

ACADEMIA JOURNALS



OPUS PRO SCIENTIA ET STUDIUM

Humanidades, Ciencia, Tecnología e Innovación en Puebla

ISSN 2644-0903 online

Vol. 4. No. 1, 2022

www.academiajournals.com

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN AUSPICIADO POR EL
CONVENIO CONCYTEP-ACADEMIA JOURNALS



Gobierno de Puebla

Hacer historia. Hacer futuro.



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

CONCYTEP
Consejo de Ciencia
y Tecnología del Estado
de Puebla

Leticia Villanueva Gómez

El Diseño como Potencializador de Experiencias Lúdicas: Estrategias de Diseño de Espacio Público

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

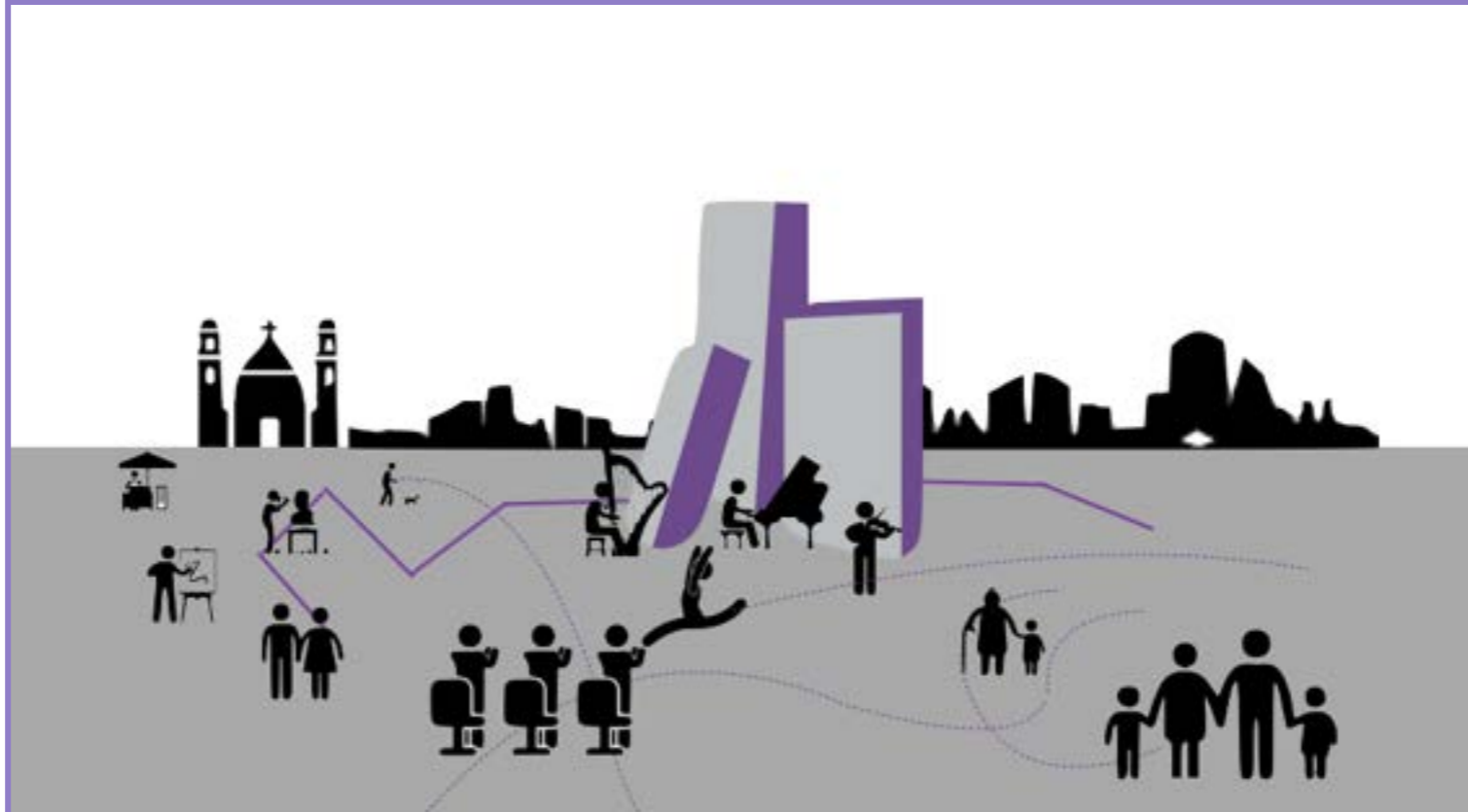
Director: M.D.A. José Eduardo Carranza Luna

Asesor: Dr. Víctor Manuel Martínez López

Mtro. Juan Leonardo Ayala Rojas

EL DISEÑO COMO POTENCIALIZADOR DE EXPERIENCIAS LÚDICAS: ESTRATEGIAS DE DISEÑO DE ESPACIO PÚBLICO

MAESTRÍA EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO



LETICIA VILLANUEVA GÓMEZ

MATRÍCULA: 213471413

13 DE DICIEMBRE DE 2016

DIRECTOR DE TESIS:

M.D.A. JOSÉ EDUARDO CARRANZA LUNA

ASESORES DE TESIS:

DR. VÍCTOR MANUEL MARTÍNEZ LÓPEZ

MTRO. JUAN LEONARDO AYALA ROJAS

EL DISEÑO COMO POTENCIALIZADOR DE EXPERIENCIAS LÚDICAS: ESTRATEGIAS DE DISEÑO DE ESPACIO PÚBLICO

Leticia Villanueva Gómez

Resumen

En el presente trabajo se busca entender la importancia del diseño efímero dejando claro que para poder trabajar con este tipo de propuestas es importante comenzar revisando y conociendo sus antecedentes históricos y las manifestaciones actuales, así como sus realizaciones y expresiones más sobresalientes; identificando sus elementos y componentes distintivos, a fin de entender esta vertiente arquitectónica como un fenómeno social y cultural mas que un simple espacio edificado. Se ampliará la descripción de las propuestas efímeras viables de replicar en el espacio público, que al ser más que un simple hecho físico resultante de la conformación de la ciudad, de alguna manera se representa como escenario y eje medular de la comunicación pública, provocando la libre expresión de una sociedad que interactúa libremente propiciando el fortalecimiento de la cultura y sus representaciones ciudadanas. Entonces todo objeto arquitectónico se puede considerar un bien perdurable a través del tiempo mas no infinito y es por esto que, el término de arquitectura efímera lo podríamos aplicar en mayor o menor medida a todas las arquitecturas. Para la mayoría de las propuestas urbano-arquitectónicas su tiempo de vida supone que el objeto perdure por varias generaciones aunque para esto necesite a lo largo de su vida útil mantenimiento continuo; en otros casos, el tiempo de vida del objeto arquitectónico ya está marcado desde su concepción como es el caso de los pabellones en las ferias internacionales, escenografías para espectáculos, entre otros donde dada su naturaleza y uso pueden estar destinados a permanecer desde un par de horas, hasta algunas semanas o meses.

La arquitectura efímera resulta ser un elemento cuyas características de diseño le dan la posibilidad de ser fácilmente aplicable en el espacio público enriqueciendo sus posibilidades y cualidades de interacción.

Palabras clave: Diseño efímero, Arquitectura efímera, Espacio público.



EL DISEÑO COMO POTENCIALIZADOR DE EXPERIENCIAS LÚDICAS:
ESTRATEGIAS DE DISEÑO DE ESPACIO PÚBLICO.



Mamá y papá:

No fue sencillo terminar con éxito este proyecto,
sin embargo siempre han sido mi motivación
y la fuerza para hacer que las cosas pasen.

Gracias por todo lo que son.

Ale:

Gracias por compartir sueños que se hacen realidad.

Me has ayudado hasta donde te es posible... incluso más que eso.

Introducción.....	7
Planteamiento del problema.....	10
Pregunta conductora.....	15
Objetivo General y Específicos.....	16
Antecedentes del problema.....	18
Hipótesis.....	20
Metodología.....	21
Capitulo I. Ciudad y Espacio Público.....	23
1.1. Evolución del espacio público.....	31
1.2. Dinámicas sociales en el espacio público.....	38
1.3. Diferencia entre espacio y lugar.....	43
1.4. Experiencias lúdicas en el espacio público.....	48
1.5. La creación de lugares como espacios públicos exitosos.....	53
1.5. Conclusiones.....	58
Capitulo II. Referentes en la creación de lugares.....	61
2.1. El aspecto físico, psicológico y biológico de un lugar: Parque Centenario, Laguna de Chapulco, Puebla, Puebla.....	63

2.2. Fusión entre arte y arquitectura: Jardín Botánico Culiacán; Culiacán, Sinaloa.....	68
2.3. La herencia del patrimonio como rescate: High Line; Manhattan, New York.....	74
2.4. Conclusiones.....	82
Capítulo III. La importancia de lo efímero en el espacio público.....	85
3.1. Arquitectura efímera aplicable en el espacio público.....	92
3.1.1. Escenografía para las artes.....	94
3.1.2. Intervenciones urbanas.....	99
3.1.3. Pabellones.....	103
3.2. El aporte de lo efímero en el espacio público.....	110
3.3. Conclusiones.....	113
Capítulo IV. Consideraciones de diseño para la creación, intervención o rehabilitación de espacios públicos.....	115
4.1. Criterios de diseño en la búsqueda de espacios públicos exitosos.....	119
4.1.1. Consideraciones climáticas para el confort del usuario.....	124
4.1.2. Accesibilidad e inclusión.....	127
4.1.3. La lógica de los materiales.....	131
4.1.4. Mobiliario y confort como factores de permanencia.....	138

4.1.5. Programa de actividades como formador de tejido social.....	144
4.2. Rehabilitación de la zona turística de la Pirámide de Cholula: caso de estudio.....	148
4.3. Propuesta de diseño.....	160
4.5. Conclusiones.....	185
Conclusiones Finales.....	188
Bibliografía Referida.....	190

INTRODUCCIÓN

El espacio público es más que un simple hecho físico resultante de la conformación de la ciudad, de alguna manera se representa como escenario y eje medular de la comunicación pública, provocando la libre expresión de una sociedad que interactúa libremente propiciando el fortalecimiento de la cultura y sus representaciones ciudadanas.

Dice Jordi Borja¹ que “es fundamental recuperar la dimensión simbólica para identificar los espacios urbanos como referencias ciudadanas, hacer de los lugares de conexión o nodales un lugar con sentido, un hito cívico, atribuir a las áreas de nueva centralidad características del lugar central, o sea: monumentalidad, multifuncionalidad, intercambio, lugares de encuentro y de expresión.” (Borja, 2000, p. 80)



GRÁFICO 01_apunte digital: vista panorámica de Puebla resaltando algunos espacios públicos
Fuente: Leticia Villanueva Gómez (LVG) 12 de octubre de 2016.

1. Jordi Borja Sebastià es un geógrafo urbanista, y político español. Es licenciado en sociología y ciencias políticas, diplomado en Geografía y Máster en Urbanismo.

La importancia del estudio de la ciudad como escenario de interacciones ciudadanas se ve reflejada en este trabajo de investigación en el capítulo uno; se consideran al arte y a la cultura como parte del enfoque principal, analizando la ciudad y el espacio público así como las formas en que las sociedades actuales se desarrollan en él y evolucionan. De cómo un espacio público puede trascender y convertirse en “lugar” una vez que el usuario se apropia de él.

Todo esto da pie a una propuesta de trascendencia del espacio público que pugna por convertirse en “lugar” y potencializar las experiencias lúdicas a través de la inclusión de estrategias de diseño que contemplen el arte, la arquitectura efímera como alternativa de espacios de convivencia que se puedan considerar

exitosos haciendo referencia a los elementos necesarios para un adecuado diseño.

En el segundo capítulo se presentan casos de éxito en diseño de espacio público a nivel local, nacional e internacional adicionalmente se analizan diferentes factores importantes a retomar como criterios de diseño y poder tener una mejor visión del panorama respecto a espacios de convivencia pública.

En el capítulo tres se determina que todo objeto arquitectónico se puede considerar un bien perdurable a través del tiempo mas no infinito y es por esto que el término de arquitectura efímera lo podríamos aplicar en mayor o menor medida a todas las arquitecturas. Por su naturaleza en algunos casos, el tiempo de vida del objeto arquitectónico ya está marcado desde su concepción



GRÁFICO 02_apunte digital: posibles interacciones dentro de un espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 03_apunte digital: diagrama conceptual de un espacio con arquitectura efímera
Fuente: Leticia Villanueva Gómez (LVG) 12 de octubre de 2016

como es el caso de los pabellones en las ferias internacionales, escenografías para espectáculos, decorados urbanos, entre otros.

Finalmente en el cuarto capítulo se realiza una clasificación del espacio arquitectónico efímero aplicable en el espacio público; revisando sus antecedentes históricos y manifestaciones actuales, así como sus realizaciones y expresiones más sobresalientes. Por otro lado se identifica sus elementos y componentes distintivos, a fin de comprender esta vertiente arquitectónica como un fenómeno social y cultural.

La ciudad nos ofrece un sinfín de posibilidades para la aplicación y experimentación de este tipo de arquitectura: propuestas desmontables, transportables y/o transformables; ocupaciones temporales del espacio público que generan condiciones espaciales que se desmarcan de las limitantes de la construcción convencional y que potencien las experiencias lúdicas de un lugar.



GRÁFICO 04_apunte digital: sitios y productos culturales de Puebla
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

“El espacio público define la calidad de la ciudad, porque indica la calidad de vida de la gente y la calidad de la ciudadanía de sus habitantes.” (Jacobs, 1993, p. 20)

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El espacio público es un tema que nos compete a todos, ya que es el escenario donde se desarrolla la vida comunitaria como reflejo de las tradiciones, valores e historia de una ciudad, es donde se llevan a cabo actividades deportivas, culturales, recreativas y artísticas entre individuos sin distinción alguna, favoreciendo y fortaleciendo la comunicación entre los usuarios, generando confianza y solidaridad; coadyuvando a la cohesión social.

Para Olga Segovia² la importancia del espacio público radica por ser el lugar que permite la socialización. “El espacio público interesa porque allí se manifiesta la crisis de la vida en la ciudad. Es

uno de los ámbitos en que convergen y se expresan posturas y contradicciones sociales, culturales y políticas de una sociedad y una época determinada. La preocupación por la seguridad del transitar y el estar en la calle, por la calidad del intercambio en paseos y parques, por la sociabilidad en barrios y plazas –en definitiva, el espacio público de la ciudad-, está hoy más vigente que nunca. (Segovia, 2005, p. 42)

Se puede entender que entre la ciudad y el espacio público exista una relación estrecha, ya que al existir condiciones de calidad y seguridad en el espacio público, la ciudad se fortalece y de igual

² Olga Segovia M. Arquitecta, Universidad de Chile, Investigadora SUR Corporación de Estudios Sociales y Educación Hernán Neira B. Doctor en Filosofía, Universidad de París VIII Profesor de la Universidad Austral de Chile.

TURISMO INTERNACIONAL

301,785 (2012)
400,615 (2013)



TURISMO NACIONAL

2,553,158 (2012)
3,035,498 (2013)



forma si existen condiciones de abandono ya sea físico o social el resultado es una sentimiento de inseguridad que desestabiliza a la ciudad restándole legitimidad. Con el espacio público se crea ciudadanía y civilidad.

La implementación de programas y políticas sobre intervención de espacios públicos ha cobrado relevancia en nuestro país y en el mundo en años recientes. En la ciudad de Puebla la agenda relativa a intervención y creación de espacio público ha sido muy prolífica en los últimos años gracias a la implementación del Plan de Desarrollo Estatal; tanto la ciudad como el estado de Puebla han mejorado con respecto al rezago que se tuvo por mucho tiempo. Hoy en día Puebla es la cuarta ciudad más poblada del país y la cuarta urbe de mayor extensión en la nación. Representa un 3.2% del total de ingresos a la economía nacional y representa un 4.2 del total de inversión extranjera.

El actual Plan de desarrollo del estado inicia en 2011 contempla entre sus apartados mejoras en educación, salud, seguridad, apoyo al campo y mejor infraestructura, siendo este último el que más impacto ha tenido en la mejora de la ciudad; se ha apostado por el rescate de espacios públicos para la recreación de la sociedad y la regeneración de los lugares emblema de la ciudad, ya sea por su valor histórico o religioso. Incluso se ha modernizado la red de transporte público para ofrecer un mejor servicio y reducir la contaminación. El gobierno estatal actual de Rafael Moreno Valle ha apostado por la creación y rescate de espacios públicos y zonas históricas como potencializador del turismo logrando posicionar al estado en el ámbito mundial.

Por esta y otras razones, uno de los grandes retos contemporáneos es el dotar a las ciudades de espacios públicos



GRÁFICO 06_apunte digital: interacción social cotidiana
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

que mejoren las condiciones de vida de la población ya que es un lugar de relación y de identificación social, donde la vida urbana se ve reflejada y donde se manifiestan las expresiones comunitarias favoreciendo las manifestaciones políticas y el contacto entre la gente. Debieran ser concebidos como lugares de recreación y ocio, espacios que posibiliten la realización de actividades diversas que

generen aprendizaje social, propiciando la tolerancia, el respeto, la diversidad y la equidad.

La situación actual en materia de espacio público, es que existen algunos de ellos que pueden considerarse exitosos y otros en los que su calidad en el diseño los condena al abandono convirtiéndose en el escenario

perfecto de prácticas antisociales, afectando la calidad de vida de sus habitantes. Carecen del equipamiento adecuado y muchos de ellos fueron concebidos dejando de lado cuestiones tan importantes como la vida comunitaria o la accesibilidad universal como por ejemplo la plaza de Santo Domingo en el centro de la ciudad.

Al no existir las condiciones de diseño adecuadas en el espacio público se debilita su fuerza cohesionadora y de interacción social y aunque se han emprendido acciones para restaurar este hecho es necesario llevar a cabo estrategias específicas para la mejora del espacio público. Una de las estrategias planteadas en esta investigación sugieren la implementación de arquitectura efímera que genere espacios de representación para las artes ofreciendo

las posibilidades de existencia de un programa de actividades que fortalezca la interacción social y acercamiento con las artes en dichos espacios.

Puebla es una ciudad poseedora de una extensa y profusa historia teatral y demás manifestaciones artísticas, mismas que tradicionalmente se han llevado a cabo en lugares creados específicamente para esa actividad o en algunos otros que la propia praxis escénica teatraliza.

Por su parte la situación actual de las artes escénicas en la capital del estado es que existe un gran número de agrupaciones teatrales y dancísticas en la ciudad y escasos lugares de presentación; aunque la urbe cuenta con grandes teatros debidamente



GRÁFICO 07_apunte digital: diagrama en el que se muestran algunas actividades artísticas
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

equipados, éstos difícilmente se ocupan con artistas locales, resultándoles de difícil acceso debido a los altos costos de renta, los complicados procesos de condonación o la poca expectativa de venta en taquilla para el espectáculo, por lo que éstos espacios se convierten en una inversión para el artista local poco rentable.

Pudiese existir una alternativa para la mejora del espacio público y la falta de espacios para las artes; llevando los espectáculos al espacio público, sin dejar de lado las condiciones de diseño y confort adecuadas tanto para el espectador como para el artista. La falta de este tipo de lugares, propicia la teatralización del espacio público existente, pero de forma improvisada e informal, de tal

manera que al no ser un lugar pensado para esa actividad logra poco impacto y no potencializa las experiencias lúdicas del usuario.

Una propuesta de renovación, en cuanto a espacio público se refiere, debe partir de la implementación de estrategias de diseño adecuadas así como la implantación de arquitectura efímera como elemento novedoso y generador de experiencias lúdicas que enriquezca la forma en que el poblano vive su ciudad y se reapropia de ella.

PREGUNTA CONDUCTORA

¿Qué elementos y características deben ser considerados en el diseño de espacio público que ayuden a incrementar las experiencias lúdicas del usuario y lograr una revalorización del mismo?

OBJETIVO GENERAL

Identificar los elementos y características de diseño necesarios para el acondicionamiento, conformación y rehabilitación de espacios públicos que ayuden a incrementar las experiencias lúdicas del usuario y lograr una revalorización del mismo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar la forma en que el espacio público ha evolucionado modificando las dinámicas sociales que se desarrollan en él.

Estudiar la diferencia entre “espacio” y “lugar” para poder establecer los parámetros necesarios para el diseño de espacios públicos exitosos.

Analizar diferentes casos de espacios públicos de calidad para identificar elementos de valor reaplicables en el diseño de espacios públicos.

Determinar el potencial de la arquitectura efímera para su aplicación en el espacio público.

Generar a través de la aplicación de arquitectura efímera, una propuesta de diseño de espacio público que potencialice la interacción social al aire libre.

Revalorizar el espacio público a través de una propuesta de estrategias de diseño para espacios públicos que ayude a potencializar las experiencias lúdicas del usuario.

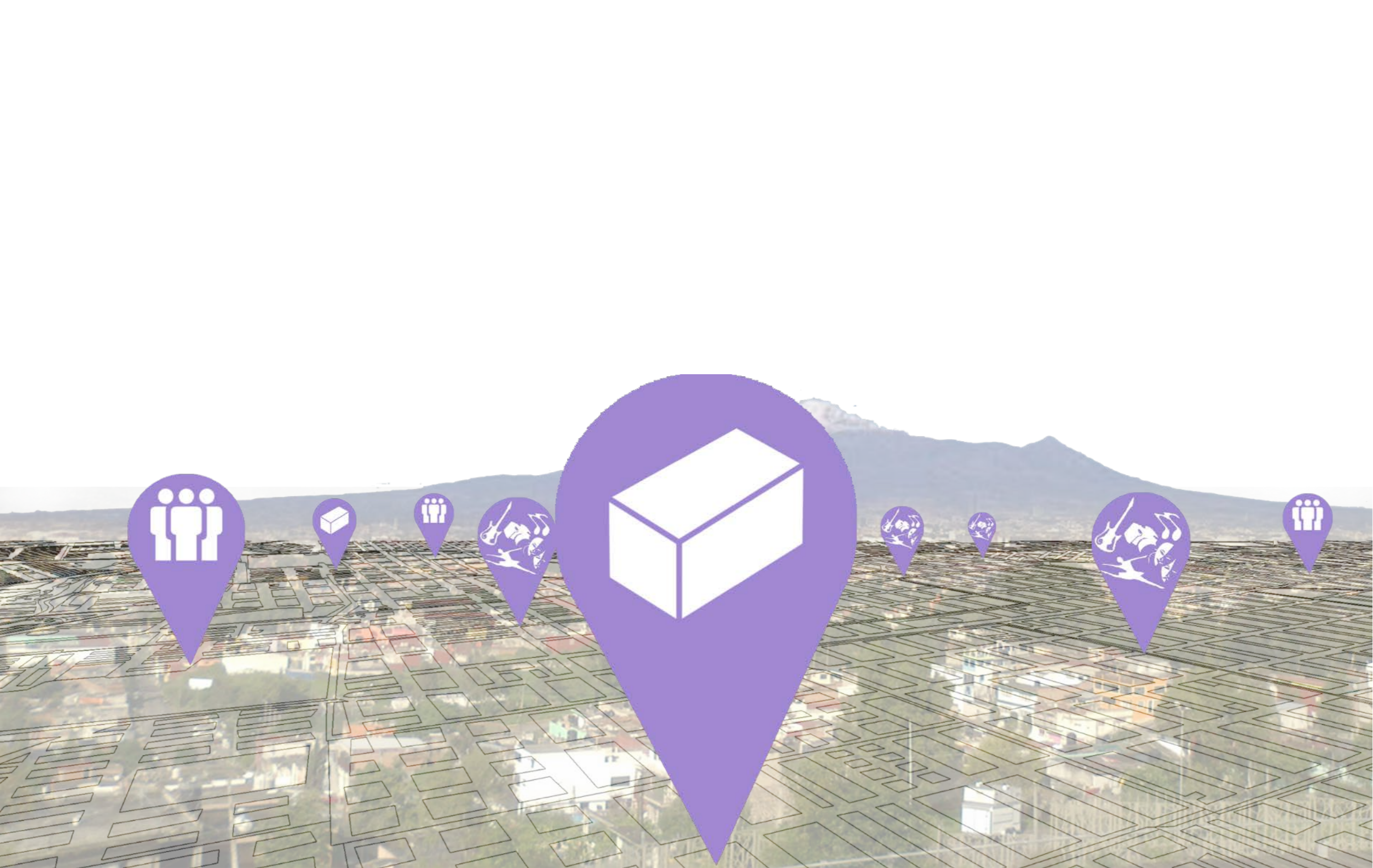


GRÁFICO 08_apunte digital: espacio público en la trama urbana de Puebla
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

El espacio público es escenario de la interacción social cotidiana, siendo éste el soporte físico de las actividades que satisfacen necesidades urbanas colectivas que trascienden de la individualidad.

Es una realidad que el uso del espacio público ha ido cambiando en a través de los años, en la época de la colonia la plaza principal de las ciudades era escenario de diferentes actividades como corridas de toros, eventos festivos y conmemorativos, etc. no existiendo un límite que condicionara la interacción entre clases sociales, en cambio en los últimos años, en pro de una vida más segura se crean límites en las zonas habitacionales limitando con ello no solo

el acceso a la vivienda sino también a sus zonas comunes, las dinámicas sociales han llevado a la ciudadanía a recluirse en espacios cerrados como cines o centros comerciales. De acuerdo con esto Borja comenta que: “En las grandes ciudades se imponen los shopping centers con un cartel que dice “se reserva el derecho de admisión” y en los ghettos residenciales las calles de acceso han perdido el carácter público en manos de policías privados”. (Borja, 2000 pág. 24)

Desde la óptica de la reutilización, la intervención o la mejora de los mismos, podemos observar un panorama donde los problemas sociales y urbanos se generan en gran medida por la falta de

espacios culturales y/o de convivencia adecuados. Lo que nos ayuda a entender y darnos cuenta del papel tan importante del espacio público como parte de la estructura urbana de la ciudad y potencializador de la calidad de vida de la misma.

Actualmente la arquitectura efímera nos permite dar solución a diferentes temas en materia de sostenibilidad, acciones urbanas o construcciones de emergencia en situaciones de guerra o desastres naturales.

Planteada desde su concepción con un tiempo de vida limitado, la arquitectura efímera implica una estrategia proyectual diversa a la de la arquitectura tradicional, y brinda al diseñador la libertad y el placer de experimentar arquitectónicamente con formas, materiales y técnicas constructivas. Si bien la esencia de este tipo de arquitectura es la fugacidad, la gran carga de significación que presenta y sus vanguardias en diseño, pueden llegar a brindarle la posibilidad de perdurar físicamente una vez finalizada su función convirtiéndose incluso en construcciones icónicas para las ciudades donde se encuentran tal y como lo veremos en el desarrollo de esta investigación.

HIPÓTESIS

Partiendo de las premisas de que el arte es un acto creativo, generador de emociones, un fenómeno social y de comunicación; y que la arquitectura efímera nos permite explorar y experimentar con nuevas formas que correspondan con el devenir constante de las sociedades humanas se plantean las siguientes hipótesis:

La arquitectura efímera en el espacio público podrá resolver distintas problemáticas sociales, como la falta de espacios para las artes, a la vez que nos permitirá potencializar las experiencias lúdicas del usuario del espacio público a través de un diseño que considere factores medio ambientales para el confort del usuario,

accesibilidad e inclusión así como la correcta selección de mobiliario urbano.

Propiciar la generación de una paleta de proyectos culturales mejor adaptados a las condiciones y a las necesidades cambiantes y urgentes de la ciudad de Puebla.

METODOLOGÍA

Considerando que debemos ser capaces de pensar mas allá de los sistemas simples ya que nos desarrollamos a través de diferentes sistemas que se comunican entre si, esta investigación se llevara a cabo desde el punto de vista de los Sistemas Complejos, Gustavo Martínez Mekler, investigador del Centro de Ciencias Físicas de la Universidad Nacional Autónoma de México los define como: “Sistemas que constan de muchos componentes que interactúan fuertemente, dando lugar a una serie de comportamientos globales que se encuentran interrelacionados”.

El uso de esta metodología de investigación es idóneo para entender que la causa del problema, puede situarse muy lejos de los síntomas presentados ya sea en el tiempo o en una parte completamente diferente o remota del sistema. En realidad, las causas no suelen encontrarse en acontecimientos anteriores, sino en la estructura y las políticas del sistema actual.

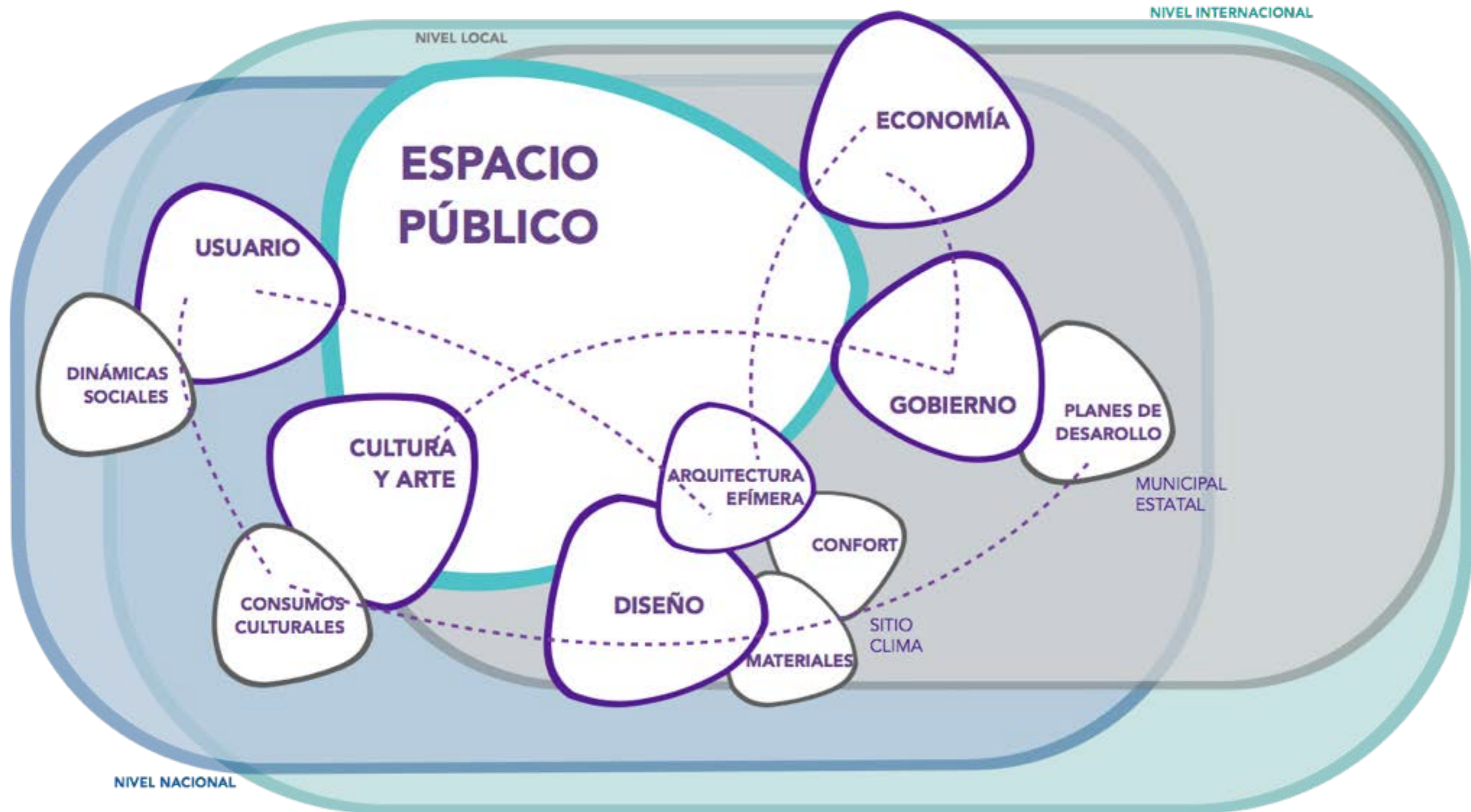


GRÁFICO 09_apunte digital: diagrama de la metodología a usar durante el presente documento
 Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

CIUDAD Y ESPACIO PÚBLICO

CAPÍTULO 1.

“El espacio público es a un tiempo el espacio principal del urbanismo, de la cultura urbana y de la ciudadanía. Es un espacio físico, simbólico y político”
(Borja & Muxí, 2000, p 15).

Si se pretende hablar de espacio público, no se puede dejar de lado las reflexiones que Jordi Borja y Zaida Muxí³ han hecho sobre él. De acuerdo con Jordi Borja, el espacio público vuelve a ser actualidad periódicamente por distintas razones: cuando las formas de crecimiento urbano dan prioridad a la edificación y/o a la vialidad, cuando los espacios se especializan debido a la segregación social “cuando la ciudad pierde calidad de autorepresentación, se produce una reacción social y cultural de retorno al espacio público. Es una reacción que a menudo mezcla el “passeisme” y la modernidad, la mitificación del pasado y una propuesta de síntesis para el futuro, demanda local y valores universales. Aún así es una reacción oportuna y necesaria para evitar el desastre urbano. (Borja & Muxí, 2000, p 8)

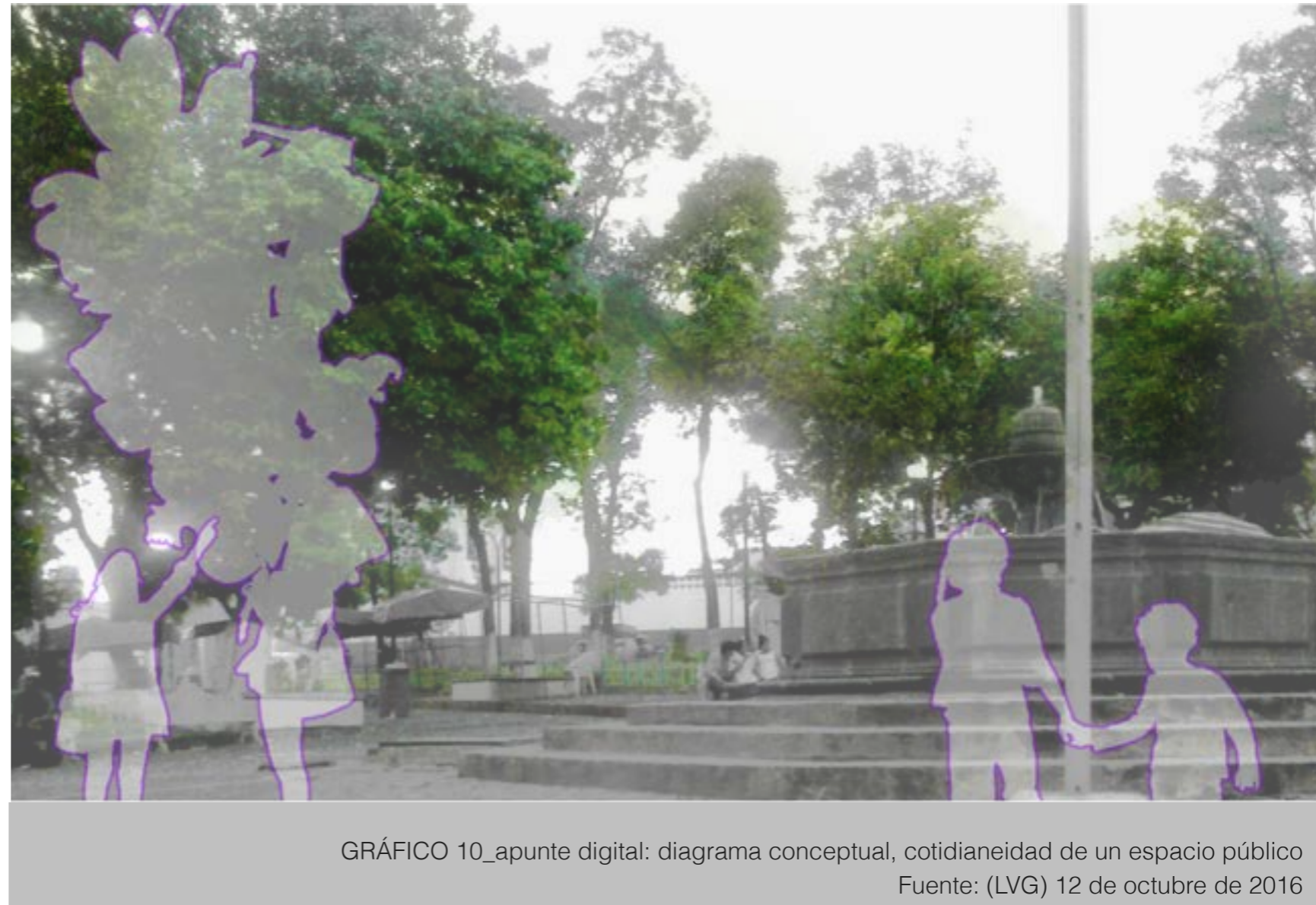


GRÁFICO 10_apunte digital: diagrama conceptual, cotidianeidad de un espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

³ Zaida Muxí es arquitecta y profesora titular de Urbanismo en la Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona (ETSAB), de la que actualmente es subdirectora. Ha sido profesora invitada en diversas universidades de Europa, América y Asia. Es experta en urbanismo y género, y autora de *La arquitectura de la ciudad global* (Editorial Gustavo Gili, 2004); publica regularmente en revistas especializadas de arquitectura y en el diario *La Vanguardia*.

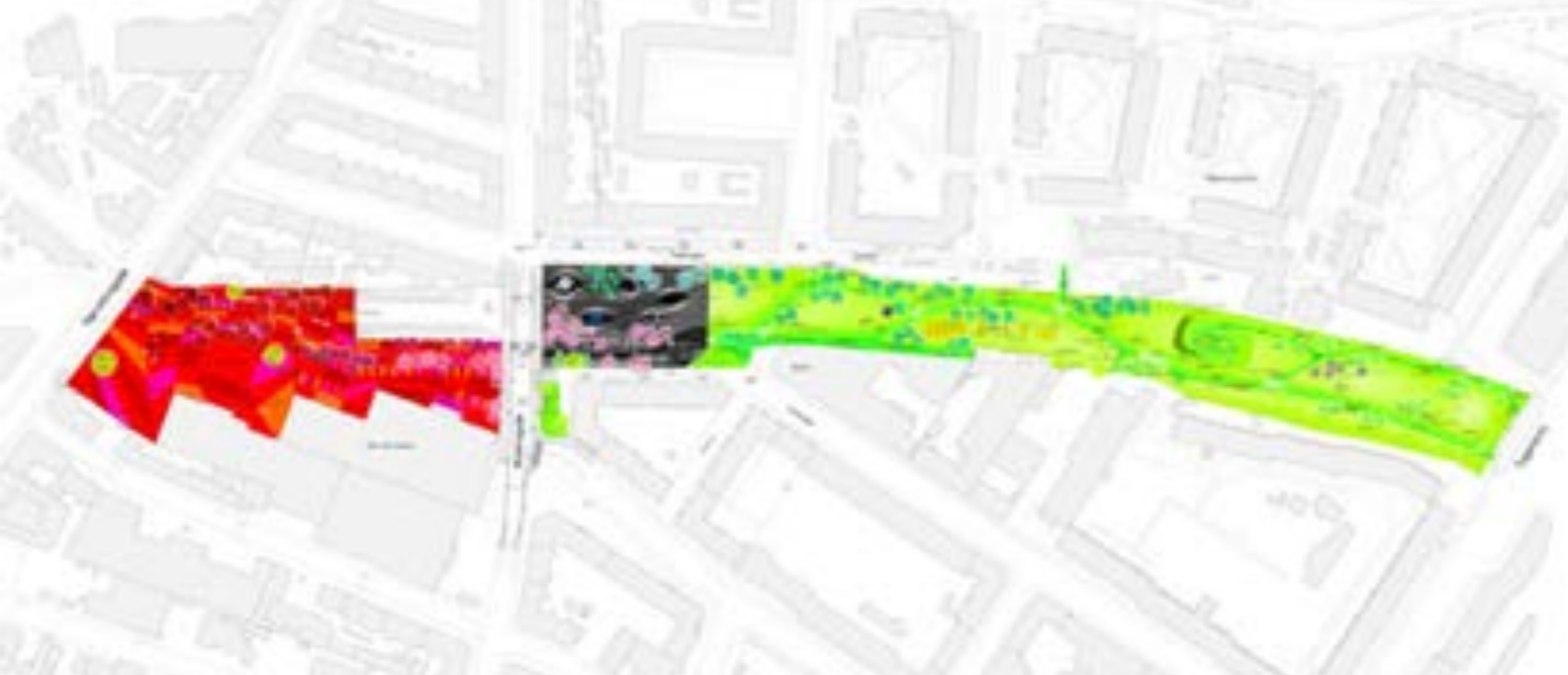


GRÁFICO 11_ejemplo de proyecto de espacio público bien desarrollado Proyecto Superkilen - Bjarke Ingels Group, Fuente: <http://big.dk/projects/suk>, consultado el 12 de octubre de 2016

Tradicionalmente se ha concebido el espacio público como aquel que alberga el intercambio social y el desarrollo de la vida colectiva. Se presenta de diversas formas, dimensiones, funciones y características, se vincula generalmente con la existencia de áreas verdes.

En México se considera espacio público todos aquellos espacios que no son de propiedad privada y que son gestionados y administrados por algún nivel de gobierno pudiendo ser sistemas viales, plazas, paseos, ejes ferroviarios, parques, jardines, frentes de mar, instalaciones de apoyo a la movilidad y el transporte, entre otros.

En contraste, ciudades como Nueva York han ido cambiando la forma en que se entiende el espacio público con la creación del programa denominado OPEN TO PUBLIC donde entidades de tipo

privado habilitan sus espacios comunes para el uso no exclusivo de sus propietarios abriéndose a la ciudadanía y destinándose para funcionar como espacios públicos.

El espacio público otorga identidad y carácter a una ciudad, nos permite conocerla y vivirla de forma auténtica, pero ¿Qué hace que un espacio público funcione? ¿De qué depende el éxito de uno y el fracaso de otro relegándolo al abandono? ¿Cómo afecta su ausencia en una sociedad?

Éstas y muchas otras preguntas surgen al pensar en este tema y ser conscientes de la forma en que interactuamos como sociedad en él. Para Borja y Muxí el espacio público es aquel donde la sociedad se hace presente y logra apropiarse de él a través de su uso: “El espacio público es el de la representación, en el que la sociedad se hace visible.” (Borja & Muxí, 2000, público 7)

De acuerdo a los “Lineamientos para el diseño e implementación de parques públicos de bolsillo”⁴ el espacio público cumple diversas funciones de tipo urbano, ambiental y social, que son

fundamentales para el equilibrio de la vida urbana. (Ver GRÁFICO 12)

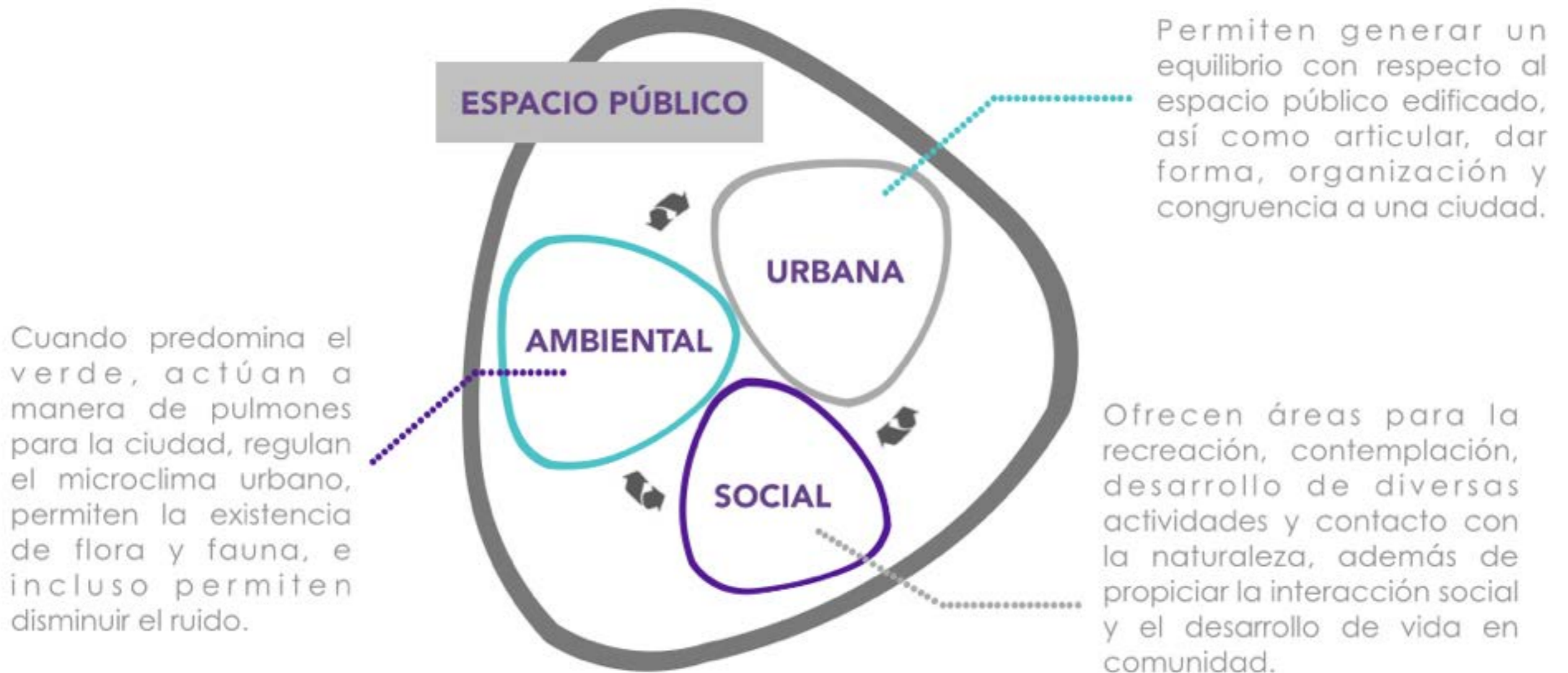


GRÁFICO 12_apunte digital: diagrama sobre el espacio público y su relación con lo urbano, ambiental y social
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

4 Iniciativa planteada en 2013 por el programa Parques Públicos de Bolsillo, a cargo de la Autoridad del Espacio Público y presentado por la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda, el cual busca que todo ciudadano tenga un espacio público, seguro, activo y accesible en la Ciudad de México.

Es una realidad que el espacio público se deteriora e incluso puede llegar a sufrir abandono cuando algunas o todas sus funciones no se llevan a cabo. Este deterioro repercute fuertemente en la calidad de vida de los habitantes de la ciudad; misma que se desarrolla a través de una serie de relaciones de todo tipo que refleja intereses y actividades tanto individuales como colectivos respecto al uso del espacio público.

Este abandono se puede ver incluso en las grandes ciudades modernas donde se han dejado numerosas plazas vacías donde a pesar de estar dotadas de ciertos elementos de diseño, su falta de calidez o respeto al usuario genera una sensación de peligro, desolación y desigualdad social. Lo cuál nos demuestra que el simple hecho de colocar algunas obras de arte y mobiliario urbano como parte de programas de renovación gubernamentales no lo es todo, para la creación de espacios públicos exitosos, como tal, el espacio público en su complejidad va más allá y es nuestra tarea como arquitectos y diseñadores procurar que éstos sigan albergando el cotidiano transcurrir de la vida colectiva a pesar de políticas de desarrollo urbano mal planteadas.

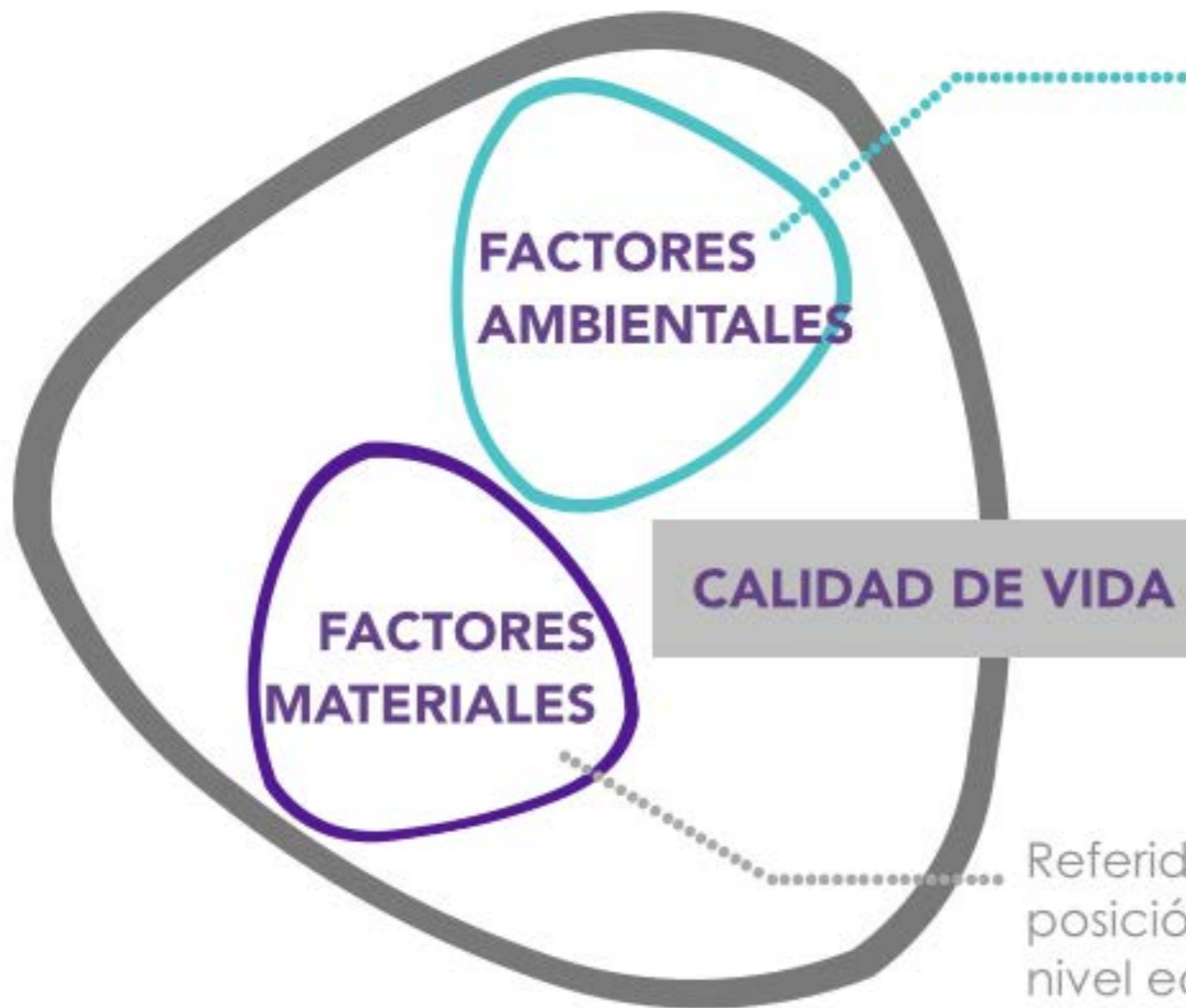
La importancia de conocer e involucrarse en políticas de espacio público y en los programas de desarrollo urbano de cada ciudad es vital ya que la ciudad se construye con la participación de diferentes actores, no solo políticos que son quienes marcan la pauta para trabajar sino de aquellos quienes a través de su cotidianeidad demostrarán el buen funcionamiento y desarrollo de

las transformaciones e implementaciones de la ciudad, que deberán estar desarrolladas por profesionales en el ramo de la arquitectura, diseño y urbanismo entre otros. Montaner⁵ nos deja claro que la “arquitectura es siempre política” y no podemos negarnos ante ese hecho que afecta directamente como se concibe y construye el espacio público: “La acción política desde la arquitectura siempre ha existido a pesar de que hay profesionales que niegan tal relación y que hacen política por omisión. Si la política es la organización social de un grupo que se desarrolla en un espacio, según desde donde se actúe en la creación de este espacio, este será integrador o segregador, inclusivo o exclusivo, se regirá según la aspiración a la redistribución de la calidad de vida o según la perpetuación de la exclusión y del dominio de los poderes. Es por ello que la arquitectura es siempre política. (Montaner & Muxi, 2011, p.65)”

Por lo tanto es importante analizar y comprender la ciudad como un sistema complejo porque nos conduce a la identificación de los diferentes factores que intervienen en el desarrollo sectorizado de la misma y que afectan la vida de los habitantes. El concepto de calidad de vida es utilizado para referirse al nivel de bienestar de individuos y sociedades, en función de dos factores ambientales y materiales (Ver GRÁFICO 13)

Si alguno de estos factores falla o se presenta en menor grado, la calidad de vida de los habitantes de una población se ve afectada, reduciendo sus posibilidades de desarrollo tanto físico como

5 Josep Maria Montaner (Barcelona, 1954) es doctor arquitecto y catedrático de Composición en la Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona (ETSAB-UPC), donde ha codirigido el máster Laboratorio de la vivienda del siglo XXI. Ha sido profesor invitado en diversas universidades de Europa, América y Asia, y es autor de numerosos artículos y publicaciones, entre los que destacan Sistemas arquitectónicos contemporáneos (2008), La modernidad superada (2011, 2ª ed.), Arquitectura y política (2011, con Zaida Muxi), Arquitectura y crítica (2013, 3ª ed.), Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción (2014) y La condición contemporánea de la arquitectura (2015) todos ellos publicados por la Editorial Gustavo Gili. Colaborador habitual en revistas de arquitectura y en los diarios españoles El País y La Vanguardia, desde junio de 2015 es concejal de Vivienda y concejal del distrito de Sant Martí en el Ayuntamiento de Barcelona.



Vinculados a las condiciones del entorno físico-ambiental en el cual las personas desarrollan sus actividades, en donde influyen elementos como niveles de seguridad, acceso y calidad de los servicios, transporte, calidad del medio ambiente, calidad del entorno urbano, entre otros.

Referidos a ingresos monetarios, salud, posición en el mercado de trabajo, nivel educativo, entre otros.

mental. De esta forma debemos observar cómo el carácter sistémico de la planeación de la ciudad, así como de los proyectos de desarrollo urbano en materia de espacio público y su relación con la cultura, se coloca como condición para garantizar el equilibrio y la sostenibilidad de la ciudad, que depende de bases económicas cambiantes así como de sus políticas culturales; muchas veces mal establecidas y que varían según el estado de ánimo de nuestros gobernantes o de sus aspiraciones políticas.

Igual que un sistema complejo la ciudad también es un sistema abierto y dinámico que evoluciona o se transforma en respuesta a muchos factores. Es producto de la interacción entre diferentes sistemas y subsistemas urbanos que trascienden en la forma que entendemos y utilizamos el espacio público. “El espacio público supone pues dominio público, uso social colectivo y multifuncionalidad. Se caracteriza físicamente por su accesibilidad, lo que le hace un factor de centralidad. La calidad del espacio público se podrá evaluar sobre todo por la intensidad y la calidad de las relaciones sociales que facilita, por su fuerza mezcladora de grupos y comportamientos; por su capacidad de estimular la identificación simbólica, la expresión y la integración culturales. (Montaner & Muxi, 2000, p.29)”

Los espacios públicos que pudieran considerarse exitosos por su uso e identificación con la sociedad no aparecen por accidente, se originan justo después de una exhaustiva observación de los habitantes y sus necesidades, de sus hábitos y de su cultura; y es solo después de estas apreciaciones que se debe proponer un diseño que considere los aspectos urbanos, ambientales y sociales adecuados al sitio y que por su correcto uso brinde comodidad al

usuario invitándolo a permanecer al exterior interactuando con otros individuos y sentirse parte activa de la sociedad a la que pertenece. La suma de las funciones urbanas, ambientales y sociales que proporcionan equilibrio de la vida urbana así como el equilibrio de factores ambientales y materiales que determinan la calidad de vida dan como resultado espacios públicos exitosos. (Ver GRÁFICO 14)

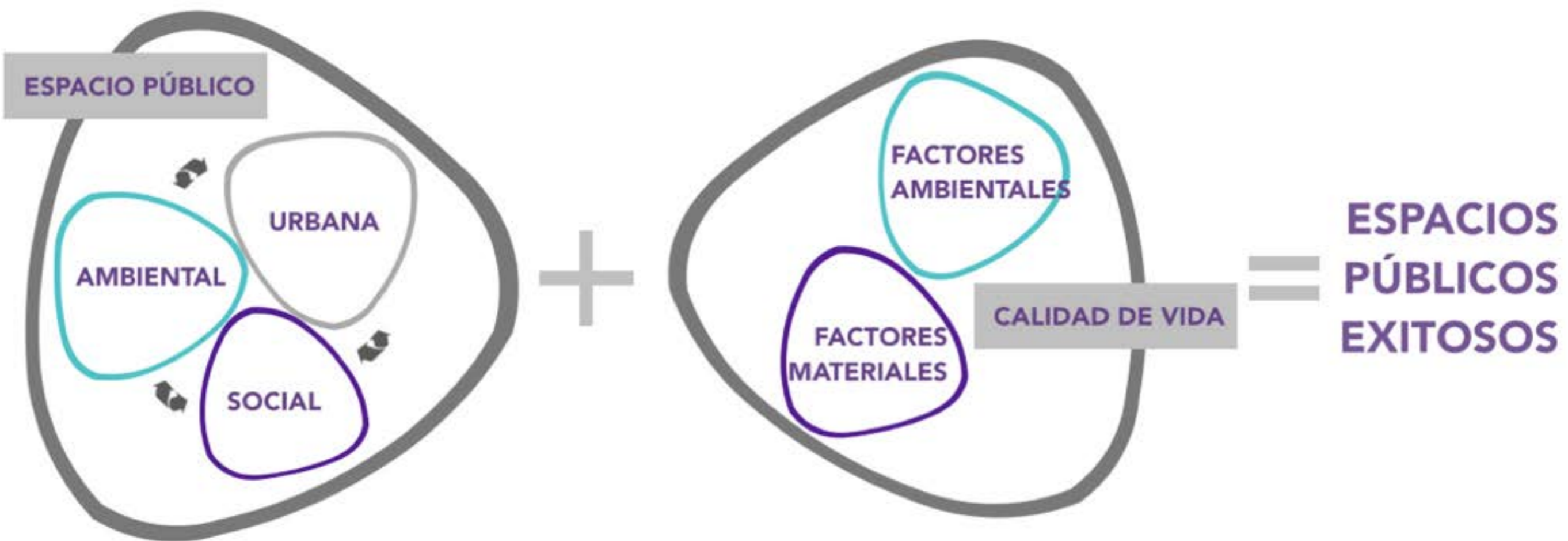


GRÁFICO !4_apunte digital: espacio público + calidad de vida = espacios públicos exitosos
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

1.1 EVOLUCIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

El ser humano es un ser sociable por naturaleza y al vivir en sociedad busca espacios para relacionarse públicamente. Fue en la Antigua Grecia donde se sentaron las bases del espacio público tal y como lo conocemos en la actualidad. El ágora fue resultado de una brillante planeación urbanística materializada en plazas situadas en las ciudades estado que servían como centros de comercio, cultura y política.

Desde la antigüedad hasta nuestros días grandes acontecimientos históricos han ocurrido gracias a la existencia del espacio público que ha permitido la participación política, la revuelta, el

“Cada vez quedan menos parques, atrios, plazas, y están siendo sustituidos una vez más, por las galerías comerciales a las que se ha trasladado la tarea de ser el sitio en la ciudad en el cual se pasea, se saluda, se lleva a cabo la tarea lúdica y se compra de acuerdo al estatus social” (De Anda, 2014).

autogobierno la existencia de expresiones populares y actos ciudadanos en todo el mundo.

En las últimas décadas el crecimiento de los centros urbanos a nivel mundial ha sido de una forma acelerada siguiendo modelos expansivos y orientados al uso del automóvil privado como medio de transporte predominante, dando como resultado ciudades extensas, fragmentadas, de difícil gestión y mantenimiento. Según datos del Plan Municipal de Desarrollo la ciudad de Puebla pasó de una extensión territorial de 22.83 kilómetros cuadrados en 1970 a 223.94 km² en 2010. Situación que es acompañada del crecimiento

de la población. En este mismo periodo de referencia, pasó de 532 mil 744 a un millón 539 mil 819 habitantes.

Lamentablemente este tipo de modelos urbanos da pie a la carencia o deficiente calidad del espacio público y como ya se planteó anteriormente eso desemboca en el detrimento de la calidad de vida de quienes habitan o llevan a cabo sus actividades cotidianas en los centros urbanos. “Si aceptamos el concepto de globalización como aquel que caracteriza la condición contemporánea, puede utilizarse la expresión “ciudad global” para definir las tendencias de la ciudad a partir del último cuarto del

siglo XX. En ella se hacen patentes las crisis de un modelo urbano marcado por la funcionalización de todo el territorio, la difusión y la dispersión de las áreas urbanas que conforman un mosaico de fragmentos sin relación entre si. Dicha situación viene reforzada por la pérdida del espacio público en beneficio de intereses sectoriales e individuales, que se apropian de la memoria y de la herencia colectiva, reduciéndolas a meras escenografías. (Montaner & Muxi, 2011, p.115)”

Es claro que el espacio público es más que un simple hecho físico resultante de la conformación de la ciudad, de alguna manera se

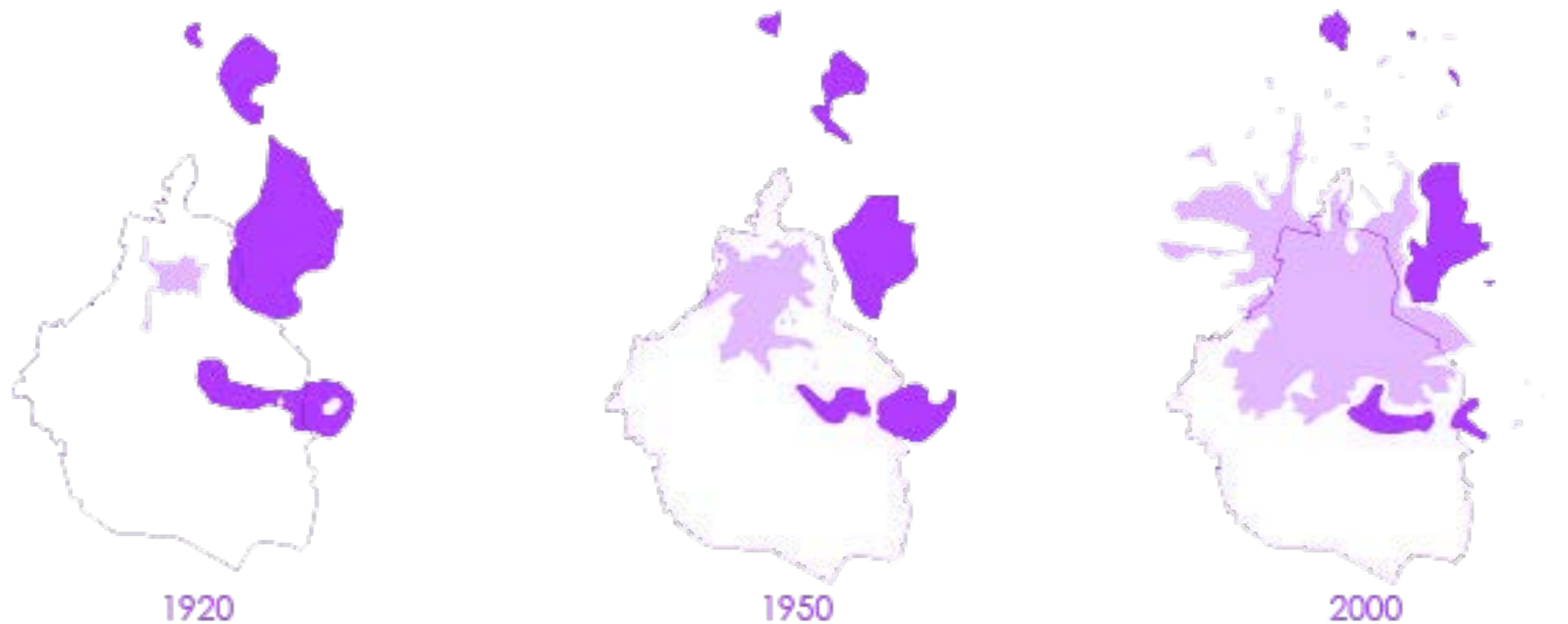


GRÁFICO 15_apunte digital: evolución urbana del estado de México
Fuente: Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

representa como escenario y eje medular de la comunicación pública, provocando la libre expresión de una sociedad que interactúa libremente propiciando el fortalecimiento de la cultura y sus representaciones ciudadanas. Es por esto que va evolucionando y modificándose al ritmo que la sociedad cambia incluso como plantea Jordi Borja, diferentes espacios no catalogados como espacio público se reconsideran como tal, ante esto Montaner y Muxi afirman que: “Son numerosos los ejemplos en los que es reconsiderado el espacio público desde diferentes ámbitos tanto públicos como privados, que en el pasado no lo tenían en cuenta: áreas comerciales que reproducen calles y plazas y que ya no son espacios cerrados y excluyentes; estaciones y hospitales que son también equipamientos multifuncionales; equipamientos universitarios y culturales que han dejado atrás la

concepción de campus separados y palacios–fortalezas para convertirse en animadores y articuladores de áreas urbanas, creando espacios de transición con el entorno. (Montaner & Muxi, 2000, p.11)”

También observa que existen tres procesos que sufre la ciudad y que estos se refuerzan mutuamente contribuyendo a la casi desaparición del espacio público como espacio de ciudadanía. Los identifica como: disolución, fragmentación y privatización, mismos que habrá que considerar al momento de diseñar espacios públicos para minimizar sus efectos negativos sobre él. “Si la esencia de la ciudad es su carácter público, al convertir partes de ella en privadas, ésta deja de tener su función y se convierte en una aberración. En realidad, ésta negación de la ciudad existente como

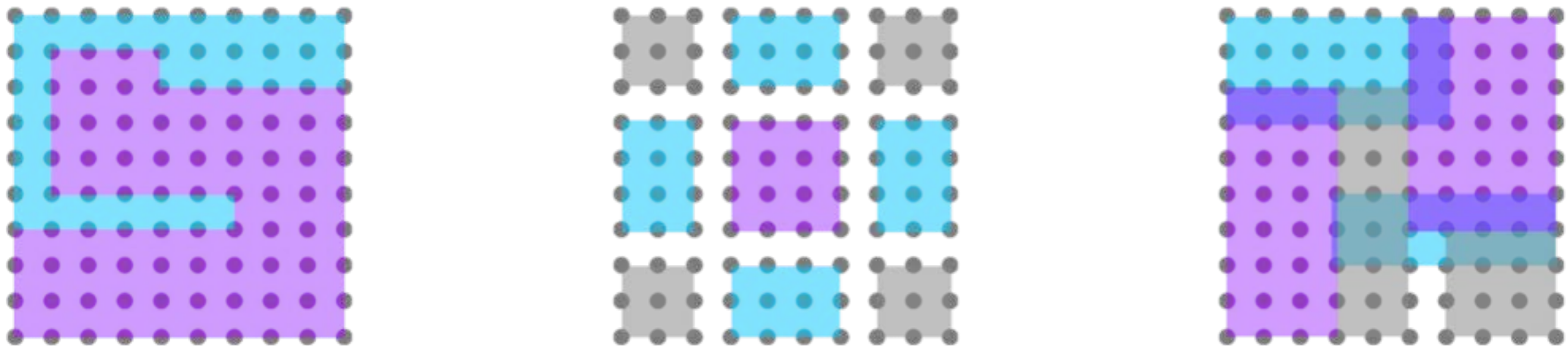


GRÁFICO 16_apunte digital: diagrama de la disolución, fragmentación y privatización en el espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 17_apunte digital: espacios remanentes dentro de una urbe (Nueva York)

Fuente: <http://www.Facebook.com/NYPost/albums/bibliography>, consultado el 12 de octubre de 2016

lugar para la vida pública no es más que un espejismo; el trabajo, la educación, el ocio y el suministro siguen dependiendo de la gran ciudad que se ha abandonado. (Montaner & Muxi, 2011, p.123)”

Dentro de la ciudad existen objetos arquitectónicos que se presentan y se desarrollan como soluciones a distintas problemáticas sociales pero que claramente van en contra del espacio público y todo lo que representa, los primeros son los grandes rascacielos “es la máxima expresión del capitalismo, con su rechazo y desprecio por las características tipológicas, ecológicas humanas, patrimoniales y sociales del lugar.

Además, la vida social que se podrá producir en un rascacielos siempre será muy limitada: el rascacielos escupe el espacio público, se aísla de la ciudad real, no permite lugares de encuentro, pues toda la vida social se centra en el vestíbulo y el ascensor, y los intercambios se hacen por entrega a domicilio. Además, es energívoro. Basado en la climatización artificial, obliga al uso del ascensor para cualquier movimiento, potencia una vida insana y puede generar un efecto máscara

sobre el asoleo del barrio. (Montaner & Muxi, 2011, p.119)”

Otro objeto arquitectónico que va en contra el espacio público es el centro comercial que se reproduce sin ningún control inundando todas las ciudades del mundo presentándose en diferentes formatos pero sin duda cada vez más presentes. “El centro comercial intenta sustituir el espacio público de la plaza, el mercado, la galería o la calle comercial llena de pequeñas tiendas. Y cuando lo logra, las conquistas sociales conseguidas en el espacio público vuelven a restringirse bajo las normas, la vigilancia y los guardias de seguridad de los centros comerciales privados y cerrados. El centro comercial sustituye al espacio público y lo privatiza, y en muchas ciudades desaparecen las alternativas para el paseo o la reunión cotidiana. (Montaner & Muxi, 2011, p.120)”

Las sociedades modernas, caracterizadas por tener un ritmo de vida acelerado y desarrollar hábitos claramente enfocados hacia el consumismo han trasladado sus interacciones sociales; normalmente llevadas a cabo en espacios al aire libre; hacia los centros comerciales rechazando



GRÁFICO 18_apunte digital: espacios remanentes dentro de una urbe (Nueva York)

Fuente: <http://www.Facebook.com/NYPost/albums/bibliography>, consultado el 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 19_apunte digital: observación y análisis del espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 20_integración social: Proyecto Superkilen - Bjarke Ingels Group
Fuente: <http://big.dk/projects/suk>, consultado el 12 de octubre de 2016

con esto una de las características principales del espacio público tradicional: el libre tránsito y la accesibilidad. Josep María Montaner explica de forma clara como el centro comercial es generador de ambientes artificiales o simulados: “El centro comercial se convierte en una auténtica catedral del consumo, los grandes centros comerciales han sido pensados como edificios autónomos en cuyo interior eclosionan todo tipo de actividades dedicadas al entretenimiento y al consumo. La artificialidad es la base para la identificación de los espacios propuestos por los centros comerciales: se crea un ambiente de simulacro de la naturaleza, la historia o una fantasía futurista, se establecen movimientos “asistidos” y se introduce una temperatura artificial y una iluminación controlada. En definitiva, se crea un estado ideal para la estancia ilimitada y, por tanto, con las máximas posibilidades para el consumo: un no lugar que se pretende ajeno a todo conflicto, derecho urbano, reivindicación o reclamación. Así, en muchas ciudades americanas y asiáticas, buena parte de la vida social y familiar se desarrolla ya en dichos centros cerrados. Paradójicamente, una vez se ha fagocitado la diversidad urbana de la calle, plaza o mercado, el interior de los centros comerciales vuelve a simularlos. (Montaner & Muxi, 2011, p.119)”

Se debe buscar el fortalecimiento y la generación de espacios públicos que por efecto de las vivencias sociales y culturales se conviertan en lugares de gran significado para la población y que sea justamente ésta

significación en la vida de una ciudad lo que propicie su mantenimiento y conservación.

“El espacio público tiende fundamentalmente a la mezcla social, hace de su uso un derecho ciudadano de primer orden, así el espacio público debe garantizar en términos de igualdad la apropiación por parte de diferentes colectivos sociales y culturales, de género y de edad.” (Borja & Muxí, 2000, p11)

El espacio público resultado de una propuesta estudiada y bien dirigida hacia la sociedad atendida puede llegar a generar una propuesta de alto impacto urbano, desarrollándose entonces como un mecanismo vital para la vida ciudadina que integre hechos urbanísticos y grupos sociales; convirtiéndose entonces en un elemento de alta convivencia cultural y de gran significado en la construcción de la ciudad, siendo un elemento integrador y un medio para mejorar la calidad de vida del habitante, optimizando y potencializando la capacidad de desarrollo urbano, cultural y ambiental.

Lo aceptemos o no, la ciudad y por supuesto el espacio público se comporta como un entramado de relaciones que refleja los intereses e intervenciones individuales y colectivas en el espacio urbano de una sociedad.

1.2 DINÁMICAS SOCIALES EN EL ESPACIO PÚBLICO

La manera en que el ser humano se recrea es subjetiva ya que la libertad del goce del tiempo libre depende únicamente de quien la disfruta, cada persona determina lo que es conveniente o no para su satisfacción personal esto por supuesto en correspondencia con su nivel de valores, gustos y preferencias; mismos que determinarán la actividad a realizar, el tiempo dedicado a ella y el espacio donde se llevará a cabo; esta observación nos permite determinar que el ocio es de carácter libre y placentero y que la distinción entre las actividades consideradas de ocio y las obligatorias no es estricta, y depende de cada persona. “El ocio, en

Lo aceptemos o no, la ciudad y por supuesto el espacio público se comporta como un entramado de relaciones que refleja los intereses e intervenciones individuales y colectivas en el espacio urbano de una sociedad.

cuanto expresión y ejercicio de libertad, es un derecho de todo ser humano. Un derecho reconocido como derecho cívico. Lo que le confiere un peso específico nuevo en las aspiraciones sociales. Ocurre, sin embargo, que, aunque el ocio forma parte de los derechos democráticos, estilos de vida y mundo de valores de la nueva ciudadanía, todavía no se experimenta desde un horizonte de percepción común. Parte de la población que lo considera de un modo tradicional, como descanso y diversión, mientras para otra buena parte es motivo de identidad, autorrealización y sentido. (Cuenca 2000, p. 16)”



GRÁFICO 21_apunte digital: evolución urbana de Puebla
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

Existen diversas clasificaciones para el ocio pero es importante destacar aquellas en las que se destaca la interacción del individuo; pudiendo identificar el ocio pasivo en el que el participante es únicamente receptor de estímulos y el ocio activo en el que el participante es receptor y emisor de estímulos.

De acuerdo con Manuel Cuenca⁶ es importante señalar que ya desde tiempos de Aristóteles diversos tratadistas y filósofos, al intentar precisar la naturaleza del ocio, han encontrado necesario definir también algún concepto de felicidad; de modo tal que se puede estudiar el ocio como experiencia dinámica con direccionalidad positiva pero sin dejar de lado la realidad de que también existen prácticas de ocio nocivo que son una realidad que no son el ideal, pero sí punto de referencia para esta investigación ya que se pretende inferir positivamente en las sociedades beneficiadas para lograr si bien no la erradicación de estas prácticas por lo menos la reducción de las mismas.

Se ha mencionado que las sociedades actuales han trasladado la vida colectiva a los centros comerciales situación propiciada por la pérdida del sentimiento de arraigo cultural generado por la falta de espacios adecuados, cambiando por completo la forma en la que se entiende y vive la ciudad, Puebla al igual que muchas ciudades al rededor del mundo no ha sido la excepción a este fenómeno que se ve fortalecido por una sociedad enfocada en el consumismo. “Nos dominan las formas de vida provocadas por la sociedad de consumo sin imaginación ni memoria, donde se es alguien en la medida en que se poseen coches y motos, televisores y antenas parabólicas, ordenadores, teléfonos móviles y juegos electrónicos, siempre nuevos e indefectiblemente caducos al instante. Un mundo

basura pensado para usar y tirar que se opone a cualquier criterio de sostenibilidad y de previsión del futuro; un mundo basura que se alimenta del hambre de campesinos asiáticos y americanos, de la muerte de africanos por las guerras labradas y ocasionadas por el poder de extracción de minerales imprescindibles para nuestra modernidad tecnológica, cuya basura altamente contaminante va a parar muy lejos de nuestros ojos, arruinando vidas y paisajes lejanos. (Montaner & Muxi, 2011, p.109)”



GRÁFICO 22_consumismo como dinámica social,
Fuente: [http://www.buenaprensa.com/content/images/uploaded/Consumismo%20\(1\).jpg](http://www.buenaprensa.com/content/images/uploaded/Consumismo%20(1).jpg)
consultado, 12 de octubre de 2016

⁶ Manuel Cuenca Cabeza Director de los programas de Postgrado de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto y Director Académico de la Cátedra ONCE Ocio y Discapacidad. Asesor de revistas científicas, es autor de libros y artículos de investigación sobre el ocio.

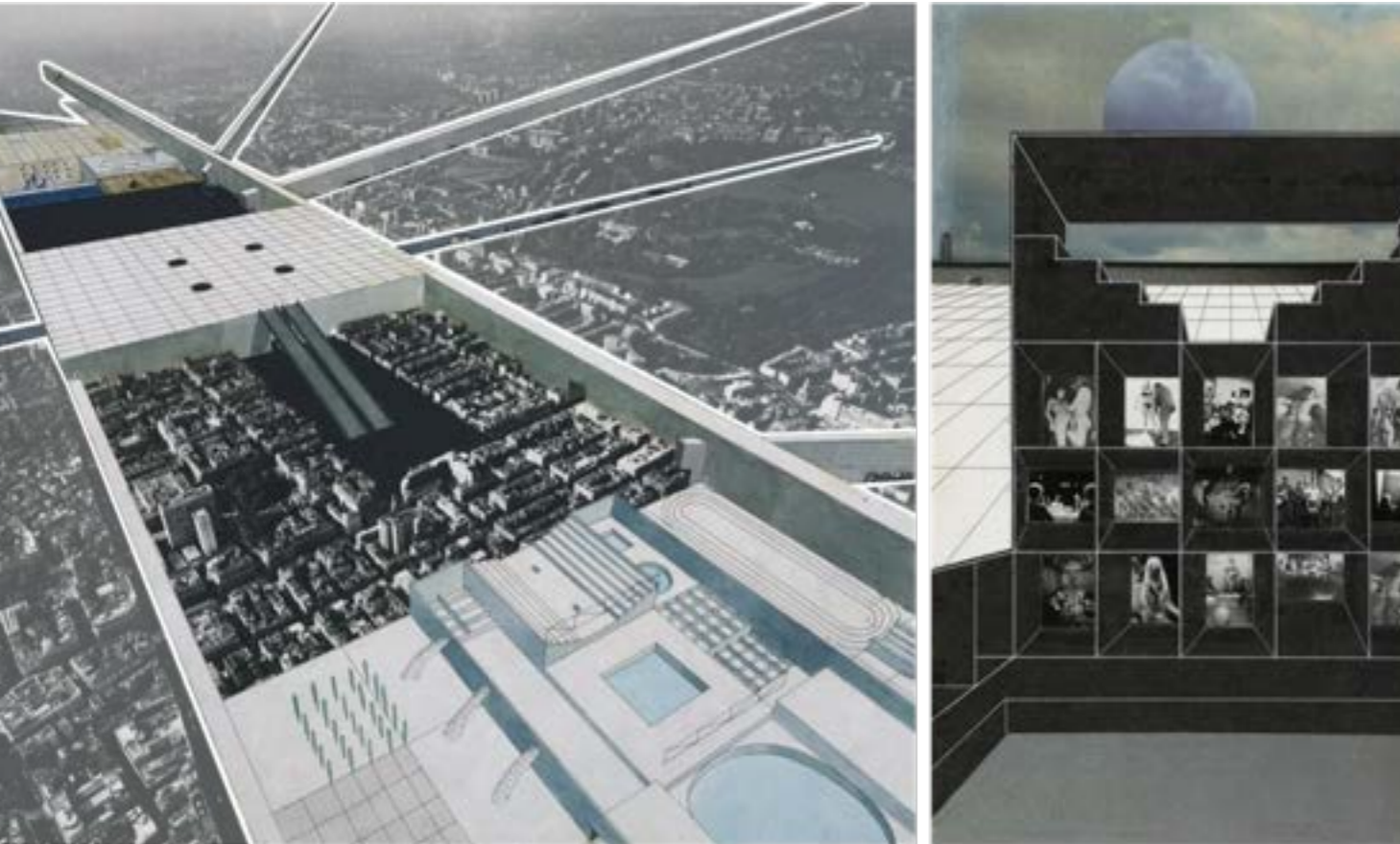


GRÁFICO 23_prisioneros voluntarios de la arquitectura (EXODUS) – Rem Koolhaas
 Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com> consultado el 12 de octubre de 2016

El espacio público no puede ser disociado de las prácticas de quien lo usa, pero los usuarios parecen querer disociarse de él convirtiéndose como diría Rem Koolhaas⁷ en “prisioneros voluntarios de la arquitectura”; “Parecería que las prácticas sociales indican que la salida es hacerse un refugio, protegerse del aire urbano, no solamente porque está contaminado, sino porque el espacio abierto a los cuatro vientos es peligroso. En las grandes ciudades se imponen los shopping centers con un cartel que dice “se reserva el derecho de admisión” y en los ghettos residenciales las calles de acceso han perdido el carácter público en manos de policías privados. (Montaner & Muxi, 2000, p.24)”

“El problema es que la libertad nos la ha de dar el espacio público y hoy hay temor al espacio público. No es un espacio protector ni protegido. En algunos casos no ha estado pensado para dar seguridad sino para cumplir con ciertas funciones como circular o estacionar, o es simplemente un espacio residual entre edificios y vías. En otros casos ha estado ocupado por las supuestas “clases peligrosas” de la sociedad: inmigrantes, pobres o marginados. El espacio público no provoca ni genera los peligros, sino que es el lugar adonde se evidencian los problemas de injusticia social, económica y política. Y su debilidad aumenta el miedo de unos y la marginación de



GRÁFICO 24_apunte digital: espacios residuales
 Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

⁷ Rem Koolhaas, (Rotterdam, 1944) Arquitecto neerlandés. Estudió en la Architectural Association de Londres (1968-1972), al tiempo que ejercía como periodista del Haagse Post de Amsterdam y como escenógrafo para películas. En 1975 cofundó la Oficina para la Arquitectura Metropolitana (OMA) y trabajó hasta 1979 en el Institute for Architecture and Urban Studies de Nueva York. En el año 2000 fue galardonado con el premio Pritzker de

los otros y la violencia urbana sufrida por todos. (Montaner & Muxi, 2000, p.24)”

Los hechos físicos condicionan positiva o negativamente el comportamiento humano, obligándonos como diseñadores a presentar soluciones inteligentes en la generación de nuevos espacios urbanos que presenten conceptos contemporáneos de integración y encuentro cultural que se conviertan en plataformas de emociones y expresiones comunicativas de la sociedad, adquiriendo una dimensión ética y estética de enormes proporciones. Un espacio se convierte en lugar cuando un individuo llega a conocerlo y lo dota de significado.

1.3 DIFERENCIA ENTRE ESPACIO Y LUGAR

De acuerdo con Josep María Montaner “La concepción del espacio que desarrollan las vanguardias se basa en un espacio libre, fluido, ligero, continuo, abierto, infinito, secularizado, transparente, abstracto, indiferenciado, newtoniano, en total contraposición al espacio tradicional que es diferenciado volumétricamente, de forma identificable, discontinuo, delimitado, específico, cartesiano y estático” Es un espacio donde las barreras entre interior y exterior quedan superadas.



GRÁFICO 25_apunte digital: frontera entre el espacio interno y externo
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

Afirma que se ha dado un paso fundamental en la evolución de la arquitectura con la “conceptualización internacional del espacio conformado sobre un plano horizontal libre, con fachada transparente” lo cuál refleja la idea de algo físico y tangible.

De igual manera menciona la idea platónica de “la concepción de espacio infinito como continuum natural, receptáculo de todo lo creado y lo visible tiene sus bases en la obra de Platón quien habla del espacio eterno e indestructible, abstracto, cósmico, que provee de una posición a todo lo que existe; y que considera como el

tercer componente básico de la realidad, junto al Ser y al Devenir. (Montaner , 2002, p.31)”

Pero es importante para esta investigación determinar cómo a partir de la conceptualización de Aristóteles donde utiliza el término topos; considerando el espacio desde el punto de vista del lugar. Cada cuerpo ocupa su lugar concreto y el lugar es una propiedad básica y física de los cuerpos. Pero a partir de una idea platónica el lugar, en cambio “es algo distinto del cuerpo y todo cuerpo sensible está en el lugar/ .../. El lugar de una cosa es su forma y límite/ .../.

La forma es el límite de la cosa, mientras el lugar es el límite del cuerpo continente/ .../. Así como el recipiente es un lugar transportable, el lugar es un recipiente no trasladable.” (Montaner , 2002, p.31)” Por lo que podemos identificar una diferencia clara entre un concepto y otro, identificando el espacio como una referencia física y el lugar como la serie de acontecimientos que ocurren en el espacio y le dan significación.

Y se reafirman estos conceptos en el movimiento moderno con exponentes como Le Corbusier⁸, Mies Van der Rohe⁹, Louis Kahn¹⁰, Philip Johnson¹¹ entre otros. Basado en sus postulados Montaner establece que “Los conceptos de espacio y de lugar se pueden diferenciar claramente. El primero tiene una condición ideal, teórica, genérica e indefinida, se basa en medidas, posiciones y relaciones. Es cuantitativo; se despliega mediante geometrías tridimensionales,

es abstracto, lógico, científico y matemático; es una construcción mental. En cambio, el lugar posee un carácter concreto, empírico, existencial, articulado, definido hasta los detalles viene definido por sustantivos, por las cualidades de las cosas y los elementos, por los valores simbólicos e históricos; es ambiental y está relacionado fenomenológicamente con el cuerpo humano. (Montaner , 2002, p.32)”

Para Montaner la “recuperación de la idea de lugar ha constituido una crítica a cómo se ha realizado la ciudad contemporánea. La revalorización de la idea de lugar estaría estrechamente relacionada con el inicio de la recuperación de la historia y la memoria” (Montaner , 2002, p.36)”

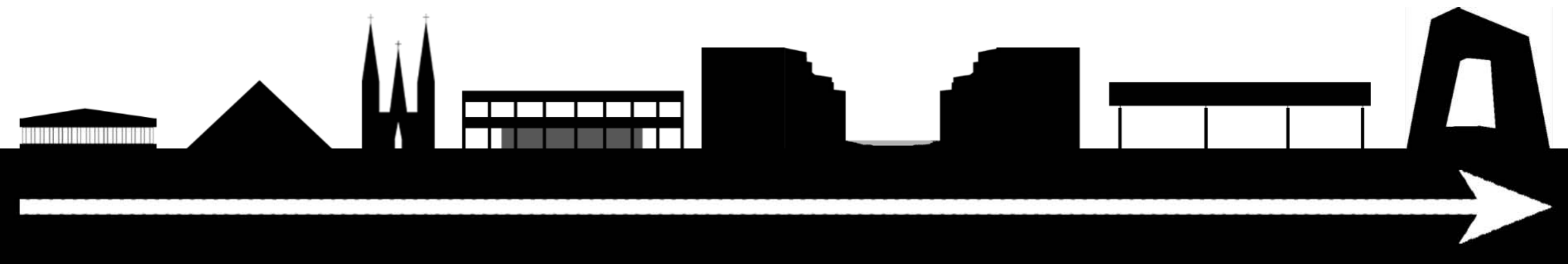


GRÁFICO 26_apunte digital: diagrama conceptual, evolución arquitectónica

⁸ Charles-Édouard Jeanneret-Gris, más conocido, a partir de la década de 1920, como Le Corbusier, fue un arquitecto y teórico de la arquitectura, urbanista, decorador de interiores, pintor, escultor y hombre de letras suizo nacionalizado francés en 1930.

⁹ Ludwig Mies van der Rohe fue un arquitecto y diseñador industrial. Dirigió la escuela Bauhaus entre 1930 y 1933.

¹⁰ Louis Isadore Kahn fue un renombrado arquitecto asentado en Filadelfia.

¹¹ Philip Johnson (Cleveland, 1906 - New Canaan, Connecticut, 2005) Arquitecto estadounidense. Estudió Filología y en 1940 comenzó sus estudios de arquitectura en Harvard (Cambridge, Massachusetts), donde tuvo como profesor a Walter Gropius. Dirigió la sección de arquitectura del Museo de Arte Moderno de Nueva York.

Como contraste Marc Augé define los “no lugares” “Si un lugar puede definirse como espacio de identidad, relacional e histórico, un espacio que no pueda definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar... un mundo así prometido a la individualidad solitaria, a lo efímero, al pasaje...” (Augé, 1994, p.40). que es justo la antítesis del lugar, donde no se pueden encontrar ni generar situaciones de interacción social que promueva la formación de tejido social. Montaner es muy enfático con estas diferencias, considerando la fenomenología en el

desarrollo de experiencias y afirma que “La idea de lugar se diferencia de la de espacio por la presencia de la experiencia. Lugar está relacionado con el proceso fenomenológico de la percepción y la experiencia del mundo por parte del cuerpo humano. (Montaner , 2002, p.38)”

Citando a Heidegger¹² “los espacios reciben su esencia no del espacio sino del lugar/ .../ los espacios donde se desarrolla la vida han de ser lugares”. (Montaner , 2002, p.41)” Lo cuál nos hace

entender en sus postulados que el lugar no existe antes de lo físico, si no que se origina a partir de él.

Finalmente, basado en las nuevas teorizaciones sobre el espacio encontramos exponentes como Peter Eisenman¹³ donde aborda en sus postulados el uso del espacio y Koolhaas con su “Espacio basura” aportando una nueva visión del “no lugar” de Augé; Montaner afirma que “Los lugares ya no se interpretan como recipientes existenciales permanentes, sino que son entendidos como intentos de focos de acontecimientos, como concentraciones

de dinamicidad, como caudales de flujos de circulación, como escenarios de hechos efímeros, como cruces de caminos, como momentos energéticos (Montaner , 2002, p.45)”

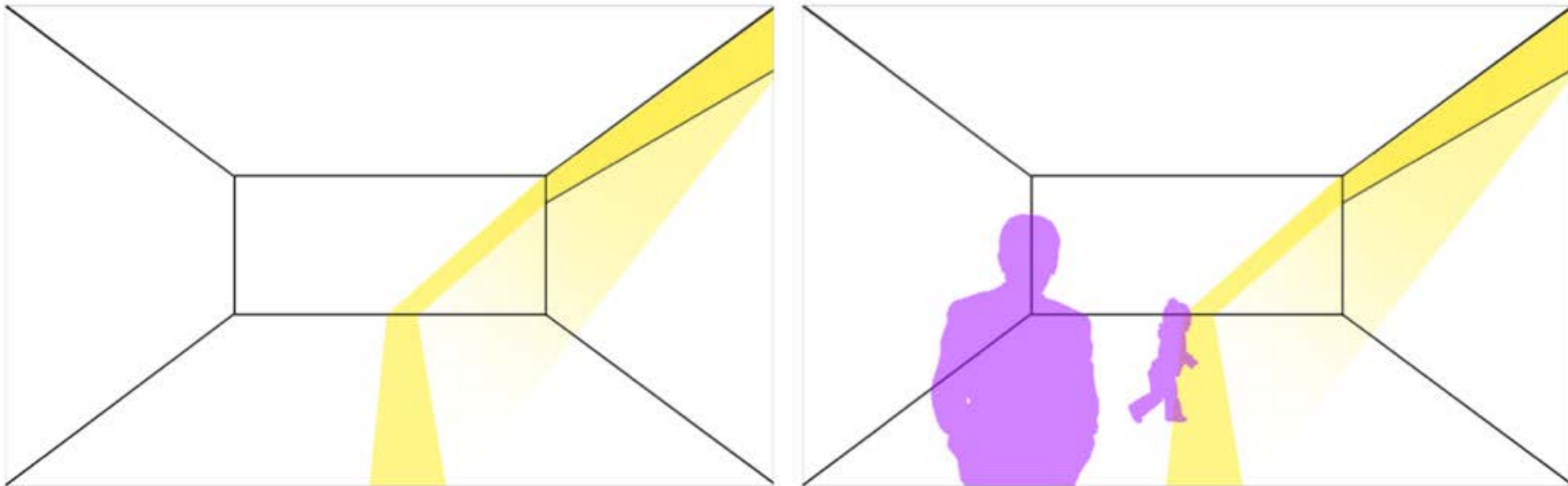


GRÁFICO 28_apunte digital: dinamismo social
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

13 Peter Eisenman es un arquitecto estadounidense de origen judío. A finales de los años cincuenta fue colaborador de Walter Gropius, y en el 1975 fue uno de los integrantes de los Five Architects.

1.4 EXPERIENCIAS LÚDICAS EN EL ESPACIO PÚBLICO

Hoy en día los cambios trascendentales que se dan en cualquier ciudad se generan a través de la creación o propuesta de espacios públicos agradables y bien planeados, adaptados a las condiciones cambiantes del entorno y de los habitantes, ya que es en ellos, donde se desarrolla la interacción de los habitantes dándole vida a la ciudad y generando un arraigo cultural e identificación como ciudadanos.

“Debemos considerar una dimensión decisiva de la ciudad: la calidad de su espacio público. Que es el lugar del intercambio por excelencia y también donde más se manifiesta la crisis de la ciudad. Pero también donde aparecen las respuestas positivas. (Montaner & Muxi, 2000, p.17)”

Si entendemos que el ser humano es un ser social por naturaleza que desarrolla su identidad a partir de la interacción con otros individuos podemos determinar la importancia del papel del espacio público en este proceso como factor físico y espacial en la memoria así como generador de experiencias. El ciudadano interpreta y reinterpreta constantemente el espacio urbano ya sea



GRÁFICO 29_apunte digital: interacción con el espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 30_interacción social en el espacio público

Fuente: <https://cdn.civitatis.com/guias/tokio/parque-yoyogi.jpg>, consultado el 12 de octubre de 2016

de manera real o simbólica dependiendo de sus experiencias en él, dotándolo de significado en cada momento.

Además de la transformación y mejora de espacios públicos para la ciudad se permite generar impactos positivos en accesibilidad universal, así como una mejora sustancial en la calidad ambiental, imagen urbana y la integración del tejido social, que en suma resultan en una mejor calidad de vida para los poblados.

La inclusión de actividad lúdica en el espacio público no debe convertirlo meramente en el escenario donde se desarrolle la interacción social sino que debe ser considerado como un elemento que proporcione las condiciones más adecuadas para la interacción. Un espacio interactivo que permita incitar a la curiosidad y propiciar conocimientos que posibiliten el desarrollo integral de cada persona. El papel interactivo del espacio lúdico permite un escenario para el comportamiento, para la relación social y cultural.

Es de vital importancia la interacción de las personas con su entorno inmediato, debido a que se propicia la generación de nuevas percepciones urbanas donde el individuo se sienta identificado en el lugar donde habita. Esta generación de percepciones se logra gracias a la vivencia de diversas expresiones culturales propias del lugar. A pesar de los avances nacionales e internacionales en la planeación y el



GRÁFICO 31_espacio público deficiente

Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/DSC05496.JPG>, consultado el 12 de octubre de 2016

ordenamiento de la ciudad, actualmente subsisten tendencias que continúan valorando el espacio público de forma fragmentaria; como áreas residuales e intersticiales en la ocupación del territorio de la ciudad, como zonas no construibles, muchas veces generadoras de conflictos en la conformación de la estructura urbana.

El espacio público resulta ser un hecho de comunicación que permite fortalecer la cultura a través de instrumentos cognoscitivos materializados en el espacio. Se puede determinar la importancia del papel que juega el conocimiento en el espacio público, reconociendo que allí está la esencia del mismo como medio de

interacción, de comunicación y como escenario propicio para el aprendizaje.

El conocimiento se establece entonces como motor de una sociedad que ayuda en la conceptualización de nuevas y mejores actitudes urbanas. En este contexto la educación contribuye a la equidad social, hace mucho más factible el acceso democrático a la información y por ende contribuye a una mayor madurez en la toma de decisiones. Todo ello nos señala la necesidad de establecer espacios públicos educativos que tengan como objetivo primordial fomentar políticas educativas socialmente democráticas, que busquen atacar la desigualdad, brinden las mismas bases cognoscitivas a cualquier grupo social sin importar su estrato ni clasificación y contribuyan a valorar la importancia del conocimiento como una herramienta más de progreso que ayuda a consolidar cambios sociales significativos.

Si bien en muchos aspectos el espacio público presenta características propias (físicas) ya sean paisajísticas o estéticas de la ciudad, es posible estudiar su carácter educativo y la necesidad de generar nuevos espacios urbanos que presenten conceptos contemporáneos de integración y encuentro cultural que hoy por hoy se convierten en plataformas de emociones y expresiones comunicativas. Esto nos coloca en una nueva dimensión del quehacer profesional del arquitecto, pues como se ha venido demostrando a través de la historia, los hechos físicos condicionan positiva o negativamente el comportamiento humano y por lo tanto adquieren una dimensión ética y estética de enormes proporciones que no se pueden eludir en los vericuetos del oficio.

El papel de la recreación en la construcción de lugares es importante para la formación de la ciudad en tanto que se genera como un hecho colectivo y determinante urbano. Los espacios recreativos son recintos de esparcimiento sano y productivo orientados a las necesidades e intereses de las personas que existen en el lugar.

El propio juego crea un espacio lúdico particular donde puede llegar a pasar lo que cada persona quiera que suceda. Los límites los impone la imaginación y la fantasía. Cada individuo caracteriza el espacio urbano, transformándole de manera significativa en lugares propicios para la interacción, el aprendizaje y la cohesión

social. De esta manera la actividad recreativa tiene valores propios, reafirmando el valor del ocio como vivencia personal o colectiva en la materialización de los espacios.

Los espacios lúdicos se caracterizan en un hecho particular “el ocio”. El espacio que le da sentido al lugar asociado a la experiencia recreativa, al propio juego, a la diversión y satisfacción de los intereses de las personas. Espacios de ocio que pueden ser construidos como lugares significativos, lugares que de alguna forma fomenten la cultura y demás expresiones urbanas. Así como lo afirma Carlos Alberto Rico¹⁴ cuando dice que: “Todas las formas de expresión cultural tienen un espacio asociado y reflejado en

JUEGOS MUSICALES



GRÁFICO 32_juegos musicales Jumbo

Fuente: <http://www.productosjumbo.com/productos/960/Rhapsody%E2%84%A2-Animato%E2%84%A2-Metallophone/> consultado el 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 33_apunte digital: el espacio público como generador de aprendizajes

comportamientos humanos históricamente aprendidos. Los deportes, la recreación, los pasatiempos y otras actividades para tiempo de ocio son elementos del ambiente cultural y reflejan el uso del espacio y sus variaciones. (Rico, 2002, p.12)”

De esta manera identificamos que el objetivo principal del espacio público como potencializador de experiencias lúdicas está en la generación de un ocio productivo que fortalezca el espacio de las vivencias placenteras del conocimiento mediante un sistema estructurado que tiene como meta educar – enseñar mejor. La importancia de estos espacios está en retomar varios aspectos del juego para crear mejores instrumentos pedagógicos, hacer más placentero el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El espacio público-lúdico entonces está determinado por tres ideas claves: JUEGO, EDUCACIÓN, CULTURA. “Aprender Jugando” es la frase que le da significado y significante a este espacio público.

Mediante la transformación del espacio se consigue la materialización de la actividad lúdica, recrearse en la existencia del lugar para llegar a fomentar una mejor educación y cultura que sean adquiridas de una manera divertida y placentera como producto del proceso de juego.

1.5 LA CREACIÓN DE LUGARES COMO ESPACIOS PÚBLICOS EXITOSOS

Basado en los trabajos de Project for Public Spaces¹⁵ se pueden utilizar 4 criterios para evaluar cualquier espacio público y así poder determinar su potencial para ser considerado un espacio público exitoso.

15 Project for Public Spaces (PPS) organización sin ánimo de lucro dedicada al diseño, la educación y el planeamiento en relación al espacio público en la ciudad. Fundada en 1975, PPS es pionera en el desarrollo de procesos participativos, que incluyen el ciudadano como agente activo en el diseño del espacio público, y fueron unos de los primeros en hablar y experimentar sobre el concepto de placemaking. Hoy en día, a través de investigaciones, conferencias y asociaciones estratégicas, PPS promueve el placemaking como enfoque para afrontar a los asuntos del espacio público.

- ATRIBUTOS
- INTANGIBLES
- CRITERIOS



GRÁFICO 34_apunte digital: criterios para la creación de un espacio público exitoso, PPS
 Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

1. Accesos y vinculaciones: Se considera importante que haya una relación entre el lugar y su entorno, tanto visual como físico. Debe ser posible ver el lugar tanto de lejos como de cerca. Son importantes los estacionamientos, especialmente para el comercio y, por supuesto, que haya una correcta llegada de transporte público. “Se hace entonces necesario potenciar el uso del espacio público por parte de las minorías sin obstrucciones culturales, discriminatorias o excluyentes. (Montaner & Muxi, 2000, p.57)”

El acceso comprende una cercanía, es decir no debe existir un gran desplazamiento para llegar al espacio público más cercano y debe ser una distancia que se pueda recorrer a pie. “Con la



GRÁFICO 35_accesos y vinculaciones con su contexto

Fuente: <http://www.archdaily.casadamusicaoma> consultado el 12 de octubre de 2016

planificación territorial pueden establecerse límites a zonas urbanizables, priorizar sistemas de redes de transporte público en las metrópolis, usos eficientes y no repartidos de suelos productivos. En los barrios donde se mezclan actividades, personas y tiempos, se potencia que la vida de la gente se desarrolle con calidad y en proximidad, se gana al no tener tiempos inútiles de traslados, se ahorra energía, se enriquecen las relaciones sociales y la vida tiene un sentido más amplio que la mera satisfacción, por otro lado nunca resuelta, de la compra como actividad de ocio que propone el modelo del suburbio disperso y el centro comercial. (Montaner & Muxi, 2011, p.112)”



GRÁFICO 36_imagen y confort Parque San Luis Potosí – Mario Schjetnan

Fuente: <http://gdu.com.mx/gdusan-luis-potosi> consultado el 12 de octubre de 2016

2. Imagen y Confort: Un lugar es exitoso cuando se muestra confortable y con una buena imagen. El concepto de confort involucra el sentimiento de seguridad, limpieza y de disponibilidad de asientos, ubicados en un sitio donde se encuentre sombra, punto que generalmente es subestimado. 3. Usos y Actividades: Las actividades son los elementos básicos de un lugar. Le dan una razón a la gente para volver a los lugares. Cuando no hay nada que hacer, o no se generan los espacios adecuados para el

esparcimiento, generalmente el espacio permanece vacío. Deben considerarse las actividades correspondientes a distintos grupos de edades.

4. Sociabilización: Es una cualidad difícil de conseguir de un lugar, pero se da cuando la gente se junta a ver a los amigos, conoce o saluda a sus vecinos, o se siente cómoda aún interactuando con desconocidos.



GRÁFICO 37_apunte digital: usos y actividades (Atrio Templo de Santo Domingo)
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

Hay un sentimiento de pertenencia del lugar. “En el contexto de la globalización, la conflictividad, las fronteras y la creación de capital monopolista, las alternativas radican en la reorganización de las propias ciudades para que sean más sostenibles, para que se complementen con unas estructuras rurales conformadas por

comunidades ecológicas, para que se fortalezcan sus relaciones sociales implementando el espacio público y los requerimientos, para que se refuercen sus características singulares, sus movimientos artísticos y su tradición cultural. (Montaner & Muxi, 2011, p.128)”



GRÁFICO 38_apunte digital propio: sociabilización
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

1.6 CONCLUSIONES

Durante mucho tiempo, el espacio público se ha visto como un hecho netamente físico de la ciudad, cuando las nuevas concepciones urbanas lo asimilan de manera más profunda, como un hecho político, social y cultural. La calidad del mismo propicia una existencia digna y equitativa para la sociedad generando multiplicidad de situaciones, acontecimientos, objetivos, estructuras formales e intereses colectivos que conforman la vida y la cultura urbana.

Por ello es relevante destacar el papel del espacio público como medio de comunicación articulador del conocimiento que sólo se adquiere mediante la interacción de las relaciones sociales con el medio físico, estableciendo espacios urbanos que exploten y exploren el potencial colectivo en la construcción de diversas expresiones culturales. Todo ello contribuye a la formación de identidad y memoria urbana.

No se trata de espacios públicos “bonitos” o bien conservados. Se trata de espacios públicos que por efectos de las vivencias lúdicas se conviertan en lugares de significado y aprendizaje para la población.

El principal logro de un espacio público bien diseñado es que la gente lo quiera visitar y destine pasar tiempo en ellos. Para que esto ocurra, hay varios factores involucrados, como la influencia que ejercen en él la arquitectura, los edificios históricos y los monumentos, las actividades que ofrece el lugar y las facilidades para recorrerlo, entre otros.

No sólo los desplazamientos son importantes, los accesos a través de las conexiones que ofrece el transporte público también lo son. Un buen equilibrio entre diseño urbano y un transporte planificado influyen en el carácter e impacto social que ejerce un espacio público.

El diseño de espacio público contemporáneo es complejo, derivado de los nuevos modelos de vida pública; que avanza por un camino aún no muy transitado, que se caracteriza por el papel que desempeñan diferentes artes y disciplinas en el proyecto de espacios públicos actuales: diseño de jardines, diseño de iluminación, land art, escultura, arquitectura, escenografía, conservación, botánica, etc.; siendo imprescindible que las propuestas en cualquier ciudad sean coherentes y se adapten a las condiciones del lugar y la sociedad a atender, tales como: ecosistemas naturales, clima, construcciones preexistentes así como el anhelo y necesidades reales de la población, tradiciones y recuerdos inscritos en la memoria colectiva, entre otros; dejando de lado los tan comunes intereses políticos y económicos que

persiguen la mayoría de las autoridades gubernamentales e institucionales en el país.

“Uno de los indicadores de insostenibilidad o sostenibilidad clave y sintomático, debería consistir en determinar si en cada territorio lo que aumentaron fueron los muros, las vallas, las autopistas y las divisiones o lo que aumentan son los espacios públicos, los edificios comunitarios, los centros culturales, los lugares de reunión, etc. Desde la crítica de arquitectura es importante establecer diferencias, dar a conocer qué arquitectos han colaborado en crear espacios de convivencia, como Lina Bo Bardi en Brasil y Jakoba Mulder y Aldo Van Eyck en Holanda, y cuáles, más allá de su discurso teórico, han contribuido a crear más barreras y segregación, como Jean Nouvel, Renzo Piano, Richard Rogers, Ricardo Legorreta, Alberto Campo Baeza o tantos arquitectos cómplices de la construcción de urbanizaciones cerradas, edificios que actúan como barreras o como objetos aislados y agresivos en el entorno; sibilinos maestros en el arte de crear muros, fortalezas, divisiones y obstáculos, sin que se note. (Montaner & Muxi, 2011, p. 94)”



GRÁFICO 39_apunte digital: perspectiva conceptual sobre espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

REFERENTES EN LA CREACIÓN DE LUGARES

CAPÍTULO 2.

Se pueden resaltar grandes ejemplos de desarrollo, intervención y transformación de espacios públicos exitosos; a nivel local la solución a un grave problema de degradación ecológica en la Laguna Chapulco dio pie a una regeneración social en la zona sur de la ciudad de Puebla, a nivel nacional la inserción del arte contemporáneo en el Jardín Botánico de Culiacán ha sido generador de experiencias que favorecen la interacción social en espacios abiertos, propiciando la educación ambiental en espacios bien planeados y diseñados; y finalmente a nivel internacional, en la ciudad de New York conservando la estructura metálica y los rieles de una antigua línea férrea, se diseñó una plataforma verde donde se abren caminos entablados, zonas de descanso, restauración, exposición y pequeños comercios. La obra se basa en recrear los antiguos enlaces y líneas férreas, con grandes jardines florales y pequeñas pausas más acotadas, revalorizando una zona y dándole su lugar al patrimonio arquitectónico olvidado hasta ese momento.



GRÁFICO 40_vista panorámica de la laguna principal Proyecto Parque bicentenario Puebla – Mario Schjetnan

Fuente: <http://obrasweb.mx/arquitectura/2015/06/25/muchos-obras-son-monumentales-pero-sin-relacion-con-la-ciudad-schjetnan>, consultado el 12 de octubre de 2016

2.1 EL ASPECTO FÍSICO, BIOLÓGICO Y PSICOLÓGICO DE UN LUGAR: PARQUE CENTENARIO “LAGUNA DE CHAPULCO” PUEBLA, PUE.

Diseño: Arq. Mario Schjetnan¹⁶, GDU Grupo de diseño Urbano.

Área: 18 hectáreas.

Ubicación: Puebla, Puebla, México.

16 Mario Schjetnan. Arquitecto y Paisajista, nacido en la Ciudad de México en 1945. Durante el 2010 el Colegio de Arquitectos de la Ciudad de México y la Sociedad de Arquitectos Mexicanos le otorgan el premio Maria Ignacia Rodríguez de Velasco en Proyectos de Desarrollo Urbano y Arquitectura de Paisaje y en el 2012 tuvo el honor de ser nombrado miembro de número de la Academia de las Artes de México.

Este desarrollo se trata de una zona de 18 hectáreas recuperada por el Gobierno Municipal de Puebla en el año 2010 que logró el diseño y construcción del “Parque del Centenario Laguna de Chapulco” en el cual se integran factores ambientales y urbanísticos.

La Laguna de Chapulco es actualmente un vaso regulador reconfigurado y desazolvado, que venía degradándose progresivamente. Anterior a la recuperación diferentes factores intervenían para el deterioro del mismo, entre ellos se podía notar el crecimiento urbano descontrolado alrededor de la laguna, la deforestación del territorio aledaño, el ingreso de descargas domésticas y de residuos urbanos así como escombros.

Dichas condiciones ocasionaron erosión, deslaves y azolve del cuerpo de agua, originando la alteración de la función ecológica de la Laguna y ocasionando la disminución de su capacidad como vaso regulador, sobre todo en la época de lluvias, resultando en la inundación de las



GRÁFICO 41_creación del Parque bicentenario Puebla – Mario Schjetnan

Fuente: <http://gdu.com.mx/gdu/?portfolio=parque-laguna-de-chapulco>, consultado el 12 de octubre de 2016

zonas habitacionales cercanas a la misma así como un grave problema de degradación ecológica.

Localizado en el suroeste de la Ciudad de Puebla hoy en día es un parque público de carácter educativo, didáctico y de esparcimiento familiar con énfasis en el medio ambiente local contando con un centro de educación ambiental. Es un espacio con más de 2 mil 300 árboles y cuenta con islas de avistamiento para aves, espacios de reproducción de anfibios, áreas recreativas, culturales y deportivas además de un espejo de agua rehabilitado.

El parque cuenta con diferentes actividades recreativas para toda la familia tales como juegos, áreas infantiles y espacios verdes. Se ha convertido en un importante espacio de convivencia familiar al aire libre y práctica deportiva al sur de la ciudad, mejorando indudablemente la calidad de vida de los habitantes de la zona.

Mediante un correcto trabajo topográfico y un estudio medio ambiental se transformó en un ecosistema donde conviven más de 70 especies de flora y fauna, que permite el desarrollo de diferentes actividades que



GRÁFICO 42_vista panorámica desde la isla mirador, Parque bicentenario Puebla – Mario Schjetnan
Fuente: <http://gdu.com.mx/gdu/?portfolio=parque-laguna-de-chapulco>, consultado el 12 de octubre de 2016

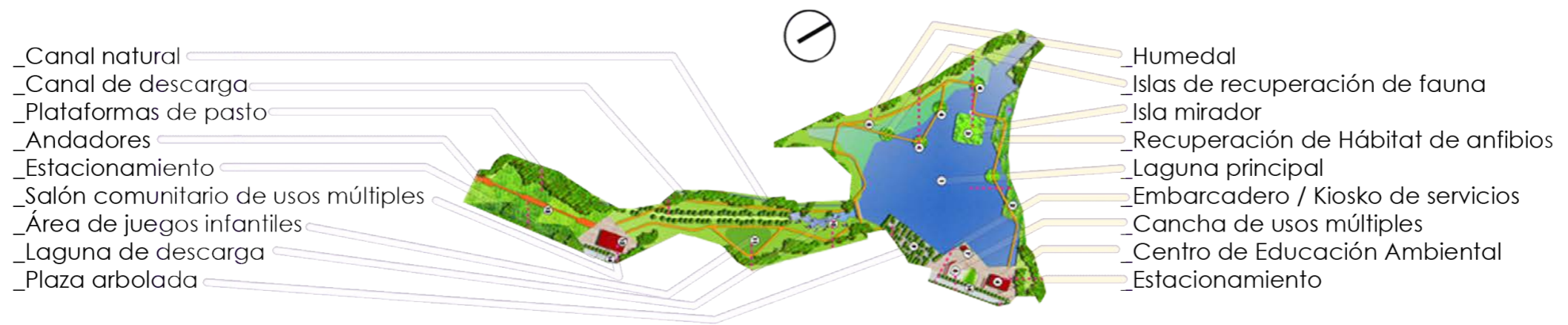


GRÁFICO 43_apunte digital: panorámica desde el embarcadero y planta de conjunto, Parque bicentenario Puebla – Mario Schjetnan
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 44_mobiliario urbano, Proyecto Parque bicentenario Puebla – Mario Schjetnan

Fuente: <http://gdu.com.mx/gdu/?portfolio=parque-laguna-de-chapulco>, consultado el 12 de octubre de 2016

no eran del alcance de los usuarios debido a su situación geográfica como los paseos en lancha, prácticas de remo así como actividades enfocadas al cuidado de la eco

gía que ayudan a generar una conciencia de cuidado al medio ambiente.

Es importante mencionar la presencia de diferentes elementos de tipo arquitectónico que se colocan en el lugar como el salón de usos múltiples que completa la oferta de espacios de uso social favoreciendo los procesos de dinamización social tanto de propios como de extraños (vecinos y visitantes de la zona) así como la presencia de mobiliario urbano que favorece no solo el confort sino aún mas importante potencializa las experiencias lúdicas en el lugar convirtiéndolo en un punto significativo de reunión, de estudio, de juego, convivencia familiar e incluso de estudio ya que cuenta con zona wifi que favorece la presencia de estudiantes que por las tardes acuden a realizar trabajos escolares.

Sin lugar a dudas el desarrollo de este parque como espacio público exitoso ha



GRÁFICO 45_toma aérea del conjunto y su contexto, Proyecto Jardín Botánico de Culiacán – Tatiana Bilbao
Fuente: <http://www.archdaily.mx/mx/02-279944/jardin-botanico-tatiana-bilbao-s-c>, consultado el 12 de octubre de 2016

2.2 FUSIÓN ENTRE ARTE Y ARQUITECTURA: JARDÍN BOTÁNICO DE CULIACÁN: CULIACÁN, SINALOA.

Diseño: Tatiana Bilbao¹⁷

Área: 109.25 m2.

Ubicación: Culiacán, Sinaloa, México

Año de proyecto: 2012.

¹⁷ Tatiana Bilbao, (1972) una de las arquitectas más innovadoras de México. En 1924 fundó su despacho Tatiana Bilbao S.C. Ha desarrollado proyectos en Europa, China y México.

El Jardín Botánico de Culiacán fue creado por el ingeniero Carlos Murillo Depraect en diciembre de 1986 con apoyo del Gobierno Estatal. En 1996 se formó la Sociedad Botánica y Zoológica de Sinaloa, institución de asistencia privada y sin fines de lucro que promueve la protección y conservación de la flora y fauna de la región, así como la generación de espacios verdes para mejorar la calidad de vida de la comunidad de Culiacán.

En 2007 el presidente del patronato que administra este espacio público, decidió convertirlo en un punto de referencia tanto para la comunidad local como para la internacional y comienza la elaboración de un proyecto muy ambicioso que además de reforzar la colección de especies, incluye la instalación de 35 obras de arte y un conjunto de 15 pabellones pequeños que servirán para dotar de servicios al jardín y su programa de arte. Desde el punto de vista

de la botánica, el objetivo del proyecto radica en mantener la colección mundial con la que ya cuenta y enriquecerla con especies de alto valor biológico y etnobotánico.

La propuesta arquitectónica inicia con un plan maestro para mejorar la relación entre los nuevos edificios, la vegetación y las intervenciones artísticas, así como la reducción del área de caminos para incrementar la permeabilidad. Se invitó a la arquitecta mexicana Tatiana Bilbao para crear una arquitectura conceptual a partir de las ideas de composición y sensibilidad al contexto que pudieran resultar en un nuevo hito para la ciudad.

El concepto arquitectónico nace a partir del estudio de los patrones geométricos encontrados en la estructura del Huanacastle un árbol que crece y se modifica sin perder su constitución original.

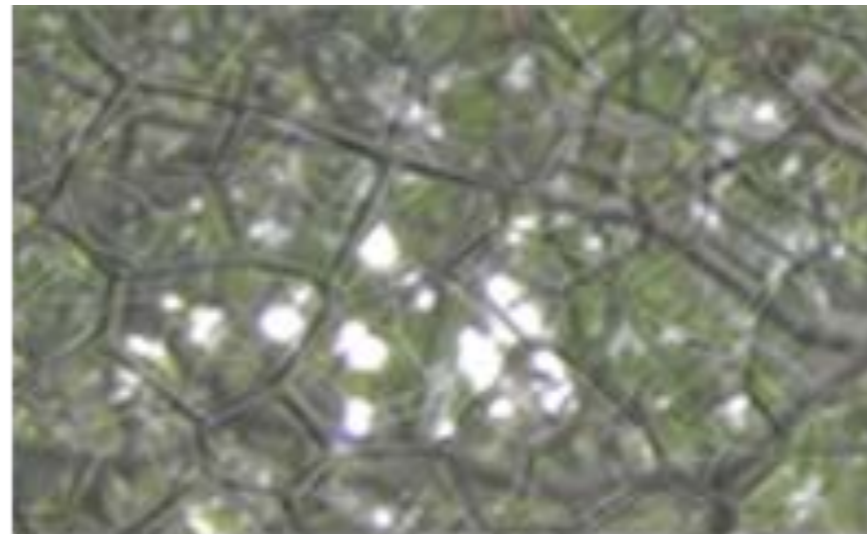


GRÁFICO 46_proceso de diseño, Proyecto Jardín Botánico de Culiacán – Tatiana Bilbao

Fuente: <http://www.archdaily.mx/mx/02-279944/jardin-botanico-tatiana-bilbao-s-c>, consultado el 12 de octubre de 2016

La abstracción de estas formas generó el diseño de los nuevos caminos, edificios y espacios del jardín, complementando el espacio existente y convirtiéndose en un elemento más en la forma en que se presenta ante los ojos del visitante este “museo viviente”. La traza de sus caminos y sus estructuras de servicio público

tuvieron que ser hechas de manera que sortearan el crecimiento casi anárquico de la naturaleza.

Están proyectadas agrupaciones de pequeñas estructuras con un programa diverso denominados como: Acceso Sur, Servicios



NOMENCLATURA

- A_ acceso sur y cafetería
- B_ zona cultural
- C_ invernadero
- D_ zona educativa
- E_ acceso norte y oficinas

GRÁFICO 47_planta de conjunto, Proyecto Jardín Botánico de Culiacán – Tatiana Bilbao

Fuente: <http://www.archdaily.mx/mx/02-279944/jardin-botanico-tatiana-bilbao-s-c>, consultado el 12 de octubre de 2016

Educativos, Auditorio Abierto, Servicios Culturales, Invernadero, Curaduría y Acceso Norte. Se puede observar el respeto a la naturaleza ya que las estructuras se pensaron como si fueran parte del mismo paisaje; edificios que pudieran relacionarse con la naturaleza por medio de su forma tectónica y materializados de concreto aparente. Se permite que los edificios “envejeczan” a la par de su entorno, al permitir que el material pueda “pintarse” de verde al reaccionar a la humedad del ambiente con el paso del tiempo. El concreto aparente además de ser un acabado final que no requiere ningún otro proceso y con el que se logra un terminado

de gran calidad tiene la ventaja de requerir muy poco mantenimiento, larga duración y por su composición tiene condiciones y cualidades térmicas siendo también la estructura, además en este caso por los agregados integrales también se logró la característica impermeable necesaria para poder tener la losa de azotea del mismo material.

Se consideraron aspectos de diseño bioclimático al pensar sus espacios arquitectónicos, en el Auditorio Abierto, que es un espacio formado por tres muros que contienen un área de proyecciones al

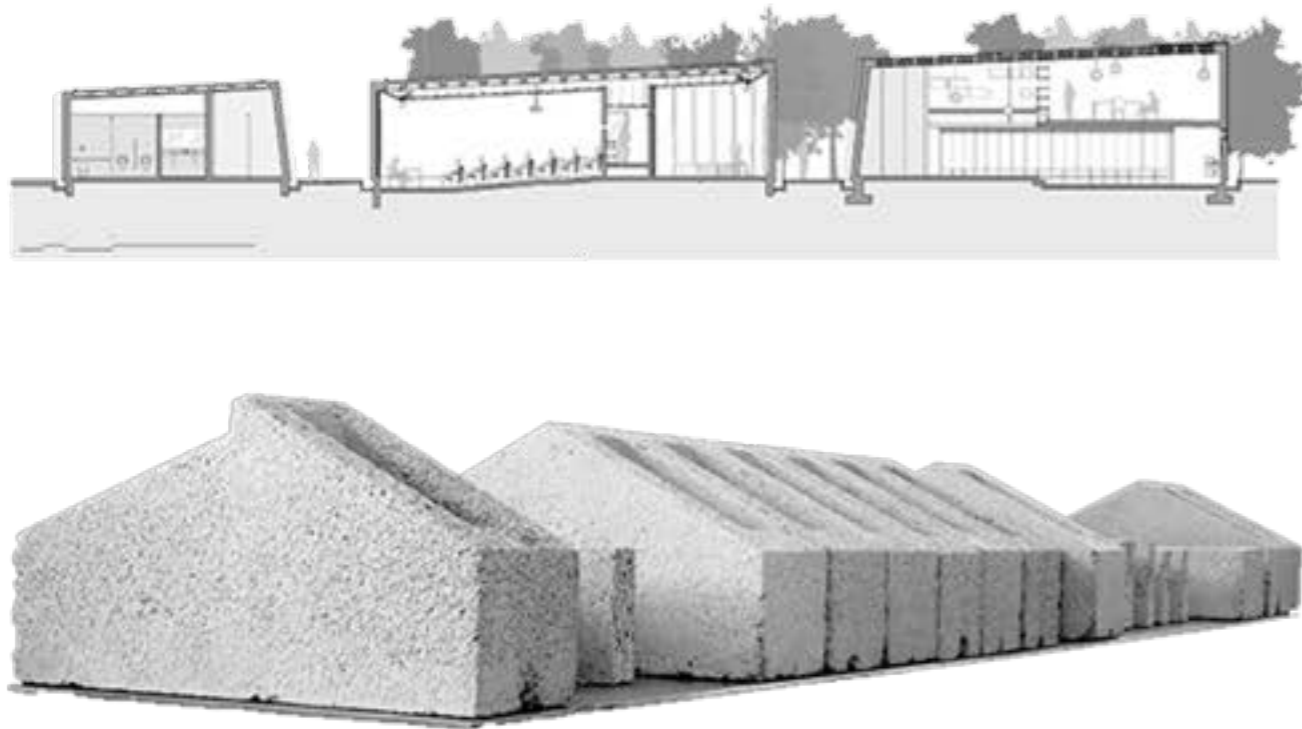


GRÁFICO 48_apunte digital: perspectiva, corte y detalle del block tipo, Proyecto Jardín Botánico de Culiacán – Tatiana Bilbao
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

aire libre. Para definir la distribución de los muros y la ubicación de la pantalla, se realizó un análisis de sombras en piso y muros. Se concibió este espacio como un auditorio al aire libre que cuenta con sombra natural de los árboles que lo rodean.

El resto de los espacios se plantean para fomentar la educación ambiental, brindar una mejor atención a los visitantes y ofrecer un espacio de trabajo óptimo para el personal administrativo de la institución. Favoreciendo las labores de conservación, investigación, educación y recreación.

Podemos considerar al Jardín Botánico como un espacio público exitoso que trabaja a manera de museo abierto o “museo vivo” en donde los usuarios tienen contacto directo y sin ningún tipo de restricción con las piezas de arte o los edificios. Este tipo de experiencias solo son posibles cuando existe un estudio en el proyecto de diseño y se desarrollan proyectos ambientales y paisajísticos en el diseño de espacio público.

De manera destacable se hace notar que la concepción de este espacio público, consideró la implementación de programas de tipo cultural que complementan el espacio no solo de forma tangible sino a través de las actividades que el usuario puede desarrollar en él. Se generó un proyecto de arte en el que participan 35 importantes creadores contemporáneos de distintas nacionalidades; persiguiendo la idea de desarrollar obras específicas para el Jardín que refuercen las dinámicas de la gente que lo visita y generar una experiencia artística muy distinta a la cotidiana donde el usuario realmente experimente un acercamiento con este tipo de expresiones, enriqueciendo e intensificando la experiencia del visitante en su recorrido por el jardín y cambiando radicalmente la forma en la que la sociedad culiacanense disfruta

del arte contemporáneo. Pretendiendo sensibilizar al visitante al grado de incrementar la conciencia que tiene del reino vegetal y su relación con el hombre, y de este modo hacerlo reflexionar sobre temas sociales y naturales.

El impacto que ha logrado es, implantarse como espacio de visita recurrente para los habitantes de la ciudad llevando a cabo actividades físicas y convirtiéndose en escenario para fotografías y eventos especiales. Es ya un ícono en la ciudad de Culiacán, un punto de referencia y es un espacio que ayuda en la recomposición de la identidad y el tejido social.



GRÁFICO 49_apunte digital: perspectiva y plano arquitectónico de conjunto, Proyecto Jardín Botánico de Culiacán – Tatiana Bilbao
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 50_perspectiva de la intervención Proyecto High Line – James Corner Field Operations & Diller Scofidio + Renfro
Fuente: [http://www.wow.com/wiki/High_Line_\(New_York_City\)](http://www.wow.com/wiki/High_Line_(New_York_City)), consultado el 12 de octubre de 2016

2.3 LA HERENCIA DEL PATRIMONIO COMO RESCATE: LA HIGH LINE; MANHATTAN, NEW YORK.

**Diseño: James Corner¹⁸ Field Operations, Diller Scofidio +
Renfro**

Área: 2 km de longitud.

Ubicación: New York, New York, EUA.

Año proyecto: 2003.

18 James Corner arquitecto paisajista y teórico cuyos trabajos se enfocan en desarrollo innovador enfocado en diseño de arquitectura del paisaje y urbanismo .



El High Line Park es sin lugar a dudas un maravilloso ejemplo de cómo se puede rescatar infraestructura destinada por su obsolescencia al derrumbe y usarla como un recurso urbano bastante favorable, es uno de los espacios públicos rehabilitados más recientes e inusuales de la ciudad de Nueva York ya que al estar construido sobre una antigua línea de ferrocarril es el único parque urbano elevado de la ciudad.

La línea de ferrocarril High Line fue construida por encima del nivel de la calle en 1929 para transportar carga entre los numerosos negocios y depósitos del lado bajo de West Side de Manhattan sin poner en riesgo a sus habitantes. En 1960, la sección del extremo sur del ferrocarril fue destruida y para 1980, toda la línea de ferrocarril había caído en desuso y muchos de los residentes locales y dueños de propiedades en la zona petitionaron al gobierno de la ciudad para que la estructura fuera demolida sin obtener respuesta alguna. Las fábricas que la rodeaban fueron con el paso del tiempo convertidas en "lofts" y viviendas de lujo, mientras que la vía a dos pisos de altura permanecía ahí, cada vez más tupida por la vegetación que crecía salvajemente a sus anchas.

GRÁFICO 51_estado previo de la High Line – James Corner Field Operations & Diller Scofidio + Renfro
Fuente: http://www.detail-online.com/fileadmin/processed/_csm.jpg, consultado el 12 de octubre de 2016

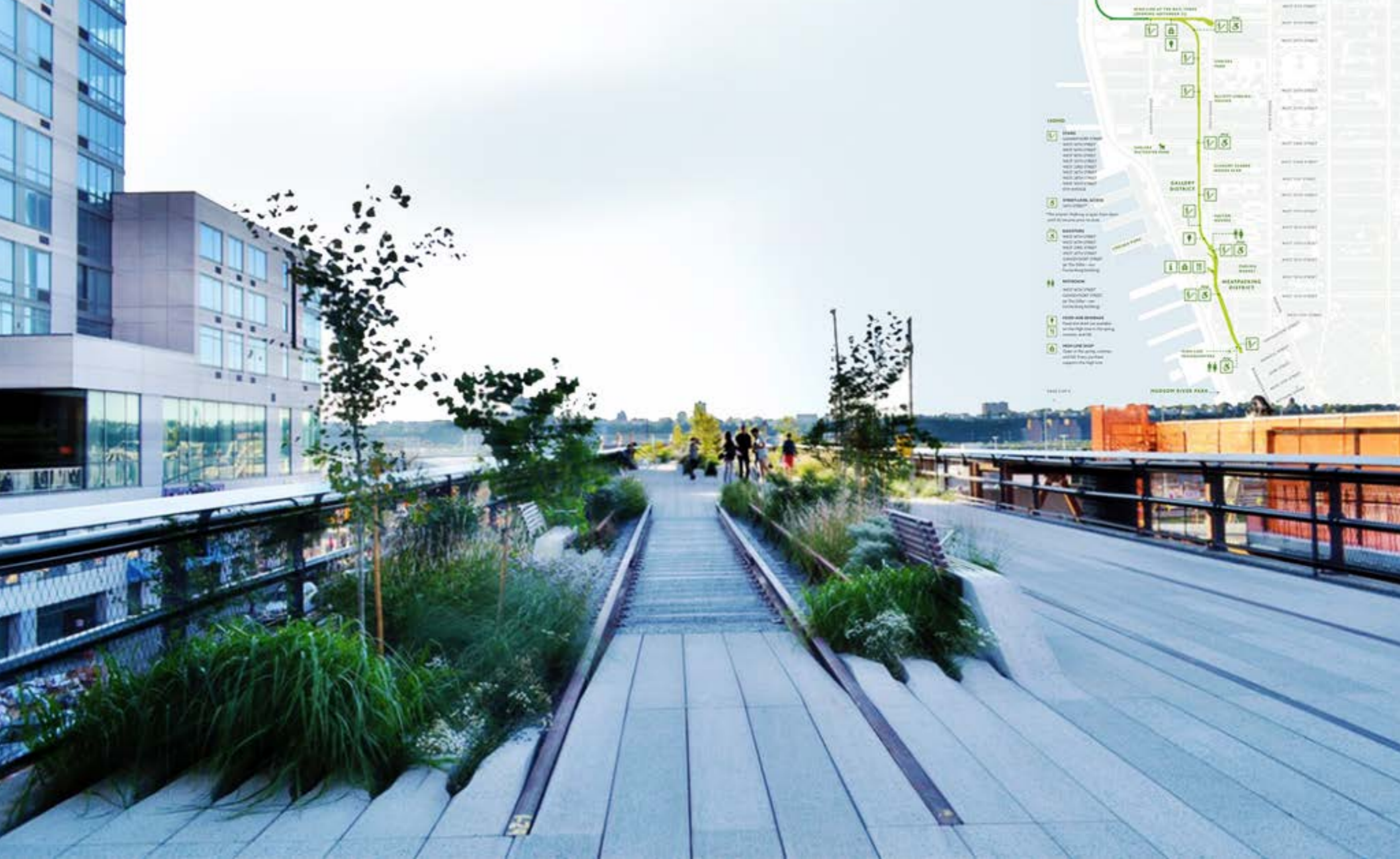


GRÁFICO 52_apunte digital propio: perspectiva y planta de conjunto Proyecto High Line – James Corner Field Operations & Diller Scofidio + Renfro
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 53_panorámica al Río Hudson High Line – James Corner Field Operations & Diller Scofidio + Renfro

Fuente: http://cdn.plataformaurbana.cl/wp-content/uploads/etapa_3_high.jpg, consultado el 12 de octubre de 2016

En el 2002, una asociación ciudadana comenzó a involucrarse en el tema, recibiendo el nombre de “Amigos de la High Line”, impulsando la idea de reciclar la infraestructura, con objeto de convertirla en un espacio para el encuentro social y para albergar muestras artísticas. Este proyecto estableció la importancia de la recuperación de esta infraestructura en desuso para favorecer la recuperación urbana de la zona, enmarcado en la actual corriente de arquitectura verde. Se llamó a una competencia internacional de arquitectura en 2003 para su transformación en un parque público aprovechando que esta estructura atraviesa diversos barrios del lado oeste de Manhattan.

High Line Elevated Park tiene más de 2 kilómetros de longitud y tiene un recorrido que va desde Gansevoort Street hasta la calle 34 de la parte oeste de Nueva York. Está dividido en tres secciones y se puede acceder a él por más de una docena de puntos a lo largo de su recorrido sobre la ciudad. Es un espacio público accesible para discapacitados a través de elevadores. Tiene un promedio de 20 metros de ancho y se encuentra a diez metros por encima del nivel de la calle.

La recuperación de la estructura se ha realizado en dos fases:

La primera consistió en limpiar y retirar algunos de los elementos de las antiguas estructuras para poder sanear, reforzar y modernizar la parte que iba a ser reutilizada. En muchos lugares las piezas retiradas fueron restauradas y devueltas a sus lugares de origen, por ejemplo las antiguas vías de ferrocarril, que se integraron en la formación de parterres para la siembra. Sirviendo como referente de una revalorización no solo del espacio y del uso sino también del material. Se consideró en el diseño de recuperación de la High Line la construcción del paisaje como parte de la transición a convertirse en un parque público.

El objetivo de este parque elevado es el de unir tres barrios y reactivar la bahía de Manhattan lo cuál representa un agregado en el diseño el considerar la integración de zonas. También buscó convertirse en referente como destino turístico gracias a la vista que de ella se puede obtener de la bahía del río Hudson y de la Estatua de la Libertad al horizonte.

La propuesta se inspira en la maleza que creció tras el abandono de esta línea



GRÁFICO 54_apropiación del espacio público High Line – James Corner Field Operations & Diller Scofidio + Renfro
Fuente: http://mblogthumb4.phinf.naver.net/20141116_155/fendervendpe=w2, Consultado el 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 55_toma aérea High Line – James Corner Field Operations & Diller Scofidio + Renfro

Fuente: http://i.smilepost.ru/img/img7/photos_of_new_york_city_02.jpg, Consultado el 12 de octubre de 2016

férrea, proponiendo un pavimento que permite el crecimiento de vegetación por diversas áreas dentro del recorrido. La estrategia de diseño se planteó a través del concepto “agri-tecture”: parte agricultura, parte arquitectura. Cambiando las reglas de enfrentamiento entre la vida vegetal y los peatones, ésta estrategia combina elementos orgánicos y materiales de construcción de tal forma que modifica las proporciones y se adapta a la naturaleza, el cultivo y lo íntimo dándole a la naturaleza un carácter importante en el diseño.

El recorrido de la High Line está repleto de bancos para sentarse o recostarse, convirtiéndose en un lugar que ha adquirido importancia para los residentes ya que les permite tomar el sol en los meses de verano.

El angosto pasaje tiene una multitud de vegetación que incluye árboles, arbustos, césped, flores y plantas de distintas variedades. Algunos tramos tienen la apariencia de un parque bien cuidado, con césped y arbustos cuidadosamente recortados. Otros en cambio parecen un claro en el medio de un bosque, con la presencia intrusa de bancos que dan



GRÁFICO 56_apunte digital: Visuales hacia el contexto urbano – J C Field Operations & Diller Scofidio + Renfro
Fuente: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/30/.jpg>, Consultado el 12 de octubre de 2016

refugio bajo la sombra. Se mantuvieron algunas secciones de las viejas vías y maderas como una sombra antigua del pasado.

Los paseos del parque creados a partir de unas planchas lisas y cónicas de cemento se colocaron encima de una capa de hormigón impermeabilizado, dejando entre ellos espacios para los conductos eléctricos y el drenaje.

Al caminar por este sendero elevado con vegetación en medio de los rascacielos, se puede ver el tráfico y la vida de la ciudad debajo de él. Eventualmente es posible que también haya kioscos, cafeterías y restaurantes que completen los servicios del parque así como su oferta cultural que tiene un programa de arte que se renueva periódicamente.

En un fuerte contraste con la velocidad de Hudson River Park, se genera una experiencia lineal paralela que se caracteriza por la lentitud y la distracción. Aporta flexibilidad y capacidad de respuesta a las necesidades cambiantes de la ciudad de New York, las oportunidades y los deseos del contexto dinámico, la propuesta está destinada a permanecer eternamente inconclusa,

sostener el crecimiento emergente y cambiar con el tiempo extendiéndose como un oasis por los vecindarios urbanos del West Side de Manhattan. Este parque se ha convertido sin duda en un icono para la ciudad y una referencia turística lo cuál se complica sobre todo en los meses de verano que recibe un número significativo de visitantes y al ser un recorrido angosto se dificulta el paseo, el tema de accesibilidad está resuelto con la existencia de dos elevadores pero muy alejados de los diferentes accesos de escaleras.

2.4 CONCLUSIONES

Existen magníficos trabajos inspirados por la belleza de la naturaleza y el arte que han logrado recuperar infraestructuras urbanas y ecosistemas, convirtiéndolos en instrumentos del ocio, la vida y dinámicas sociales; entregando a los ciudadanos espacios de recreación con paseos y vistas agradables.

El tener como referentes espacios de convivencia como los anteriores nos ayuda en el proceso de diseño de espacio público para considerar e implementar en el un sentido social y cultural, respetando el entorno, que permita al usuario a transformar

apropiarse de su medio ambiente, tanto en términos materiales como simbólicos. Nos marcan el camino para lograr propuestas que generen un impacto positivo siendo respetuosos con los aspectos fundamentales del diseño que son el sitio y el usuario independientemente de su localización coadyuvando para la creación de un sentimiento de identidad, que genere un sentido de pertenencia, reforzando el tejido social de los grupos que conforman una sociedad.

Los aspectos retomables de estos proyectos como referencias positivas para el diseño de espacios públicos son diversos:

En el caso del Parque Centenario Laguna de Chapulco es importante la revitalización de una zona que sufría de inundaciones

a través de la creación de un vaso regulador ya que nos instruye a analizar los factores medio ambientales de cualquier zona a intervenir para lograr el mejor aprovechamiento de la misma.



GRÁFICO 57_apunte digital: consideración del sitio en el diseño
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

También es importante observar que los aportes en materia de socialización que puede lograr el espacio público no logran tener el impacto buscado si no se refuerzan con acciones que incrementen la seguridad en la zona, el sentimiento de falta de seguridad provoca el abandono de los espacios públicos.

De igual manera como factores de permanencia y servicio a los usuarios es necesaria la presencia de comercios al interior del parque así como de un programa de actividades continuas que den vida a las edificaciones que complementan el equipamiento del parque.

El Jardín Botánico de Culiacán nos enseña que el espacio público incrementa el impacto que genera en el usuario cuando presenta una variedad de funciones, es decir cuando su uso no se limita a una sola actividad sino que presenta una gama de posibilidades para el usuario y las actividades a realizar en él.

También se muestra una buena gestión cultural que aunado a la función del parque provoca una formación de públicos para las artes que se ligan al acervo del parque en materia de arte contemporáneo e instalaciones efímeras. Este caso nos demuestra la importancia de contar con una buena dotación de mobiliario urbano en toda la extensión del espacio público a diseñar ya que la falta del mismo puede causar deterioro, acumulación de basura y poca permanencia por parte del usuario. De igual forma es importante diseñar espacios bien iluminados y conectados con espacios o puntos de reunión ya que el aislamiento y la falta de iluminación puede generar vandalismo.

Y finalmente el parque elevado High Line nos muestra como se puede revalorizar una zona así como elementos destinados al

abandono tomando en cuenta el contexto urbano retomando elementos del uso primario de la estructura histórica así como de los elementos agregados con el tiempo como lo es la vegetación.

Tiene una buena gestión cultural y nace justamente a través de la participación social comunitaria resultando un espacio propositivo e incluyente.

Nos muestra como a través del diseño podemos retomar elementos simbólicos como las líneas de paso del tren, el material y conceptos como el movimiento y la velocidad.

LA IMPORTANCIA DE LO EFÍMERO EN EL ESPACIO PÚBLICO

CAPÍTULO 3.

“- ¿Qué significa efímero?

-Significa “Aquello que sufre la amenaza de una desaparición próxima.”” (De Saint Exupéry, 2008, p. 80)

“La arquitectura efímera es el lugar común entre la arquitectura y el arte; es lo más parecido a una escultura que hay.” (Manzo, 2010)

De acuerdo con la Real Academia Española de la Lengua la palabra efímero se refiere a algo de corta duración. Esta palabra es la suma de las palabras griegas epi (alrededor) y hemera (día), por lo que indica que ocurre alrededor de un día y que no sobrepasa esa unidad temporal. Es decir, comienza y acaba rápido. Se podría decir que algo efímero tiene una vida corta y desaparece al poco tiempo.



GRÁFICO 58_experiencias efímeras
Fuente: <http://www.Facebook.com/rachelhauphotography/albums/bibliographyphotos>, consultado el 12 de octubre de 2016

Efímeras pues, son todas aquellas arquitecturas que desde su concepción tienen un tiempo de vida estipulado, que no permanecerán como un objeto urbano arquitectónico permanente o conservable, poseen un carácter perecedero y transitorio; en su mayoría están destinadas a ser demolidas, desmontadas o transportadas a otro lugar.

Entonces el significado que alcanza la arquitectura efímera en sí nos remite a la temporalidad del objeto referido y su presencia en un lugar determinado, pero independientemente de esta temporalidad definida en su génesis puede llegar a permanecer en la memoria colectiva de una sociedad debido al impacto que genera llegando incluso a perdurar físicamente transformando ese carácter efímero en perenne.

Históricamente las construcciones efímeras con usos artísticos y culturales se originaron gracias a la realización de decorados para ceremonias públicas y celebraciones militares así como festividades relacionadas con reyes y emperadores.

Fue durante el Barroco¹⁹ cuando se detonó el esplendor de la arquitectura efímera gracias a la necesidad y el deseo de los grandes monarcas europeos de mostrar la magnificencia de su gobierno ante sus súbditos a través de ceremonias políticas, militares y/o visitas a diversas ciudades. Los arcos del triunfo fueron los elementos más recurridos para este fin y debido al impacto que generaron muchos de ellos perduran hasta nuestros días.



GRÁFICO 59_apunte digital: desmontaje y transportación de objetos arquitectónicos efímeros
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016



GRÁFICO 60_arquitectura efímera durante el barroco

Fuente: <http://bnescolar.net/comunidad/arg-efimera-entrada-real>, consultado el 12 de octubre de 2016

La iglesia contra reformista buscaba de igual forma mostrar su superioridad sobre las iglesias protestantes, realizando misas solemnes, canonizaciones, jubileos, procesiones o investiduras papales; convirtiéndolos en actos dotados de fastuosos decorados que encargaban a los mejores artistas o arquitectos de la época.

Mucho mas reciente, en el siglo XIX es de destacar el nacimiento del fenómeno de las exposiciones universales, eventos realizados en ciudades de todo el mundo que servían de escaparate al país anfitrión y donde se mostraban los adelantos científicos, tecnológicos y culturales a nivel mundial.

Estos eventos se llevan a cabo hasta nuestros días en grandes recintos donde cada país o empresa participante realizan el diseño y construcción de un pabellón destinado a ser desmontado al término de la exposición. La construcción de estos pabellones a dado pie a diferentes tipos de experimentaciones sobre nuevas tipologías, materiales y sistemas constructivos.

Es de considerar que a pesar de su carácter efímero existen alrededor del mundo diferentes ejemplos de estas construcciones que han sido conservadas convirtiéndose en algunos casos en íconos de las ciudades que las albergan. Es el caso de La Torre Eiffel



GRÁFICO 61_apunte digital: collage de pabellones de la Serpentine Gallery en diferentes ediciones

Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

(Paris, 1889), el Atomium (Bruselas, 1958) o el Space Needle (Seattle, 1962).

Es de considerar que a pesar de su carácter efímero existen alrededor del mundo diferentes ejemplos de estas construcciones que han sido conservadas convirtiéndose en algunos casos en íconos de las ciudades que las albergan. Es el caso de La Torre Eiffel (Paris, 1889), el Atomium (Bruselas, 1958) o el Space Needle (Seattle, 1962).

Un ejemplo diferente es el del Pabellón Nacional de Alemania del arquitecto Mies van der Rohe para la Exposición Internacional de Barcelona de 1929 que fue desmontado tras la clausura de la Exposición como estaba previsto pero con el tiempo se convirtió en un referente clave para la arquitectura del siglo XX y se tomó la decisión de reconstruirlo casi 50 años después en el año de 1983 en su localización original.

La naturaleza temporal de estas construcciones ofrece la oportunidad a los arquitectos de soñar y experimentar libremente en forma de pequeños caprichos arquitectónicos o en acciones urbanas que alteren de forma positiva el uso del espacio público de forma



GRÁFICO 62_apunte digital: pabellón alemán para Exposición Internacional de Barcelona
Fuente: http://i0.wp.com/www.fashionancien.com/Barcelona_Pavilion_.jpg, consultado el 12 de octubre de 2016

temporal. Las construcciones efímeras se convierten así en una envoltura flexible para nuevos usos y espacios donde el público es un elemento más del alma de la edificación a través de su participación e interacción con la propia obra.

Se puede optar por la inclusión de arquitectura efímera en el diseño de espacio público como estrategia para el éxito en el funcionamiento de los mismos.

Con intervenciones que puedan transformar el paisaje arquitectónico y urbano, que puedan integrarse o generar contrastes en el contexto, objetos que puedan estar dotadas de significados que rememoren el lugar por si mismo. Pero sobre todo de consideraciones de diseño que ayuden a generar un sentido de apropiación con el espacio por parte del usuario.

3.1 ARQUITECTURA EFÍMERA APLICABLE EN EL ESPACIO PÚBLICO

Es una realidad que el espacio público retoma fuerza en muchas ciudades del mundo que se han dado a la tarea de revalorizar el uso del mismo a través de la generación de proyectos de recuperación de espacios en sus centros urbanos que propician la revalorización de áreas que han sido olvidadas o simplemente que no fueron diseñadas para estos propósitos o que necesitan ser tratados con un enfoque de diseño más contemporáneo. El empleo de estas acciones convierten los lugares en un nuevo motor para el



GRÁFICO 63_arquitectura efímera-pabellón de Talca

Fuente: http://images.adsttc.com/media/09_Gentileza_Blanca_Zu_Alegria.jpg? consultado el 12 de octubre de 2016

reconocimiento y diálogo con la urbe y sus habitantes.

La arquitectura efímera es el punto convergente entre la arquitectura y las artes, gracias a objetos más cercanos a la escultura o la instalación, y también a su capacidad de envolvernos en un mundo irreal en el que se puede pensar y actuar de manera distinta, por lo que es posible generar condiciones de diseño para la creación o transformación de espacios públicos a través de la inclusión de arquitectura efímera, con el fin de potencializar las experiencias lúdicas que este tipo de espacios generan y convertirlos así en áreas para el disfrute de la comunidad donde su equipamiento otorgue la posibilidad de albergar diversas actividades artísticas y culturales de acuerdo a las características específicas de cada espacio.

Es entonces necesario en primera instancia conocer los orígenes y la evolución de la arquitectura efímera; analizando todos los factores que intervienen en su desarrollo para poder entenderla y aplicarla correctamente al ser considerada en el diseño y desarrollo del espacio público.

3.1.1 ESCENOGRAFÍA PARA LAS ARTES

20 Pedro Azara es arquitecto y profesor de estética en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona. Además de su labor docente e investigadora, ha sido comisario de diferentes. Entre sus publicaciones se encuentran La imagen y el olvido. El arte como engaño en la filosofía de Platón (Siruela, 1995) y Castillos en el aire. Mito y arquitectura en Occidente (Editorial Gustavo Gili, 2002).

De acuerdo a Pedro Azara²⁰ el término griego “skenographia” se refería a la dramaturgia –el texto- refiriéndose a un relato dramático hecho para ser dramatizado o representado mediante palabras y gestos. Al mismo tiempo se empleaba para nombrar el tradicional telón de fondo pintado que se situaba sobre la escena de un teatro y que formaba lo que hoy en día conocemos como escenografía. La palabra alude a todas las imágenes visuales que acompañan la



GRÁFICO 64_escenografía ópera don giovanni, 2012, Frank Ghery

Fuente: <http://images.arq.com.mx/eyecatcher/590590/19934-6.jpg>, consultado el 12 de octubre de 2016

interpretación de un texto o la representación y exposición de obras de arte. (Azara & Guri, 2000, p. 7)

“Algunos autores antiguos como Platón, no emplearon nunca la palabra skenographia sino skiagraphia para designar el arte de impresiones fugaces. Significaba casi lo mismo, eran sinónimos del vocabulario artístico. Skiagraphia se podría traducir por “representación o pintura en perspectiva” y skiagraphia por “representación o pintura sombreada o en claroscuro”. Ambos términos denominaban artes o técnicas artísticas que trataban de ofrecer una ilusión de realidad sobre una superficie bidimensional, cada una con sus propios medios. No obstante, la skiagraphia aportaba nuevos e interesantes matices a lo que implicaba la escenografía, a la vez que abría nuevas perspectivas al mundo o al trasmundo del teatro y a toda plasmación sensible e ilusoria del mundo.” (Azara & Guri, 2000, p. 12)

Es en la antigua Grecia donde se remontan los orígenes de la escenografía. Desarrollaron el periacto, un artefacto prismático que funcionaba a revolución a través del cuál se podía cambiar los

decorados en las distintas escenas colocadas en cada una de sus tres caras.

Evolucionó la forma de hacer decorados y durante mucho tiempo el método empleado fue el despliegue de un telón de fondo pasando por diferentes estilos y formas de representación ha tomado un papel destacado en la escena contemporánea. La búsqueda de nuevas formas para contar historias ha llevado a los escenógrafos a investigar y desarrollar soluciones plásticas que apoyen su pensamiento creativo.

La escenografía como la conocemos actualmente son todos los elementos visuales de los que se compone una escenificación, desde los corpóreos como los decorados, vestuarios y accesorios hasta los intangibles como la iluminación y se presenta como complemento del teatro, la danza o destinada a otros acontecimientos de tipo artístico. La escenografía así como la sociedad, está viva, cambia continuamente sobre todo si la observamos como elemento de comunicación y expresión artística.

De igual forma no se ve limitada por un escenario concretamente ya que se hace presente en un “espacio teatral”, lo que



GRÁFICO 65_apunte digital: diagrama conceptual; arquitectura efímera en el espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

implica que una representación teatral se puede hacer en cualquier lugar, sólo hay que saber conjugar los elementos (magnitudes, formas, infraestructura, vínculos, etc.) de que dispone ese espacio escénico, las necesidades y carácter de la obra que se representa.

Es sin duda un arte milenario que ha dejado de estar inmerso en un teatro que ha salido a la calle y se ha apropiado del espacio público, que a través de la manipulación espacial “habla en silencio”, transmite mensajes a quien lo observa y sirve de complemento a las acciones que provoca la convivencia en el exterior.

Y es así como al estar libre de muchas de las restricciones del diseño arquitectónico tradicional, es decir del diseño de edificios considerados permanentes, se permite un margen creativo más amplio, en el cuál arquitectos y diseñadores pueden ir y venir libremente entre los límites de arquitectura y arte, aunado al carácter simbólico que se le pueda imprimir.

La relación entre el teatro y las plazas es estrecha desde su origen mítico: la fiesta popular. Gracias a envolturas móviles y a conexiones mutantes, sumerge la creación



GRÁFICO 66_apropiación de espacio público
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

escénica en la sensorialidad y el encuentro con lo comunitario.

La teatralización de los espacios públicos es un hecho muy frecuente se refiere a como las personas hacen o sienten suyo determinado lugar con un uso artístico, creando una historia personal ya sea como actor o espectador generando un sentimiento de propiedad otorgándole significados según sus necesidades y deseos. El impacto en mayor o menor grado dependerá de las condiciones físicas del lugar, considerando no solo aspectos de diseño sino también aspectos de confort.

3.1.2 INTERVENCIONES URBANAS

El término "intervención" es un vocablo en continua evolución, y según la rama del arte, la voluntad del artista o la obra misma, adquiere significados diferentes.

Actualmente es más una palabra descriptiva para una obra, que una categorización en la que puedan ubicarse claramente obras con características comunes.

Como acción artística original y diferenciada, la intervención es la que modifica alguna o varias de las propiedades de un espacio,



GRÁFICO 67_intervención en un espacio público, Proyecto Paraguada – 3+1 Arquitectura

Fuente: <http://images.adsttc.com/media/images/54be/7913/e58e1421768973>, consultado el 12 de octubre de 2016

que pasa a ser un “espacio artístico” por el simple hecho de que un artista decida desarrollar y plasmar sobre él su actividad. Estos pequeños pero contundentes experimentos arquitectónicos y artísticos alteran el espacio público de forma extraordinaria.

La intervención urbana es uno de los pocos fenómenos considerados “bellos” que tiene la sociedad contemporánea, espacios lúgubres creados por el hombre que con la implantación de estas representaciones artísticas son sutilmente transformados por personajes reconocidos o anónimos que nos deleitan con sus efímeros guiños revitalizantes.

Su condición de obra de arte se reconoce en su representatividad más no es evidente en un sentido material, puesto que en la mayor parte de los casos estas intervenciones son, como ya lo hemos explicado, por su propia naturaleza efímeras, no destinadas a perdurar, sino a desmontarse pasado un breve tiempo, y sus restos materiales no tienen la condición de obras de arte, sino de material de desecho.

Generalmente no hay consenso social sobre la condición artística de una

intervención, especialmente cuando se hace de forma espontánea o no se somete a permisos o regulaciones oficiales, con lo que puede ser considerada vandalismo al no haber ninguna diferencia material con esos conceptos.

Las intervenciones como acción artística suelen consistir en la ocupación física de parte del espacio público por objetos dispuestos en un determinado lugar por un artista, el uso de una determinada colección de un museo para un fin "no convencional", u otras acciones imposibles de clasificar, porque no hay más límite a la modalidad de una intervención que la imaginación del artista.

La polémica que suele acompañar las intervenciones es considerada por los artistas como parte del resultado artístico que buscan, como elemento de provocación, y suscitan en muchos casos la reflexión sobre los límites del arte mismo y su significado.

Las vanguardias artísticas posteriores a la Primera Guerra Mundial (1918), especialmente el dadaísmo²¹ y el



GRÁFICO 68_portal de la percepción

Fuente: http://images.adsttc.com/me/large_jpg/2012032_NESCAFE_REFORMA, consultado el 12 de octubre de 2016

²¹ Movimiento artístico y literario, iniciado por Tristan Tzara (1896-1963) en 1916, que propugna la liberación de la fantasía y la puesta en tela de juicio de todos los modos de expresión tradicionales.

²² Movimiento artístico y literario que surgió en Francia después de la Primera Guerra Mundial y que se inspira en las teorías psicoanalíticas para intentar reflejar el funcionamiento del subconsciente, dejando de lado cualquier tipo de control racional.



GRÁFICO 69_hapening teatro en la calle, FLUXUS

Fuente: <https://pdhall.wordpress.com/category/uncategorized/page/2/>, consultado el 12 de octubre de 2016

surrealismo²², se caracterizaron por el inicio de este tipo de actividad artística no convencional, caracterizada por la utilización de objetos cotidianos para ser exhibidos como piezas de museo y el reconocimiento de las piezas habituales de los museos como mero soporte de la actividad artística como Marcel Duchamp²³; o la ocupación de espacios para la realización de actividades extravagantes, de la que fueron continuidad los happenings²⁴ de mediados del siglo XX.

Desde finales del siglo XX, ya con el uso frecuente de esa denominación, las intervenciones de Christo²⁵ lograron una enorme repercusión mediática (forrar islas enteras de color rosa, el Pont Neuf de París, el Edificio del Reichstag de Berlín). Similar impacto han tenido las convocatorias de grandes grupos de personas para desnudarse, adoptar una determinada postura y ser fotografiadas por Spencer Tunick²⁶.

23 Marcel Duchamp fue un artista y ajedrecista francés. Especialmente conocido por su actividad artística, su obra ejerció una fuerte influencia en la evolución del movimiento pop en el siglo XX.

24 Happening (de la palabra inglesa que significa evento, ocurrencia, suceso). Manifestación artística, frecuentemente multidisciplinaria, surgida en los 1950 caracterizada por la participación de los espectadores. Los happenings integran el conjunto del llamado performance art y mantiene afinidades con el llamado teatro de participación.

25 Christo. Artista plástico que realizaba instalaciones artísticas ambientales, similares al Land Art. Se caracteriza, principalmente, por utilizar tela para envolver gigantescos edificios o cubrir extensas áreas públicas.

26 Spencer Tunick es un controvertido fotógrafo estadounidense de origen judío cuya especialidad es fotografiar masas de personas desnudas en disposición artística.

3.1.3 PABELLONES

Una exposición es de acuerdo al Convenio sobre Exposiciones Internacionales: “Una manifestación que, cualquiera que sea su denominación, tiene como fin principal enseñar al público, haciendo un inventario de los medios de que dispone el hombre para satisfacer las necesidades de una civilización y poniendo de relieve, en uno o varios sectores de la actividad humana, los progresos realizados o las perspectivas futuras”.

Las exposiciones universales son acontecimientos concebidos en Europa a comienzos del siglo XIX como escaparate público para dar a conocer los adelantos de la industria, el comercio y las artes, tuvieron como punto de referencia original diversas muestras que, con ese objetivo pero de ámbito estrictamente nacional, venían

celebrándose en algunos países como Francia e Inglaterra. A partir de 1851 se internacionalizaron, tomando ese adjetivo de universales, y se institucionalizaron como un acontecimiento periódico que se viene prolongando hasta nuestros días.

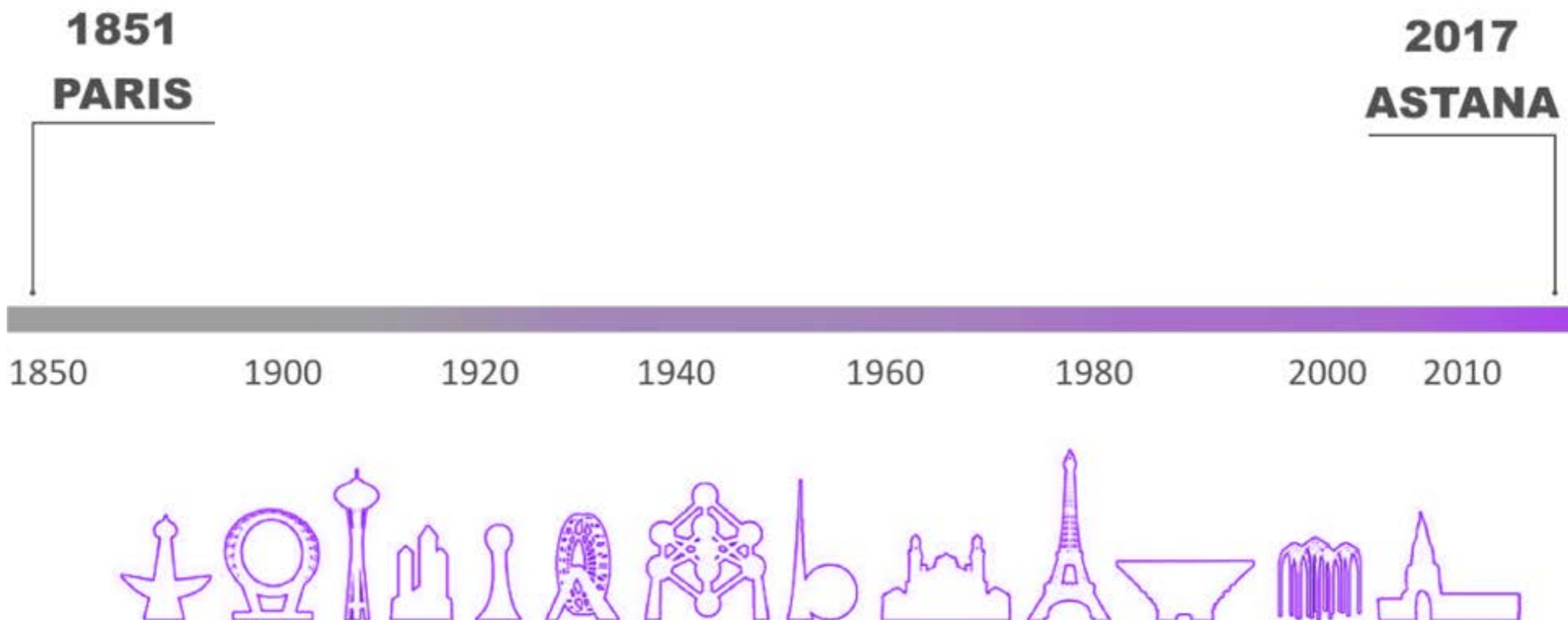


GRÁFICO 70_apunte digital: evolución de las exposiciones internacionales
Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

Las muestras representaron una excelente ocasión para las diferentes naciones para dar a conocer su potencial económico, industrial y tecnológico ante el mundo.

La proliferación de este tipo de exposiciones pronto planteó la necesidad de su regulación, y la Convención de 1928, firmada en París por multitud de Estados, creó el Bureau International d'Expositions (BIE), organismo encargado de reglamentar el objeto y la frecuencia de estas exposiciones y velar por la calidad de las mismas, aclarando con toda precisión su duración superior a tres semanas, su carácter no comercial y titularidad estatal, donde las invitaciones son cursadas por vía diplomática a otros Estados.

Desde la primera Exposición Universal de Londres en 1851 a la fecha han tenido lugar sesenta y dos muestras internacionales, y sólo las últimas han convocado a varios cientos de millones de visitantes y han afectado a las ciudades que las albergan produciendo transformaciones en el paisaje urbano, atrayendo a grandes masas de visitantes.

Las exposiciones aprobadas por el BIE pueden distinguirse en dos tipos:

Exposiciones Registradas: (también denominadas "universales" o "mundiales" para fines de promoción e información), con una duración mínima de 6 semanas y máxima de 6 meses.

En este tipo de exposición, los participantes generalmente construyen sus propios pabellones apoyados de arquitectos de renombre. Tienen temas amplios y universales, incidiendo en la vida humana. Los países, regiones y empresas participantes deben reflejar el tema central en sus representaciones. Este tipo de

exposiciones se celebra con poca frecuencia con respecto a otros tipos de exposiciones debido a su costo y al esfuerzo para diseñar los pabellones. Como resultado, los participantes pueden "competir" por crear pabellones memorables. A veces se usan estructuras especiales para reducir costos a países y empresas que no pueden crear un pabellón propio o para países de la misma zona geográfica que quieren compartir espacio.

Exposiciones Reconocidas: (llamadas "internacionales" para fines de promoción e información), con una duración de entre 3 semanas y 3 meses.

Este tipo de exposición es más pequeño. El área total no debe exceder las 25 hectáreas y los organizadores deben proveer pabellones sin costo para los participantes. Además cada pabellón no debe exceder los 1000 metros cuadrados. Solo una exposición de este tipo se puede realizar entre 2 exposiciones registradas. Este tipo de exposiciones tiene temas muy específicos.

Las Exposiciones Universales se originaron en la tradición francesa de exposiciones nacionales, una tradición que culminó con la exposición industrial francesa de 1844 celebrada en París.

La primera Exposición Universal se celebró en el Palacio de Cristal en Hyde Park, Londres, Reino Unido, en 1851, bajo el título "Gran Exposición de los Trabajos de la Industria de Todas las Naciones". fue idea del príncipe Alberto, esposo de la reina Victoria. Para proyectar el local que alojaría el acontecimiento se recurrió a un genio autodidacta, Joseph Paxton²⁷ jardinero del duque de Devonshire en Chatsworth, quien, con gran experiencia en la construcción de invernaderos, imaginó el palacio de exposiciones

27 Joseph Paxton fue un ilustrador, naturalista, y paisajista inglés, reconocido por ser el autor del Crystal Palace, construido para la primera Gran Exposición celebrada en Londres en 1851. Fue autodidacta.

como uno de éstos, si bien de enormes dimensiones: 563 metros de largo por 124 de ancho. Esta construcción presentaba como características originales un chasis y unos postes enlazados en su parte baja, resultando espectacular la cantidad de elementos incorporados: 3.300 pilares de hierro, 2.224 viguetas, 300.000 cristales y 205.000 marcos de madera. El conjunto resultante, con una superficie cubierta de 70.000 metros cuadrados, se reveló

como un gran prefabricado, cuyos elementos podían desmontarse sin destruirse.

El Crystal Palace de Paxton, calificado por algunos de sus detractores como el monstruo de cristal, fue catalogado durante mucho tiempo como obra maestra e, incluso, como una de las maravillas del mundo arquitectónico. Desgraciadamente hoy desaparecido a causa de un incendio, este elemento arquitectónico



GRÁFICO 71_el palacio de cristal, Joseph Paxton (Inglaterra, 1851)

Fuente:<http://2.bp.blogspot.com/-LASYKEMADr4/VV2YnRu0qgI/AAAAAAAAAFw/NonCAYz43M/s1600/crystal-palace2.jpeg>, consultado el 12 de octubre de 2016

ejerció una decisiva influencia en la concepción de otros pabellones levantados en posteriores exposiciones universales.

Desde su creación en 1851, el carácter de las exposiciones internacionales ha evolucionado. Tres épocas se pueden distinguir:

La Era de la industrialización: Abarca de 1851 a 1933, las exposiciones mundiales estaban centradas fundamentalmente en el comercio y la presentación de avances tecnológicos. Inventos como el teléfono fueron presentados en esta etapa.



La Era del intercambio cultural: Abarca de 1933 a 1988, las exposiciones mundiales estuvieron centradas en temas específicos de importancia cultural, pronosticando un futuro mejor para la humanidad, impulsaron la comunicación intercultural para el intercambio de innovación.



La Era de la marca-nación o city marketing: Abarca de 1988 en adelante, los países participantes utilizan las exposiciones mundiales como una plataforma para mejorar sus imágenes nacionales por medio de sus pabellones. En un mundo donde una fuerte imagen nacional es un activo clave, los pabellones se convirtieron en instrumentos publicitarios para promover sus

marcas-nación. Aparte de razones culturales y simbólicas, los países organizadores usan las exposiciones mundiales para



promoverse a

sí mismos.

Actualmente, las exposiciones mundiales incorporan elementos de las 3 épocas presentando nuevos avances en ciencia y tecnología, facilitan el intercambio cultural y promocionan ciudades, regiones y países.

La mayoría de las estructuras construidas para las exposiciones universales son temporales y por ende son desmontadas en los meses siguientes a la finalización del evento. Sin embargo, algunas estructuras son conservadas con fines de equipamiento urbano y permanecen en el sitio o son reubicadas. Varios recintos se han convertido en parques, conservando elementos de las exposiciones que albergaron.

Un ejemplo notable de permanencia debido al impacto causado por la arquitectura mostrada es la Torre Eiffel de París, construida para la Exposición Mundial de 1889 por Gustave Eiffel²⁸. Esta estructura se ha vuelto un símbolo de la ciudad y el país, pero que en su momento sorprendió y desató toda suerte de reacciones, negativas en su mayoría.

Una vez más, la innovación y la originalidad que suponía el emblemático proyecto de Eiffel propiciaron la proliferación de

²⁸ Alexandre Gustave Eiffel fue un ingeniero civil francés. Se graduó en la École centrale des arts et manufactures de París y adquirió renombre diseñando varios puentes para la red francesa de ferrocarriles

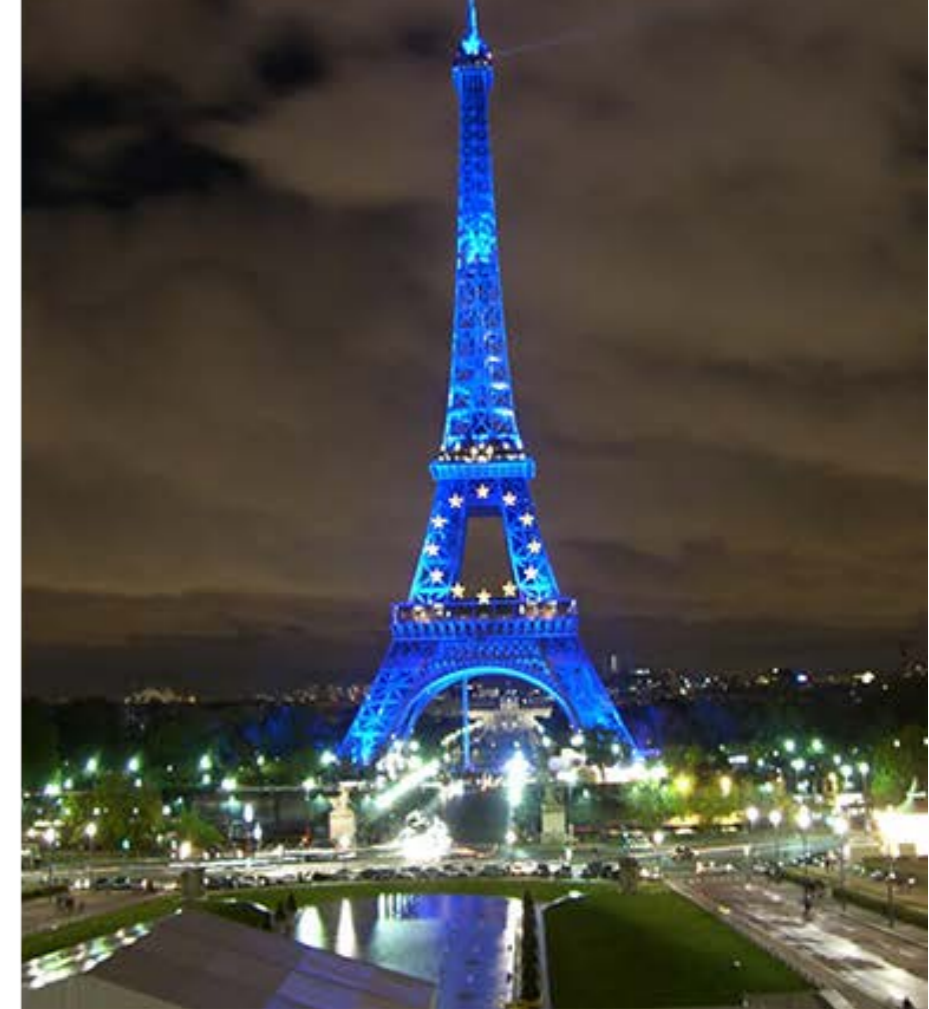
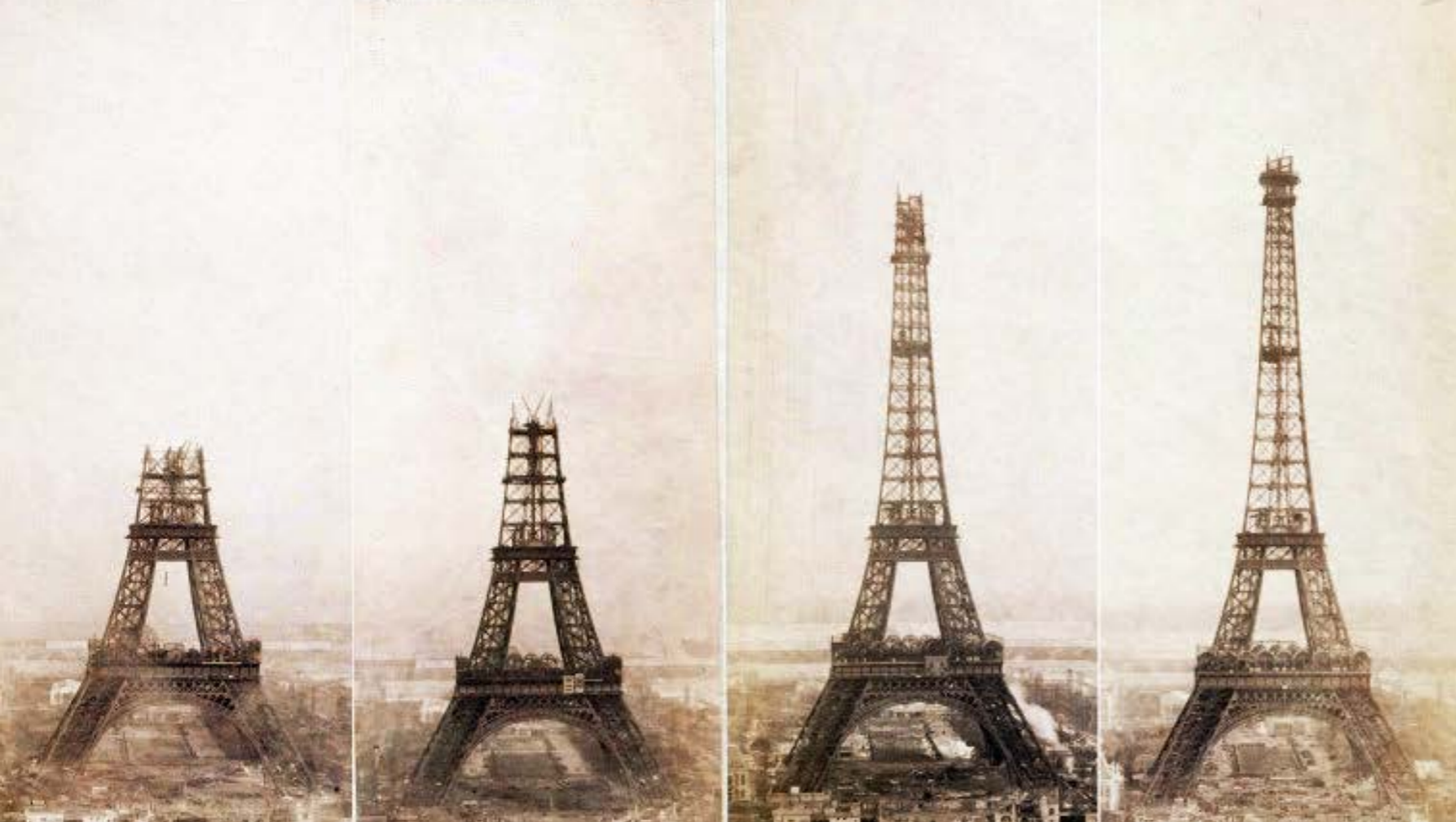


GRÁFICO 72_Torre Eiffel proceso constructivo y estado actual

Fuente: <http://fotos2013.cloud.noticias24.com/6constr13.jpg>, consultado el 12 de octubre de 2016

descalificaciones y de negros presagios. Ya desde el inicio de las obras, no faltaron especialistas y matemáticos empeñados en demostrar su seguro derrumbamiento cuando se alcanzaran los 228 metros de altura. Por otro lado, el 14 de febrero de 1887 las páginas de "Le Temps" publicaron un manifiesto titulado "Protesta de artistas", en el que se rechazaba su proyecto según los argumentos siguientes: "Escritores, escultores, pintores y amantes apasionados de la belleza

hasta ahora intacta en París, venimos a protestar con todas nuestras fuerzas y con toda nuestra indignación en nombre del gusto francés despreciado y en el nombre del arte y la historia francesa amenazados, en contra de la erección en pleno corazón de nuestra capital de la inútil y monstruosa torre Eiffel. ¿Hasta cuándo la ciudad de París se asociará a las barrocas y mercantiles imaginaciones de un constructor de máquinas para deshonorarse y afearse inseparablemente? Pues la torre Eiffel, que ni siquiera la comercial América querría, es, no lo dudéis, la deshonra de París. Todos lo

sienten, todos lo dicen y todos lo lamentan profundamente, y no somos más que un débil eco de la opinión universal, tan legítimamente alarmada".

A pesar de los ataques, la torre Eiffel se ha convertido en el símbolo de la modernidad y de una nación. Con ella, su autor demostró que

el arte no era destruido por la técnica, sino que la técnica se limitaba a ofrecer nuevos recursos para el desarrollo del arte.

Con la misma intención de trascendencia hoy en día existen maravillosos ejemplos de pabellones, como reflejo del trabajo de experimentación tanto con el material como con la forma, que se

adaptan a esquemas urbanos y se flexibilizan ante la necesidad de uso y prácticas sociales del espacio público.

Deslindándose del contexto de las exposiciones internacionales, el pabellón contemporáneo adquiere un nuevo sentido, simplificando y diversificando su uso lo encontramos como respuesta a diferentes problemáticas sociales, convirtiéndose en espacios de representación artística, de lectura, de convivencia comunitaria, entre muchos otros.



3.2 EL APOORTE DE LO EFÍMERO EN EL ESPACIO PÚBLICO

La apropiación y uso del espacio público por parte del ciudadano requiere de una serie de estrategias de diseño y configuración espacial que pueden apoyarse en el uso del carácter efímero en la arquitectura. Lo temporal permite al diseñador ajustar sus propuestas a las necesidades de la ciudadanía.



GRÁFICO 74_Collage de imágenes de pabellones de la escuela de Arquitectura Talca
 Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

Entendemos ya que la arquitectura por si misma ha tenido como característica implícita la permanencia; sin embargo a finales del siglo XX e inicios del XXI, la concepción de cierto tipo de edificaciones se enfocó hacia lo efímero como respuesta a una serie de dinámicas sociales y comerciales.

Lo efímero por su parte ha sido una constante en la historia de la arquitectura que ha recibido poca o nula atención. Los usos de la arquitectura efímera contemporánea se han ido diversificando ampliamente en el último siglo de forma pragmática favoreciendo su uso en el espacio público como respuesta a diferentes funciones.

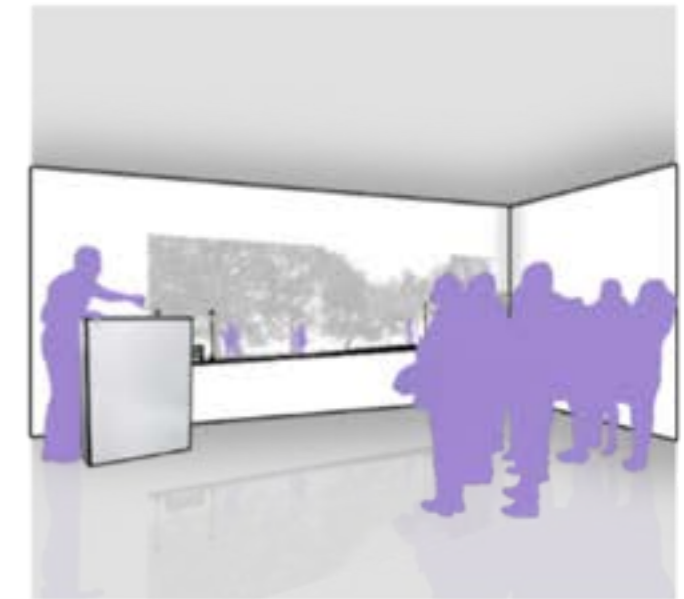


GRÁFICO 75_apunte digital: la multifuncionalidad de un espacio
 Fuente: (LVG) 12 de octubre de 2016

Es así como la manipulación creativa y sensible de la noción “efímera” puede entonces conducirnos hacia la creación de una paleta de proyectos mejor adaptados a las condiciones y a las necesidades cambiantes y urgentes del entorno o de la sociedad. Y de la misma forma, la dinámica propia de la ciudad y el comportamiento de sus habitantes pueden propiciar la creación de espacios públicos bien planeados que compensen la falta de escenarios para las artes como se plantea en esta investigación.

3.3 CONCLUSIONES

Entendiendo el significado de efímero no como temporal únicamente, sino cambiante, podríamos denotar que la arquitectura actual se distingue precisamente por la adopción de componentes efímeros, en mayor o menor medida, siendo una arquitectura adaptable a diferentes tipos de necesidades.

Además que la arquitectura efímera elimina totalmente los límites de la creatividad en el uso de materiales y amplía las variables de uso en las que se presenta este tipo de arquitectura. Nos hemos dado cuenta que existen construcciones determinadas en su tiempo de

permanencia, objetos desmontables y transportables, ocupantes de espacios públicos para un fin específico, que experimentan con los límites de la arquitectura convencional.

Por lo tanto su lugar en la sociedad contemporánea va más allá de su diseño sofisticado, la arquitectura efímera ha sido ideada como una actividad lúdica y contemplativa pero también con un uso social.

La meta en su realización y sobretodo para aprovechar al máximo sus cualidades al considerarla en el diseño de espacios públicos es el lograr el fácil montaje-desmontaje de las obras y que logren una interacción positiva con la sociedad. En ocasiones su carácter nómada les ha dado una gran carga y significación, otorgándoles más fama que a construcciones duraderas, manteniendo así su presencia posterior a su expirada función; se construye para su desaparición y es esta cualidad la que nos permite darle un sentido de renovación al espacio público.

Es entonces importante para el diseño de espacios públicos considerar la calidad de los materiales seleccionados y de la mano de obra, la importancia de la luz y de los colores, el diseño de los espacios funcionales y vivibles, la relación con el contexto, la sostenibilidad como principio fundamental de la proyección.

CONSIDERACIONES DE DISEÑO PARA LA CREACIÓN, INTERVENCIÓN O REHABILITACIÓN DE ESPACIOS PÚBLICOS

CAPÍTULO 4.

La ciudad de Puebla así como muchas ciudades de diferentes países en desarrollo están marcadas por la segregación espacial, económica y social, provocada por la urbanización de las mismas, lo cuál crea disparidades sociales y económicas profundas que afectan directamente el espacio público y que conducen a sus habitantes al aislamiento social y a una desigualdad aguda de ingreso. Pero atendiendo justamente a esta problemática, el gobierno del estado de Puebla en conjunto con la municipalidad han emprendido acciones en materia de espacio público a través de los planes de desarrollo estatal y municipal. Estas líneas de acción se centran en el diseño, habilitación y mantenimiento de espacios públicos que generen convivencia, salud y bienestar a los habitantes del municipio. Tomando como principal eje el turismo, invirtiendo en una estrategia publicitaria para proyectar al estado a nivel mundial, impulsando certificaciones a unidades económicas turísticas para garantizar una prestación de servicios de calidad que logre la satisfacción de los usuarios.

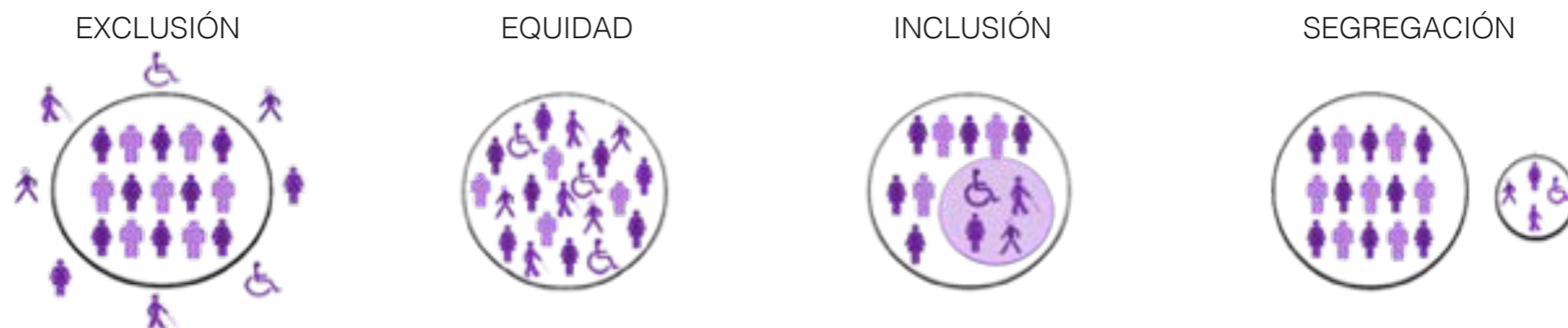


GRÁFICO 76_apunte digital, diagramas de representación de segregación, inclusión, exclusión y equidad.

Fuente: <https://miguelrosacastejon.wordpress.com/2014/11/11/segregacion-inclusion-exclusion-integracion-y-equidad/>, consultado el 19 de octubre de 2016

IMPULSO AL TURISMO

Desde **2011** en el estado se han impulsado acciones que buscan difundir **alternativas** y **productos** que inciten a los visitantes:



A llegar
Extender su estadía
Regresar a Puebla



GRÁFICO 77_impulso al turismo en el estado de Puebla

Fuente: Plan de desarrollo estatal, Puebla 2014-2018, consultado el 19 de octubre de 2016

Estos datos reflejan los resultados positivos que han tenido la inversión y la promoción realizadas por el estado permitiendo que el turismo sea un factor de renovación de espacios públicos para la ciudad brindando oportunidades a los habitantes para desarrollar sus habilidades, fortalecer la educación y la cultura, mejorando las condiciones de vida de los habitantes.

En el diseño de estos espacios públicos se debe buscar la preservación tanto de los recursos naturales como la herencia histórica y cultural de las zonas a intervenir basado en la participación de la comunidad para que sus beneficios se repartan de manera equitativa.



GRÁFICO 78_área de influencia de un espacio público

Fuente: Doc diagnóstico de rescate de espacios públicos, consultado el 19 de octubre de 2016

De acuerdo con el “Documento diagnóstico de rescate de espacios públicos” todo espacio público tiene un área de influencia sobre la zona en la que se localiza. Si se llega a él caminando, entonces podríamos decir que la población que puede disfrutar del mismo se encuentra en un radio de 400 a 500 metros a la redonda. (Ver GRÁFICO 78)

Considerando localidades de 50,000 habitantes o más, ya que en éstas se concentra el 90% de la población urbana del país. Con el fin de incluir a las personas que con mayor probabilidad acudirían a un espacio público, se toma en cuenta el radio más conservador de 400 metros. Se construye un área de influencia del espacio público de aproximadamente 500,000 m². Para determinar el número de beneficiarios, se utilizó un proceso informático geo referenciado que permite establecer las manzanas y su población existente dentro del área de influencia descrita de acuerdo a los datos del II Censo de Población y Vivienda 2010. Así, se estima que en promedio el número de habitantes en las manzanas que constituyen el área de influencia es de alrededor de 5,500 personas; sin embargo, debido a que la asistencia y utilización de los espacios varía, se determinó ajustar la cifra a 5,000 beneficiarios.

4.1 CRITERIOS DE DISEÑO EN LA BÚSQUEDA DE ESPACIOS PÚBLICOS EXITOSOS

Diferentes factores han puesto en riesgo la función social y cultural de los espacios públicos en ciudades de todo el mundo. Hemos visto que tradicionalmente el espacio público funciona como sitio de encuentro social para los habitantes de una ciudad, pero la presencia de diferentes elementos como el ruido, la contaminación, obstáculos urbanos, condiciones de uso y de diseño deplorables conforman un panorama al que los usuarios se enfrentan día con día,

reduciendo oportunidades para desarrollarse plenamente en el espacio público.

La calidad física, económica y social de una ciudad se ve reflejada en sus espacios públicos, la mala calidad y el reducido mantenimiento de los mismos provocan su abandono y por ende la reducción de la calidad de vida de sus habitantes.



GRÁFICO 79_apunte digital, factores que reducen la calidad de vida
Fuente (LVG) 19 de octubre de 2106

Como lo hemos visto a lo largo de esta investigación, un espacio público de “calidad” o que pugne por ser “exitoso” debe proveer oportunidades para el desarrollo de actividades diversas, la posibilidad de congregarse, conectividad y acceso físico, sensaciones de seguridad, cobijo ante las condiciones climatológicas, aislamiento del tránsito así como oportunidades para descansar y trabajar.

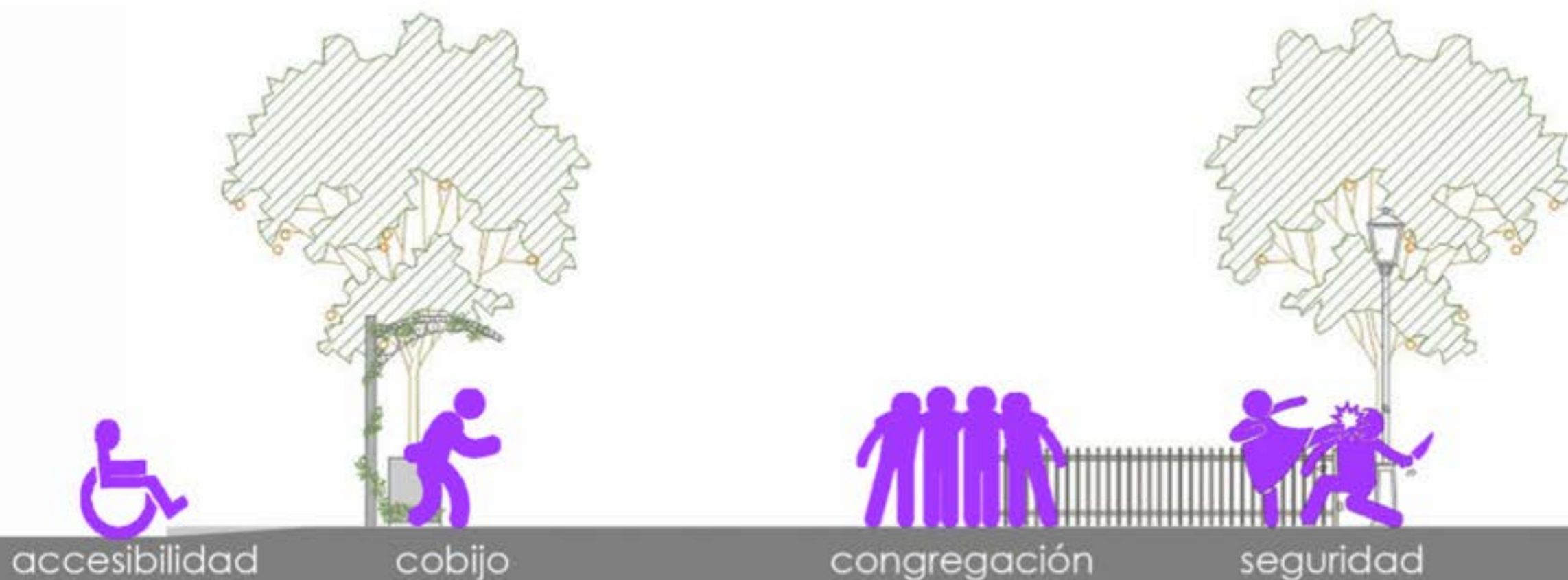


GRÁFICO 80_apunte digital, factores que debe proveer un espacio público de calidad
Fuente (LVG) 19 de octubre de 2106



GRÁFICO 81_apunte digital, factores que conforman un espacio público exitoso
 Fuente (LVG) 19 de octubre de 2106

El diseño de estos espacios debe ser abordados desde la lógica de la multifuncionalidad, que sirvan para la interacción social, el intercambio económico y así como la expresión cultural no sectorizada sino para una amplia variedad de participantes.

Con base en los factores estudiados en esta investigación se entiende que el espacio público que cuenta con actividades, que es accesible, seguro, confortable, económico, sociable y que cuenta con identidad local se puede considerar un espacio público exitoso, debido a que cuenta con elementos físicos, psicológicos y sociales para pugnar por una mejora en la calidad de vida de los habitantes de una ciudad.

Por lo tanto el diseño de espacio público que pugne por ser exitoso debe considerar elementos que provean a la población actividades y usos definidos de acuerdo a la vocación de cada espacio, que sean compatibles con los ya existentes.

Debe ser accesible, es decir debe facilitar el libre tránsito a través del espacio a personas con capacidades diferentes vinculado a los flujos peatonales, y en lo posible a los sistemas de transporte



GRÁFICO 82_apunte digital, interacciones en el espacio público
Fuente (LVG) 19 de octubre de 2106

público y las ciclovías. Evitando en lo posible obstrucciones tanto para peatones como para vehículos.

Brindará seguridad física y psicológica mediante la implementación de espacios transparentes y permeables, contemplando en el diseño materiales y acabados que no representen un riesgo para los usuarios. Aprovechará la iluminación existente en el entorno inmediato pero incrementándola en ciertos puntos de ser necesaria.

Será confortable, dotando de áreas para el descanso y contemplación, así como provocar una mejora en la imagen urbana del entorno. A través de elementos que consideren la ergonomía, la acústica, la iluminación, la temperatura.

Economizará en el uso de materiales y productos de bajo costo y que necesiten poco mantenimiento pero sin sacrificar la calidad siendo de alta resistencia al vandalismo e intemperie pudiendo considerar materiales reciclados. De igual forma incorporará una paleta vegetal de bajo mantenimiento.

Desde el punto de vista de lo social debe promover el uso incluyente del espacio considerando el diseño para todas las edades, géneros y niveles socioeconómicos, fomentando la interacción social en el espacio.

Al contar con identidad local se fortalece la identidad de los barrios o zonas en los que se ubiquen. Espacios que respeten la historia, la trama existente, la tradición cultural del urbanismo de cada lugar.

4.1.1 CONSIDERACIONES CLIMÁTICAS PARA EL CONFORT DEL USUARIO

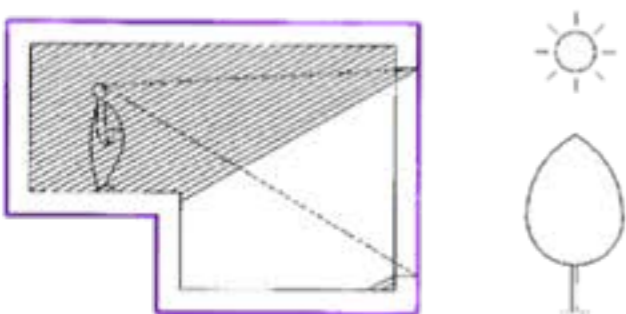
A pesar de estar implícito en el quehacer arquitectónico es una realidad que muchos procesos y estrategias de diseño en materia de espacio público no consideran las condiciones climatológicas como punto de partida en el diseño, siendo que la manipulación de elementos de tipo bioclimático son necesarios para lograr calidad en la propuesta así como también placer y confort.

Las condiciones climáticas de los espacios públicos determinan la forma y la frecuencia en que se utilizan, ya que el usuario busca encontrarse con lugares que brinden las condiciones de uso adecuadas independientemente de la época del año. Mediante el empleo de diagramas y estrategias climáticas se puede establecer zonas de confort térmico la zona a trabajar. Se puede partir de estos diagramas para fortalecer la toma de decisiones, corregir situaciones no deseables y definir espacios adaptables a las variaciones climática, como por ejemplo en el GRÁFICO 83 se puede observar distintos diagramas que muestran como, a través de la manipulación formal de los espacios se pueden diseñar ambientes que generen protección del sol y ayuden a potencializar las vistas en el contexto como la figura 1. También se pueden generar espacios protegidos de la luz solar directa que no sacrifiquen la iluminación natural como en la figura 2, o crear un efecto invernadero para espacios que necesitan calidez como en la

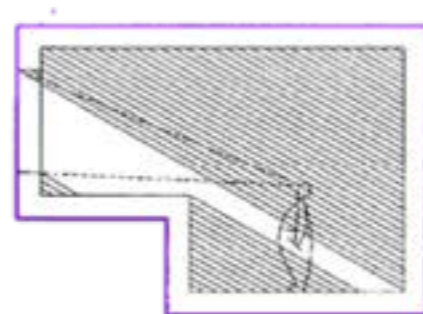
figura 3 y aprovechar los vientos dominantes para provocar ventilaciones naturales como en la figura 4.

Es así como en los espacios públicos el confort térmico se logra a través del diseño, buscando garantizar la exposición del usuario a la radiación solar, y se deben acondicionar zonas pensadas para funcionar en cada una de las estaciones del año, con temperatura y humedad diferentes. Lo recomendable es proyectar espacios de sombra para el verano y áreas suficientemente protegidas en invierno. Analizando indudablemente el material empleado ya que cada material presenta cualidades térmicas específicas sin dejar de lado la configuración espacial y los microclimas que se generan al manipular estos factores. Sobre esto Jan Gehl²⁹ apunta que: “En muchas regiones cálidas, la presencia de extensas superficies de asfalto, grandes estacionamientos y cubiertas de materiales pesados elevan las temperaturas hasta límites inaceptables, mientras que la colocación de árboles, techos verdes, césped y revestimientos porosos ayuda a hacerlas bajar. Asimismo, en

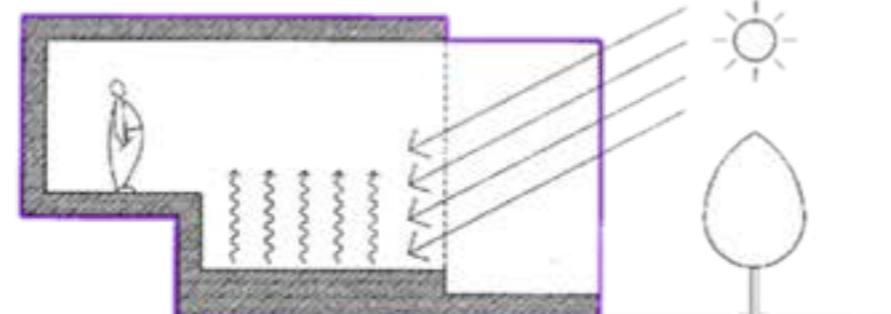
1 SOLEAMIENTO Y VISTAS



2 PROTECCIÓN SOLAR



3 EFECTO INVERNADERO



4 VENTILACIÓN

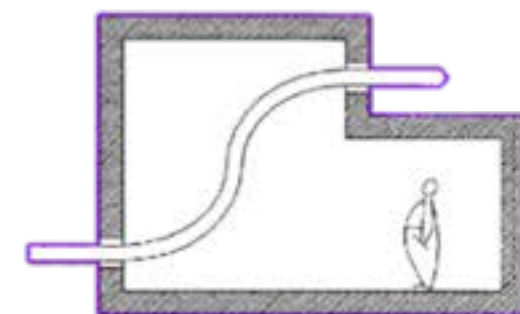


GRÁFICO 83_apunte digital, diagramas bioclimáticos
Fuente: (LVG) 19 de octubre de 2106

lugares fríos con fuertes vientos, se construyen torres tras torres, incrementando la velocidad de las ráfagas de aire y enfriando sobremanera el espacio que rodea al edificio, lo que hace que sea virtualmente imposible permanecer al aire libre”. (Gehl, 2014, p. 80)

Es posible entonces comprender la necesidad de considerar criterios de diseño bioclimático para lograr espacios más agradables donde los ciudadanos encuentren zonas de estar, paseos o descanso confortable en distintos momentos del día y del año.

Entre las posibilidades de diseño bioclimático se deben considerar como prioridad: controlar el soleamiento así como la humedad relativa de la zona a intervenir, trabajar formalmente con geometrías que capten vientos donde sea necesario y se proteja de ellos cuando resulte conveniente.

Cuidar el diseño desde esta perspectiva ayudará a pensar espacios útiles, habitables y confortables para los ciudadanos; brindándoles la posibilidad de elegir dónde estar en cada

momento, disponer de sombras en el verano y espacios de sol en el invierno, poder disfrutar de una brisa o refugiarse del viento, tener la opción de sentir calor o frío según se desee.



GRÁFICO 84_diferencias en el paisaje de acuerdo a las estaciones

Fuente <http://www.pac.com.ve/images/stories/publicaciones/educacion/cuatroestacionesano-g-080914.jpg> Consultado el 19 de octubre de 2106

4.1.2 ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN

30 Es un paradigma del diseño relativamente nuevo, que dirige sus acciones al desarrollo de productos y entornos de fácil acceso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial.

31 Es una filosofía de diseño que tiene como objetivo conseguir que los entornos, productos, servicios y sistemas puedan ser utilizados por el mayor número posible de personas. Es un modelo de diseño basado en la diversidad humana, la inclusión social y la igualdad.

Existe una tendencia de vinculación en materia de accesibilidad con los conceptos de diseño universal³⁰ y diseño para todos³¹ que genera una visión no restrictiva a la atención sectorizada para las personas con discapacidad sino más bien una atención sin distinción de usuarios.

Gracias a esta forma de ver el diseño se han producido a nivel mundial transformaciones en los marcos legislativos que hoy en día garantizan la proyección, construcción y uso de espacios

accesibles con el fin de lograr una integración en el sector económico y social del mayor número posible de personas con distintas capacidades.

El principal objetivo del diseño universal es la eliminación de barreras urbanísticas y arquitectónicas que impiden la libertad de movimiento y uso de forma autónoma a las personas con discapacidad en base a la premisa de garantizar, en todo momento, la continuidad tanto en el acceso como en el uso de los espacios públicos urbanizados, en condiciones de seguridad, confort y eficiencia que conducen a una mejora en la calidad de vida.

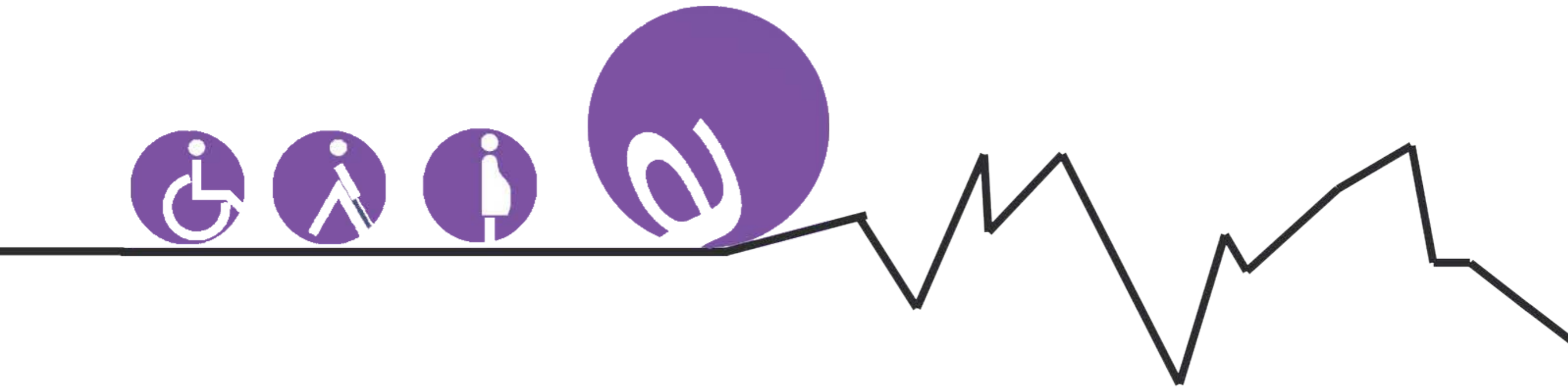


GRÁFICO 85_apunte digital, barreras físicas vs diseño universal

Fuente: <http://www.accesibilidadglobal.com/2010/07/la-definicion-de-una-barrera.html> Consultado el 19 de octubre de 2016



POBLACIÓN POR TIPO DE DISCAPACIDAD		2000	2010
	Con discapacidades especiales	20,044	46,977
	Con discapacidades motriz	9,809	24,327
	Con discapacidades auditivas	3,155	4,801
	Con discapacidades visuales	4,204	13,623
	Con discapacidades mental	3,364	4,938
	Con discapacidades de lenguaje	720	3,459

GRÁFICO 86_personas con discapacidad en el municipio de Puebla (2000-2010)
FUENTE: INAFED, sistema nacional de información Consultado el 20 de octubre de 2016

El Plan Municipal de Desarrollo 2014-2018 de Puebla arroja datos que revelan que la población con discapacidad ha crecido del año 2000 al 2010. Con una población total de 1 millón 539 mil 819 habitantes, 46 mil 977 cuenta con alguna discapacidad; es decir, un 3.1%. Además, indica que para el año 2031 el 60 % de la población estará en edad avanzada, considerada como un nuevo tipo de discapacidad por lo que es importante que la administración pública emprenda acciones de mejora de las condiciones de accesibilidad para las personas con discapacidad en el entorno urbano, en la vivienda y en los medios de transporte.

Todos los peatones se enfrentan a problemas de accesibilidad en entornos urbanos, es una realidad que la bicicleta ha irrumpido con

fuerza en el panorama de la movilidad urbana, sin ir más lejos, en la ciudad de Puebla se ha consolidado como una alternativa de transporte promovido por la implementación de diferentes ciclovías a lo largo de la mancha urbana.

El incremento de uso de la bicicleta ha dejado de representar un problema para el peatón por que al tener un espacio propio de circulación deja de competir con él por el uso de un espacio común.

La accesibilidad en el espacio público también debe considerar la utilización de pavimento táctil como herramienta indicativa de direcciones en los paseos sirviendo de referencia ante los peligros

de los recorridos; cuando hablamos de “peligros” se hace referencia a elementos inevitables en el diseño tales como cruces, escaleras, rampas y similares. La utilización de esta herramienta debe utilizar un mismo lenguaje en toda el área a intervenir para evitar confusión y su uso debe ser simple e intuitivo, es decir, fácil de comprender independientemente de la experiencia, el conocimiento o el lenguaje de los usuarios.

También es importante considerar las zonas inmediatas al espacio público, definir y pintar los cruces peatonales que servirán de accesos a la zona. Indicar cruces de ciclistas. Habilitar al menos dos puntos con accesibilidad universal, permitiendo circulaciones libres de al menos 1.50m de ancho que permitan el desplazamiento en elementos de apoyo para la movilidad peatonal como sillas de ruedas, muletas, andaderas, carriolas, etc.

4.1.3 LA LÓGICA DE LOS MATERIALES

Las experiencias que los usuarios del espacio público pueden tener, se ven facilitadas o complicadas dependiendo de los materiales elegidos en el diseño y construcción de los mismos. Y cuando se habla de materiales en el diseño de espacio público no se puede dejar de lado el tema de paisaje ya que la vegetación se puede considerar como un material más que nos brinda posibilidades infinitas para la creación de atmósferas.

La elección de materiales dependerá de muchos factores y debe partir del análisis de las condiciones de cada lugar. Pero hay

factores universales como la resistencia a las condiciones climáticas en especial deben ser resistentes a la humedad y a la exposición continua a los rayos del sol. En general todos los materiales se pueden utilizar tanto para exterior como para interior, pero no todos funcionan de la misma manera, esto implica que si se selecciona equivocadamente uno de ellos que no resista su uso en exterior y se deteriore causará de inmediato una disminución de la

calidad del espacio así como también la percepción o sensación de abandono. Ahora bien, si el material no funciona por cuestiones de térmica, ya sea que se caliente demasiado o por el contrario sea demasiado frío, provocará la disminución de la permanencia y uso por parte del usuario.

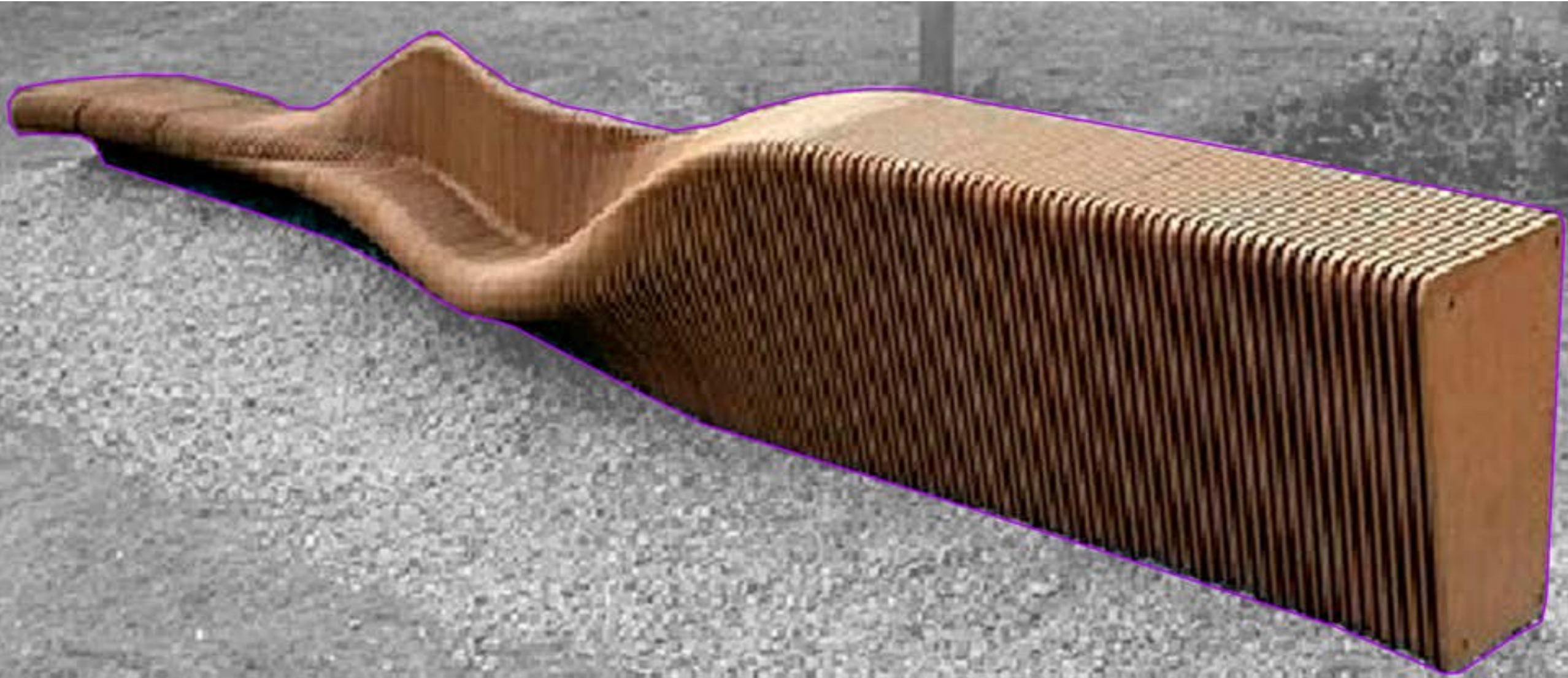


GRÁFICO 87_apunte digital mobiliario con madera
Fuente: <http://garage-arq.blogspot.mx/> consultado el 12 de octubre de 2016

La madera. Es uno de los materiales más utilizados para fabricar mobiliario urbano pero a pesar de necesitar mantenimiento constante se trata de un material natural que se comporta muy bien en cualquier tipo de ambiente sin necesidad de complejas protecciones.

Su uso dependerá de las necesidades de cada proyecto pero en general se debe tener en cuenta algunos aspectos: En ambientes salinos, exige una protección especial y un mantenimiento más costoso. No es conveniente utilizar maderas procedentes de climas radicalmente distintos al del sitio, ya que su adaptación será mucho más difícil y podrán presentarse problemas debidos a los niveles naturales de absorción de la humedad por parte de cada tipo de

madera y debe tratarse par evitarlo. En todos los casos, es conveniente tratar la madera contra el ataque de especies como la carcoma y la termitas.

PVC, plásticos y resinas. En el último siglo, la tecnología nos ha permitido crear nuevos materiales compuestos derivados del petróleo, el PVC ha sustituido a otros productos como los metales y las maderas para conformar todo tipo de objetos.

El mobiliario realizado a partir de PVC se ha impuesto gracias a su bajo precio y a la facilidad que ofrece este material para moldearse de miles de formas distintas. Se debe considerar que: Los productos plásticos son susceptibles a los rayos ultravioleta, es

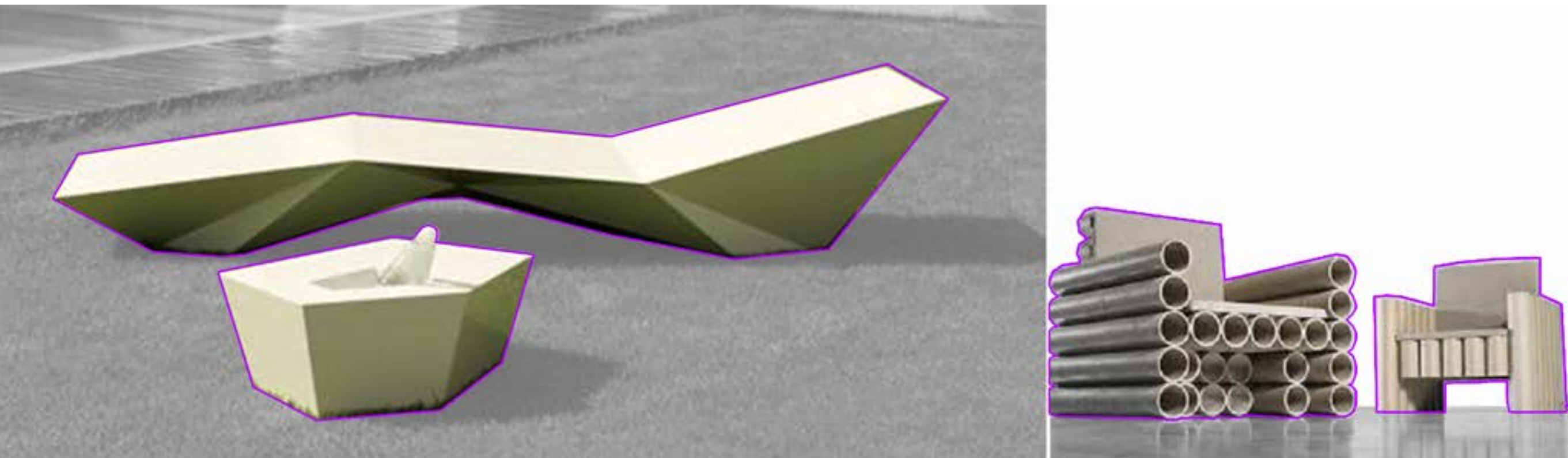


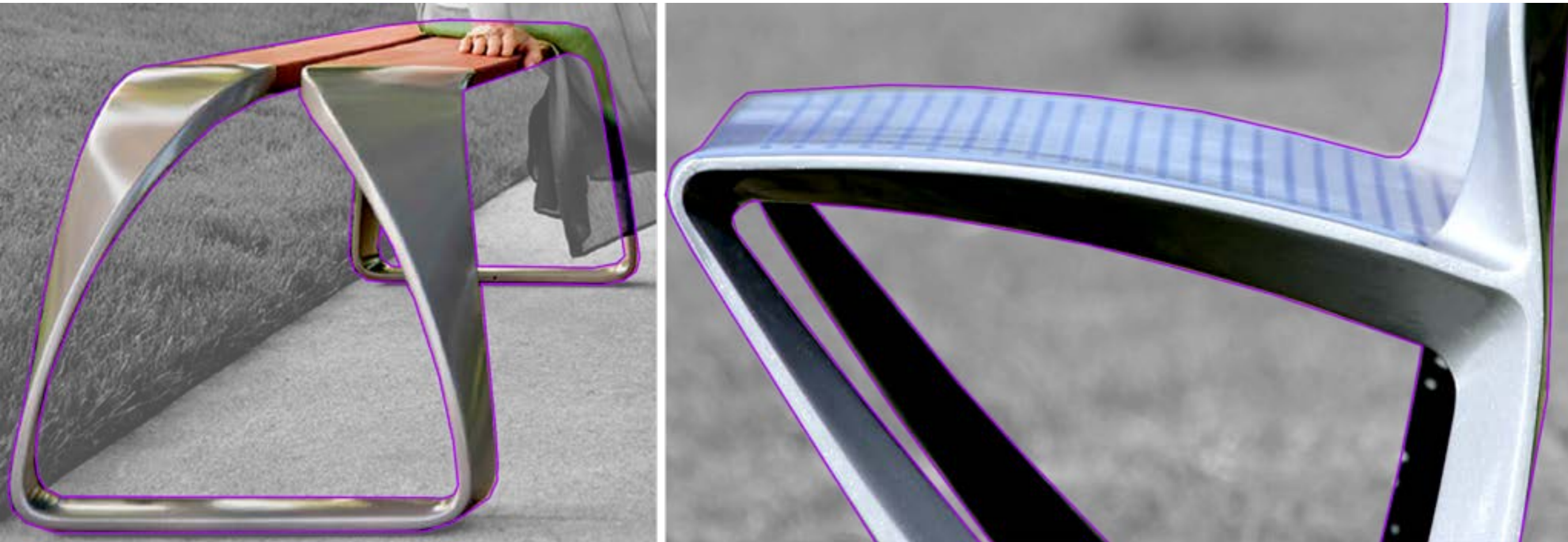
GRÁFICO 88_apunte digital mobiliario plástico

Fuente:<http://www.arboretum.es/productos.php?ap2=9> consultado el 12 de octubre de 2016

decir, con el paso del tiempo muchos de ellos pierden su color original. Su mantenimiento es casi nulo, son muy fáciles de limpiar y no requieren ningún tratamiento superficial extra.

Metales. Son una de las materias primas más utilizadas para elaborar cualquier tipo de objetos, desde el acero macizo hasta el aluminio, pasando por todo tipo de aleaciones y combinaciones posibles.

En principio, el mayor inconveniente de cualquier objeto realizado a partir de un metal es la oxidación y posterior corrosión. Sin embargo, existen formas de evitarla, consiguiendo de esta manera un material duradero y con unas prestaciones excelentes. Su uso en ambientes exteriores considera lo siguiente: Excluyendo el acero inoxidable, es totalmente imprescindible proteger los metales de la oxidación y posterior corrosión durante toda la vida útil del objeto.



Materiales pétreos. Se consideran tanto las piedras y rocas como los cementos y concretos. La principal ventaja de estos materiales pétreos es su gran durabilidad, ya que durante su vida útil no requieren ningún cuidado especial. El mobiliario tallado en piedra o los muebles moldeados a partir de cemento pueden durar siglos.

El mayor inconveniente de los muebles realizados a partir de estos materiales es que resultan muy costosos y además, si por cualquier razón se daña alguno, su reparación es también muy complicada.

En todo caso, son muy apropiados para usos que requieren un bajo mantenimiento y que pueden ser objeto de vandalismos ya que pueden lavarse.

En general es necesario considerar no el aspecto de costos iniciales y costos de mantenimiento, sino las características plásticas y expresivas de los materiales ante los ambientes que se deseen crear. Entender que cada uno tendrá características de porosidad, textura, brillo, opacidad y temperaturas distintas que en

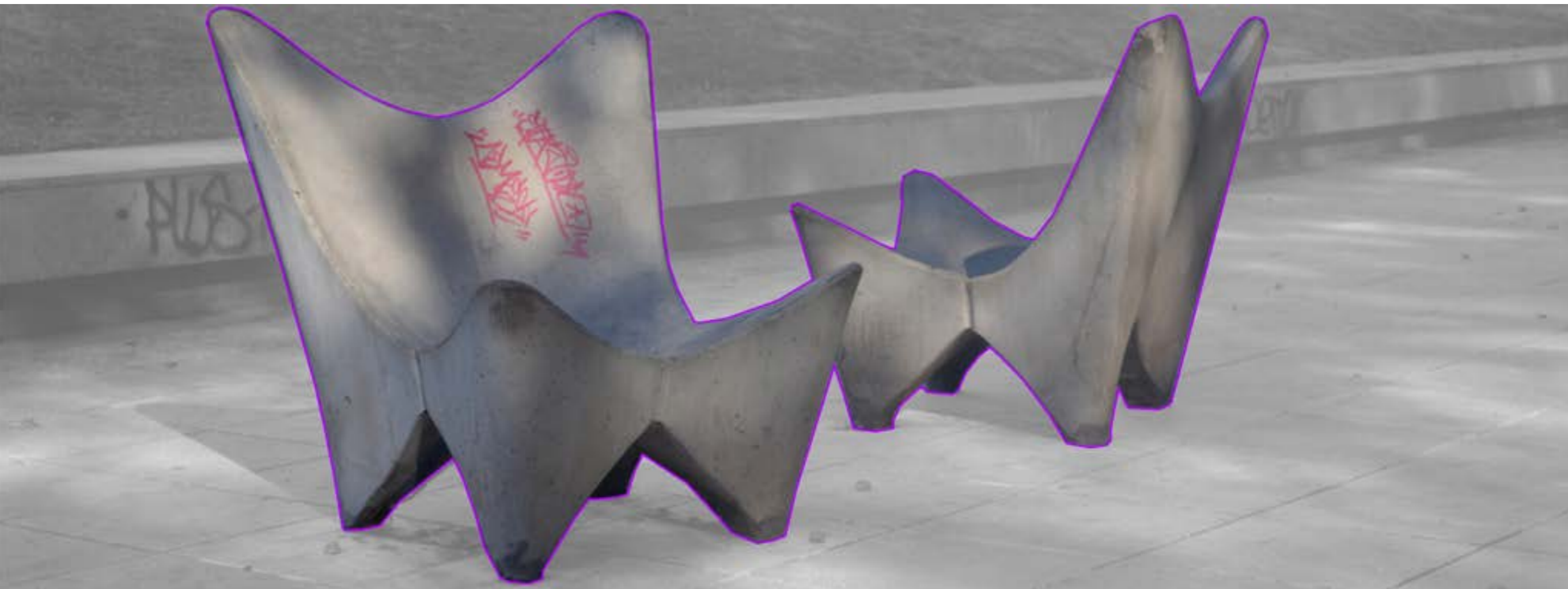


GRÁFICO 90_apunte digital mobiliario plástico

Fuente: <https://www.flickr.com/photos/anamarialeon/6009548825> consultado el 12 de octubre de 2016

conjunto con las geometrías empleadas ayudarán a incrementar las experiencias y sensaciones de los usuarios.

Se sugiere el uso de recinto, concreto colado en sitio, prefabricados de concreto, concreto ecológico y asfalto.

Pavimentos de bajo impacto. Se recomiendan sobre todo para áreas lúdicas y recreativas ya que disminuyen el impacto físico y tiene propiedades antiderrapantes. Los más usados son de caucho natural, caucho sintético o la combinación de ambos y se pueden encontrar en loseta o rollos.



GRÁFICO 91_apunte digital pavimentos de bajo impacto
Fuente:<http://www.elastyparkpavimentosdecaucho.es/es/suelo-para-parques-infantiles-precio.html> consultado el 12 de octubre de 2016

4.1.4 MOBILIARIO Y CONFORT COMO FACTOR DE PERMANENCIA

Una de las razones de hacer un buen diseño de espacio público es buscar una larga estadía del usuario en él. Es fundamental para la vida en sociedad compartir un espacio común e interactuar en él y el espacio público que pugne por ser exitoso debe ofrecer oportunidades de permanencia para personas de todas las edades.

Es justo el factor de permanencia un área de oportunidad en diseño arquitectónico para espacios públicos. Debe buscar cumplir con dos factores básicos que son la comodidad y el atractivo visual, si

el mobiliario es incómodo el usuario se irá pronto, si no es atractivo no le causará impacto ni lo invitará a volver.

A través del mobiliario urbano se puede lograr, o no, niveles adecuados de calidad de los espacios públicos. Es una pieza clave en todas las actividades que se pueden realizar en el espacio público ya que tiene que ver con la accesibilidad y se debe abordar su diseño considerando criterios de carácter funcional, estético y de armonía con el entorno urbano en el que se incorpora. No debe considerarse un complemento al espacio público en el que se implanta sino que, por el contrario, constituye uno de los factores clave en el uso y disfrute del mismo.

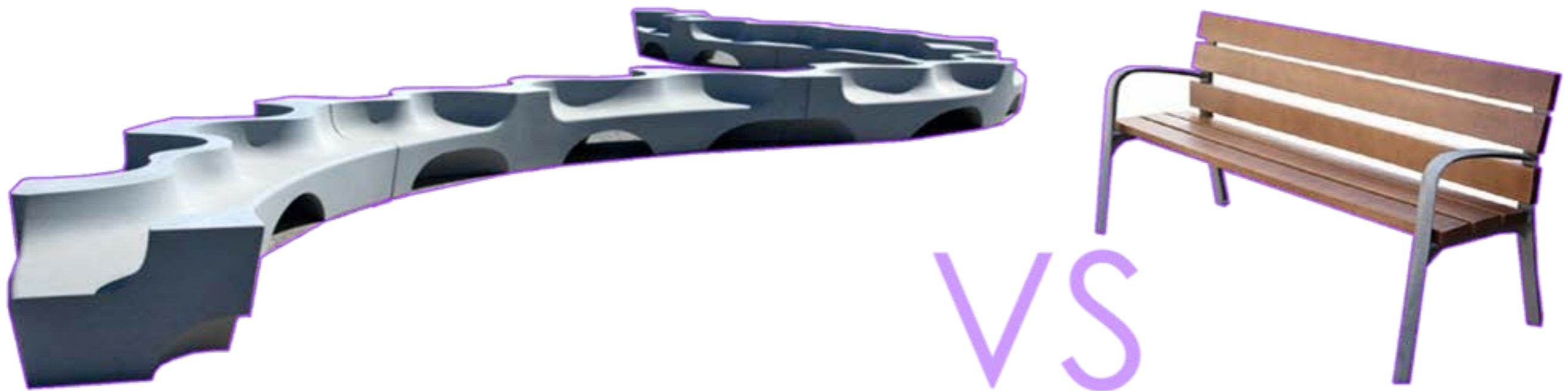


GRÁFICO 92_apunte digital, mobiliario que potencializa las experiencias lúdicas vs mobiliario tradicional, Fuente: (LVG) 19 de octubre de 2016



GRÁFICO 93_ versatilidad de uso en el mobiliario urbano

Fuente: <http://www.vancitybuzz.com/2014/12/robson-redux-relaunches-vancouver-calls-designers-animate-popular-downtown-block/> consultado el 19 de octubre de 2016



GRÁFICO 94_ la importancia del respaldo en el mobiliario urbano

Fuente: <http://captivist.com/urban-bench-designs-by-jangir-maddadi.html> consultado el 19 de octubre de 2016

Se debe tener en cuenta desde la concepción del proyecto, a fin de lograr la completa armonía en el conjunto que su ubicación así como su diseño y los materiales utilizados beneficien la vida urbana.

En diferentes espacios públicos que fallan en su diseño se observan bancos en el medio de la nada, lejos de los bordes, los rincones y los recovecos. Jan Gehl tiene una opinión muy interesante sobre el sentarse que se determina por su situación geográfica: “En general, los niños y los jóvenes pueden sentarse en cualquier lado y sobre cualquier superficie. Ni el confort, ni el clima, ni los materiales juegan un papel importante en su decisión. Son estos dos grupos los que normalmente ocupan las ubicaciones secundarias de una ciudad”. (Gehl, 2014. Pág. 163.) en definitiva en países donde la incidencia solar es mayor, el clima si determina la elección de un lugar para sentarse independientemente de la edad del usuario.

Pero continúa observando que “Los adultos y los ancianos buscan mayor comodidad y son más meticulosos a la hora de elegir donde sentarse. Para estos

sectores, la presencia de un equipamiento urbano cómodo, que tenga apoyabrazos y respaldo, además de estar construido con materiales adecuados, son cuestiones decisivas que tomaron en cuenta a la hora de decidir sentarse y permanecer en el espacio público. Si se sostiene esta idea de hacer un espacio público para todos, es vital ofrecer puestos cómodos para el estrato de ciudadanos mayores. Los jóvenes siempre encontrarán donde sentarse.” (Ghel, 2014. Pág. 163.)

Es importante observar que los bancos, las sillas y el equipamiento urbano ofrecen al usuario un placer gratuito que es el de la contemplación, Ghel menciona que observar lo que ocurre en el espacio público y sus alrededores es una de las atracciones más atractivas y populares, “mirar a la gente es una actividad universal que ocurre siempre que caminamos, nos paramos o nos sentamos.

El uso de bancos públicos se incrementa si estos garantizan buenas vistas de otras personas. La posibilidad de ver otras cosas, tales como árboles, fuentes, agua y obras de arquitectura también debería formar parte del cúmulo de consideraciones a atender por parte de un planificador urbano. Las vistas son aún mejores si se combinan varias atracciones. Determinar con cuidado cuáles serán las mejores vistas es una de las tareas a realizar si se quiere obtener mayor calidad urbana.” (Ghel, 2014. Pág. 168.) A esto hay que agregar que si el mobiliario urbano destinado a sentarse no tiene respaldo, pocos usuarios permanecen en él por mucho tiempo perdiendo relevancia.

Es por esto que el mobiliario urbano debe seleccionarse a partir de una serie de criterios, entre los que cabe destacar la función, la estética, la accesibilidad, la durabilidad, el costo y la adecuación al entorno. Considerando que un elemento vulnerable, ya sea por sus

dimensiones, por la calidad o por sus materiales es un elemento inadecuado para implementarse en el espacio público. En cambio una banca que sobrepasa su función básica que es la de servir como asiento y que incrementa su valor a través de la forma en que se utiliza, adicionando funciones secundarias favorece las experiencias lúdicas del usuario en el espacio público.

Se debe considerar la frecuencia y el modo en que se utiliza el mobiliario, los efectos de la intemperie sobre él, la seguridad que ofrezca tanto visual como física, un elemento que carezca de robustez parecerá frágil aunque no lo sea. Aplicar conceptos de diseño universal en su diseño siendo particularmente cuidadosos en su ubicación, en la dotación necesaria de estos elementos en toda el área a intervenir así como el tipo de conservación, reparación y/o mantenimiento que requerirá.

Lo ideal es que adicional al mobiliario fijo se dote de sillas móviles, que el usuario pueda desplazar a través de una zona para generar agrupaciones o puntos de reunión adaptables a sus necesidades o número de visitantes. Por cuestiones de seguridad y evitar el robo del mismo deben pensarse materiales y dimensiones que doten al mobiliario móvil de un peso adecuado que permita su fácil movilidad pero que dificulte el robo. En general se debe utilizar mobiliario de uso rudo y bajo mantenimiento, apto para intemperie y seguro.

Otro tipo de equipamiento importante a considerar son las luminarias, ya que una vez caída la noche la falta de luz natural provoca en el usuario un impacto fuerte en la orientación, en la seguridad al realizar actividades y su percepción de y sobre todo la calidad visual sobre el espacio. Se debe considerar un número importante de dotación para evitar zonas en completa oscuridad



GRÁFICO 93_ versatilidad de uso en el mobiliario urbano

Fuente: <http://www.vancitybuzz.com/2014/12/robson-redux-relaunches-vancouver-calls-designers-animate-popular-downtown-block/> consultado el 19 de octubre de 2016

4.1.5 PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMO FORMADOR DE TEJIDO SOCIAL

El espacio público también es el escenario para encuentros con el arte y la cultura, con expresiones musicales, teatrales, dancísticas y de otro tipo, es el lugar que sufre de una apropiación por parte de diversos intérpretes teatralizando el espacio y compartiendo sus talentos con el resto de la sociedad.

Desde un malabarista, un artista callejero, un actor, un bailarín o un grupo de artistas diversos ocupan el espacio público y lo transforman en un espacio de representación para las artes. Pero cuando un espacio no está concebido con este fin, difícilmente se

adaptará a las necesidades del intérprete y del público que logre congregarse.

Una simple extensión de césped, puede resultar el espacio ideal para llevar a cabo esta actividad pero hay que considerar que se absorberá gran parte del sonido, y probablemente el viento se encargue de dispersar otro tanto, por lo que la experiencia en este tipo de escenario deviene en una experiencia decepcionante para el espectador.

En cambio, actuar inmerso en un espacio que brinde las condiciones adecuadas de acústica, visibilidad y confort para sentarse provocará un genuino acontecimiento artístico.

Podemos considerar que el espacio público es un elemento estático sobre el cuál se desarrolla la vida urbana y se vuelve flexible al incorporar estructuras que permitan la realización de eventos programados que atraigan más usuarios dándole vida y carácter formador de tejidos sociales.

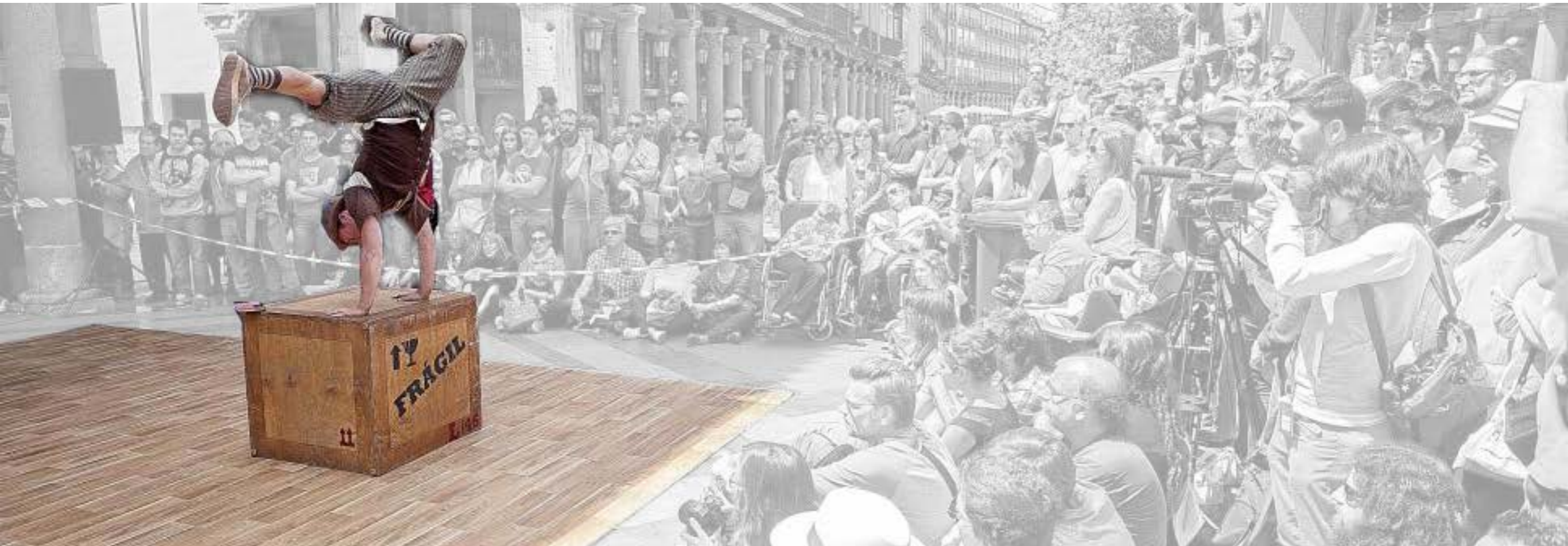


GRÁFICO 96_uso artístico del espacio público

Fuente: http://www.diariodevalladolid.es/noticias/festival-internacional-teatro-arte-calle/tac-bulle-fin-salto-calle-%20con-circo_54517.html consultado el 19 de octubre de 2016

Jordi Borja reflexiona sobre la inclusión de programas para producir y difundir la cultura, apunta que: “Es necesario que los profesionales asuman una responsabilidad especial en la concepción y diseño de los espacios públicos. No son un tipo de proyecto como otros. No es suficiente con responder a la demanda del "cliente", ya sea la Administración pública, un organismo autónomo o una empresa privada. Es necesario hacer todo lo que sea posible para que se expresen todos estos intereses, para producir y difundir una cultura de espacios públicos que permita hacer propuestas y también cuestionar o combatir aquellas demandas o exigencias sociales no siempre generosas, con los otros o con un mismo. Más que cualquier otro programa urbano, un proyecto de espacio público se ha de apoyar en valores éticos, de libertad, tolerancia y solidaridad. (Borja & Muxí, 2000, Pág. 41)”

En la ciudad de Puebla el Plan Municipal de Desarrollo plantea líneas de acción sobre este tema que buscan promover espacios y fomentar la participación social mediante el desarrollo de actividades que impulsen las expresiones artístico- culturales.

Actualmente convivimos en un contexto social, donde la soledad relacional se expresa en un fuerte debilitamiento de vínculos con nuestro entorno, los lazos barriales, de vecindad y familiares se van dejando de lado y es justo a través de acciones que involucran la participación comunitaria en el espacio público se busca una vuelta al origen fortaleciendo estos lazos.

El arte callejero, y aquel que puede situarse en el espacio público se trata, por lo general, de un arte de síntesis expresiva que se desarrolla en un espacio que por si solo se caracteriza por tener



GRÁFICO 97_expresiones artístico-culturales en el espacio público
Fuente: (LVG) 19 de octubre de 2016

una altura infinita, amplias dimensiones laterales y las más variadas profundidades.

El espacio que se utiliza con esta visión donde las artes predominan es el espacio que se re-significa, que rompe con su uso cotidiano ampliándolo y flexibilizándose a infinitas posibilidades y formas de expresión ciudadanas.

Genera sin esfuerzo un espacio de contacto ocasional entre las diferentes clases sociales, rompe con los códigos y las jerarquías del uso cotidiano del espacio público y se constituye como un hecho artístico sorpresivo.



GRÁFICO 98_ panorámica, zona turística de la pirámide de Cholula
Fuente (LVG) 19 de octubre de 2106

4.2 REHABILITACIÓN DE LA ZONA TURÍSTICA DE LA PIRÁMIDE DE CHOLULA: CASO DE ESTUDIO

Cholula es una ciudad de origen prehispánico que se encuentra a 7 km., de la Ciudad de Puebla de Zaragoza en el Estado del mismo nombre. Es una ciudad con una larga historia cultural que se remonta por lo menos al Preclásico Tardío.

Hoy en día el mayor atractivo turístico de esta ciudad lo representa La Gran Pirámide y su periferia; dedicada a Tláloc, es la de mayor superficie en Mesoamérica (450 metros por lado), su construcción aprovechó una elevación natural para ir sobreponiendo

construcciones en diferentes etapas a lo largo del tiempo y en cuya parte más alta los españoles construyeron una iglesia en honor de Nuestra Señora de los Remedios.

Para intervenir dicha zona diferentes proyectos han sido presentados, denominados como: “Proyecto de Recuperación y Dignificación de la Zona Arqueológica”, “Parque de las 7 Culturas”, “Obras de mejoramiento urbano, deportivo, de esparcimiento y sustitución de calle, banquetas y andadores en espacios públicos de Cholula” o “Parque Intermunicipal” pero han sido detenidos por diversos factores: la nula consideración de propuestas ciudadanas que se aprecian como una falta de respeto hacia los valores y tradiciones de la que hoy en día se considera una “ciudad

prehispánica viva”, también la falta de información sobre el desarrollo de los proyectos y su afectación física sobre el sitio arqueológico. Esto debe tomarse como experiencia y aprendizaje en el diseño de espacios públicos para cuidar en lo futuro de no romper el equilibrio que existe entre los intereses económicos-turísticos de una zona y la tradición de un lugar.

El “Proyecto de Recuperación y Dignificación de la Zona Arqueológica” fue una propuesta hecha por el H. Ayuntamiento de San Andrés Cholula que fue sacado a la luz pública con un proyecto arquitectónico de baja calidad tanto en su planteamiento como en su presentación, situación que dio pie a una serie de manifestaciones en contra por parte de la sociedad cholulteca. El



GRÁFICO 99_proyecto “Recuperación y dignificación de la zona arqueológica”

Fuente: <http://www.diariocambio.com.mx/2014/secciones/zoon-politikon/item/65415-proyecto-de-plaza-de-las-7-culturas-contempla-hotel> consultada el 30 de septiembre de 2014

diseño de este parque comprendía la inclusión de explanadas de concreto que poco se adaptaban al sitio y sus condiciones climatológicas, diversos elementos arquitectónicos y escultóricos que requerían cimentación y que representaban un daño a los vestigios prehispánicos existentes. Se propuso una reja perimetral de 3 metros de altura que significaría una barrera física a un espacio tradicionalmente abierto y que aunado a las concesiones para restaurantes y espacios de comercio se pondría en duda su carácter público. También consideraba la creación de taludes y un lago artificial de grandes dimensiones que modificarían por completo la topografía del lugar, afectando el terreno y poniendo en riesgo la zona arqueológica.

Casi a la par del “Proyecto de Recuperación y Dignificación de la Zona Arqueológica” se propuso por parte de Gobierno Estatal el “Parque de las 7 culturas” diseñado por el despacho Estudio Arquitectura comandado por el arquitecto Federico Bautista; donde se contemplaba la creación de un circuito que incorporara 3 de las 4 zonas que rodean la pirámide y proponiendo la construcción de chinampas, zonas deportivas, zonas de descanso, zona comercial, fuentes lúdicas, jardines verticales, explanadas y estacionamiento. Al igual que el anterior, este proyecto no se concretó debido a las severas críticas por parte de la ciudadanía.



GRÁFICO 100_proyecto “Parque de la 7 culturas”

Fuente: <http://www.periodicocentral.mx/2014/municipio/parque-de-las-7-culturas-dano-colateral-del-tren-ligero-de-moreno-valle> consultada el 30 de septiembre de 2014

A inicios del 2016, después de dos años de diálogo y negociaciones entre gobierno y ciudadanía se ha logrado implementar un proyecto integral donde se retoman parte de los proyectos anteriores con modificaciones que benefician a ambas partes, originalmente, el Parque de las 7 culturas implicaba la transformación del uso del suelo agrícola a la creación de un producto turístico, es decir un parque temático lo cuál fue descartado por el argumento de que la creación del parque ponía en peligro sus usos y costumbres ya que, arraigada fuertemente a una cultura ancestral, la población cholulteca mantiene una identidad profundamente enraizada al territorio y a las construcciones que en el existen; de manera que, pirámides y templos se convierten en el escenario concreto de las prácticas culturales de la población.

Pero si bien una característica sobresaliente de esta ciudad es su patrimonio edificado, es su cultura el elemento que determina las formas de vida y la cosmovisión de sus habitantes. El corazón religioso de la región se encuentra justamente en la cima de la gran pirámide de Cholula, tratándose de un templo que alberga a la Virgen de los Remedios, patrona de la región. Dicha imagen rige la vida tradicional de al menos 40 comunidades de aquí la importancia de ser respetuosos en cuanto al diseño de espacios públicos en su periferia.

Para el plan integral se han sumado propuestas de desarrollo urbano y turístico a la zona que ya se están llevando a cabo como la adecuación del inmueble que albergaba el ex Hospital Psiquiátrico Nuestra Señora de Guadalupe para convertirlo en el

“Museo Regional de Cholula” y el “Tren Turístico Puebla-Cholula” que contempla la rehabilitación de la antigua estación de Cholula.

Para la realización del parque se realizó la compra de 10 de los 12 terrenos considerados en el proyecto original, se han respetado las zonas de cultivo utilizadas y se considera la implementación de flores cultivadas in situ en la paleta vegetal del proyecto logrando con esto la participación de la comunidad de manera constante en el mantenimiento de áreas verdes y respetando tanto valores culturales como económicos.

Desde el punto de vista turístico, ya se hizo hincapié en esta investigación que el estado de Puebla y el municipio de San Andrés Cholula son destinos de gran atracción para los turistas nacionales e internacionales. Al 2010 según datos del INEGI, habían 16 mil 875 establecimientos de hospedaje en el país, de los cuáles en el estado de Puebla habían 503 y 9 en el municipio de San Andrés Cholula. La afluencia turística en el municipio al 2012 fue de 410 mil 800 visitantes logrando ubicarse en el lugar número dos a nivel estatal detrás del municipio de Puebla.



Es importante observar que datos a 2014 de la Secretaria de Turismo Estatal, ubican la zona de Cholula como el 4to lugar más

visitado por turistas al estado, solamente antecedido por la Catedral, el Parián y el Barrio del Artista, pero sobretodo se debe destacar que las acciones de resistencia hacia los proyectos iniciales por parte de la población y sus simpatizantes, demostraron una asombrosa creatividad. Se llevaron a cabo foros, se presentaron grupos musicales y dancísticos, se realizaron murales artísticos en las bardas cercanas, las actividades culturales se diversificaron incluyendo niños, jóvenes y adultos, incluso las mascotas eran parte de las actividades de protesta pacífica. De igual forma se hicieron videos, se realizaron exposiciones de pintura y en general los poblanos fuimos testigos de la extraordinaria unión de dos poblaciones divorciadas hacia ya varios siglos: San Andrés y San Pedro. Este panorama nos da pie a revalorizar la zona como punto de encuentros y de participación social, aunado al respeto de usos y costumbres se propone el desarrollo y fortalecimiento de un espacio que considera actividades deportivas y artísticas, así como dar pie a la interacción del usuario en espacios abiertos, propiciando la formación de tejido social se puede convertir como se ha planteado en esta investigación, en un lugar, en un espacio público exitoso.

La propuesta actual para el “Parque Cholula” fue realizada en base a las observaciones de la ciudadanía denotadas en las acciones de protesta a los proyectos anteriores, pero ya no fue dada a conocer públicamente para evitar controversias y se comenzaron directamente los trabajos para la mejora del lugar mismos que continúan hasta este momento. Siendo un proyecto integral se entiende como un corredor turístico, es decir, un circuito que permite realizar actividades diversas teniendo en claro que la importancia de la ciudad de Cholula desde el punto de vista turístico radica principalmente en la pirámide, es ella el punto de

referencia o eje sobre el que gira todo el planteamiento integrando el resto de los elementos circundantes.



GRÁFICO 101_panorámica de la pirámide de Cholula desde la zona arqueológica
Fuente: (LVG) 30 de septiembre de 2014

Con este desarrollo se busca la creación de paseos a través de los cuales se conecten las diferentes áreas. Con la puesta en marcha del tren Turístico Puebla-Cholula se pretende situar un punto inicial en dicho recorrido, a la salida de la estación se podrá adquirir un



GRÁFICO 102_apunte digital localización de la zona arqueológica de Cholula

Fuente: <https://www.google.com.mx/maps/place/Zona+Arqueol%C3%B3gica+de+Cholula/@19.0571998,-98.3051369,17z/data=!3m1!4b1!4m5!8!4d-98.3029482> 29 de octubre de 2016

boleto que permite el acceso tanto a la zona arqueológica como al nuevo Museo Regional, el parque como tal es un espacio abierto y destinado no solo para el turismo sino para la sociedad cholulteca en general, que se plantea como un punto de encuentro social, donde se puedan desarrollar actividades deportivas, culturales, artísticas, lúdicas y de reposo.

Las acciones de mejora que se están emprendiendo van encaminadas a usar un lenguaje formal único en toda la superficie del parque; ya que como éste se fue desarrollando en distintos tiempos y por diferentes actores cuenta con criterios de diseño diferentes, se respetará e integrará el contexto histórico del sembradío de flores al diseñar el paisaje con unas islas que

combinan plantas de ornato sembradas por los lugareños en los terrenos próximos al parque así como la inclusión de plantas de bajo mantenimiento.

Se han reubicado bancos y luminarias para la creación de ambientes y puntos de reunión y mejorar el sentido de seguridad en el parque al existir mayor iluminación, se ha propuesto el empleo de materiales y mobiliario que no afecten el suelo, al existir limitantes por parte del INAH en este punto, se ha implementado un sistema que prescinde de excavaciones incluso de manera superficial, el pavimento compuesto por losetas de concreto se ha colocado sobre una capa de arena de 5 cm sin mortero que permite la permeabilidad del suelo y que permite retirarlo en cualquier



GRÁFICO 103_situación actual del Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 29 de octubre de 2016

momento de ser necesario. El mobiliario diseñado no lleva cimentación se constituye de un basamento que sirve como estructura autoportante y se ha buscado ubicarlo de manera que

favorezca las visuales importantes del contexto (pirámide y volcanes).



Se zonificó el parque diferenciando sus usos, acentuando la existencia de los caminos rurales y vinculándolos a un uso deportivo y recreativo permitiendo también zonas de estar y jardines para picnic.



Se puede observar la casi nula presencia de vegetación de mediana y gran altura, reduciéndose solo a pasto y maleza, esta condición será disminuida colocando maceteros con árboles ya que por ser un sitio arqueológico no se pueden sembrar y se trabajará con un diseño de paisaje donde se implementen mosaicos inspirados en los trabajos de intervención urbana de Iván Juárez³² de X Studio donde en su proyecto "Flow" propone la creación de una superficie formada por múltiples módulos vegetales fragmentos se integran formando un gran mosaico cromático donde diversas variedades de flores y plantas se disuelven juntas en un lienzo de múltiples rangos, texturas y aromas.

GRÁFICO 105_visuales del "Parque de CHolula"
Fuente: (LVG) 29 de octubre de 2016

³² Iván Juárez es miembro del Sistema Nacional de Creadores y fundador del espacio multidisciplinar estudio. Ha obtenido diversos premios y reconocimientos que destacan: El premio como uno de los 10 estudios emergentes del año a nivel mundial por la revista Architectural Record / Design Vanguard de Nueva York; el Premio Young Architects Prize otorgado por The Architectural League de NY; el Premio Jóvenes Arquitectos, otorgado por el Colegio de Arquitectos de Cataluña y la Beca Creadores con Trayectoria otorgada por el FECA, entre otros.

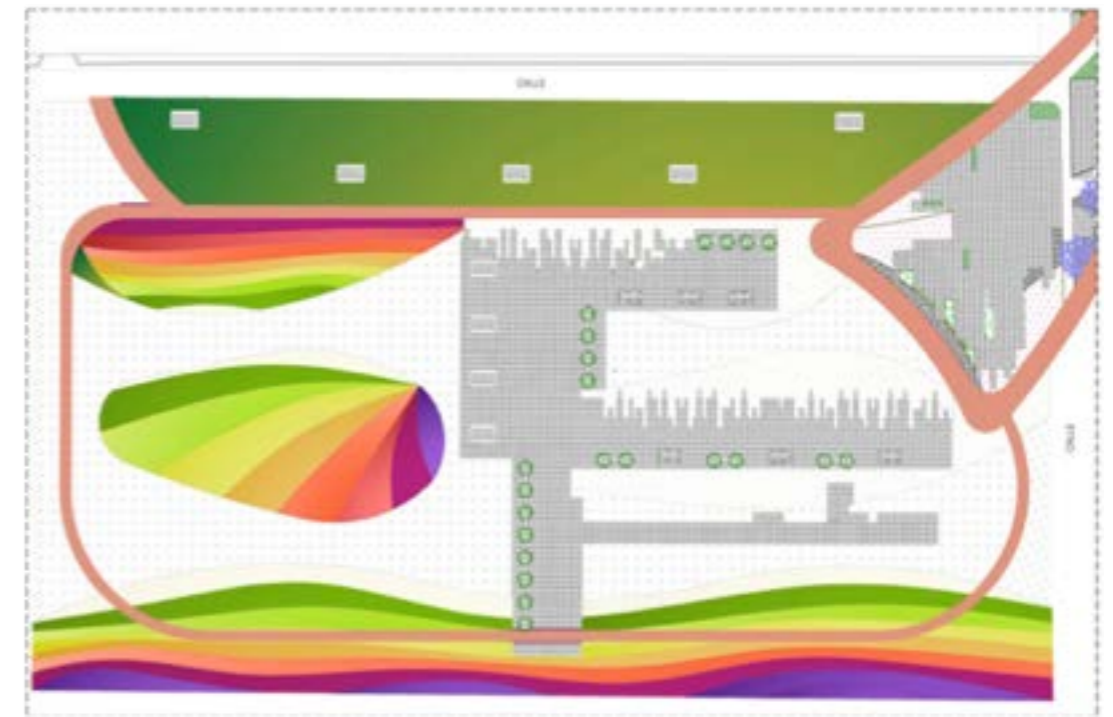
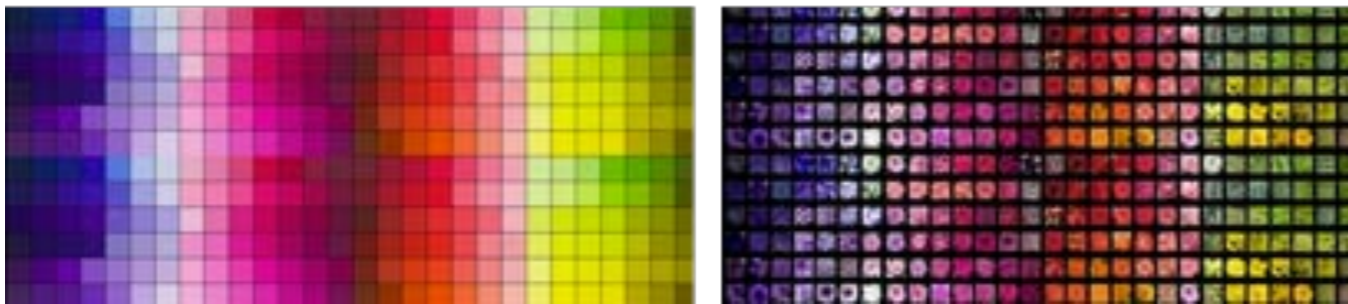


GRÁFICO 106_detalle de aplicación de mosaicos en el "Parque Cholula inspirados en el proyecto "Flow" de Javier Suárez
Fuente: <http://www.x-studio.tv/projects/interventions/flow.php> consultado el 29 de octubre de 2016

La topografía del parque es accidentada al estar situado en las faldas del cerro de Los Remedios, se observan desniveles en toda la superficie del parque pero el más importante es de 3 metros y se encuentra en la zona noreste donde la calle 14 poniente divide el

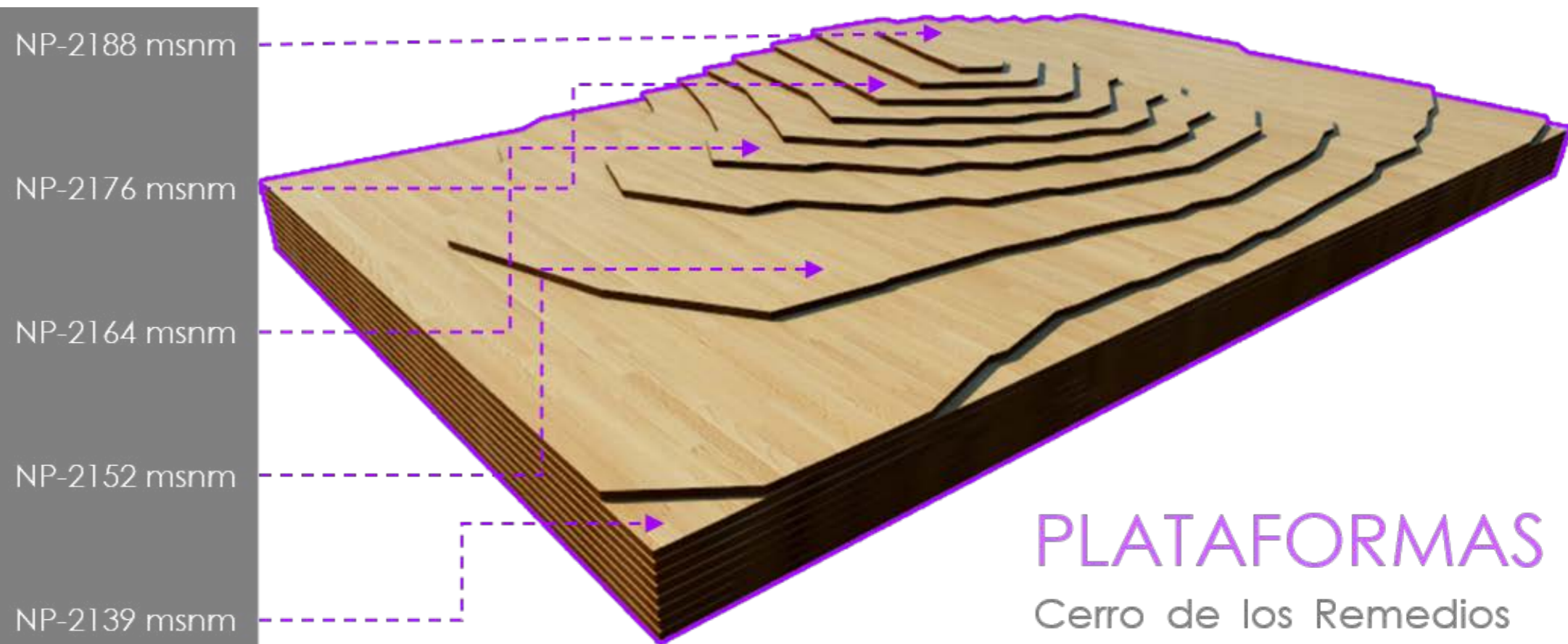


GRÁFICO 107_apunte digital de plataformas del cerro de Los Remedios donde se localiza la zona de estudio
Fuente: (LVG) 29 de octubre de 2016

4.3 PROPUESTA DE DISEÑO

Como se ha planteado a lo largo de esta investigación existen diferentes aspectos a considerar cuando nos enfrentamos al diseño de espacios públicos entre los cuales encontramos la forma en que equilibran, articulan y dan forma a una ciudad, o la forma en que actúan como pulmones y regulan microclimas, pero también como otorgan áreas para la recreación, contemplación y el desarrollo de diversas actividades y contacto con la naturaleza propiciando la interacción social y el desarrollo de la vida en comunidad.

De acuerdo a las necesidades para la zona arqueológica de Cholula se propone el desarrollo de acciones que brinden además de estética, la oportunidad de realizar una serie de actividades

como: caminar, permanecer, sentarse, observar, jugar y ejercitarse, expresarse y escuchar, sentirse cómodo y disfrutar tal como se puede observar en el gráfico 108.

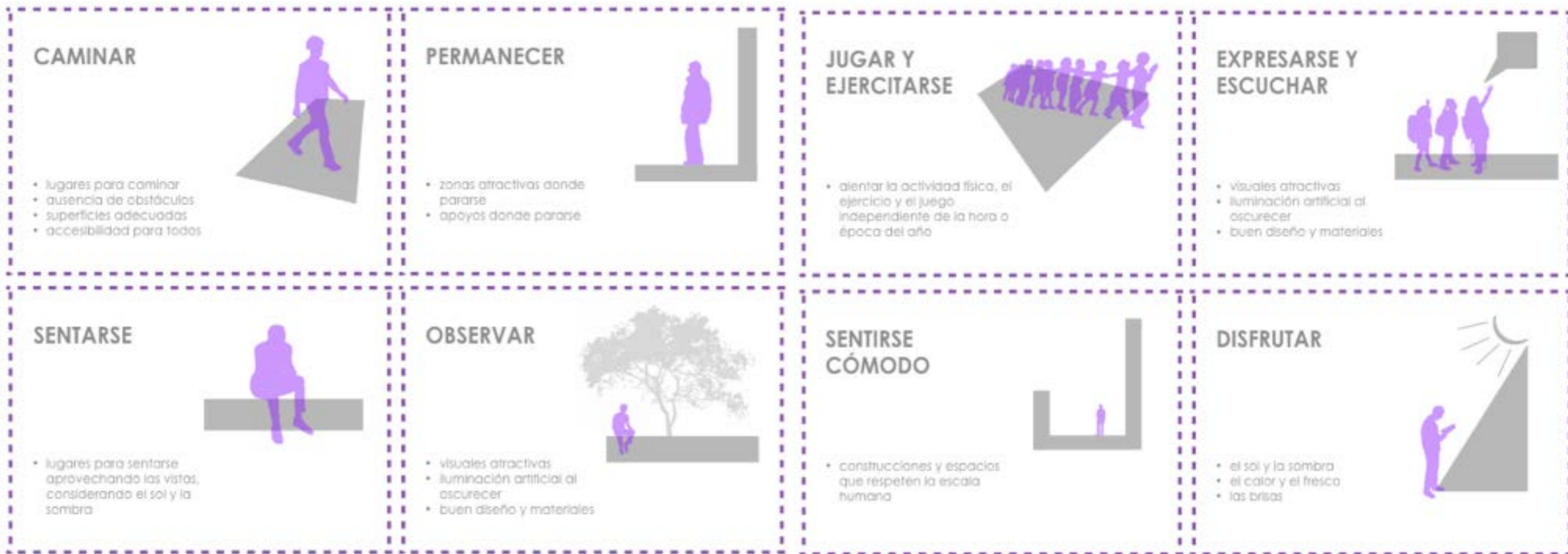


GRÁFICO 108_apunte digital posibilidades de acción en el espacio público
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

Considerando enfatizar las visuales del entorno, la protección del patrimonio no utilizando elementos que pongan en riesgo los vestigios arqueológicos pero sobretodo buscando la no afectación

a la vida tradicional de los habitantes de Cholula se ha determinado la creación de cuatro zonas diferenciadas por sus usos a través del mobiliario propuesto.

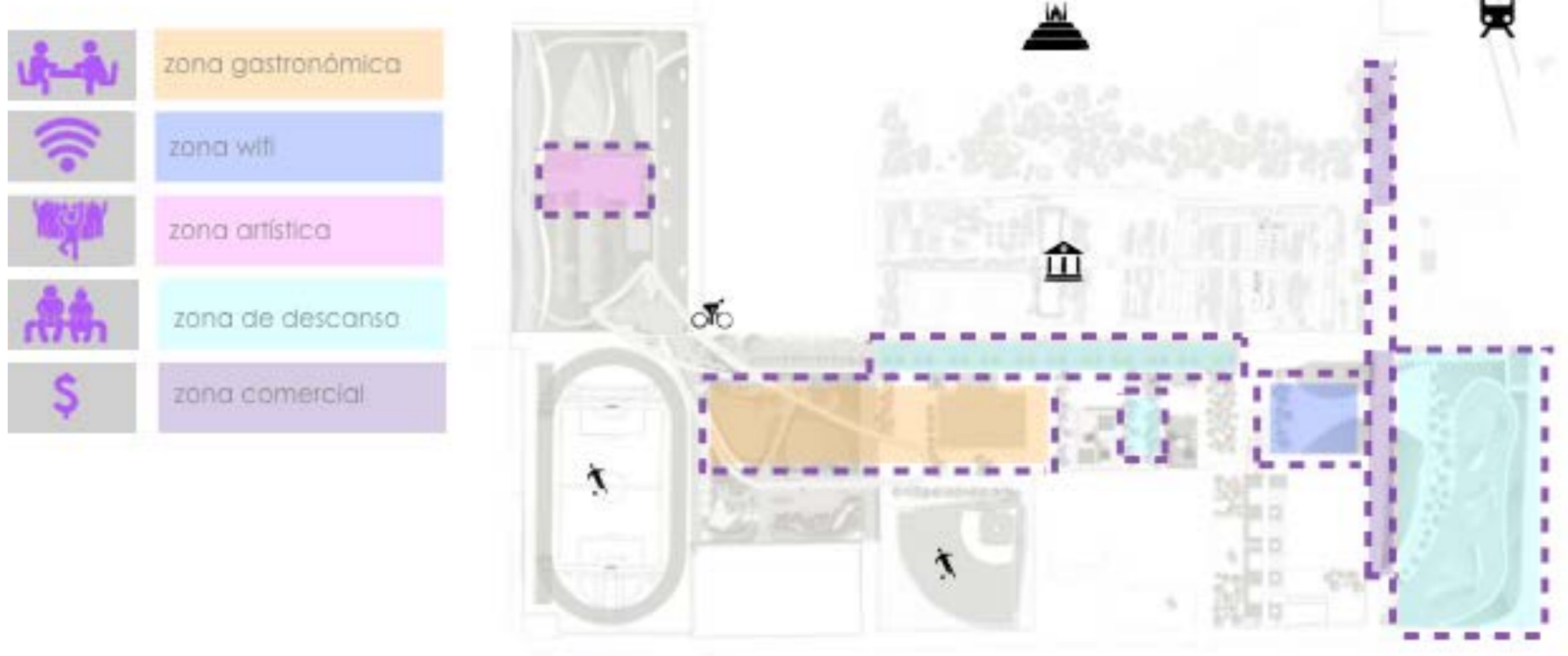


GRÁFICO 109_apunte digital, zonificación de la propuesta para el proyecto del "Parque Cholula"
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

La calle 14 poniente es la vialidad principal para el conjunto ya que brinda acceso a no solo al parque sino que lo conecta con la estación del Tren Turístico, la zona arqueológica y el Templo de Dolores. Se convierte entonces en la zona con mayor flujo de usuarios que se desplazan a los diferentes puntos de interés. (ver gráficos 110, 111 y 112)

En distintas visitas al sitio se pudo observar la presencia de mobiliario urbano diseminado a lo largo de esta avenida que es utilizado por comerciantes de la zona para ofrecer sus productos sobre todo los fines de semana.

Es por esta razón que se propone la implementación de bancos cuyo diseño permita realizar esta actividad cuando sea necesario y ser un elemento flexible que incremente las posibilidades de uso. Posibilitando el descanso o reposo, la observación, el juego y como ya se dijo la venta informal de artesanías revalorizando el sitio desde el punto de vista de su ubicación como nodo importante en las redes comerciales mesoamericanas y en la pluralidad cultural que su población tuvo a lo largo del tiempo y que le otorgó su importancia histórica. (ver gráfico 111)

zona comercial



GRÁFICO 110_apunte digital, zona comercial de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

mobiliario urbano zona comercial

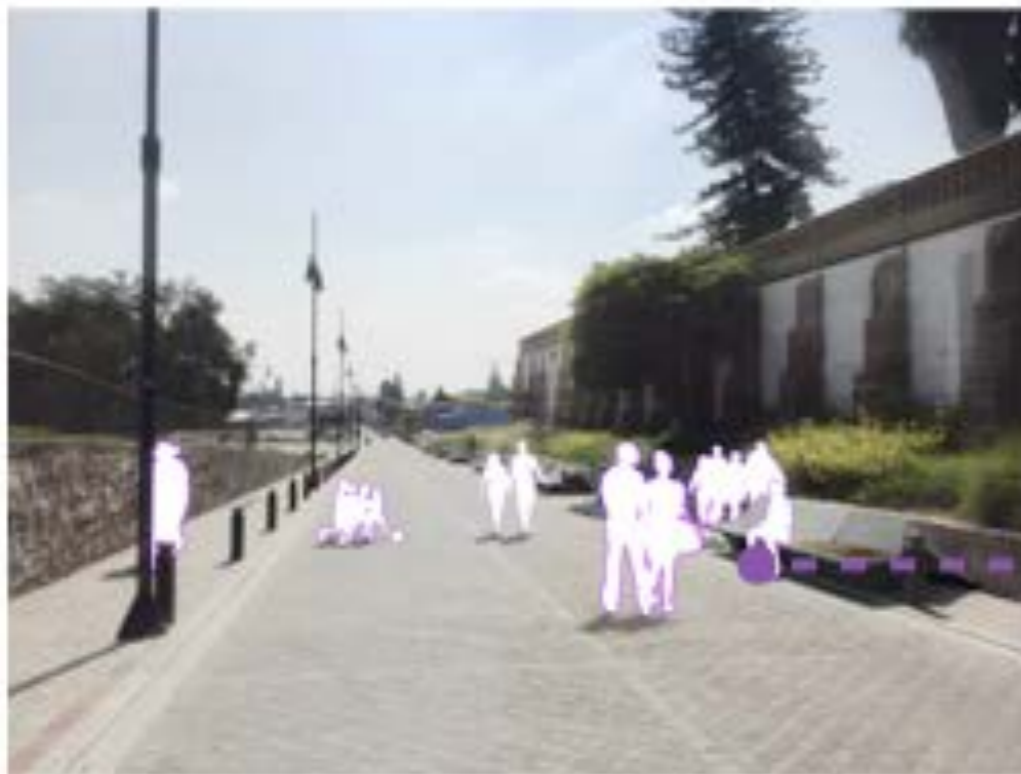


GRÁFICO 111_apunte digital, mobiliario urbano para zona comercial de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

alternativas de uso mobiliario urbano zona comercial

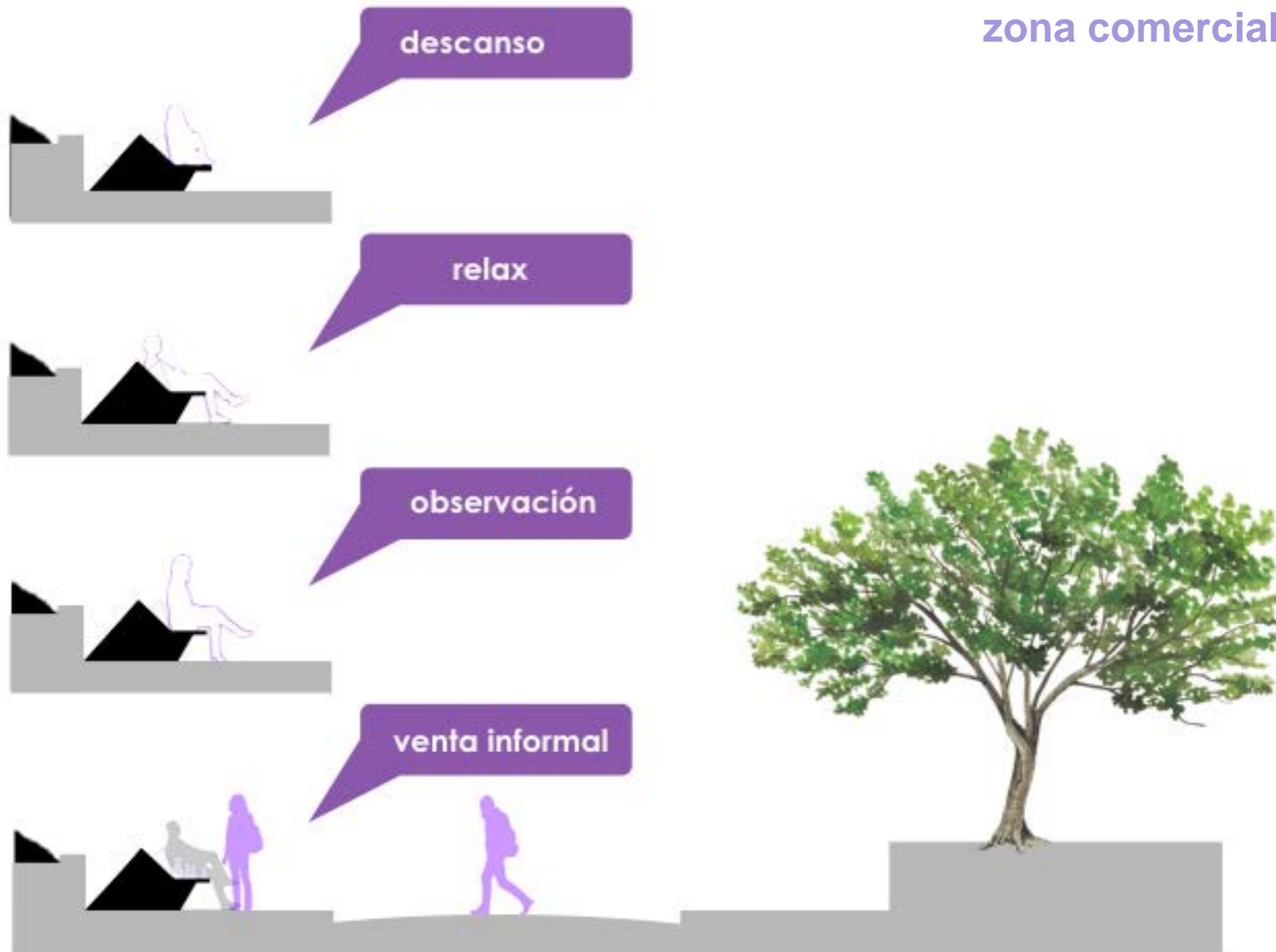


GRÁFICO 112_apunte digital, alternativas de uso de mobiliario urbano para zona comercial de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

Se han propuesto 3 zonas de descanso ubicados en puntos estratégicos del parque, la primera sobre la calle 14 poniente ya que aquí se está construyendo una bahía de entrada y salida para los autobuses turísticos, por lo que es necesario puntos de descanso para los turistas que esperan a que su autobús los recoja. (ver gráficos 113, 114 y 115)

La segunda zona estará dispuesta en el área infantil ya que es un lugar muy concurrido por familias con niños pequeños para utilizar los juegos infantiles pero que carece de puntos de sombras.

La tercer zona será a lo largo del andador que se encuentra entre el parque y el Museo Regional, ya que de igual forma es una gran explanada que cuenta con bancos pero carece de sombras y el colocar islas de este mobiliario favorecerá el descanso y la contemplación de las vistas.

zona de descanso

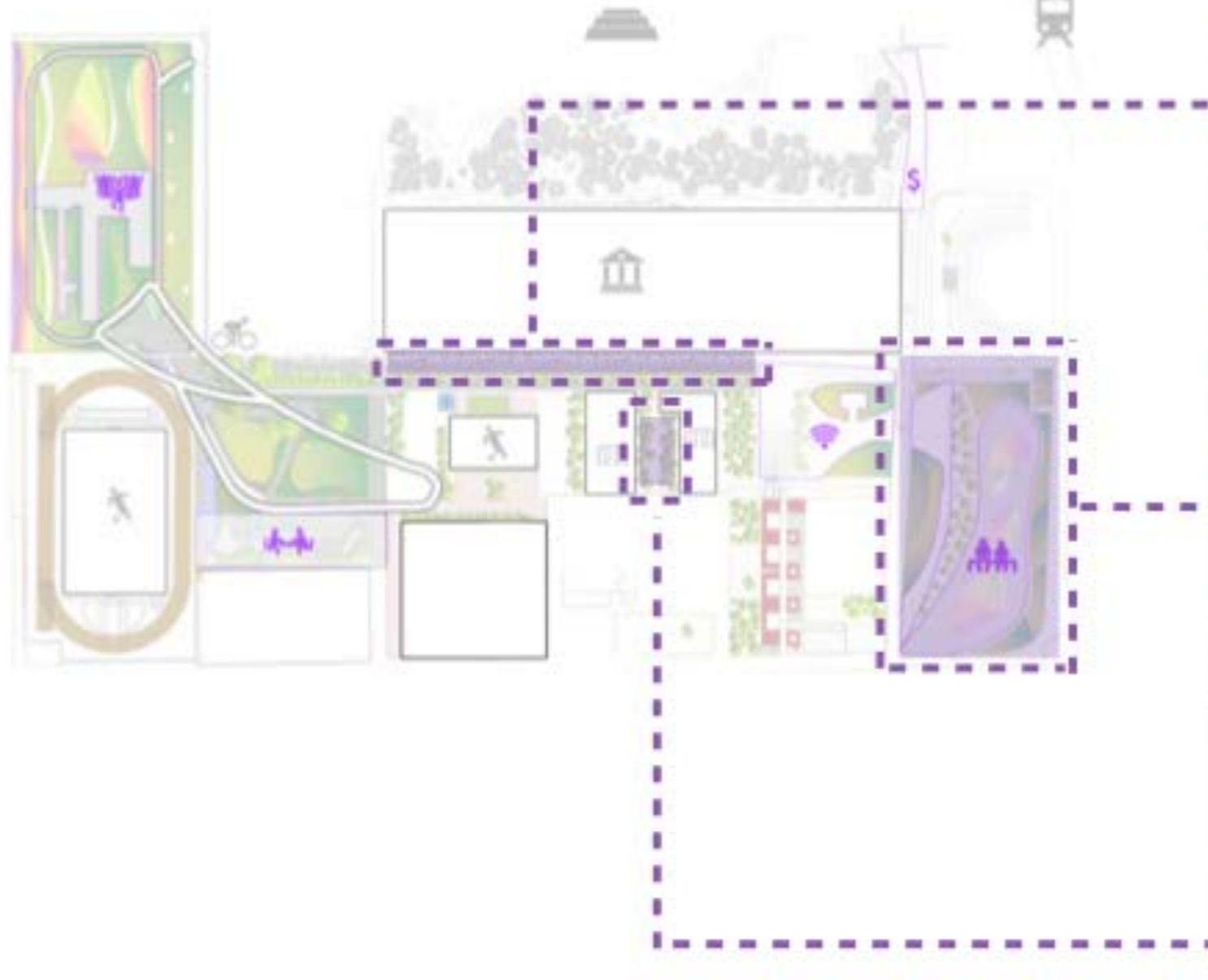


GRÁFICO 113_apunte digital, zona de descanso de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

mobiliario urbano zona de descanso

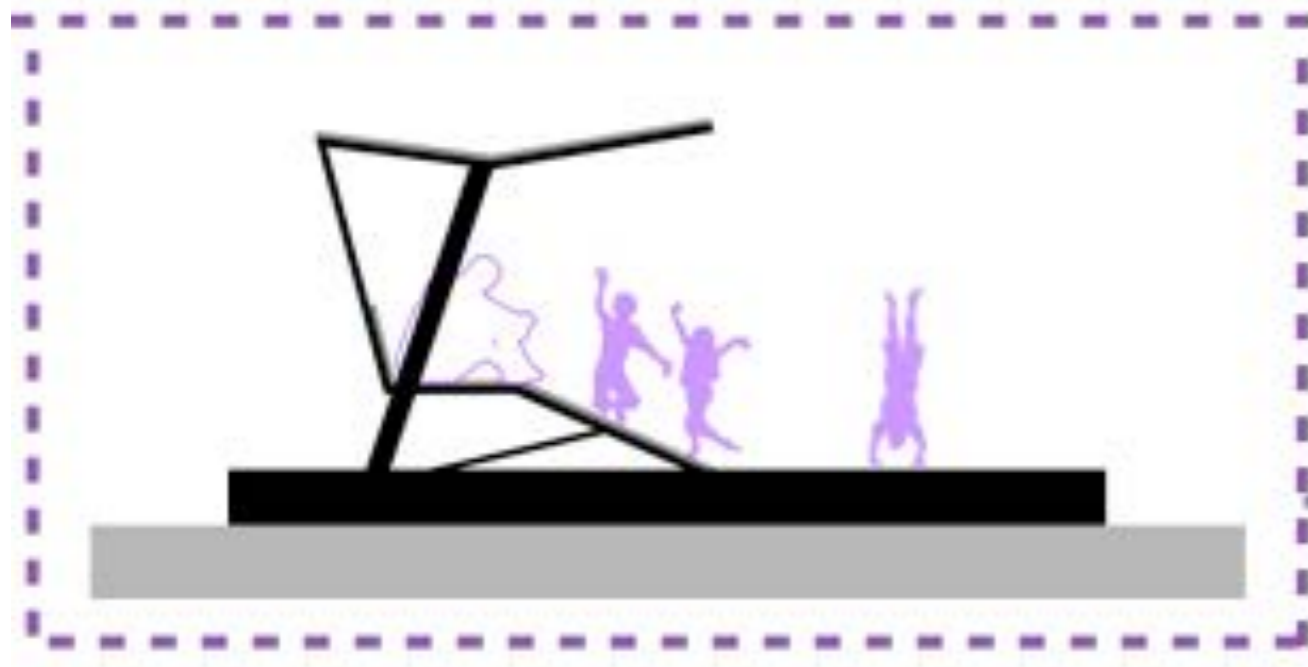


GRÁFICO 114_apunte digital, mobiliario urbano para zona de descanso de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

alternativas de uso
mobiliario urbano
zona de descanso

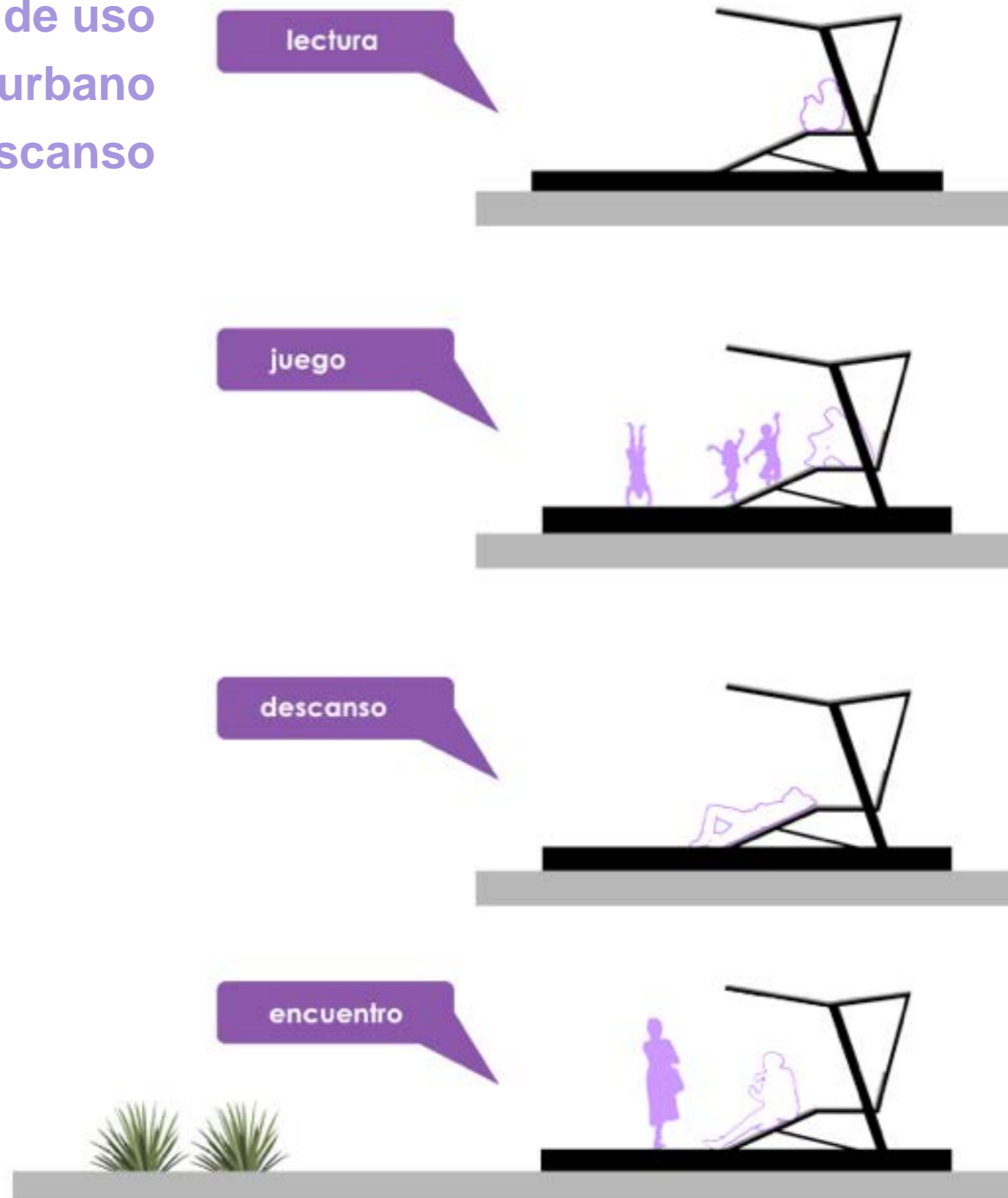


GRÁFICO 115_apunte digital, alternativas de uso de mobiliario urbano para zona de descanso de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

También se ha propuesto la implementación de una zona gastronómica que sirva de conexión entre el área deportiva y la infantil donde el mobiliario permita la convivencia en espacios de sombra. (ver gráficos 116, 117 y 118)

La zona wifi propuesta se ubicará sobre la calle 14 poniente alejada del ruido de las zonas de juego y permitiendo el estudio y/o trabajo. Al igual que el mobiliario es sumamente importante la presencia de contactos para poder sacar provecho del uso del internet, ya sea con el celular o con laptops y tabletas electrónicas.

zona gastronómica y wifi

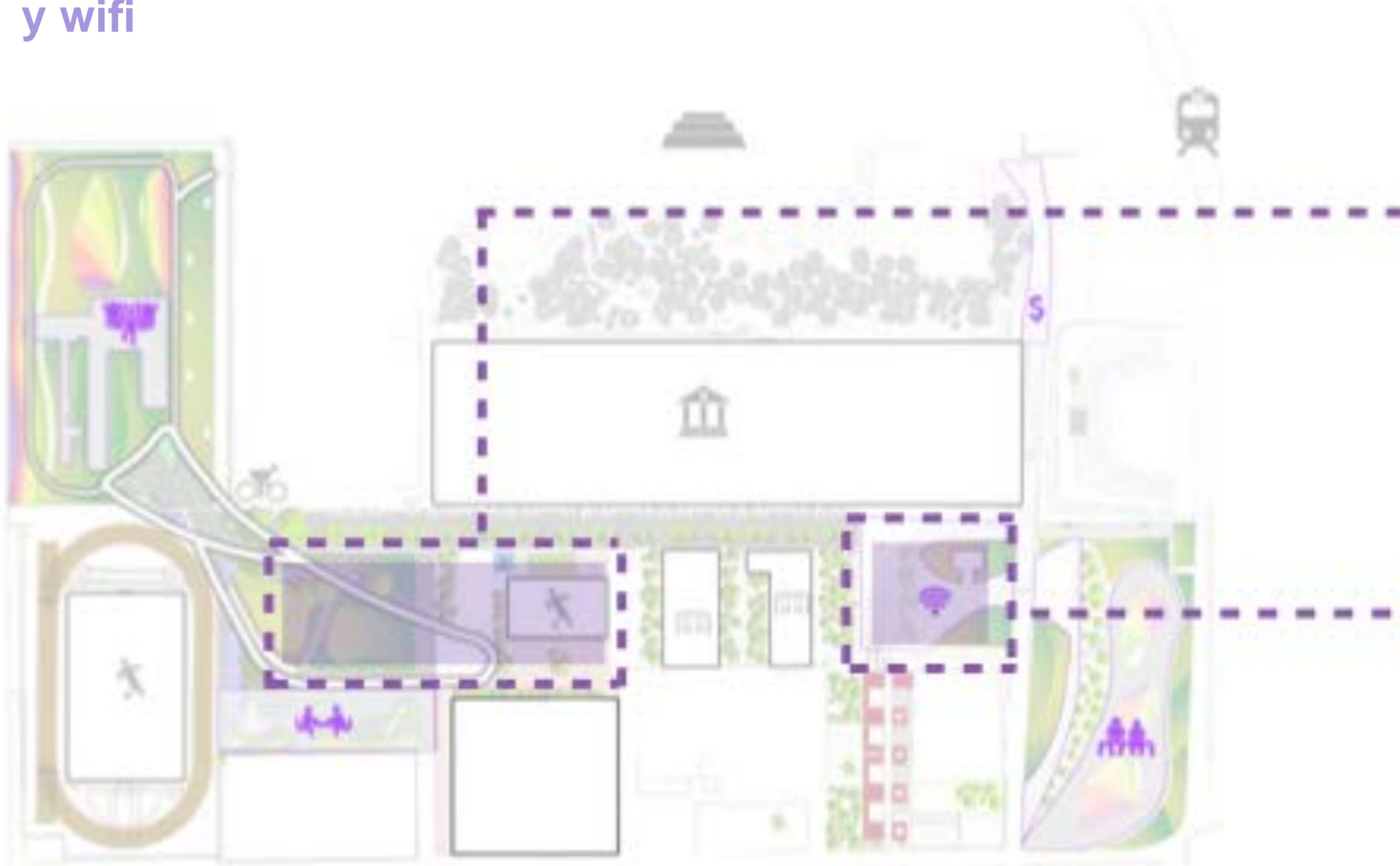


GRÁFICO 116_apunte digital, zona gastronómica y wifi de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

mobiliario urbano zona gastronómica y wifi



GRÁFICO 117_apunte digital, mobiliario urbano para zona gastronómica y wifi de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

alternativas de uso mobiliario urbano zona gastronómica y wifi

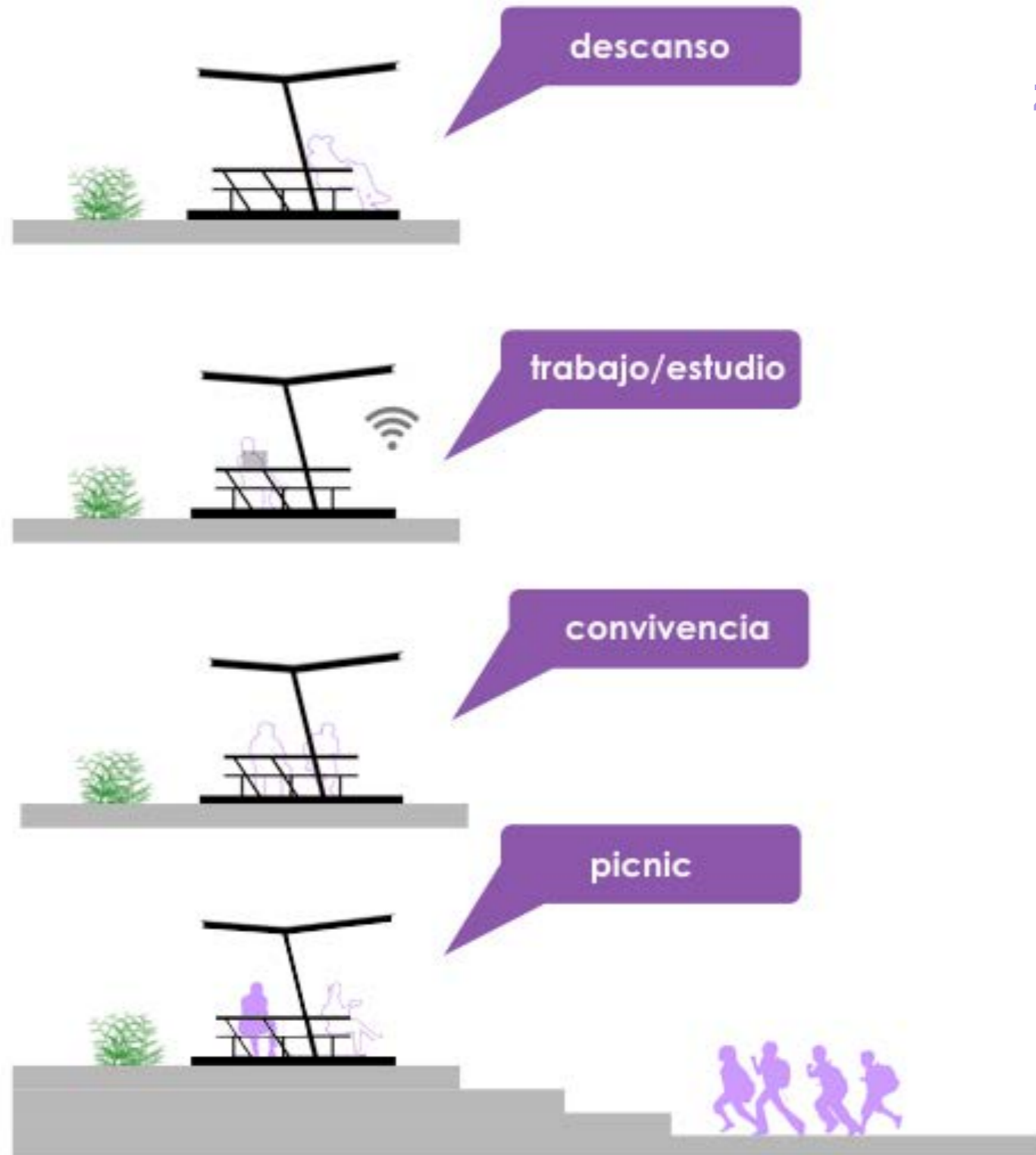


GRÁFICO 118_apunte digital, alternativas de uso de mobiliario urbano para zona de descanso de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

Uno de los puntos más importantes en el diseño del parque es la posibilidad de ofrecer al usuario espacios flexibles donde llevar a cabo actividades de tipo artístico, político y social por lo que la existencia de un pabellón que sirva de escenario para las artes (teatro, danza, música, etc.) con la posibilidad de diversificar su uso y servir como galería o ser un espacio para la realización de talleres o clases.

Se busca que este elemento no sea un objeto extraño en su contexto, sino que se integre a través de su forma que rememora el uso del talud, sin que resulte un elemento que compita en atención con la pirámide. (ver gráficos 119, 120, 121 y 122)

zona artística

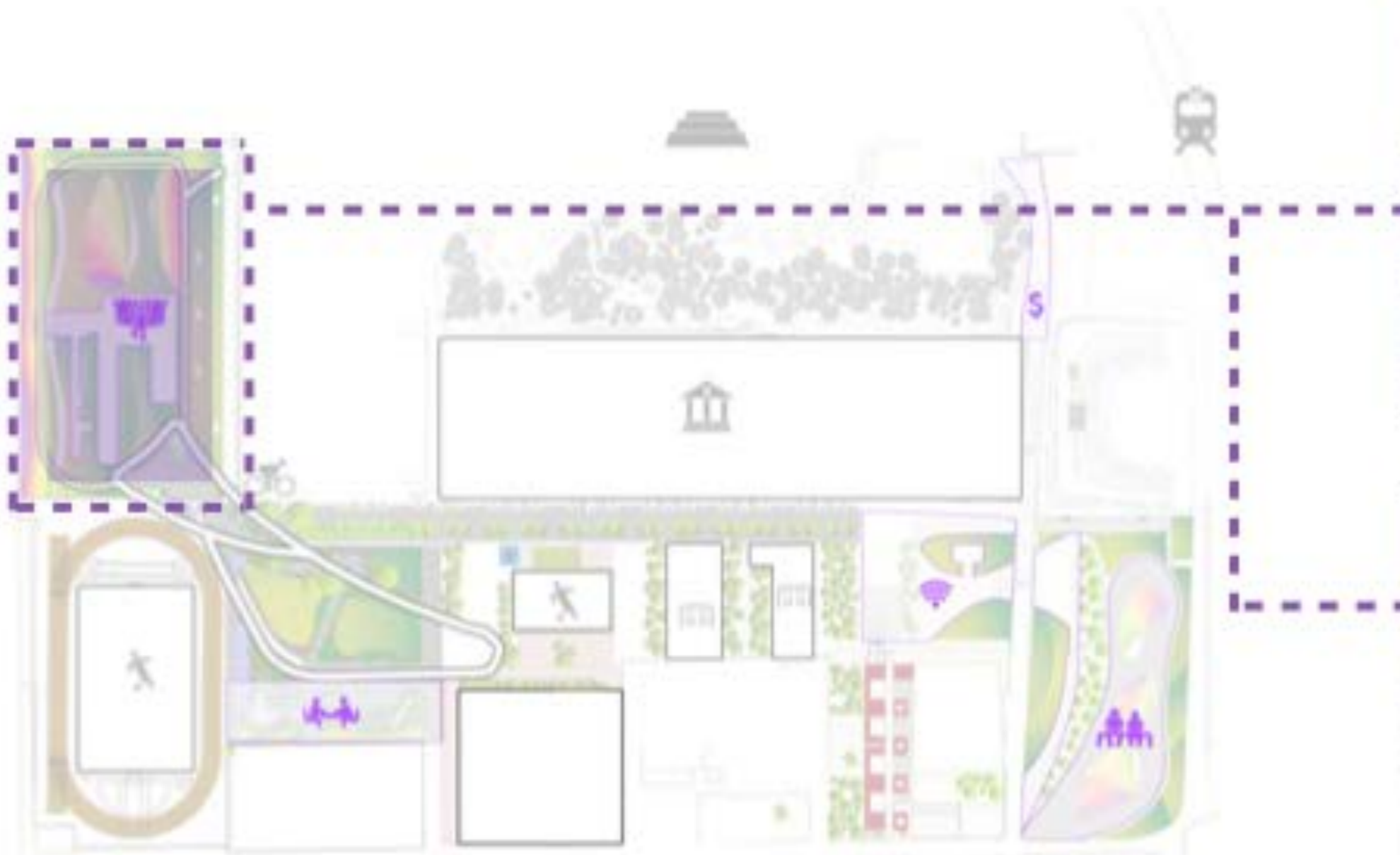


GRÁFICO 119_apunte digital, zona artística de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

mobiliario urbano zona artística

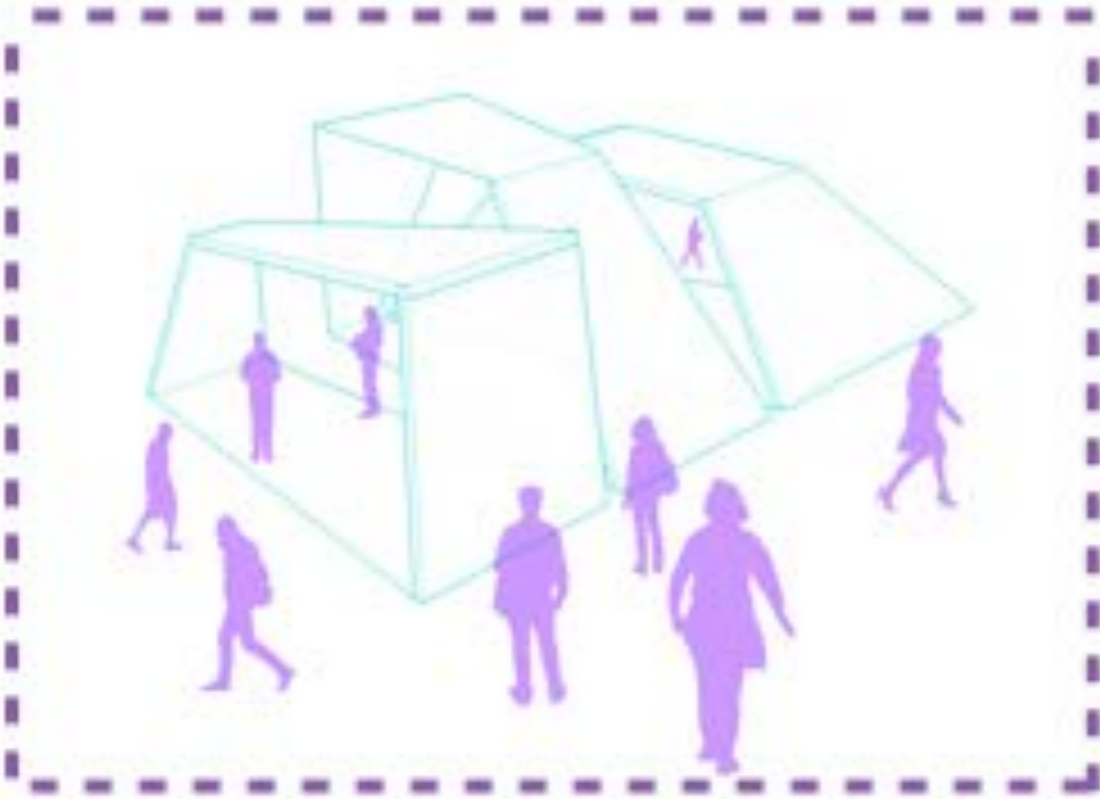


GRÁFICO 120_apunte digital, mobiliario urbano para zona artística de la propuesta para el proyecto del "Parque Cholula"
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

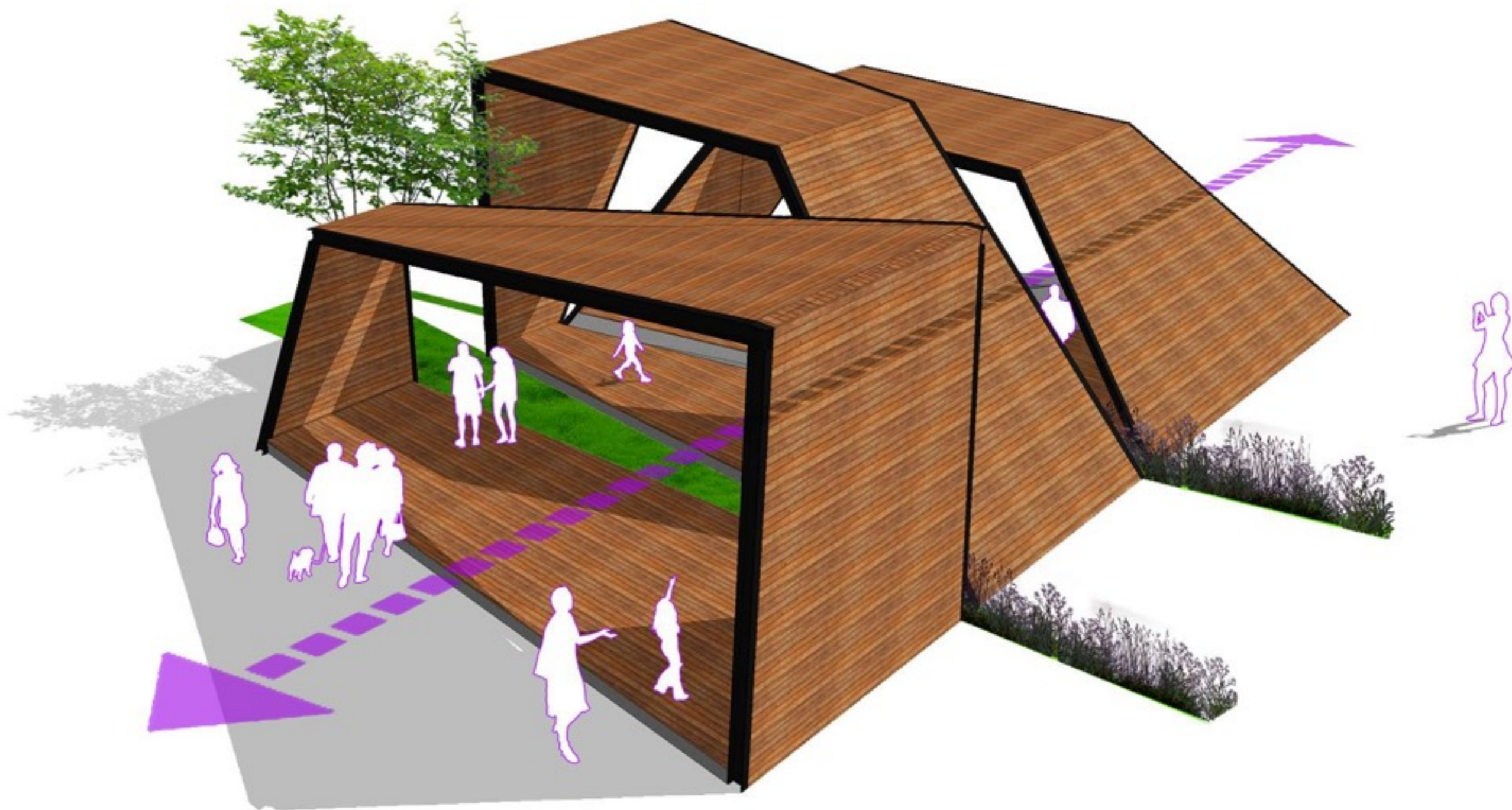


GRÁFICO 121_apunte digital, zona artística de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

alternativas de uso mobiliario urbano zona artística

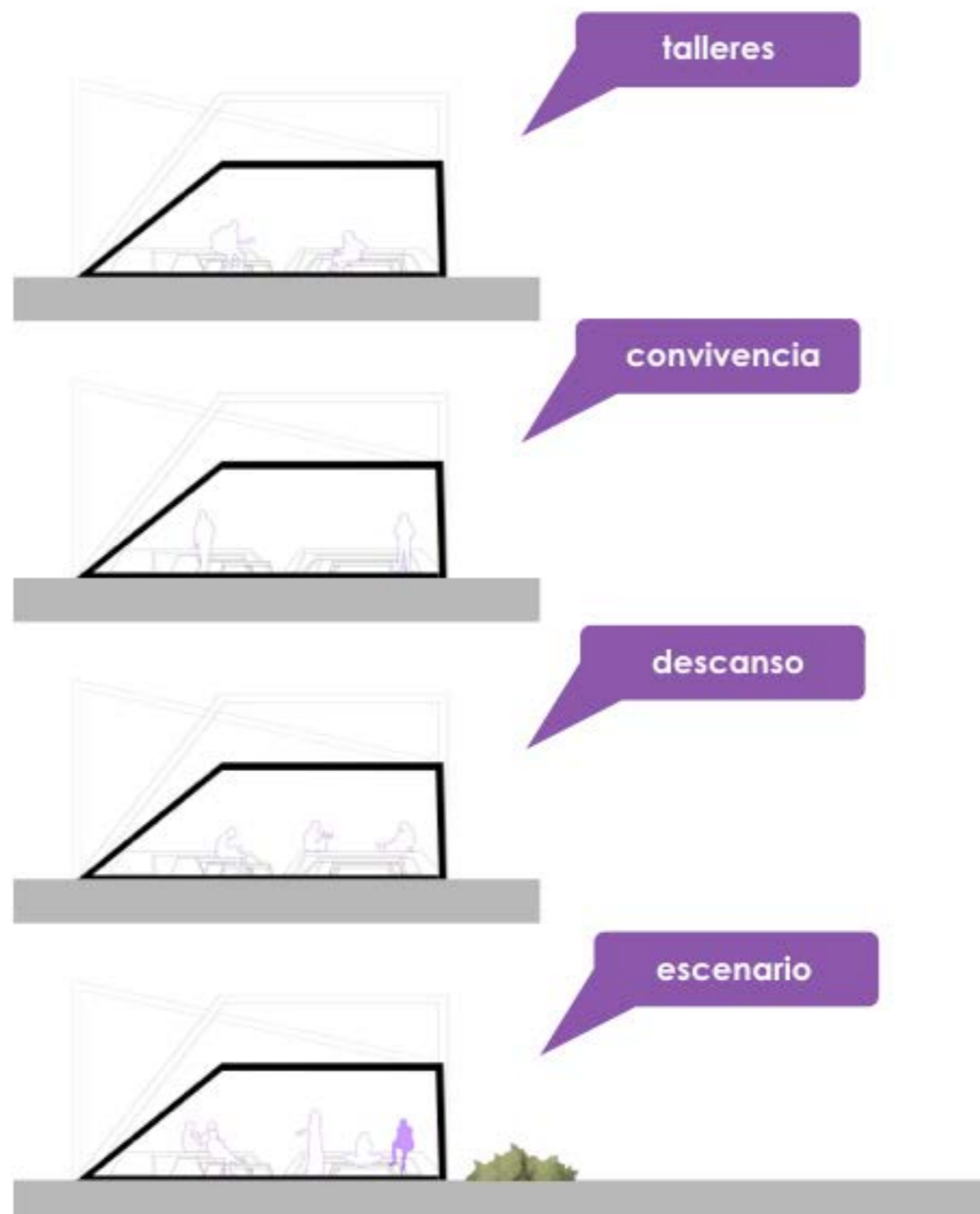


GRÁFICO 122_apunte digital, alternativas de uso de mobiliario urbano para zona artística de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

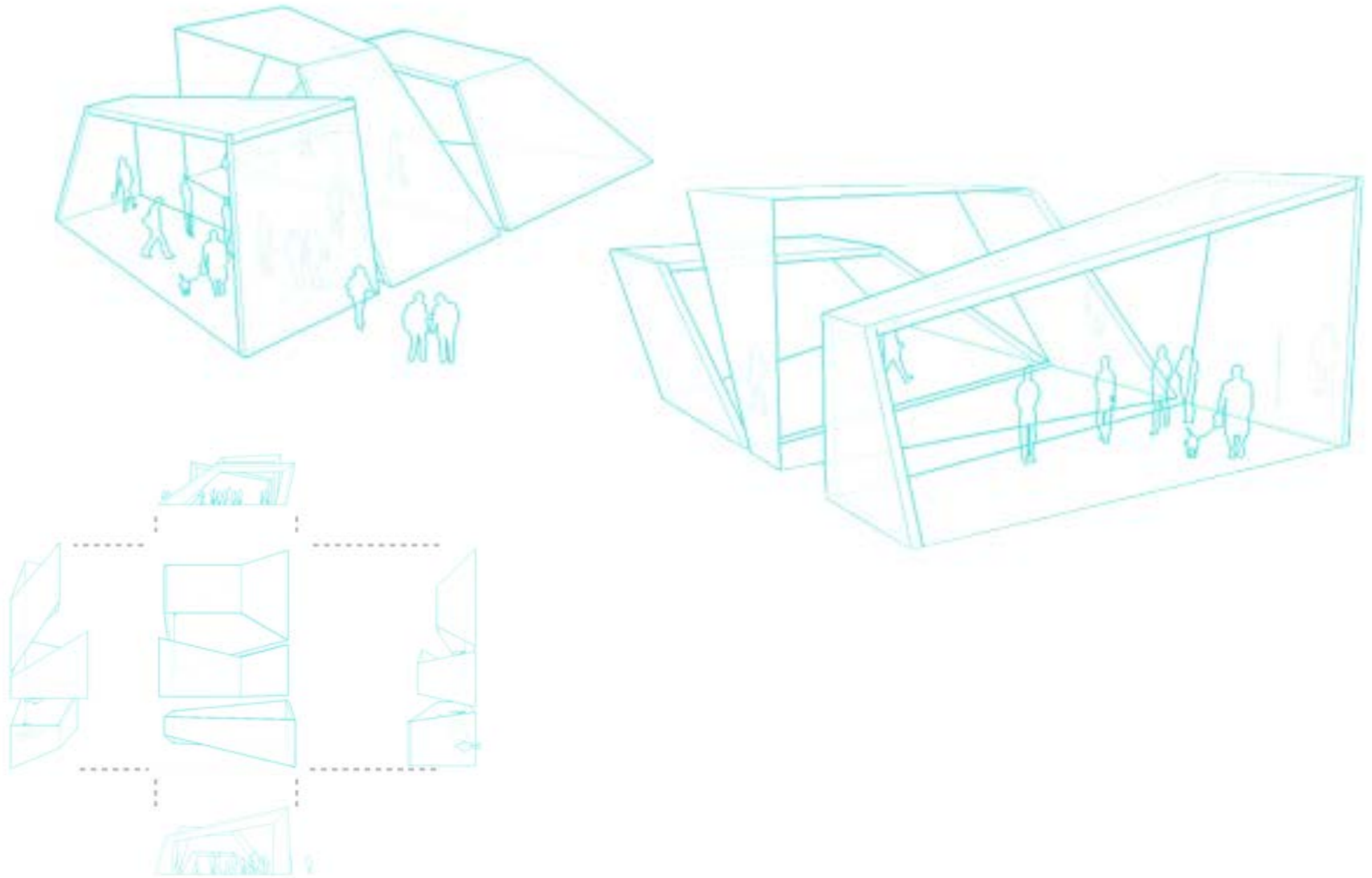


GRÁFICO 123_apunte digital, plantas y alzados de pabellón para zona artística de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

Se consideró para el diseño de propuestas que San Andrés Cholula, muestra un gradiente térmico con temperaturas menores a los 29° C. La temperatura máxima promedio está comprendida entre los 28° a 29° C. en el mes de mayo, mientras que la temperatura media promedio es de 24° a 25° C. y la mínima de 0° C. en el mes de diciembre, estos datos nos ayudan a determinar que los elementos que se apliquen no encontrarán problema por resolver condiciones climatológicas extremas.

Los principales fenómenos climatológicos que afectan a San Andrés Cholula son: niebla o neblina, heladas, granizo de 4 a 8 días anualmente, así como tormentas eléctricas por lo que la aplicación de cubiertas es necesario para brindar protección a los usuarios a lo largo del año.



GRÁFICO 124_apunte digital, consideraciones climatológicas de la propuesta para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

La vegetación sugerida para el diseño de paisaje está basado en el tipo de vegetación que ha sido utilizada en los diferentes proyectos de espacios públicos en la ciudad de Puebla, esto con el fin de unificar criterios además de ser vegetación que se ha adaptado muy bien a las condiciones climatológicas y son de bajo mantenimiento y riego moderado.

Consiste en la aplicación de arbustos que proven de color y textura al parque y delimitan zonas debido a la altura que presentan, las

especies sugeridas son: tuibagia, lirio africano, siempre viva, roeo, cola de zorra, agapando, pampa grass y lavanda.

También se propone el uso de cubre suelos de diferentes especies como: dedo moro, monedita, rocío y oreja de ratón.

arbustos

cubre suelos



GRÁFICO 125_apunte digital, propuesta de vegetación para el proyecto del “Parque Cholula”
Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

Se pretende que la suma de estas propuestas den un giro en la forma en que se utiliza y se aprecia el parque, buscando que las experiencias lúdicas se potencialicen gracias a la presencia de elementos que apoyados en el diseño favorezcan la creación de experiencias, aumentando el tiempo de permanencia en el espacio ya sea por el confort logrado o por el desarrollo de actividades que por su diversidad lleguen a un mayor número de usuarios; generando un sentido de pertenencia que propiciará el cuidado y respeto por el espacio por parte de la ciudadanía.

Pero sobretodo se busca que el parque funcione realmente como un espacio público de calidad y que pueda considerarse exitoso debido a las interacciones ciudadanas que pueda generar elevando la calidad de vida de los habitantes de la ciudad de Cholula y mejorando los espacios de interés para el turismo. Es una realidad que las mejoras tendrán un mejor impacto si se crea un calendario de actividades que garantice el uso continuo de los espacios diseñados.

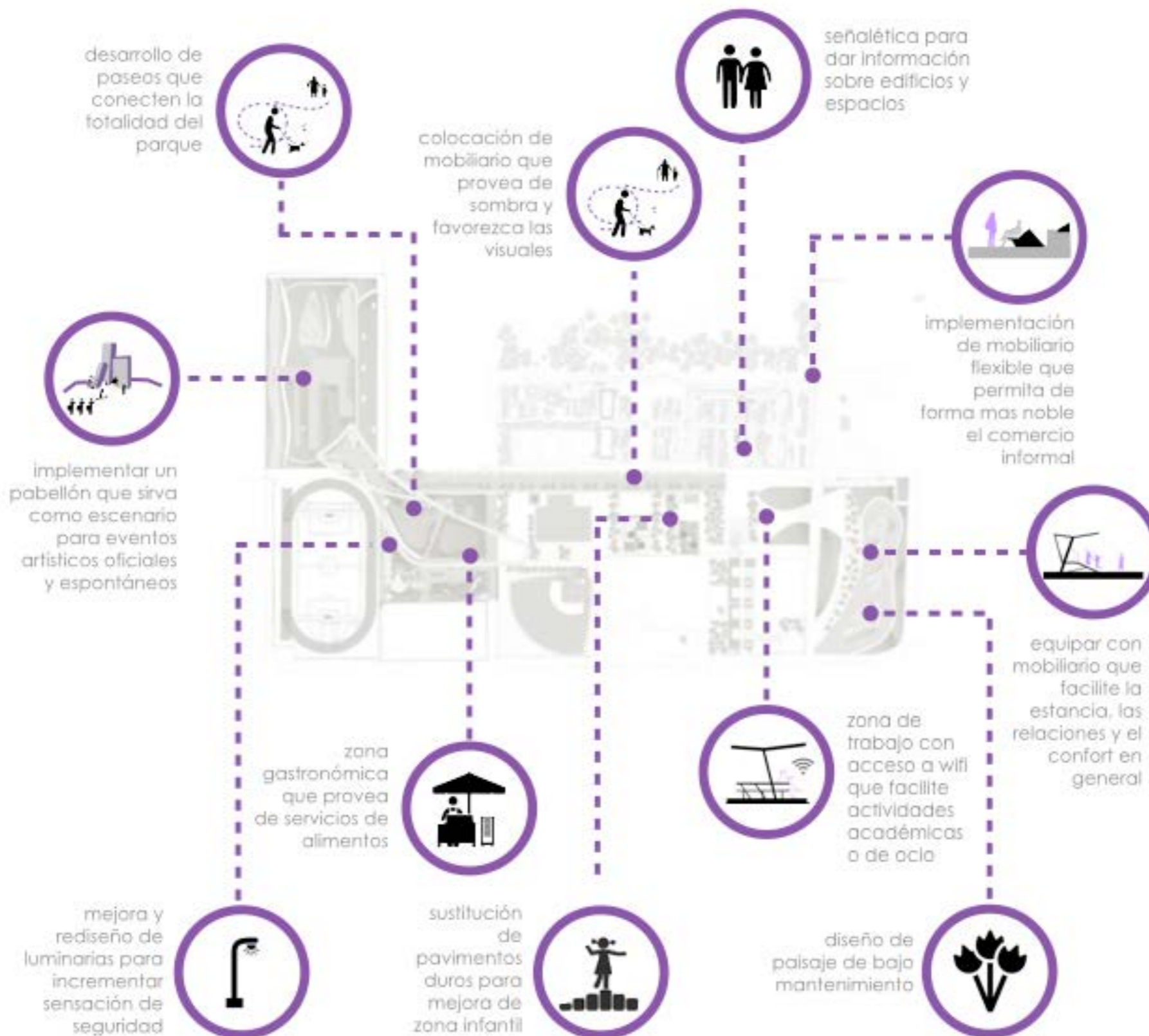


GRÁFICO 126_apunte digital, acciones de mejora para el proyecto del "Parque Cholula"
 Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

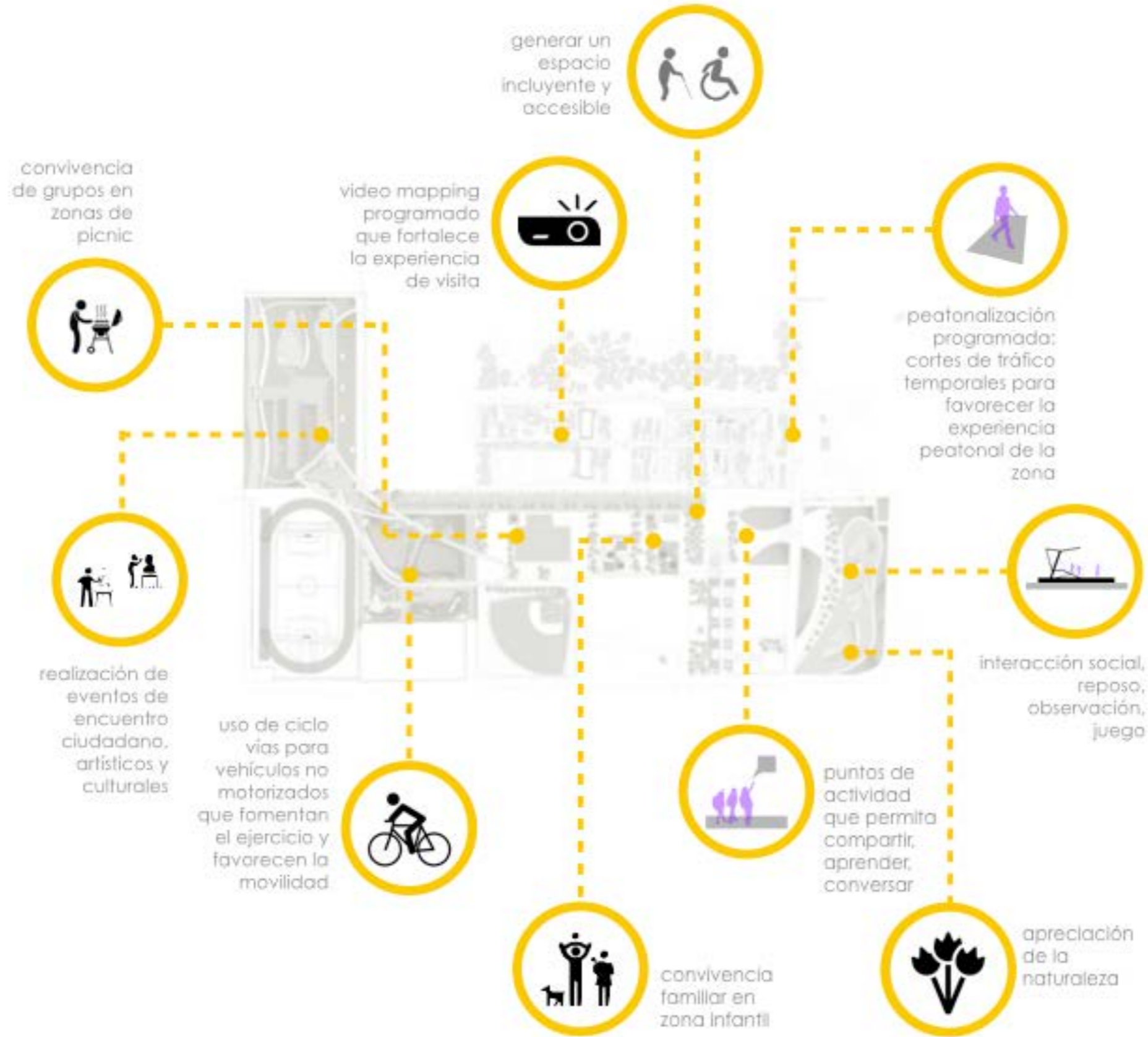


GRÁFICO 127_apunte digital, actividades derivadas de las acciones de mejora para el proyecto del "Parque Cholula"
 Fuente: (LVG) 30 de octubre de 2016

3.3 CONCLUSIONES

La intervención de la zona arqueológica de San Andrés Cholula nos ha dejado un aprendizaje en materia de consulta ciudadana, como bien dice Jordi Borja: “Los espacios públicos requieren un debate público, la participación ciudadana, a lo largo del proceso de concepción, producción y gestión. (Borja & Muxí, 2000, Pág. 41)” es decir, debe considerarse la opinión y fomentar la participación de la comunidad a la que se pretenda beneficiar con la implementación de espacios públicos, ya que serán aquellos que darán vida a los mismos a través del uso y las actividades que en ellos puedan realizar, todo esto con el fin de evitar confrontamientos entre

gobierno y ciudadanía en la búsqueda de un diálogo que promueva el buen desarrollo de proyectos en beneficio de todos.

Propuestas de gestión y puesta en valor de los espacios ciudadanos deberían posicionarse en tres parámetros: a quiénes están dirigidos, dónde se desarrollan y qué se pretende conseguir para poder realizar proyectos de calidad entendiendo que existen condicionantes específicas dependiendo del lugar a intervenir y la sociedad a beneficiar.

Se entiende que no existen condiciones de confort únicas para los espacios públicos, según el momento y la actividad sus condiciones de confort se modifican y cobran importancia según las características y el emplazamiento del mismo.

Las estrategias de mejora en el diseño de espacios urbanos se basarán en una mayor flexibilidad y diversidad de usos en el espacio público, en la incorporación de vegetación y en lo posible cuerpos de agua que posibiliten y potencien la presencia de ciudadanos en un ambiente urbano confortable y seguro.

No se debe olvidar que la forma y tamaño de los espacios libres debe guardar proporcionalidad con los niveles de ocupación y con la actividad a desarrollar respetando en todo momento la escala humana.

De igual forma la percepción de seguridad, las condiciones acústicas, la calidad del aire y la ergonomía en el mobiliario urbano son parámetros de diseño que están interconectados y la alteración de uno de ellos repercute en la calidad del espacio público a diseñar.

El concebir espacios públicos accesibles e incluyentes posibilita el acceso a un público heterogéneo en su composición social, con una amplia variedad de edades. Permitir la intervención artística potencia las relaciones que en el se desarrollan, ya que obliga al espectador a tomar parte de él, posicionarse ante una situación que lo interpela directamente, y a dejar ese lugar de indiferencia, sensibilizándolo y convocándolo a registrar en qué medida él también es parte de estas manifestaciones. El espacio público, abierto y participativo, habilita que el arte pueda hacer del transeúnte un espectador activo y un posible consumidor cultural frecuente.

CONCLUSIONES FINALES

Se ha demostrado la importancia de la existencia de espacio público de calidad en cualquier ciudad del mundo, es fundamental para asegurar condiciones urbanas y ambientales aptas para los ciudadanos ya que se favorece la interacción social. En la medida que se implementen estrategias encaminadas a recuperar y crear mejores espacios, se estará contribuyendo a mejorar el bienestar de los ciudadanos, construir comunidad, mejorar la movilidad peatonal y la accesibilidad, y regenerar la imagen urbana además de mejorar la salud pública en áreas densamente pobladas.

Más que un simple hecho espacial y medio de interacción urbana, el espacio público de alguna manera se representa como escenario y estructurante de la comunicación pública, entendido éste como libre expresión de pensamientos y pareceres sociales, considerando los intereses y percepciones del habitante para el fortalecimiento de la cultura y de sus representaciones más idóneas.

Las posibilidades de uso que representa para el usuario van desde el descanso y la contemplación, sirve de transición dotando áreas para la circulación peatonal y de apoyo al transporte público, permite la creatividad si se le dota de espacios lúdicos y deportivos, fomenta la cultura y la educación mediante el desarrollo de actividades culturales al aire libre y puede servir para el consumo de alimentos frecuente si está localizado cerca de centros de trabajo.

Es así como la ciudad debe ser entendida como un organismo vivo que crece y se modifica constantemente y por lo tanto el espacio público forma parte de un sistema territorial conformado por nodos y redes; pero también un sistema complejo por su papel en los aspectos más elementales del desarrollo ciudadano. Así pues, es necesario seguir criterios de diseño adecuados para aportar a la ciudad espacios de calidad que respondan a las necesidades y demanda de todos sus habitantes.

La importancia de seguir criterios de diseño para intervenir, adecuar o producir espacios públicos radica en poder brindarle a la ciudad y por consiguiente a su ciudadanía espacios de calidad que

cumplan con las expectativas de cada uno de ellos y tengan oportunidades de desarrollo y convivencia al aire libre.

BIBLIOGRAFÍA REFERIDA

- “Accesibilidad en los espacios públicos urbanizados” Recuperado el 20 de septiembre de 2016 del sitio: <https://www.fomento.gob.es%2FNFR%2Frdonlyres%2FEC23F871-B5EB-4482-8E3D-10B40D251397%2F116390%2FACCESEspaPublicUrba.pdf&usg=AFQjCNESpNOYcqndrJm-le2yFLEhmuCNMA&sig2=RTtSUdWv8OOvpobbbDm-Qw&bvm=bv.134495766,bs.1,d.cWw>
- Augé M. (1992). “Los No lugares, espacios del anonimato”. (España).

- Azara Pedro, Guri Carles (2000) “Arquitectos a escena. Escenografías y montajes de exposición en los 90”. España Gustavo Gili
- Borja, Jordi – Zaida Muxí. (2000). “El espacio público, ciudad y ciudadanía”
- Barcelona. Recuperado el 14 de agosto de 2015 del sitio: <http://pensarcontemporaneo.files.wordpress.com/2009/06/el-espacio-publico-ciudad-y-ciudadania-jordi-borja.pdf>
- Borja, Jordi (2001). “La ciudad del deseo” Barcelona. <http://www.flacso.org.ec/docs/sfccborja.pdf>
- Cuenca Manuel, (2000) “Ocio humanista. Documentos de Ocio”, 16, España: Universidad de Deusto.
- “Documento diagnóstico de rescate de espacios públicos” SEDESOL Mayo de 2010. Recuperado el 9 de octubre de 2016 del sitio: https://www.google.com.mx/search?q=espacio+publico+puebla+estadisticas&client=firefox-b-ab&biw=1280&bih=632&source=lnms&sa=X&ved=0ahUKEwjgqzI5c7PAhXp34MKHUp_D9EQ_AUIBSgA&dpr=1
- Fausto A. & Rábago J. (2001). “¿Vacíos urbanos o vacíos de poder metropolitano?”. (México).
- Gehl, Jan. (2014). “Ciudades para la gente”, Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Infinito.
- Jacobs, Allan. (1993) “Great streets”. MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Jodidio Philip, (2011). “Serpentine Gallery Pavilions”, Taschen
- Jodidio Philip, (2011). “Temporary Architecture Now!”, Taschen
- Josep M. Minguet, (2006). “Exhibition Design Arquitectura Efímera”, Monsa
- “Lineamientos para el diseño e implementación de parques públicos de bolsillo”, (2013). Gobierno del Distrito Federal. Recuperado el 14 de agosto de 2015 del sitio: http://www.implanloscabos.mx/descargas/.../Lineamientos_Parques_de_Bolsillo.pdf
- Messen R. (2005). “Exploración y puesta en valor de “Vacíos” urbanos, como estrategia de desarrollo para barrios periféricos marginales de Santiago”. (Chile)
- Monsa, (2006) “Exhibition Design, Arquitectura Efímera”, Instituto Monsa de Ediciones, S.A.
- Montaner Josep M. (2002), “La modernidad superada Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX”, Gustavo Gili, Barcelona.
- Montaner Josep M., Zaida Muxi, “Arquitectura y política”, Barcelona, 2011
- Navajas Fernando, (2012) “Escenografía retórica de la imagen teatral”, Ed. Círculo Rojo.
- “Plan Estatal de Desarrollo de Puebla 2011-2017”. Recuperado el 9 de octubre de 2016 del sitio: https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&sqi=2&ved=0ahUKEwj7g5XB-M7PAhVn5oMKHV3rCX0QFggIMAI&url=http%3A%2F%2Fcmas.siu.buap.mx%2Fportal_pprd%2Fwb%2FTransparencia%2Fplan_estatal_de

[desarrollo_del_estado_puebla_20112&usg=AFQjCNGIRI6d7aoNK_PaNfiGlc98khTZzw&sig2=-2mYVZs57e45zuL_8-NaYg&bvm=bv.135258522,d.amc](https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&sqi=2&ved=0ahUKEwj7g5XB-M7PAhVn5oMKHV3rCX0QFghNMAk&url=http%3A%2F%2Fsach.gob.mx%2Fsach%2Fimagenes%2Ftransparencia%2Fob-trans%2Fart-17%2Fvi_a%2F2-plan-desa-muni-ver-com-2014-2018.pdf&usg=AFQjCNEzi5AGd7XoSml2lGC0SdrCvEZSZw&sig2=xpt_zD2m8RTcoMy0QB220A&bvm=bv.135258522,d.amc)

- “Plan Municipal de Desarrollo de Cholula 2014-2018”. Recuperado el 9 de octubre de 2016 del sitio: https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&sqi=2&ved=0ahUKEwj7g5XB-M7PAhVn5oMKHV3rCX0QFghNMAk&url=http%3A%2F%2Fsach.gob.mx%2Fsach%2Fimagenes%2Ftransparencia%2Fob-trans%2Fart-17%2Fvi_a%2F2-plan-desa-muni-ver-com-2014-2018.pdf&usg=AFQjCNEzi5AGd7XoSml2lGC0SdrCvEZSZw&sig2=xpt_zD2m8RTcoMy0QB220A&bvm=bv.135258522,d.amc
- “Plan Municipal de Desarrollo de Puebla 2014-2018”. Recuperado el 9 de octubre de 2016 del sitio: https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&uact=8&sqi=2&ved=0ahUKEwj7g5XB-M7PAhVn5oMKHV3rCX0QFghDMAc&url=http%3A%2F%2Fimplanpuebla.gob.mx%2Fsitio%2Fwp-content%2Fuploads%2F2015%2F03%2FPM2014-2018.pdf&usg=AFQjCNHYL8POP_Rc-umcXuNh4FTWpwjgKw&sig2=V_8vfaWwOeqbamBNM-xQLw&bvm=bv.135258522,d.amc
- Rico Carlos Alberto, (2002) “Del espacio público al espacio lúdico: El papel de la recreación en la construcción de lugares” Recuperado el 17 de julio de 2015 del sitio <http://www.funlibre.org/documentos/carico1.html>
- Segovia, Olga, (2015) “Experiencias emblemáticas para la superación de la pobreza y precariedad urbana: espacio público”, CEPAL, Santiago de Chile.

- Verb Architecture bbogazine, (2004) “Connection, La condición cambiante de la ciudad, la arquitectura, el urbanismo. Generación de actividad, que vincula físicamente programas, personas y usos.”, Ed. Actar, Barcelona.
- <http://gdu.com.mx/gdu/?portfolio=parque-metropolitano-laguna-de-chapulco>
- <http://botanicoculiacan.org/descubre/arquitectura/>
- <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/09/23/high-line-de-nueva-york-ya-se-inauguro-la-tercera-y-ultima-etapa/mapa-2-amigos-del-high-line/>
- http://www.mexican-architects.com/es/projects/review_detail/27084
- <http://genoform.blogspot.mx/2008/11/swoosh-pavilion.html>
- <http://www.pps.org>
- <https://ellugardelossuenos.wordpress.com/2010/09/03/arquitectura-efimera/>
- <http://datosabiertos.puebla.gob.mx/?q=logros-del-impulso-al-turismo-en-puebla>