

Proyecto final de graduación para optar por el grado de Licenciatura



PAISAJE SENSORIAL URBANO

Propuesta de diseño para la Plaza Pretil y la
Plaza 24 de Abril desde un estudio
fenomenológico de la percepción
sensorial

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA

PROYECTO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

PAISAJE SENSORIAL URBANO
Propuesta de diseño para la Plaza Pretil y la Plaza
24 de Abril desde un estudio fenomenológico de
la percepción sensorial.

FELIPE HERNÁNDEZ GAMBOA

2017

Abstract

El proyecto *Paisaje sensorial: Propuesta de diseño para la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril desde un estudio fenomenológico de la percepción*, es un planteamiento para el espacio público de la sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica.

El estudio del espacio público se llevó a cabo con un enfoque en las experiencias perceptuales-sensoriales de distintos grupos de personas y usuarios del espacio. Se realizó de esta manera al entender que cada persona tiene una experiencia propia y una interpretación del mismo; por lo que se decidió basarse en principios de la fenomenología para realizar la investigación. Para ello se realizó una selección de 3 grupos de personas, el primero compuesto por personas con algún tipo de discapacidad visual, el segundo personas sin ningún tipo de discapacidad y el tercero de estudiantes de arquitectura. En base a la información obtenida se realizó una descripción fenomenológica en la cual se describe, se analiza y se buscan patrones de la información para llegar a los fenómenos perceptuales-sensoriales presentes en el lugar.

Este estudio permitió llegar a la realización de una propuesta de diseño basada en conceptos que nacen de los fenómenos, contemplando así un espacio público en el cual el disfrute y experiencias de las personas estuvieran enfocados a evidenciar y potenciar las posibilidades sensoriales presentes, así como estimular con nuevas experiencias.

Agradecimientos

A Dios gracias por todas las bendiciones.

A mis padres por el apoyo y siempre creer en mí.

A Ana por siempre apoyarme, aconsejarme y ser un ejemplo todos estos años.

A Fernando y Fabricio por las palmadas, ayudas y apoyo durante la carrera.

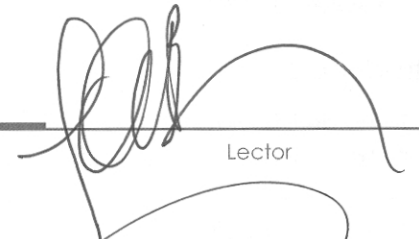
Comité Evaluador

Arq. Ana Ulloa Dormond



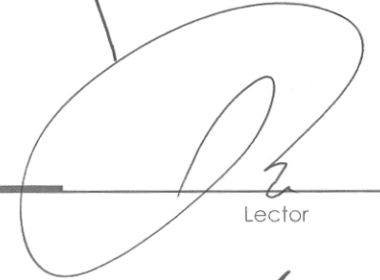
Directora

Arq. Héctor Rodríguez Campos



Lector

M. Sc, Luis Durán Segura



Lector

Arq. Adrián Sánchez Cervantes



Lector Invitado

Estudiante

Felipe Hernández Gamboa

TABLA DE CONTENIDOS

Abstract	5
Agradecimientos	7
Introducción	21
Tema de Estudio	24
Delimitación	25
Objetivo General	29
Objetivos Específicos	29
OCULAR-CENTRISMO	36
FENOMENOLOGÍA, PERCEPCIÓN Y SENSIBILIDAD	39
HABITAR Y ESPACIO PÚBLICO	42
Método Fenomenológico	46
Metodología	48
Descripción de los pasos	49
DESCRIPCIÓN FENOMENOLÓGICA	52
Grupo 1	52
Experiencias	52
Grupo 2	53
Experiencias	53
Grupo 3	54
Experiencias	54
Temas Centrales	55
Similitud Temas Centrales	56
Fenómeno ÁRBOL	57
Fenómeno FUENTE	57
Fenómeno CENTRO	57
Fenómeno BORDE	57

Fenómeno COLOR	57
Universalidad Escencial	57
Descripción de los fenómenos	58
Fenómeno ÁRBOL	58
El árbol como juego de sonidos	58
El árbol como un juego de luz y sombras	60
Cualidades hápticas de la luz	61
La fuente como juego de sonidos	62
Fenómeno FUENTE	62
La fuente como luz líquida	64
El centro como catalizador	66
Fenómeno CENTRO	66
Fenómeno BORDE	68
Fenómeno COLOR	70
Conceptos	74
HABITAR el Árbol	77
Como sonido	78
HABITAR el Agua	81
Como espejo del espacio público	82
Como sonido	82
Como elemento habitable	83
Como volúmen lumínico	83

HABITAR el Centro	85
Como estrategia de habitabilidad.....	86
HABITAR el Borde	89
Como difuminación del límite	90
Tope de guía	93
Recomendaciones de diseño	93
Concepto de contraste	94
Conclusiones.....	95
Paisaje Sensorial Urbano	98
Contexto	99
Ideas generadoras	104
Exploración de atmósferas	104
Articulación entre plazas	106
Mantener esencia del Pretil	107
PROPUESTA DE DISEÑO	109
Referencias bibliográficas	144

INDICE DE IMAGENES

Imagen 1. Girasol UCR. Elaboración propia.....	21
Imagen 2. Diagrama generalidad 1. Elaboración propia.....	27
Imagen 3. Diagrama Generalidad 2. Elaboración propia.	29
Imagen 4. Render Girasol UCR. Elaboración propia.....	29
Imagen 5. Henry M. Elaboración propia.....	43
Imagen 6. Vinicio. Elaboración propia.....	43
Imagen 7. Fernando A. Elaboración propia.....	43
Imagen 8. Diagrama Metodología. Elaboración propia.....	47
Imagen 9. Diagrama Narraciones Sensoriales . Elaboración propia.	53
Imagen 10. Fenómeno Árbol 1 . Elaboración propia.....	54
Imagen 11. Fenómeno Árbol Bambú 1 . Elaboración propia.	55
Imagen 12. Fenómeno Árbol Bambú 2 . Elaboración propia.	55
Imagen 13. Fenómeno Árbol 2 . Elaboración propia.....	56
Imagen 14. Fenómeno Árbol 3 . Elaboración propia.....	56
Imagen 15. Fenómeno Árbol Hojas. Elaboración propia.	57
Imagen 16. Fenómeno Fuente. Elaboración propia.....	58
Imagen 17. Fenómeno Fuente Movimiento agua. Elaboración propia.....	59
Imagen 18. Fenómeno Fuente Movimiento agua 2. Elaboración propia.....	59
Imagen 19. Fenómeno Fuente Color. Elaboración propia.....	61
Imagen 20. Fenómeno Fuente Color noche. Obtenido de Silvia Camacho Quesada.....	61
Imagen 21. Fenómeno Centro 1. Elaboración propia.....	62
Imagen 22. Fenómeno Centro 2. Elaboración propia.....	62
Imagen 23. Fenómeno Centro 3. Elaboración propia.....	63

Imágen 25. Fenómeno Centro Fuente habitada. Elaboración propia.	63
Imágen 24. Fenómeno Centro 4. Elaboración propia.	63
Imágen 27. Fenómeno Borde como paso. Elaboración propia.	64
Imágen 26. Fenómeno Borde. Elaboración propia.	64
Imágen 28. Fenómeno Borde edificio Aulas. Elaboración propia.	65
Imágen 29. Fenómeno Borde Pretil. Elaboración propia.	65
Imágen 30. Fenómeno Color. Elaboración propia.	66
Imágen 31. Fenómeno Color Mural Fuente. Elaboración propia.	67
Imágen 32. Fenómeno Color Mural Girasol. Elaboración propia.	67
Imágen 33. Mural Girasol Pretil. Elaboración propia.	71
Imágen 34. Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.	71
Imágen 35. Hojas árboles. Elaboración propia.	72
Imágen 36. Habitar el Árbol 1. Elaboración propia.	73
Imágen 37. Habitar el Árbol 2. Elaboración propia.	73
Imágen 38. Habitar el Árbol 3. Elaboración propia.	74
Imágen 39. Habitar el Árbol 4. Elaboración propia.	74
Imágen 40. Hojas árboles. Elaboración propia.	75
Imágen 41. Gotas Fuente. Elaboración propia.	76
Imágen 42. Fuente blanco y negro. Elaboración propia.	77
Imágen 43. Agua como espejo. Elaboración propia.	78
Imágen 44. Agua como sonido. Elaboración propia.	78
Imágen 45. Agua como elemento habitable. Elaboración propia.	79
Imágen 46. Agua como volumen lumínico. Elaboración propia.	79
Imágen 47. Fuente como centro habitable. Elaboración propia.	80
Imágen 48. Fuente como centro habitable 2. Elaboración propia.	80

Imágen 49. Habitar el Centro. Elaboración propia.	81
Imágen 50. Habitar el Centro 2. Elaboración propia.	82
Imágen 51. Habitar el Centro vs Sin Centro. Elaboración propia.	83
Imágen 52. Habitar el Centro legibilidad. Elaboración propia.	83
Imágen 53. Habitar el Borde Plaza Pretil. Elaboración propia.	84
Imágen 54. Habitar el Borde Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.	84
Imágen 55. Habitar el Borde. Elaboración propia.	85
Imágen 56. Experiencia usuario. Obtenido de: http://urbanismoytransporte.com/hackeando-urbanismo-ux-participacion-ciudadana/	86
Imágen 57. Bordes. Obtenido de: https://www.pinterest.com.mx/pin/708824428821470873/	86
Imágen 58. Borde difuminado. Obtenido de: http://www.landezine.com/index.php/2011/08/landscape-architecture-cemetery/	86
Imágen 59. Borde difuminado. Elaboración propia.	87
Imágen 60. Rampa Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.	88
Imágen 61. Guía podotáctil. Elaboración propia.	88
Imágen 62. Concepto tope guía. Elaboración propia.	89
Imágen 63. Baldosas podotáctiles. Elaboración propia.	90
Imágen 64. Concepto contraste. Elaboración propia.	90
Imágen 65. Isométrico. Elaboración propia.	94
Imágen 66. Sede Rodrigo Facio. Elaboración propia.	95
Imágen 67. Isométrico UCR 1. Elaboración propia.	96
Imágen 68. Pretil UCR. Elaboración propia.	97
Imágen 69. Estatua Rodrigo Facio. Elaboración propia.	97
Imágen 70. Fuente Cupido y el Cisne. Elaboración propia.	97
Imágen 71. Isométrico UCR 2. Elaboración propia.	98

Imágen 72. Plazoleta 24 de Abril. Elaboración propia.....	99
Imágen 73. Edificio Aulas. Elaboración propia.	99
Imágen 74. Concepto Paisaje Sensorial Urbano. Elaboración propia.....	101
Imágen 75. Concepto articulación plazas. Elaboración propia.	102
Imágen 76. Mantener esencia. Elaboración propia.....	103
Imágen 77. Planta Conjunto. Elaboración propia.....	106
Imágen 78. Ubicación Fuente. Elaboración propia.	108
Imágen 79. Sector Fuente. Elaboración propia.....	109
Imágen 80. Ubicación Fuente 2. Elaboración propia.	110
Imágen 81. Fuente aromas. Elaboración propia.....	111
Imágen 82. Fuente aromas agua . Elaboración propia.	111
Imágen 83. Fuente azul . Elaboración propia.	112
Imágen 84. Fuente roja. Elaboración propia.	112
Imágen 85. Fuente verde . Elaboración propia.....	112
Imágen 86. Fuente noche. Elaboración propia.....	113
Imágen 87. Fuente día. Elaboración propia.	113
Imágen 88. Ubicación Pretil. Elaboración propia.	114
Imágen 89. Sector estatua Rodrigo Facio. Elaboración propia.	115
Imágen 90. Ubicación Pretil 2. Elaboración propia.	116
Imágen 91. Lomas Monge . Elaboración propia.	117
Imágen 92. Árboles Girasol . Elaboración propia.	117
Imágen 93. Loma estatua . Elaboración propia.....	118
Imágen 94. Marimba Urbana . Elaboración propia.	119
Imágen 95. Ubicación Círculo Pretil. Elaboración propia.....	120

Imágen 96. Sector Círculo Pretil. Elaboración propia.	121
Imágen 97. Ubicación Círculo Pretil 2. Elaboración propia.....	122
Imágen 98. Círculo-Estatuas . Elaboración propia.	123
Imágen 99. Luces Círculo . Elaboración propia.	123
Imágen 100. Rampa-Articulación . Elaboración propia.....	124
Imágen 101. Detalle "tope" rampa . Elaboración propia.....	125
Imágen 102. Ubicación Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.	126
Imágen 103. Sector 24 de Abril. Elaboración propia.....	127
Imágen 104. Ubicación Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.	128
Imágen 105. Árboles 24 de Abril. Elaboración propia.....	129
Imágen 106. 24 de Abril hamacas . Elaboración propia.	129
Imágen 107. Ubicación Plaza 24 de Abril 2. Elaboración propia.	130
Imágen 108. Cubos de luz . Elaboración propia.....	131
Imágen 109. 24 de Abril noche . Elaboración propia.	131
Imágen 110. Ubicación Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.	132
Imágen 111. Vereda edificio Aulas. Elaboración propia.....	133
Imágen 112. Ubicación Plaza 24 de Abril 2. Elaboración propia.	134
Imágen 113. Cubos de luz . Elaboración propia.....	135
Imágen 114 . Vereda/módulos. Elaboración propia.	135
Imágen 115. Vereda/rampa noche. Elaboración propia.....	136

Capítulo

1

Marco Introdutorio

■ Introducción

“El diseño urbano siempre tendrá un impacto en la vida de los habitantes, por lo que se requiere de una visión más amplia que la del técnico, que la positivista, funcionalista o mercantilista.” (Urrutia, 2013)

Ésta investigación se centró en la experiencias y vivencias perceptuales-sensoriales de las personas en el espacio público Plaza Pretil y Plaza 24 de Abril de la sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica y cómo la arquitectura y el diseño pueden mejorar e integrar a las personas a un habitar del espacio público y provocar un enriquecimiento y disfrute de la experiencia pública. La hegemonía de la vista como actor principal en los diseños arquitectónicos y urbanos ha hecho que el ojo domine la interpretación y relación del espacio con el cuerpo, llevándolo a ser una relación visual en el cual pocas veces las demás estimulaciones sensoriales encuentran un habitat en el cuerpo más allá de la imagen.

La inquietud del tema nace debido a que uno de mis mejores amigos tiene una discapacidad motriz y durante 15 años he sido testigo de cómo el espacio público y urbano no está concebido realmente para el disfrute y goce de las personas, en especial para personas con algún tipo de discapacidad, lo cual me puso a reflexionar acerca de como nuestro quehacer podría tratar de ayudar a que las personas disfruten y se integren un poco más al espacio público. Los reglamentos y leyes como la 7600 intentan poner a todas las personas en un mismo plano de posibilidades, sin embargo éstos se enfocan principalmente en conceptos de accesibilidad y movilidad dejando al diseñador la responsabilidad de crear espacios enriquecedores y estimulantes.

La posibilidad de disfrutar del espacio público va más allá de la vista y la accesibilidad al mismo, no debe haber diferencia entre las oportunidades para las personas, el diseño no tiene por qué verse condicionado; sino más bien empezar a tener un panorama integrador.

Debido a esta problemática se planteó una investigación que permitiera entender cómo es la percepción sensorial del espacio público por parte de los y las usuarias buscando un contraste entre el habitar de personas con discapacidad visual y personas sin discapacidad visual a partir de un estudio

fenomenológico de la experiencia sensorial en el espacio público de la sede Rodrigo Facio en la Universidad de Costa Rica.

Debido a esta problemática se planteó una investigación que permitiera entender cómo es la percepción sensorial del espacio público por parte de los y las usuarias buscando un contraste entre el habitar de personas con discapacidad visual y personas sin discapacidad visual a partir de un estudio fenomenológico de la experiencia sensorial en el espacio público de la sede Rodrigo Facio en la Universidad de Costa Rica.

Por ello las personas con discapacidad visual debido a su condición fueron personas apropiadas para ayudar a entender y abrirse a los demás experiencias sensoriales, las cuales podían dar un entendimiento de cómo poner atención a los demás estímulos sensoriales que recibimos en todo momento pero que suprimimos constantemente por usar la vista como principal aparato sensorial para relacionarnos e interactuar con el mundo. Por eso para poder estudiar y entender los fenómenos se utilizaron conceptos y técnicas etnográficas, así como de fenomenología como método de investigación para meterse en la piel y el día a día de las personas y poder empezar a entender el cuerpo como el medio con el que nos relacionamos al entorno. Se dividieron en 3 grupos, el primer grupo conformado por personas con algún tipo de discapacidad visual, el segundo por personas sin ninguna discapacidad y el tercero por personas estudiantes de arquitectura de la UCR y poder así a través del método fenomenológico contrastar y buscar patrones que dieran con posibles fenómenos basados en sus narraciones sensoriales y así que éstos permitieran entender mejor las estimulaciones sensoriales que se presentan en el espacio público de la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril.

Al profundizar en las narraciones sensoriales, se identificaron varios fenómenos; los cuales fueron determinados como la esencia de las estimulaciones generadas en el espacio público. Los fenómenos Árbol, Fuente, Borde, Centro y Arte y Color permitieron interpretar el espacio desde las experiencias perceptuales y de movilidad que conforman las vivencias de la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril.

Como respuesta a los fenómenos encontrados, se procedió a la creación de conceptos de diseño basados en cada fenómeno y que de esta manera ayudaran en el desarrollo de la propuesta de diseño para poder así basarse en estos conceptos como las pautas que guiarían la propuesta de diseño.

La propuesta consiste en evidenciar las estimulaciones sensoriales presentes, así

como utilizar algunos elementos de naturaleza análoga para generar nuevas a través de atmosferas en los distintos nichos presentes en el espacio. También se propuso una nueva forma de interpretar el espacio en el cual las personas pudieran explorar el espacio.

La percepción y estimulación sensorial puede dirigir el diseño hacia una sensibilización del diseño urbano y del espacio público. La experiencia del espacio, la capacidad de generar emociones con nuestras obras arquitectónicas y urbanas es uno de los principales objetivos para los arquitectos(as). En muchos casos las propuestas por más propositivas en cuanto a calidad espacial, tratamiento de materiales, juegos de luz y sombra entre otros, han sido concebidas pensando en que todas las personas que le dan vida a esos espacios van a tener las mismas condiciones físicas para experimentarlo.

Lo que se pretende desarrollar con esta investigación surge de esa necesidad que existe de incluir los demás sentidos en nuestra experiencia y encuentro con el espacio público, dentro de un proceso de diseño que contemple las necesidades y diferentes realidades en que se experimenta el espacio por medio de los estímulos sensoriales.

Las experiencias que se puedan generar por medio del diseño a través de los sentidos y con estímulos sensoriales puedan ser un punto de partida para la integración sensorial de todas las personas en la vivencia del espacio, será el tema en cual se profundizará

■ Tema de Estudio

El diseño de espacio público y urbano responde a las necesidades de los seres humanos, la manera en que se relacionan con su entorno natural y construido, siendo la arquitectura responsable de crear un vínculo entre personas y ciudad, un generador de encuentro e interacción entre personas, entre habitantes y todo el sistema de espacios públicos y privados.

Es por ello que la relación Cuerpo-Ciudad da un paso al frente cuando se busca que el espacio público sea habitado. Según Peláez (2007), el espacio público se convierte en el medio de subsistencia, un espacio para las oportunidades y posibilidades y por ello es necesario entender el contexto y nuestra relación con él.

La inquietud de entender y concebir el espacio público como generador de emociones para las y los usuarios es imprescindible en la concepción del diseño.

Es por lo anterior que esta investigación abordó el tema del cuerpo como medio de encuentro con la ciudad y para ello se posiciona desde lo perceptivo sensorial y afectivo, buscando entender fenómenos de percepción y estimulación sensorial de las personas en relación al espacio público, específicamente en la sede Rodrigo Facio. Buscar la relación inmediata al habitar lo público y convertir el espacio público en una experiencia. Con este posicionamiento se invita a reflexionar acerca del dominio que tiene la vista en la experiencia de la ciudad y el espacio público, y como a través de este tipo de investigaciones se puede hacer una crítica al paradigma ocularcentrista que predomina en la arquitectura y nuestra sociedad en general.

Una vivencia estimulante a través de los distintos aparatos sensoriales viene a reforzar el concepto de Cuerpo-Ciudad, el problema radica en que la mayoría de casos el diseño no contempla los sentidos como parte íntegra de la vivencia o éstos se ven opacados por la experiencia visual.

La arquitectura tiende a lo visual y por ello el diseño se ha dado un giro hacia el ocularcentrismo en su concepción. Zumthor, Holl y Pallasmaa han sido algunos arquitectos que han buscado un trasfondo en lo perceptivo-emocional y que han reflexionado teóricamente, así como en su obra construida por inquietudes sensoriales y una vivencia emocional que trasciende al ser.

Aunque estos arquitectos no se caracterizan por su diseño de espacio público,

si marcan un referente para el fin que busca esta investigación y para esto se plantean los fenómenos sensoriales como medio para dar un paso hacia adelante en una concepción y reflexión de espacio público que se acerque a ese trascender del ser.

Generar la oportunidad de experimentar el espacio con los sentidos, dejar de negar u opacar su existencia por privilegiar la vista y poder así abrirse a un mundo de experiencias estimulantes.

■ Delimitación

La zona de estudio y de intervención de la propuesta se definió en los espacios públicos de la sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica, más específicamente la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril.

Cabe destacar que cada espacio tienen un carácter particular, sus propias dinámicas, características físicas y naturales. Es por esto que se decidió enfocar la investigación en ambas plazas.

Se dispuso de ambos espacios también ante la facilidad que presentaba ya que los compañeros estudiantes dispuestos a ayudar para poder llevar a cabo las entrevistas y dinámicas de investigación tendrían mayor facilidad en la disponibilidad de tiempo por la cercanía y acomodo a los horarios de clases.



Imagen 1. Girasol UCR. Elaboración propia.

Capítulo

2

Objetivos de Investigación

■ **Objetivo General**

Desarrollar una propuesta de diseño espacial-arquitectónica en la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril de la sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica, con el fin de plantear ámbitos que permitan a las personas disponer de diversas posibilidades para la interacción y apropiación sensorial-perceptual del espacio público.

■ **Objetivos Específicos**

Desarrollar una investigación fenomenológica de la percepción sensorial por parte de las personas en la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril de la sede Rodrigo Facio.

Generar conceptos de diseño urbano-arquitectónico-espaciales que permitan el mejoramiento de la experiencia espacial, enfatizados en el enriquecimiento de la interacción sensorial-perceptual de las personas en la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril.

ANÁLISIS

BASE CONCEPTUAL

Juhani Pallasmaa - Crítica ocular-centrismo y arquitectura sensorial

Steven Holl - Zonas Fenoménicas

Alberto Saldarriaga - Experiencia y sensibilidad

LAS PERSONAS

3 Grupos

↓

Grupo 1: Personas con discapacidad visual

Grupo 2: Personas sin discapacidad visual

Grupo 3: Estudiantes de arquitectura

↓

Narraciones sensoriales

DIAGNÓSTICO

Método Fenomenológico

↓

Narraciones sensoriales

↓

Fenómenos

RESULTADOS

Fenómenos Perceptuales-Sensoriales

Esencia del espacio público de la Plaza Prefil y la Plaza 24 de Abril

Fenómenos

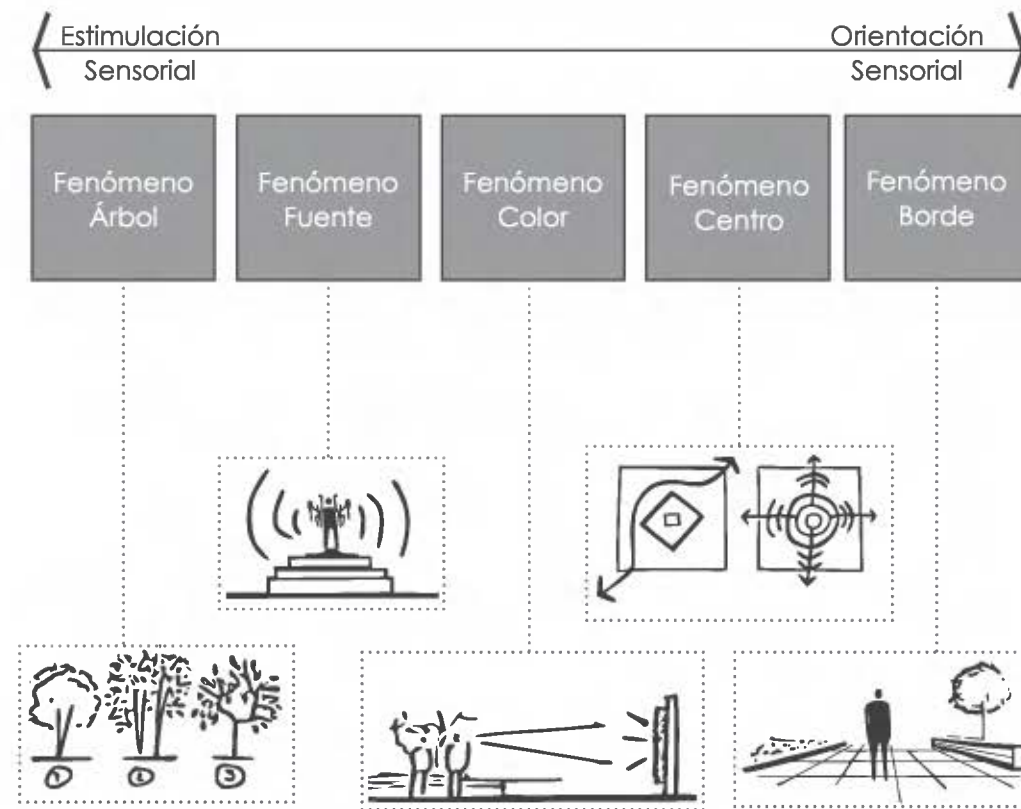


Imagen 2. Diagrama generalidad 1. Elaboración propia.

Capítulo

3

Ocular-centrismo, Fenomenología y Habitar

Parte de la investigación es hacer una búsqueda de información que respalde los objetivos con una base teórica-conceptual para poder ir desarrollando los mismos. Se vuelve necesario entender y analizar los conceptos como la discapacidad visual, la etnografía, la fenomenología y percepción en detalle, ya que son temas en los que se profundizará. Así mismo se debe entender el espacio público y su relación con las personas, ya que esta relación será el eje conceptual a desarrollar en la investigación. Entender el cuerpo como sistema de referencia en el mundo a través de los sentidos, dejando de lado la relación unidireccional del lugar como algo físico, sino también como una relación emocional entre ser humano y espacio público, "El sentido del espacio urbano está también relacionado con los recuerdos y las respuestas del cuerpo al entorno." (Urrutia, 2013, p.22).

Entender, analizar y aplicar conceptos etnográficos es de gran importancia para poder desarrollar una "metodología de investigación" que permita describir y entender la percepción de las personas con discapacidad visual en el hábitat. La relación entre usuario y espacio es vital, por lo que un entendimiento de conceptos como la percepción y sensaciones por parte de los usuarios del espacio público es necesario para darle sentido a los descubrimientos y conclusiones que se vayan obteniendo del análisis empírico con las personas.

OCULAR-CENTRISMO

El arquitecto finlandés Juhani Pallasmaa en su libro, *Los ojos de la piel*, presenta una crítica al ocular-centrismo presente en la arquitectura actual; en la que critica el excesivo protagonismo que tiene la imagen y el ojo en la arquitectura contemporánea a la cual se refiere como arquitectura hecha desde la vista y para la vista.

Menciona que este se debe al protagonismo que tiene la vista en el mundo actual desde la epistemología del pensamiento filosófico hasta el estilo de vida frenético del mundo actual en el cual todo es inmediato. Según Pallasmaa "la vista es el único sentido lo suficientemente rápido como para seguir el ritmo del increíble incremento de la velocidad en el mundo tecnológico. Pero el mundo del ojo hace que vivamos cada vez más en un eterno presente aplanado por la velocidad y la simultaneidad." (Pallasmaa, 2005, p.26), y por ello es que se ha dejado de lado el verdadero "ser-en-el-mundo" del ser humano y su habitar.

Arquitectura vitrina o de consumo

De acuerdo a Pallasmaa(2005) la arquitectura de los últimos 30 años ha sido predominada por una plasticidad y espacialidad visualmente llamativa y memorable, la cual deja un vacío en la arquitectura, sin un trasfondo existencial del cual las personas puedan desarrollar una relación de apropiación cultural, social y corporal.

Según el autor, "como consecuencia de la avalancha actual de imágenes, la arquitectura de nuestro tiempo aparece a menudo como un simple arte retiniano del ojo, completando con un círculo epistemológico que comenzó en la arquitectura y pensamiento griegos" (Pallasmaa, 2005, p.29), esto genera que cada vez más el desarrollo de la arquitectura sea enfocado hacia un consumo de imágenes y la pérdida de valores y conceptos trascendentales que dan sentido a la misma, " en lugar de ser un encuentro situacional y corporal, la arquitectura se ha convertido en un arte de la imagen impresa fijada por el apresurado ojo de la cámara fotográfica" (Pallasmaa, 2005, p.29).

Esta realidad fotográfica en la cual existe la mayoría de la arquitectura actual la hace propensa a un consumo de la misma desde la visión principalmente, " el mundo del ojo hace que vivamos cada vez más en un eterno presente aplanado por la velocidad y simultaneidad" (Pallasmaa, 2005, p.21) lo cual propicia que la arquitectura sea consumida como mercancía, como un producto más al cual las personas tienen acceso instantáneo y de la cual de igual manera se olvidan al quedar huérfana de significado.

Por esto es que el autor afirma que, "en lugar de una experiencia plástica y espacial con una base existencial, la arquitectura ha adoptado la estrategia psicológica de la publicidad y de la persuasión instantánea, los edificios se han convertido en productos-imagen separados de la profundidad y de la sinceridad existencial" (Pallasmaa, 2005, p.29).

El protagonismo de la imagen en la arquitectura y de la arquitectura como imagen hace propensa a la arquitectura de un bombardeo visual constante dejando de lado otras formas de entender e interactuar con el mundo y su habitar.

Para habitar el mundo se debe de ser partícipe del mismo, "en lugar de experimentar nuestro ser-en-el-mundo, lo contemplamos desde afuera

como espectadores de imágenes proyectadas sobre la superficie de la retina.” (Pallasmaa, 2005, p.30). Por ende es necesario volver la atención a la experiencia como un todo, dejando de lado la visión como principal manera de acercarse al mundo y poner atención a las demás percepciones sensoriales con las cuales habitamos.

En los sentidos se encuentra el alcance cualitativo para la apertura del mundo, sentir el mundo desde la unidad de ellos. El espacio arquitectónico es un espacio existencial, un espacio vivido del cual se necesitan los sentidos para un habitar, para ser-en-el-mundo. Los sentidos nos acercan al mundo físico que nos rodea y permite habitar desde el cuerpo, percibiendo con todos los sentidos. El espacio arquitectónico es vivido desde los sentidos, el espacio arquitectónico se convierte en una vitrina si solo es observado.

“Yo enfrento la ciudad con mi cuerpo; mis piernas miden la longitud de los soportales y la anchura de la plaza; mi mirada proyecta inconscientemente mi cuerpo sobre la fachada de la catedral, donde deambula por las molduras y los contornos, sintiendo el tamaño de los entrantes y salientes; el peso de mi cuerpo se encuentra con la masa de la puerta de la catedral y mi mano agarra el tirador de la puerta al entrar en el oscuro vacío que hay detrás. Me siento a mí mismo en la ciudad la ciudad existe a través de mi experiencia encarnada. La ciudad y mi cuerpo se complementan y se definen el uno al otro. Habito en la ciudad y la ciudad habita en mí.” (Pallasmaa, 2005, p. 41-42)

FENOMENOLOGÍA, PERCEPCIÓN Y SENSIBILIDAD

“¿Por qué fenomenología? El término significa el estudio de los fenómenos, es decir de lo que aparece en la conciencia, de lo dado.” (Saldarriaga, 2002, p.55)

Para poder entender el fenómeno socio-espacial de la percepción sensorial del espacio público por parte de las personas, se necesita una base teórica que ayuda a entender y describir los fenómenos. La Fenomenología por ende toma una gran relevancia para poder abordar un tema como la percepción.

Álvarez (2013) en su conferencia Arquitectura y Fenomenología, afirma que la fenomenología en sus raíces epistemológicas forma parte de un modo natural de aproximación para una descripción pura de la realidad, una descripción de fenómenos sensoriales. Para efectos de la investigación, la realidad sería la relación entre el cuerpo y su entorno, entre el espacio físico y su manifestación en la conciencia de las personas a través de la percepción de los sentidos y su implicación en la apropiación del entorno natural y construido.

La fenomenología pretende llegar a la descripción de lo que aparece en nuestra conciencia y tiene como tarea llegar al aparecer de los actos subjetivos. Estos actos subjetivos son los que toman relevancia en la investigación ya que pueden arrojar pistas acerca de cómo es la habitabilidad en el espacio público de la sede Rodrigo Facio.

Así mismo para Saldarriaga (2002) la fenomenología es más que un movimiento filosófico, sino que se convierte en un método puramente descriptivo, no analítico, basado en la experiencia directa. “La libertad implícita en el método descriptivo abre una puerta excepcionalmente atractiva para aproximarse al estudio de la arquitectura” (Saldarriaga, 2002).

Por ello toma importancia la fenomenología en su relación con las técnicas etnográficas como descripción pura y de entendimiento de la percepción de las personas a través de los sentidos en el espacio público, tal como lo explica Saldarriaga (2002), “La descripción como método, no es nada simple, por el contrario está llena de dificultades emanadas de la naturaleza misma de las cosas descritas. El papel de quien describe es tan importante como el de lo descrito” (Saldarriaga, 2002, p.55)

Para Norberg-Schulz (1979) la significación de los fenómenos dependerá del contexto en que se aparecen. Un fenómeno es lo que no pertenece al objeto en sí mismo, si no que se encuentra en su relación con el sujeto. Por ello la relación Cuerpo/Ciudad es tan importante para los fines de la investigación, porque estableciendo e incluso evidenciando un poco más esa relación se podrá llegar a una conceptualización sensitiva, afectiva y emocional.

La percepción dependerá del cuerpo como sistema de referencia. Para Álvarez (2013) la fenomenología defenderá el cuerpo como sistema de referencia. "y tal como recordará el propio Heidegger, el espacio será definido en relación a la actitud originaria de nuestro ser-en-el-mundo." (Álvarez, 2013, p.822). El espacio se percibe desde el "yo", la subjetividad del mismo está implicada, por lo que ésta modifica en su valor con el cambio de posición en el conjunto. Heidegger afirma que el espacio material es el acto mismo de percibir, y que todo el sistema sensorial entra en juego para tener una mejor y mayor relación de penetración con la realidad.

Heidegger enfatiza la importancia de los sentidos en nuestra existencia como seres habitantes. Según Pallasmaa (2005) el cuerpo es realmente el ombligo del mundo, como el verdadero lugar de referencia, memoria, imaginación e integración.

Steven Holl (1992) en su libro Cuestiones de Percepción, trata el tema de la importancia que tiene la arquitectura como fenómeno, principalmente en la relación de la percepción con el entorno, "Si se pretende que la arquitectura trascienda su condición física, su función como mero refugio, entonces su significado como espacio interior debe ocupar un espacio equivalente dentro del lenguaje". (Holl, 1992, p.7).

Holl (1992) propone una conciencia de una existencia única y propia que resulta vital en el espacio para un desarrollo de una conciencia de la percepción. Ver y sentir las cualidades físicas significa devenir el sujeto de los sentidos. Para esta investigación lo que importará naturalmente es el percibir, pero no percibir impulsos por el acto en sí, sino una estimulación que lleve a un plano emocional, afectivo, que permita la apropiación del espacio, que acceda a un habitar.

La arquitectura puede despertar simultáneamente todos los sentidos, todas las complejidades de la percepción, y el desafío consiste en estimular tanto la percepción interior como exterior.

Según Holl (1992) los fenómenos físicos son captados por nuestra percepción exterior, mientras que los fenómenos mentales corresponden a nuestra percepción interior.

Holl se refiere a zonas fenoménicas, al fenómeno perceptivo como tacto, olfato, vista, etc. "Prestar atención a las propiedades fenoménicas de la luz teniendo en cuenta el material puede ofrecernos las herramientas poéticas para fabricar espacios de percepciones estimulantes" (Holl, 1992, p.29).

Así mismo se podría redefinir el espacio público al desviar nuestra atención de la parte visual por una configuración de sonidos resonantes, las vibraciones de los materiales y las texturas. El sonido se absorbe y percibe por todo el cuerpo. "Un arquitecto sabio trabaja con todo su cuerpo y sentido del yo" (Pallasmaa, 2005, p.11).

El reino háptico de la arquitectura del cual habla Holl (1992) está definido por el tacto, la experiencia sensorial del cuerpo se incrementa y las dimensiones psicológicas entran a jugar. Esto plantea la reafirmación del cuerpo humano como el lugar de la experiencia, como el posibilitador de encuentros entre lo material y la conciencia.

Uno de los principales objetivos que tiene la investigación es entender el mundo y nuestro entorno como algo más el reino lo visual. El ocularcentrismo que predomina en la arquitectura y lo urbano en tela de juicio la sensibilidad como diseñadores de espacio público. Soledad Martínez explica muy bien la importancia de una sensibilidad en el quehacer arquitectónico,

"El ámbito de lo sensible se perfila como un área de investigación que puede entregarnos claves no sólo para entender como el ser humano habita la ciudad, sino también para poder a través de la consideración de lo sensible como un elemento central de la experiencia urbana, ayudar a la práctica efectiva de la construcción de los espacios públicos e intentar tender puentes que comuniquen la actividad de los sujetos planificadores de la ciudad con sus habitantes." (Martínez, 2010, p.4)

Según Pallasmaa (2005) es inconcebible que se pueda pensar la arquitectura puramente cerebral, que no sea la proyección del cuerpo humano y de su movimiento a través del espacio.

Los estímulos ajenos a lo visual son enriquecedores ya que éstos nos permiten

volver a lugares o experiencias más profundas. Los sonidos y los olores son evocadores de recuerdos y nos permiten experimentar un habitar más sensible con todo nuestro cuerpo. Nos permiten encontrarnos realmente con el espacio y trascender al mismo como espacio vivido. Lo visual nos avisa de lo que está más adelante, el tacto nos indica el aquí, el suelo no está allá abajo sino que está debajo de mí, lo siento con los pies, la calidez del zacate o la frialdad del concreto. El reino háptico del que habla Holl nos permiten tener una experiencia total, cercana y emotiva.

HABITAR Y ESPACIO PÚBLICO

Para poder hablar de los fenómenos sensoriales en el encuentro Cuerpo-Ciudad, se debe enfatizar y definir la importancia del espacio público. Según Peláez (2007) se debe abordar el espacio público desde la mirada de la arquitectura con el fin de analizar las condiciones de habitabilidad, un tema que realmente trasciende al estar directamente relacionado con su diseño. El espacio público se convierte en el escenario de las personas, permite el encuentro e interacción de las individualidades como del colectivo. El espacio público es soporte de necesidades que no son suplidas por el espacio privado. Es escenario para la cultura y todas sus expresiones, el espacio público va más allá de los vacíos entre los volúmenes edilicios tal como lo expone Saldarriaga, "se puede pensar que lo público es un amplio dominio en el que se establecen la identidad y los vínculos sociales mediante la participación, la pertenencia y la apropiación" (Saldarriaga, 2002, p.84).

La importancia de entender el espacio público como hábitat es fundamental para la investigación, es objeto de deseo de los diseñadores. Según Iglesia (2010) no debe de concentrarse en el objeto, sino en la vivencia, esto permite cambiar el hábitat por habitar. Esto nos lleva a pensar en que el espacio va más allá de los volúmenes, de una composición con orden, ritmos, etc, trasciende la estética para convertirse en experiencia. Habitar nos permite buscar un lado más humanista en la concepción poniendo a las personas como la verdadera razón de la arquitectura, tanto en el espacio arquitectónico como público.

De acuerdo a Saldarriaga, "habitar es el fundamento de la experiencia de la arquitectura. No es una acción específica, es mas bien un fenómeno existencial

complejo que se lleva a cabo en un escenario espacio-temporal" (Saldarriaga, 2002, p.30). La Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril se convierten en ese espacio-temporal en el cual se buscaron los fenómenos del habitar del espacio público. Por ello es que "la comprensión del espacio vivido existencial del hombre, a través de su habitar, resulta imprescindible para la comprensión, no sólo del hombre mismo, como quería Heidegger, sino de la arquitectura y el diseño en general" (Iglesia, 2010, p.74), esto refuerza el concepto de comprender el espacio público de la sede Rodrigo Facio desde lo perceptual-sensorial con el fin de vislumbrar como la arquitectura y el diseño arquitectónico del espacio público puede influir, mejorar e integrar la vivencia y experiencia de las personas en el espacio público como espacio vivido.

Iglesia (2010) pone de ejemplo a Le Corbusier es su definición de arquitectura, en la que queda de manifiesto una concepción del espacio como cosa, como un objeto únicamente, "el juego sabio y brillante de los volúmenes bajo la luz". Se pone en evidencia 2 actores: la luz y los volúmenes. No da cabida para los habitantes como parte integra de la arquitectura.

Para Iglesia "se habla muy tangencialmente del fenómeno sobre el cual trabaja la arquitectura, el del habitar." (Iglesia, 2010, p.23), por lo que es menester pensar y concebir el espacio público no como cosa sino para habitar, como espacio vivido. El espacio público es validado por las personas. Según Pallasmaa (2005) el espacio arquitectónico es espacio vivido más que algo físico porque este trasciende de lo material, de lo que es cuantificable, del objeto.

"Habitar es afirmar la presencia de la vida en el espacio." (Saldarriaga, 2002, p.32). La investigación así como la propuesta de diseño busca generar una reflexión acerca del habitar y del espacio vivido posicionándose en la percepción sensorial y el papel que tiene la interacción con el hábitat desde los sentidos, permitiendo la apropiación del ser en el espacio público.

Capítulo

4

Análisis

Método Fenomenológico

Para el desarrollo de la investigación se decidió basarse en el fenomenología como método de investigación, esto debido a que como mencionan Sánchez, Camacho, Dellan, Hurtado, Rojas (2013), la fenomenología es el estudio de experiencia vital del mundo de la vida, de la cotidianidad, de la experiencia.

La importancia de la fenomenología radica en que la misma no está interesada en explicar qué causa un fenómeno, sino qué es el fenómeno y como el entendimiento del mismo sirve como fuente de información para la proyección de una propuesta arquitectónica; más aún cuando se trata de espacio público en el que la variedad de personas que hagan uso de él es significativo. Como lo remarca Iglesia, "casi siempre el habitar, como el habitante, han sido presentados como lo moldeable, como lo que se debe cambiar desde la arquitectura sin conocer realmente el fenómeno" (Iglesia, 2010, p.24). Esto realza la importancia del entendimiento de los fenómenos sensoriales-experienciales en la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril como las claves para haber desarrollado a cabo el diseño de la propuesta de diseño.

Es importante destacar que los resultados obtenidos no pueden ser generalizados, esto debido a que son resultado de un tiempo y lugar específico cuyo foco de estudio fueron las percepciones sensoriales de distintos grupos de personas en el espacio público Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril y por ende los fenómenos encontrados están subyugados a ellos.



Imágen 5. Henry M. Elaboración propia.



Imágen 6. Vinicio. Elaboración propia.



Imágen 7. Fernando A. Elaboración propia.

Métodología

Alberto Saldarriaga en su libro, *La Arquitectura como Experiencia*, asegura que "cualquier aproximación contemporánea al tema de la experiencia conduce al campo de la fenomenología" (Saldarriaga, 2002, p.54), y por ello es que se hizo una búsqueda conceptual acerca de la fenomenología como método para el entendimiento de los fenómenos perceptuales-sensoriales de la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril.

Para ello se basó en el *Manual para la Enseñanza de la Investigación Fenomenológica*, en el cual se dice que "el método fenomenológico es muy general y no constituye propiamente un procedimiento detallado, por tanto corresponde a cada estudio, según el objeto abordado, diseñar su propia manera de acercarse al objeto de su estudio" (Sánchez et al., 2013, p.10).

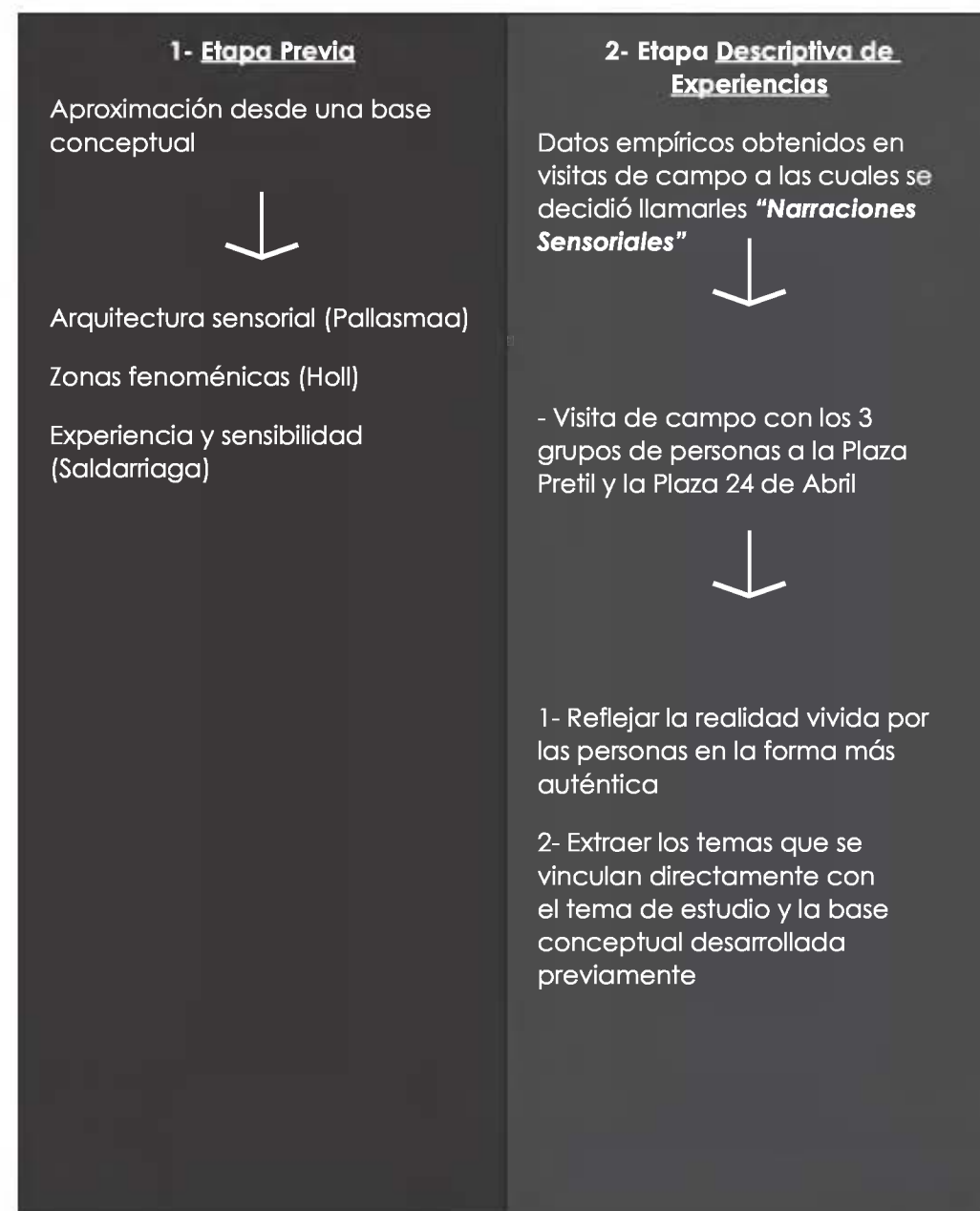
Basado en esta afirmación se conformó una serie de pasos a seguir para poder escalar cuáles eran los fenómenos que tenían importancia y relevancia con el tema de estudio, la experiencia sensorial de las personas en el espacio público de la sede Rodrigo Facio de la UCR.

Para la recopilación de datos se decidió basarse en la experiencia sensorial de 3 grupos de personas, el 1ero conformado por 3 estudiantes con discapacidad visual, el 2do por 3 estudiantes de la UCR que hicieran uso del espacio público seleccionado para el estudio, y el 3er grupo por estudiantes de arquitectura de la UCR.

El 1er grupo de personas tiene particular importancia debido a que por su condición con discapacidad visual; la utilización y percepción del espacio está basada en lo que va más allá de lo visual, están acostumbrados a poner atención a las demás percepciones sensoriales y usarlas como parte de su vivencia en el espacio; por lo que su desenvolvimiento y entendimiento del espacio tiene vital importancia en el tema que se desarrolló en la presente investigación.

El 2do grupo es importante en el sentido de que sirve como referencia en cómo es la vivencia del espacio por parte de personas que hacen uso regular de las plazas. El 3er grupo toma relevancia debido que, al ser estudiantes avanzados de la carrera de arquitectura, tienen conocimiento de diseño acerca del uso, configuración, ámbitos, experiencias, etc, que pueden presentarse en el espacio público.

Descripción de los pasos



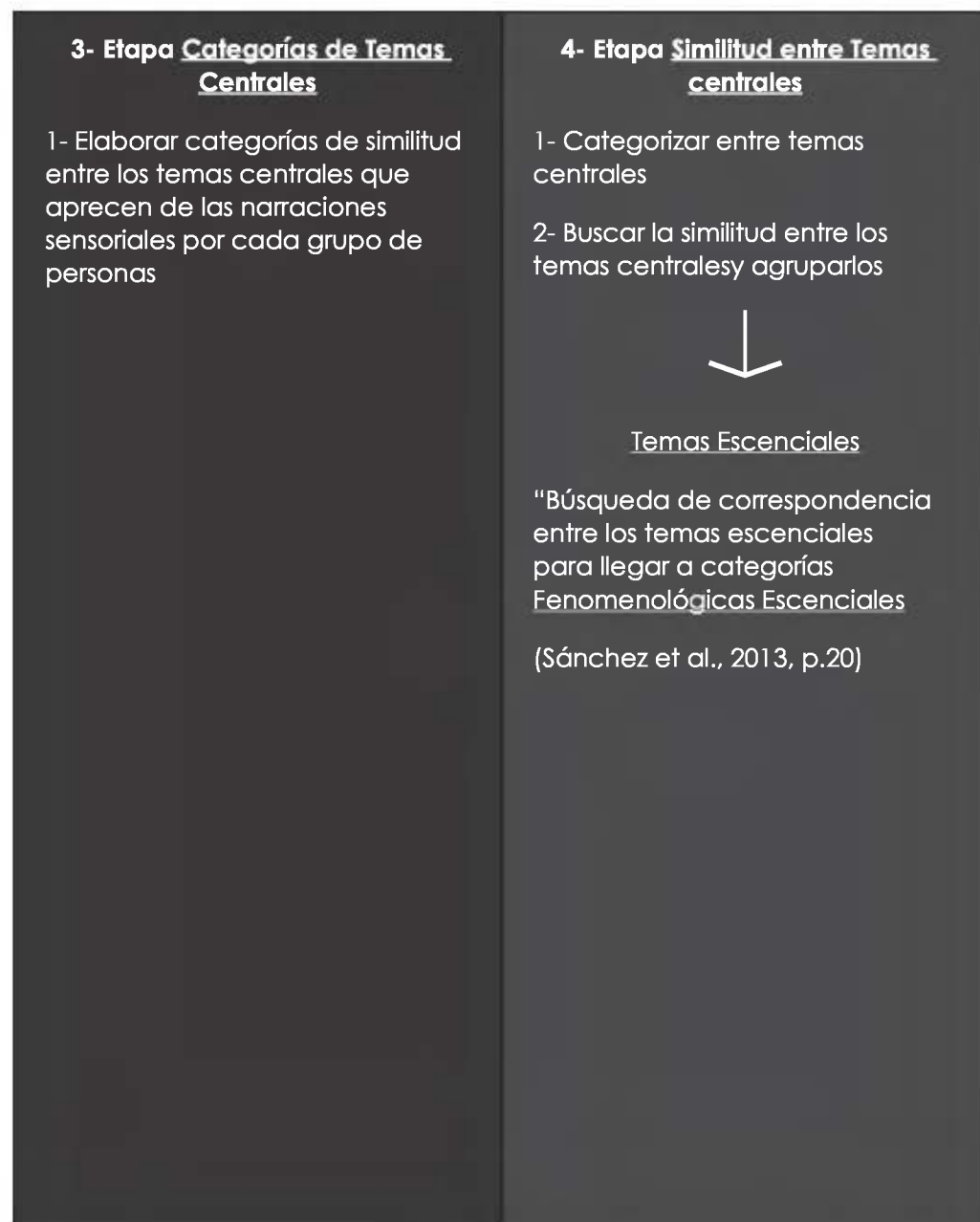


Imagen 8. Diagrama Metodología. Elaboración propia.

DESCRIPCIÓN FENOMENOLÓGICA

Experiencias		Experiencias	
Grupo 1	Personas con discapacidad visual	Grupo 2	Personas sin discapacidad visual
<p><u>Plaza 24 de Abril</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Espacio como lugar de paso. No está claro donde se puede sentar. -Espacio amplio, no queda claro cual es el camino. -Sonido se disuelve en el espacio -Bancas no se entienden, materialidad no ayuda a distinguir del camino. -Patrón de gradas confuso. Baranda de rampa es incómoda, bastón tiende a irse entre los huecos. -Espacio sereno, no hay saturación. Los elementos naturales tienen presencia en el espacio. -Zona verde para descansar, tiene sonidos, texturas, es fresco. -Falta iluminación, sentimiento de inseguridad. Estatuas estorban el paso. 	<p><u>Plaza Pretil</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Mezcla de naturaleza y concreto. -Muchas personas, mucho ruido como consecuencia y dificulta la movilidad por el espacio. -Agua de fuente genera sonidos agradables, ambiente natural. -Mural de la fuente y mural del girasol llenan de color el espacio, quitan la monotonía. -Saturación sónica debido a los carros afuera y dentro de la universidad. -Un solo ambiente, no se puede relajar. -Baranda en escaleras queda atravesada e impide un correcto paso. Las estatuas estorban en la circulación. -Parada de bus incómoda circulación. 	<p><u>Plaza 24 de Abril</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -No hay área verde, es tierra. -Hay muchos árboles y suenan. Los pájaros se ven y se oyen. -El espacio es abierto por lo que hay mucha luz y viento. -Solo se puede sentar en la orilla, no se puede estar en grupo. -El edificio de Sociales es feo, está rayado y no tiene mantenimiento y hace que se vea feo el espacio. -Estructura estúpida. 	<p><u>Plaza Pretil</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Mucho ruido por los carros y la gente. -Todo se ve gris en general. -Agua de la fuente es bonita, las luces en la noche se ven bien. -Mucho sol, no hay protección. -Vegetación es pequeña. -Los murales le dan color al espacio, hacen que las personas se sientan felices.

Experiencias

Grupo 3

Estudiantes de arquitectura

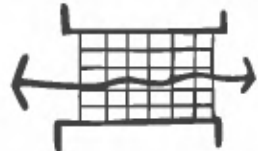
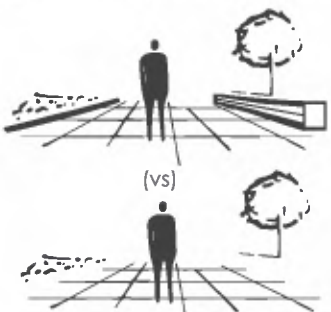
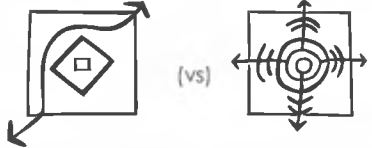
<u>Plaza 24 de Abril</u>	<u>Plaza Pretil</u>
<ul style="list-style-type: none"> -La naturaleza es el carácter del lugar. -Es un lugar de paso, la configuración es lineal. La orilla remarca la geometría. -Faltan ámbitos, no hay apropiación. -Anillo verde alrededor del espacio. -El lugar es oscuro en la noche lo que genera un sentimiento de inseguridad. -Sonido de los árboles genera sensación de tranquilidad y armonía. -Espacio está a la espalda de los edificios circundantes, por lo que hay falta de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> -No hay cobertura ni protección, muchos sol y no se percibe brisa. -Faltan espaldas y ámbitos. -Falta color, todo es muy monótono. -La fuente produce un sonido que ayuda a mitigar el ruido de los carros y buses. -La fuente genera un ambiente fresco y acogedor. -Los árboles son más cercanos por su escala con respecto a las personas. Producen sonidos y se siente la brisa.

Temas Centrales

<u>Grupo 1:</u>	<u>Grupo 3:</u>
<ul style="list-style-type: none"> -Lugar de paso. -Elementos naturales como experiencia sensorial. -Agua de la fuente como experiencia sensorial. -Un solo ambiente. -Falta color. <p style="text-align: center;"><u>Grupo 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Árboles como sonido, como espacio de estar. -Sentarse en la orilla. -Carros saturan sónicamente el espacio. -Color (Murales)= Felicidad. -Árboles pequeños= Bonitos. -Mucho calor, falta protección. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lugar de paso. -Faltan ámbitos. -Árboles= Sonido. -Anillo verde alrededor del espacio. -No hay protección contra elementos climáticos. -Fuente como sonido y movimiento. Da carácter al lugar como ambiente acogedor.

Similitud Temas Centrales

Universalidad Escencial

<p>-ÁRBOL como sonido:</p> <p>Propiciado por el viento</p> <p>Pájaros que lo habitan</p> <p>-ÁRBOL como protección:</p> <p>Juego de luz y sombras</p> <p>-FUENTE como sonido:</p> <p>Movimiento del agua</p> <p>-FUENTE como vida del espacio:</p> <p>Personas se reúnen en ella</p> <p>Propicia la interacción de las personas con el espacio</p> <p>-Paisaje monótono:</p> <p>Falta color</p> <p>Anillo verde + concreto</p>	<p>-Espacio público como lugar de paso</p>  <p>-Naturaleza como anillo que rodea</p> <p>-BORDE como separador y barrera en el espacio</p> <p>-BORDE como espacio para sentarse</p>  <p>-El CENTRO como actor del espacio público</p> 
---	--



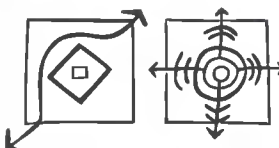


<p>Fenómeno ÁRBOL</p>	<p>→</p> 
<p>Fenómeno FUENTE</p>	<p>→</p> 
<p>Fenómeno CENTRO</p>	<p>→</p> 
<p>Fenómeno BORDE</p>	<p>→</p> 
<p>Fenómeno COLOR</p>	<p>→</p> 

Imagen 9. Diagrama Narraciones Sensoriales . Elaboración propia.

Descripción de los fenómenos

■ Fenómeno ÁRBOL

Como EXPERIENCIA estimuladora
SENSORIAL



Es consecuencia de la interacción entre elementos del clima, elementos naturales presentes y las personas que habitan el espacio.

Sonidos propiciados por el encuentro del movimiento del viento con las hojas y ramas de los árboles.

El árbol como juego de sonidos



Imagen 10. Fenómeno Árbol 1 . Elaboración propia.

Los distintos tipos de árboles producen distintos tipos de sonidos y experiencias acústicas.

El sonido es omnidireccional, el oído recibe y genera un sentido de interioridad.

La copa de los árboles resuenan y permite una nueva forma de vivir el espacio, tocar las hojas, medir la altura y habitar el arriba desde el abajo a través del oído.

Los pájaros llenan de vida el espacio, sus silbidos hacen eco entre las ramas, se mueve entre los árboles, cambia con el tiempo y crean una experiencia distinta cada vez que se habita el espacio.

El sonido se vuelve movimiento, no es estático y cambia de acuerdo a las condiciones climáticas, se manifiesta según el viento lo decida.

El viento nos toca cuando la brisa se encuentra con la piel y hace que las hojas de los árboles cobren vida, ya no están allá sino que su presencia se hace notar en el oído permitiendo que envuelvan el cuerpo y habiten en él sus vibraciones.



Imagen 11. Fenómeno Árbol Bambú 1 . Elaboración propia.



Imagen 12. Fenómeno Árbol Bambú 2 . Elaboración propia.

El árbol como un juego de luz y sombras

El juego de la luz con los vacíos entre las hojas generan una atmósfera propia en cada espacio y nicho. En el Pretil en los alrededores de la fuente a disposición de los árboles genera una masa de luz brillante, que se manifiesta en la piel, las sombras son marcadas debido a la escala de los arboles, su altura es menor en comparación a otros árboles del espacio público circundante a la biblioteca y el edificio de Estudios Generales. En la Plaza 24 de Abril el espectro de la sombra se filtra entre los arboles y se difumina en todo lo que habita debajo de ella, lo que genera una sombra menos marcada y permite al espacio llenarse de una serenidad y calma propiciada por una luz difuminada que abraza e invita a quedarse.

Los árboles de la 24 de Abril tienen una escala mayor que incide en la manera que la luz y las sombras se manifiestan en el espacio creando una atmósfera particular del lugar.



24 de Abril

Imágen 13. Fenómeno Árbol 2. Elaboración propia.

Los árboles en el Pretil por otra parte tienen una escala más cercana al usuario lo que hace que sus sombras sean más inmediatas.



Fuente

Imágen 14. Fenómeno Árbol 3. Elaboración propia.

Luz y sombra se hacen presente en la piel y obtienen una temporalidad háptica que se logra gracias a las distintas escalas acercando o alejando al usuario gracias a ella. Las condiciones y el paso del tiempo tienen su efecto en el espacio y su experiencia del mismo.

Cualidades hápticas de la luz

La sombra y la luz obtienen un valor háptico cuando se encuentran con las superficies, las caras del del concreto, el adoquín, la madera, etc pueden cambiar del frío al calor y así mejorar o incomodar las cualidades de habitabilidad.

Pone en evidencia el detalle y el tacto se convierte en un nuevo sentido para explorar la luz en el espacio y todos los objetos que en él habitan, tanto naturales como los creados por el ser humano.



Imágen 15. Fenómeno Árbol Hojas. Elaboración propia.

■ Fenómeno FUENTE

Como EXPERIENCIA estimuladora
SENSORIAL



Sonidos propiciados por el
movimiento del agua.

Es consecuencia de la interacción
entre elementos de agua, el viento y
el movimiento generado por éste.

La fuente como juego de sonidos

Los sonidos generados por el movimiento del agua provocan una sensación de pasividad, serenidad y relajación que dota de carácter al lugar y genera intimidad, el espacio responde al agua de la fuente y ésta provee una muy agradecida barrera sonora que sirve para mitigar un poco el ajetreo que proviene de las paradas de buses, la calle y los vehículos que en ella circulan.



Imagen 16. Fenómeno Fuente. Elaboración propia.

El movimiento es vida, el goteo de la fuente evidencia la presencia del agua como actor del espacio público que crea una atmósfera propia gracias a las facultades acústicas que emana. El espacio responde a este elemento natural análogo y permite manifestarse en el oído, no es más que su esencia misma, refresca y da vida al oído como el tomar agua fría del río.



Imagen 17. Fenómeno Fuente Movimiento agua. Elaboración propia.



Imagen 18. Fenómeno Fuente Movimiento agua 2. Elaboración propia.

La fuente como luz líquida

Los rayos de luz encuentran hogar en las crestas de las ondas provocadas por el viento sobre la superficie del agua, le permite entrar en el juego de la refracción creando patrones y textura que embellecen y enriquecen el espacio. El viento vuelve a ser el indicado para crear distintas frecuencias de onda en las cuales se puede posar el sol, convirtiendo el agua en luz líquida.

La luz líquida es temporalidad, la refracción no es la misma un día despejado al medio día sin viento cuando el ángulo es casi perpendicular y el sol brilla con un tono casi blanco a diferencia de un atardecer cuando la luz obtiene un tono naranja dorado y el ángulo es mucho más bajo y le permite interactuar con el agua de una manera distinta y los reflejos se hacen mucho más presentes.

Igualmente la luz permite brillar al agua en la noche, las luces dentro del estanque hacen que la luz adquiera cuerpo, hace una metamorfosis de la oscuridad a volumen lumínico.



Imagen 19. Fenómeno Fuente Color. Elaboración propia.



Imagen 20. Fenómeno Fuente Color noche. Obtenido de Silvia Camacho Quesada.

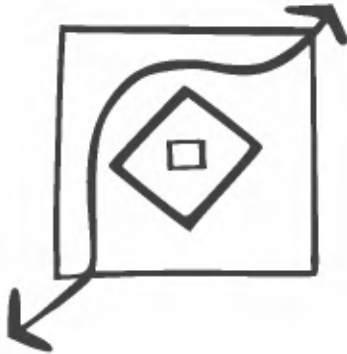
■ Fenómeno CENTRO

Como generador de vida en el espacio público de la Plaza 24 de Abril y la Plaza El Pretil. Es catalizador de interacciones sociales.

Es consecuencia de su escala, proporción y ubicación en el espacio en relación a los flujos de movimiento y edificaciones circundantes.

El centro como catalizador

El centro se debe a la disposición de uno o varios elementos que permiten regalar al espacio una interacción con las personas. La interacción entre los elementos del espacio (mobiliario urbano, rampas, escaleras, vegetación, etc) se ve limitado a lo observado, el espacio está concebido para la circulación de las personas, un lugar de paso en el cual la estancia ni la experiencia son prioridad. Es evidente que el espacio público de la universidad debe facilitar una fácil movilidad pero no debe ser el único fin.



Imágen 21. Fenómeno Centro 1. Elaboración propia.



Imágen 22. Fenómeno Centro 2. Elaboración propia.

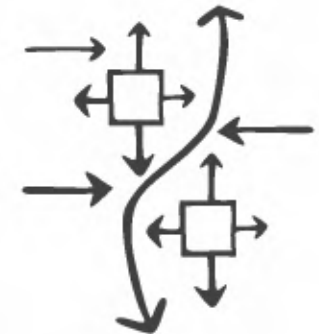
La fuente como espacio habitable al poder ser participe del espacio, dar nuevas posibilidades de uso, de interacción para las personas ofreciendo posibilidades de experiencias.

La estatua de la plaza El Pretil tiene una barrera que no permite apropiarse del espacio que la rodea, dejando las orillas como único lugar para que las personas puedan sentarse y estar.

El límite se vuelve el lugar perfecto para habitar, hace que el espacio pierda sus restricciones y abre un abanico de posibilidades para las personas, permite escoger de acuerdo a las preferencias de cada quien. El límite se vuelve experiencia por tanto ofrece un cambio en la dinámica del espacio público como creador de ámbitos que permite a las atmósferas manifestarse y a las personas apropiarse de las mismas.



Imágen 23. Fenómeno Centro 3. Elaboración propia.



Imágen 24. Fenómeno Centro 4. Elaboración propia.

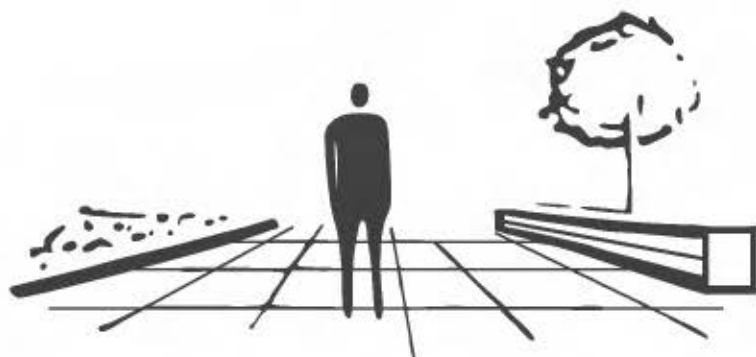


Imágen 25. Fenómeno Centro Fuente habitada. Elaboración propia.

■ Fenómeno BORDE

Como límite separador e inhibidor, reduce la posibilidad de uso, apropiación e integración física y sensorial.

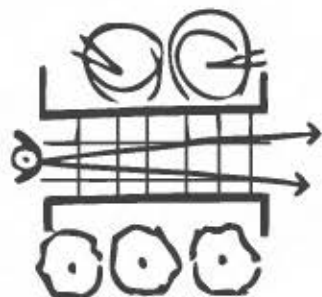
Consecuencia de elementos y materiales que marcan y delimitan el espacio público



Imágen 26. Fenómeno Borde. Elaboración propia.

El borde se convierte en una barrera tanto física como preceptual que no permite a las personas un libre tránsito, inhibe la exploración y limita la experiencia.

El borde existe como espalda del propio espacio, solo tiene un lado y hace que que nos enfoquemos en el allá y no en lo que sucede inmediatamente, el espacio se convierte en una perspectiva con un punto de fuga y provoca una legibilidad y el uso del espacio sea enfocado al tránsito y la rápida circulación de punto A al B



Imágen 27. Fenómeno Borde como paso. Elaboración propia.



Imágen 28. Fenómeno Borde edificio Aulas. Elaboración propia.



Imágen 29. Fenómeno Borde Pretil. Elaboración propia.

El borde es el idílico de la perspectiva, éste propicia la vista enfocada y desentiende de lo que pasa alrededor. Según Pallasmaa(2005) la visión periférica refuerza la experiencia háptica.

“La visión periférica nos integra al espacio, mientras que la visión enfocada nos expulsa de él convirtiéndonos en meros espectadores” (Pallasmaa. p13)

La percepción periférica facilita la estimulación sensorial liberando el ojo, permitiéndole una relación contextual que acerca a las personas a una experiencia enriquecedora.

■ Fenómeno COLOR

Como experiencia estimuladora de alegría y confort perceptual.

Es consecuencia del contraste entre el gris frío del concreto y adoquín con los tonos brillantes y expresivos de los murales presentes en el la Plaza El Pretil y la Fuente

El color se manifiesta como representaciones pictóricas, toman en presencia y cuerpo entre lo ordinario de la materialidad del espacio público. Los murales propician un elemento de contraste que destaca dentro de un paisaje monótono dominado por el gris.

Los tonos rojizos y dorados abrazan a las personas con una sensación de calor y alegría, volviendolo en una experiencia tridimensional que se sale del plano vertical e interactúa con las personas. El color variedad en el campo visual, permite destacar y dar importancia ofreciendo puntos visuales que se salen de lo ordinario y se relacionan con el ojo.



70 Imagen 30. Fenómeno Color. Elaboración propia.



Imagen 31. Fenómeno Color Mural Fuente. Elaboración propia.



Imagen 32. Fenómeno Color Mural Girasol. Elaboración propia.

Capítulo

5

Conceptos de diseño

Conceptos

Los conceptos de diseño que se presentan a continuación nacen a partir de los fenómenos experienciales encontrados en la etapa anterior de investigación. Buscan **fomentar, potenciar o mejorar** la experiencia que las personas tienen cuando transitan o hacen uso del espacio público de la Plaza El Pretil y la Plaza 24 de Abril de la sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica.

Los conceptos son enunciados que buscan dar claves y aproximaciones hacia una vivencia sensorial agradable y enriquecedora en el espacio público. Éstos proponen una serie de conceptos que sirvan para generar posibilidades de experiencias al diseñar espacios que respondan a las personas y su cuerpo como medio para afrontar e interactuar con la ciudad.

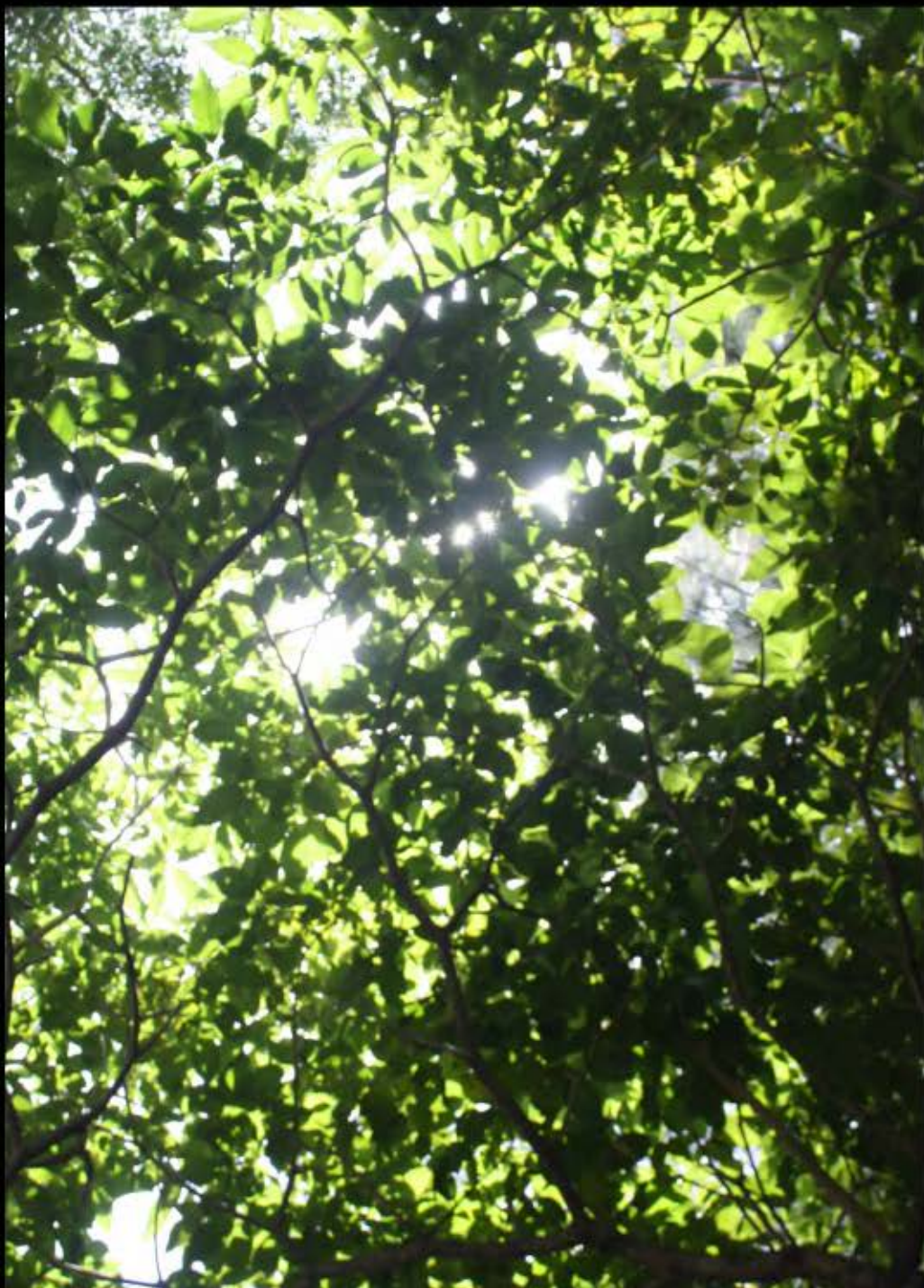
Proponen una base conceptual que sirvan para que a la hora de diseñar se puedan crear espacios en los cuales no domine el sentido de la vista como principal manera de entender y experimentar el espacio. Que sirvan como posibilidades, como situaciones, como atmósferas que pueden surgir del desarrollo y entendimiento del habitar de las personas por medio de las estimulaciones sensoriales que perciben las personas y hacer de éstas parte del diseño y no una resultante.



Imagen 33. Mural Girasol Pretil. Elaboración propia.



Imagen 34. Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.



Imágen 35. Hojas árboles. Elaboración propia.

■ HABITAR el Árbol

Como experiencia sensorial que provee de carácter al espacio, transforma el movimiento del aire en sonidos. Busca convertir el árbol en un elemento actor, con el cuál las personas que que habitan debajo de él puedan interactuar.

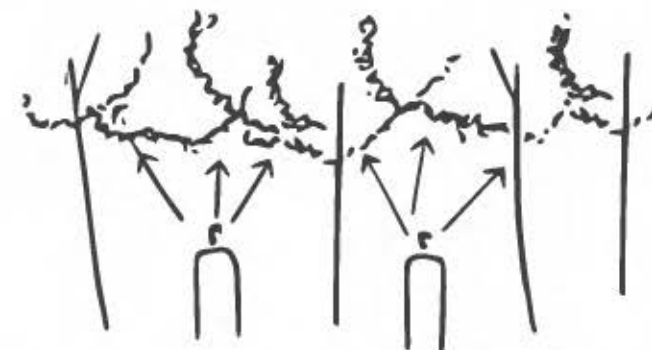
Permite una relación de acercamiento a los fenómenos de la luz y el sonido relacionados a la vivencia del bosque. y los árboles que propone acercar y enfocar nuestra atención hacia los árboles.



Imágen 36. Habitar el Árbol 1. Elaboración propia.

Habitar el árbol hace referencia a la experiencia, a la serenidad y la calma, como la luz y los sonidos sirven como un vehículo amalgador que rodea el cuerpo para brindarle una experiencia multisensorial a través del juego de luces y sombras.

La luz convierte las hojas en pequeños planos lumínicos que forman una variedad de texturas que podemos tocar con el ojo. El viento convierte en sonidos esos planos y les permite ser texturas acústicas para nuestros oídos así como a la sombra tomar volúmen y prescencia en nuestra piel.



Imágen 37. Habitar el Árbol 2. Elaboración propia.

Como sonido

Permite crear distintas atmósferas de sonidos dependiendo de como sea la disposición de elementos de mobiliario urbano y su configuración en el espacio.

Fija la atención de las personas a la fuente de las estimulaciones sensoriales. Los estímulos se convierten en experiencias en el momento que interactúan con las personas y estas enriquecen la vivencia y se acercan a una relación corporal con el hábitat natural.

Permite traer el arriba hacia abajo al enfocar la atención hacia la copa de los árboles y poder disfrutar más propiamente de la cualidad serena y tranquilizante del sonido de las hojas en movimiento. Permite al sonido ser parte de espacio y convertirse en experiencia.

Disposición hacia arriba



Imágen 38. Habitar el Árbol 3. Elaboración propia.

Disposición acostado



Imágen 39. Habitar el Árbol 4. Elaboración propia.

Materialidad

- Madera
- Concreto
- Metal
- Madera plástica

Escala

- Individual
- Grupal

- Modificaciones topográficas (Zacate)
- Tela
- Malla tela



Imágen 40. Hojas árboles. Elaboración propia.



Imágen 41. Gotas Fuente. Elaboración propia.

■ HABITAR el Agua

Como experiencia sensorial que dota de carácter al espacio, transforma el movimiento del agua en sonidos, la masa en luz líquida. Busca convertir el agua en un elemento actor, con el cuál las personas que lo habitan puedan interactuar. Es un espejo de la puesta en vida del espacio público desde los usuarios y usuarias hasta los fenómenos sensoriales que se manifiestan.



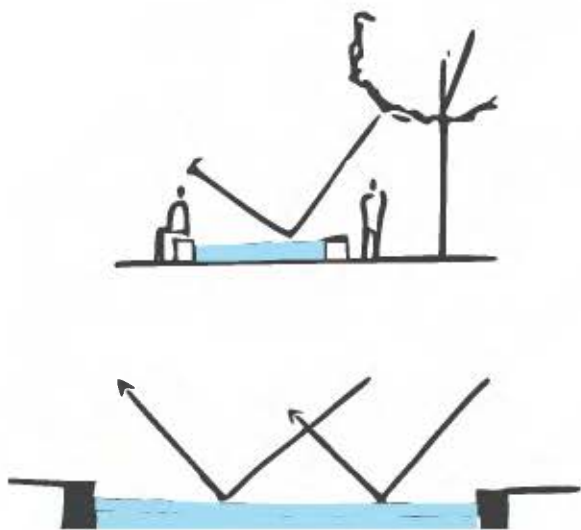
Imágen 42. Fuente blanco y negro. Elaboración propia.

Habitar el agua hace referencia a la experiencia, al carácter relajante y de introspección, al juego y movimiento, la combinación de estas características pueden brindar vivencias sensoriales estimulantes.

El movimiento convierte el estado líquido del agua en sonidos que dotan de un carácter propio al lugar llenándolo de texturas aurales. La superficie del agua funciona como el hogar ideal para que la luz juegue y nos enseñe sus cualidades, transforma la luz en volúmenes y superficies que se mueven al son del viento. El agua permite a la piel tener un amigo con el que jugar volver a ser niños y niñas.

Como espejo del espacio público

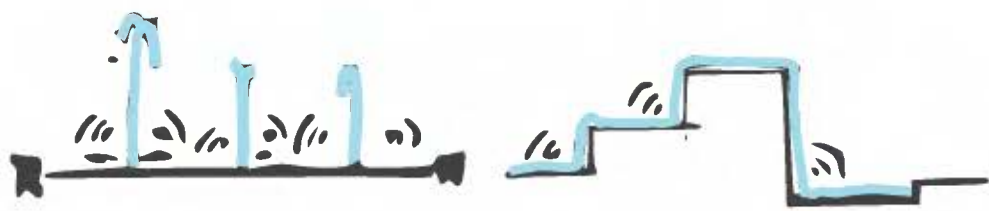
Permite convertir el agua en una superficie de texturas de luz y sombras, como un lienzo de la presencia de la naturaleza y las personas.



Imágen 43. Agua como espejo. Elaboración propia.

Como sonido

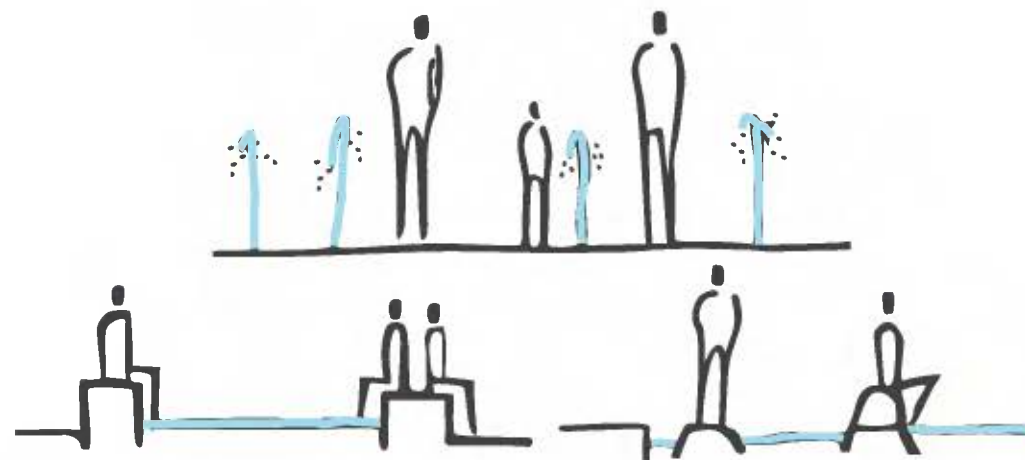
Permite crear distintas atmósferas de sonidos dependiendo de como se mueva el agua en qué tipo de superficies lo haga. El movimiento invita al ojo al juego refresca la mirada. El agua adquiere un carácter háptico al dejar la calma por el juego aural en nuestros oídos



Imágen 44. Agua como sonido. Elaboración propia.

Como elemento habitable

El agua pasa a ser un elemento de interacción en el espacio público, no está únicamente para la contemplación sino que pasa a ser actividad lúdica para el disfrute de las personas.

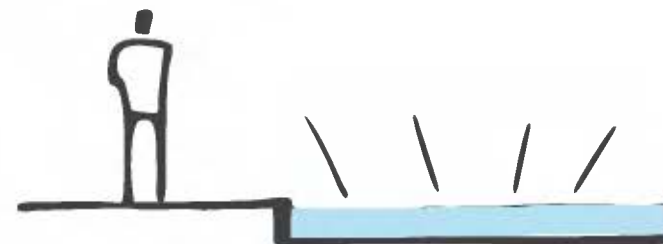


Imágen 45. Agua como elemento habitable. Elaboración propia.

Como volúmen lumínico

La luz artificial en conjunto con el agua convierte a ella en volúmenes lumínicos en la noche, que tiene la posibilidad de mutar gracias a los colores que en ella pueden habitar. Esto permite una temporalidad espontánea del cual el espacio se aprovecha para cambiar su atmósfera. Gracias a ello el lugar puede responder a distintas actividades y usos, transforma el espacio en paisajes temporales.

El volúmen lumínico se sale de los límites del contenedor y se propaga por el lugar como una neblina pigmentada encontrando hogar en todo lo que esté cerca.



Imágen 46. Agua como volúmen lumínico. Elaboración propia.



Imágen 47. Fuente como centro habitable. Elaboración propia.

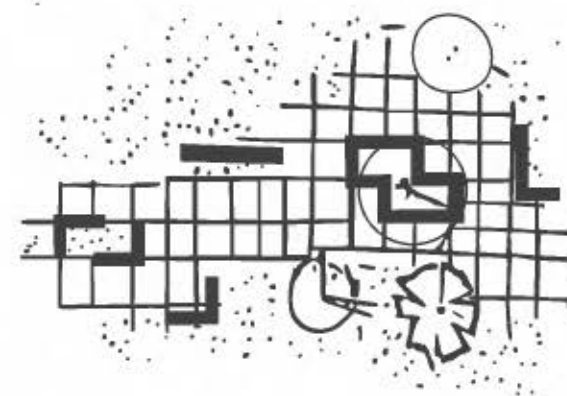


Imágen 48. Fuente como centro habitable 2. Elaboración propia.

HABITAR el Centro

Como estrategia de interacción de elementos en el espacio público que sirven de catalizadores para la cohesión social y habitabilidad.

La disposición de "centro" del espacio promueve y presenta posibilidades para las personas, busca evitar que el espacio se convierta en lugar de paso.



Imágen 49. Habitar el Centro. Elaboración propia.

Habitar el centro hace referencia a las posibilidades en la vivencia del espacio público, al movimiento del cuerpo en su habitar, como hábitat de experiencias estimulantes.

Convierte la monotonía lineal del espacio en una paleta de posibilidades para que las personas, invitando a la apropiación del espacio. Los distintos ritmos, proporciones, escalas, variedad de actividades y atmósferas funcionan como detonantes de vida que las personas pueden experimentar.

Habitar el Centro se asocia con los demás conceptos, necesita de ellos para ayudar a crear una vivencia estimulante y enriquecedora. La relación e interconexión de los conceptos de diseño le permite ser un concepto más allá de directrices de orden geométrico y organizativo.

Como estrategia de habitabilidad

Busca convertir el espacio público a través de elementos de mobiliario urbano que propicien el encuentro de personas, que se conviertan en la posibilidad para descansar y esperar entre periodos lectivos, así mismo como para realizar actividades relacionadas al quehacer del estudiante.

Para ello se propone que el mobiliario y los espacios se posicionen en "medio del espacio". ¿Qué significa esto? Que el espacio pueda ofrecer distintas opciones para sentarse, para acostarse, para trabajar tanto individualmente como grupalmente, para el juego con los mismos elementos del espacio, etc.

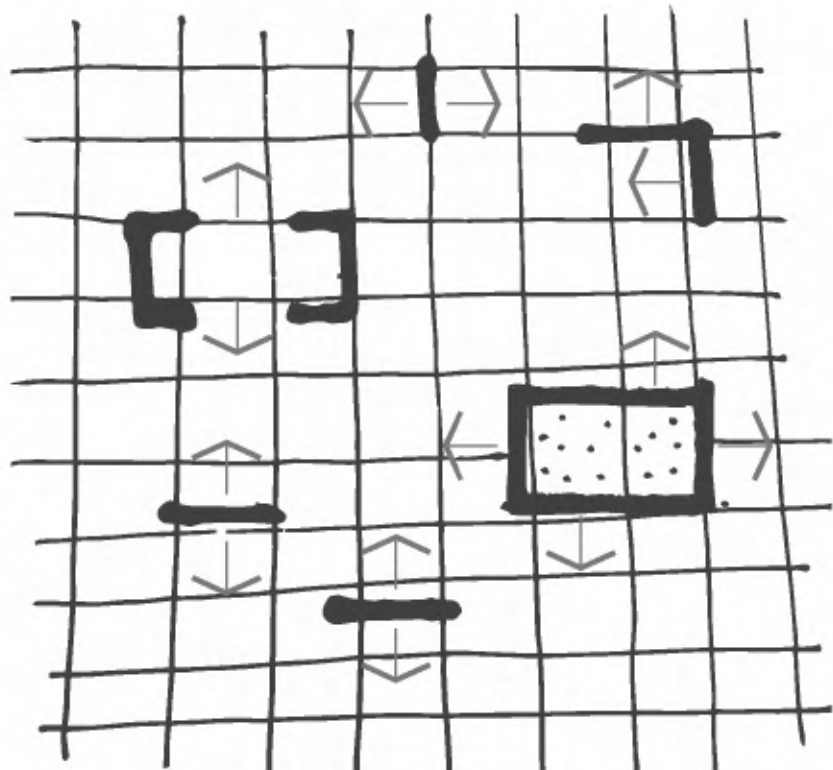


Imagen 50. Habitar el Centro 2. Elaboración propia.

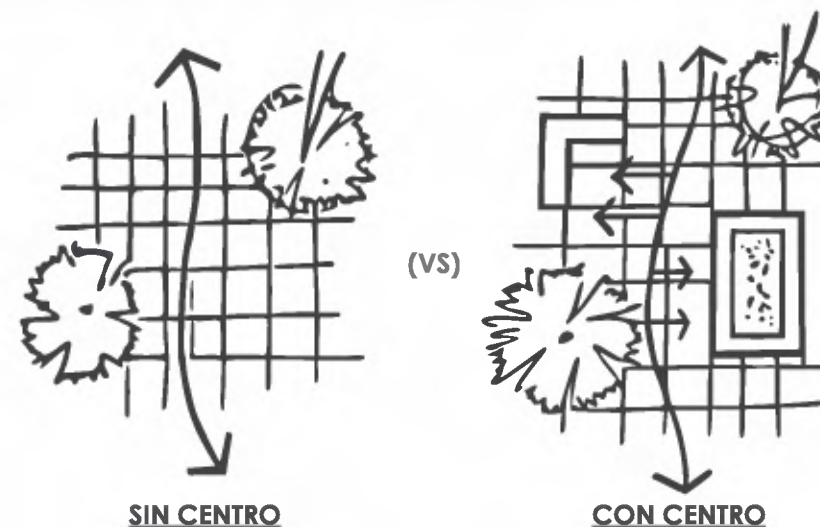


Imagen 51. Habitar el Centro vs Sin Centro. Elaboración propia.

Permite propiciar una lectura del espacio como un todo y no como la suma de las partes, esta legibilidad asegura que no se entienda el espacio como el camino + donde sentarse + área verde + árboles + etc, mientras se transita de punta A hacia punto B.

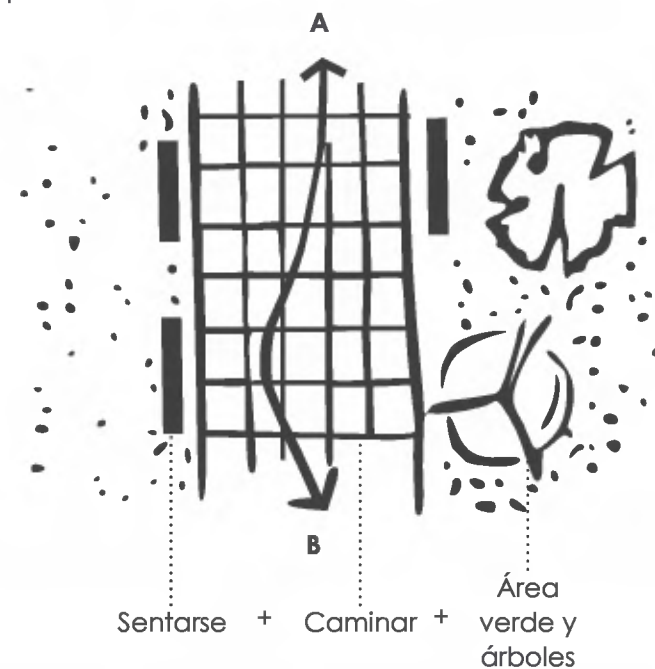


Imagen 52. Habitar el Centro legibilidad. Elaboración propia.



Imagen 53. Habitar el Borde Plaza Pretil. Elaboración propia.

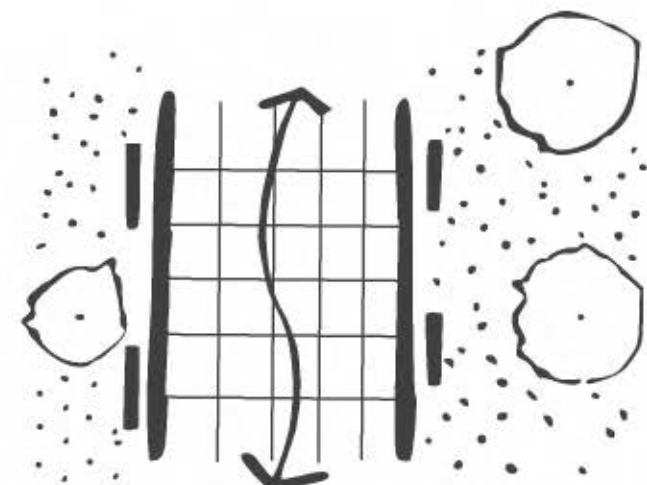


Imagen 54. Habitar el Borde Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.

■ HABITAR el Borde

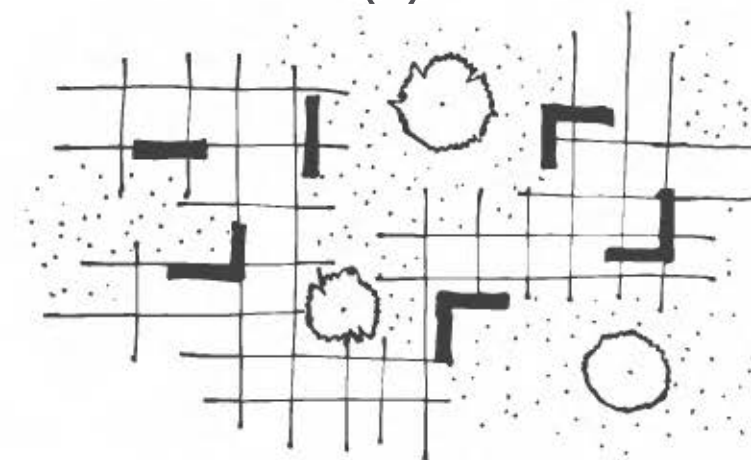
Como estrategia que permite integrar, accesar, apropiar y desenfocar el espacio público y sus ámbitos.

La disposición de "centro" del espacio promueve y presenta posibilidades para las personas, busca evitar que el espacio se convierta en lugar de paso.



CON BORDES

(VS)



SIN BORDES

Imagen 55. Habitar el Borde. Elaboración propia.

Habitar el borde hace referencia a la difuminación del espacio, a la exploración de los ámbitos presentes en el espacio, al juego del cuerpo con su entorno evitando enfocarse en el allá en el desplazamiento; al contrario rompe con la perspectiva de un punto de fuga que separa y evita la exploración. Concede a la percepción periférica a tomar presencia y así tener una relación contextual estimulante.

Como difuminación del límite

El concepto busca alejarse de configuraciones que remarquen la perspectiva de un punto de fuga y así evitar la linealidad en la lectura del espacio. Busca facilitar a las personas una lectura total y no dejar por fuera la posibilidad de explorar las distintas opciones de ámbitos y atmósferas que puedan presentarse ante las personas que transitan o hacen uso del mismo. Por el contrario pretende ser una ayuda para que la legibilidad sea más inclusiva, deja de lado los bordes marcados que dividen y denotan los "usos y funciones".

¿Cómo lograr difuminar el borde?

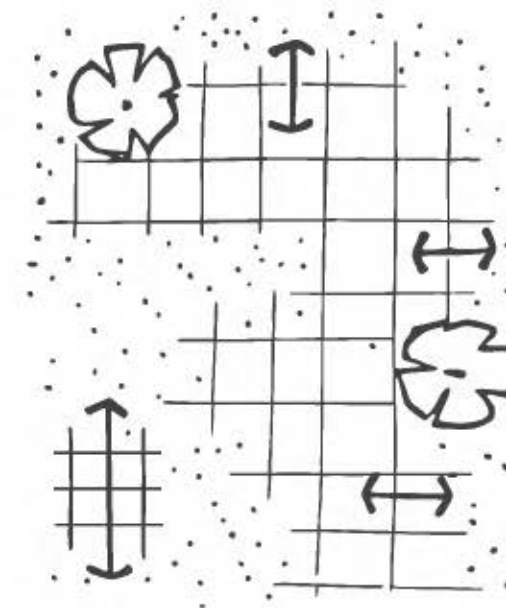
Evitar enmarcar los espacios, propiciar que materialmente el espacio sea una mezcla de lo natural con lo artificial, así como entre materiales artificiales. No fijar la atención al límite sino a la armonía de las transiciones para que las personas tengan el sentido de exploración presente en su transitar. El límite pone restricciones mientras que la difuminación posibilita la apropiación de los distintos ámbitos y sean las atmósferas las que den un paso al frente y se manifiesten dotando de carácter a cada uno.



Imagen 56. Experiencia usuario. Obtenido de: <http://urbanismoytransporte.com/hackeando-urbanismo-ux-participacion-ciudadana/>
 Imagen 57. Bordes. Obtenido de: <https://do.de>
 Imagen 58. Borde difuminado. Obtenido de: <http://www.landazine.com/index.php/2011/08/landscape-architecture-cementery/>



(VS)



SIN BORDES

Imagen 59. Borde difuminado. Elaboración propia.

■ Recomendaciones de diseño

Tope de guía

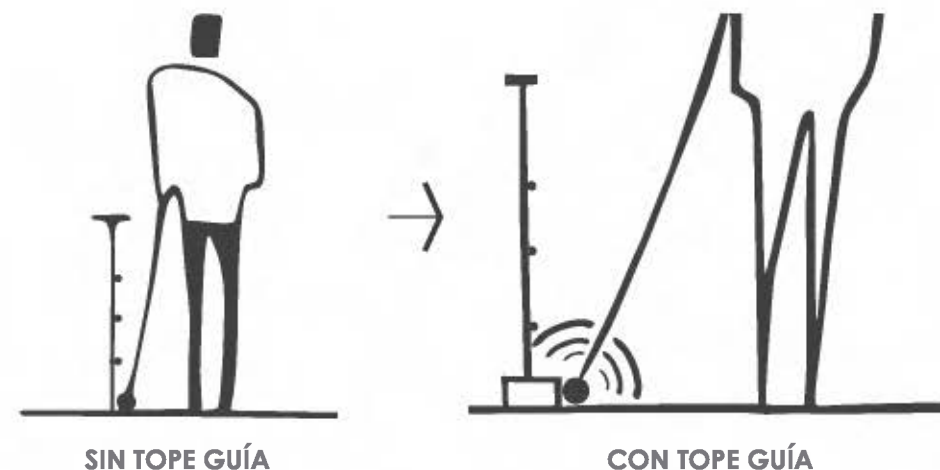
El tope funciona como elemento que ayuda a las personas con discapacidad visual, como elemento que sirve de guía para que el bastón lo siga y que este ayude a la persona a tener un entendimiento más claro del camino. Se ubica en las orillas del camino; en particular en casos en los cuales hay barandas; esto debido a que en algunos casos el bastón tiende a pasar por debajo de los elementos de la baranda y provoca que las personas puedan tropezarse o caerse debido a que no perciben que hay una baranda presente.



Imágen 60. Rampa Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.



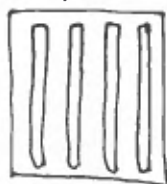
Imágen 61. Guía podotáctil. Elaboración propia.



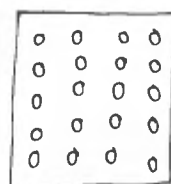
Imágen 62. Concepto tope guía. Elaboración propia.

Concepto de contraste

El concepto busca una lógica en la cual la baldosa de guía sirva como una textura que comunica información al bastón por medio de 2 texturas distintas, una para direccionamiento y avance, y otra de alerta y detención. Por lo tanto para que las texturas puedan comunicar la información se debe de entender que el bastón funciona de acuerdo a distintas técnicas pero bajo la premisa de que las vibraciones que sacuden el bastón son las que comunican a la persona lo que se encuentra frente a ellos y ellas; por lo tanto se debe de buscar generar un contraste de texturas, una lisa que anteceda las baldosas para que sea vuelvan más claras y obvias.

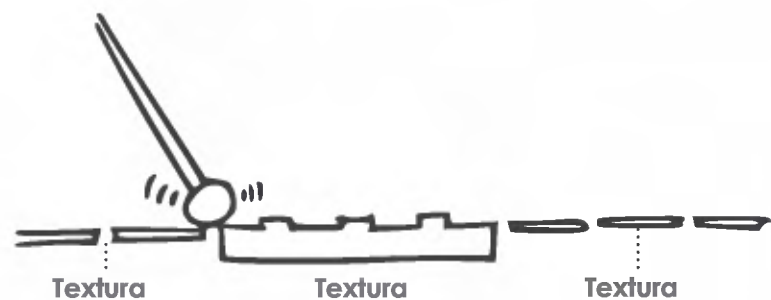


Direccionamiento y Avance

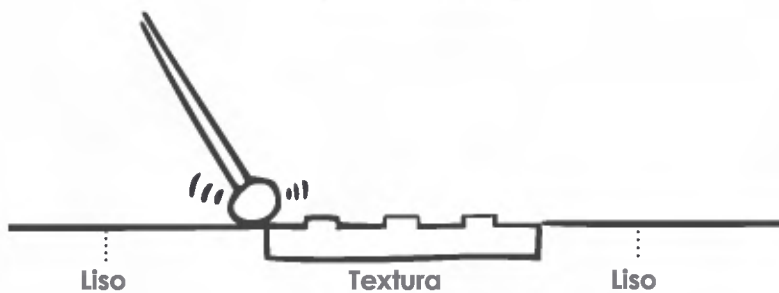


Alerta y Detención

Imagen 63. Baldosas podotáctiles. Elaboración propia.



SIN CONTRASTE



CON CONTRASTE

Imagen 64. Concepto contraste. Elaboración propia.

Conclusiones

En conclusión los conceptos sirven como ayuda para la conceptualización y proyección del espacio público de las plazas Pretil y la 24 de Abril. Se dividen en 2 líneas, la de experiencia espacial y la de organización espacial.

Los conceptos habitar el Árbol y habitar el Agua hacen referencia a la experiencia sensorial, del disfrute a través de las estimulaciones sensoriales desde elementos naturales. Los conceptos habitar el Borde y habitar el Centro hacen referencia a la parte organizativa y de legibilidad espacial que ayude en el diseño para la proyección de los elementos y componentes del espacio.

Los conceptos sirven para crear distintas posibilidades para las personas, atmósferas que cambien la experiencia entre ámbitos y que permitan una continuidad espacial que articule ambas plazas así llenar de vida con la presencia humana.

Capítulo

6

Propuesta de diseño

Paisaje Sensorial Urbano

Propuesta de diseño para la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril

La propuesta Paisaje Sensorial Urbano parte con el objetivo de desarrollar el re-diseño arquitectónico del espacio público de la Plaza el Pretil y la Plaza 24 de Abril en la sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica, con el objetivo de que sirva como modelo para la aplicación de los conceptos de diseño generados en la etapa de investigación, esto con el fin de hacer evidente la importancia de la estimulación sensorial no visual en el diseño de espacios públicos como experiencia enriquecedora y que deje de lado la vista como principal manera de experimentar el espacio.

Como lo señala Saldarriaga "la experiencia de la arquitectura se establece a partir de una base de datos perceptuales que constituyen las parámetros básicos de referencia del espacio físico. Los sentidos proveen la información acerca de la materialidad del mundo y permiten construir su imagen." (Saldarriaga, 2002, p.127), es por esto que la propuesta de diseño busca generar distintas y emocionantes estimulaciones sensoriales que lleven al espacio público de lo somnifero a lo excitante.

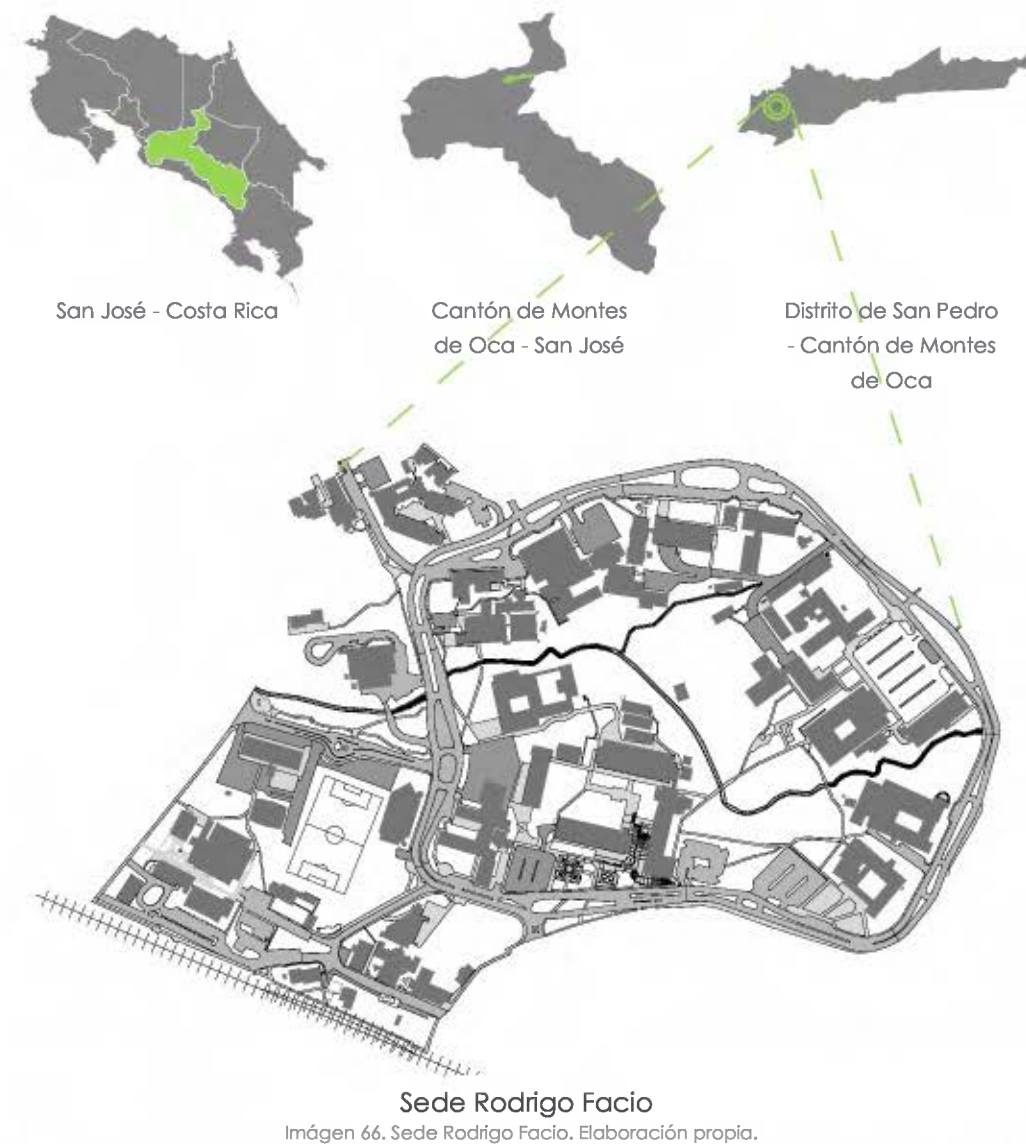


Imágen 65. Isométrico. Elaboración propia.

Contexto

Ubicación

La zona de estudio se encuentra ubicada en la provincia de San José, más específicamente en San Pedro de Montes de Oca, sede Rodrigo Facio de la Universidad de Costa Rica.



Sede Rodrigo Facio

Imágen 66. Sede Rodrigo Facio. Elaboración propia.

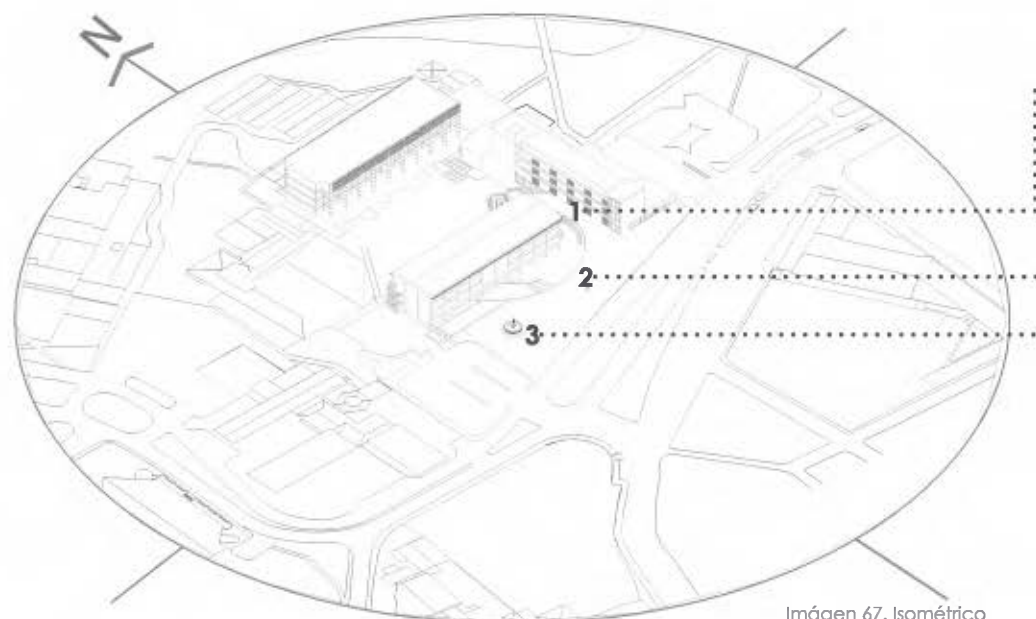


Imagen 67. Isométrico UCR 1. Elaboración propia.

1- Plaza El Pretil frente a edificio de Estudios Generales

2- Plaza El Pretil frente a la biblioteca Carlos Monge Alfaro

3- Fuente Cupido y el Cisne frente a la biblioteca Carlos Monge Alfaro

La Plaza El Pretil comprende el área abierta ubicada frente al edificio de la Escuela de Estudios Generales. Desde el año 1957, el espacio se ha convertido en un sitio de gran afluencia estudiantil, sirve como un lugar de expresión de las más diversas manifestaciones culturales, sociales y políticas de la Institución.

El Pretil se sirve como espacio en el cual se pueden generar relaciones sociales, descansar, comer una merienda y almorzar, para hacer trabajos y reuniones grupales, para tomar el sol, para dormir y para buscar una distracción durante los "huecos" del horario.

La fuente Cupido y el Cisne se ubica actualmente frente al edificio de la Biblioteca Carlos Monge Alfaro y se ha convertido es uno de los espacios públicos más frecuentado del campus. La fuente estuvo ubicada en el Parque Central durante muchos años, la cual fue traída al país en el siglo XIX para celebrar el primer sistema de agua potable de San José.

se caracteriza por tener un contexto con vegetación presente, destacando



Imagen 68. Plaza El Pretil. Elaboración propia.



Imagen 69. Estatua Rodrigo Facio. Elaboración propia.



Imagen 70. Fuente Cupido y el Cisne. Elaboración propia.

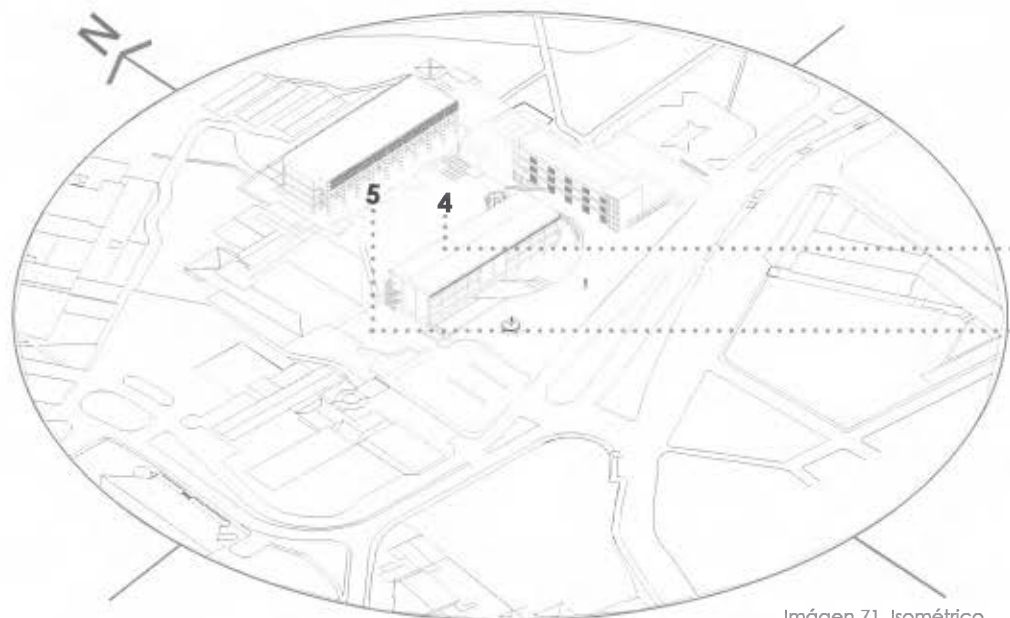


Imagen 71. Isométrico
UCR 2. Elaboración propia.

4- Plaza 24 de Abril

5- Eje de circulación frente al edificio de Aulas, Plaza 24 de Abril

los árboles que se posicionan alrededor de la misma y el sonido del agua de la fuente que le dan su carácter al lugar.

La Plaza 24 de Abril se encuentra ubicada frente al edificio de Aulas, antiguo edificio de la Facultad de Ciencias Sociales. Se le conoce por ser el sitio simbólico de la conmemoración de la Semana Universitaria. La semana U, como se le conoce, se celebra cada año en el mes de abril con una serie de actividades culturales, artísticas y deportivas, y que sirve para recordar las luchas históricas emprendidas por el movimiento estudiantil en el pasado.

La Plaza 24 de Abril sirve como un sitio representativo en el cual la comunidad universitaria se reúne para disfrutar de actividades artísticas, culturales y deportivas, ferias de artesanía y venta de productos orgánicos, así como para descansar y ocio.

Se caracteriza por el fuerte contexto de árboles altos que brindan su particular carácter natural al lugar, alejado del ajetreo de la calle, los buses y los carros.



Imagen 72. Plazoleta 24 de Abril. Elaboración propia.



Imagen 73. Edificio Aulas. Elaboración propia.

Ideas generadoras

Estas ideas fueron el complemento para el desarrollo de la propuesta de diseño en conjunto a los conceptos desarrollados en el capítulo anterior.

Exploración de atmósferas

El concepto por el que nace el proyecto es de *generar posibilidades*, pero posibilidades de qué? De encontrarse con una variedad de ámbitos y escenarios que permitan a las personas un encuentro con distintos tipos de experiencias sensoriales, de los que Zumthor llama *atmósferas*. Que el espacio público se convierta en plataforma para múltiples escenarios fenoménicos en los cuales las personas puedan reunirse, descansar, hacer trabajos, dormir, socializar, comer, tomar café, jugar, etc.

De acuerdo a Zumthor, "la atmósfera habla de una sensibilidad emocional, una percepción que funciona a una increíble velocidad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir" (Zumthor, 2006, p.12). Lo que nos dice esta afirmación es que la percepción que se hace de un espacio define como ésta modifica la experiencia que se tiene y como las percepciones influyen en la lectura que se hace del mismo. Zumthor señala que "la realidad arquitectónica solo puede tratarse de que un edificio me conmueva o no" (Zumthor, 2006, p.10), si extrapolamos lo que dice el autor; podemos decir que la realidad arquitectónica del espacio público se haya en si éste conmueve o no.

Las posibilidades apelan a un mundo más amplio de sensación, p.nes y estimulaciones más allá de lo visual, "el habitante tiene una experiencia sensorial del medio urbano, lo escucha, lo siente, lo ve, lo huele en su andar cotidiano del día a día" (Martínez, 2010, p.3). El énfasis de la propuesta es el de crear un espacio vivido y no un espacio observado principalmente.

En el libro, Cuestiones de Percepción, Steven Holl afirma que "más allá de la cualidad física de los objetos arquitectónicos y de los detalles prácticos del contenido programático, la experiencia enmarañada no es únicamente un lugar de acontecimientos, cosas y actividades; sino algo más intangible que surge a partir del despliegue continuo de espacios, materiales y detalles superpuestos" (Holl, 2011, p.14). Ese despliegue del que hace referencia Holl se convierte en el hilo conductor de la propuesta, la posibilidad de encontrar una variedad de espacios y ámbitos con un carácter propio, distintos en su manera de acuerdo al contexto natural y de elementos arquitectónicos que habitan en

él. Esta variedad de atmósferas es la que permite al espacio público trascender en el imaginario de las personas y convertirse en un espacio para la apropiación física y emocional, mutar hacia un **paisaje sensorial**.

De acuerdo a Nogué, "el paisaje precisa, para existir, de la mirada" (Nogué, 2007, p.181). Entendiendo que el paisaje necesita de una mirada que le de sentido y propósito; podríamos decir que el paisaje sensorial necesita de un cuerpo que lo experimente para existir.

El *paisaje sensorial* se define entonces, como la producción social de la relación corporal y emocional de las personas como resultado de la transformación, apropiación e integración del espacio público-arquitectónico-urbano y sus elementos con la naturaleza presente en la sede Rodrigo Facio.

Es producto de la puesta en escena de las atmósferas (zonas fenoménicas) como posibilidades para habitar el espacio público, creando una relación cuerpo-ciudad.

ESPACIO PÚBLICO + ATMÓSFERAS + CUERPO: PAISAJE SENSORIAL

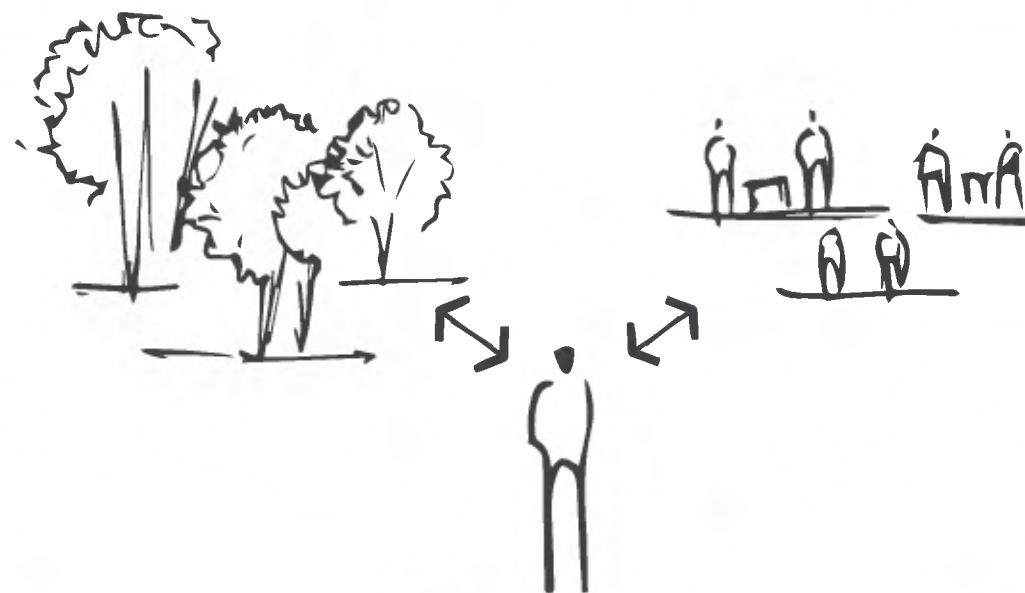


Imagen 74. Concepto Paisaje Sensorial Urbano. Elaboración propia.

Articulación entre plazas

Lo que pretende es crear una continuidad espacial entre la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril, que permita a las personas tener un recorrido más agradable y fácil, que articule y genere una percepción del espacio como un conjunto con distintos ámbitos de los cuales poder disfrutar y escoger.

Se vuelve necesario debido a que el Pretil se encuentra en un nivel superior en comparación a la 24 de Abril y el único punto en el que se relacionan no ayuda a una integración entre ambos espacios, su único propósito es el de habilitar físicamente y dar accesibilidad de un punto a otro, queda como punto residual al que no se le da importancia. Por ello es que se plantea un espacio que le regale la importancia necesaria para articular y relacionar ambas plazas.

Para esto se plantea como estrategia generar una radialidad de vectores que sirvan como lenguaje de las plazas. Esta radialidad se plantea desde 2 puntos que se consideran fundamentales para lograr una continuidad espacial.

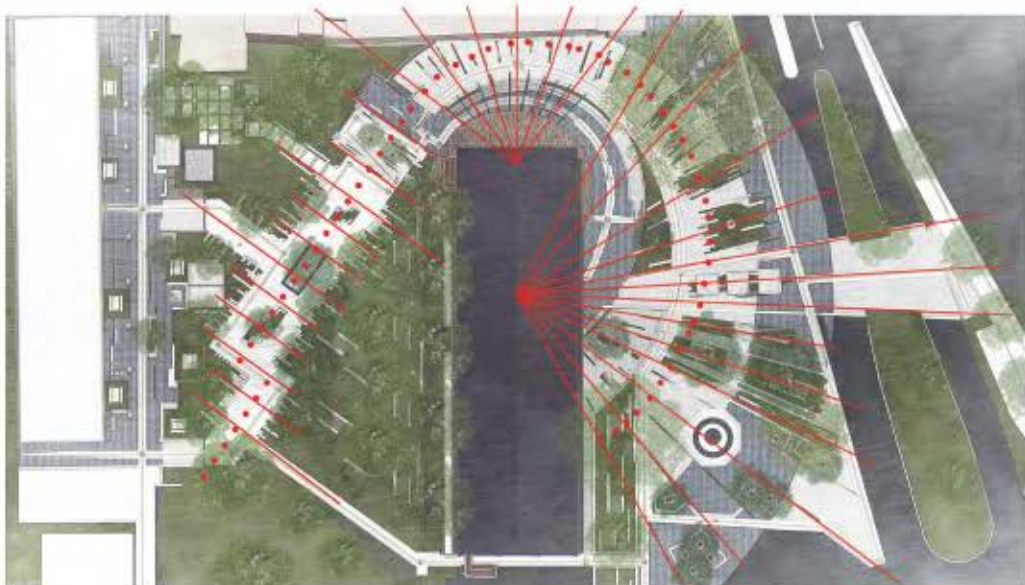


Imagen 75. Concepto articulación plazas. Elaboración propia.

Mantener esencia del Pretil

A pesar de que la propuesta viene a re-diseñar un espacio público icónico del campus de la sede Rodrigo Facio, no se plantea olvidar lo que ha hecho a las personas apropiarse del espacio, por el contrario se plantea conservar y mejorar el carácter que ha nutrido de vida a la Plaza Pretil durante toda su historia. Se propone mantener el pretil bajo la nueva configuración radial, incluso apostando por crear un pretil en la parte de abajo para complementar el que existe.

Se plantea que el concepto del pretil sea una atmósfera propia en la cual las personas pueda sentarse, descansar, esperar, disfrutar y hacer uso del mismo como siempre se ha hecho.



Imagen 76. Mantener esencia. Elaboración propia.

PROPUESTA DE DISEÑO



Imágen 77. Planta Conjunto. Elaboración propia.

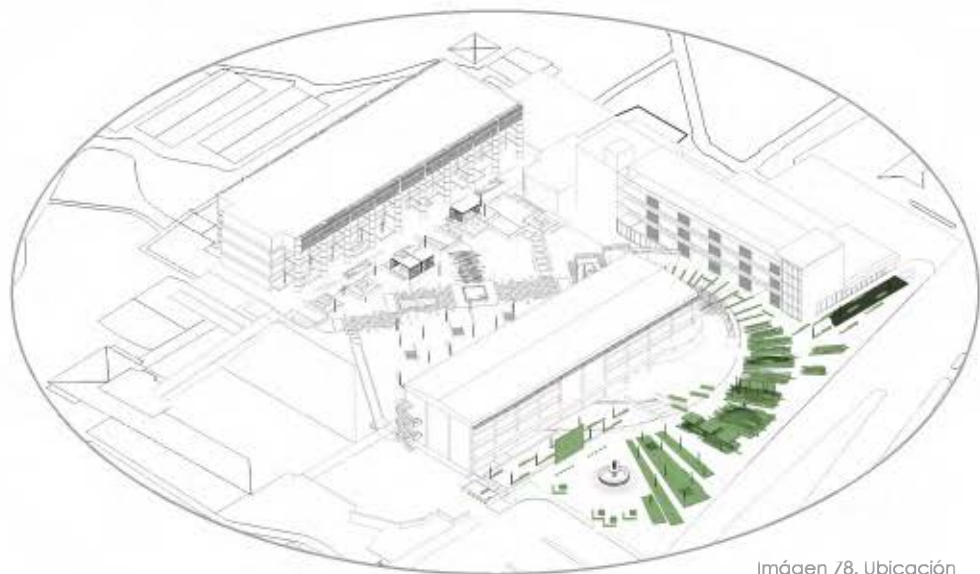


Imagen 78. Ubicación Fuente. Elaboración propia.

La zona de la fuente constituye la 2da área de mayor extensión del proyecto, y es donde se propone el origen de la configuración radial del proyecto. Las características del espacio permiten y fomentan el tránsito fluido del usuario y a la vez propician el descanso, la recreación pasiva y la interacción con los elementos naturales.

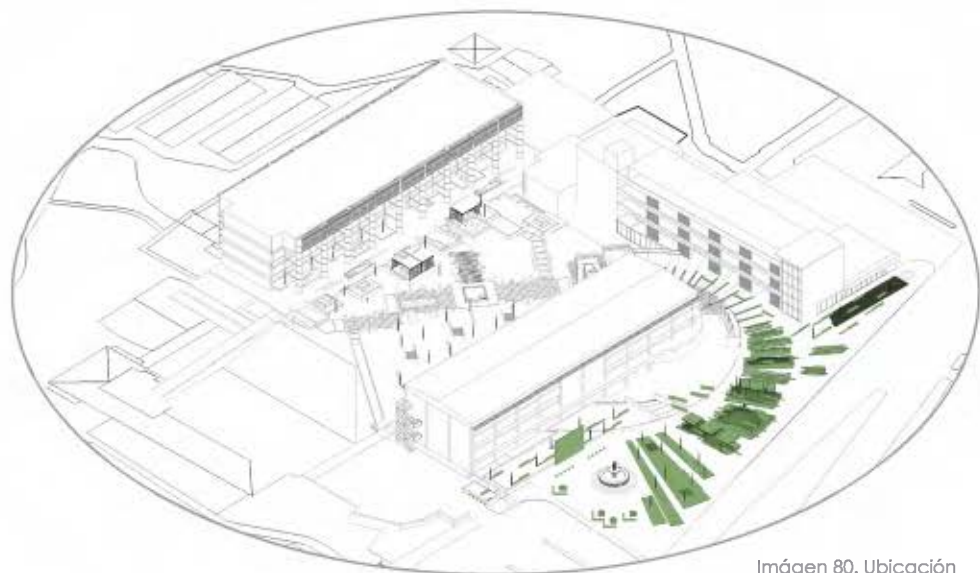
La fuente en sí es el protagonista del espacio, la cual corona con imponentia un rico juego de sensaciones otorgadas al espacio por las texturas de piso, los árboles, las "lagunas" verdes de zacate y los nichos de mobiliario urbano. Se ubica en el centro del espacio, lo que le permite resaltar más allá de sus fenómenos aurales y convertirse, tanto en mobiliario para sentarse y descansar, como también en anfitrión para el juego con el agua.

Esta es la zona más expuesta y cercana a la calle pública, lo cual resulta importante a la hora de entender el espacio como receptor de flujos peatonales y también como transformador de los sonidos, luces, y paisaje. La escuela de ingeniería, las paradas de buses estudiantiles del sector de Radio U y la zona comercial que se extiende a lo largo del sector sur de la universidad proponen flujos peatonales relevantes que coinciden con armonía en esta zona.



Imagen 79. Sector Fuente. Elaboración propia.





Imágen 80. Ubicación Fuente 2. Elaboración propia.

El usuario dispone de una diversidad de oportunidades de uso en este espacio. Ya sea para actividades colectivas, individuales, o incluso masivos, las condiciones del lugar son óptimas para tener contacto con la naturaleza y gozar de comodidades programáticas que permean de las edificaciones aledañas. Esta zona, como la mayoría del proyecto, está diseñada para que se facilite la estimulación sensorial, a través de la generación de ámbitos de diversas escalas que en conjunto construyen una atmósfera altamente dinámica pero también muy fluida.

En esta zona se encuentran módulos para sentarse, los cuales disfrutan del cobijo de los árboles de menor escala. Dichos módulos se orientan según la radialidad de la textura de piso.

Bajo los árboles en las "lagunas verdes" se posan 2 tipos de mobiliario que permiten tanto sentarse como acostarse y poder disfrutar del carácter sonoro del movimiento del agua de la fuente.

Por la noche, la luz que emana desde la fuente toma posesión del espacio, creando atmósferas que varían según su color y su intensidad. Esta "luz líquida" otorga cualidades únicas a este volumen lumínico, transformando a la fuente en escenario fenoménico que trasciende y conjuga lo visual y lo aural.



Imágen 81. Fuente aromas. Elaboración propia.



Imágen 82. Fuente aromas agua . Elaboración propia.



Imágen 83. Fuente azul . Elaboración propia.



Imágen 84. Fuente roja. Elaboración propia.



Imágen 85. Fuente verde . Elaboración propia.



Imágen 86. Fuente noche. Elaboración propia.



Imágen 87. Fuente día. Elaboración propia.

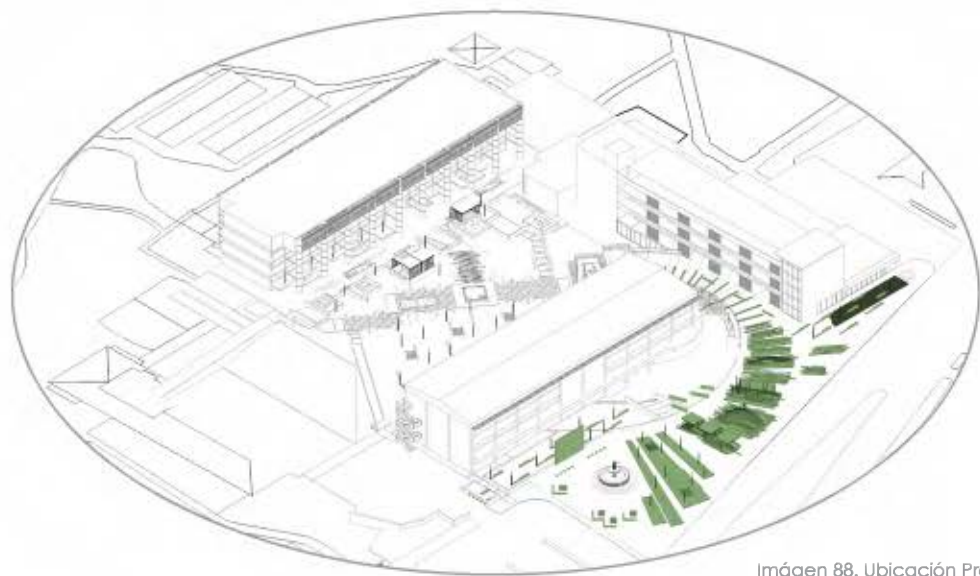


Imagen 88. Ubicación Pretil. Elaboración propia.

La zona comprendida entre la entrada de la biblioteca Carlos Monge y el mural del girasol del edificio de Estudios Generales es donde la configuración radial se pronuncia, propiciando eficientemente *direccionalidad* en cuanto a la transición se refiere, y *apertura* a la hora de funcionar como receptor de los flujos peatonales del exterior del proyecto.

Esta intensificación o acentuación del radio pretende dar una continuidad espacial entre la zona de la fuente y la zona del pretil enfrente del edificio de Estudios Generales.

Presenta además un sector al frente del mural de Girasol de carácter pasivo cuyo propósito es proveer al usuario un espacio de espera para los buses de Cartago, Heredia y Alajuela.

Las características espaciales de esta zona difieren a las de la fuente pero se complementan y conectan a través de las texturas de piso, los espacios verdes y el ritmo radial. Aquí se intensifica la circularidad de los ámbitos, los cuales se refuerzan con un desnivel que define dos flujos principales: el más bajo, directamente relacionado con la entrada de la biblioteca Carlos Monge, y el superior, que conecta con el edificio de Estudios Generales.

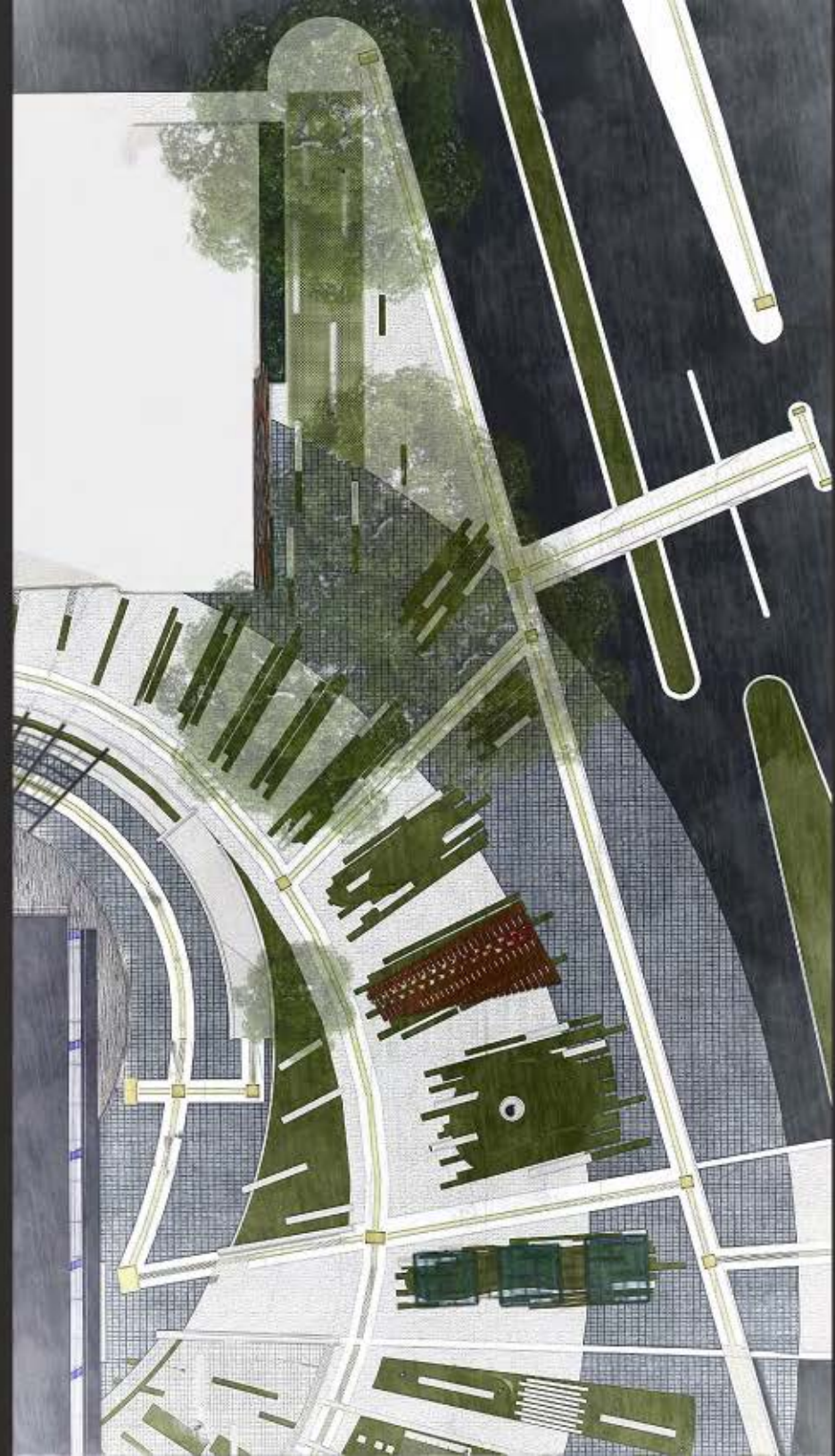


Imagen 89. Sector estatua Rodrigo Facio. Elaboración propia.



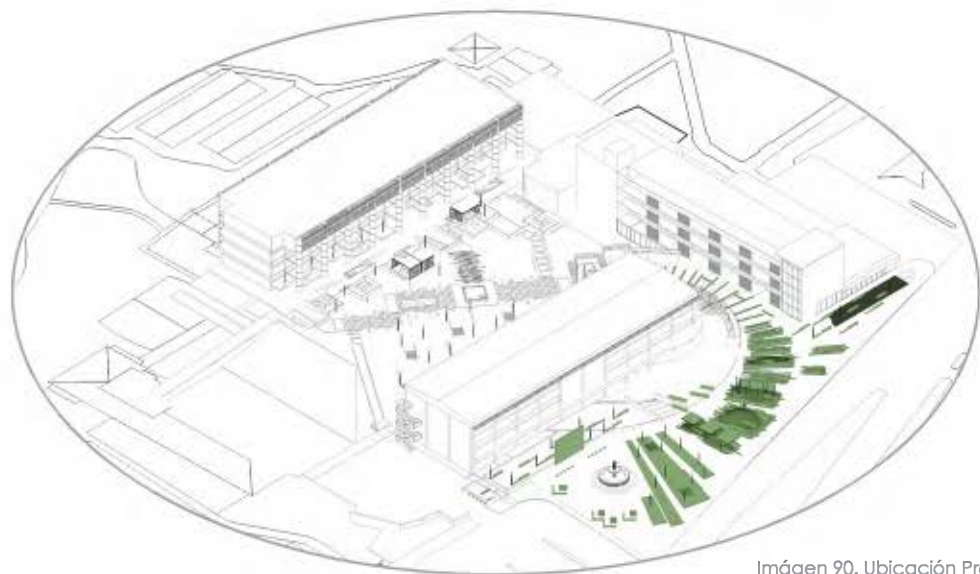


Imagen 90. Ubicación Perfil 2. Elaboración propia.

El usuario dispone de una diversidad de oportunidades de uso en este espacio. El carácter de este zona se destaca por ser un espacio más de circulación, de transición entre edificios, como llegada principal desde las paradas de buses, y para la reunión entre clases.

El espacio se caracteriza por ser más abierto que sus espacios aledaños, sin tanta presencia de elementos naturales de menor escala en los cuales buscar cobijo. Se presentan 3 árboles de gran tamaño en los que se genera un ámbito para descansar y sentarse.

En esta zona se encuentran "lomas de zacate" para sentarse y acostarse, las cuales se orientan según la radialidad de la textura de piso que se ensancha y permite habitar en ellas. Propician el contacto con la naturaleza. Estas lomas tienen como característica que de ellas nacen elementos de mobiliario urbano como bancas y luminarias verticales que llenan de luz y color el espacio.

Una loma de mayor tamaño resalta y establece la estatua de Rodrigo Facio como actor del espacio, permite a las personas interactuar con el elemento icónico.



Imagen 91. Lomas Monge. Elaboración propia.



Imagen 92. Arboles Girasol. Elaboración propia.



Imagen 93. Loma estatua . Elaboración propia.



Imagen 94. Marimba Urbana . Elaboración propia.

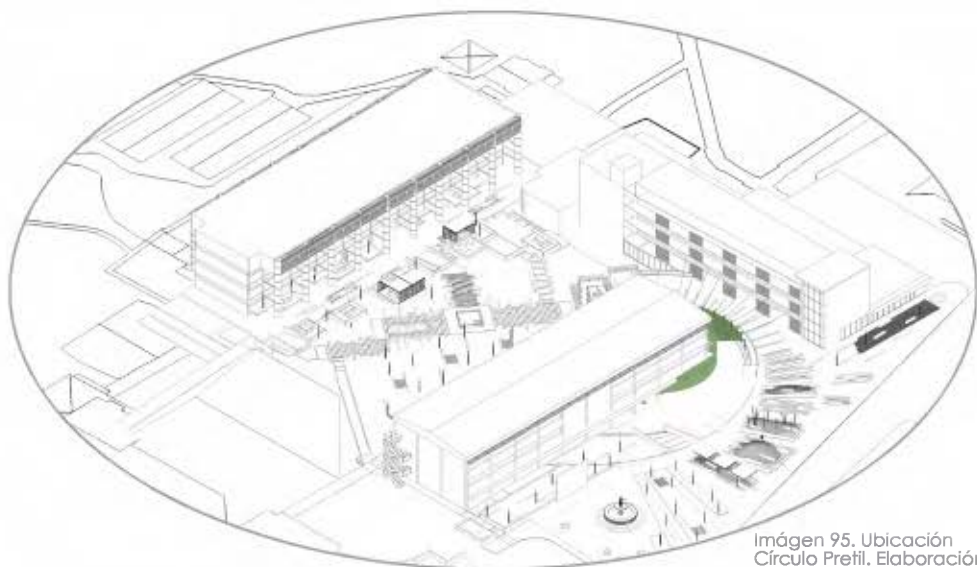


Imagen 95. Ubicación
Círculo Pretil. Elaboración
propia.

La zona del semi-círculo constituye el área que articula la Plaza Pretil con la Plaza 24 de Abril y se encuentra ubicada en el lado este de la biblioteca Carlos Monge, la cual sirve para dar, tanto una continuidad radial, como también permite tener una continuidad espacial que empieza en la fuente de Cupido y el Cisne y se prolonga hacia la 24 de Abril.

Las características del espacio permiten y fomentan el tránsito fluido del usuario y a la vez propician el descanso gracias al concepto de pretil que se conserva. El concepto de pretil se mantiene tanto en el nivel superior, como en el inferior con 2 bancas que siguen la configuración circular.

La pérgola en sí es la protagonista del espacio, la cual acentúa con imponente el juego de radios de la textura de piso, los que parecen volverse tridimensionales, dándole un carácter propio. Se ubica en el centro del espacio, en el que sobresale una plataforma circular de madera del nivel inferior que sirve de ámbito para el descanso y la tertulia; y refuerza el flujo peatonal. En el centro del semi-círculo destacan las gradas que conectan los niveles.

Al final del semi-círculo se encuentra la rampa y gradas que conectan y articulan ambas plazas. Funciona como un conector habitable ya que es un ámbito en sí mismo, con espacios para sentarse a disfrutar de los elementos naturales y del diseño arquitectónico de ambas plazas.



Imagen 96. Sector Círculo Pretil. Elaboración propia.

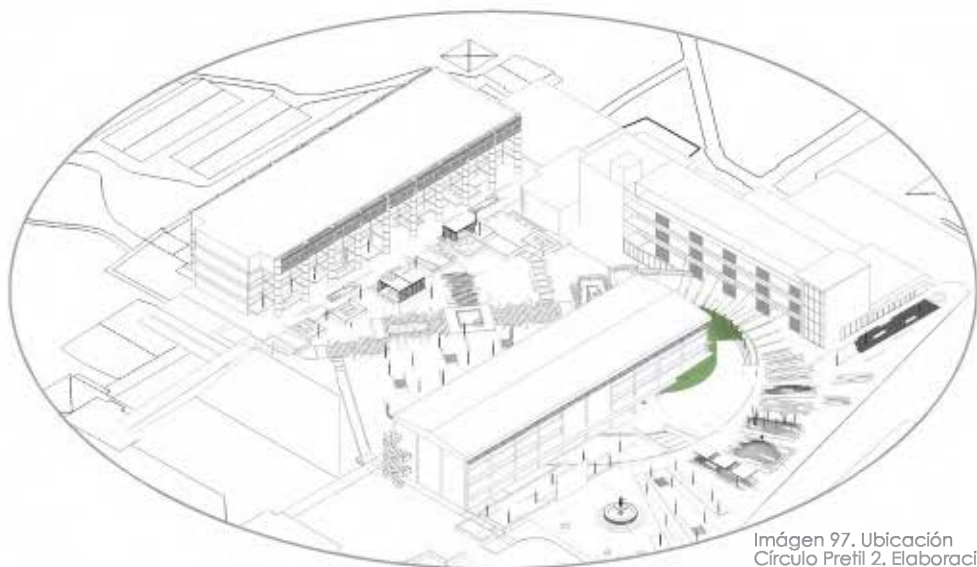


Imagen 97. Ubicación Círculo Pretil 2. Elaboración propia.

El usuario dispone de 2 ámbitos para disfrutar, en los cuales puede hacer uso de actividades individuales, grupales e incluso masivas según así lo disponga. Las condiciones del lugar son óptimas para tener contacto con las dinámicas que permean del edificio de Estudios Generales.

La pérgola regala el carácter del espacio, al ser el elemento de mayor jerarquía, por tamaño, así como por las características espaciales que regala al lugar. Durante el día crea un juego de luces y sombras que se complementan con las texturas radiales de piso que se ubican en la parte superior. Este juego de sombras que se proyectan en el piso tienen la cualidad de ser temporales, lo que permite al espacio tener una cualidad cambiante de acuerdo a las condiciones climáticas del día.

El espacio cuenta con una plataforma de madera circular que permite el descanso y ocio de las personas, y que sirve para disfrutar de los fenómenos de temporalidad de las sombras.

En el nivel superior, la pérgola se prolonga hacia el edificio de Estudios Generales por medio de una vector de luces led, las cuales de noche regalan al espacio un carácter cambiante debido a que se puede modificar el color e intensidad de las luces. Éstas tienen la cualidad de jugar con el color oscuro del cielo y transformarse en estrellas artificiales que crean una atmósfera particular.



Imagen 98. Círculo-Estatuas. Elaboración propia.



Imagen 99. Luces Círculo. Elaboración propia.



Imagen 100. Rampa-Articulación . Elaboración propia.



Imagen 101. Detalle "tope" rampa . Elaboración propia.

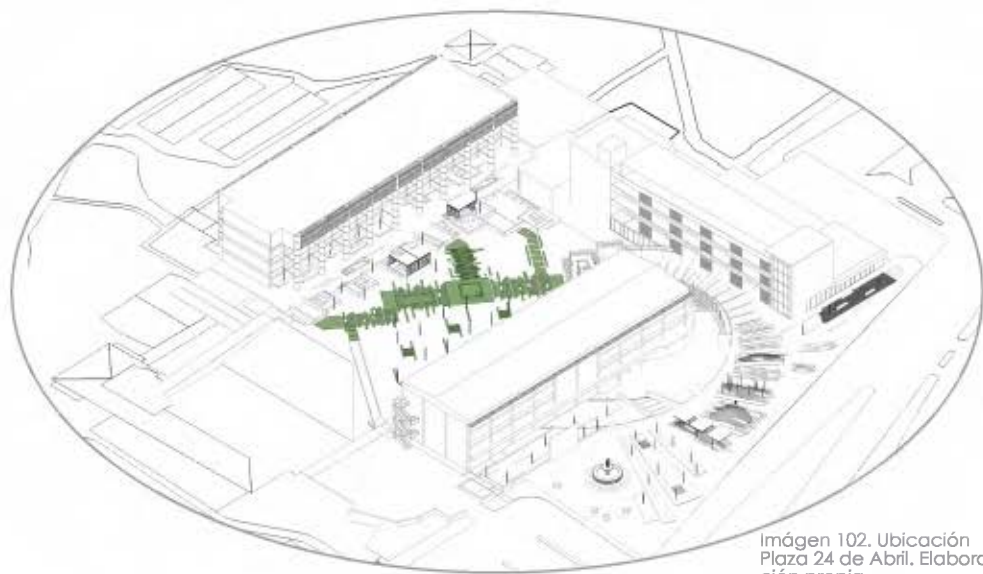


Imagen 102. Ubicación Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.

La zona de la Plaza 24 de Abril constituye el área de mayor extensión del proyecto, donde se propone el fin de la configuración radial del proyecto y pasa a convertir los radios en vectores paralelos que se difuminan y extienden hacia el zacate en ambos lados. Las características del espacio permiten y fomentan el tránsito fluido del usuario y a la vez propician el descanso, la recreación pasiva y la interacción con los elementos naturales y sus fenómenos experienciales.

Los árboles se convierten en los protagonistas del espacio, que se erigen con imponentia en un juego de estimulaciones sensoriales que emanan desde lo alto de sus copas.

El espacio se caracteriza por una diagonal que atraviesa a lo largo del espacio invitando a las personas a recorrer y explorar la gran variedad de ámbitos presentes, y de la que salen extensiones para conectar con el edificio de aulas, así como una rampa que conecta al sector detrás de la biblioteca.

Los bordes se difuminan hacia el zacate invitando a las personas a explorar los árboles en el sector sur, así como a los módulos de estudio del sector norte. En el centro de la diagonal se ubica un volúmen de agua que permite una interacción con la misma y un espacio de descanso. En el sector cercano a la rampa se ubica la estatua de "Los gordos", la cual llena de color y folclore el espacio.



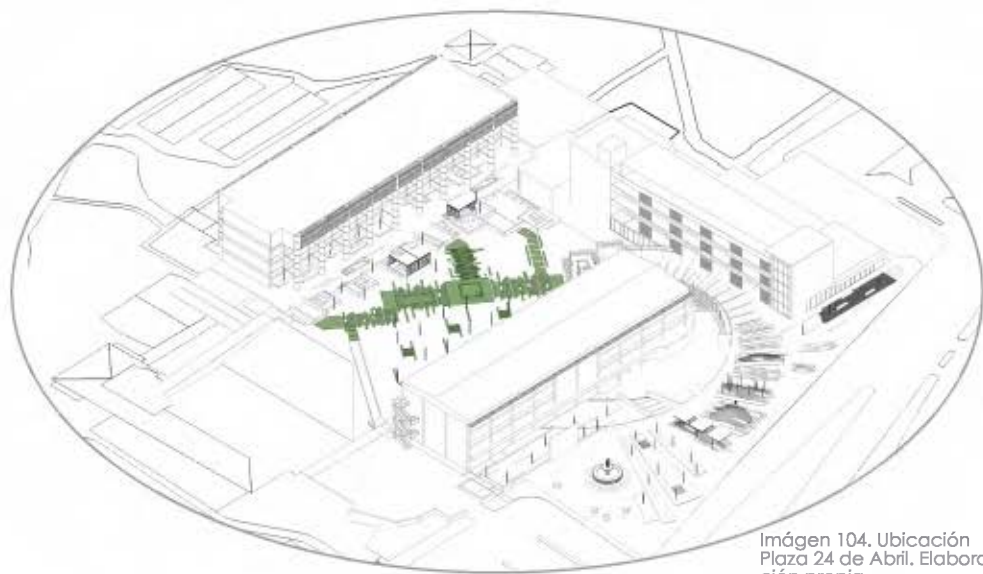


Imagen 104. Ubicación Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.

El usuario dispone de gran variedad de oportunidades de uso en esta zona. Las condiciones del lugar son óptimas para tener contacto con la naturaleza, el cual es el gran atractivo del espacio y el que le regala su carácter de oasis natural dentro del campus. También permite gozar de comodidades programáticas que complementan las actividades de estudio de las edificaciones aledañas, principalmente al edificio de Aulas.

Este espacio, como la mayoría del proyecto, está diseñada para que se facilite el contacto con fenómenos sensoriales, a través de la generación de ámbitos de diversas escalas que en conjunto construyen una atmósfera estimulante y enriquecedora que destaca por su serenidad y como refugio del ajetreo proveniente de la calle externa.

En la zona de bosque se encuentran módulos para sentarse y acostarse, los cuales permiten al usuario fijar su atención a lo que sucede arriba y disfrutar del cobijo de los árboles, del juego de luces y sombras y demás fenómenos detallados con anterioridad. Dichos módulos se orientan como extensión de los vectores que se difuminan al zacate.



Imagen 105. Árboles 24 de Abril. Elaboración propia.



Imagen 106. 24 de Abril hamacas . Elaboración propia.

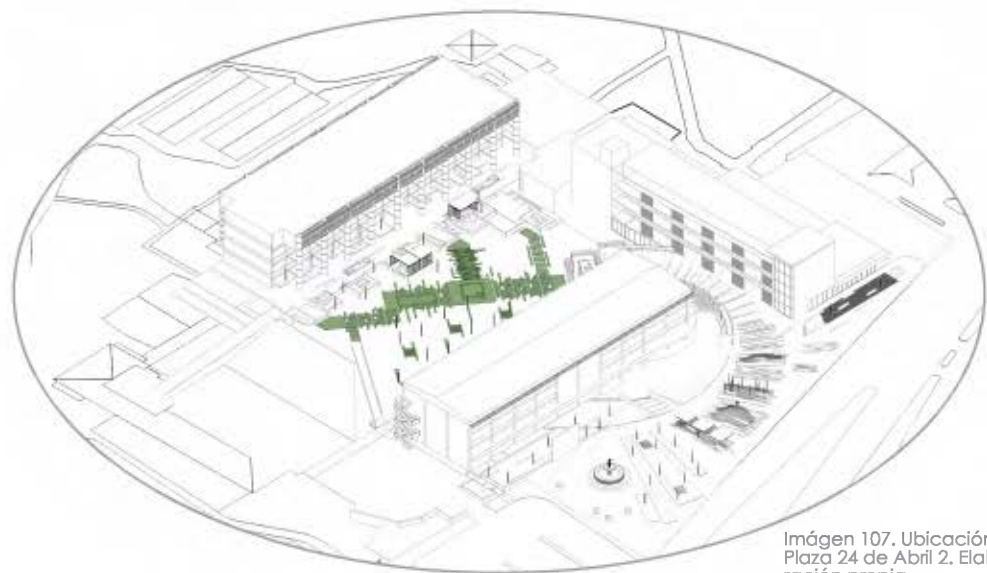


Imagen 107. Ubicación Plaza 24 de Abril 2. Elaboración propia.

Por la noche, la luz que emana desde el volúmen de agua toma posesión del espacio, creando una atmósfera que varía según su color y su intensidad. La luz proviene de los cubos que se encuentran dentro del volúmen, los mismos que otorgan cualidades únicas y permiten al usuario interactuar y jugar con ellos, transformando el agua en un espacio habitable.

El espacio donde se encuentran los módulos tiene la característica de que se posan sobre plataformas de zacate que varían su tamaño y altura. Los módulos se encuentran en medio de árboles de menor escala que le otorgan cobijo del sol con su sombra, así como pone en contacto directo a las personas con los sonidos que provoca el viento en el juego de vibraciones de las hojas.

Los módulos están pensados como complemento para los estudiantes, ya sea para reunirse a hacer trabajos grupales e individuales, también como espacio para almorzar y merendar. Las mesas están equipadas para poder conectar computadoras, teléfonos celulares y demás dispositivos electrónico.



Imagen 108. Cubos de luz. Elaboración propia.



Imagen 109. 24 de Abril noche. Elaboración propia.

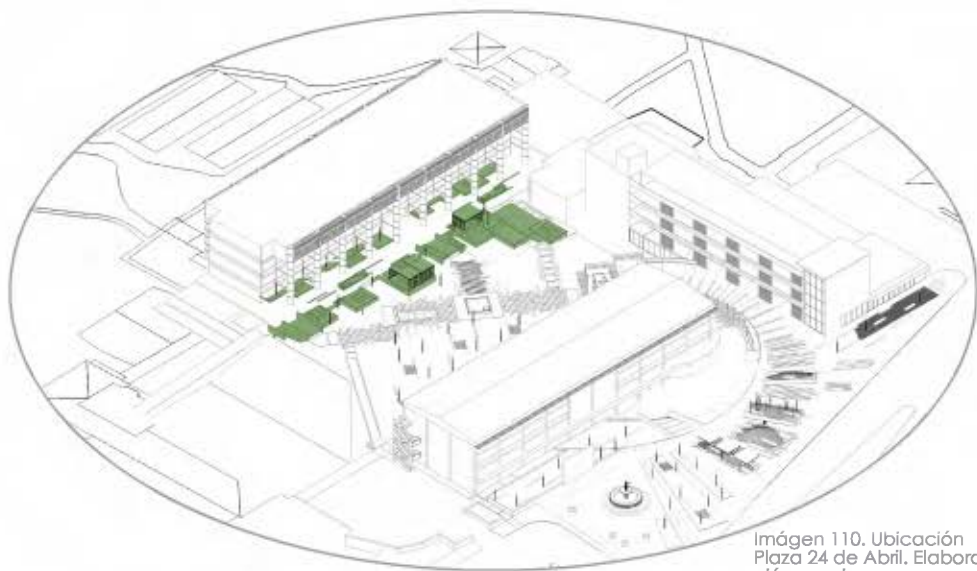


Imagen 110. Ubicación Plaza 24 de Abril. Elaboración propia.

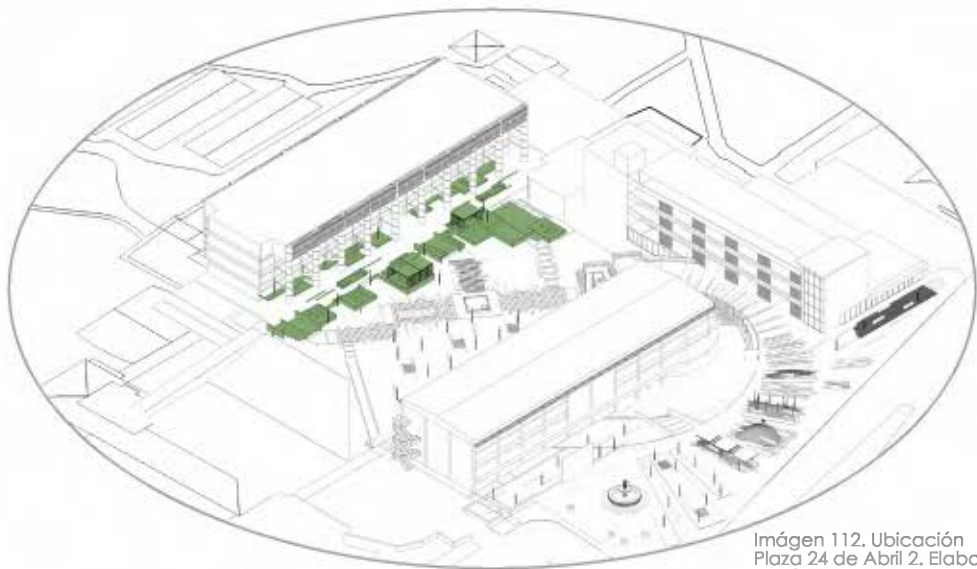
La zona frente al edificio de Aulas se encuentra en un nivel inferior al de la plaza 24 de Abril y constituye un área de circulación que conecta varios puntos de llegada. Se propone un espacio tipo vereda habitable, en el sentido que no sea únicamente para circular sino que regale al usuario la posibilidad de tener ámbitos para el descanso, sentarse, trabajar en grupo, complementando con los módulos de estudio en el nivel superior.

El espacio se configura de manera que invite la exploración de sus ámbitos al tener entradas y salidas pronunciadas que invitan a las personas a entrar en ellas. Parte también como estrategia para no remarcar los bordes longitudinales y evitar la perspectiva de punto de fuga que invita a una circulación veloz por el espacio.

Las plataformas que sirven como entradas y salidas de ámbitos también se extienden hacia el borde del edificio de Aulas, aprovechando al máximo un espacio residual que tiene potencial para interactuar con la estructura metálica que sobre sale del edificio y que da carácter el mismo.

En la vereda se encuentran 2 módulos centrales que sirven para el descanso y la cohesión social, y poder disfrutar del centro como espacio habitable.





Imágen 112. Ubicación Plaza 24 de Abril 2. Elaboración propia.

Las ritmos generados por las plataformas que entran y salen del recorrido se convierten en los actores del espacio. Por la noche, haces de luz que emanan hacia el piso del borde de las entradas y salidas, creando un juego de luces, creando texturas que le dan su atmósfera al espacio y que se complementan con las luminarias verticales que se encuentran en el sector de la plaza 24 de Abril y en el sector contiguo al edificio de Aulas.



Imágen 113. Cubos de luz. Elaboración propia.



Imágen 114. Vereda/módulos. Elaboración propia.



Imágen 115. Vereda/rampa noche. Elaboración propia.

Conclusiones generales

La investigación se basó en las experiencias perceptuales de las personas. Estas experiencias permitieron entender mejor la relación *Cuerpo-Ciudad* que las personas tienen, esto con el fin de comprender los distintos fenómenos experienciales y poder así llegar a las conclusiones que permitieron la creación de los conceptos de diseño y la propuesta de diseño.

Se encontraron 5 fenómenos que demostraron cuales eran las principales y más relevantes experiencias sensoriales que las personas viven en el la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abril. Los fenómenos Árbol, Fuente y Color se ligan a la experiencia sensorial, los tipos de estímulos que enriquecen el habitar de las personas, los que ofrecen la posibilidad para apropiarse del espacio y con ello crear una relación *Cuerpo-Ciudad*. Pero la investigación también dislumbró 2 fenómenos que se relacionan más a la organización del espacio público, los fenómenos Centro y Borde permitieron entender qué tipo de características ayudan o entorpecen la vivencia desde la movilidad y legibilidad del espacio y poder así empezar a proponer conceptos que mejoraran o potenciaran estas características.

Los conceptos nacen para potenciar y mejorar los fenómenos experienciales básicos que se encontraron en la etapa de investigación.

Los conceptos son resultado de los fenómenos y por lo mismo responden a ellos directamente. Sirven para crear atmósferas que cambien la vivencia de las personas hacia una experiencia sensorialmente estimuladora. Son conceptos básicos que pueden ser trasladados a distintos espacios públicos que cuenten con características similares a las de la Plaza Pretil y la Plaza 24 de Abil

Establacer la relación *Cuerpo-Ciudad* se vuelve una necesidad para poder crear espacios publicos que sean parte de la misma, que no se conciertan en elementos de admiración únicamente, que permitan a las personas interactuar y relacionarse con el espacio físico, y poder así crear plataformas sociales para el encuentro y disfrute de la ciudad, y sus cualidades naturales.

Me parece que este tipo metodologías pueden aportar mucho al entendimiento del espacio público porque se basa en las personas y como ellas utilizan,

entienden y experimentan el espacio público, y esta investigación es un primer paso para que se reflexione y sirva de punto de partida para futuras investigaciones desde la fenomenología en la arquitectura del país. |

Referencias bibliográficas

Alvarez. L. (2013). *Arquitectura y Fenomenología. Sobre La arquitectónica de la <<indeterminación>> en el espacio.* Zaragoza, España. 2013.

Holl. S. (1992). *Cuestiones de Percepción. Fenomenología de la arquitectura.* Barcelona, España. 2011.

Iglesia. R. (2010). *Habitar, diseñar.* Buenos Aires, Argentina. Ed: nobuko.

Martínez. S. (2010). *La Ciudad Percibida: Cuestiones metodológicas en la investigación de ambientes sonoros urbanos.* Revista ILUMINURAS. 2010.

Pallasmaa. J. (2005). *Los ojos de la piel.* Academia Wiley, Chichester. 2005

Peláez. P. (2007). *La calidad físico espacial del sistema de espacios públicos y su incidencia en el hábitat.* Medellín, Colombia. 2007.

Saldarriaga. A. (2002). *La Arquitectura como Experiencia. Espacio, cuerpo y sensibilidad.* Bogotá, Colombia. 2002.

Urrutia. N. (2013). *El cuerpo y la ciudad: la sostenibilidad urbana desde la percepción de nuestros cuerpos.* Universidad Politécnica de Madrid. 2013.

Sánchez, M. Camacho, M. Dellan, S. Hurtado, O. Rojas, A. (2013). *Manual para la enseñanza de la investigación fenomenológica.* Obtenido desde: <https://es.scribd.com/document/135808542/MANUAL-DE-INVESTIGACION-FENOMENOLOGICA>.

Zubelzu Mínguez, Sergio; Allende Álvarez, Fernando; (2015). *El concepto de paisaje y sus elementos constituyentes: requisitos para la adecuada gestión del recurso y adaptación de los instrumentos legales en España.* Cuadernos de Geografía - Revista Colombiana de Geografía, Enero-Junio, 29-42

Nogué. J. (2007). *La construcción social del paisaje.* Madrid, España. Ed: Biblioteca Nueva. 2007

Zumthor. P. (2006). *Atmósferas.* Barcelona, España. Ed: GG. 2006

