

**ARQUITECTURA**  
*ARCHITECTURE*

# La Tigra

## Felipe Hernández

Universidad de Costa Rica, Escuela de Arquitectura

Estudiante de Grado, Proyecto para Taller de Diseño 10 Arthek, Coordinador: Dr. José A. Villarreal

felipernandez@gmail.com

Recibido : Setiembre 2014 / Aceptado : Octubre 2014

### PRESENTACION

El proyecto nace de una iniciativa por parte de la comunidad de La Tigra de San Carlos para revitalizar la comunidad mediante un proyecto arquitectónico. El mismo pretende aprovechar el gran potencial de recurso natural presente en el lugar como lo son las montañas, fuentes hídricas y plantaciones de plantas ornamentales.

**Palabras clave:** proyecto estudiantil; la Tigra de San Carlos, revitalizar.

### PRESENTATION

*The project is an initiative by the community of La Tigra de San Carlos to revitalize the community through an architectural project. It is intended to leverage the huge potential of natural resources on site as are the mountains, water fountains and ornamental plants.*

**Keywords:** student project; La Tigra de San Carlos, revitalize.





Ubicación del Proyecto

### Problemática

La presencia de una vía vehicular que predomina en el lugar incita al visitante a solo pasar por el lugar, mas no permanecer en él, por lo que se convierte en un lugar de paso para conectar entre San José y la Fortuna de San Carlos.

En el sitio existe una carencia de espacios o elementos identificables como comunidad, como destino y como lugar que forma parte importante en la historia de Costa Rica.

Es por esto que se pretende otorgar esa identidad, esos elementos y esos espacios que permitan el desarrollo de actividades que reflejen, proyecten y permitan ser a la comunidad, lo que tienen que decir y contar, asimismo el brindar un sentido de apropiación y de identidad a los habitantes de la zona.

LA TIGRA = RUTA DE PASO

Diagrama 1



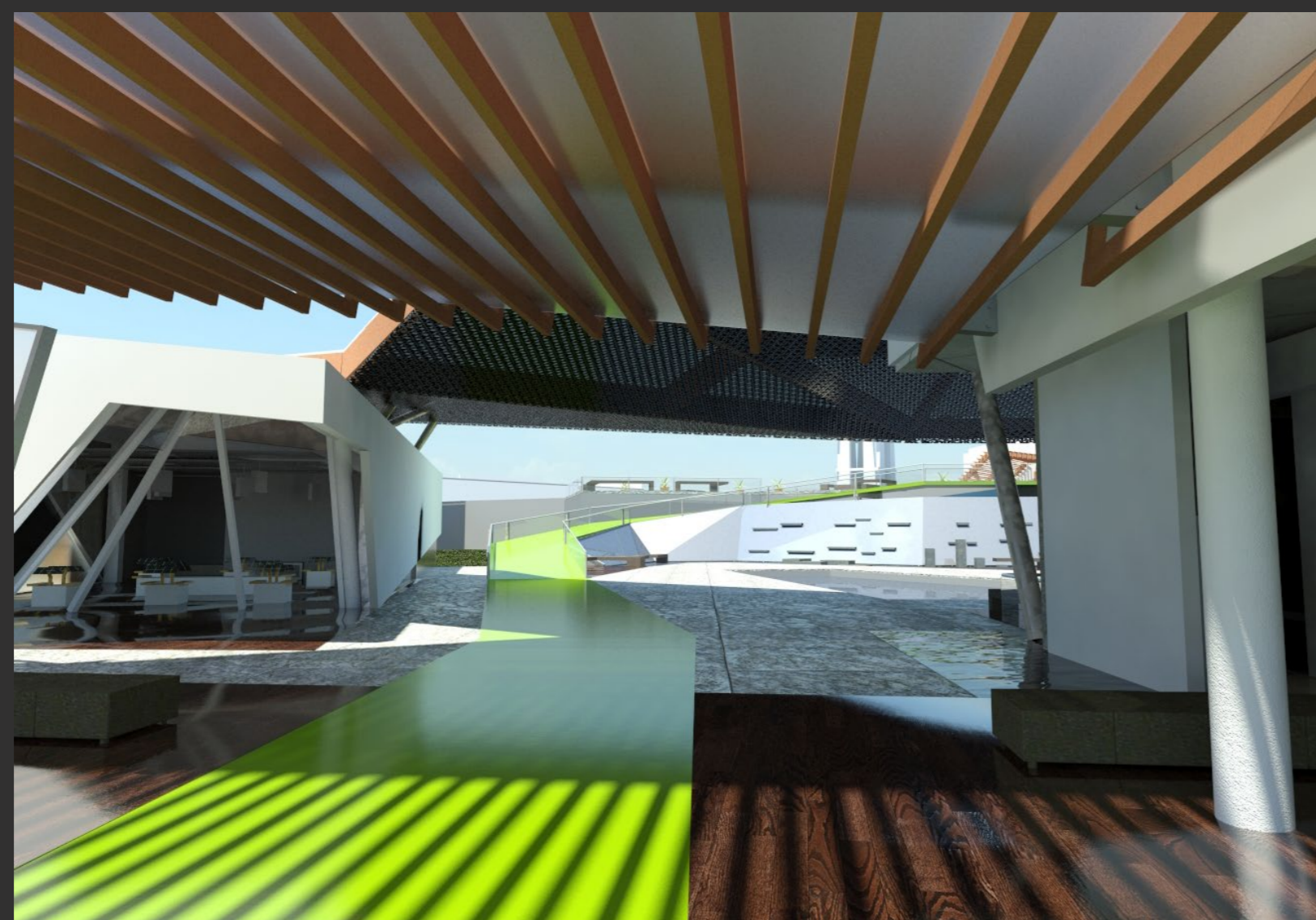


## Conceptualización

Debido a que pretende aprovechar el gran potencial de recurso natural presente en el lugar, el proyecto se conceptualiza bajo esas premisas generando el concepto de que un pliegue principal sea el que contiene las actividades del mismo, simulando las montañas que rodean la comunidad y que dan vida al mismo; el pliegue conecta los espacios y actividades. Asimismo, el recurso hídrico se hace presente al utilizar el agua como creador de experiencias y de riqueza en diferentes escenarios.

El proyecto pretende exponer a la comunidad, por lo que se busca que las personas que lo visiten tengan la posibilidad de conocer más allá, que puedan disfrutar de recorridos por la montaña, que conozcan las plantaciones de plantas ornamentales y sean partícipes del proceso de cultivo y empaque de las mismas. Igualmente se pretende ofrecer un espacio en el cual se celebre la importancia que ha tenido la Tigra en la historia de Costa Rica, ya que ahí es donde tuvo lugar el primer sufragio por parte de la mujer en Costa Rica.

Se propone un espacio de logística para conocer las montañas y plantaciones de plantas ornamentales. Un restaurante necesario para que turistas y la comunidad puedan compartir. Un espacio de exposición de la historia de la mujer en Costa

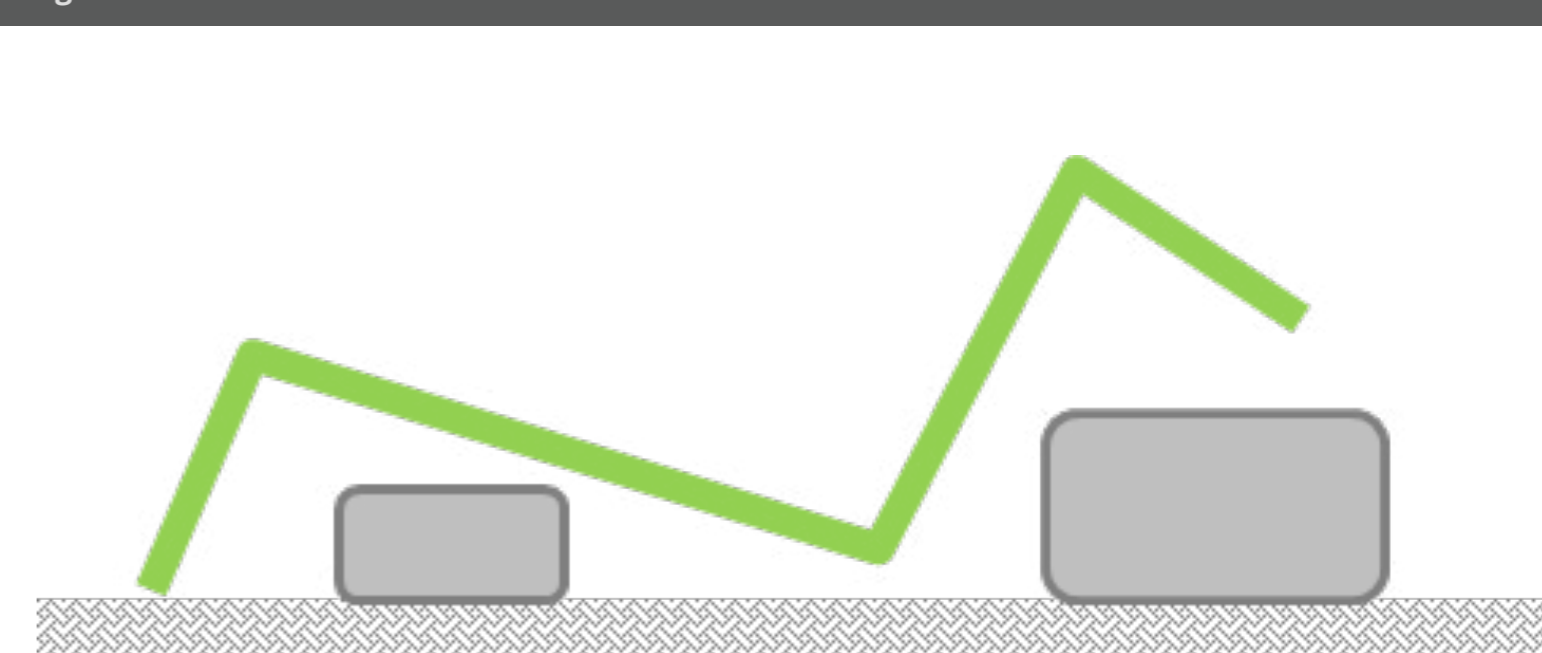


Rica, un espacio para que la comunidad se reúna, y múltiples actividades sensoriales que le den riqueza y atracción.

Un recorrido que lleve a los diferentes espacios, con el agua como actor principal en la busca de sensaciones multi sensoriales y generador de vida del proyecto. El poder tocar el agua, mojarse y jugar con el agua, caminar bajo una lluvia artificial sin mojarse para poder acceder al restaurante y que la misma agua se convierta en el cerramiento del espacio de comidas. Ver como un río artificial baja desde los espacios comunales existentes para dar vida al proyecto, mientras cae por una pared/cascada que termina en el espacio de plaza.

Esta cascada se piensa para que sea un muro del crecimiento y aporte de las personas que lo visitan mientras se llena gradualmente de pequeñas placas que reflejan el crecimiento y aporte a la comunidad. Poder pescar en la plaza, en los estanques, el pescado que se va consumir y ver cómo se lo preparan en la mesa. La suma de todas las experiencias y actividades son lo que se propone para que el proyecto abarque las necesidades de todos y todas las personas.

Diagrama 2









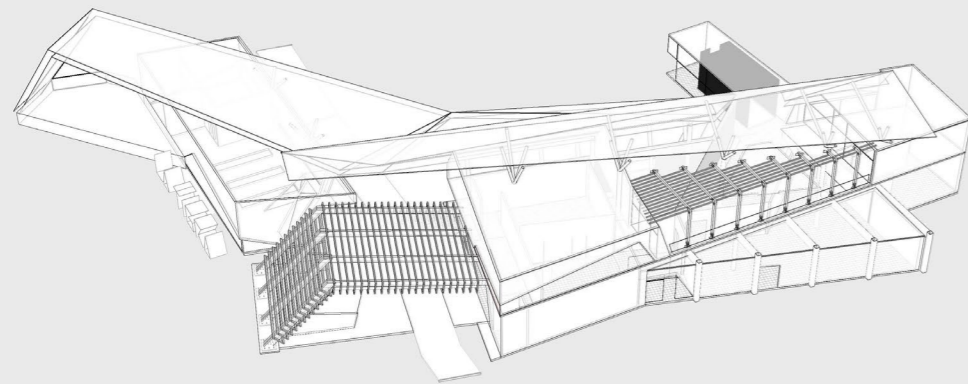


Vistas Internas

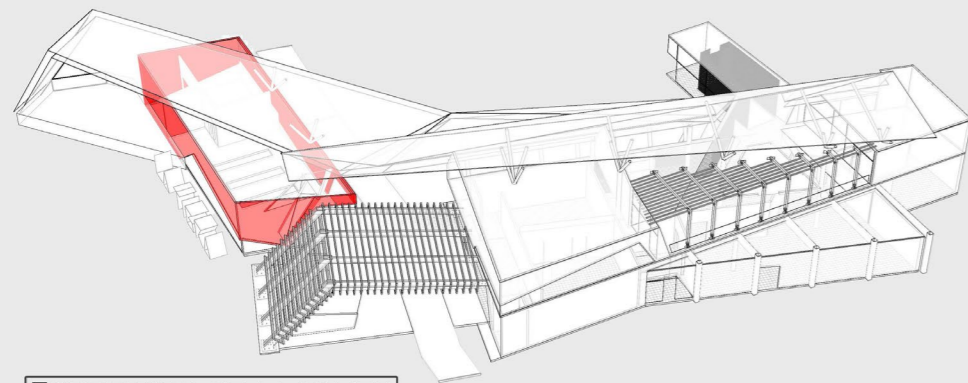




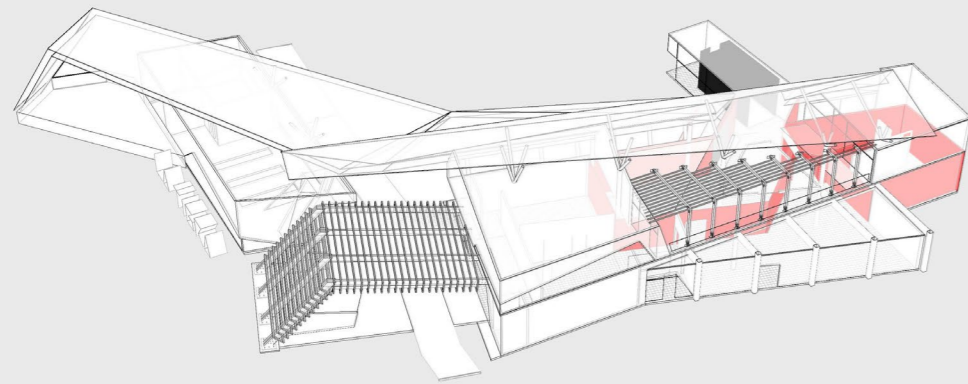




**PROYECTO LA TIGRA**

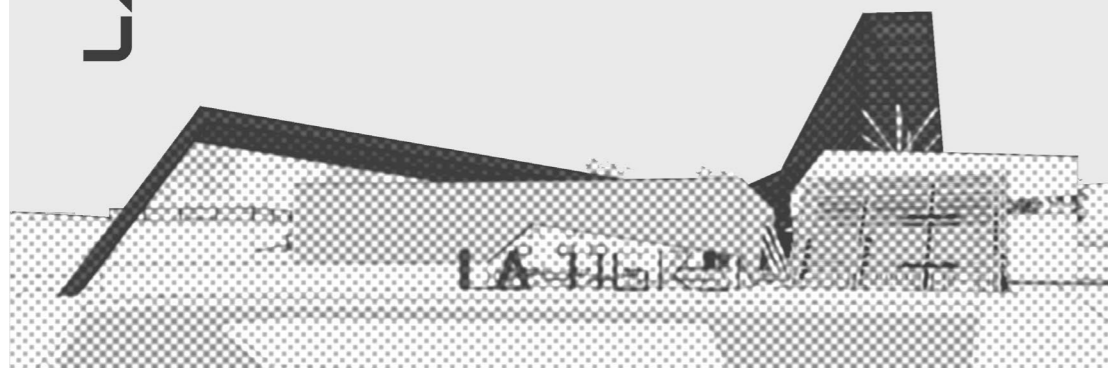


**EXPOSICION DE LA MUJER**  
 ESPACIO EN EL CUAL SE PUEDE APRENDER SOBRE LA HISTORIA DE LA MUJER EN COSTA RICA Y SOBRE UN HECHO IMPORTANTISIMO OCURRIDO EN LA COMUNIDAD DE LA TIGRA, EL PRIMER SUFRAGIO DE LA MUJER EN COSTA RICA. ESPACIO CARACTERIZADO POR SER MUY INTERACTIVO EN LA EXPOSICION DE LA INFORMACION POR MEDIO DE LA TECNOLOGIA, UN ESPACIO MULTISENSORIAL.

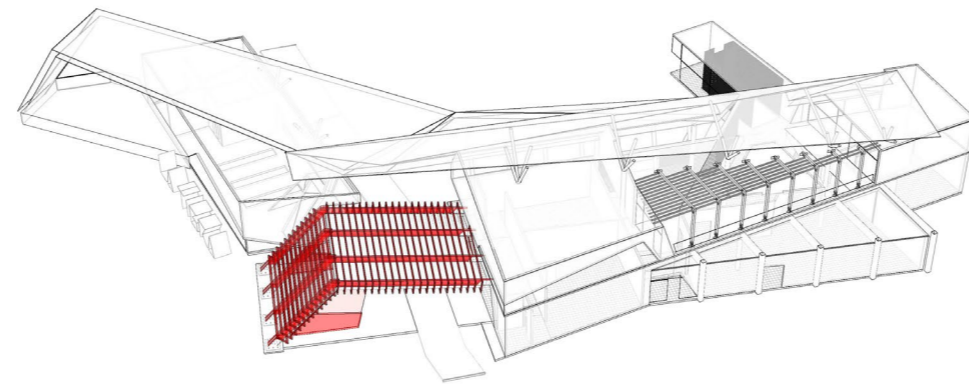


**RESTAURANTE**  
 ESPACIO QUE SIRVE PARA QUE L@S USUARIOS PUEDAN DESCANSAR, ALIMENTARSE COMO COMPLEMENTO DE LA PESCA, ASI COMO DE LAS ACTIVIDADES DE GIRA.

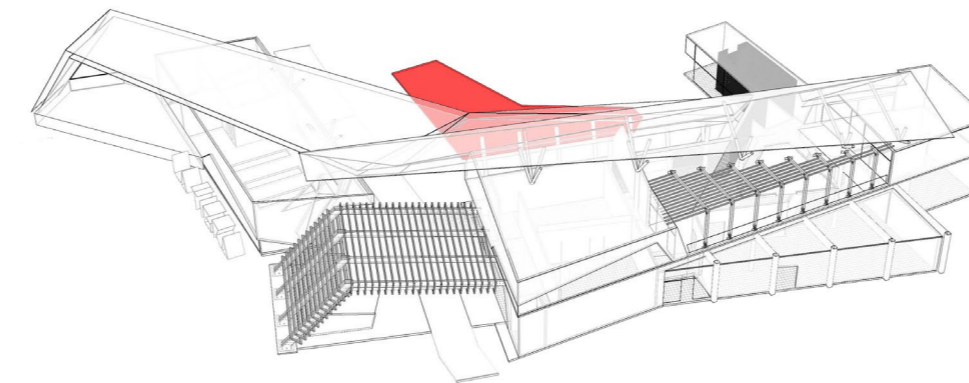
**LA (TIGRA)**



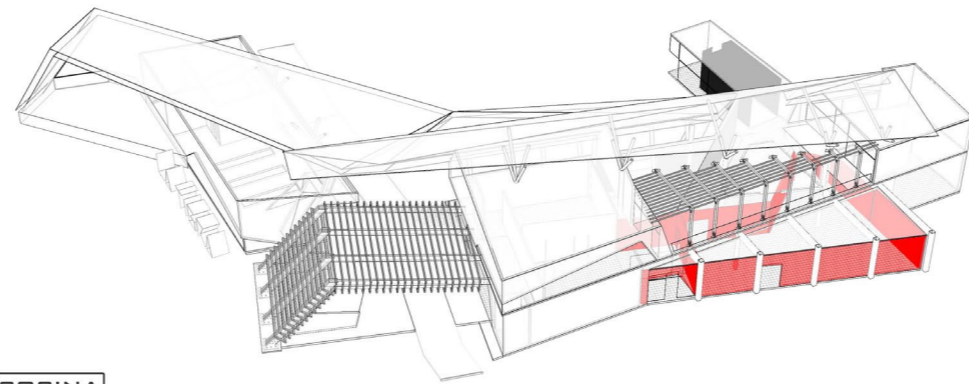
Distribución Programática



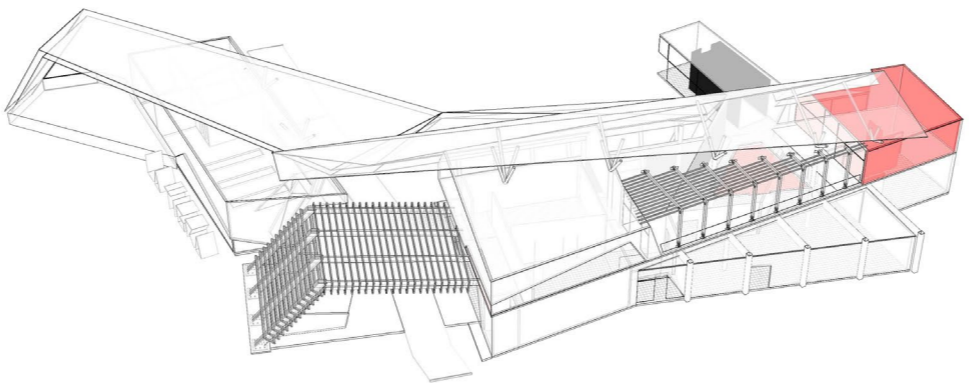
**EXPOSICION DE POTENCIALES**  
 ESPACIO QUE SIRVE PARA CONOCER ACERCA DE LOS DIFERENTES LUGARES POR VISITAR EN LA TIGRA. EN ESTE ESPACIO SE PUEDE COMPRAR LAS DIFERENTES GIRAS TURISTICAS



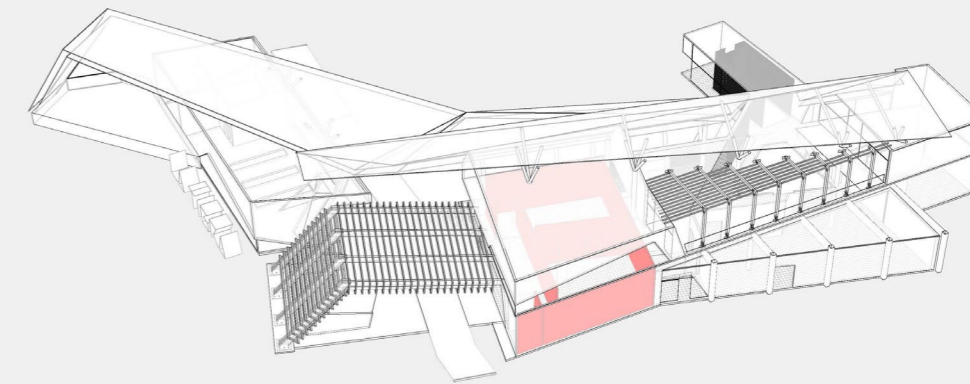
**PESCA**  
 ESPACIO EN EL CUAL L@S USUARIOS PUEDEN PESCAR SU PROPIO ALIMENTO, EL CUAL PODRA SER CONSUMIDO EN EL RESTAURANTE DEL PROYECTO.



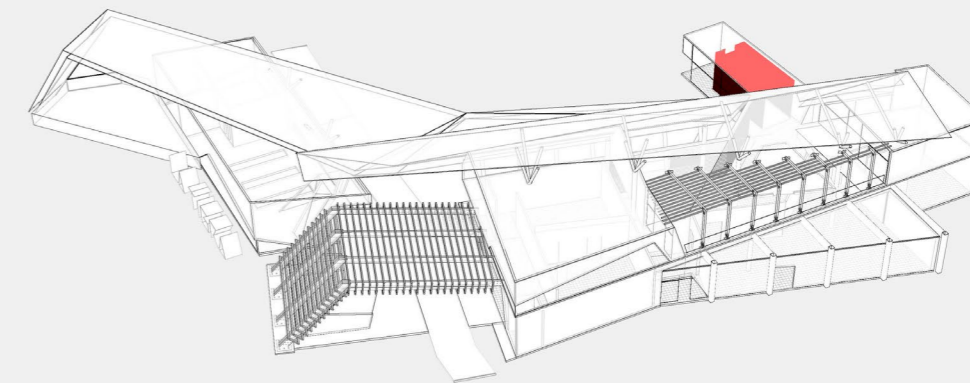
**COCINA**  
 LA ACTIVIDAD NO SE QUEDA SOLO ADENTRO, SI NO QUE TAMBIEN ESTA LA POSIBILIDAD DE SENTARSE EN UNA DE LAS MESAS EN LAS QUE UN CHEF COCINA AL GUSTO Y AL FRENTE DE L@S USUARIOS.



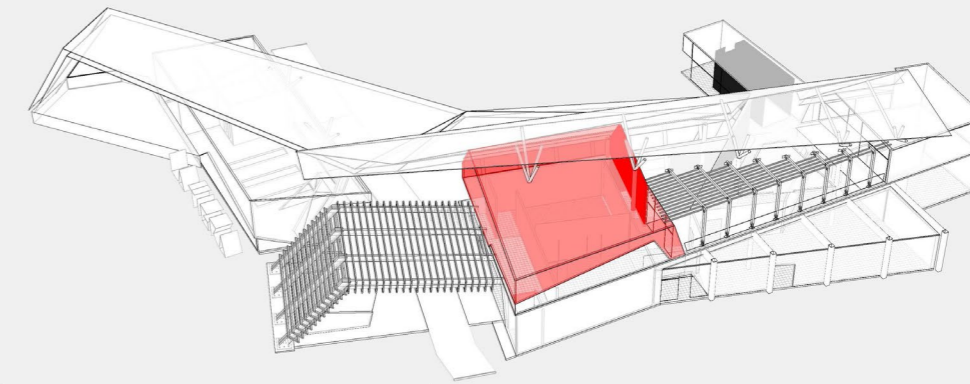
**TALLER**  
 ESPACIO EN EL CUAL SE PUEDE FABRICAR O ADQUIRIR LA PLACA QUE VA EN EL MURAL DE AGUA. ASI MISMO TAMBIEN ES UN TALLER EN CUAL SE PUEDE AYUDAR CON EL CULTIVO DE PLANTAS ORNAMENTALES.



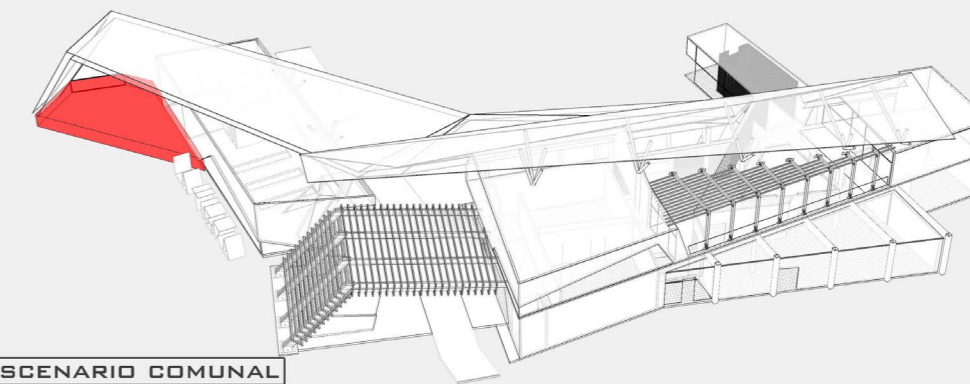
**VESTIDORES Y ESPACIOS DE ALMACENAJE**  
 ESPACIO QUE SIRVE PARA QUE L@S USUARIOS PUEDAN GUARDAR ALGUNOS DE SUS OBJETOS PERSONALES EN UN CASILLERO. ADEMAS SIRVE PARA PODER BANARSE, CAMBIARSE, ETC. ESPACIO DE COMPLEMENTO NECESARIO PARA LAS GIRAS.



**LLUVIA QUE NO MOJA**  
 ES UN RECORRIDO EN EL CUAL SE JUEGA CON LA MENTE DE L@S USUARIOS DEBIDO A QUE SE CAMINA BAJO UNA LLUVIA ARTIFICIAL SIN MOJARSE CUANDO SE PASA POR ELLA.

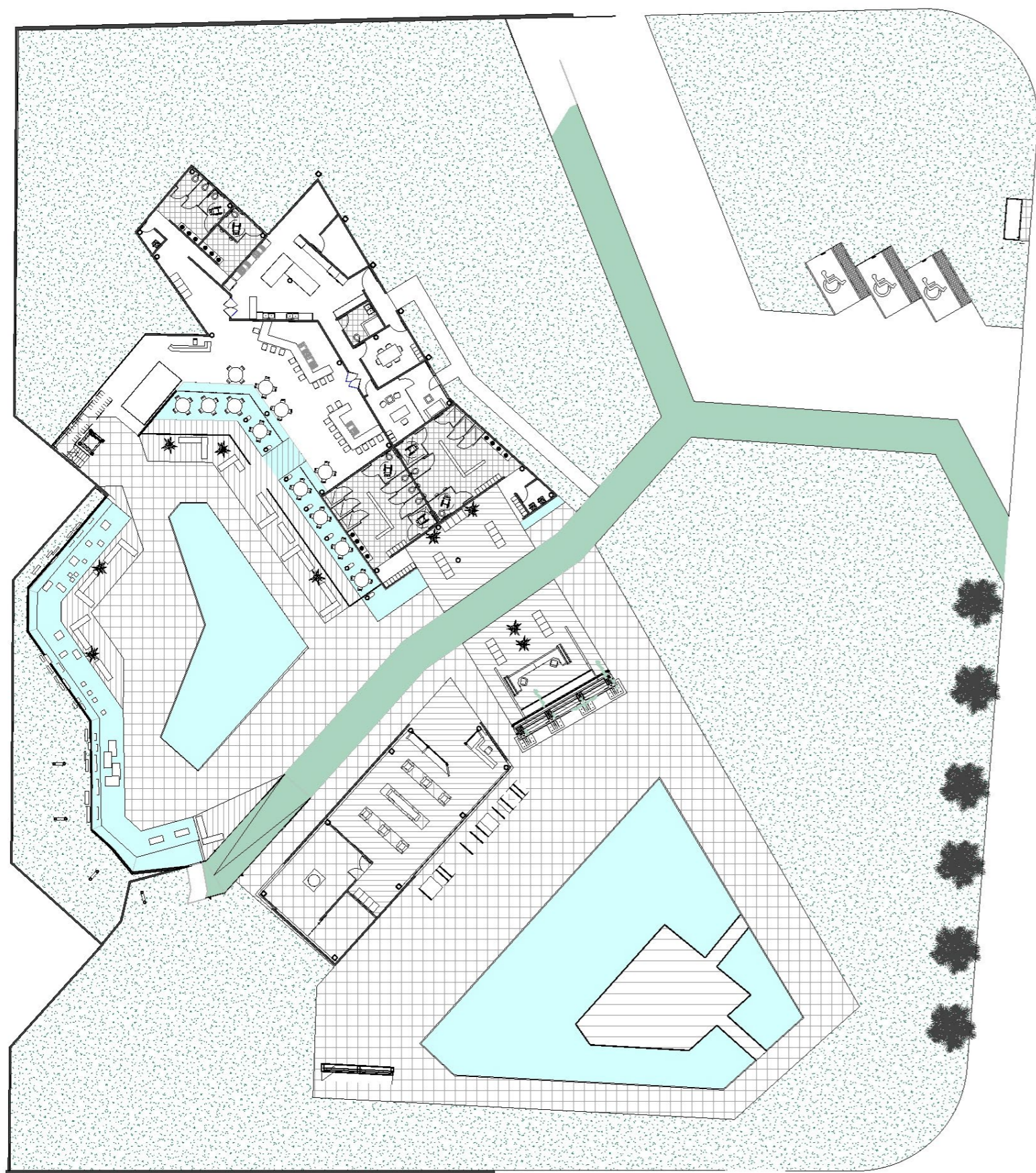


**ESPACIO PARA LA COMUNIDAD**  
 ESPACIO PARA QUE LA COMUNIDAD PUEDA REALIZAR ACTIVIDADES DE DIFERENTES TIPOS. UN ESPACIO QUE SIRVA PARA LA REUNION DE LA MISMA.

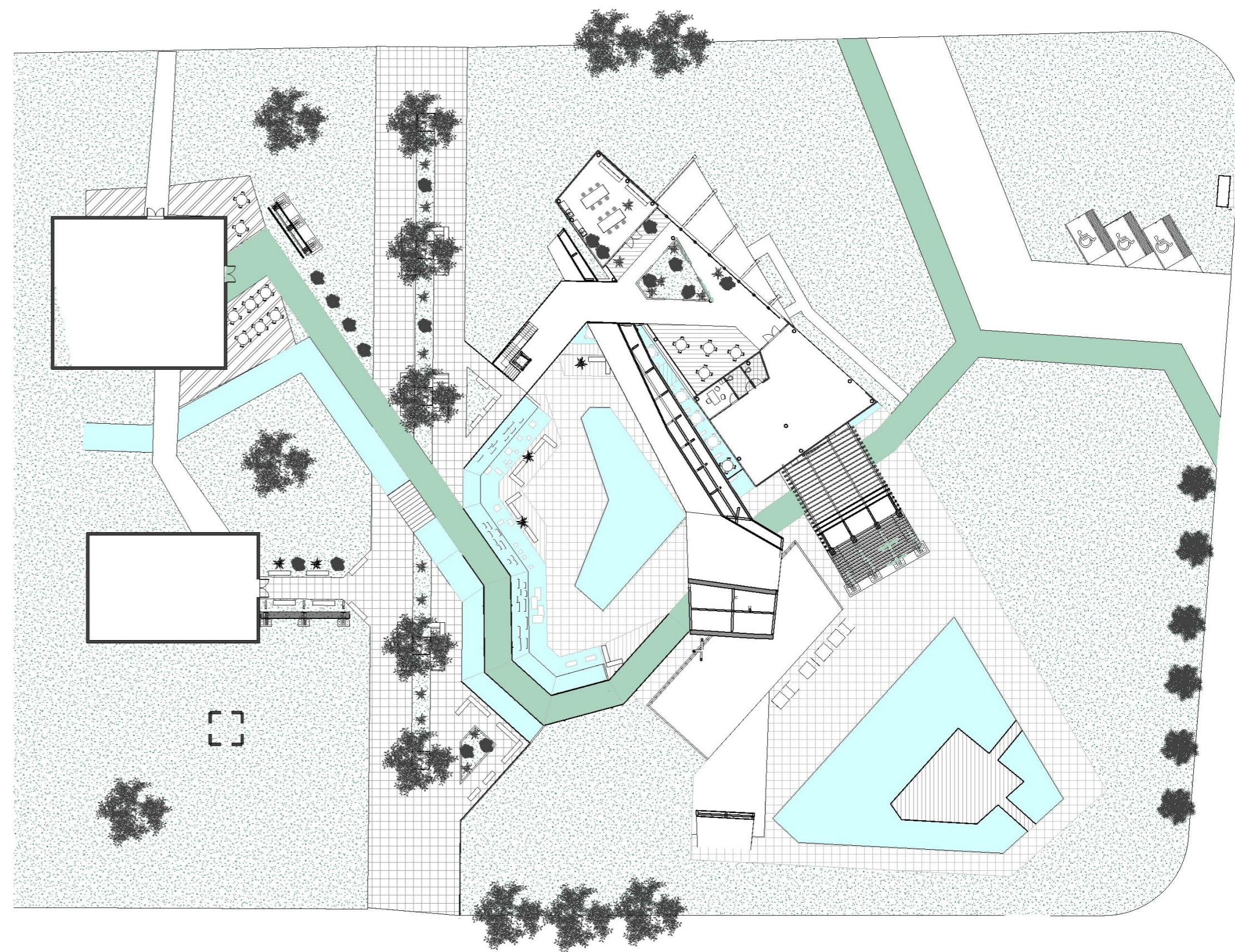


**ESCENARIO COMUNAL**  
 ESPACIO QUE PUEDE SERVIR COMO ESCENARIO PARA EVENTOS UN POCO MAS MASIVOS TALES COMO CONCIERTOS, RECITALES, PEQUEÑAS OBRAS, ETC.



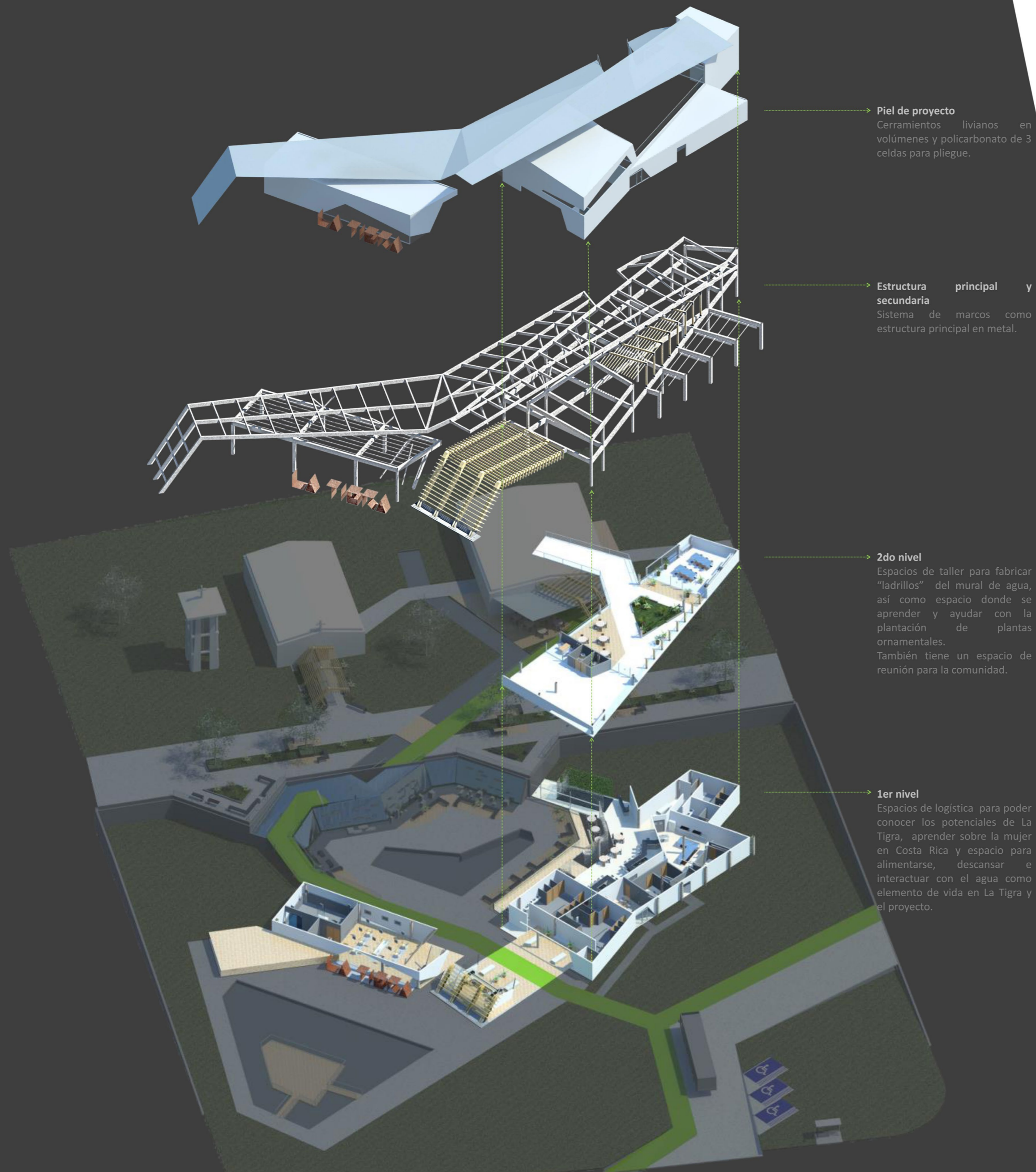


Distribución Arquitectónica  
1 Nivel

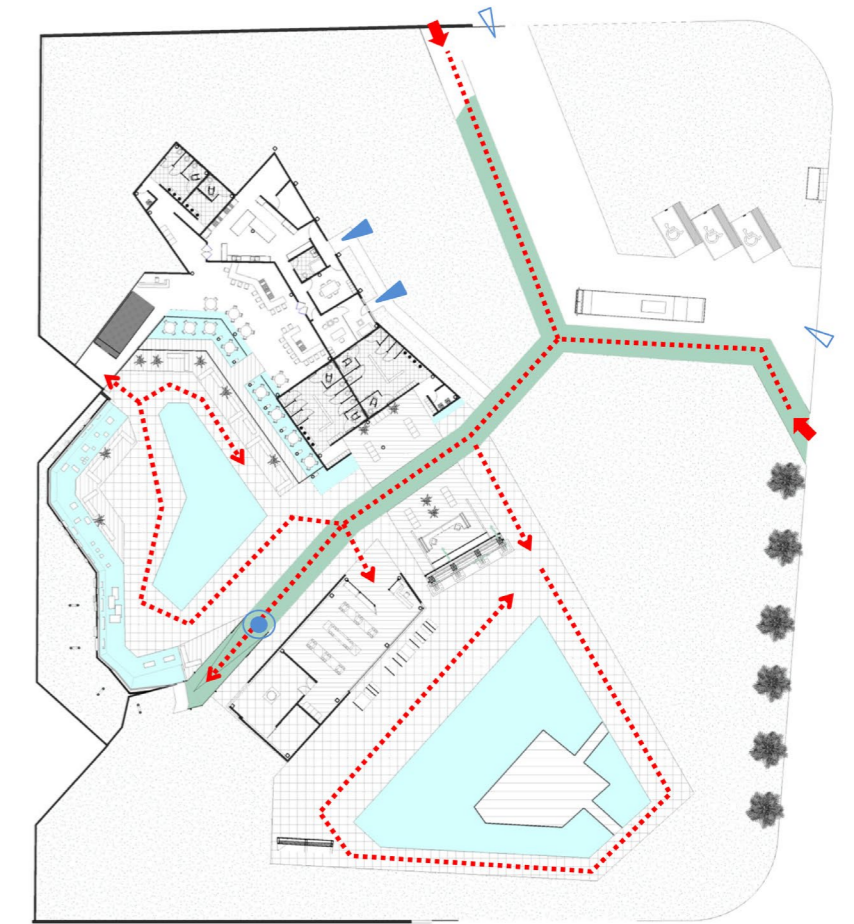


Distribución Arquitectónica  
2 Nivel

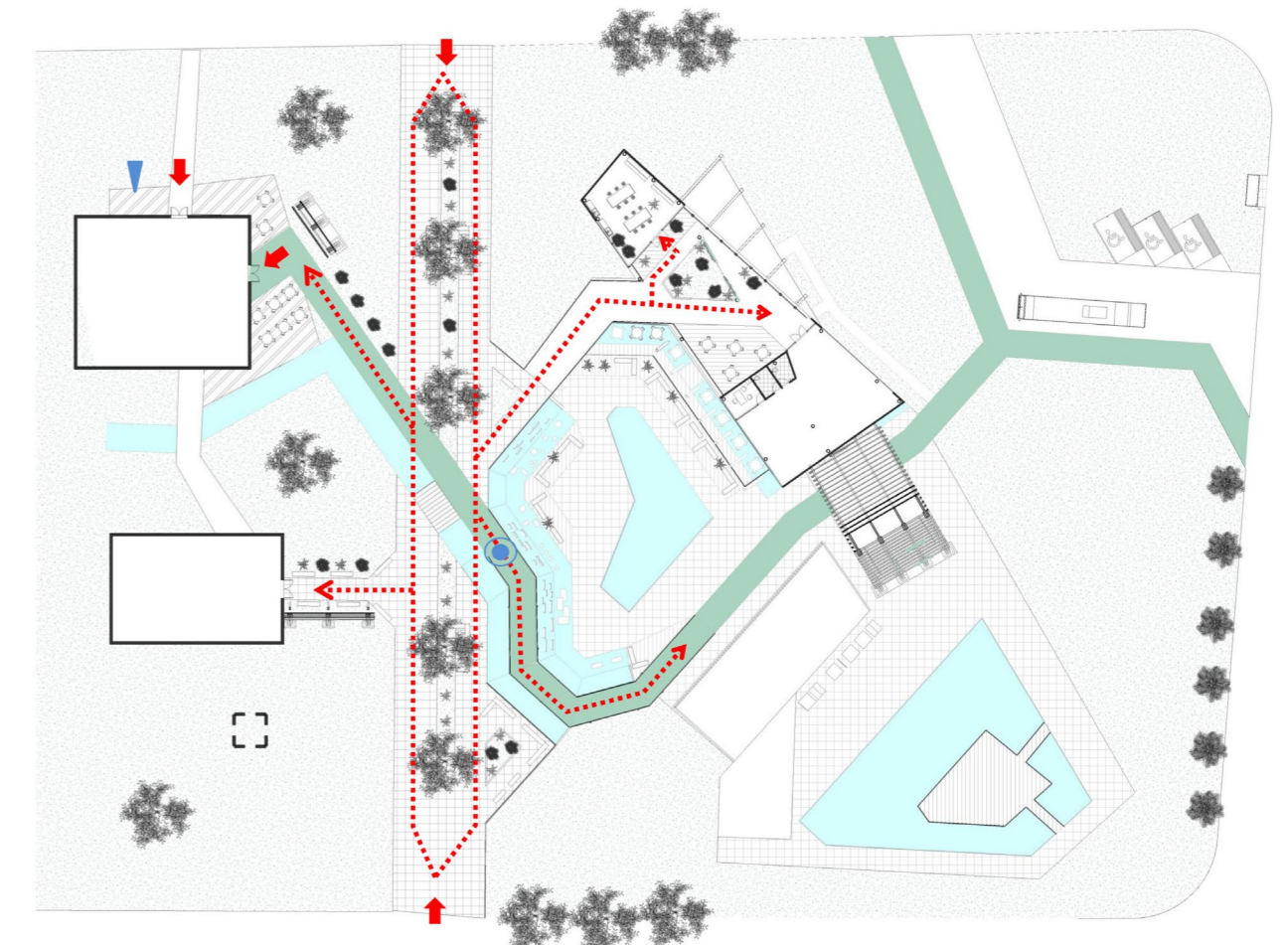




- PUNTOS DE ACCESO PUBLICO
- CIRCULACION PUBLICA
- PUNTOS DE ACCESO SERVICIOS
- ACCESO ENTRE NIVELES
- ACCESO VEHICULAR



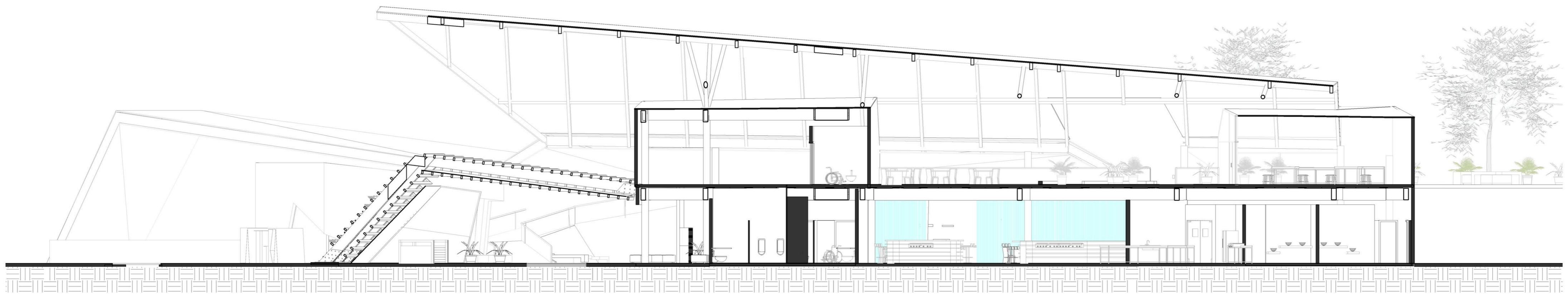
1ER NIVEL....



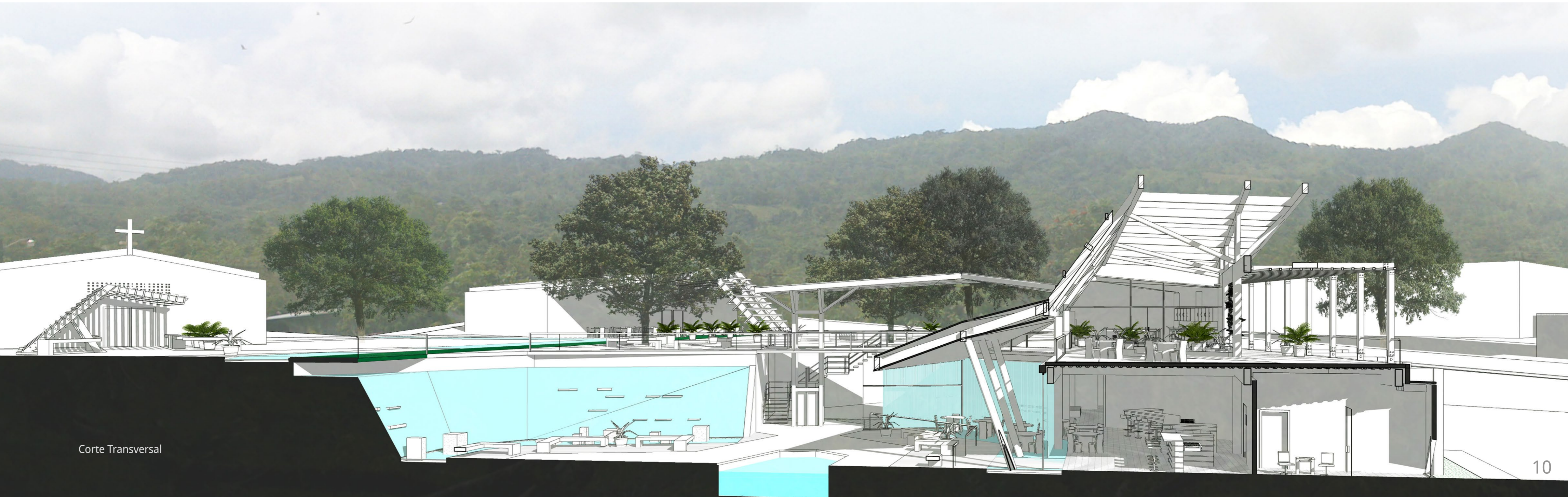
2DO NIVEL....

**DIAGRAMA FUNCIONAMIENTO.....**



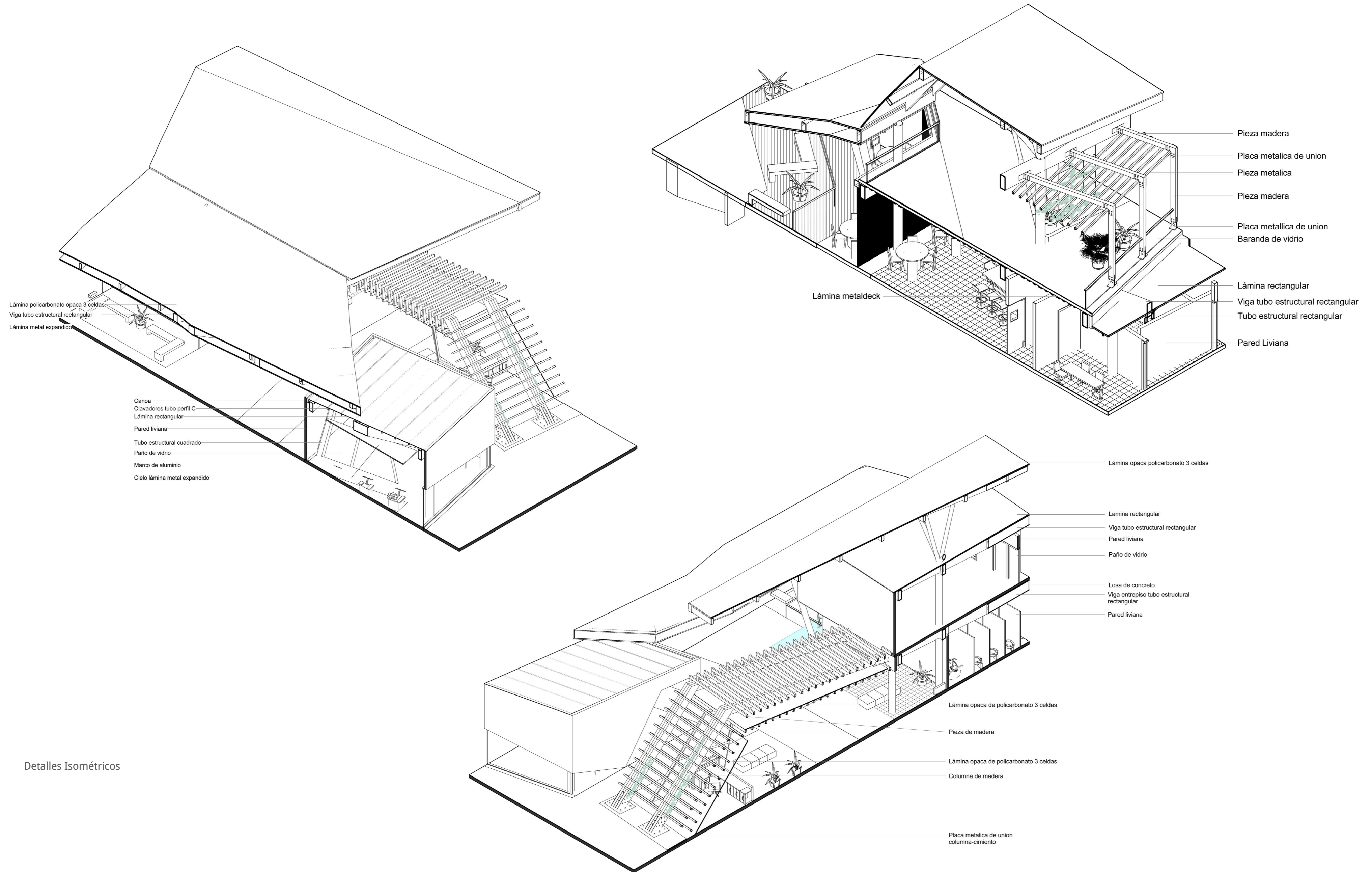


Corte Longitudinal



Corte Transversal





Detalles Isométricos





---

**Felipe Hernández**

Taller de Diseño X. Arkhtek.

Estudiante de Grado en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica.

[felipernandez@gmail.com](mailto:felipernandez@gmail.com)



ESTA PUBLICACION FORMA PARTE DE:  
*THIS ARTICLE IS PART OF:*

# REVISTARQUIS

REVISTA DE LA ESCUELA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA.  
VOL 2-2014. NUMERO 6. ISSN 2215-275X

---