



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
TALLER CARLOS LEDUC MONTAÑO



ESPACIOS HÍBRIDOS: TRANSFORMACIÓN Y REVITALIZACIÓN  
DEL ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DIGITALES

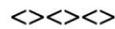
Alameda Central, Ciudad de México



TESIS TEÓRICA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE ARQUITECTA

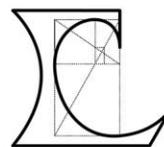
PRESENTA

María Guadalupe Rosales Alcalá



ASESORES

Mtra. en Arq. Guillermina Rosas López  
Dr. Raúl Salas Espíndola  
Mtra. Elena Tudela Rivadeneyra



Ciudad Universitaria, Cd. Mx.

OCTUBRE 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

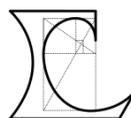
**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**TALLER CARLOS LEDUC MONTAÑO**



**ESPACIOS HÍBRIDOS: TRANSFORMACIÓN Y REVITALIZACIÓN DEL  
ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DIGITALES**

**Alameda Central, Ciudad de México**

TESIS TEÓRICA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE ARQUITECTA  
PRESENTA

**María Guadalupe Rosales Alcalá**

ASESORES

Mtra. en Arq. Guillermina Rosas López  
Dr. Raúl Salas Espíndola  
Mtra. Elena Tudela Rivadeneyra

Ciudad Universitaria, Cd.Mx

octubre 2018



Declaro conocer el Código de Ética de la Universidad Nacional Autónoma de México, plasmado en la Legislación Universitaria. Con base en las definiciones de integridad y honestidad ahí especificadas, aseguro mediante mi firma al calce que el presente trabajo es original y enteramente de mi autoría. Todas las citas de, o referencias a, la obra de otros autores aparece debida y adecuadamente señaladas, así como acreditadas mediante los recursos editoriales convencionales.

Nombre completo y firma



## | Introducción

A mis padres y hermanos:

No existen palabras suficientes para agradecer todo el apoyo que me brindaron a través de toda mi vida y en especial durante esta larga trayectoria, hace 6 años no sabía a lo que me iba a enfrentar y pensé en desistir varias veces, pero con su apoyo y comprensión me dieron la fuerza para continuar y ver lograda al fin esta etapa de mi vida. Perdón por robarme mucho del tiempo en el que pude estar con ustedes y no fue posible. Gracias por soportar las desveladas, por darme aventón en las madrugadas para llegar a tiempo a clase, por las críticas y regaños, por el amor y la paciencia, gracias por estar ahí.

A mi segunda familia

Citlali y Alejandra:

6 años juntas durante todo esto, no se dicen fácil, gracias por siempre estar a mi lado y no dejarme caer, por apoyarme y hablarme con la verdad, por decirme lo que quiero escuchar y en especial lo que no, por aguantar mis enojos, regaños y exigencias, por ser el mejor equipo, por ser mis compañeras de trabajo y sobretodo, de vida. Gracias por las risas y los enojos, que espero continúen a través de los años, en los cuales sigamos viendo de cerca nuestros logros.

Adriana, Isabel y Marisol:

A veces no es necesario contar el tiempo para saber quiénes estarán contigo sin importar qué. gracias por su cariño y amor, por nunca dejarme sola y darme su apoyo, por confiar y creer en mí, incluso cuando yo no lo hago. Gracias por levantarme en los días difíciles, por escuchar y empujarme hasta este momento, por llenar mi vida y hacerla mejor, me siento afortunada de ser parte de sus vidas.

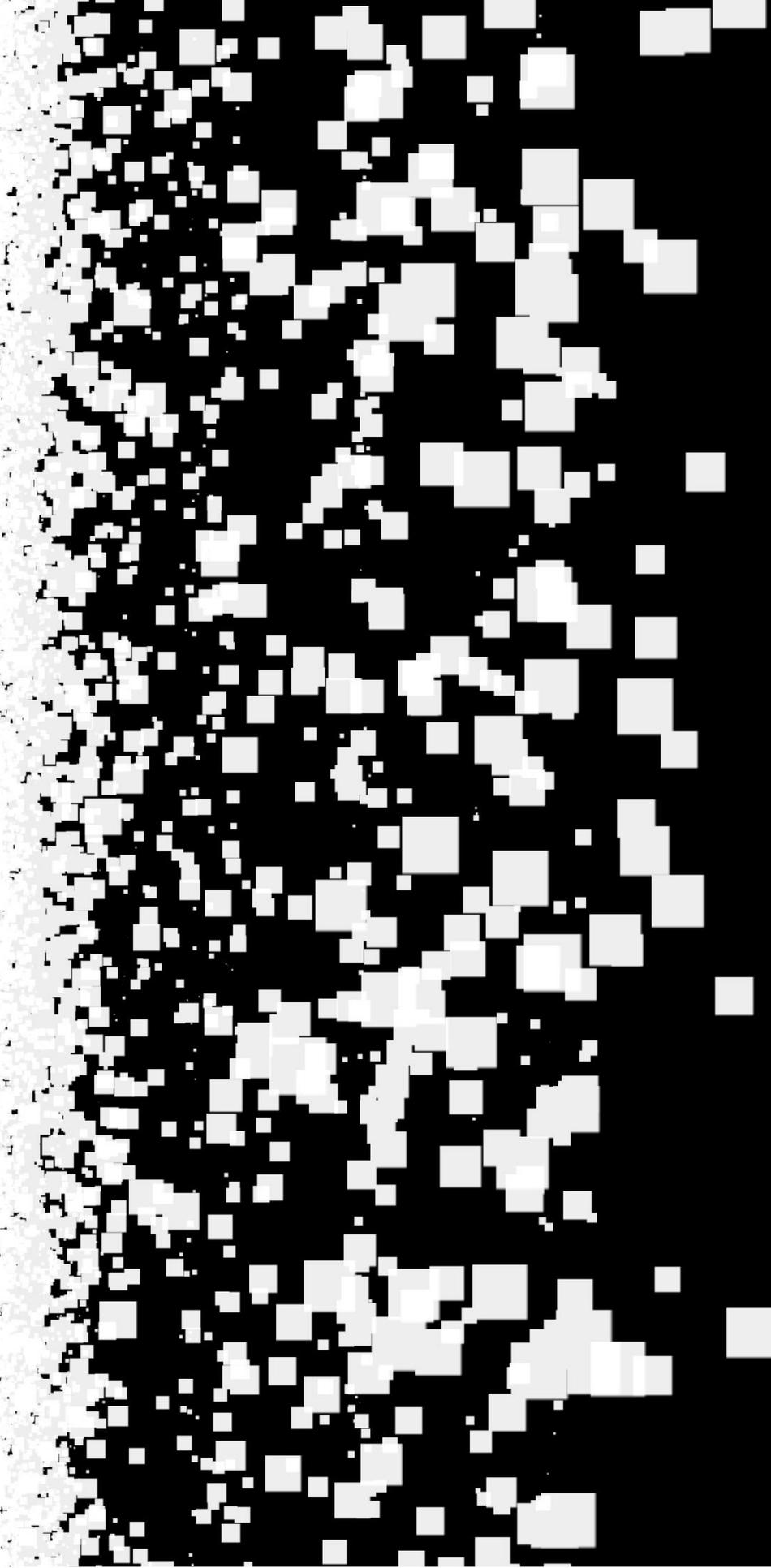
A mi asesora, profesora y gran persona Guille:

Gracias infinitas por el apoyo y comprensión, por el seguimiento e insistencia de seguir adelante, por creer en mí y en este tema que salió como una inquietud y que se ha convertido en un proyecto de vida. Gracias por la confianza y por ser una guía del conocimiento, mi admiración y respeto infinitos.

Gracias a todos por ser parte de esto, sé que sin ustedes nunca hubiera sido posible, probablemente me hubiera rendido hace mucho, gracias por todo.

Con todo el cariño y agradecimiento que poseo.

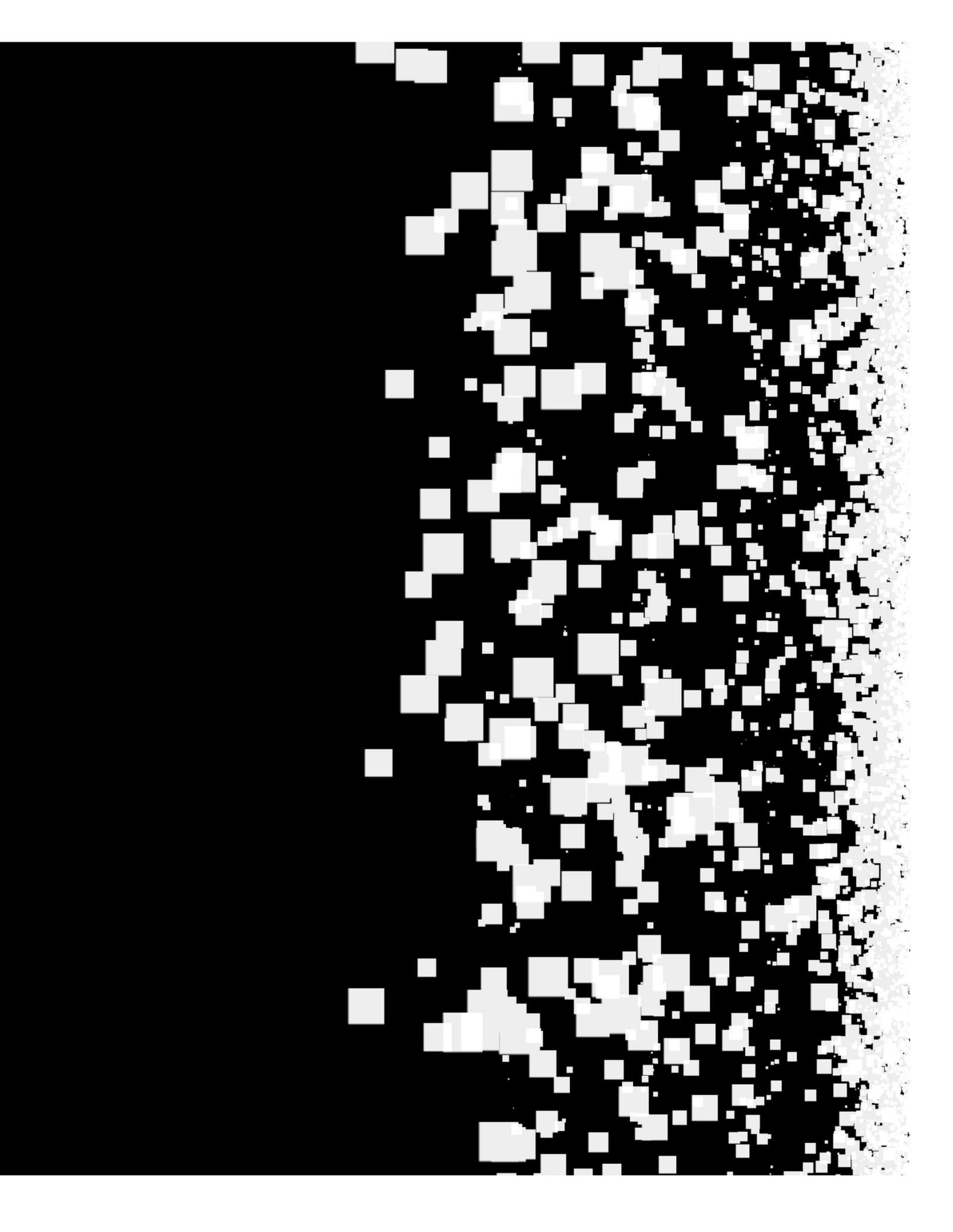
Lupita, Lupiz, Guadalupe, Lupe, amiguis, amiga, compañera y sonsa.

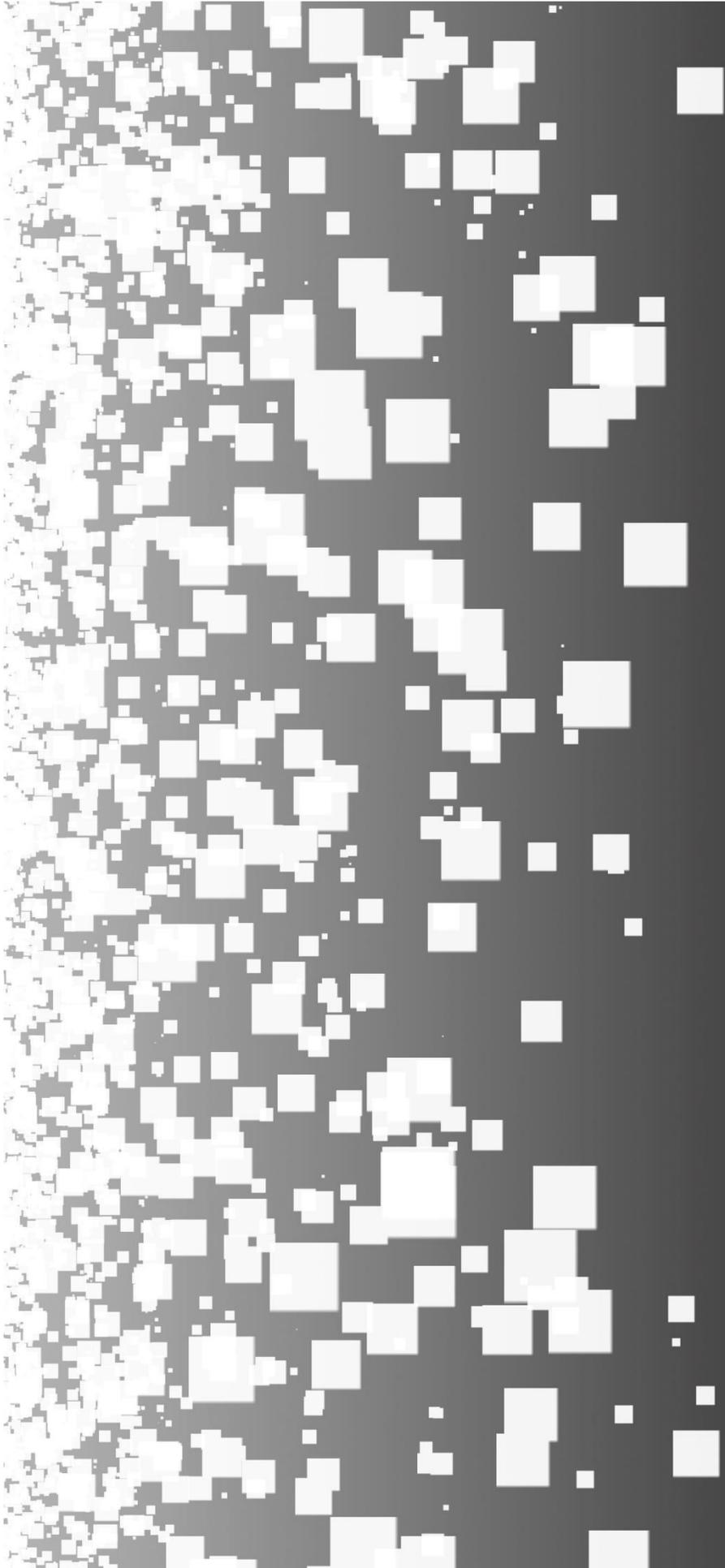


# ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	12
Definición y formulación del problema .....	18
Justificación de la investigación .....	19
Hipótesis .....	21
Objetivo general .....	23
Objetivos específicos .....	23
<b>Marco Teórico</b> .....	23
<b>Capítulo 1. El espacio público a través del tiempo</b> .....	29
1.1 Antecedentes Históricos .....	30
1.1.1 Transformación del espacio público. Alameda Central Centro Histórico .....	31
1.1.2 Ambiente cultural y social. Librería de Cristal .....	38
1.1.3 La postal como medio de comunicación.....	40
1.2 Antecedentes del tema .....	42
1.2.1 El nuevo espacio público .....	44
<b>Capítulo 2. Espacios Híbridos en la Arquitectura</b> .....	51
2.1 Introducción al concepto .....	52
2.2 Concepto del procomún .....	54
2.3 Tecnologías como nuevas posibilidades en el diseño arquitectónico	56
2.4 Proyectos Realizados .....	58
I. Proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio de la difusión de información .....	59
II. Proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio del pasatiempo y/o dinámica de juego .....	66
2.5 Medios Digitales: Herramientas esenciales en los acontecimientos del 19 de septiembre de 2017 .....	72
2.5.1 Iniciativa Verificado 19s .....	76

2.6 Aplicación en sitio. Ejercicio Alameda Híbrida .....	81
2.7 Análisis del sitio. Alameda Central, Centro Histórico de la Ciudad de México .....	82
2.7.1 Ubicación .....	82
2.7.2 Recorridos y zonificación.....	83
2.7.3 Caracterización de usuarios.....	90
2.8 Planteamiento del ejercicio “Alameda Híbrida” .....	91
2.8.1 Diseño de Alameda Híbrida como marca visual .....	92
2.8.2 Ubicación de zonas en un mapa virtual .....	93
2.8.3 Creación de Página de internet.....	96
2.8.4 Publicación de entradas en el sitio .....	100
2.8.5 Creación de códigos QR .....	102
2.8.6 Difusión de forma física y virtual del ejercicio .....	106
2.9 Aplicación en la Alameda Central.....	113
<b>Capítulo 3. Aplicación de las herramientas digitales como catalizadores para la revitalización del espacio público .....</b>	<b>120</b>
3.1 Resultados y Reflexión del ejercicio “Alameda Híbrida” .....	122
3.1.1 Alcance de la difusión en redes sociales.....	122
3.1.2 Total de participantes del ejercicio.....	127
3.1.3 Actividad de la página Alameda Híbrida .....	129
3.1.4 Resultados y respuestas de la encuesta .....	130
3.1.5 Discusión del ejercicio Alameda Híbrida.....	136
<b>Discusión Final .....</b>	<b>138</b>
Glosario de Términos .....	148
Glosario de Imágenes .....	152
Referencias.....	162
Bibliografía sugerida .....	164





# INTRODUCCIÓN



## Introducción

Esta investigación tiene la finalidad de analizar las transformaciones de carácter físico y social que sufre el espacio público conforme al creciente uso de los medios digitales en la ciudad, cuál es el fenómeno que se provoca en la relación espacio-usuario, las posibles aplicaciones y dinámicas que se aplican hoy en día respecto a esta relación y cómo es que se reproducen en las diferentes zonas de la ciudad.

El uso de los medios digitales (internet, teléfonos inteligentes, aplicaciones web, realidad virtual, redes sociales) se ha convertido en la base principal de comunicación para los habitantes de una ciudad, creando espacios de convivencia “virtual” donde la interacción física ya no es necesaria. Esto representó un cambio de intereses en los usuarios, con la búsqueda de espacios donde, además de realizar sus actividades cotidianas, se le permita estar conectado en este mundo virtual; es así como las empresas privadas comienzan a crear sitios en los que se ofrecen este tipo de servicios varios, además de la posibilidad de conectarse a una red de internet, para obtener así un beneficio económico, estos espacios resultan en plazas y centros comerciales que a lo largo del tiempo, desplazan a los parques y alamedas, provocando el abandono de los mismos.<sup>1</sup>



*Imagen 1. Proyecto High Line en Nueva York, ejemplo de recuperación gracias a la participación ciudadana*

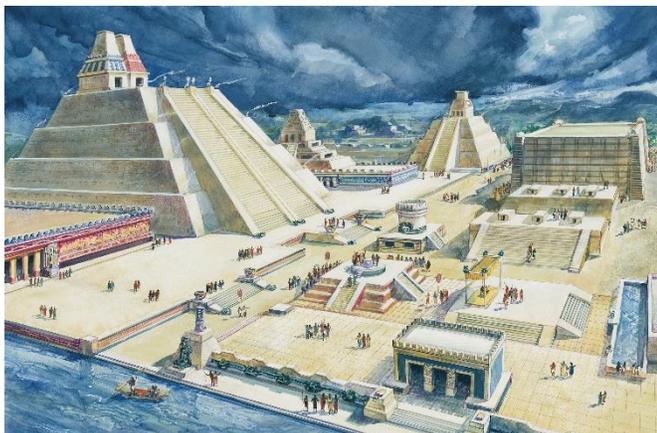
Los espacios híbridos<sup>2</sup> se presentan como una nueva estrategia en la arquitectura para recuperar la actividad por parte los usuarios en estos espacios abandonados o deteriorados, permitiendo el uso de los medios digitales y con la participación ciudadana, se logra esta hibridación entre lo físico y lo virtual, creando vínculos sociales entre las comunidades con un mismo interés, y que a su vez pueden generar un bien común. Es así

como se puede atraer de nuevo a los habitantes a un sitio ya existente y de carácter público, regresándole su vitalidad mediante el uso y apropiación del mismo.

<sup>1</sup> Al tener múltiples servicios en un solo espacio, como lo son comercio de productos electrónicos, ropa, calzado, alimentos, entretenimiento, belleza, salud, entre otros, y además se les ofrece la posibilidad de una conexión a internet, el usuario se muestra más interesado en asistir a estos lugares para cumplir con varias tareas de su vida cotidiana.

<sup>2</sup> El concepto, como lo sugiere Angelique Trachana, hace referencia a aquellos espacios físicos que son creados o recuperados bajo la influencia de las nuevas tecnologías.

El espacio público en la ciudad de México ha sufrido una serie de transformaciones a lo largo del tiempo, como antecedentes de la época prehispánica se tienen las enormes plazas y templos religiosos, así como los conocidos tianguis donde además del comercio se desarrollaban dinámicas sociales importantes entre los habitantes, la plaza mayor, el ejemplo más importante que tenemos en la ciudad de México, hoy en día podemos darnos una idea de su esplendor por imágenes y maquetas en los diferentes museos de la ciudad. Si bien es cierto que el concepto de "espacio público" con base en las dinámicas sociales y de relación de los habitantes, está presente como antecedente de la conformación de la ciudad<sup>3</sup>, es en la época colonial cuando este concepto empieza a tomar importancia formalmente en la



*Imagen 2. Plaza Mayor en la época prehispánica, zona de encuentro e intercambio de ideas*

misma, es decir, después de la conquista de México Tenochtitlán por parte del imperio español<sup>4</sup>, se da paso a una reconstrucción de la ciudad, es aquí cuando hacen su aparición las conocidas plazas y alamedas del siglo XVI.

La Alameda Central fue creada con el objetivo de unir la vida social de los habitantes de la colonia y a su vez, para permitir el comercio en el entonces tianguis de San Hipólito, convirtiéndose así en la primera plaza pública reconocida formalmente en la ciudad de México, ya que la plaza de la constitución hizo su aparición como espacio público formal hasta el año de 1789.<sup>5</sup>

Este espacio fue modificado en varias ocasiones, respondiendo a las necesidades y conveniencia de los usuarios que transitaban a diario por la zona, desde espacio público, zona de conexión y transición, a zona de comercio por temporadas, que se convertiría en semi permanente tiempo después, al grado de verse invadida por el comercio informal, provocando inseguridad en la zona, cerrada para su remodelación y siendo devuelta a la comunidad como espacio público en el año de 2012.

<sup>3</sup> ya que el concepto de "espacio público" no se había usado formalmente en la época prehispánica

<sup>4</sup> El 13 de agosto de 1521

<sup>5</sup> Al ser retirados todo tipo de comercios ambulantes y el famoso mercado el Parián, esto para dar paso a una nueva estética de la plaza y a la construcción de lo que sería el monumento de la independencia de México, que fue dejado inconcluso al solo haber instalado el zócalo del pedestal que lo sostendría, elemento por el que después sería llamada coloquialmente a la plaza.

Sin embargo, el éxito de esta remodelación física, no fue tan notable socialmente como el que se tuvo en el verano de 2016 con el lanzamiento de la aplicación Pokémon Go, la cual logró llenar las calles de la ciudad con peatones en muy poco tiempo, revitalizando los espacios que se creían olvidados, de una manera social y comercial, volviéndose, además, una práctica semanal e incluso diaria en estos sitios<sup>6</sup>. Es relevante destacar que este fenómeno se provocó sin ninguna intervención o remodelación física, que implicara el uso de recursos económicos y/o materiales provenientes de las instituciones de gobierno o de la sociedad.



Imagen 3. Usuarios de la aplicación Pokémon Go en la Alameda Central



Imagen 4. Captura de imágenes, videos y audios como medios de expresión y comunicación

Hoy en día, con la intervención cada vez más presente de los medios digitales en el espacio físico, el concepto de lo “público” se entiende como aquella interacción virtual que nos permite comunicarnos y compartir nuestras experiencias a través de imágenes, textos, videos o audios, con cualquier persona, aún si ésta no se encuentra presente en el sitio.<sup>7</sup>

De tal manera que al ser partícipes de este tipo de interacciones con la ciudad, ya sea enviando o recibiendo información, somos más sensibles al entorno urbano que nos rodea, si nuestro papel es el de enviar la información, se busca exactamente el fragmento de ciudad que se quiere compartir, poniendo atención a los detalles y actividades que se encuentran en el sitio, si por el contrario, nosotros recibimos la información, se nos muestra una pequeña parte de lo que podríamos encontrar al momento de asistir al espacio, lo que nos incentiva a transformar esta interacción virtual en una de tipo presencial. Es así que la difusión de la información, invita a otros usuarios a repetir estas acciones, aumentando el número de visitantes al espacio, regresándole su valor y vitalidad como espacio de convivencia.

<sup>6</sup> Además de la Alameda Central, se encuentran el cárcamo de Chapultepec, así como su tercera sección en general y parques locales que aumentaron el número de sus visitantes en cuestión de días.

<sup>7</sup> Tal como es mencionado en la investigación “espacios sensibles” de Domenico Di Siena del año 2009

Lo anterior denota pues, una transformación de carácter social, en la que el usuario tiene una interacción más íntima y personal con el espacio que le rodea<sup>8</sup>, que se ve reflejada después en el ámbito arquitectónico con la apropiación del mismo. Es así como se inicia una discusión en cuanto a lo que comúnmente conocemos como "espacio público" y en el caso de la arquitectura, el espacio público pensado como algo más que parques y alamedas propuestas en los llamados "sobrantes" de la ciudad.

Asimismo, se plantea que los medios digitales son una herramienta potencial que debe tomarse en cuenta al momento de diseñar o revitalizar cualquier espacio en la ciudad, ya que muchas veces las necesidades de la sociedad actual y el movimiento constante que se produce en ella lo requiere como forma de comunicación.

---

<sup>8</sup> Esto es, que al verse inmerso en un mundo virtual que puede manejar y personalizar con la información que le interesa recibir, así como participar en las publicaciones e información de otros usuarios con sus propias opiniones y/o formas de expresión, se siente identificado en un espacio y grupo social.

## Definición y formulación del problema

El espacio público en la Ciudad de México se ve afectado por el abandono y el desuso por parte de los usuarios. Como menciona Sennett (2011), “la descomposición y el abandono de lo público se imponen a través del predominio del individualismo moderno y del repliegue al ámbito de lo privado y a lo íntimo personal” (p. 30), esto es, que los intereses de la sociedad se concentran en el uso privado de los espacios, convirtiendo el espacio público en un concepto de plazas comerciales o espacios al aire libre con comercio de empresas privadas alrededor.

Sin embargo, con el uso de los medios digitales, aplicaciones web y redes sociales, se atraen a grupos de usuarios a realizar actividades en espacios poco comunes o en desuso, transformando las dinámicas sociales de los mismos y a su vez, convirtiéndolos en lugares de recreación, donde se propicia la integración social.

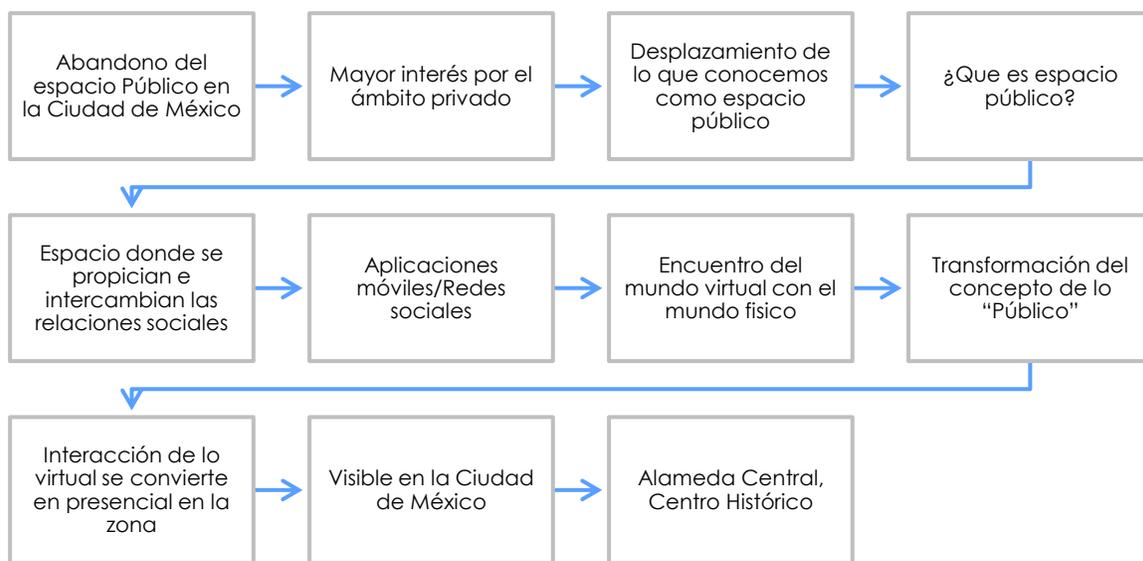


Gráfico 1. Explicación breve de la transformación del espacio público, se hace énfasis en la zona de estudio, la Alameda Central

Así pues, como lo enuncia Ramírez Kuri (2015)

*“Lo público resurge en este periodo como concepto polisémico que se aborda como esfera, como espacio o como lugar de relación con distintos significados que responden a los cambios en la vida urbana pública y privada, en las formas de expresión, de interacción y de organización social y política”.*



*Imagen 5. El Campo de Cebada en Madrid, España. Espacio que además de permitir actividades de diferente índole y para todo tipo de usuarios, basa su forma de organización con interacciones en redes sociales y sitio web.*

Nos encontramos en una renovación constante del concepto de lo público, en estos tiempos hablamos de relaciones sociales que se basan en la

unión del mundo virtual con el mundo físico y como esto a su vez, provoca un cambio visible dentro del espacio público en la Ciudad de México.

## Justificación de la investigación

El uso del internet y las herramientas tecnológicas, comúnmente llamadas “gadgets” se presenta como algo cotidiano en la ciudad, por medio del registro de lo que pasa en ella mediante fotografías, videos y audios. Su constante reproducción en los medios y redes sociales, hace que el “mundo virtual” sea incluido en el “mundo físico” y viceversa, a tal grado que las experiencias logran ser transmitidas más allá del ámbito local. Esto provoca que los usuarios se involucren de una forma más personal en el espacio.

A su vez, las nuevas aplicaciones que utilizan la realidad virtual y el sistema de posicionamiento global (GPS) incitan al usuario a salir de su casa, caminar y visitar lugares que no se encuentran en su ruta diaria<sup>9</sup>, encontrando así nuevas formas de relacionarse socialmente y ser partícipes con su entorno.

Igualmente, por medio de los conocidos recorridos virtuales (Google Maps) se puede tener acceso a lugares fuera de nuestra localidad, muchas veces para saber movernos dentro de la ciudad e inclusive conocer diferentes lugares del mundo.

---

<sup>9</sup> Esto para cumplir un objetivo dentro de la misma aplicación o bien, al buscar algún sitio de interés y se nos muestra un camino poco usual para llegar.



*Imagen 6. Interacción y reconocimiento del espacio público por medio de aplicaciones que invitan al juego*

Un ejemplo de ello es el uso de aplicaciones móviles, o comúnmente llamadas “apps”, tales como Pokémon Go e Ingress, las cuales a través de un método de “juego” basado en las funciones GPS de un dispositivo móvil, atraen al usuario a diferentes lugares de la ciudad para obtener un logro dentro de la misma aplicación. Así mismo la interacción y publicación de información masiva que se realiza en las redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram,

muchas veces iniciadas por miembros de una misma comunidad o barrio, provocan al usuario de estos medios un interés por visitar e interactuar con el lugar, haciéndolo participe del entorno urbano que le rodea.

Desde la disciplina urbano arquitectónica, los medios digitales y de comunicación, fungen como un elemento de suma importancia en el proceso de análisis y diseño, ya que precisamente esta interacción del usuario con el entorno, es el resultado a obtener en cualquier proyecto arquitectónico, por lo que como profesionistas arquitectos debemos cuestionarnos y poner a prueba estas nuevas estrategias de intervención que las ciudades actuales exigen conforme a sus necesidades, es decir, transformar la manera en la que diseñamos y entender estas plataformas tecnológicas como nuevas herramientas que nos ayuden en la revitalización de los espacios, de esta forma y con la interacción y apropiación del usuario, no sea necesario modificar los espacios de manera física, o bien, hacer remodelaciones costosas que le resten valor social o provoquen la poca identificación del usuario con los mismos<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> Al cambiar la apariencia física de un sitio o retirar elementos que lo hacían reconocible, el usuario pierde la capacidad de reconocerlo como parte de su vida, o bien al hacer intervenciones fuera de su contexto histórico, se puede perder esta importancia y por tanto, el usuario también pierde interés en visitar el sitio.

## Hipótesis

Esta investigación parte de las siguientes preguntas:

- > ¿Cuál es el fenómeno que provoca el deterioro y desinterés en el espacio público?
- > ¿Qué tipo de dinámicas sociales se generan a partir de la interacción física y virtual?

Hoy en día, las ciudades exigen un movimiento constante por parte de los usuarios, ya sea para asistir al trabajo, la escuela o bien, desplazarse de un lugar a otro, por lo que este usuario pasa la mayoría del tiempo dentro de algún transporte público o en contacto con las calles, así pues, la información que recibe de su entorno llega en forma de mensajes de texto, anuncios publicitarios, páginas de internet y redes sociales. Aprovechando estas circunstancias, las empresas privadas hacen uso de los medios publicitarios y el internet para darse a conocer u ofrecer sus servicios, haciendo crecer el mercado y la competitividad entre los diferentes medios y marcas.



*Imagen 7. Información y publicidad se hace llegar al usuario por medio de su entorno inmediato*

Igualmente, la competitividad pasa en el mundo digital, con las redes sociales y aplicaciones móviles, por lo que las empresas, buscando que su aplicación o anuncio sea tomado en cuenta por más personas, recurren a elementos, temáticas y/o personajes que son aceptados de manera popular, para llamar la atención de un grupo determinado de usuarios. Poniendo como ejemplo una aplicación de las antes mencionadas, Pokémon Go, se recurre a los gustos e inquietudes populares de una generación, retomando elementos con los que el usuario se siente identificado, esto se repite en un número importante de personas, logrando que dicha aplicación sea descargada y usada.



Imagen 8. Reuniones de Pokémon Go realizadas en la ciudad de México, estas convocatorias se hacen mediante redes sociales

Sin embargo, aplicaciones de este tipo, además de generar ganancias económicas, pueden cumplir con otros objetivos, en este caso, Pokémon Go, nos invita a salir de nuestras casas y caminar, visitar lugares poco comunes en nuestro andar cotidiano dentro de la ciudad, al visitar estos lugares, se comparte nuestra experiencia, buena o mala, en

redes sociales, produciendo una expansión de información que es creada y recibida por usuarios interesados en el tema, esto a su vez, crea una participación ciudadana más personal entre los mismos.

Al conocer y compartir los acontecimientos de una localidad que no es la nuestra, nos convertimos en los principales emisores y receptores de información, atrayendo a más personas al espacio e invitándolos a la participación y apropiación del mismo, por lo tanto, como profesionistas y arquitectos, si tomamos a los medios digitales y aplicaciones móviles como herramientas para este fin, resultan ser elementos importantes para la revitalización de los espacios públicos en la ciudad.

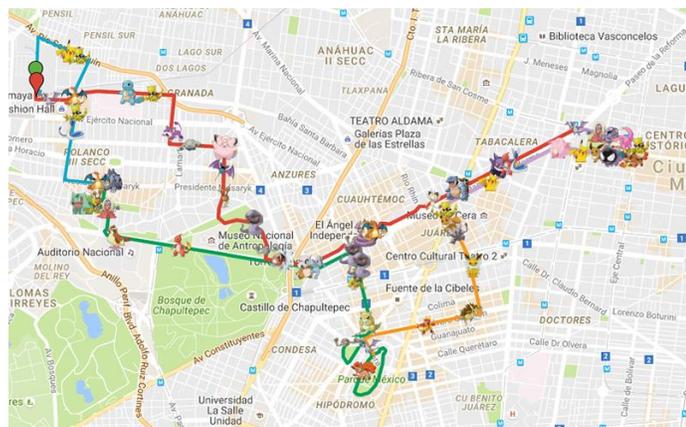


Imagen 9. Mapeo y rutas creadas por los usuarios de Pokémon Go en la aplicación de Google Maps para encontrar a las diferentes criaturas del juego en diferentes sitios de la ciudad

## Objetivo general

El objetivo de esta tesis es introducir a los futuros lectores de la misma, al concepto de espacio híbrido<sup>11</sup> como nueva estrategia en la arquitectura, al mismo tiempo, a través de una breve investigación histórica, comprender e identificar las transformaciones del concepto de lo público.

## Objetivos específicos

- > Identificar las transformaciones físicas y sociales en el espacio público a través del tiempo y del uso de los medios digitales.
- > Explorar el concepto de espacio híbrido como nueva estrategia de diseño en el ámbito Urbano – arquitectónico y sus posibles aplicaciones.
- > Caracterizar a los medios digitales como herramientas aprovechables en el diseño urbano – arquitectónico.

## Marco Teórico

Los espacios híbridos, son un concepto relacionado con la mezcla del espacio virtual y el espacio físico, esta combinación representa un fenómeno que se ha desarrollado en los últimos años, con la creciente demanda tecnológica por parte de una ciudad en constante movimiento como lo es la Ciudad de México.

Como se menciona anteriormente, debido a este constante movimiento, los habitantes y usuarios de la ciudad, se ven obligados a distanciarse de su entorno, por lo que el espacio público es el primero en ser desplazado. Sin embargo, herramientas como el internet y las aplicaciones web, nos permiten recibir información constante de estos espacios, haciendo que nos desplazemos de formas distintas por la ciudad e interactuemos más con nuestro entorno inmediato.

Este concepto de espacios híbridos ha sido tratado con anterioridad, demostrando así que, en efecto, nos encontramos ante un proceso de transformación, ya sea en nuestros intereses, la forma en la que nos relacionamos o de manera física en los espacios en los que realizamos actividades cotidianas.

---

<sup>11</sup> Concepto usado por Angelique Trachana y Domenico Di Siena para referirse a los espacios público que permiten el uso de los medios digitales como herramienta de comunicación.

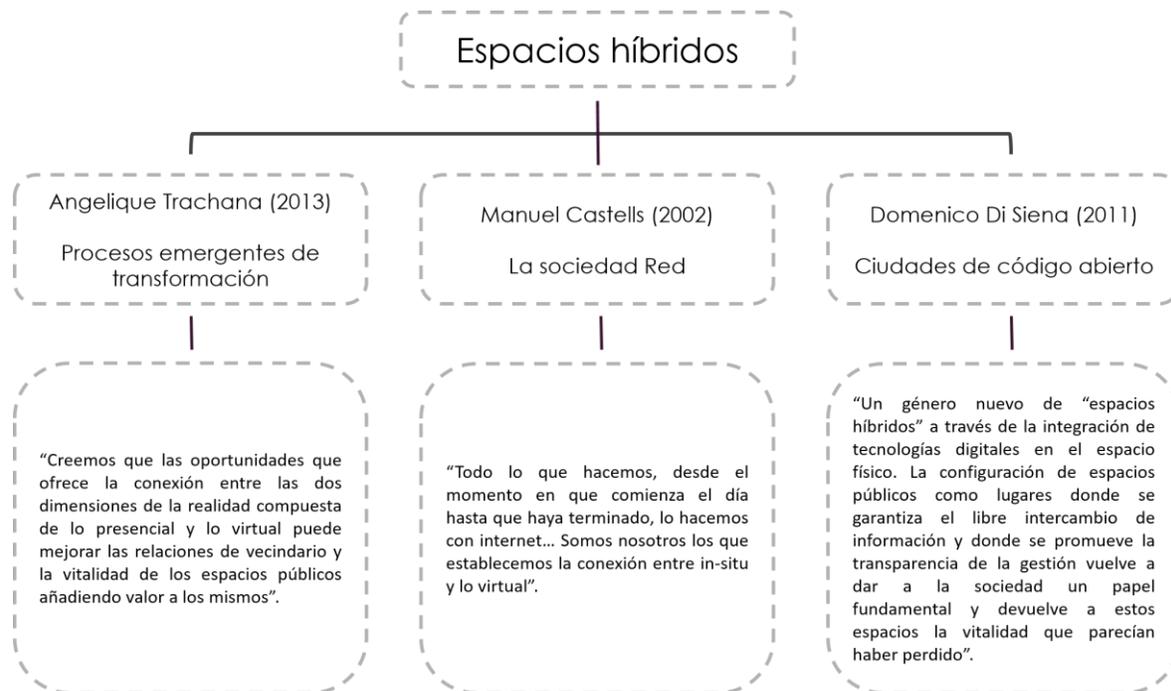


Gráfico 2. Conformación del concepto de espacios híbridos a través de tres ideas de autores principales en la investigación

Angelique Trachana (2013), en su artículo titulado “Procesos emergentes de transformación del espacio público” menciona que:

*“Existe una transformación de la conciencia del ciudadano sobre lo que ocurre en su entorno, abre ante él una nueva perspectiva, la de su participación activa en la transformación de su entorno vital; en la participación en proyectos y estrategias centrados en la vida cotidiana del habitante-usuario y por los usuarios a través de internet y de las diferentes aplicaciones web”*.

Generalmente, estas herramientas al ser gratuitas, pueden ser utilizadas por cualquier persona con acceso a internet, se puede compartir información, permiten la participación en proyectos formulados a partir de un problema común en un grupo específico y, al ser estos mismos habitantes quienes comparten la información de manera personal, se puede mirar la ciudad desde el punto de vista

del usuario y ya no solo como un conjunto de edificios, preguntándonos así, si las ciudades que diseñamos son en verdad transitables.

Un espacio híbrido se define como aquel que permite la interacción entre lo presencial y lo virtual, siendo nosotros receptores y emisores de dicha información.

*“Creemos que las oportunidades que ofrece la conexión entre las dos dimensiones de la realidad compuesta de lo presencial y lo virtual puede mejorar las relaciones de vecindario y la vitalidad de los espacios públicos añadiendo valor a los mismos, de modo que las estructuras tradicionales, rígidas e impuestas se puedan romper y avanzar hacia un nuevo concepto de ciudad como una potencial construcción de todos”*.

*(Angelique Trachana, 2013)*

Manuel Castells (2002) menciona que *“todo lo que hacemos, desde el momento en que comienza el día hasta que haya terminado, lo hacemos con internet”*. A su vez presenta una definición de lo virtual y lo físico, sobre esto menciona que *“somos nosotros los que establecemos la conexión entre in-situ (que no es lo real –porque la realidad es virtual e in situ al mismo tiempo– sino lo exclusivamente físico) y lo virtual”*.

Trachana (2013) menciona a Domenico Di Siena (2011) quien apoya el pensamiento de que las relaciones que se generan en el espacio virtual, invitan al usuario a participar activamente de manera presencial en el espacio, formando la parte de colectividad y valorización que muchas veces es necesaria en la transformación de los espacios.

*“Podemos entonces hablar de una identidad híbrida, presencial y digital, o de “activación territorial desde la cultura digital”. Un género nuevo de “espacios híbridos” a través de la integración de tecnologías digitales en el espacio físico. La configuración de espacios públicos como lugares donde se garantiza el libre intercambio de información y donde se promueve la transparencia de la gestión vuelve a dar a la sociedad un papel fundamental y devuelve a estos espacios la vitalidad que parecían haber perdido”*.

*(Domenico Di Siena, 2011)*

A manera de crítica, pero sin descartar las posturas anteriores, se hace referencia a Richard Florida (2009) quien menciona que

*“Es el ciudadano, y no la tecnología, el verdadero transformador del medio, el ciudadano cuya creatividad aumenta en este medio facilitador al generar y expresar nuevas ideas, al emprender acciones y al encontrar nuevas soluciones a los nuevos y antiguos problemas de la ciudad. Y esa capacidad del ciudadano como individuo para captar la realidad y transformarla, se convierte en un estilo de vida”*.

En efecto, el ciudadano responde a la ciudad a través de estas interacciones virtuales, y es él mismo el que las transforma en información útil a través de la comprobación en el sitio, para después compartirla, iniciando de nuevo el ciclo. Sin estas intervenciones del usuario, las herramientas digitales no tendrían razón de ser en la ciudad.

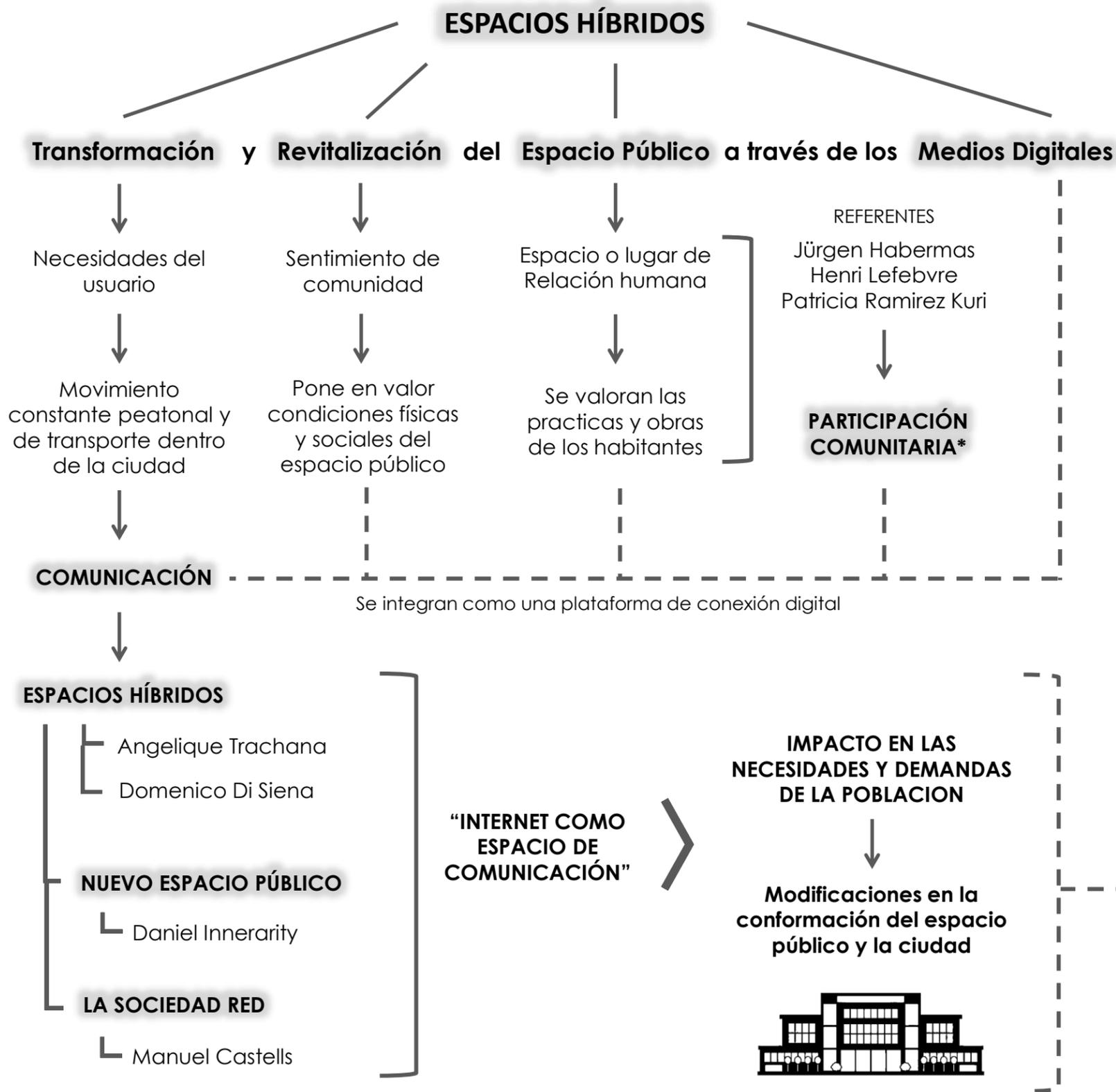


Imagen 10. Campo de Cebada, Madrid. Ejemplo de un proyecto creado por los ciudadanos mediante interacciones virtuales que pasan a comprobarse directamente en el sitio.



**SÍNTESIS DE CAPÍTULO**

**INTRODUCCIÓN**



Esto nos lleva al planteamiento del tema de investigación

**1** ¿Cuál es el fenómeno que provoca el deterioro y desinterés en el espacio público?

**2** ¿Qué tipo de dinámicas sociales se generan a partir de la interacción física y virtual?



**HIPÓTESIS**

**Los medios digitales como herramientas aplicadas al espacio público, logran una revitalización de forma física y social**

**OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

- 1** Identificar las transformaciones físicas y sociales en el espacio público a través del tiempo y del uso de los medios digitales.
- 2** Explorar el concepto de espacio híbrido como nueva estrategia de diseño en el ámbito Urbano – arquitectónico y sus posibles aplicaciones.
- 3** Caracterizar a los medios digitales como herramientas aprovechables en el diseño urbano – arquitectónico.

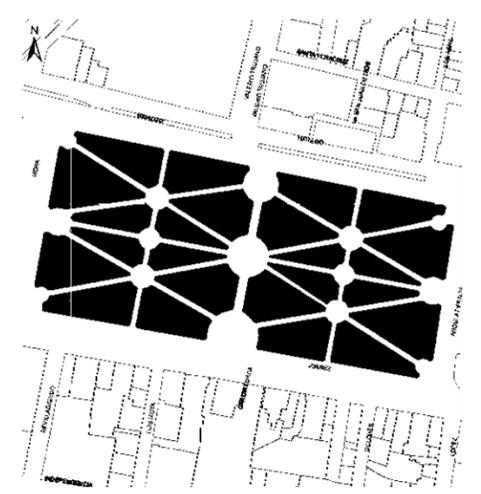
**ZONA DE EXPLORACIÓN**

Alameda Central, CDMX

Primer paseo público en la Ciudad de México

Múltiples transformaciones físicas y sociales a través de su historia

**Espacio potencial para la exploración como Espacio Híbrido**



\*Revisar concepto en el glosario de términos

## METODOLOGIA Y CONTENIDO

LA INVESTIGACIÓN SE PLANTEA EN CINCO PARTES:

### INTRODUCCIÓN

- > Justificación del tema de investigación
- > Definición y formulación del problema
- > Planteamiento de hipótesis

#### Introducción

Definición y Formulación del problema  
Justificación de la Investigación  
Hipótesis  
Objetivo General  
Objetivos específicos

#### Marco Teórico

Tipo de investigación:  
Explicativa

### ANTECEDENTES

- > Investigación del contexto histórico de la zona de exploración
- > Analogía histórica de un medio de comunicación directo
- > Investigación de los antecedentes del concepto de espacio híbrido

#### Capítulo 1. El espacio público a través del tiempo

- 1.1 Antecedentes históricos
  - 1.1.1 Transformación del espacio público. Alameda Central, Centro Histórico
  - 1.1.2 Ambiente cultural y social. Librería de Cristal
  - 1.1.3 La postal como medio de comunicación
- 1.2 Antecedentes del tema
  - 1.2.1 El nuevo espacio público

Tipo de investigación:  
Documental y Explicativa

### SINTESIS

- > Definición del concepto de espacio híbrido
- > Exploración de proyectos realizados bajo la estrategia de hibridación
- > Análisis del sitio de aplicación
- > Planteamiento, aplicación y registro fotográfico del ejercicio en sitio

#### Capítulo 2. Espacios Híbridos en la arquitectura

- 2.1 Introducción al concepto
- 2.2 Concepto de procomún
- 2.3 Tecnologías como nuevas posibilidades en el diseño arquitectónico
- 2.4 Proyectos realizados
  - I. Proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio de la difusión de información
  - II. Proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio del pasatiempo y/o dinámica de juego
- 2.5 Medios digitales: Herramientas esenciales en los acontecimientos del 19 de septiembre de 2017
  - 2.5.1 Iniciativa verificado 19s
- 2.6 Aplicación en sitio. Ejercicio Alameda Híbrida
- 2.7 Análisis del sitio. Alameda Central, Centro Histórico de la Ciudad de México
  - 2.7.1 Ubicación
  - 2.7.2 Recorridos y zonificación
  - 2.7.3 Caracterización de usuarios
- 2.8 Planteamiento del ejercicio "Alameda Híbrida"
  - 2.8.1 Diseño de Alameda Híbrida como marca visual
  - 2.8.2 Ubicación de zonas en un mapa virtual
  - 2.8.3 Creación de página de internet
  - 2.8.4 Publicación de entradas en el sitio
  - 2.8.5 Creación de códigos QR
  - 2.8.6 Difusión de forma física y virtual del ejercicio
- 2.9 Aplicación en la Alameda Central

Tipo de investigación:  
Documental, experimental y de campo

### APLICACIÓN EN SITIO

- > Muestra gráfica de los resultados obtenidos en la aplicación del ejercicio en sitio
- > Discusión y opiniones acerca de la dinámica

#### Capítulo 3. Aplicación de las herramientas digitales como catalizadores para la revitalización del espacio público

- 3.1 Resultados y reflexión del ejercicio "Alameda Híbrida"
  - 3.1.1 Alcance de la difusión en redes sociales
  - 3.1.2 Total de participantes del ejercicio
  - 3.1.3 Actividad de la página Alameda Híbrida
  - 3.1.4 Resultados y respuestas de la encuesta
  - 3.1.5 Discusión del ejercicio Alameda Híbrida

Tipo de investigación:  
Documental

### DISCUSIÓN FINAL

- > Discusión final sobre el tema de investigación

Tipo de investigación:  
Explicativa

# CAPÍTULO 1

# EL ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DEL TIEMPO

## **Objetivo:**

Identificar las transformaciones físicas y sociales en el espacio público a través del tiempo y del uso de los medios digitales.

El objetivo de este capítulo es profundizar en los acontecimientos previos de la zona de estudio, sus transformaciones físicas y sociales a través del tiempo, destacar aquellas que se consideren pertinentes para la investigación de tal forma que sirvan como un antecedente en la comprensión del fenómeno social que, a su vez, se verá reflejado en el espacio físico en los siguientes capítulos.

Al mismo tiempo y con estos antecedentes, introducir al lector en el concepto del nuevo espacio público, en el cual se provoca una transformación de los espacios comunes en la ciudad, si este concepto es aprovechado en pro de la participación común, se refuerza y amplía la manera de relacionarnos con nuestro entorno inmediato y a su vez, crear vínculos sociales más íntimos, basados en las experiencias del usuario.

## 1.1 Antecedentes Históricos

Para entender la estructura del concepto de espacio híbrido, los antecedentes históricos se mueven en tres vertientes: el contexto histórico del espacio público en México, concretamente de la Alameda central, el contexto social y cultural capaz de modificar los espacios de convivencia y por último, un breve resumen del contexto histórico de los medios de comunicación a través del tiempo, en este caso y como objeto análogo, la postal y la imagen fotográfica.

De esta forma se profundiza en el origen y la transformación de las dinámicas sociales que hoy en día rigen a la ciudad de México. Asimismo, como arquitectos nos compete entender cómo estas transformaciones afectan directamente al espacio público, pasando de las relaciones de carácter presencial en el lugar, a las de carácter virtual a través de una pantalla y viceversa. Esto con el fin de retomar el espacio público como un punto de reunión social, pensado y creado por la misma sociedad que lo habita.

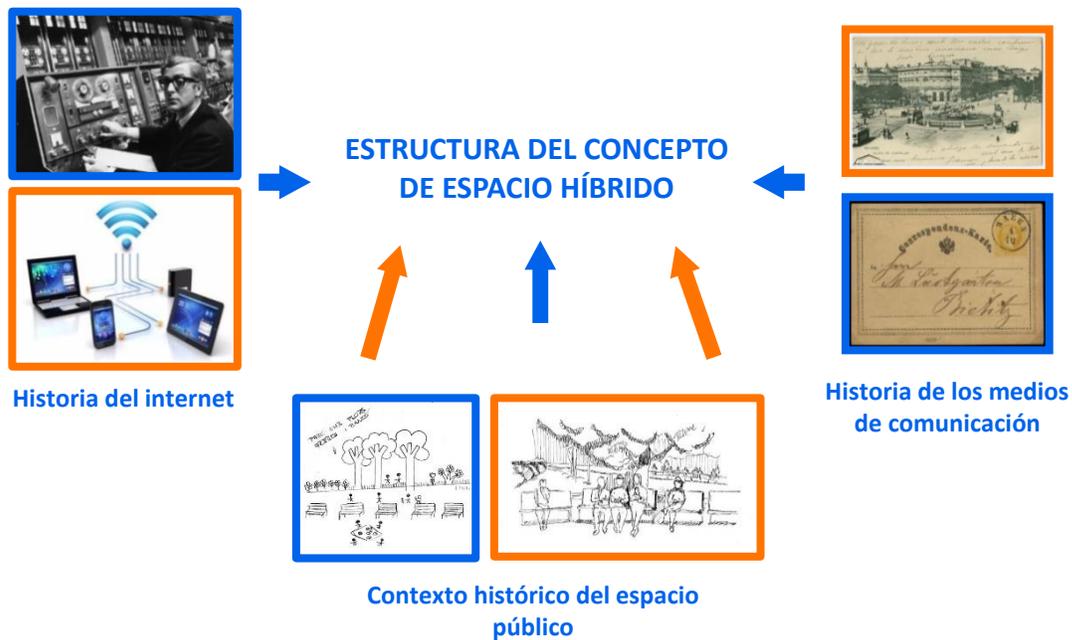
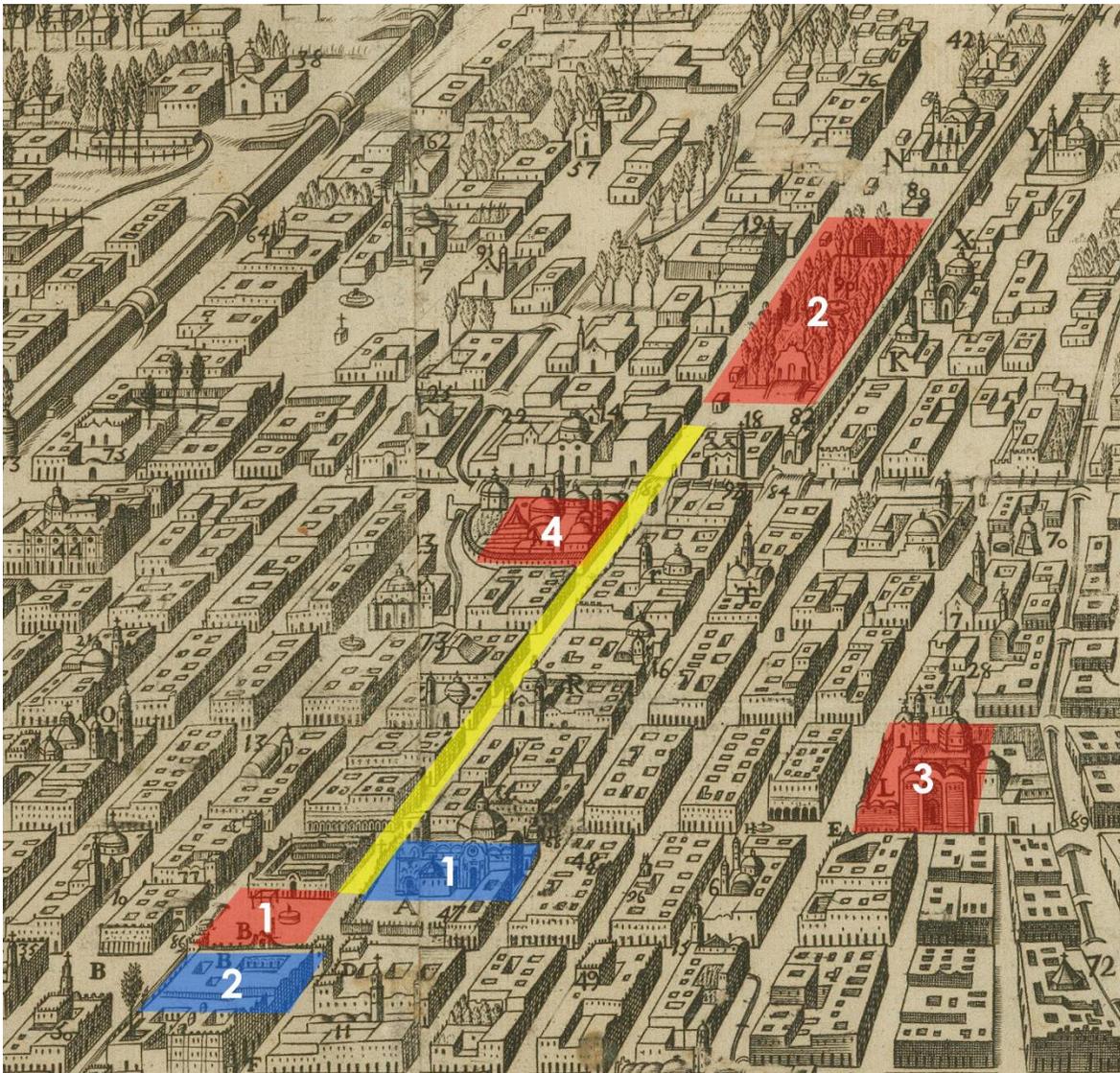


Gráfico 3. Conformación del concepto de espacios híbridos a través de los antecedentes históricos del espacio público y los medios de comunicación

### 1.1.1 Transformación del espacio público. Alameda Central Centro Histórico



- |                                   |                                 |                                    |
|-----------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| <b>1</b> Plaza de la Constitución | <b>1</b> Catedral Metropolitana |                                    |
| <b>2</b> Alameda Central          | <b>2</b> Palacio Nacional       | <b>■</b> Calle Madero (actualidad) |
| <b>3</b> Plaza de Santo Domingo   |                                 |                                    |
| <b>4</b> San Francisco            |                                 |                                    |

Imagen 11. Mapa de ubicación de las zonas de interés para la investigación en el año de 1760

La alameda central no siempre tuvo el aspecto que conocemos hoy en día, tuvo múltiples transformaciones a lo largo de los años, iniciando con una petición del virrey Luis de Velasco, en enero de 1592.

El proyecto se propuso enfrente del entonces tianguis de San Hipólito, fundado alrededor del año 1537, se le dio ese nombre debido a la cercanía que tenía con esta iglesia, pronto adquirió gran importancia en la ciudad, estando a la altura del mercado de Tlatelolco y el de San Juan. Podemos imaginar la importancia de este mercado gracias a una descripción del oidor Dr. Alonso de Zorita, escrita hacia 1585:

*“En México, en un gran campo que esta fuera de la ciudad, frontero de la iglesia de San Hipólito, se hace mercado los jueves y viernes, en que se juntan cien mil personas de indios, españoles, mulatos, mestizos y negros...”*

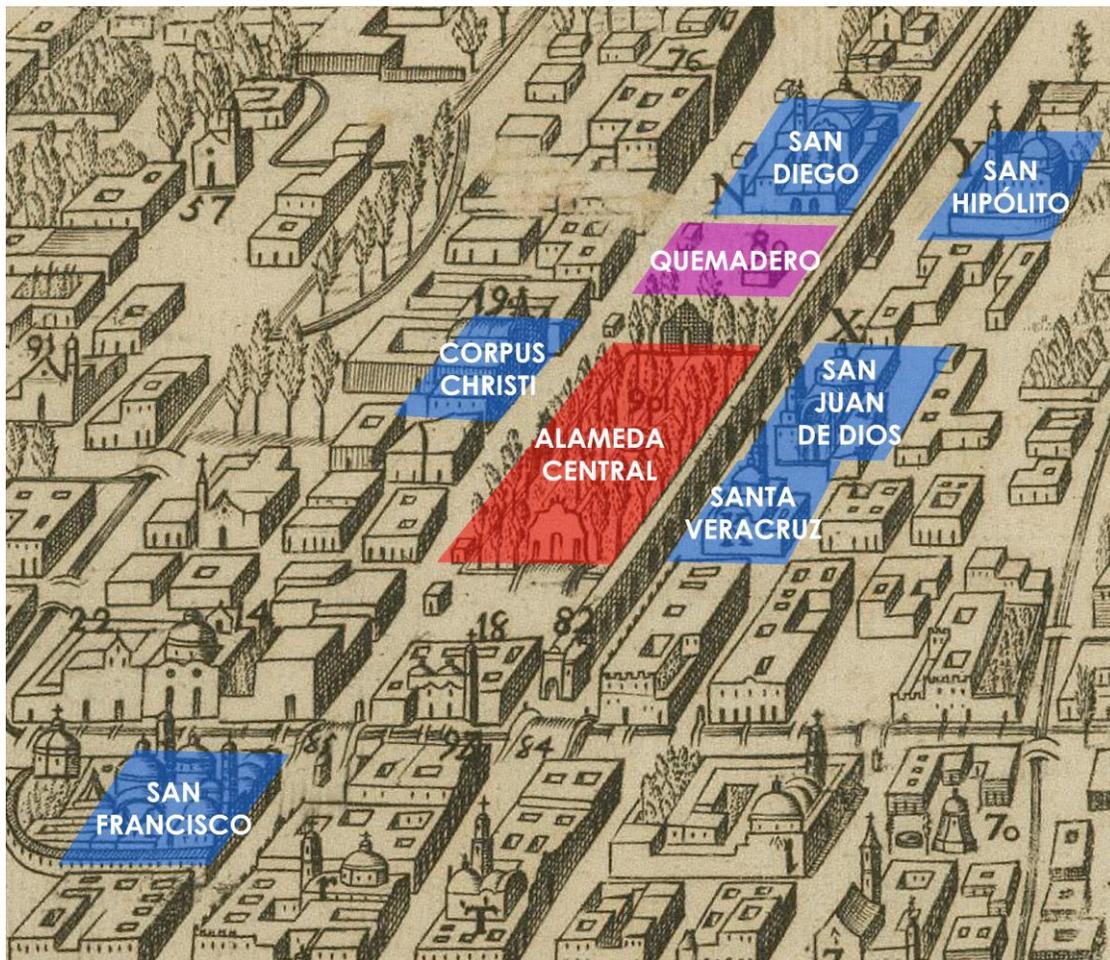
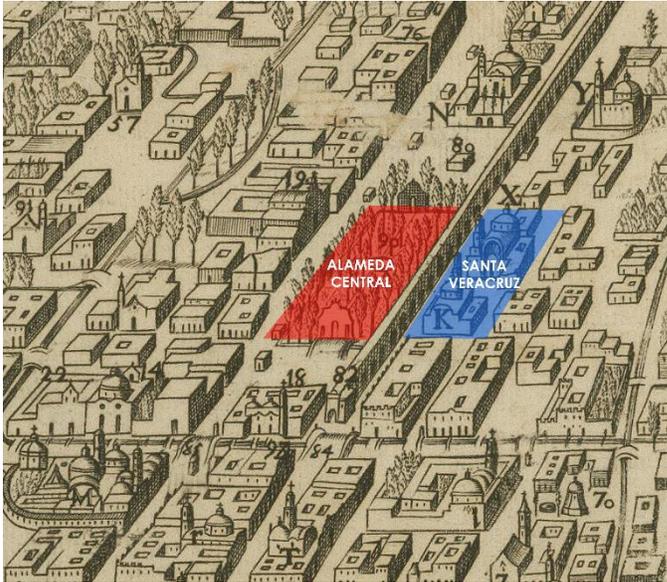


Imagen 12. Alameda Central y los principales conventos e iglesias a su alrededor

Así pues, el proyecto de la Alameda fue aprobado ese mismo mes e iniciaron los trabajos en el mes de febrero, su objetivo era ser “salida y recreación de los vecinos”. Como se menciona en el libro “Visión histórica y estética de la Alameda de la Ciudad de México” (2001):



“El sitio elegido para trazar la Alameda, fue el centro de la plaza de San Hipólito, al sur de la calzada Tacuba y enfrente de la iglesia y hospital de la cofradía de la Santa Veracruz...”

Imagen 13. Se muestra la ubicación de la plaza de Santa Veracruz aun existente y justo enfrente, la Alameda Central

Esta plaza finalmente, permitiría que sus habitantes realizaran actividades sociales y de recreación<sup>12</sup>, debe su nombre a los álamos que ahí se plantaron, aunque por las propiedades del fangoso suelo, tuvieron que ser sustituidos por fresnos. Pasado el tiempo adquirió suma importancia en el desarrollo de la ciudad, ya que, al verse rodeada de iglesias, conventos y hospitales, se mostró interés por parte de los vecinos para la edificación de sus viviendas, convirtiéndose así en el barrio de la Alameda.

“En 1598 la Alameda no era más que un modesto jardín sembrado con Álamos, sauces y fresnos, estrechas calzadas de tierra apisonada, con una sencilla fuente central de cantera labrada, rematada por una esfera de bronce, y rodeada por una acequia que cruzaba de un puente de mampostería en el único acceso que tenía desde el tianguis de San Hipólito”

Efraín Castro Morales (2001)

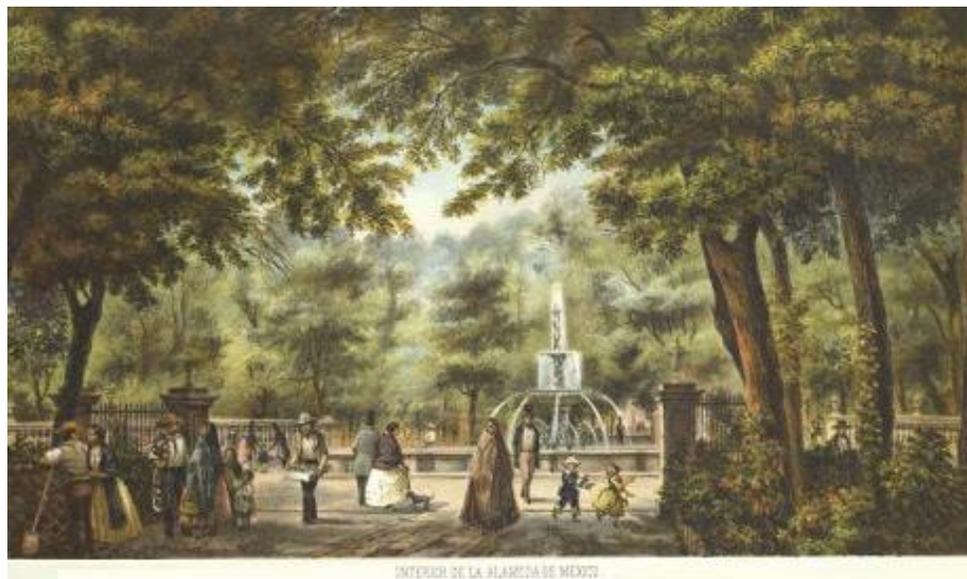
<sup>12</sup> Ya que no se contaba con algún sitio en específico para el paseo y las relaciones sociales de los habitantes



*Imagen 14. Placa que confirma la existencia del quemadero en la época, se encuentra a las afueras del ahora Laboratorio Arte Alameda.*

Al ser una zona rodeada de iglesias y conventos, pronto se destinó un espacio en la plaza cerca del límite del convento de San Diego para ser el brasero o quemadero de herejes, fue construida por el ayuntamiento para la ejecución de los diez reos que fueron condenados a la hoguera por el Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición en el año de 1596, así pues, fue conocido como el quemadero de San Hipólito. Esta estructura permaneció hasta mediados del siglo XVIII.

A mediados del siglo XVII, el tianguis de San Hipólito fue perdiendo importancia al ser desplazado por los de San Juan y la plaza del volador, lo que hizo que la Alameda se convirtiera en el paseo más importante de la ciudad, era el sitio preferido por los altos funcionarios para pasear en carruaje o a caballo, realizar caminatas y comprar golosinas a los vendedores. Con el paso del tiempo y por la falta de mantenimiento que se requería, la Alameda decayó hasta el punto de haber sido utilizada por vecinos de la ciudad como establo para sus caballos, convirtiéndose en basurero y refugio de malvivientes, por esto mismo, la plaza tuvo que ser bardeada.



*Imagen 15 Alameda Central, litografía*



Imagen 16. Mapa de la alameda, paseo de la muy noble ciudad de México, 1725. Óleo sobre tela.

En fecha no precisada, se transformó la traza original de la alameda, aumentando sus calzadas, y dividiendo los jardines existentes, estas modificaciones se realizaron antes del año 1730. Años más tarde, Felipe V encargó que se construyeran varias fuentes, se sembraran nuevos árboles y se ampliaran los portones de acceso; asimismo ordenó que el propio virrey de la Nueva España debiera velar personalmente por el buen estado de este jardín.

En el año de 1769, el virrey Carlos Francisco de la Croix tomó la decisión de ampliar la Alameda, modificando sus dimensiones de manera lateral, de igual modo trazó las calzadas interiores y se mandaron construir cuatro nuevas fuentes. Fue terminada e inaugurada en el año de 1775, teniendo así, la apariencia que conocemos actualmente.

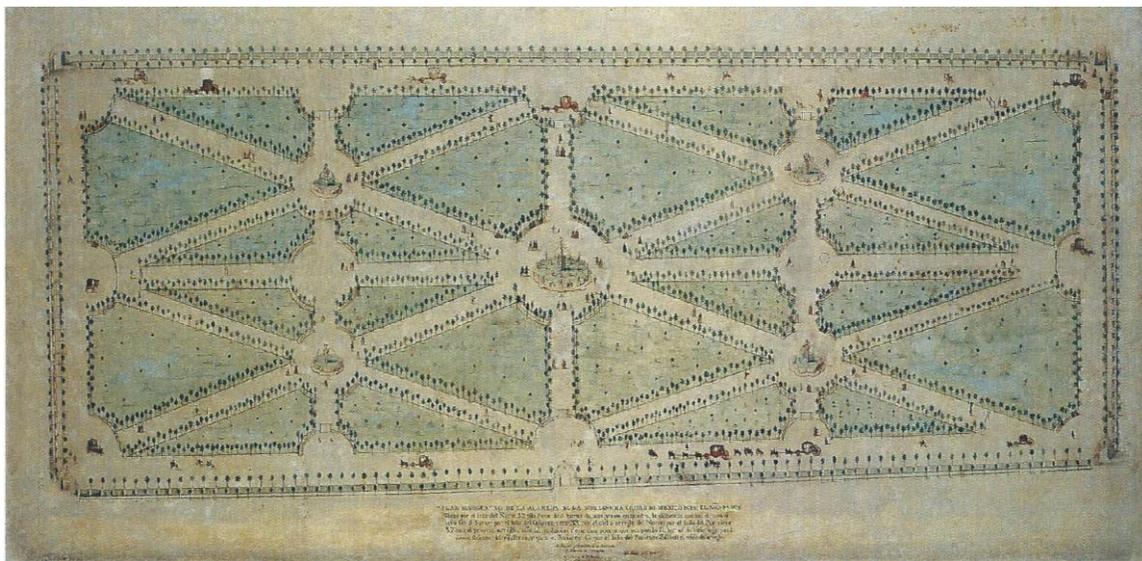
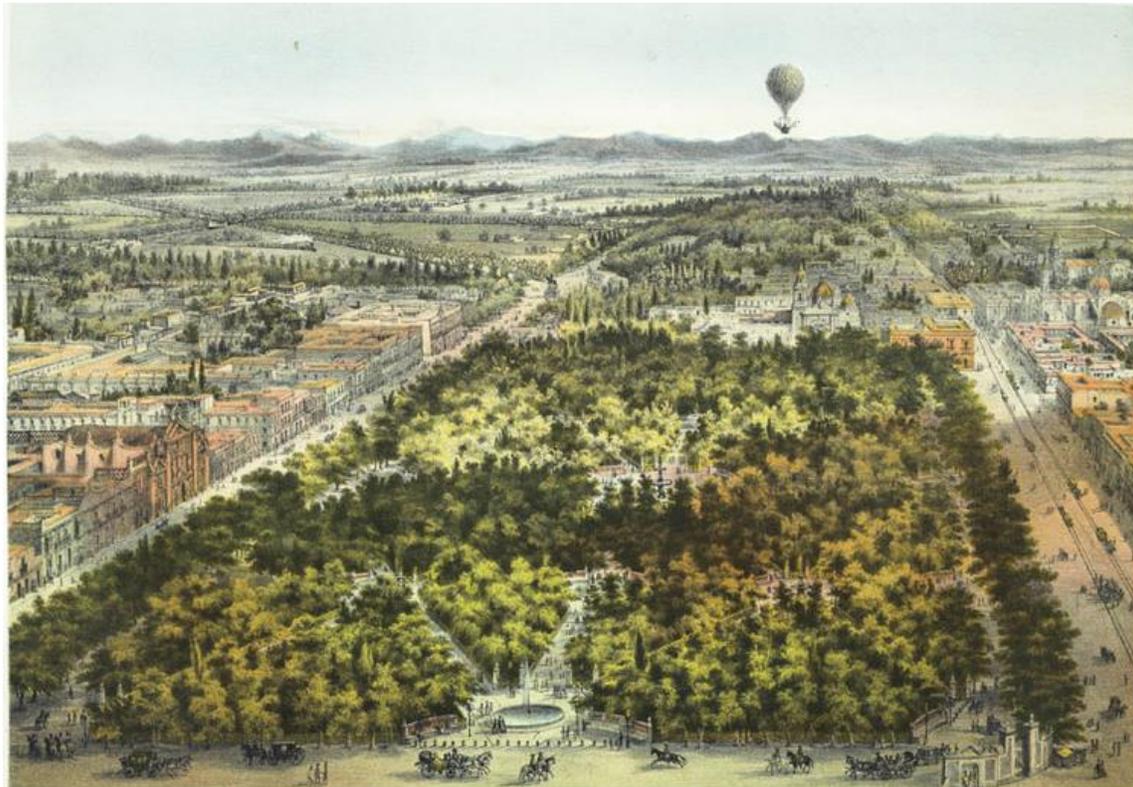


Imagen 17. Mapa original de la ampliación de la Alameda Central en el año de 1769

A finales del siglo XVIII el virrey conde de Revillagigedo ordenó rodear la alameda de una cerca de madera, en tanto que el siguiente virrey marqués de Branciforte, ordenó colocarle puertas de hierro.

Durante el imperio de Maximiliano de Habsburgo (1864 – 1867), la Alameda Central era uno de los paseos favoritos de la emperatriz Carlota, quien mejoró la jardinería del lugar con la siembra de una gran cantidad de rosas y donó la fuente de “Venus conducida por céfiros” obra del escultor Mathurin Moreau. Posteriormente el

presidente Benito Juárez mandó derribar los muros de la Alameda, transformando así el espacio por un centro de reunión popular entre todos los habitantes, se modificaron los jardines, se secaron definitivamente las acequias que la rodeaban; se introdujo un sistema de iluminación en 1868 y en 1892 se alumbró con luz eléctrica.



*Imagen 18. Casimiro Castro, la alameda de México tomada en globo, 1869, litografía.*

Porfirio Díaz, como parte de las obras que emprendió para el mejoramiento de la ciudad, dio mantenimiento a la Alameda Central, mandó edificar el Palacio de Bellas Artes en el límite oriente y erigió el Hemiciclo a Juárez en el costado sur del parque, donde anteriormente se encontraba el Kiosco Morisco.



*Imagen 19. Inauguración del Hemiciclo a Juárez, 1910*

A partir de entonces la estructura de la alameda no cambió, con el paso del tiempo, debido al ambulante y al poco mantenimiento del espacio, se fue deteriorando, convirtiéndose en una zona "invadida" e insegura en el centro histórico. Debido a esto en el año 2012 se puso en marcha un proyecto de rehabilitación de la plaza, a cargo del entonces jefe de gobierno Marcelo Ebrard y el Arquitecto Felipe Leal, titular de la SEDUVI. Este proyecto contempló el

saneamiento de las áreas verdes, colocación de luminarias, bancas escultóricas y reconstrucción de las fuentes, teniendo el aspecto que ahora conocemos. Asimismo, en el año 2014 se implementó el programa de "Ciudad México Digital" en el cual se instaló el servicio de internet inalámbrico (wifi).



*Imágenes 20 y 21. Alameda Central antes de la remodelación (2010) y después de la remodelación (2012)*



*Imágenes 22 y 23. Alameda con comercio informal antes de la remodelación y libre de comercio después de la remodelación*

### 1.1.2 Ambiente cultural y social. Librería de Cristal

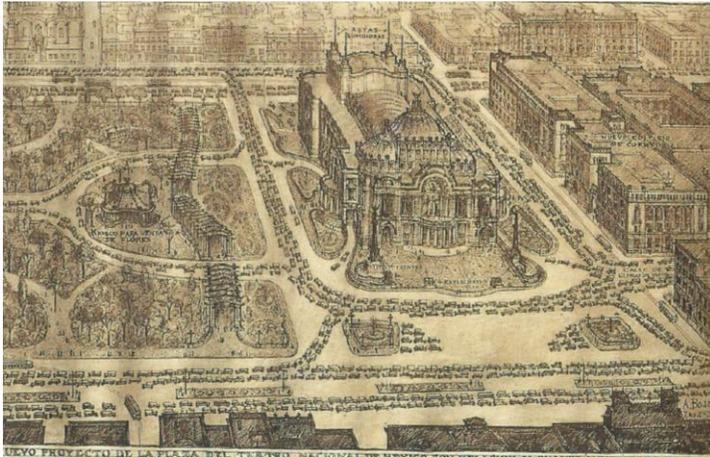


Imagen 24 Nuevo proyecto de la plaza y jardines del Teatro Nacional de México, Adamo Boari, 1923

Al hablar de una transformación de carácter físico en un espacio, es normal pensar que ésta se hizo por una necesidad de la población, dentro del ambiente cultural en esta misma zona, se produjo un cambio con el nacimiento de la Librería de Cristal. Ésta fue construida alrededor del año 1941, aprovechando las pérgolas existentes, diseñadas por Federico E. Mariscal, éstas funcionaban como espacio

de transición entre el espacio abierto de la Alameda Central y lo que sería el proyecto del Nuevo Teatro Nacional.

La intención de la librería de cristal, nombrada así por sus enormes ventanales que permitían la vista hacia el interior, era albergar a la recién creada editorial EDIAPSA, por lo que se solicitó el “préstamo” de la pérgola para dicha librería, convirtiéndose así en la primera librería de autoservicio en la ciudad de México, con servicio de



Imagen 25. Librería de cristal

cafetería y restaurante, lo cual abriría en un futuro a que las demás cadenas de librerías se apropiaran de este concepto de mercadotecnia<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Hoy en día se puede observar esta estrategia en casi todas las librerías del país, las más importantes bajo los nombres de las franquicias Gandhi, el sótano, librerías Porrúa y el fondo de cultura económica

Como era de esperarse, la librería tuvo mucho éxito en cuanto a visitantes y clientes, al implementar el sistema de autoservicio, las personas mostraron mayor interés en encontrar material que fuera de su agrado. Igualmente, al presentar un servicio de consumo de alimentos, terminó convirtiéndose en un punto de encuentro importante para la cultura. Con exposiciones de arte en lo que restaba de la conocida pérgola y actuaciones de carácter

cultural, esta zona representó un espacio de convivencia social y cultural. La pérgola, junto con “la más extraordinaria librería del mundo” fueron demolidas en el año de 1973, con la planeación y construcción de la línea 2 del metro capitalino. Una vez más, la necesidad de movimiento y traslado en la ciudad moderna, hizo su aparición retirando un espacio simbólico de recreación y cultura.



*Imagen 26 Pérgola de la Alameda antes de construirse la librería de cristal*



*Imagen 27 Sistema de autoservicio en la librería de cristal*

Esto nos habla de cómo un espacio arquitectónico puede detonar el crecimiento de actividades en una zona, estas podrían ser de carácter positivo o bien, de carácter negativo si es que se propicia el abandono o vandalismo. De igual forma la librería de cristal demuestra que con el sistema de “autoservicio” se incrementó el interés de los usuarios por la cultura, ya que, al ser partícipes del espacio, apropiándose e interactuando con él de manera colectiva, se propicia la actividad en el mismo, atrayendo a su vez a más personas que busquen compartir experiencias similares.

### 1.1.3 La postal como medio de comunicación

Las redes sociales funcionan hoy en día para informar al usuario sobre lo que pasa en su alrededor, en otras localidades e incluso, en otros países, por medio de elementos digitales como lo son fotografías, videos y audios.



Imagen 28. Primera postal enviada en el año de 1869

Es conveniente retomar un referente del pasado que fuera utilizado para este mismo fin, este referente es la postal, propuesta en 1865 por el Consejero de Estado de Prusia, Heinrich von Stephan. Cuatro años después, en 1869, el doctor Emmanuel Hermman, Catedrático de Economía en la Academia Militar de Wiener-Neustadt en Austria, hace circular a sus allegados una serie de trozos de papel sin sobre, para después publicar el 2 de julio de 1869

en el diario austriaco Neve Freir Presse el artículo titulado "Nuevo medio de correspondencia postal", llamando la atención de las organizaciones postales, se firmó un decreto Real que permitía su distribución de forma universal, teniendo gran éxito durante el primer mes. En el año de 1878 se estandariza el tamaño por tarjetas de 14 x 9 cm, así como la iniciativa de colocar ilustraciones para conmemorar eventos nacionales e internacionales.

Para antes de 1905, la normativa de Correos obligaba a los usuarios a escribir sus mensajes en el frente de la postal, muchas veces sobre la ilustración, reservando el anverso para los datos postales. En Gran Bretaña, para dedicar más espacio al mensaje se propone dividir mediante una línea el anverso de la postal en dos partes, reservándose el lado izquierdo para la escritura y el derecho para la dirección. De esta manera, la ilustración de la postal no se dañaba, apreciándose mejor al ocupar todo el espacio. Esta medida es recogida en 1905 por la Unión Postal Universal y generalizada a todos los países. Asimismo, viene un cambio importante para los medios de comunicación, ya que se hace popular la impresión de fotografías en la postal, teniendo así un referente más exacto sobre el lugar de procedencia.



Imagen 29. Ejemplo de postal con ilustración

La postal, fue un éxito de ventas durante muchos años, en ellas se ilustraban y fotografiaban además de paisajes y monumentos importantes, temas varios de la vida cotidiana, ya fueran costumbres de las diferentes regiones, deportes, personajes notables de la realeza o elementos naturales de la zona, también



Imagen 30. Formato generalizado de la postal británica

representaban una oportunidad de publicidad comercial para los productores y exportadores. Durante la primera y segunda guerra mundial, la postal significó un instrumento de información trascendental, ya que además de permitir la comunicación entre los habitantes y participantes de la guerra, en esos años abundaban las ilustraciones que mostraban los problemas sociales de la época,

mensajes de partidos políticos y campañas de ayuda para los cuerpos militares, informando así a otras regiones los acontecimientos.

A partir del año 1946, con el avance tecnológico de los medios (televisión, radio, prensa escrita, imprenta) las postales dejan de ser usadas para la comunicación, volviéndose elementos valorados solo por su calidad artística. A partir de 1975 surge un grupo de coleccionistas, que por medio de la imprenta retoman el valor de la postal como instrumento histórico.



Imagen 31. Postales como elementos de colección

Hoy en día, la postal aún se mantiene como objeto meramente simbólico, como souvenir en los complejos y zonas turísticas, pocas son las personas que la utilizan como medio de comunicación, ya que, con la aparición del internet y los dispositivos móviles como celulares o cámaras fotográficas, sin dejar de lado las redes sociales, surge una nueva forma de comunicación mediante imágenes, videos y/o audios en tiempo real, simulando bastante la función de la postal en años pasados.

## 1.2 Antecedentes del tema



Imagen 32. Fragmento del mural "El mercado de Tlatelolco" de Diego Rivera

En los inicios de lo que ahora conocemos como la Ciudad de México, el concepto de espacio público se refería a las relaciones sociales que se daban primeramente en las grandes plazas prehispánicas, sin duda el tianguis y/o mercado representaba un lugar de encuentro para los habitantes ya que no solo se trataba de un intercambio de carácter comercial, si no que el intercambio cultural y de ideologías entre los diferentes grupos prehispánicos

era muy diverso<sup>14</sup>. Uno de los mercados más importantes fue el de Tlatelolco, en el cual llegaban a asistir de 40,000 a 60,000 personas<sup>15</sup>, tiempo después de la conquista comenzaron a surgir puntos donde se establecieron más tianguis y mercados, como el de San Hipólito, fundado en el año de 1537 y del cual hablamos anteriormente, tal llegó a ser su importancia como punto de reunión social, comercio y transición, que en este lugar se propuso la construcción de la Alameda Central, esto nos da un ejemplo de una transformación de espacios y usos que puede ser detonada por su ubicación y aceptación por parte de los usuarios.

Hoy en día, el uso de suelo que exige una ciudad dinámica, como lo es la ciudad de México, ha provocado que los usuarios se alejen de su entorno y que el espacio público pase a segundo término, siendo éste lo último que se toma en cuenta al momento de proyectar.

Los espacios híbridos surgen como respuesta a esta falta de apropiación por parte de la población. Con el uso de los medios digitales, los usuarios pueden tener interacciones más personales e íntimas con el espacio, de esta forma, al compartir sus experiencias en la red, se crea una conexión con la sociedad, la cual permite que las interacciones de carácter virtual se transformen en interacciones de carácter presencial, para después compartirlas de nuevo en la red, creando un ciclo interminable y que beneficia a la revitalización de los espacios públicos.

<sup>14</sup> Esto debido a que en el tianguis acudían para comerciar los diferentes grupos indígenas de toda la ciudad.

<sup>15</sup> Según el artículo "Del tianguis prehispánico al tianguis colonial: Lugar de intercambio y predicación (siglo XVI)" de la investigadora Pascale Villegas.

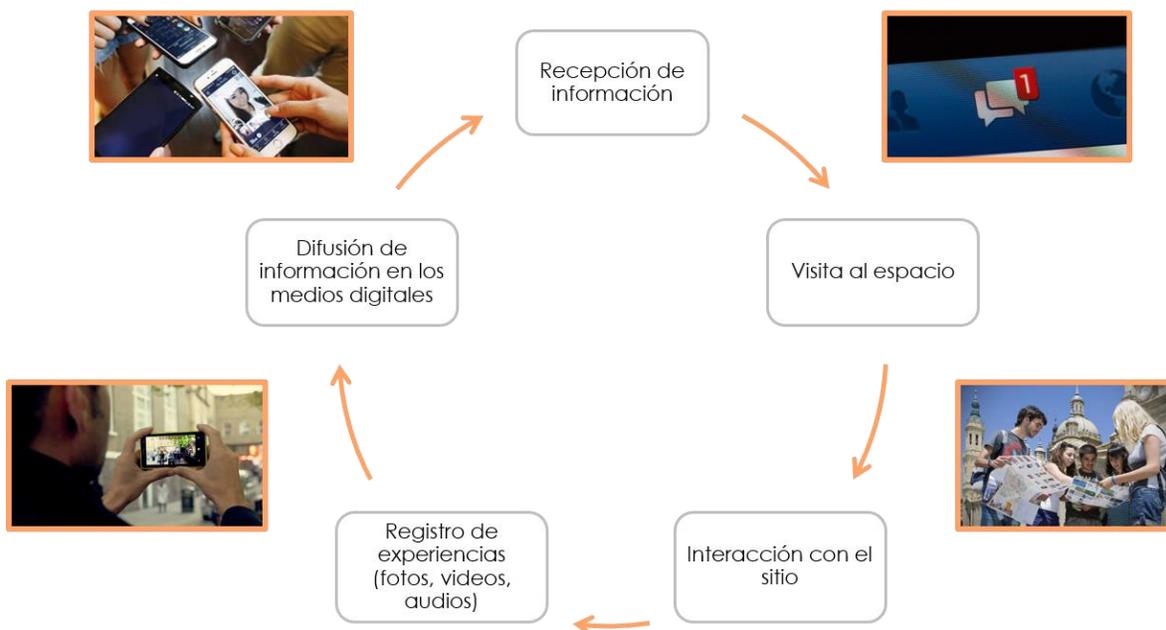


Gráfico 4. Ciclo de las interacciones virtuales y físicas en el espacio

### 1.2.1 El nuevo espacio público

Para que podamos hablar de un espacio público en el presente, hay que tomar en cuenta su definición a través del tiempo, Daniel Innerarity (2006) aborda una investigación en su libro “el nuevo espacio público”. En él menciona que el concepto de lo público puede tomarse desde la definición en el ámbito político como: “El conjunto de procedimientos mediante los que las decisiones políticas colectivas son formuladas, discutidas y adoptadas”. Esto a su vez genera un espacio en donde estas decisiones e ideas se discuten colectivamente y donde la problematización de la vida social es puesta en escena, es a estos espacios donde se comparte la colectividad, a los que les llamamos espacios públicos<sup>16</sup>.

Sin embargo, este concepto en la actualidad parece carente de significado debido al constante movimiento de los habitantes y sus necesidades en la ciudad, la modificación de las dinámicas sociales debido a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. En la investigación de Innerarity (2006) aún se plantea incierto el impacto que tendría el internet en las prácticas sociales, ya sea como facilitador de la adquisición de una cultura cívica o bien como un desfragmentador social y de información. Lo que es claro es que el concepto de espacio público tendría que renovarse y adaptarse a las necesidades de una sociedad que se encontraría y encuentra en constante transformación.

En efecto, el uso de estas herramientas ha modificado la forma en la que nos relacionamos, de tal manera que la presencia no es necesaria en el lugar, esto crea cierta desfragmentación social al no haber ninguna relación física entre los usuarios, pero con el paso del tiempo nos hemos dado cuenta que estas herramientas han acercado a las personas aún más, sobre todo a aquellas que no pueden tener un contacto físico debido a la lejanía de sus hogares o a algún impedimento externo.

La sociedad se encuentra en una constante transformación con respecto a la forma de comunicarse y crear información, por lo que el concepto de espacio público y el espacio público en sí, también se modifican. Con base en los conceptos anteriores, se puede hacer una reflexión para dejar más clara esta transformación. Comenzando con el concepto de espacio público común, que como lo menciona Freire (2009) el espacio público facilita la comunicación y el uso activo y compartido de los usuarios, al tener estos elementos en un espacio, por sí solo se permite la relación entre las personas que lo habitan, este concepto puede contraponerse con el concepto del nuevo espacio público del que habla Innerarity (2006) en el cual existe un diálogo y comunicación constante, donde la

---

<sup>16</sup> Como lo menciona Domenico Di Siena en su investigación “espacios sensibles” del año 2009.

participación común es un factor determinante. Así pues, se puede mencionar que este “nuevo espacio público” no deja de lado la historia, valor y colectividad que proporciona un “espacio público común” simplemente se vale de herramientas actuales como los medios digitales para acercar a un mayor número de personas al mismo.

Para que pueda existir esta participación común de la que se habla en el nuevo espacio público, Habermas (1987) menciona que se requieren ciertas estrategias para la difusión de información, como la publicidad y los hábitos de consumo, de esta forma los usuarios se interesan en el espacio y lo visitan con más frecuencia, si no existe alguna actividad de interés para la comunidad, el espacio se deteriora con el tiempo debido a la poca atención que se le presta. Actualmente, esta difusión de información y publicidad la pueden realizar los mismos habitantes locales o visitantes, ya que como se ha mencionado antes, el uso principalmente de redes sociales, hace que se produzca un círculo de difusión de información constante. Esto nos hace abordar el concepto del internet como espacio de comunicación el cual es adoptado por Manuel Castells (2002) el internet siendo parte esencial de nuestras actividades y rutinas diarias, desde el momento en que nos despertamos hasta en el que nos acostamos, el internet siempre está presente.

Al existir esta constante lluvia de información y hábitos de consumo en la ciudad, Guzmán Cárdenas (2008) nos habla de cómo esto repercute en las necesidades de los usuarios. El movimiento constante de los usuarios provoca que sus necesidades tengan que ser atendidas en tiempos más rápidos, ya sea en el ámbito de la movilidad con el transporte, el consumo con la aparición de nuevos comercios cerca de las avenidas principales o edificios corporativos y/o de vivienda, o bien en cuanto a comunicación, con las nuevas tecnologías en telefonías celulares e internet. Al haber una mayor demanda de espacios que puedan cumplir estas necesidades, se produce un cambio en el espacio público, ya sea transformando casas en edificios de vivienda vertical o convirtiendo parques y plazas públicas en estado de deterioro en estacionamientos o centros comerciales. Estas transformaciones reflejan la demanda y necesidades de una sociedad en constante movimiento, donde los hábitos de consumo determinan el espacio público como un conjunto de comercios y centros comerciales, dejando de lado la actividad en parques y plazas públicas, o bien, donde la interacción física ya no es necesaria.

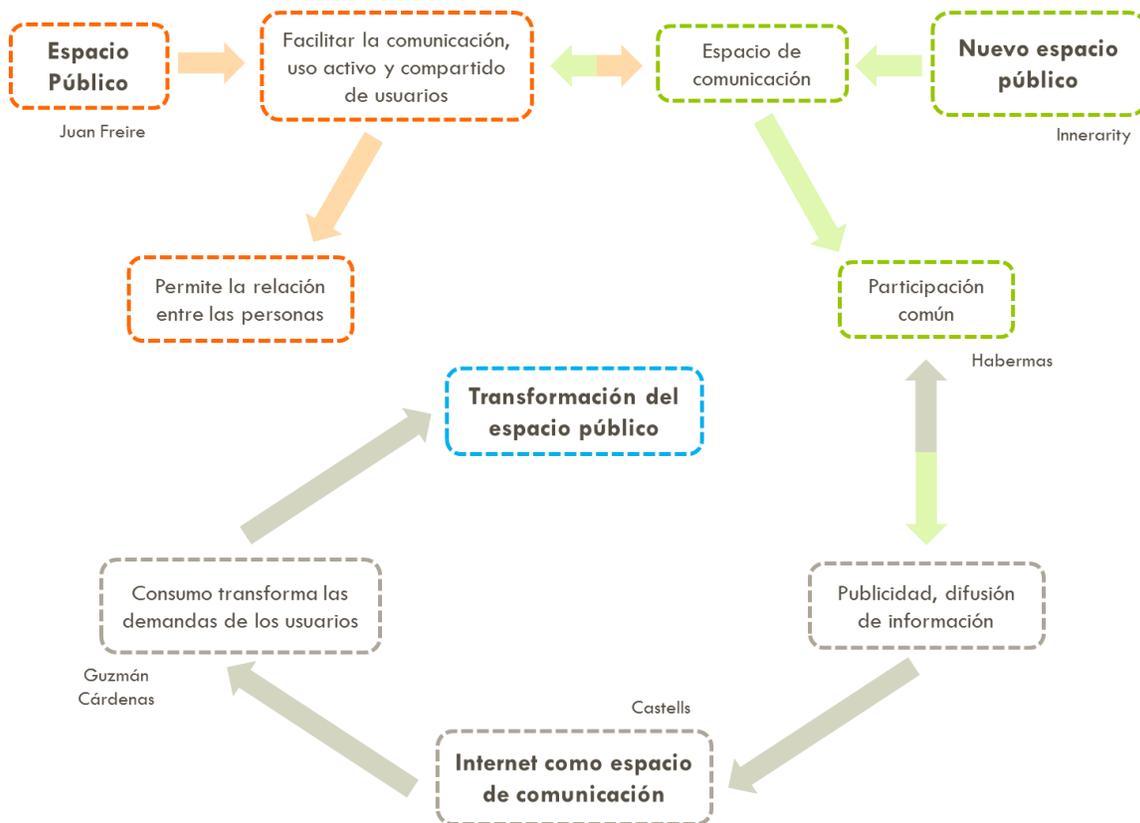


Gráfico 5. Construcción del concepto de espacio público basado en las ideas principales de los autores mencionados

Se puede concluir entonces, que el nuevo espacio público surge como una transformación del espacio público común, integrando a los medios digitales como herramientas para su mayor difusión, con esta integración los usuarios se ven más interesados en asistir y participar de la experiencia, compartiendo su propia información a otros visitantes y teniendo una participación más íntima con personas que comparten los mismos intereses, de esta forma se crean comunidades virtuales en donde se propicia la comunicación y la colectividad, que después resultan en expresiones físicas en el espacio, como eventos locales, actividades que inviten al juego o al diálogo o bien que propicien el cuidado y mantenimiento del mismo.

Al tener un breve panorama histórico de las transformaciones ocurridas en el espacio público, más concretamente en el sitio de estudio, en las relaciones y demandas sociales, y teniendo en cuenta que nos encontramos en una constante transformación a nivel social y espacial, surge la siguiente pregunta:

**¿Qué propuestas y actividades se generan en el espacio público a partir de estas transformaciones?**





# SÍNTESIS DE CAPÍTULO 1

## EL ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DEL TIEMPO

**CAPITULO 1. EL ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DEL TIEMPO**

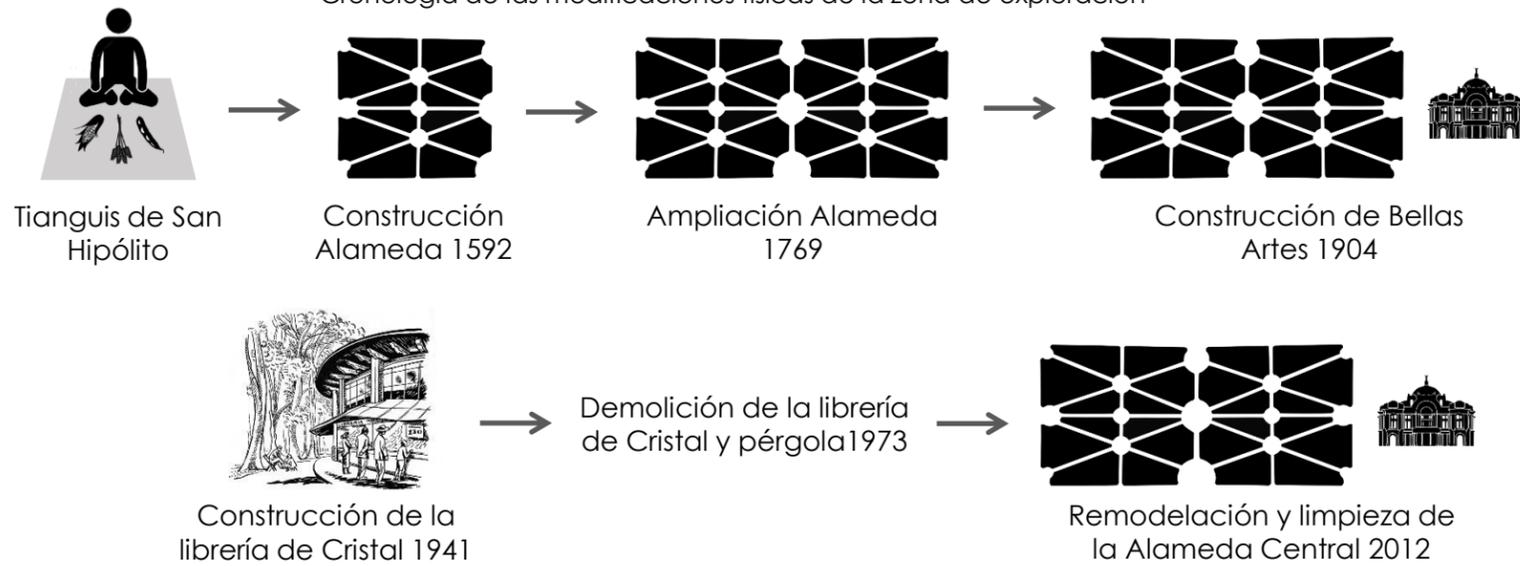
**OBJETIVO: IDENTIFICAR LAS TRANSFORMACIONES FÍSICAS Y SOCIALES EN EL ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DEL TIEMPO Y DEL USO DE LOS MEDIOS DIGITALES**

- Transformación física y social** → Contexto histórico Alameda Central
- Ambiente cultural y social** → Librería de Cristal
- Análogo de un medio de comunicación** → Servicio de correos: Postal

**ANTECEDENTES HISTÓRICOS**

**Trasformación física y social en el espacio público**

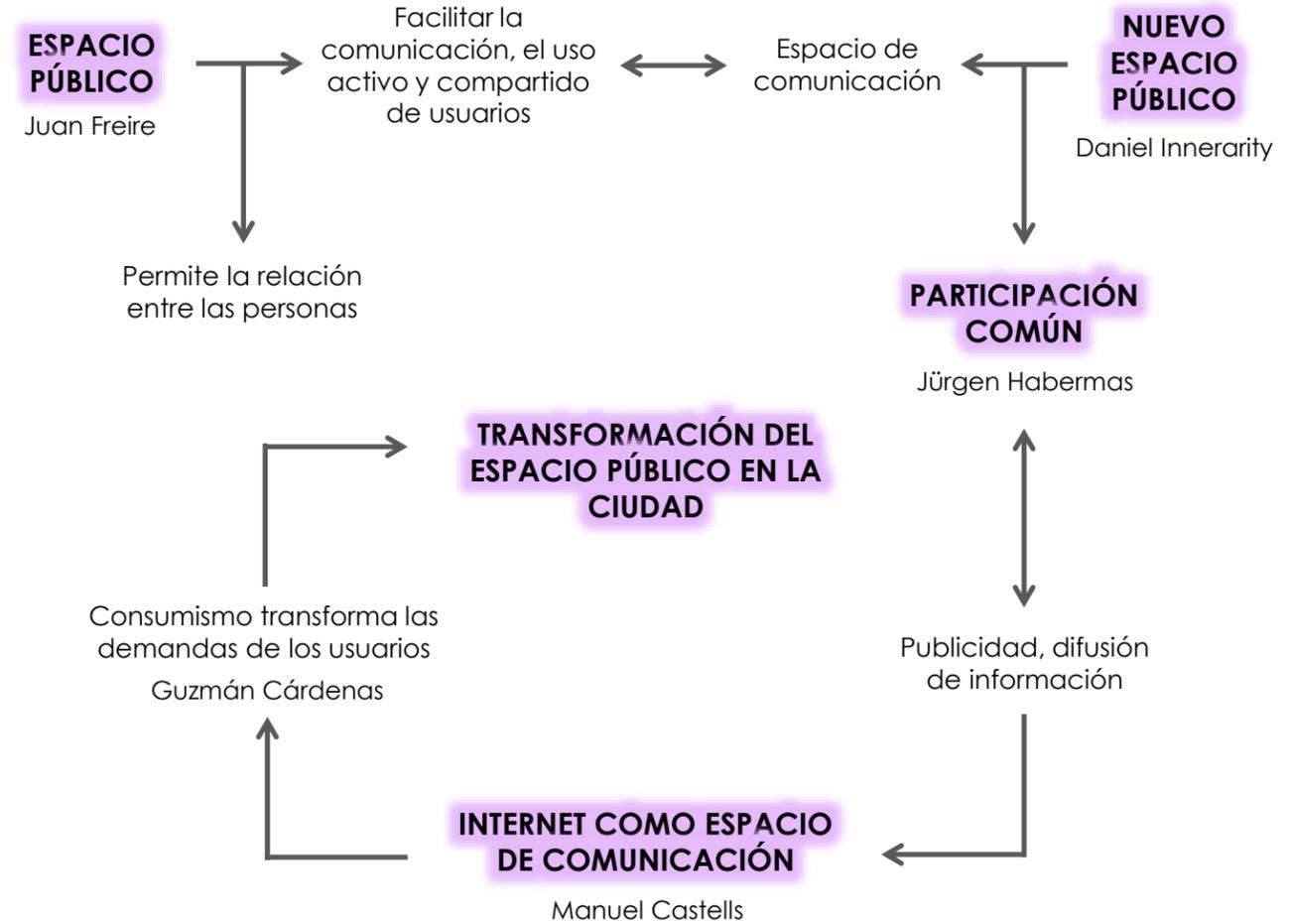
Cronología de las modificaciones físicas de la zona de exploración



Modificaciones de la postal a través del tiempo

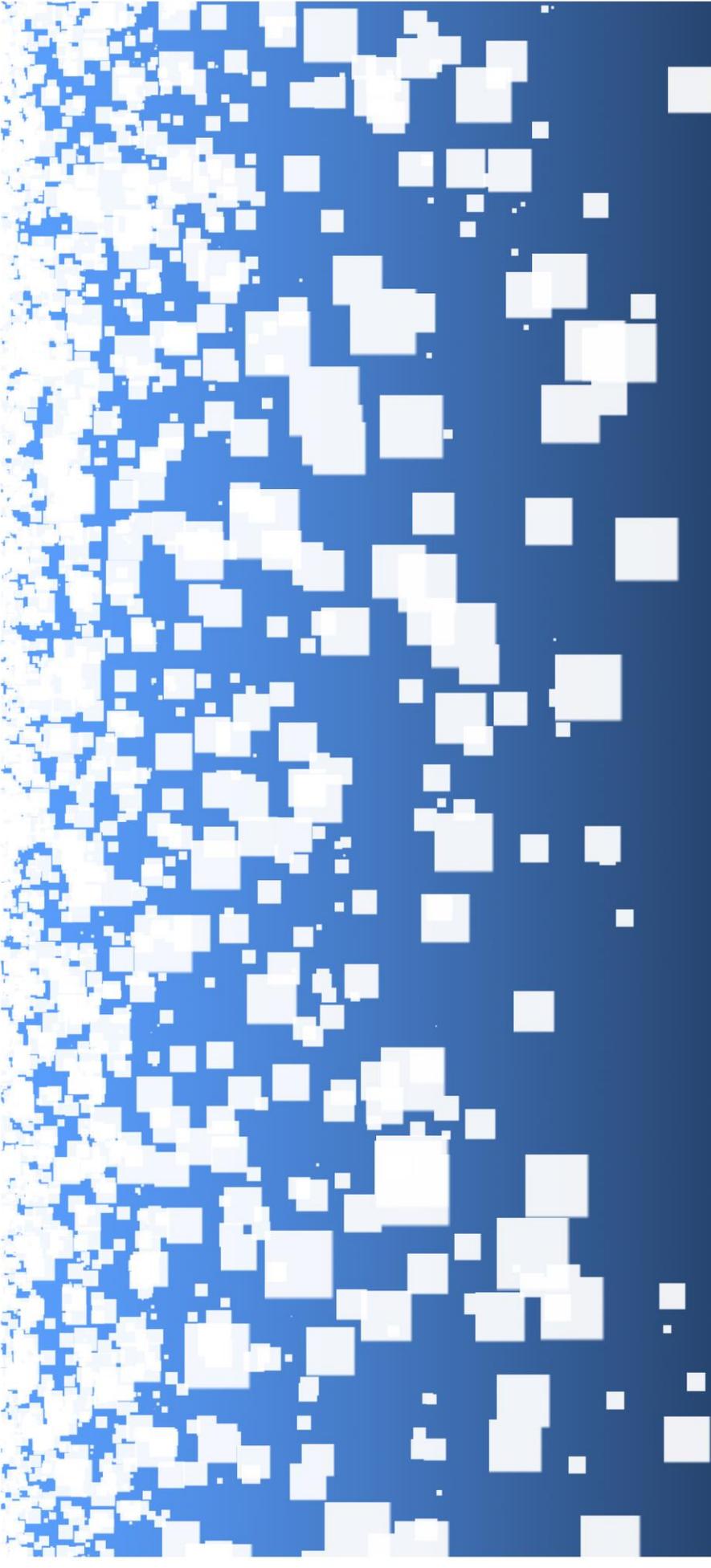


Estas transformaciones y avances tecnológicos nos llevan a repensar el concepto de espacio público



A partir de esta reflexión sobre las transformaciones en el espacio público, surge la siguiente pregunta como introducción al siguiente capítulo

**¿Qué propuestas y actividades se generan en el espacio público a partir de estas transformaciones?**



# CAPÍTULO 2

# ESPACIOS HÍBRIDOS EN LA ARQUITECTURA

## **Objetivo:**

Explorar el concepto de espacio híbrido como nueva estrategia de diseño en el ámbito Urbano – arquitectónico y sus posibles aplicaciones.

La intención de este capítulo, es incorporar el concepto de espacio híbrido en la arquitectura, construirlo a partir de los elementos sociales que son vitales en el quehacer arquitectónico, conocer sus posibles características a través de los puntos de vista de los profesionistas en el tema y responder a la pregunta que se nos presenta en el capítulo anterior con la exploración de algunos proyectos, iniciativas y acontecimientos que, con ayuda de los medios digitales como difusores de información y comunicación entre los diferentes colectivos, refuerzan el conocimiento y apropiación de la ciudad.

## 2.1 Introducción al concepto

Angelique Trachana (2013), menciona que “la velocidad con la que nos vemos obligados a desplazarnos constantemente en este modelo de ciudad no nos permite ninguna relación con el entorno”, por esto mismo se nos ve obligados a distanciarnos de lo que nos rodea, sin prestar mucha atención de ello. Una sociedad que se ve presionada todo el tiempo y en donde la única manera de comunicarse y enterarse de los sucesos que le rodean, es a través de un dispositivo móvil con internet. Al respecto, Trachana (2013) menciona que el uso de estas tecnologías nos permite recibir información en tiempo real, por lo que el entorno que ignoramos, se puede transformar en algo más cercano y humano.

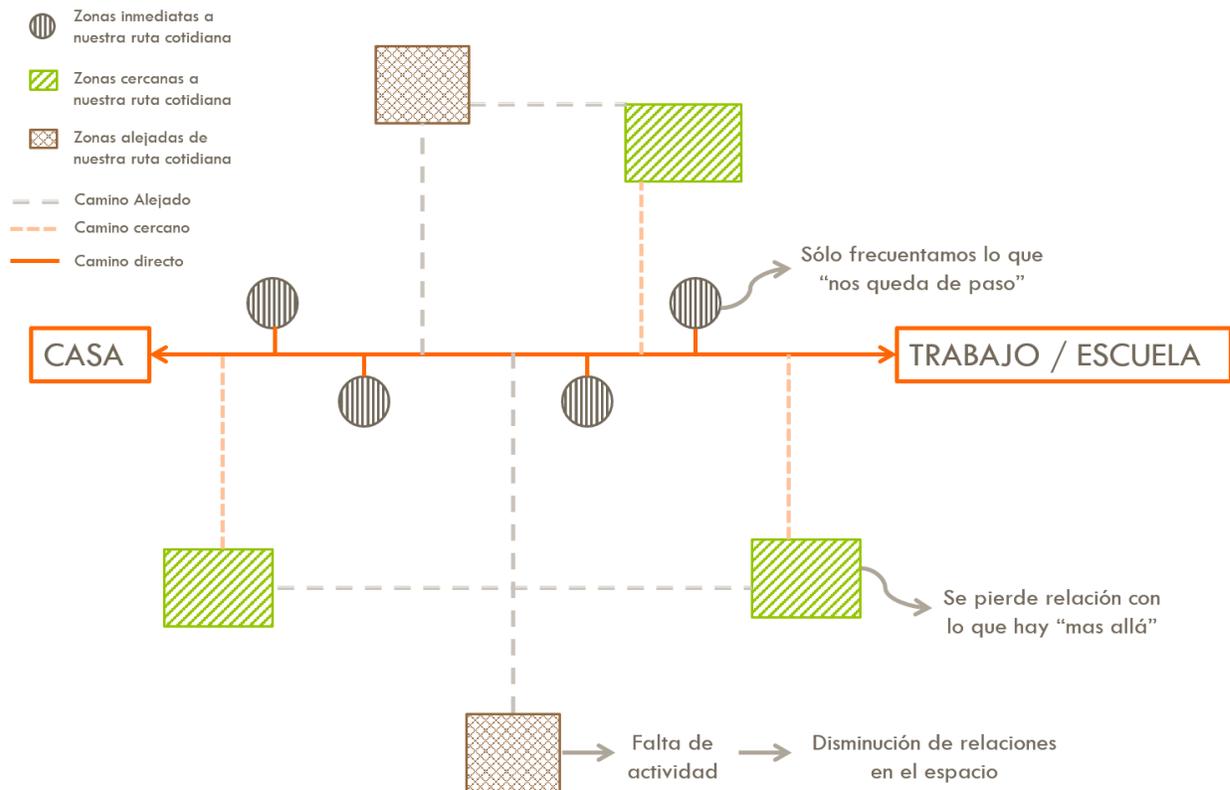


Gráfico 6. Ejemplificación de las rutas cotidianas de la mayoría de los habitantes de la ciudad. Al tener un camino definido a la escuela o trabajo (naranja), solo se conocen los espacios que se encuentran en él o cerca de él, ya que dirigirse a otros más lejanos implica desviarse del camino principal o utilizar más tiempo de traslado, por lo que son estos espacios lo que sufren de una falta de actividad y apropiación.

“Estamos viviendo en una “realidad aumentada” por el uso de los dispositivos tecnológicos que generan y sostienen el espacio virtual haciendo de él también un lugar habitable, que puede ser imaginado, narrado, rememorado y reescrito dando lugar así a una apertura del “espacio vivido”. La experiencia de la ciudad se amplía a través de los registros multimedia que continuamente hacen los ciudadanos, registros de imágenes (videos y fotografías), sonidos y todo tipo de sensaciones y percepciones que luego describen, transmiten y comparten en la red.”

(Angelique Trachana, 2013, p. 44)

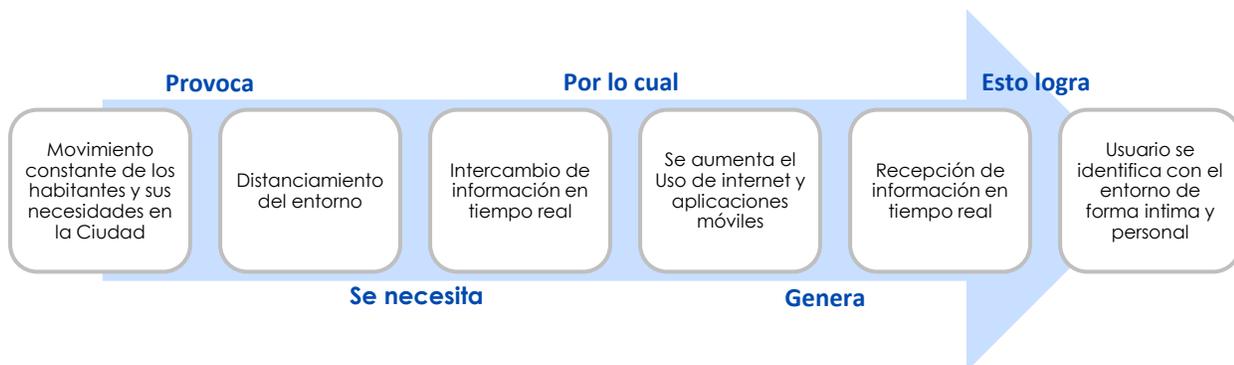


Gráfico 7. Identificación del usuario con su entorno por medio de los medios digitales

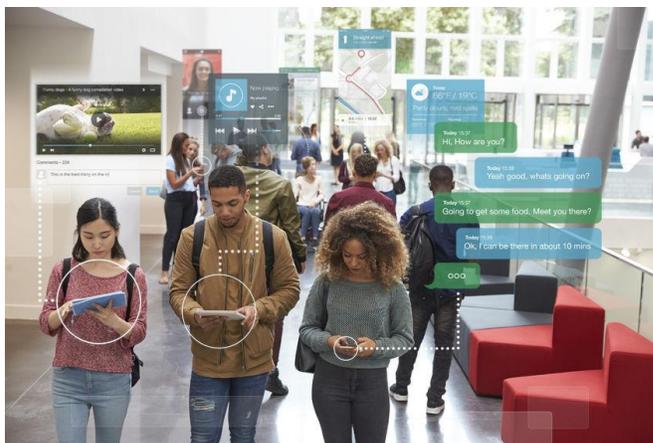


Imagen 33. Constante registro de la ciudad y sus acontecimientos por medio de texto, imágenes, videos y audios

Estos registros provocan así, que el usuario se sienta identificado y atraído al espacio del que se le presenta información en la red, tenga expectativas del mismo, forme su propio criterio acerca de él y le permita transformarlo al momento de visitarlo. Esta transformación de la información de tipo virtual a la de tipo presencial, es de suma importancia para cualquier espacio en condiciones de abandono o deterioro y llevado de forma masiva por la ciudad, representa una estrategia potencial para la revitalización del espacio público en la Ciudad de México.

## 2.2 Concepto del procomún

El concepto de procomún es poco utilizado en el ámbito de la arquitectura, sin embargo, resulta interesante retomar, ya que hace referencia a todo aquello que es de todos y a la vez de nadie, esto es, los bienes o espacios que tienen un carácter de pertenecernos por naturaleza sin ser específicamente de una sola persona. Antonio Lafuente (2005) maneja por primera vez este concepto y pone como ejemplo el elemento natural del aire, ya que por naturaleza nos pertenece a todos los seres vivos, por lo tanto, esto no significa que una sola persona tenga más derecho de disfrutarlo y usarlo que los demás. Por ende, como ejemplo se puede usar a los demás elementos como el agua, los mares, océanos, bosques, selvas y por qué no, el propio espacio público en la ciudad.

Sin embargo, al tener en cuenta al procomún como la pertenencia colectiva de los bienes, existen empresas privadas que pudieran adueñarse de ellos, al no ser de nadie y privatizarlos, de tal forma que solo unos cuantos que tengan los recursos suficientes, puedan disfrutar de dicho bien o espacio. Es en el juego de “nadie sabe lo que tiene hasta que lo ve perdido” donde el procomún se hace visible, ya que, al no tener más este derecho natural, es cuando realmente se aprecia e incluso se lucha para que se mantenga. No obstante, en el peor de los casos, el procomún no siempre resulta benéfico, ya que al ser y no ser conscientes de lo que significa este concepto, la pertenencia colectiva actúa de forma negativa, poniendo como ejemplo al espacio público o a los parques, éstos se vuelven vertederos de basura o focos de concentración de vandalismo o delincuencia. Así pues, como lo menciona Lafuente (2007)<sup>17</sup> el concepto de procomún es enormemente amplio, plural y diverso, es por esto precisamente que se nos dificulta como sociedad pensar colectivamente la ciudad y trabajarla para el bien de todos.

Al hablar de la privatización de los bienes o espacios, caemos en la discusión de aquellos que realmente son privatizados para su preservación, mantenimiento y/o mejoramiento y en aquellos que son privatizados sin tener en cuenta su naturaleza e importancia para la sociedad, convirtiéndolos en bienes con un solo beneficio, mayormente económico. Hoy en día esta privatización con caracteres económicos se hace más presente, incluyendo por supuesto los grandes avances tecnológicos que nos hacen estar en comunicación constante, esto es claramente, el internet. La inclusión del internet en la sociedad, ha hecho más interesante el concepto del procomún, pasando por supuesto por el fenómeno del alejamiento y desconocimiento del espacio y la interacción física, hasta llegar a un

---

<sup>17</sup> En la investigación presentada por Di Siena “Espacios Sensibles Hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos”

acercamiento e interés de los acontecimientos por parte de personas distribuidas en diferentes zonas de la ciudad, del país e inclusive del mundo.

*“De forma que el discurso del procomún no es un discurso tecnófobo, tampoco es un discurso tecnoentusiasta, yo diría que es un discurso tecnorrealista pero desde luego no tiene ningún sentido que un segmento importante de la cultura actual que piensa que en la tecnología se encuentran los principales peligros de la civilización que estamos construyendo. No solo están las peores amenazas, sino que están probablemente las mejores soluciones”*

*(Antonio Lafuente, 2007)*

El internet si bien ha provocado cosas negativas durante su corta historia, también ha desarrollado innumerables entornos sociales que a través de sus participantes, encuentran una forma de organización y autogestión de la cual podemos aprender, ya que al socializar en la red, se trabaja con los componentes del procomún, cada participante juega un papel dentro de este entorno y ninguno está excluido, todos pueden acceder y tienen derecho a hacerlo, sin importar edad, género o condición económica<sup>18</sup>, de esta forma se fomenta la comunidad y se crean debates más humanistas basados en la equidad social.

En su investigación, Di Siena (2009) menciona que el concepto de economía considera que las rupturas sociales de hoy en día son efectos secundarios del ser humano respecto a la privatización de los bienes, ya que lo importante en este caso es generar beneficios materiales y económicos de carácter individual y personal, dejando de lado la identidad social y la colectividad.

Por lo tanto, al hablar del concepto de procomún, se habla de recuperar los aspectos sociales vinculados con la comunidad, los valores de pertenencia y los intereses colectivos, de tal forma que se generen objetivos a largo plazo para un bien común. Al integrar el internet y las nuevas tecnologías de comunicación, se crean espacios virtuales colectivos, que reúnen a individuos que comparten memorias, experiencias y objetivos acerca de un tema o lugar, estas relaciones se dan de forma más natural y humanista ya que se experimenta y se transmite un sentimiento de pertenencia, esto logra una organización y autogestión que permitirá hacer intervenciones en el espacio físico para el disfrute y bien común de la sociedad.

---

<sup>18</sup> El objetivo principal es que sea de esta forma, sin embargo, por cuestiones políticas, económicas y el abuso de la privatización, como ya ha sido mencionado, se puede romper esta accesibilidad, tal es el caso del reciente caso del Net Neutrality.

## 2.3 Tecnologías como nuevas posibilidades en el diseño arquitectónico

Hoy en día, teniendo en cuenta el concepto de espacio público como un lugar de comunicación y relación social, donde existe la participación común, en una sociedad donde se debe estar en constante movimiento debido al estilo de vida y donde la principal comunicación es por medio de un dispositivo móvil, se puede decir entonces, que el medio que permite esta comunicación, el internet, es nuestro nuevo espacio público. Definitivamente este medio no reemplaza la actividad de forma física en el espacio, ya que, sin la interacción presencial, se pierde gran parte del sentimiento de pertenencia de un lugar o de una relación social, sin embargo, es preciso reconocer que, en la actualidad, tal y como lo menciona Manuel Castells (2008) todo lo que hacemos, desde que empezamos el día hasta que se acaba, lo hacemos con internet.

Castells (2008) también menciona que esta conexión que realizamos a diario entre lo virtual y lo presencial, la establecemos nosotros mismos, es decir, nosotros decidimos hasta qué punto es necesario contar con estas herramientas y en que situaciones, de tal forma que encontremos la mejor forma de adecuarlas a nuestras actividades o necesidades. Es por esto que la temática de esta investigación es caracterizar a los medios digitales como herramientas potenciales de comunicación y a los espacios híbridos como nuevas estrategias de diseño urbano arquitectónico.

No es raro ver de manera más frecuente cómo los establecimientos y nuevos edificios o centros comerciales, incorporan la conexión a internet en sus instalaciones o bien recurren a las redes sociales para darse a conocer entre los usuarios. Esto es precisamente porque los métodos de socialización en una población que se encuentra en constante movimiento, requieren de respuestas inmediatas y los únicos elementos que pueden responder a dicha exigencia, son las redes sociales y el internet, por lo que se abre una nueva brecha de comunicación a distancia que permite, además, ser transformada en una comunicación de tipo presencial después, ya que esta última no puede ser reemplazada. Teniendo en cuenta lo anterior, contrario a lo que se piensa respecto a las nuevas tecnologías como una plataforma que propicia el aislamiento, resultan una nueva y funcional forma de comunicación y acercamiento social.

No obstante, al incorporar el internet en los espacios públicos, mayormente en las plazas comerciales o lugares que tienen esta posibilidad, pueden llegar a excluirse otros lugares de dominio público o al aire libre, de tal forma que, si no se aplican estas nuevas formas de comunicación en dichos lugares, se puede generar la

exclusión y aislamiento de los mismos, igualmente pasa con las comunidades que no cuentan con estos servicios, lo que podría ocasionar una división de sociedades si no se provee de esta infraestructura. Es importante que como arquitectos podamos tomar en cuenta estas dinámicas para generar y propiciar la comunicación a través de intervenciones o proyectos de revitalización por medio de estas herramientas. Asimismo, las autoridades deben tener en cuenta la aplicación de este tipo de proyectos en las comunidades para aminorar esta incomunicación en la mayor medida de lo posible.

*“... Suena paradójico, pero definiendo la idea de que las nuevas herramientas y canales de comunicación están despertando nuevas conciencias y valores colectivos. Si eso fuese así y partiéramos de una colectividad local recuperada y de una nueva conciencia global, las posibilidades de comunicación y de transformación social resultantes de combinar lo físico con lo virtual, serían prácticamente ilimitadas.”*

*(Diego Soroa, 2009)*

Las aplicaciones de los medios digitales y el internet dentro del espacio público, pueden tener repercusiones positivas dentro del mismo y de la ciudad, ya que, al hacer esta hibridación de lo físico con lo virtual, como lo menciona Soroa (2009) se crea un nuevo espacio público que va más allá de lo urbano y más allá de lo físico, trastocando la lógica del espacio urbano tradicional, esto es, que el internet y sus formas de comunicación, terminan complementándolo de manera virtual y presencial.

## 2.4 Proyectos Realizados

Desde la invención del internet en el año 1969, pasando por su desarrollo y auge a partir del año 2000, se han buscado constantemente nuevas formas de aplicación y se han creado nuevos sistemas de software libre, códigos abiertos y herramientas para conectarse a la red y por ende, comunicarse, por lo que el concepto de procomún antes mencionado, se hace presente en este medio al permitir que cada persona con acceso a internet busque espacios de encuentro en los cuales pueda sentirse identificado, o bien, pueda crearlos a partir de las plataformas de libre acceso.

De esta forma, siempre se pueden proponer proyectos que permitan estas variantes en el espacio público y se produzcan actividades colectivas donde los participantes sean los principales actores en la propuesta y toma de decisiones, así como contribuir con sus comentarios para su mejoramiento. Es de estas contribuciones y organizaciones colectivas de las que debemos aprender los arquitectos al momento de diseñar un espacio.

*“... Un mayor uso de internet y el desarrollo de una cultura digital devuelve a la gente a las calles y devuelve muchos de los usos de las calles y la ciudad como espacios públicos.”*

*(Juan Freire, 2009)*

Basados en este pensamiento de contribución a partir de proyectos incluyentes, se hace un breve listado con los proyectos realizados a nivel virtual y físico, que incluyan a la arquitectura y a la sociedad para realizar actividades que propicien un diálogo colectivo, así pues, se toman en cuenta y enlistan aquellos proyectos que tienen lugar en la Ciudad de México o que hayan tenido un impacto notable en la misma.

Dentro de este listado se dividen los proyectos en dos categorías:

- I. Aquellos proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio de la difusión de información
- II. Proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio del pasatiempo y/o dinámica de juego

De esta forma se pueden identificar las diferentes estrategias que permitan atraer a determinados grupos de usuarios a reconocer y ser parte de su entorno dependiendo sus intereses y necesidades.

Adicionalmente, se integra un breve análisis de los acontecimientos en la ciudad el día 19 de septiembre de 2017, en el que los medios digitales y las redes sociales jugaron un papel fundamental para la comunicación en tiempo real y ayudaron a la generación de espacios emergentes ante el desastre, reforzando así las utilidades y aplicaciones de los medios digitales como herramientas revitalizadoras en el espacio público.

## **I. Proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio de la difusión de información**

En este punto, se hace énfasis en proyectos y plataformas que permiten a los usuarios registrar visitas en el sitio y a su vez interactuar con opiniones y/o calificaciones propias o de otros usuarios, lo que permite tener información en tiempo real acerca del estado del sitio. También se encuentran listados aquellos proyectos que presentan información sobre los espacios culturales, arquitectónicos o de carácter simbólico en la ciudad, con el objetivo de que los usuarios tengan un acercamiento interactivo con ellos.

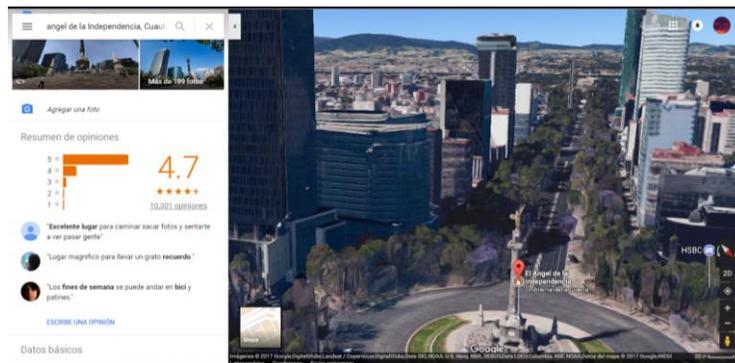
## Google maps (Google)

Plataformas: iOS, Android, Windows, Apple.

Online: <https://www.google.com/maps>

Creado en el año de 2005, google maps es la herramienta de ubicación y búsqueda de lugares más usada del mundo, inicialmente su uso era el de ubicar a las personas y dirigirlos hacia su destino, ya fuera en auto o andando, cumpliendo las funciones de un GPS al lanzar una aplicación para dispositivos móviles.

Recientemente, representa algo más que un simple buscador ya que google poco a poco ha implementado el sistema de "recorridos virtuales" con sus herramientas Street view y Google Earth, éstas nos presentan información, fotografías, modelos en 3D y recorridos por los diferentes iconos y calles del mundo, a su vez, permite la interacción de usuarios y visitantes quienes pueden compartir fotografías, experiencias y opiniones sobre el sitio requerido, acercando y orientando así a los usuarios sobre los lugares que están fuera de nuestro alcance.



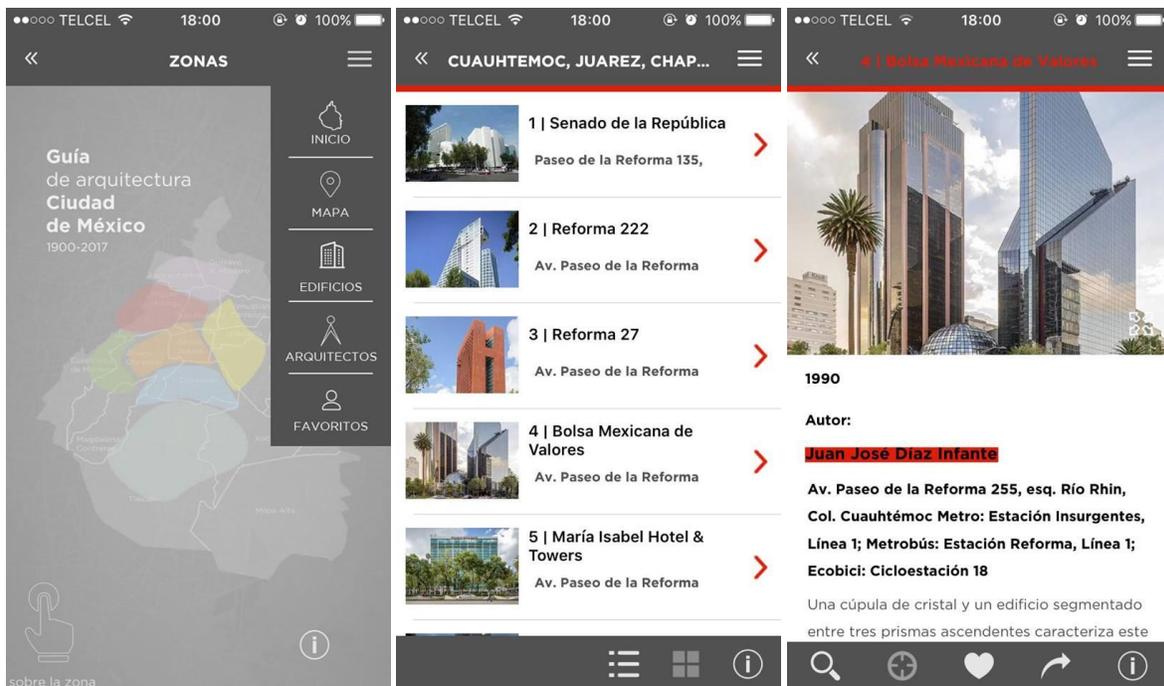
Imágenes 34 y 35. Capturas realizadas desde el sitio oficial de Google Maps

## Guía de Arquitectura Ciudad de México 1900 - 2017 (Arquine)

Plataformas: iOS, Android (actualmente no disponible)

Este proyecto surgió primeramente como una publicación editorial, en 2017 se presentó como una aplicación para dispositivos móviles, de tal manera que la difusión del patrimonio arquitectónico llegara a más personas.

La aplicación consta de 150 fichas con datos arquitectónicos e históricos de algunos de los edificios más emblemáticos de la Ciudad de México, así como su ubicación por zona con mapas que indican las rutas más sencillas para trasladarse<sup>19</sup>.



Imágenes 36, 37 y 38. Capturas realizadas desde la aplicación oficial

<sup>19</sup> Información tomada del sitio [https://www.huffingtonpost.com.mx/2017/03/12/con-esta-app-seras-un-gran-guia-de-arquitectura-de-ciudad-de-m\\_a\\_21880502/](https://www.huffingtonpost.com.mx/2017/03/12/con-esta-app-seras-un-gran-guia-de-arquitectura-de-ciudad-de-m_a_21880502/)

## UNAM 360 (UNAM Mobile)

Plataformas: iOS, Android (actualmente no disponible)

Unam 360 es una aplicación que fue creada en el año 2010 por el colectivo UNAM Mobile, su principal función era la de reconocer y proporcionar información sobre los sitios de interés dentro de Ciudad Universitaria, como facultades, servicios culturales y establecimientos, de tal forma que se pudiera aprovechar la función de GPS en el dispositivo.

La aplicación fue retirada de las tiendas App Store y Google Play, por lo que actualmente no se encuentra disponible para descarga, se pretende retomar este proyecto y mejorarlo para los actuales sistemas operativos iOS y Android<sup>20</sup>.



Imágenes 39, 40 y 41. Imágenes de la aplicación tomadas desde el sitio <https://apps.unam.mx/unam-360-realidad-aumentada/>

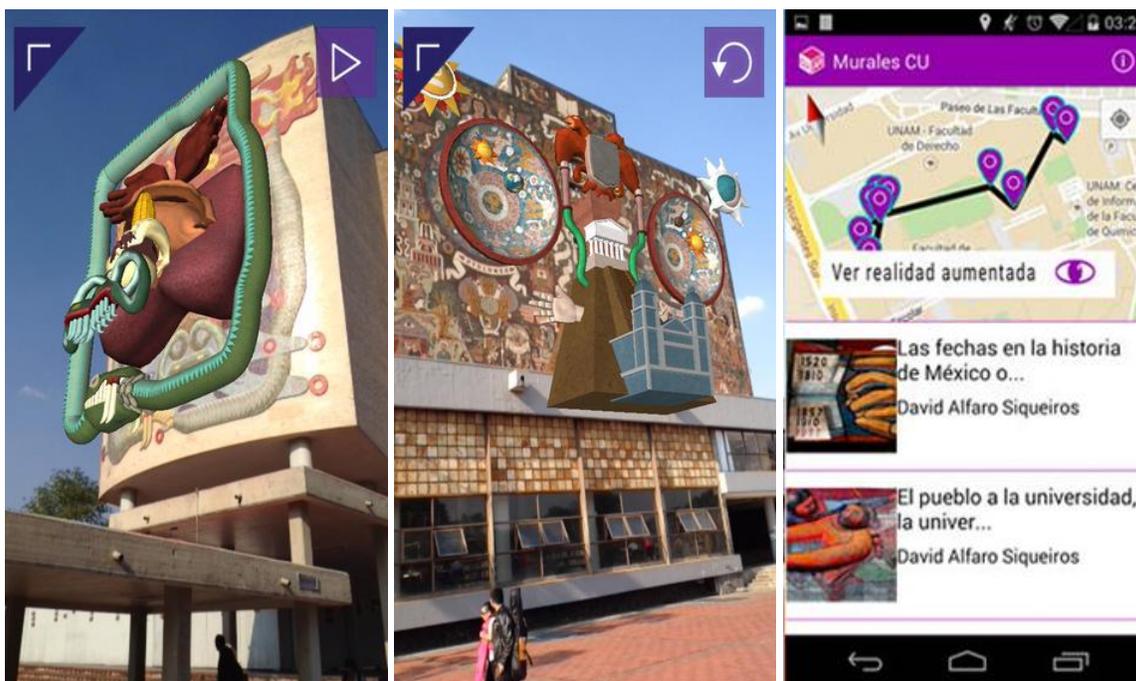
<sup>20</sup> Información recopilada de: <http://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/unam-relanzara-apps-murales-cu-y-unam-360/>

## Murales CU (UNAM Mobile)

Plataformas: iOS, Android (actualmente no disponible)

Esta aplicación fue lanzada en el año 2011, su función permitía al usuario conocer la historia de los distintos murales que se encuentran en Ciudad Universitaria. Utilizando la cámara fotográfica del dispositivo, se apuntaba hacia alguno de los murales, esto activaba la función de modelos 3D en la aplicación y junto con un audio, contaban su proceso de diseño y elaboración, de esta forma los usuarios podrían ser auto guías en su visita por el campus.

Al igual que UNAM 360, esta aplicación fue retirada de las tiendas virtuales App Store y Google Play, por lo que tampoco se encuentra disponible para su descarga. Se piensa retomar el proyecto junto con la aplicación UNAM 360<sup>21</sup>.



Imágenes 42, 43 y 44. Imágenes de la aplicación tomadas desde el sitio <https://apps.unam.mx/murales-cu/>

<sup>21</sup> Información recopilada de: <http://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/unam-relanzara-apps-murales-cu-y-unam-360/>

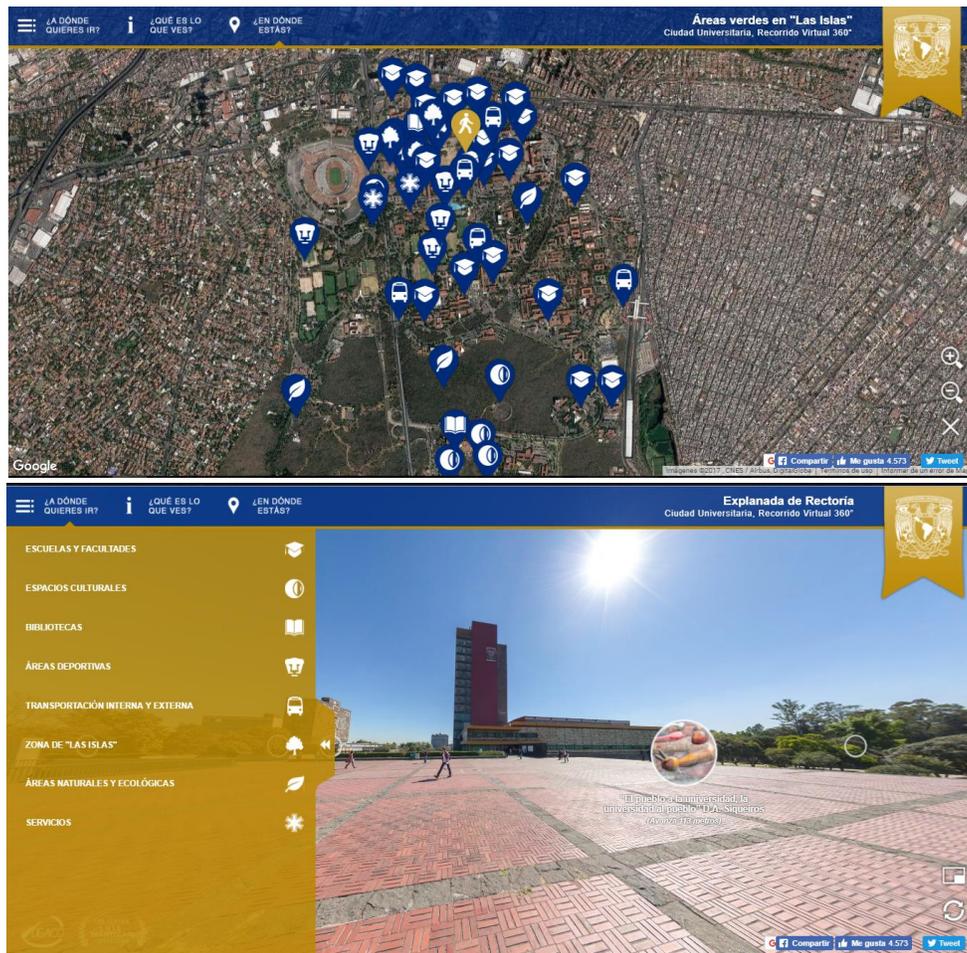
## Tu Comunidad Unam 360

Plataformas:

Online: <http://www.tucomunidad.unam.mx/360/>

Esta herramienta disponible en su página oficial, permite una vista del campus central de Ciudad Universitaria en un formato de 360 grados, en ella se pueden visitar facultades, espacios culturales y edificios característicos de ciudad universitaria.

Fue realizada a través de una convocatoria hacia los alumnos de la UNAM para crear un Recorrido virtual, en el marco de las celebraciones por los “60 años de Actividad Académica en CU”, donde de 12 proyectos, se eligió el propuesto por Luis Erantzcani López Lora, egresado de la Facultad de Ciencias<sup>22</sup>.



Imágenes 45 y 46. Imágenes de la aplicación tomadas desde el sitio <http://www.tucomunidad.unam.mx/360/>

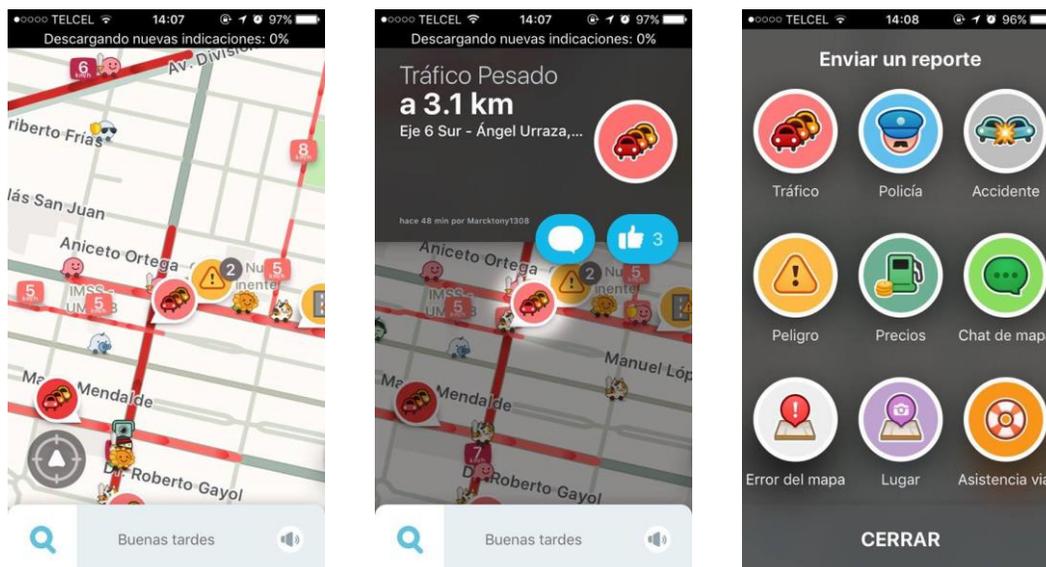
<sup>22</sup> Información recopilada de: <http://www.sinembargo.mx/09-10-2016/3102099>

## Waze (Waze. Inc.)

Plataformas: Android, iOS, Online: <https://www.waze.com/es-419/livemap>

Waze fue creada en el año 2007, su objetivo era informar a los automovilistas acerca del tráfico y encontrar rutas alternas para llegar a sus destinos en el menor tiempo posible, en sus inicios se reunieron mapas que pudieran actualizarse en tiempo real, se reunieron fondos y se recolectó información de dispositivos GPS de varios usuarios hasta formar mapas inteligentes, poco a poco se crearon herramientas para que éstos mismos usuarios pudieran participar en la edición de estos mapas, colocando información sobre las vialidades y reportando las condiciones del tráfico. En 2008 waze fue registrada y lanzada con una primera versión para teléfonos Nokia, llegando a los 20,000 usuarios en Israel. En el año 2012 la aplicación se encontraba en su punto de auge en varias ciudades del mundo, alcanzando los 4 millones de usuarios por mes, por lo que en el año 2013 Google compró la aplicación, haciendo que esta siguiera creciendo.

Entre las características que ofrece la aplicación se encuentra el saber el nombre de calles y avenidas, exportación de ubicaciones a través de redes sociales o aplicaciones externas, reportes de tráfico en tiempo real, reportes de precios de gasolina, ubicación de cámaras de seguridad, casetas y personal de vigilancia, etc. Toda esta información es aportada por los propios usuarios llamados “wazers”, de esta forma la participación colectiva permite un reconocimiento más acertado de la información<sup>23</sup>.



*Imágenes 47, 48 y 49. Capturas realizadas desde la aplicación oficial*

<sup>23</sup> Información recopilada de: <http://www.estrategiaynegocios.net/lasclavesdeldia/913286-330/la-historia-de-waze-contada-por-uri-levine>

## II. Proyectos que estimulen el reconocimiento de la ciudad por medio del pasatiempo y/o dinámica de juego

Este tipo de proyectos permiten al usuario reconocer y convivir con su entorno inmediato por medio de juegos que utilizan la herramienta de GPS, al tener que desplazarse por el mundo real para obtener un logro o recompensa en dicha aplicación, el usuario es obligado de manera inconsciente a moverse por la ciudad y reconocer espacios poco comunes en su andar cotidiano, poblando así las calles con peatones.

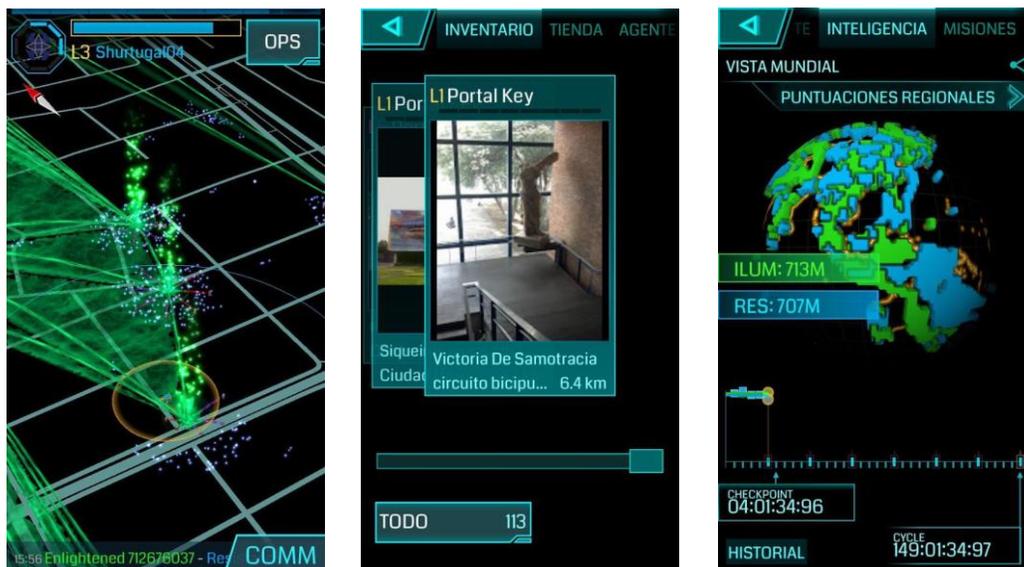
## Ingress (Niantic, Inc.)

Plataformas: iOS, Android

Página web: <https://www.ingress.com/>

Ingress es un juego de rol táctico y estrategia online lanzado en el año 2012 exclusivamente para dispositivos Android, posteriormente en el año 2014 fue lanzado para iOS. Utiliza la tecnología de Realidad Aumentada junto con el sistema de geolocalización GPS para ubicar los llamados “portales” que deberán ser capturados por alguna de las dos facciones disponibles en la historia del juego, facción que deberá ser elegida por el jugador. Progresivamente al sumar puntos y subir de nivel capturando estos portales y atacando los enemigos, se revelará la trama de la historia y cambiará dependiendo del control que tenga cada facción.

La característica de este juego es recorrer la ciudad en busca de la ubicación de estos portales para ser capturados, que bien podrían estar en una parte icónica de la ciudad o cerca de una fuente en un parque local, por lo que los usuarios al encontrarse en este sistema de juego son “obligados” a caminar la ciudad y reconocerla, a su vez con las comunidades de jugadores locales y alrededor del mundo, se da un dialogo que propicia la colectividad. Actualmente aún hay jugadores que comparten de estas experiencias en la Ciudad de México y en el mundo<sup>24</sup>.



*Imágenes 50, 51 y 52. Capturas realizadas desde la aplicación oficial*

<sup>24</sup> Información recopilada de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ingress>

## Pokémon Go (Niantic, inc.)

Plataformas: Android, iOS, página web: <https://www.pokemongo.com/es-la/>

Pokémon Go es un juego lanzado en el año 2016 por la misma compañía que Ingress, al igual que su antecesor, se basa en la tecnología de Realidad Aumentada y en la geolocalización GPS para encontrar y capturar a las famosas criaturas llamadas "Pokémon". Utiliza el sistema de mapas ya desarrollado en Ingress para ubicar las llamadas "pokeparadas" y "gimnasios" dentro del juego. El juego implica desplazarse físicamente por las calles de la ciudad para encontrar a los diferentes personajes según sus puntos de "spawn", de esta forma se coleccionan en una base de datos virtual para después enfrentarse a otros jugadores en los gimnasios, asimismo en las pokeparadas repartidas por la ciudad, se obtienen objetos que faciliten la captura y mejora de estas criaturas<sup>25</sup>.

Lo que resultó interesante de este juego, fue el gran recibimiento que tuvo por parte de las generaciones más jóvenes, ya que, al ser lanzada la aplicación, las calles del mundo se vieron llenas de jugadores, al igual que las plazas y parques públicos que aparentemente habían perdido visitantes con el tiempo. A pesar de los pros y los contras, este fenómeno presentado en el verano de 2016, genera una incógnita sobre lo que ocurre en el espacio público, ya que, si una aplicación de esta índole produjo que las calles y parques de la Ciudad de México y del mundo en general fueran transitados de la noche a la mañana, ¿Qué pasaría si se traslada la idea a este fin en concreto?



*Imágenes 53, 54 y 55. Capturas realizadas desde la aplicación oficial*

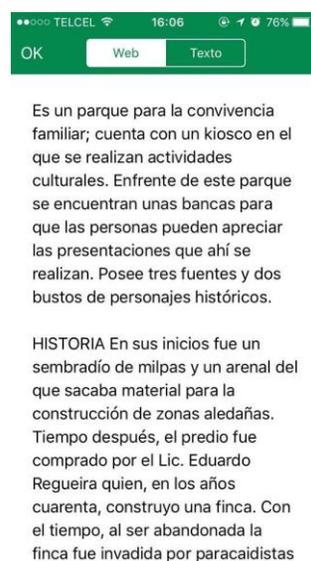
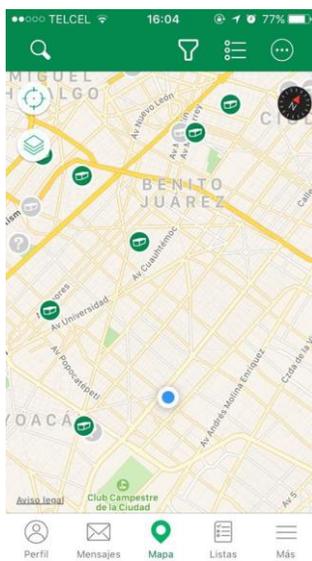
<sup>25</sup> Información recopilada de: Información recopilada de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon\\_GO](https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_GO)

## Geocaching (Groundspeak Inc.)

Plataformas: iOS, Android, página web: <https://www.geocaching.com/play>

El geocaching nació en el año 2000 en Estados Unidos como respuesta política a la ley que establecía reducir la precisión de los receptores de posicionamiento comerciales a través de los satélites, y que finalmente fue derogada el 1 de mayo de ese mismo año.

David Ulmer, un usuario de un grupo de noticias especializado en sistemas Globales de Navegación por Satélite, escondió un pequeño tesoro en Portland, Oregón, y envió las coordenadas exactas de su ubicación. A partir de ahí, la comunidad de geocachers se fue expandiendo, asentando sus propias bases y promoviendo la colaboración ciudadana. Aproximadamente en el año 2013 se creó esta aplicación usando el sistema de GPS para ubicar los tesoros en el mapa y llevar esta práctica a más personas y lugares del mundo, algunos con acertijos o pruebas a resolver, poniendo a prueba al usuario que decida buscar el tesoro y dejar constancia de ello en el "libro de visitas" o comentando directamente la aplicación. Esta dinámica de juego promueve la conciencia sobre la ciudad de una manera lúdica, de tal manera que las personas se interesen en apropiarse y participar de ella<sup>26</sup>.



Imágenes 56, 57 y 58. Capturas realizadas desde la aplicación oficial

<sup>26</sup> Información recopilada de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Geocaching>

## Espoto - Los libros perdidos (Espoto GmbH)

Plataformas: iOS, Android, Windows

Página web: <https://www.goethe.de/ins/mx/es/kul/sup/cmp/wgs/20977197.html>

Espoto es una plataforma de origen alemán en la que se pueden desarrollar actividades o “eventos” basados en la geolocalización, de tal forma que, con un sistema de juego, los participantes de dicho evento busquen pistas en una modalidad de Rally, por todo un perímetro designado en el evento, para así sumar puntos por cada pista encontrada. Esta empresa promueve sus servicios al ámbito turístico, económico, cultural y empresarial con estos eventos, sin embargo, cualquier usuario con una cuenta y un proyecto puede acceder y explorar las posibilidades de la herramienta con un previo permiso de los desarrolladores.

El proyecto “Los libros perdidos” nació en el marco de las actividades del Año dual Alemania – México, en junio de 2017, el instituto Goethe colaboró junto con otros cinco recintos para crear este Rally que tiene como objetivo acercar a los jóvenes y familias a las bibliotecas de la ciudad de México y su oferta cultural.

La dinámica de juego consiste en que el jugador descargue la aplicación por medio del escaneo de un código QR impreso en carteles repartidos por las librerías, así pues, se dirija al primer punto ubicado en la biblioteca Vasconcelos, narrando la historia de un extraño fenómeno ocurrido en las librerías de la ciudad, se dirige a los usuarios a cada una de las pistas, dentro del recinto, posteriormente la historia continuará en las otras cinco librerías, de tal forma que el participante resuelva el “misterio” y sume puntos para al final del evento, recibir un premio.

El objetivo final es promover los servicios y actividades que ofrecen las bibliotecas de la ciudad, ya que el uso de las mismas por parte de los jóvenes se ve reducido, con esto se busca lograr una reactivación y revalorización del espacio a nivel lúdico y cultural<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> Información recopilada de: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/letras/2017/06/19/bibliotecas-crean-rally-de-los-libros-perdidos>



Imágenes 59, 60 y 61. Capturas realizadas desde la aplicación oficial

## 2.5 Medios Digitales: Herramientas esenciales en los acontecimientos del 19 de septiembre de 2017



*Imagen 62. Rescatistas quitando escombros en un edificio caído a causa del terremoto*

El día 19 de septiembre del año 2017, un terremoto de 7.1 grados provocó graves daños en distintos estados del país, incluyendo también a la Ciudad de México, paradójicamente, hace exactamente 32 años se vivía la misma situación en el año de 1985, un fenómeno natural que nos recuerda a los ciudadanos y profesionistas dedicados a la ciudad, como éstas nunca están exentas de sufrir daños, sin embargo, si se pueden prevenir múltiples tragedias por medio de una buena planeación.

A lo largo de la presente investigación, se ha hecho énfasis en la importancia de la participación ciudadana y de la participación colectiva dentro de los proyectos que se propongan dentro de la misma, sin embargo, muchas veces, esta participación colectiva o procomún, se puede dar de forma natural en los momentos de tragedia o donde se necesite intervención urgente, este acontecimiento ocurrido hace un año, refuerza la idea de cómo éstos pequeños grupos de personas pueden comunicarse y organizarse para lograr un objetivo en común, con ayuda por supuesto de los medios digitales existentes como medios de comunicación.



**UNAM** @UNAM\_MX Seguir

La UNAM organizará brigadas de ayuda.

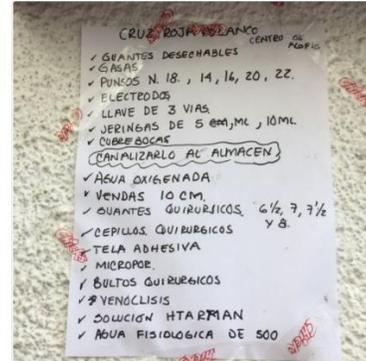


18:50 - 19 sept. 2017

18.141 Retweets 16.594 Me gusta

**Amamos a la CDMX** @AmamosCDMX Seguir

#CruzRoja Polanco, esta buscando apoyo con estos utensilios. #ayuda #FuerzaMexico #sismocdmx #AyudaCiudadana



18:50 - 19 sept. 2017

57 Retweets 11 Me gusta

**Fer** @PinshiYoYo Seguir

Necesitamos muchas manos en tlalpan dirección norte!! RT #PrayForMexico #Sismo



18:38 - 19 sept. 2017 desde Conjunto Urbano Tlalpan, Coyoacán

12 Retweets 6 Me gusta

**Manuel Piñeiro** @manolopiñeiro Seguir

La unión hace la fuerza #Tlalpan #19deseptiembre #CDMXporMexico #sismo **Amigos que se encuentren en el sur se necesita su ayuda, por favor. #coapa Hay niños abajo de los escombros en el colegio Enrique Rebsamen vamos a ayudar por favor**

Dirección: Rancho Tamboreo [No. 11 Nueva Oriental Coapa, Tlalpan, 14300 CIUDAD DE MEXICO, DISTRITO FEDERAL](#) ... si alguien esta cerca....por favor ayuden! Copy- paste porfa para q llegue a más personas! Hay familias

15:55 - 19 sept. 2017

22 Retweets 5 Me gusta

**Día Cero** @DiaONoticias Seguir

Vecinos abren CENTRO DE #ACOPIO en el Parque México, de La Condesa, zona de las más afectadas por el #sismo #FuerzaMexico #fuerzaCdMx



18:19 - 19 sept. 2017

4 Retweets 1 Me gusta

**Mariate Arnal** @mariatearnal Seguir

CUM , albergue vacío Está en Concepción Beistegui Hay comida y agua Difundan x fa #terremotocdmx



18:22 - 20 sept. 2017

127 Retweets 35 Me gusta



Imágenes 71 y 72. Capturas de pantalla de algunos tweets y publicaciones pidiendo y dando información sobre los daños y ayuda que se necesitaba en la ciudad

La difusión de toda esta información fue de mucha ayuda para saber en dónde se necesitaba ayuda inmediata, si recordamos la situación similar que se vivió el 19 de septiembre, pero del año 1985, además de ser un terremoto de mayor intensidad, no existía este tipo de herramientas de comunicación, en muchas zonas ni siquiera se tenía energía eléctrica debido al desastre, por lo que la desinformación para hacer llegar la ayuda al lugar correcto a tiempo, fue tan grande que terminó cobrando miles de vidas.



Imagen 73. Hotel Regis derrumbado a causa del sismo del 19 de septiembre de 1985, enfrente se encuentra la Alameda Central, hoy en día en este espacio se encuentra la plaza de la solidaridad

## 2.5.1 Iniciativa Verificado 19s



Imagen 74. Captura de pantalla del sitio de verificado 19s, obtenida de <http://www.verificado19s.org/>

Si bien es cierto que había demasiada información circulando por las plataformas y que cientos de usuarios se sumaron a la difusión y verificación de la misma, con el paso de las horas, esta información necesitaba ser actualizada ya que por supuesto, cada minuto cambiaban las necesidades y se presentaban nuevas zonas a las que acudir con ayuda, lo que fue provocando desorganización por la gran cantidad de ayuda que sobraba en algunas zonas y hacía falta en otras, es aquí donde los medios digitales y de comunicación funcionaron nuevamente como plataforma para permitir la organización entre los voluntarios, tal es el caso de “verificado 19s”.

*“Ante la emergencia humanitaria provocada por el terremoto del 19 de septiembre, un grupo de activistas, periodistas y programadores decidieron reunirse en el Centro Cultural Horizontal para buscar formas de verificar la información que aparecía en medios de comunicación y redes sociales...”*

Para verificar esta información, se usó la herramienta google maps, en la cual se creó un mapeo de las zonas que habían sido afectadas por el terremoto y que se estaban difundiendo en redes sociales, así como los albergues y centros de acopio, a partir de este mapeo, se convocó a los voluntarios a realizar recorridos en estas zonas, ya fuera a pie o en bicicleta, para informar la veracidad de la información, detectar si se necesitaba ayuda en la zona, de esta forma se procedía a difundirla de nuevo actualizada, con fecha y hora de verificación en las redes sociales.

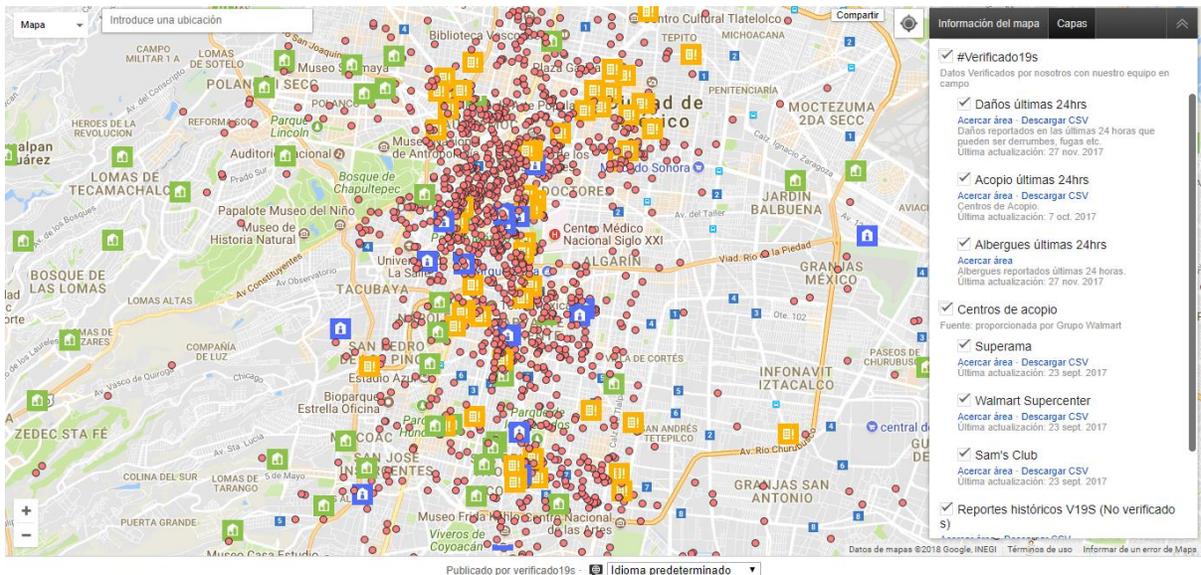


Imagen 75. Mapeo de las zonas afectadas, albergues y centros de acopio. Imagen tomada del mapa oficial de Verificado19s



Imagen 76. Captura de uno de los tweets de la cuenta oficial de verificado 19s solicitando voluntarios

V19s @verificado19s Seguir

En este nuevo sismo, hoy y siempre, recuerden que verificar es trabajo de todos y todas. No difundas ni compartas cosas que no te consten. RT

#VERIFICADO19S

**SOLICITAMOS TU AYUDA EN:**

**ATENCIÓN:**

ALGO VERIFICADO QUIERE DECIR SÓLO DOS OPCIONES:

- 1) Que lo VISTE con TUS ojos
- 2) Que te lo dijeron al menos DOS personas distintas que los VIERON con SUS OJOS

Cualquier otra información **NO ESTÁ VERIFICADA**

**SIEMPRE**

OOO: Esta información está siendo actualizada en tiempo real. Infórmate de nuevo antes de salir a ayudar.

**NECESIDAD DE GENTE**

**NO**

18:01 - 16 feb. 2018

1.744 Retweets 1.254 Me gusta



V19s @verificado19s Seguir

🚨🚨🚨 DIFUNDIR 🚨🚨🚨

Se requiere voluntarixs en la CDMX  
 #Verificado19sEstados #CDMX  
 #Damnificados #RedDeConfianza  
 #FuerzaMexico

#VERIFICADO 19S

**SOLICITAMOS TU AYUDA EN:**

**CENTRO DE ACOPIO**

Ubicación  
Cerca del Metro Talisman

**3/11/17**  
**2:00 PM**

OOO: Esta información está siendo actualizada en tiempo real. Infórmate de nuevo antes de salir a ayudar.

**NECESIDAD DE GENTE**

**SI**

**NECESIDADES**

- Se requieren voluntarios para cadena humana.
- Actividades:
  - Cargar
  - Descargar
  - Ordenar
  - Clasificar

800 toneladas de ayuda humanitaria.

**Contacto:**  
 Mariló Fernández  
 9841767708

14:17 - 3 nov. 2017

202 Retweets 78 Me gusta



V19s @verificado19s Seguir

Se necesita ropa, útiles escolares, medicamentos y víveres en la col. Nueva Tenochtitlán. (10:35am) #verificado19s

#VERIFICADO19S

**SOLICITAMOS TU AYUDA EN:**

**CENTRO DE ACOPIO**

Ubicación:  
Calle Eduardo Molina y Oriente 85  
Col. Nueva Tenochtitlan CP 07890 Ciudad de México

**19/10/2017**  
**10:35 AM**

OOO: Esta información está siendo actualizada en tiempo real. Infórmate de nuevo antes de salir a ayudar.

**NECESIDAD DE GENTE**

**NO**

**NECESIDADES**

- Sweaters
- Chamarras
- Cobijas
- Casas de campaña
- Medicamentos
- Víveres
- Útiles
- Cuadernos
- Lápices (aunque sean usados)

La ayuda recaudada será enviada el lunes 23 de octubre a la comunidad Chicapa de Castro en Juchitán, Oaxaca.  
 Para consultar el horario de entrega de donaciones ponerse en contacto al:  
 5567483146

10:43 - 19 oct. 2017

263 Retweets 74 Me gusta



V19s @verificado19s Seguir

#Verificado19s #ZonaAfectada Se solicitan transporte 🚗🚚 y voluntarios 👤👤 para trasladar la herramienta de AO 286 [[ #CDMX 6:34pm 4 oct ]]

#VERIFICADO19S

**SOLICITAMOS TU AYUDA EN:**

**ZONA DE DESASTRE**

Ubicación  
Álvaro Obregón 286

**04/10/17**  
**18:02PM**

OOO: Esta información está siendo actualizada en tiempo real. Infórmate de nuevo antes de salir a ayudar.

**NECESIDAD DE GENTE**

**SÍ**

**SE REQUIEREN VOLUNTARIOS PARA APOYAR A MOVER TODO Y VIGILAR QUE LAS COSAS LLEGUEN CON TRANSPARENCIA**

**NECESIDADES ACTUALIZACIÓN**

Todo el equipo y material está resguardado por civiles y se está coordinando su traslado a sitio de confianza en la colonia San Miguel Chapultepec.

Se definirá su destino final en donde se requiera manteniendo su manejo con ciudadan@s.

Se requiere transporte para realizar esta tarea.

18:35 - 4 oct. 2017

326 Retweets 130 Me gusta



Imágenes 77 a 80. Zonas verificadas por la iniciativa y publicadas en redes sociales para su difusión.



flexibilidad, accesibilidad y sobretodo seguridad, elementos que resultan vitales para brindar apoyo en situaciones de emergencia ante fenómenos naturales como el recién ocurrido y que por desgracia, ponen en riesgo a toda una sociedad.

De esta forma se puede hablar que la inclusión al espacio público con ayuda de los medios digitales es un tema a considerar dentro del desarrollo de un proyecto arquitectónico, ya que permite la comunicación de los usuarios y habitantes locales de dicho espacio, esto genera que no se pierda el constante uso y apropiación. La educación encaminada al desarrollo y conocimiento de los mismos, debe ser considerada por las autoridades pertinentes de tal forma que más población pueda tener acceso a ellos.

Con base en estas prácticas y proyectos realizados, sobre todo en los basados en el juego y la actividad lúdica, es pertinente generar la siguiente pregunta:

## **¿Qué pasa cuando estas aplicaciones y herramientas se llevan al espacio público?**

## 2.6 Aplicación en sitio. Ejercicio Alameda Híbrida

Como se mencionó anteriormente, el uso del internet, los medios digitales y de comunicación, ha generado proyectos potenciales incluyentes en el espacio público, esto gracias a que estas herramientas tienen la capacidad de transmitir información en tiempo real y de forma masiva, por lo que el usuario puede participar en la transformación y creación del mismo sin estar presente. Estos elementos nos abren una posibilidad diferente para diseñar nuestros espacios de convivencia.

*“En este sentido, las nuevas tecnologías lo que permiten es un complemento en la red a esa creación de ciudadanía que normalmente se ha dado en las plazas. A través de internet puede darse esa primera apertura del individuo al foro, que en todo caso se reforzaría con la convivencia en el mismo espacio físico. Esto es lo que estamos viviendo actualmente: como ambos espacios se refuerzan.”*

*(Domenico Di Siena, 2009, p. 98)*

Bajo esta idea de complementar los espacios físicos y virtuales que manejamos a diario, una de las estrategias a poner en práctica, sería esta hibridación entre el espacio físico y el espacio virtual, proponiendo actividades o dinámicas que generen sentimientos de comunidad entre los habitantes hacia algún espacio y permitiendo que la interacción virtual sea el puente de comunicación entre uno y otro, de tal forma que si se accede desde lo virtual, se pueda reforzar el conocimiento o la participación con la interacción física o si por el contrario se accede de forma física, se refuerce el conocimiento de la parte virtual.

Se plantea que para fines de exploración de las teorías e hipótesis planteadas en el proceso de investigación y con el uso de materiales básicos y los medios digitales como herramienta, se genere un espacio de interacción virtual dentro del espacio físico, esperando que además de aportar material gráfico y de análisis a la investigación, funcione como una intervención efímera que pueda ser utilizada por los usuarios fuera del ámbito académico.

## 2.7 Análisis del sitio. Alameda Central, Centro Histórico de la Ciudad de México

Para hacer un planteamiento del ejercicio en la zona de estudio, primero se deben conocer los factores morfológicos y físicos de la misma, así como de sus alrededores para poder tener un panorama de conocimiento más amplio de la zona, siendo que la Alameda Central es el primer espacio público en la ciudad de México, existen factores que la vuelven diferente a cualquier espacio público de la ciudad, empezando por su ubicación y su contexto histórico arquitectónico.

### 2.7.1 Ubicación

Para poner en contexto la zona de estudio, se debe ubicar dentro del territorio de la Ciudad de México, siendo así perteneciente a la delegación Cuauhtémoc, más concretamente a la zona del centro histórico de la ciudad, dentro de esta zona se desarrolla una gran actividad turística, cultural y de comercio, por lo que, al adentrarnos en los alrededores de la Alameda Central, se puede decir que está poblada mayormente por zonas de comercio, bodegas y centros recreativos.

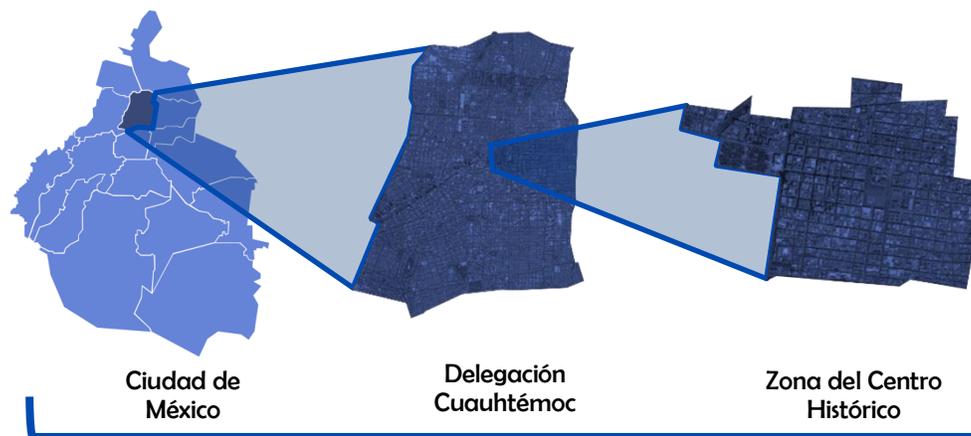


Gráfico 8. Ubicación de la Alameda Central en la Ciudad de México

## 2.7.2 Recorridos y zonificación

La Alameda central siempre fue concebida como un espacio de transición y permanencia temporal, como se mencionó anteriormente, se planeó para ser un paseo peatonal en donde solía estar el tianguis de San Hipólito, de tal forma que fuera una plaza de encuentro social entre los habitantes.

Actualmente, esta zona se ve rodeada de comercios, actividades culturales, puestos de comida y tianguis los fines de semana, sin mencionar los edificios empresariales y de oficinas, por lo que su carácter de espacio de transición es visible, sus propios recorridos generan zonas de permanencia temporal o transitoria, ya que los usuarios se identifican con el espacio dependiendo sus necesidades, actividades y tiempo disponible, ya que no será igual el recorrido que haga una persona que se dirija a su trabajo o tenga poco tiempo para descansar, este tipo de usuario buscará el recorrido que le tome menos tiempo y que no le genere distracciones, es decir un recorrido lineal y preferentemente en los límites de la alameda.

Por otro lado, el recorrido que realice una persona que vaya a disfrutar del espacio o bien este acompañada de un grupo de amigos o pareja, buscará un recorrido más largo para charlar o bien un lugar para permanecer sentados.

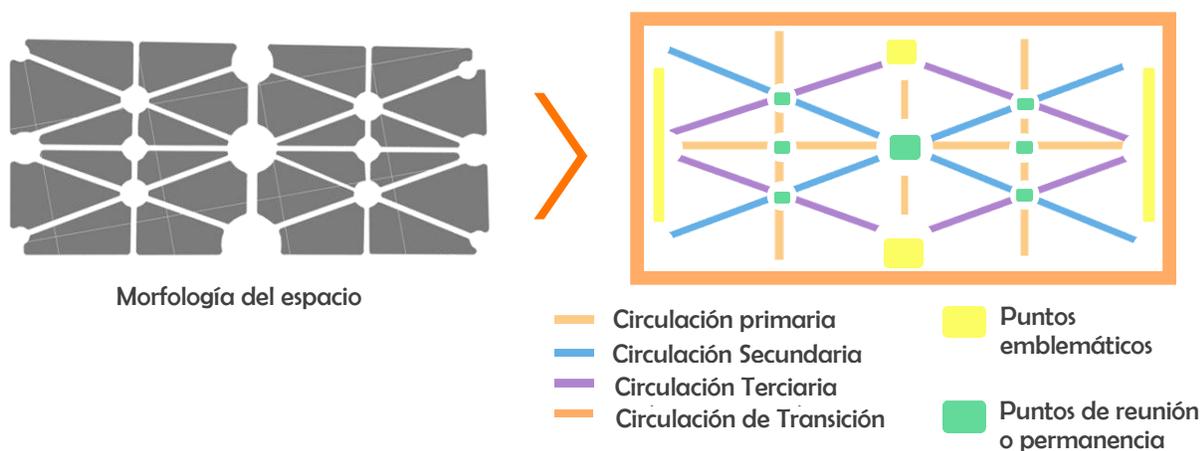
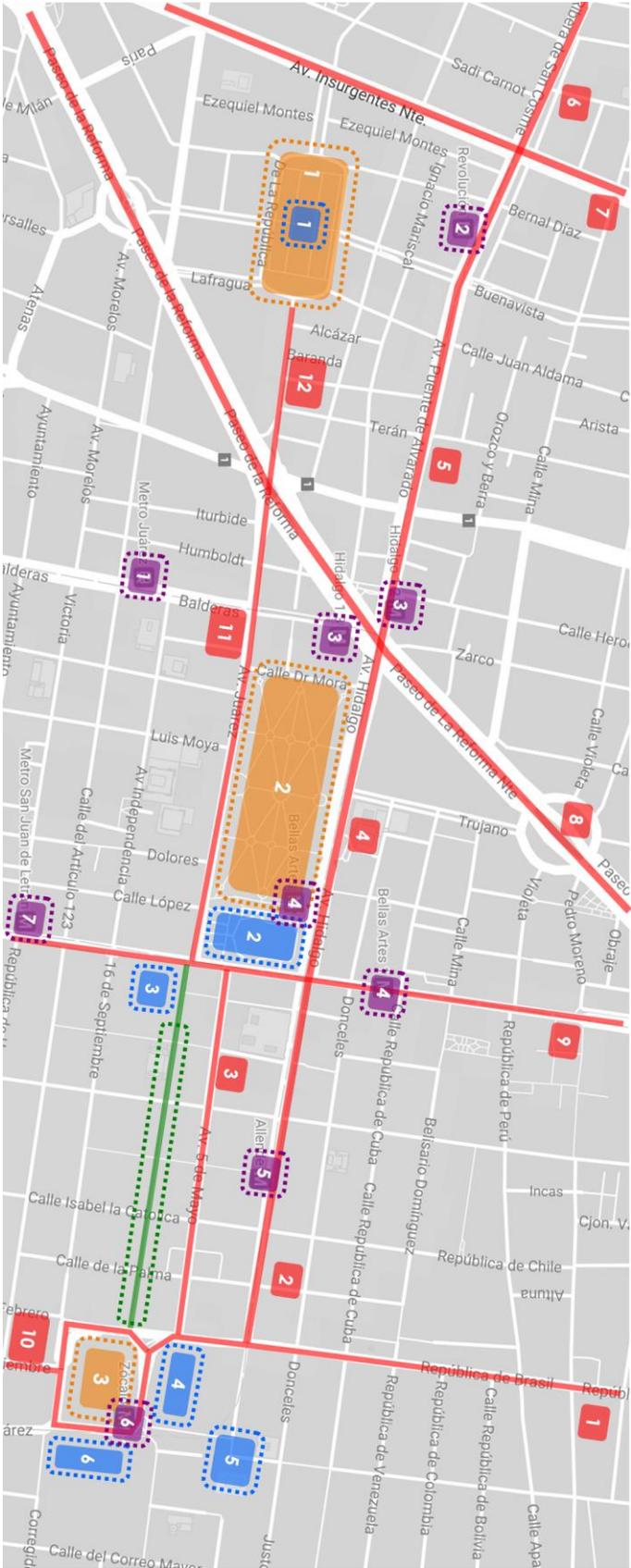


Gráfico 9. Tipo de circulaciones en la alameda central

### Mapa de Zonificación General



**Avenidas primarias**

1. República de Brasil
2. Calle Tacuba
3. Av. 5 de mayo
4. Av. Hidalgo
5. Av. Puente de Alvarado
6. Av. Ribera de San Cosme
7. Av. Insurgentes Norte

**Estaciones del Transporte público Metro**

8. Paseo de la Reforma
9. Eje Central Lázaro Cárdenas
10. Av. 20 de Noviembre
11. Av. Juárez
12. Calle de la República

			
1. Metro Juárez (línea 3)	2. Metro Revolución (línea 2)	3. Metro Hidalgo (línea 2 y 3)	4. Metro Bellas Artes (línea 2 y 8)
			
5. Metro Allende (línea 2)	6. Metro Zócalo (línea 2)	7. Metro San Juan de Letrán (línea 8)	

Plazas públicas emblemáticas



1. Plaza de la República



2. Alameda Central (zona de estudio)



3. Plaza de la Constitución

Elementos arquitectónicos y culturales emblemáticos



1. Monumento a la Revolución



2. Palacio de Bellas Artes



3. Torre Latinoamericana



6. Palacio Nacional



4. Catedral Metropolitana



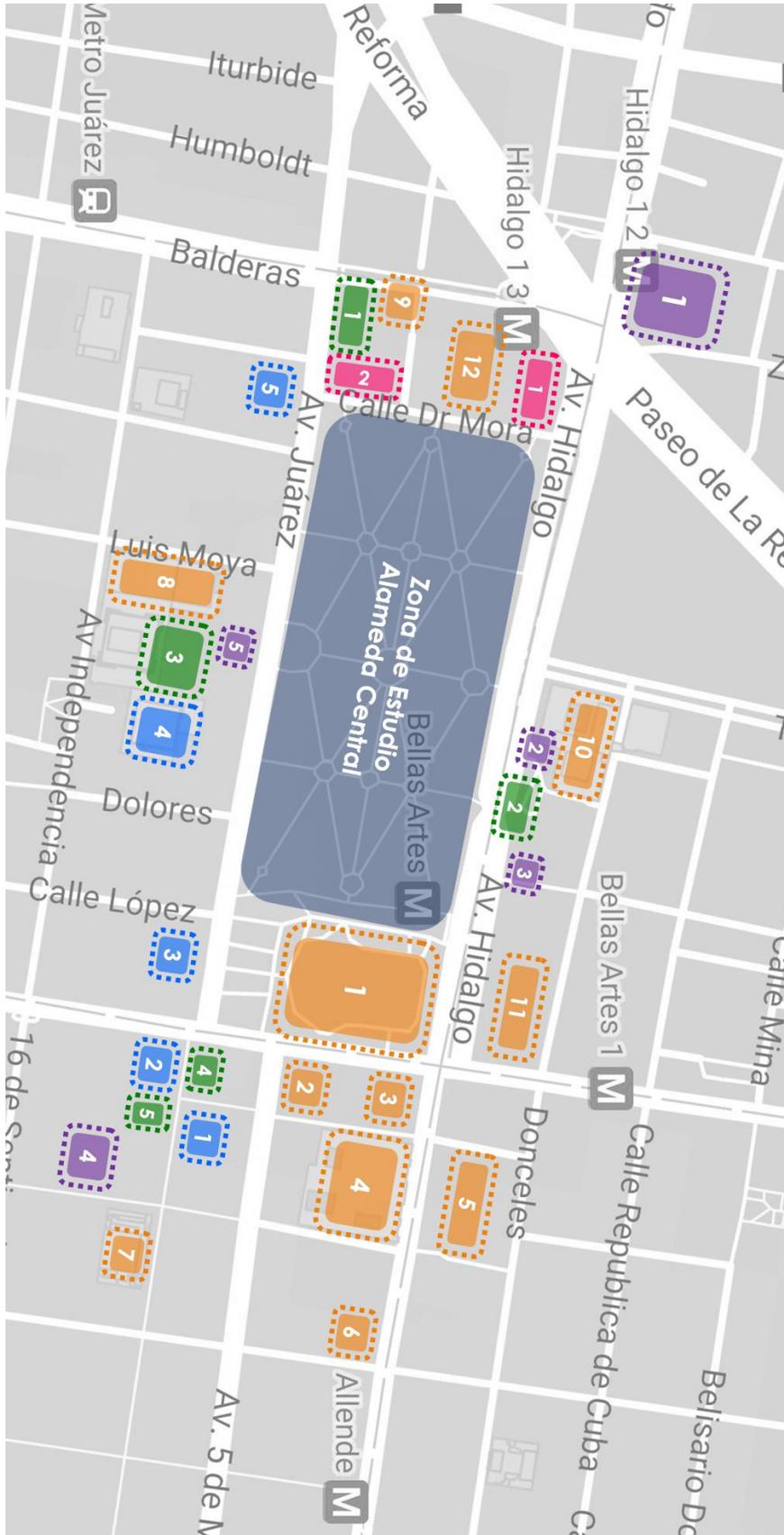
5. Zona Arqueológica Templo Mayor

Corredor peatonal Francisco I. Madero



Gráfico 10. Mapa de zonificación general de la Alameda Central y puntos emblemáticos del centro histórico

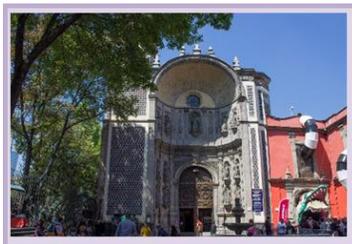
## Mapa de Zonificación Contextual



Edificios Religiosos



1. Iglesia de San Hipólito



2. Iglesia de San Juan de Dios



3. Parroquia de Santa Veracruz



4. Iglesia de San Francisco



5 Corpus Cristi

Edificios Comerciales y de Oficina



1. Sanborns de los azulejos



2. Torre Latinoamericana



3. Edificio Sears



4. Tribunal Superior de Justicia



5. Hotel Hilton

Comercio Ambulante



1. Tianguis de comida y rock show



2. Comercio en la plaza de la Solidaridad

Plazas



1. Plaza de la Solidaridad



2. Plaza de la Santa Veracruz



3. Plaza Juárez



4. Plaza de Guardiola



5. Atrio de San Francisco

Edificios Culturales



1. Palacio de Bellas Artes



2. Banco de México



3. Correos de México



4. Palacio de Minería



5. Museo Nacional de Arte



6. Museo Interactivo de Economía



7. Palacio de Iturbide



8. Museo Memoria y Tolerancia



9. Museo Mural Diego Rivera



10. Museo Franz Mayer



11. Teatro Hidalgo



12. Laboratorio Arte Alameda

Gráfico 11. Mapa de zonificación contextual de la Alameda central y puntos emblemáticos que le rodean

Como se observa en los gráficos anteriores, la alameda central representa uno de los iconos más importantes de la ciudad, gracias a sus antecedentes históricos, se ha trabajado para rescatar los edificios de carácter histórico y mayormente religioso para convertirlos en espacio que propicien y generen la actividad cultural, comercial y social a su alrededor, por lo que la gran cantidad y variedad de usuarios que la frecuentan, permite que su carácter de plaza pública continúe vigente en la actualidad.

### 2.7.3 Caracterización de usuarios

Al hacer el ejercicio, debemos conocer a los posibles usuarios que existen en el sitio, de esta forma podremos hacer el planteamiento de una forma más acertada. Como se vio en el punto anterior, el contexto inmediato de la Alameda tiene elementos de carácter comercial, empresarial y de valor cultural y/o patrimonial, esto significa que además de tener habitantes flotantes en el sitio, es decir, que no permanecen demasiado tiempo en el mismo, se tienen visitantes extranjeros, personas que laboran en oficinas, jóvenes adultos y familias con niños pequeños que asisten a las actividades culturales y de comercio.

Esto denota pues, que el rango de edad en los usuarios, va desde los 0 hasta los 90 años o más, sin embargo, la mayoría de esta población recae en los adultos jóvenes y adolescentes que asisten para participar de los eventos realizados por los diferentes grupos sociales que ahí se dan reunión.

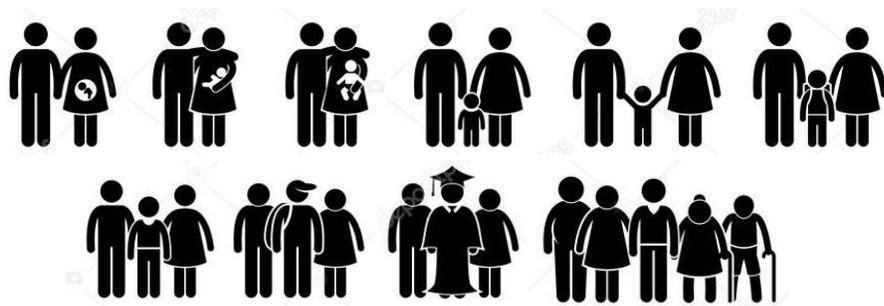


Imagen 83. Caracterización de usuarios de la Alameda Central

En cuanto a los lugares dentro de la alameda que frecuentan, son aquellos que se dan en las uniones y cruces de recorridos, donde se encuentran las esculturas, fuentes y bancas para permanecer sentados.

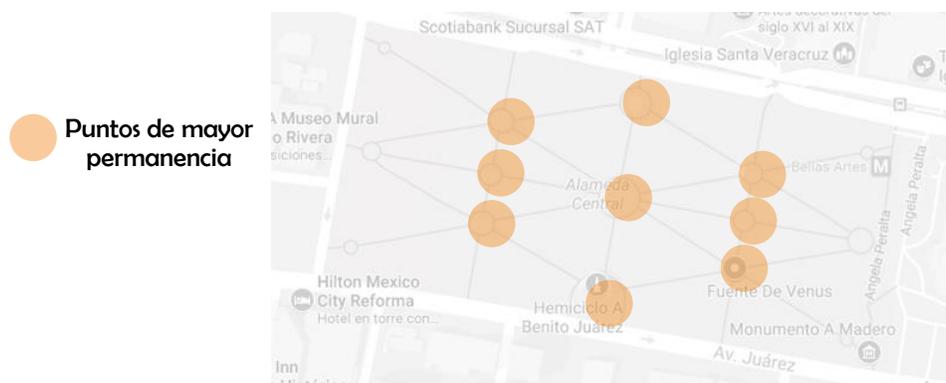


Gráfico 12. Puntos de mayor permanencia en la Alameda Central

## 2.8 Planteamiento del ejercicio “Alameda Híbrida”

Basándome en la investigación previa, se plantea un ejercicio de aplicación en la Alameda Central, esto para identificar las relaciones sociales que se generan a partir de las interacciones virtuales, siendo éstas la creación de comunidades virtuales que permitan relacionar a un grupo social con intereses en común, posteriormente, esta interacción y organización virtual nos llevara a realizar la actividad de manera física y presencial en el espacio, con dinámicas basadas en el juego que intencionalmente permitan el reconocimiento de la ciudad.

El objetivo de este ejercicio es caracterizar a los medios digitales como herramientas de comunicación potenciales en el diseño urbano arquitectónico, así como para la revitalización de los espacios públicos en la ciudad, ya que, al permitir la comunicación en ellos, se permite a su vez que los usuarios puedan reunirse en pequeñas comunidades interesadas en un objetivo, para después transformarlo en una acción de forma presencial en el sitio en cuestión.

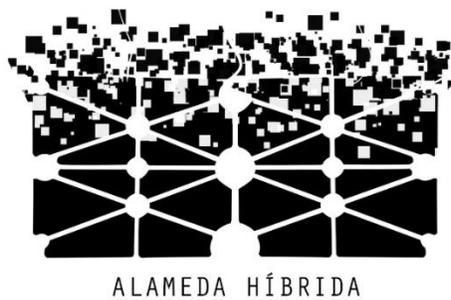
Tomando como referencia las dinámicas de juego mostradas anteriormente en la aplicación de los libros perdidos, pero esta vez aplicado al espacio público, se pretende realizar el ejercicio en la modalidad de “Rally” en la Alameda Central, con dos fechas establecidas, de tal forma que los tiempos permitan realizar un ejercicio de reflexión para la presente investigación.

Para realizar este ejercicio se hicieron las siguientes actividades previas a la aplicación en sitio, todas y cada una con un trabajo gráfico diseñado por la autora de esta investigación:

### 2.8.1 Diseño de Alameda Híbrida como marca visual

Para el desarrollo de este ejercicio, se necesitaba presentar el proyecto "Alameda Híbrida" como una marca que pudiera atraer la atención de los usuarios en el espacio, así como en las redes sociales al momento de comenzar su difusión, por lo que se diseñó un isologo que fuera reconocible y funcionara como instrumento visual del ejercicio.

Como concepto para el isologo, se tomó como base el plano general de la Alameda Central visto en planta, para después generar un efecto de "integración" en pixeles, esto último como un guiño a la transformación tecnológica que se vive en los espacios hoy en día.

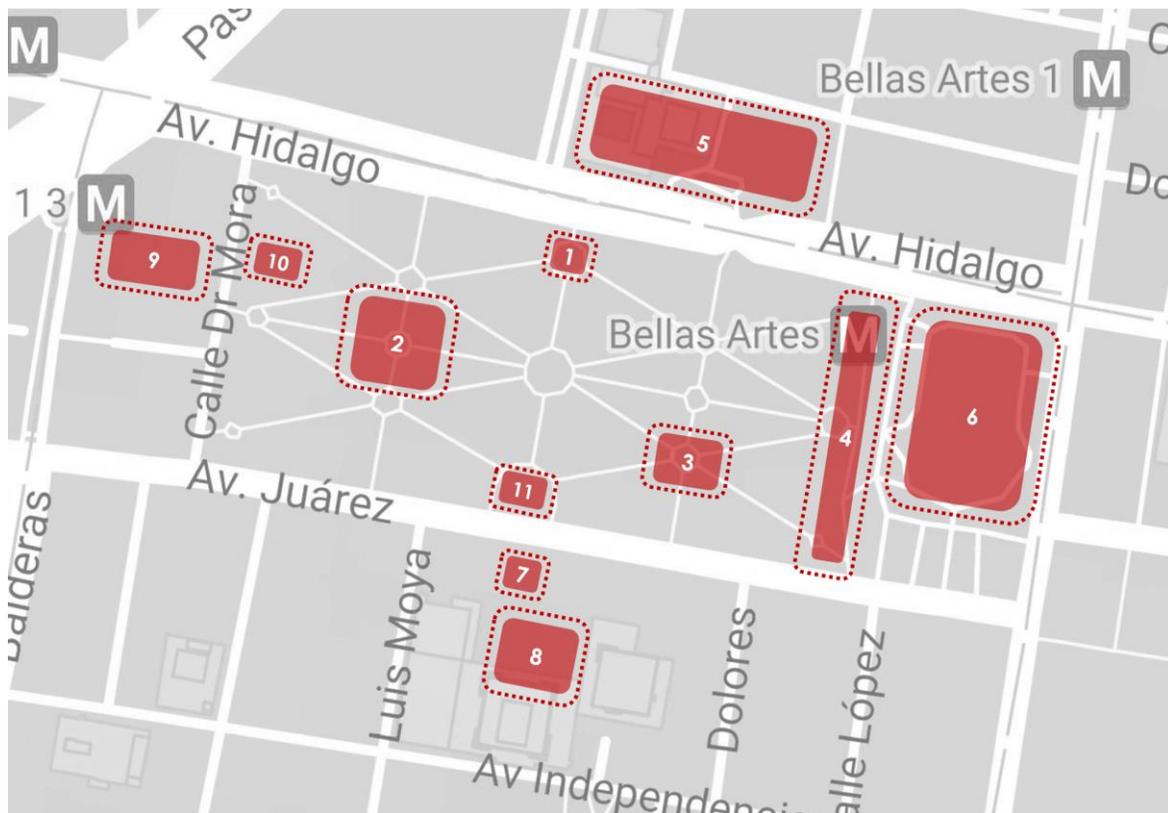


*Imágenes 84 y 85. Isologos de Alameda Híbrida*

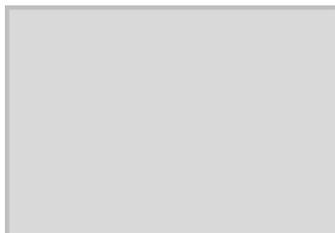
## 2.8.2 Ubicación de zonas en un mapa virtual

En un mapa virtual se ubicarán los puntos que se consideren representativos de la zona de trabajo, así como sus alrededores, en estos puntos estará un código QR para que los participantes puedan escanearlo y llevar un registro de las zonas visitadas durante el rally, este mapa se le entregó a cada participante el día del ejercicio, ya que fue el instrumento principal con el que realizaron la actividad.

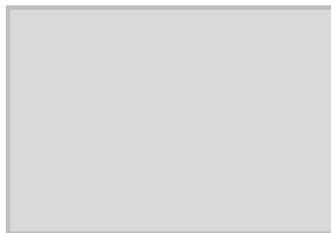
Mapeo original ubicación de puntos representativos:



Puntos representativos por número:



**1. Punto de inicio e instrucciones**



**2. Tianguis de San Hipólito**



**3. Construcción Alameda Central**



**4. Pérgola y librería de Cristal**



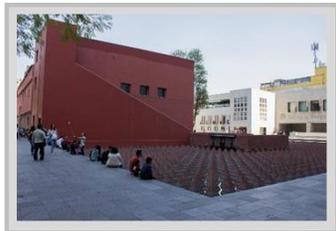
**6. Construcción de Bellas Artes**



**7. Ex templo de Corpus Christi**



**5. Plaza de Santa Veracruz  
Hospital de San Diego (Museo Franz Mayer)  
Iglesia de San Diego, Parroquia de Santa Veracruz**



**8. Plaza Juárez  
Antes conjunto Alameda**



**9. Arte Alameda  
Antes convento de San Diego**



**10. Antigua Plaza de la Inquisición**



**11. Punto final Hemiciclo a Juárez  
Antes kiosco Morisco**

*Gráfico 13. Mapeo de puntos utilizados en el Rally cultural*

Al igual que con el diseño del logo, se hizo un diseño para el mapa que se le entregó a los participantes, de tal forma que pudieran conservarlo después de la actividad si así lo deseaban. Se puede observar el producto final en la copia anexada a este documento.



Imágenes 86 y 87. Mapa del Rally Alameda Híbrida en versión digital



Imagen 88. Mapa impreso del Rally Alameda Híbrida

### 2.8.3 Creación de Página de internet

La creación de la página de internet permitirá tener toda la información y registros del ejercicio en línea, de tal forma que funcione como plataforma de apoyo para la realización del mismo, ya que las entradas que se publiquen serán las mismas a las que se accederán de forma virtual en la Alameda Central. Se utilizó la plataforma Google Sites para tener un mejor control del contenido y visitas por publicación, además que es una plataforma accesible para cualquier medio Digital.

Dirección del sitio:

<https://sites.google.com/view/alamedahibrida/inicio>



Imágenes 89 y 90. Capturas realizadas del sitio en su versión de escritorio



Imágenes 91, 92 y 93. Capturas realizadas del sitio en su versión móvil

Dentro del diseño de la página se incluye todo el diseño gráfico mostrado a continuación, que incluye los banners por publicación, fondos de texto y separadores de página.



PAH4. PLAZA DE SANTA  
VERACRUZ

PAH5. PALACIO DE  
BELLAS ARTES

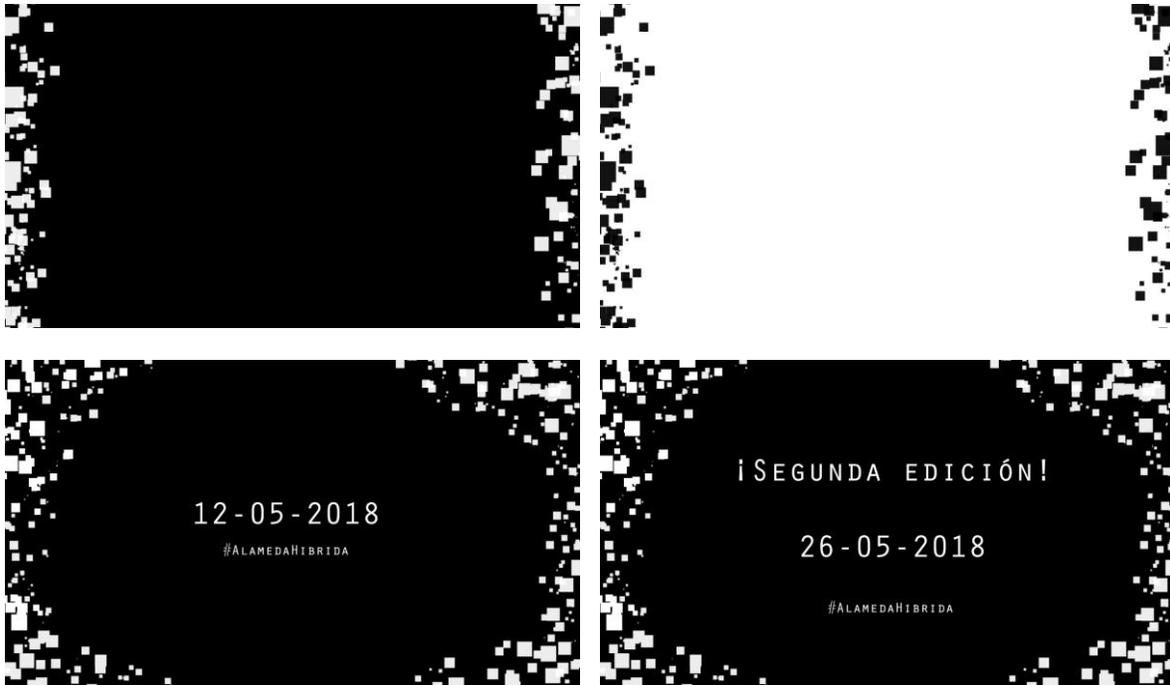
PAH6. TEMPLO DE CORPUS  
CHRISTI

PAH7. CONJUNTO ALAMEDA

PAH8. CONVENTO DE  
SAN DIEGO

PAH9. PLAZA DE LA  
INQUISICIÓN

PAH10. HEMICILO A  
JUÁREZ



Imágenes 94 a 109. Banners y fondos de texto utilizados en la pagina

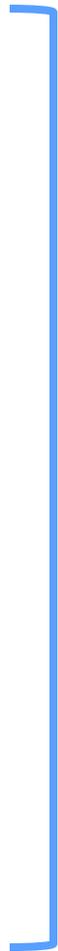
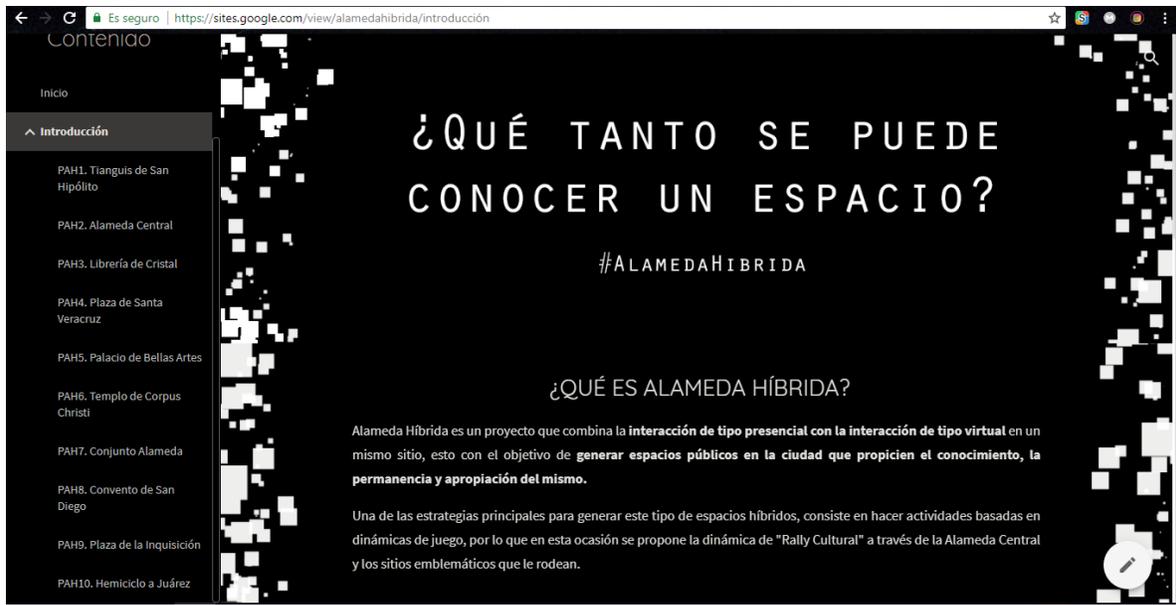
### 2.8.4 Publicación de entradas en el sitio

Posterior a la creación del sitio en internet, se crearon entradas de blog con información sobre la dinámica del rally, así como datos históricos acerca de la Alameda central, sus puntos emblemáticos y alrededores. Estas entradas de blog en un principio estarán disponibles solamente con la liga que se designe a cada una, para posteriormente crear códigos QR, de tal forma que la información solo estará disponible mediante dichos códigos repartidos en el sitio, una vez más, solo asistiendo al espacio y escaneando los códigos se podrá acceder a la página. Después de la dinámica, será posible acceder si se guarda la liga o se busca directamente el nombre del proyecto en el buscador.

Se planearon un total de 11 publicaciones con los siguientes temas respecto al sitio:

- Instrucciones de la dinámica
- Tianguis de San Hipólito
- Construcción de la Alameda
- Pérgola y librería de Cristal
- Plaza de Santa Veracruz (Museo Franz Mayer, Parroquia de Santa Veracruz, Iglesia de San Diego)
- Construcción de Bellas Artes
- Ex templo de Corpus Christi
- Plaza Juárez (Antes conjunto alameda)
- Arte Alameda (Convento de San Diego)
- Antigua Plaza de la Inquisición
- Hemiciclo a Juárez

11  
publicaciones



11  
publicaciones

## 2.8.5 Creación de códigos QR

Para la creación de los códigos se utilizó una plataforma web dedicada a capturar las ligas o URL de los sitios web para después pasarlos a un código QR en formato de imagen.

Plataforma utilizada: QR Code Generator

Link: <http://goqr.me/>

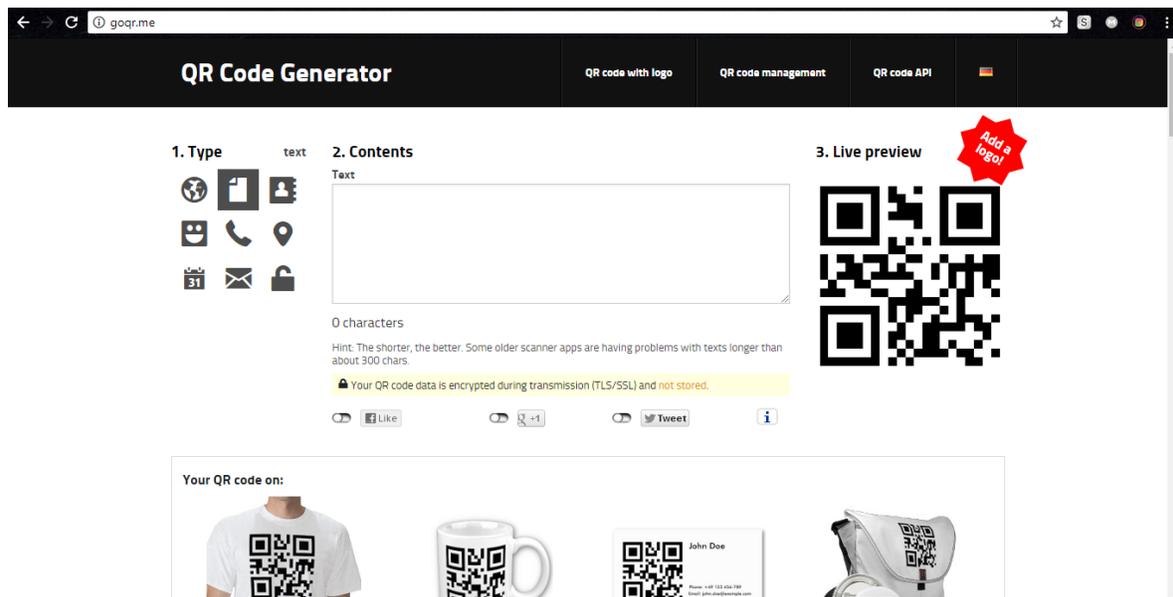


Imagen 112. Captura de la página utilizada para crearlos códigos QR

Adicionalmente, se hará un código de la página de internet para usarse después de realizar la dinámica, tres que incluyen a las redes sociales de Facebook, twitter e Instagram, y uno más que contendrá el link a una encuesta para saber la opinión de los participantes acerca del ejercicio, esto con el fin de realizar una difusión más activa de dicho ejercicio.

$$11 \text{ Publicaciones en la página} + 4 \text{ Redes sociales} + 1 \text{ Link de encuesta} = 16 \text{ Códigos QR}$$

Después de crear los códigos QR, se descargó en una versión que pudiera ser editable, esto para poder manipularlos en el programa Photoshop y agregarle un distintivo a cada código. A continuación, se presenta el resultado final de los códigos utilizados.



Cuenta de Facebook

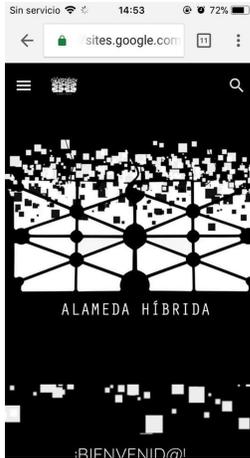


Cuenta de Twitter



Encuesta final

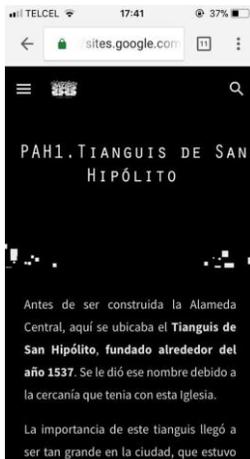




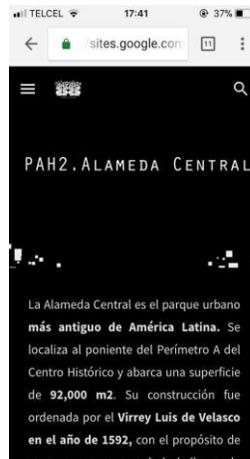
Página de Internet



Punto número 0



Punto número 1



Punto número 2



Punto número 3



Punto número 4

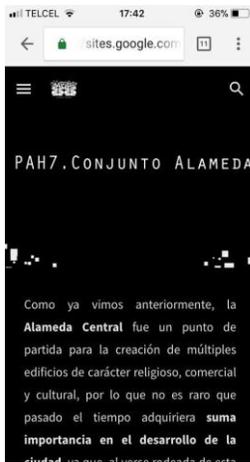




Punto número 5



Punto número 6



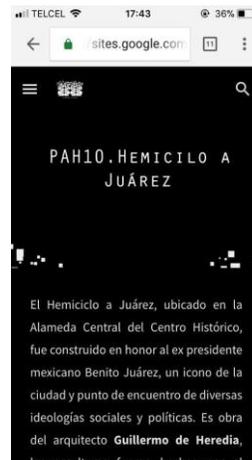
Punto número 7



Punto número 8



Punto número 9



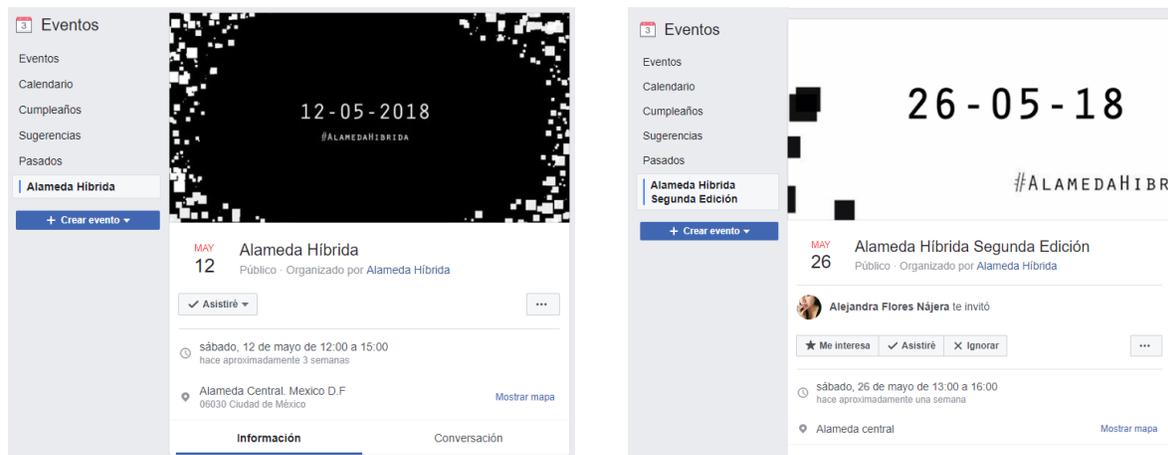
Punto número 10



Imágenes 113 a 128. Códigos QR creados de cada página y publicación del proyecto Alameda Híbrida con su vista previa en versión móvil

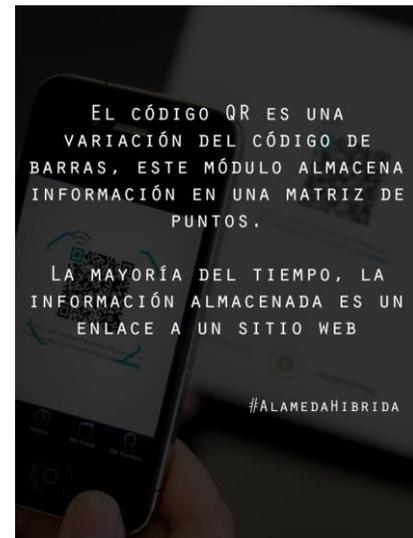
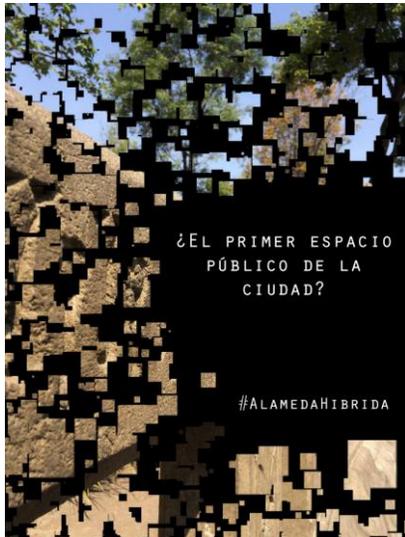
### 2.8.6 Difusión de forma física y virtual del ejercicio

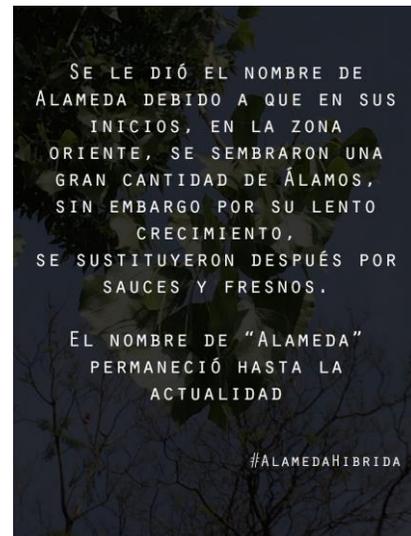
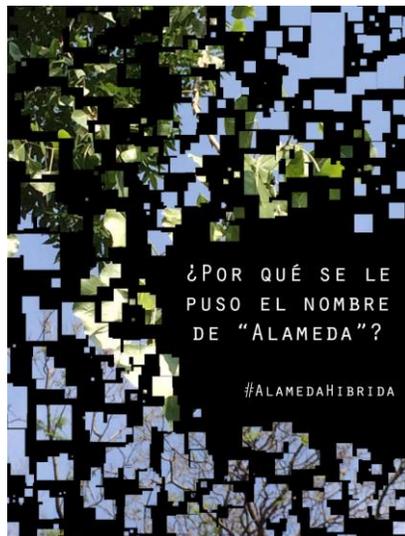
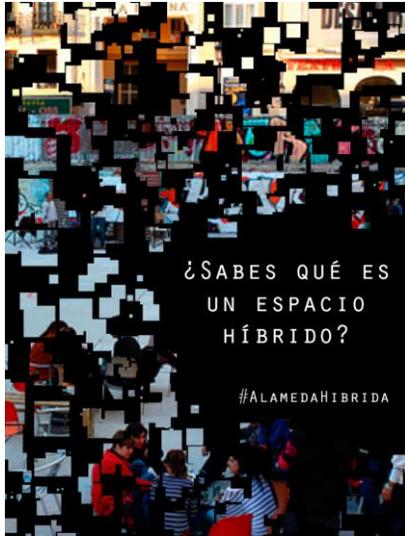
Teniendo las cuentas de las redes sociales listas, se empezó con la difusión virtual de la actividad, ésta se hizo mediante publicaciones en la página de Facebook e Instagram en su mayoría, con el uso de hashtags populares en las plataformas para atraer la atención de los usuarios, se creó el hashtag **#AlamedaHibrida** para dar énfasis a la actividad y de igual manera propiciar la interacción en redes sociales, también se creó un evento de Facebook con toda la información necesaria para participar, todo esto con el fin de que la dinámica pudiera realizarse de forma más natural y no fuera vista como una actividad académica.



Imágenes 129, 130 y 131. Captura de los eventos creados en Facebook y la cuenta de Instagram

Al crear las publicaciones en las cuentas de Facebook e Instagram, se tenía que lograr atraer la atención de los usuarios, por lo que se trabajó con publicaciones en forma de imágenes, estas en un principio con datos curiosos acerca del sitio para crear un ambiente de misterio en torno a la actividad que se realizaría, acercada la fecha se dieron más detalles y descripción del ejercicio. A continuación, se anexan las imágenes utilizadas para las publicaciones.







¡MAÑANA!

#ALAMEDAHIBRIDA



¡NOS VEMOS HOY!

#ALAMEDAHIBRIDA



¡GRACIAS POR HABER SIDO PARTE DE ESTE PROYECTO!

TAL VEZ NOS VEAMOS EN LA PRÓXIMA...

#ALAMEDAHIBRIDA



¿QUÉ ES?

ALAMEDA HÍBRIDA ES UN PROYECTO QUE COMBINA LA INTERACCIÓN DE TIPO PRESENCIAL CON LA INTERACCIÓN DE TIPO VIRTUAL EN UN MISMO SITIO, ESTO CON EL OBJETIVO DE GENERAR ESPACIOS PÚBLICOS EN LA CIUDAD QUE PROPICIEN EL CONOCIMIENTO, PERMANENCIA Y APROPIACIÓN

#ALAMEDAHIBRIDA



RALLY CULTURAL

BASADO EN LA DINÁMICA DE JUEGO, SE REALIZARÁ UN RALLY EN LA ALAMEDA CENTRAL, EL PRIMER ESPACIO PÚBLICO EN LA CDMX, Y SUS ALREDEDORES, TOMANDO EN CUENTA ALGUNOS DE LOS PUNTOS MÁS EMBLEMÁTICOS A TRAVÉS DE SU HISTORIA

#ALAMEDAHIBRIDA



¿QUÉ NECESITO PARA PARTICIPAR?

SÓLO NECESITAS:

- UN TELÉFONO CELULAR CON DATOS MÓVILES PARA NAVEGAR EN INTERNET
- LA FUNCIÓN PARA LEER CÓDIGOS QR (MUCHOS TELEFONOS YA TIENEN LA OPCIÓN INTEGRADA EN LA CÁMARA, DE NO SER ASÍ, NO TE PREOCUPES, PUEDES DESCARGAR UNA APLICACIÓN GRATUITA PARA LEERLOS)
- MUCHAS GANAS DE PARTICIPAR Y APRENDER

#ALAMEDAHIBRIDA



¿CÓMO SE LEE UN CÓDIGO QR?

PARA LEER UN CÓDIGO QR:

- ABRE LA CÁMARA DE TU TELÉFONO CELULAR O BIEN, ABRE LA APLICACIÓN QUE DESCARGASTE
- ENFOCA EL CÓDIGO EN TU PANTALLA Y ESPERA A QUE SALGA EL LINK QUE TIENE ALMACENADO
- PRESIONA ENCIMA DEL URL Y SE ABRIRÁ TU EXPLORADOR DE INTERNET QUE TE LLEVARÁ DIRECTO A LA PÁGINA

¡LISTO! YA PUEDES LEER LA INFORMACIÓN SOBRE EL SITIO

#ALAMEDAHIBRIDA



¿CUÁL ES LA DINÁMICA?

1. A CADA PARTICIPANTE SE LE DARÁ UN MAPA CON LA UBICACIÓN DE LOS PUNTOS
2. DEBERÁN UBICAR Y DIRIGIRSE EN ORDEN DE NUMERACIÓN A DICHSO SITIOS
3. EN CADA UNO SE LES HARÁ UNA PREGUNTA RELACIONADA CON LA ALAMEDA, AL RESPONDER CORRECTAMENTE SE LES ENTREGARÁ UN CÓDIGO QR QUE DEBERÁN PEGAR EN SU MAPA

#ALAMEDAHIBRIDA



¿CUÁL ES LA DINÁMICA?

4. ESCANEAR EL CÓDIGO QR Y LEER CON ATENCIÓN LA INFORMACIÓN PRESENTADA, UNA VEZ LEIDA, DIRIGIRSE AL SIGUIENTE PUNTO
5. REPETIR LOS PASOS ANTERIORES CON CADA UNO DE LOS PUNTOS MARCADOS EN EL MAPA

¡EL OBJETIVO ES PASAR UN RATO DIVERTIDO Y MIRAR A LA ALAMEDA CON OTROS OJOS!

#ALAMEDAHIBRIDA



Imágenes 132 a 154. Imágenes publicadas en las cuentas de Facebook e Instagram

Para la difusión de forma física, con ayuda de compañeros y amigos, se hicieron tarjetas de presentación para repartir en la zona de trabajo, invitando a los peatones y usuarios de la Alameda a participar. Esta forma de difusión se realizó dos semanas antes de la actividad, principalmente se invitaron a familias, jóvenes adultos y adolescentes que mostraran interés por el uso de los medios digitales, es decir, que utilizaran su celular como medio de comunicación.



Imágenes 155 y 156. Diseño de tarjeta para difusión física



Imagen 157. Tarjetas impresas para su repartición en el sitio



Imágenes 158 a 161. Difusión de forma física en la Alameda Central y sus alrededores

Con la difusión de forma física y virtual, se buscó crear una pequeña comunidad de participantes con un interés en común, en este caso, conocer más a fondo la Alameda Central de una forma lúdica. De esta forma, al haber interesados en la actividad gracias a la difusión en redes sociales, se continuó con la siguiente fase del ejercicio, llevando esta interacción de tipo virtual a una de tipo presencial en el espacio con la realización del Rally cultural.

## 2.9 Aplicación en la Alameda Central

El ejercicio se realizó en las siguientes dos fechas, con diferentes participantes y ambas con el mismo objetivo:

- **Sábado 12 de mayo de 2018 a las 12:00hrs:** Participantes que se enteraron del ejercicio por medio de las redes sociales.
- **Sábado 26 de mayo de 2018 a las 13:00hrs:** Alumnos de la carrera de Arquitectura del taller Carlos Leduc Montaña de 8° Semestre que fueron invitados al ejercicio.

El número final de asistentes y participantes en redes sociales, así como los resultados de dicho ejercicio, se discutirán y reflexionarán en el siguiente capítulo de esta investigación, ya que en los siguientes párrafos se desarrolla la descripción e ilustración de las actividades.

Una vez más con la ayuda de compañeros y amigos que se encontraron en cada uno de los 11 puntos marcados en el mapa anteriormente mencionado, se realizó el ejercicio en la zona de estudio, la Alameda Central.



Imágenes 162 y 163. Compañeros y amigos que ayudaron a la realización del ejercicio

Para el ejercicio, se siguió la siguiente dinámica:

1. Los participantes, según la convocatoria que se hizo por redes sociales y/o por invitación, se reunieron en kiosco de la Alameda a la hora indicada, una vez reunidos se les entregó el mapa con el que desarrollaron la actividad\*, con el mapa en mano, se explicaron las instrucciones de la dinámica y se les entregó el primer código QR para escanear, en este caso el del punto número 0.

¿DÓNDE Y CUÁNDO?	¿DÓNDE Y CUÁNDO?
KIOSCO DE LA ALAMEDA CENTRAL, CDMX	KIOSCO DE LA ALAMEDA CENTRAL, CDMX
SÁBADO 12 DE MAYO	SÁBADO 26 DE MAYO
12:00 A 15:00	13:00 A 16:00
¡TE ESPERAMOS!	
#ALAMEDAHIBRIDA	

Imágenes 164 y 165. Invitación con fecha y hora del ejercicio publicada en redes sociales



Imágenes 166 a 169. Reunión de los participantes en el kiosco de la Alameda Central



Imágenes 170 y 171. Escaneo del primer código QR y lectura de información

**3.** Al llegar al punto número 1, se les hizo una pregunta a los participantes acerca de la información ya leída en el punto anterior, al responder correctamente, se les hacía entrega del código QR correspondiente al punto, de lo contrario si no se respondía, tenían que volver a escanear el código anterior pegado en su mapa. Para evitar que las preguntas se repitieran o bien, dos o más participantes llegaran a mismo tiempo al mismo lugar, se plantearon un total de 4 preguntas referentes a la información de cada punto.

**4.** Una vez recibido el código QR correspondiente al punto, repitieron la dinámica de pegarlo en su mapa, escanear y leer la información presentada. Una vez más ubicaron el siguiente sitio marcado en el mapa para continuar con el Rally, esto se repitió en cada uno de los 10 puntos restantes.

**2.** Al recibir el primer código y pegarlo en la parte delantera de su mapa, se escaneó con el teléfono celular para acceder a la página con la primera información, después de leer con atención, ubicaron el siguiente punto en el mapa para dirigirse a él, iniciando así con el Rally Cultural.



Imágenes 172, 173 y 174. Interacción de participantes en cada punto

**5.** Al llegar al último punto del Rally, el número 10, se les pidió a los participantes que regresaran al punto de partida, el número 0, para mostrar su mapa completo y darles un pequeño regalo de agradecimiento, así como una pequeña tarjeta con un código QR que los llevaría a una encuesta para saber su opinión acerca de la dinámica.



Imágenes 175, 176 y 177. Participantes que terminaron el rally con su mapa completo, el cual podían conservar

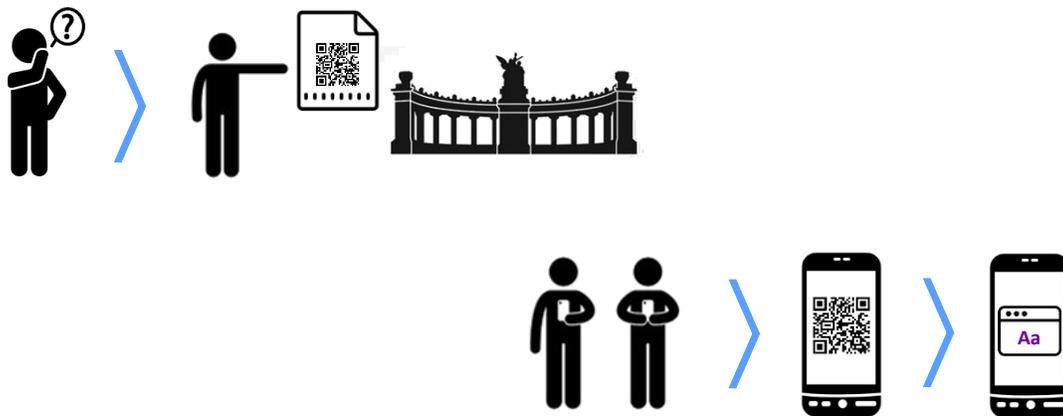


Imágenes 178 y 179. Diseño e impresión de tarjetas con encuesta para los participantes

Como se mencionó antes, el objetivo del ejercicio es acercar a los usuarios a los acontecimientos y edificios históricos que rodean a la alameda central de una forma lúdica, generando así espacios públicos que propicien el conocimiento, la permanencia y la apropiación. En cuanto al objetivo específico para esta investigación, es caracterizar a los medios digitales como herramientas de comunicación potenciales en el diseño urbano arquitectónico, así como para la revitalización de los espacios públicos en la ciudad.

Cabe destacar que los participantes de esta dinámica no podían conocer ni tener acceso a la información sobre los sitios presentados si no se presentaban de forma física en el espacio, por lo que, aunque participaran de forma virtual, el ejercicio final resultaba el complemento a esta dinámica y viceversa, quienes se encontraban en el sitio y no conocían el proyecto no podían recibir el complemento virtual.

Para hacer una demostración de estas dinámicas, se registró todo el proceso de organización y participación de los usuarios a nivel virtual y físico, tal y como lo indica el concepto de procomún, para después llevar esta participación de manera directa al espacio, complementando y reforzando ambas dimensiones como se menciona al principio de este capítulo. Al permitir esta comunicación entre ellos, se permite que los usuarios puedan reunirse en pequeñas comunidades interesadas en un objetivo, para después transformarlo en una acción de forma presencial en el sitio en cuestión.



*Gráfico 14. Interacción del usuario en el espacio físico y su complemento virtual*





# **SÍNTESIS DE CAPÍTULO 2**

## **ESPACIOS HÍBRIDOS EN LA ARQUITECTURA**

## CAPITULO 2. ESPACIOS HÍBRIDOS EN LA ARQUITECTURA

**OBJETIVO: EXPLORAR EL CONCEPTO DE ESPACIO HIBRIDO COMO NUEVA ESTRATEGIA DE DISEÑO EN EL ÁMBITO URBANO – ARQUITECTÓNICO Y SUS POSIBLES APLICACIONES**

### INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE ESPACIO HÍBRIDO

Angelique Trachana

Se vive en una "realidad aumentada" por el uso de los dispositivos tecnológicos que generan y sostienen el espacio virtual haciendo de él también un lugar habitable.

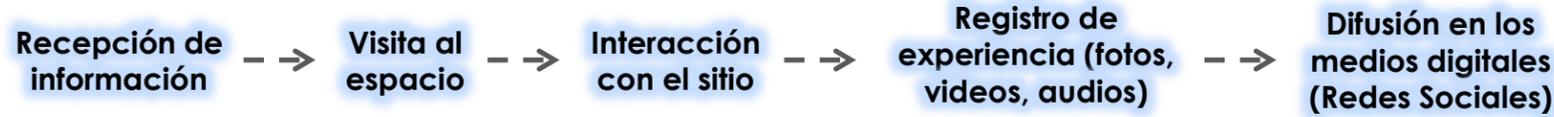
### TECNOLOGIAS COMO NUEVAS POSIBILIDADES

Domenico Di Siena

Configuración de espacios públicos como lugares donde se garantiza el libre intercambio de información entre la sociedad, quien juega un papel fundamental y devuelve a estos espacios la vitalidad que parecían haber perdido.

### CONCEPTO DE PROCOMÚN

Al usar estas herramientas en el espacio físico se da lugar a una hibridación de interacciones físicas y virtuales



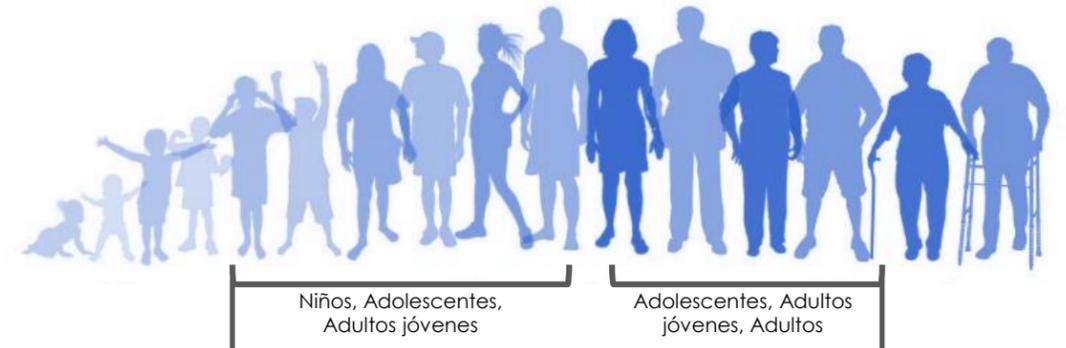
Al compartir experiencias en redes sociales, se hace difusión de información, un usuario la recibe y se repite el ciclo

SIENDO ASÍ...



Aprovechando estas dinámicas, se crean proyectos para mejorar la experiencia en la ciudad

Creadores de proyectos, recurren a grupos de usuarios específicos para adecuarse a sus necesidades y captar su atención



Para ejemplificar

### Reconocimiento de la ciudad por medio del juego

- > Ingress
- > Pokémon Go
- > Geocaching
- > Los libros perdidos

### Reconocimiento de la ciudad mediante la difusión de información

- > Google Maps
- > Guia de Arquitectura
- > UNAM 360
- > Murales CU
- > Tu comunidad UNAM 360
- > Waze

### Proyectos de apoyo a la comunidad emergente

- > Verificado 19s

Con base en estas dinámicas y proyectos se plantea una pregunta previa al ejercicio de aplicación

**¿Qué pasa cuando estas aplicaciones y herramientas se llevan al espacio público?**

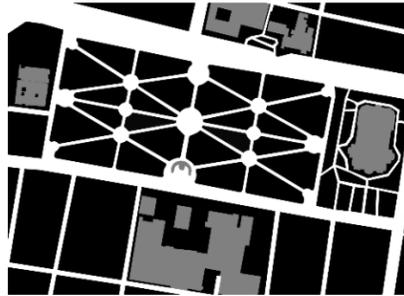
## APLICACIÓN EN SITIO. EJERCICIO ALAMEDA HÍBRIDA

Para realizar el ejercicio, se pasó por tres etapas de organización y análisis

### ANÁLISIS DE LA ZONA DE EXPLORACIÓN

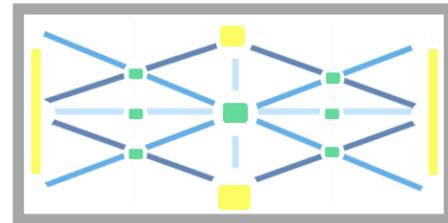
#### UBICACIÓN

Alameda Central,  
Centro Histórico  
Ciudad de México



#### ZONIFICACIÓN Y RECORRIDOS

Identificación de recorridos  
y zonas de afluencia dentro  
de la Alameda

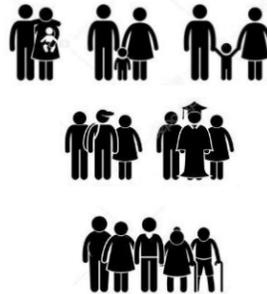


— Circulación primaria  
— Circulación Secundaria  
— Circulación de Transición  
— Circulación Terciaria

■ Puntos emblemáticos  
■ Puntos de reunión o permanencia

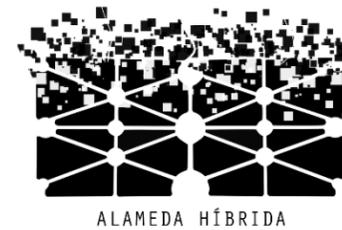
#### CARACTERIZACIÓN DE USUARIOS

Edades de los 0 a 90+  
Mayoría de población  
adolescentes, jóvenes  
adultos y adultos



#### DISEÑO Y PLANEACIÓN

Creación de  
“Alameda Híbrida”  
como marca visual  
para su posterior  
difusión en redes  
sociales



### PLANTEAMIENTO DEL EJERCICIO

#### UBICACIÓN EN MAPA

Ubicación de los  
puntos de control del  
Rally en un mapa,  
este mapa se les  
entrega a los usuarios  
en el sitio



#### INVESTIGACIÓN Y PUBLICACIÓN

Investigación de los  
sitios previstos  
anteriormente y  
creación de página  
de internet para su  
publicación



#### DIFUSIÓN FÍSICA Y VIRTUAL

Creación de cuenta  
en redes sociales  
para la difusión del  
ejercicio entre los  
usuarios de las  
mismas



### APLICACIÓN EN SITIO

El ejercicio “Alameda Híbrida” combina la interacción de tipo presencial con la de tipo virtual en un mismo sitio, basado en la dinámica de juego y con el gran antecedente histórico del sitio, se planteo un Rally Cultural, esto para generar un espacio que propicie el conocimiento, la permanencia y la apropiación.

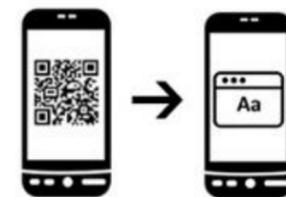
1. Ubicar los puntos  
en el mapa



3. Responder la pregunta  
relacionada a la información  
presentada



5. Escanear con un teléfono móvil  
el código, se abrirá una página  
con información sobre el sitio



7. Una vez leída, ubicar  
el siguiente punto y  
dirigirse a él



2. Una vez ubicados,  
dirigirse al primero



4. Al contestar correctamente,  
colocar el código QR en la  
sección correspondiente

6. Leer con atención la  
información



8. Repetir los pasos  
hasta concluir el Rally  
Cultural



# CAPÍTULO 3



# APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES COMO CATALIZADORES PARA LA REVITALIZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

## **Objetivo:**

Caracterizar a los medios digitales como herramientas aprovechables en el diseño urbano – arquitectónico.

El objetivo de este capítulo es hacer una reflexión de los resultados y experiencias con respecto a la aplicación en sitio desarrollada en el capítulo anterior, de tal forma que se respondan y reafirmen los conceptos, incógnitas e hipótesis presentados a lo largo de esta investigación.

## 3.1 Resultados y Reflexión del ejercicio “Alameda Híbrida”

Como se mencionó en el capítulo anterior, este último capítulo está dedicado a recopilar el material obtenido en la práctica de campo, para su posterior análisis general, de esta forma se podrán aceptar, rechazar o contradecir las hipótesis planteadas al principio de la investigación, teniendo un panorama más amplio y empírico sobre el tema. Dentro del material presentado, se encuentran fotografías, capturas de pantalla, gráficas generales, datos de la página de google sites, formularios de google, así como respuestas escritas por los participantes del ejercicio Alameda Híbrida.

### 3.1.1 Alcance de la difusión en redes sociales

Para el ejercicio de Alameda Híbrida, se hicieron cuentas en las redes sociales de Facebook, Instagram y Twitter, ésta última no se utilizó de manera frecuente ya que se optó por poner énfasis en aquellas redes sociales que manejaran más el contenido visual, es decir fotografías y videos, además de tener un mejor uso de la herramienta hashtag, como lo es en la plataforma Instagram.

La difusión se realizó en un periodo de 3 semanas antes de la primera fecha del ejercicio<sup>28</sup>, por lo que se crearon las cuentas y se comenzó a publicar a partir del 24 de abril de 2018. En un periodo de un mes, es decir al 27 de mayo, un día después de la aplicación del segundo ejercicio, los resultados fueron los siguientes:

---

<sup>28</sup> 12 de mayo de 2018

## Facebook

Para la página de Facebook se utilizaron publicaciones que contenían imágenes informativas acerca del espacio y del ejercicio, se crearon eventos para informar a los posibles participantes de las fechas y horas de realización, se publicó prácticamente una vez al día durante la primera semana, pasando a dos veces al día las siguientes dos semanas y se invitó a amigos y conocidos compartir el evento en sus perfiles si les interesaba la dinámica. Las publicaciones y los eventos no fueron difundidos mediante la opción de pago que ofrece la plataforma de Facebook, es decir, no hubo publicidad de pago.

Se obtuvieron un total de 62 Me gusta en la página, a medida que se acercaban las fechas de aplicación del ejercicio, aumentaba el interés de las personas.



Imagen180. Gráfica del total de seguidores de la cuenta de Facebook

En cuanto al alcance de publicaciones y eventos, como se observa en la imagen, se pudo registrar una visualización máxima de 270 personas en las publicaciones el día 5 de mayo, este mismo día se realizó la difusión de forma presencial en el sitio con la repartición de tarjetas y explicación de la dinámica a los interesados en participar, a comparación de los demás días, se puede observar un crecimiento notable, esto nos habla que la difusión presencial en sitio resulta importante para dar a conocer el proyecto. Como se mencionó anteriormente y como se puede observar en la imagen, no se utilizó la función de pago para la difusión de publicaciones y eventos.

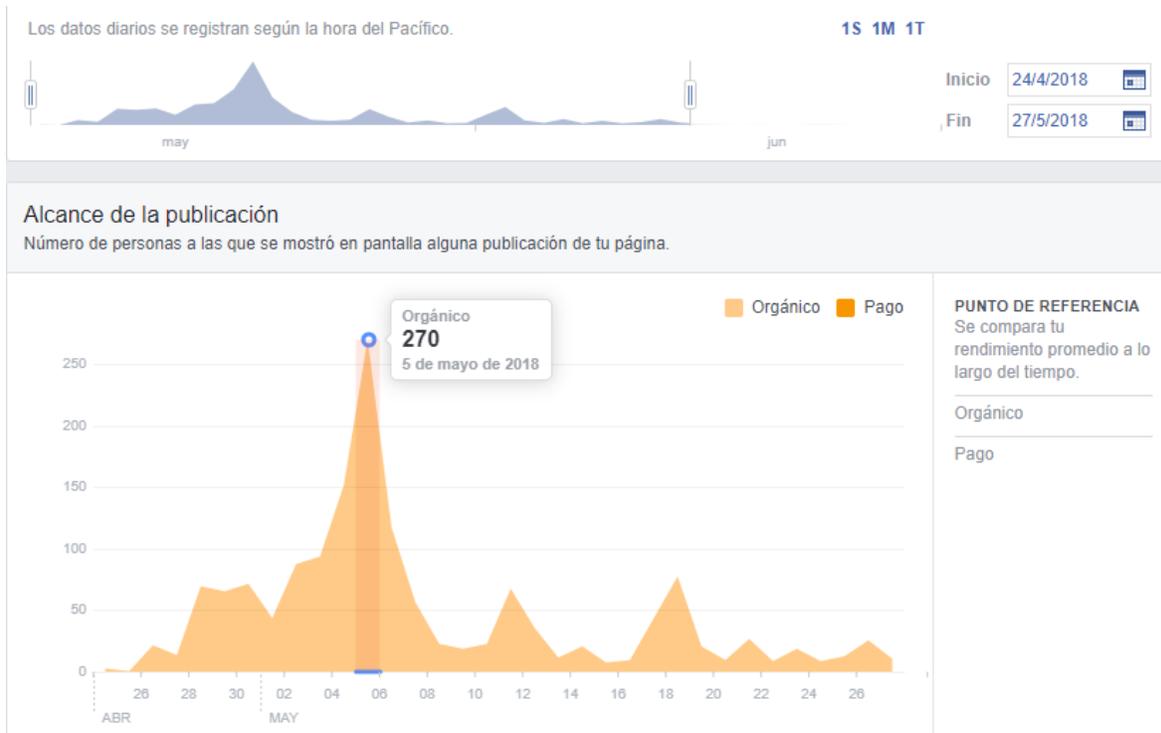


Imagen 181. Gráfica del alcance total de las publicaciones

Otro dato a destacar en la difusión, es el tipo de usuarios que entraron a la página y a los que se les hizo llegar la publicidad, a pesar de tener un rango de edad desde los 13 hasta los más de 65 años, el mayor alcance se dio con adultos jóvenes y adultos, en un rango de 18 a 34 años. El mayor alcance que se obtuvo fue de 328 personas, predominando el sexo femenino.

En cuanto a los dos eventos que se crearon, se obtuvo un alcance de 600 personas, de las cuales se obtuvieron un total de 27 respuestas de asistencia para el 12 de mayo y 23 para 26 de mayo, sin embargo, estos números no fueron determinantes para la verdadera asistencia en el sitio el día del ejercicio, como veremos en el siguiente apartado.



Imagen 182. Gráfica del alcance total de las publicaciones y eventos de Facebook, así como el rango de edades con mayor audiencia

## Instagram

Para la cuenta de Instagram se tenía que manejar un lenguaje meramente visual, por lo que las publicaciones utilizadas se marcaban con hashtags populares utilizados en la plataforma para que los usuarios se encontraran con las imágenes y visitaran nuestro perfil si les llamaba la atención, en un periodo de un mes, se hicieron 27 publicaciones y se alcanzaron los 34 seguidores en la cuenta. De igual forma no se utilizó la función de pago para la difusión.



Imágenes 183 y 184. Número total de seguidores en la cuenta de Instagram y publicaciones con hashtags

A pesar de haber obtenido pocos seguidores en ambas plataformas, se pudo observar una buena interacción por parte de los usuarios, fue más notable en la plataforma de Instagram ya que su dinámica se basa en presentar fotografías y recolectar likes, por lo que es más fácil captar la atención visual de los usuarios, sin embargo en la plataforma de Facebook con los eventos y publicaciones, se puede presentar más información acerca del proyecto o producto, su método de difusión es muy amplio por lo que muchas personas pueden ver la página en su sección de recomendados.

En este caso no se usó la herramienta de pago por publicidad, lo que hace pensar en que, si se hubiera utilizado y además se le hubiera dedicado un periodo más largo de tiempo a la difusión, los resultados probablemente serían más numerosos.

### 3.1.2 Total de participantes del ejercicio

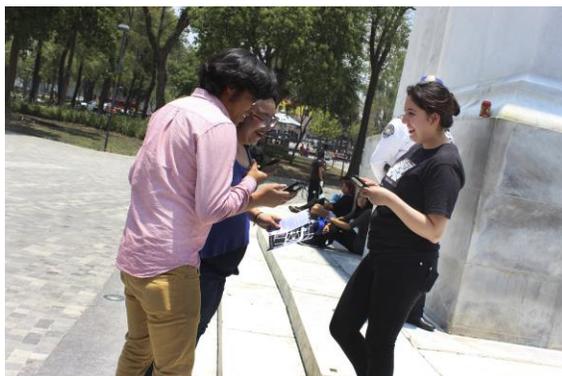
En cuanto al total de participantes en las dos fechas de la aplicación del ejercicio, los resultados fueron los siguientes:

#### **Sábado 12 de mayo de 2018 a las 12:00hrs - Participantes que se enteraron del ejercicio por medio de las redes sociales.**

Para este evento se obtuvieron un total de 27 respuestas de asistencia, sin embargo, el día del ejercicio solo se presentaron un total de 3 personas, igualmente se realizó el ejercicio como se tenía planteado, al ser pocas personas se les pregunto cuál era su opinión, a lo que respondieron que había sido una dinámica divertida e interesante.



Imágenes 185 a 188. Asistentes de la primera aplicación del ejercicio



**Sábado 26 de mayo de 2018 a las 13:00hrs - Alumnos de la carrera de Arquitectura del taller Carlos Leduc Montañó de 8° Semestre que fueron invitados al ejercicio.**

Para esta segunda edición del ejercicio, realizada dos semanas después de la primera, se invitó de forma directa a participar a los alumnos de octavo semestre del Taller Carlos Leduc Montañó, esto para tener un mayor número de participantes y observar mejor la dinámica usuario – espacio público. Para esta fecha del ejercicio se manejó una dinámica diferente para registrar la asistencia ya que eran alumnos del taller, se realizó una lista de los posibles asistentes y el día del ejercicio se tomó asistencia nuevamente. En total se anotaron 55 alumnos, de los cuales la asistencia final fue de 39, al final de su recorrido se les entregó una tarjeta con un código QR para responder una encuesta y conocer su opinión al respecto. Los resultados de dicha encuesta se muestran más adelante.

**26 - 05 - 18**

#ALAMEDAHIBRA

**MAY 26** Alameda Híbrida Segunda Edición  
Público · Organizado por Alameda Híbrida

✓ Asistiré

sábado, 26 de mayo de 13:00 a 16:00  
hace aproximadamente 2 semanas

Alameda central [Mostrar mapa](#)

Invitación de Alejandra Flores Nájera



LISTA ASISTENCIA ALAMEDA HÍBRIDA  
26 - MAYO - 2018

NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
1 Alcaraz Lara Gerardo	26 Lozano Pérez Nora Magdalena	52 Torres Centeno Raymundo
2 Alcega Hernández Jessica Itzel	27 Mario Alvarez Jorge Antonio	53 Torres González Joseph Amador
3 Arana Mondragón Erick David	28 Martínez Díaz Geovanna Zuriaday	54 Valdez Díaz Leonel
4 Blas Cedillo Carmen Fernanda	29 Martínez Pablo Jacqueline	55 Valencia Hernández Elizabeth
5 Cabrera Flores María del Carmen	30 Meza Ocampo Alma Gabriela	56 Zapata Valeriano Lucy Katerin
6 Calderón Hernández Karina	31 Miramontes Hernández Dante	
7 Camarillo Chimal Viridiana	32 Moreno Gómez Julio	57
8 Castro Aguilera Edith	33 Neri Martínez Diana	58
9 Chávez Bonfil Sara Aiheli	34 Padilla Casasa Paulina	59
10 Cruz Aguirre Derek Brian	35 Pérez Núñez Irving Omar	60
11 De la Rosa Gómez Daniel Jesús	36 Portuondo Castellanos Hic Cristal	61
12 Galindo Hernández Migdalia Mariel	37 Purtila Hernández Jorge Ulises	62
13 Gándara Leyva Ángel	38 Ramos Sacinto Jorge	63
14 González Castañeda Víctor Manuel	39 Reyes Martínez Ana Cristina	64
15 González Martínez Jeannina	40 Rojas López Andrea Estefany	65
16 González Osasca Eduardo Daniel	41 Rosas Leyva Fernanda	66
17 González Robles Arian Esméralda	42 Rosas Márquez Mayra G.	67
18 Gutiérrez Pérez Gabriela Danya	43 Samano Tinoco Sergio	68
19 Hernández González Seva Atzimira	44 Sánchez Siba Mayra Itzel	69
20 Hernández Ramírez José Eduardo	45 Sandoval Contreras Karina	70
21 Hernández Ramos Beatriz Cecilia	46 Santiago Reyna Norma	71
22 Jiménez Pérez María Alejandra	47 Sarabia Rodríguez Brayán Alexis	72
23 Llanos Lozano Jimmy Citlaly	48 Soto Sotillos Mariana Araceli	73
24 López Lozada Ana Isabel	49 Suarez Jiménez Karen Marlene	74
25 López Olarte Uriel	50 Tenorio Estévez Alexei Ivetturo	75

### 3.1.3 Actividad de la página Alameda Híbrida

Para corroborar la actividad de todos los participantes, se utilizó la herramienta Google Analytics para monitorear la página de Alameda Híbrida. Al mostrar los resultados se puede observar que, en efecto, se recibieron las visitas acordes a los participantes que asistieron, tomando en cuenta la posibilidad de que se pudo entrar más de una vez para leer la información de las entradas de blog o bien, asistieron acompañantes extra con los participantes, los resultados fueron los siguientes:

Para la primera aplicación del día 12 de mayo, asistieron 3 personas y se recibieron un total de 6 visitas a la página.

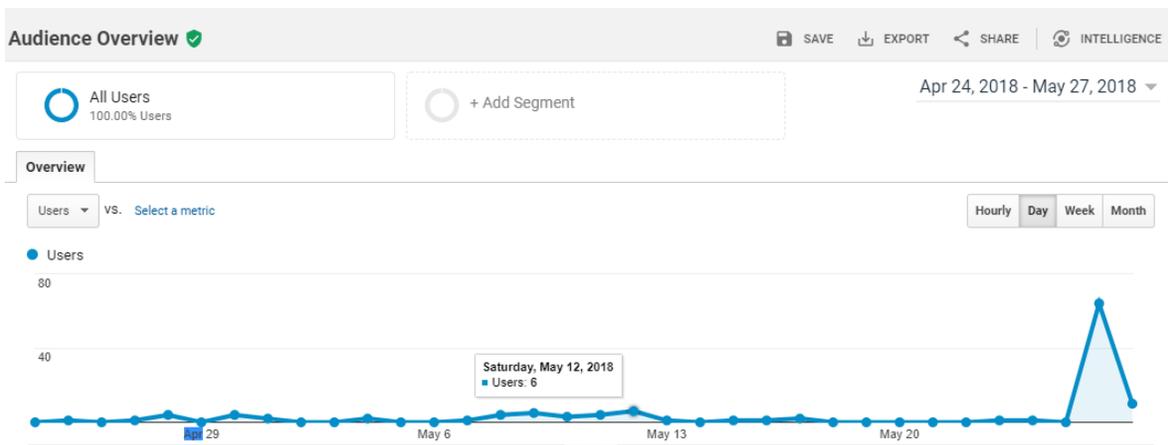


Imagen 193. Gráfica del total de visitas a la página en día 12 de mayo

Para la actividad del día 26 de mayo, con 39 participantes en el sitio, se recibieron un total de 64 visitas a la página.

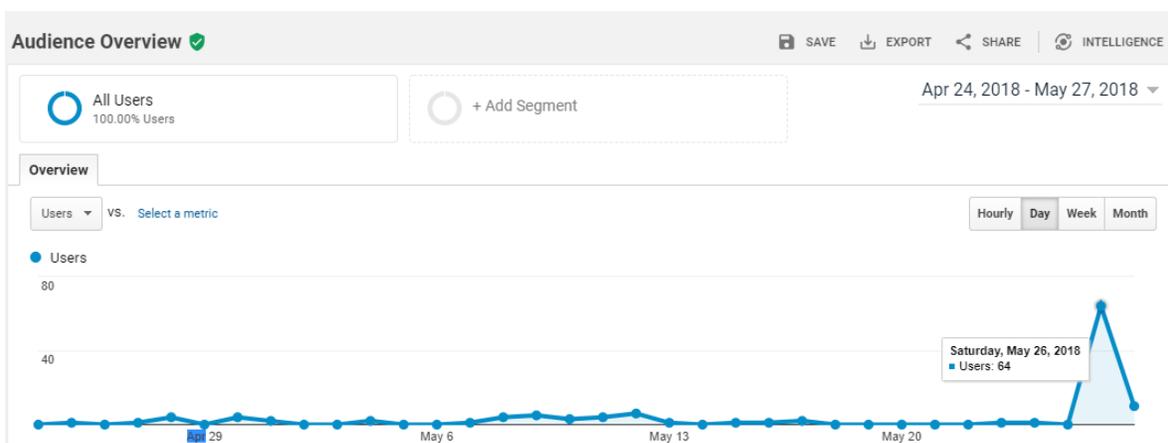
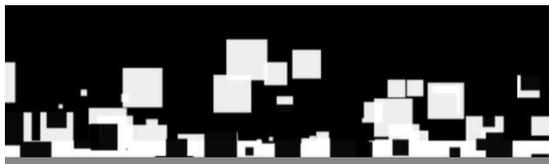


Imagen 194. Gráfica del total de visitas a la página el día 26 de mayo

### 3.1.4 Resultados y respuestas de la encuesta



#### Alameda Híbrida

¡Muchas Gracias por ser parte de este proyecto! Para nosotros es muy importante saber que te pareció esta dinámica, por lo que te pedimos respuestas de forma muy honesta cada una de las preguntas, tómate tu tiempo.

\* Required

¿Tuviste problemas para seguir la dinámica o para escanear los códigos? \*

- Si
- No
- Other: \_\_\_\_\_

Para conocer la opinión de los participantes acerca del ejercicio Alameda Híbrida y para hacer mejoras para futuras aplicaciones en otros espacios, se realizó una encuesta con la herramienta Google Forms ya que además de ser accesible para cualquier dispositivo móvil y de escritorio, permite capturar y analizar las respuestas de forma sencilla.

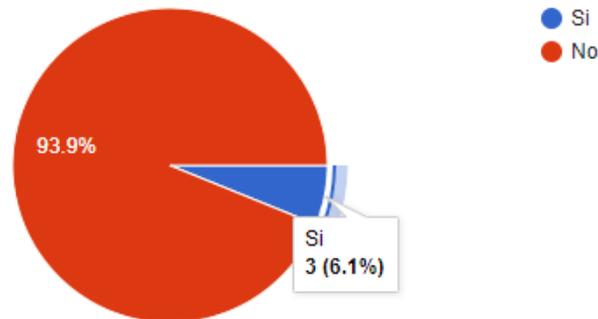
Se formularon un total de 11 preguntas relacionadas con la experiencia, interés y mejoramiento del ejercicio, se recibieron un total de 49 respuestas, 10 más que los totales de participantes registrados en lista, por lo que es probable que los

Imagen 195. Encuesta Alameda Híbrida en la plataforma de Google Forms

acompañantes de los mismos también respondieran la encuesta. Las preguntas y respuestas en porcentaje se muestran a continuación:

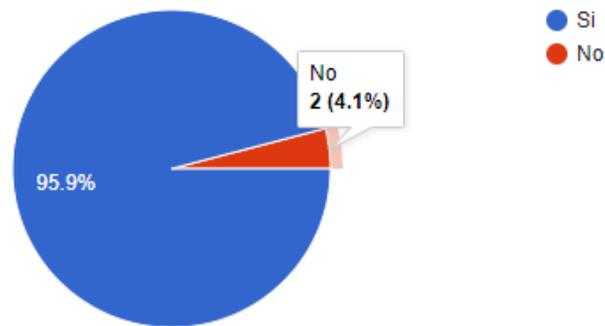
#### ¿Tuviste problemas para seguir la dinámica o para escanear los códigos?

49 responses



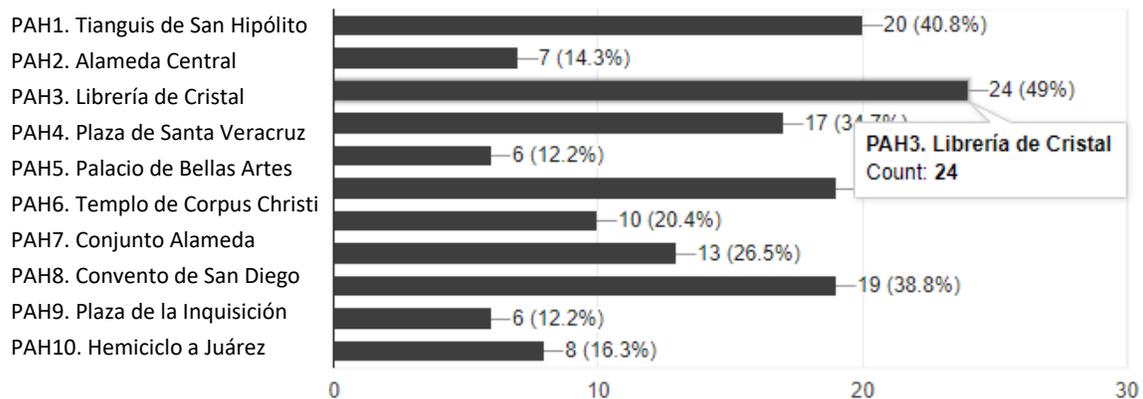
## ¿Volverías a realizar la actividad?

49 responses



## ¿Conocías físicamente todos los sitios que se presentaron? ¿Cuál o cuáles no conocías? (Puedes seleccionar más de uno)

49 responses



Como se observa en la encuesta el sitio o la información que menos se conocía de los que se presentaron, fue el de la librería de cristal, seguido del tianguis de san Hipólito, el templo de corpus Christi y la plaza de la inquisición. En general se puede ver que los sitios presentados no son del conocimiento de todos los habitantes.

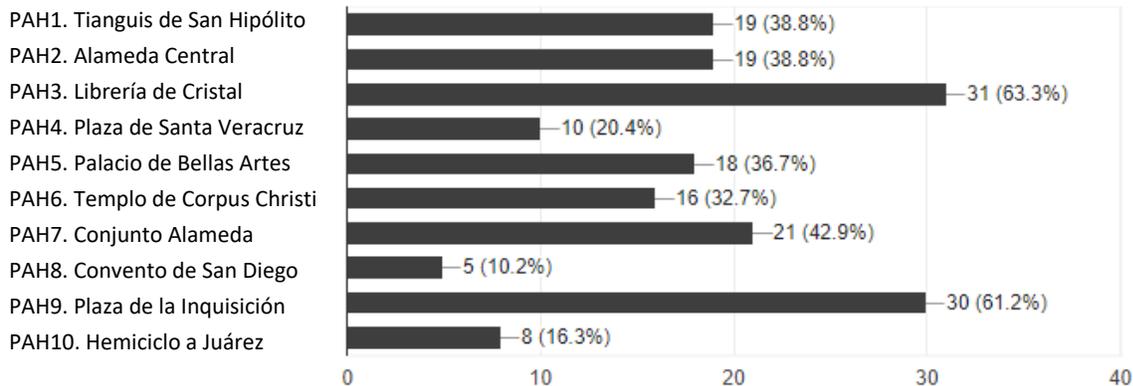
## ¿Te pareció interesante la información presentada?

49 responses



## Si tu respuesta anterior fue si, ¿Cuál o cuáles llamaron más tu atención?

49 responses



Como se muestra en la imagen, la información más interesante para los participantes fue la de la librería de cristal y la plaza de la inquisición, seguido del conjunto Alameda y el tianguis de San Hipólito.

## ¿Qué piensas del proyecto Alameda Híbrida?

49 responses

Es un buen concepto ya que involucra herramientas digitales, la información de los sitios visitados, su historia etc, se encuentra al momento, se recorre el espacio publico. Ayudaría relacionar los recorridos de acuerdo a los sitios de acuerdo a la ruta ya que la información era desdada en cuento a las estaciones.

es interesante y divertido

Está interesante la relación que s puede generar a partir de un teléfono y el espacio físico. La limitante es que no todos cuentan con un teléfono inteligente.

Es una buena herramienta para "actuaizar" las nuevas formas de apropiacion de los espacios publicos,por que igualmente fomenta diferentes formas de habitar el espacio.

Es un proyecto muy innovador, ya que esta fomentando el desarrollo de nueva formas de habitar e interactuar en los espacios públicos.

Es una gran actividad, que a mi parecer cumple con su objetivo, sin embargo al realizarse como rally se puede llegar a perder la atención al lugar donde se está, por el hecho de ser competitivo.

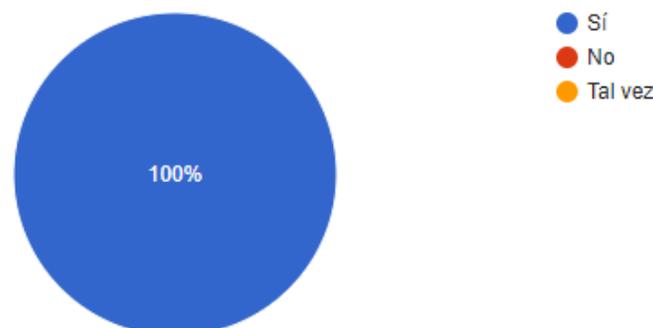
Es una actividad bastante dinámica que ayuda a conocer la historia del sitio

Muy inovador

En esta pregunta se muestran las 49 respuestas individuales de los participantes, un gran porcentaje piensa que la actividad es interesante, divertida y dinámica. Algunos más mencionan que la dinámica podría mejorarse al quedar como una intervención fija en el espacio, de esta forma más personas pueden participar en el día a día.

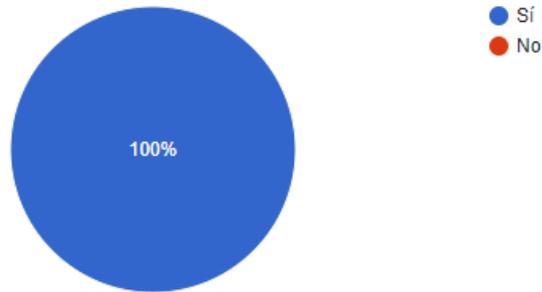
## ¿Recomendarías esta actividad a otras personas?

49 responses



### ¿Te gustaría ver este tipo de dinámicas en otros sitios de la ciudad?

49 responses



### Si tu respuesta anterior fue si ¿En cuáles?

48 responses

- A lo largo del centro histórico.
- En la explanada del Monumento a la revolución, centro historico o CU.
- Santa María la rivera
- En sitios que tengan un valor de pertenencia e identificación con los habitantes. Mercados, objetos arquitectónicos, y calles emblemáticas.
- Coyoacan y Tlatelolco
- Centro histórico, barrios importantes, la roma, la Condesa,
- En monumento a la revolución, bosque de chapultepec, hipódromo condesa, xochimilco.
- Centro Histórico
- En Ciudad Universitaria o el mismo centro histórico de la CDMX.
- Otros sitios que también tengan ese carácter histórico
- Todo el centro
- Igual en el Centro Histórico, pero en los alrededores.

El proyecto Alameda Hibrida es una base abierta para aplicarse a otros sitios de la ciudad, es por esto que esta pregunta es importante para conocer los sitios en los que se podría detonar esta actividad. Entre las respuestas más mencionadas se encuentran:

- Centro Histórico
- Ciudad Universitaria
- Barrio de Santa María Ribera
- Tlatelolco
- Polanco
- Roma-Condesa
- Coyoacán
- Chapultepec
- Reforma
- Santa Fe

### ¿Crees que este tipo de actividades ayudarían a que los usuarios permanezcan más tiempo en el espacio público? ¿Por qué?

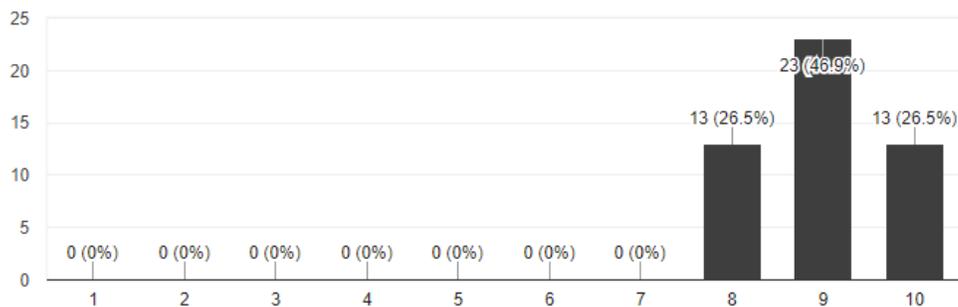
49 responses

- Si porque al final de la actividad descansas y te sientas en algún lugar de el, o lo recorres con mayor atención.
- Por el tiempo que implica hacer la actividad
- Considero que depende de cada quién que tanto interes tenga en el asunto.
- Si, tal vez al sentir que es parte de algo, les guste pertenece más tiempo
- Si, por que te invita a pertenecer a un espacio por un tiempo
- Ya que generaría que recorriera los espacios
- Si, ya que las rutas establecidas obligan a generar recorridos, así como conocer lugares que por lo general pasarían desapercibidos por las personas.
- disfrutarían más el espacio
- No, la actividad detona dinámicas inmediatas que no sugieren una permanencia mayor.
- Pues si porque son dinamicas sencillas que aprovechan toda la extension de los espacios
- Si, porque son actividades que desarrollan en toda la extensión del lugar.
- Si, por el tipo de actividades y el conocer un nuevo lugar.

En general, los participantes piensan que el ejercicio funcionaría para propiciar la permanencia en el espacio público, ya sea por el tiempo que toma realizarla o bien porque al conocerla les agradaría quedarse más tiempo.

### Con base en tu experiencia e interés, en una escala del 1 al 10 ¿Qué calificación le darías a la actividad?

49 responses



### 3.1.5 Discusión del ejercicio Alameda Híbrida



Imagen 196. Proyecto Alameda Híbrida

se sientan identificados con su entorno y puedan tener contacto con el de una forma más íntima.

Al poner en práctica y explorar con estas herramientas y estrategias, se deja constancia de que, si se les proporciona a los usuarios una plataforma en la que puedan interactuar y se les invita a participar, estos se apropian de ella y adquieren conocimientos que después pueden compartir con otros usuarios. En el caso de Alameda Híbrida, se adquiere un conocimiento histórico acerca de los espacios que rodean a la Alameda Central, de tal forma que el usuario experimente su visita desde un punto de vista basado en el valor patrimonial de la zona.

Si bien es cierto que esta exploración se planteó y organizó en un periodo de tiempo muy corto y se llevó al espacio físicamente en fechas y horas específicas<sup>29</sup>, el trabajo y los resultados fueron los adecuados para demostrar que si se aplican los recursos y tiempos necesarios, se pueden plantear estrategias en los espacios deteriorados o abandonados de la ciudad para generar interés en ellos, o bien, se puedan crear comunidades que estén dispuestas a participar para regresarle su vitalidad.

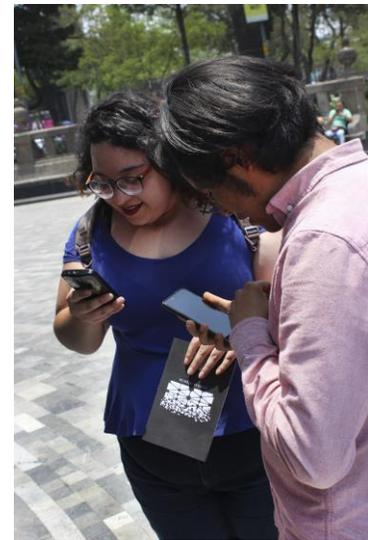


Imagen 197. Interacción con el espacio de forma física y virtual

<sup>29</sup> Para cumplir con las fechas establecidas para esta investigación.



# **SÍNTESIS DE CAPÍTULO 3**

**APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES COMO CATALIZADORES PARA  
LA REVITALIZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO**

### CAPITULO 3. APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES COMO CATALIZADORES PARA LA REVITALIZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

OBJETIVO: CARACTERIZAR A LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTAS APROVECHABLES EN EL DISEÑO URBANO – ARQUITECTÓNICO.

#### Resultados del ejercicio de aplicación

	Facebook	Instagram
<b>Alcance de difusión en redes sociales</b> ↓ Difusión del 24 de Abril al 27 de Mayo de 2018	<p>62 Me gusta en la página</p> <p>Máxima visualización de publicaciones: <b>270 veces</b></p> <p>Máximo alcance: <b>328 personas</b>, la mayoría en edades de <b>18 a 34 años</b></p>	<p>Con 27 publicaciones se consiguieron un total de <b>34 seguidores</b> en la cuenta.</p>
<b>Participantes totales del ejercicio</b>	<p><b>Sábado 12 de Mayo de 2018</b></p> <p>Se registraron <b>603 visualizaciones</b> del evento y acudieron un total de <b>3 personas</b></p>	<p><b>Sábado 26 de Mayo de 2018</b></p> <p>Se registraron <b>600 visualizaciones</b> del evento y al ser por invitación directa, acudieron un total de <b>39 alumnos</b></p>
<b>Actividad en la página durante el ejercicio</b>	<p>Al acudir <b>3 personas</b> y considerando la duplicación de visitas por la dinámica, se registraron un total de <b>6 visitas</b></p>	<p>Al acudir <b>39 personas</b> y considerando la duplicación de visitas por la dinámica, se registraron un total de <b>64 visitas</b></p>
<b>Respuestas de encuesta</b>	<p>Se formularon un total de <b>11 preguntas</b> relacionadas con la experiencia, interés y mejoramiento del ejercicio, se recibieron un total de <b>49 respuestas</b>.</p> <p>Un gran porcentaje considera que el ejercicio es dinámico y una buena estrategia para la revitalización del espacio público</p>	

Con la aplicación de ejercicio y los resultados mostrados, se plantea la siguiente discusión



#### DISCUSIÓN DEL EJERCICIO

Alameda Híbrida como un proyecto que combina la interacción de tipo virtual con la interacción de tipo presencial

Crear y/o revitalizar espacios públicos en la ciudad que propicien el conocimiento, la apropiación y la permanencia por parte de los usuarios

Explorar las herramientas digitales y las dinámicas de juego y entretenimiento

Usuarios se sientan identificados con su entorno y puedan tener contacto con el de una forma más personal

Si se les proporciona a los usuarios una plataforma en la que puedan interactuar y se les invita a participar, estos se apropian de ella y adquieren conocimientos que después pueden compartir con otros usuarios.

**Aplicando los recursos y tiempos necesarios, se pueden plantear estrategias en los espacios deteriorados o abandonados de la ciudad para generar interés en ellos, o bien, basados en los intereses de los usuarios, crear comunidades que estén dispuestas a participar para regresarle su vitalidad**



# DISCUSIÓN FINAL



El espacio público se transforma constantemente, éste siempre ha surgido de una necesidad por tener lugares donde se pueda dar la relación y las dinámicas sociales, a través de la historia se le conocen múltiples usos, pasando de lo comercial a lo lúdico, de lo religioso a lo cultural, como espacios de transición entre dos puntos o como amplios jardines que cambien la estética urbana de una zona. Es precisamente esta condición de lo social lo que ha prevalecido en la definición de espacio público, una zona o espacio que permita la interacción social entre los habitantes y donde se puedan dar diferentes actividades que mantengan la visita permanente de los usuarios, de esta forma, el espacio podrá prevalecer.

Esta visita permanente a los espacios o bien, la interacción presencial, siempre será necesaria para que las relaciones sociales puedan darse de forma natural, sin embargo la transformación de la sociedad y sus necesidades provocan o dan pie a que estas relaciones también se modifiquen, con el surgimiento del internet, los medios de comunicación sufrieron un cambio radical, de manera que la interacción presencial ya no fue necesaria para lograr la comunicación, esto provoco durante algún tiempo que los usuarios se alejaran del espacio público, evidentemente esta necesidad de comunicación en la ciudad hizo que los nuevos edificios o centros comerciales comenzaran a incorporar estas tecnologías en sus instalaciones, repoblando en cierta forma la ciudad. Sin embargo, aquellos espacios que no contaban o cuentan con esta tecnología, en su mayoría plazas públicas y parques, se ven desplazados por esta falta de comunicación, es por esto que, al identificar estas transformaciones físicas y sociales del espacio público a través del tiempo y como futuros profesionistas, podemos preguntarnos de qué forma se pueden revitalizar estas partes de ciudad con ayuda de los medios digitales.

Si bien es cierto que la interacción presencial no puede ser reemplazada con la de tipo virtual, ya que como se menciona anteriormente, esta es indispensable para que las relaciones sociales puedan darse de forma natural, debemos aceptar que para fines comunicativos, la interacción virtual resulta de gran apoyo al hacer invitación a los usuarios a participar en cualquier actividad, haciendo difusión de información respecto a un objetivo, se crean pequeñas comunidades de usuarios interesados en el mismo, de tal forma que se da una preselección de participantes que discutirán y formaran parte de dichas actividades, actividades que se darán posteriormente de forma presencial en un sitio determinado, reforzando así las relaciones sociales entre los usuarios.

Al profundizar en cada uno de los proyectos y acontecimientos presentados en esta investigación, los cuales solo se tomaron a nivel ciudad de México, y teniendo en cuenta que a nivel internacional se pueden mencionar muchos más, se observa que la intervención de los medios digitales en el espacio público nos ofrece un sin fin de aplicaciones y estrategias para revitalizar una zona, lo único que se tiene que

hacer, es proponer una plataforma o dinámica que permita que estas interacciones híbridas entre lo virtual y lo físico se den de forma natural por parte de los usuarios, sin intervención mayor de agentes externos, es decir, que sin necesidad de una infraestructura, presupuesto o proceso mayor, los habitantes y usuarios se apropian de los medios y de los espacios que así se los permitan, siempre y cuando se les otorgue una plataforma o espacio para hacerlo libremente.

Es por esto que el arquitecto en su labor de diseñador y principal tomador de decisiones a nivel proyecto urbano arquitectónico en el espacio, puede proponer soluciones basadas en su sensibilidad por el contexto urbano y a su vez, con la ayuda de las nuevas tecnologías, crear estas plataformas de interacción híbridas de acuerdo a la zona, incorporando así a los espacios híbridos como nuevas estrategias de diseño urbano arquitectónico en la ciudad.

*“Si la arquitectura es el hardware, ¿Quién está diseñando el software?... Así que es tan importante diseñar algo como la vida después de eso. Podemos hacer un gran edificio, pero si las personas que manejan el edificio no están interesadas en hacer muchas otras cosas y proporcionar otros espacios en el interior, experimentando y dejándolo abierto para que las personas entren y vean cómo funciona y como se adapta, entonces no estamos aprendiendo, no estamos siendo lo suficientemente flexibles para aprender.”*

- Michel Rojkind, 2018

Para que como arquitectos podamos ser concededores y aplicadores de estas herramientas, debemos experimentarlas a nivel formativo dentro de la academia, de tal forma que los métodos de enseñanza nos permitan conocer las posibles soluciones a nivel híbrido en el espacio. Es claro que al igual que la interacción presencial en el espacio, la enseñanza tradicional no puede ser reemplazada, ya que los métodos tradicionales de diseño y construcción son la base de la profesión de arquitecto, sin embargo, como se ha venido mencionando, la transformación del espacio público y la ciudad es cada vez más notable, por lo que debemos también transformar la forma en la que enseñamos arquitectura sin dejar de lado las bases de la misma. De igual forma, transformar la visión que se tiene como estudiante y profesionalista en arquitectura, dejando claro que el arquitecto no solo puede desarrollarse en el ámbito constructivo o creativo de un proyecto, sino que puede jugar papeles más allá de eso a nivel social, histórico, tecnológico e inclusive administrativo, de tal forma que se puedan trabajar los proyectos dentro y fuera

del aula, aportando y generando recursos para el propio mejoramiento de la enseñanza académica y de las dinámicas sociales de la población.

¿Cómo se puede transformar esta visión y métodos de enseñanza? Precisamente poniendo en práctica estas **estrategias de hibridación virtual y física**:

- > **Uso de herramientas digitales dentro del aula por parte de los profesores como método de enseñanza en las asignaturas existentes**
- > **Mejoramiento de instalaciones de cómputo**
- > **Creación de laboratorios experimentales**
- > **Creación de nuevas asignaturas que contengan los temas de la comunicación en la arquitectura a través de redes sociales y aplicaciones móviles**
- > **Talleres de programación y creación de aplicaciones móviles enfocadas a la arquitectura**
- > **Conocimiento y difusión a nivel facultad de los proyectos internacionales que se están generando en los niveles académicos y profesionales con respecto a la hibridación de espacios.**

Si a nivel internacional se están poniendo en práctica estas estrategias, es porque en efecto están generando espacios de convivencia más humanos y participativos, por lo que el conocer todas estas herramientas y sus aplicaciones en la arquitectura desde el nivel formativo, genera una visión diferente de hacer y planear la ciudad.



Tomando la experiencia personal obtenida durante la carrera, cursada dentro del Taller Carlos Leduc Montañó, la importancia del contexto inmediato del espacio siempre ha sido una constante al momento de diseñar, para complementar esta enseñanza, cada año se realizan los llamados "Talleres verticales" en los que los alumnos de todos los semestres inscritos, participan para proponer soluciones arquitectónicas y de diseño con materiales reutilizables en el espacio público de una determinada zona, de tal forma que la



Imágenes 198 y 199. Talleres verticales del Taller Carlos Leduc Montañó

exploración de la revitalización y/o creación del espacio público pueda ser experimentada desde el punto de vista de diseñador y como usuario.



Imagen 200. Parque lineal realizado como proyecto en el Taller vertical del año 2014

Partiendo de este tipo de enseñanzas a nivel taller, el siguiente paso entonces, sería el **crear un taller vertical** en donde se proponga revitalizar un espacio público<sup>30</sup> dentro de una colonia, barrio o delegación, con la participación de los habitantes y utilizando las herramientas digitales como medios de comunicación que permitan la organización de actividades y propuestas para el mejoramiento del espacio, así como la creación de una

comunidad interesada en el mismo, posteriormente estas propuestas se llevarían a cabo como una intervención temporal o inclusive permanente en este.

En cuanto al proyecto Alameda Híbrida, debido a los tiempos estipulados para esta investigación y a los recursos, no pudo aspirarse a una intervención de mayor duración y permanencia en el sitio, como inicialmente se planteó, por lo que la siguiente etapa dentro de la investigación sería buscar los recursos y el apoyo incluso de las autoridades pertinentes en el tema de educación digital para promover el ejercicio en otros sitios de la ciudad o bien, generarlo de manera permanente en la Alameda Central, de tal forma que los visitantes de la misma puedan interactuar en cualquier momento que lo deseen con el espacio.

Lo que se busca con este tipo de ejercicios y propuestas es reforzar el conocimiento e interacción tradicional con los nuevos medios digitales y viceversa, reforzar los medios digitales con el conocimiento e interacción tradicional. El internet hoy en día puede darnos diversas posibilidades de comunicación y alcance, como se vio durante la investigación, la interacción de carácter presencial ya no es una limitante para producir y difundir información ya que, si se realiza una reunión, conferencia o hay algún acontecimiento importante en el sitio, este puede

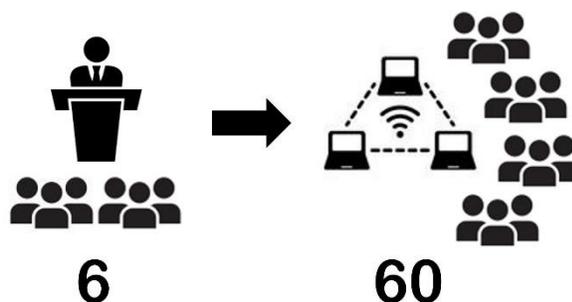


Imagen 201. El aforo de personas en un espacio físico tiene un límite, mientras que, en el internet por medio de las transmisiones y difusiones, puede duplicarse y no tener límite

<sup>30</sup> Parques locales, plazas, explanadas, bajo puentes, conjuntos habitacionales, canchas, negocios locales.

documentarse y compartirse directamente en las redes sociales o las plataformas de video existentes, incluso en tiempo real, por lo que la audiencia ya no sería de unos pocos asistentes, sino de cientos y hasta miles dentro de una ciudad.

Es por esto que el arquitecto al tener acceso a estas herramientas dentro de su profesión, se plantea ya no como un mediador entre la comunidad y las autoridades que proveen los recursos para los proyectos a construir en la ciudad, sino como un articulador entre el proyecto, la comunidad y los medios digitales, siendo estos últimos los principales conectores para propiciar la difusión y la organización de actividades en el espacio.

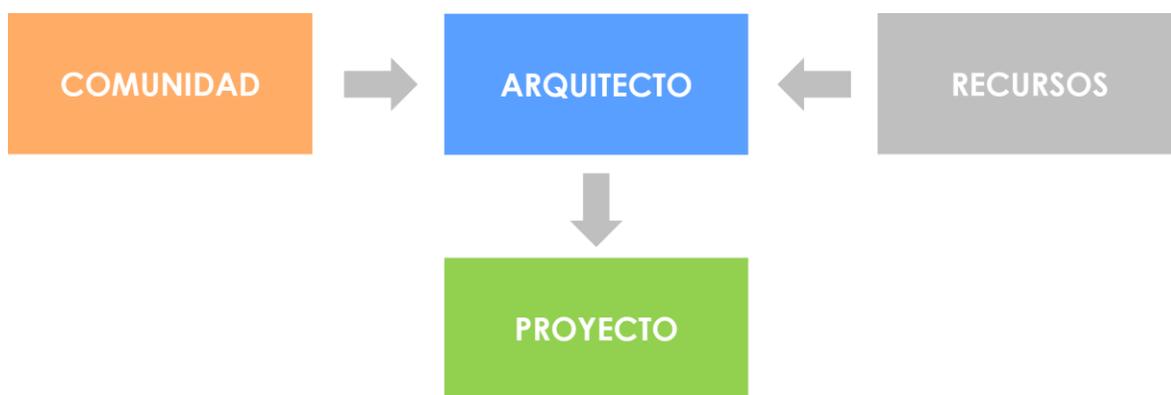


Gráfico 15. El arquitecto como mediador entre la comunidad y los recursos para realizar los proyectos en la ciudad.

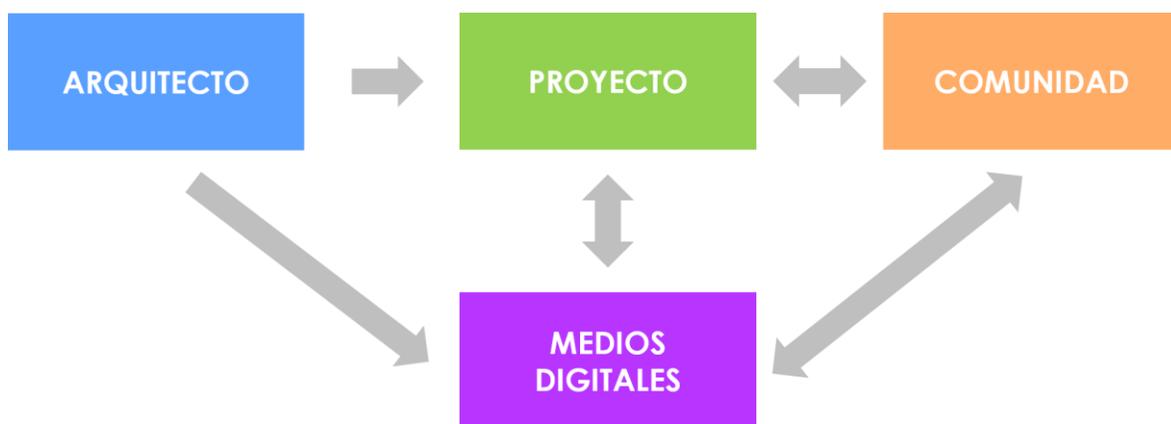


Gráfico 16. El arquitecto es quien participa directamente en el proyecto arquitectónico, sin embargo, al contar con los medios digitales y aplicarlos al mismo, se generan espacios más amplios de apropiación por parte de la comunidad ya que la hibridación permite que ambas interacciones, la virtual y la presencial, participen al mismo tiempo.

*“Es el ciudadano, y no la tecnología, el verdadero transformador del medio, el ciudadano cuya creatividad aumenta en este medio facilitador al generar y expresar nuevas ideas, al emprender acciones y al encontrar nuevas soluciones a los nuevos y antiguos problemas de la ciudad. Y esa capacidad del ciudadano como individuo para captar la realidad y transformarla, se convierte en un estilo de vida.”*

- Richard Florida, 2009

Es este estilo de vida que menciona Florida el que es cada vez más notable dentro de la ciudad, transformando hábitos y formas de comunicación entre usuarios y a su vez, creando nuevas formas de apropiación de los espacios públicos y nuevas formas de ver y habitar la ciudad. Es así que, al complementar la enseñanza y aprendizaje de la arquitectura con estas herramientas de comunicación, y cumpliendo con el objetivo inicial de esta investigación, se pueden caracterizar, a los medios digitales como herramientas aprovechables en el diseño urbano arquitectónico y en la enseñanza académica.





**SÍNTESIS DE CAPÍTULO**

**DISCUSIÓN FINAL**

## CONCLUSIÓN FINAL DE LA INVESTIGACIÓN

Para la conclusión final de la investigación se hace una construcción de la misma con base en todo lo visto en los capítulos anteriores, asimismo, cada objetivo planteado se explora y define en ellos.

### Capítulo 1. El espacio público a través del tiempo

El espacio público se transforma constantemente > Necesidad de espacios donde se den las relaciones sociales > Condición de lo social prevalece en la definición de espacio público

Con el surgimiento del internet, la interacción presencial ya no era necesaria para comunicarse con otras personas

Necesidad de comunicación en la ciudad provocó que los nuevos edificios y/o centros comerciales incorporaran tecnologías en sus instalaciones.

Espacios que no contaban o cuentan con esta tecnología, en su mayoría plazas públicas y parques, se ven desplazados por esta falta de comunicación

### Transformaciones físicas y sociales en el espacio público

### Capítulo 2. Espacios Híbridos en la Arquitectura

Interacción presencial no puede ser reemplazada ya que es indispensable para que las relaciones sociales se den de forma natural

Interacción de tipo virtual ayuda a difundir información en tiempo real y permite la comunicación entre usuarios con intereses similares

Creación de pequeñas comunidades de usuarios interesadas en un objetivo o actividad que posteriormente se realiza de forma presencial en un sitio

Apropiación de los espacios físicos y virtuales por parte de los usuarios

Reforzamiento de las relaciones sociales en el espacio público de forma física y virtual

El arquitecto como diseñador y principal tomador de decisiones en el proyecto, debe proponer la creación y uso de plataformas que permitan interacciones híbridas

Proyectos realizados

Alameda Híbrida

Exploración del concepto de Espacio Híbrido como nueva estrategia de diseño en el ámbito urbano - arquitectónico

### Capítulo 3. Aplicación de las herramientas digitales como catalizadores para la revitalización del espacio público

El arquitecto debe conocer y experimentar las posibilidades que ofrece la hibridación en los espacios

Enseñanza desde la formación a nivel facultad a través de la investigación de proyectos nacionales e internacionales

Enseñanza tradicional no puede reemplazarse ya que representa la base de la profesión en arquitectura

Transformación del espacio público y la ciudad sucede de forma constante

Métodos de enseñanza también deben transformarse

Transformar la visión que se tiene como estudiante y profesionalista en arquitectura, el arquitecto no solo puede desarrollarse en el ámbito constructivo o creativo de un proyecto

Poner en práctica estrategias de hibridación virtual y física dentro y fuera del aula

Uso de herramientas digitales enfocadas al espacio público y a la ciudad

Mejoramiento de instalaciones académicas, creación de laboratorios experimentales

Reforzar el conocimiento e interacción tradicional con los nuevos medios digitales y viceversa, reforzar los medios digitales con el conocimiento e interacción tradicional

Caracterización de los medios digitales como herramientas de comunicación aprovechables en el diseño urbano - arquitectónico

Por lo que podemos decir que

# Glosario de Términos

## Apropiación

Para esta investigación, partiremos de la definición de la psicología soviética, la cual menciona que “la apropiación es entendida como un mecanismo básico del desarrollo humano, por el que la persona se “apropia” de la experiencia generalizada del ser humano”<sup>31</sup>, por lo que la apropiación del espacio público se entendería como el mecanismo básico del usuario por apropiarse de las experiencias generadas en el sitio.

## Colectividad

Según la Real Academia Española, esto se define como el “conjunto de personas reunidas o concertadas para un fin” y proviene de la palabra colectivo, cuya definición es “perteneciente o relativo a una agrupación de individuos”. Para esta investigación retomaré ambas definiciones para el ámbito arquitectónico como el conjunto de personas que se reúnen para cumplir o realizar una actividad en común.

## Comunicación

Se define como la acción y efecto de comunicar o comunicarse, el trato y/o correspondencia entre dos o más personas, la transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. Así pues, comunicar se define como hacer a una persona participe de lo que se tiene, descubrir, manifestar o hacer saber a alguien algo. En esta investigación la comunicación es el puente de transmisión de información entre los usuarios por medio de las herramientas digitales.

## Comunidad

Conjunto de las personas de un pueblo, región o nación. Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes. Las comunidades en esta investigación se forman a partir de interés u objetivos a realizar en común.

---

<sup>31</sup> Definición tomada del artículo “La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares” de Tomeu Vidal Moranta y Enric Pol Urrutia (2005), recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/61819/81003>

## Espacio híbrido

El espacio híbrido se toma como todo aquel lugar que permite el uso y la interacción de los medios digitales con el mismo entorno físico, así pues, se toma la definición de Domenico de siena (2011):

*Un género nuevo de "espacios híbridos" a través de la integración de tecnologías digitales en el espacio físico. La configuración de espacios públicos como lugares donde se garantiza el libre intercambio de información y donde se promueve la transparencia de la gestión vuelve a dar a la sociedad un papel fundamental y devuelve a estos espacios la vitalidad que parecían haber perdido.*

## Espacio público

El concepto de espacio público se ha ido transformando a lo largo del tiempo debido al cambio de intereses de los habitantes de una ciudad o localidad, por lo que durante la investigación se puede referir en un principio a un espacio concreto dentro del entorno urbano, pero para esta investigación se tomara la definición de Henri Lefebvre y la de Ramirez Kuri, refiriéndose a lo "público" como el intercambio de experiencias y vivencias entre los habitantes.

*La ciudad se mira como espacio social y, más que las propias obras (arquitectónicas), se valoran las prácticas, la obra de los habitantes activos y movilizadas por y para esa obra*

Henri Lefebvre (1978)

*"Lo público resurge en este periodo como concepto polisémico que se aborda como esfera, como espacio o como lugar de relación con distintos significados que responden a los cambios en la vida urbana pública y privada, en las formas de expresión, de interacción y de organización social y política"*

Ramírez Kuri (2015)

## Hibridación

Según la RAE, se define dicho de una cosa: que es producto de elementos de distinta naturaleza. En la biología, que es procreado por dos individuos de distinta especie. En esta investigación el término híbrido se refiere a la unión de la interacción física con la interacción virtual en un mismo sitio.

## Libre acceso

Según la definición de la UNESCO, "el acceso abierto (en inglés, *Open Access*, OA) es el acceso gratuito a la información y al uso sin restricciones de los recursos digitales por parte de todas las personas. Cualquier tipo de contenido digital puede estar publicado en acceso abierto: desde textos y bases de datos hasta *software* y soportes de audio, vídeo y multimedia."<sup>32</sup>

## Medios digitales

Para esta investigación se hace referencia a los medios digitales, como todas aquellas herramientas que tengan relación directa con el uso del internet, redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram, sistema de posicionamiento GPS, aplicaciones móviles, computadoras, tablets y teléfonos celulares.

## Mundo físico

Retomando a Manuel Castells (2002) el mundo físico lo describe como el "in situ" es decir, el lugar existente como tal, por lo que el usuario del mismo tiene que estar presente en él para decir que se encuentra en el "mundo físico"

## Mundo virtual

Manuel Castells (2002) define el mundo virtual como aquello que hacemos a diario en internet, desde que nos levantamos hasta que terminamos el día, es decir, mantenemos comunicados por medio de redes sociales, mensajes de texto, correo, imágenes, audios y videos, con personas cercanas a nosotros, o bien de otras comunidades.

## Nuevo espacio público

Basados en la construcción del concepto que se hizo en el capítulo 1 de esta investigación y a partir de la investigación de Daniel Innerarity<sup>33</sup>, el nuevo espacio público surge como una transformación del espacio público común, integrando a los medios digitales como herramientas para su mayor difusión.

---

<sup>32</sup> Definición tomada de la página de la UNESCO <https://es.unesco.org/open-access/%C2%BFqu%C3%A9-es-acceso-abierto>

<sup>33</sup> En su libro "El nuevo espacio público". Madrid: editorial Espasa Calpe. 2006

## **Participación comunitaria**

La participación comunitaria es el conjunto de acciones desarrolladas por diversos sectores comunitarios, en la búsqueda de soluciones a sus necesidades específicas. Se encuentra unida al desarrollo comunitario de un sector o un grupo comunitario y tiene como eje el mejoramiento de las condiciones de vida en la comunidad.<sup>34</sup>

## **Revalorización**

De acuerdo a la definición de la Real Academia Española, esto se define como la “acción o efecto de revalorizar” así pues, la definición de revalorizar hace referencia a “devolver a algo el valor o estimación que había perdido” para esta investigación retomaré esa definición en el ámbito arquitectónico como devolverle a un espacio o edificación, su valor histórico y social.

## **Revitalización**

Para esta investigación, este concepto se tomará como aquella acción de intervenir los espacios, no necesariamente de manera física, contemplando la diversidad social y de usos, la percepción de libertad, el sentimiento de comunidad, el carácter y la identidad, la escala de proximidad y las actividades de barrio. Poner en valor, bajo estos conceptos, tanto las condiciones físicas como sociales del entorno.

## **Transformación**

Proviene de transformar, se define como hacer cambiar de forma a alguien o algo. Transmutar algo en otra cosa. Para esta investigación, se toma el concepto para hablar de los cambios sociales y físicos que ocurren en el espacio público a través del tiempo.

---

<sup>34</sup> Definición tomada de <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/participacion-ciudadana-definicion-tipos-participacion/>

# Glosario de Imágenes

## Introducción

**Imagen 1.** Proyecto High Line en Nueva York, ejemplo de recuperación gracias a la participación ciudadana. Recuperada de: [http://ravonski.files.wordpress.com/2010/07/dsc\\_03931.jpg](http://ravonski.files.wordpress.com/2010/07/dsc_03931.jpg)

**Imagen 2.** Plaza Mayor en la época prehispánica, zona de encuentro e intercambio de ideas. Recuperada de: <http://www.reconoce.mx/el-recinto-ceremonial-de-tenochtitlan/>

**Imagen 3.** Usuarios de la aplicación Pokémon Go en la Alameda Central. Recuperada de: [http://www.parentesis.com/noticias/pokemongo/Asiste\\_al\\_dia\\_Pokemon\\_en\\_el\\_Centro\\_de\\_Cultural\\_Digital](http://www.parentesis.com/noticias/pokemongo/Asiste_al_dia_Pokemon_en_el_Centro_de_Cultural_Digital)

**Imagen 4.** Captura de imágenes, videos y audios como medios de expresión y comunicación. Recuperada de: [http://www.eluniversal.com.mx/sites/default/files/styles/f01-1023x630/public/2016/07/26/foto\\_movil\\_77.jpg?itok=kqJo3MKb](http://www.eluniversal.com.mx/sites/default/files/styles/f01-1023x630/public/2016/07/26/foto_movil_77.jpg?itok=kqJo3MKb)

**Gráfico 1.** Explicación breve de la transformación del espacio público, se hace énfasis en la zona de estudio, la Alameda Central. Elaboración propia

**Imagen 5.** El Campo de Cebada en Madrid, España. Espacio que además de permitir actividades de diferente índole y para todo tipo de usuarios, basa su forma de organización con interacciones en redes sociales y sitio web. Recuperada de: <http://citybreaths.com/post/58165615483/citizen-urbanism-in-madrid>

**Imagen 6.** Interacción y reconocimiento del espacio público por medio de aplicaciones que invitan al juego. Recuperada de: <https://www.publimetro.com.mx/mx/tecnologia/2016/09/11/pokemon-go-truco-sube-nivel-20-veces-dia.html>

**Imagen 7.** Información y publicidad se hace llegar al usuario por medio de su entorno inmediato. Recuperada de: <http://www.imu.com.mx/images/parabus-publicitario-2.jpg>

**Imagen 8.** Reuniones de Pokémon Go realizadas en la ciudad de México, estas convocatorias se hacen mediante redes sociales. Recuperada de: <http://www.sinembargo.mx/21-08-2016/3082884>

**Imagen 9.** Mapeo y rutas creadas por los usuarios de Pokémon Go en la aplicación Google Maps para encontrar a las diferentes criaturas del juego en diferentes sitios de la ciudad. Recuperada de: [http://parentesis.com/noticias/pokemongo/Buscas\\_a\\_Blastoise\\_o\\_Charizard\\_Hallal os\\_con\\_Google\\_Maps](http://parentesis.com/noticias/pokemongo/Buscas_a_Blastoise_o_Charizard_Hallal_os_con_Google_Maps)

**Grafico 2.** Conformación del concepto de espacios híbridos a través de tres ideas de autores principales en la investigación. Elaboración propia

**Imagen 10.** Campo de Cebada, Madrid. Ejemplo de un proyecto creado por los ciudadanos mediante interacciones virtuales que pasan a comprobarse directamente en el sitio. Recuperada de: <https://www.smart-magazine.com/en/community-pool/>

**Esquema 1.** Resumen general de la introducción. Elaboración propia.

## Capítulo 1. El espacio público a través del tiempo

**Gráfico 3.** Conformación del concepto de espacios híbridos a través de los antecedentes históricos del espacio público y los medios de comunicación. Elaboración propia

**Imagen 11.** Mapa de ubicación de las zonas de interés para la investigación en el año de 1760. Imagen editada por la autora, original recuperada de: [https://jcb.lunaimaging.com/luna/servlet/detail/JCBMAPS~1~1~1463~100910001:PIanta-y-descripcion-de-la-ymperial?sort=normalized\\_date%2Cfile\\_name%2Csource\\_author%2Csource\\_title&qvq=q:mexico%2Bcity;sort:normalized\\_date%2Cfile\\_name%2Csource\\_author%2Csource\\_title;lc:JCBMAPS~1~1&mi=34&trs=49](https://jcb.lunaimaging.com/luna/servlet/detail/JCBMAPS~1~1~1463~100910001:PIanta-y-descripcion-de-la-ymperial?sort=normalized_date%2Cfile_name%2Csource_author%2Csource_title&qvq=q:mexico%2Bcity;sort:normalized_date%2Cfile_name%2Csource_author%2Csource_title;lc:JCBMAPS~1~1&mi=34&trs=49)

**Imagen 12.** Alameda Central y los principales conventos e iglesias a su alrededor. Edición realizada por la autora desde la imagen original recuperada de: [https://jcb.lunaimaging.com/luna/servlet/detail/JCBMAPS~1~1~1463~100910001:PIanta-y-descripcion-de-la-ymperial?sort=normalized\\_date%2Cfile\\_name%2Csource\\_author%2Csource\\_title&qvq=q:mexico%2Bcity;sort:normalized\\_date%2Cfile\\_name%2Csource\\_author%2Csource\\_title;lc:JCBMAPS~1~1&mi=34&trs=49](https://jcb.lunaimaging.com/luna/servlet/detail/JCBMAPS~1~1~1463~100910001:PIanta-y-descripcion-de-la-ymperial?sort=normalized_date%2Cfile_name%2Csource_author%2Csource_title&qvq=q:mexico%2Bcity;sort:normalized_date%2Cfile_name%2Csource_author%2Csource_title;lc:JCBMAPS~1~1&mi=34&trs=49)

**Imagen 13.** Se muestra la ubicación de la plaza de Santa Veracruz aun existente y justo enfrente, la Alameda Central. Edición y ampliación realizada por la autora desde la imagen original recuperada de: <https://jcb.lunaimaging.com/luna/servlet/detail/JCBMAPS~1~1~1463~100910001:PI>

anta-y-descripcion-de-la-ymperial?sort=normalized\_date%2Cfile\_name%2Csource\_author%2Csource\_title&qvq=q:mexico%2Bcity;sort:normalized\_date%2Cfile\_name%2Csource\_author%2Csource\_title;lc:JCBMAPS~1~1&mi=34&trs=49

**Imagen 14.** Placa que confirma la existencia del quemadero en la época, se encuentra a las afueras del ahora Laboratorio Arte Alameda. Recuperada de: [http://i.vimeocdn.com/video/450247210\\_1280x720.jpg](http://i.vimeocdn.com/video/450247210_1280x720.jpg)

**Imagen 15.** Alameda Central, litografía. No se describe el año de realización. Recuperada de: <https://rafflesc.files.wordpress.com/2012/11/pintura-de-la-alameda.jpeg>

**Imagen 16.** Mapa de la alameda, paseo de la muy noble ciudad de México, 1725. Óleo sobre tela. Recuperada de: [http://relatosehistorias.mx/sites/default/files/styles/relato750x650/public/04\\_alameda\\_1725.jpg?itok=ER\\_pTzdz](http://relatosehistorias.mx/sites/default/files/styles/relato750x650/public/04_alameda_1725.jpg?itok=ER_pTzdz)

**Imagen 17.** Mapa original de la ampliación de la Alameda Central en el año de 1769. Escaneo digital. Instituto Nacional de Bellas Artes (2001). Visión histórica y estética de la Alameda de la Ciudad de México. México: Landucci

**Imagen 18.** Casimiro Castro, la alameda de México tomada en globo, 1869, litografía. Recuperada de: [http://relatosehistorias.mx/sites/default/files/styles/relato750x650/public/01\\_la\\_alameda\\_tomada\\_en\\_globo.jpg?itok=6uo4bxnF](http://relatosehistorias.mx/sites/default/files/styles/relato750x650/public/01_la_alameda_tomada_en_globo.jpg?itok=6uo4bxnF)

**Imagen 19.** Inauguración del Hemiciclo a Juárez, 1910. Recuperada de: <https://lh3.googleusercontent.com/-6Pdbnr2uJtg/Ujpxqx2-Vzl/AAAAAAAAFzs/hEN8lgSn79E/w530-h372-n/hemiciclo+a+Juarez.jpg>

**Imágenes 20 y 21.** Alameda Central antes de la remodelación (2010) y después de la remodelación (2012). Recuperadas de: <http://abakmatematicamaya.blogspot.com/2017/03/a-bak2017-la-historia-de-la-alameda.html>

y de: <https://viviryconocermexico.wordpress.com/category/cultura/>

**Imagen 22 y 23.** Alameda con comercio informal antes de la remodelación y libre de comercio después de la remodelación. Recuperadas de: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=1577169>

Y de: <https://a.travel-assets.com/findyours-php/viewfinder/images/res60/168000/168300-Alameda-Central.jpg>

**Imagen 24.** Nuevo proyecto de la plaza y jardines del Teatro Nacional de México, Adamo Boari, 1923. Escaneo digital. Instituto Nacional de Bellas Artes (2001). Visión histórica y estética de la Alameda de la Ciudad de México. México: Landucci

**Imagen 25.** Librería de cristal. No se especifica el año. Recuperada de: <http://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/colaboracion/mochilazo-en-el-tiempo/nacion/sociedad/2017/07/26/la-libreria-mas>

**Imagen 26.** Pérgola de la Alameda antes de construirse la librería de cristal. Recuperada de: <https://i.pinimg.com/474x/0c/cd/16/0ccd163e88ad3d33bac90d17b6884cfb--avenida.jpg>

**Imagen 27.** Sistema de autoservicio en la librería de cristal. Recuperada de: <http://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/colaboracion/mochilazo-en-el-tiempo/nacion/sociedad/2017/07/26/la-libreria-mas>

**Imagen 28.** Primera postal enviada en el año de 1869. Recuperada de: [http://www.filaposta.com/glosario/img/wiki\\_up/Tarjetapostal01.JPG](http://www.filaposta.com/glosario/img/wiki_up/Tarjetapostal01.JPG)

**Imagen 29.** Ejemplo de postal con ilustración. Recuperada de: <https://laminasy laminas.files.wordpress.com/2012/03/24.jpg>

**Imagen 30.** Formato generalizado de la postal británica. Recuperada de: <https://anedisen.wordpress.com/2012/08/29/breve-historia-de-las-tarjetas-postales/>

**Imagen 31.** Postales como elementos de colección. Recuperada de: <https://cloud10.todocoleccion.online/postales/fot/2007/01/10/4121150.jpg>

**Imagen 32.** Fragmento del mural "El mercado de Tlatelolco" de Diego Rivera. Recuperada de: <https://alejandro-ellugardetodos.blogspot.com/2015/08/la-caida-de-tenochtitlan-13-de-agosto.html?m=1>

**Gráfico 4.** Ciclo de las interacciones virtuales y físicas en el espacio. Elaboración propia.

**Gráfico 5.** Construcción del concepto de espacio público basado en las ideas principales de los autores mencionados. Elaboración propia

**Esquema 2.** Resumen general capítulo 1. El espacio público a través del tiempo. Elaboración propia.

## Capítulo 2. Espacios Híbridos en la Arquitectura

**Gráfico 6.** Ejemplificación de las rutas cotidianas de la mayoría de los habitantes de la ciudad. Al tener un camino definido a la escuela o trabajo (naranja), solo se conocen los espacios que se encuentran en él o cerca de él, ya que dirigirse a otros más lejanos implica desviarse del camino principal o utilizar más tiempo de traslado, por lo que son estos espacios lo que sufren de una falta de actividad y apropiación. Elaboración propia.

**Gráfico 7.** Identificación del usuario con su entorno por medio de los medios digitales. Elaboración propia.

**Imagen 33.** Constante registro de la ciudad y sus acontecimientos por medio de texto, imágenes, videos y audios. Recuperada de: <https://viewfromthewing.boardingarea.com/2017/06/03/biggest-problem-loyalty-programs-think-face-millennials-theyre-getting-wrong/>

**Imágenes 34 y 35.** Capturas realizadas desde el sitio oficial de Google Maps. Captura realizada por la autora

**Imágenes 36, 37 y 38.** Capturas realizadas desde la aplicación oficial. Capturas hechas con dispositivo personal.

**Imágenes 39, 40 y 41.** Imágenes de la aplicación tomadas desde el sitio <https://apps.unam.mx/unam-360-realidad-aumentada/>

**Imágenes 42, 43 y 44.** Imágenes de la aplicación tomadas desde el sitio <https://apps.unam.mx/murales-cu/>

**Imágenes 45 y 46.** Imágenes de la aplicación tomadas desde el sitio <http://www.tucomunidad.unam.mx/360/>

**Imágenes 47, 48 y 49.** Capturas realizadas desde la aplicación oficial de waze. Capturas hechas con dispositivo personal.

**Imágenes 50, 51 y 52.** Capturas realizadas desde la aplicación oficial de ingress. Capturas hechas con dispositivo personal.

**Imágenes 53, 54 y 55.** Capturas realizadas desde la aplicación oficial de pókemon Go. Capturas hechas con dispositivo personal.

**Imágenes 56, 57 y 58.** Capturas realizadas desde la aplicación oficial de Geocaching. Capturas hechas con dispositivo personal.

**Imágenes 59, 60 y 61.** Capturas realizadas desde la aplicación oficial de Espoto. Capturas hechas con dispositivo personal.

**Imagen 62.** Rescatistas quitando escombros en un edificio caído a causa del terremoto. Recuperada de: <https://www.animalpolitico.com/2017/10/sismo-muertos-cdmx-morelos-puebla-edomex-guerrero/>

**Imágenes 63 y 64.** Capturas de pantalla de algunos tweets y publicaciones pidiendo y dando información sobre los daños y ayuda que se necesitaba en la ciudad. Capturas hechas con dispositivo personal en las aplicaciones de twitter y Facebook

**Imágenes 65 a 70.** Capturas de pantalla de algunos tweets y publicaciones pidiendo y dando información sobre los daños y ayuda que se necesitaba en la ciudad. Capturas hechas con dispositivo personal en las aplicaciones de twitter

**Imágenes 71 y 72.** Capturas de pantalla de algunos tweets y publicaciones pidiendo y dando información sobre los daños y ayuda que se necesitaba en la ciudad. Capturas hechas con dispositivo personal en las aplicaciones de twitter

**Imagen 73.** Hotel Regis derrumbado a causa del sismo del 19 de septiembre de 1985, enfrente se encuentra la Alameda Central, hoy en día en este espacio se encuentra la plaza de la solidaridad. Recuperada de: <http://www.chilango.com/ciudad/719-del-19-de-septiembre-de-1985/attachment/la-caida-del-hotel-regis-en-el-terremoto-del-85/>

**Imagen 74.** Captura de pantalla del sitio de verificado 19s, obtenida de <http://www.verificado19s.org/>

**Imagen 75.** Mapeo de las zonas afectadas, albergues y centros de acopio. Imagen tomada del mapa oficial de Verificado19s. Recuperado de: <http://google.org/crisismap/a/gmail.com/v19s>

**Imagen 76.** Captura de uno de los tweets de la cuenta oficial de verificado 19s solicitando voluntarios. Recuperada de: <https://twitter.com/verificado19s>

**Imágenes 77 a 80.** Zonas verificadas por la iniciativa y publicadas en redes sociales para su difusión. Recuperadas de: <https://twitter.com/verificado19>

**Imágenes 81 y 82.** Aplicación de la misma dinámica de verificación de zonas afectadas en otros estados de la república, la organización se realizó por mensajes privados en redes sociales. Recuperadas de: <https://twitter.com/verificado19>

**Gráfico 8.** Ubicación de la Alameda Central en la Ciudad de México. Elaboración propia

**Gráfico 9.** Tipo de circulaciones en la alameda central. Elaboración propia.

**Gráfico 10.** Mapa de zonificación general de la Alameda Central y puntos emblemáticos del centro histórico. Elaboración propia.

**Gráfico 11.** Mapa de zonificación contextual de la Alameda central y puntos emblemáticos que le rodean. Elaboración propia

**Imagen 83.** Caracterización de usuarios de la Alameda Central. Edición de imagen original recuperada de: <https://www.alamy.com/stock-photo-family-generations-development-stages-process-over-time-cycle-stick-89508819.html>

**Gráfico 12.** Puntos de mayor permanencia en la Alameda Central. Elaboración propia.

**Imágenes 84 y 85.** Isologos de Alameda Híbrida. Elaboración propia.

**Gráfico 13.** Mapeo de puntos utilizados en el Rally cultural. Elaboración propia

**Imágenes 86 y 87.** Mapa del Rally Alameda Híbrida en versión digital. Elaboración propia.

**Imagen 88.** Mapa impreso del Rally Alameda Híbrida. Elaboración propia

**Imágenes 89 y 90.** Capturas realizadas del sitio en su versión de escritorio. Elaboración propia.

**Imágenes 91, 92 y 93.** Capturas realizadas del sitio en su versión móvil. Elaboración propia, capturas hechas con dispositivo personal.

**Imágenes 94 a 109.** Banners y fondos de texto utilizados en la página. Elaboración propia.

**Imágenes 110 y 111.** Captura de las publicaciones hechas en la página. Elaboración propia, capturas hechas con dispositivo personal.

**Imagen 112.** Captura de la página utilizada para crearlos códigos QR. Tomada del sitio: <http://goqr.me/#t=url>

**Imágenes 113 a 128.** Códigos QR creados de cada página y publicación del proyecto Alameda Híbrida con su vista previa en versión móvil. Elaboración propia.

**Imágenes 129, 130 y 131.** Captura de los eventos creados en Facebook y la cuenta de Instagram. Elaboración propia, capturas hechas con dispositivo personal.

**Imágenes 132 a 154.** Imágenes publicadas en las cuentas de Facebook e Instagram. Elaboración propia.

**Imágenes 155 y 156.** Diseño de tarjeta para difusión física. Elaboración propia.

**Imagen 157.** Tarjetas impresas para su repartición en el sitio. Elaboración y toma propia.

**Imágenes 158 a 161.** Difusión de forma física en la Alameda Central y sus alrededores. Fotografías hechas por la autora y el equipo organizador.

**Imágenes 162 y 163.** Compañeros y amigos que ayudaron a la realización del ejercicio. Fotografías hechas por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Imágenes 164 y 165.** Invitación con fecha y hora del ejercicio publicada en redes sociales. Elaboración propia.

**Imágenes 166 a 169.** Reunión de los participantes en el kiosco de la Alameda Central. Fotografías hechas por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Imágenes 170 y 171.** Escaneo del primer código QR y lectura de información. Fotografías hechas por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Imágenes 172, 173 y 174.** Interacción de participantes en cada punto. Fotografías hechas por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Imágenes 175, 176 y 177.** Participantes que terminaron el rally con su mapa completo, el cual podían conservar. Fotografías hechas por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Imágenes 178 y 179.** Diseño e impresión de tarjetas con encuesta para los participantes. Elaboración propia

**Gráfico 14.** Interacción del usuario en el espacio físico y su complemento virtual. Elaboración propia.

**Esquema 3.** Resumen general Capítulo 2. Espacios Híbridos en la arquitectura. Elaboración propia.

### **Capítulo 3. Aplicación de las herramientas digitales como catalizadores para la revitalización del espacio público**

**Imagen 180.** Gráfica del total de seguidores de la cuenta de Facebook. Gráfico hecho con la herramienta de estadísticas de Facebook.

**Imagen 181.** Gráfica del alcance total de las publicaciones. Gráfico hecho con la herramienta de estadísticas de Facebook.

**Imagen 182.** Gráfica del alcance total de las publicaciones y eventos de Facebook, así como el rango de edades con mayor audiencia. Gráfico hecho con la herramienta de estadísticas de Facebook.

**Imagen 183 y 184.** Número total de seguidores en la cuenta de Instagram y publicaciones con hashtags. Elaboración propia, capturas hechas con dispositivo personal.

**Imagen 185 a 188.** Asistentes de la primera aplicación del ejercicio. Captura hecha con dispositivo personal. Fotografías hechas por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Imágenes 189 a 192.** Asistentes de la segunda aplicación del ejercicio. Capturas hechas con dispositivo personal. Fotografías hechas por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Imagen 193.** Gráfica del total de visitas a la página en día 12 de mayo. Gráfico hecho con la herramienta de Google Analytics.

**Imagen 194.** Gráfica del total de visitas a la página el día 26 de mayo. Gráfico hecho con la herramienta de Google Analytics.

**Imagen 195.** Encuesta Alameda Híbrida en la plataforma de Google Forms. Elaboración propia, captura hecha con dispositivo personal.

**Imagen 196.** Proyecto Alameda Híbrida. Elaboración propia.

**Imagen 197.** Interacción con el espacio de forma física y virtual. Fotografía hecha por Adriana Vega Fernández, miembro del equipo organizador.

**Esquema 4.** Resumen general Capítulo 3. Aplicación de las herramientas digitales como catalizadores para la revitalización del espacio público. Elaboración propia.

## Discusión final

**Imágenes 198 y 199.** Talleres verticales realizados en el Taller Carlos Leduc Montañó en los años 2015 y 2016. Fotografías tomadas por la autora.

**Imagen 200.** Taller vertical de parque lineal realizado en el Taller Carlos Leduc Montañó en el año 2014. Fotografía tomada por la autora.

**Imagen 201.** Esquema que ejemplifica el límite en el aforo en un espacio físico en comparación con el espacio virtual, el cual prácticamente tiene límite.

**Gráfico 15.** Participación del arquitecto como mediador entre la comunidad y los recursos para la construcción de los proyectos en la ciudad. Elaboración propia.

**Gráfico 16.** Participación del arquitecto como articulador entre la comunidad y los medios digitales, al usar estas herramientas se generan espacios más amplios de interacción. Elaboración propia.

**Esquema 5.** Resumen general Discusión final de la investigación. Elaboración propia

## Referencias

**ANE DISEÑO** (29 de agosto de 2012). Breve historia de las tarjetas postales. Recuperado de <https://anedisenio.wordpress.com/2012/08/29/breve-historia-de-las-tarjetas-postales/>

**CASTELLS**, Manuel (2002). La era de la información. Vol. 1: La sociedad red. México, D.F.: Siglo XXI.

**CÓRDOVA G.** Rafael (30 de abril de 2013). Alameda Central, tradición e historia de la Ciudad de México. Recuperado de <http://www.amigosmap.org.mx/2013/04/30/alameda-central-tradicion-e-historia-de-la-ciudad-de-mexico/>

**DELGADO**, Manuel. (2007). Lo común y lo colectivo, Universitat de Barcelona. Recuperado de <http://old.medialab-prado.es/mmedia/688>

**DI SIENA**, Domenico. (2009). Espacios Sensibles Hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos. (Programa de Doctorado *Periferias, sostenibilidad y vitalidad urbana* del Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Recuperado de [http://urbanohumano.org/download/Espacios\\_Sensibles\\_15.09.09.pdf](http://urbanohumano.org/download/Espacios_Sensibles_15.09.09.pdf)

**ENCAJES URBANOS.** (12 de diciembre 2011). REvitalización. Recuperado de <https://encajesurbanos.com/2011/12/12/revitalizacion-azoteas-colectivas/>

**FERNANDEZ MORENO**, Ana (13 de Julio de 2013). El procomún, un concepto nostálgico. Recuperado de <http://grinugr.org/procomun/el-procomun-un-concepto-nostalgico/>

**INNERARITY**, Daniel (2006). El Nuevo Espacio Público. Madrid: Espasa Calpe

**INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES** (2001). Visión histórica y estética de la Alameda de la Ciudad de México. México: Landucci

**LAFUENTE**, Antonio (2007). Los cuatro entornos del procomún. (Revista Archipiélago. Cuadernos de Crítica de la Cultura, 77-78, pág. 15-22, Barcelona, España). Recuperado de

[http://digital.csic.es/bitstream/10261/2746/1/cuatro\\_entornos\\_procomun.pdf](http://digital.csic.es/bitstream/10261/2746/1/cuatro_entornos_procomun.pdf)

**LAMBERTZ**, Kate Abbey (20 de Julio de 2016). We've Been Trying To Make Cities Walkable For Years. 'Pokemon Go' Did It Overnight. [Entrada de blog] Recuperado de [https://www.huffingtonpost.com.mx/entry/pokemon-go-cities-walking-public-space\\_us\\_578e8581e4b07c722ebc993e](https://www.huffingtonpost.com.mx/entry/pokemon-go-cities-walking-public-space_us_578e8581e4b07c722ebc993e)

**LEFEBVRE**, Henri, (1978). El derecho a la ciudad, Barcelona: Península.

**RAMÍREZ KURI**, Patricia (2015). "Espacio público, ¿Espacio de todos? Reflexiones desde la ciudad de México". Recuperado de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rms/article/viewFile/46614/41861>

**TRACHANA**, Angélique (2013) Procesos emergentes de transformación del espacio público. (Revista Bitacora22 pág. 43 – 52, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5001858>

**VÁZQUEZ ANGELES**, Jorge (2015). Historia d una pérgola y una librería de cristal. (Revista casa del tiempo No. 15, pág. 32 – 36, Universidad Autónoma de México México, Ciudad de México). Recuperado de [http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/15\\_abr\\_2015/casa\\_del\\_tiempo\\_eV\\_num\\_15\\_32\\_36.pdf](http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/15_abr_2015/casa_del_tiempo_eV_num_15_32_36.pdf)

**VILLASANA**, Carlos, **GÓMEZ**, Ruth (26 de julio de 2017). La librería más bella del mundo era mexicana. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/colaboracion/mochilazo-en-el-tiempo/nacion/sociedad/2017/07/26/la-libreria-mas>

## Bibliografía sugerida

**CAMPOS CORTÉS**, Georgina Isabel (2011). El origen de la plaza pública en México: usos y funciones sociales. (Revista Argumentos No. 6, pág. 83 – 118, Universidad Autónoma de México, campus Xochimilco, México). Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/argu/v24n66/v24n66a5.pdf>

**CAMPOS CORTÉS**, Georgina Isabel (2015). Repensando el espacio público social como un bien común urbano. (Revista Argumentos Volumen 28 No. 77, Universidad Autónoma de México, campus Xochimilco, México). <http://www.scielo.org.mx/pdf/argu/v28n77/v28n77a8.pdf>

**CCM.NET** (marzo de 2017). Historia del internet. Recuperado de <http://es.ccm.net/contents/229-historia-de-internet>

**DI SIENA**, Domenico (2011). "Ciudades de código abierto. Hacia nuevos modelos de gobernanza local". Recuperado de <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/17/8%20ciudades%20de%20codigo%20abierto.pdf>

**DI SIENA**, Domenico (2 de enero de 2016). Urban aperture(s) >< porosity as a new model for hybrid public space [Entrada de blog] Recuperado de <http://urbanohumano.org/blog/2016/01/02/urban-apertures-porosity-as-a-new-model-for-hybrid-public-space/>

**DI SIENA**, Domenico (23 de mayo de 2009). Espacios híbridos como respuesta a la percepción fragmentada de la ciudad [Entrada de blog] Recuperado de <http://urbanohumano.org/blog/2009/05/23/espacios-hibridos-como-respuesta-a-la-percepcion-fragmentada-de-la-ciudad/>

**GARCÍA RAMÓN**, María Dolores. **ORTIZ**, Anna (2014). Prólogo al libro "Espacios públicos, género y diversidad. Geografías para unas ciudades inclusivas" [Entrada de blog] Recuperado de <https://www.jordiborja.cat/prologo-al-libro-espacios-publicos-genero-y-diversidad-geografias-para-unas-ciudades-inclusivas/>

**LICEAGA**, Elvira (22 de Julio de 2016). ¿Qué pueden aprender los urbanistas de la activación del espacio que ha logrado Pokémon Go? [Entrada de blog] Recuperado de <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/que-pueden-aprender-los-urbanistas-la-activacion-del-espacio-que-ha-logrado-pokemon-go>

**LINS RIBEIRO**, Gustavo (2002). El espacio público - virtual. Universidad de Brasilia. Departamento de Antropología. Recuperado de <http://dan.unb.br/images/doc/Serie318empdf.pdf>

**MORENO**, Mildred (10 de mayo de 2016). El espacio público del siglo XXI en la Ciudad de México [Entrada de blog] Recuperado de <https://labrujula.nexos.com.mx/?p=810>

**MUSEO INFORMÁTICA UNIVERDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA** (12 de diciembre de 2010). Historia de la web 2.0. Recuperado de <http://histinf.blogs.upv.es/2010/12/12/historia-de-la-web-2-0/>

**OTAVIANI**, Eduardo (2009). El espacio público sostén de las relaciones sociales. (Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos] Volumen 30, Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina). Recuperado de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_publicacion.php?id\\_libro=144](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=144)

**RAMIREZ KURI**, Patricia (2016). La reinención del espacio público en la ciudad fragmentada. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de [http://ru.iis.sociales.unam.mx/bitstream/IIS/5190/1/reinven\\_esp\\_pub.pdf](http://ru.iis.sociales.unam.mx/bitstream/IIS/5190/1/reinven_esp_pub.pdf)

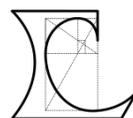
**ROJAS**, Pedro (1 de diciembre de 2015). Historia de las aplicaciones móviles. [Entrada de blog] Recuperado de <http://pedromrojas12.blogspot.mx/2015/12/historia-de-las-aplicaciones-moviles.html>

**SAHADY VILLANUEVA**, Antonio, **GALLARDO GASTELO**, Felipe (2009). El espacio público y su apropiación virtual: reflexiones para un análisis. (Revista INVI, Volumen 15, No. 41, pág. 81 - 90. Chile). Recuperado de <http://revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/267/786>

**VIDAL MORANTA**, Tomeu (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. (Anuario de psicología volumen 36, número 3, pág. 281 – 297, Facultad de psicología, Universidad de Barcelona, España). Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/61819/81003>

**VILLEGAS**, Pascale (2010). Del tianguis prehispánico al tianguis colonial: Lugar de intercambio y predicación (siglo XVI). (Revista Estudios Mesoamericanos Volumen 8, pág. 93 – 101, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México). Recuperado de <http://www.iifilologicas.unam.mx/estmesoam/uploads/Vol%C3%BAmenes/Volumen%208/Villegas-tianguis-prehispanico.pdf>

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**TALLER CARLOS LEDUC MONTAÑO**



**ESPACIOS HÍBRIDOS: TRANSFORMACIÓN Y REVITALIZACIÓN DEL  
ESPACIO PÚBLICO A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DIGITALES**

**Alameda Central, Ciudad de México**

TESIS TEÓRICA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE ARQUITECTA  
PRESENTA

**María Guadalupe Rosales Alcalá**

ASESORES

Mtra. en Arq. Guillermina Rosas López  
Dr. Raúl Salas Espíndola  
Mtra. Elena Tudela Rivadeneyra

Ciudad Universitaria, Cd.Mx

octubre 2018