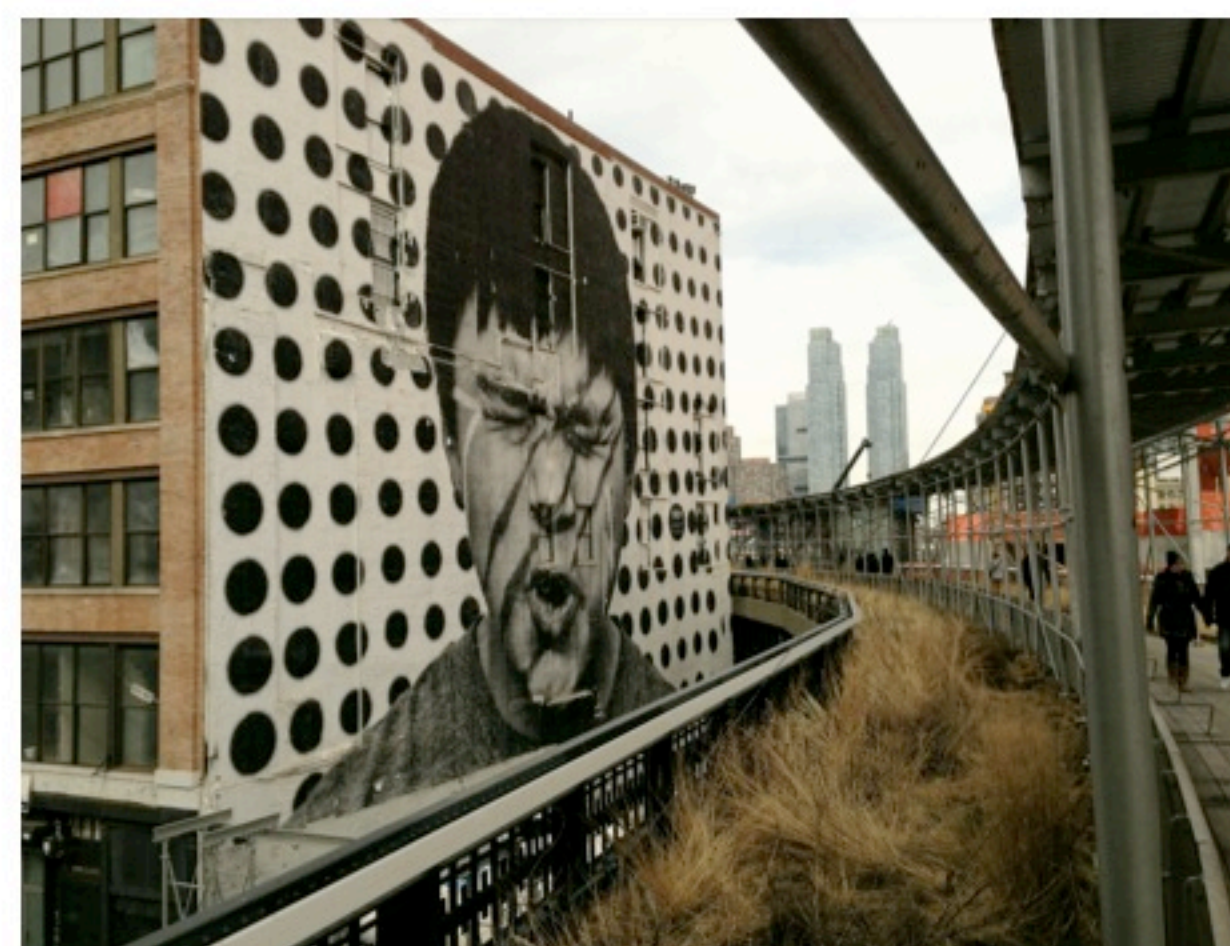


Fig. 76: Arte urbano dentro del proyecto/Fuente: thehighline.com



Fig. 77: Diseño de espacios de estanciaFuente: just2guide.com



Fig. 78: Espacios digitales en high line/
Fuente: dsrny.com

Embarcadero Center , San Francisco California

(1971-1989), Por: Trammell Crow, David Rockefeller y John Portman (desarrolladores)
(<http://embarcaderocenter.com/>)

Embarcadero Center es un espacio en el distrito comercial de San Francisco que engloba múltiples usos desde oficinas de empresas y consultorios médicos hasta espacios de ocio, cines, restaurantes, tiendas entre otros, el conjunto de edificios se compone por siete edificaciones de las cuales cuatro son rascacielos que van de los 20 a los 45 pisos, el conjunto une por encima del nivel de calle cuatro cuadras, lo que le permite a los peatones disfrutar de una panorámica de la ciudad además de estar en uno de los centros mas importantes y de mas intercambio social de la ciudad, de igual forma se encuentra cercano a centros culturales y patrimoniales importantes como el “Ferry Building” este conjunto de edificaciones contiene dentro de su dinámico espacio interior gran cantidad de rampas, elevadores y escaleras lo que lo hace muy llamativo y para algunas personas difícil de entender a nivel funciona, pero que sin embargo propone un juego de niveles que lo vuelve muy rico a la hora de recorrer.

El conjunto a la vez incorpora en su lenguaje obras y piezas de arte que se vuelven una con la arquitectura de línea muy recta, de forma que es posible encontrar piezas como “The Tulip” de John Portman que supone el eje para la rampa de descenso circular mas grande dentro del conjunto, o la fuente exterior “Vaillancourt Fountain” de 1971 creada por Armand Vaillancourt, que se ubica en la plaza urbana de ingreso y que propone un juego de elementos en concreto que se mezclan con el agua y cascadas por las cuales los usuarios pueden pasar, subir, y vivir interiormente, esto genera mucho dinamismo y poética en la vivencia del espacio, siendo este espacio uno de los predilectos para la toma de fotografías y estancia de los usuarios mas jóvenes.

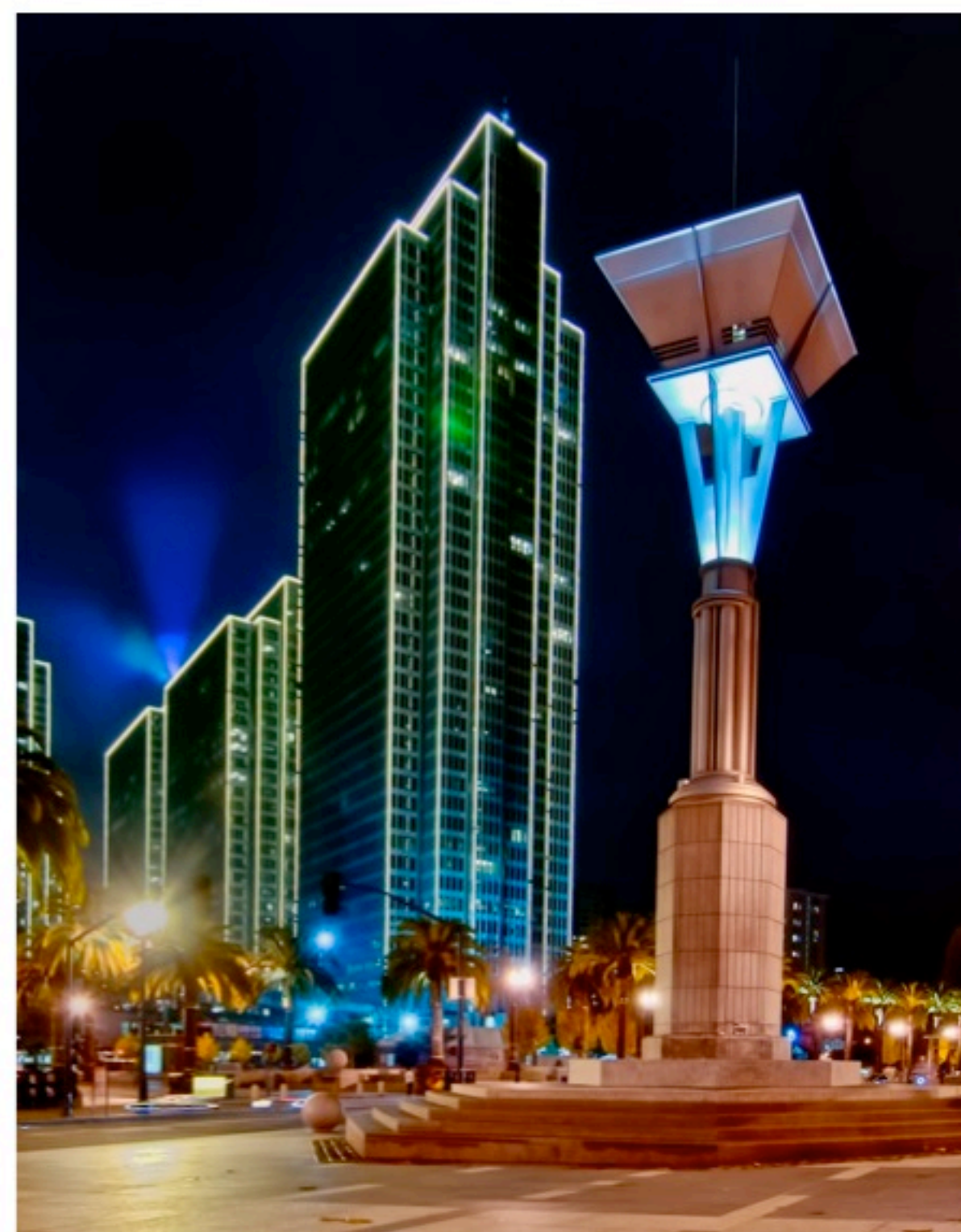


Fig. 79:Embarcadero Center digital/
Fuente: essenceinphotography.com



Fig. 80: Texturas en pisos de
Embarcadero/Fuentesfgate.com

Embarcadero center puede decirse que esta conceptualizado para ser un centro financiero que englobe en los primeros niveles espacios tipo “mall” pero que debido a su configuración y apertura al exterior modifica el concepto y lo lleva a un nivel mas armonioso con la ciudad, en los niveles exteriores sobre el nivel de la calle es posible encontrar cafés y restaurantes tipo europeos que permiten visualizar y vivir la ciudad, de igual forma el espacio muta y se transforma según la época del año que se vive de forma que se convierte en un espacio vivo que no solo alberga muchas actividades, sino que logra conjugar el desarrollo comercial-financiero con la vida urbana y ámbitos de ocio y estancia para los habitantes de San Francisco.

La importancia dentro de esta investigación de este proyecto radica en como un ambiente comercial puede conjugarse con ámbitos de estar que no solo ayuden al disfrute de los usuarios sino que expongan las bellezas de la ciudad creando recorrido y variabilidad de las actividades, de igual forma la inclusión de elementos artísticos dentro de un elemento arquitectónico, o mejor aun, la percepción de la arquitectura como arte y no como un elemento técnico edificatorio. Punto trascendental dentro de esta investigación ya que esta planteada como una hibridización de lo tecnológico como en el caso de la Plaza de las Libertades en Sevilla y la implementación del arte tanto a nivel estructural e interactivo dentro de un conjunto como es San José carente de este tipo de propuestas.

Embarcadero funciona como un conector lineal que incentiva la imagen de la ciudad y el uso de la misma, tal y como intersecciones urbanas híbridas busca hacer en San José bajo el concepto de la hibridización entre lo análogo, lo digital, lo verde e intervenciones dentro del arte, para mejorar la adaptación , uso y vivencia ciudadana.



Fig. 81: Vista Superior de Embarcadero/
Fuente: montgomerycapitalpartners.com



Fig. 82: Pasos a desnivel
/Fuente:netdna-cdn.com



Fig. 83: Vaillancort Fountain
/Fuente:sfcitizen.com

El efecto Times Square, New York, como catalizador de la dinámica y la vida urbana.(1904-actualidad)

(http://www.timessquare.com/NYC__/_/Times_Square_History/)

Time Square es una intersección en “Mid Manhattan” sobre Broadway Av y la séptima avenida de la calle 42 a la 47 es un centro urbano tipo plaza rodeado por una gran variedad de locales de distinto uso, es llamada la “Intersección del Mundo” debido a la gran popularidad que tiene, y a la gran concentración de personas que disfrutan de este espacio urbano, con alrededor de 39 millones de personas anualmente y 300 000 diarias es el sitio o centro urbano más visitado de la ciudad, dentro de los usos que alberga se pueden encontrar teatros, cines, restaurantes, hoteles y museos, lo que convierte la zona en una gran atracción turística debido a su condición de icono urbano.

Al principio el sitio era un espacio relegado en la ciudad que poco a poco se fue transformando hasta ser lo que es actualmente, en sus inicios el espacio era utilizado por la industria del sexo como meca para el desarrollo de cinematografías, burdeles y clubs, sin embargo ambiente que reinó durante los años 60's sin embargo luego la dinámica del espacio cambió y ya en los 80's se generaron políticas para regenerar el espacio, una de las características que ayuda a la dinámica del lugar es el uso de letreros y rótulos luminosos que desde una perspectiva digital muestran y bombardean de forma positiva al espectador con miles de imágenes en movimiento tal como un ambiente postmodernista en el que la velocidad y la captación de información es básica.

Esta es la característica principal del lugar, no solo la capacidad de variabilidad en cuanto al uso sino a las diferentes experiencias que un usuario puede vivir en un simple recorrido o estancia en una plaza urbana, de manera que cualquier actividad en el sitio se vuelve un espectáculo, dentro de las políticas del lugar se establece la necesidad de todos los edificios del conjunto de tomar el lenguaje de lo digital y adjudicarlo a sus fachadas, esto ha llevado al sitio a mantener su vida además de implementar festividades que ya han logrado superar las barreras del espacio y trascender mundialmente.



Fig. 84: Vida urbana en Times Square
/Fuente:globetravelblog.com



Fig. 85: uUrbanismo digital y análogo
/Fuente:wallike.com

Times Square muestra la validez de lo digital dentro de un espacio urbano y la capacidad de estos medios de despertar un contexto que no tiene gran afluencia o de generar actividades de estancia en las que las personas se sientan identificadas, En el bulevar de la Avenida Central , podría llegar implementarse una política de manejo de elementos que de forma controlada funcionen como hitos o nodos dentro del espacio de flujo del paseo, si bien no podría pensarse en reproducir en su totalidad el modelo de Times Squire debido a la diferencia en características físicas y morfológicas del sitio, además de las diferencias culturales del país si podría apostarse por absorber elementos que coayuden a dinamizar el sitio, mediante uso de pantallas o proyecciones que no solo generen pausas visuales, sino que pongan en entredicho las necesidades de lo urbano dentro de la ciudad, y de igual forma aporten actividades desde el punto de vista de la interactividad para que los usuarios sean participes de las formas y tendencias que se recrean generando mayor estancia y diversidad.

El cambio cronológico en las ciudades es muy importante, la adaptación y capacidad de reacción frente a las nuevas ideas es básica para que una urbe se mantenga actualizada, Times Squire tiene la capacidad de hibridizarse, cambiar y fluir de acuerdo a las tendencias o necesidades que empiecen a tener los usuarios, si bien es cierto el hecho comercial es de suma importancia para este espacio, no significa que la parte artística, cultural y de recreación fuera de lo comercial no pueda ser aplicado o buscado dentro de este modelo, es necesario reseñar la participación dentro de este espacio de los teatros de Broadway, y la compleja manifestación artística que convierte este espacio en un lugar de intercambio cultural multi-direccional, cosmopolita.

El manejo del arte dentro de un espacio peatonal importante como el planteado en esta investigación es de suma importancia, como generar mediante recursos tecnológicos una propuesta de cultura que llegue a mas usuarios?, generando espacios de proyección, de muestra de vivencia e intercambio entre distintos usuarios en donde las realidades de unos y otros se entremezclen para propiciar una dinámica urbana acorde a espacios como Times Square.

Ecobulevar de Vallecas, Madrid 2004-2007

ARQ. Belinda Tato, Jose Luis Vallejo, Diego García-Setién
<http://ecosistemaurbano.com/portfolio/eco-boulevard/>

El Ecobulevar de Vallecas nace debido a la necesidad de dotar a un nuevo barrio de Madrid de un espacio urbano de uso público que prevea las necesidades que sufrirá el sitio debido a su próxima urbanización y espacio residenciales, para ello se propone a concurso el proyecto, ganando la propuesta que basa su conceptualización en tres cilindros que evoquen la dinámica del bosque, y de las futuras masas boscosas que se generen en los alrededores y cercanías de los espacios residenciales. El Proyecto se lleva a cabo con el uso de materiales reciclables en un 90% a la vez que se provee de tecnologías de autogeneración de energía como paneles solares para suplir las necesidades de alumbrado y sistemas eléctricos en todo el bulevar que mide 500 metros por 50 de ancho.

Además de ser un espacio vegetal y análogo el bulevar funciona para la reunión de los usuarios en donde pueden compartir experiencias vivir el espacio exterior y además tener acceso a tecnologías como pantallas de proyección que aumenta el número de actividades urbanas que pueden ser llevadas a cabo. Volviéndose un espacio multiuso con un programa que es capaz de adaptarse a cada necesidad espacial sin grandes cambios extremos cumpliendo de esta forma sus dos objetivos principales, dotar de un espacio bioclimático que densifique la vegetación y mejorar el intercambio y dinamismo ciudadano.

Al tratarse de un modelo dentro de un espacio tipo bulevar urbano, este proyecto sirve de base e insumo a esta investigación para poner en evidencia la importancia de elementos transversales que alberguen otras actividades paralelas al flujo y que a la vez sean capaces de soportar cambios tecnológicos y adaptabilidad para dotar al espacio urbano (Bulevar Av. Central) de elementos diferenciadores que aporten un valor agregado a la dinámica social y generen elementos de valor simbólico que organicen la trama y el flujo urbano.



Fig. 86: Actividades en modulo
 /Fuente:arqtipo.com



Fig. 87: Actividades en modulo
 /Fuente:spatialagency.com

Síntesis estudio de casos y variables a implementar en modelo de interjección híbrida

Proyecto	Resumen	Concepto	Plástica	Espacio	Técnica constructiva	Variables a tomar en cuenta
2005 Plaza de las libertades Sevilla Sevilla, España MGM arquitectos	Espacio público sobre las libertades que incluye elementos digitales y de TIC's con plataformas físicas y virtuales	Espacio público híbrido como laboratorio ciudadano donde se utilicen los usos sociales de la tecnología Hibridación y wikiplaza	Topografía y formas ondulantes que nacen del suelo	Espacio multiuso, a cubierto si barreras verticales excepto los espacios de soporte, salas tecnológicas, galerías digitales pantallas de proyección	Concreto armado, vidrio y detalles en acero	Programa Elementos topográficos orgánicos Manejo de la plataforma digital hibridante
2013 Para-Site Belo Horizonte- Brasil André Almeida Resende	Readaptación del espacio de azoteas en una ciudad de gran densidad para diferentes usos públicos y recreativos	Ciudad no objetos estáticos sino organismos vivientes	Volúmenes puros que se acoplan a elementos a edificaciones existentes	Salas de estar parques elevados y pequeñas zonas comerciales	Acero y vidrio, cerramientos en láminas tipo durock y siding	Uso y actividades variadas a distintos niveles de suelo así como acople a elementos preexistentes
2006- 2015 High Line Park Nueva York James Corner Diller Scofidio + Renfro	Regeneración de una línea de tren en desuso para actividades recreativas de uso público y urbano	Parque lineal para preservar ecosistemas dentro de la ciudad	Paisaje y elementos ondulan-tes, así como lineales que refuerzan la dirección y fugas visuales	Anfiteatros al aire libre, zonas de estancia y parques inter-urbanos	Madera, Concreto y mucha vegetación	Actividades a desnivel culturales y de estancia fugas visuales y relaciones verticales Uso de vegetación removible
1989 Embarcadero Center San Francisco California Trammell Crow David Rockefeller John Portman	Conjunto de edificaciones que mezclan el espacio comercial, laboral y de ocio sobre distintas plataformas sobre el nivel cero de calle	Distrito comercial para panorámica y centro multiactividades de la ciudad	Cuatro torres unidas a partir de una plataforma suspendida que funciona como espacio urbano y recreativo- comercial	Comercios, plataformas de observación, oficinas, cines y usos múltiples	Concreto armado, vidrio y acero	Fugas visuales cambio de elementos según actividad y conexiones a desnivel y unión de distintos espacios por medio de plataformas
1904 Times Square Nueva York	Espacio urbano, de gran diseño tecnológico, luces y elementos que impactan al usuario con distintas actividades y centro de arte	Espacio de arte y revitalización urbana a partir de elementos cambiantes luminosos	Plaza urbana con dos remates principales la gradería de times square y el edificio de donde cae la manzana de año nuevo	Espacio urbano abierto	Plásticos, concreto, vidrio elementos de iluminación LED	Fachadas luminosas, piel digital de los edificios, elementos de importancia nodal, densidad de actividades uso de la plataforma digital, pantallas de proyección
2004-2007 Ecobulevar Vallecas Madrid España arq. Belinda Tato, Jose Luis Vallejo, Diego García	Bulevar con módulos de capacidades bioclimáticas que pueden albergar actividades de dispersión social	Densificación arborea y vida urbana exterior con autogeneración de energía y elementos vegetales ecológicos	Cilindros con materiales reciclados, geotextiles y plataformas de soporte a elementos verdes	Pasarelas de bulevar y cilindros con elementos digitales que albergan multiples actividades urbanas	Hierro, geotextiles, vegetación, concreto	Manejo de vegetación, alturas y multiples niveles, telas y superficies suaves, elementos repetitivos en buelvar

En este apartado se mostraran las pautas y conclusiones finales que serán tomadas en cuenta a la hora del análisis urbano y diseño del modelo de interjección híbrida, separando las conclusiones en cada uno de los componentes de una ciudad hibrida, lo tecnológico, lo vegetal y los elementos análogos además de las pautas a nivel artístico que serán implementadas en el modelo final.

1. Se implementarán elementos hibridizantes dentro del espacio público tales como pantallas de proyección digital y proyección holográfica que permitan la visualización de gráficos en tercera dimensión, cámaras en tiempo real que documenten la vida urbana en el espacio urbano, y la proyecten en tiempo real en una plataforma web bajo la que pueda haber una interacción directa y aportes a la vida urbana desde cualquier parte que se encuentre el usuario esto para permitir el flujo de medios electrónicos, así como que estos elementos digitales se conviertan en elementos de valor simbólico para el imaginario y la imagen de ciudad del nuevo bulevar, generando una modificación en la cultura , permitiendo mas participación ciudadana además de una lectura urbana en distintas capas.

2. Mediante la plataforma virtual a tiempo real se podrán recibir aportes de participación ciudadana activa así como en el elemento in situ también habrá accesos digitales donde las personas puedan exponer sus visiones o necesidades respecto a la ciudad.

3. La exposición pública de lo digital cambiara la forma en que el espacio es percibido y permitirá proyectarse a distintas clases de usuarios no solo a manera de expectación sino en caso de que así lo deseen de participación y uso de los elementos tecnológicos inmersos en la plataforma física

4. Conexión a Internet inalámbrico wifi de alta velocidad para dispositivos móviles y pantallas táctiles interactivas que permiten el libre espectro y que funcionen como aporte a la dinámica social, seguridad, y vida del bulevar

A-Proyección Multitudinaria

B- Medialab, zona libre wifi pantallas táctiles (audio-video)

C-Pantallas Holográficas e individuales , telecomunicación en video y voz

D- Zona seguridad y control virtual

E-WIFI general abierto

F- Cámaras a tiempo real interactivas

G-Simulador de realidad virtual (ciudad futura, construya su ciudad, participación ciudadana)

H-Centro de información ciudad Digital de San José

1. Implementación de obras de arte interactivo rotatorias, propuestas por artistas nacionales se internacionales, según eventos y fechas, con una permanecía continua.
2. Eventos performativos de luces, plataformas de exposición y proyección, video mapping, holografías e instalaciones artísticas robotizadas y móviles. Inclusión de sonidos ambiente temporales y continuos que evoquen temporalidades o espacios climáticos u otras propuestas el espacio urbano (ahora el bulevar suena a mar...)
3. Pielas digitales y fachadas luminosas que se adapten al ambiente a la vez que dan información sobre el contexto (temperaturas, humedad, niveles de ruido , contaminación etc.
4. Implementación de lo “verde representado” mediante proyecciones, juegos láser, elementos tipo nodos (físicos, iluminado, como mobiliario) cambiantes que aparecen y desaparecen.

A- Espacio de exploración interactiva

B- Proyecciones sobre niebla y agua con color

C- Pasillo de baños de color progresivo (con forma avanza se prenden elementos iluminantes en distintas tendencias de color)

**D- Plataforma Artística para la expresión física, lo performativo
(no necesariamente digital)**

1. Implementación de elementos vegetales móviles no permanentes dentro de espacios específicamente diseñados en el modelo para soportar este uso en distintos niveles sobre el nivel de bulevar actual.
2. Elementos verdes a distintas alturas y búsquedas espaciales, tanto naturales como el verde representado.
3. Jardín de agua y vaporización para uso público y del espacio circundante, tomas de agua potable y servicios sanitarios sostenibles.
4. Implementación de materialística reciclada y sostenible, que permita las intenciones espaciales de exposición (reflejo del contexto) así como de contraste formal del modelo de interjección híbrida.

El modelo de interjección basándose en el análisis del marco teórico, buscara en primera instancia mejorar los niveles de apertura y uso de las TIC's en los usuarios del bulevar, incentivando la acción ciudadana y recreando un nuevo aporte a la cultura y la identidad de la ciudad, para esto se tomaran en cuenta tanto los elementos virtuales, artísticos y verdes antes planteados que a la vez se verán traducidos en formas análogas que velarán por una diversidad de actividades, desniveles de terreno (representados y artificiales) incremento en las fugas visuales importantes ya existentes del contexto, plataformas visuales y de conexiones a desnivel, nuevos elementos tipo hitos mayor verticalidad y uso del espacio no convencional, reflejo el contexto actual y por consiguiente una plataforma que permita recrear a partir de los usuarios lo que será la nueva ciudad digital, y contraste como énfasis de diseño.

- a. Variedad de actividades digitales y obligatorias dentro del modelo.
- b. Plataformas urbanas a desnivel que incrementen el área del espacio público actual.
- c. Acople a elementos actuales que tiene alguna significancia de identidad o plástica-espacial.
- d. Fugas visuales y relaciones verticales .
- e. Elementos a modo de hitos.
- f. Densificación de las actividades y los espacios multiuso dentro del modelo.
- g. Uso de materiales no convencionales reflectivos, suaves (telas, textiles), opacos, reciclados etc.
- h. Formas Orgánicas que simulen el flujo peatonal actual y que se deformen de manera que creen “obstáculos” o nuevas formas de experimentar esos flujos como un “pasillo de sorpresas” .
- i. Posibilidad de itinerancia o volatibilidad del modelo para que pueda ser transportado, y recreado en otros contextos en el futuro.

5

Marco Metodológico



< CAPITULO 5 >

La metodología se llevará a cabo con base en cuatro etapas principales, cada una de ellas seccionadas en actividades, análisis y evaluación de datos a partir de la observación, mapeo, diagramación, encuestas y otros métodos que ayudarán a generar una base de información y así, de esta forma, plantear premisas que ayuden al diseño de un prototipo de interjección urbana híbrida en el bulevar de la Av. Central de San José.

La investigación se basará en el paradigma naturalista que según Barrantes Echavarría basa su interés en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social. De forma que se puedan entender fenómenos sociales y de interacción simbólica entre los usuarios en el bulevar, de forma que “ por medio de la empatía, se puedan comprender las reacciones humanas y así buscar una aprehensión global de la experiencia del hombre, como individuos en su totalidad de dentro de su propio contexto y de esta forma evitar la fragmentación (Barrantes, 1999). Esto permite plantear la investigación con un enfoque cualitativo en el que se logren detallar los acontecimientos que suceden a nivel contextual a partir de la observación, vivencia y participación activa mediante encuestas o entrevistas con los usuarios del sitio, que concluiría en una reflexión personal y planteamiento de premisas que coadyuven a la creación del modelo de infraestructura para la implementación de ámbitos híbridos de ciudad.

Los sujetos de la investigación serán los usuarios del bulevar, y sus relaciones físico-espaciales, además de perceptivas del espacio. Para esto se dividirán los usuarios en dos tipos, uno el tipo permanente que disfruta del espacio urbano: dentro de éste entran en juego adultos mayores en el sector del Banco Negro que pasan el día conviviendo o socializando, y los trabajadores tipo chanceros, limpiadores de zapatos y volanderos, que tienen una relación directa y por largas temporalidades en el lugar. Dentro del tipo dos se tomarán en cuenta los usuarios de tránsito o personas que utilizan el bulevar como lugar de paso para dirigirse a nuevos puntos, y que por consiguiente utilizan el espacio solo a horas específicas del día. Dentro de este apartado también se analizarán los usuarios que utilizan el bulevar como centro de compras y tienen mayor interacción física con éste ya que su nivel de tránsito es más lento que los que solo lo atraviesan. Las edades de los sujetos de investigación no serán definidas en una primera instancia ya que se espera poder analizar a partir de las encuestas rápidas, de manera más libre, para obtener distintos puntos de vista de las personas.

A manera de sujeto también se analizará el universo que vendría a ser el Bulevar de la Av. Central de San José en sus doce cuadras; el mismo se dividirá en seis sectores de dos cuadras cada uno que serán observados desde lo físico-espacial, y las relaciones sociales- usuario; para esto se utilizarán instrumentos como mapeos, croquis en sitio, fotografías y videos, de igual forma se tomarán en cuenta escritos, libros, o cualquier otra fuente de referencia bibliográfica que ayude a la generación de un panorama general del lugar. Esta etapa se llevará a cabo en dos grandes fases que son la etapa in-situ y la etapa de escritorio. La primera contemplaría las visitas de observación y encuestas y la segunda al aprendizaje por medio de libros o referencias bibliográficas así como la legislación propia del lugar.

Las variables por estudiar tienden a ser de índole urbano principalmente. Dentro del acercamiento in-situ, se toma en cuenta la imagen urbana del bulevar y sus impactos en la diversidad o el paisaje urbano, los recorridos peatonales, accesos y salidas, forma de tránsito dentro del espacio y fugas de desplazamientos; además el Internet y las redes dentro del espacio como métodos de incluir ámbitos de ciudad híbrida dentro del entorno, impactos visuales, espacios nodales e hitos urbanos que permiten la confluencia de actividades alrededor de estos, el mobiliario, las fachadas, el imaginario colectivo histórico y actual de los usuarios, las posibilidades de accesibilidad, la vegetación o los espacios verdes que generan alguna protección del clima, así como espacios que por alguna característica física o de relación social tengan dinámicas distintas a las de flujo que tiene el lugar.

Las fuentes de información o formas de llevar a cabo la investigación serán en primera instancia, visitas de observación del espacio, además de encuestas y entrevistas a personas que utilicen el bulevar y algunas personas que funcionen como líderes o que han estado en la realización y procesos de diseño y planificación de todo el bulevar. La legislación será tomada en cuenta como base para la concepción espacial, aunque al ser una propuesta de un modelo itinerante no permanente podrá desarrollarse sin pensar necesariamente en retiros o limitantes de altura. Se espera lograr al menos seis entrevistas de usuarios permanentes y cinco a usuarios de tránsito, para lo que se desarrollarán los instrumentos específicos y listas generales de información con ideas generatrices que funcionen de base para hablar con los participantes de la muestra.

Para extraer datos relevantes luego de la recolección de la información se traducirán en diagramas , mapeos y notas; se analizarán e interrelacionarán los datos con el fin de obtener alcances o bien una perspectiva clara del imaginario colectivo del lugar; la ubicación de puntos que funcionen para la implementación del modelo de ciudad híbrida, y variables que deben ser tomadas en cuenta para el desarrollo propuesto; así como elementos de contexto que funcionen como base para el desarrollo del modelo (a modo de arquitectura parásita) y que refuercen el imaginario urbano o la percepción de los usuarios que rompan con las dinámicas lineales o proponiendo espacios de estancia, e interacción social.

Luego de la recolección de datos y su respectivo análisis se procederá a generar un diseño tipo modelo que luego podrá ser evaluado, y analizado dentro del contexto. Posteriormente se generarían las conclusiones finales de los aportes que puede tener un ámbito híbrido en cuanto al manejo y funcionamiento del Bulevar de la Av. Central de San José.

Alcances de metodológicos

a- Generación de mapeos sobre análisis urbano, flujos, temporalidades y utilización del espacio en el bulevar de la Avenida Central.

b- Investigación de pautas paisajísticas y opciones manejo de elementos verdes móviles que se adapten a las estructuras de interjección urbana.

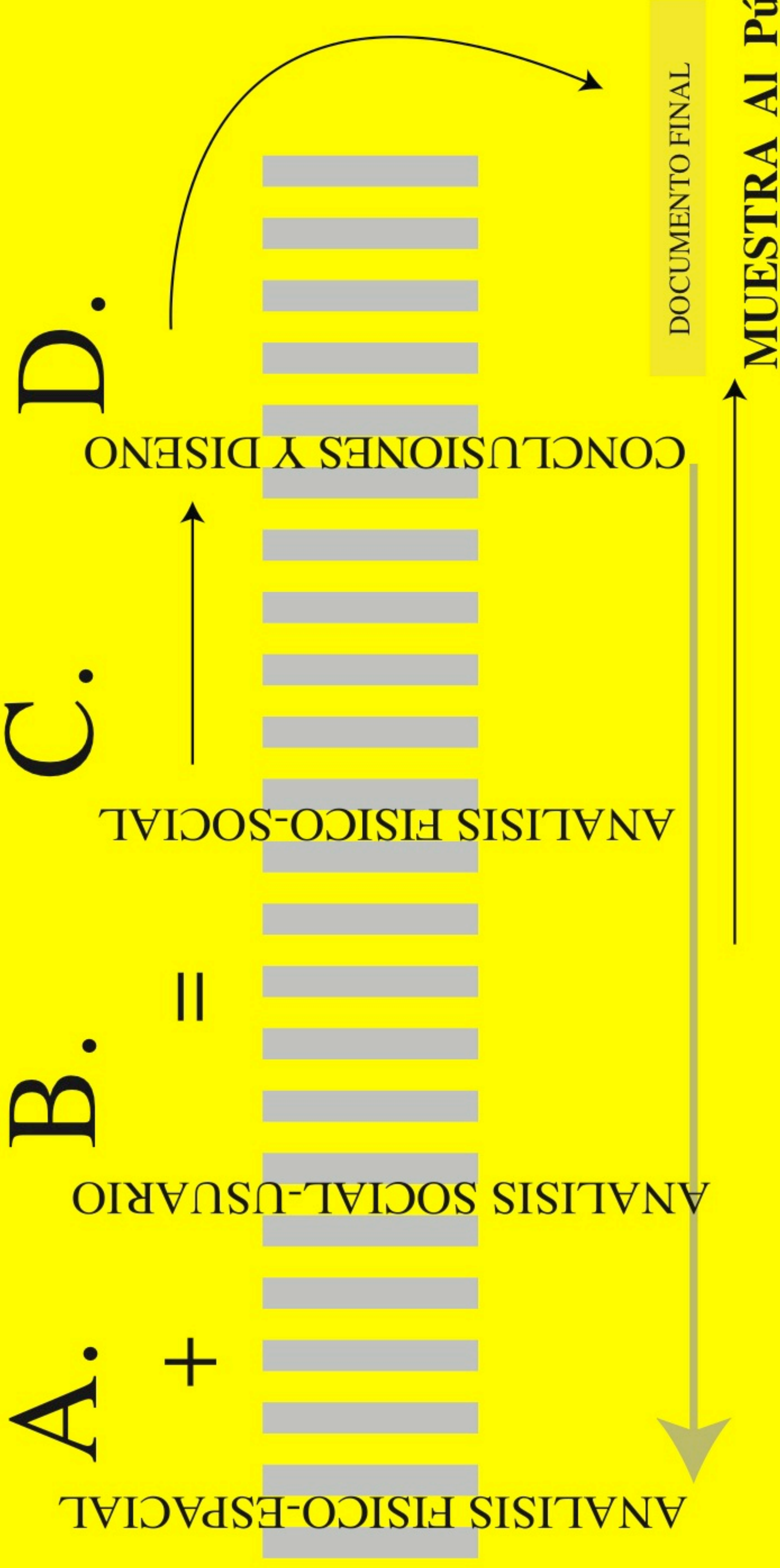
c- Análisis de materiales constructivos distintos a los más utilizados hoy en día, además de elementos que pauten espacios digitales como Leds, pantallas inteligentes, sistemas de activación a partir de los usuarios, cerramientos de materiales reciclados, textiles y telas etc.

d- Investigación de formas de arte de alta tecnología digital que puedan generar interacción con el usuario, y componer físicamente el modelo

e- Diseño de un prototipo capaz de ser situado en distintos puntos a lo largo del bulevar que funcione como hito y dinamizador de los flujos e interacciones actuales del lugar.

BULEVAR AV. CENTRAL SAN JOSE

UNIVERSO



< 5.1.1 DIAGRAMA GENERAL ANALISIS >

BULEVAR AV. CENTRAL SAN JOSE

UNIVERSO

Análisis macro San José .

ANÁLISIS FÍSICO-ESPACIAL

A.

1 VISITA PRELIMINAR PERCEPTIVA.
 Primeras impresiones, impactos, referencias, etc.
 Fotografía general, recorrido serial, elementos llaman atención invest.

PANORAMA 1

2 PLANEAMIENTO NUEVAS VISITAS.
 → Sectorización espacial bulevar (6)
 Que será observado (hoja apuntes, instrumento observación)

Diseño de instrumento

HOJA COTEJO

3 VISITAS DE OBSERVACION DIRIGIDAS.
 Por sectorización espacial
 Fotografías específicas

Conclusiones

PANORAMA 2

ANÁLISIS INFORMACIÓN: MAPAS, DIAGRAMAS, TRASLAPES INFO

DOCUMENTO

BULEVAR AV. CENTRAL SAN JOSE

UNIVERSO

CON VISITAS ANTERIORES HACER UNA CARACTERIZACIÓN DE LOS USUARIOS GENERAL Y USOS Y ACTIVIDADES QUE REALIZAN: estancia (adultos mayores) limosma (indigentes) etc.

1 CREACIÓN DE ENCUESTAS Y DISEÑO DE INSTRUMENTO MEDICIÓN.
Encuesta para usuario permanente en bulevar y usuario de tránsito.
Listado de ideas generales y tópicos necesarios de interés para conversar usuario.
 Planificación de visitas y definición de veces a acudir

2 APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS
 Usuario permanente: 6 encuestas mínimo (al menos 1 por sectorización espacial)
 Usuario de tránsito: 5 encuestas mínimo según salidas peatonales en el

Conclusiones

PANORAMA 3

ANÁLISIS INFORMACIÓN: MAPAS, DIAGRAMAS, TRASLAPES INFO

DOCUMENTO

Muestra

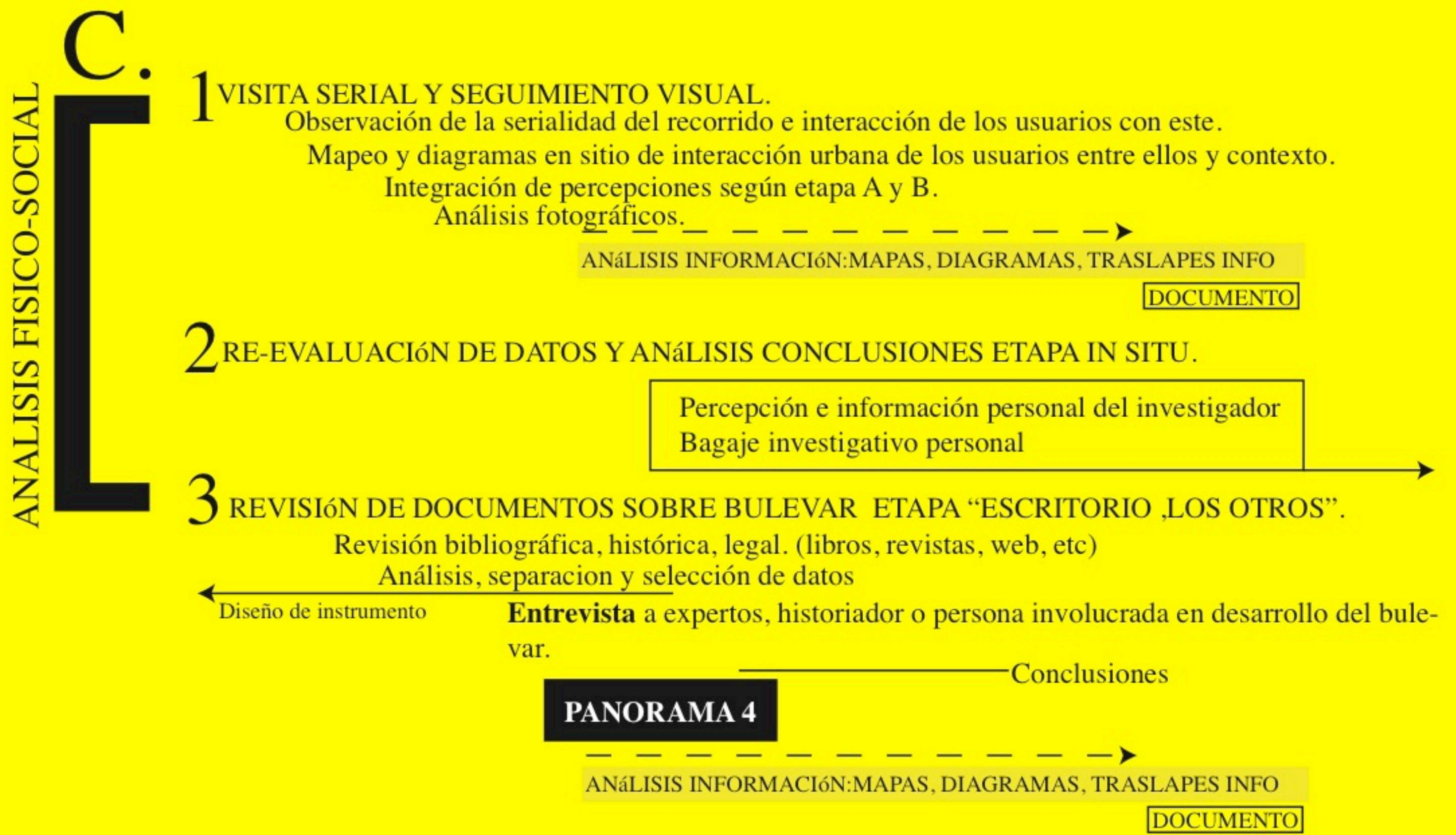
ANÁLISIS SOCIAL-USUARIO

B.

Viene de analisis de flujos de entradas y salidas dentro recorrido

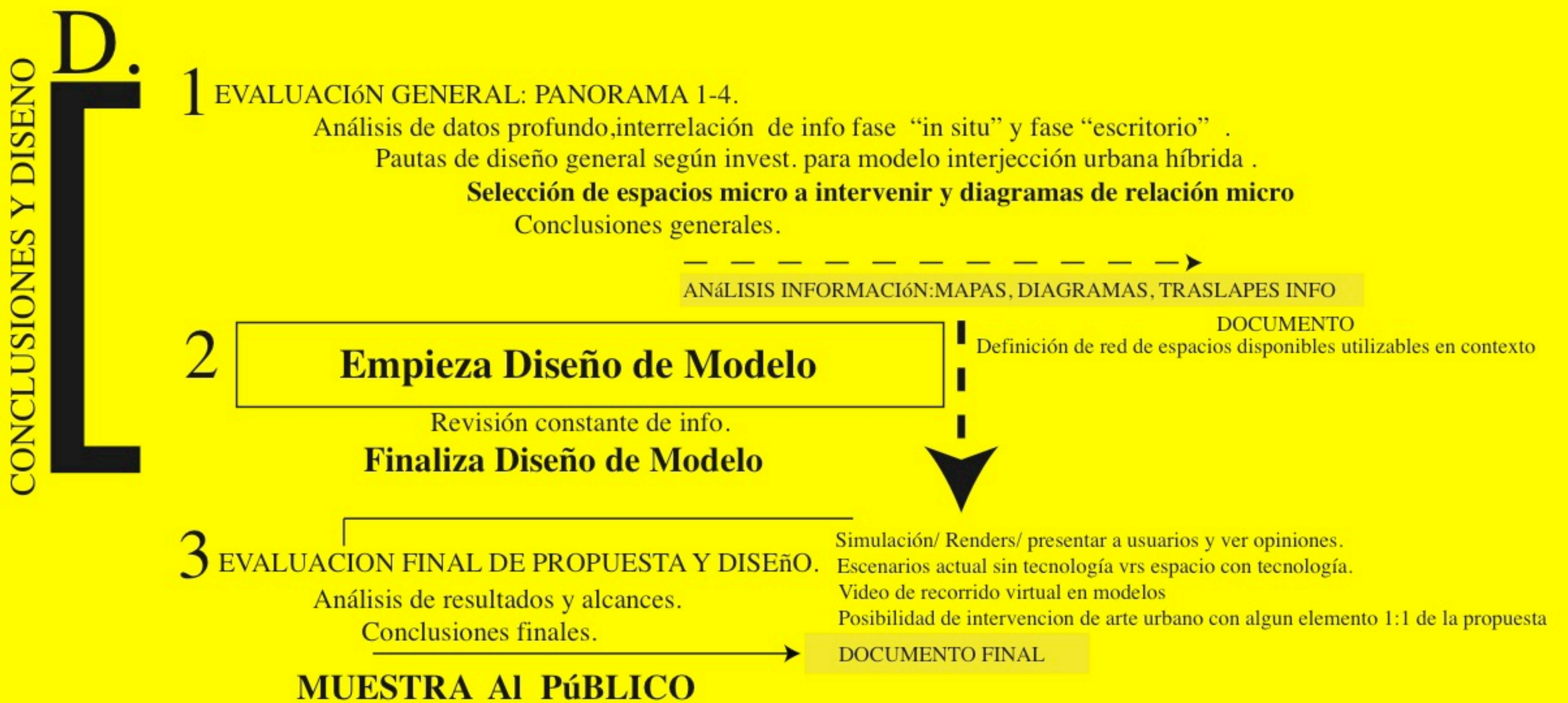
BULEVAR AV. CENTRAL SAN JOSE

UNIVERSO



BULEVAR AV. CENTRAL SAN JOSE

UNIVERSO



METODOLOGÍA

Enfoque		Variables y cualidades	Sujetos	Fuentes de información
Paradigma	Tipo invest.			
NATURALISTA	CUALITATIVA	<p><i>Imagen urbana, recorridos peatonales, Internet y redes, TIC's, espectro libre, inclusión social, impacto visual, arte digital, libre conocimiento, realidad virtual, transporte virtual (real time), lo volátil, lo efímero, ciudad híbrida, determinismo tecnológico, culturas híbridas, ciudad de bits, Wiki plaza, jardín de microchips, flujos electrónicos-peatonales, interactividad, procomún hiper-realismo, nodos, hitos, espacios de estancia, mobiliario, obstáculos visuales, fachadas, percepción espacial, imaginario colectivo, identidad, accesibilidad, prototipos, flujos electrónicos, flujos peatonales, bolsas de actividad, ritmos, clima, vegetación, coberturas y espacios de protección climática, proyección digital, video mapping, iluminación urbana.</i></p>	<p><i>Universo: bulevar Av. Central San José, contexto macro ciudad.</i></p> <p><i>Muestra: usuarios peatonales y de estancia del bulevar, recorrido vial de todo el sector y los edificios aledaños a este. Dueños de locales comerciales que tienen mucho tiempo de estar en el sector. Trabajadores del sitio (barenderos, chanceros, volantes etc)</i></p>	<p><i>Visitas de observación, Encuestas a usuarios permanentes y temporales del lugar, entrevistas a personas que conocen del lugar o han tenido alguna relación con el desarrollo del sitio (líderes), legislación urbana, mapeos, diagramas, infográficos publicados en revistas, periódicos y libros. Encuestas de opinión a mínimo 6 usuarios permanentes, y al menos 5 a usuarios de tránsito, (se espera que sean más), observación y seguimiento de los usuarios dentro del bulevar para observar relaciones espaciales, planes de desarrollo futuro que tenga la municipalidad sobre el espacio. Fotografía y video del espacio en distintas temporalidades para observar actividades y relaciones, datos históricos brindados por los usuarios de mayor edad en el bulevar como era y como es ahora el sitio.</i></p>

Técnicas e instrumentos		Plan Trabajo				DOC: documento invest
Recolectar	Analizar	Lista Actividades		Dependencias	Duración(sem)	
<p>Analizar los datos obtenidos a partir de las observaciones y las hojas de cotejo u observación del espacio según la sectorización de las doce cuadras del bulevar.</p> <p>Interrelacionar e interpretar, las observaciones históricas u espaciales de percepción que tienen los usuarios permanentes del bulevar y el porque utilizan unas zonas mas que otras através de las encuestas.</p> <p>Análisis crítico de la legislación y los datos documentales y notas sobre el bulevar.</p> <p>Relación y evaluación de los datos de observacion y de primera mano para buscar vínculos o premisas que ayuden al disenno del prototipo espacial</p>	<p>Encuestas de opinión entrevistas a expertos mapas y diagramas gráficos de uso y permanencia en bulevar</p> <p>legislación urbana en San José</p> <p>escritos sobre el sitio, observación de capas y coberturas vegetales y factores climáticos</p> <p>Todo lo anterior por medio de diagramas y gráficos, interrelación de datos, renders tentativos de imagen urbana e intenciones espaciales, collage y manipulación digital y manual de fotografías.</p>	<p>Análisis macro San José (aéreo) DOC.</p> <p>Visita perceptual primeras impresiones</p> <p>Fotografía general, recorrido serial, elementos llaman atención invest.</p> <p>Sectorización espacial bulevar (6)</p> <p>Que será observado (hoja apuntes, instrumento observación)</p> <p>Visita observación dirigida</p> <p>Por sectorización espacial</p> <p>Fotografías específicas</p> <p>Conclusiones</p>	1 sem	a	3 semanas	
		b	2 día/ x temporalidad			
		c	2 día/ x temporalidad			
		d	c b	1 día		
		e	d	1 día		
		f	d e	2 día/ x temporalidad		
		g	d	2 día/ x temporalidad		
		h	b f	3 días		
		DOC.				
		1 sem	i	b f	2 días	
		j	f	1 días		
		k	f	2 días		
		l	b	2 días		
		m	k l	2 semana		
		n	m	3 días		
		DOC.				
		1 sem	ñ	n	1 semana	
		o	n	1 semana		
		p	n	1 semana		
		q	ñ o p n h	2 semanas		
		r	q	3 días		
		s	a	2 semanas		
		t	f n	2 días		
		u	t	1 días		
v	h n r u	3 días				
DOC.						
1 sem	w	h n v	1 semana			
x	w	1 semana				
y	w	2 días				
z	x	3 días				
aa	q x	17 semanas				
bb	aa	2 semanas				
cc	x w aa	1 semana				
DOC.						
4 sem	dd	cc	3 días			

6

Análisis Urbano





Fig. 88: Vista Aérea de Bulevar actual (2014)
/Fuente:googleearth.com

El análisis urbano se llevará a cabo mediante el estudio principalmente del lugar in-situ, a partir de levantamientos fotográficos, mapeos, y análisis de dos fuentes bibliográficas primarias, la de la tesis de Kira Mora “ Conector Urbano Multivalente” y el de Daniel Morgan Ball ‘Evaluación de las intervenciones en diseño urbano en el centro de San José’, tomando en cuenta gráficos y cuadros de las mismas para reforzar el análisis final en esta investigación, así como para fortalecer las conclusiones finales que pongan en evidencia la dinámica urbana (tanto física-espacial como social-usuario) y permita justificar los sitios de posicionamiento primario del modelo de intersección híbrida antes de la fase de diseño.

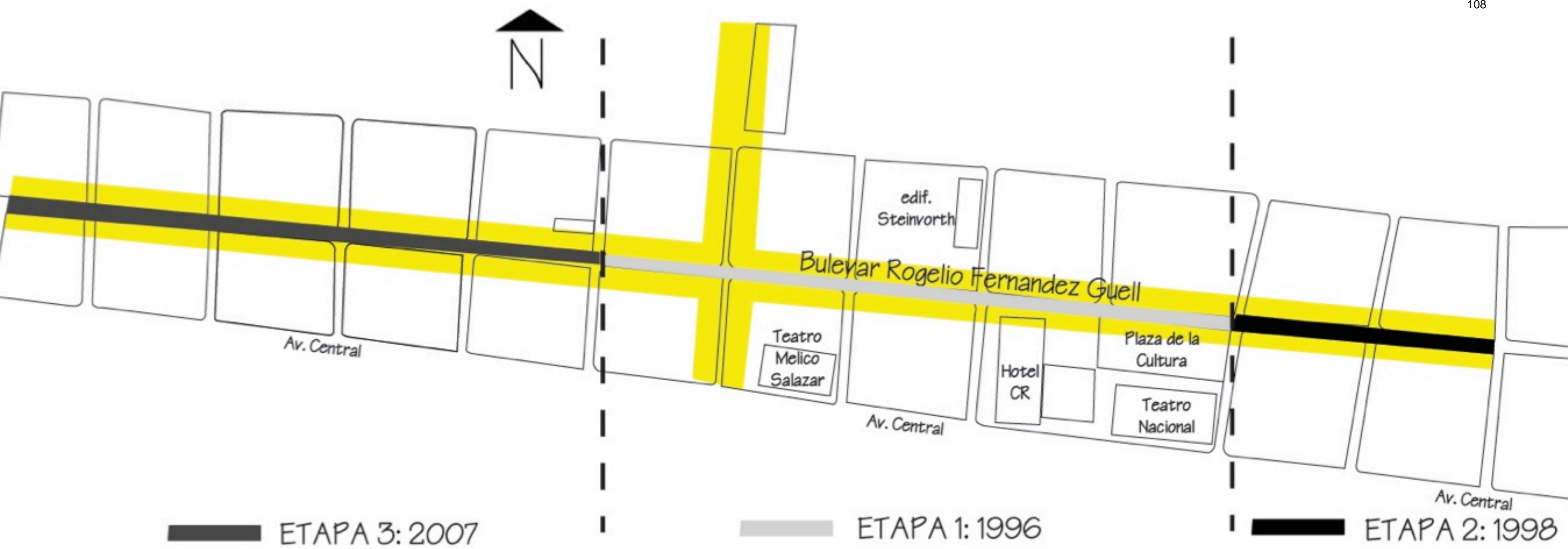


Fig. 89: Mapa etapas construcción Bulevar Av. Central /Fuente: Autor



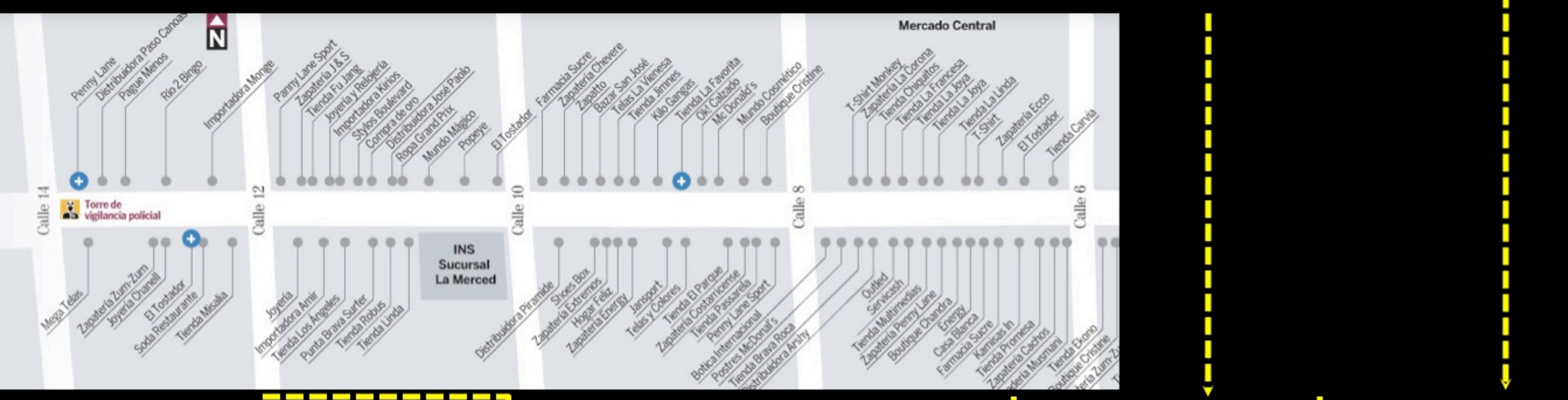
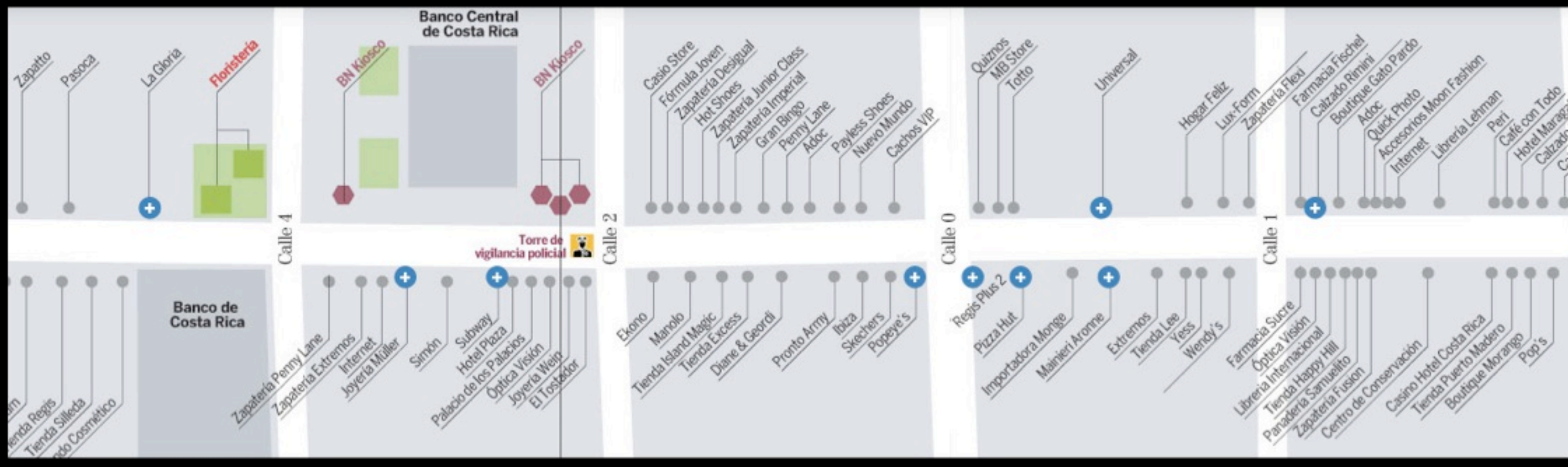
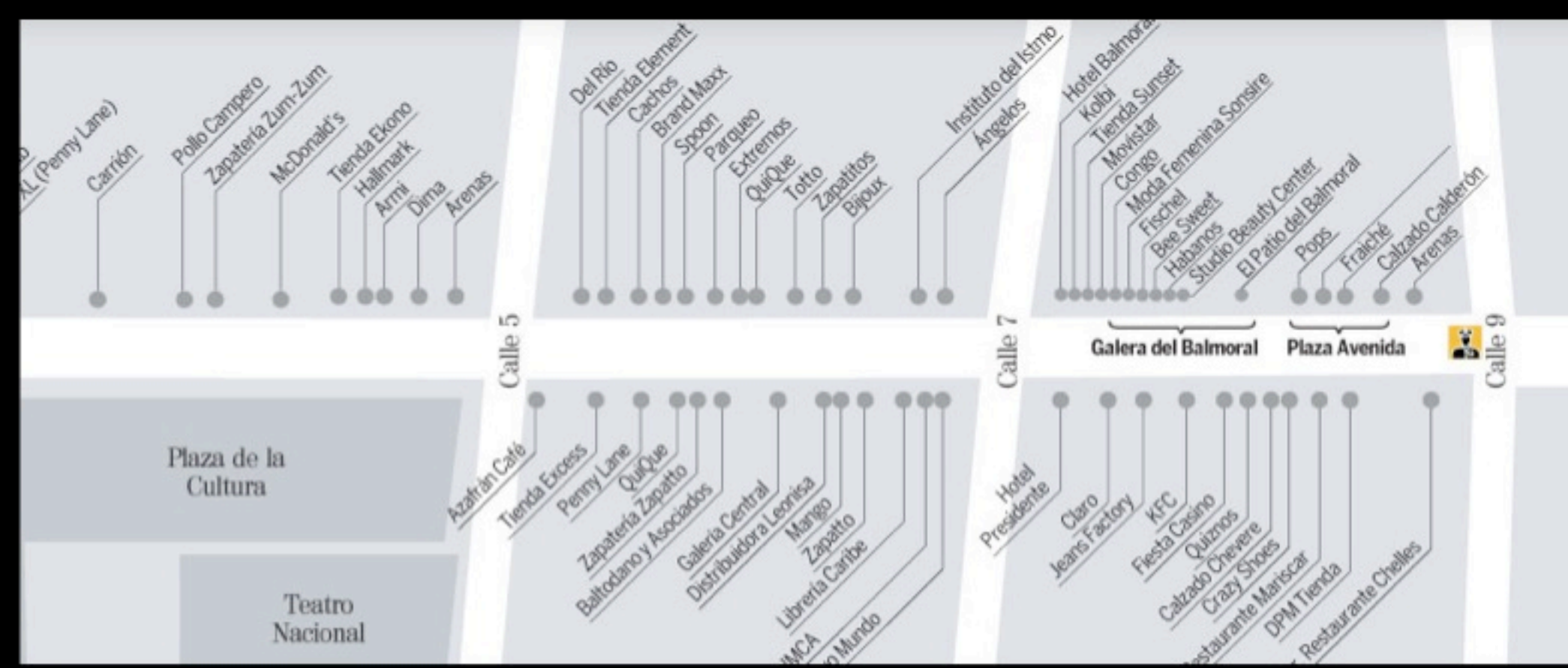
Fig. 90: Cuadro síntesis de estado actual /Fuente: Financiero.com

El bulevar se encuentra posicionado de este a oeste y cuenta con doce cuadras de extensión, se ubica en el corazón de la ciudad de San José y alberga muchas de las actividades económicas del centro sirviendo de espacio de flujo y traslado entre los dos polos de la ciudad. Su principal uso es comercial (fig. 90,92) con algunas zonas recreativas (a muy pequeña escala), fue construido en tres etapas (1996,1998, 2007) (fig.89) y tiene relación de conexión con otros bulevares en la capital que conforman la red de espacios peatonales (fig. 93).



Fig. 91: Mapa uso de suelos se aprecia que todo el sitio esta destinado a actividades comerciales /Fuente: msj.go.cr

Fig.92 :Usos Comerciales actuales (2014) /Fuente: financiero.com



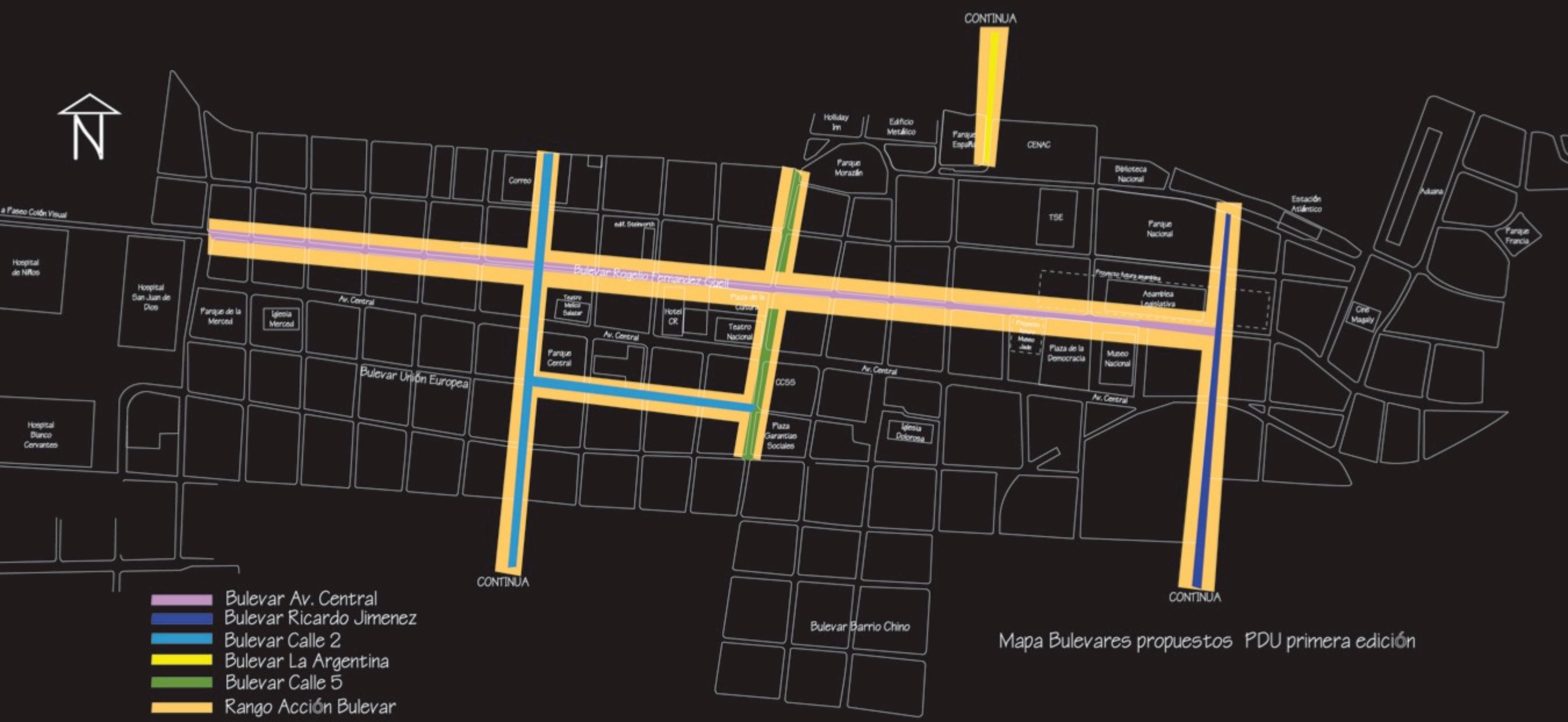


Fig. 93: Red de Bulevares propuesta en PDU /Fuente: Autor

El PDU plantea el diseño de una red de bulevares que interconecten la ciudad y permitan mayor relación peatonal y espacios de tránsito, varios aún no han sido creados pero fortalecerían la trama urbana y el espacio público dentro de la ciudad

Como parte de la investigación previa sobre el bulevar se estudio el Documento “ Evaluación de las intervenciones en diseño urbano en el centro de San José” propuesto por el investigador Daniel Morgan Ball de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica, dentro de los parámetros planteados y analizados sobre el estado de la Red Peatonal: Avenida Central se mencionan las diferentes dificultades por las que se tuvo que pasar para generar el espacio, al inicio se buscaba generar una representación temporal de la San José de los años 30s- 40s respetando la expresión clásica de la época, sin embargo esto no puso ser posible y solamente se vio reflejado en el diseño de luminarias, que si bien cumplen una característica plástica no así una funcional. De igual forma la ubicación de estos elementos se llevo a cabo hacia el sur del eje central del bulevar debido a que necesitaba dejarse espacio suficiente para el acceso de camiones de emergencia al espacio.

Esto va de la mano con la implementación de mobiliario de estancia que no tiende a ser muy funcional y solo concentra actividades sociales por cortos periodos de tiempo, según el investigador, existen tres tipos de espacio donde se llevan a cabo combinación de actividades “las áreas en los bordes de la vía peatonal, a la par de los edificios y las áreas en el centro de las vías” (Morgan.D, s.f. pag 43), esto se ve reflejado en el Bulevar debido a que en las intersecciones entre el eje principal que va de este a oeste y las calles transversales (norte a sur) se ubica el mayor número de puestos fijos y ventas de lotería del espacio, en los bordes de las edificaciones los usuarios tienden a detenerse para observar lo que sucede en el interior o tomar breves descansos del flujo mientras se protegen del sol, en el caso del centro de la vía en el último tiempo han sido en su mayoría ocupadas por vendedores informales de artículos de conveniencia , tarjetas telefónicas y otros, así como en los espacios de mobiliario tipo macetera también las personas toman pequeños lapsos de estancia, “ la hora de mayor actividad coincide con la de mayor flujo (sábados en la tarde) de forma que en los bordes de las fachadas se concentra entre un 50 y 60% de los usuarios mientras que los sábados se eleva a un 64% siendo constantes las actividades tanto en fachadas como en bordes, sin embargo en las noches hay mayor actividad hacia el centro del bulevar debido a la afluencia de vendedores informales (entre semana y sábados) mientras que los domingos aumenta el números de estos en las intersecciones (Morgan.D,s.f).

“El enfatizar la continuidad perceptual y, simultáneamente , provocar la sensación de una secuencia de experiencias visuales , requiere de dotar la trayectoria de elementos que den tanto continuidad como discontinuidad a la misma” (Morgan.D,s.f), si bien es cierto la configuración lineal y de bordes en el Bulevar permite entender el espacio como un mismo conjunto (esto supone una continuidad formal y paisajística) deja de lado , el diseño, los elementos de discontinuidad, que bien podrían apoyarse en el mobiliario o figuras escultóricas que brinden una cualidad simbólica distinta en cada cuadra o grupo de cuadras del sitio, generando de esta forma distintos eventos visuales. Es en este punto que se puede entender el manejo plástico de los elementos articuladores del bulevar como una continuidad visual de uso repetitivo de forma que se entiende cada cuadra como una misma, en el caso por ejemplo de los “mupis” son si bien es cierto un buen remate visual pero generan barreras lineales al flujo subdividiendo sutilmente la trayectoria que se vuelven tan repetitivos y no cambian forma o jerarquía que se vuelven mas del paisaje general no detalle del sitio por lo que las personas los observan pero no les representan un elemento diferenciador, siendo monótono el juego de estos sin aportar al espacio.

En el caso específico de las luminarias estas no tienen un diseño que realmente aporte a la plástica del lugar, y tampoco logran jugar su función ya que la mayor cantidad de iluminación de la que se dota el bulevar proviene de las tiendas situadas en los bordes,pero que al caer la noche bloquean por medio del uso de cortinas metálicas dejando en el espacio una percepción de inseguridad marcada. De igual forma las texturas y elementos de suelo no son llamativas sino que se vuelve al juego de la repetición de las baldosas esto de igual forma refuerza el valor de continuidad, que si bien es positivo en cierto grado disminuye el numero de impactos visuales y experiencias sensoriales que podría tener el bulevar. Según Morga.D la riqueza de un espacio se genera a partir de tres elementos principalmente que son la transparencia y riqueza visual producida por las vitrinas de los edificios, los nichos y accesos de estos edificios y el grado e protección solar suministrada por toldos y aleros, esto produce un mayor numero de actividades estacionarias opcionales y sociales. De forma que se plantean ciertas pautas de acción principales para mejorar la legibilidad de la senda. Analizando los espacios de mayor concentración y potencial para incluir elementos que ayuden a la diferenciación , elementos en altura, tipo pérgolas por ejemplo, la implementación de mejores elementos de iluminación que soporten el espacio aún en temporalidades nocturnas y el diseño de pavimentos que diferencien cada zona pero también generan mayor impacto visual y recorrido.



La escogencia de este espacio urbano radica como se mencionó anteriormente en la justificación en que es un espacio de gran aglomeración e intercambio social que necesita ser rehabilitado y adaptado a un urbanismo contemporáneo, permitiéndole la posibilidad de crecimiento y apego dentro de un marco tecnológico. Sin embargo también varios estudios ratifican la efectividad de la zona y como marco referencial se tomo en cuenta el estudio de Mora, K sobre un Conector Multivalente que analiza en primera estancia aspectos urbanos como alturas, fachadas, percepción de seguridad a nivel macro en el casco central de San José para generar traslapes de información que generen el estado y las posibilidades de acción sobre cada uno de los cuadrantes estudiados, a continuación se plantea una síntesis general que funcionará como base informativa para el posterior análisis enfocado a objeto de estudio de esta investigación

USO DEL SITIO

Mayor uso comercial, con espacios gubernamentales de educación y cultura

VARIABILIDAD

Multiples opciones de dispersión para el usuario

ACTIVIDAD PREDOMINANTE

Ventas Comidas y hoteles como actividades predominantes

LA ESCALA

De dos a cuatro pisos de altura en todo el lugar

ESTADO DE FACHADAS (depende del sector)

Edificaciones con fachadas buenas y algunos con mayores problemas de infraestructura

Fig. 94: Mapeo capas información/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.184-188 (ver anexos1 imagen grande)



CALIDAD URBANA

Espacios tienen una cualidad urbana que va desde lo regular a lo alto dependiendo de la zona y espacios de mayor emvergadura cercanos (Plaza Cultura, Banco Central)



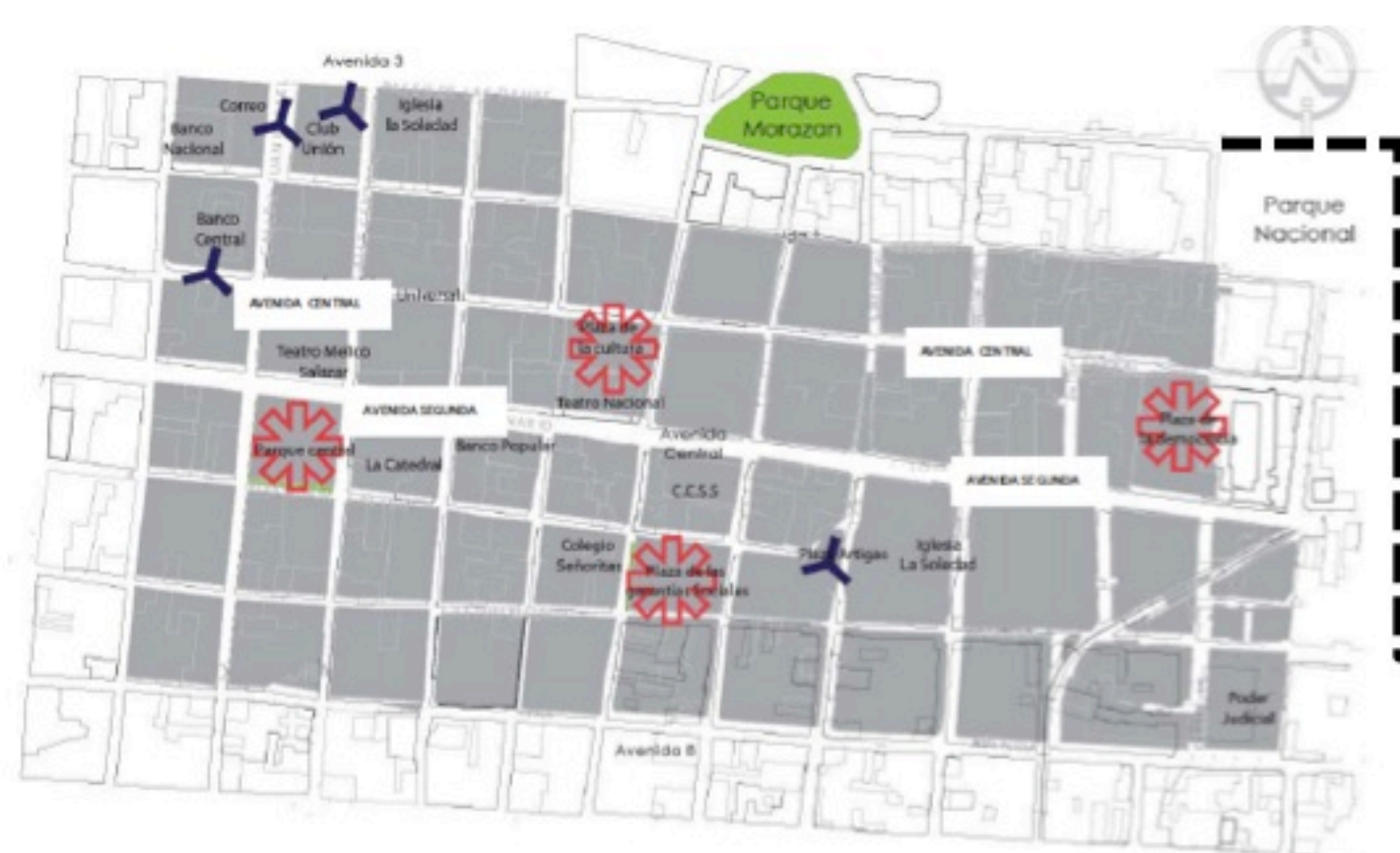
SEGURIDAD

Los espacios de la Av. Central tienen un bajo índice de delitos debido a la concurrencia y presencia policial, además de la dinámica rápida que presenta el lugar



USUARIOS

Espacios con hasta cinco tipos de usuario, de diferentes edades, e intereses, no hay mucha segregación aunque la temporalidad si marca un mayor o menor uso de ciertos tipos de usuario



AMBIENTES/ VINCULADORES

Presenta dos espacios vinculadores vinculadores, la Plaza de la Cultura y el Banco Central la primera mas abierta el segundo con mayor cantidad de espacios mas contenidos



ACUMULADORES/DISTRIBUIDORES

De igual forma Plaza de la Cultura y Banco Central

Fig. 95: Mapeo capas información/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.184-195 (ver anexos1 imagen grande)

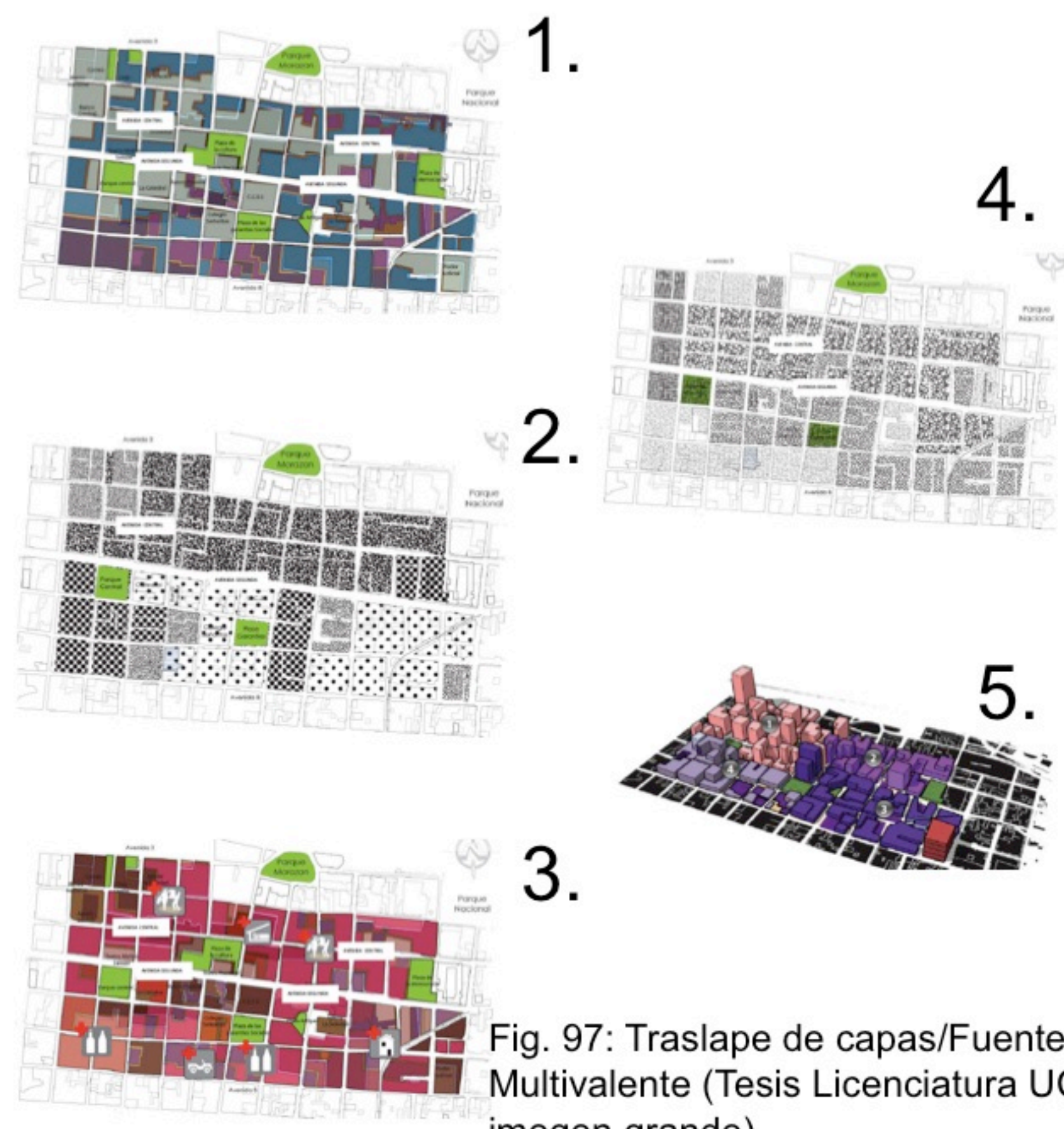
< 6.3 PORQUE EL BULEVAR A.C.? >



Fig. 96: Mapeo capas información/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.197

Se traslaparon las capas de información encontrada con el fin de valorar distintas variables que permitirán lanzar resultados de como mejorar le espacio, además de fortalezas, debilidades y pautas de acción y fortalecimiento

TRASLAPE



1. Calidad Urbana+Estado de fachadas= estado general del paisaje
2. Usuarios+ Variabilidad= Paisajes Concurridos
3. Calidad urbana+ Discurso= Paisajes Optimos
4. Seguridad+Discurso= Percepción del Sitio
5. Escala + Estado de las Fachadas= Paisaje Desierto

Fig. 97: Traslape de capas/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.201-225 (Ver anexo 2 imegen grande)

Del análisis anterior se extrae información que permite entender la ciudad, sin embargo dentro de los traslapes y las propuestas la zona del Bulevar se mantiene como un punto alto importante en la vida de la ciudad y solamente aparece en dos resultados específicos que hablan de reforzar y mantener específicamente la autora lo plantea de la siguiente manera (Mora.K /2010):

Reforzar(fig 98):

1. Materia verde debido a que es ausente
2. Reforzar los diferentes discursos de la zona: comercial-burocrático-nacional
3. Las actividades y sus variedades deben ser reforzadas
4. Los espacios de peatonalización y desplazamiento social, la escala humana
5. Los lugares que proyectan arte, como teatros, mejorar seguridad y espacios adyacentes
6. Mayor participación social y diversidad de actividades



Fig. 98: Traslape de Resultados de traslapes, reforzar (Tesis Licenciatura UCR) pag.233

Mantener(fig 99):

1. La variedad de eventos que se desarrollan desde el Banco Central a Cuesta de Moras
2. La Plaza de la Cultura como núcleo urbano
3. Vegetación en sectores como el Banco Central aumenta la llegada de usuarios
4. Centros y espacios para ver y vivir el arte
5. Escenarios para artistas callejeros que realzan la versatilidad del sitio



Fig. 99: Traslape de Resultados de traslapes, mantener(Tesis Licenciatura UCR) pag. 239

Este primer análisis demuestra el valor y las muchas fortalezas que tiene el bulevar, en el siguiente se buscara ahundar mas en la zona de estudio hasta un nivel micro que ayude a entender las dinámicas y mejorarlas posibilidades del modelo en el espacio.

1.



2.



3.



4.



oeste hacia este

Consecución de fachadas al Norte

1.

2.

3.

4.



< 6.4 ANALISIS MEDIO GENERAL >

1.



2.



3.

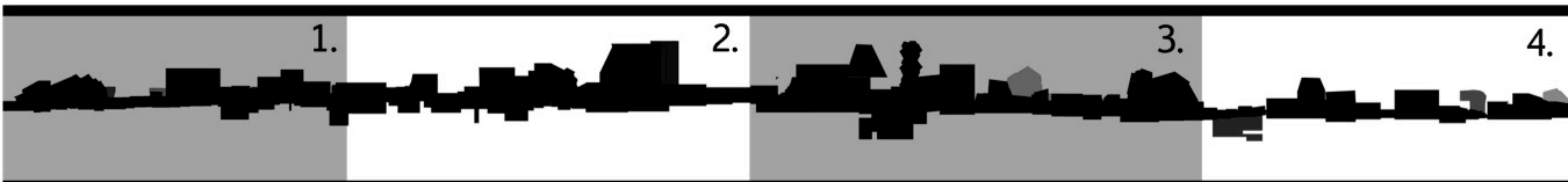


4.



este hacia oeste

Consecución de fachadas al Sur



< 6.4 ANALISIS MEDIO GENERAL >

Como parte del estudio medio y micro se sectorizara el espacio del Bulevar de la Avenida Central en seis grandes sectores cada uno compuesto por cuatro cuadras de forma que puedan llegar a ser estudiados mas fácilmente (fig 100). , en estos se estudiaran principalmente las edificaciones adyacentes al paseo peatonal, y las funciones o usos que se generan a nivel de fachada y de espacio peatonal, para comprender la relación entre los flujos y las influencias espaciales que tienen los edificios sobre estos, de igual forma se estudiaran y analizaran las características físicas de las edificaciones para entender las posibilidades o no de las relaciones entre los modelos de interjección y el espacio, esto basándose en la premisa de crear contraste como forma de expresión plástico-arquitectónica de mostrar resaltar o por el contrario negar los elementos análogos presentes en la ciudad, para reforzar la búsqueda de concientización, experimentación y apropiación por parte del usuario y su ciudad, a la vez que se pretende comprender la capacidad desde de lo digital que podría tener el contexto de aceptar una intervención desde este formato y por lo tanto dirigir y crear las pautas a seguir dentro del diseño del modelo.

Dentro de cada uno de los seis sectores se identificarán los puntos de mayor interés o importancia dentro del espacio, ya sea por afinidad espacio-usuario o visual y elementos de contraste, en estos se profundizara en el análisis de las relaciones efectos que causan en la dinámica del lugar, y que fortalezas pueden ser tomadas en cuenta para generar un diseño propio y que contenga gran parte de la identidad y por lo tanto sentido de lugar e imaginario colectivo.

Los puntos a tratar dentro del análisis micro tendrán que ver con la percepción de seguridad del espacio como premisa para el desarrollo de actividades y su consecuente fortalecimiento, el usuario como ente principal del bulevar, creador, desarrollador y preservador de las actividades y usos, los flujos debido a su importancia y fin principal del sitio, elementos urbanos anexos como mobiliario, luminarias, manejo de rotulación , elementos verdes y modificadores climáticos, entre otros. De igual forma y debido a la importancia de lo digital dentro del espacio se llevaran a cabo consideraciones primarias del estado digital actual (capacidad actual de implementación de TIC's y espacios de wi-fi conexiones y elementos de audio y video que puedan ser modificantes del espacio).

En el apartado referente al análisis macro general se ubicara el bulevar como eje dentro del casco central y relaciones de este con otros puntos de interés, de igual manera se harán consideraciones esquemáticas de posibles conexiones o relaciones urbano-espaciales que podrían tomarse a manera base para la extensión del modelo de interjecciones urbanas dentro del contexto casco central pero fuera del bulevar, y que funcionen como entes instauradores de nuevas dinámicas, focos visuales, y creadores de actividad dentro de la ciudad, esto tomando en cuenta la naturaleza volátil e itinerante del modelo planteado. Implementando de igual forma lo verde (ya sea verde natural o verde representado) dentro de contextos donde esta variable es ausente completa o parcialmente.



Fig. 100: Mapa sectorización/ Fuente: Autor

MAPA SECTORIZACION GENERAL



Fachada Sur/
Fuente: Autor



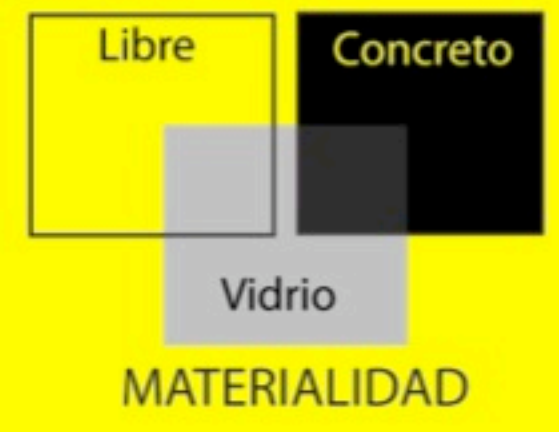
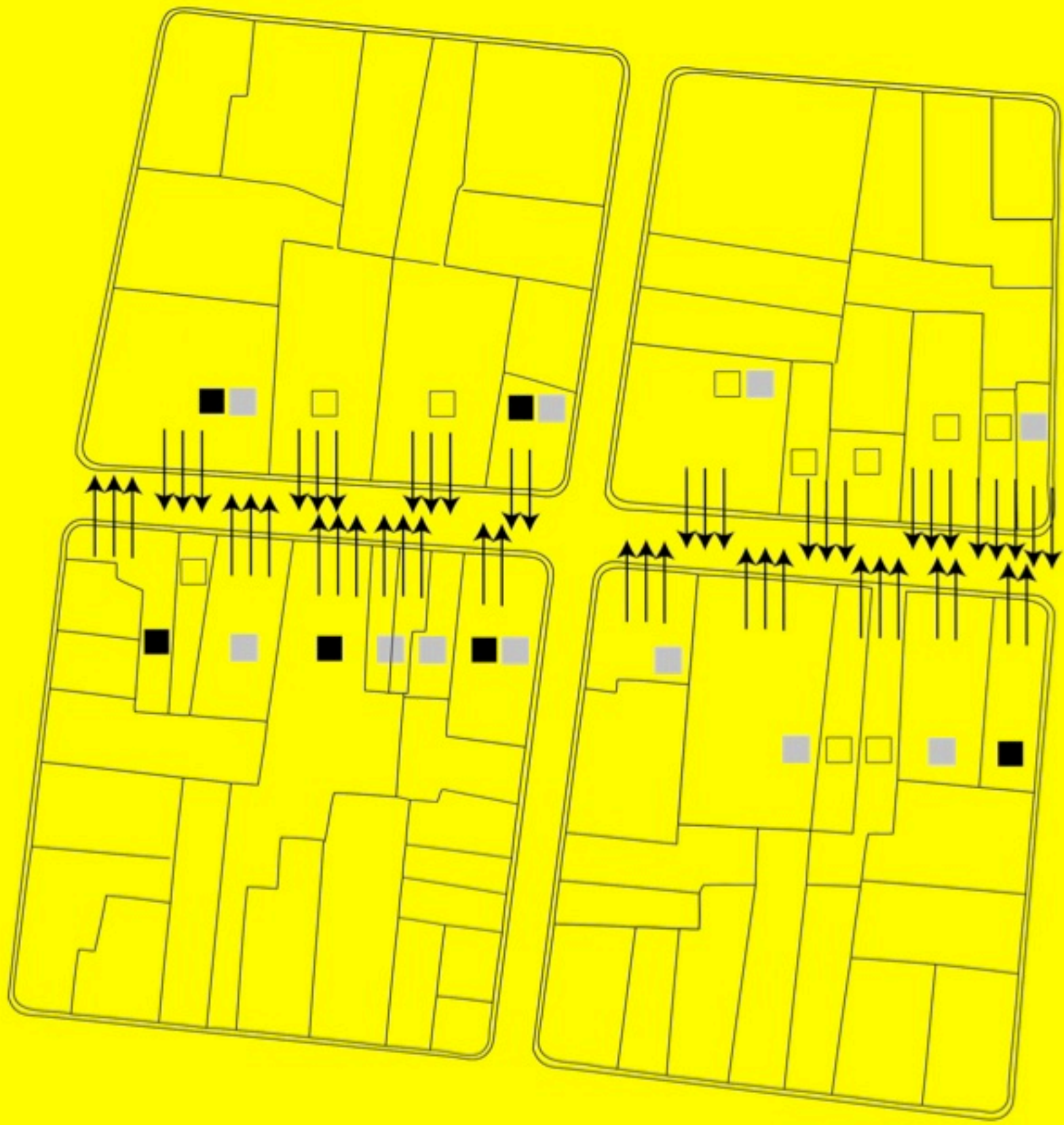
Fachada Norte/
Fuente: Autor

El sector 1: Abarca la zona hacia el este del bulevar desde Chelles hasta la esquina noreste de la plaza de la cultura, estas dos cuadras representan el ingreso a la zona peatonal para los usuarios que vienen de San Pedro, Curridabat en todo el sector se puede observar gran variabilidad usos sin embargo el comercial es el que presenta mayor peso, tiendas de ropa, zapatos, comercios de comida, son los predominantes, se encuentran también en este sector dos de los hoteles mas importantes dentro de esta zona de San José el Balmoral y el Hotel Presidente, situados uno frente al otro y que funcionan de punto atrayente a los turistas que llegan a la capital, esto genera gran cantidad de transportes de índole privado (propios de los mismos hoteles) y públicos, como las paradas de autobús de San Pedro Sabanilla y otros lugares de la GAM en el sector este de la ciudad, esto genera gran congestión vehicular, contaminación del aire y sonora dentro del sector principalmente en el acceso al bulevar.

El espacio también presenta dos espacios tipo galerías comerciales, que dan un poco de diferenciación y cambio en el flujo lineal, debida a que los usuarios ingresan en estas y en muchos casos principalmente se dirigen a las zonas de comidas que se ubican en segundos niveles y permiten la posibilidad de ver y observar la vida urbana sin necesariamente ser visto, el papel del observador, juega una gran importancia y cambia automáticamente la percepción ciudadana. Si bien las dos galerías presentan espacios morfológica y tipológicamente similares, se diferencian un poco más debido a los usuarios, Plaza Avenida se abre a un público general pero se ve más frecuentada por usuarios adultos jóvenes y adultos a excepción de las zonas de comida que no tienen un tipo de usuario específico, mientras que la Galería Comercial presenta la afluencia mayor de usuarios adolescentes y adultos jóvenes esto sucede debido a las diferenciación en los espacios comerciales, la primera con espacios de banco, peluquerías, tiendas de ropa interior y la segunda con tiendas y espacios de moda juvenil, tiendas de tatuajes y perforaciones (influencia importante que tiene sobre los usuarios que utilizan la plaza de la cultura como se detallara más adelante).

Este mismo modelo de galería comercial lo ha implementado el hotel Balmoral en su primer nivel con otros usos comerciales, pero dirigidos a un usuario turista y no tanto al que recorre el bulevar diariamente, además de la creación del restaurante El Patio que también está dirigido principalmente a este mercado, dentro del sector de igual forma se encuentran espacios educativos como la Universidad Castro Carazo y uno que otro instituto, cabe destacar que la esquina nor-este del sector donde este finaliza remata con uno de los edificios más grandes dentro del paseo peatonal, que utiliza su primer nivel como espacio comercial, el segundo y tercero como espacio de parqueo y consecuentemente mantiene usos de índole privado como oficinas. Esta edificación aporta sentido de verticalidad y remate visual sin ser un punto plásticamente importante más allá que por su altura.

La rotulación se maneja por lo general en los primeros niveles exceptuando los edificios de dos pisos que aprovechan su fachada como un solo espacio publicitario, este sector tiene un espacio de estancia alrededor de un árbol de laurel de la india (especie que se repetirá a lo largo del bulevar) pero que sin embargo no presenta ninguna riqueza de legibilidad y preponderancia dentro del espacio, aparte de esto las demás adiciones naturales son generadas a partir de macetas con árboles sin desarrollo y plantas colgantes en las luminarias de estilo neoclásico que se entremezclan con los “mupis” informativos que de igual forma no proponen un diseño espacial que pudiera aportar a la vivencial espacial del usuario.



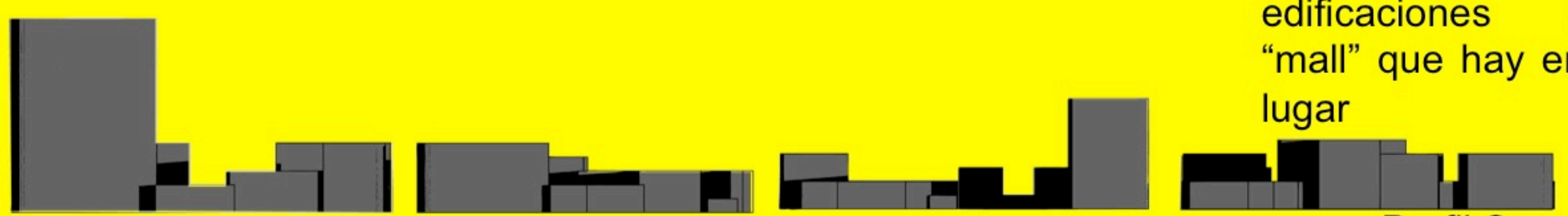
- ↑ NULA No hay acceso visible
- ↑ BAJA Solo puertas de acceso, no se observa interior
- ↑ MEDIA Puertas y ventaneria traslucida
- ↑ ALTA Transparencia en material o inexistencia de barrera

En esta parte del sector se presenta una permeabilidad de media a alta con espacios sin barreras o utilización de materiales traslúcidos que permiten al usuarios ver mas allá del límite físico.



- + Aleros, parasoles existentes
- No hay protección
- +/- Existe protección pero no es efectiva completamente

La protección solar se da en su mayoría con aleros de 1,50 m aproximadamente, aunque varias edificaciones no presentan esta condición, los usuarios tienden a refugiarse en el interior de las edificaciones tipo "mall" que hay en el lugar

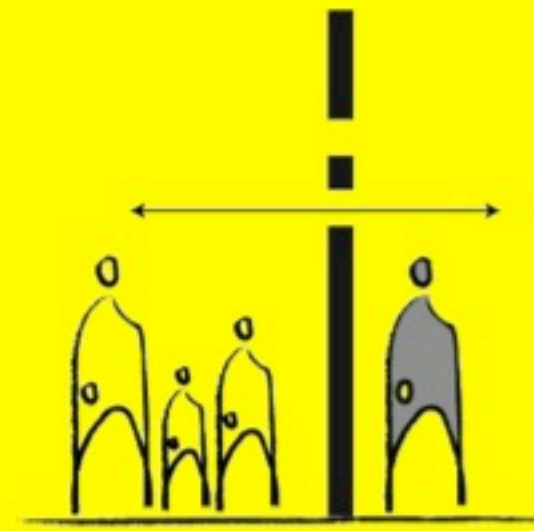


Perfil Norte

Perfil Sur



Actividades Fachada

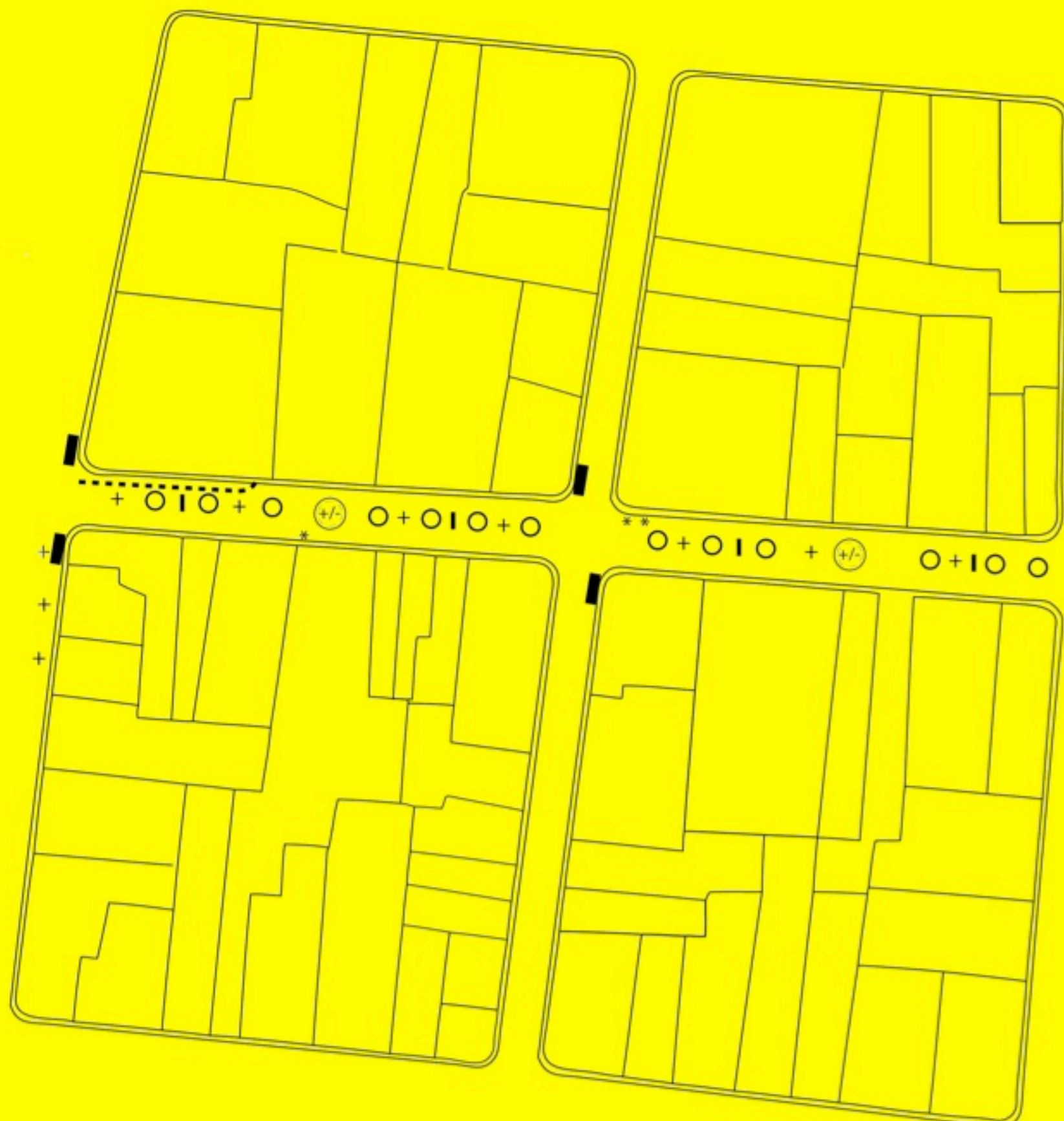


ACTIVIDADES EN FACHADA

Estado de la edificación

- ✓ Excelente estado
- ✗ Estado deplorable
- ✓+ Buen estado
- ✓- Estado regular

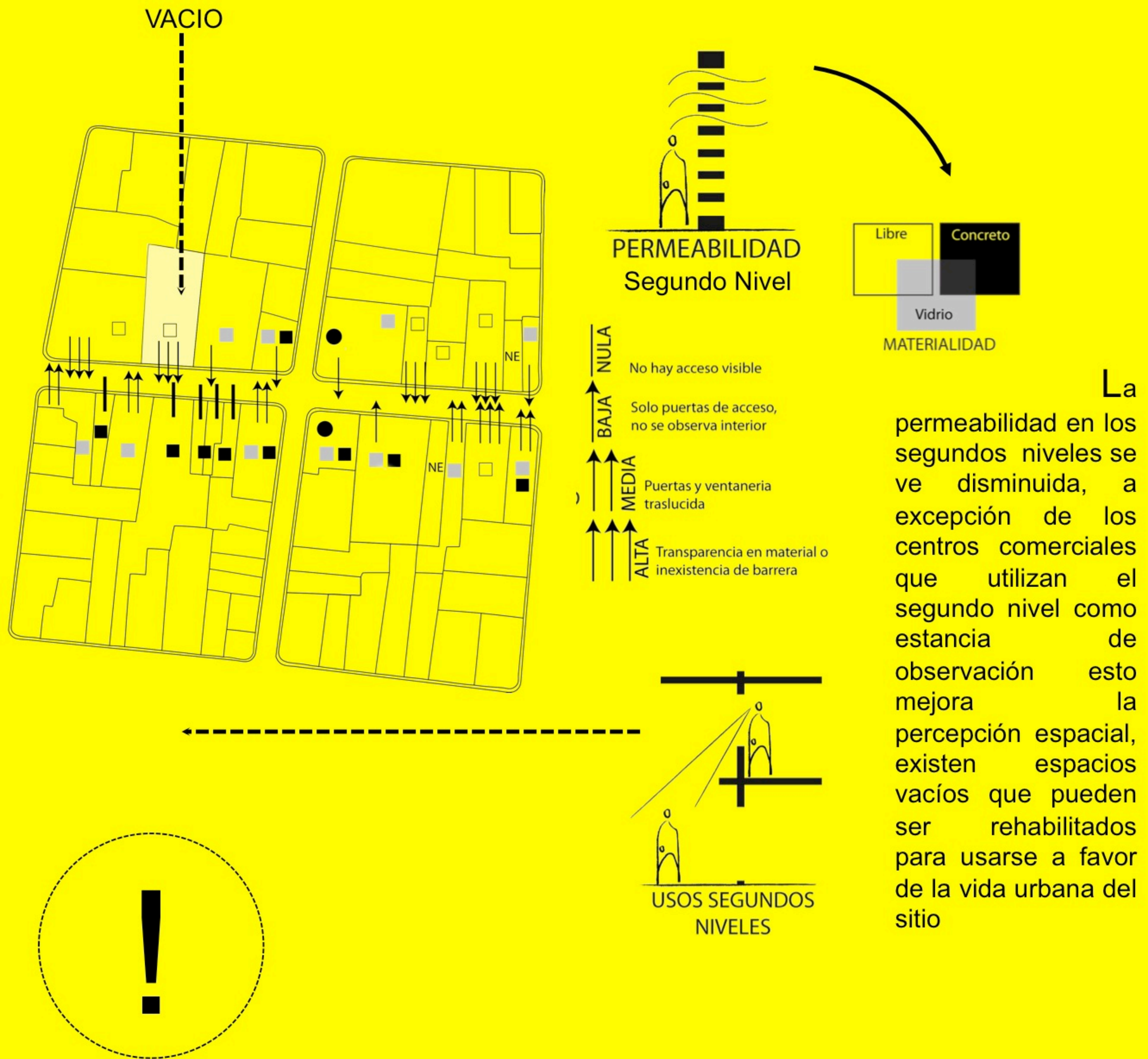
El Estado de las fachadas en esta zona es bastante positivo lo que permite que se lleven a cabo muchas actividades en fachada de forma que ayuda a que el sector sea un espacio receptor bueno hacia el bulevar



AMUEBLADO URBANO

- Jardines Flores
- ★ Esculturas, monumentos, arte
- * Telefonía y cajas
- ▮ Puestos ventas
- | Mupis
- Palmeras
- ▣ Mobiliario urbano
- Maceteras árboles no desarrollados
- + luminarias comunes en bulevar tipo 1
- + luminarias especiales en plaza tipo 2
- ⊕ Arborización gran tamaño +, +/-, - (Banco Central)
- ⊕ Arborización medio tamaño (Bulevar)
- + Arborización Transversal (Plaza Cultura)
- ⋯ Mobiliario implícito
- ⋯ Circulación motorizada interna

El bulevar maneja una consecución de elementos que se repite a lo largo de las doce cuadras, manejando un punto de mobiliario principal al centro de cuadra, con arborización grande y de tres a dos macetas con arborización pequeña, acompañada por cinco luminarias



El **Sector 1** presenta dentro de su potencial la gran cantidad de actividades en fachada, además de la permeabilidad y uso de materiales traslúcidos en sus edificaciones, sin embargo deben ser fortalecidos y mejorados el uso y materialidad en los segundos niveles así como su permeabilidad visual y perceptivo, de igual forma cambiar la manera en la que se disponen el mobiliario ya que se vuelve monótona en todo el recorrido y ya que el sector es el receptor o la entrada –salida al bulevar es importante implementar algún elemento de importancia simbólica que marque el límite del lugar.



Fachada Sur/
Fuente: Autor



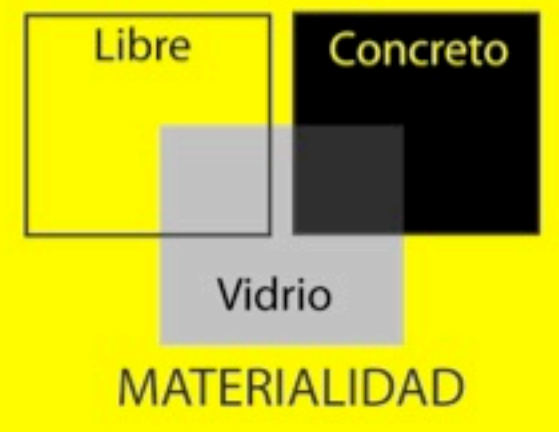
Fachada Norte/
Fuente: Autor

El sector 2: Este sector comprende la cuadra de la Plaza de la Cultura y hasta la cuadra del edificio John Knohr e hijos, es sin duda uno de los sectores mas llamativos y vivos dentro del conjunto, claro esta capacidad de vida en gran cantidad debido a la presencia de la Plaza de la Cultura, el Teatro Nacional y el Hotel Costa Rica, así como a los emblemáticos edificios patrimoniales de la librería Lehmmann, el Ministerio de Cultura y el antes mencionado edificio John Knohr, este sector es sin duda el de mayor identidad arquitectónica y de importancia artística – cultural, El Museo de Oro bajo la Plaza de la Cultura, supone otro punto de interés y de desarrollo arquitectónico-constructivo, la importancia de este espacio es que propone el primer punto de aglomeración y vivencia urbana fuera de el flujo constante lo que conlleva un sinfín de actividades y usos que enriquece de sobremanera el bulevar, a la vez que sirve de vestíbulo para el resto del paseo peatonal, siendo el centro de reunión por excelencia en el centro de San José.

Esta zona esta igualmente llena de espacios comerciales variados, desde farmacias, tiendas de ropa, zapaterías, librerías, supermercados, panaderías, artículos de regalos y cámaras, pero a diferencia del sector uno utiliza de mayor forma los segundos niveles para el desarrollo de mas actividades, que aunque no muy abiertos perceptivamente si muestran rotulaciones de las actividades que se llevan a cabo en el interior, al igual que en el primer sector en la mitad de la cuadra es posible encontrar un árbol de laurel de la india que sirve de estancia para los usuarios y para algunas personas que llevan actividades como pintar en medio del bulevar, de igual forma la afluencia de vendedores ambulantes es latente, ya que debido a la percepción sensorial de mayor especialidad frente a la Plaza de la Cultura, se ven instados a ofrecer sus artículos, dentro de las dinámicas curiosas en este sector es posible observar a los vendedores ambulantes recogiendo sus artículos a gran velocidad cuando viene la policía debido a la prohibición de vender en el bulevar, y camuflarse entre las personas que estén disfrutando de la Plaza de la Cultura para evitar que les decomisen de sus ítems.

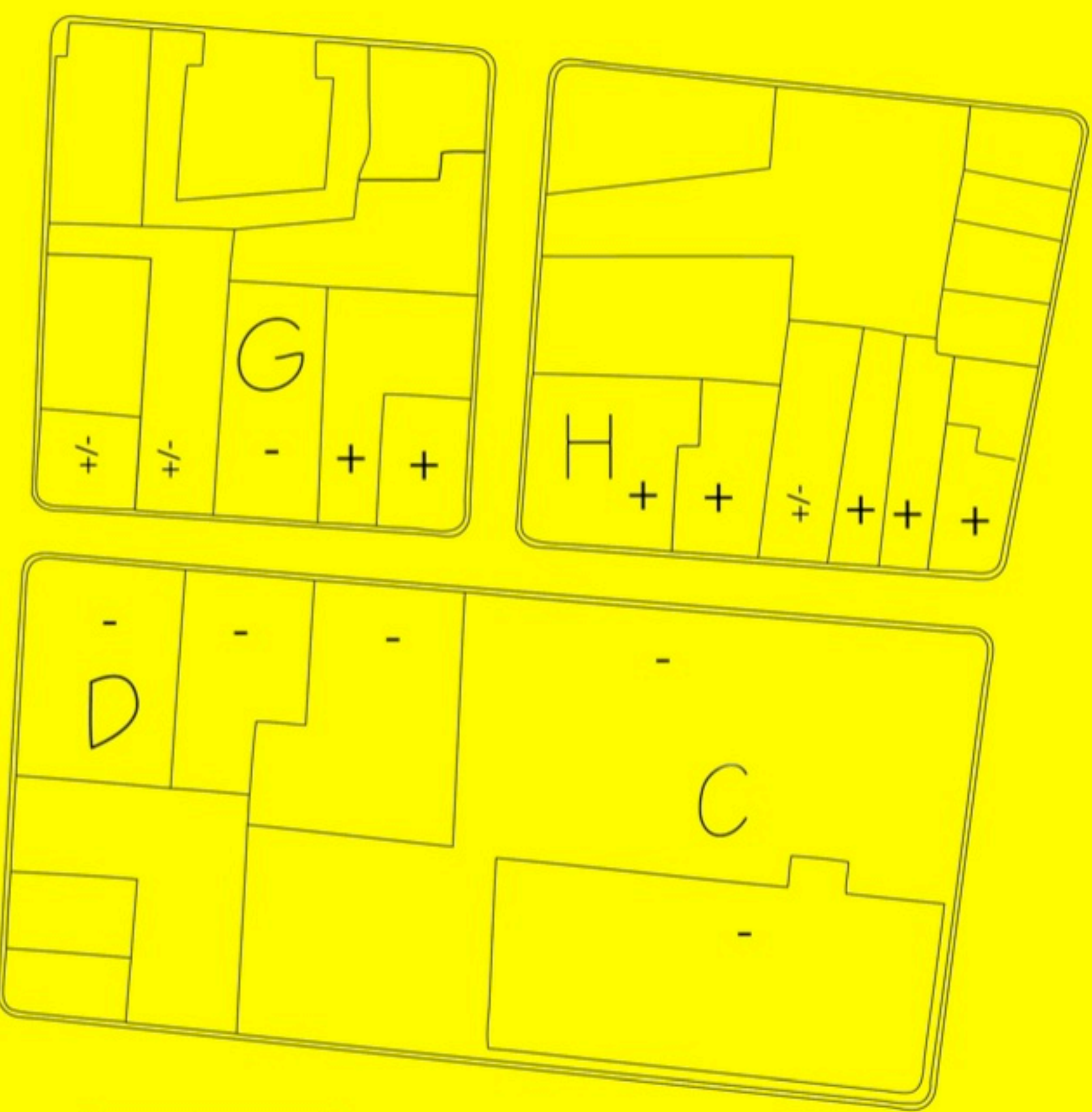
Los “mupis”, maceteras y luminarias se repiten constantemente de forma lineal, sin ningún diseño aparente, los usuarios en su mayoría en el sector son personas jóvenes, adolescentes que utilizan el espacio como centro de contacto con sus iguales, y que muchas veces como se mencionaba anteriormente se dirigen a las galerías comerciales del sector uno en busca de perforaciones, ropa y accesorios para luego gastar su tarde en la plaza, de igual manera las posibilidades de ver y ser visto son las que dinamizan el sitio, además de ser un centro donde distintas tribus urbanas se concentran y conviven sin importar sus diferencias, en este sector se encuentra el primer nodo dentro de todo el bulevar, y este recae sobre la fuente con reloj en la intersección en la senda transversal frente al Teatro Nacional, esta fuente funciona en algunos casos como espacio de descanso para las personas que se sientan en su borde, y para algunos indigentes que incluso toman agua de la misma. Todo lo anterior mezclado con el volar de las palomas que hacen suyo no solo el teatro, la plaza sino edificios como la librería Lehmanm y demás edificaciones del contexto.

Un punto importante es la primera aparición de conexión libre tipo Wi-fi dentro de la plaza lo que igualmente incentiva el uso del espacio por parte de generaciones de jóvenes, jóvenes adultos y adultos, lo que permite la lectura de una capa digital sobre la análoga que de ser hibridizadas podría mejorar los flujos de información, cultura y arte así como de mayor cantidad de usos de forma atemporal, efecto que aun hoy no se lleva a cabo.



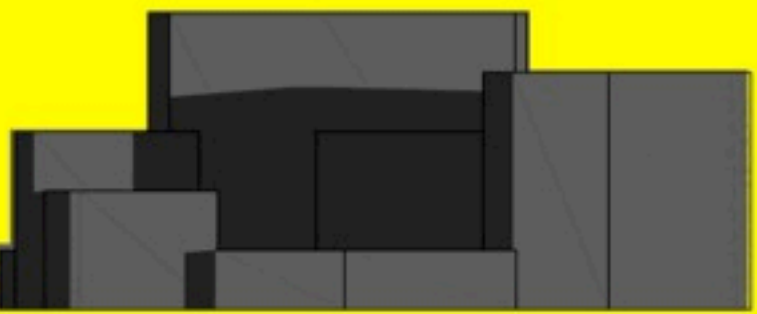
- ↑↑↑ NULA No hay acceso visible
- ↑ BAJA Solo puertas de acceso, no se observa interior
- ↑↑ MEDIA Puertas y ventaneria traslucida
- ↑↑↑ ALTA Transparencia en material o inexistencia de barrera

El sector dos se caracteriza por tener la plaza de la cultura lo que ayuda a la permeabilidad del espacio debido a la apertura visual de igual forma los comercios



- + Aleros, parasoles existentes
- No hay protección
- +/- Existe protección pero no es efectiva completamente

circundantes han permitido fachadas libres de barreras o en su defecto utilización de vidrio, en lo que respecta a la protección solar es menor por lo que en horas de medio día mucha parte de la plaza no se puede utilizar y las personas buscan refugiarse en los comercios de la fachada norte



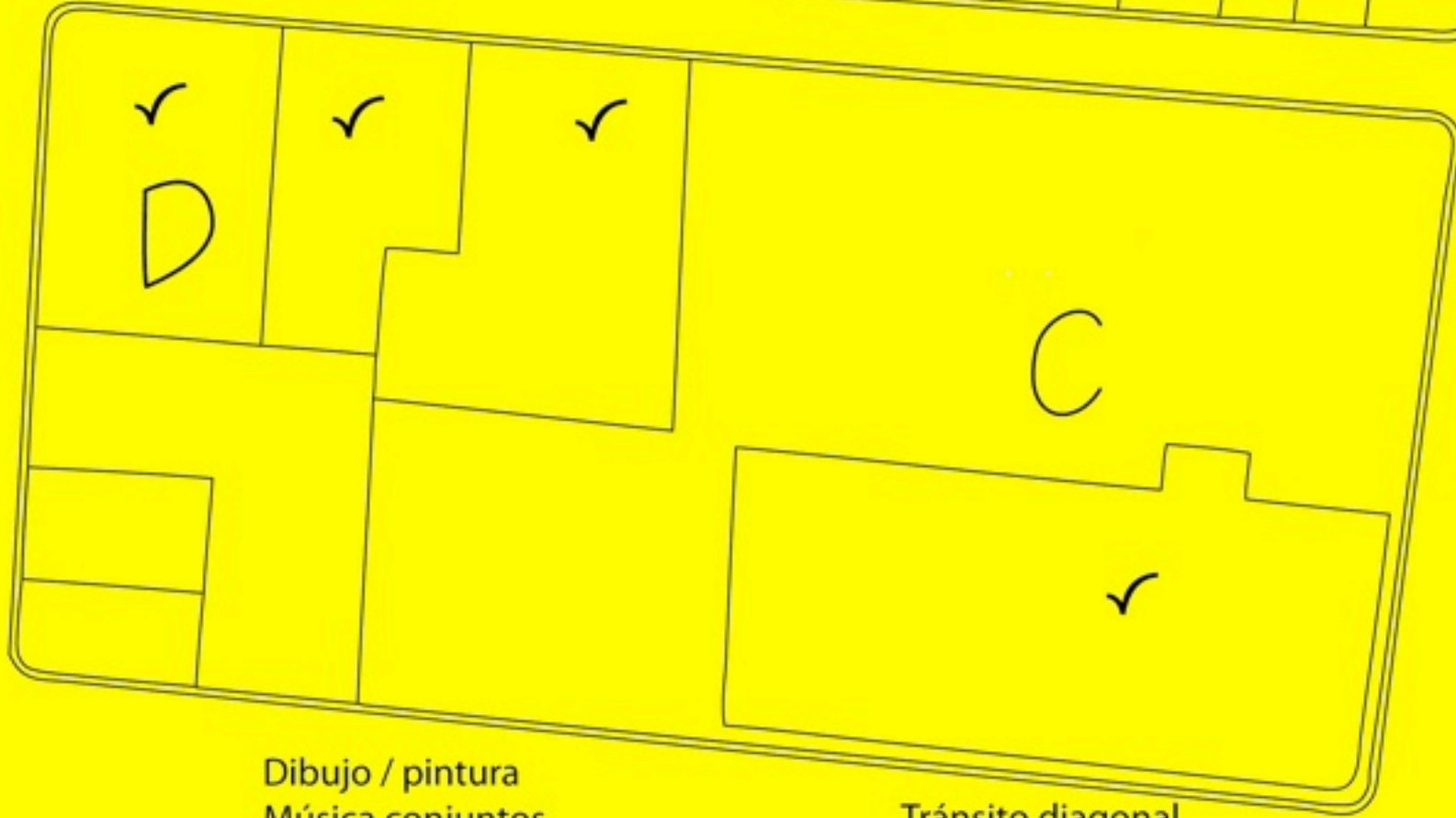
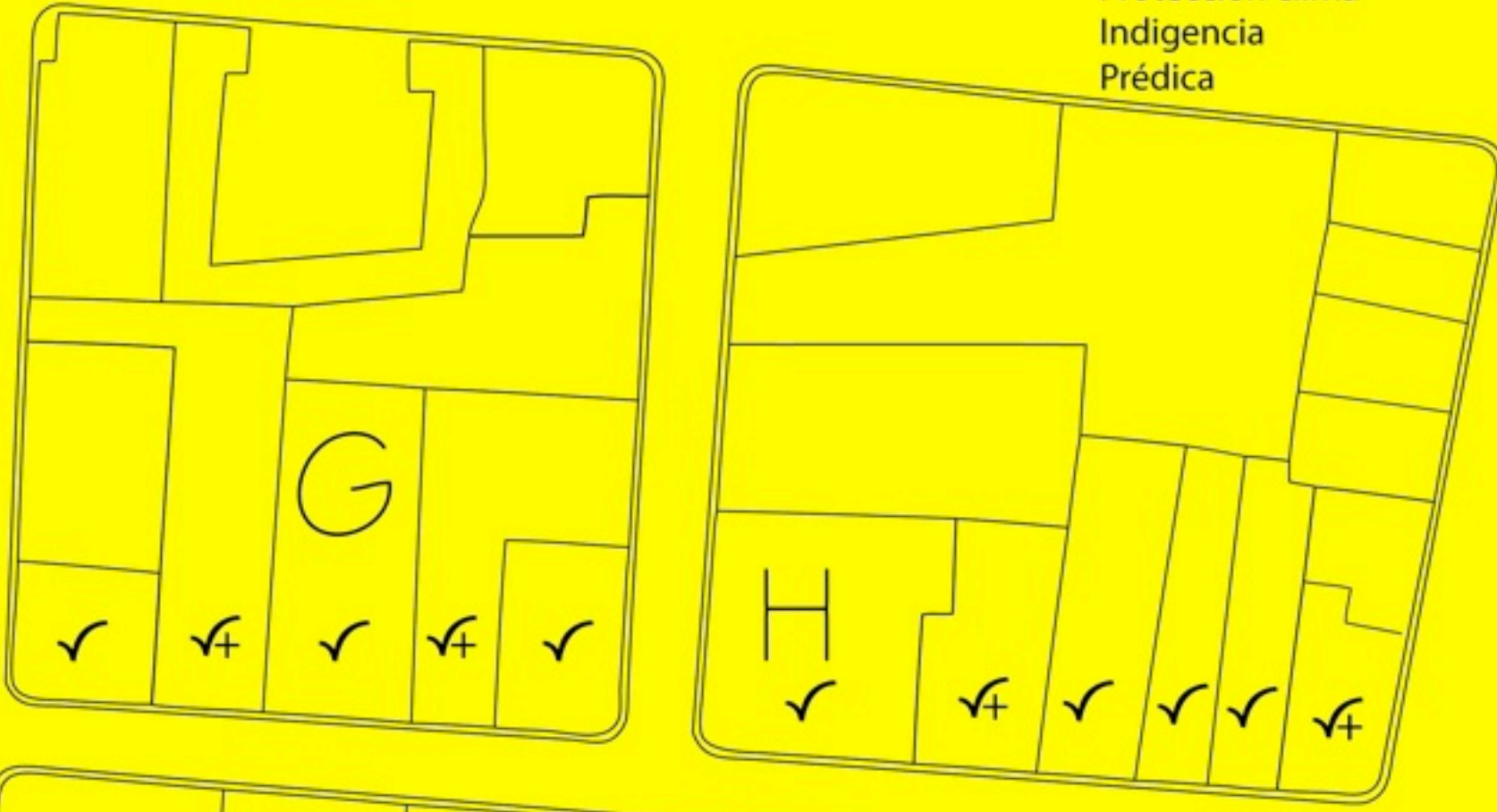
Perfil Norte



Perfil Sur

Espera
Protección climática
Tránsito
Ventas ambulantes
Lotería

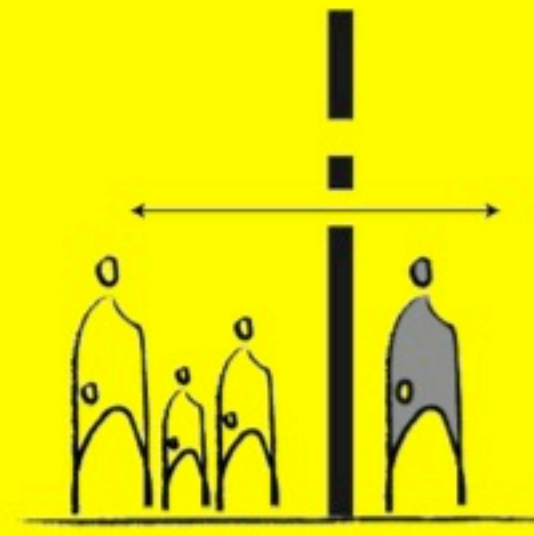
Volantes
Espaera
Reunión
Ventas Ambulantes
Tránsito
Observación
Protección clima
Indigencia
Prédica



Dibujo / pintura
Música conjuntos
Tránsito
Observación

Tránsito diagonal
Observación
Espera de Personas
Juego
Descanso
Actuar/Presentar
Fotografiar
Ventas

Actividades Fachada



ACTIVIDADES EN FACHADA

Estado de la edificación

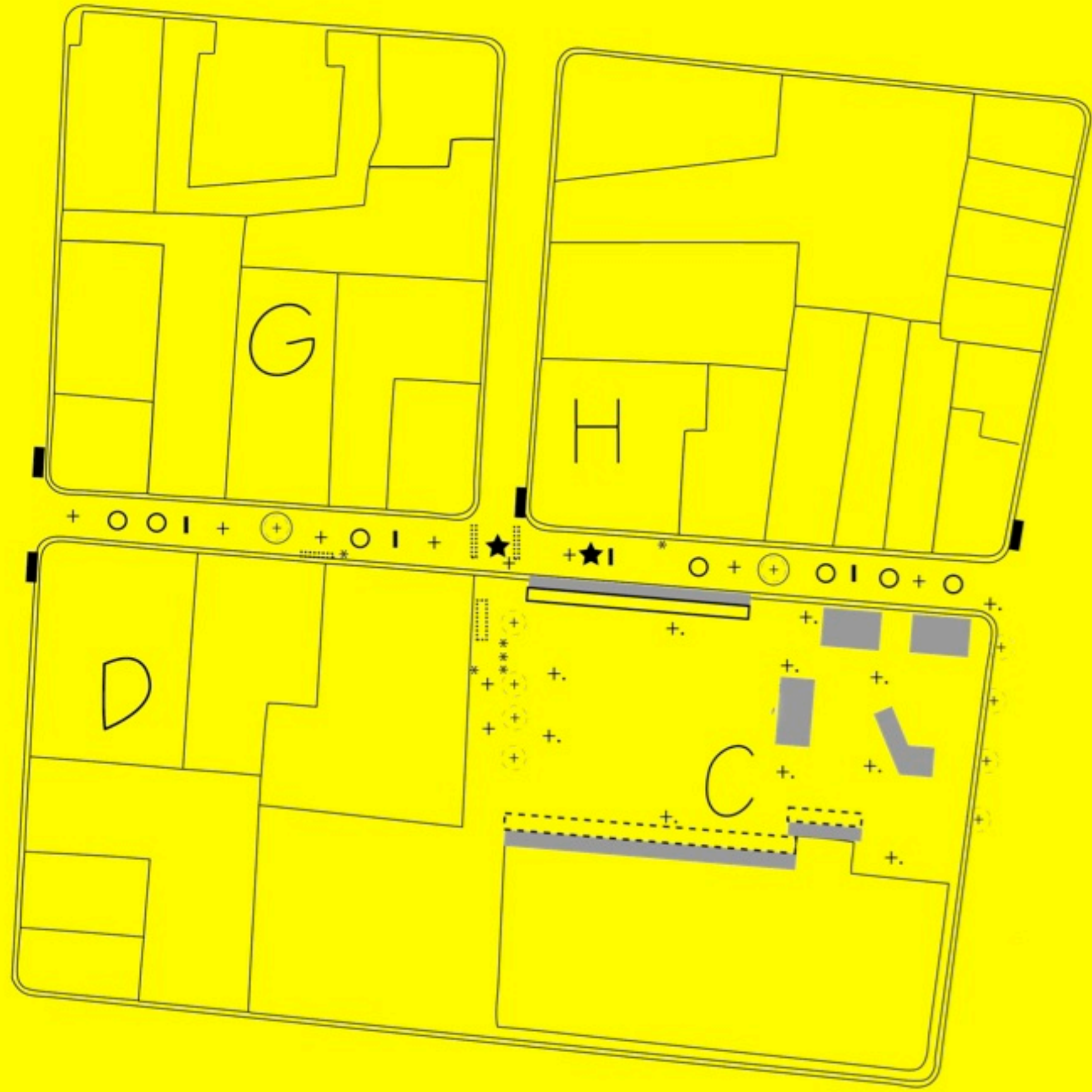
- ✓ Excelente estado
- ✗ Estado deplorable
- ✓+ Buen estado
- ✓- Estado regular

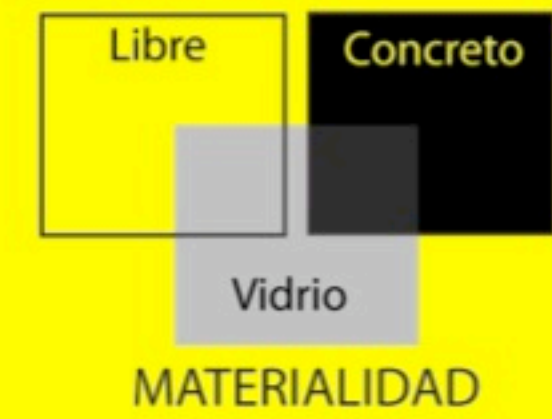
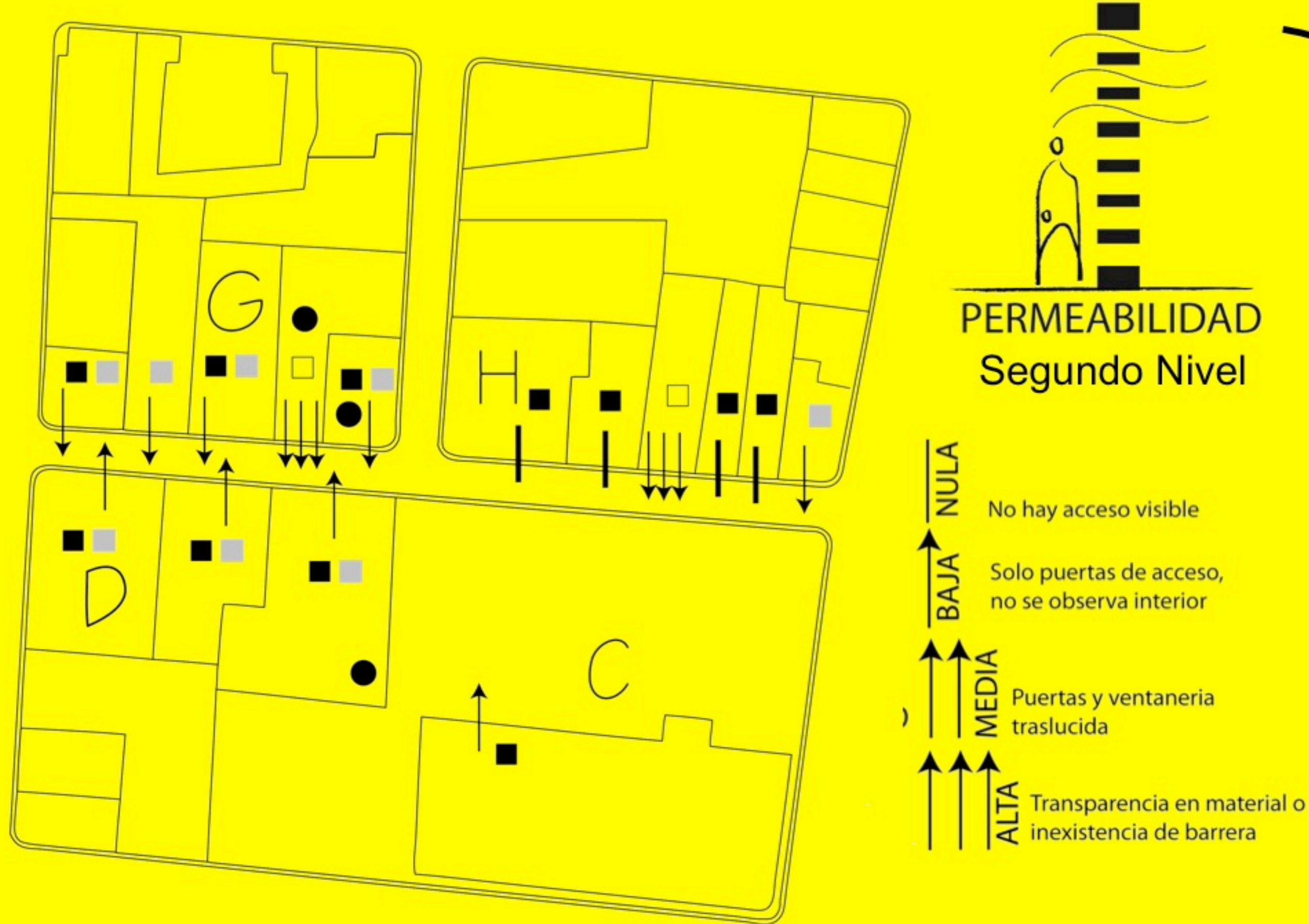
El Espacio por su parte se ha reformado con los años permitiendo que las fachadas tengan un buen tratamiento y aporten al espacio urbano así mismo tiene gran cantidad de espacios de estar, y demás elementos urbanos que permiten una variabilidad visual y urbana permitiendo a cada espacio una especialización distinta lo que permite distintas actividades de mayor o menor envergadura.



AMUEBLADO URBANO

- Jardines Flores
- ★ Esculturas, monumentos, arte
- * Telefonía y cajas
- Puestos ventas
- ! Mupis
- Palmeras
- Mobiliario urbano
- Maceteras árboles no desarrollados
- + luminarias comunes en bulevar tipo 1
- + luminarias especiales en plaza tipo 2
- ⊕ Arborización gran tamaño +, +/-, - (Banco Central)
- ⊕ Arborización medio tamaño (Bulevar)
- + Arborización Transversal (Plaza Cultura)
- ⋯ Mobiliario implícito
- ⋯ Circulación motorizada interna





La mayor cantidad de usos en segundo nivel de este sector se encuentran de forma privada, sin embargo es posible observar el restaurante terraza sobre el supermercado La Gran Vía que ayuda a crear relaciones verticales que aumentan el rango visual y de profundidad.



El **Sector 2** es sin duda uno de los más representativos del bulevar debido a la presencia de la Plaza de la Cultura, esto facilita un gran número de actividades además que la apertura del espacio ayuda a que haya una sensación de fluidez mayor, sin embargo el espacio no tiene elementos verticales que refuercen ese valor simbólico y posición aún más la identidad cultural que contiene, por lo que debería reforzarse, así mismo implementar ámbitos de cobertura y protección solar que vuelvan el espacio más dinámico y atemporal así mismo un programa de elementos urbanos y mobiliario con más valor simbólico y representativo podría mejorar la coherencia visual y legibilidad y robustez del sitio.



Fachada Sur/
Fuente: Autor



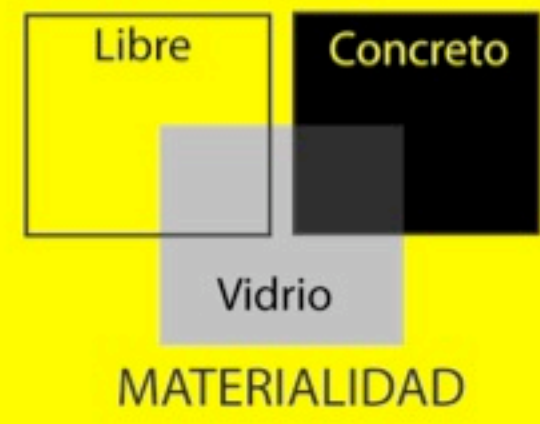
Fachada Norte/
Fuente:Autor

El sector 3: Este sector es de índole completamente comercial y sirve de transición hacia el espacio el Banco Central, en el espacio sobresale la gran permanencia de zapaterías mientras que los otros usos se deben a tiendas de ropa, electrodomésticos y algunos espacios de comidas rápidas, contiene edificaciones en altura, que van desde un solo nivel a nueve niveles, lo que genera diferente percepción a nivel de fachas del paisaje, como eje fundamental del sector se encuentra la librería Universal que se encuentra en remodelación en este momento.

Al igual que en los otros sectores en la parte intermedia del bulevar se puede encontrar el único vestigio de arborización de mayor envergadura, el cual si funciona a diferencia de las propuestos en los otros sectores de nodo de atracción para los usuarios, esto debido en gran medida a la protección solar que no solo genera este árbol, sino a la sombra brindaba en forma de alero por el edificio de la tienda Mainieri Aronne, que propone un espacio de estancia y frescor dentro del espacio de flujo, en este es añadida la presencia musical, mediante un conjunto de músicos que comparten su arte para el disfrute de los peatones.

De la misma manera se encuentran locales que aprovechan su posición en segundo nivel para crear perspectivas de lo que sucede en el bulevar, tal es el caso del Bingo multicolor, espacio de gran afluencia de personas a mono de ocio, edificios esquineros de venta de comidas rápidas, o edificios con gran valor arquitectónico pero con falta de mantenimiento como el que alberga hoy en día Pizza Hut con claro corte y tendencia Art Nouveau, dentro de esta misma línea de edificios con importancia arquitectónica se encuentra el antiguo restaurante Manolos, que hoy esta abandonado, de igual forma este sector remata como se menciono anteriormente con edificios en altura y quizás uno de los mas importantes debido a su posicionamiento es el que se encuentra en la intersección del Bulevar de la Av Central y el bulevar del correo, diagonal a la antigua Monumental, edificio de corte moderno, que ha sido tratado a lo largo del tiempo y debido a su posición esquinera funciona de remate visual importante tanto para los peatones que vienen del sector este y el oeste, incluso considerado como un centro de interacción no solo por los usuarios que lo frecuentan, sino por la cantidad de vendedores ambulantes, o los vendedores de lotería que utilizan su alero como zona de estancia, el mismo edificio tiene una placa que cita el nombre “Avenida Fernandez Güell”.

Es precisamente este remate e intersección dentro del bulevar una de las mas importantes en el recorrido ya que sirve de zona de paso importante entre las paradas de autobús del sur de la capital y el norte, además de funcionar como espacio de entrada y salida por excelencia dentro del paseo peatonal, al igual que en el resto de sectores el manejo natural se da mas que todo a partir de la implementación de plantas en luminarias, y una que otra maceta con árboles que no logran gran desarrollo, las rotulaciones en este sector tienden a ser mas desinhibidas como la propuesta escultórica de una ola de mar que sale de una tienda e interactúa con los usuarios a manera de rocío de agua y sonido, lo que llama la atención de los usuarios que recorren el lugar, además de que aparece por primera vez la implementación de pantallas Led en las fachadas del edificio que contiene el Bingo Multicolor, lo que llama la atención ya que es uno de los únicos puntos donde la implementación de lo digital y de formas de expresión distintas a lo análogo se puede observar.



- ↑↑↑ NULA No hay acceso visible
- ↑ BAJA Solo puertas de acceso, no se observa interior
- ↑↑ MEDIA Puertas y ventaneria traslucida
- ↑↑↑ ALTA Transparencia en material o inexistencia de barrera



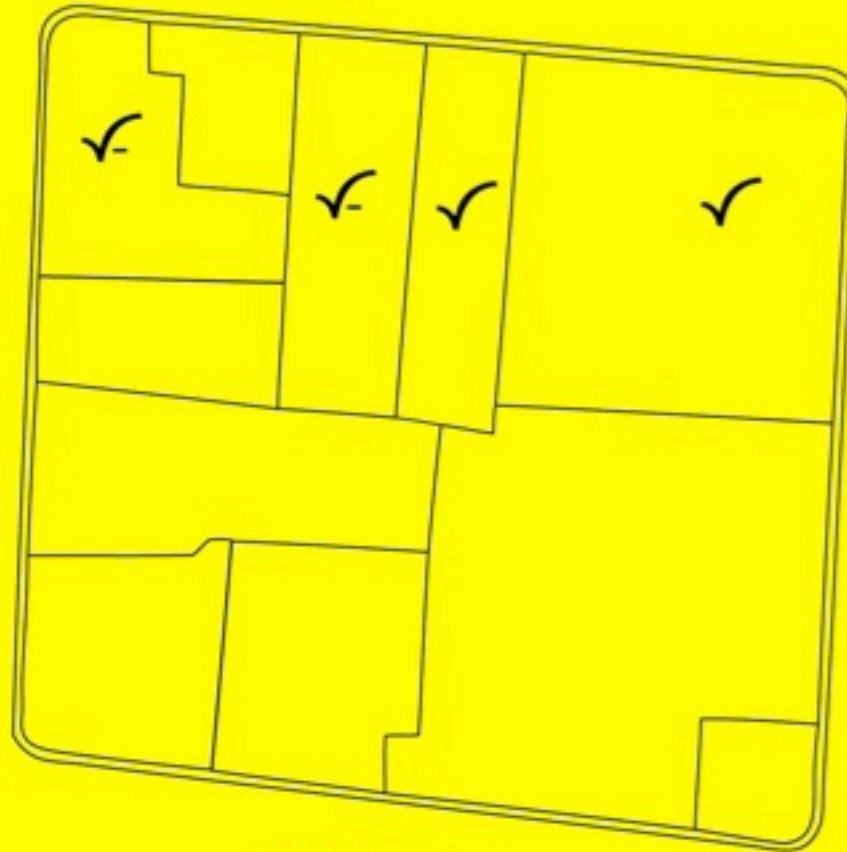
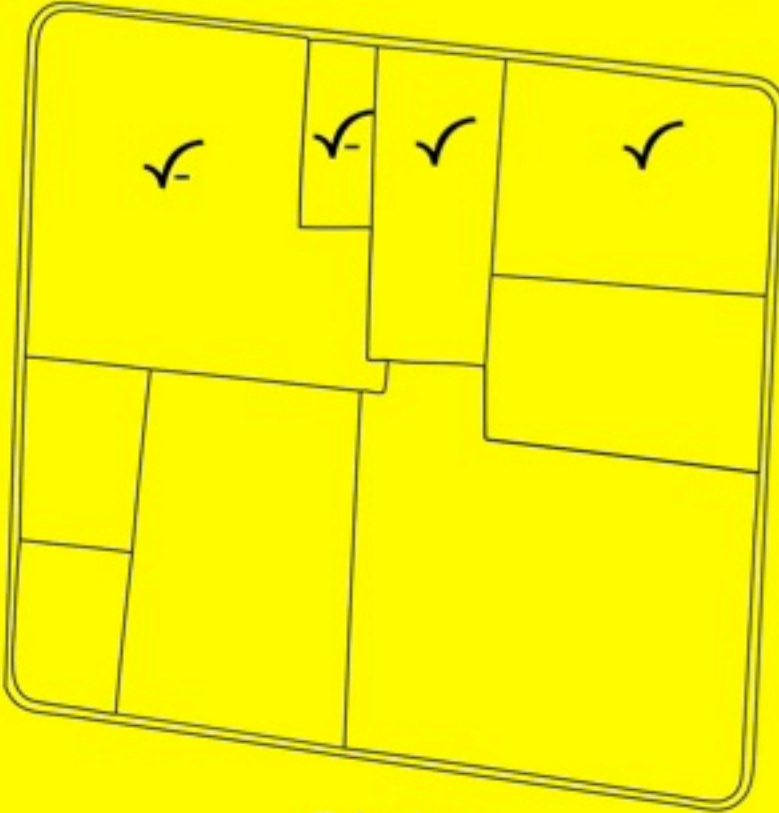
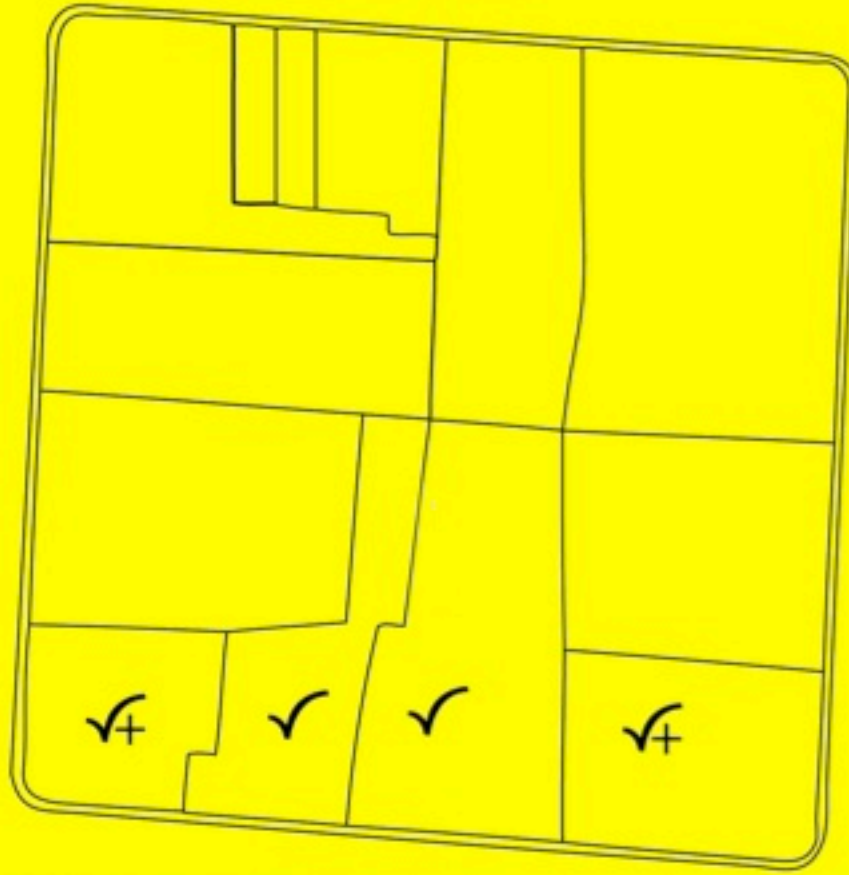
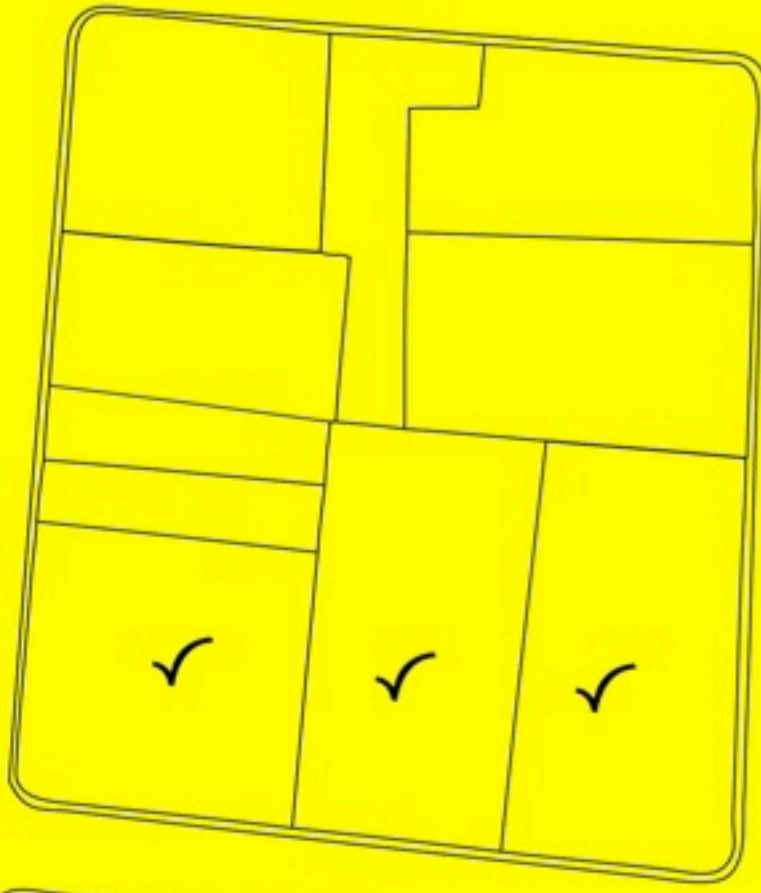
- + Aleros, parasoles existentes
- No hay protección
- +/- Existe protección pero no es efectiva completamente

El sector tres presenta de igual forma un gran grado de permeabilidad visual sin embargo el espacio se percibe como mas cerrado, con edificaciones mas seguidas de forma que aumenta la densidad de comercios por cuadra, las personas en este tienden a caminar mas rápidamente a diferencia de los dos sectores anteriores, los aleros son mas pequeños a excepción de la fachada norte en el sector de la Universal.



Lotería
Tránsito
Observación
Espera

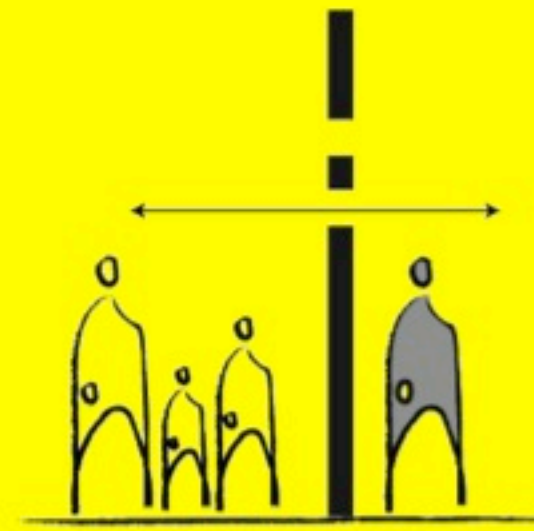
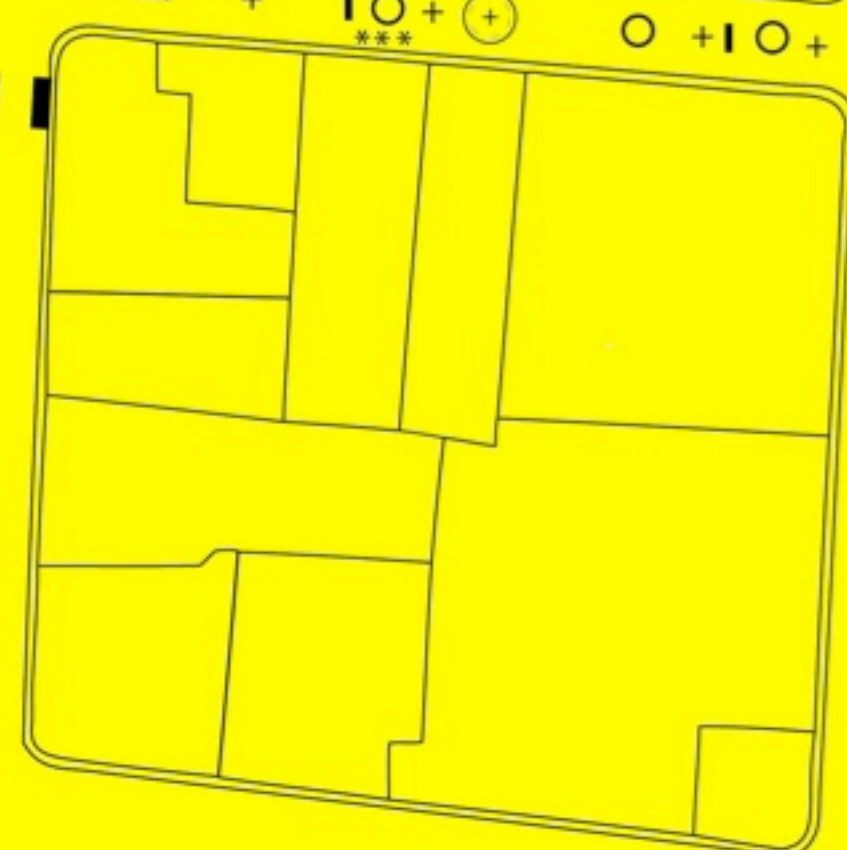
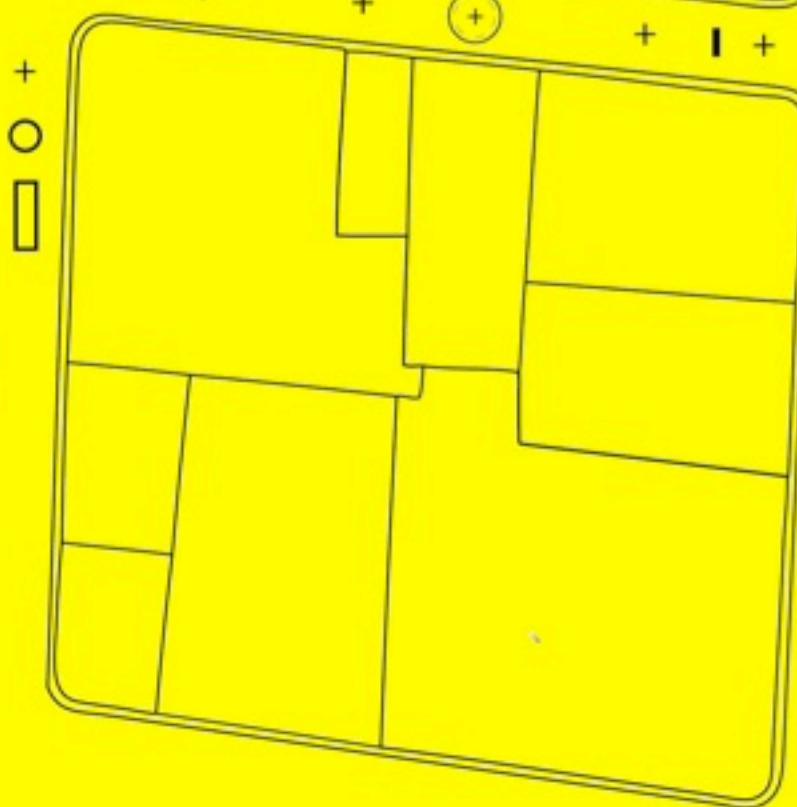
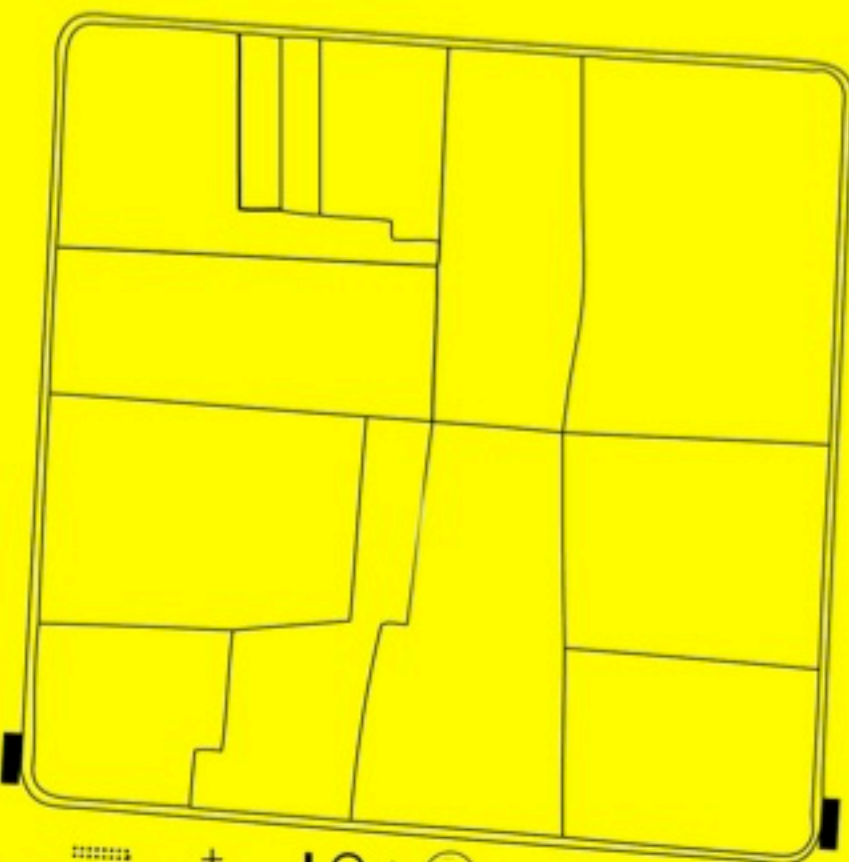
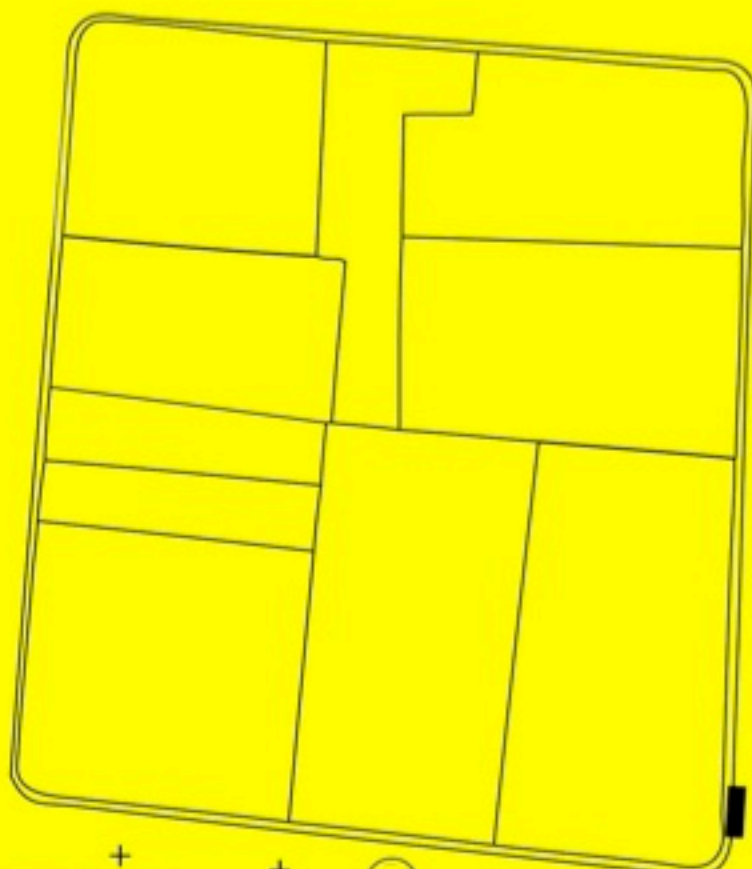
Espera
Protección climática
Tránsito
Observación
Lotería
Música
Indigencia



Tránsito
Observación
Espera

Estancia
Protección clima
Tránsito
Observación
Espera
Música
Indigencia

Actividades Fachada



ACTIVIDADES EN FACHADA

Estado de la edificación

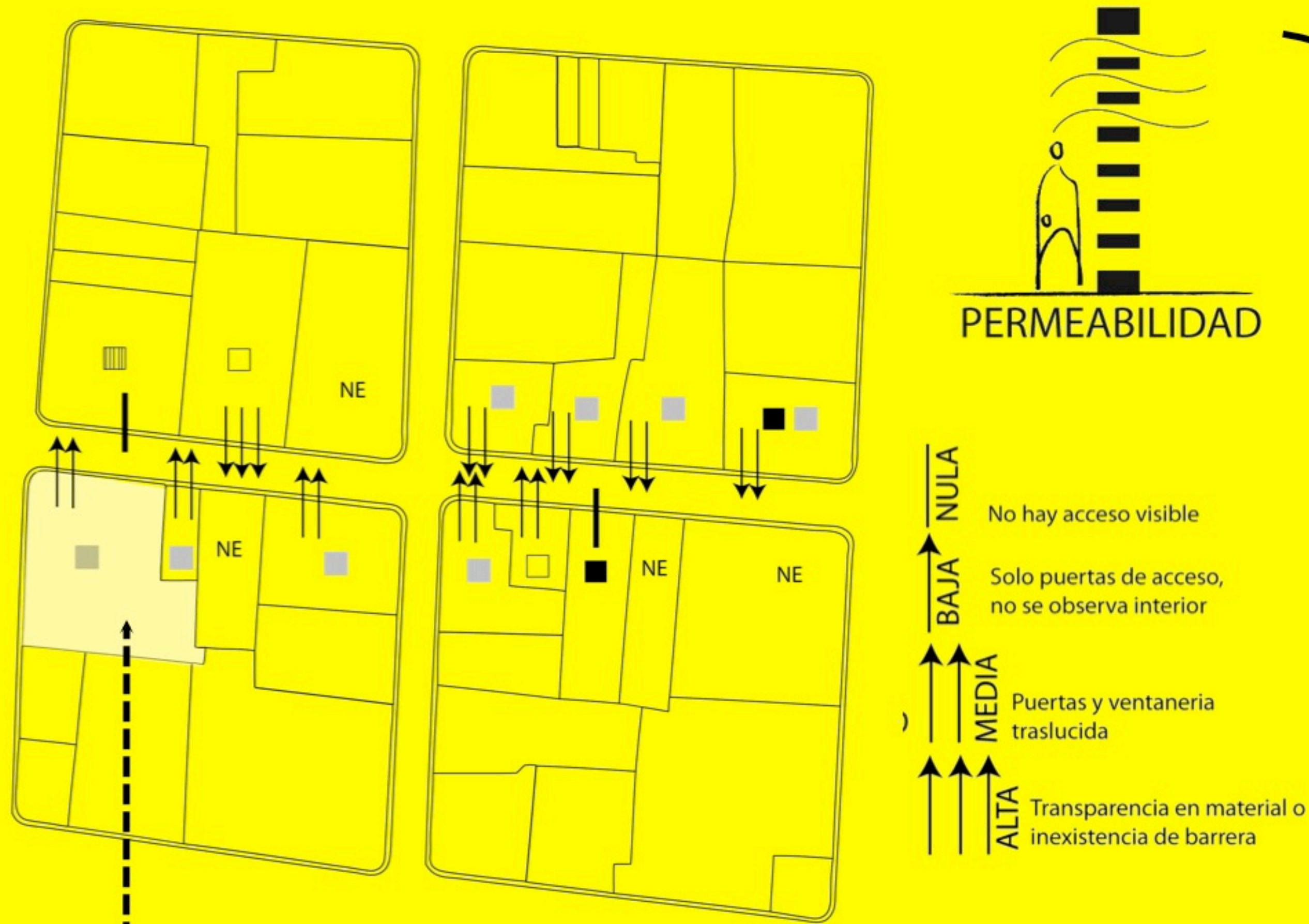
- ✓ Excelente estado
- ✓+ Buen estado
- ✗ Estado deplorable
- ✓- Estado regular

Las fachadas han recibido remodelaciones constantes por lo que la imagen urbana es bastante positiva siguen habiendo muchas actividades en fachada lo cual es positivo y dinamiza el lugar sin embargo el mobiliario urbano y algunos elementos naturales son faltantes, por lo que no permite la estancia de las personas por largos períodos de tiempo de igual forma no tienen ritmo por lo que se vuelven monótonos y no aportan al paisaje de la vía.



AMUEBLADO URBANO

- Jardines Flores
- ★ Esculturas, monumentos, arte
- * Telefonía y cajas
- Puestos ventas
- ! Mupis
- Palmeras
- Mobiliario urbano
- Maceteras árboles no desarrollados
- + luminarias comunes en bulevar tipo 1
- + luminarias especiales en plaza tipo 2
- ⊕ Arborización gran tamaño +, +/-, - (Banco Central)
- ⊕ Arborización medio tamaño (Bulevar)
- + Arborización Transversal (Plaza Cultura)
- ⋯ Mobiliario implícito
- ⋯ Circulación motorizada interna



VACIO



USOS SEGUNDOS
NIVELES

Aparece por primera vez en el recorrido el uso de enrejados lo que ensucia el paisaje, aparecen algunos sitios de restaurante y de usos tipo terraza con el Bingo Multicolor, y aparece el espacio perteneciente al antiguo restaurante Manolos ahora en desuso que podría ser un punto importante de ser usado, además de su rehabilitación fomentaría mejoras en el punto central del bulevar, la intersección con el bulevar del correo

El **Sector 3** se percibe como un sector de transición, donde el tránsito es mayor y más rápido, sería bueno aumentar el número de obstáculos visuales y generadores de pausas en el recorrido de forma que no se impida la capacidad de flujo, sino, que se generen también posibilidades de estancia y observación ya sea de tiendas o del espacio así como elevar los niveles de estancia para permitir una visual más en perspectiva esto va de la mano con la readecuación de los espacios en segundo nivel en desuso para amarrar de mejor forma la trama urbana.



Fachada Sur/
Fuente: Autor



Fachada Norte/
Fuente: Autor

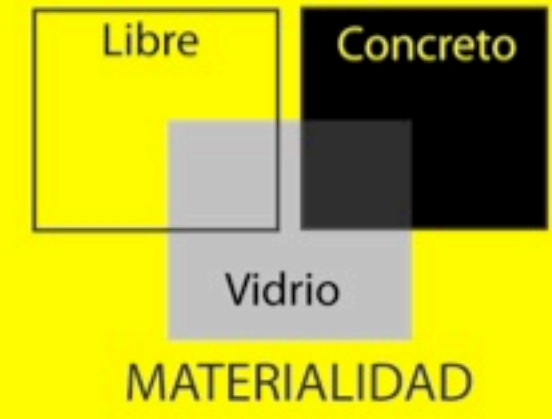
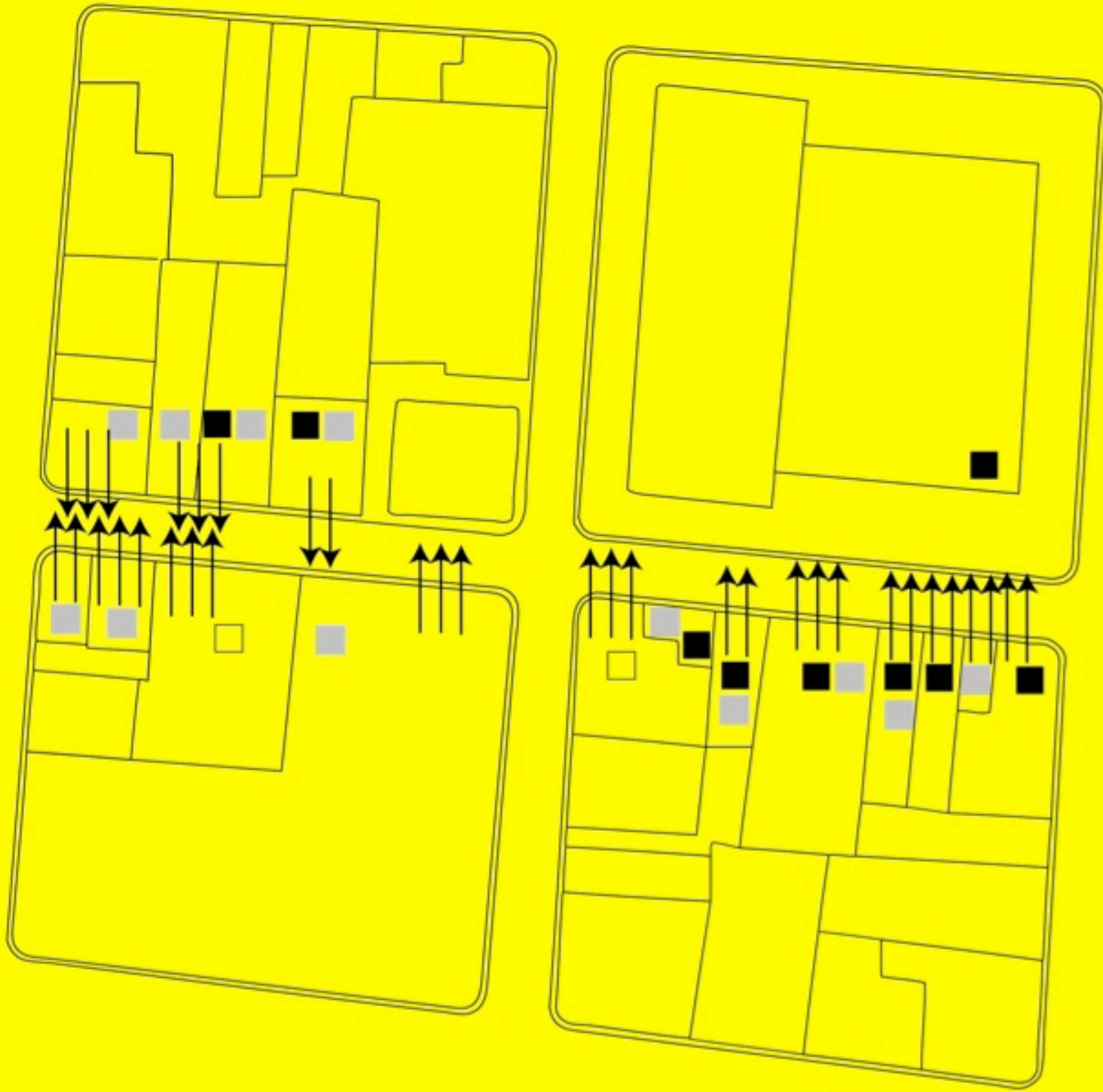
El sector 4: El segundo sector en importancia desde el punto de vista de estancia y aprovechamiento del espacio es el cuatro, debido a la localización de los jardines del Banco Central, además de la plaza donde se encuentra la fuente que hace atribución al Café de Costa Rica, esta primera parte del sector, alberga además de los usuarios de tránsito constante, usuarios de estancia que en su mayoría son adultos mayores que se sientan a conversar, y tener ratos de ocio bajo las sombras de los muchos árboles de Laurel de la India del conjunto, además, en este espacio se pueden encontrar limpiadores de botas, vendedores ambulantes, personas que cantan públicamente canciones de boleros antiguos, lo que da un sentido al lugar de calidez, seguridad y algo de sentido “vintage”.

Comercialmente en esta primera parte del sector hay hoteles, joyerías, tiendas de telas y zapaterías, así como la presencia única en todo el bulevar de kioscos de bancos para servicios de transacciones digitales, cabe destacar que este sector fue de gran importancia debido a la ubicación de Monumental emisora de radio de gran importancia en el país, lo que funcionó para generar un espacio hito dentro del bulevar, anteriormente en esa esquina se había colocado una pantalla digital que funcionaba para observar noticias a tiempo real y partidos de fútbol u otras transmisiones importantes lo que convertía el espacio en un lugar de reuniones masivas, transmisión de experiencias y vivencias colectivas. Actualmente se encuentra un café que aprovecha igualmente el segundo nivel.

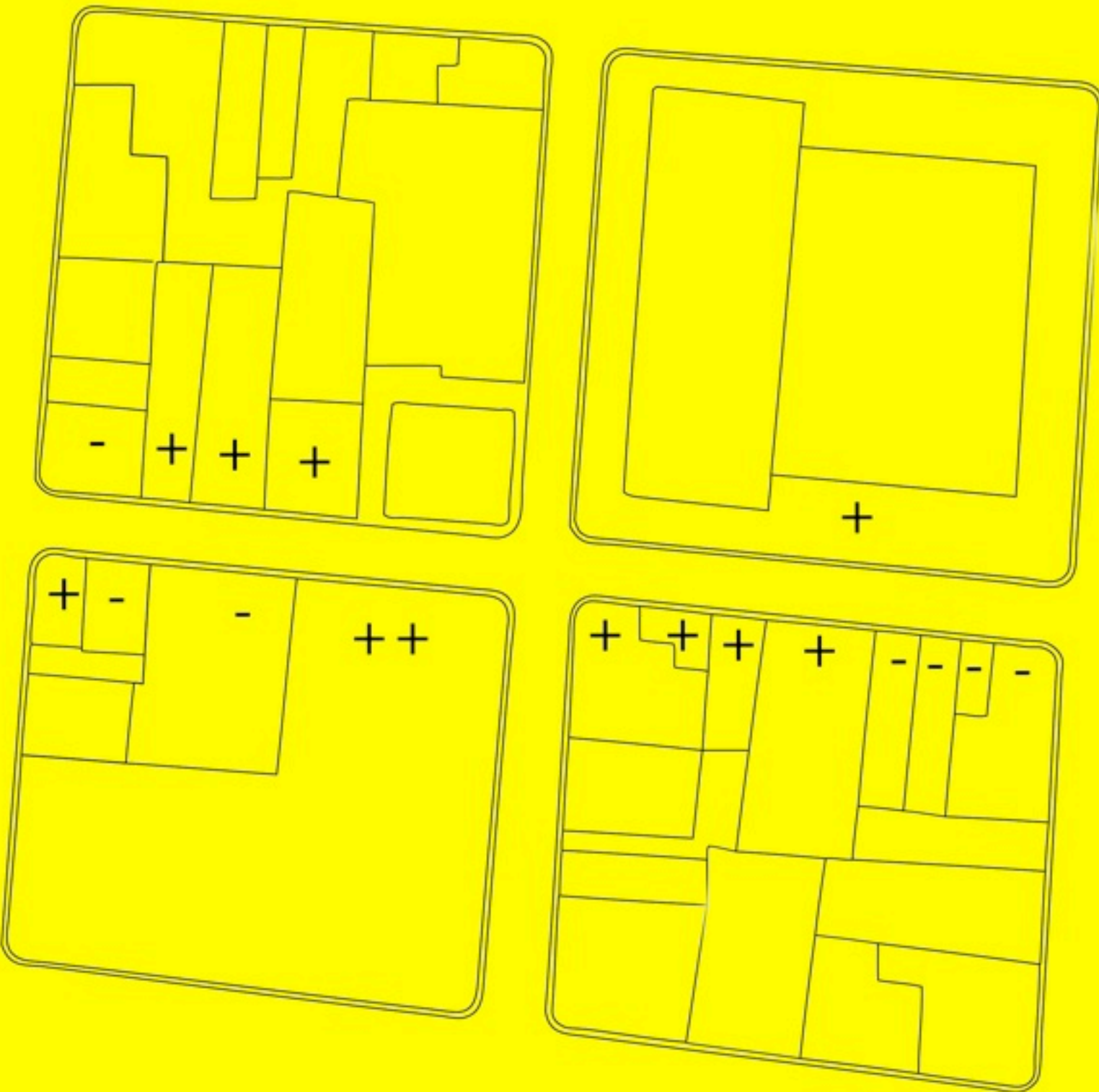
Continuando con la segunda parte del sector es posible observar al Banco de Costa Rica mas conocido como el banco negro que abarca casi la mitad de la cuadra, y debido a la columnata a cubierto sobre la acera que genera, brinda espacio urbano a los peatones que lo utilizan para protección climática, además de que es posible encontrar puestos de lotería y de ventas ambulantes. Diagonal a este se encuentra la tienda La Gloria de gran importancia y punto de referencia indiscutible, esta parte del sector, mas cercana a la zona oeste, tiene comercio en edificaciones con menos mantenimiento, que afectan la estética del lugar, además de funcionar como vestíbulo al siguiente sector que remata en primera estancia con el Mercado Central, cabe mencionar que esta parte es la ultima perteneciente a la primera y segunda etapa de construcción de este bulevar por lo que de cierta manera justifica la falta de mantenimiento en algunas de sus edificaciones.

Perceptualmente esta zona del sector se ve fortalecida por la ubicación de un kiosco de flores y una pequeña plaza urbana esto brinda mayor soltura al espacio entre las edificaciones de varios niveles además de despertar el sentido del olfato en el sinnúmero de olores que se pueden encontrar en esta esquina. A parte de este aporte natural se encuentra el típico árbol de Laurel de la India justo en la mitad del recorrido que algunos usuarios utilizan como punto de espera y descanso.

Este sector de cierta forma funciona como una transición entre la parte este y oeste y efectivamente muestra diferenciación en la forma en que se vive y utiliza el espacio urbano con distintas características, no solo por las diferencias cronológicas en que fue construido sino por el tipo de usuario que es mas próximo a una zona y a otra.



El sector cuatro es el segundo de mayor importancia actual en el sitio, debido a que existe gran cantidad de protección solar debido a la cantidad de vegetación existente, esto permite que haya mas concentración de personas y actividades de ocio y estancia, el espacio se percibe de igual forma mas abierto y fresco con fachadas que permiten en una buena permeabilidad y mejores conexiones visuales con otros espacios de la ciudad, fugas visuales.



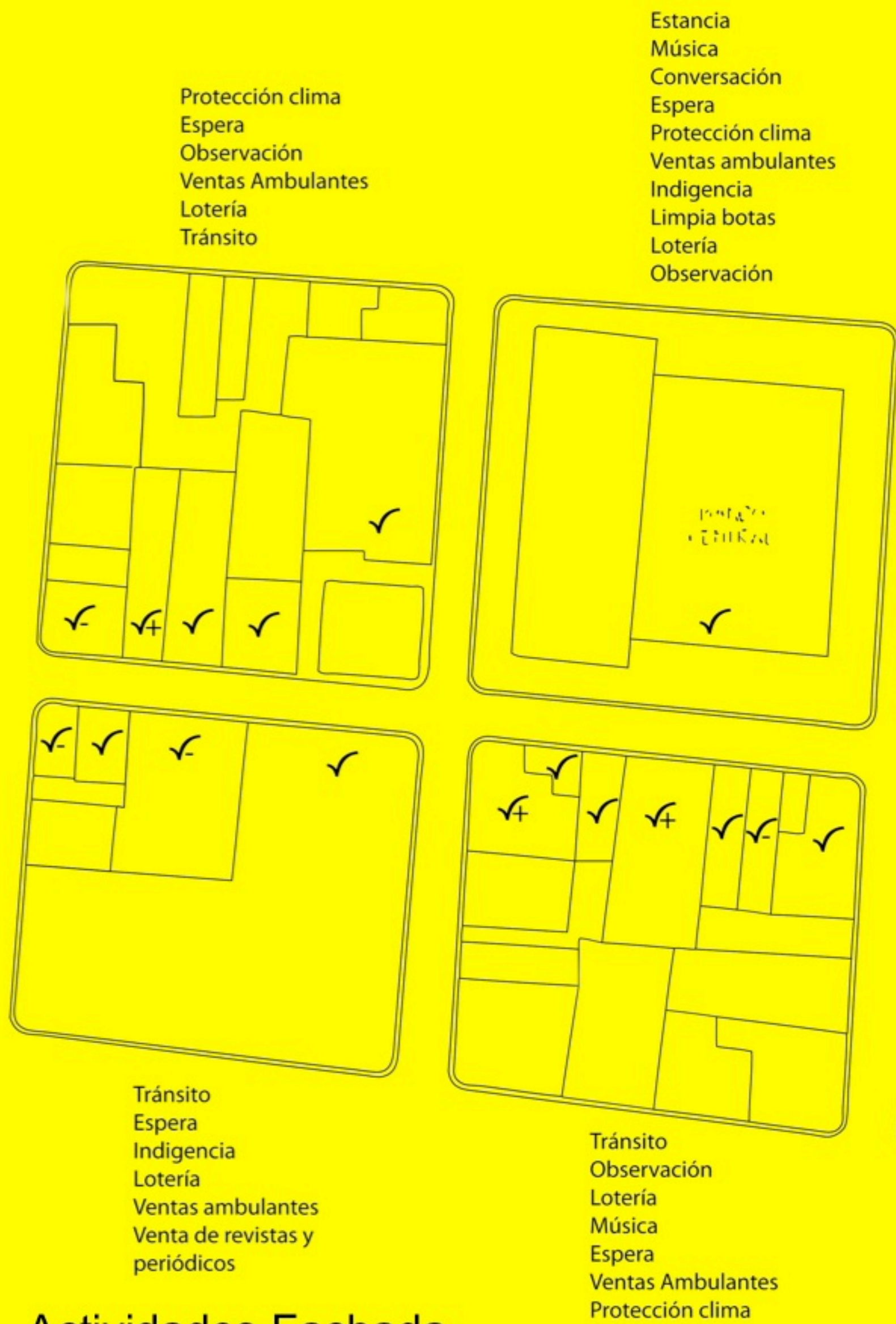
- + Aleros, parasoles existentes
- No hay protección
- +/- Existe protección pero no es efectiva completamente



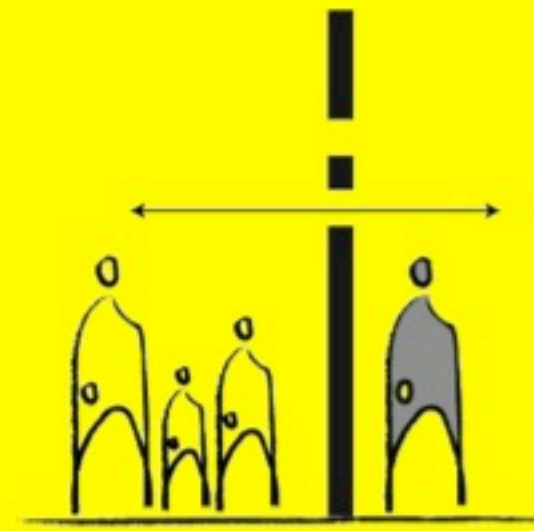
Perfil Norte



Perfil Sur



Actividades Fachada



ACTIVIDADES EN FACHADA

Estado de la edificación



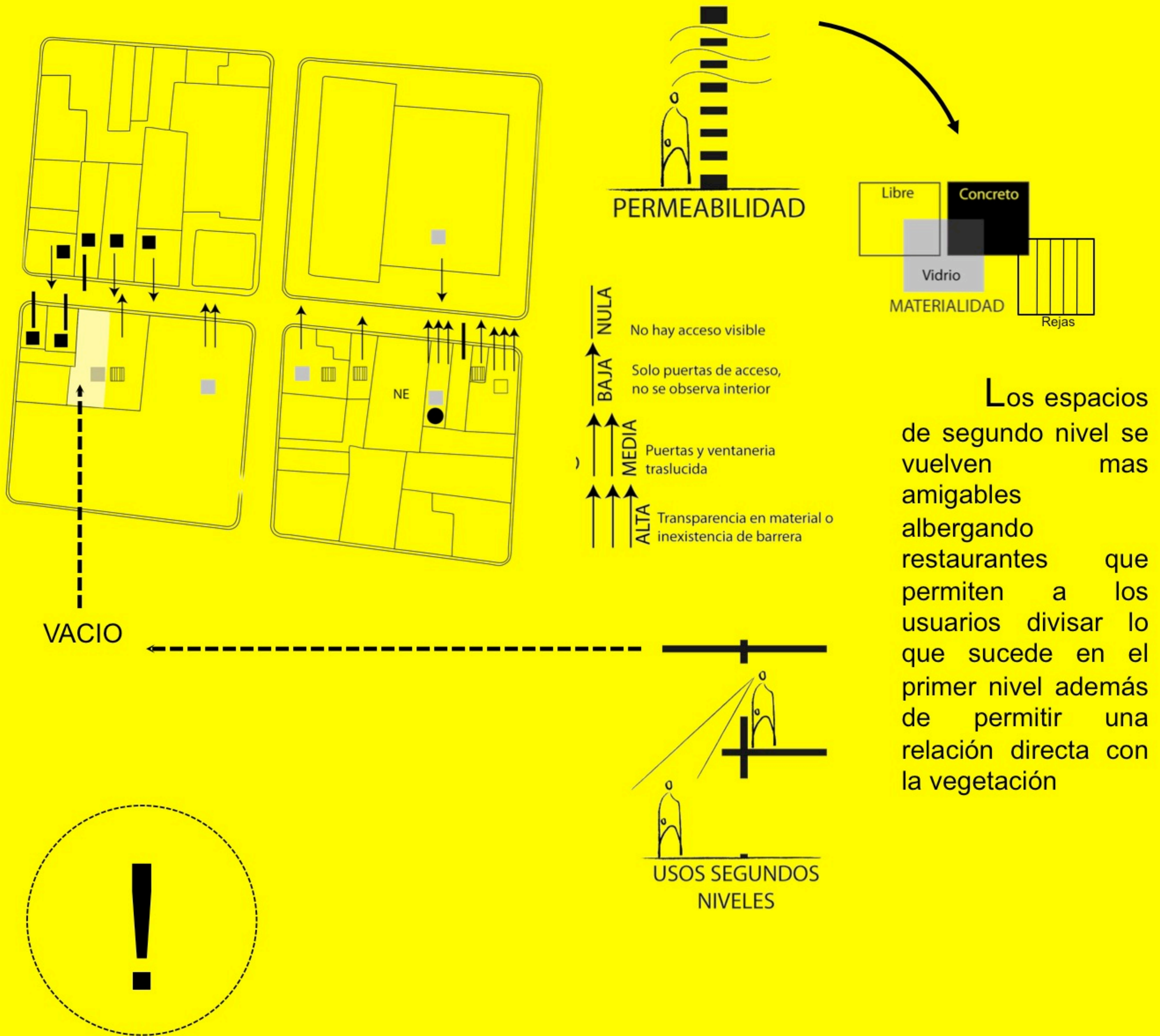
EI

amueblado urbano es óptimo e incluso aparecen elementos que sin ser mobiliario sirven para tan fin, en espacio presenta nichos y diferentes ámbitos donde se pueden representar distintas actividades, de igual forma la vegetación complementa la sensación de confort, sigue apareciendo la necesidad de dotar de elementos simbólicos de mayor importancia. La escultura de la Chola se ha convertido en un hito pero podrían generarse otros que complementen y refuercen el valor cultural del sitio.

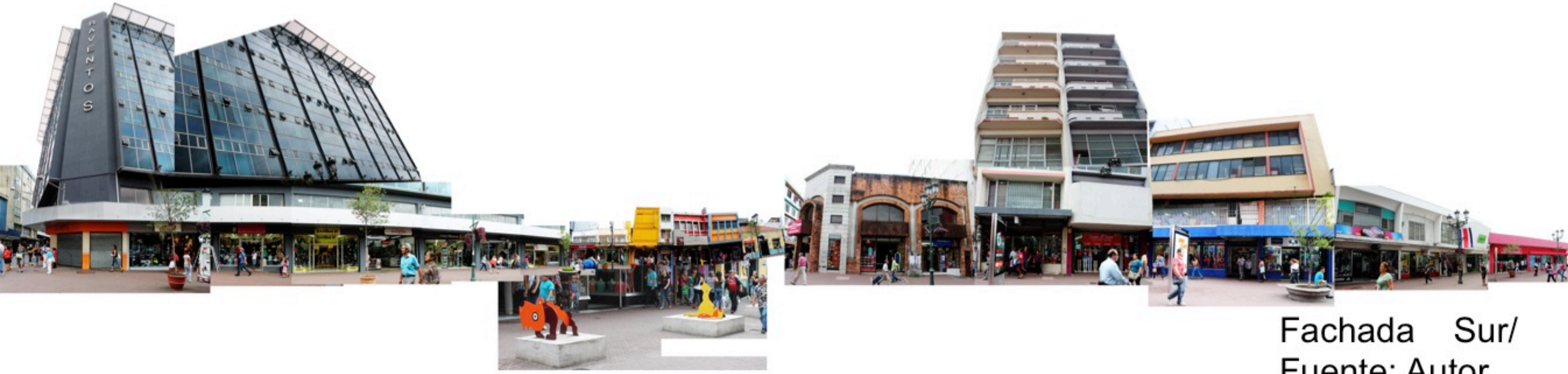


AMUEBLADO URBANO

- Jardines Flores
- ★ Esculturas, monumentos, arte
- * Telefonía y cajas
- Puestos ventas
- I Mupis
- Palmeras
- Mobiliario urbano
- Maceteras árboles no desarrollados
- + luminarias comunes en bulevar tipo 1
- + luminarias especiales en plaza tipo 2
- ⊕ Arborización gran tamaño +, +/-, - (Banco Central)
- ⊕ Arborización medio tamaño (Bulevar)
- + Arborización Transversal (Plaza Cultura)
- ⋯ Mobiliario implícito
- ⋯ Circulación motorizada interna



El **Sector 4** es de gran importancia no solo por sus características tipológicas sino porque es el centro el punto divisorio entre el este y el oeste y la diferencia de dinámicas que existen, además de que se ve reforzado por la intersección transversal con el bulevar del correo. Lo que lo convierte en un punto idóneo de entradas y salidas dentro del bulevar así como un punto distribuidor importante esto debe ser reforzado siendo el centro de control si se quiere para los dos polos del recorrido peatonal.



Fachada Sur/
Fuente: Autor



Fachada Norte/
Fuente: Autor

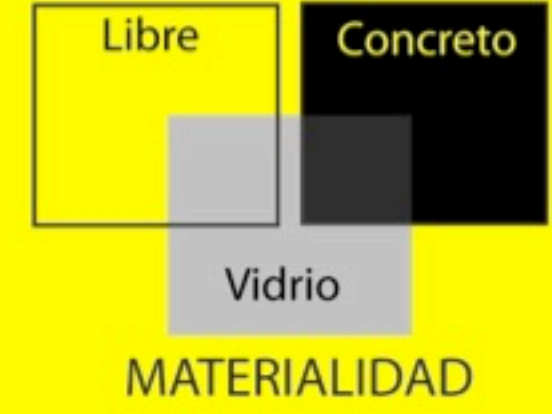
El sector 5: Este sector es el que inicia con la construcción de la tercera etapa del bulevar, que antes de convertirse en paseo peatonal, tenía grandes problemas de seguridad, y congestión vehicular, además de acera estrechas por las que se dificultaba de sobremanera el tránsito, a lo largo del tiempo se ha venido revitalizando y luego de la peatonalización, el espacio ha mejorado sus edificaciones en cuanto a fachadas, e incluso se han creado nuevas edificaciones que han mejorado la imagen y estética del sitio.

El Edificio Raventós es el que se impone en primera instancia ya que esta compuesto por al menos siete niveles de altura con una fachada en vidrio azul en su totalidad, de estilo contemporáneo completamente lo que genera un gran contraste con varios de los edificios contiguos, El Mercado Central, fundado en 1880 sirve de hito espacial además de ser la edificación principal ya que abarca toda una cuadra, y que en su interior contiene un sin fin de actividades, venta de artículos, artesanías y otros. Dentro de esta primera zona del sector cinco también se pueden observar edificaciones de corte Art Decó que embellecen debido a sus formas curvas y lineales marcadas.

Una de las cualidades principales en este sector es la aparición de un recorrido de piezas escultóricas de arte, de corte animalístico contemporánea casi como ilustraciones, estas piezas están ubicadas sobre pedestales de concreto lo que genera mobiliario que las personas aprovechan. Este sector se identifica debido a la similitud de alturas bajas en sus edificaciones (exceptuando el edificio Raventós) lo que genera mayor incidencia solar y de precipitaciones, pero una mejor sensación de holgura en cuanto al espacio vertical, debido a la novedad en su construcción este sector no tiene gran aporte vegetal, y de igual forma se encuentran elementos tipo “mupis”. La utilización de enrejados en los segundos niveles caracteriza este sector lo que de cierta forma ensucia la imagen del espacio. Este sector es completamente comercial.

En la segunda parte del sector, aparecen por primera vez dos conjuntos habitaciones tipo apartamentos, en altura, de siete niveles, que dan la diferencia en cuanto a la línea de paisaje e imagen de la ciudad, igualmente esta parte del sector ha venido transformándose y trabajando en la mejora de fachadas en sus edificaciones, dentro de este no se encuentra mobiliario urbano explícito y a diferencia de las calidades en cuanto a color de las etapas anteriores mantiene en su pavimento un color rojo ocre, en adoquines tipo octágonos que texturiza aún más el nivel de suelo.

Este sector es básicamente peatonal con el mínimo de actividades de estancia o disfrute, aunque contiene el mercado y esto podría ser un motivante para la generación de muchas actividades de ocio, estancia que incrementen la dinámica en el lugar.

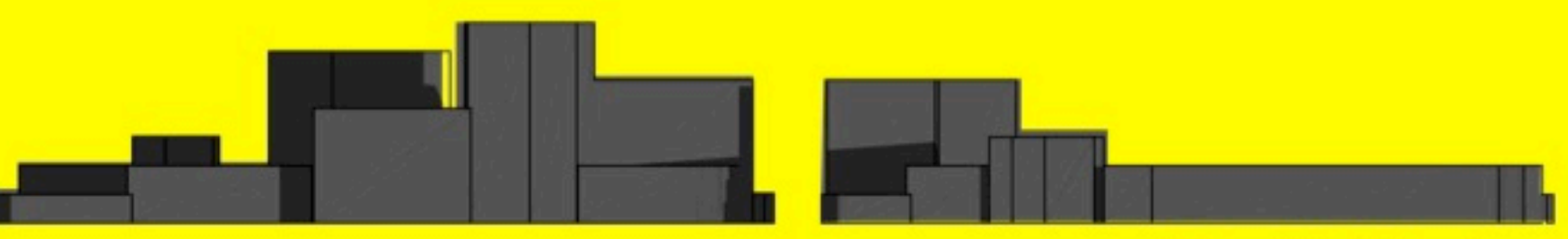


- ↑↑↑ NULA No hay acceso visible
- ↑ BAJA Solo puertas de acceso, no se observa interior
- ↑↑ MEDIA Puertas y ventaneria traslucida
- ↑↑↑ ALTA Transparencia en material o inexistencia de barrera

La permeabilidad en este sector ha mejorado a lo largo del tiempo con la remodelación y reconstrucción de varios de los edificios que existían esto debido a que la zona pertenece a la ultima extensión del sitio, el espacio del mercado, importante zona nodal presenta buenos ámbitos de protección climáticas tanto en la fachada sur como norte también debido a la altura del mercado que es de dos niveles no hay sensación de contención sino mas bien de libertad.



- + Aleros, parasoles existentes
- No hay protección
- +/- Existe protección pero no es efectiva completamente



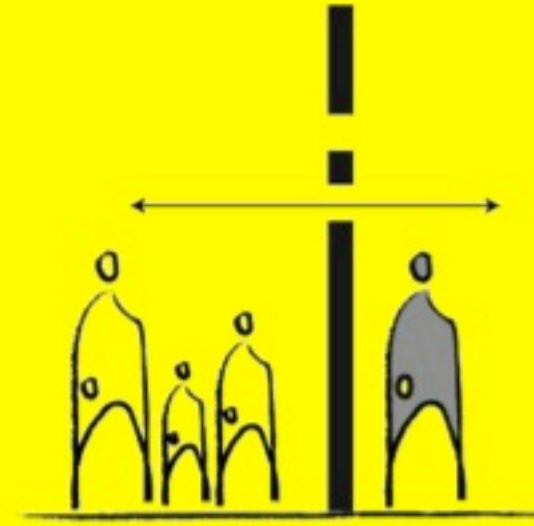
Perfil Norte



Perfil Sur

Periódicos y revistas
Ventas Ambulantes
Tránsito
Observación
Espera
Protección Climática

Protección clima
Espera
Observación
Ventas Ambulantes
Lotería
Tránsito

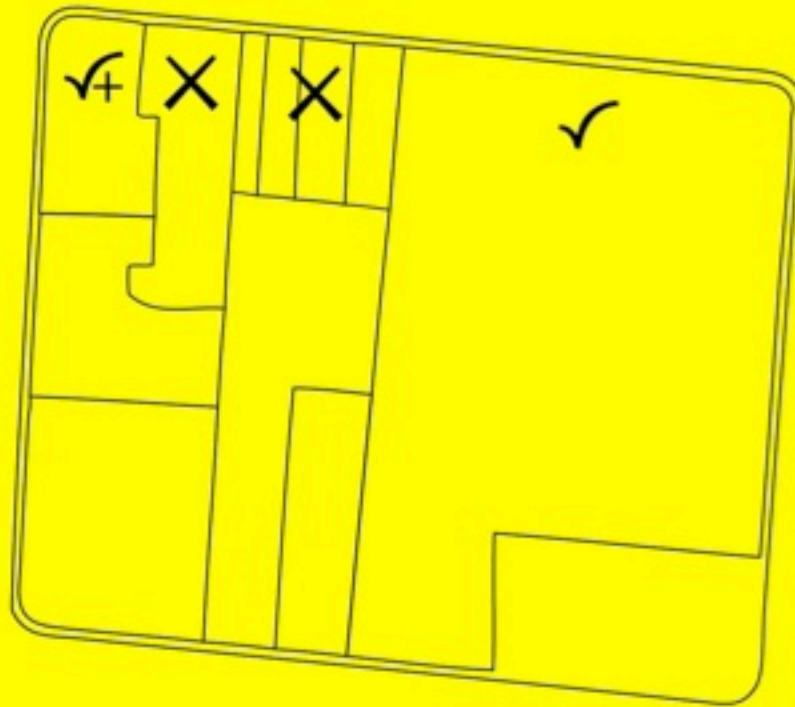
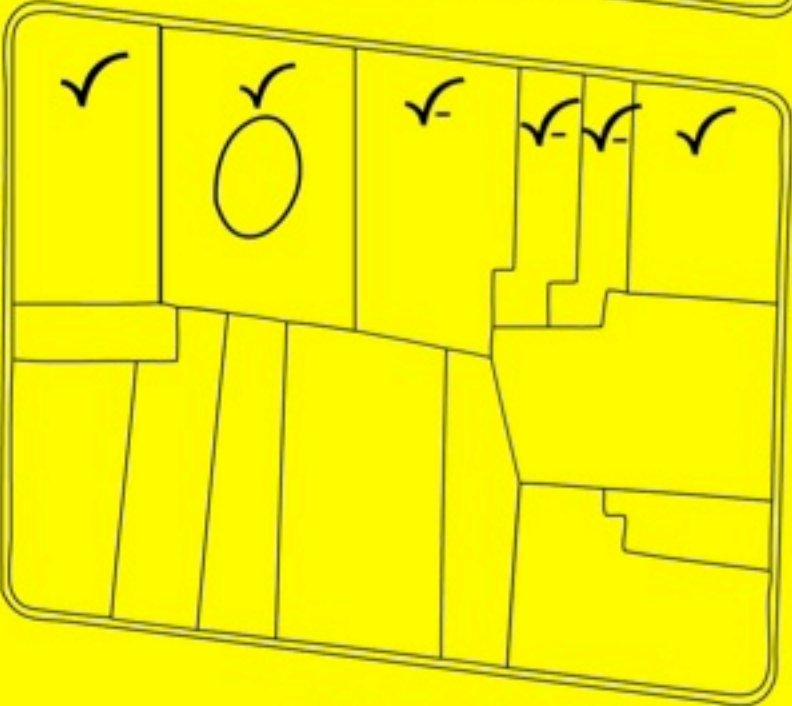
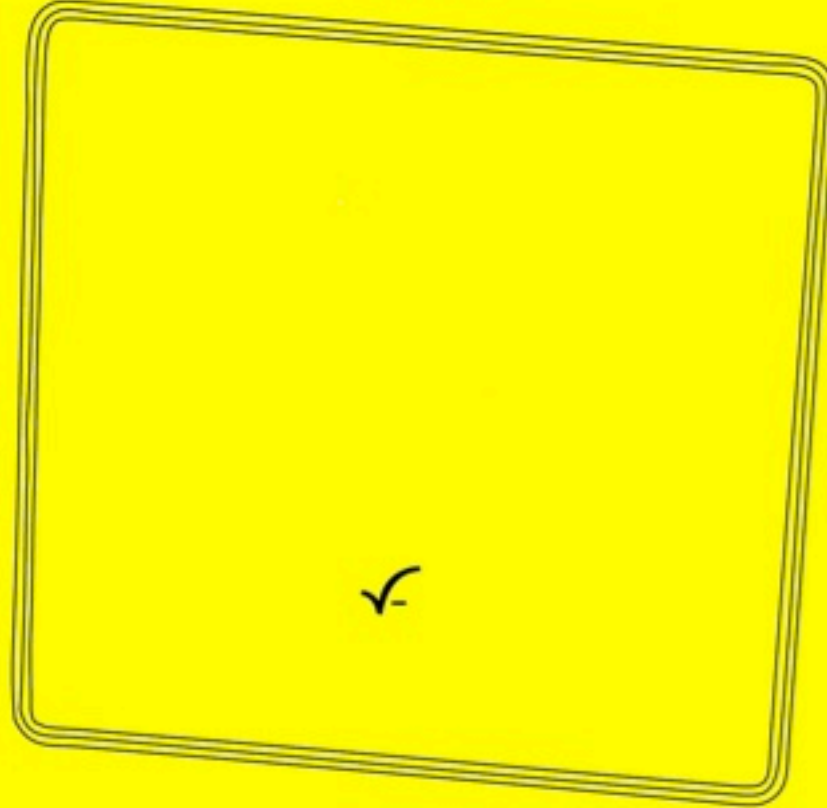
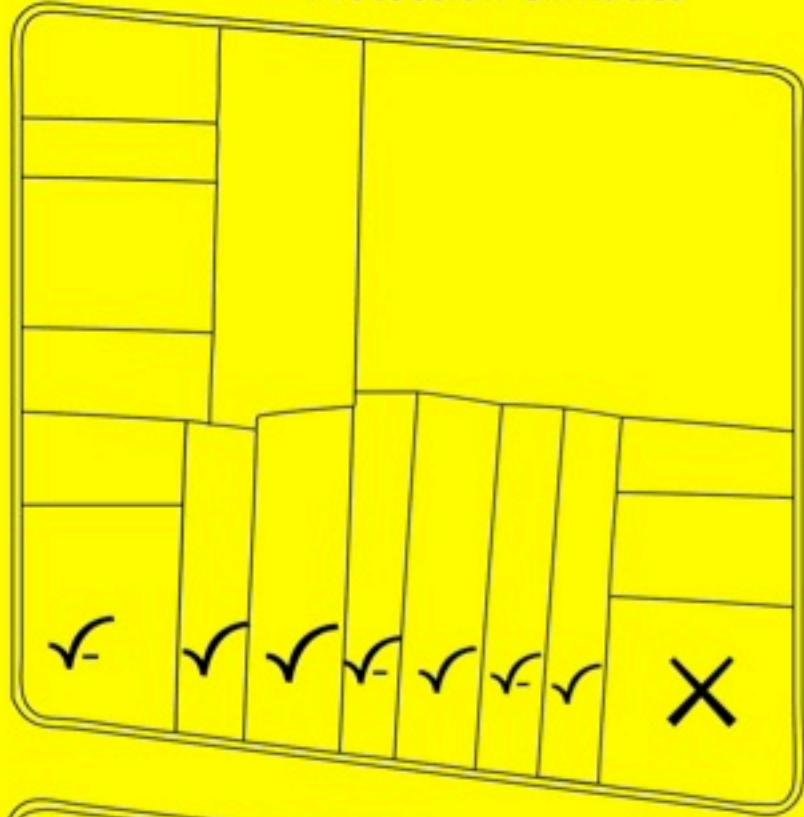


ACTIVIDADES EN FACHADA

Estado de la edificación

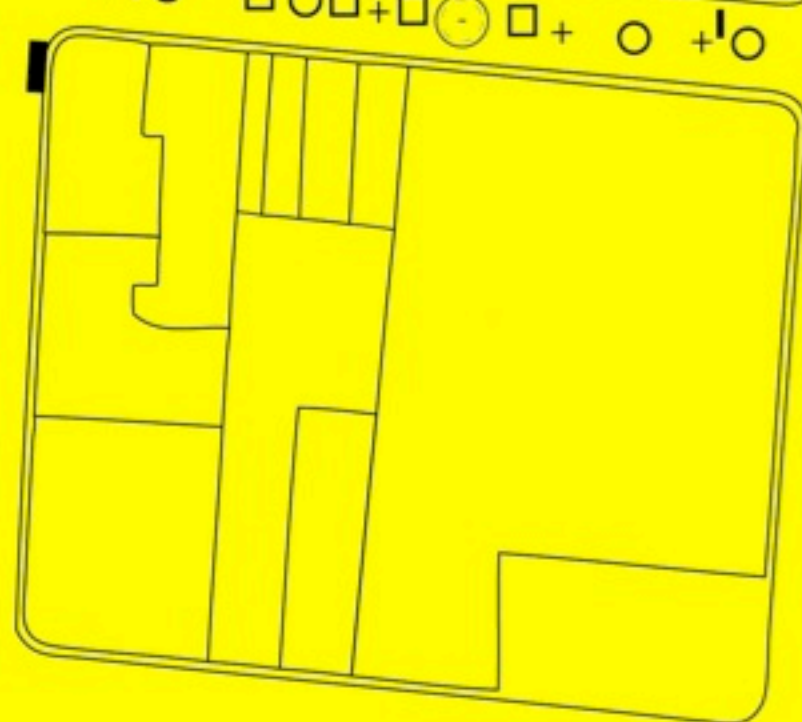
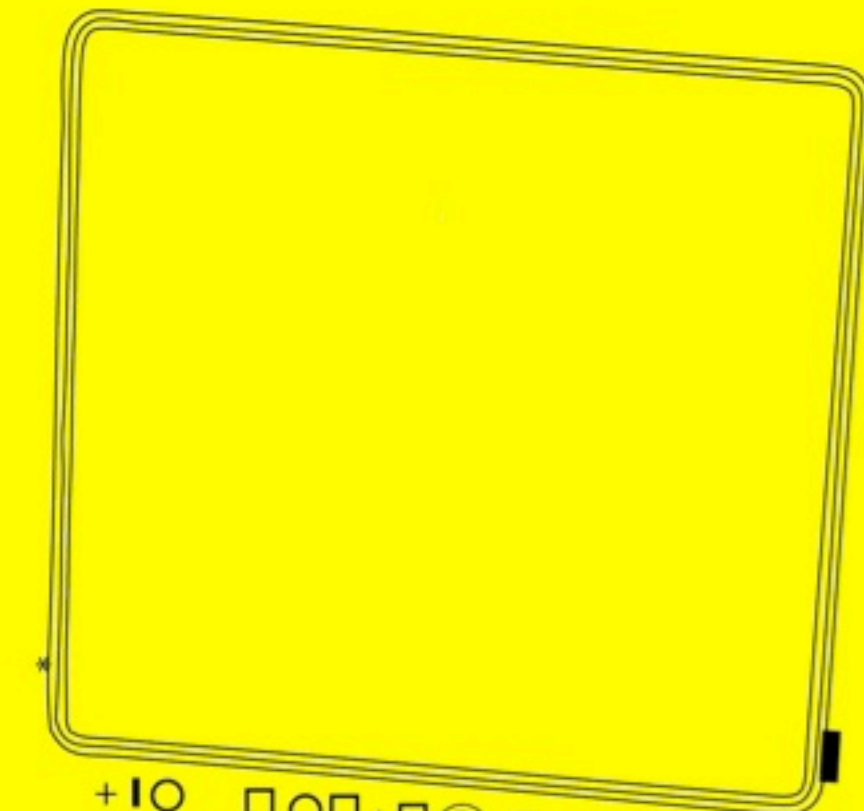
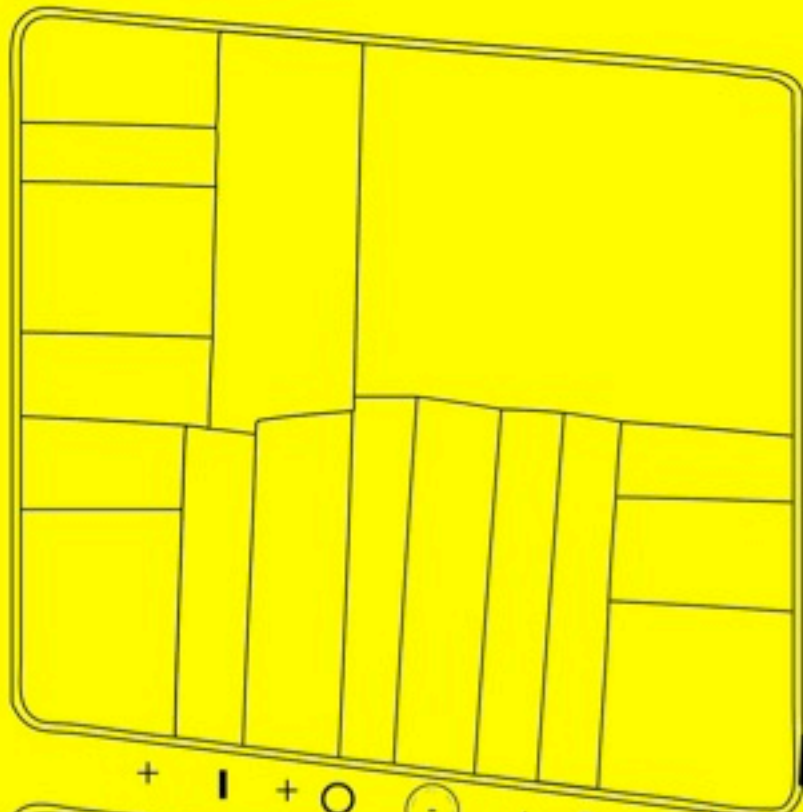
- ✓ Excelente estado
- ✗ Estado deplorable
- ✓+ Buen estado
- ✓- Estado regular

El estado de las fachadas se encuentra en un rango que va de lo regular a lo mas bueno (elementos remodelados) con varias actividades en fachada, sin embargo el amueblado urbano es pobre así como la presencia de vegetación y masa verde que podría darle mayor importancia y valor simbólico al lugar se requiere de igual forma reforzar con algún elemento vertical que marque de mejor forma la presencia del mercado como símbolo patrimonial del recorrido.



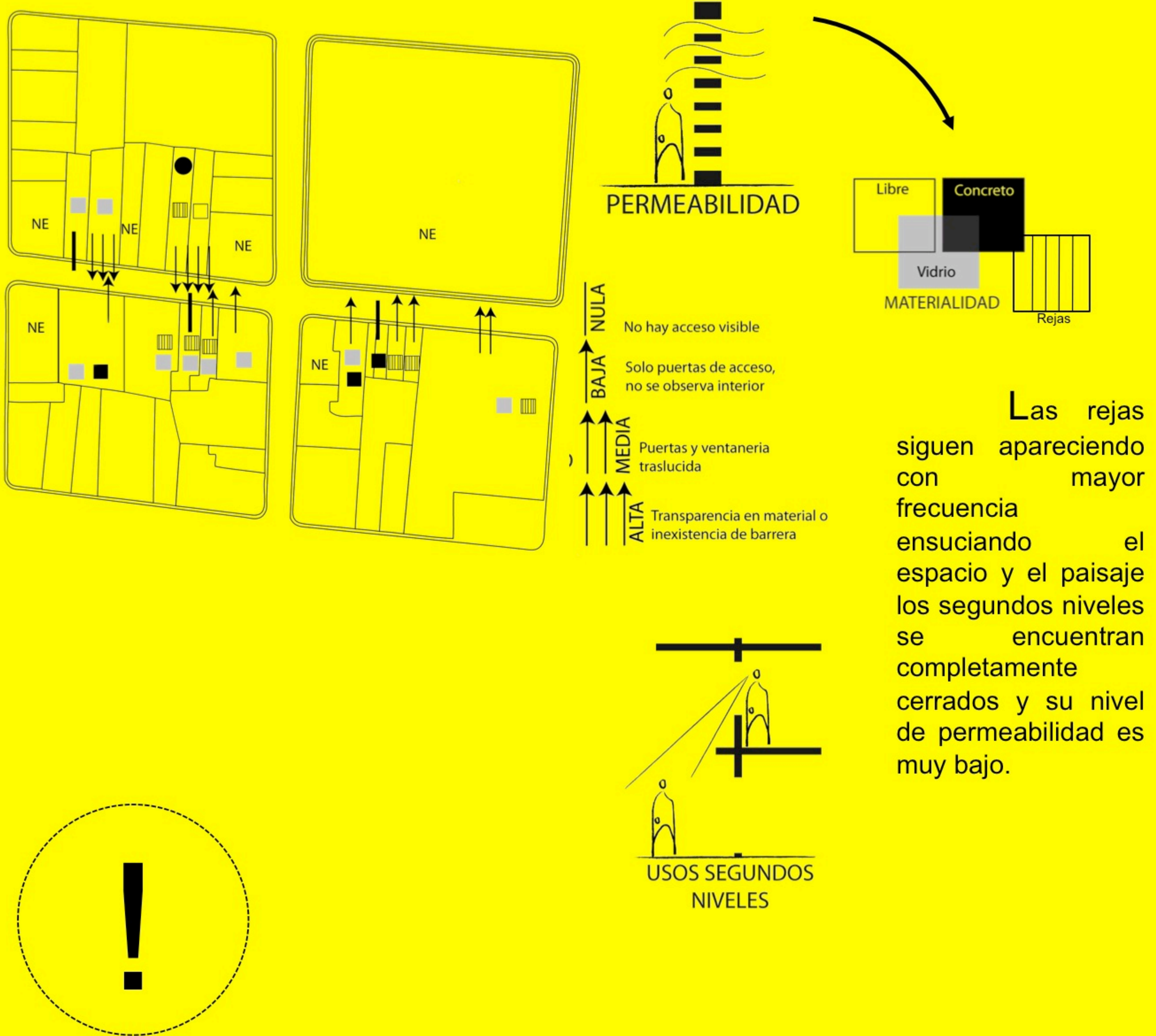
Observación
Tránsito
Indigencia

Actividades Fachada



AMUEBLADO URBANO

- Jardines Flores
- ★ Esculturas, monumentos, arte
- * Telefonía y cajas
- Puestos ventas
- I Mupis
- Palmeras
- Mobiliario urbano
- Maceteras árboles no desarrollados
- + luminarias comunes en bulevar tipo 1
- + luminarias especiales en plaza tipo 2
- ⊕ Arborización gran tamaño +, +/-, - (Banco Central)
- ⊕ Arborización medio tamaño (Bulevar)
- + Arborización Transversal (Plaza Cultura)
- ⋯ Mobiliario implícito
- ⋯ Circulación motorizada interna



El **Sector 5** es un espacio que esta rehabilitándose actualmente, pero podría reforzarse mediante el uso de vegetación mas prominente que invite a estar en el lugar, mayores elementos simbólicos y mobiliario de estancia así como una mayor variabilidad en las actividades que puedan llevarse a cabo, los segundos niveles deben abrirse y ser mas amigables con el usuarios, la implementación de elementos a desnivel podría propiciar una mejora en las visuales urbanas así como una reforma en los tratamientos a segundo nivel y cubiertas de edificios bajos.



Fachada Sur/
Fuente: Autor

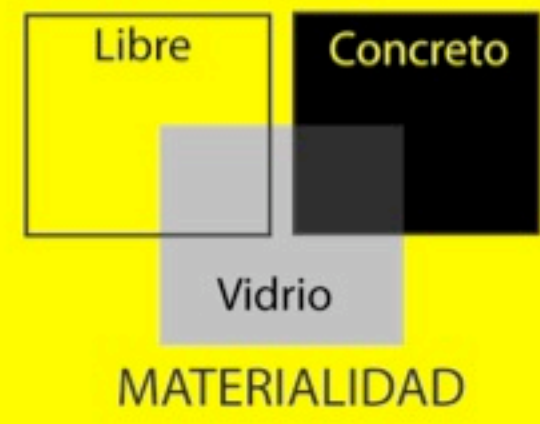


Fachada Norte/
Fuente: Autor

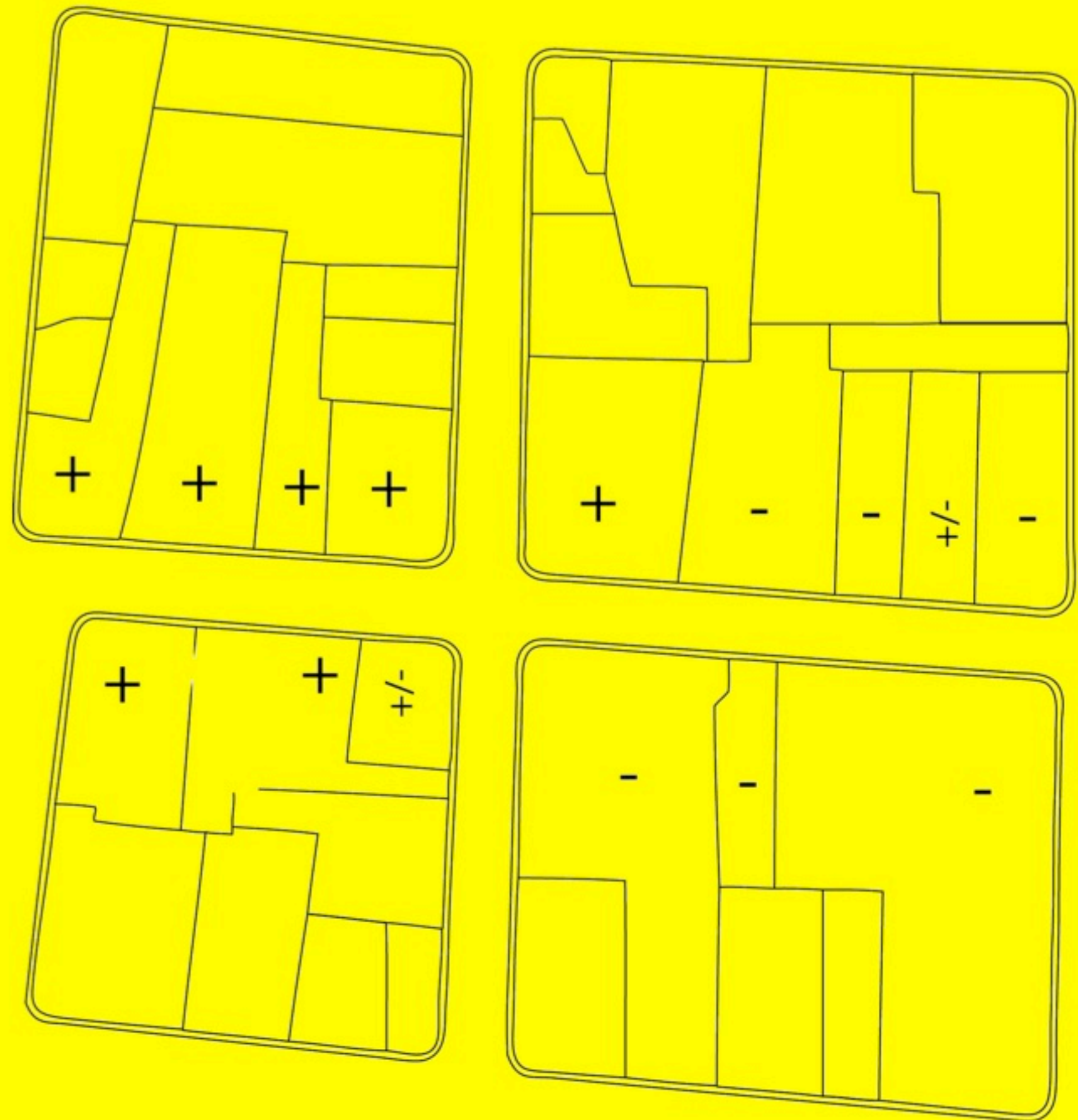
El sector 6: Este sector comprende el último tramo en el Bulevar de la Avenida Central completando las doce cuadras del mismo, sirve de transición hacia el Paseo Colón culminando en la intersección con el Hospital San Juan de Dios, comprende dos cuadras pequeñas en las que se desarrolla muy poca vida urbana, el primer cuadrante comprende el antiguo edificio del Instituto Nacional de Seguros, un parqueo y el Edificio de industrias Musmanni, el primero de corte ecléctico con detalles Art Decó y el segundo de estilo moderno, además de lagunas tiendas de ropa y artículos para el hogar, además de un pequeño edificio que contiene apartamentos, cabe destacar que esta cuadra se enmarca por el edificio que alberga El Tostador de aire contemporáneo y que se genero precisamente con la peatonalización de la zona y la necesidad de mejorar las instalaciones sobre esta.

La segunda parte del sector se compone por tiendas y dos edificios grandes de apartamentos, pero al igual que en el sector anterior solo funciona de tránsito y flujos, siendo esta zona el acceso oeste del bulevar no tiene gran cantidad de actividades distintas al flujo y a las que se generan en el interior de las instalaciones, igualmente se encuentra una deficiencia de espacios de estancia, vegetación y elementos que ayuden a la legibilidad, que serían de suma importancia debido a que es un espacio de acceso principal.

La única diferencia con el resto del conjunto es la texturización a nivel de suelo ya que se encuentra un nivel peatonal pero también un espacio para el tentativo ingreso de vehículos en una calzada de curva y contra-curva, la protección climática principal es a partir de los aleros de las edificaciones que van del metro y medio a los dos metros de ancho, un poco similar a lo que ocurre en el resto del bulevar, siendo esta la medida promedio de los aleros, las instalaciones de "mupis" siguen apareciendo en este sector pero destacando una en participar justo en el acceso al mismo desde el oeste que supone un mapa de ubicación de los peatones, que desmerece el ingreso al lugar. Este sector no tiene elementos de importancia visual, o de mejora de la legibilidad de forma que podría reforzarse este punto específicamente.



- ↑↑↑ ALTA: Transparencia en material o inexistencia de barrera
- ↑↑ MEDIA: Puertas y ventaneria traslucida
- ↑ BAJA: Solo puertas de acceso, no se observa interior
- ↑ NULA: No hay acceso visible



- + Aleros, parasoles existentes
- No hay protección
- +/- Existe protección pero no es efectiva completamente

Este sector es el que funciona de cierre o transición al recorrido hacia el paseo Colón si bien es cierto que presenta calidad en cuanto a aleros de fachada y permeabilidad de los comercios, no tiene elementos que refuercen esa protección a nivel del espacio de recorrido lo que genera una percepción de espacio tipo desertico, que si bien es importante debido a su disposición urbana solo genera flujo de mayor velocidad y no estancia.

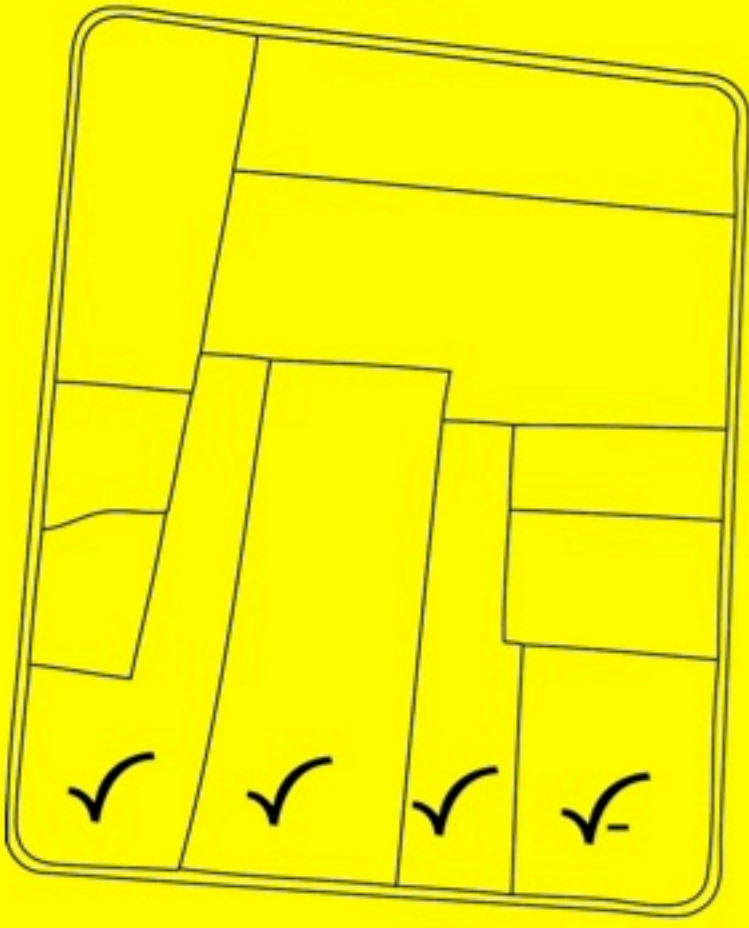


Perfil Norte

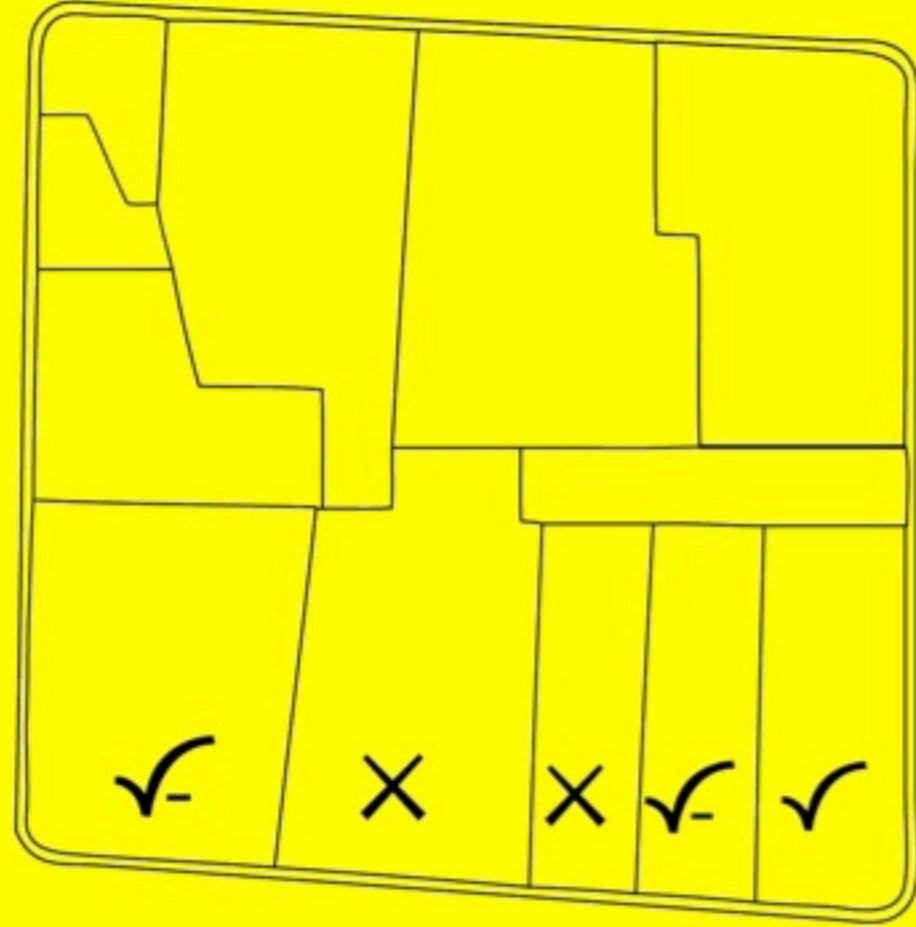


Perfil Sur

Espera
Ventas Ambulantes
Tránsito
Observación
Lotería

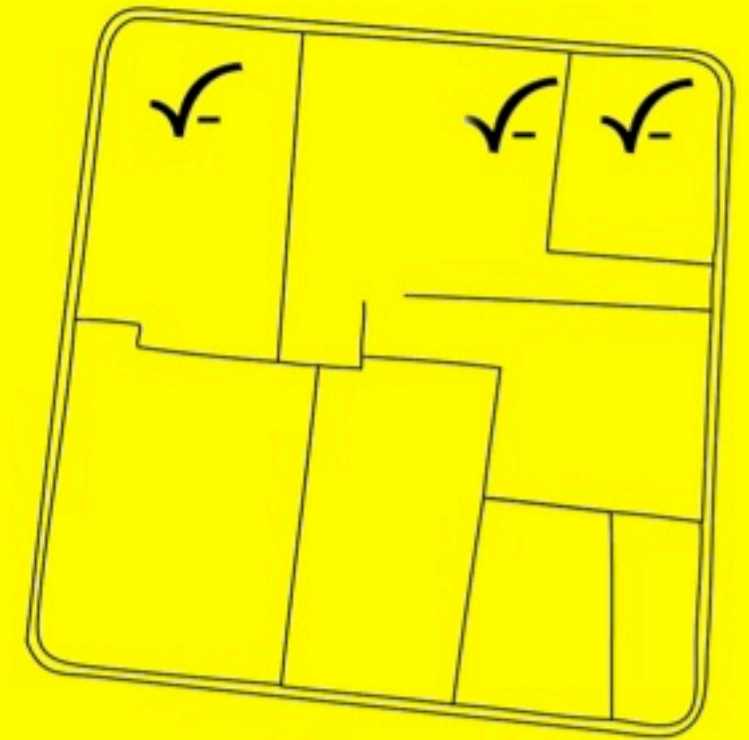


Observación
Tránsito

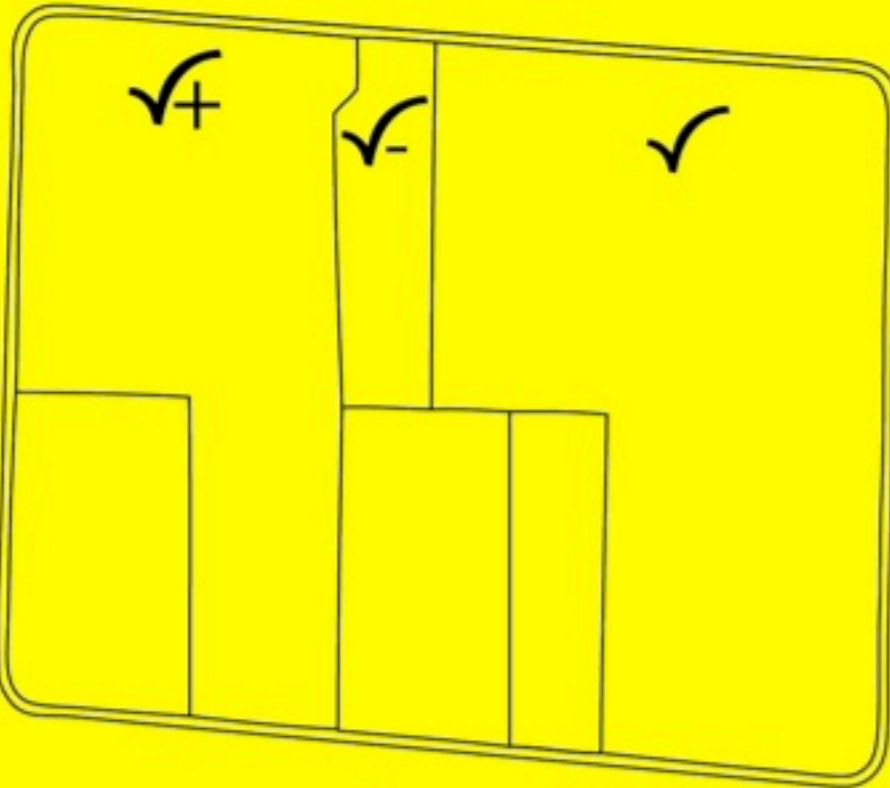


Estado de la edificación

- Excelente estado
- Buen estado
- Estado deplorable
- Estado regular

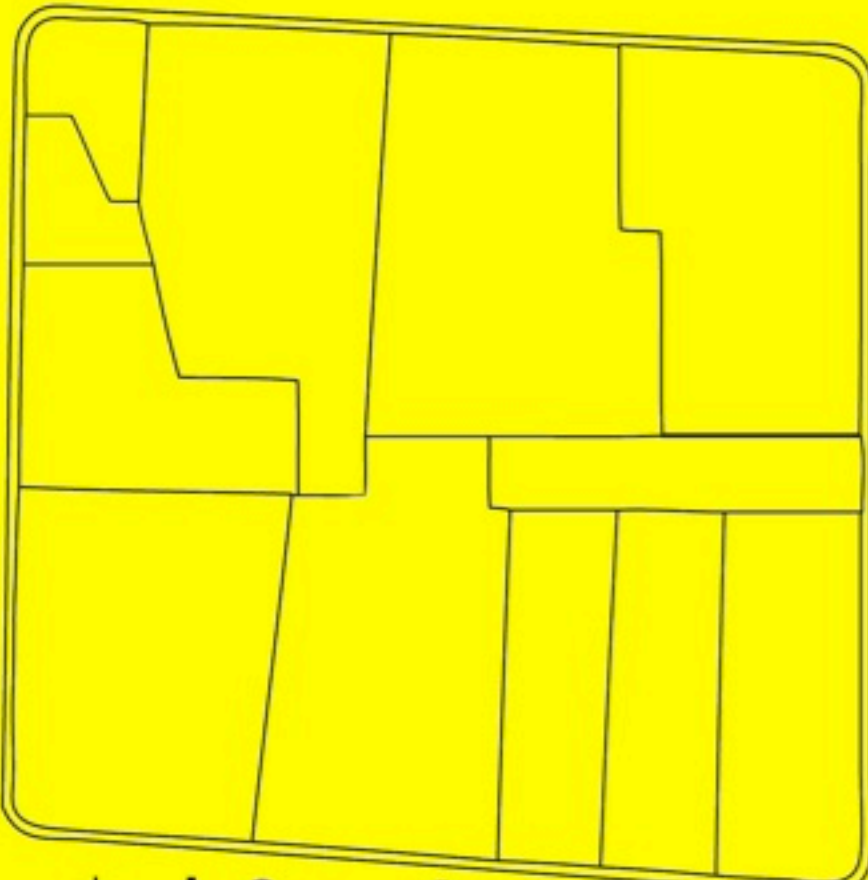
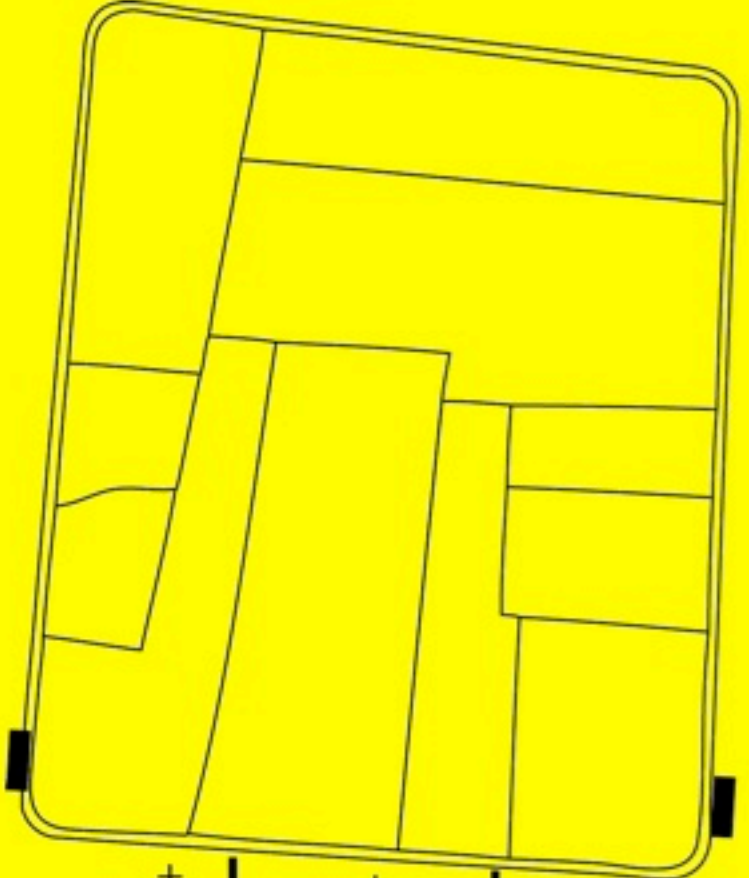


Observación
Tránsito
Alimentación

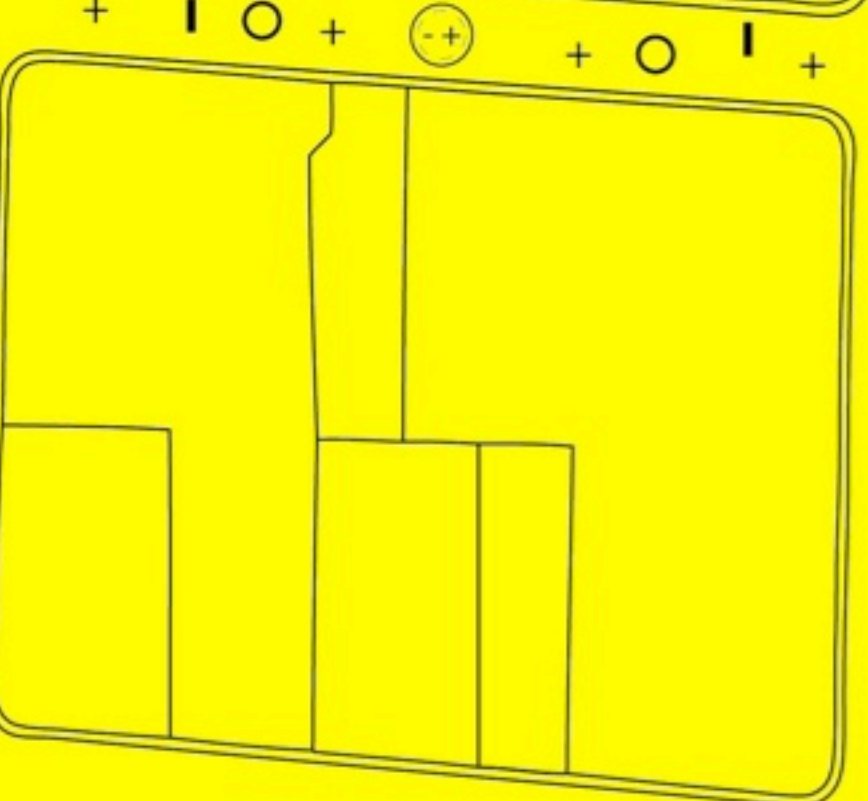
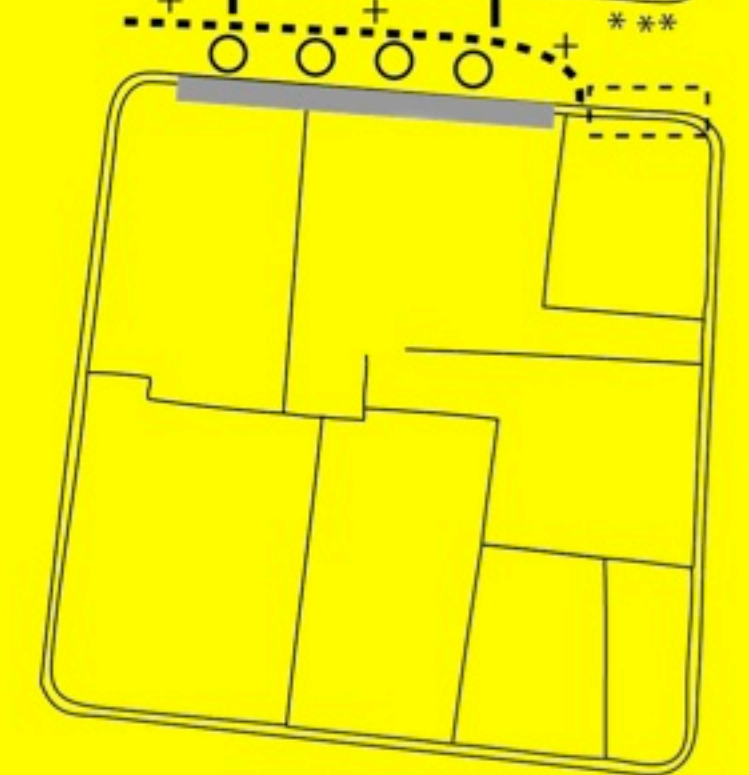


Observación
Tránsito

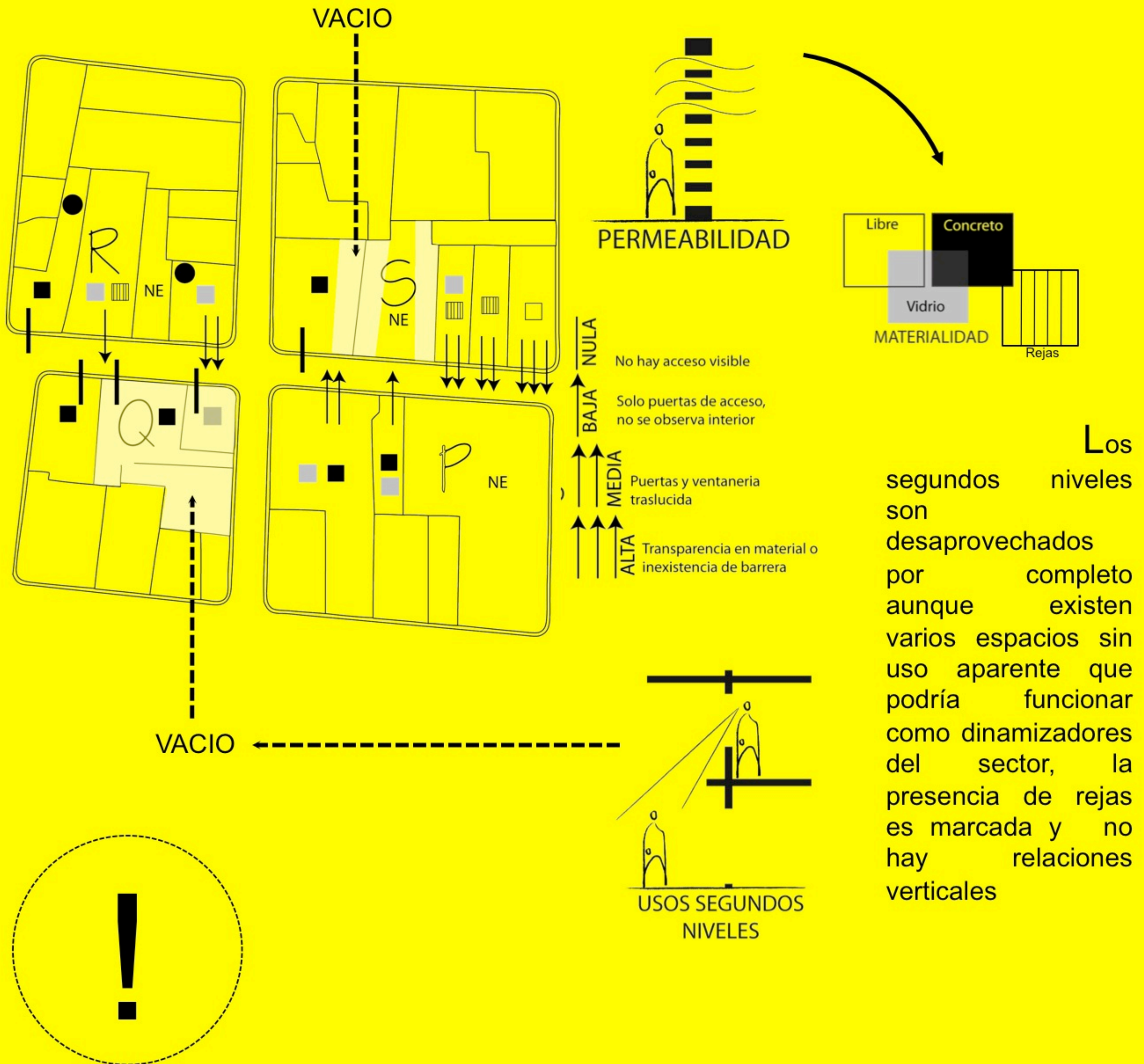
Actividades Fachada



- Jardines Flores
- Esculturas, monumentos, arte
- Telefonía y cajas
- Puestos ventas
- Mupis
- Palmeras
- Mobiliario urbano
- Maceteras árboles no desarrollados
- luminarias comunes en bulevar tipo 1
- luminarias especiales en plaza tipo 2
- Arborización gran tamaño +, +/-, - (Banco Central)
- Arborización medio tamaño (Bulevar)
- Arborización Transversal (Plaza Cultura)
- Mobiliario implícito
- Circulación motorizada interna



Las edificaciones de este espacio no son muy buenas y están muy deterioradas a diferencia de otros sectores, de igual forma aparecen pocas actividades en fachadas y muchas se generan a partir de temporalidades marcadas (horas pico) donde hay mas afluencia y no de forma constante e amueblado urbano y el uso vegetal es pobre, sin que hayan impactos o remates visuales no que no ayuda a generar en el sector un sentido del lugar y y estancia sino mas bien de recorrido rápido lo cual sin lugar a dudas debe ser mejorado.

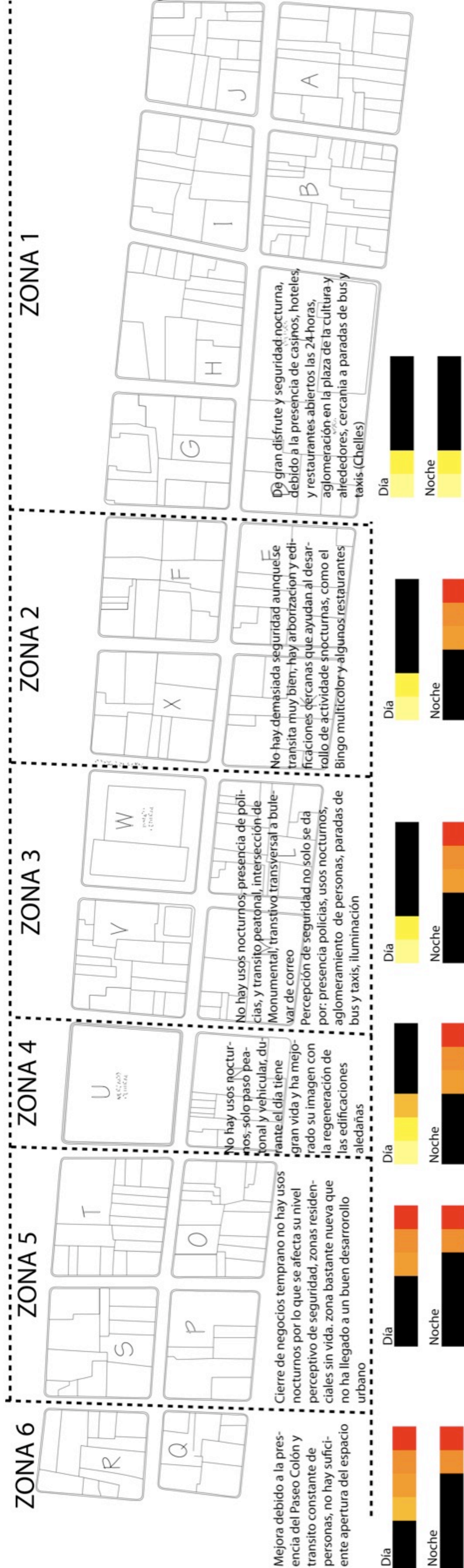


El **Sector 6** es un espacio casi en el olvido, lo cual es contradictorio ya que es el ámbito que permite la entrada y salida de usuarios del bulevar por lo tanto debe ser reforzado por algún elemento de carácter visual que permita una coherencia, el uso de mejor mobiliario y masas de vegetación también es necesario de forma que de pie a actividades diversas y mayor legibilidad del lugar. El uso de segundos niveles puede ser potenciado así se generarían relaciones verticales y un mayor uso del espacio la topografía en pendiente de este espacio podría fomentar diferentes experiencias de recorrido con mayor amenidad.

La percepción de seguridad en el lugar esta daba por varios factores, no solo la presencia de policías, sino el numero de actividades que se llevan a cabo y lo mas importante el uso que dan las personas del lugar, de igual forma el paisaje a nivel de fachadas, iluminación y movimiento. En el caos del bulevar se podría decir que el principal espacio que a nivel de percepción es mas seguros es la zona que va desde Chelles hasta el Banco Central, seguido en menor o mayor grado por toda la zona oeste del sitio, esto se debe principalmente al valor histórico que tenia este espacio anteriormente y que ya regeneración a bulevar de esta zona es bastante reciente. Sin embargo la falta de actividades atemporales y movimientos de personas así como iluminación genera en todo el bulevar una sensación de inseguridad moderada 9 mejor que en otras zonas de San José) pero que a partir de pautas de bajo impacto como las planteadas en esta investigación podría mejorar de gran manera.

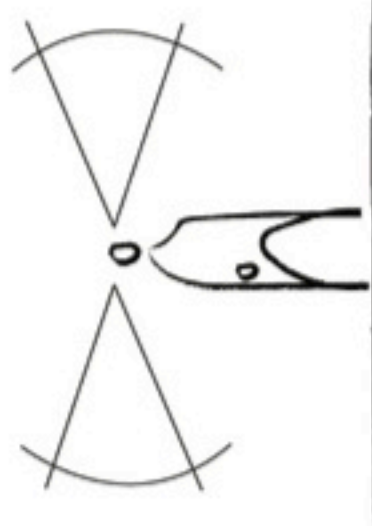


PERCEPCION DE
SEGURIDAD



6.4.2 PERCEPCION SEGURIDAD >

El bulevar presenta fugas visuales y puntos de interés tipo nodos que de ser aprovechados e incrementados pueden mejorar la experiencia sensorial y vivencial del sitio, de igual forma es necesario hacer reconocible esta consecución de eventos ya que muchos usuarios no son capaces de percibirlos, el proyecto de interjecciones urbanas pretende evidenciar estos elementos, además de a portar nuevos que modifiquen y agreguen valor al nivel cultural del lugar.



APERTURA VISUAL



FUGAS VISUALES PAISAJE

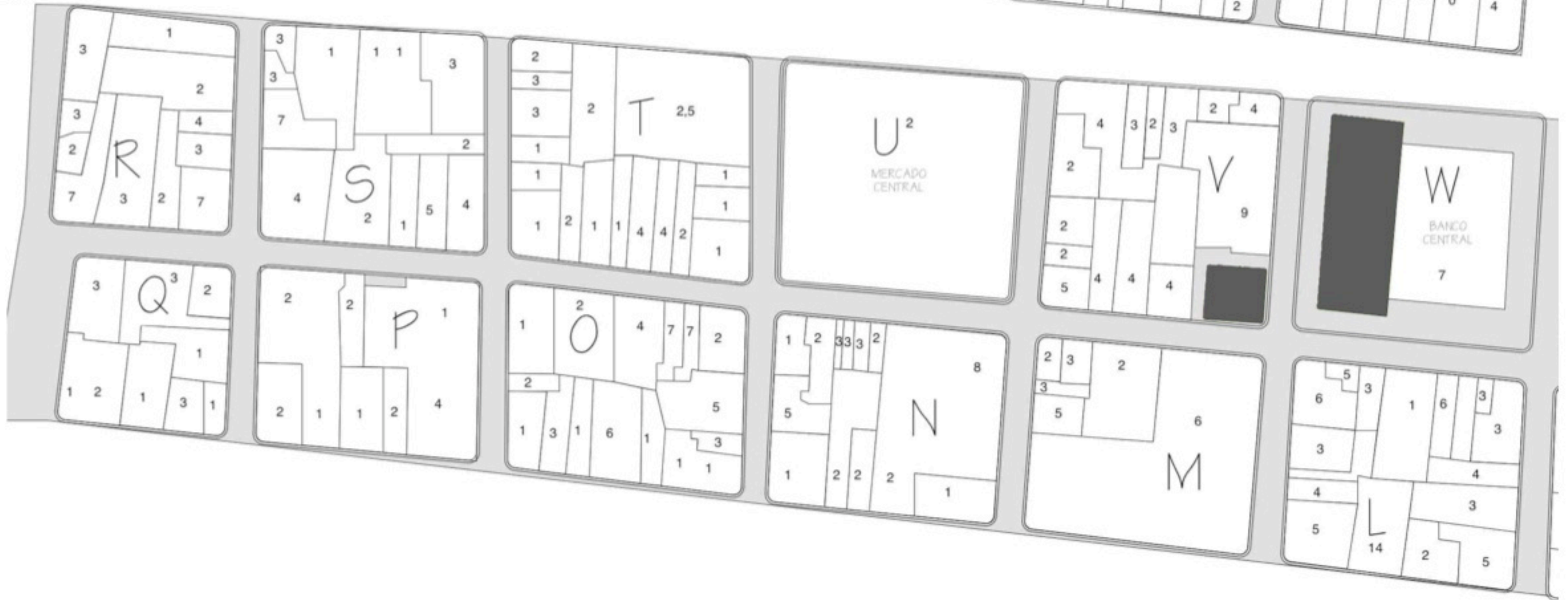


< 6.4.3 FUGAS VISUALES Y PUNTOS DE INTERES >

1.

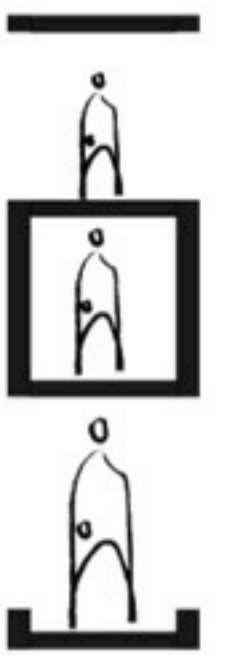
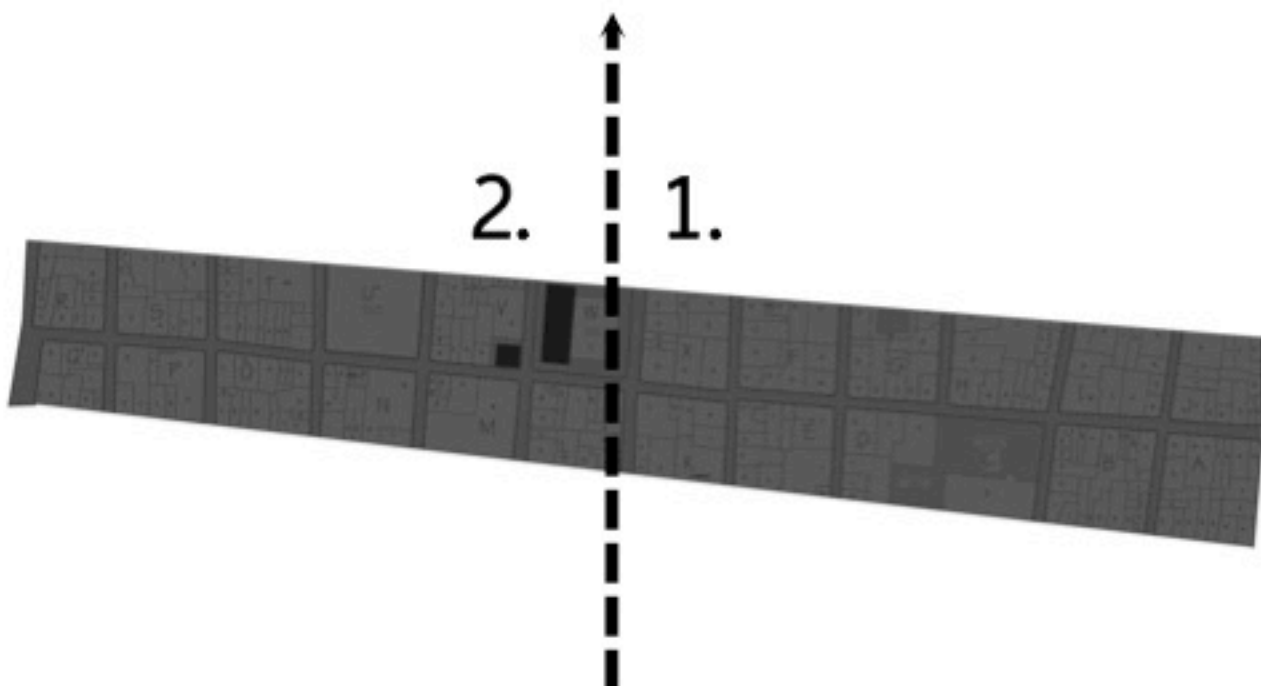


2.



El Bulevar presenta diferentes alturas dentro de todo el recorrido sin embargo existe un rango de dos a catorce niveles los edificios mas altos, con zonas donde es mas abierto y permite una mejor sensación de libertad o apertura. Las edificaciones altas se manejan como remates visuales, sin embargo no presentan una gran importancia plástica que aporten a la legibilidad del sitio, sino que son volúmenes mas bien planos y repetitivos. Hay varios edificios que presentan espacios abiertos tipo terraza que aportan al espacio y las relaciones verticales que se dan en este por lo tanto es necesario reforzar estos niveles para de igual manera permitir un flujo y actividades que se lleven a cabo paralelamente sin interferir una con otra. De igual forma las alturas juegan un papel importante en la percepción y sensación – que tanto me protejo o que tanto me muestran- marcando diferencias en el uso de los espacios por parte de usuarios de distintas edades.

2. 1.



ALTURAS

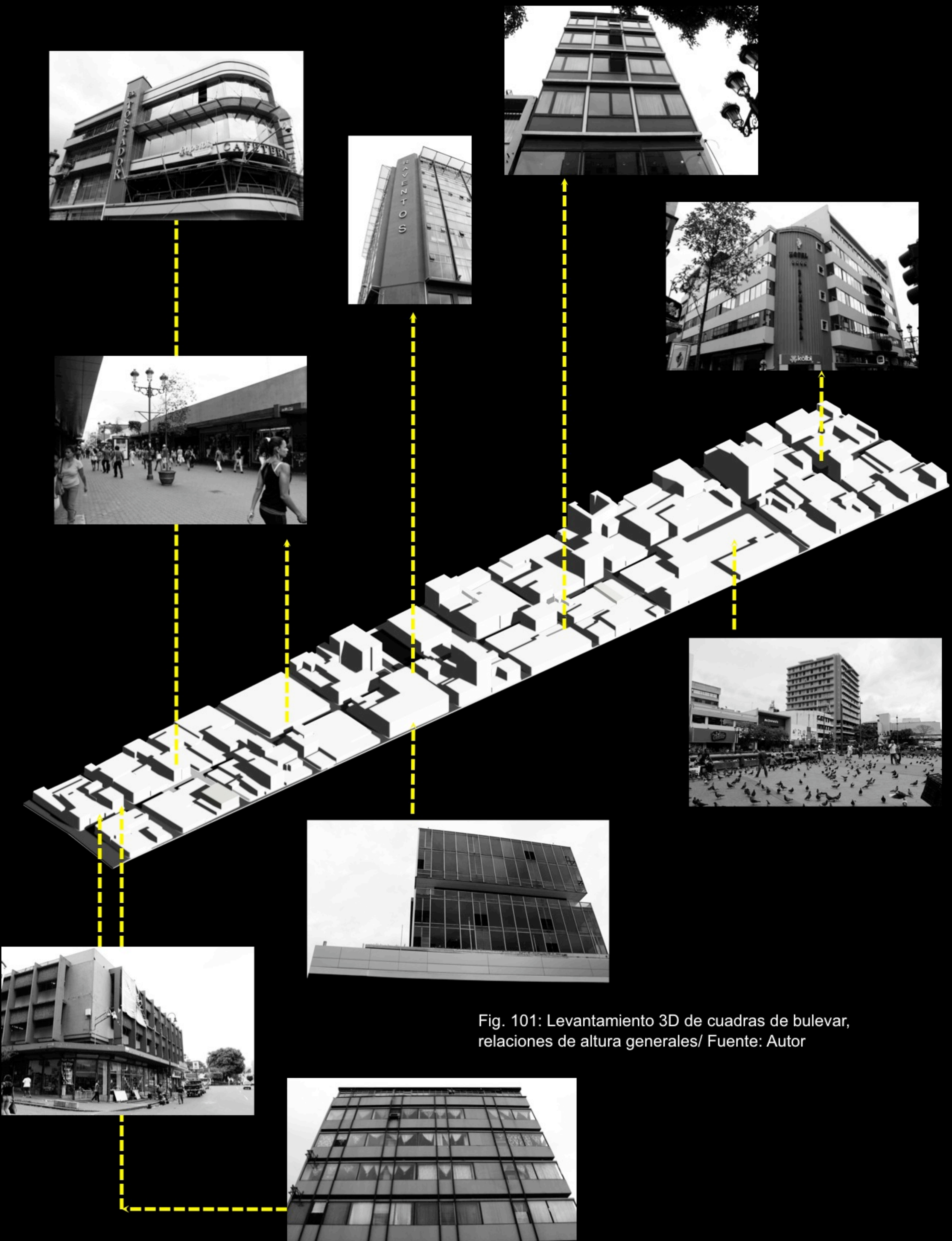


Fig. 101: Levantamiento 3D de cuadras de bulvar, relaciones de altura generales/ Fuente: Autor

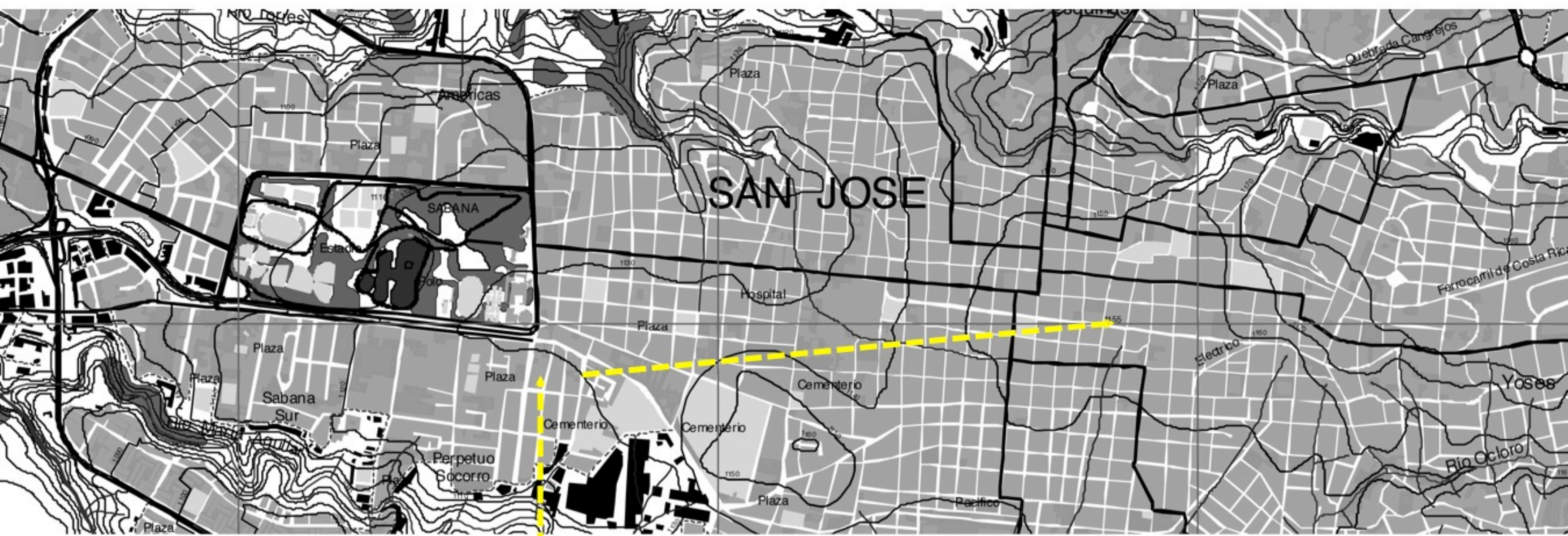
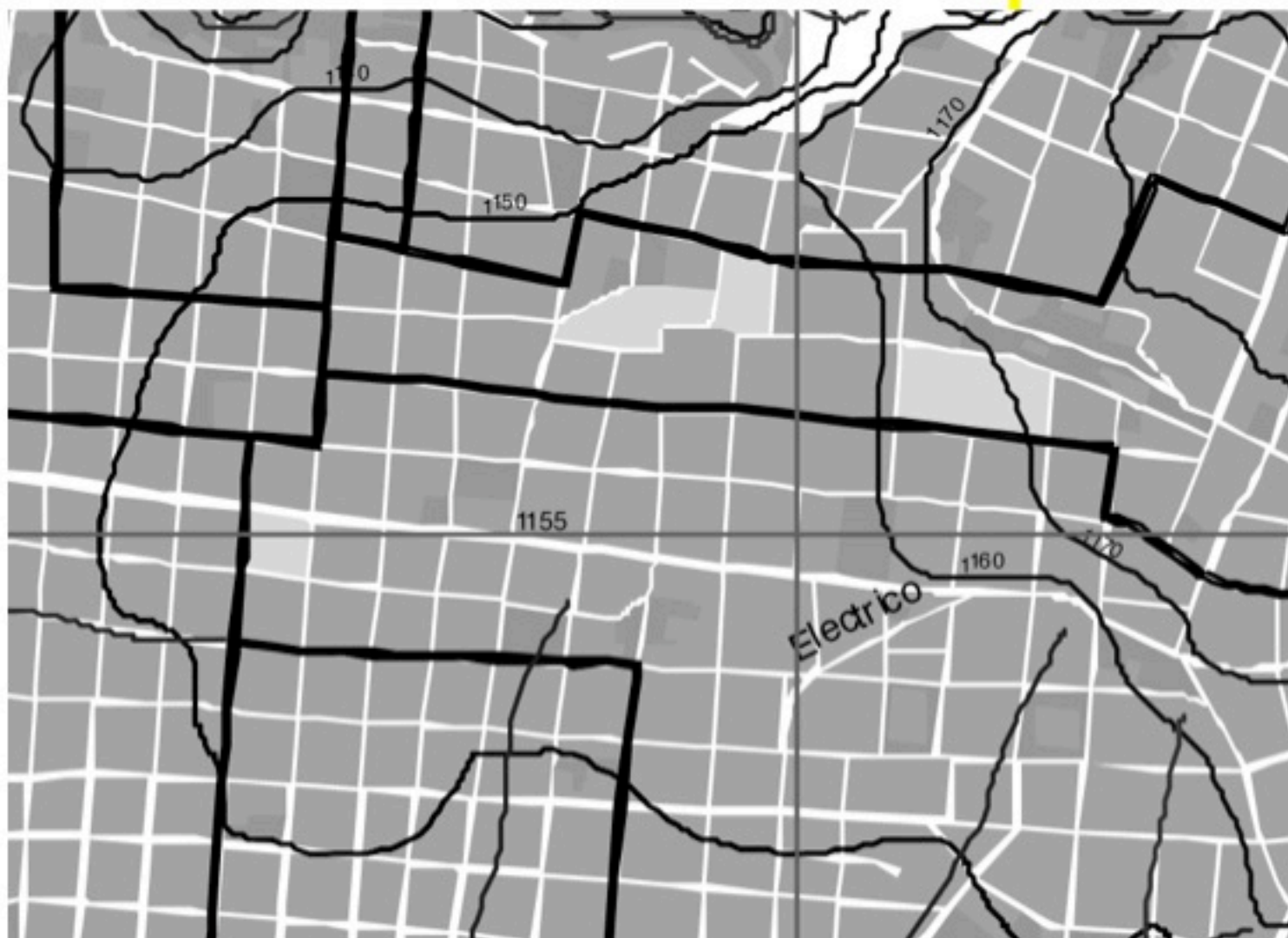


Fig. 102: Curvas nivel generales San José/ Fuente: msj.go.cr



La topografía en el Bulevar es básicamente plana durante sus doce cuadras, existe una pequeña pendiente en cada uno de los extremos, este y oeste sin embargo la diferencia de nivel es tan suave que es casi imperceptible, la longitud del bulevar es de 1162 m con una diferencia desde el nivel central a alguno de los polos de 33 m lo que supone una pendiente máxima de 5.6% en los niveles más cercanos a los accesos este y oeste (Chelles, Paseo Colón) mientras que en la parte central (Monumental y cruce Bulevar del correo) la pendiente se libera hasta el 0.86%. Por otro lado como se aprecia en el diagrama la masa vegetal en la zona es muy deficiente a excepción de la parte del Banco Central, por lo que definitivamente debe ser reforzada para mejorar los ámbitos de ocio y estancia dentro del espacio.

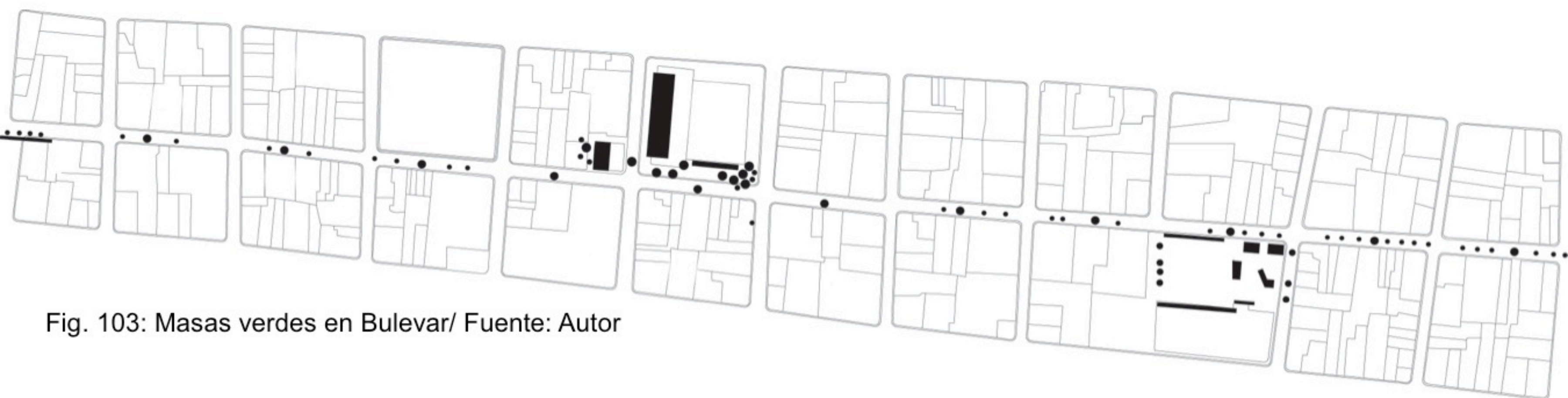


Fig. 103: Masas verdes en Bulevar/ Fuente: Autor

Paradas de autobús, desencadenantes de flujos transversales y longitudinales en el Bulevar de la Av. Central

Muchos de los flujos de usuarios que suceden en el bulevar son debido a que estos traspasan el espacio para ir de un lugar a otro a sus trabajos o para lograr conexiones con otras terminales de bus, esto incrementa la temporalidad en horas de la mañana y tarde-noche principalmente, donde la afluencia de personas es de gran magnitud, esto unido al tránsito motorizado genera una gran cantidad de embotellamiento vial. Sin embargo la ubicación de las principales paradas de autobús en la periferia del bulevar permite observar ciertas tendencias en cuanto a flujo de usuarios, y relaciones transversales y longitudinales dentro del espacio, principalmente el embotellamiento de usuarios se genera en los dos polos este y oeste del paseo peatonal, hacia el sector este, las paradas de San Pedro, Sabanilla, Tres Ríos y Cartago principalmente, y en el oeste, las paradas de la Coca Cola, Pavas, Alajuelita entre otras, mientras que principalmente las relaciones transversales se generan en los accesos cercanos a la Plaza de la Cultura, la cuadra del Teatro Popular Melíco Salazar y las inmediaciones del Banco de Costa Rica así como el antiguo Instituto Nacional de Seguros debido a la cercanía a las paradas de autobús colindantes con la Iglesia de la Merced.

Si bien estos flujos se generan de manera constante tienen sus picos de actividad en la mañana y tarde-noche, incrementándose los días entre semana y con menor uso los domingos, aunque los sábados el flujo es un poco menor es más constante durante todo el día. Las relaciones de paradas de bus y el bulevar permiten crear posibilidades de conexión a desnivel que no solo atrapen los flujos principales sino que eviten el contacto usuario y tránsito motorizado, a la vez que es posible redireccionar a los usuarios dentro del modelo propuesto.

Para el análisis primario de la sectorización de paradas de bus y su influencia en los flujos peatonales dentro del sector del bulevar se tomara como fuente primaria el análisis peatonal generado en el seminario de “Regeneración Urbana en el centro de San José: Replanteo y conexión de paradas de transporte público como catalizador de la revitalización” (2012).



El área de estudio comprende el casco central de la capital de Costa Rica. A saber, entre las calles 15 y 22 y las avenidas 9 y 12.

Esta delimitación corresponde a la realizada por el primer grupo del seminario de graduación de Regeneración Urbana en San José Centro.

En el mapa se muestra los cuadrantes de estudio con sus accesos a las principales ciudades circundantes según zonas geográficas.

Las flechas muestran la ruta de entrada y salida del transporte público según la procedencia del bus.

- Sector A, acceso oeste
- Sector B, acceso norte
- Sector C, acceso noreste
- Sector D, acceso este
- Sector E, acceso sureste
- Sector F, acceso sur
- Sector G, acceso suroeste
- Terminales de bus propuestas por el grupo 1 de seminario
- Red de Bulevares

UBICACIÓN
Figura 2. Ubicación
Fuente: Seminario de graduación "Regeneración Urbana en San José Centro", 2011.

Fig. 104: Paradas de autobús circundantes al Bulevar/ Fuente: Arroyo. M y otros, Regeneración Urbana (Tesis) 2012

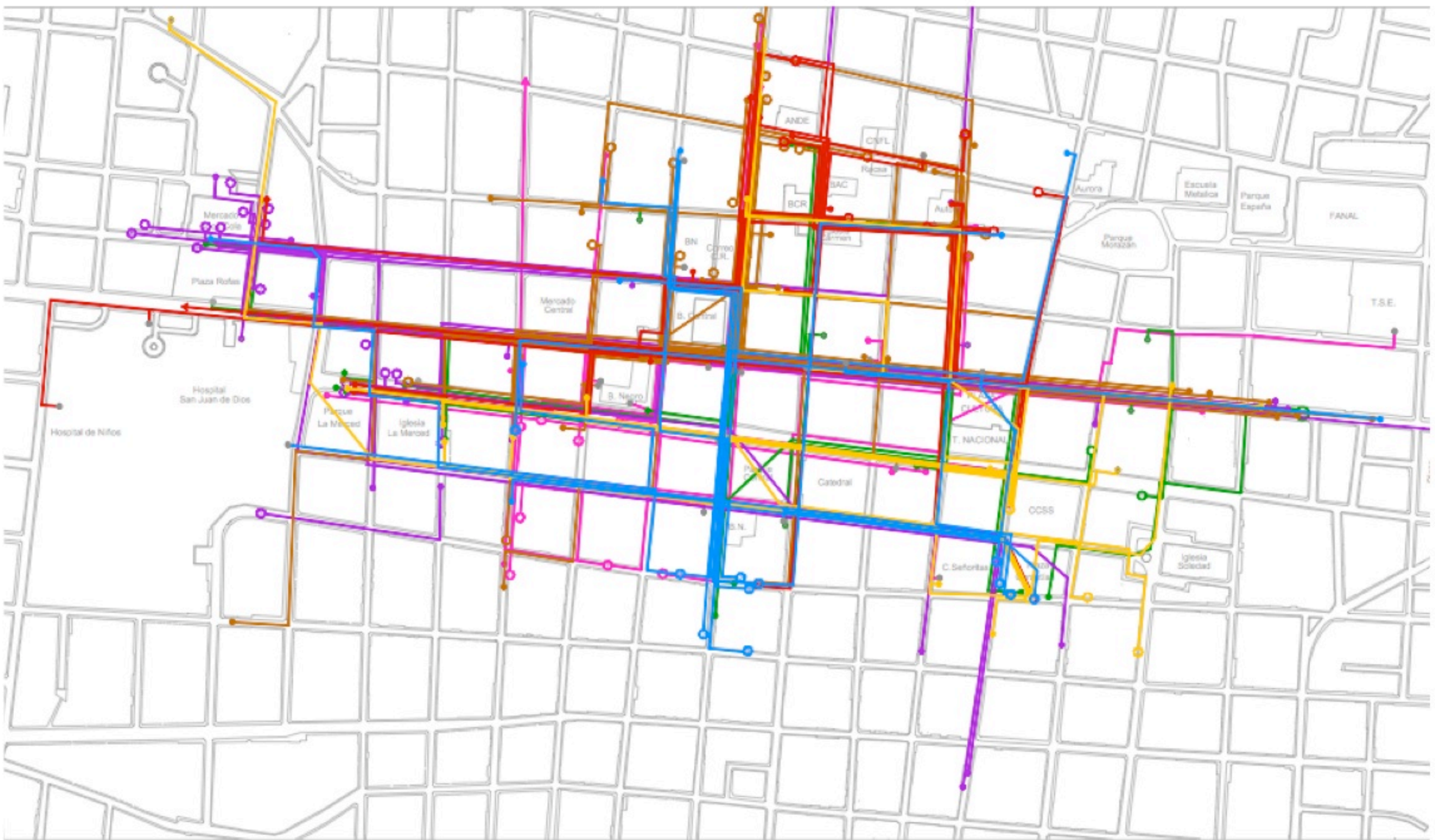


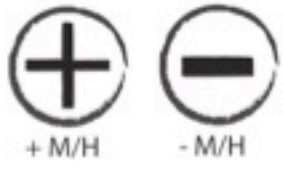
Fig. 105: Flujos peatonales y relaciones transversales de peatones a partir de Paradas de autobús/ Fuente: Arroyo. M y otros, Regeneración Urbana (Tesis) 2012

2.



15-25 30-50
0-15 50+

RANGOS EDAD EN USUARIOS



1.



Si bien es cierto el Bulevar es transitado y vivido por todo tipo de personas hay espacios que presentan en mayor o menor grado una mayor afluencia u estancia de ciertos grupos generacionales, esto sin duda se debe a las características físicas de los espacios, el usuario se debe entender en el sitio como un ente de dos tipos el usuario permanente o personas que trabajan en el bulevar ya sea formal o informalmente, aquellos que viven su vida social en el espacio y el usuario que solo transita por el para ir de un punto a otro de la ciudad. En cuanto al usuario permanente de labor informal se pueden distinguir fácilmente los géneros por zona específica e incluso temporalidad, y el que solo para su tiempo como disfrute en el sitio también, de forma que por ejemplo la zona del Banco Central supone un espacio líder en la reunión de usuarios masculinos de la tercera edad, durante las horas de la mañana y la tarde, los alrededores del mercado por ejemplo suponen mayor estancia de usuarias femeninas que venden en los bordes del lugar, así como en la zona de la plaza de la cultura sin embargo estas ventas se ven más marcadas a las horas de la tarde. Los bordes de la Plaza suponen un espacio ideal para los grupos generacionales jóvenes ya que es un espacio donde todo queda expuesto la capacidad de ver y ser visto es infinita, a diferencia del Banco donde los adultos mayores buscan ver pero no necesariamente que los vean. A partir de estas variables es que se tomaran decisiones de cómo implementar pautas en los espacios para mejorar la aceptación e inclusividad de todos los usuarios que transitan por la zona.



6.4.7

USUARIOS GENERACIONAL >

Para este apartado se tomo en cuenta la investigación y planos de seguimiento del investigador Daniel Morgan en su publicación "Evaluación de las intervenciones en diseño urbano en el centro de San José", hay que empezar aseverando el movimiento constante que tiene el bulevar a distintas temporalidades y todos los días de la semana de manera que en las primeras horas de la mañana entre las siete y ocho se da un flujo de aproximadamente 60 personas por minuto en la tarde estos números alcanzan cifras de 90 personas por minuto estos flujos se dan principalmente en dirección oeste a este mientras que en la tarde a partir de las cinco es cuando se encuentra a su máximo el flujo de personas llegando a alcanzar 130 provenientes de los dos sentidos este y oeste por lo que el flujo es equilibrado, ya luego de las seis de la tarde decae nuevamente el flujo pasando de 25 a 50 personas por minuto, generalmente estos flujos se mantienen mas constantes en ciertos sectores específicos por ejemplo entre la calle 1 y 3 el flujo desde la mañana y hasta las cinco de la tarde es constante y luego de las cinco hay mayor uso del espacio de peatones entre las calle que rodean la Plaza de la Cultura. (Morgan.D,s.f. pag 40)

En el espacio es posible observar seis tipos de movimientos específicos, recorridos de un extremo a otro (E-O o viceversa), recorrido en L donde se entra por un extremo y se sale por una calle transversal, en L entrando por un extremo y entrando a una tienda o atravesando una tienda para salir al otro lado de la cuadra, recorrido en Z entrando en una calle, siguiendo por el bulevar y saliendo por otra calle, en Z entrando en una calle, llegando al bulevar e ingresando a una tienda y por último los recorridos de una tienda a otra. A las horas de la mañana los movimientos en L de ingresar por un extremo y salir por una calle son los predominantes, siendo este el flujo mas importante y en el que los peatones recorren alrededor de 2.6 cuadras, mientras que durante el día en ingreso por un extremo del bulevar para llegar a una tienda se vuelve mas importante, durante la noche los movimientos en Z son predominantes y los fines de semana los recorridos de ingreso de una tienda a la otra (Morgan.D,s.f. pag 41). Esto permite entender la afluencia e importancia de los flujos dentro del espacio así como las relaciones entre el bulevar y las calles transversales, así como los modelos de movimiento y que estos espacios tipo intersección pueden funcionar como desencadenantes de actividades reforzando la forma en que se percibe la linealidad y los espacios simbólicos en el espacio.

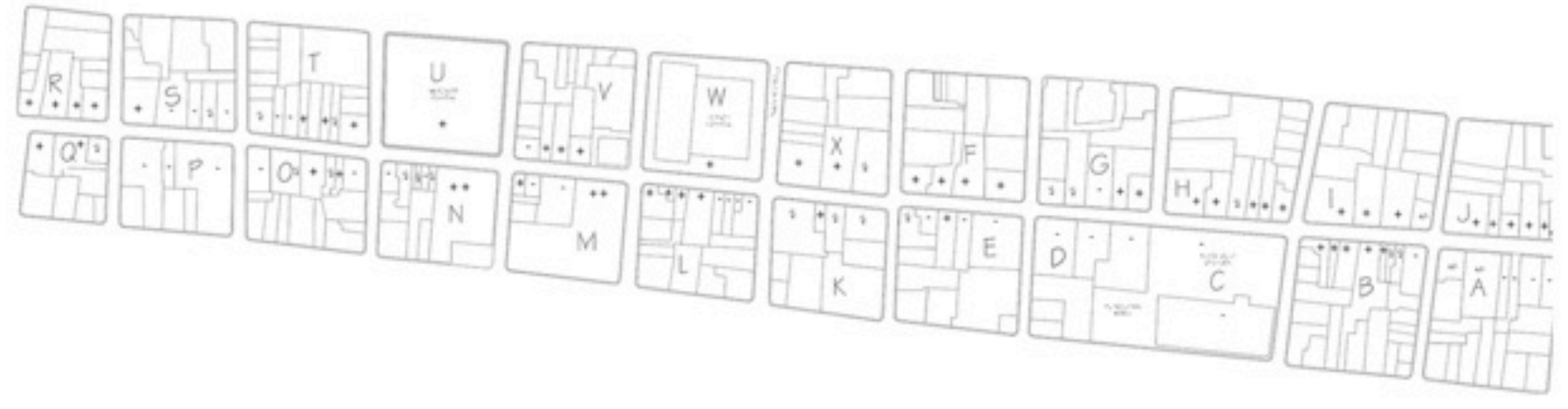
Para poder analizar la información captada en las capas de información se generarán traslapos de las mismas, para captar que puntos se vuelven aptos para la ubicación del modelo de interjección urbana con el fin que logre dinamizar de manera efectiva la vida dentro de la ciudad aportando elementos digitales que en conjunción con lo análogo mejoren y propongan pautas o iniciativas urbanas para ser implementadas y maximizar el efecto de conector urbano que tiene el Bulevar.



Permeabilidad



Permeabilidad Segundo niveles



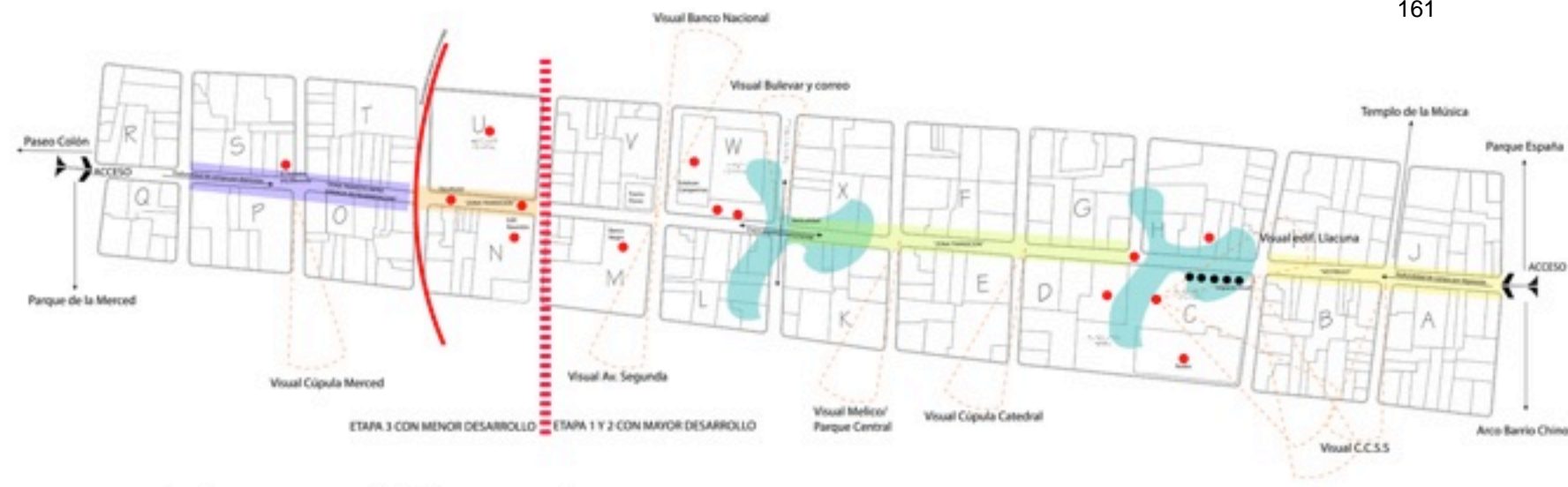
Protección solar



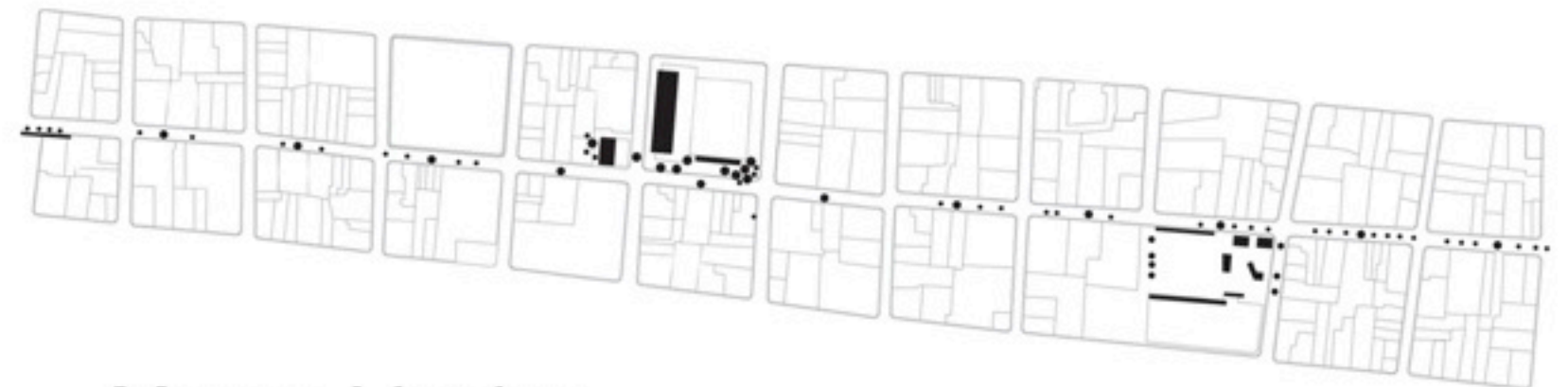
Estado de edificación



Mobiliario



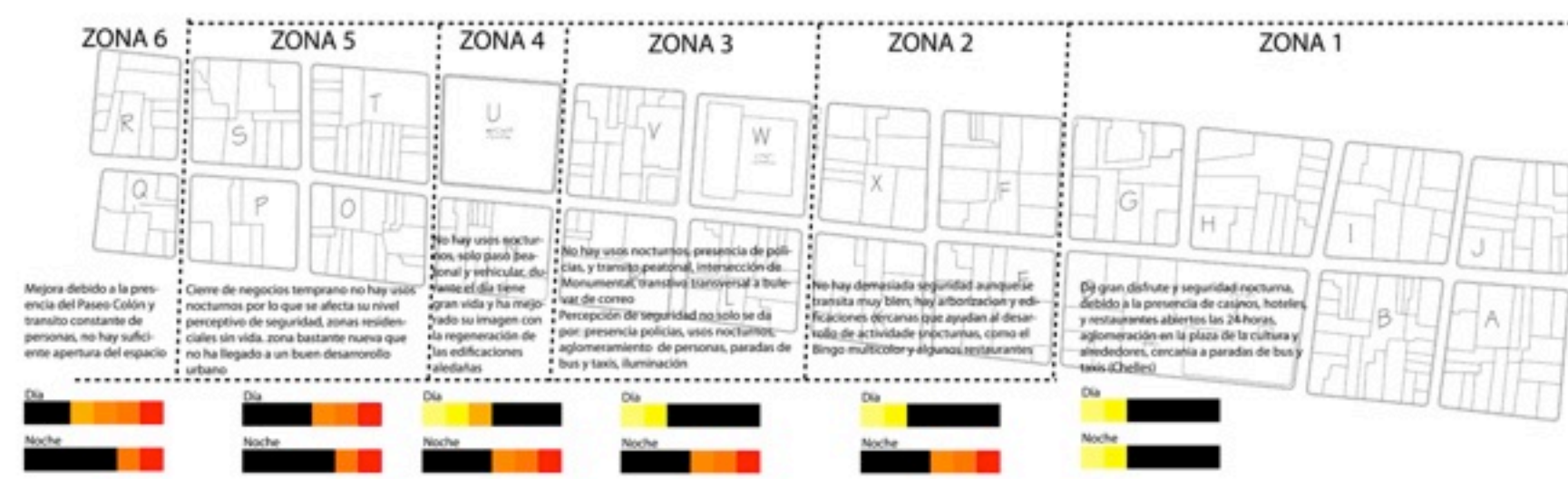
Fugas Visuales



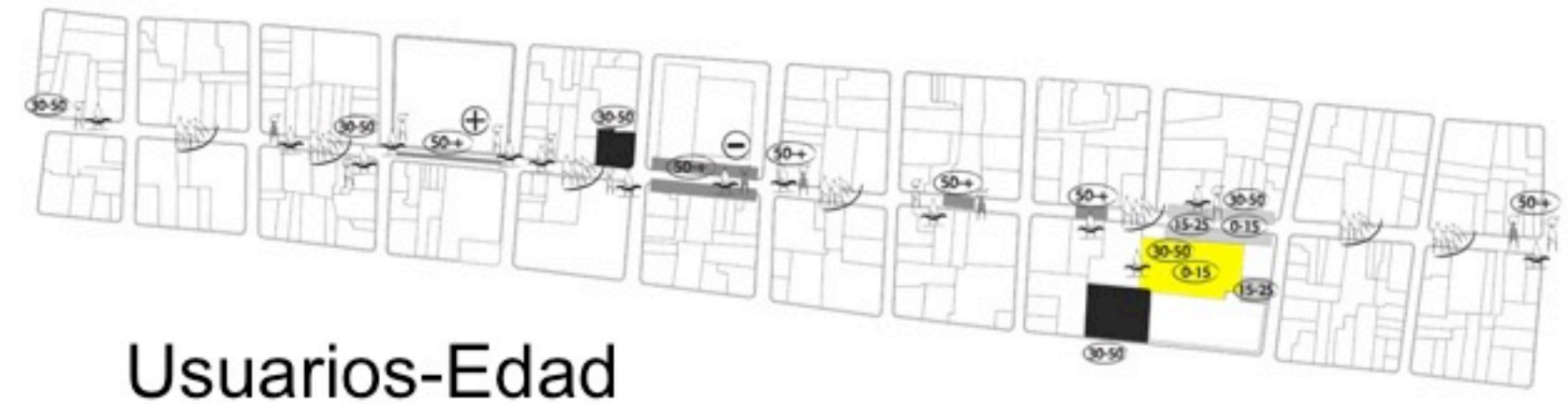
Masas Verdes



Alturas



Seguridad



Usuarios-Edad

Los análisis se generaron en cuatro traslapes que generaran las pautas y los espacios mas aptos asi como las formas de intervención.

1. Permeabilidad+ Permeabilidad segundo nivel+ protección solar= **Aportes Edilicios**
2. Estado de edificación + Mobiliario urbano= **Bordes y elementos simbólicos**
3. Fugas Visuales +Alturas+ Topografía= **Paisaje**
4. Percepción de Seguridad+ Usuario-edad= **Temporalidades de uso humano**

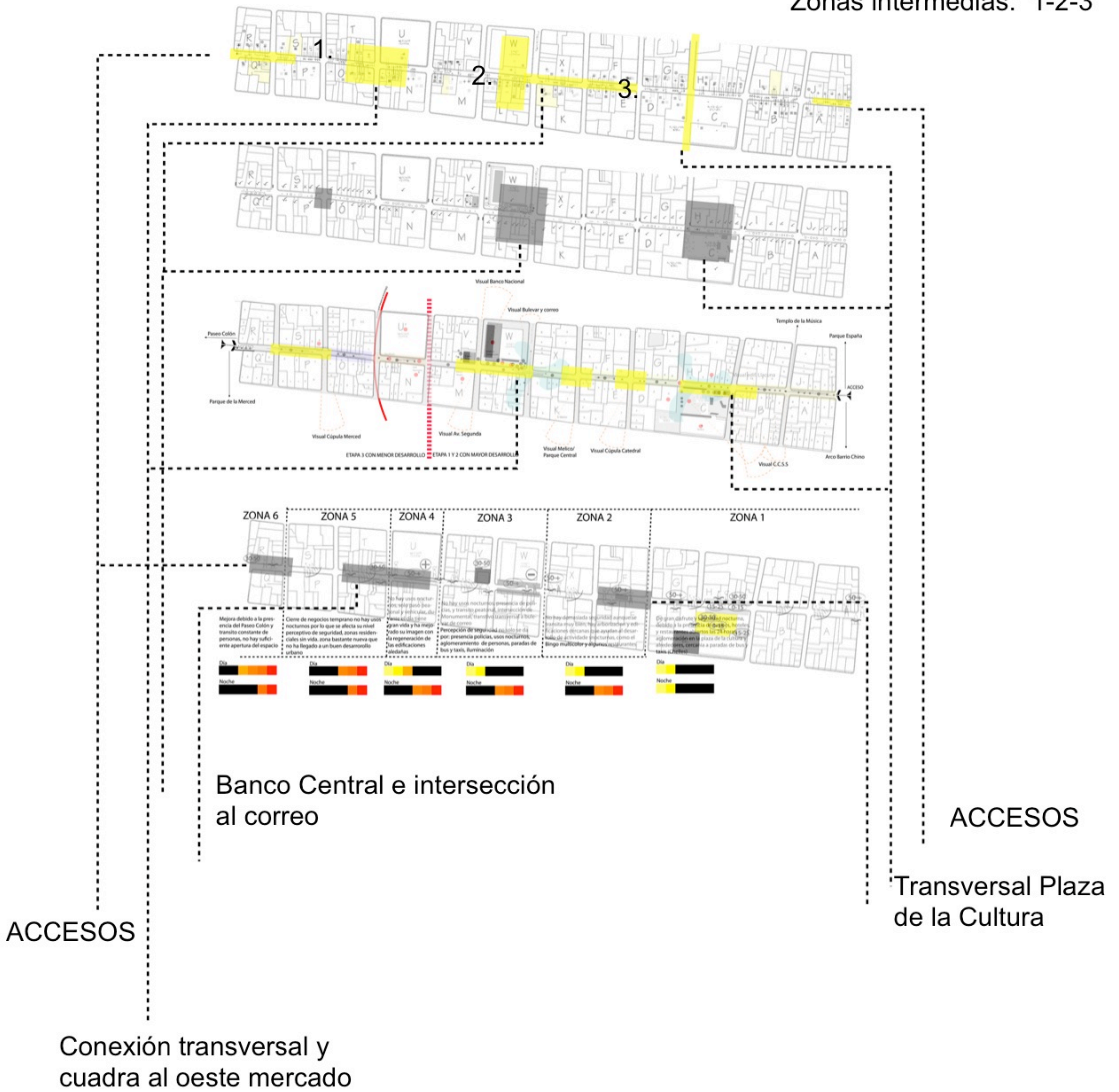


+ flujos transversales

= pautas intervención

< 6.5 **TODAS CAPAS ANALISIS** >

Zonas intermedias: 1-2-3



Se seleccionaron cinco zonas principales y tres intermedias las cinco ayudarían a diversificar el espacio mientras que las intermedias generan elementos mas pequeños que prevengan y sirvan de apoyo de continuidad a las mas grandes.



ACCESOS



Transversal Plaza de la Cultura



Conexión transversal y cuadra al oeste mercado



Banco Central e intersección al correo



ACCESOS

Zonas intermedias: 1-2-3



Fig. 106: Zonas de intervención/ Fuente: Autor



VARIEDAD

Deben ser implementadas varias actividades programáticas para cumplir con las necesidades de mejorar los espacios de ocio estancia, nichos y espacios de diferentes características espaciales, así como inclusión de elementos naturales, espacios multifunción que puedan variar y cambiar según temporalidad y necesidades de uso



PERMEABILIDAD

El elemento a diseñar deberá no solo tener superficies opacas sino que lo traslucido y espacios abiertos para ser recorrido y vivido en diferentes ambientes es necesario, los usuarios deben ser capaces de transitar alrededor y sobre este



ROBUSTEZ

Dentro de los espacios a plantear deberá contemplarse el uso múltiple, ya sean terrazas de estar pero que también funcionen de graderías de observación, espacios de transito, de conexión digital y juegos tipo galería etc



LEGIBILIDAD

Se tendrá que dotar a cada una de las zonas seleccionadas de elementos que las haga reconocibles, y de valor simbólico, mayor altura en un elemento escultórico, utilización de la luz espacios de contención o de mayor libertad, de reflexión o introspección etc, elementos de altura a desniveles que contrasten con el contexto actual.

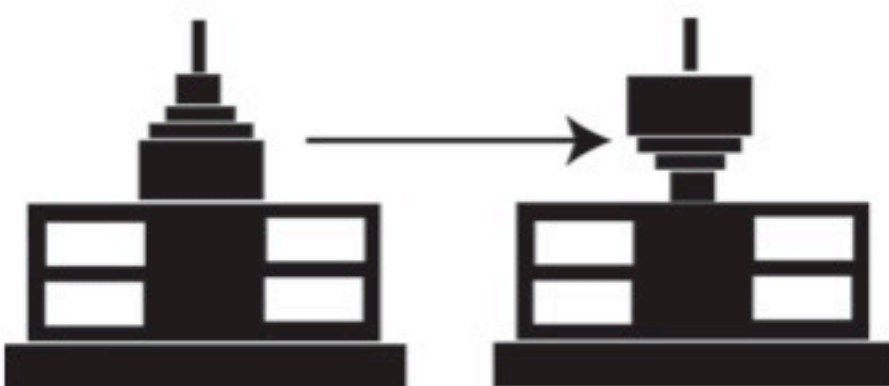


CARACTERIZACION

El nuevo aporte al bulevar deberá tener un lenguaje unificador entre sus elementos pero contrastante con el resto del contexto como premisa para implementar los componentes híbridos, de forma que la unión entre ambos sistemas se de a partir de uniones virtuales como iluminación y de ser posible transiciones físicas que pudieran adaptarse no permanentemente a alguno de los espacios vacíos antes estudiados.

COHERENCIA
VISUAL

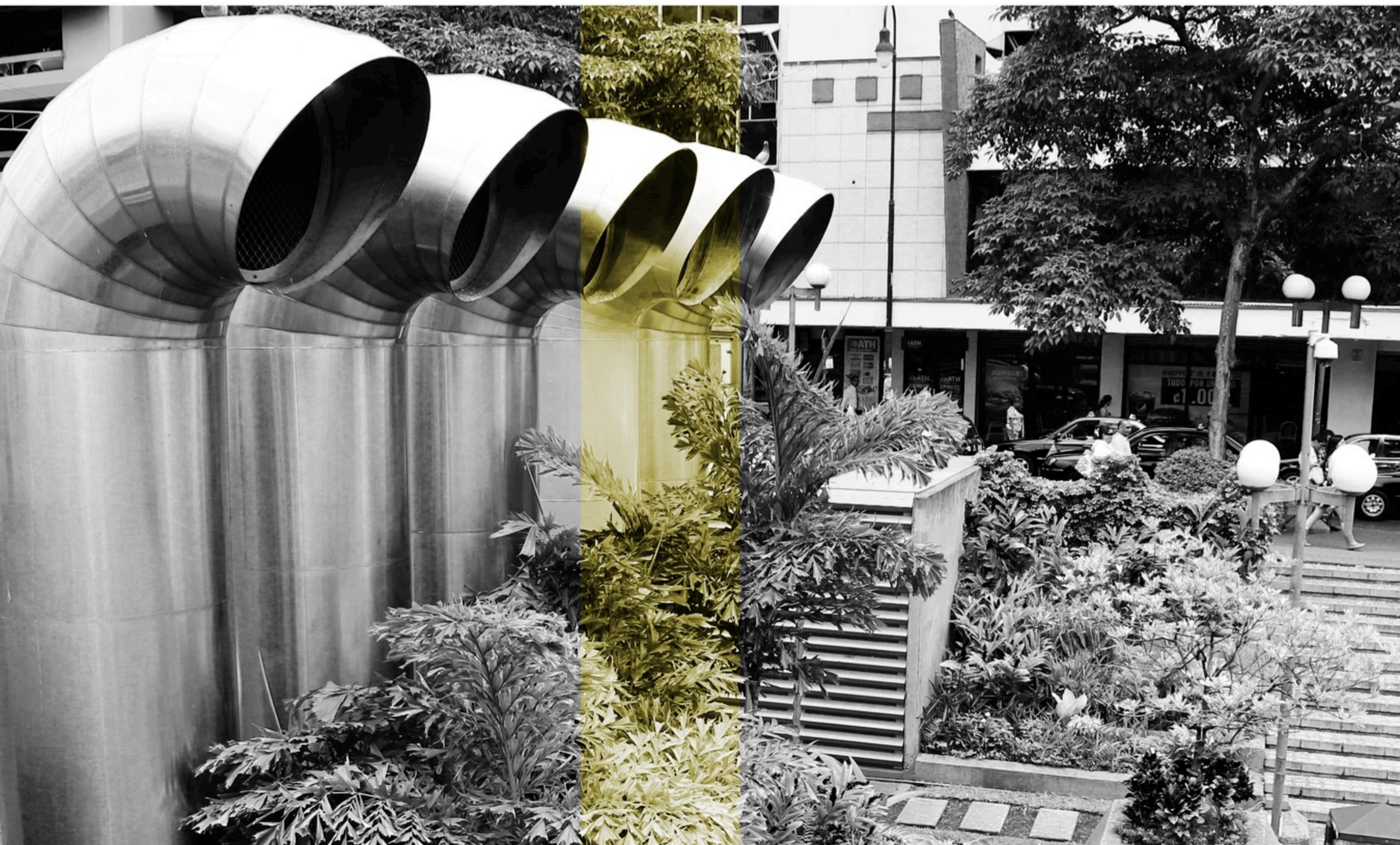
La capacidad de transformación del modelo debera adaptarse y tener la capacidad de ser cambiante siendo el mismo podrá como un parásito ser parte de las diferentes zonas donde se ubique de igual manera dejara los elementos intermedios como vestigios de su ubicación y existencia siendo un ente que despierte la ciudad



FLEXIBILIDAD

7

Diseño



< CAPITULO 7 >

Futurismo como premisa de diseño : del movimiento de los usuarios urbanos a estancia e interjección híbrida CONTRASTE EN CONTRA DE LA MAREA: OBSTACULOS.

Como parte de la naturaleza del Bulevar de la Avenida Central el flujo lineal es básico de comprender, sin embargo los desplazamientos de los cientos de usuarios que recorren este espacio no son necesariamente rectilíneos, lo que propone una naturaleza en la forma orgánica y curvilínea de moverse. Si bien morfológicamente el espacio esta trazado a partir de un avenida sin quiebres, es sin duda esta forma lejana a la naturaleza humana y a las relaciones de interacción de los usuarios dentro del contexto. Es por esto y basándose en la premisa de buscar el contraste entre el diseño urbano actual y las tipologías existentes dentro de lo análogo y el modelo de interjección híbrida, que se toma de base el concepto de futurismo como desencadenante al análisis del movimiento natural de los usuarios y esas formas espaciales que generan, de manera que se pueda desarrollar un modelo acorde, formalmente a esa naturaleza, contrastando lo rectilíneo y naciendo a partir de estímulos ya existentes en el lugar., que a la vez pueda ser modificables agregando “obstaculos” de forma que la riqueza de recorrido sea aun mejor.



Fig. 107: Zonas de intervención/
Fuente: imagenesdeposito.com

El futurismo nació en Italia a partir de la primera parte del siglo XX y dentro de sus postulados buscaba la exaltación de lo sensual, el retrato de la realidad en movimiento, base para el diseño del modelo híbrido, basándose en ensalzar la vida contemporánea y tomando de base sus temas dominantes, la maquina y el movimiento, Boccioni un artista italiano creó su obra “Formas únicas de continuidad en el espacio”(fig. 107) en la que representa de manera audaz el espíritu futurista mostrando la constancia en el movimiento, representado por formas geométricas y desarrollo de estelas que quedan luego del desarrollo del movimiento. Es basándose en ejemplos como el anterior que se desarrollaran una serie de imágenes fotográficas a manera de estroboscópio, efecto planteado por Gjon Mili (fig. 108) (1904-1984) y la fotografía de alta velocidad y Eadweard Muybridge (1830-1904) y las secuencias de movimiento, de los usuarios del bulevar de forma que se logren observar los aces y vestigios del movimiento que serán analizados para desarrollar la propuesta formal del modelo.



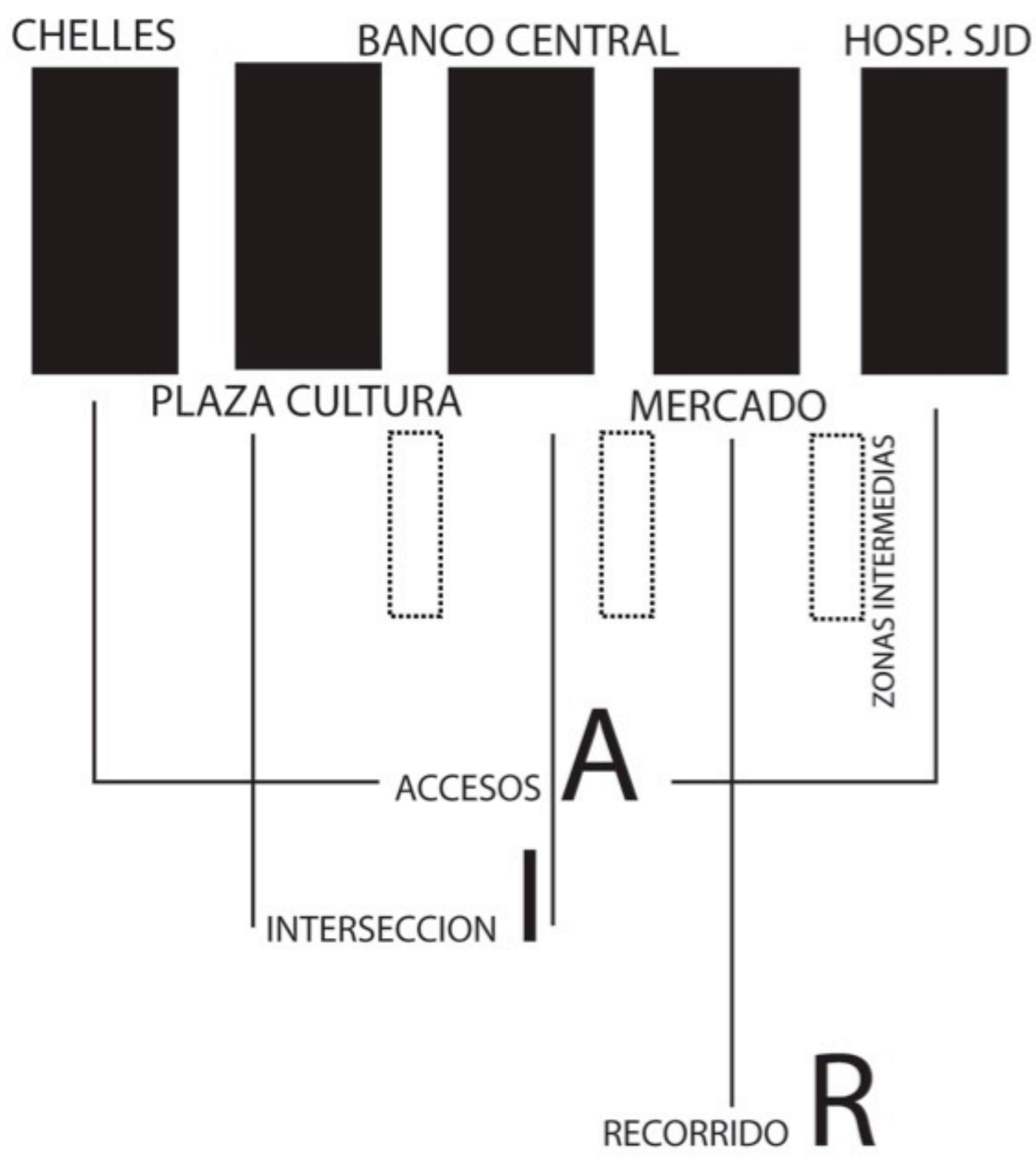
Fig. 108: Gene Krupa por Gjon Mili/
Fuente: liberatormagazine.com

Esto con el fin de crear no solo formas geométricas orgánicas acordes al los desplazamientos espaciales ,sino que *contrastar* formalmente con lo existente en contexto, creando puntos de referencia a modo de naves que sean capaces de ser itinerantes y manejarse en distintos puntos de la trayectoria Bulevar de la Avenida Central, a la vez que generan esa conexión con el concepto híbrido que busca crear una relación estrecha y mezcla entre lo análogo y lo digital, funcionando como un incentivador de las fortalezas análogas en San José pero también un demandante y expositor de las falencias que la ciudad tiene. Funcionando a la vez como un estímulo visual, y de uso para los usuarios que día a día transitan el bulevar.

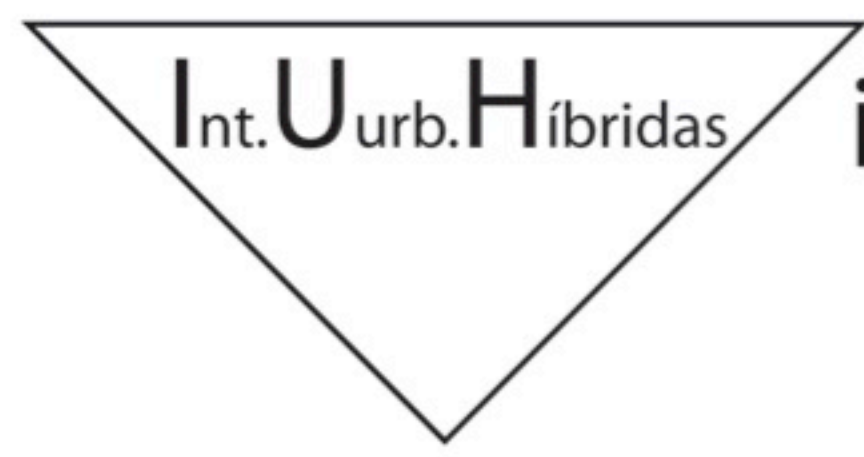


Fig. 109: John Borican 1941 por Gjon Mili/ Fuente: aima007.blogspot.com

Como parte de la etapa de diseño se toman en cuenta las zonas elegidas en el análisis urbano, y se seccionan en tres elementos que ayudan a articular el bulevar, de forma que se hacen las categorías de ACCESO (con dos elementos uno al oeste y el otro al este) INTERSECCION (Plaza de la Cultura y Banco Central) y RECORRIDO (Mercado Central), esta subdivisión ayuda a generar tres modelos principales cada uno con características de adaptación similares pero con condiciones distintas. A lo largo de estas también se desarrollan las zonas intermedias como se menciona en el análisis urbano.



Diseño A
 Diseño B
 Diseño R



Diseño intermedio

Plan estrategico

diseño pavimentos e integración basada en flujos

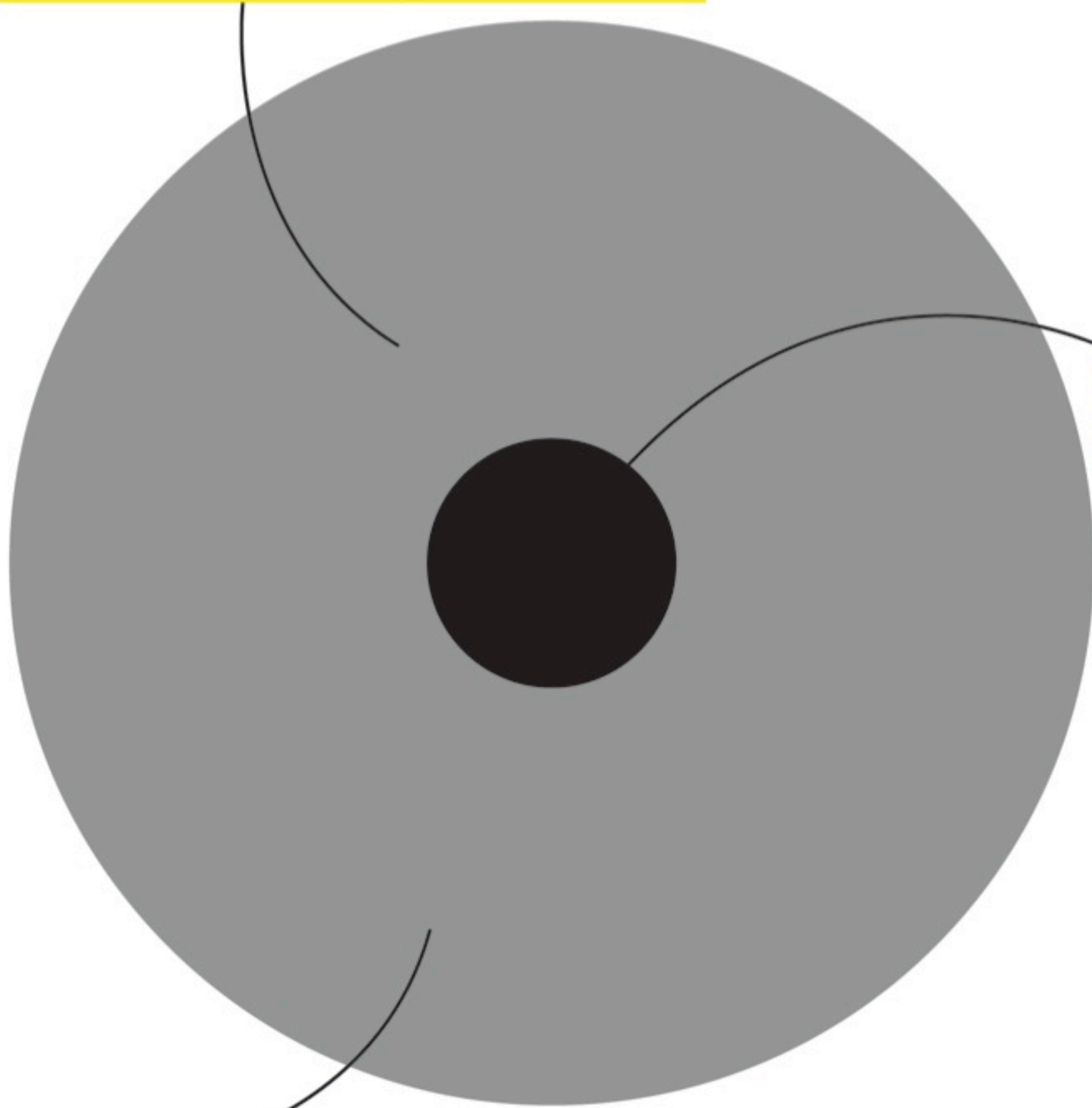
De igual manera y para entender el diseño dentro de un todo integral, se propone un plan estratégico durante el recorrido de las doce cuadras, con el fin de integrar las vivencias así como incrementar le atractivo visual y dinámico del entorno, Para esto se llevo a cabo una observación y seguimiento vivencial de las personas en el bulevar tratando de entender las dinámicas de recorrido espaciales, y poder traducir esto a un diseño de líneas que sirviera de base para el diseño del modelo de interjección de igual forma funcionara de gráfica de pavimentos que encienda la vivencia visual, seccione y permita mayores espacios para el desarrollo de elementos naturales verdes a la ve que toma bases del concepto futurista como el desplazamiento de las líneas en el espacio en el movimiento.

La propuesta programática se subdividirá en las zonas de intervención mencionadas de manera que si bien uno de los modelos puede contener una o varias actividades estas se especialicen para ir generando diferentes experiencias a lo largo del recorrido, cada una distinta a la otra.

De esta forma es que se subdividirá el programa en tres ramas la estancia tecnológica que alberga el factor virtual de la ciudad híbrida, parte fundamental de este planteamiento y por tanto corazón de la propuesta de actividades, las ventas y soporte como actividades de refuerzo a la trama y dinámicas urbanas ya existentes o nuevas implementadas por las interjecciones y el jardín que engloba igualmente factores digitales pero que se enfoca en la parte verde que debe coexistir dentro de la hibridez. Todo esto aunado a la propuesta general análoga del espacio. Completando de esta manera todos los componentes de la CIUDAD HIBRIDA.

Telecomunicaciones (Llamadas y video comunicación)
 Servicio de información de la ciudad e histórica
 Carga on-line, conexión de dispositivos libre uso
 Seguridad
 Soporte de almacenaje temporal de insumos
 Sensores de movimiento, interacción, clima y variables de contexto, como ente vivo
 Talleres y tempo shops
 WI-FI libre
 Iluminación dinámica

Ventas soporte



Estancia tecnológica (corazón)

Laboratorio de audio, exploración sonidos
 Laboratorio de video
 Real time cam (live stream)
 Simulador tecnológico urbano
 Cafetín urbano
 Plataformas Jardín urbano observación y estancia urbana/ jardín natural yoga-zen en medio urbano
 Mirador de nuevos paisajes redescubra y recree su ciudad

Jardín urbano de proyección

Proyección digital (plaza cambia estado ánimo)
 Proyección LED
 Proyección video sobre NIEBLA
 Proyección video sobre VAPOR AGUA Y AGUA
 Plataforma artística libre (varios niveles de uso y ubicación espectadores)
 Exposición temporal de arte interactivo (propuestas a concurso artistas nac e int)
 Túneles/ Pasajes de color
 Conexión live stream con otras plazas y espacios en en el país y el mundo
 Jardín laser

Telecomunicaciones (llamadas y video comunicación)
 Servicio de información de la ciudad e histórica
 Carga on-line, conexión de dispositivos libre uso
 Seguridad
 Sensores de movimiento, interacción, clima y variables de contexto, como ente vivo
 WI-FI libre
 Iluminación dinámica
 Seguridad

PLAZA CULTURA

Seguridad
 Soporte de almacenaje temporal de insumos
 Sensores de movimiento, interacción, clima y variables de contexto, como ente vivo
 Talleres y tempo shops
 WI-FI libre
 Iluminación dinámica

Real time cam (live stream)
 Plataformas Jardín urbano observación y estancia urbana/ jardin natural yoga-zen en medio urbano
 Mirador de nuevos paisajes redescubra y recree su ciudad

Proyección video sobre NIEBLA
 Proyección video sobre VAPOR AGUA Y AGUA
 Plataforma artística libre (varios niveles de uso y ubicación espectadores)
 Exposición temporal de arte interactivo (propuestas a concurso artistas nac e int)
 Jardín laser

BANCO CENTRAL

Proyección digital (plaza cambia estado ánimo)
 Proyección LED
 Túneles/ Pasajes de color
 Conexión live stream con otras plazas y espacios en en el país y el mundo

Seguridad
 Soporte de almacenaje temporal de insumos
 Sensores de movimiento, interacción, clima y variables de contexto, como ente vivo
 Talleres y tempo shops
 WI-FI libre
 Iluminación dinámica

HOSP. SJD



Telecomunicaciones (llamadas y video comunicación)
 Servicio de información de la ciudad e histórica
 Carga on-line, conexión de dispositivos libre uso
 Seguridad
 Sensores de movimiento, interacción, clima y variables de contexto, como ente vivo
 WI-FI libre
 Iluminación dinámica
 Seguridad
 Sensores de movimiento, interacción, clima y variables de contexto, como ente vivo
 Servicio de información de la ciudad e histórica

MERCADO



Real time cam (live stream)
 Simulador tecnológico urbano
 Cafetín urbano
 Plataformas Jardín urbano observación y estancia urbana/ jardín natural yoga-zen en medio urbano
 Mirador de nuevos paisajes redescubra y recree su ciudad
 Laboratorio de audio, exploración sonidos
 Laboratorio de video

ZONAS INTERMEDIAS



Sensores de movimiento, interacción, clima y variables de contexto, como ente vivo
 WI-FI libre
 Túneles/ Pasajes de color
 Seguridad
 Iluminación dinámica

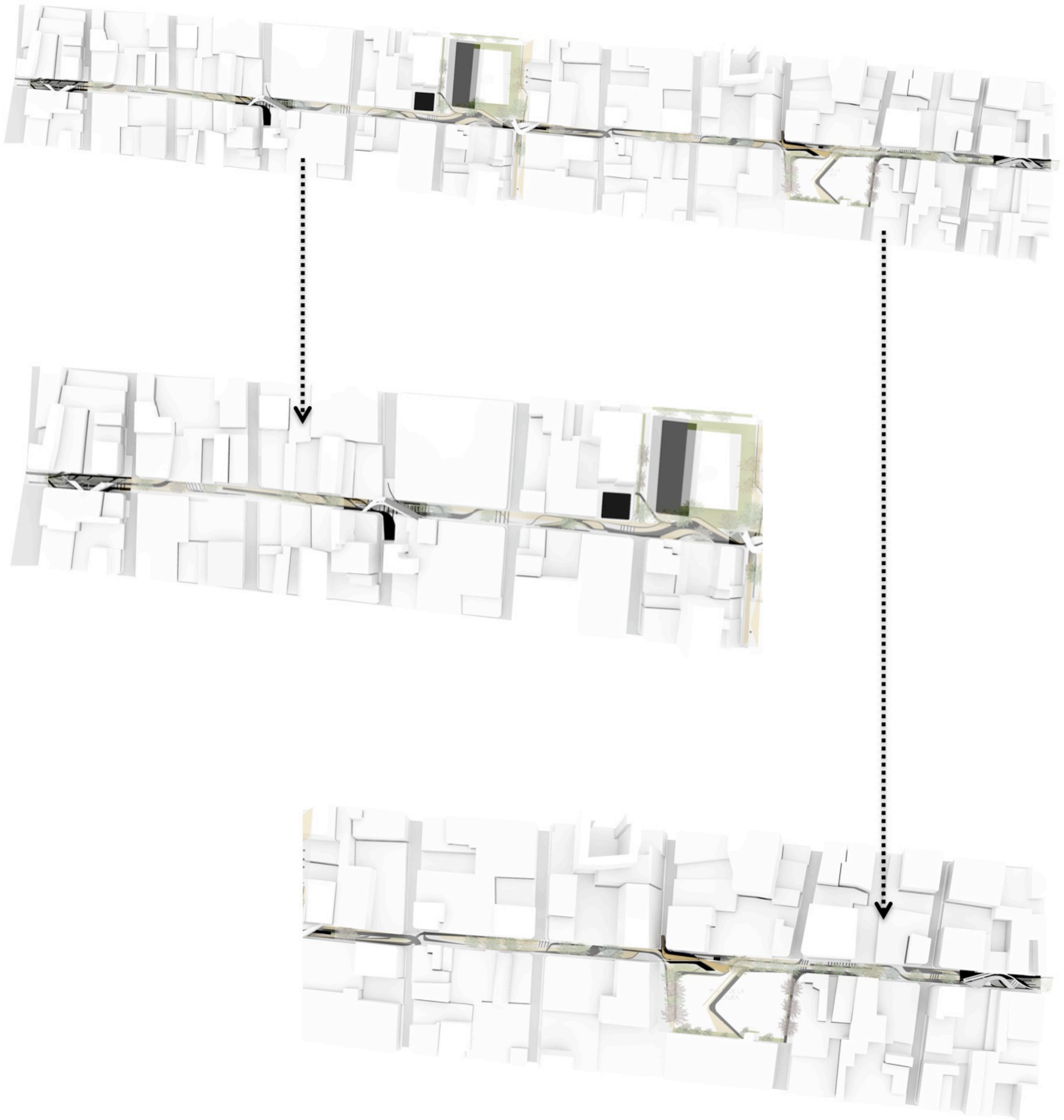
El plan estratégico general plantea un diseño de pavimentos que exalta las características de flujo de las personas dentro del bulevar luego del estudio de movimiento de las mismas, ayuda a demarcar de mejor manera los lugares donde serán ubicados los modelos de intersección urbana e incrementan la dinámica y juego de formas dentro del recorrido, permitiendo de esta manera a la vez romper la linealidad y lo repetitivo del diseño actual.



Plan estratégico urbano general



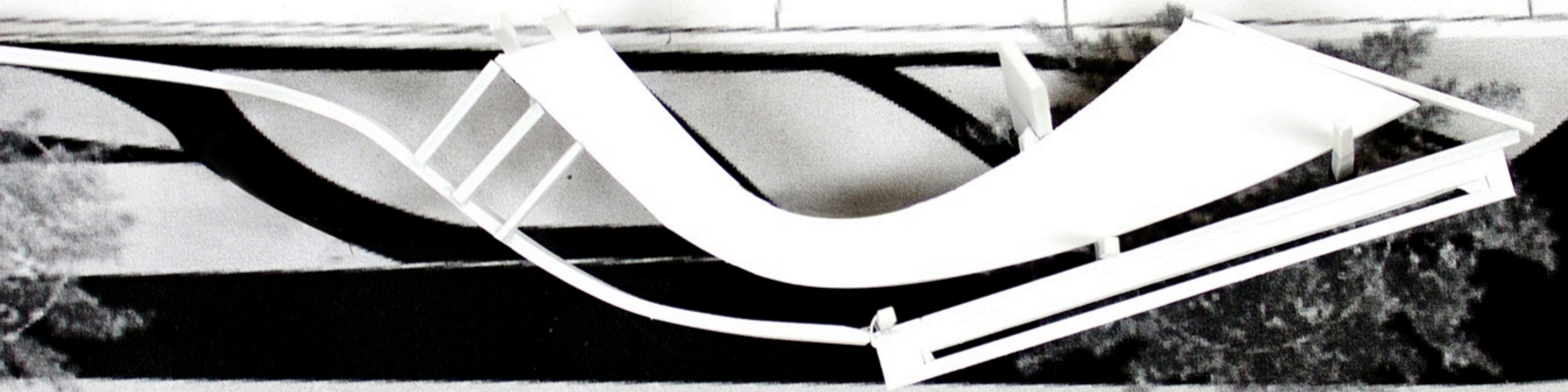
Plan estratégico urbano general con vegetación y regeneración de la ya existente



Plan estratégico urbano general con diseños de modelo incluidos

< 7.3.2 PLAN ESTRATEGICO GENERAL >

Como estrategia para completar una visión del bulevar híbrido y tomando en cuenta las cinco zonas seleccionadas de intervención mas la propuesta general y su debida ubicación y las actividades de programa es que se plantearán cinco diseños a modo volumétrico general de los posibles modelos de interjección híbrida, de estos se seleccionará uno que será diseñado hasta sus características constructivas principales. De esta manera poder recrear por medio de renders la visión general que tendrían las interjecciones dentro de la ciudad actual con el fin de recrear en ella planteamientos de lo híbrido.



1

Fig. 110: Diseño conceptual modelo físico/ Fuente: Autor

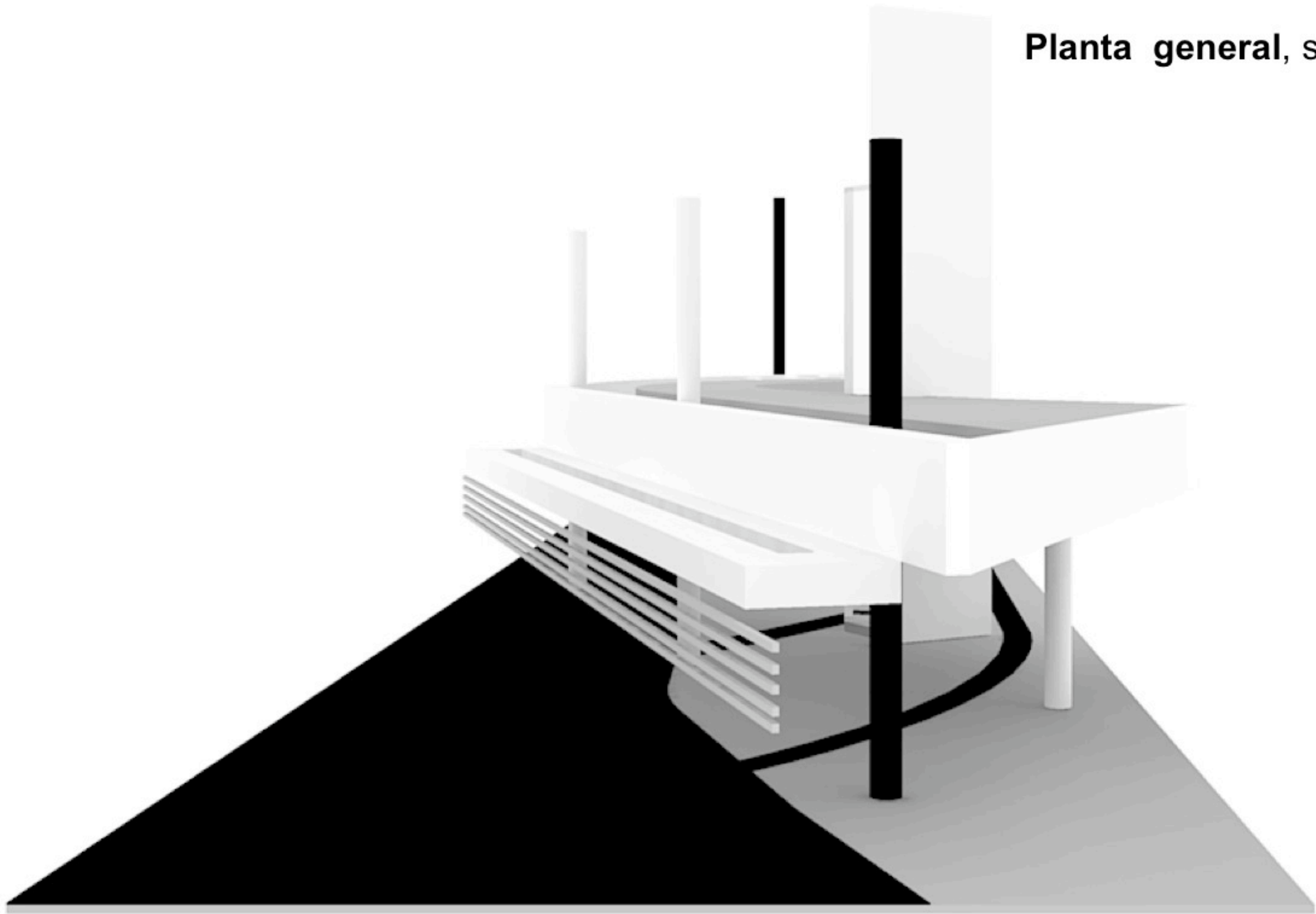


Vista desde el oeste del modelo CHELLES

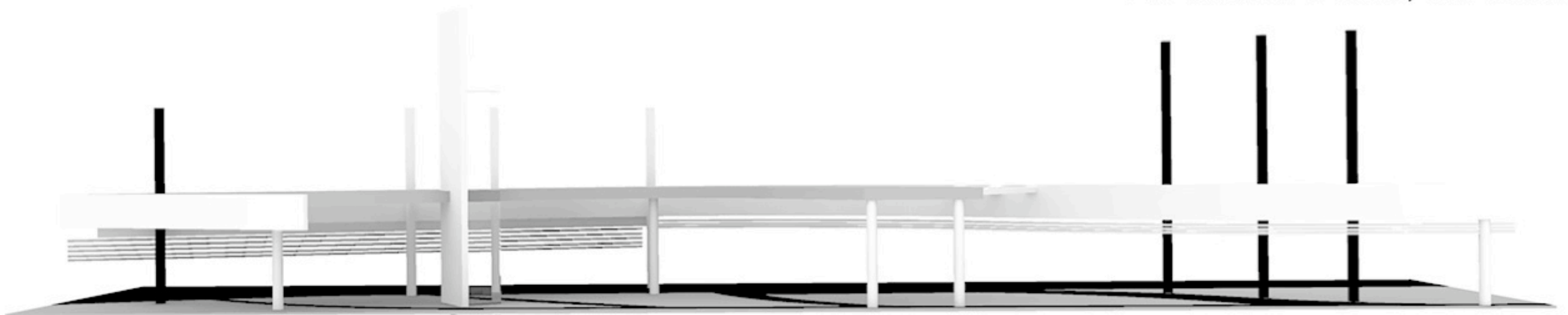
Al ser planteado este diseño como eje de ingreso al Bulevar se busca una altura media que no impacte en primera instancia al usuario sino mas bien que sienta una fluidez en la forma que invita a pasar, a recorrer pero que empieza mostrar elementos propios de toda la propuesta integral, así como el diseño grafico a nivel de pavimentos que separa espacios e incrementa la diferenciación de sus de los mismos. Creando dinamismo en el flujo pero permitiendo una lectura fluida del vector Bulevar. Así mismo este modelo funciona como modelo intermedio en las zonas que así se plantea



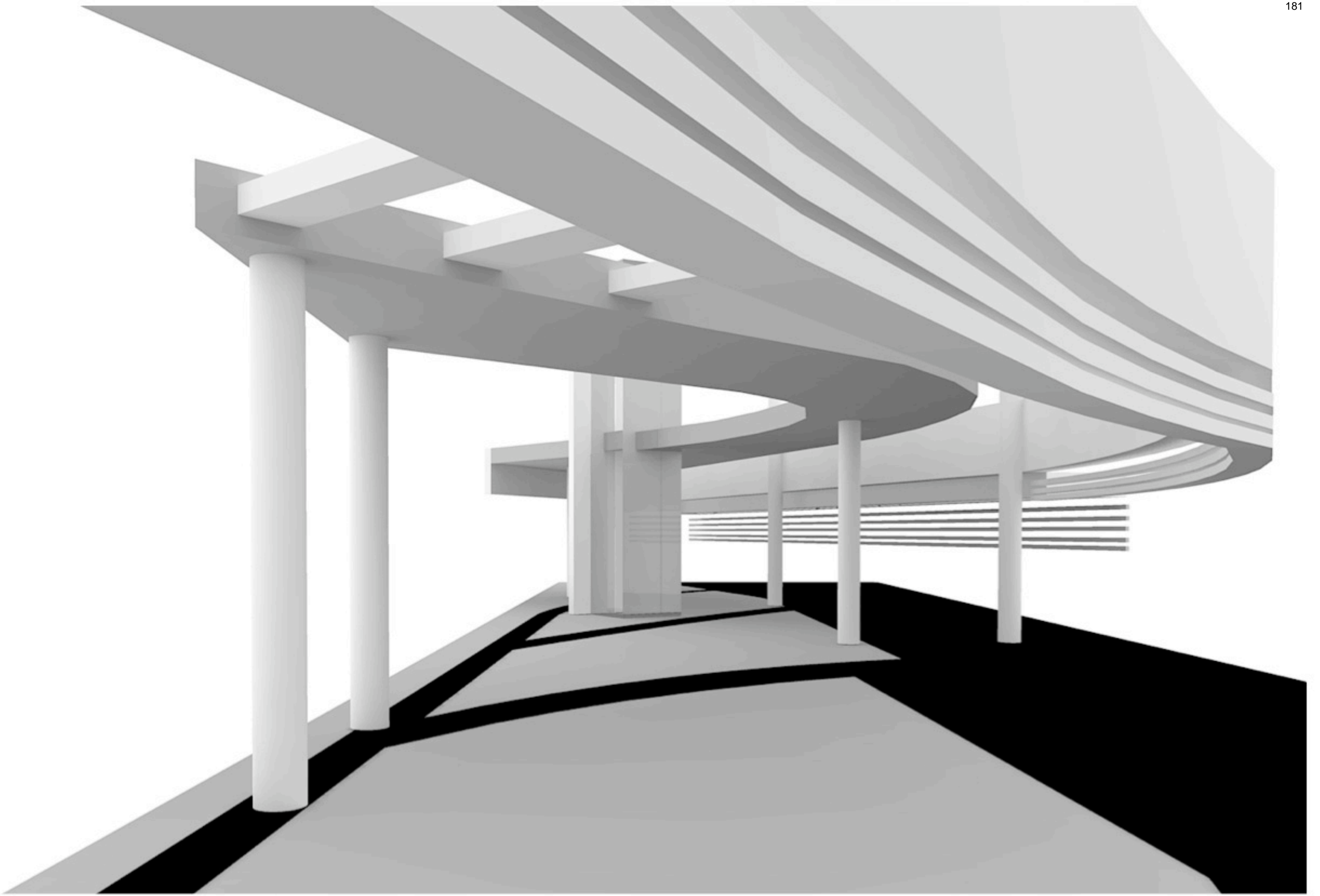
Planta general, sin escala



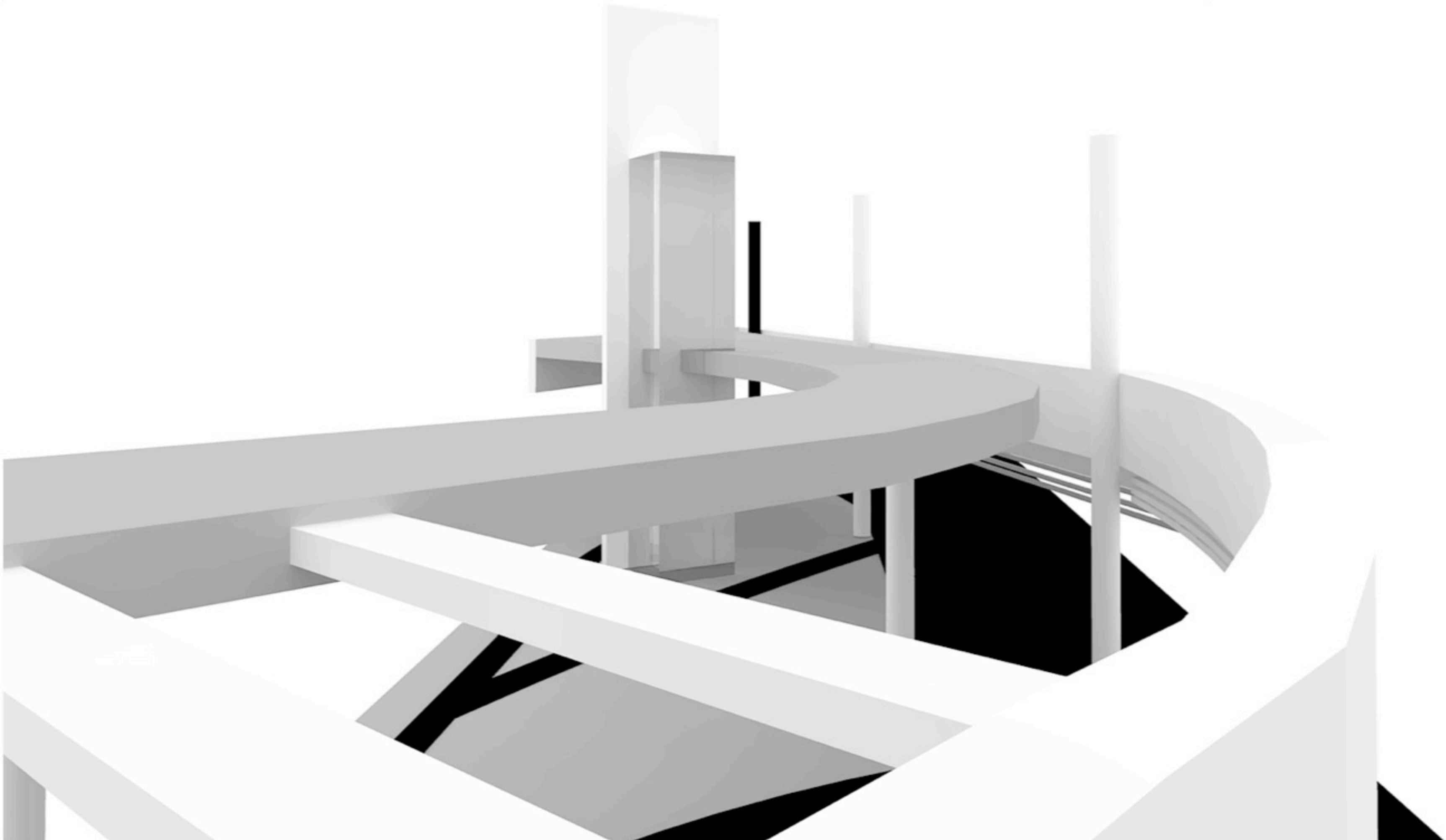
Elevación oeste, sin escala



Elevación sur, sin escala



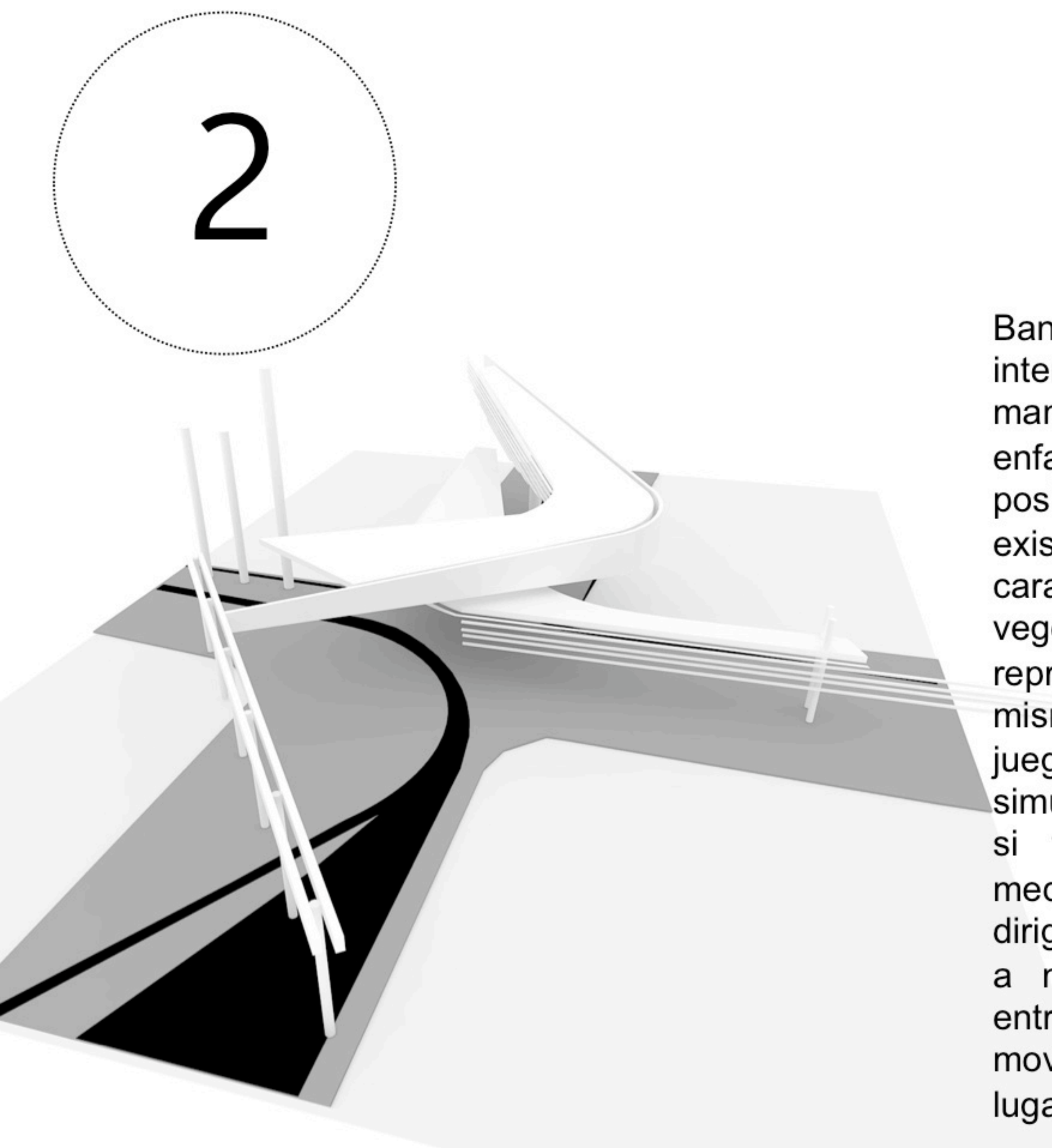
Vista desde acceso este, sin escala



Vista segundo nivel , sin escala

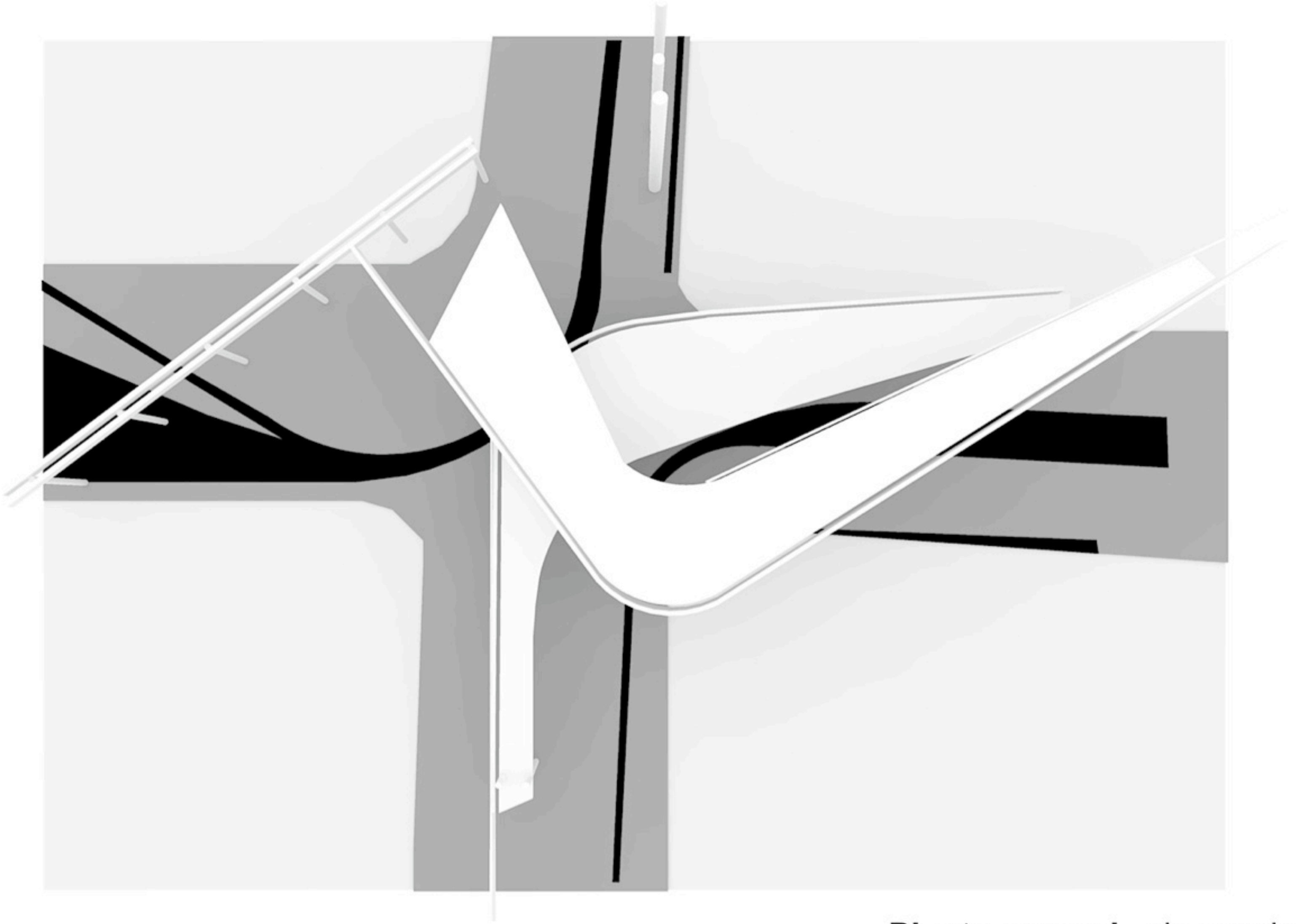


Fig. 111: Diseño conceptual/ Fuente: Autor

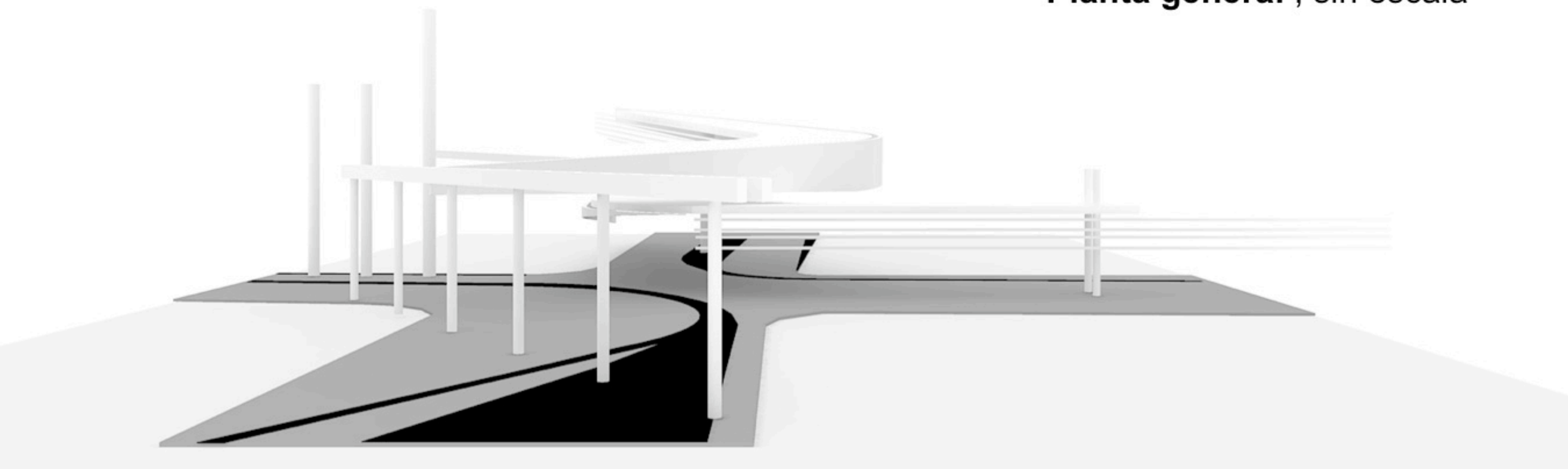


El diseño ubicado en el Banco Central es un modelo de intersección esto significa que se maneja como una multidirección enfatizando las múltiples posibilidades de los vectores existentes a su vez toma las características de contexto vegetales para hacer una reproducción esquemática de las mismas a partir de columnatas y juegos de soporte estructural que simulen los árboles del sitio como si fueran un espejo. Asu vez mediante elementos lineales dirigen las fugas, liberando el flujo a nivel de suelo pero creando entramado y una síntesis de los movimientos de las personas en el lugar.

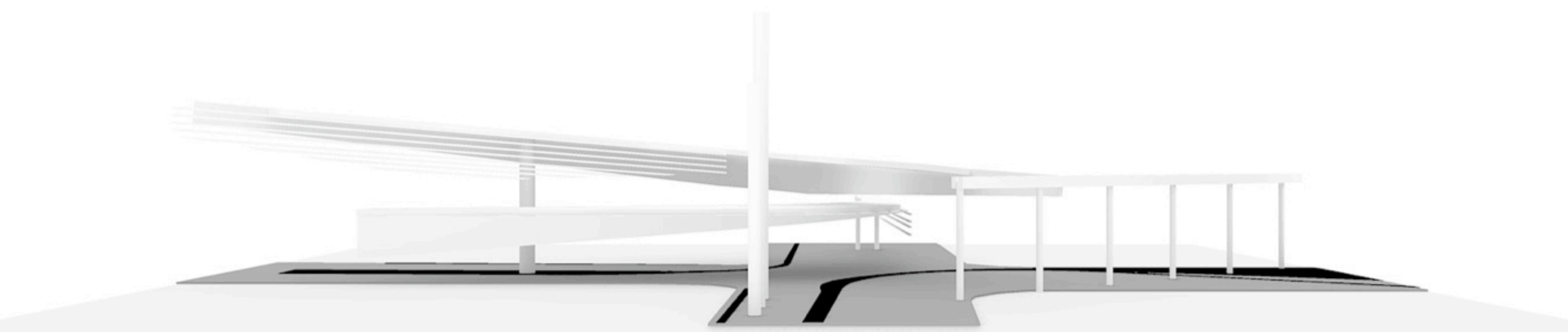
Vista desde el oeste del modelo BANCO CENTRAL



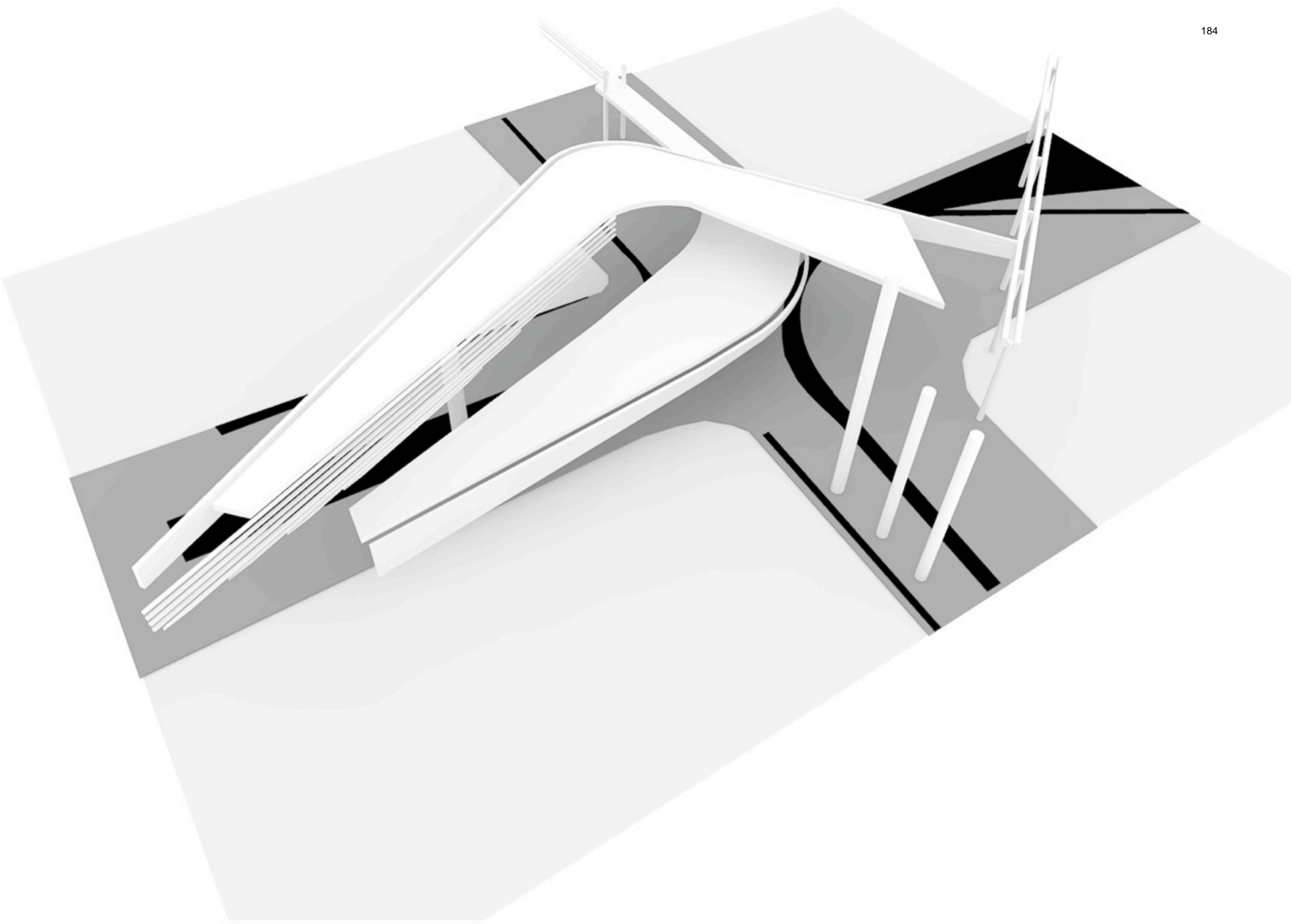
Planta general , sin escala



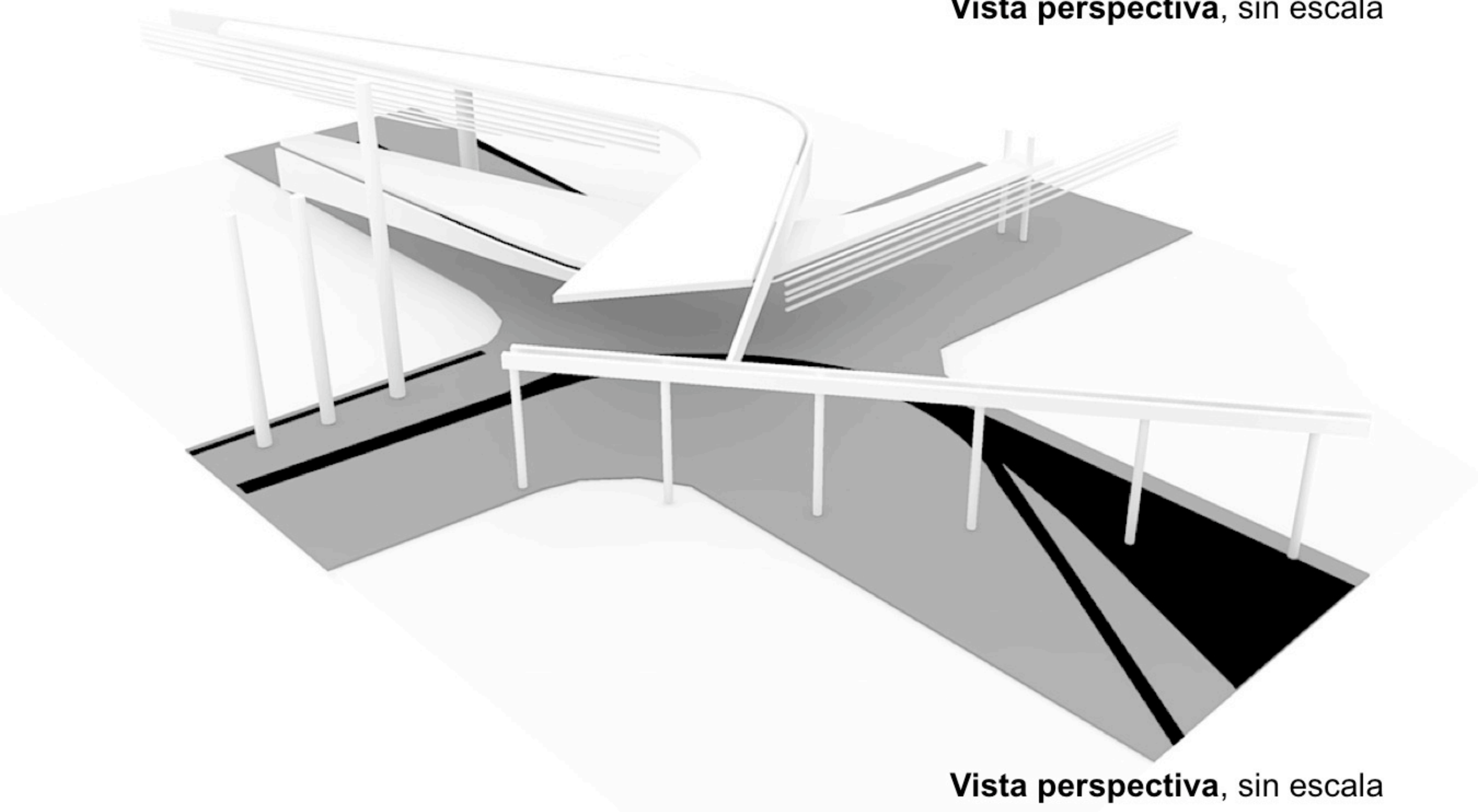
Elevación oeste, sin escala



Elevación este, sin escala



Vista perspectiva, sin escala



Vista perspectiva, sin escala



Fig. 112: Diseño conceptual/ Fuente: Autor

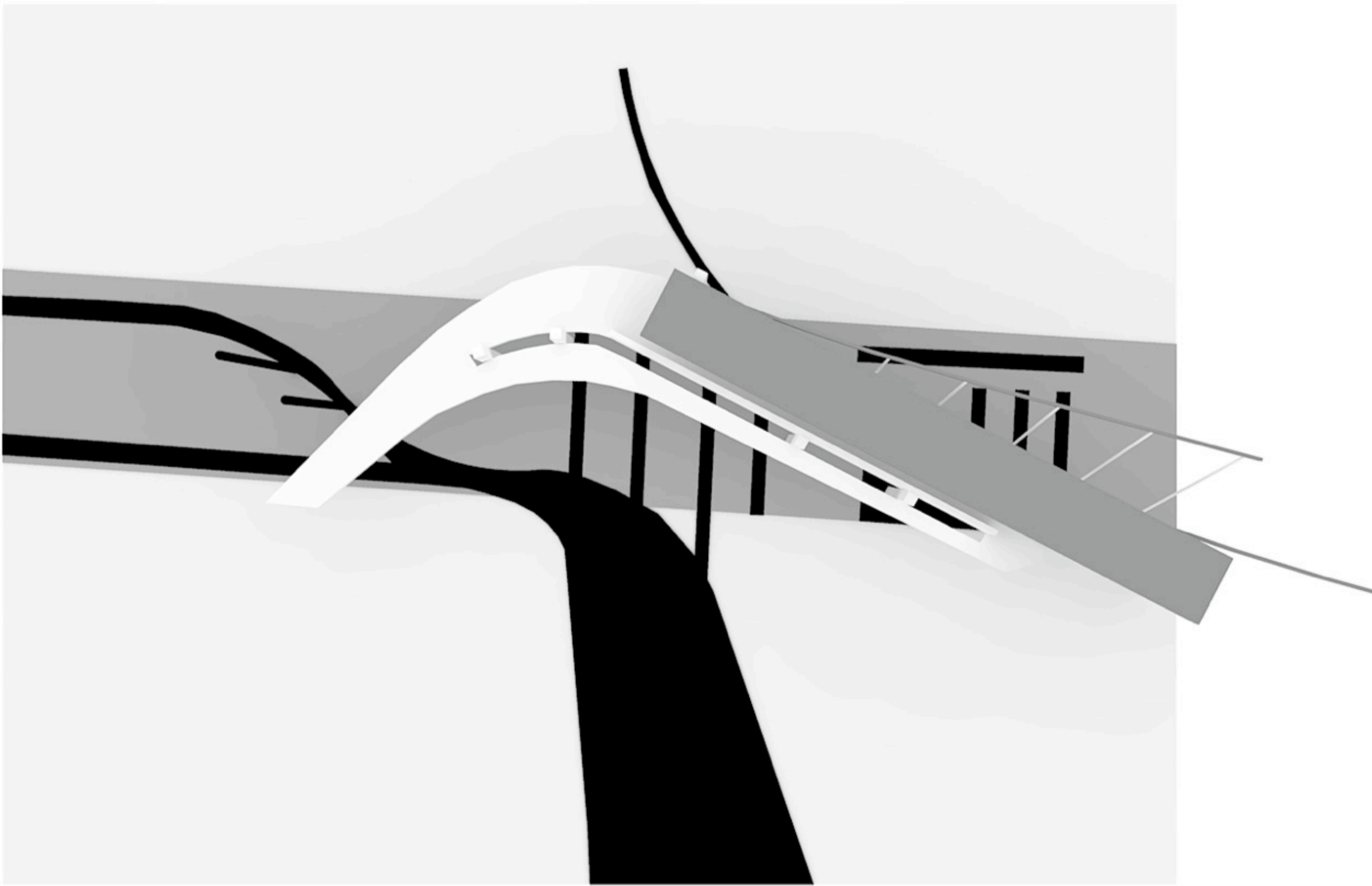
3



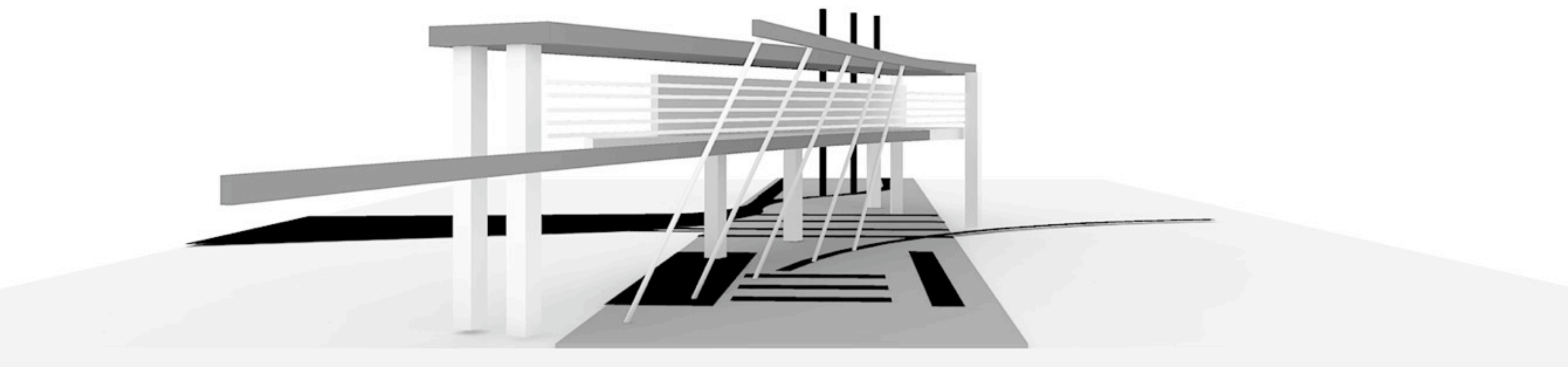
El diseño Mercado se ubica sobre una calle motorizada, sirviendo de transición entre las dos cuadras, de forma que permita el flujo constante de usuarios y la seguridad de los mismo, se presenta más como un puente y a la vez en la cuadra adyacente a edificio del mercado supone la posibilidad de cubierta a las personas que trabajan ambulantemente en esta zona a la vez debido a las aperturas en el entresuelo crea matices de luz que intensifican la propuesta de espacio artístico que ha tenido ultimamente este sector, no solo a nivel de luz sino de juegos de columnatas anguladas, distintas al resto de los modelos planteados

Vista perspectiva del modelo BANCO CENTRAL

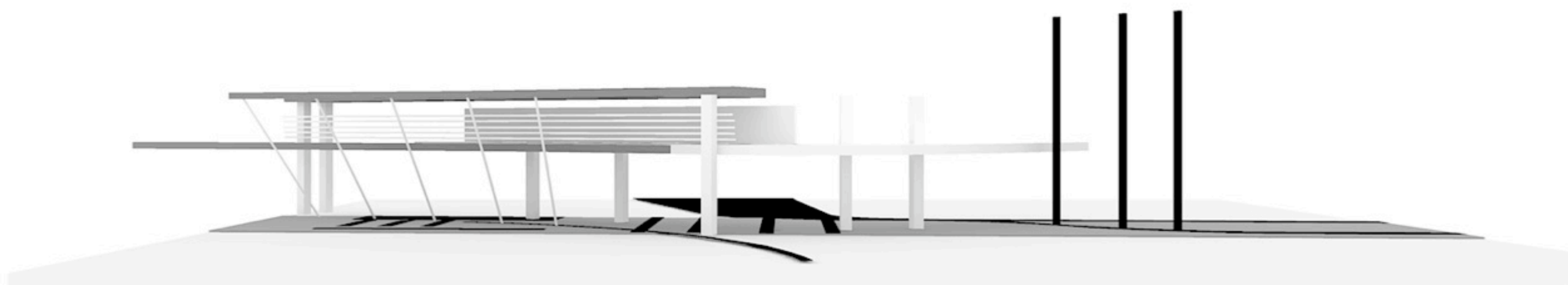
< 7.4.3 DISEÑO 3 conceptual: MERCADO >



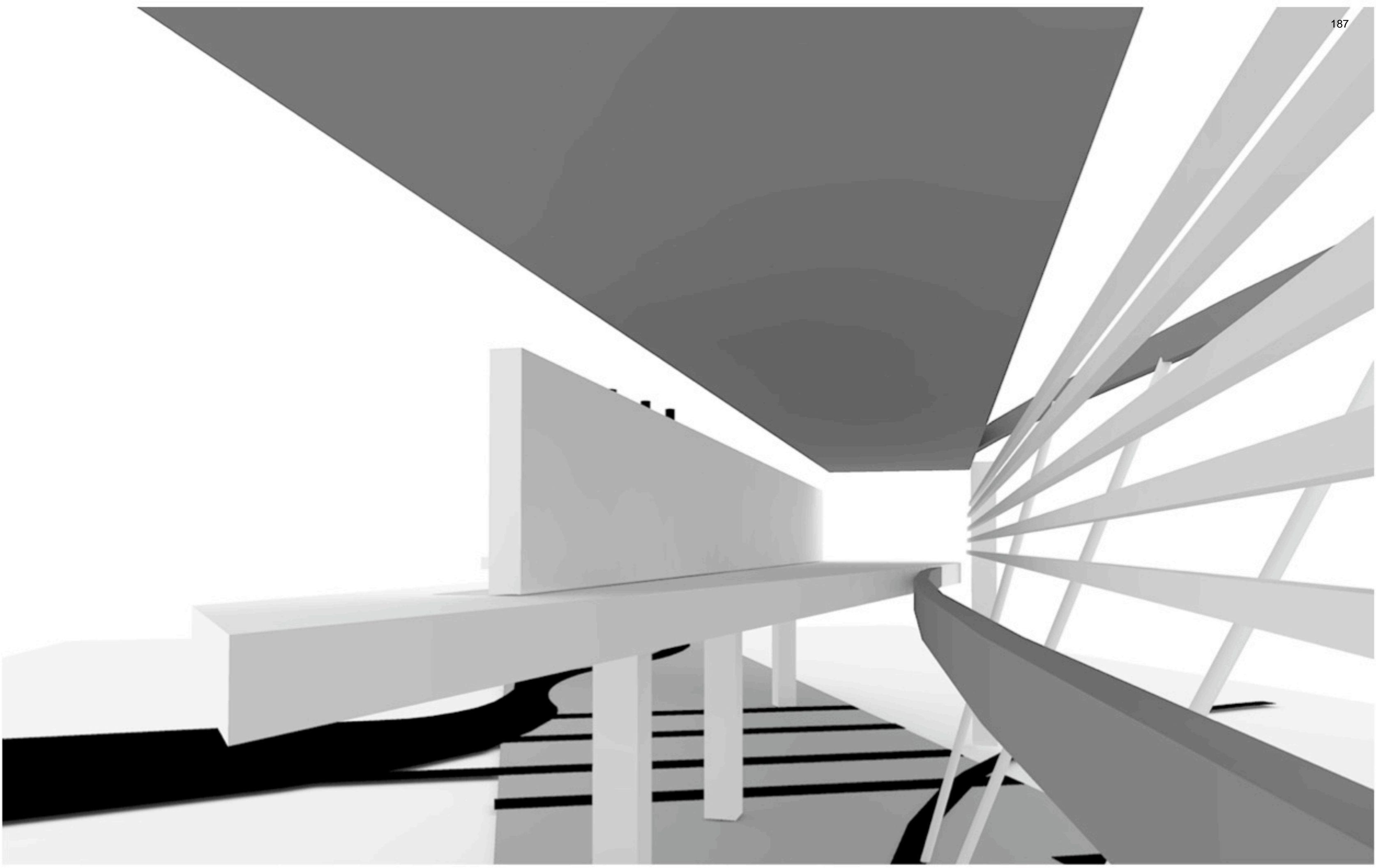
Planta general , sin escala



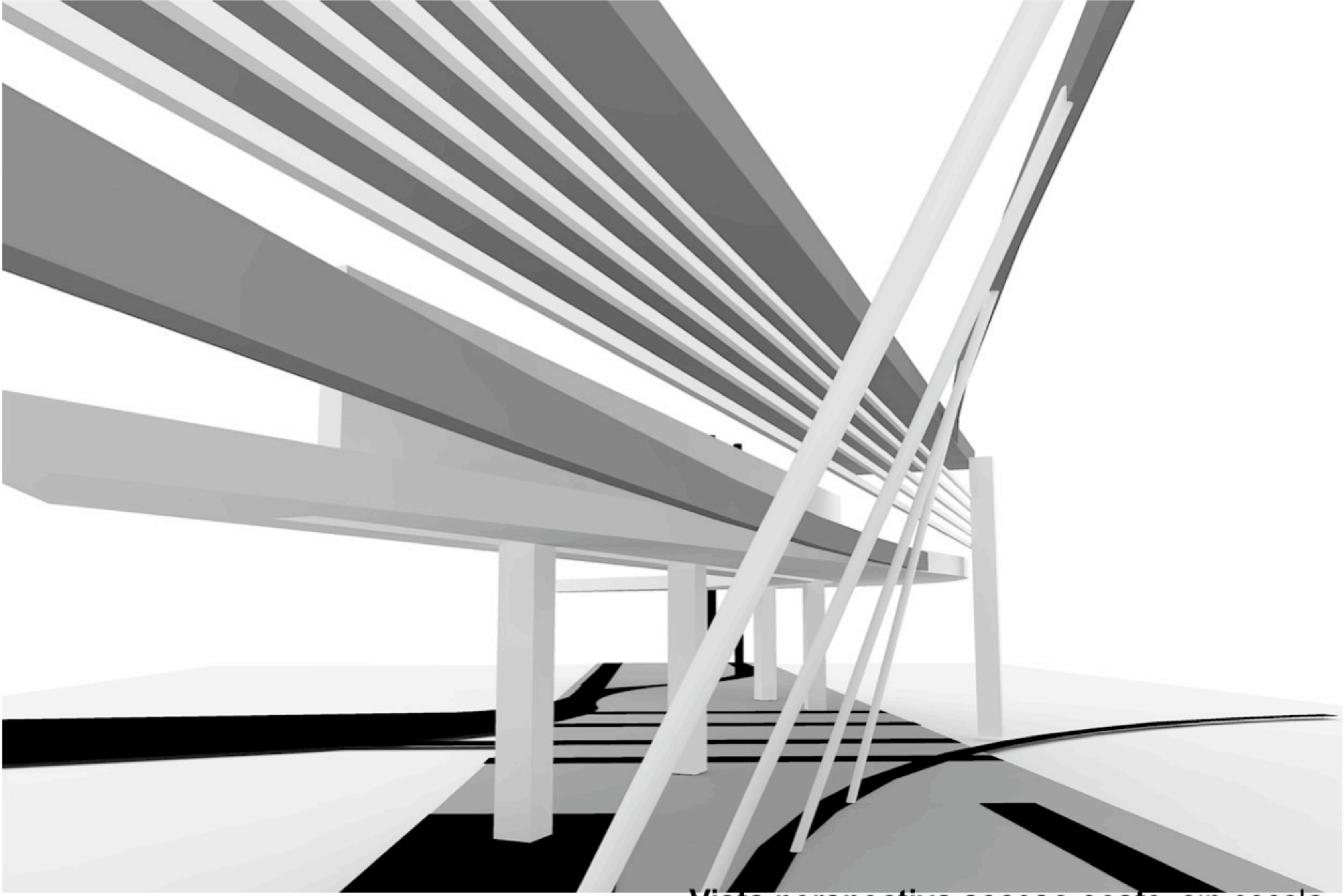
Elevación oeste , sin escala



Elevación sur , sin escala



Vista perspectiva segundo nivel, sin escala

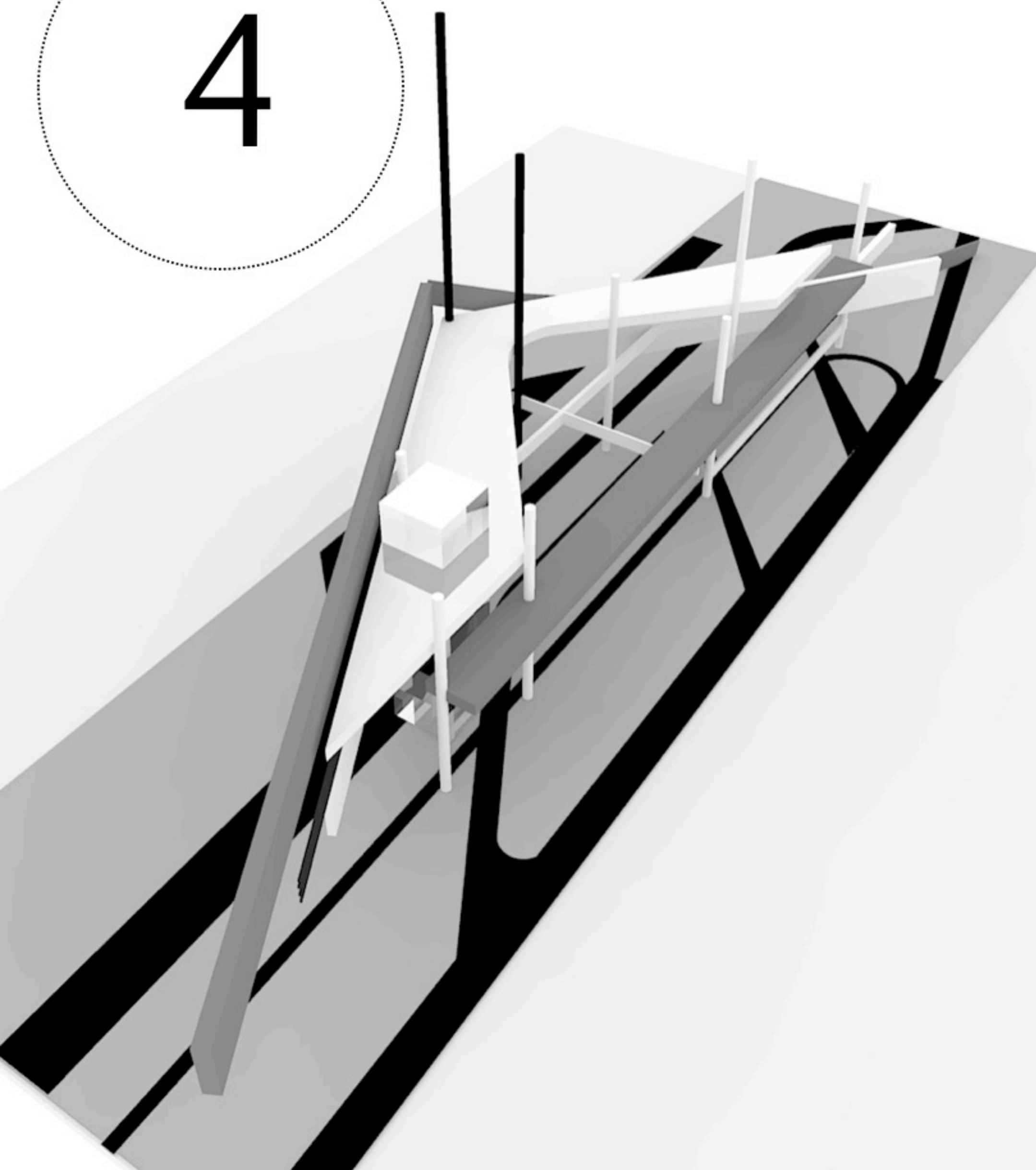


Vista perspectiva acceso oeste, sin escala



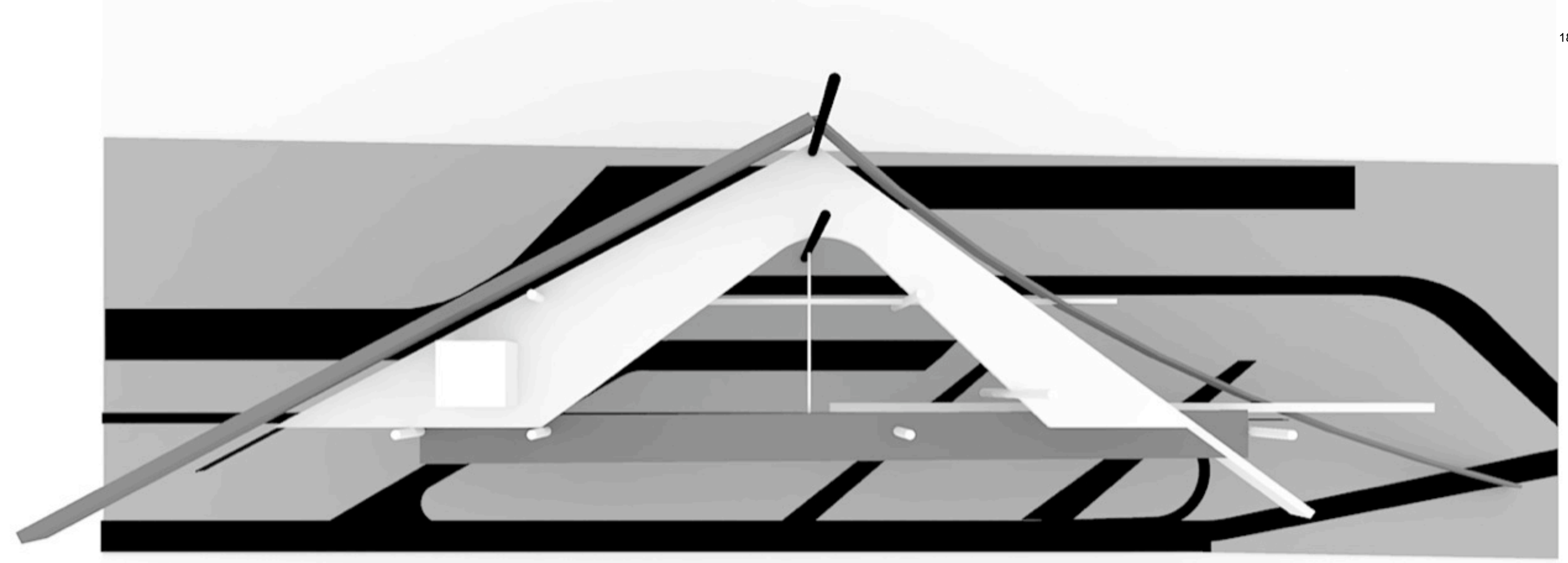
Fig. 113: Diseño conceptual/ Fuente: Autor

4

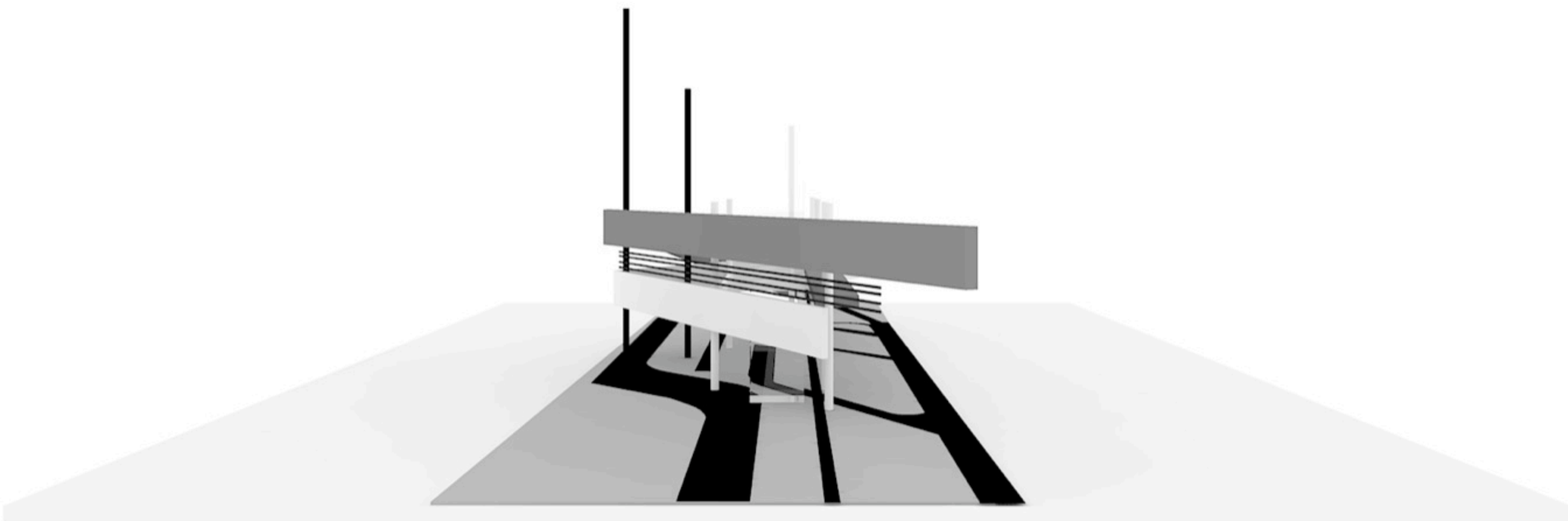


Vista perspectiva del modelo HSJD

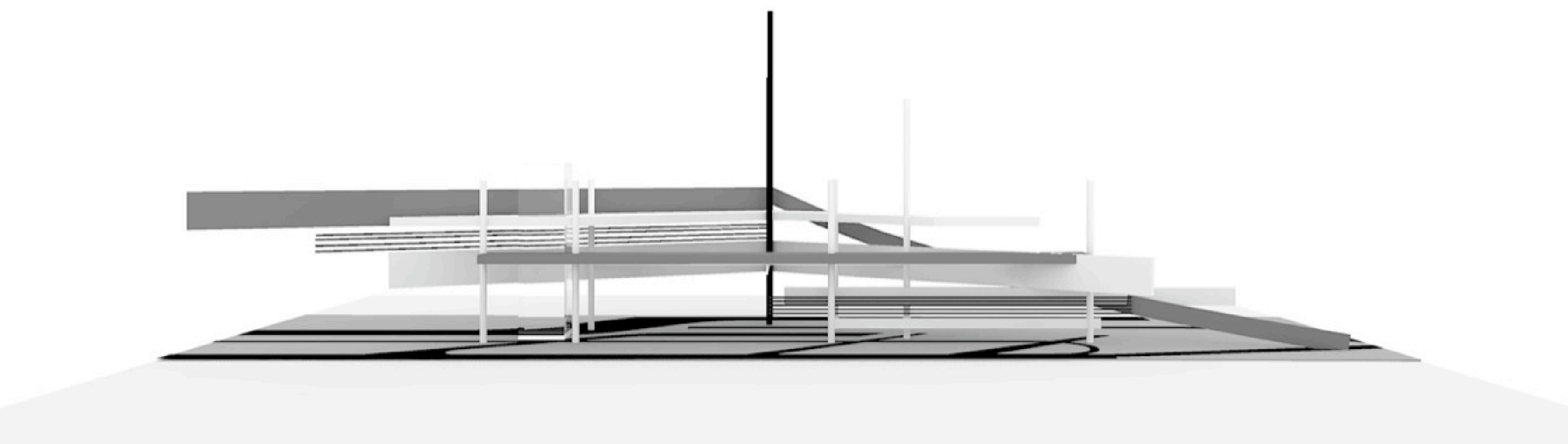
El diseño Hospital San Juan de Dios supone el acceso oeste del bulevar e inicio del Paseo Colón eje de gran importancia dentro la ciudad especialmente por el remate a la Sabana, es por esto que se busca un diseño de modelo mayormente vertical que marque un hito en el espacio y que incremente el rango de perspectivas y fugas visuales que se pueden tener desde este acceso de igual forma para incremental al importancia del bulevar y celebrar el inicio de este en el sector oeste, El modleo se presenta como una estructura de columnas multiples que soportan entrepisos pero que en su parte inferior recrea un bosque conceptualizando las columnas como si fueran árboles reforzando el sentido del verde representado.



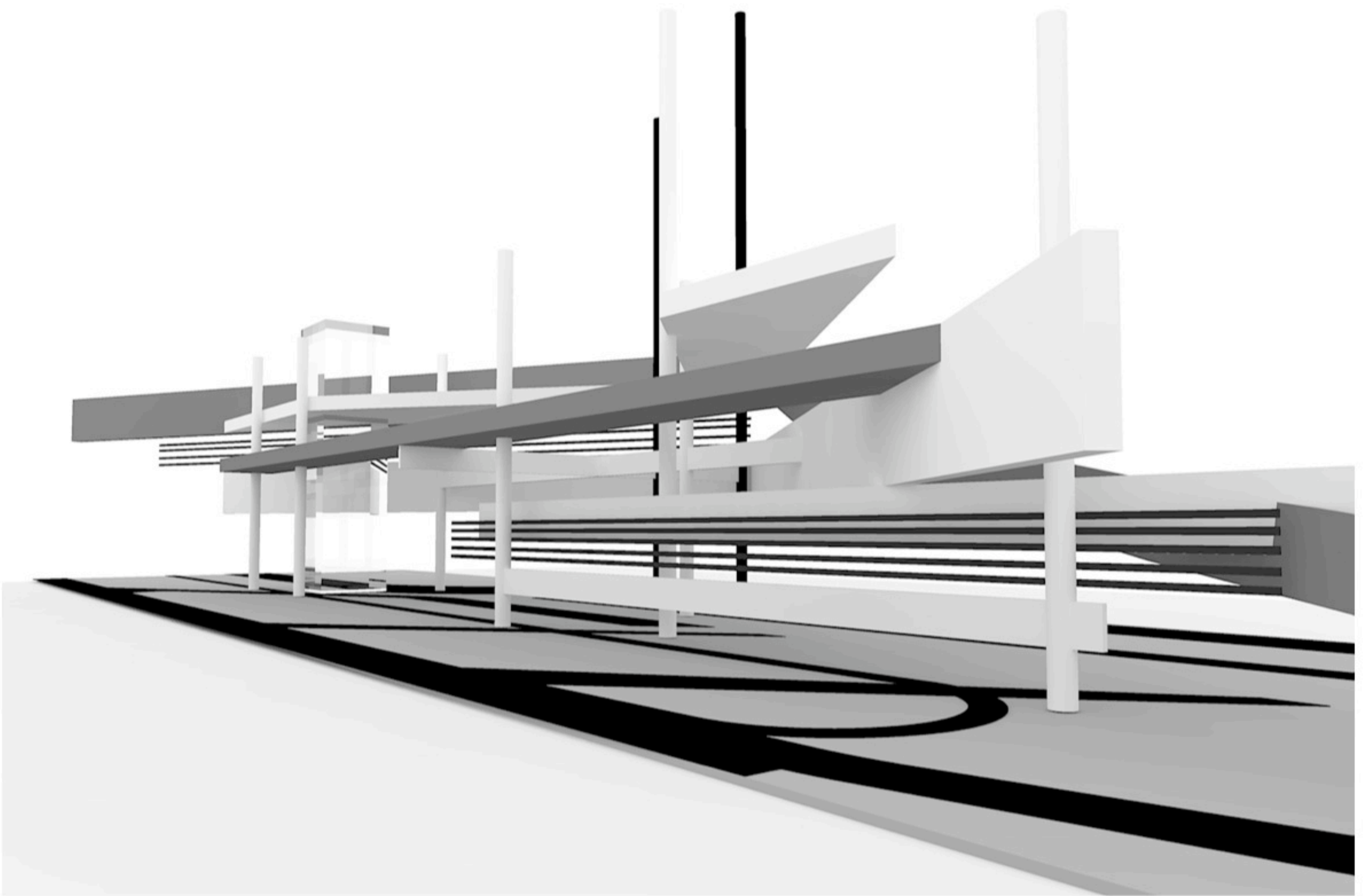
Planta general , sin escala



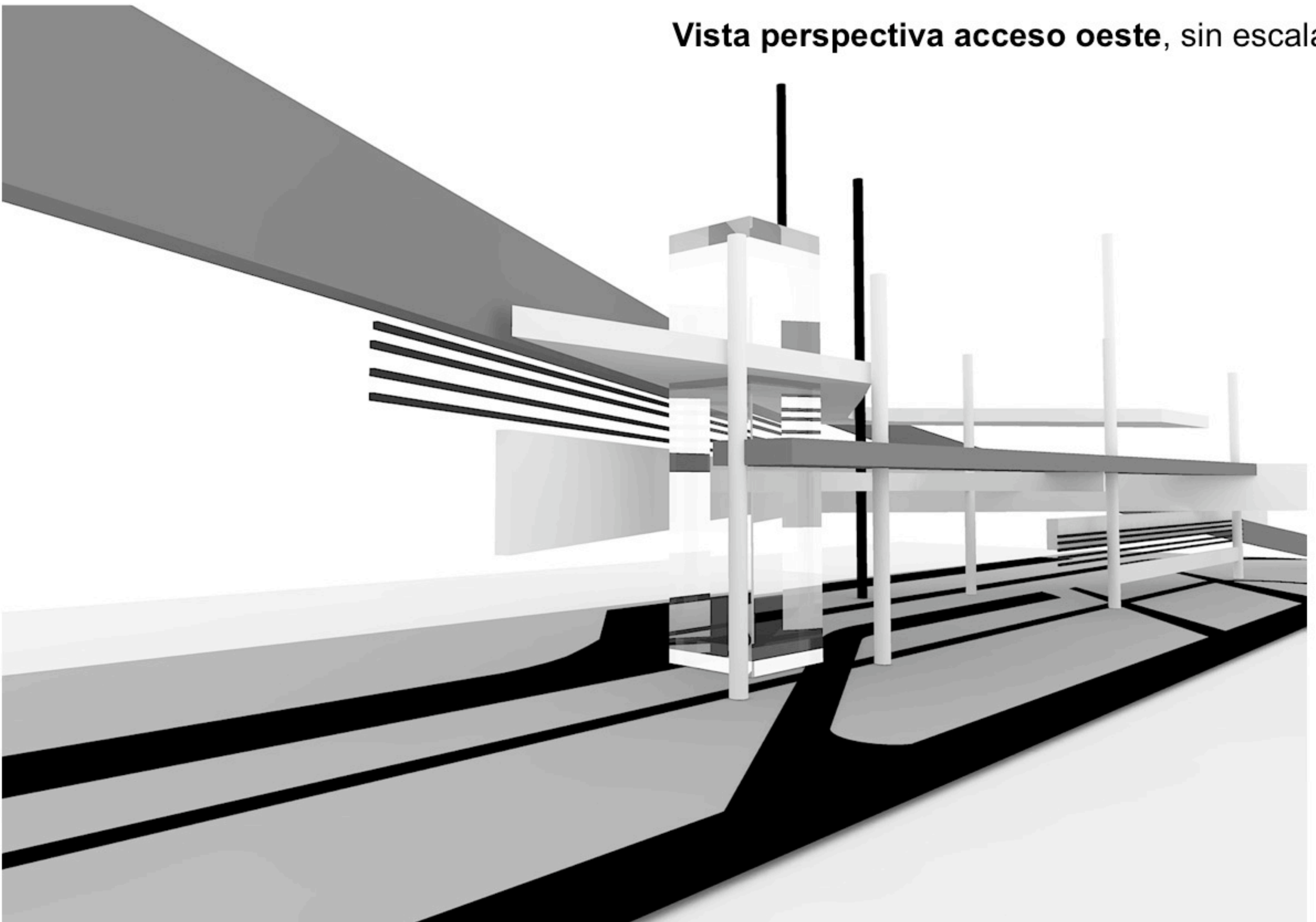
Elevación este, sin escala



Elevación norte, sin escala



Vista perspectiva acceso oeste, sin escala



Vista perspectiva acceso este, sin escala

Luego de el planteamiento de los cinco modelos conceptuales se eligió el perteneciente a la Plaza de la Cultura para su desarrollo a nivel arquitectónico-constructivo debido a la importancia de su zona de ubicación así como la posibilidad de incentivar aún más el uso público y de múltiples actividades en el sitio. Buscando un lenguaje escultural que se acople a algunos elementos importantes de la plaza respetando ejes fundamentales y las relaciones con edificaciones cercanas de gran importancia como el Teatro Nacional, las cuales se ven intervenidas a partir de proyecciones digitales amarrando el conjunto, y si bien contrastando con la realidad física del lugar, se acopla a su contexto.

El modelo a su vez se comporta estructuralmente como una linealidad de columnas amarradas con vigas y una malla de entresijos estructural que sirve como diafragma rígido, de igual manera se utilizan tensores de acero para rigidizar la estructura. Todo el elemento se maneja en acero estructural con piezas prefabricadas en taller lo que facilita su ensamblaje en sitio, en concordancia con vidrio, aluminio, y policarbonatos de manera que la estructura mantenga su estilo contemporáneo acorde a la propuesta digital y respectivo programa arquitectónico.

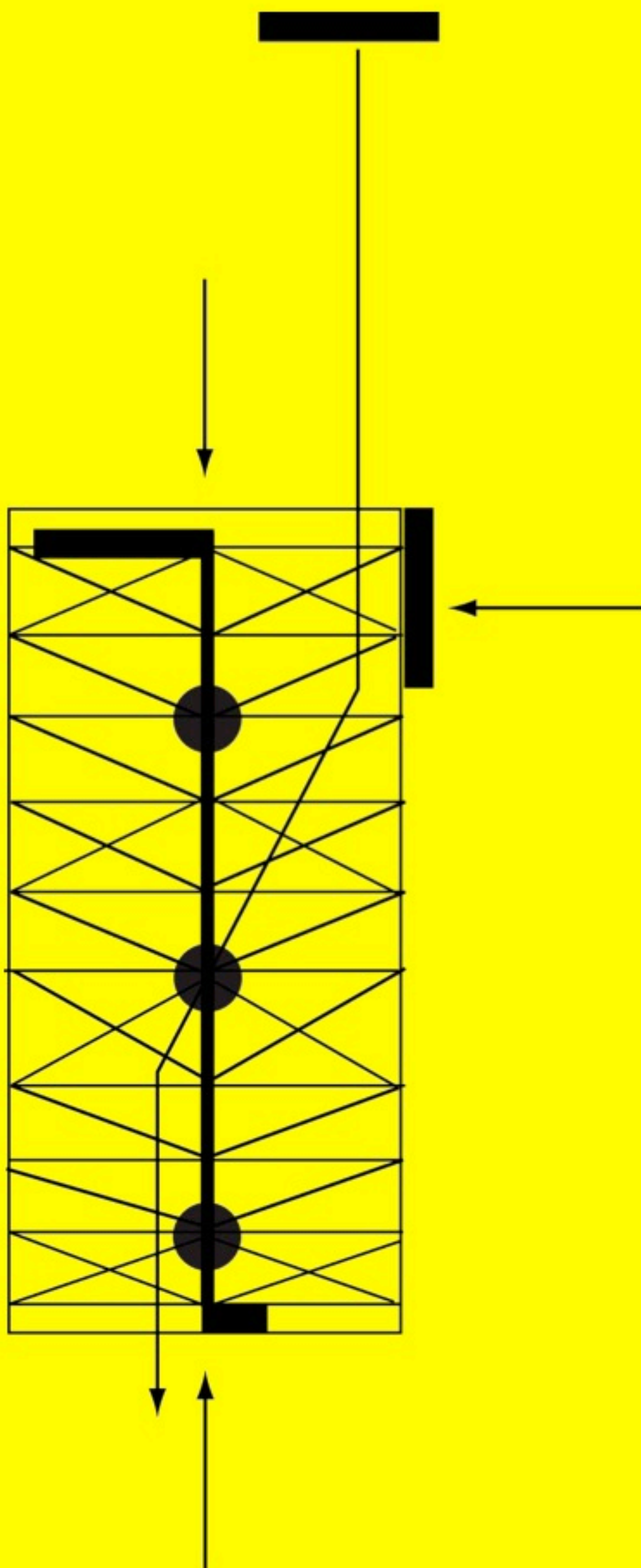


Fig. 114: Diagrama lógico estructural/ Fuente: Autor

Iluminación dinámica
Sensores de mov. en
cada torre

Pantalla fija informativa
(clima noticias etc)

Jardín laser

Iluminación dinámica

Plataforma jardín urbano
Mirador nuevos paisajes

Proyecciones sobre niebla agua, vapor,
o pantallas digitales retráctiles

Plataforma artística

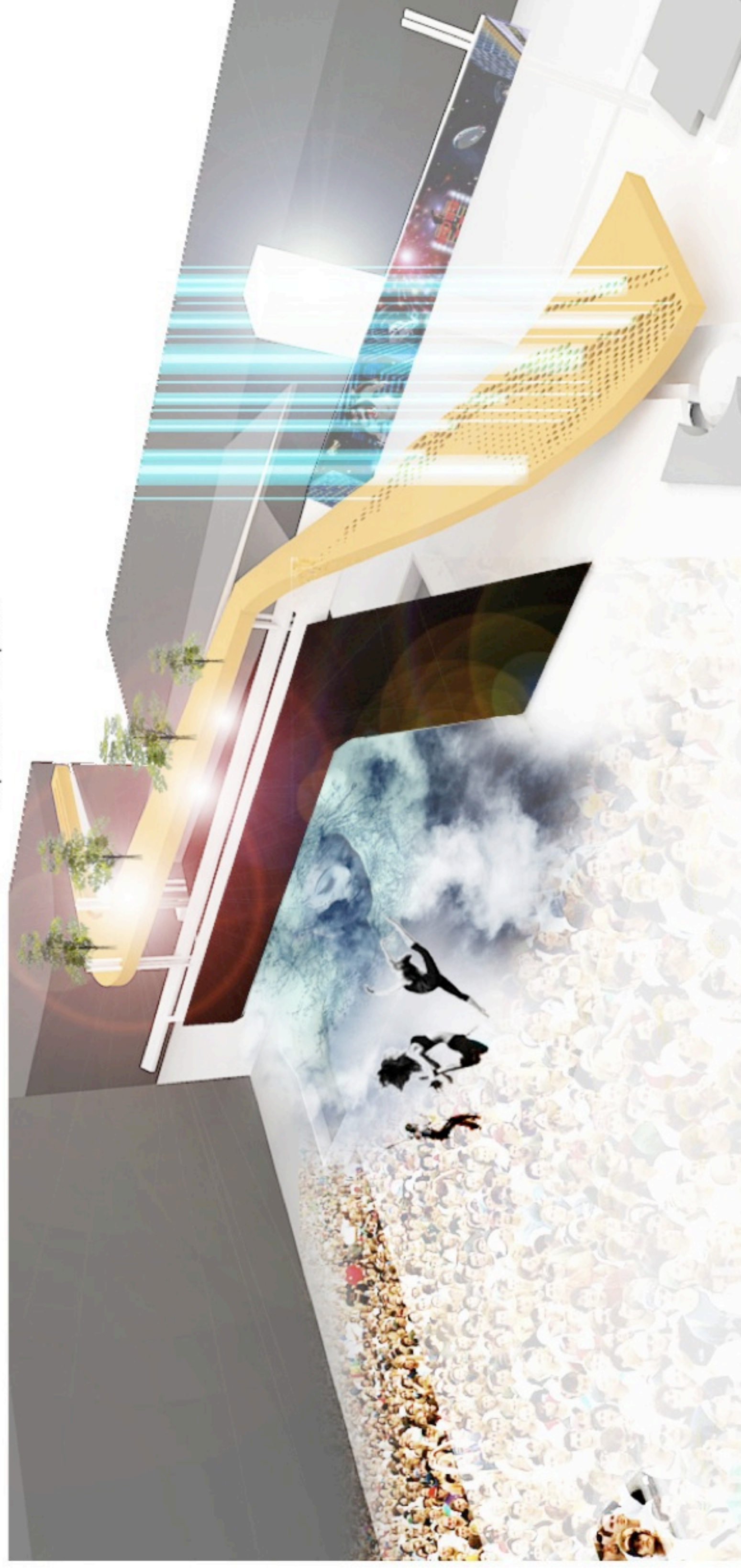
Ver anexos

Real time cams

Routers de wifi libre en
todo el edificio

Talleres tempo shops
Exposición temporal

Seguridad y almacenaje



ACTIVIDADES EN ESTRUCTURA

< 7.5 DISEÑO 5 CONSTRUCTIVO: DIAGRAMA DE PROGRAMA >

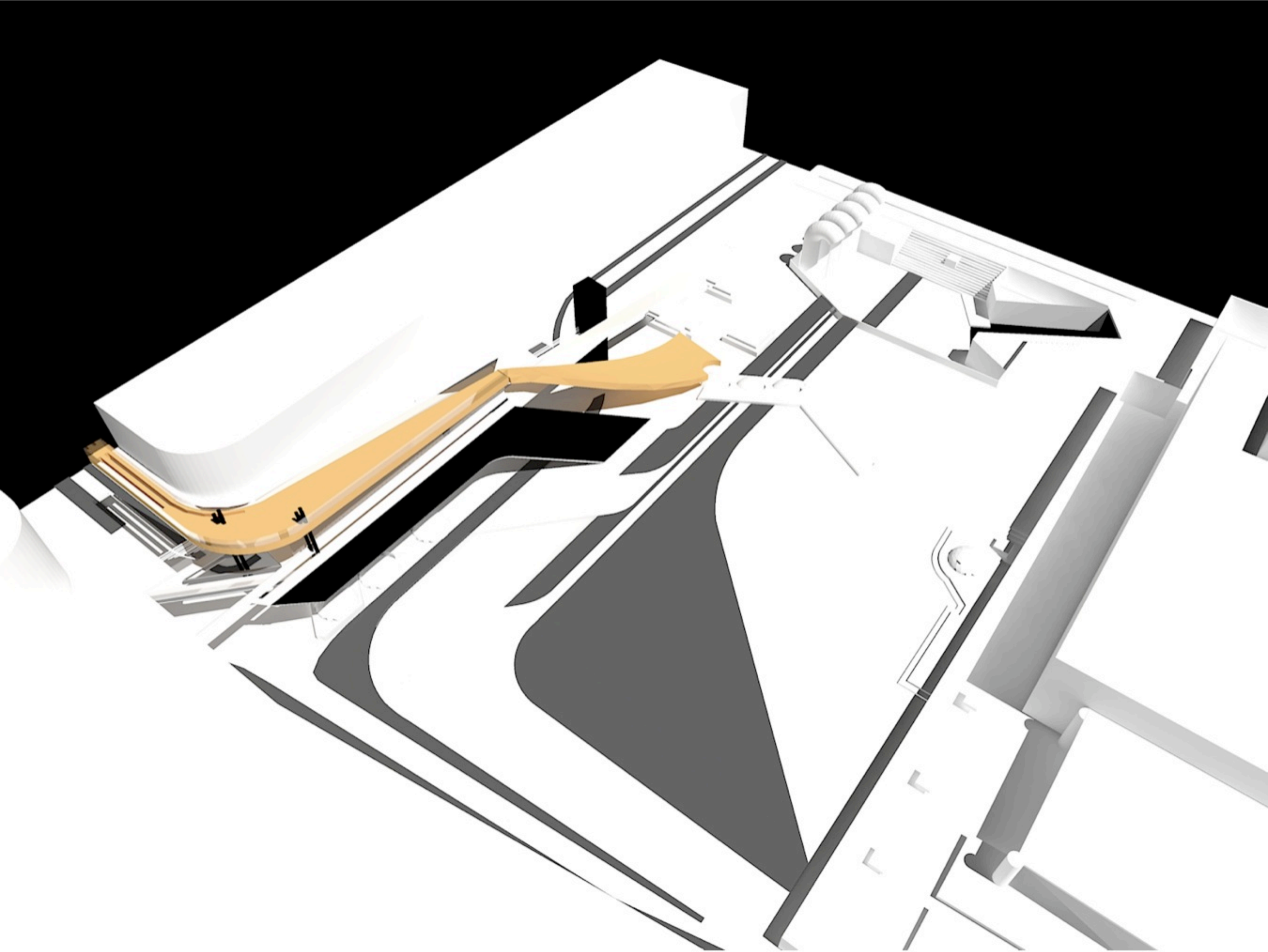


Fig. 115: Vista general de conjunto/ Fuente: Autor

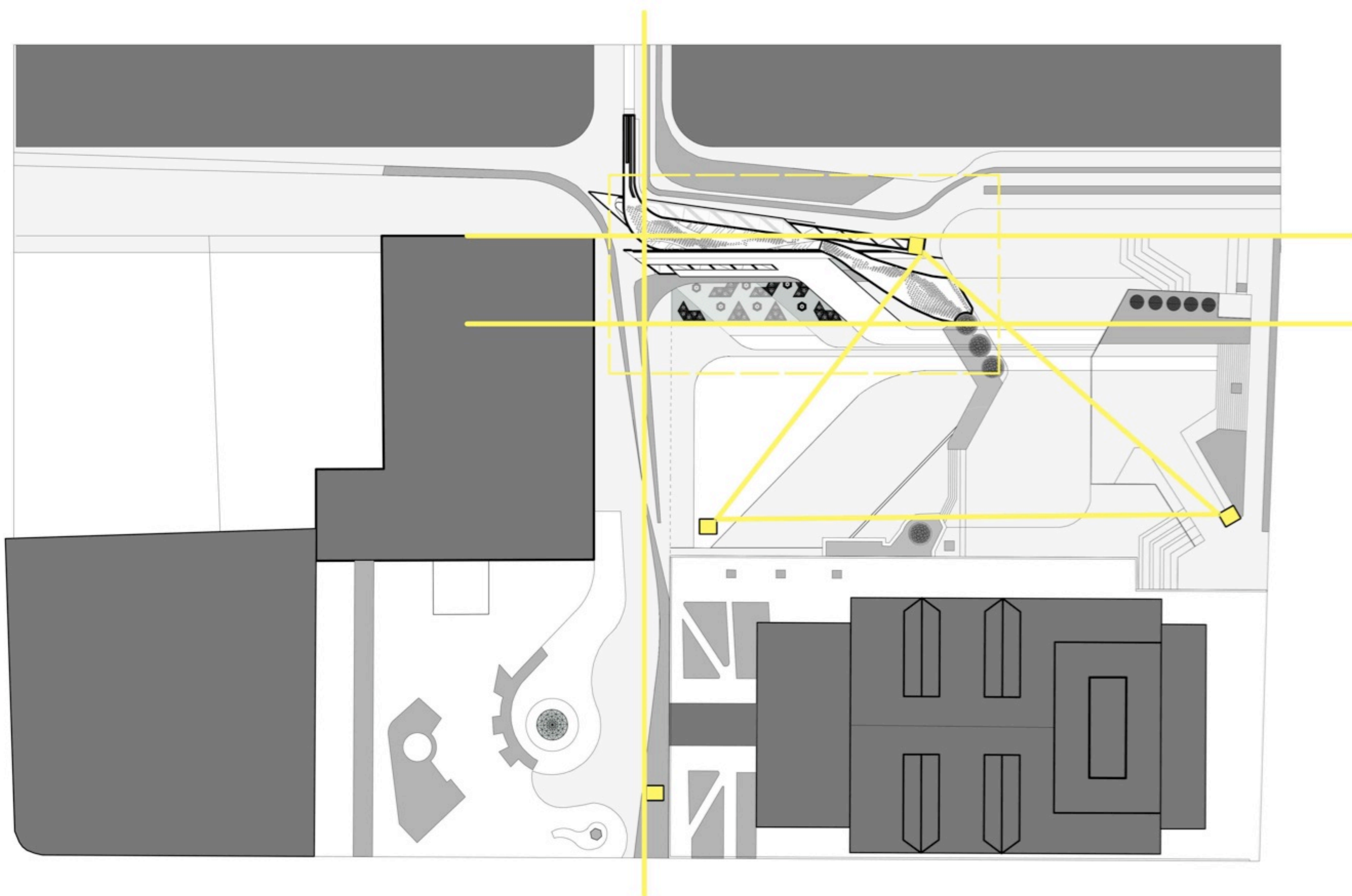


Diagrama de intervención micro en plaza

El emplazamiento en el sitio se basa en las líneas y ejes de fuerza del borde norte de la plaza especialmente en la zona de la fuente, debido a la posibilidad de un eventual uso de la misma, a la vez se genera una triangulación mediante las tres torres (circulación vertical y dos más de las mismas características que la primera) que funcionarían de igual forma de pantalla informativa y entes receptores de lo que sucede en la plaza proyectando en varias direcciones y sobre las fachadas circundantes eventos o actividades que se estén llevando a cabo. Esto permite un control total y una expansión virtual de las actividades del modelo en todo el espacio urbano. De igual manera una cuarta torre es colocada frente al Teatro Nacional con el fin de llamar la atención y permitir un primer acercamiento a la experiencia virtual e híbrida en la plaza misma.

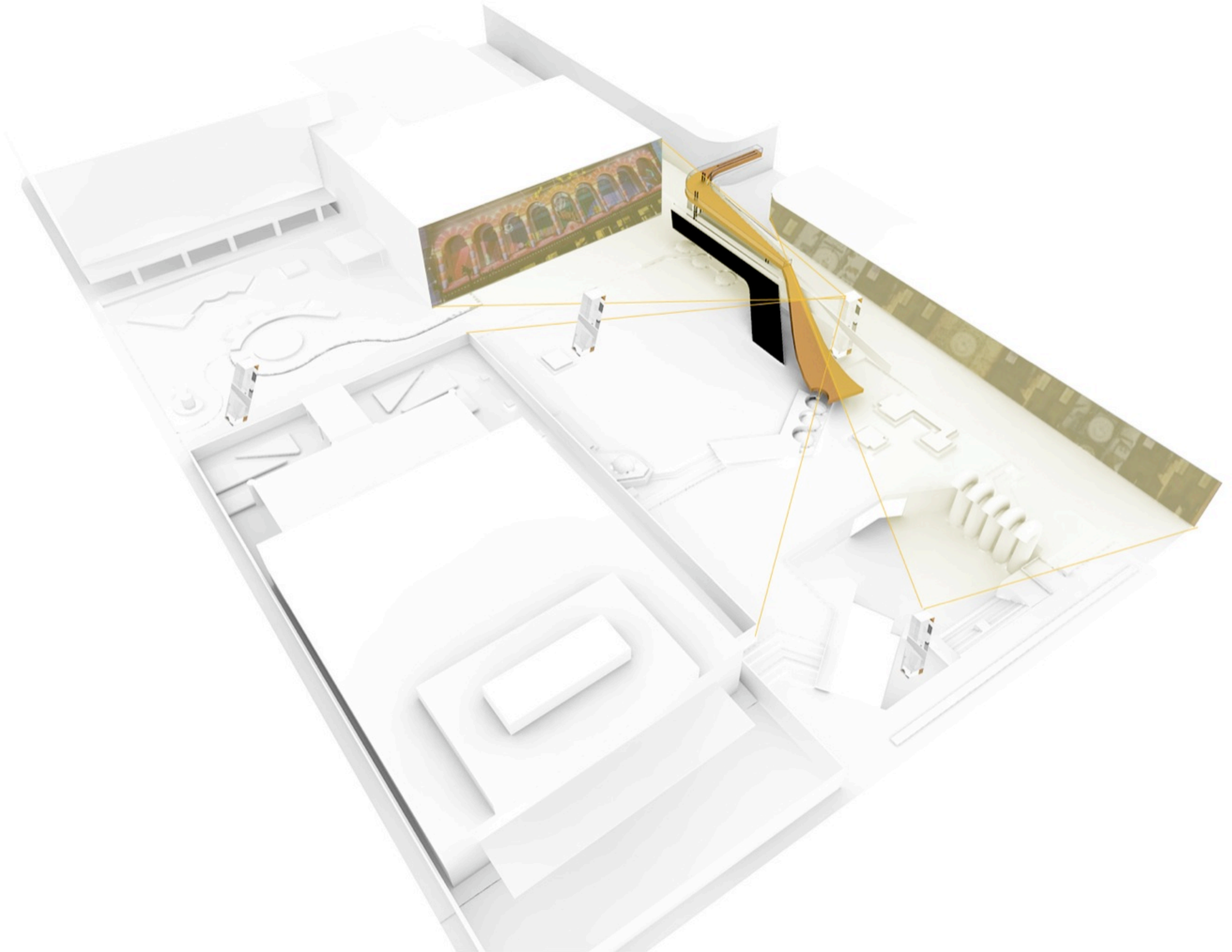
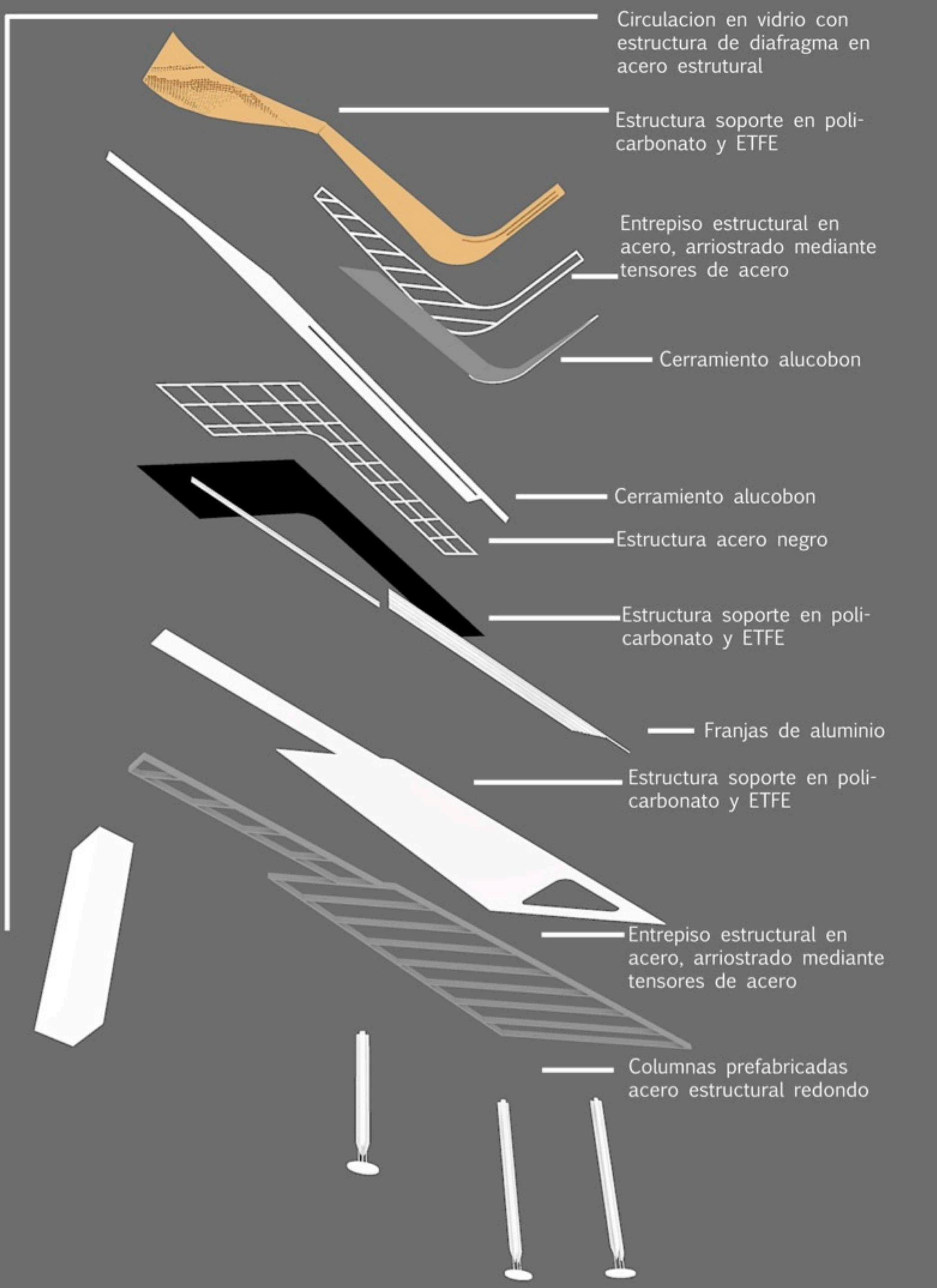


Diagrama de intervención micro en plaza

Isométrico explotado general de conformacion por capas del volumen.



Diseño de malla paramétrica sobre cubierta caminable

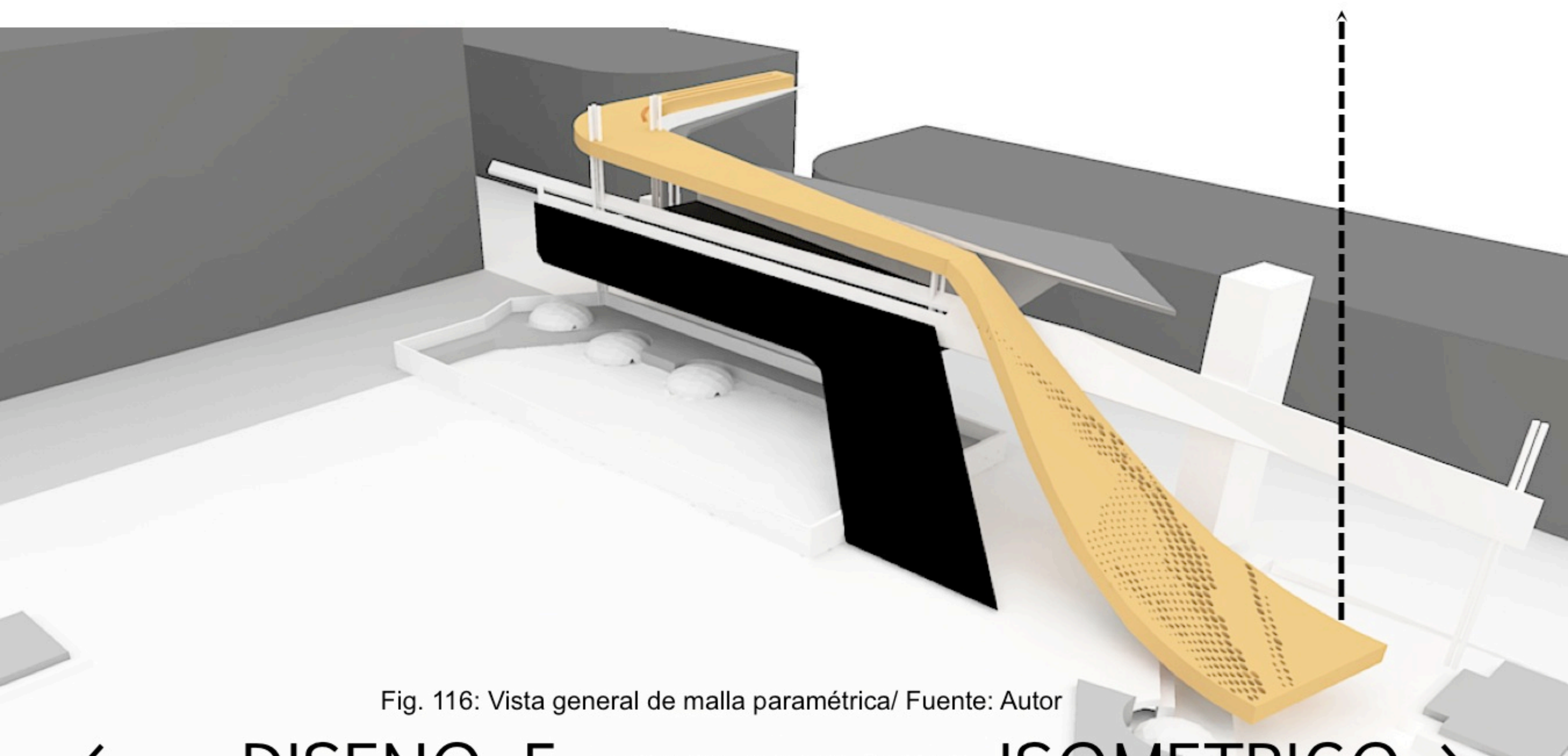
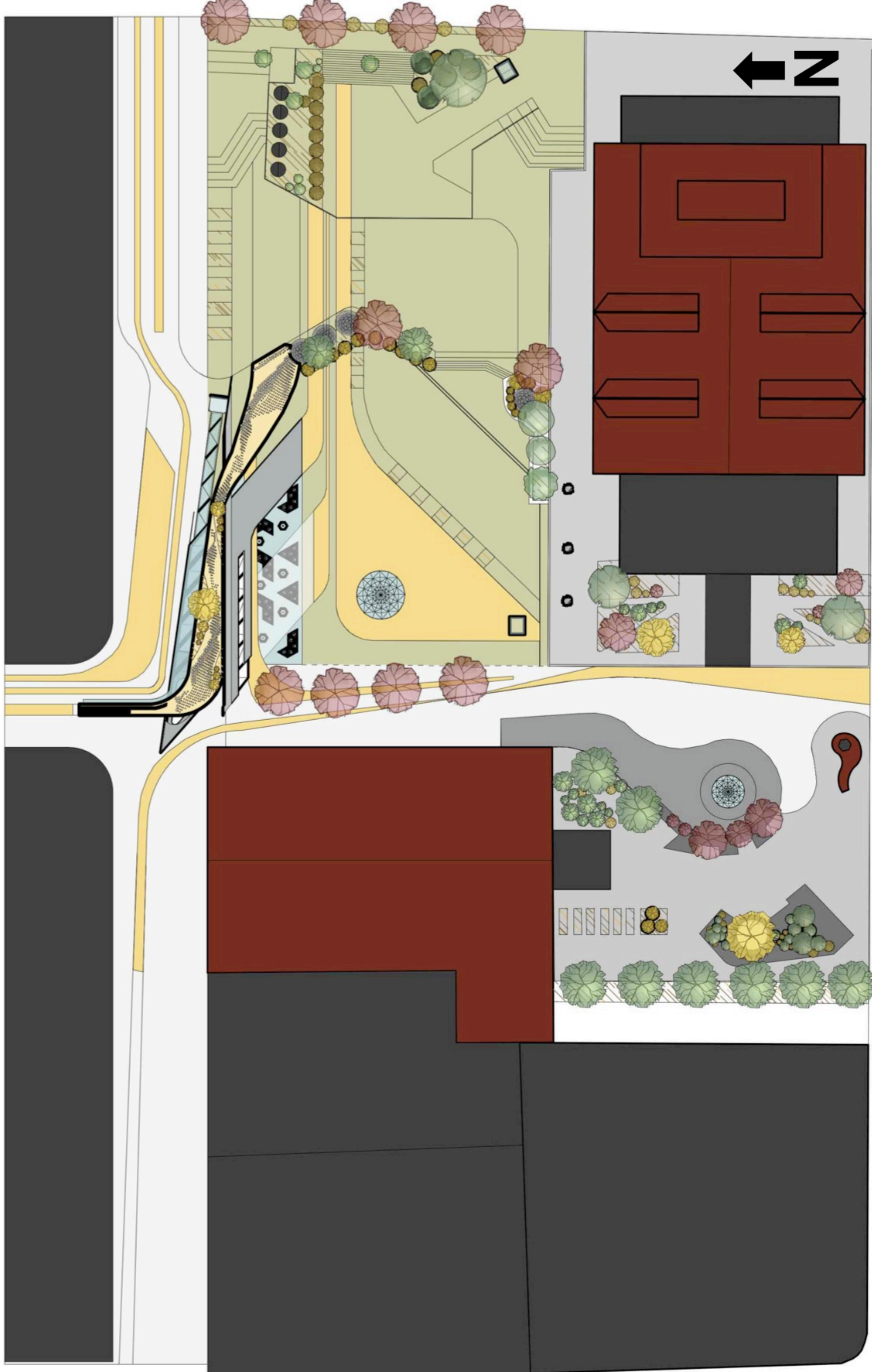
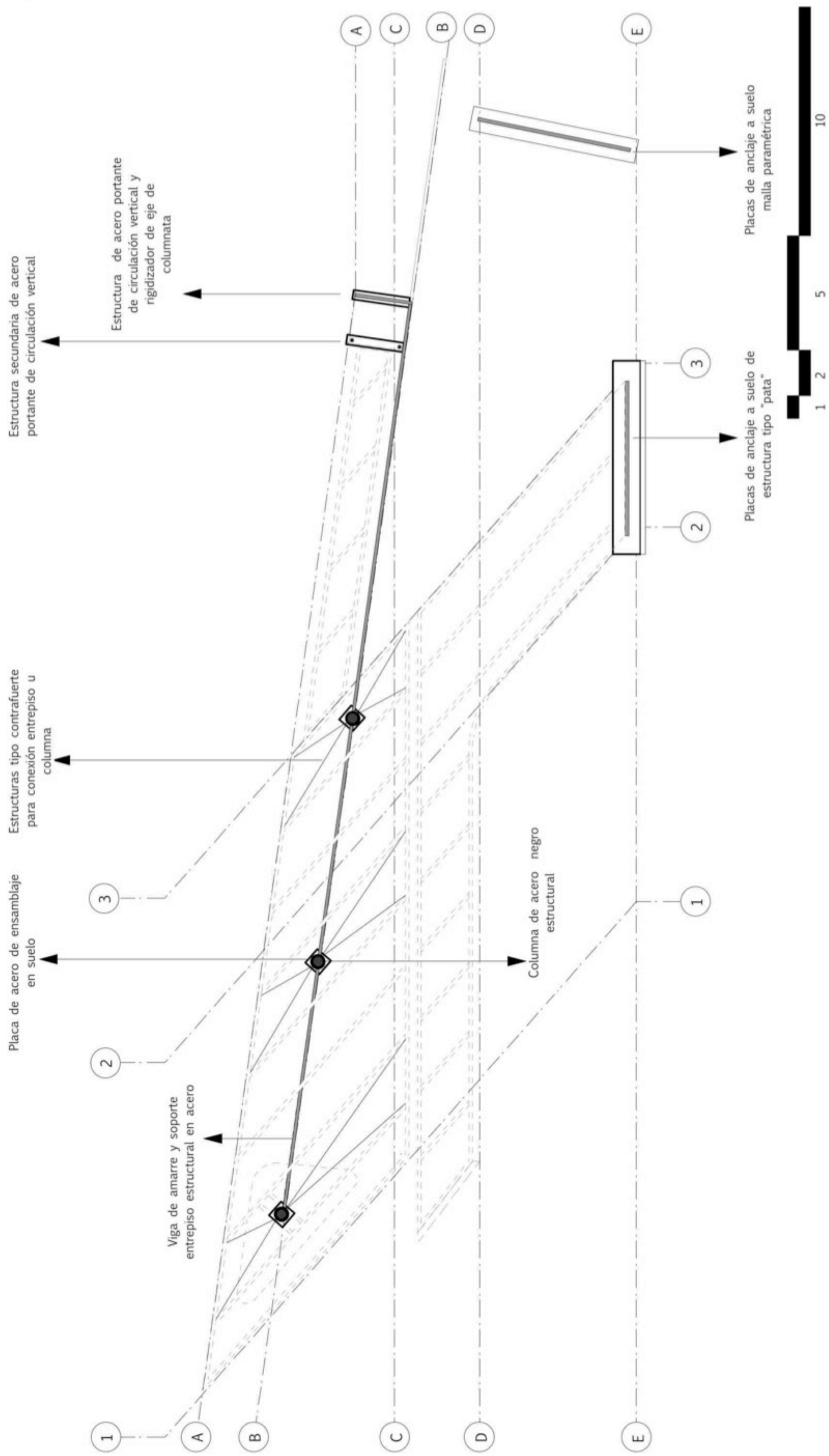


Fig. 116: Vista general de malla paramétrica/ Fuente: Autor

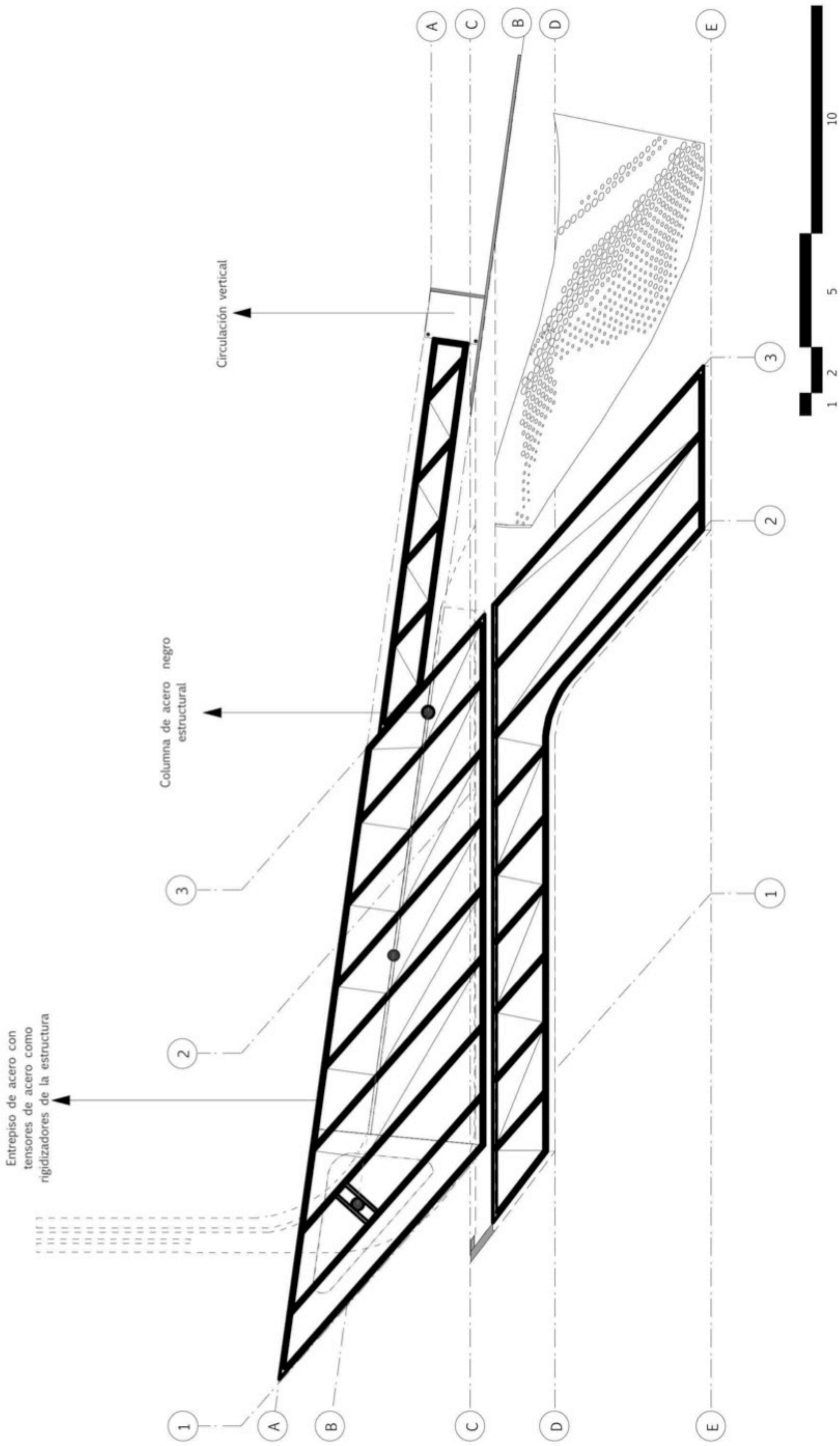


PLANTA DE CONJUNTO

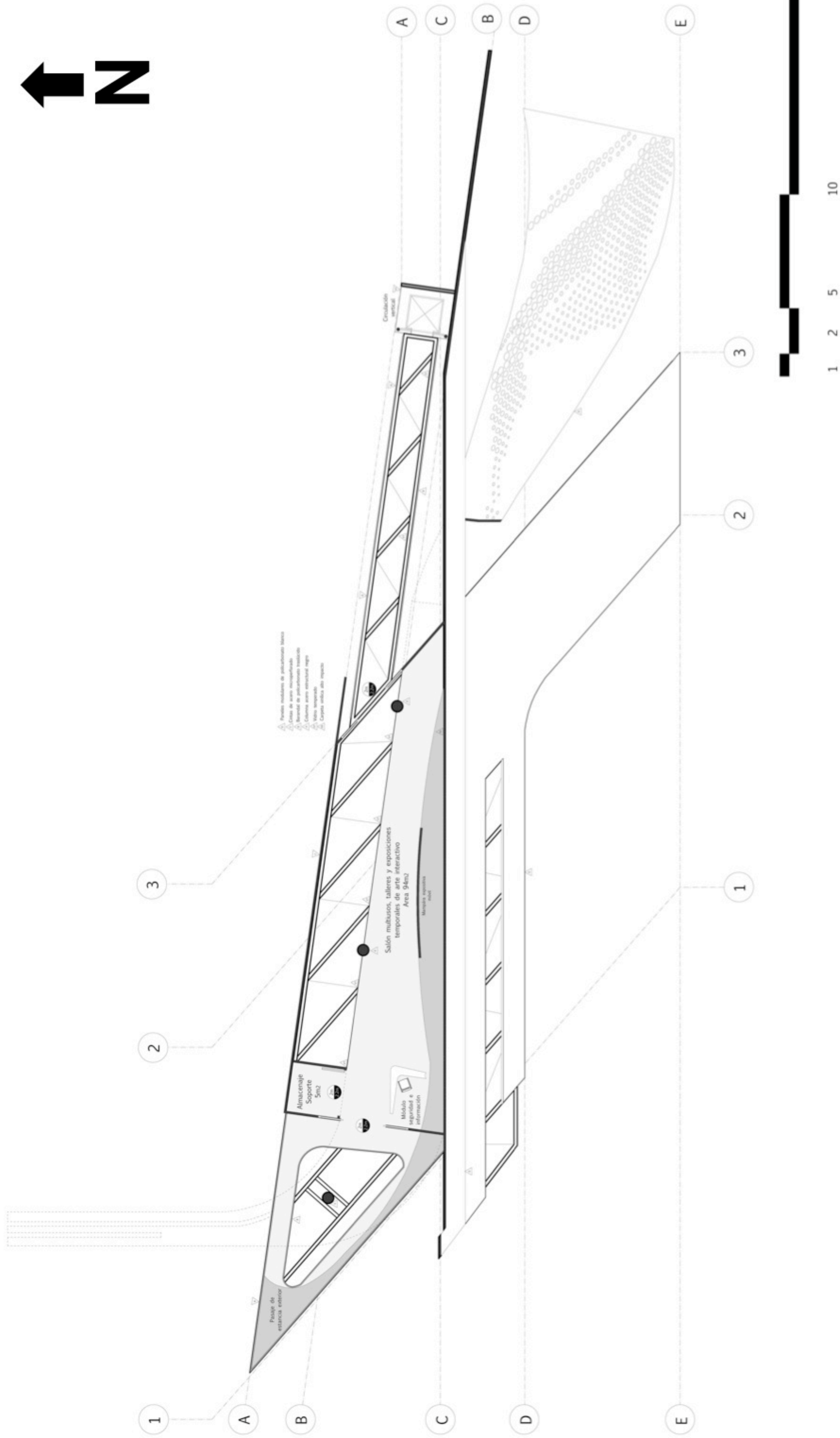
< 7.5.3 DISEÑO 5 CONSTRUCTIVO: PLANTAS >



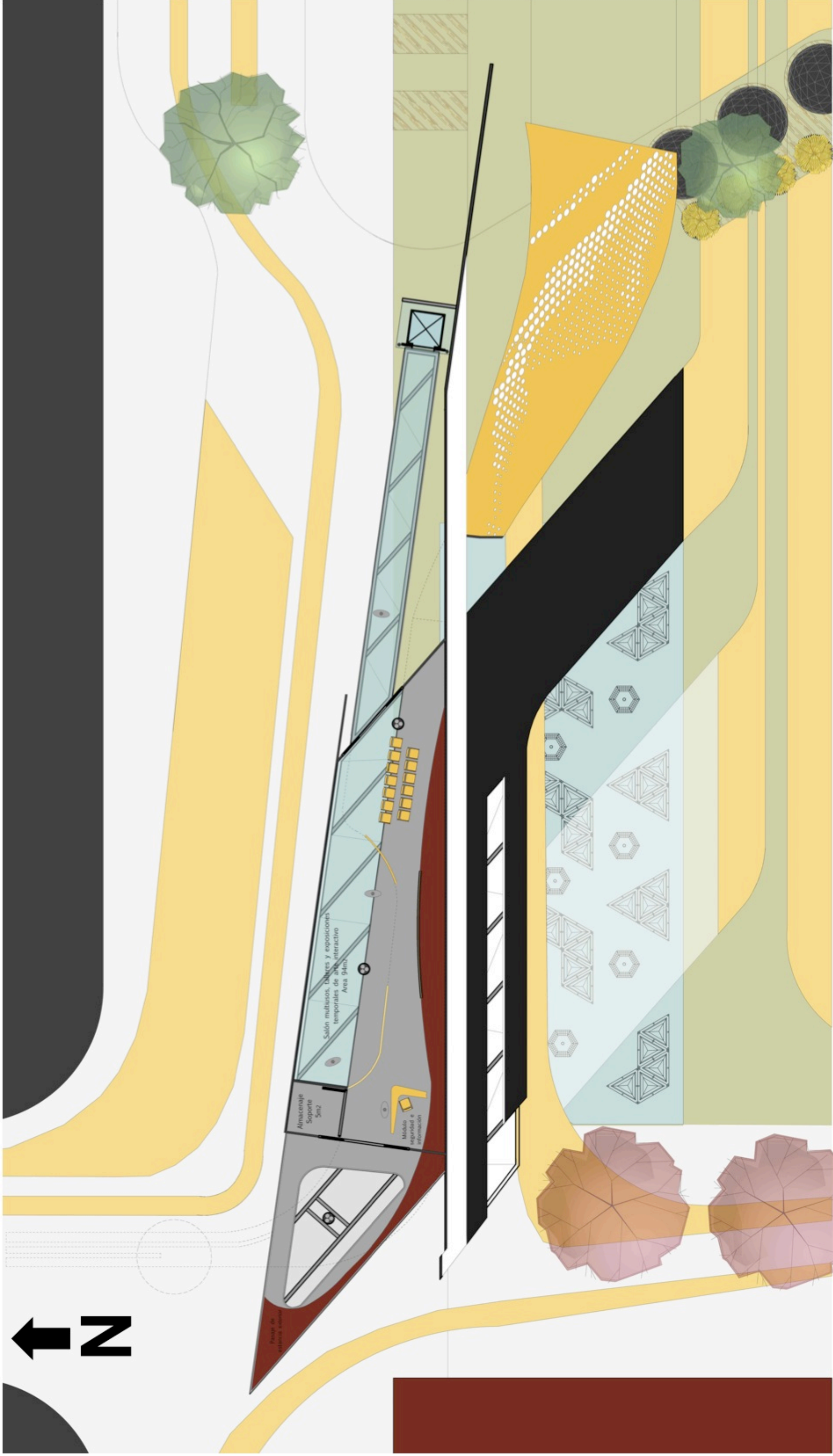
PLANTA DE CIMIENTOS



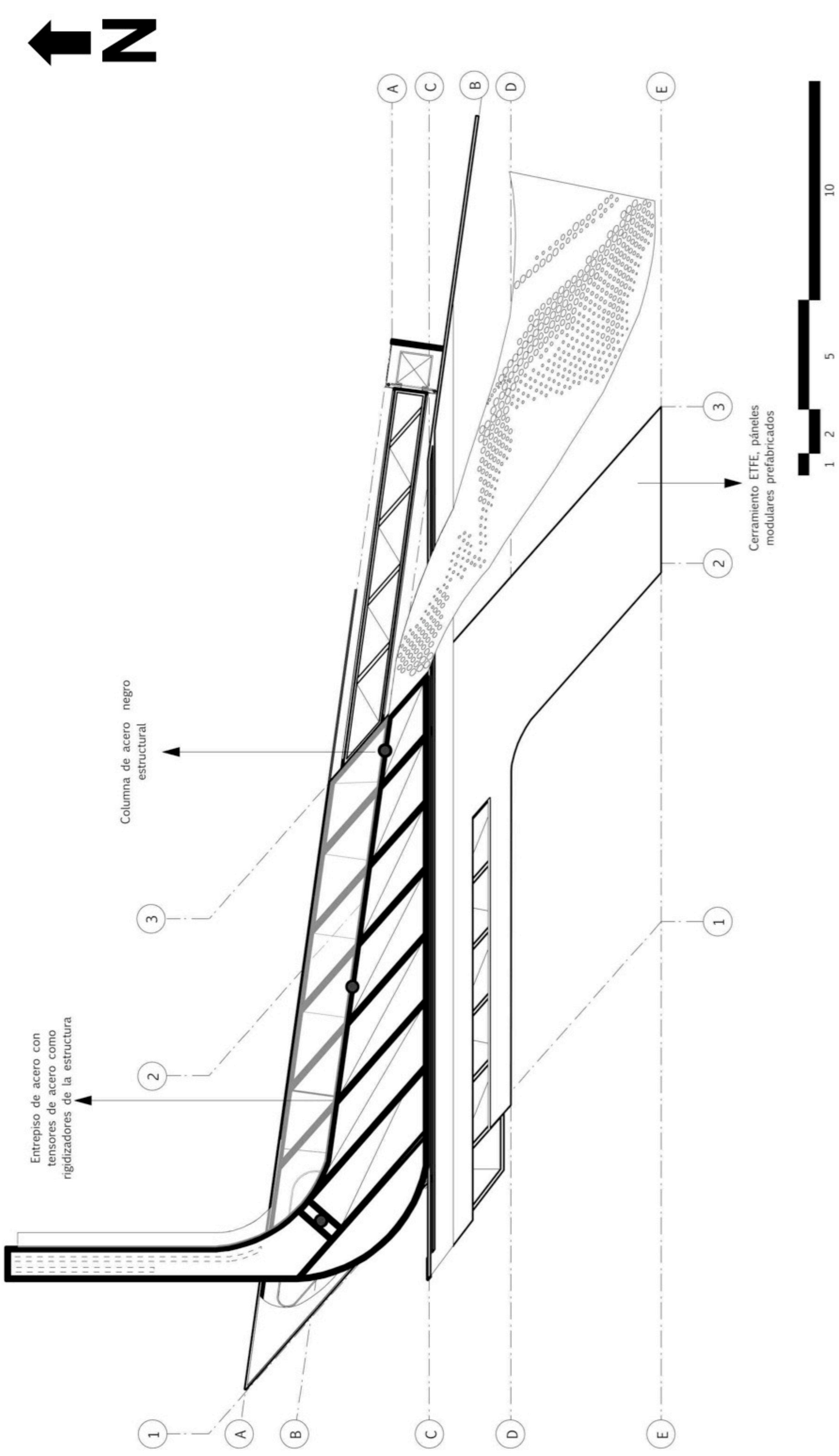
PLANTA ESTRUCTURAL ENTREPISO NIVEL 1



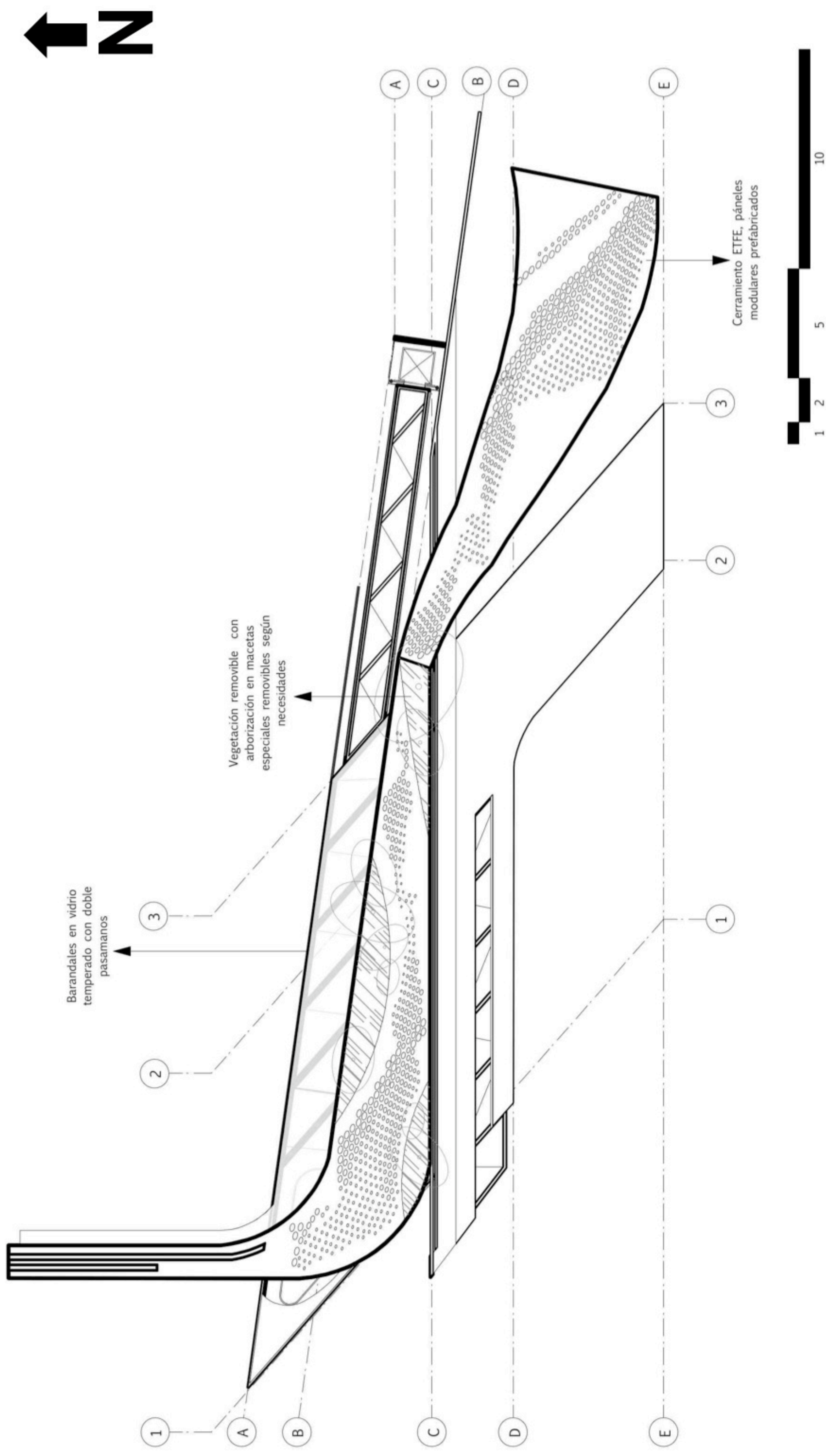
PLANTA ARQUITECTONICA NIVEL 1



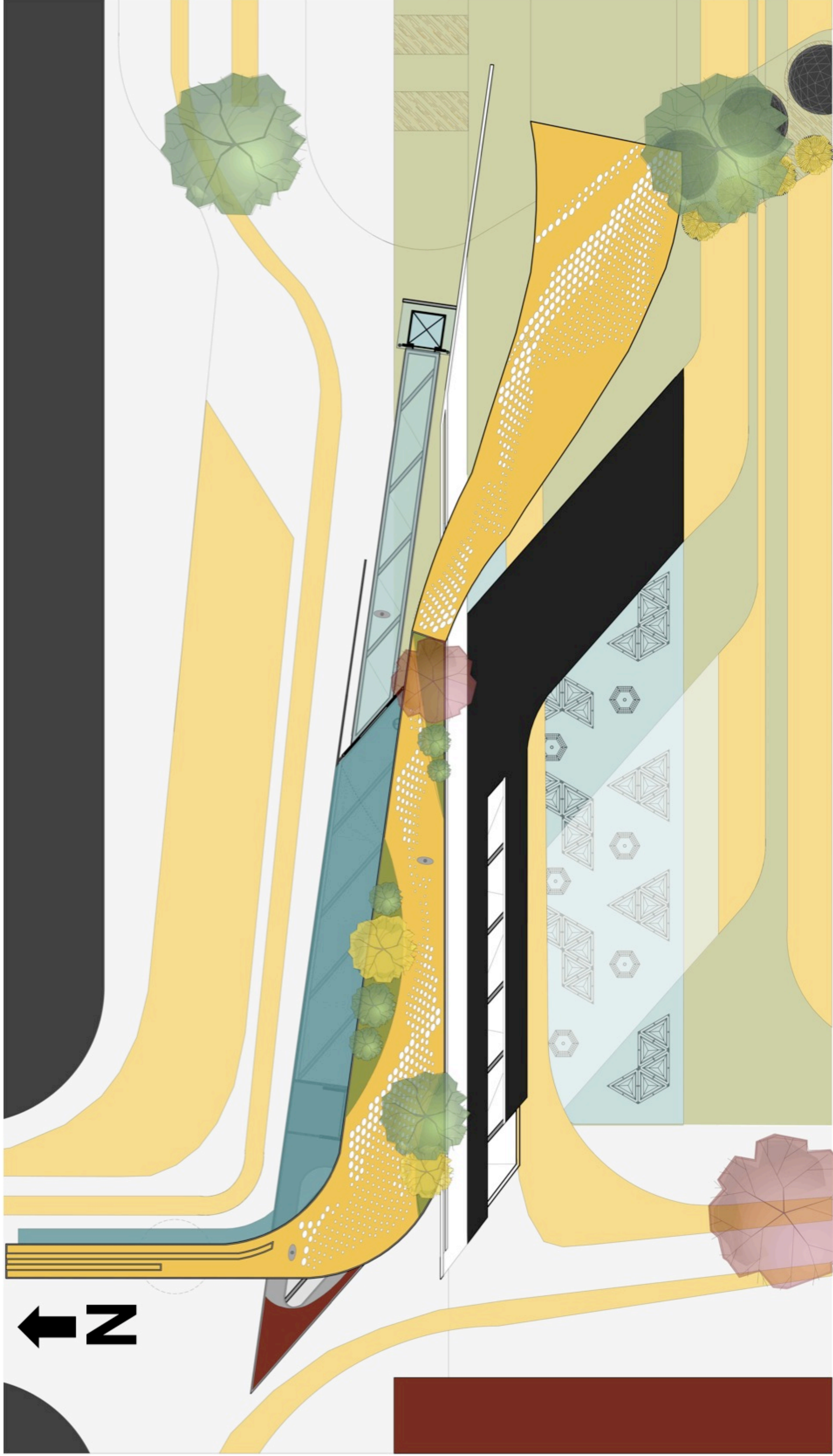
PLANTA ARQUITECTONICA NIVEL 1
AMBIENTADA



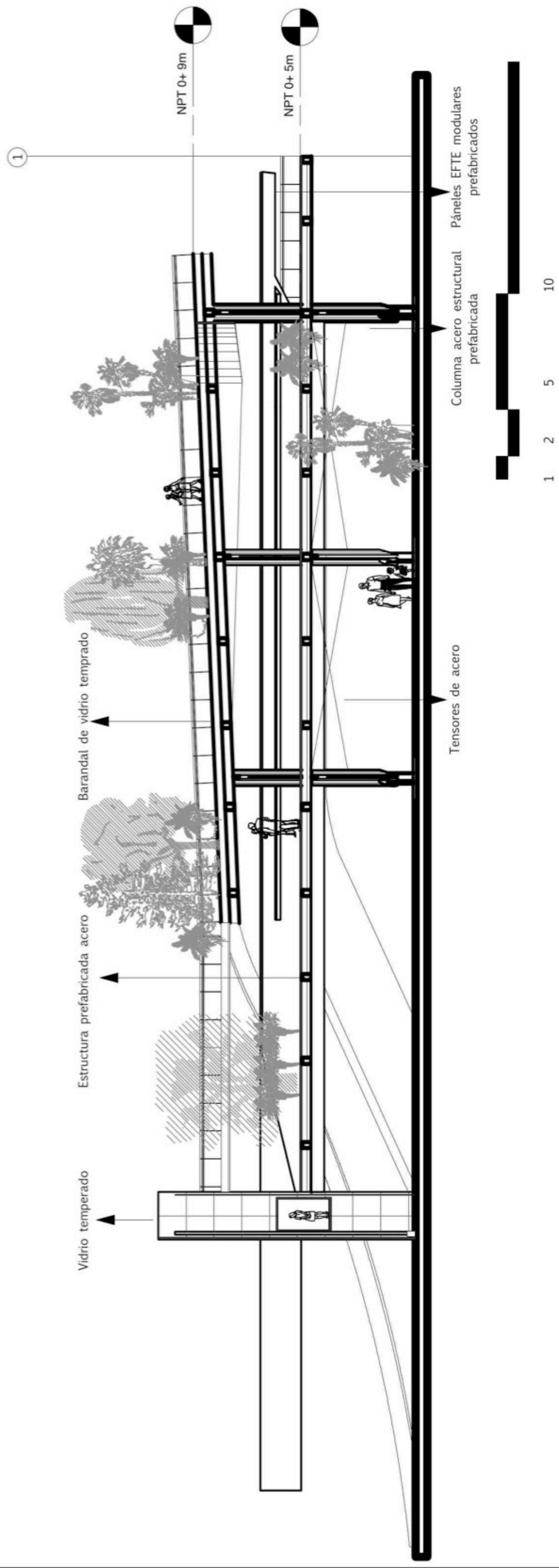
PLANTA ESTRUCTURAL ENTREPISO NIVEL 2



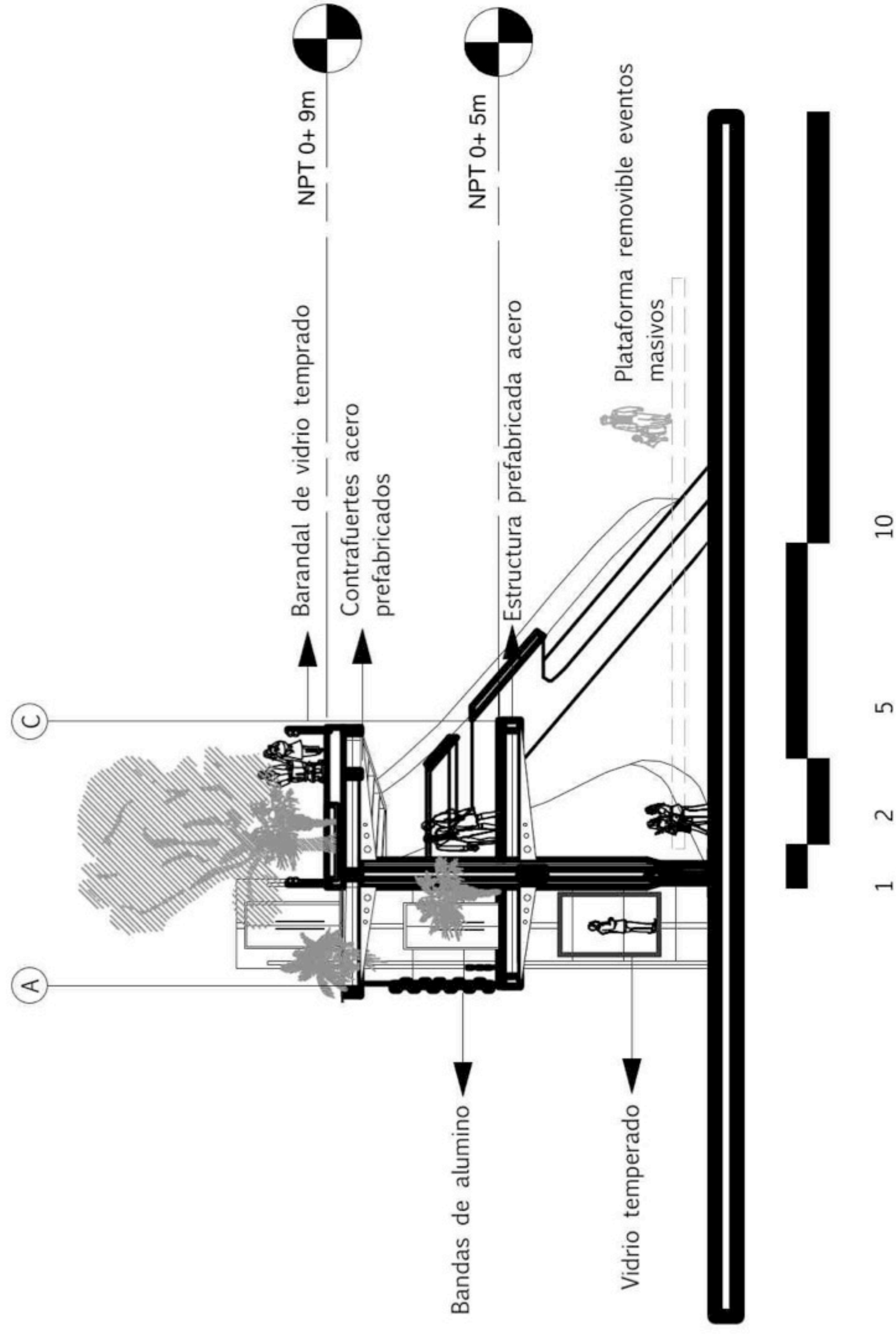
PLANTA ARQUITECTONICA NIVEL 2



PLANTA ARQUITECTONICA NIVEL 2
AMBIENTADA



CORTE A-A LONGUITUDINAL



CORTE B-B TRANSVERSAL

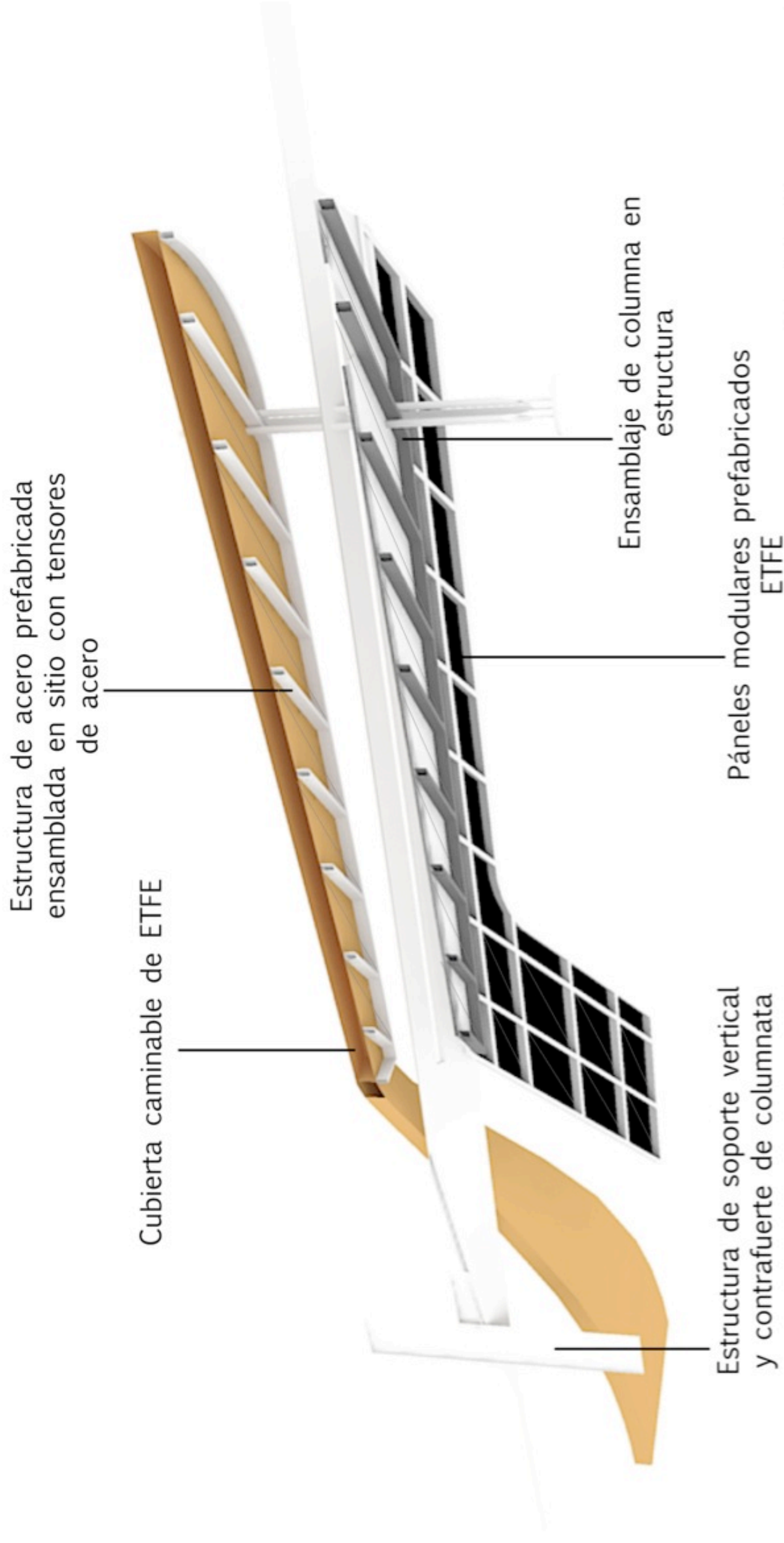
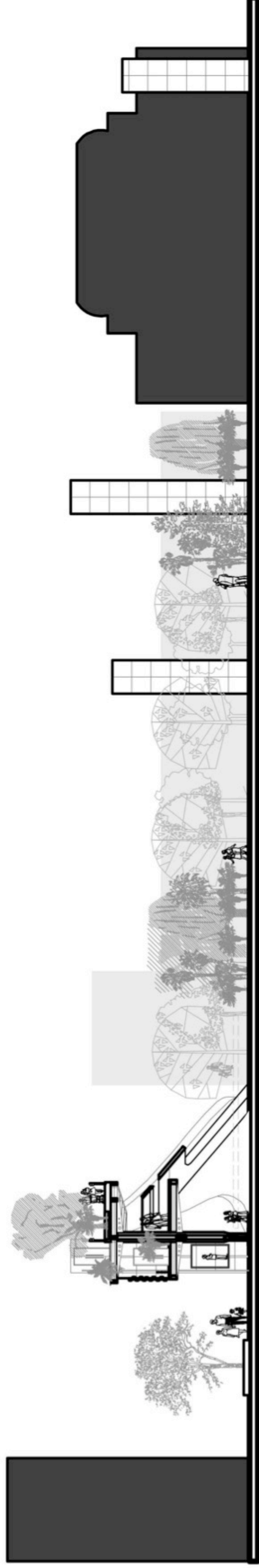
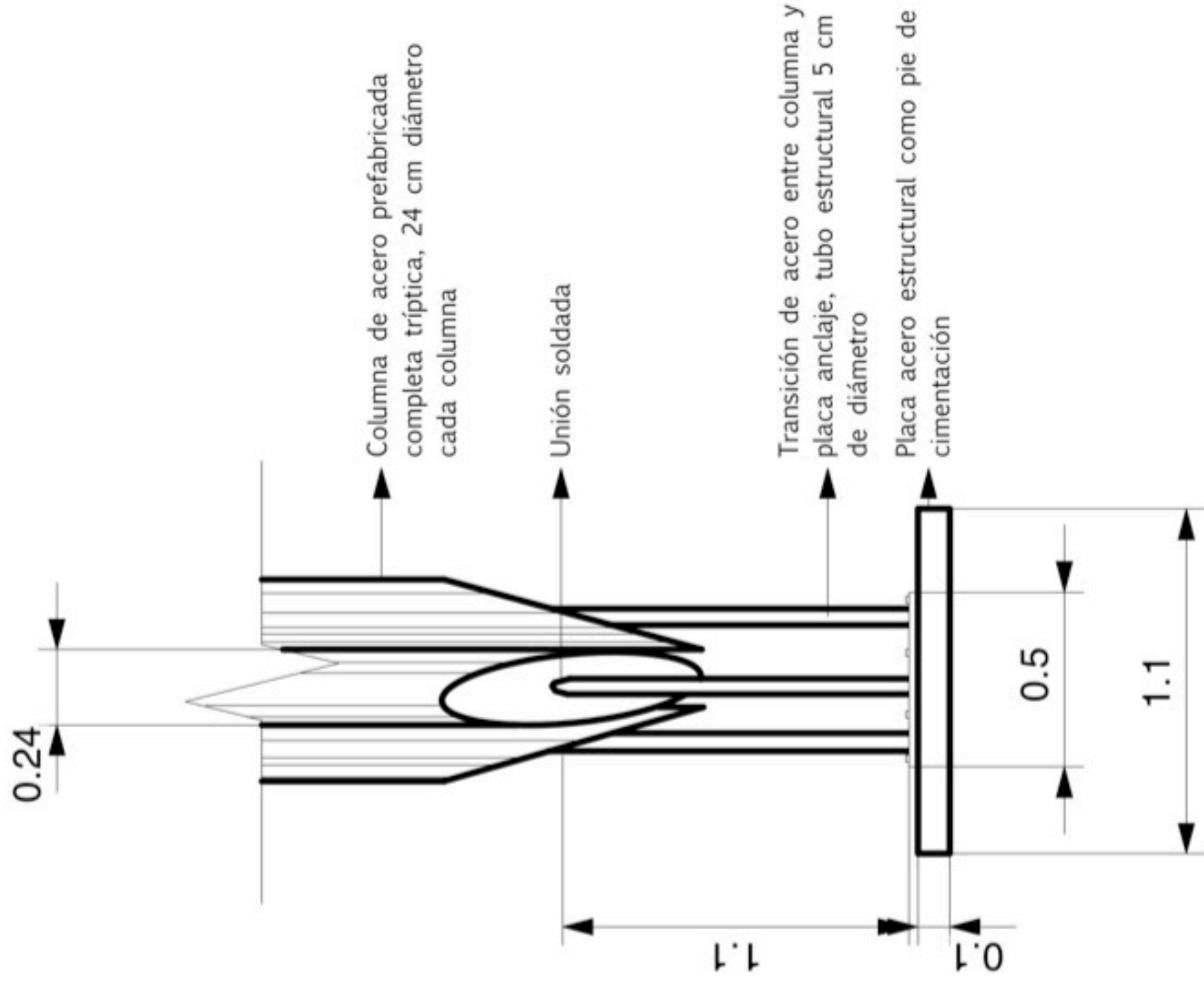


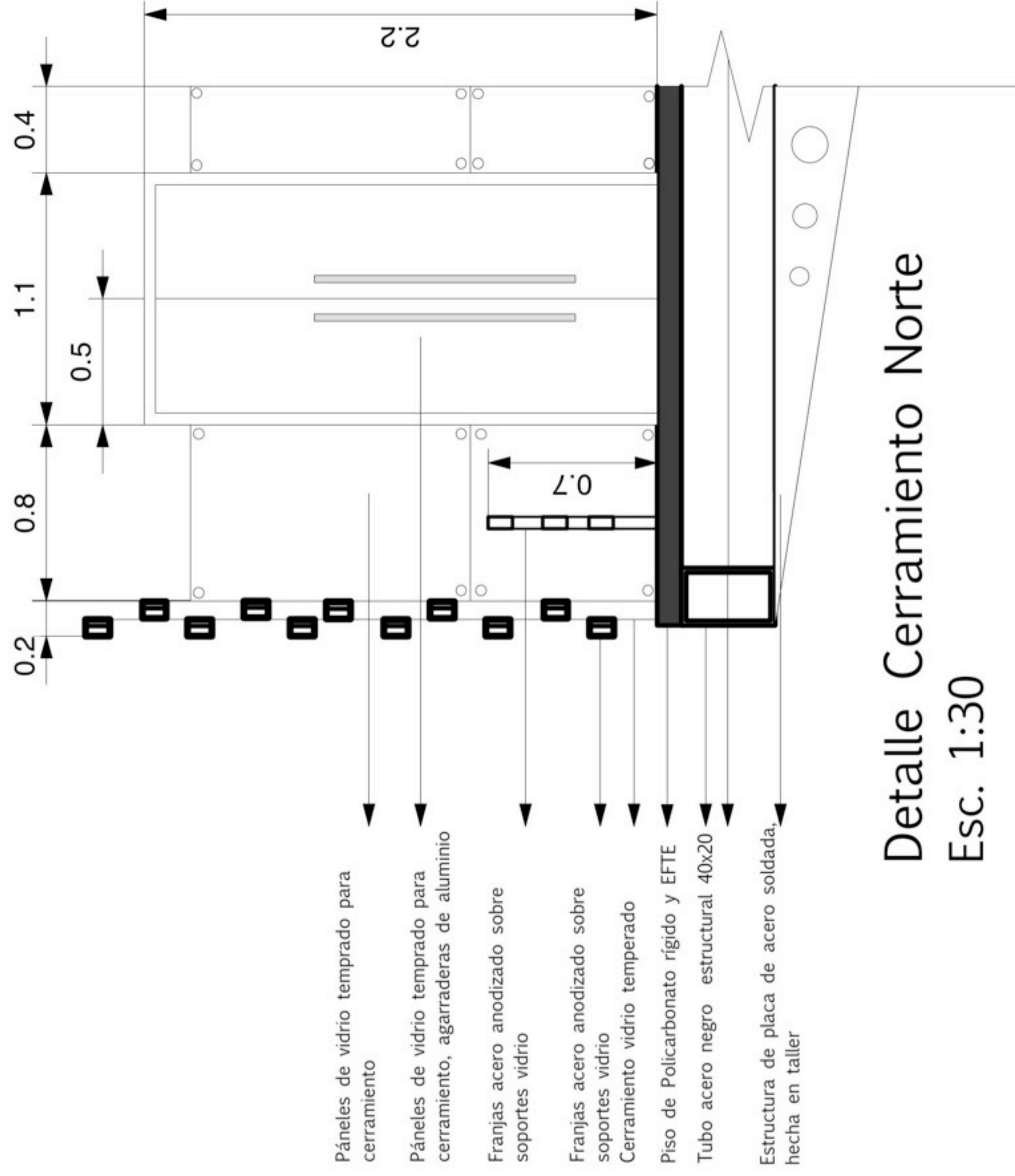
Fig. 117: Corte perspectivo estructural/ Fuente: Autor



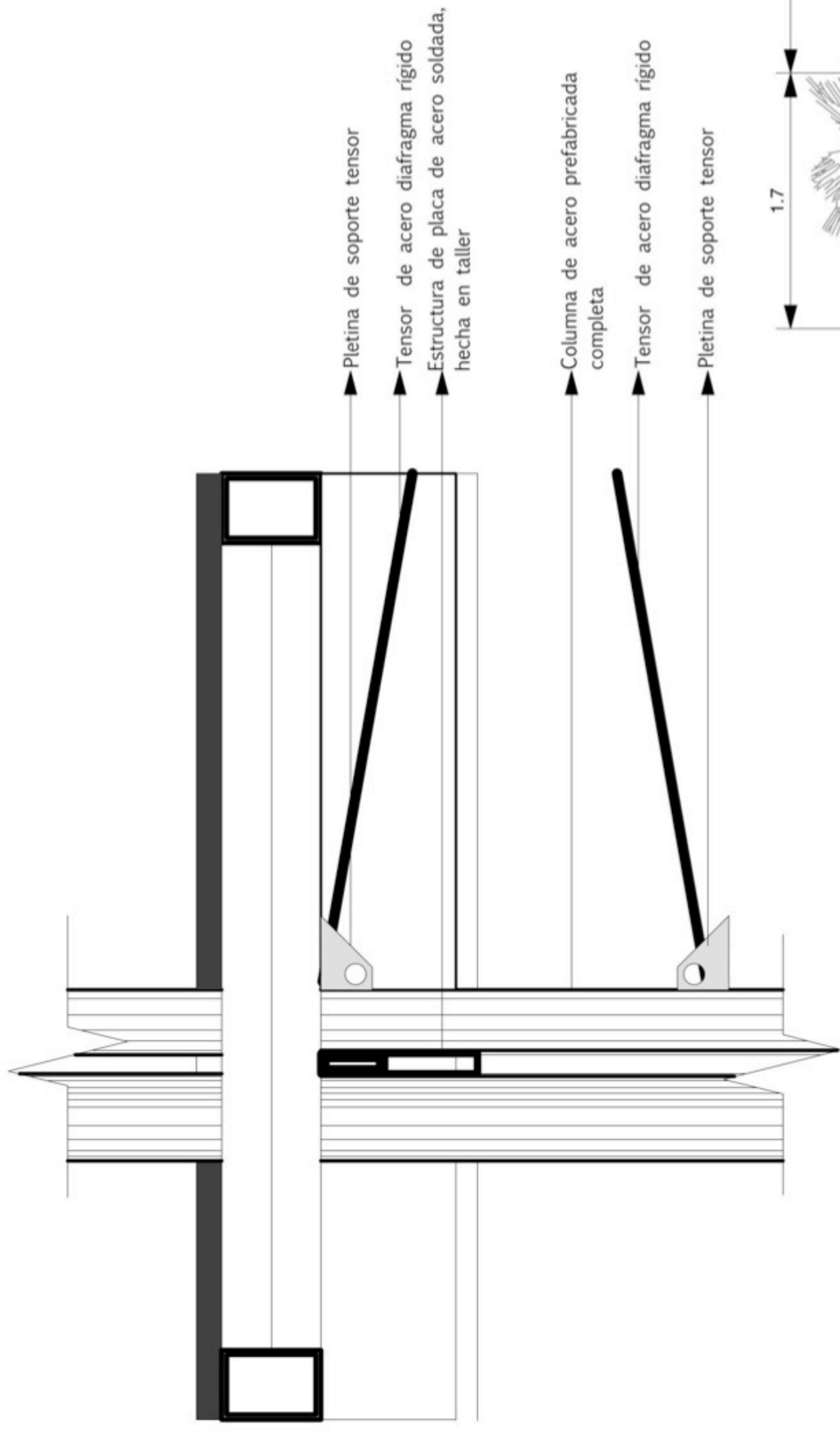
CORTE CONJUNTO



Detalle placa de anclaje
Esc. 1:30

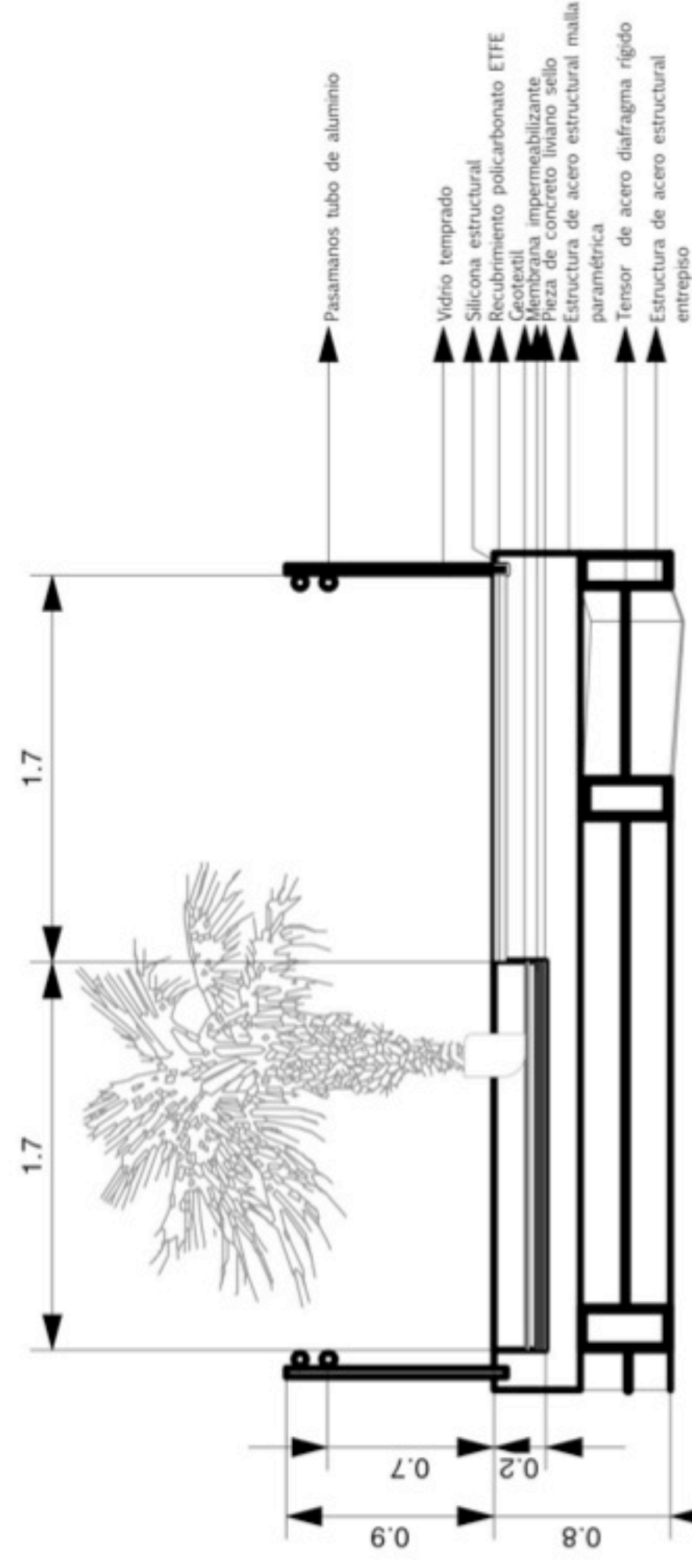


Detalle Cerramiento Norte
Esc. 1:30



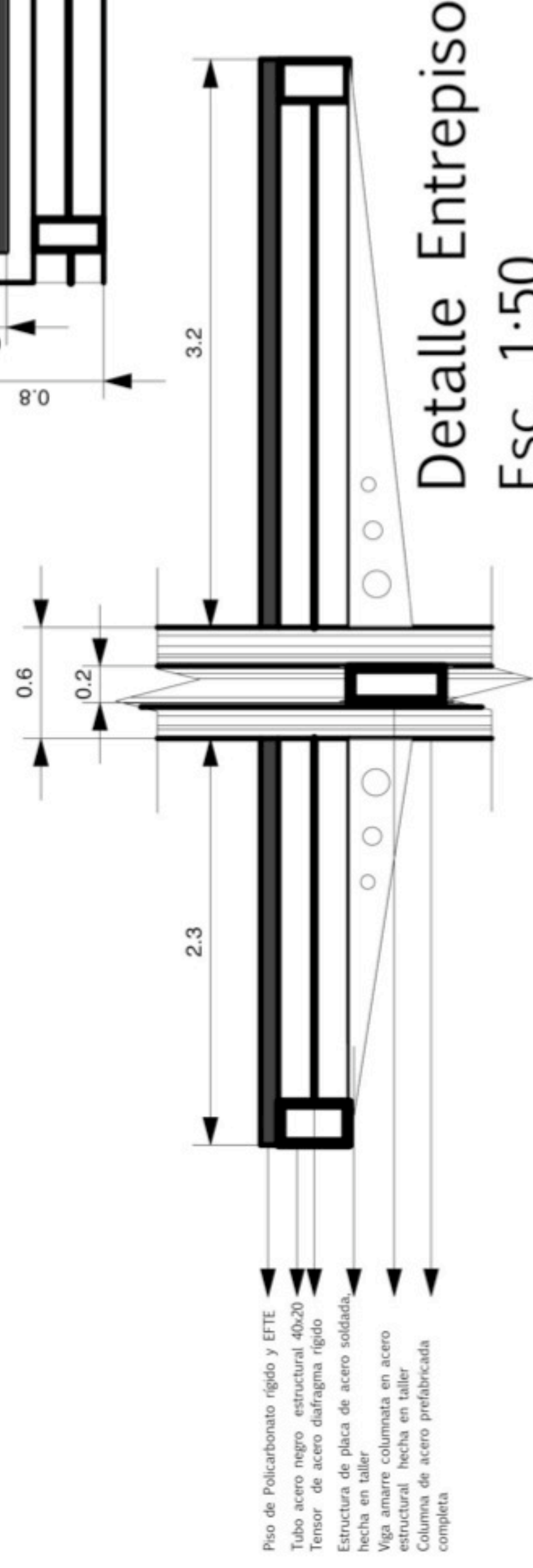
Detalle Tensores arriostres

Esc. 1:30



Detalle Jardín Natural

Esc. 1:50

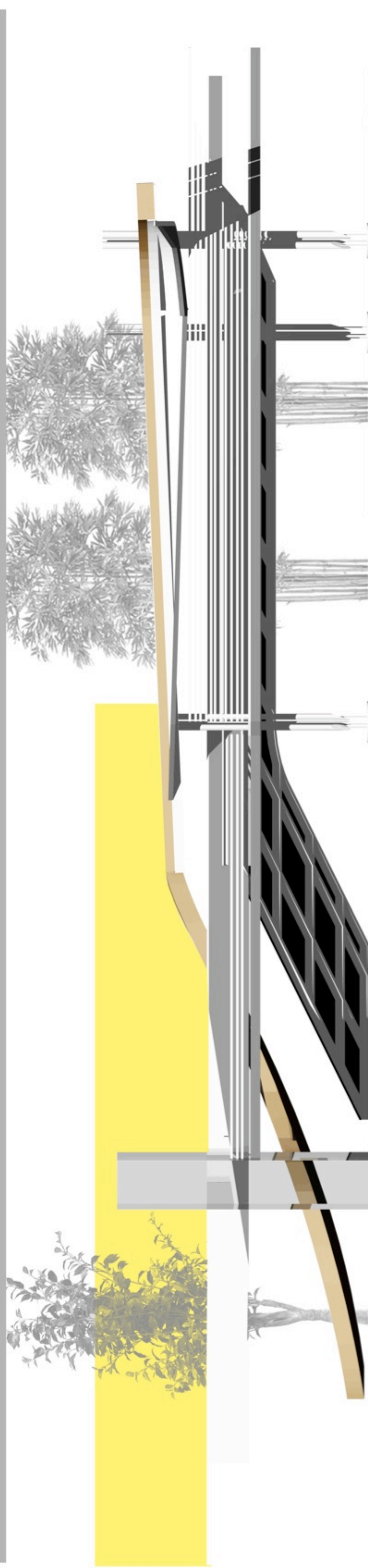


Detalle Entrepiso

Esc. 1:50



ELEVACION SUR



ELEVACION NORTE

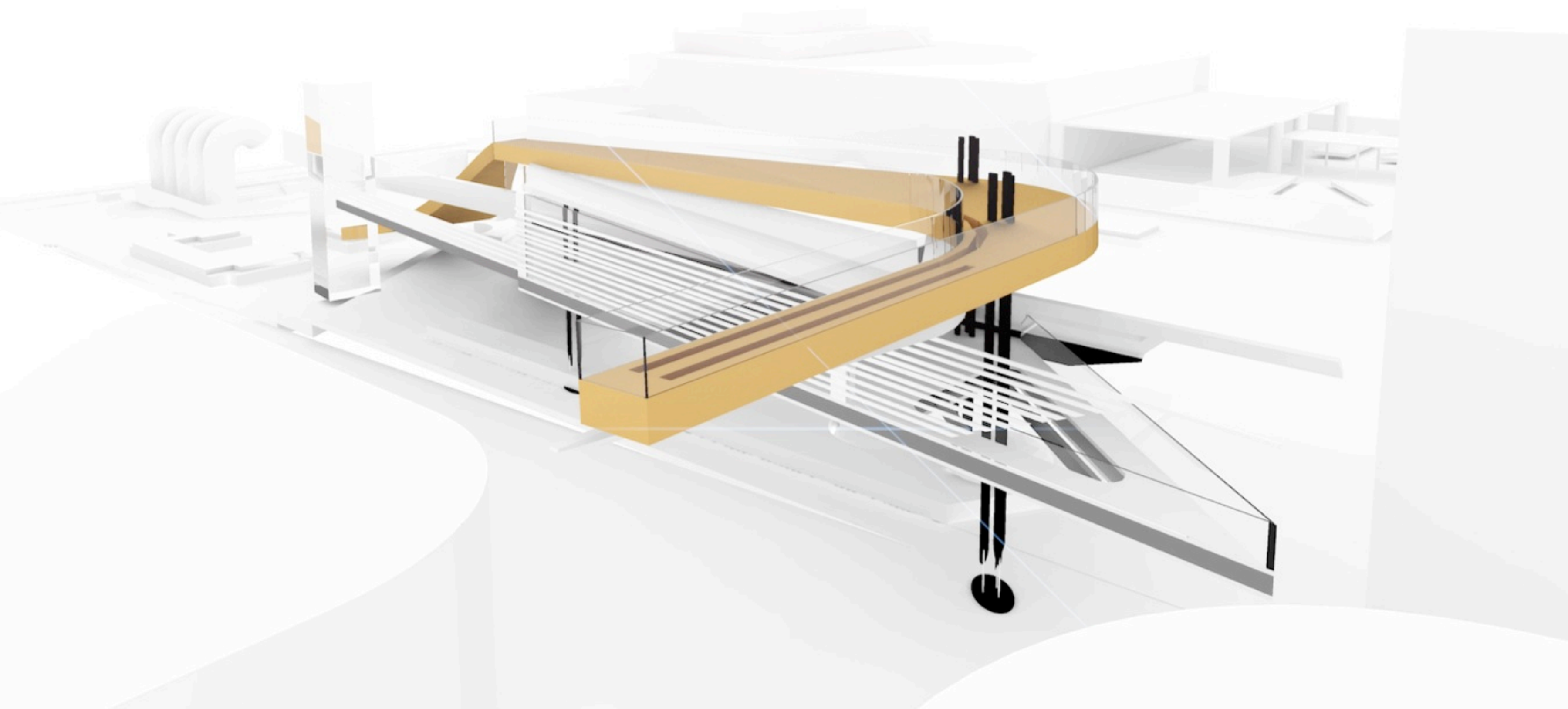


Fig. 118: Vista desde acceso norte/ Fuente: Autor



Fig. 119: Vista desde acceso oeste/ Fuente: Autor



Fig. 120: Vista desde acceso este / Fuente: Autor



Fig. 121: Vista interna / Fuente: Autor



Fig. 122: Vista interna / Fuente: Autor

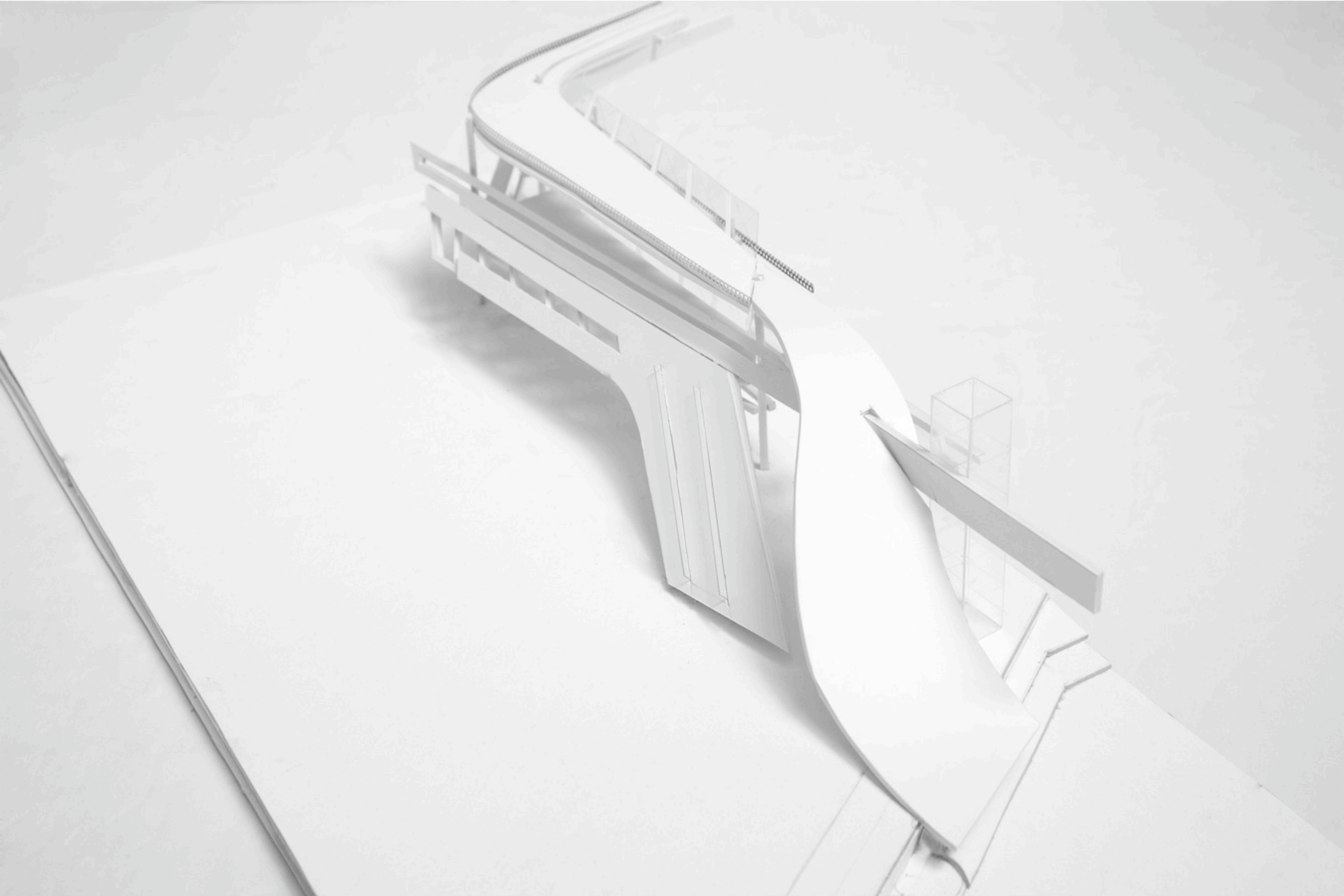
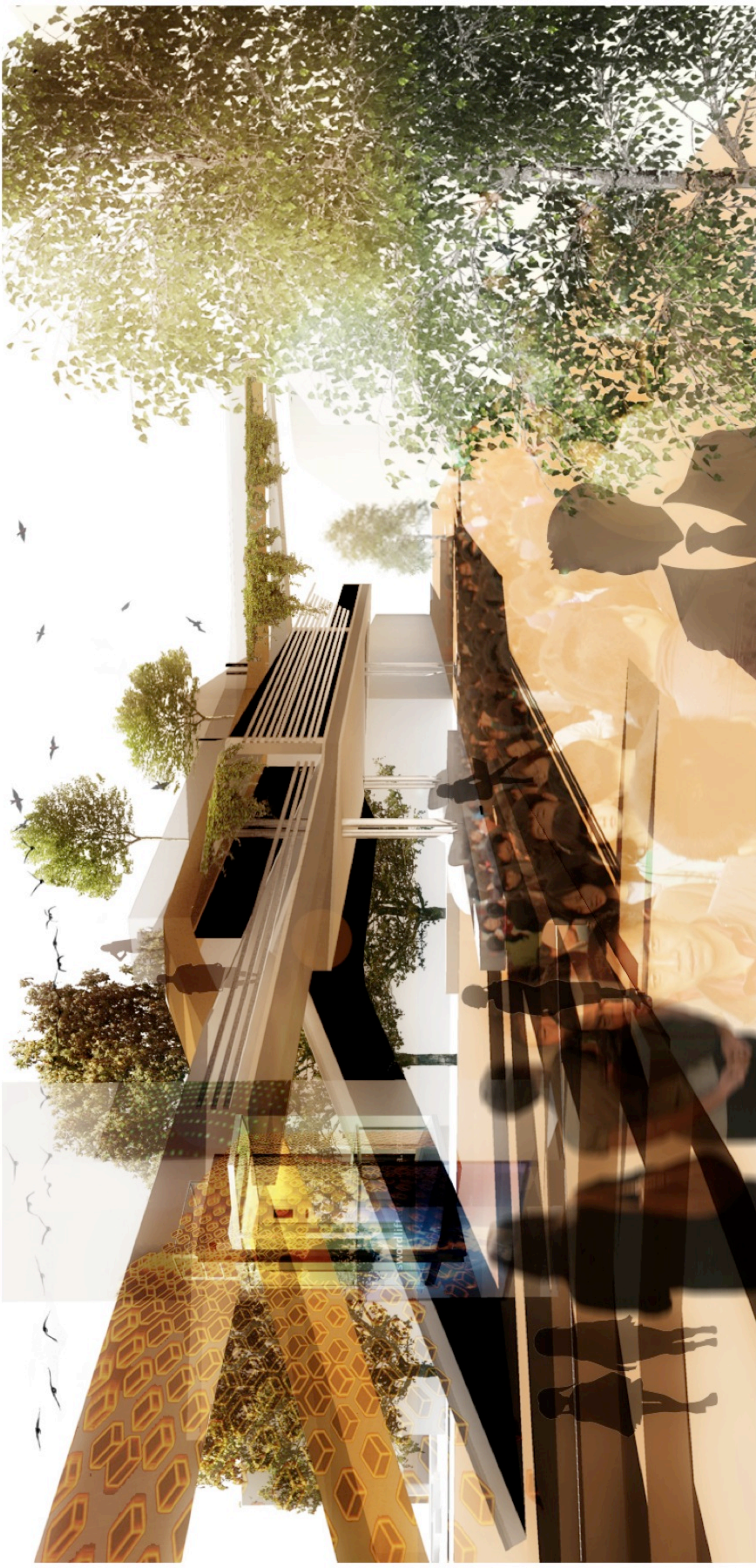
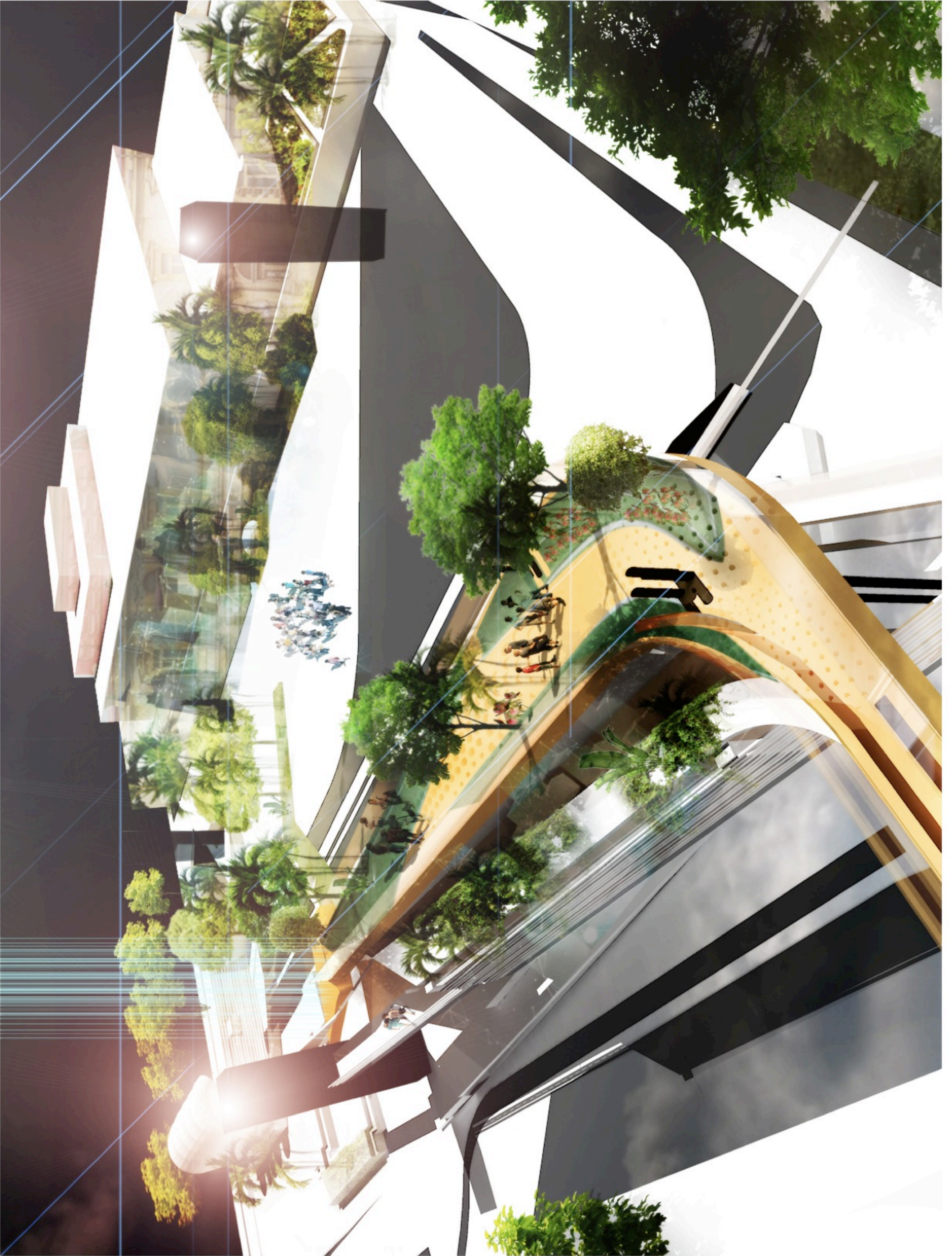


Fig. 123: Fotografía del modelo físico / Fuente: Autor

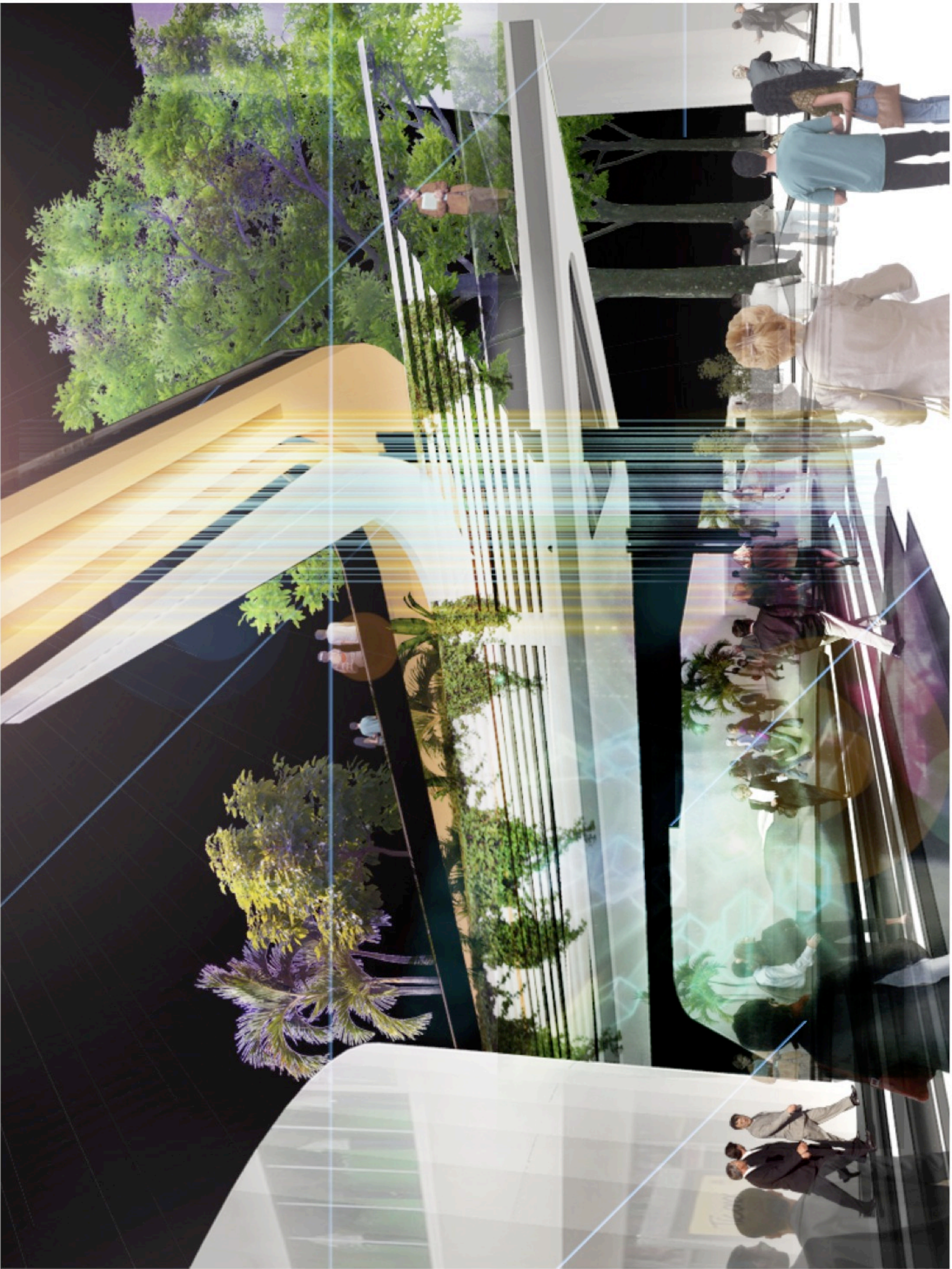


Vista ambientada





Vista ambientada



Vista ambientada

La propuesta de INTERJECCIONES URBANAS HIBRDAS logra satisfacer los objetivos planteados al generar estancias que mejoran la vida urbana , el compartir y la forma en que pueden ser percibido el Bulevar de la Avenida Central, luego de amalgamar lo análogo y lo digital para crear eventos, temporales y atemporales, performativos volátiles y de permanencia regular, al dinamizar las actividades, fortaleciendo algunas ya existentes, al crear un espacio urbano por medio de intervenciones de no gran escala que soportan algunas necesidades de cobijo y de vida de todos las personas, extendiendo nuevas propuestas culturales que rompen los paradigmas clasistas y se extienden a todo aquel que simplemente quiera vivirlas, mostrando que un espacio de flujo urbano con característica comercial puede también servir de estancia vivencia, experiencia, muy lejos de algo aburrido sino mas bien con una posibilidad de renovación diaria como un ser vivo que se mueve gracias al motor de las personas que lo viven, la ciudad para sus usuarios, el bulevar para los costarricenses, el bulevar que trasciende fronteras y se muestra como un ejemplo de urbanismo, tecnología y lectura de ciudad en múltiples usos, capas , un bulevar que se renueva, se actualiza y no se estanca, no definitivo, un bulevar que va mas allá de sus doce cuadras, que viaja y se muestra, un bulevar que vibra al compás de su gente, un bulevar que VIVE.

Referencias bibliográficas:

Infográfico de San José digital (2007). Obtenido en (16 abril 2013) desde [http://www.elfinancierocr.com/ef_archivo/2007/junio/10/enportada1114766.html]

Diagrama de ciudad digital (2009).obtenido en (16 abril 2013) desde [<http://www.prensalibre.cr/pl/abanico/1948-iniciativa-pretende-digitalizar-las-ciudades.html>]

Freire, J. (agosto,2011).Telecomunicaciones. Cultura Digital en la Ciudad Contemporánea: Nuevas Identidades, Nuevos Espacios. Obtenido desde <http://nomada.blogs.com/jfreire/telecomunicaciones/>

Freire, J.(2008).” Cultura Digital en la Ciudad Contemporánea: Nuevas Identidades, Nuevos Espacios”. En Freire, J. Piensa Madrid (pag 152-165) Obtenido desde <http://piensamadrid.blogspot.com/>

Freire, J. (agosto,2011).Telecomunicaciones.Guifi.net[Proyectos de Tecnología Social],Nómada blog. Obtenido desde <http://nomada.blogs.com/jfreire/telecomunicaciones/>

Graham, S.(2007).The city in the crosshairs: subtopia Obtenido desde <http://subtopia.blogspot.com/2007/08/city-in-crosshairs-conversation-with.html>

Canclini, N.(1990). Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Paidós 2001

García. M (2005).Centro de Arte digital y tecnología multimedia. (Tesis Licenciatura). Universidad de Costa Rica, San José .

D'alolio, M. Ramírez, A.(2003).Las Tecnologías de Información y comunicación el urbanismo y la Arquitectura.(Tesis Licenciatura). Universidad de Costa Rica, San José.

Mora. K (2010). Conector Multivalente: de la hibridación a la mutación urbana, alternando genéticas: estrategias de renovación urbanas para un sector de San José .(Tesis Licenciatura). Universidad de Costa Rica, San José.

González. A, Sánchez, Rivera. L, Villalobos. N, Calderón, Mora. S (2011). Regeneración urbana en San José centro. (Seminario de graduación). Universidad de Costa Rica, San José

Arroyo. M, Artavia. L, García. M, Martínez. P, Sánchez. R (2012). Regeneración urbana en el centro de San José: Replanteo y conexión de paradas de transporte público como catalizador de la revitalización.(Seminario de Graduación), Universidad de Costa Rica.

MGM. Pizarro, E. Hackitectura.net (2006). Centro de Interpretación de la Plaza de las Libertades Sevilla, España. Obtenido desde <http://mcs.hackitectura.net/tiki-index.php?page=dossier%20plaza%20de%20las%20libertades>

De Luca, M. (2013). Excrescent Utopia. Obtenido desde <http://www.designboom.com/readers/excrescent-utopia/>

Almeida, A. (2013). Para-Site. Obtenido desde <http://www.archiprix.org/2013/index.php?project=3237>

Rossi, A(1996). *Architettura della città*, Marsilio Editori, Padua, 1966.obtenido desde <http://www.tributosurbanos.es/terminos/ciudad-analoga/>

Boddy, Trevor. "Underground and overhead: building the analogous city", en AA. VV., *Variations on a theme park. The new American city and the end of public space* Hill and Wang, Nueva York, 1992, pp. 123-153.

<http://www.ciudadesdigitales.org/queues.html>

MITCHELL, William J. *City of bits. Space, place and the infobahn*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1995.

<http://ecosistemaurbano.org/castellano/ciudad-hibridasmart-cities-entrevista-a-andres-walliser/>

Chuck,B.(2005) Semiótica narrativa del espacio arquitectónico. [pag 27} editorial Nobuko, Buenos Aires.

Naan,E.(2006). Integral Urbanism. Version digital

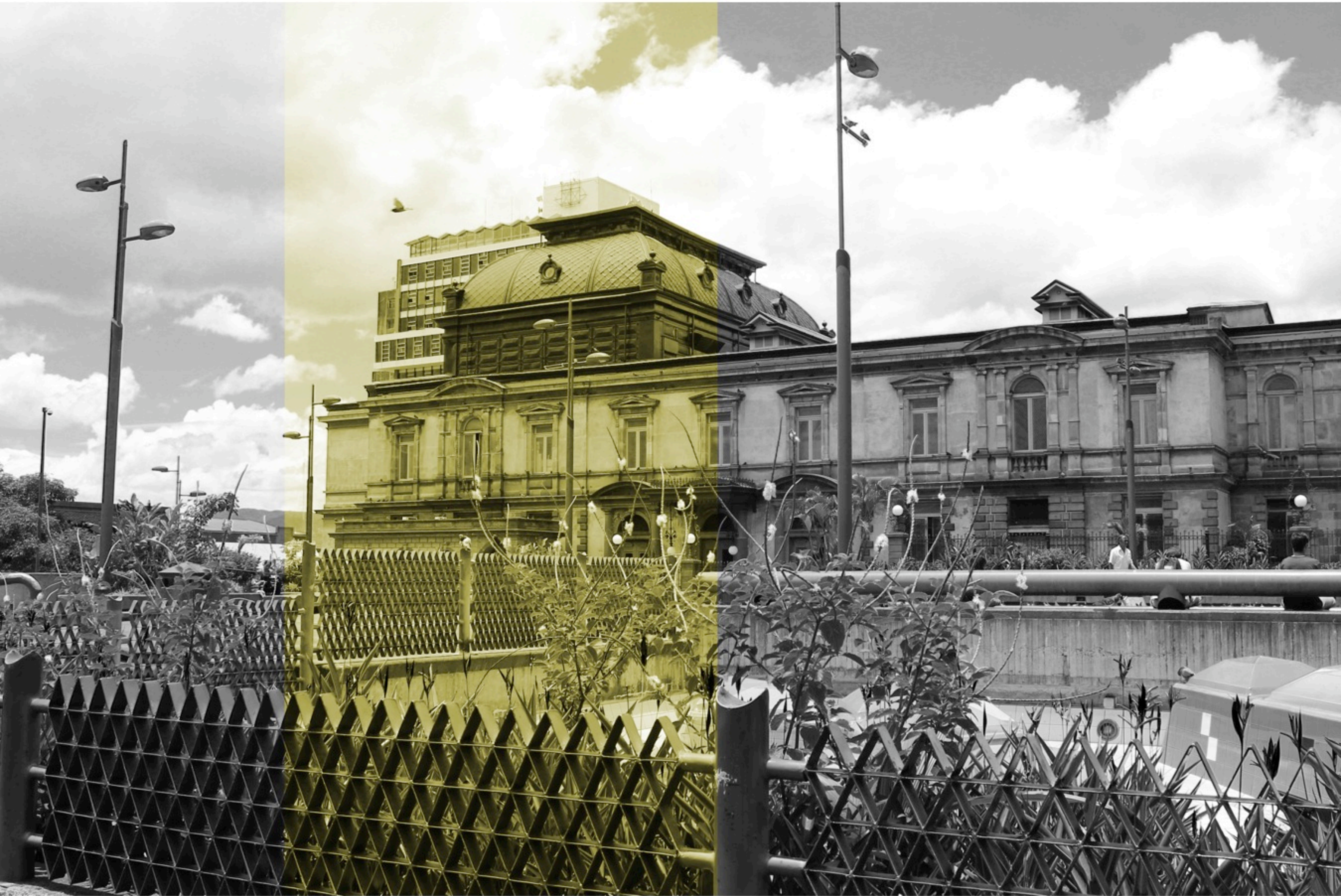
Coop estudio taller arquitectura(2012). Arquitectura Parásita. Obtenido desde <http://cooparquitectura.wordpress.com/2012/04/26/93/>

Graham, S. Marvin, S. (1996). "Telecommunications and the city: Electronic Spaces, Urban Places". 1996 Rutledge, New York.

<http://www.animalpolitico.com/2012/08/lo-ultimo-en-arte-urbano-el-graffiti-con-agua/#axzz2UQxcshGv>

Barrantes, R.(1999).Investigación un camino al conocimiento. San José: EUNED

< REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS >



< ANEXOS >



Los usos del sitio se realizaron mediante levantamientos periódicos al sitio, debido a que los mapas levantados mediante el PRUGAM estaban desactualizados en algunos sectores. Propio de una ciudad cambiante.

MAPAS SIN ESCALA

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDO POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.

Uso comercial y servicios diversos	Gubernamental	Monumenta	Edif. Gubernamental
	Educación y cultura	Correo	Edificio Municipal
	Salud y bienestar	Hotel	Estación de policía
Uso Industrial	Transporte y almacenamiento	Supermercado	Centro Educativo
Parque y zona verde	Carnicería		
Deporte y recreación	Otros servicios urbanos		

SIMBOLOGÍA.

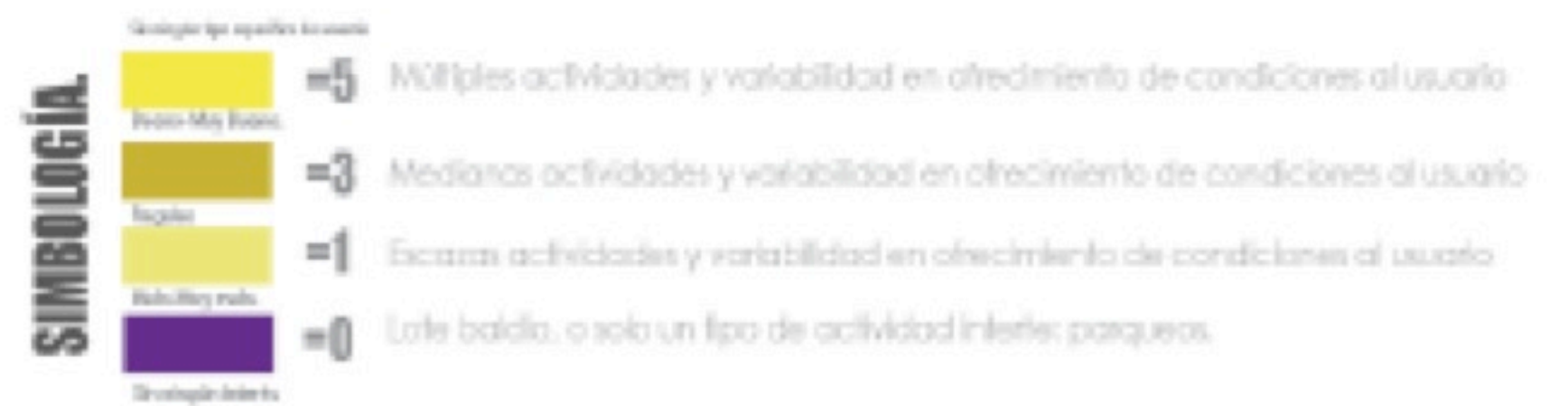
ANEXO: Uso del Sitio/ Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.184



La variabilidad se define cuando en una cuadra existen múltiples actividades ya sean sociales, económicas, etc. cuando existen en menor variedad estas poseen mala variedad por ejemplo cuando solo poseen un tipo de actividad para la cuadra entera.

MAPAS EN ESCALA.

LA INFORMACIÓN A SU PRESENTACIÓN ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE DICIEMBRE A MARZO DEL 2011, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.



ANEXO: Variabilidad /Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.185



La actividad predominante se establece cuando en el 75% o más de la cuadra se da el uso que se señala en la simbología. La autora no utiliza estas actividades como determinantes en la clasificación por tanto se denotan en el mapa pero no se utilizan para la suma final. Refiriéndose esta nota a religioso y educativo.

MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISTAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.



SIMBOLOGÍA.

Mapa 5. Mapa de la Actividad predominante.

ANEXO: Actividad predominante/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.186

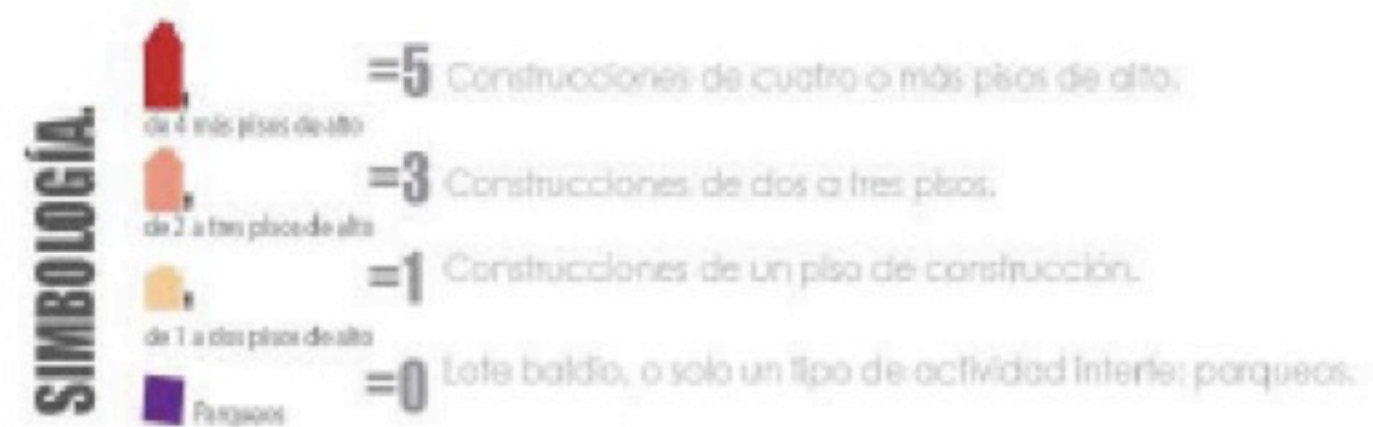


La escala se definió por un reconocimiento en el sitio de los diferentes bloques que conformaban el análisis.

Esto es importante para la autora pues determina aquellos sitios donde el paisaje se vuelve menos vulnerable en caso de intervención en situación de costas para intervenir el sitio, así como la inserción de diferentes módulos que ya existen para generar la escala que la autora desea en la intervención.

MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.



Mapa 6. Mapa de la Escala del sitio.

ANEXO: La escala/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.187



El estado de las fachadas se enfoca al estado físico de las mismas, estado de los materiales expuestos, estado de la pintura, revestimientos, exteriores, calidad de la infraestructura en el medio y su relación directa con el usuario.

	=5	Edificios con buen estado de la fachadas externas.
	=3	Edificios con regular estado de infraestructura presentan algunos daños.
	=1	Edificios o construcciones con daños severos o infraestructura en mal estado.
	=0	Lotes baldíos o parques sitios sin construcciones/ o construcciones abandonadas con infraestructura.

MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.

SIMBOLOGÍA.

Mapa 7. Mapa del estado de las fachadas.

ANEXO: Estado de las fachadas/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.188



La calidad se reduce a aquellos lugares que poseen: buenas condiciones del estado del sitio, aceras, iluminación, lugares de espacio desarrollo urbano social, buenas fachadas, vegetación, confort, sentimiento de pertenencia y seguridad para el peatón.

MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO. ESTOS SE ENCUENTRA GRATIS EN DIVERSAS PÁGINAS

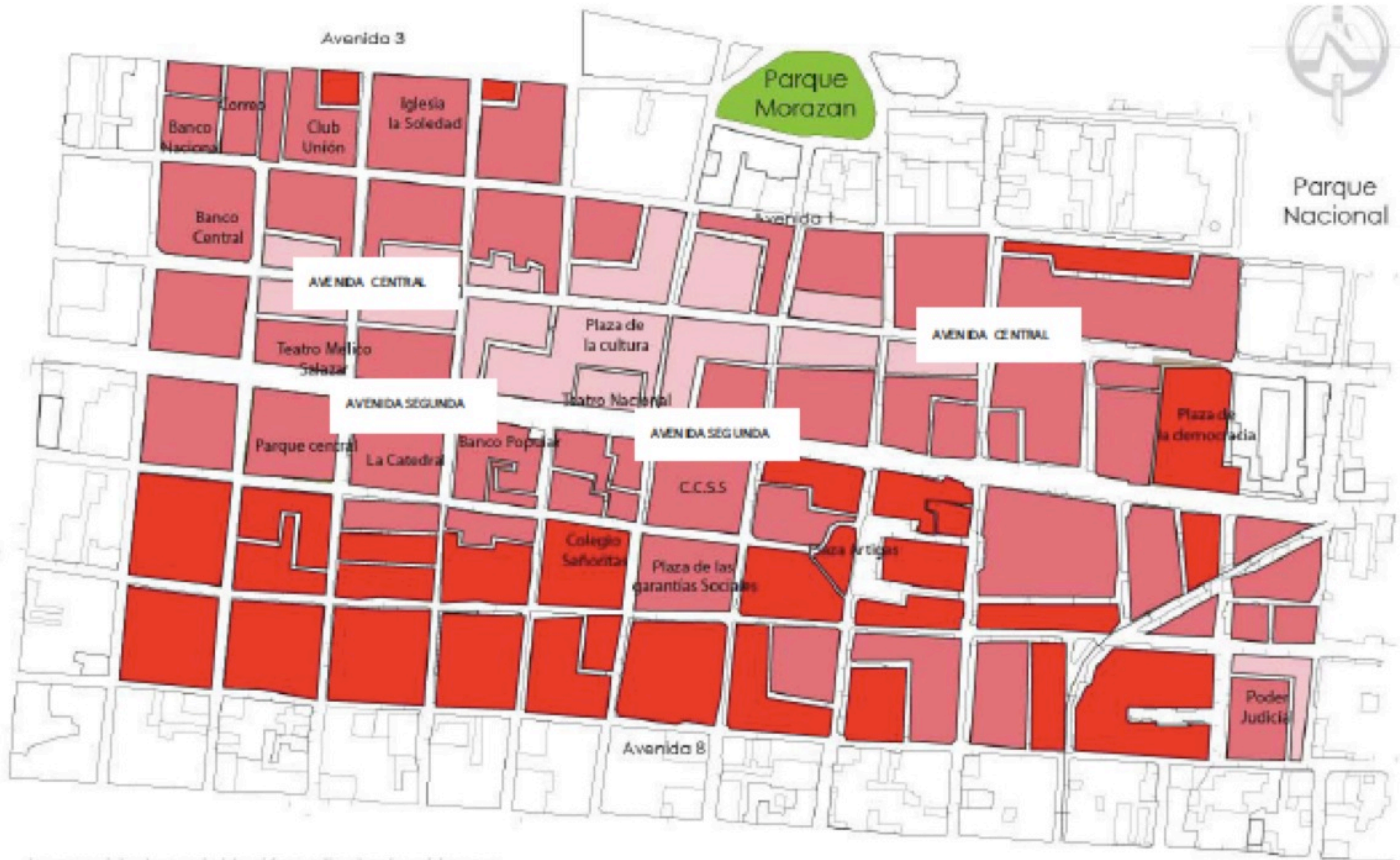
SIMBOLOGÍA.

	=5	Espacios con buena o muy buena calidad urbana.
	=3	Espacios con regular calidad urbana.
	=1	Espacios con mala o muy mala calidad urbana.




Mapa 8. Mapa de la calidad urbana.

La calidad urbana dentro del documento capítulo 2

ANEXO: Calidad Urbana/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.189



La seguridad se estableció mediante dos sistemas:
 1. Evaluación del paisaje urbano mediante condiciones que dan seguridad: iluminación, cantidad de usuarios, actividades ilícitas, existencia de lugares con actividades degenerativas.
 2. Informes de estados de delincuencia en las zonas elaborados por el OIJ mediante reportes del sitio.

	=5	Espacios con sitios seguros. Menor cantidad de delitos.
	=3	Espacios con sitios de mediana incidencia de delitos.
	=1	Espacios con sitios de alta incidencia de delitos. Con amplio carácter de inseguridad.

MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA ENTE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.

SIMBOLOGÍA.

Mapa 9. Mapa de la Seguridad.

ANEXO: Seguridad/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.190



La existencia de usuarios se realiza mediante el sondeo de tipos de usuarios encontrados en el sitio; ejemplo:

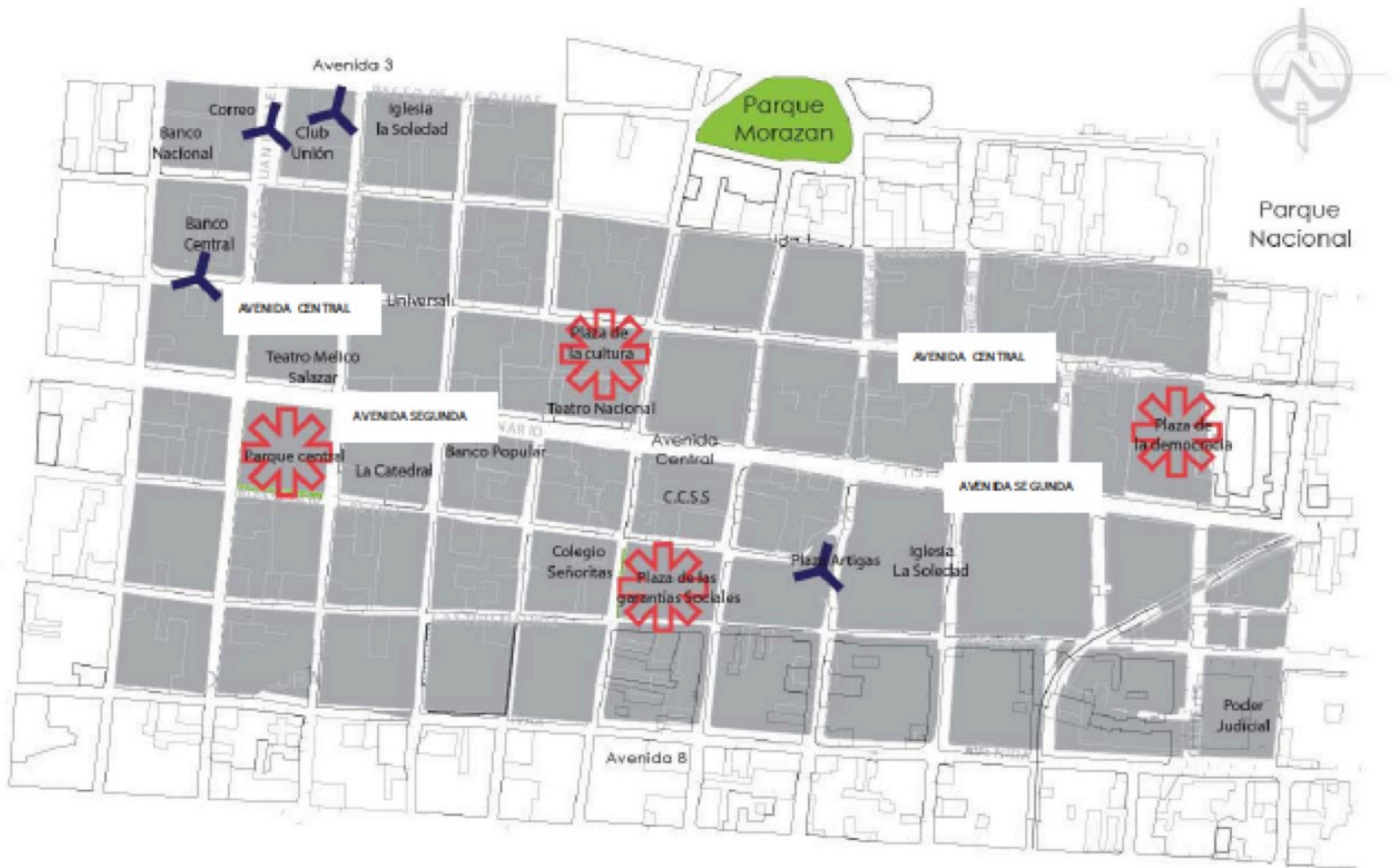
- | | |
|--|---|
|  Usuario de cantinas/indigente/Mendigo |  Usuario de espacios urbanos públicos. |
|  Usuario Consumista |  Usuario de servicios públicos. |
|  Usuario transitivo-Pase |  Usuario de espacios educativos |

- SIMBOLOGIA.**
-  =5 De tres a cinco tipos de usuarios.
 -  =3 De tres a dos tipos de usuarios.
 -  =1 Un tipo de usuarios.
 -  =0 No hay usuarios.

MAPAS SIN ESCALA.
 LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO.
 EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO. ESTOS SE ENCUENTRA GRATIS EN DIVERSAS PAGINAS

Mapa 12. Mapa de usuarios predominantes .

ANEXO: Usuarios/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.193



MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SÍO. EL MAPA BASE EN COLORES ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDO POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.

SIMBOLOGÍA.

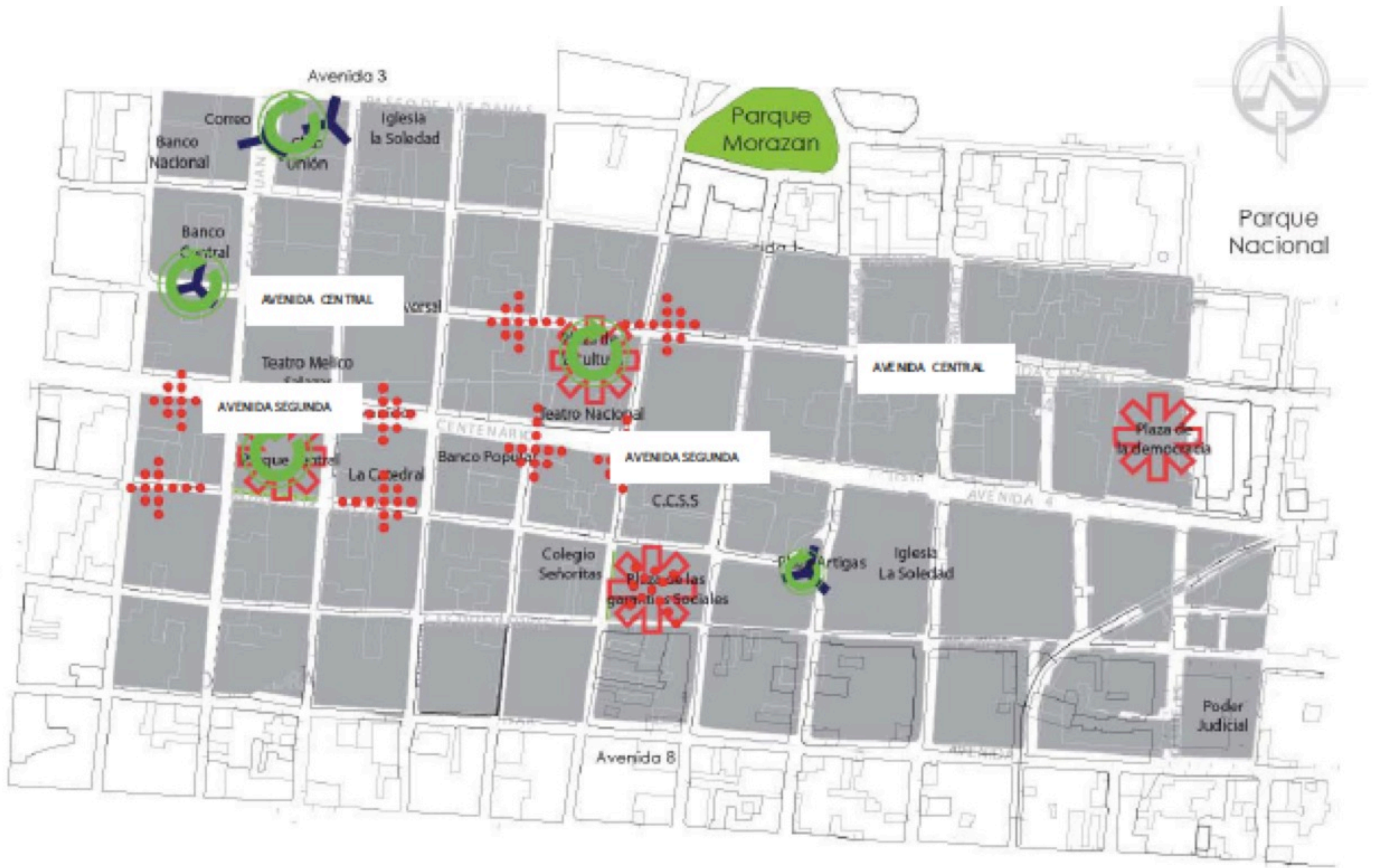


Espacios vinculadores con alcance abierto.

Espacios vinculadores con espacios cerrados.

Mapa 13. Mapa de ambientes/vinculadores .

ANEXO: Ambientes vinculadores/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.194



Mapa 14. Mapa de acumuladores/distribuidores .

SIMBOLOGÍA.

-  Espacios vinculadores con alcance abierto.
-  Rutas distribuidoras
-  Espacios vinculadores con espacios cerrados.
-  Acumuladores.

MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO, ESTOS SE ENCUENTRA GRATIS EN DIVERSAS PÁGINAS

ANEXO: Acumuladores/distribuidores/Fuente: Mora,K.(2010) Conector Multivalente (Tesis Licenciatura UCR) pag.195



MAPAS SIN ESCALA.

LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL FRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.

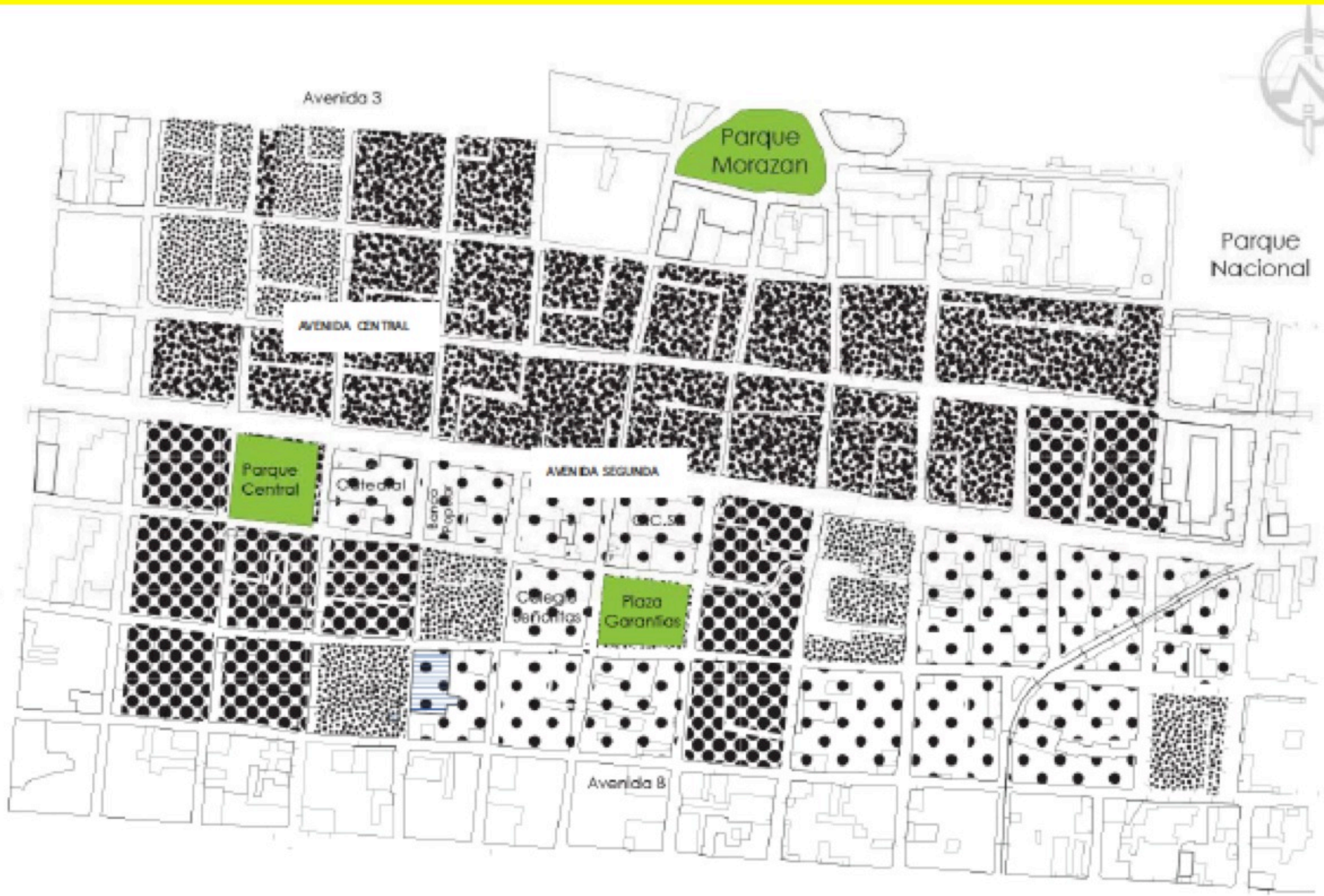
Mapa 15. El estado del paisaje.

 =10	Buen estado de las fachadas buena calidad urbana	 =6	Mediana calidad urbana mediano estado de fachadas
 =8	Buen estado de las fachadas mediana calidad urbana	 =4	Mala-mediana calidad urbana mal estado de fachadas
		 =2	Pésima calidad urbana y mal estado de fachadas

SIMBOLOGÍA.



de usuarios se realiza medi-



Mapa 16. Los sitios concurridos.

- 

Sito bajo: Alta variabilidad de sucesos y eventos, baja participación de variedad de actores.
- 

Sito concurrido: Alta variabilidad de sucesos y eventos, alta participación de variedad de actores.
- 

Sito paisajes desiertos: Baja variabilidad de usuarios, baja variabilidad de sucesos.
- 

Sito mediano: Alta variabilidad de sucesos y eventos, mediana participación de variedad de actores.

MAPAS SIN ESCALA.
 LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO.
 EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL, Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.



Mapa 17. Paisajes óptimos.

- 

La actividad recreativa es la actividad que se relaciona más con los parques en áreas verdes y mejor calidad urbana. Así como la actividad que más se da en el sitio.
- 

La actividad comercio-vendedor es la actividad que más se presenta sobre el comercio sobre todo en la zona analizada, estas se relacionan con las mejores calidad urbana.
- 

La actividad parques dentro el paisaje urbano sur de la zona analizada previendo que existen faltas de calidad y desarrollo urbano de la misma.
- 

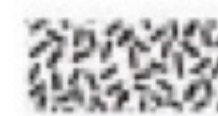
La actividad habitacional se relaciona a lo largo de la zona de la zona, Plaza de las garantías sociales etc.
- 

La actividad de comercio-establecimiento se relaciona mejor ubicado en el sector residencial del sitio.

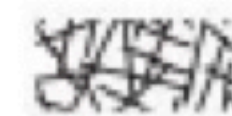


MAPAS SIN ESCALA.

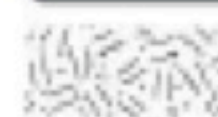
LA INFORMACIÓN AQUÍ PRESENTADA ES UNA MUESTRA TOMADA POR LA AUTORA EN LOS MESES DE ENERO A MARZO DEL 2010, MEDIANTE VISITAS PERIÓDICAS AL SITIO. EL MAPA BASE EN COLOR GRIS ES TOMADO DE LOS REALIZADOS POR EL PRUGAM Y EL INSTITUTO GEOGRÁFICO NACIONAL Y CONVERTIDOS POR LA AUTORA PARA SU USO INVESTIGATIVO.



Sitio medio: lugar con inseguridad media y discurso de mediana calidad estético urbana.



Sitio alto: lugar con percepción de seguridad alta y discurso de alta calidad estético urbana.

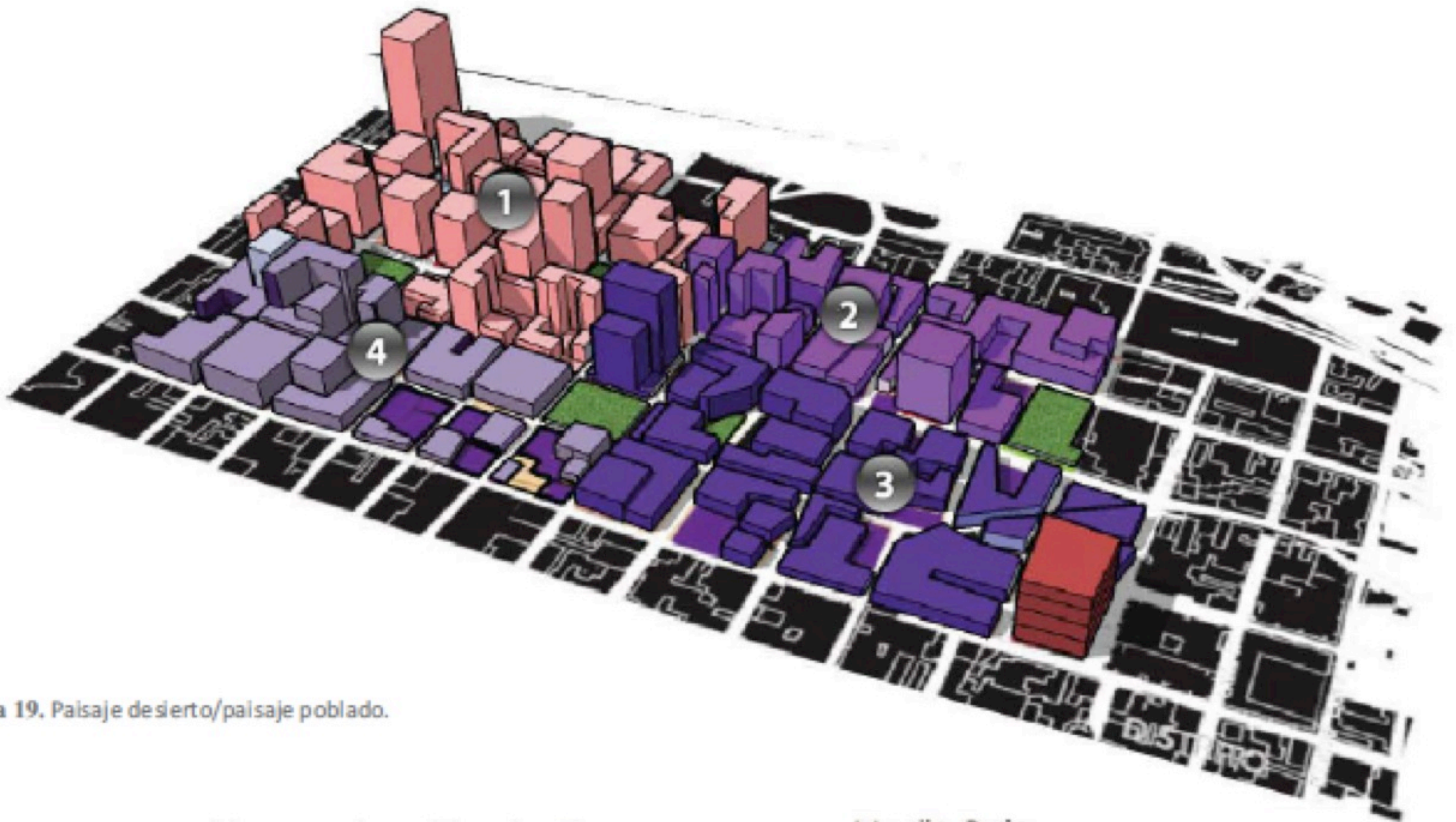


Entero lugares reflejan la percepción de alta de inseguridad y discurso de baja calidad estético urbana.



Sitio medio-alto: lugar con inseguridad media y discurso de mediana a la calidad estético urbana.

Mapa 18. Percepción del sitio.



Mapa 19. Paisaje de sierto/paisaje poblado.

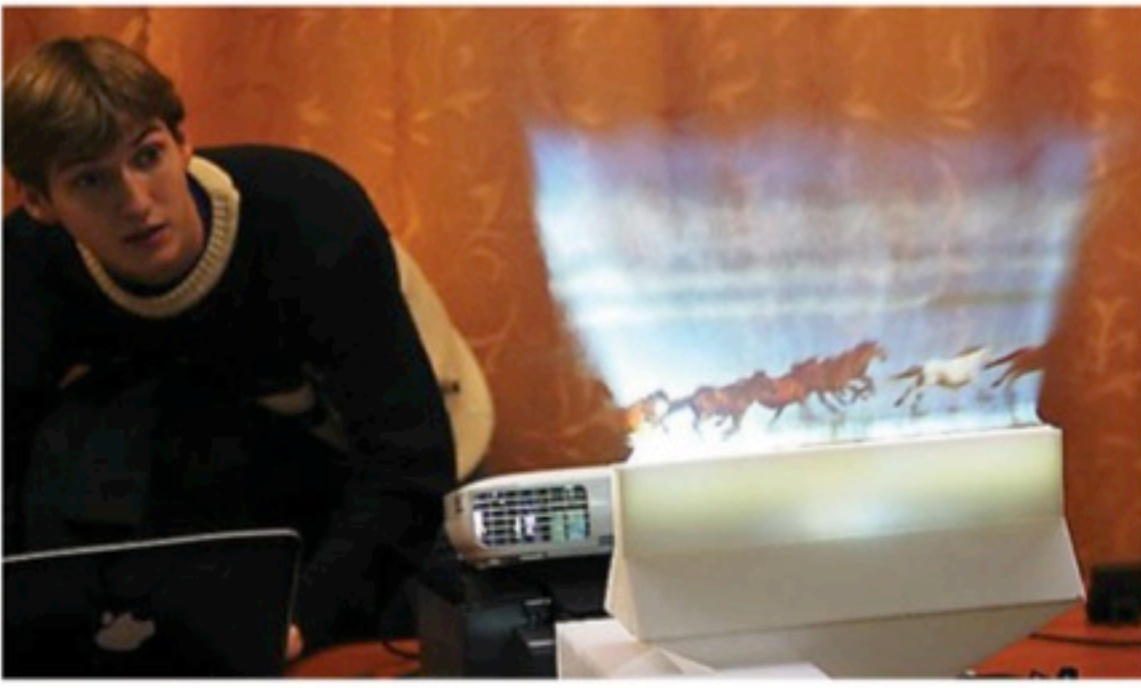
1 Mayor saturación visual
 Paisaje Conglomerados: Actividad dominante comercio, paisaje escuela alta-media. Fachadas y paisaje urbano agradable.

2 Medio Alto Saturación.
 Paisaje Conglomerado medio: Actividad dominante Comercio-estudio. Paisaje escuela media-alta. Fachadas y paisaje urbano medio agradable

3 Medio-Bajo.
 Paisaje Conglomerado bajo-medio: Actividad dominante: servicios-habitacional. Paisaje escuela media-baja. Fachadas y paisaje urbano medio-bajo agradable

4 Bajo_Medio
 Paisaje Conglomerados: Actividad dominante comercio-carteras, paisaje escuela baja-media. Fachadas y paisaje urbano muy bajo.

Proyección sobre Agua- Niebla- Vapor



Las imágenes se proyectan sobre el aire y el vapor de agua, "como si se tratara de un arcoiris", el usuario puede interactuar con ellas como si se tratara de una pantalla táctil.

"Displair" (tecnología actual) además permite proyectar imágenes en tercera dimensión sin la necesidad de utilizar lentes especiales porque juega con el propio espacio. esta tecnología ya se comercializa en media docena de países y se ha colocado en algunos aeropuertos, salas de ocio y de conferencias, es un sistema multi-táctil óptico, que permite controlar las imágenes proyectadas sobre las partículas de agua a baja temperatura.

(<http://www.elpais.com.uy/vida-actual/displair-tecnologia-que-permite-proyectar.html>)

Una superficie de proyección incorpórea y penetrable formada por vapor y sobre la que se puede proyectar imágenes y videos de alta calidad. Una imagen proyectada sobre una pantalla "FogScreen" parece flotar como por arte de magia y lo mejor de todo es que funciona como una pantalla normal, sobre la que se puede emplear cualquier tipo de proyector. FogScreen nos permite definir la opacidad de la pantalla y crear superficies proyectables de hasta 1,5 x 2 metros, soportando interactividad, permitiendo dibujar e incluso desplazar un ratón sobre la misma.

Es un sistema para proyectar que da la sensación que se esta proyectando en la mitad de la nada. La "niebla" es hecha con agua y ondas ultrasonicas. Si pone sus manos en el flujo de la niebla, se siente seca y fria, y no se mojan. La pantalla puede ser translucida o completamente transparente. Funciona con cualquier proyector (idealmente de 3000 lumens o más).

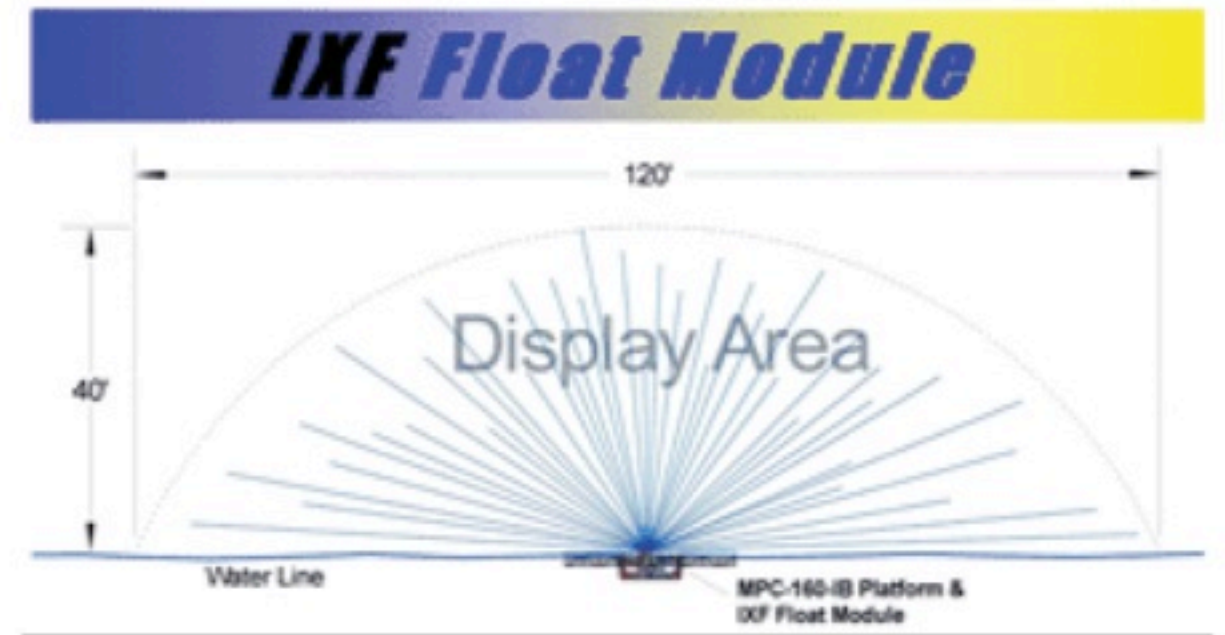
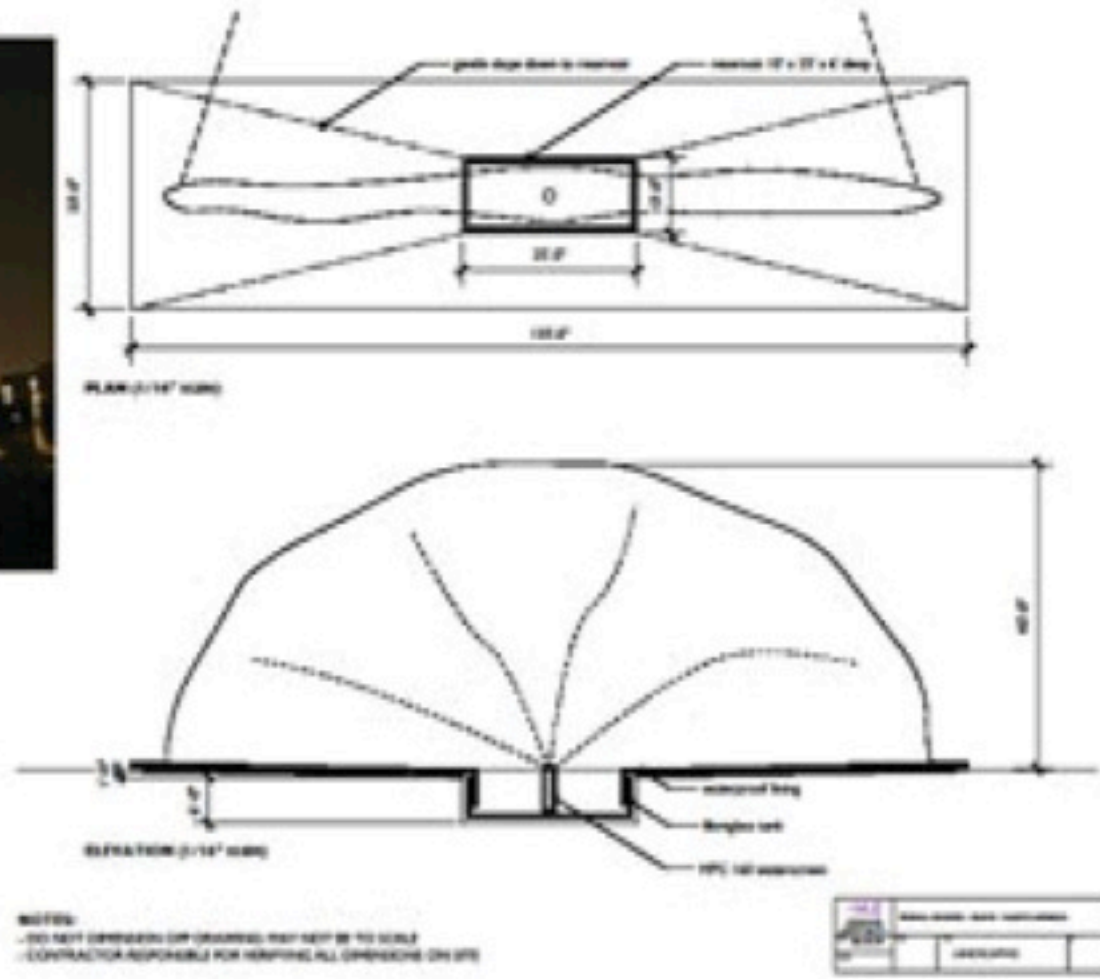
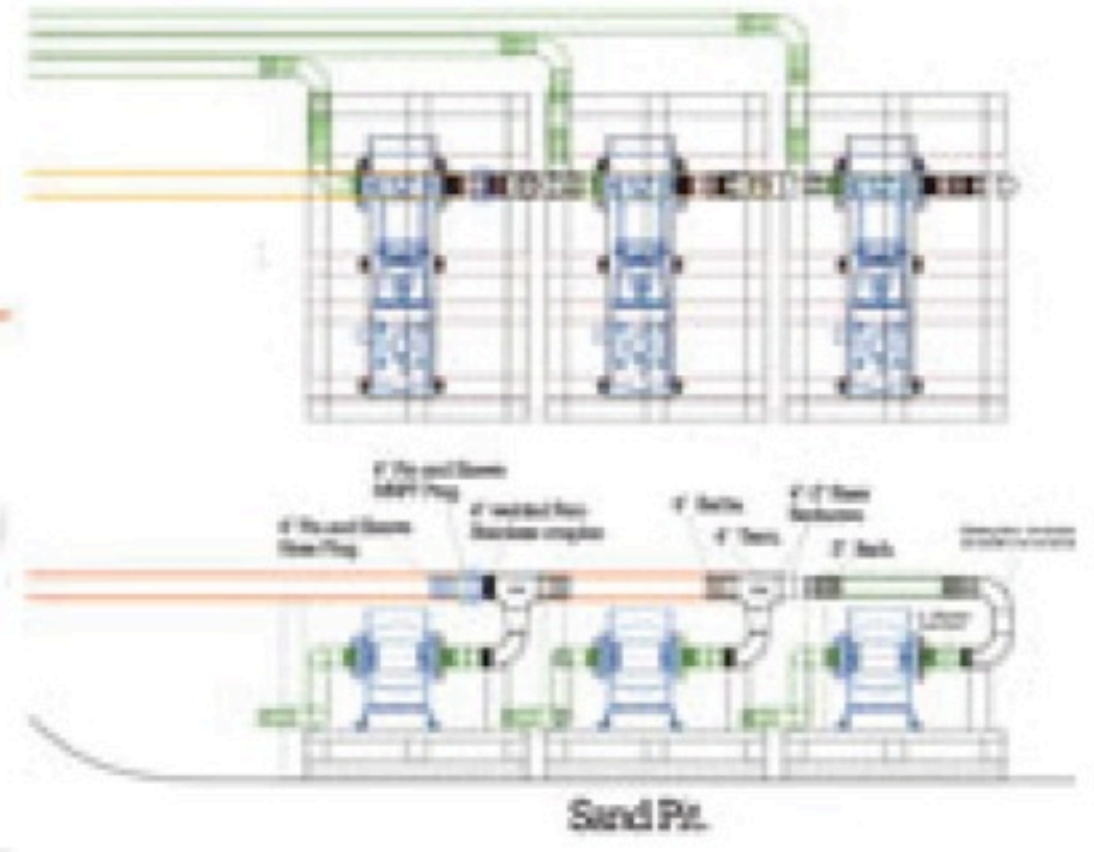
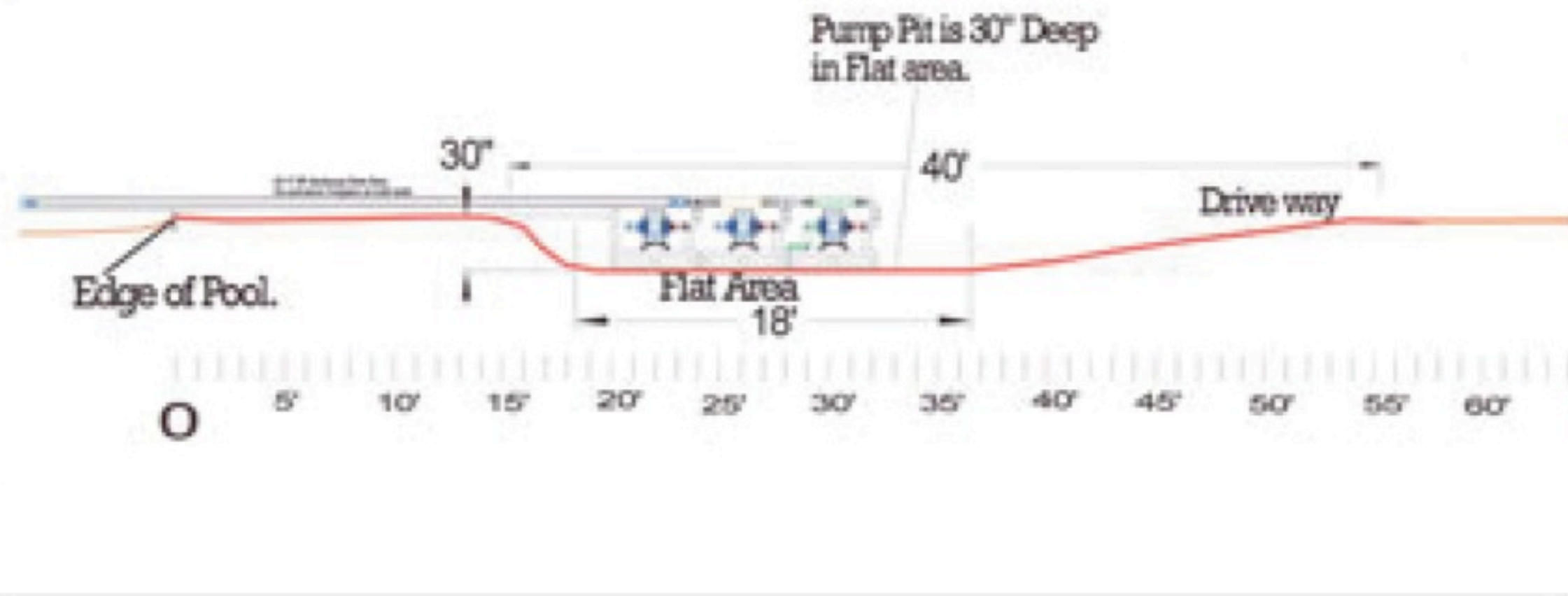
(<http://lomasnuevoenlamusica.bligoo.com/pantalla-de-vapor#.U6NMBUQfT7A>)

Otra manera de proyección sobre agua a presión

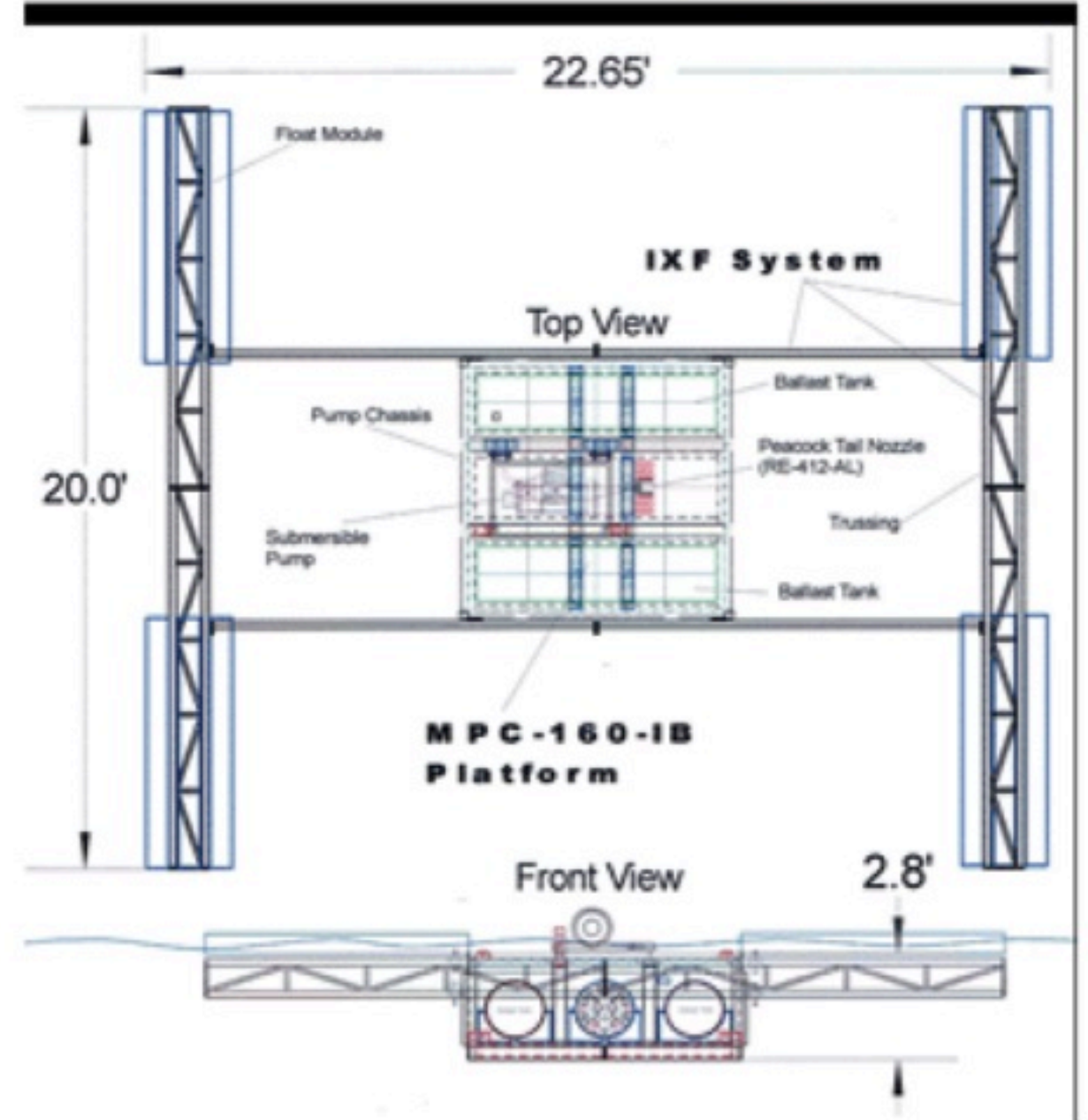


http://www.miragewaterworks.com/CaseStudies_MirageWaterWorks_waterscreen_waterscrim.htm

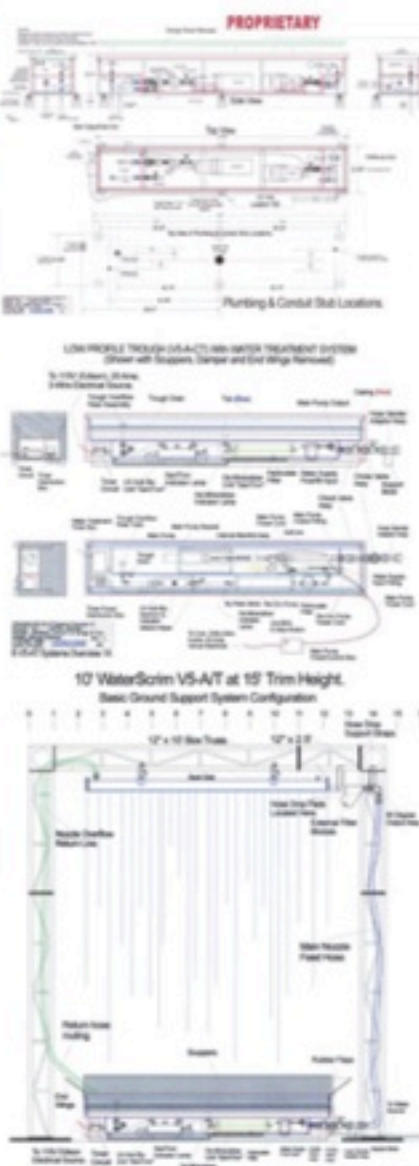
Proyección sobre Agua- Niebla- Vapor



Sistema de proyección sobre agua a presión tipo "Peacock Tail"



Sistema de proyección sobre agua a presión con doble soporte y caída de agua tipo "Catarata"

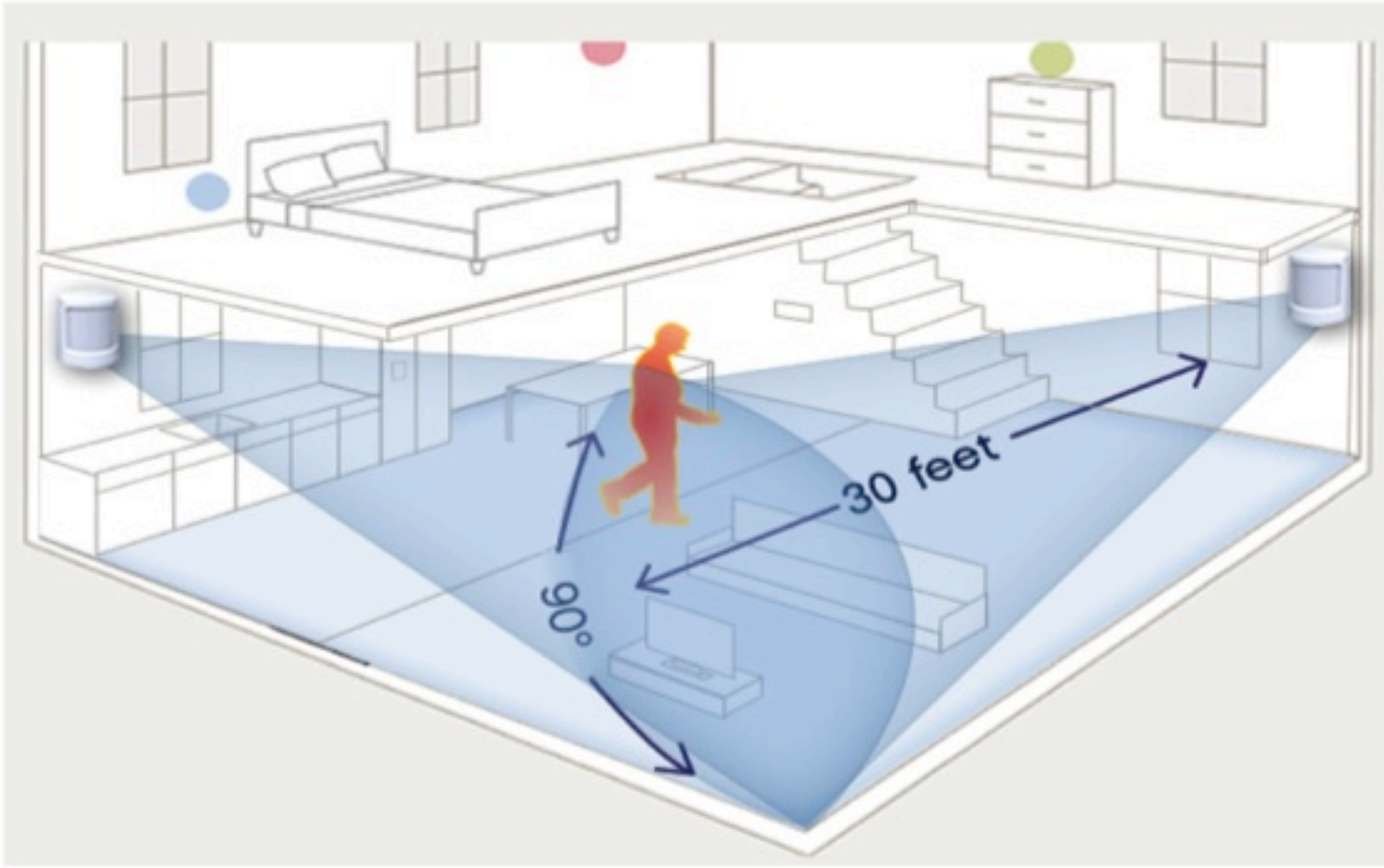


Touring Pack for the V5-T system. Less Hose, Controller and Damper.



The Old V3-A Nozzles. This was the 40' Chrysler system on an MPI show in Las Vegas. It also has the first ADS system on it.

Sensores movimiento



Permiten saber el movimiento, el clima y la cantidad de personas que utilizan un lugar a la vez transmiten información a una plataforma digital o base de datos cuantitativa de usuarios, nivel de actividad entre otros en el bulevar iría conectado al componente de iluminación dinámica de modo que permita controlar los niveles de iluminación y colorimetría según el uso y clima de modo que el modelo se vuelva cambiante y vivo.

http://simplisafe.com/files/blog/images/motion_sensor_home_security.jpg

Iluminación dinámica



<http://cdn.freshome.com/wp-content/uploads/2009/12/The-YAS-Hotel-by-Asymptote-Architecture-3-600x400.jpg>



<http://www.lednews.org/wp-content/uploads/2013/12/architecture-LED-lighting.jpg>

Iluminación que se modifica según el número de usuarios y clima que suceda en el lugar, de modo que cambia de color o intensidad lumínica según temporalidad y condiciones del lugar. Se modifica automáticamente según la información brindada en la plataforma digital que recibe datos de los sensores, sin embargo también puede ser modificada manualmente, y se encuentra situada en las torres de la plaza y la de circulación del modelo, compuesta por luces LED



<http://www.infoteli.com/wp-content/uploads/2011/01/Green-Pix-zero-energy-LED-billboard-architecture.jpg>

< Componente programa Plaza Cultura >

Pantalla fija informativa



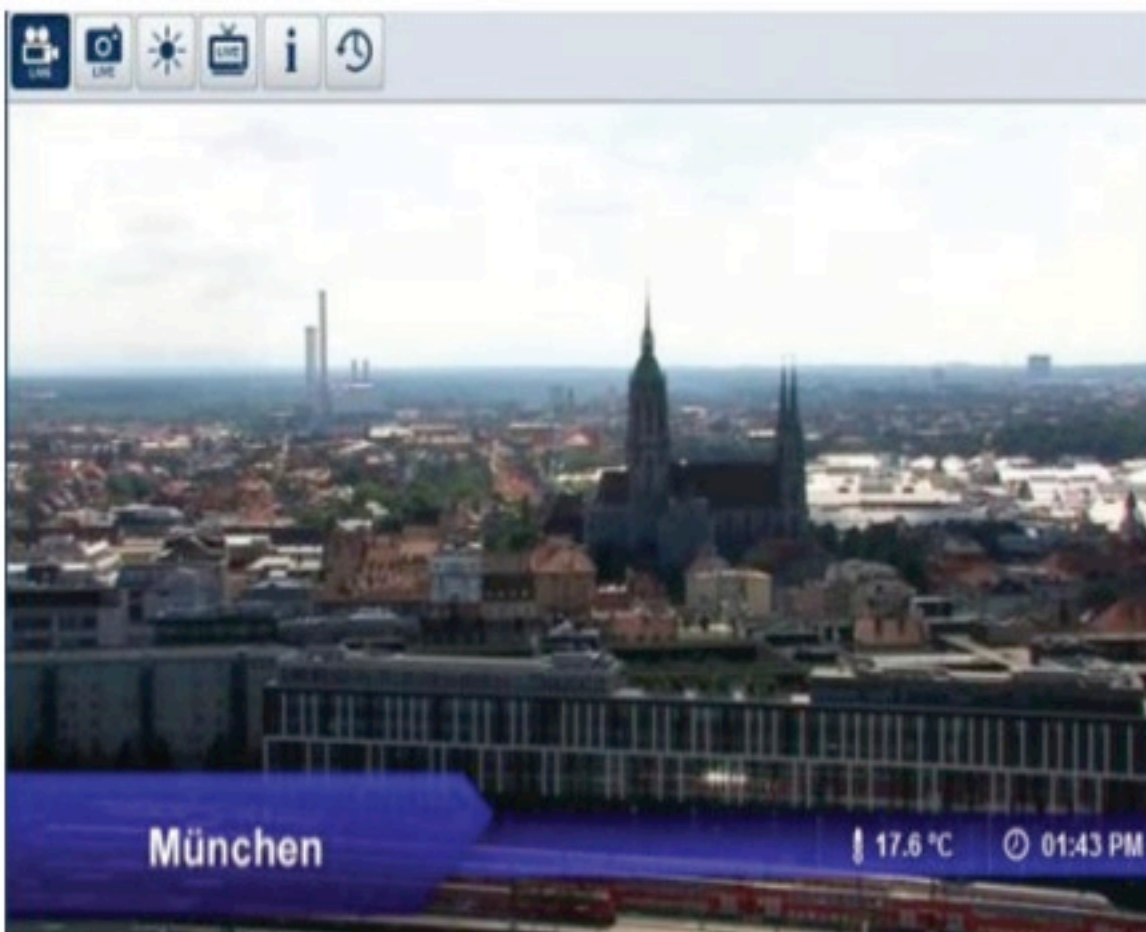
http://www.euskadinnova.net/uploads/images/noticias/innosocial/PantallasUrbanas_Plazanimada.jpg

http://www.urbanscreens.org/FedSquareCollage_medium.jpg

Pantalla de alta definición digital que proyecta noticias, eventos, estados del clima, y cualquier otra información relevante que este sucediendo dentro del bulevar y el país, se ajusta a elementos arquitectonicos soportes en el modelo.



Real Time cams



http://www.mylivestreams.com/images/camera/large_10293.jpg



http://www.ah-taiwan.com/static/img/traffic/traffic_cam.png

Cámaras que graban lo que sucede en el bulevar y lo pueden proyectar en cualquier otro lugar del mundo o país, de igual forma se conectan a live stream de otros lugares y pueden proyectar por medio de la pantalla informativa lo que sucede en esos otros lugares, incluso permiten interacción a tiempo real con otros espacios, lugares y personas por medio de la red e internet.



http://www.mylivestreams.com/images/camera/large_10561.jpg

Jardín Láser



<http://assets2.thecreatorsproject.com/content-images/contentimage/no-slug/9622fe47a8140c00019969df4f0609af.jpg>



<http://designyoutrust.com/wp-content/uploads/2013/04/Interactive-Musical-Lasers-by-Marshmallow-Laser-Feast-13-600x400.jpeg>

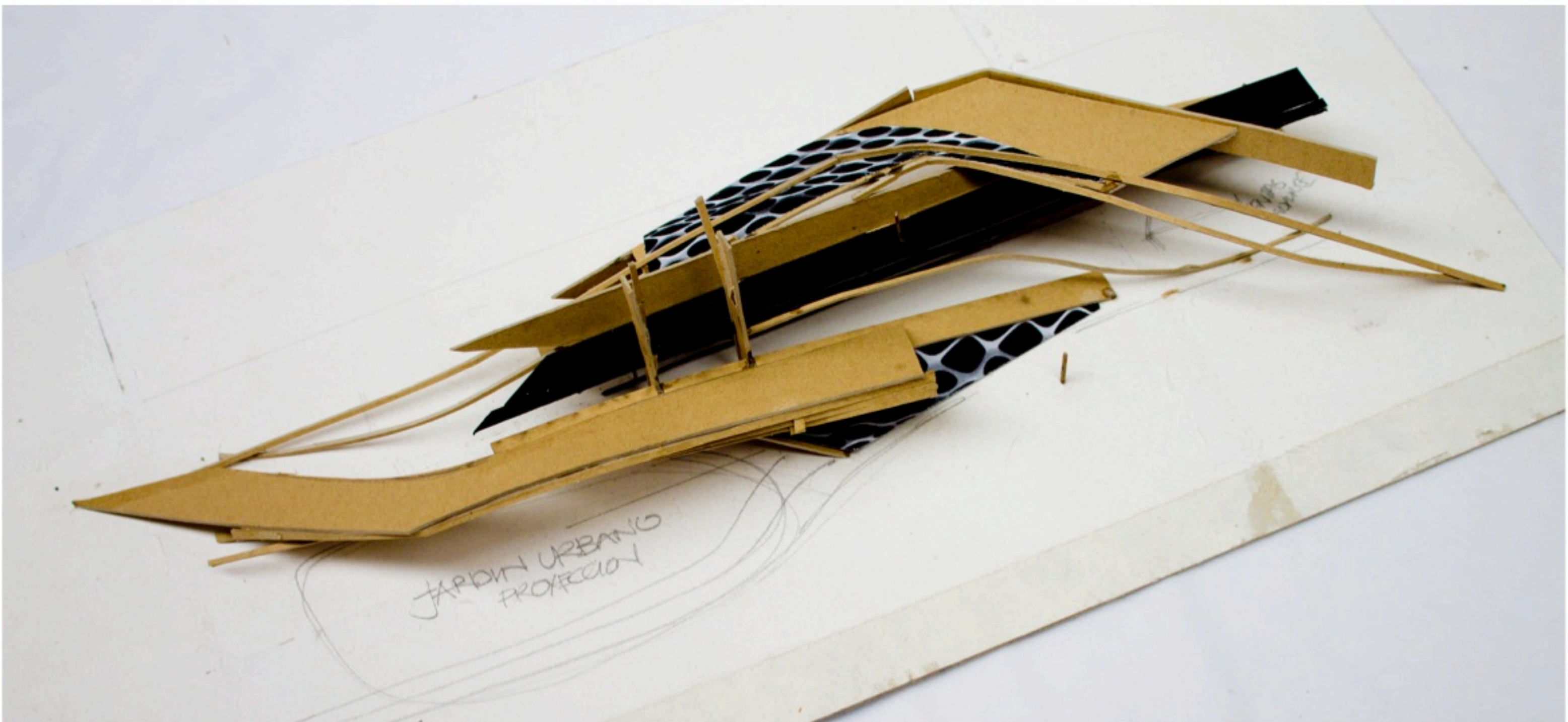
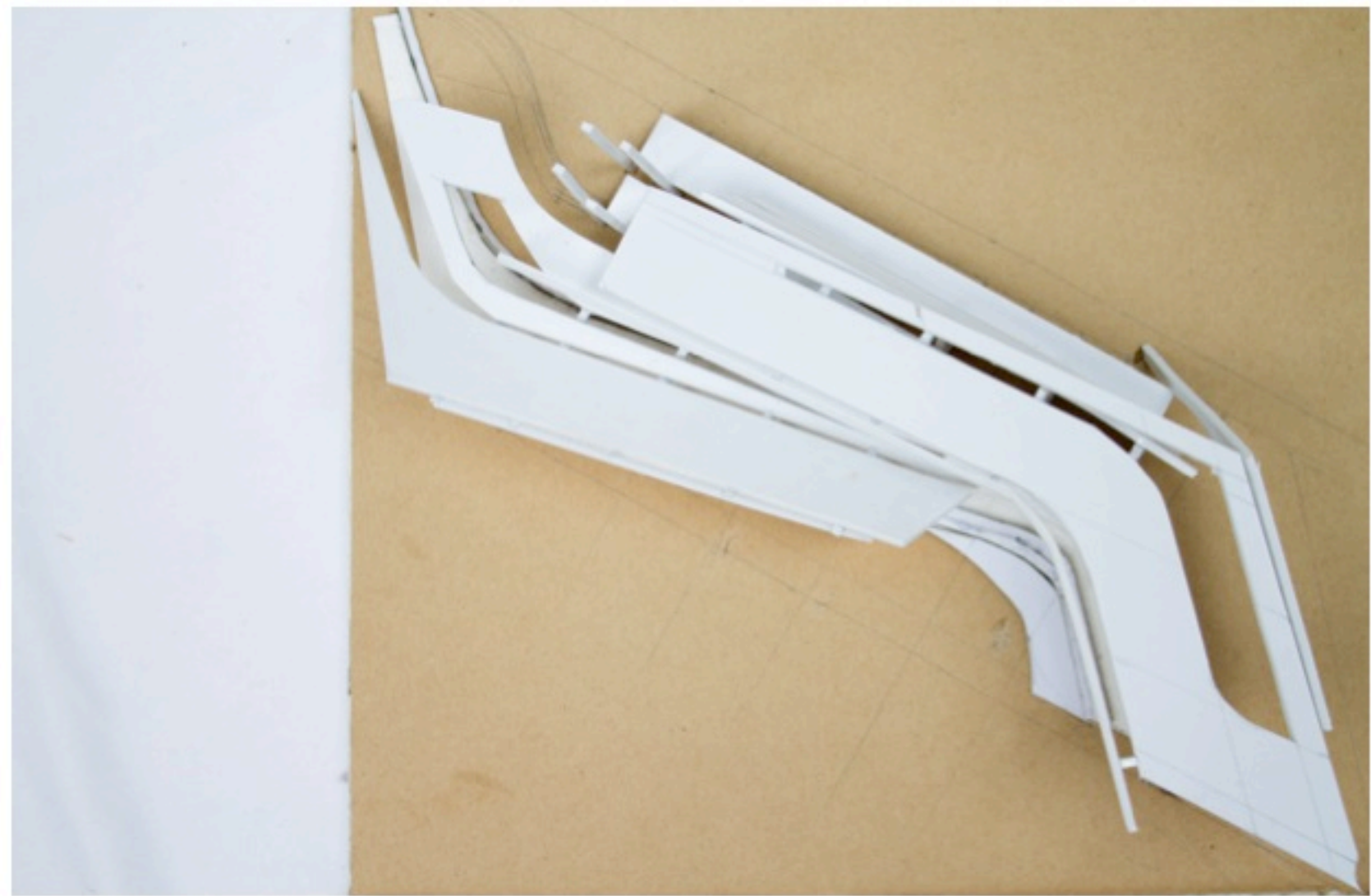
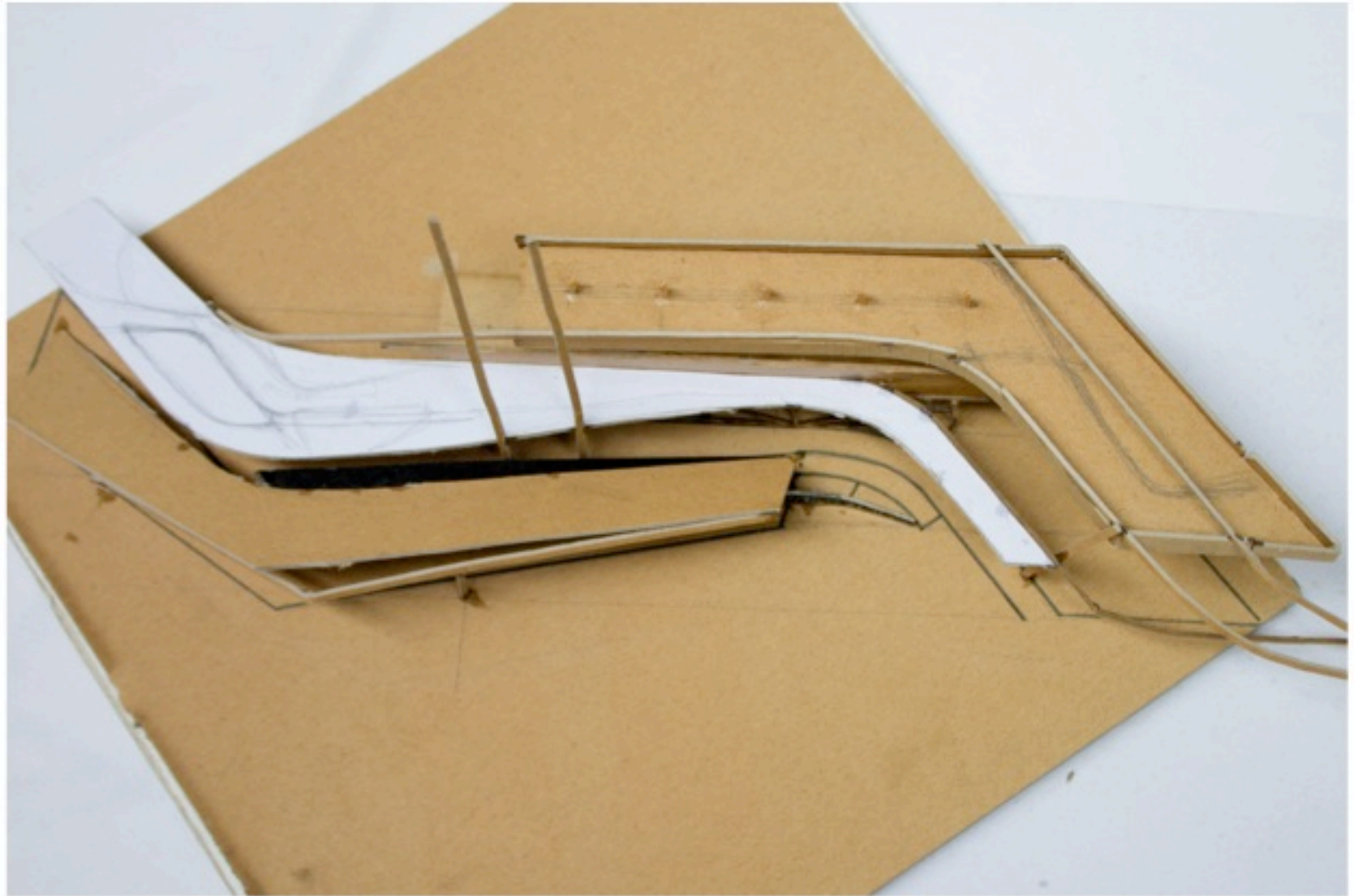


http://www.laserto.com/media/catalog/product/cache/1/image/17f82f742ffe127f42dca9de82fb58b1/5/m/5mw-forest-green-diode-laser-pointer-5_1.jpg

Juego de luces laser hacia el cielo y en distintas direcciones, cambiantes de color que marcan hito y valor simbólico desde una propuesta virtual

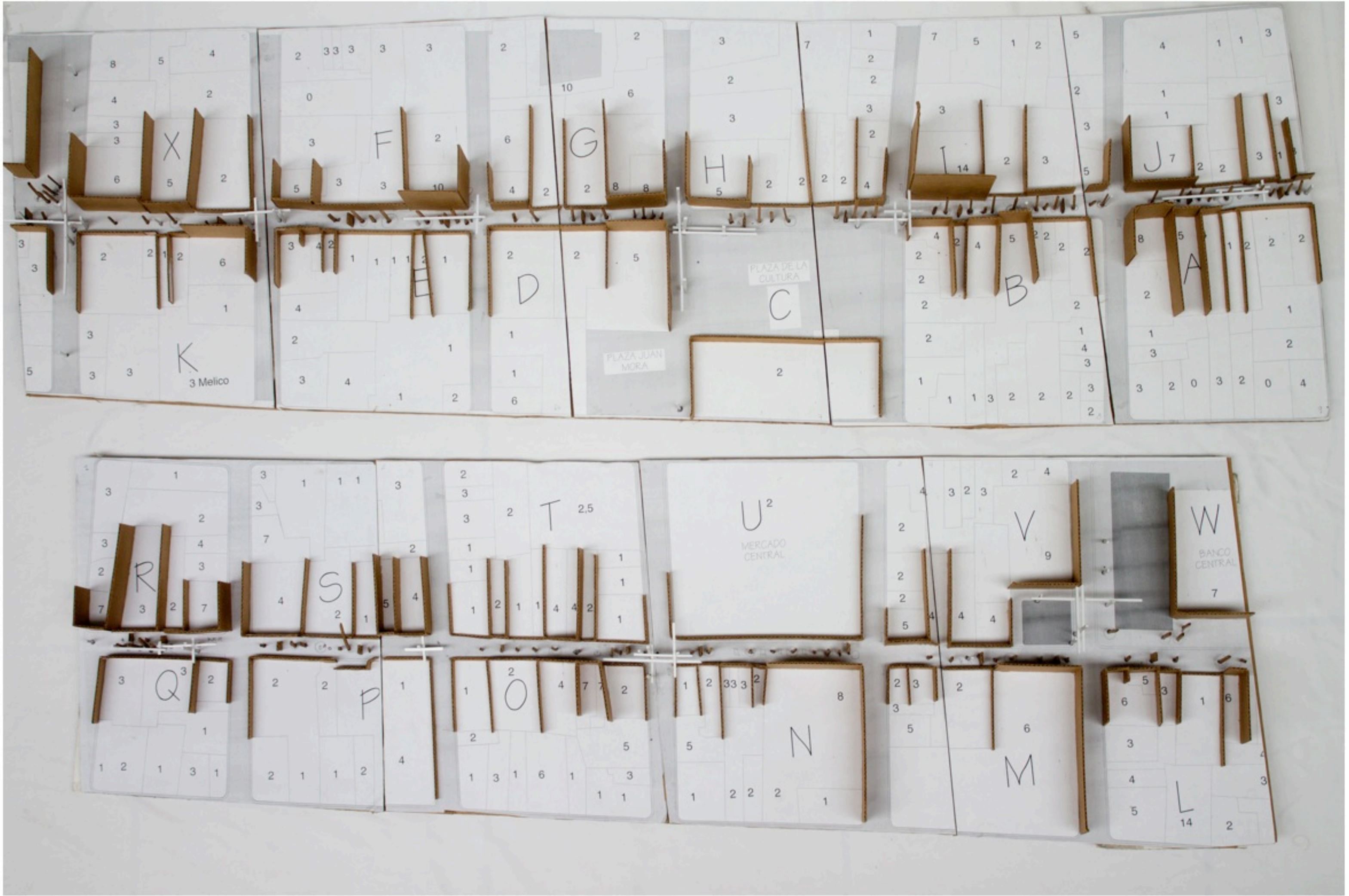


https://c1.staticflickr.com/3/2884/9214090100_0d78d12642_z.jpg

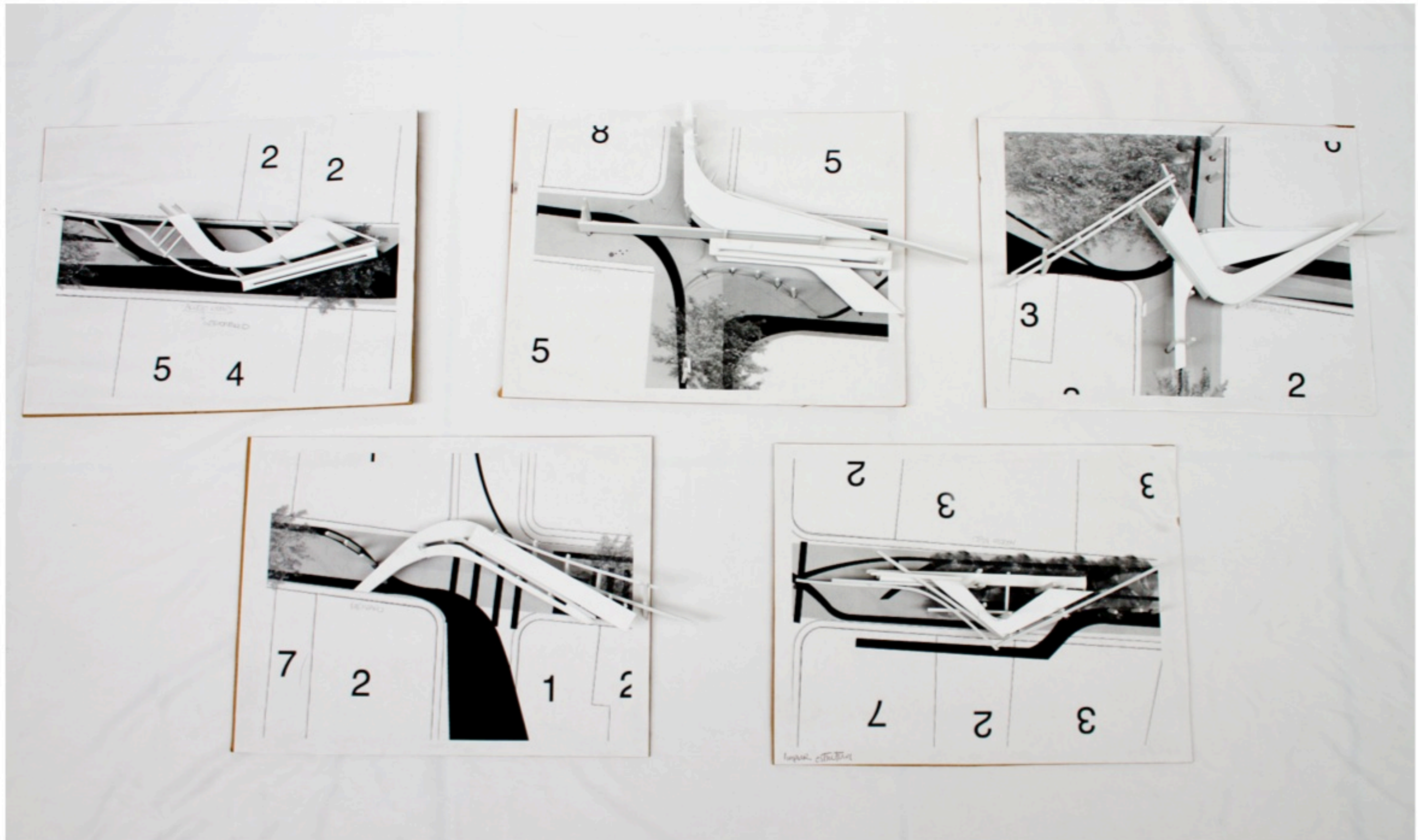


ANEXO: Primeras intenciones de diseño exploración volumetrica sin locus

< MAQUETAS PROCESO DESARROLLO >

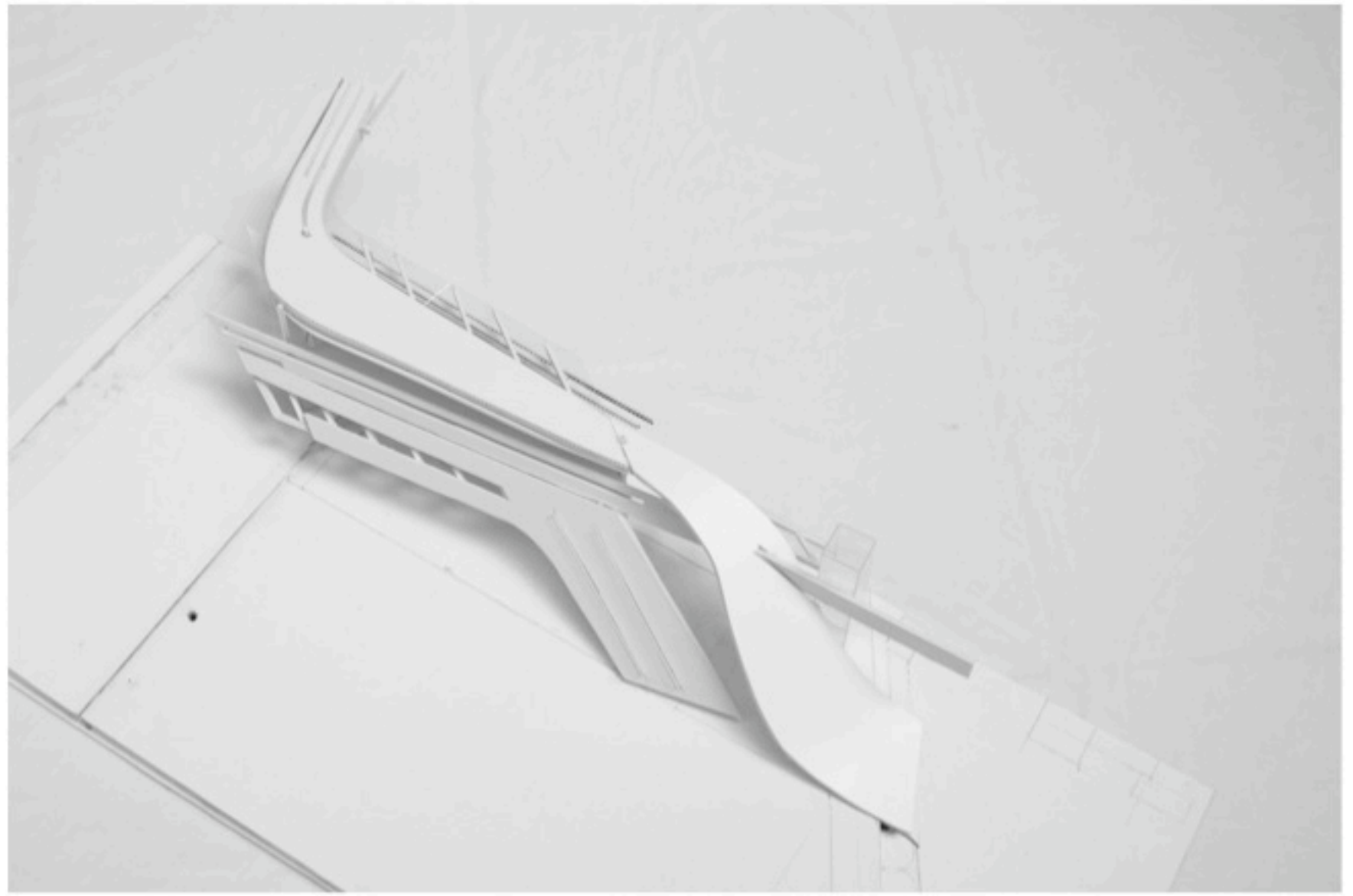
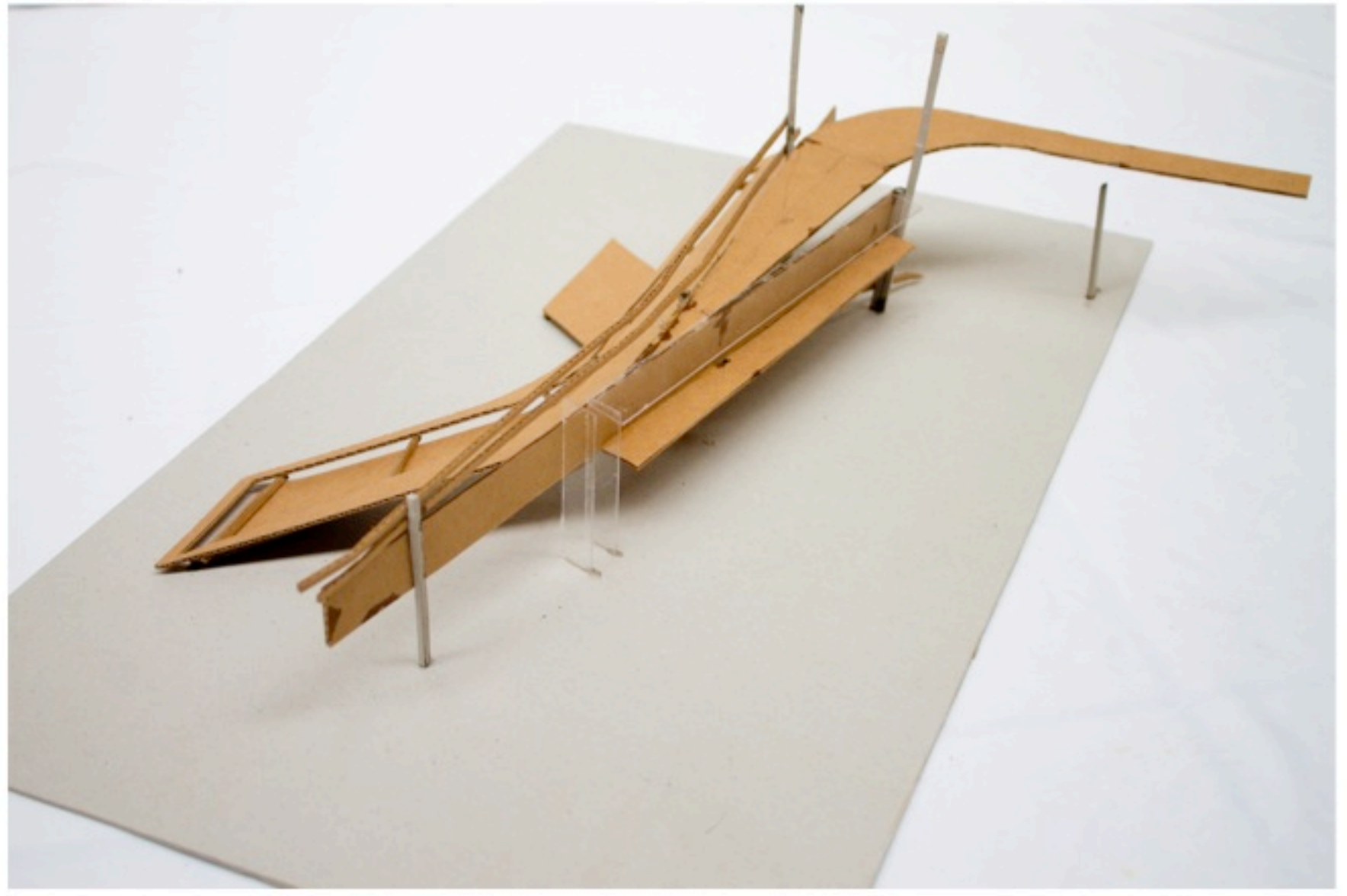


ANEXO: Maqueta bulvar y secuencia de intervenciones integradoras del espacio



ANEXO: Modelos conceptuales volumétricos según zonas de selección

< MAQUETAS PROCESO DESARROLLO >



ANEXO: Intervención micro en Plaza Cultura



< MAQUETAS PROCESO DESARROLLO >

Urbanismo análogo: elementos físicos que se encuentran en una ciudad, parques, plazas, edificios, calles, cualquier obra de infraestructura física que puede ser tangible. Además del imaginario colectivo y la visión de ciudad que tienen los habitantes de una zona geográfica específica y que supone una forma de comportarse o vivir y percibir el espacio urbano.

Urbanismo digital: elementos intangibles o capas de información virtual que puede tener una urbe. Pueden estar transmitidos mediante elementos físicos como pantallas, ordenadores, móviles etc, pero que corresponden al ciberespacio. Permite toda relación y conexión con las redes de Internet y las dinámicas virtuales.

Hibridez: mezcla y convivencia entre los elementos análogos y digitales de una ciudad que le permiten ser leída a partir de capas de información que se complementan, lo que le permite tener mayor capacidad de adaptación según los cambios tecnológicos y necesidades de los usuarios mejorando los flujos de información electrónicos y haciéndola más inclusiva.

Redes Hiperlocales: redes de Internet a modo de red social que pertenece a una comunidad específica desde la que se da la organización comunal, noticias, necesidades planes de desarrollo etc, y de la que son partícipes todos los miembros de la comunidad lo que permite mayor control, y posibilidades de intercambio de ideas, bajo conceptos de desarrollo comunal participativo.

Interjecciones: clase de palabras que expresan alguna impresión súbita o un sentimiento profundo, como asombro, sorpresa, dolor, molestia etc. Sirve también para apelar al interlocutor. En esta investigación se toma como el conjunto de elementos dentro de la ciudad híbrida que permiten el desarrollo de esta, generando impactos visuales, asombro e interés en el recorrido para llamar la atención de los transeúntes. Y por tanto generarles espacios funcionales y vivenciales que se apoyen en las TIC's.

TIC's: tecnologías de la Información y comunicación son el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información digital.

Arquitectura parásita: nace como necesidad de colonizar las estructuras preexistentes obsoletas, en desuso, incapaces de servir adecuadamente al propósito por el que fueron diseñadas, sin destruirlas, sino aprovechando su potencial, como una criatura arquitectónica la cual se alimenta del organismo original en un proceso simbiótico en el que el organismo invasor se apropia de la infraestructura anfitriona (<http://cooparquitectura.wordpress.com>, 2012).

Modelo: arquetipo o punto de referencia para imitar o reproducir (<http://rae.es>,2013)

Guía de Encuesta

1- Sexo : Masculino / Femenino

2- Edad Aproximada : (0-15) (15-30) (30-50) (50-+)

3- Tipo usuario : Tránsito (solo lo utiliza para ir de un lugar a otro)
Estancia (vive el espacio, ya sea por ocio, recreación o trabajo)

4- Actividad que realiza en el bulevar: (descanso) (ocio)
(comercial) (recorrido) (conexión) (otras)

5- Cual es su percepción del bulevar, respecto a : (seguridad) (limpieza y ornato) (belleza de paisaje) (actividades que se realizan) (usos y diversidad)

6- Cual es su espacio preferido en el bulevar, porque?

7- Cual es el espacio en el bulevar que no le agrada, le genera mas miedo etc?

8- Cual es una potencialidad (cualidad positiva del bulevar)?

9- Cual es una debilidad (cualidad negativa del bulevar)?

10- Si tuviera que cambiar algo del bulevar que seria y porque?

11- Si tuviera que conservar algo del bulevar que seria y porque?

12- Cree que hacen falta espacios de estar, con protección climática (techos) árboles y vegetación, posibilidad de ver actividades distintas, artísticas y culturales? Si /No.. Porque?

13- Que espacios le gustaría que se implementaran (aparecieran) en el bulevar?

14- Le parece que intervenciones digitales (ejemplificando la pantalla de monumental) eran buenas para generar mas vida, congregación de personas y disfrute del espacio además de socialización? Si la respuesta es si, tiene alguna anécdota de ese espacio?

15- Cual es su calificación del bulevar de 0 a 10? (referenciado a su capacidad de beneficiarlo (a))?



CULTURAL-ARTISTICO



RECREATIVO



6:00 PM- 1:00 AM
NOCHE



ACTIVIDADES
EN FACHADA



USOS SEGUNDOS
NIVELES



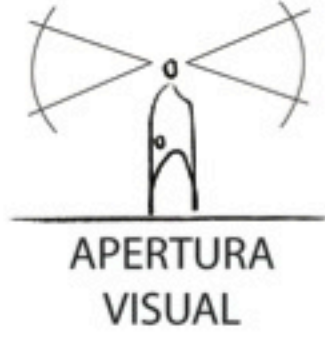
SOCIAL



TRANSITO



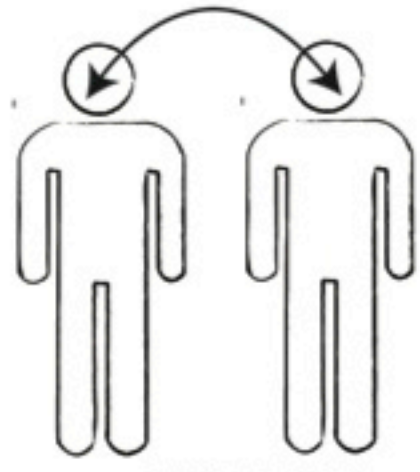
7:00 AM- 12 MD
MANANA



APERTURA
VISUAL



PROTECCION
SOLAR



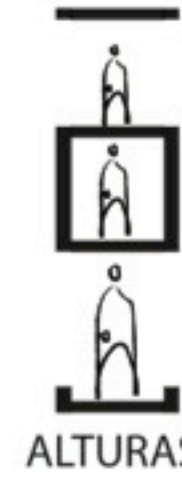
COMERCIAL



EDUCATIVO



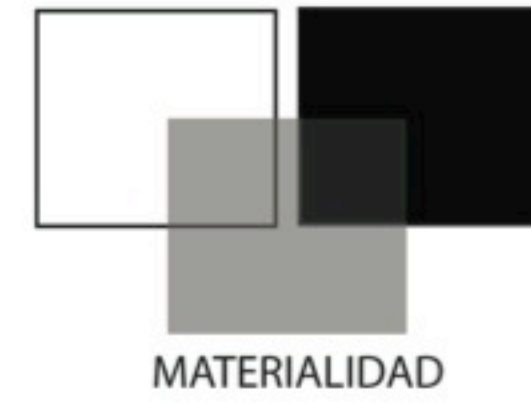
12:00 MD- 5:00 PM
TARDE



ALTURAS



PERMEABILIDAD



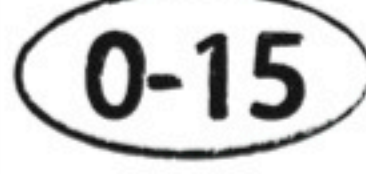
MATERIALIDAD



VARIEDAD



PERMEABILIDAD



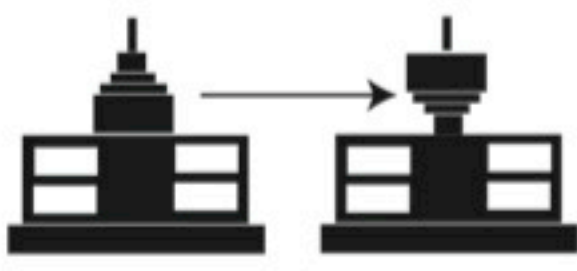
RANGOS EDAD EN USUARIOS



BUSES



ARTE ESCULTORICO



FLEXIBILIDAD



ROBUSTEZ



+ M/H



- M/H



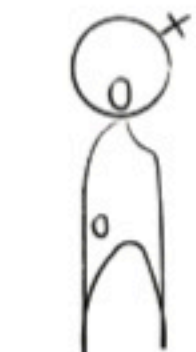
AMUEBLADO URBANO



ARTE DIGITAL



LEGIBILIDAD



USUARIO M



USUARIO H



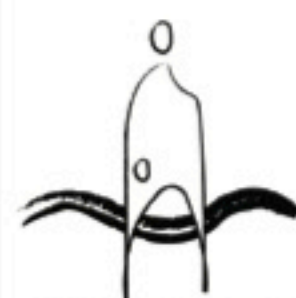
LUMINARIAS



VEGETACION



CARACTERIZACION



USUARIO PERMANENTE



USUARIO TRANSITO



FUGAS VISUALES
PAISAJE



HITO



COHERENCIA
VISUAL



PERCEPCION DE
SEGURIDAD



NODO



PUNTO
FOCAL
RECORRIDO

Daniel Astorga Arrieta
2014



Universidad de Costa Rica
Escuela de Arquitectura
2014