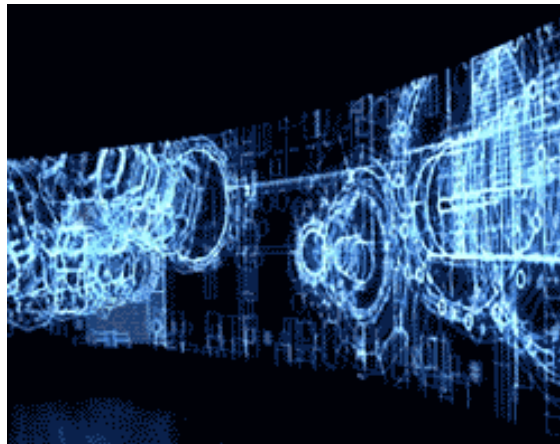


## 8.0 ESTRATEGIAS

- Tecnología de la Información/ Innovación : Considero que dentro de mi diseño debe quedar muy marcado la tecnología que identifica a nuestra época y que al mismo tiempo no tiene porque chocar con la identidad del lugar debido a que se integraría a la zona , no se impondría.

por medio de la tecnología de la información se lograría mi propósito de generar actividades híbridas en la zona de estudio debido a la combinación de lo urbano con lo informativo, lo análogo con lo digital, lo virtual con lo material y lo local con lo global.<sup>1</sup>



- Transparencia : Dentro de esta estrategia propongo que la calle mantenga la idea de mostrar el pasado donde se encuentra nuestra identidad, cultura y tradición, pero al mismo tiempo nos abre la vista hacia nuestro presente y futuro en la innovación en la tecnología de la información y la arquitectura contemporánea de siglo XXI ,como una especie de ventana , por medio de “layers” o

---

<sup>1</sup> Sikiardi, Elizabeth, Vogelaar , Frans, Idensity: Public Space in the information / Communication Space, UIA Berlin 2002 (XXI World Congress of Architecture).

“capas” que se construyan sobre lo antiguo ( y sin destruirlo durante el proceso).



- Luz (Guía y Atracción): Siempre he pensado que la iluminación tiene un gran peso en la arquitectura ya que engrandece o declina por completo una construcción. En este caso la iluminación proporcionara a la calle una sensación de seguridad y ambiente agradable que propicie caminatas nocturnas y en general mayor actividad sobre la calle.

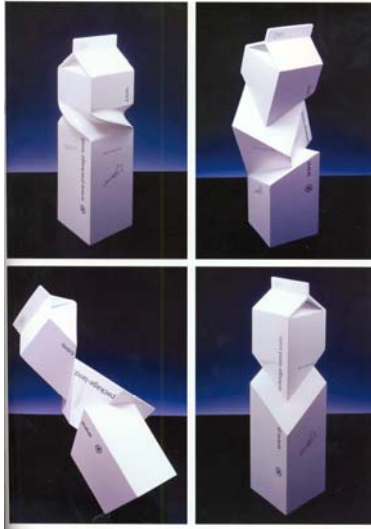


- Libertad : Por medio de esta estrategia quiero mantener la idea de un espacio público y abierto a toda persona, para poder así conservar la identidad del lugar que la hace su gente: " Places are

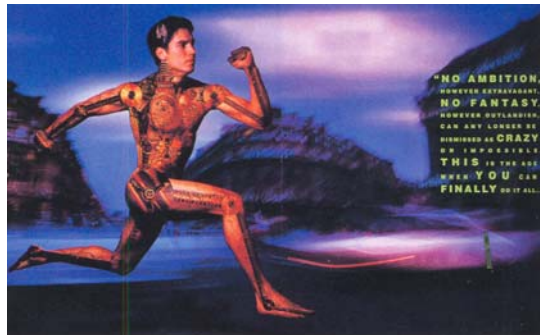
spaces that give the people who inhabit, visit and use them an identity. They are perceived by these people as a part of themselves...”



- Movilidad / Flexibilidad: Por todo lo que se a explicado anteriormente, podemos concluir que las ciudades, y en nuestro caso en especial las calles, están en constante desarrollo y cambio, lo que hoy es novedoso e innovador no lo será en 5 ó 10 años, así que la calle debe tener esa capacidad de transformación, de cambio para mantenerse actual.



- Actividad/ Dinamismo: Mi propósito es hacer que la zona de estudio mantenga durante todo el día por diversas actividades y personas un constante movimiento.



## 8.1 CRITERIOS DE DISEÑO

El diseño surgió en base a los diferentes análisis de los casos de estudio y los realizados sobre la zona de análisis (calle 3 Oriente) y su entorno , así como las estrategias anteriormente comentadas; para así obtener como resultado la materialización de todas las ideas y puntos analizados.

Con todo esto se llegó a una conclusión con respecto a las diferentes actividades que se realizan a lo largo del camellón; y La forma de resolverlas y llevarlas a cabo se creó tomando en cuenta los análisis de los casos de estudio con respecto a los nodos de inicio y fin que motivaran la circulación a lo largo de la calle, pero al mismo tiempo integrando también actividades sobre la calle como en el caso de "the Strip" ; queriendo obtener esa continuidad sobre las 4 cuadras de la zona surgió la idea de mantener una especie de "listón" que atraviesa toda la calle en diferentes anchos, texturas, colores, materiales y formas dándole así a cada parte una identidad, singularidad y significado característico y función particular ; con la finalidad de mantener la uniformidad y la integración de todo el proyecto decidí que este "listón" fuera completamente continuo y no se viera interrumpido en ningún momento,

simplemente que fuera transformándose por las funciones pero que se identificara que es la misma en toda la zona de estudio.

Otra característica muy importante para el diseño fue la idea de la "transformación de Espacio" y las actividades " híbridas" que manejo a lo largo de todos los análisis, el diseño esta adecuado para ser utilizado de diferentes formas según la hora , el día y el usuario; es decir algunos días cierto espacio será utilizado como lugar de reposo y convivencia, otros como espacio comercial o un lugar de juegos para niños.

Con esta idea pretendo obtener como resultado un ambiente activo y lleno de movimiento a lo largo del día en la zona de estudio.