

# Índice

Presentación .....	7
CAPÍTULO 1. La ciudad y el territorio: cartografías del paisaje visual .....	11
1. La planificación urbana del paisaje .....	13
1.1. El paisaje urbano de montaña .....	21
1.2. Calidad ambiental urbana del paisaje .....	23
1.2.1. Aproximación conceptual para su sostenibilidad .....	23
1.2.2. Aproximación metodológica para su análisis .....	31
2. El paisaje como sistema visual y holístico de la ciudad .....	33
2.1. Conceptualización del paisaje .....	35
2.2. Análisis cualitativo del paisaje .....	49
3. El vacío urbano como sistema visual generador de paisaje .....	55
3.1. Conceptualización del vacío urbano .....	58
3.2. Análisis cualitativo del vacío urbano .....	75
4. Propuesta para una nueva cartografía del paisaje .....	79
4.1. Categorías de análisis para la planificación del paisaje .....	83
4.1.1. Descripción del paisaje .....	83
4.1.2. Interpretación del paisaje .....	86
4.1.3. Valoración del paisaje .....	89
4.2. Categorías de análisis para el diseño del vacío urbano .....	93
4.2.1. Descripción del vacío urbano .....	93
4.2.2. Interpretación del vacío urbano .....	99
4.2.3. Valoración del vacío urbano .....	108
4.3. La calidad del paisaje y su sostenibilidad urbana .....	113
CAPÍTULO 2. Los ciberpaisajes: nuevos territorios de interacción .....	115
1. Transformaciones de la ciudad con las nuevas tecnologías .....	116
1.1. Espacios mediáticos y no lugares .....	116
1.2. La transformación de la forma urbana .....	118
1.3. El espacio en las ciudades electrónicas .....	120
1.4. Nuevas cartografías de los territorios .....	121
2. El espacio público frente a los actuales desarrollos tecnológicos: ciudadanos como <i>cyborgs</i> .....	122
2.1. El cuerpo en la cibercultura .....	123
2.2. Las máquinas inteligentes y los <i>cyborg</i> .....	125
3. Ciudad, participación y redes sociales .....	130
3.1. Comunidad virtual y ciberespacio .....	131
3.2. El concepto de comunidad .....	132
3.3. Carácter de las comunidades <i>on line</i> .....	134
3.4. Las transformaciones propuestas desde las comunidades virtuales .....	135
3.5. Las relaciones sociales y la identidad en la comunidad .....	136

3.6. Presencia y representación virtual .....	137
3.7. La estética de las comunidades virtuales .....	139
3.8. Diseño calculado para la creación audiovisual .....	143
3.9. Medición de impacto y criterios de valoración .....	156
<b>CAPÍTULO 3. Cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales .....</b>	<b>161</b>
1. Primer escenario: diseño para el desarrollo sostenible del paisaje .....	162
1.1. El paisaje como patrimonio ambiental, cultural y productivo .....	162
1.2. Planificación para la sostenibilidad urbana del paisaje .....	164
1.3. Mejoramiento de la calidad ambiental urbana del paisaje .....	166
2. Segundo escenario: estrategias para la sostenibilidad urbana del paisaje .....	169
2.1. Estrategias desde la complejidad urbana .....	169
2.2. Estrategias desde la educación ciudadana .....	171
2.3. Estrategias desde la gestión ambiental .....	173
3. Tercer escenario: cartografías y tecnologías digitales .....	175
3.1. Espacialización de la información en el espacio público .....	176
3.1.1. Puentes espaciales .....	177
3.1.2. Publicación colectiva .....	179
3.1.3. Pantallas urbanas .....	180
3.1.4. Telefonía móvil .....	182
3.1.5. Anotaciones espaciales .....	183
3.1.6. Vigilancia ciudadana .....	184
3.1.7. Paseos psicogeográficos .....	186
3.1.8. Diversión aumentada .....	188
3.1.9. Medios tácticos .....	189
3.1.10. Instalaciones reactivas .....	190
3.1.11. Acceso a las redes .....	192
3.2. Programas y proyectos en diseño visual .....	193
4. Paisajes y nuevos territorios .....	196
<b>Bibliografía .....</b>	<b>199</b>
<b>ANEXO. Fichas de análisis experimental en Manizales .....</b>	<b>219</b>
<b>Índice de gráficos y tablas .....</b>	<b>261</b>
<b>Índice de fichas .....</b>	<b>263</b>