Proyecto final de graduación para optar por el grado de Licenciatura



Universidad de Costa Rica Facultad de Ingeniería Escuela de Arquitectura

Melissa Rodríguez García Agosto - 2015

## UNIVERSIDAD DE COSTA RICA FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE ARQUITECTURA

PROYECTO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL TITULO DE LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

## ESPACIOS PARA LA CREATIVIDAD, INTERACCIÓN Y EL TALENTO LOCAL.

MELISSA RODRIGUEZ GARCIA A75430

AGOSTO 2015

## Comité Evaluador

Arquitecto Jafet Segura Amador

Arquitecto Esteban Castro

Arquitecto Giancarlo Muñoz Ramírez

Arquitecto Richard Hammond

Arquitecto Arturo Echeverría Herrera

## Estudiante

Melissa Rodríguez García

Director

Lector

Lector

Lector Invitado

Lector Invitado

At P

0

Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

2015

Melissa Rodríguez García

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, por creer siempre en mí. A mis mejores amigos P. P. A. M. por brindarme su apoyo, cariño y compañía.

Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

2015

Melissa Rodríguez García

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

### **ABSTRACT**

y propuesta de diseño realizada en la ciudad de el diseño de experiencias a partir de una Alajuela.

condiciones urbanas del centro de la ciudad.

Su importancia radica en la investigación y actividades de expresión cultural.

Este proyecto de graduación es una investigación aplicación de pautas que se enfoquen en hibridación programática, la cual facilite la Busca evaluar la calidad de los espacios inclusión de distintos grupos sociales por la dedicados a actividades de naturaleza variedad de actividades que ofrece y el diseño cultural, artística y educativa, con el objetivo enfocado en los espacios de encuentro. Estos de presentar una propuesta de diseño para propician el aprendizaje por relación en un resolver la problemática encontrada y contribuir ambiente informal, la atracción de usuarios a con los esfuerzos municipales por mejorar las estos espacios, la integración del proyecto a la dinámica del entorno en que se encuentra inscrito y una mayor proyección de las 11

## TABLA DE CONTENIDOS

Abstract Indice de imágenes Introducción Justificación	12
Capitulo 1 1. Actividades de expresión cultural····································	2!
1.1 Definición·································	25 21
1.3 Espacio Publico + Cultura	28
1.4 Espacio Publico + Usuario	29
1.5 Diseño Experiencial	30
Capitulo 2 2.1 Qué es un hibrido? 2.2 Antecedentes 2.3 Variaciones 2.4 Características	35
Capitulo 3	2.0
3.1 Proyectos Híbridos Culturales······	3S 
3.2 Definición	41
J.J. Categorizacion y Neidelones	••••••
Capitulo 4	A -
Estudio de casos	4: 11
Centro Cultural y Biblioteca de Copenhaguen	45 47
Biblioteca Pública de Seattle	

## TABLA DE CONTENIDOS

Capitulo 5	
Contexto	
Ubicación ·····	51
Descripción y Análisis ······	52
Situación de los espacios dedicados a	- 4
programas afines	54
Relación espacio - contexto ······	56
Relación espacio - programa	58
Relación espacio - usuario	62
<b>'</b>	
Capitulo 6	
6.1 Introducción	67
6.2 Emplazamiento	69
6.3 Relaciones con el contexto	71
6.4 Formal e Informal	
6.5 Primer nivel	
6.6 Segundo-nivel	
6.7 Tercer nivel	
Capitulo 7	
Plantas arquitectónicas	95
Secciones	104
Elevaciones	
Imágenes	
Conclusiones	
Bibliografía	
Infografía	
2 9. 6 6	

2015

## INDICE DE IMÁGENES

Imagen 01. http://static01.nyt.com/images/2013/02/16/nyregion/JP-COOPER/JP-COOPER-articleLarge.jpg	29
Imagen 02 Centro Cultural Noruega. http://www.archdaily.com/279891/plassen-cultural-center-3xn-architects/	29
Imagen 03 Diagrama de hibrido injertado. Elaboración propia	36
Imagen 04 Diagrama de hibrido en el tejido. Elaboración propia.	36
Imagen 05 Diagrama de hibrido monolítico. Elaboración propia	36
Imagen 06 Centro Cultural y Biblioteca de Copenhagen: http://www.dezeen.com/2009/03/26/copenhagen-culture-	45
houselibrary-by-cobe-and-transform/	
Imagen 07Centro Cultural y Biblioteca de Copenhagen: http://www.dezeen.com/2009/03/26/copenhagen-culture-houselibrary-	45
by-cobe-and-transform/	
Imagen 08 Planta arquitectónica. http://www.descroll.com/architecture/the-library. Esquema propio	45
Imagen 09 Propuesta urbana. http://www.dezeen.com/2009/03/26/copenhagen-culture-houselibrary-by-cobe-and-transform/	46
Imagen 10 Diagrama diferentes acercamientos. Elaboracion propia	46
Imagen 11 Dinámica espacio público. http://www.dezeen.com/2009/03/26/copenhagen-culture-houselibrary-by-cobe-and-	46
transform/	
Imagen 12 Conexión vertical. ttp://www.dezeen.com/2009/03/26/copenhagen-culture-houselibrary-by-cobe-and-transform/	46
Imagen 13 Híbrido Injertado. ttp://www.dezeen.com/2009/03/26/copenhagen-culture-houselibrary-by-cobe-and-transform/	46
Imagen 14 Biblioteca de Seattle. http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/623933/biblioteca-central-de-seattle-oma-lmn	47
Imagen 15 B Seattle. programático, http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/623933/biblioteca-central-de-seattle-oma-lmn	48
Imagen 16 B. de Seattle. Volumetría: http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/623933/biblioteca-central-de-seattle-oma-lmn	48
Imagen 17 B. de Seattle. Permeabilidad: http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/623933/biblioteca-central-de-seattle-oma-lmn	48
Imagen 18 Mapa de Alajuela. GoogleMaps.	51
Imagen 19 Provincia de Alajuela. GoogleMaps.	51
Imagen 20 Cantón Central GoogleMaps.	51
Imagen 21 Distrito Central GoogleMaps.	51
Imagen 22 Casa Cultural. Archivo personal	
Imagen 23 Catedral de Alajuela. Archivo personal	52
Imagen 24 Teatro Municipal. Archivo personal	52
Imagen 25 Parque Juan Santamaría. Archivo personal	52
Imagen 26 Museo Histórico. Archivo personal	52
Imagen 27 Parque Central. Archivo personal	52
Imagen 28 Universidad Técnica Nacional. Archivo personal	52
Imagen 29 Diagrama de Movilidad. Elaboración propia	53

Imagen 30 Diagrama de patrimonio arquitectónico. Elaboración propia	53
Imagen 31 Casa cultura. Archivo personal	54
Imagen 32 Museo histórico. Archivo personal	54
Imagen 33 UTN. Archivo personal	54
Imagen 34 Diagrama de accesos. Elaboración propia	55
Imagen 35. Diagrama de conectividad. Elaboración propia	56
Imagen 36. Dimensiones insuficientes. Archivo personal	57
Imagen 37. Espacio Inadecuado. Archivo personal	57
Imagen 38. Sala de Ensayo Banda de Alajuela. Archivo personal	58
Imagen 39. Sala de Ensayo Banda de Alajuela. Archivo personal	58
Imagen 40. Sala de Ensayo Orquesta del SINEM. Archivo personal	58
Imagen 41. Biblioteca Publica de Alajuela. Espacio Infantil	59
Imagen 42. Biblioteca Publica de Alajuela. Insuficiencia de espacio	59
Imagen 43. Biblioteca Publica de Alajuela. Falta de salas de capacitación	59
Imagen 44. Falta de espacios de soporte. Archivo personal	60
Imagen 45. Archivo Musical. Archivo personal	60
Imagen 46. Bodega Musical. Archivo personal	60
Imagen 47. Espacio administrativo. Archivo personal	60
Imagen 48. Banda de Alajuela. Archivo personal	61
Imagen 49. Biblioteca publica. Archivo personal	61
Imagen 50. Altura insuficiente. Archivo personal	61
Imagen 51. Espacio rígido. Archivo personal	62
Imagen 52. Espacio monótono. Archivo personal	62
Imagen 53. Espacio deshumanizado. Archivo personal	62
Imagen 53a. Falta de espacios sociales. Archivo personal	63
Imagen 54. Falta de accesibilidad universal. Archivo personal	63
Imagen 54a. Diagrama de programación. Elaboración propia	67
Imagen 55. Diagrama de contexto. Elaboración propia.	69
Imagen 56. Relación escala. Elaboración propia.	69
Imagen 57. Flujo peatonal. Elaboración propia.	70
Imagen 58. Ejes conectores. Elaboración propia.	70
Imagen 59. Pautas de diseño en común. Elaboración propia.	71
Imagen 60. Stacking. Elaboración propia.	71
Imagen 61. Relaciones verticales del programa. Elaboración propia.	71
Imagen 62. Niveles del proyecto. Elaboración propia.	72

Imagen 94. Detalle isometrico de planta del tercer nivel. Elaboración propia.

Imagen 95. Sección A. Elaboración propia.

Imagen 95a. Ubicación de corte a-a

87

88

88

Imagen 63. Diagrama de circulación. Elaboración propia.	72
Imagen 64. Relación entre espacios informales. Elaboración propia.	72
Imagen 65. Eje ordenador. Elaboración propia.	73
Imagen 66. Espacio jerárquico. Elaboración propia.	73
Imagen 67. Integración al espacio público. Elaboración propia.	73
Imagen 68. Ámbito 1. Elaboración propia.	74
Imagen 69. Sala de ensayo Banda de Alajuela. Elaboración propia.	74
Imagen 70. Ámbito 2. Elaboración propia.	75
Imagen 71. Escalera/escenario. Elaboración propia.	75
Imagen 72. Ámbito 3. Elaboración propia.	76
Imagen 73. Programa formal. Elaboración propia.	76
Imagen 74. Programa formal del primer nivel. Elaboración propia.	78
Imagen 75. Refuerzo de circulación peatonal. Elaboración propia.	78
Imagen 76. Plataformas performativas. Elaboración propia.	78
Imagen 77. Barrera vegetal. Elaboración propia.	79
Imagen 78. Programa formal segundo nivel. Elaboración propia.	79
Imagen 79. Programa informal segundo nivel. Elaboración propia.	80
Imagen 80. Ámbito A segundo nivel. Elaboración propia.	80
Imagen 81. Ámbito B segundo nivel. Elaboración propia.	80
Imagen 82. Ámbito C segundo nivel. Elaboración propia.	81
Imagen 83. Desglose del programa formal segundo nivel. Elaboración propia.	81
Imagen 84. Capacidad de expansión de los espacios. Elaboración propia.	82
Imagen 84a. Estaciones multimedia. Elaboración propia.	82
Imagen 85. Vista e espacio informal segundo nivel. Elaboración propia.	82
Imagen 86. Vista isometrica segundo nivel. Elaboración propia.	83
Imagen 87. Programa formal tercer nivel. Elaboración propia.	83
Imagen 88. Puntos de distribución de flujos. Elaboración propia.	84
Imagen 89. Detalle del programa formal, tercer nivel. Elaboración propia.	84
Imagen 90. Detalle del programa informal, tercer nivel. Elaboración propia.	85
Imagen 91. Diseño de mobiliario. Elaboración propia.	86
Imagen 92. Capacidad de usos. Elaboración propia.	86
Imagen 93. Espacios colaborativos. Elaboración propia.	86

Espacios para	la creatividad,	la interacción	y el talento	local.
---------------	-----------------	----------------	--------------	--------

Imagen 96. Sección B. Elaboración propia.	90
Imagen 96a. Ubicación de corte b-b	90
Imagen 97. Planta de conjunto	95
Imagen 98. Planta de estacionamiento	96
Imagen 99. Planta del primer nivel	98
Imagen 100. Planta del segundo nivel	100
Imagen 101. Planta del tercer nivel	102
Imagen 102. Sección longitudinal a-a	104
Imagen 103. Sección transversal b-b	106
Imagen 104. Elevación sur	108
Imagen 105. Elevación este	110
Imagen 106. Visualización espacio colaborativo tercer nivel.	112
Imagen 107. Visualización exterior suroeste. Render por Fabrizio Pigati Schultz	114
Imagen 108. Visualización exterior sureste. Render por Fabrizio Pigati Schultz	116
Imagen 109. Visualización interna primer nivel. Render por Fabrizio Pigati Schultz	118

17

Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

Melissa Rodríguez García

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

## INTRODUCCIÓN

La temática de esta investigación se centra sostienen con el contexto urbano. en la importancia de un enfoque híbrido hacia los espacios públicos para reforzar su Así mismo tomando en cuenta los esfuerzos que aporte como promotores del desarrollo de ha realizado la Municipalidad de Alajuela por actividades culturales, educativas, artísticas y restaurar el centro de la ciudad. Se consideran de entretenimiento en los lugares donde se los futuros planes de intervención que esta encuentran inmersos.

El sitio de estudio es el centro de la ciudad de contextualización a la intervención. Alajuela, en el cual se pretenden identificar y estudiar aquellos espacios dedicados a las Se aunará en la aplicación de pautas de diseño actividades de expresión cultural. Mediante el a partir del análisis del lugar y un proceso de cual se pretende evaluar la calidad, capacidad diagramación, solventado por la investigación e importancia de estos espacios en relación con teórica para cumplir con las expectativas de la los programas que albergan, la participación de propuesta. los ciudadanos y la dinámica e integración que

Institución tiene por realizar un proyecto de este tipo, para dar mayor factibilidad y

20

Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

201

Melissa Rodríguez García

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

## JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surgió a partir del interés municipal por realizar un proyecto de uso público en el centro histórico de Alajuela, el cual invite la participación de los ciudadanos en actividades culturales. Para dicho proyecto se tiene establecido el espacio físico, el cual contaría con capital proveniente de la Municipalidad para continuar con su objetivo de mejorar la imagen de la ciudad, incentivar actividades de expresión cultural y rescatar el patrimonio existente.

Con el fin de determinar las circunstancias arquitectónicas y urbanas en los cuales estos programas se encuentran inmersos, se realizó un estudio mediante observación del sitio, análisis urbano-arquitectónico y entrevistas efectuadas a las autoridades involucradas con los programas culturales desarrollados en la ciudad de Alajuela.

Como resultado de esta indagación se obtuvo que a pesar de la validez de los esfuerzos municipales, la concepción y estado actual de los espacios designados a programas culturales en la ciudad de Alajuela carecen de condiciones espaciales adecuadas para su desarrollo y de estrategias de integración al entorno urbano. Su situación de emplazamiento fragmentada

por área de especialización, ha dificultado que los distintos programas se apoyen entre si, teniendo su principal obstáculo en la atracción de usuarios ajenos a las actividades especificas que en estos se realizan.

Se denotó particularmente la falta de permeabilidad, accesibilidad, variedad y flexibilidad espacial.

Por tanto este proyecto pretende desarrollar una propuesta de diseño arquitectónico que responda al análisis realizado, solventando las necesidades espaciales, humanas y de funcionamiento. Con el fin de fomentar la participación ciudadana, la integración al entorno urbano y el desarrollo de un concepto de híbrido programático como modelo cultural sustentable capaz de generar nuevos espacios para el conocimiento, la expresión artística y el desarrollo de eventos con jerarquía en los espacios de encuentro como catalizadores de la interacción e inclusión de distintos grupos sociales.

Utilizando esta premisa se procedió a investigar distintos temas relacionados con la naturaleza del proyecto propuesto para llegar a la aplicación de éstos en el nuevo diseño

22

Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

2015

Melissa Rodríguez García

Espacios para la creamond, la interacción y el talento local.

Actividades de expresión Cultural

2

# 1. Actividades de expresión Cultural

## 1.1 Definición.

El termino cultura según la RAE significa: "Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo."

Sin embargo en búsqueda de una definición mas detallada, el autor Kunzmann en su articulo "Culture, Creativity and Spatial planning" define Cultura de la siguiente manera:

"La definición mas popular de cultura es aquella que se refiere a: un sistema particular de arte, pensamiento, costumbres de una sociedad; o las artes, costumbres, creencias, y demás productos del pensamiento humano desarrollado por una sociedad en un tiempo particular."

Texto original: "The most popular meaning of culture is that of a 'particular system of art, thought, and customs of a society', or 'the arts, customs, beliefs, and all other products of human thought made by a people at a particular time."

A partir de la definición anterior el articulo analiza las relaciones de la cultura con la ciudad y la creatividad. Y como esta a su vez puede impulsar el desarrollo de un lugar visto desde siete parámetros distintos:

- 1. Cultura e Imagen
- 2. Cultura e Identidad
- 3. Cultura y espacio
- 4. Cultura y entretenimiento
- 5. Cultura y educación
- 6. Cultura y creatividad
- 7. Cultura y economía

## 1.2 Aportes del impulso de actividades culturales

### 1 LA CULTURA PROMOTORA DE IMAGEN

"A través de la cultura se puede afinar la imagen de una ciudad y viceversa"<sup>2</sup>

A partir de esta premisa se entiende como la ciudad y su imagen funcionan como atractores de inversionistas y personas, promoción de actividades y ayudan al crecimiento de un lugar. Convirtiéndose la cultura (manifestada en historia urbana, arquitectura, facilidades culturales o eventos)<sup>3</sup> en el principal componente para que esto suceda.

Se toma como ejemplo el caso de regeneración urbana através de intervenciones arquitectónicas, el Museo Guggenheim en Bilbao. El cual a pesar de su poca o nula relación con las artes del lugar, ha revitalizado la imagen y economía de la ciudad.

## 2. CULTURA E IDENTIDAD

"La cultura fortalece la identidad de una ciudad y viceversa".4

<sup>1.</sup>Traducción propia, Kunzmann K.R. (2004) Abercrombie Lecture given at the University of Liverpool on 29 March 2004. 2-3-4 Traducción propia, Kunzmann K.R. (2004) Abercrombie Lecture given at the University of Liverpool on 29 March 2004.

Kunzmann describe como en una época de globalización, la identidad de las sociedades se ha perdido. Las influencias internacionales se mezclan con lo tradicional, incluso en la arquitectura se ve manifestado este fenómeno con movimientos como Bauhaus.

Por esto el autor señala que ademas de las características topográficas de un lugar, las artes son el medio mas poderoso de distinción.

### 3. Cultura y Espacio

"La cultura aumenta el valor de los lugares y viceversa"5

Kunzmann señala como la promoción de actividades y la creación de facilidades culturales ayudan a detener el deterioro de los lugares. El arte principalmente ha sido estudiado como elemento revitalizador para los centros de ciudades desde finales de los ochentas en textos como City Centres, City Cultures.

### 4 CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

Ademas de su cualidad educativa, la cultura también tiene poder de entretenimiento. Esta cualidad no debe dejarse unicamente en manos de facilidades como casinos o centros comerciales. La ciudad puede adquirir un valor de entretenimiento cultural ademas de su valor comercial. El cual debe incluir a su vez no sólo a la población joven sino a adultos y ancianos, dando como resultado una propuesta participativa.

Para lograr una ciudad con capacidad de entretenimiento, se debería poseer facilidades culturales, una extensa cantidad de eventos culturales y espacios públicos con la capacidad para desarrollarlos.

## 5. Cultura y Educación

Existe una relación muy fuerte entre la cultura y la educación. Una sociedad educada es una sociedad con gran valor cultural. El autor menciona que así como se considero la sostenibilidad, la educación debe formar parte de los paradigmas de desarrollo urbano para el futuro.

Melissa Rodríguez García

"Ya que el aprendizaje es un proceso de vida, la necesidad de fuentes y servicios de aprendizaje nunca se agota (...)Es por esto que la cultura y el conocimiento están altamente interrelacionadas, es una relación de yin y yan, lleno de interdependencias. Como regla general, las ciudades de conocimiento son ciudades de cultura; y las ciudades de cultura son centros de conocimiento." (Kunzmann 2004) De esta manera el autor señala como al negar los espacios culturales se niega el conocimiento y por ende se desvaloran los lugares de conocimiento locales y su oportunidad de utilizarse para eventos que promuevan la cultura.

## 6. CULTURA Y CREATIVIDAD "La cultura puede incrementar la creatividad"7

En este punto se expone como a través de actividades y programas culturales se puede aumentar la creatividad de las personas, incorporando el arte para producir nuevas formas de ocio que pueden agregar un mayor y mejorado valor a la rutina diaria de las personas.

### 7 CULTURA Y FCONOMÍA

"La cultura contribuye al desarrollo económico local y crea nuevos empleos"8

Kunzmann señala como a partir de los distintos enfoques que puede tener la cultura, ya sea a través de las artes, música, ocio o deportes, se pueden obtener muchas actividades que pueden dar

nacimiento a "industrias creativas" como nuevas formas de ingreso económico.

A partir de los ámbitos expuestos en los que se relaciona la cultura, la siguiente interrogante corresponde a cómo se puede promover la identidad, la regeneración urbana.

El autor menciona el estudio realizado por el planificador urbano Harvey Perloff en 1979 en el cual investiga que acciones se pueden tomar para aumentar el desarrollo cultural y artístico en determinado lugar, ya sea ciudad, condado o región. Este señala que dicha acción puede darse de la siguiente manera:

- Proveer información básica de la actividades artísticas y las personas involucradas en ellas.
- Idear formas de un uso mas público y flexible de las facilidades para el desarrollo de las artes, tales como grupos experimentales y educación artística.
- Explorar de que manera las artes pueden estar interrelacionadas con servicios públicos para ampliar el alcance de las artes relacionados con empleos e ingresos.
- urbanos. (Perloff, 1979)

reforzar las relaciones entre ella, Kunzmann menciona que existen diversas maneras de lograrlo. Específicamente cita al autor Graeme Evans en su libro Cultural Planning (2001), donde se separan por radios de alcance (ya sea, continente, país, región, ciudad o distrito) las distintas formas de promover la cultura mediante la planificación.

Para efectos de esta propuesta, la atención se vio enfocada en aquellas políticas de promoción para el caso de las ciudades y los distritos:

CIUDAD: en este caso recomienda políticas urbanas holísticas que relacionen la cultura con el uso del cultura en la ciudad, por el bien de la imagen, la suelo y el desarrollo económico, incluyendo el entretenimiento y el ocio. Así mismo promover la asociación de entidades publicas con privadas en el desarrollo de proyectos culturales.

> Además de esto se pueden organizar eventos que fomenten el desarrollo cultural, tales como festivales en espacios urbanos aptos para que se efectúen. Conservar el patrimonio cultural y proteger el paisaje urbano. (Evans, 2001)

> DISTRITO URBANO: A esta escala, al ser la mas pequeña se desea una activa participación de los usuarios. Por lo que se recomienda crear espacios culturales para la acción comunitaria, dejar espacios libres de programa para llevar a cabo eventos culturales espontáneos y alentar a la sociedad a que participe.

Finalmente se menciona como este tipo de - Planear un mayor uso de las artes en desarrollos actividades se dan mejor en un espacio urbano sin definir, en las zonas de transición entre lo publico y lo privado. (Evans, 2001). Esto facilitará Para promover la cultura en una ciudad o la interacción social y las propiciara nuevas experiencias a partir de los eventos resultantes.

## 1.3 Espacio Público + Cultura

El espacio publico es de suma importancia para la integración de un proyecto arquitectónico a su entorno y la participación y aceptación de los usuarios.

En el caso particular de un proyecto de carácter cultural que en sí pretende ser de uso público, su integración a la ciudad depende del diseño adecuado dispuesto para tal fin, lo cual que implica atender los requerimientos básicos para que las personas puedan utilizarlo libremente, les brinde seguridad, opciones de actividades y sea atractivo.

"La cultura nace a partir de la interacción humana; ésta por lo tanto no puede existir sin personas alrededor que disfruten, evalúen y participen en ella." (Creativity & Placemaking: Building Inspiring Centers of Culture. Project for Public Spaces, Agosto 16, 2012.) Traducción propia

En el caso de el Espacio Público ligado a Proyectos Culturales suele encontrarse una falta de permeabilidad y continuidad entre ámbitos. Esto se debe a que las actividades correspondientes al programa del edificio suelen enclaustrarse estableciendo una barrera entre el interior y el exterior, lo cual dificulta la interacción entre las personas y las transformación de estos proyectos en lugares de encuentro.

Por tanto la integración de ámbito interno y externo favorece al intercambio social entre varios grupos de personas, lo cual bajo un concepto de inclusión fomenta una visión de "cultura para todos".

Según Fred Kent presidente de la organización Projects for Public Space(PPS), la clave para lograr estos objetivos se encuentra en "la participación de la gente, la interacción social y cientos de cosas que hacer. (...) Ésta diversificación de actividades es un factor muy importante para que las personas utilicen el lugar y su cultural local."

La búsqueda por alcanzar estos conceptos debe empezar desde el diseño del espacio urbano. El espacio publico debe responder a estas necesidades y proporcionar las condiciones para que el espacio se vuelva atractivo y participativo. Éste concepto de participación no se limita a la asistencia de los usuarios, se lleva a un nivel de hibridación en el cual organizaciones públicas y privadas participen de manera conjunta en el uso del espacio y los programas.

ESPACIO PÚBLICO ENFOCADO EN LA CREATIVIDAD

Según la organización PPS, los proyectos culturales que se enfocan en auspiciar programas creativos permiten y facilitan la influencia positiva a las comunidades. Al extender los programas arquitectónicos al ámbito urbano utilizándose como plataforma abierta y flexible, se invita a los usuarios a desarrollar su nivel creativo, cultural y social.

Para esto el espacio publico debe suplir las necesidades propias de estas actividades a través del equipamiento urbano necesario como protección climática, almacenaje, servicios de luz y agua. Ademas de conceptos de diseño como permeabilidad, accesibilidad, dimensionamiento apropiado y flexibilidad para poder albergar cualquier tipo de actividad espontanea como característica principal de la creatividad. De esta forma el edificio puede



magen 01

La imagen A muestra como a pesar del atractivo arquitectónico del edificio, su contribución al espacio publico es nulo. Al contrario de la imagen B donde el espacio publico se percibe como una extensión del edificio invitando a las personas a ser parte de lo que sucede y propicia el surgimiento de eventos y actividades colectivas.



magen 02

integrarse e interactuar con la vida urbana cotidiana, de manera que contribuya al la calidad, identidad y carácter del espacio.

## 1.4 ESPACIO PÚBLICO + USUARIO

Pautas de Integración Urbana

Jan Gehl en su libro La vida entre los edificios, señala que el uso exitoso del espacio publico esta ligado al tipo de actividades que se desarrollen en él, y a una serie de parámetros que impulsan las condiciones para que estas actividades se desarrollen y atraigan a las personas.

Estas actividades se caracterizan en:

Actividades Necesarias: Aquellas con un carácter mas obligatorio ligadas a los deberes cotidianos.

Actividades Opcionales: Son las actividades en las que se participa si el sujeto lo desea y las condiciones espaciales lo permiten.

Actividades Sociales: Requieren la presencia de varias personas en el espacio publico, resultan de la fusión entre las actividades necesarias y las opcionales.

(Jan Gehl, Life Between Buildings)

La calidad del entorno se determina a partir del numero de actividades opcionales que ocurran en el espacio. Cuando estas aumentan lo hacen a su vez las actividades sociales. Por tanto la asistencia de las personas de distintos grupos sociales promueve la interacción social, la cual a su vez fomenta la aparición de nuevas

actividades, eventos que mantienen el espacio publico activo y seguro.

Para lograr estas condiciones Jan Gehl desarrolla algunos conceptos como:

Encuentro - Concentración - Integración - Invitación - Apertura

### Encuentro

El primer requisito para que la interacción social ocurra es la afluencia de las personas a un mismo espacio. Este tipo de actividad ocurre de forma espontanea, cuando existen las condiciones para ver y oír otras personas, para realizar actividades las cuales estimulan a las personas a participar, lo que a su vez atrae mas gente.

## Concentración

Ubicar las actividades en un espacio con escala correspondiente a su uso y en un solo nivel. Es decir evitar crear espacios sobre dimensionados para pocas personas o actividades pequeñas, pues dificultaría el intercambio social.

## Integración

Quizás el parámetro con mayor importancia pues permite la realización de varias actividades y grupos sociales en un mismo espacio. Lo cual "permite a las personas funcionar juntas, estimularse e inspirarse mutuamente" (Jan Gehl, Life between buildings)

## Invitación

Se refiere a la capacidad de los espacios públicos para atraer a los usuarios y a su facilidad de acceso. Lo cual contribuye a que las personas puedan desplazarse del ámbito publico al

privado. Se encuentra estrechamente relacionado con la permeabilidad de los limites entre espacios, ya que cuando estos son flexibles permite que los sujetos puedan trasladarse con fluidez entre el interior y el exterior.

Melissa Rodríguez García

El concepto a su vez esta ligado con:

- -Poder ver lo que ocurre en el espacio.
- -Satisfacción de necesidades psicológicas: contacto, conocimiento, estimulo.
- -Algo que hacer.

## Apertura

Contactos producidos como resultado del flujo de intercambios entre lo que ocurre en el entorno púbico y el privado. (Jan Gehl, Life between buildings)

Sin embargo el concepto no esta relacionado unicamente a el uso de fachadas transparentes, se refiere a su vez a la apertura programática que se puede utilizar para llevar al espacio publico ciertas actividades que sean coherentes al espacio.

Además de esto se pueden organizar eventos que fomenten el desarrollo cultural, tales como festivales en espacios urbanos aptos para que se efectúen. Conservar el patrimonio cultural y proteger el paisaje urbano. (Evans, 2001)

## 1.5 DISEÑO EXPERIENCIAL

Los proyectos públicos culturales tienen la capacidad de actuar como catalizadores para aumentar la participación de las personas en actividades creativas, artísticas, lúdicas y educativas. Pueden ser atractores urbanos, promotores de imagen e importantes focos

de desarrollo. Si su diseño, según la arquitecta Ana Klingmann, se enfoca en las experiencias "...conectando la arquitectura a los deseos y sueños personales de los usuarios". (Klingmann, Brandscapes)

De esta manera se le da mayor protagonismo a la relación con el usuario en lugar de enfocarse en el objeto arquitectónico. Se desarrollan los proyectos desde 4 perspectivas muy importantes:

Percibir - Arquitectura: compromiso físico con los espacios.

Sentir - Arquitectura: compromiso emocional con los espacios.

Pensar - Arquitectura: compromiso cognitivo y reflexivo con los espacios.

Acción - Arquitectura: compromiso de transformación social de los espacios. (Klingmann 2001)

Según la autora, utilizando estas bases para el diseño y conceptualización del proyecto se facilita formar las conexiones relevantes entre los usuarios y la arquitectura de carácter urbano. De esta manera se busca generar una arquitectura mas dinámica y abierta, que refleje la programación mixta que caracteriza a los proyectos híbridos culturales y se vuelva más inclusivos e interactivos

Para poder crear estos espacios capaces de promover nuevas experiencias, se debe hacer frente a los desafíos culturales y sociales que se

presentan. Esto es entender que la vivacidad y significado de los espacios esta directamente ligado a los estimulos del ambiente que reciban los individuos las cuales le darán identidad al espacio. Un aspecto importante para lograr dichas intenciones, es la inclusión de programas, grupo o instituciones de carácter creativo. (Klingmann 2007).

Dicho de otra forma por el escritor y planificador urbano inglés Charles Landry, los espacios para la experimentación no son solo lugares para eventos efímeros. Su potencial contribuye al desarrollo de un lugar:

"... a place – either a cluster of buildings, a part of a city, a city as a whole or a region – that contains the necessary preconditions in terms of 'hard' and 'soft' infrastructure to generate a flow of ideas and inventions.

Such a milieu is a physical setting where a critical mass of entrepreneurs, intellectuals social activists, artists, administrators, power brokers or students can operate in an openminded, cosmopolitan context and where face to face interaction creates new ideas, artifacts, products, services and institutions and as a consequence contributes to economic success." (texto original, Landry 2000) <sup>9</sup>

"...Un lugar - ya sea un aglomerado de edificios, una parte de la ciudad, una ciudad entera o una región que contienen las pre-condiciones necesarias en términos de infraestructura "dura" o "suave" que genere un flujo de ideas e invenciones.

Dicho ambiente es un entorno físico donde una masa critica de emprendedores, activistas sociales intelectuales, artistas, administradores, agentes de poder o estudiantes pueden operar en un contexto cosmopolita de mente abierta y donde las interacciones cara a cara, crean nuevas ideas, artefactos, productos, servicios e instituciones que como consecuencias contribuyen al éxito económico."10

(Traducción propia. Landry, 2000)

la interacción y el talento local. QUÉ ES UN HÍBRIDO?

<sup>10-(</sup>Traducción propia al español). Charles Landry, The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators, (2000.) Mencionado en articulo -Designing the Experience City - The role of Hybrid Cultural Projects. Marling, Jensen, Kiib. Nordic Journal of Architectural Research, Volume 20, No 1, 2008

## QUÉ ES UN HÍBRIDO?

HIBRIDACIÓN.

2. f. Biol. Fusión de dos células de distinta estirpe para dar lugar a otra de características mixtas. (Real Academia Española)

## 2.1 Antecedentes

El primer edificio híbrido surge a finales del siglo XIX. El arquitecto Joseph Fenton señala que factores como el aumento del precio del suelo, la utilización del acero estructural y la invención del ascensor, propiciaron la creación de edificios 2.2 VARIACIONES: cada vez mas altos los cuales no eran posibles de llenar con un solo tipo de programación. De manera que se empezaron a incorporar cuantos programas fuesen rentables.(Fenton. p5)

Sin embargo no debe confundirse un edificio hibrido con un edificio de uso mixto. Tómese por ejemplo un centro comercial. Tiene variedad de usos como restaurantes, oficinas, hotel, comercio y un amplio horario de atención el cual garantiza su vivacidad. Pero dichos programas no se encuentran interrelacionados y no aportan ningún valor moral, urbano, ni humanista al entorno en el que se emplazan, más allá del valor inmobiliario. Su primicia es garantizar el consumo en el núcleo cerrado que representan.

A diferencia de los edificios de uso mixto,

los híbridos están integrados a la trama de la ciudad, consideran las relaciones que pueden darse entre funciones privadas y publicas. Se integran al entorno urbano y procuran que la vida de la ciudad se extienda a su interior.

"El edificio híbrido busca relaciones íntimas, inesperadas e impredecibles, fomenta la coexistencia de unas con otras, y es consciente de que las situaciones no programadas son claves para su propio futuro." 11 (This is Hybrid, p38)

Joseph Fenton realiza una clasificación de los edificios híbridos agrupándolos en 3 categorías:

Híbridos Injertados: Cada programa del edificio se ubica en un volumen diferente.

Híbridos en el Tejido: Su volumetría corresponde a las imposiciones del entorno urbano.

Híbridos Monolíticos: Los diferentes programas se ubican en un volumen continuo, separándose de las tendencias modernistas en donde la forma debía reflejar la función. De esta forma la expresión volumetría se independiza de la organización interna.

(Joseph Fenton. Pamphlet Architecture no.11: Hybrid Buildings, Perinceton Architectural Press, NY, 1985)

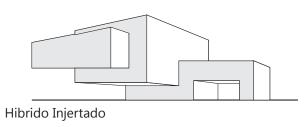


Imagen 03. Diagrama de hibrido injertado

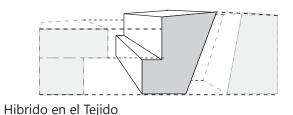
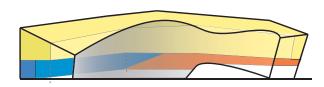


Imagen 04. Diagrama de hibrido en el tejido



Hibrido Monolítico o Compacto

Imagen 05. Diagrama de hibrido monolítico

### 23 CARACTERÍSTICAS

"No se puede calificar a los edificios híbridos por tipologías, porque en la esencia misma del hibrido esta huir de las categorías." (This is Hybrid. p41)

A pesar de las variaciones mencionadas anteriormente, los híbridos preservan una serie de propiedades que los define y diferencia de otras concepciones del espacio.

Como se describe en el libro "This is Hybrid" este tipo de edificios se alimentan de la diversidad programática que contienen. Ya que estas interrelaciones generan nuevos eventos no programados que garantizan la vivacidad de cada edificio y aseguran que cada proyecto es único pues responde directamente a sus condiciones.

El hibrido puede manifestarse de muchas maneras, por su connotación inclusiva e innovadora puede convertirse en un hito urbano el cual funciona como atractor, impactando al observador y a su entorno.

Su nivel de permeabilidad es muy alto y la combinación de programas privados y públicos permite la extensión de su horario. Esto atrae a distintos grupos sociales, provee actividad continua y facilita su integración a la dinámica de la ciudad.

En cuanto a estética, el exterior del edificio no tiene porque responder a su interior, como se establecía en el modelo modernista. Sin embargo los proyectos híbridos evitan la segregación de sus componentes, para reforzar la integración de sus programas.



a interacción y el talento local.





## **PROYECTOS** HÍBRIDOS **CULTURALES**

investigaciones realizadas por Gitte Marling, Ole B. Jensen and Hans Kiib. Profesores del Departamento de Arquitectura y Diseño en la Como punto de interés en el articulo, se Universidad de Aalborg, Dinamarca.

El interés por esta investigación se manifiesta en la concepción que presentan los proyectos culturales contemporáneos estudiados por los profesionales de la Universidad de Aalborg. En el cual se toma interés en las estrategias de integración al entorno urbano y participación ciudadana, la influencia de los proyectos culturales sobre su contexto y la conformación programática de estos proyectos conocidos como "espacios híbridos" para garantizar una actividad continua.

La investigación inicia con el estudio de ciudades en Dinamarca en las cuales se han realizado proyectos culturales, casas de música o espacios urbanos con carácter performativo. 3.1 Definición Se enfoca en la particularidad de que a menudo Los proyectos híbridos culturales se identifican de medios económicos para sustentar estas actividades. Es por esto que al combinarse con para crear lo que denominan "Proyectos Culturales Híbridos y Espacios Urbanos Performativos."13 Los cuales comprenden una

La información analizada se obtiene de las fusión entre la educación, la producción de conocimiento y la experimentación. (Marling, Jensen, Kibb, 2008)

> enmarcan aquellos acercamientos que se utilizan para la transformación urbana y el diseño dirigido a generar nuevas experiencias. Estos acercamientos se dan a nivel de pensamiento estratégico y planeamiento que incluye el contenido de los programas implementados.

> Se indaga en proyectos relacionados al ocio, al aprendizaje y a las experiencias, que tengan como objetivo mejorar las condiciones de interacción social, el "performance" y el intercambio cultural. Así también, se incluye la temática de cuales y como son el tipo de programas culturales y sociales que deben ser implementados para lograr la inclusión social y la diversidad cultural.

los programas dedicados unicamente al ocio y como proyectos que pretenden influenciar la experimentación, no tienen éxito por la falta el cambio del entorno urbano y los nuevos desafíos que enfrenta la arquitectura para el diseño dirigido a nuevas experiencias. Desde la otras dinámicas locales como por ejemplo la perspectiva del planeamiento y arquitectura, se educación, se obtiene los cimientos necesarios desea averiguar como se puede transformar la situación de una ciudad en términos culturales y socio-económicos utilizando la arquitectura y el espacio urbano como medios.

<sup>13.</sup>Designing the Experience City - The role of Hybrid Cultural Projects. Gitte Marling, Ole B. Jensen & Hans Kiib. Nordic Journal of Architectural Research, Volume 20, No 1, 2008.

De manera que este articulo en los estudios de caso realizados en Dinamarca que se verán adelante, busca analizar cuales son los razonamientos que sustentan estos proyectos e intervenciones. Cómo estas a su vez facilitan las prácticas, el simbolismo y el valor de la experiencia. Ademas se pregunta cuales y como serán el tipo de interacciones y experiencias que se verán desarrolladas y cuales serán los procesos de aprendizaje a los que los proyectos podrán dar forma. (Marling, Kibb, Jensen, 2008)

Así como los Espacios Culturales Híbridos se caracterizan por una fusión programática consciente que puede generar nuevos espacios para el conocimiento, la cultura y la experimentación. De manera similar los espacios performativos proveen las condiciones necesarias para el desarrollo de eventos que le den un nuevo significado al espacio urbano y propicien el aprendizaje, entretenimiento y enriquecimiento cultural de los usuarios.<sup>14</sup>

El texto establece como el término performativo se puede interpretar y manifestar de 3 maneras distintas:

- 1-Edificios o programas que interactúan entre si, o que interactúan con sus usuarios.
- 2-Eventos, deportes o actividades de entretenimiento.
- 3-Escenas culturales realizadas en el entorno urbano.

La investigación supone como se detallo en el

capitulo anterior, que el elemento principal de éxito en este tipo de proyectos es la combinación de varios programas: Aprendizaje - Juego, Publico - Privado, Artístico - Popular. La fusión entre los espacios híbridos culturales y los espacios performativos tienen como resultado un mejor intercambio cultural y de interacción social, pues por la naturaleza de las actividades que se realizan, tiende a involucrar automáticamente los espacios de dominio publico. Razón por la cual es importante garantizar que las actividades desarrolladas involucren a varios grupos sociales.

Se supone a su vez que este tipo de proyectos por las razones anteriormente señaladas facilitaran ademas: nuevas agendas urbanas políticoculturales, una nueva cultura urbana en la que se podrán mejorar y fusionar las actividades cotidianas con actividades de conocimiento, entretenimiento y arte, nuevas tipologías de arquitectura y espacio urbano que "podrán enriquecer el patrimonio arquitectónico"15 y a su vez garantizar un diseño inclusivo "enfocado en la transparencia" 16. (Marling, Jensen, Kibb, 2008)

- 3.2 Categorización de Proyectos Híbridos Culturales El articulo establece tres categorías principales para caracterizar los proyectos híbridos culturales:
- 1- Rol que pueden tener en la transformación y planeamiento urbano.
- 2-Rol que se les acredita como propulsores de nuevos espacios de encuentro y nuevas formas de cultura.
- 3-El papel que tienen en común con la transformación urbana y la arquitectura.

1. Relación de estos proyectos con las estrategia a- Cultura de Élite: Se dirige a una población con de diseño urbanas:

Lighthouse, Atractor Lineal, Campo y Vacío. Estos conceptos podrían definirse brevemente que estimulen el pensamiento, por ejemplo de como:

Lighthouse: como una aglomeración o combinación de distintos programas en un área relativamente pequeña.

Atractor Lineal: Varios proyectos de carácter distinto que se encuentran organizados a lo largo de un eje principal y su objetivo es provocar dinámicas y transformaciones mediante la conexión de los distintos programas.

Campo: Son proyectos o intervenciones culturales organizados en un área mas amplia que se enfocan más en la temporalidad y 3.Relación de los proyectos con la transformación pueden manifestarse como eventos.

Vacío: Son islas o negativos de la trama urbana, que pueden atraer actividades sociales y culturales alternativas, así como manifestaciones categorizado en 4 tipos: políticas.

2. Relación Entorno a nuevas formas de cultura. lugares de encuentro y espacios públicos:

Estos proyectos apuntan a la creación de mejores formas de sinergia mediante la multiplicidad programática que implementan. Sin embargo podrían categorizarse de acuerdo a la población Los Monumentos Históricos, son edificios de a la cual se dirigen. Los grupos sociales a los que se apuntan se pueden dividir en tres según el

articulo.

un buen nivel educativo y un nivel económico Se desenvuelve de 4 maneras principales: estable. Se podría decir que a la clase media. Se caracteriza por implementar programas carácter educativo

> b- Cultura de Avante-Grade: el cual se enfoca en poblaciones jóvenes que buscan experiencias nuevas de acuerdo a las tendencias.

> c- Cultura Publica: Son proyectos que buscan la inclusión social de varias clases y grupos sociales. d- Sub-culturales: Son aquellos que buscan atraer una población mayor y diversa, otorgando lugares para el encuentro.

> En general estos proyectos se encuentran dirigidos a una población muy diversa que se ve atraída por la multiplicidad programática que se presenta.

urbana y la arquitectura.

Respecto al aporte de estos proyectos en relación con las intervenciones físicas, los han

Iconos, monumentos históricos, contenedores y arquitectura temporal.

Los Iconos, son intervenciones arquitectónicas que se caracterizan por su distinción del entorno. Son proyectos que por su particular diseño pueden convertirse en hitos o puntos focales.

importancia histórica que por lo general se reutilizan para otros fines en los que se incorporan nuevos programas que ayudan a preservar su valor y utilidad.

Contenedores, estos proyectos incluyen una gran variedad programática cultural sin involucrar una intervención física que contraste de su contexto. De forma que podrían desarrollarse en un edificio nuevo o en un edificio antiguo.

Y finalmente la arquitectura temporal, que trata de eventos o instalaciones temporales que pueden recrearse cada cierto tiempo o suceder una sola vez.

De forma general se concluye que esta temática busca conocer cuales son los programas afines que pueden "hibridizarse" y que tipo de interacciones y formas de aprendizaje pueden resultar de ellas. Sabiendo que como objetivo general se intenta en cada proyecto incrementar el valor y permanencia de la cultura, promover las artes, la creatividad y experiencias, como una forma de contribuir a la vida cotidiana y encuentros sociales que se desarrollan el espacio urbano.



## ESTUDIO DE CASOS

## 4.1 CENTRO CULTURAL + BIBLIOTECA DE COPENHAGEN.

Ubicación: Copenhagen, Dinamarca Cliente: Municipalidad de Copenhagen.

Área total: 1800 m2

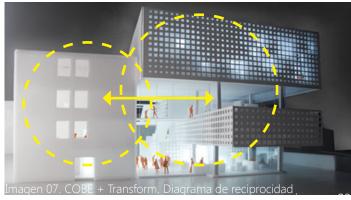
Arquitectos: COBE + Transform

La conformación programática de este proyecto lo hace un hibrido cultural, que gracias a la variedad de actividades atiende las necesidades de una población con amplios intereses y edades. A través de esto se logra dar un sentido de comunidad a su entorno de emplazamiento. (COBE Architects)

El edificio es la fusión entre bilblioteca, espacios para jóvenes y niños, espacios para charlas y presentaciones y espacios para el esparcimiento social.

Existe una condición de RECIPROCIDAD entre el CONCEPTO y CONTEXTO. Como se observa en la imagen, el proyecto se integra a las condiciones programáticas existentes del sitio el cual ya aporta carácter cultural al contexto. Esta cooperación entre programas fortifica la funcionalidad y el sentido de integración del nuevo proyecto al unirse a un elemento familiar para los usuarios. Integración al Contexto.





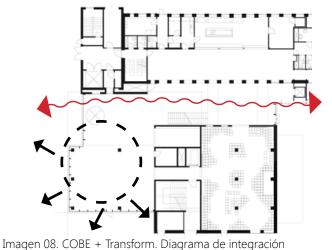


imagen oo. Cobe + Iransionn. Diagrama de inte

El diagrama muestra como a través de un planta libre en el primer nivel, el edificio no se comporta como un obstáculo para el espacio publico, sino como una extensión del espacio urbano permitiendo a los ciudadanos participar visualmente de las actividades con solo la circulación.

La disposición de los espacio con mayor FLEXIBILIDAD en este nivel contribuye a la interacción con el contexto por la posibilidad de llevar las actividades internas al exterior.

Bajo la intención de crear un espacio que invite a las personas los arquitectos evitan diseñar una torre hermética, por lo que descomponen el programa en bloques desfasados que permitan mayor PERMEABILIDAD del exterior al interior y se ajuste a la escala del contexto.

El espacio publico se maneja como una extensión del interior el cual esta ligado directamente con los espacios de mayor flexibilidad ubicados en la primera planta. El mobiliario urbano permite el uso del espacio como escenario para actividades performativas.

La disposición del espacio interior(imagen) permite tener una lectura clara y amplia de las actividades que suceden en el proyecto. Se maneja un espacio vestibular de encuentro, circulación y transición entre la intervención arquitectónica nueva y la antiqua. Lo cual suaviza los bordes externos y promueve la visita de las personas.

Ademas se destaca la intención de los arquitectos por hacer del proyecto un objeto atractivo en la noche a través de la selección del material de la fachada que permite al edificio en convertirse en un elemento lumínico atractivo en el paisaje urbano.



Melissa Rodríguez García

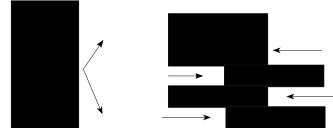








Imagen 12. Conexión vertical

## 4.1 BIBLIOTECA PUBLICA DE SEATTLE

Ubicación: Seattle, WA, Estados Unidos.

Cliente: Seattle Public Library

Área total: 3560 m2 Arquitectos: OMA + LMN

Este proyecto diseñado por la firma de arquitectura OMA, redefine el concepto típico de biblioteca al cambiar la configuración estática y especializada de dichos proyectos por una mas abierta, flexible e integral.

Dentro de la envolvente se encuentra un programa que comprende:

Oficinas administrativas de la institución Salón de lectura Distintas colecciones literarias Espacios para interacción social Espacios para funcionarios Colección infantil

Según lo investigado en capítulos anteriores puede caracterizarse como hibrido compacto o monolítico por la relación implícita de su exterior respecto a las actividades y relaciones que se llevan a cabo en el espacio interno.

Asi mismo se ha visto la oposición de los proyectos de carácter hibrido a la constante modernista del diseño con base en la función, los cuales le dan gran protagonismo a la planta.

Este proyecto por hace evidente la importancia y protagonismo de la sección para el diseño y acople de la variedad programática que contiene. Lo cual se demuestra en el posicionamiento de



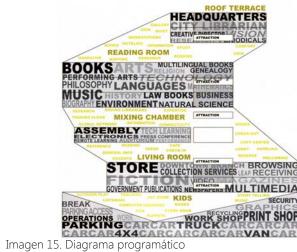
los espacios concebidos como plataformas con flexibilidad suficiente para albergar actividades de estudio, interacción y ocio.

Como se muestra en la imagen la disposición desplazada de los volúmenes otorga una visión global a los usuarios acerca de lo que sucede en las distintas plataformas.

Cada nivel tiene un ambiente o temática diferente los cuales varían en escala, materialidad y opacidad, transformando la forma típica de apilamiento en un objeto icónico con carácter escultural.

Para lograr mantener la actividad en los diferentes espacios se insertan entre cada volumen, lo que la arquitecta Anna Klingmann llama "atractores públicos" con programas interactivos, sociales y relacionados al estudio y el juego.

De esta forma cada vacío entre las 5 plataformas funciona como un anzuelo para seducir a los



usuarios a interactuar entre ellos y con el espacio.

La visión de la totalidad presenta las opciones en las que se puede participar sin perder la sensación de pertenencia al todo.

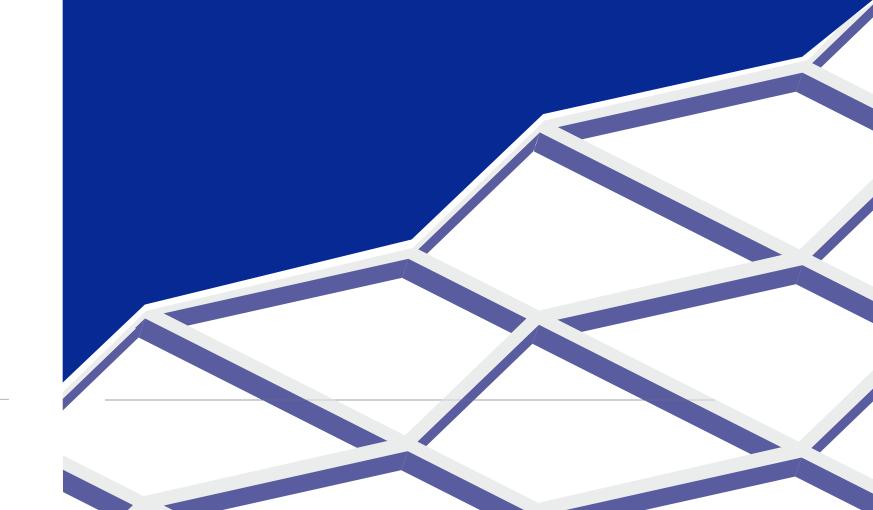
Así mismo a nivel de integración urbana, la gran permeabilidad del edificio por el manejo de las fachadas trae el espacio exterior al interior, dando sensación de continuidad del espacio publico, en invitando a los transeúntes a participar de la dinámica interna.





Imagen 17. Permeabilidad

# ANÁLISIS DEL CONTEXTO



## **CONTEXTO**

## 5.1 Ubicación

La zona de estudio se encuentra ubicada en la provincia de Alajuela específicamente en las coordenadas 10.017053 latitud Norte y -84.214599 longitud Oeste. Corresponde al Casco Cultural de la ciudad.



Alajuela - Costa Rica



Cantón central



Imagen 18. Ubicación



Distrito central

## 5.2 Descripción

El sitio de intervención mostrado en la imagen anterior esta ubicado en la provincia de Alajuela, cantón central y distrito central. Específicamente en el centro histórico de la zona.

Como se mencionó en capítulos anteriores esta ubicación fue escogida como respaldo a las intenciones futuras de la Municipalidad de Alajuela por construir un edificio de uso publico y cultural.

A partir del estudio de dicha ubicación se identificaron las oportunidades y fortalezas así como la dinámica urbana en la que se encuentra y los programas circundantes afines.

El diagrama de movilidad (figura 29) muestra la actividad del flujo peatonal y vehicular alrededor del proyecto.

En este se observa que la dinámica de desplazamiento es muy activa. Ademas existe una tendencia muy fuerte del peatón por atravesar el espacio utilizando las diagonales como se observa en el caso del parque central y del sitio a intervenir. Una condición que podría incrementar en el futuro al convertir en bulevar las calles que rodean el Parque Central (diagrama 2, No.6) lo cual es parte de los proyectos municipales.

Este factor de alta movilidad alrededor del sitio puede atribuirse a el alto valor histórico y cultural de la zona así como los servicios que ofrece. El sitio cuenta con una variedad de patrimonio arquitectónico de gran importancia para la integración del proyecto a la dinámica urbana como se muestra en el diagrama adjunto.(figura30).

## PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO



1. Casa Cultural



Alajuela



3. Teatro municipal





Melissa Rodríguez García

5. Museo Histórico

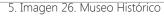


6. Parque Central



Santamaría





<sup>6.</sup> Imagen 27. Parque Central

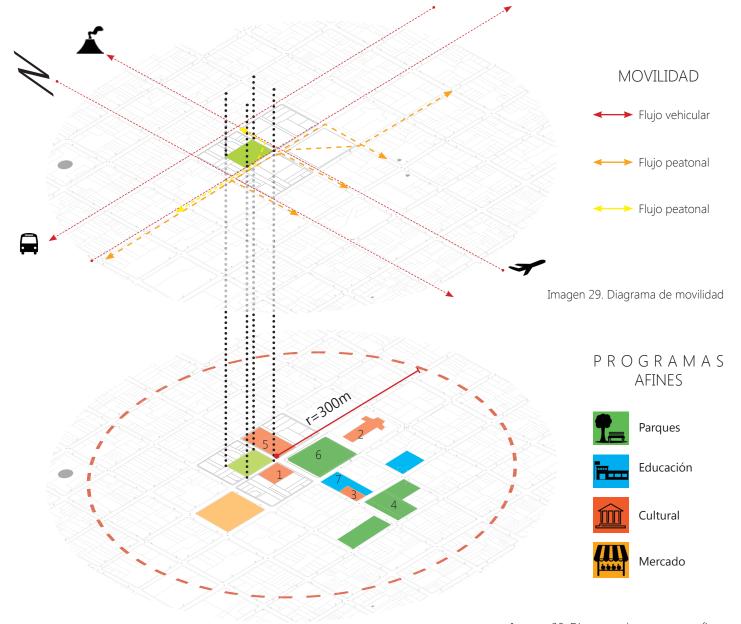


Imagen 30. Diagrama de programas afines

<sup>7.</sup> Imagen 28. Universidad Técnica Nacional

<sup>1.</sup> Imagen 22 . Casa Cultural

<sup>2.</sup> Imagen 23. Catedral de Alajuela

<sup>3.</sup> Imagen 24. Teatro Municipal

<sup>4.</sup> Imagen 25. Parque Juan Santamaría

## 5.3 SITUACIÓN DE LOS ESPACIOS DEDICADOS A PROGRAMAS AFINES.

Con el fin de entender la dinámica en la que se desarrollan este tipo de programas se procedió a estudiar los espacios en los que se encuentran inmersos. A partir de este estudio se logro determinar las necesidades a resolver en la nueva propuesta.

### 1 FALTA DE ÎNTEGRACIÓN URBANA

En cuanto a la relación de los edificios culturales con el entorno urbano, todos los que se encuentran en el casco histórico de la ciudad enfrentan una misma problemática: La falta de integración a la dinámica urbana debido a la poca permeabilidad de sus fachadas y la delimitación tan marcada entre el adentro y el afuera.

En el <u>diagrama adjunto</u> se muestra la única comunicación tanto visual como de acceso que se mantiene con el contexto. Esta falta de permeabilidad no invita al transeúnte ingresar a el espacio, formar parte de los eventos, participar en las actividades, ni fortalecer su experiencia como peatón en el recorrido de la ciudad, permitiendo al sujeto ampliar su entorno.

El espacio carece de diseño urbano en términos de que no cuentan con un elemento que integre y relacione a los edificios históricos entre si, ni con Parque Central, siendo un elemento tan importante para el paisaje urbano.

Las imágenes demuestran como a nivel urbano



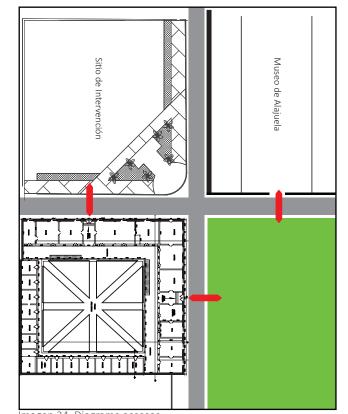
magen 31. Casa Cultural



lmagen 32. Museo Histórico



Imagen 33 UTN



lmagen 34. Diagrama accesos

las fachadas de estos edificios no generan ninguna atracción visual para el transeúnte. A pesar de la restauración para la conservación del patrimonio histórico de Alajuela, estos edificios no permiten que las actividades que se realizan en el interior contribuyan a alimentar la dinámica urbana y a generar nuevas opciones de ocio y cultura para los ciudadanos. El Diagrama muestra los puntos de acceso y conexión que poseen los edificios culturales con el espacio urbano que les rodea.

Para el caso particular de la Biblioteca Pública de Alajuela, la situación empeora por la lejanía de las instalaciones al centro civico y el obstáculo visual y de acceso que representa la Corte de Justicia en su ubicación con respecto a la Biblioteca.

Según la entrevista realizada a la Lic. Carmen Madrigal, directora de la Institución y la visita realizada al sitio:

"En este momento la Biblioteca Pública se ve completamente opacada por el edificio colindante que corresponde a la Corte Suprema de Justicia de Alajuela. Afecta el funcionamiento de la Biblioteca pues en caso de que se realicen juicios delicados en dicho edificio, se cierran las calles que rodean la Corte las cuales corresponden también a los accesos para la Biblioteca. Esto pone a la Biblioteca en condición de riesgo ante el peligro de manifestaciones violentas por parte de los "juzgados". Y así mismo cancela cualquier tipo de actividad y afluencia de usuarios el día que se presenten dichas condiciones."

<sup>1.</sup> Imagen 31. Diagrama permeabilidad casa cultural

<sup>2.</sup> Imagen 32. Diagrama permeabilidad museo historico

<sup>3.</sup> Imagen 33. Diagrama permeabilidad UTN



Imagen 35 Diagrama conectividad

- 1- Casa Cultural
- 2- Museo Juan Santamaría
- 3- Universidad Técnica Nacional
- 4- Parque Central de Alajuela
- 5- Biblioteca Publica
- S- Sitio de Intervención

Es decir, como se muestra en los diagramas la ubicación de la Biblioteca en este momento adquiere una cualidad residual, que reprime los beneficios y proyección cultural que una institución de este tipo puede brindar a la comunidad como espacio de conocimiento y encuentro.2. Espacios Arquitectónicos Inadecuados.

Debido a la falta de una concepción integral de los edificios destinados para la cultura en la ciudad de Alajuela, se presenta una constante problemática espacial que dificulta la interacción de los programas así como la optimización del uso y el impacto positivo en la ciudad. De una manera mas especifica, el problema respecto a estos espacios se manifiesta principalmente en aquellas actividades culturales colectivas tales como música, arte, información y "performance" que requieren mayor dinámica y flexibilidad, así también como mayores dimensiones. Gran parte de dicho problema se debe a que los edificios asignados para fines culturales no fueron concebidos inicialmente con este propósito. Son en su mayoría edificios históricos que han sido restaurados como un plan de conservación de patrimonio cultural arquitectónico por parte de la Municipalidad de Alajuela. O bien edificios comerciales para el caso de la Banda de Alajuela, o en el caso de la Biblioteca Publica, un edificio diseñado bajo una concepción espacial que no permite romper el esquema antiguo de Biblioteca, para adaptarse a las necesidades de los diferente grupos sociales y nuevas generaciones que utilizan el edificio.

Según el análisis y visita a los sitios las principales dificultades que experimentan corresponden a :

A- Espacio insuficiente para albergar actividades:

-El SINEM cuenta con programas de orquesta (30

personas) y ensambles (4 grupos de 6 personas cada uno). Para estas actividades únicamente se tiene el salón principal, el cual es insuficiente para albergar a 30 músicos con sus respectivos atriles e instrumentos. Adosado a esto el espacio tiene temporalidad compartida con las clases corales, por lo cual su disponibilidad se ve limitada.

{Músico + atril + instrumento}.

-No existen salas de ensayo ni lugares para realizar las presentaciones de los alumnos. Así mismo los espacios asignados para aulas, no son suficientes en relación a la cantidad de estudiantes que se encuentran matriculados. Se tienen solo 6 aulas para impartir lecciones a 260 estudiantes. Debido a esto, algunos espacios administrativos deben utilizarse como aulas, interrumpiendo el trabajo de las personas y sometiendo a los alumnos a espacios muy pequeños para recibir sus lecciones musicales.

-También hacen falta espacios para ensayo individual, o bien espacios que permitan a los estudiantes practicar sus lecciones después de

clases.



Imagen 36. Dimensiones insuficientes

Las imágenes reflejan la ineficacia de los espacios para albergar las actividades musicales de orquesta y ensambles respectivamente. Carecen tanto de diseño como de dimensiones apropiadas.



Imagen 37. Espacio Inadecuado

## La Banda de Alajuela

Como se muestra en las imágenes carece al igual que el caso anterior de un espacio suficiente para albergar sus ensayos.

- -El espacio que se utiliza actualmente corresponde a un local comercial en el centro de la ciudad el cual no cuenta con las dimensiones necesarias para albergar a los 32 músicos que integran la Orquesta.
- Es imposible realizar ensayos en colaboración de otros grupos musicales o artísticos como coros y bailarines. Por lo que los músicos deben desplazarse a otras instalaciones del país o perder los ensayos en conjunto, lo cual afecta su preparación profesional.
- -No cuentan con un espacio vestibular o destinado a las operaciones de logística, como recibo de materiales o atención administrativa. Debido a esto los ensayos se ven interrumpidos pues la configuración del local implica una circulación compartida con estas actividades.
- -No se tienen espacios para la preparación y practica musical individual que contribuya a la preparación de los profesionales.

La Biblioteca Pública de Alajuela enfrenta también esta problemática con sus programas de participación colectiva. Tales como los talleres infantiles de lectura, para el cual no se tiene un espacio asignado, sino que la actividad se realiza en un rincón improvisado en el salón principal, que no da a basto con la cantidad de personas y tiene a interrumpir las actividades individuales.

- -No existe un espacio para la presentación de libros, por lo que debe llevarse a cabo en el vestíbulo de ingreso del edificio. Lo cual obstruye el ingreso de las personas a la Biblioteca el cual a su vez interrumpe las presentaciones que se realizan.
- -No existen espacios propios para llevar a cabo



nsayo Banda de Alajuel





magen 40. Sala ensayo SINEN

actividades grupales como los clubes de lectura y actividades colectivas complementarias como el taller de pintura y el taller de poesía que requieren mayor dinámica y flexibilidad. Dicha situación interrumpe el desarrollo de otras actividades de carácter individual o mas estático.

-De la misma manera la Biblioteca Pública carece de laboratorio de computación. Las computadoras se encuentran segregadas en 2 espacios, lo cual dificulta las distintas clases de informática que se ofrecen. Limitando el cupo de estudiantes a 4 o 6 personas por clase a pesar de que se cuenta con 15 equipos.



EL SINEM Enfrenta problemas del almacenaje. No cuentan con lugar de bodega para instrumentos y demás materiales por lo que como solución se alguilan 2 habitaciones en una residencia para quardar los instrumentos. Esto debido a problemas de seguridad y espacio, ya que trasladar los materiales a el edificio significaría sacrificar espacios para aulas. Ademas como se muestra en las imágenes inferiores las aulas tampoco cuentan con su propio espacio para almacenar los materiales relacionados directamente con su actividad, ocasionando disminución del espacio que ya en si es insuficiente.

Faltan espacios administrativos: Se necesita una oficina independiente para el director, e administrador y la secretaría. Para los profesores seria conveniente una sala colectiva o "sala de profesores" así también como un espacio para reuniones de todo el personal.

















Imagen 44. Balcón dispuesto para comedor, tuvo que ser utilizado para almacenaje.

Imagen 45. Ilustra la situación del archivo musical.

Imagen 46. Espacio insuficiente para almacenar instrumentos.

Imagen 47. En la imagen se observa las limitaciones espacio, iluminación y ventilación que enfrenta el espacio administrativo.

La Banda de Alajuela enfrenta grandes problemas de almacenaje y organización de sus instrumentos y materiales como partituras, mobiliario y recursos de multimedia. Actualmente dificulta la realización de los ensayos con facilidad pues mucho de sus recursos se encuentran ubicados en la sala de ensayo.

Se carece de un archivo musical para almacenar las partituras de la Orquesta, alrededor de 3000.

Falta espacio administrativo adecuado para 2 personas (director y subdirector) con su respectiva sala de reuniones

La Biblioteca Pública carece de espacios para el recibo de materiales y almacenaje de los mismos.

El espacio administrativo no cuenta con las dimensiones necesarias y además se utiliza también como espacio de almacenaje. Lo cual inhabilita al personal a ocuparlo cómodamente y dificulta sus funciones. Así mismo carece de iluminación y ventilación natural.

Hacen falta espacios destinados al aprendizaje a través de medios digitales, así como espacios de estudio grupal, estudio individual, auditorios o salas para presentaciones.

### 2- Falta de condiciones técnicas necesarias.

Este problema afecta principalmente a los espacios dedicados para el desarrollo de actividades de carácter musical.

Los espacios dedicados para estos fines, no cuentan con las condiciones acústicas básicas que permitan que la enseñanza y practica musical se desarrolle adecuadamente.

Dentro de los principales factores que potencian este problema están: la insuficiencia en las alturas







Imagen 50. Altura insuficiente

de los edificios, falta de superficies reflejantes del sonido, falta de superficies absorbentes de sonido y la falta de dimensiones espaciales correctas para desarrollar las actividades grupales por mencionar algunas.

En el caso de la Biblioteca Publica el problema se manifiesta en la falta de un espacio diseñado para el equipo de computación con ambientación climática A/C, falta de iluminación para las zonas de estudio, materiales para el área de actividades infantiles, ventilación e iluminación natural de espacio administrativo.

- Ej: Sala de ensayos de la Banda de Alajuela Salón de ensayos de la Casa Cultural.
- 3- Problemática de relación ESPACIO USUARIO

Este apartado intenta abordar el tema exclusión de las necesidades y deseos de los usuarios en el diseño y construcción de los proyectos culturales como el principal fallo en la participación ciudadana y difusión de la cultura. Además de la limitación para desarrollar sus funciones adecuadamente, falta de accesibilidad universal y posibles daños a la salud de los usuarios.

A nivel perceptivo se carece de una concepción espacial atractiva para la participación de la población joven a las actividades culturales que se realizan. Los edificios están contemplados unicamente para realizar las funciones determinadas que se les han asignado pero no son flexibles para permitir la espontaneidad

Según la investigación - sondeo que se llevo a cabo en la Universidad Nacional en el año 2012 bajo la dirección de la Sra. Carmen Madrigal directora de la Biblioteca Pública de Alajuela, se concluye mediante entrevistas a jóvenes que estos usuarios consideran la forma de ser de las bibliotecas actuales como rígidas.

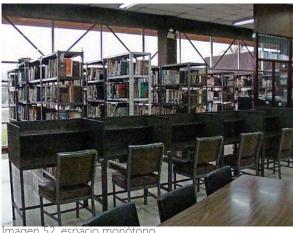
Necesitan espacios de los cuales se puedan apropiar y que se adapten a su manera informal de ser y comunicarse. Dentro de las principales sugerencias están:

- -Espacios para escuchar música.
- -Espacios para crear música.
- -Auditorios pequeños que les permitan dar sus propias conferencias a compañeros y amigos.
- -Un mobiliario distinto que les permita mayor dinámica a diferencia de los restringidos pupitres que se utilizan en la biblioteca.
- -Condiciones libres y flexibles que les permitan apropiarse de los espacios.
- -Salas multimedia que puedan ser alquiladas para grupos pequeños.
- -Diversidad de espacios para los usuarios de distintas edades.

La imagen refleja las limitaciones espaciales que tiene los jóvenes para utilizar estos edificios como lugares de encuentro, pues no



nagen 51 espacio rigido





DESHUMANIZADO

magen 53 espacio deshumanizado

promueven la interacción social de los grupos. La configuración de estos espacios son en función a la circulación. Por lo tanto no ofrecen la posibilidad de plantear escenarios interesantes o espacios para detenerse, observar, charlar y participar de actividades emergentes.

## A- Falta de condiciones de accesibilidad universal

en algunos espacios como el caso ejemplificado en la imagen adjunta. En el cual las el sitio de ensayos de la banda de Alajuela no cumple con la norma 7600, dificultando e impidiendo el acceso a usuarios con discapacidad o de edades avanzadas. Ademas estas condiciones dificultan la carga y descargar para el transporte de los instrumentos o materiales.

## B- Posibles daños a la salud.

Según entrevistas realizadas a los músicos de la Banda de Alajuela y el SINEM, uno de los principales problemas que tienen los edificios es el poco tratamiento para el control de los altos decibeles. En ambas instalaciones la salida de las ondas sonoras es muy restringida, lo cual amenaza el bienestar auditivo de los músicos. En el caso del local para la Banda, la altura con la que cuentan es de 2.70m aproximadamente, la cual debería ser el doble.

Se suma la falta de tratamiento de las superficies con elementos aislantes para el sonido, por lo que ambas organizaciones deben ensayar con las puertas y ventanas cerradas por la contaminación sónica proveniente del exterior.





Los diagramas ejemplifican la situación en la cual no se cuentan con espacios para actividades opcionales, sino con una circulación muy marcada y monótona.



accesibilidad universal

64

A partir de la problemática estudiada se identificaron las necesidades espaciales de cada uno de estos programas para realizarse de mejor manera, De esto se obtuvo la base para integrar dichos espacios al nuevo proyecto, el cual contribuirá al buen desarrollo de los programas existentes buscando fortalecer los mismos y proveer las condiciones para generar nuevos eventos y mayor afluencia de usuarios a este tipo de actividades.

## Programa del SINEM:

- 2 Salas de ensayo para ensambles
- 1 Sala de ensayo para orquesta
- 3 Cubículos de ensayo musical
- 1 Bodega y Archivo Musical
- 1 Núcleo de servicios sanitarios
- 1 Espacio social
- 1 Espacio de recepción

## Programa de la Banda de Alajuela

- 1 Sala de ensayo para orquesta
- 3 Cubículos de ensayo individual
- 2 Oficinas administrativas (director subdirector)
- 1 Bodega para instrumentos
- 1 Archivo musical
- 1 Núcleo de servicios sanitarios
- 1 Núcleo de servicios sanitarios

## Espacios de Información y Desarrollo

- 1 Laboratorio Digital
- 1 Sala multimedia
- 1 Espacio de consulta digital
- 3 Salas de Reuniones
- 2 Salas multiuso
- 1 Espacio para presentaciones informales
- 1 Espacio para estancia de jovenes
- 1 Espacio de lectura
- 1 Espacio Administrativo
- 1 Núcleo de servicios sanitarios
- 1 Auditorio

## Espacios Sociales

- 1 Vestíbulo general
- 1 Recepción e información general
- 1 Espacio de reunión informal
- 1 Café Galería
- 1 Talleres Multiuso
- 1 Escenarios flexibles
- 1 Exposición temporal

## Espacios de Soporte

- 1 Administración general
- 3 Estaciones de limpieza
- 1 Bodega general
- 1 Espacio comercial

**EMPLAZAMIENTO** y PROCESO DE DISEÑO

la interacción y el talento local.

## 6.1 PROGRAMAS POR INTERVENIR

Como resultado del estudio anterior se encuentran las áreas que enfrentan mayor problemática en el desarrollo de los programas públicos y de expresión cultural. Dichas áreas pueden dividirse en 3 categorías principales que pretenden integrarse a la propuesta de diseño.

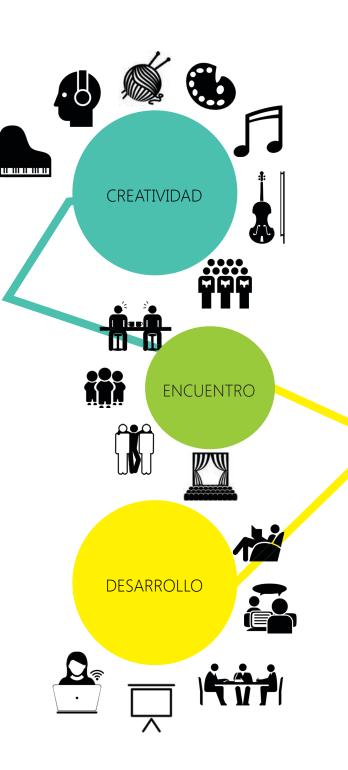
## CREATIVIDAD, ENCUENTRO Y DESARROLLO

## CREATIVIDAD

Corresponde a la categoría de CREATIVIDAD aquellos espacios dedicados a el aprendizaje y desarrollo y de actividades artísticas, musicales, expositivas y de performance. Las cuales implican dimensiones y condiciones especificas para llevarse a cabo, como lo son las salas de ensayo de la banda de alajuela y banda del SINEM, clases de lectura musical, sala coral, para ensambles, lecciones musicales individuales, y talleres multiuso.

### DESARROLLO

En esta categoría se ubican aquellas actividades de crecimiento profesional y académico relacionadas también a los centros educativos cercanos. Como conclusiones de las necesidades encontradas en el estudio realizado a la Biblioteca Publica de Alajuela, se considero pertinente dotar al proyecto de espacios de trabajo y estudio que satisfagan las expectativas de los



jóvenes y sean espacios flexibles, amigables y abiertos a la cooperación entre individuos.

A su vez se incluyen espacios para capacitación digital, charlas abiertas, estaciones multimedia, consulta digital y uso de material bibliográfico.

Con el fin de mejorar la sostenibilidad económica de este proyecto, se suman espacios que pueden ser alguilados a cualquier persona, tales como salas de reuniones privadas completamente equipadas, espacio comercial con un programa afín al proyecto (el cual puede patrocinar actividades con el fin de atraer mas usuarios), espacio para exposiciones, talleres, cafetería, recargas móviles y un auditorio con capacidad para 280 personas.

Esta iniciativa surgió a partir del estudio mencionado en capítulos anteriores acerca de los proyectos híbridos culturales y el beneficio que se obtiene de incorporar al ámbito de inversión privada a los espacios de dominio público, como estrategia para atraer mayor variedad de usuarios e impulsar su participación.

### **ENCUENTRO**

En la categoría de encuentro se ubican los espacios destinados a la interacción de los distintos grupos sociales como parte del concepto de inclusividad que se quiso lograr con la propuesta. el principal objetivo de diseño fue lograr la suficiente flexibilidad para permitir el surgimiento de eventos espontáneos los cuales darán carácter al proyecto.

Como parte del impacto social de la propuesta, se apuesta a la inversión en el diseño para promover el capital social.

El capital social se define según la Universidad de Harvard como:

"[La premisa principal del capital social es que las conexiones sociales tiene valor. El capital social se refiere al valor colectivo de todas las conexiones sociales (a quienes conoces) y las inclinaciones que surgen a partir de estas redes por ayudarse unos a otros (normas de reciprocidad).]" The Saguaro Seminar, Kennedy School of Government, Harvard University (traduccion propia)

"The central premise of social capital is that social networks have value. Social capital refers to the collective value of all "social networks" [who people know] and the inclinations that arise from these networks to do things for each other ["norms of reciprocity"]." The Saguaro Seminar, Kennedy School of Government, Harvard University.

Al fortalecer los espacios de encuentro en un ambiente destinado a la expresión cultural y el desarrollo integral de las personas, se incrementan a su vez las probabilidades de fortalecer las interrelaciones entre usuarios. siendo esto la base de la cultura.

La cooperación entre usuarios de los diversos programas existentes ayudara a auto-promover las actividades que se realizan y se puede tener un mayor impacto en el desarrollo social, artístico e intelectual de las personas.

Lo cual a su vez desencadenará el intercambio de ideas en espacios mas informales como se ha desarrollado en varios proyectos educativos contemporáneos.

## 6.2 EMPLAZAMIENTO

El proyecto esta rodeado por dos de estos edificios de patrimonio arquitectónico. En un esfuerzo para no saturar el espacio urbano con la nueva adición arquitectónica se procedió a analizar las escalas de estos y los demás edificios inmediatos al sitio de intervención para determinar una escala apropiada para el proyecto.

En la figura 55 se observa a manera esquemática como la mayoría de las construcciones aledañas tiene una altura promedio de 3.5m a 8m de altura. Siendo los edificios de mayor altura El Museo Histórico Juan Santamaría con 3 niveles y un edificio comercial de 4 niveles.

Con base en lo anterior se mantiene una altura similar a estos y se propone como pauta de diseño utilizar no mas de 3 niveles para mantener una escala relacionable a la escala humana.

Lo cual permite la participación visual de los usuarios de las actividades realizadas en el espacio publico y en el interior del proyecto como se demuestra en el diagrama de la izquierda.

Este corresponde a un principio básico de integración y humanización del espacio tomadas del Arq. Jan Gehl.

Siguiendo el interés por integrar el proyecto al espacio urbano y a la dinámica de movilidad peatonal preexistente, se retira la linea de construcción como se muestra en el diagrama

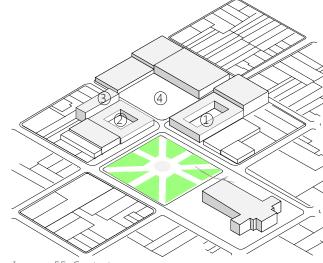


Imagen 55. Contexto

- 1. Museo Histórico Juan Santamaría 2.Casa Cultural
- 3. Edificio Comercial

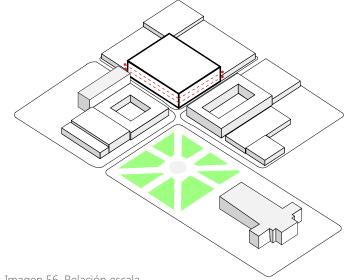
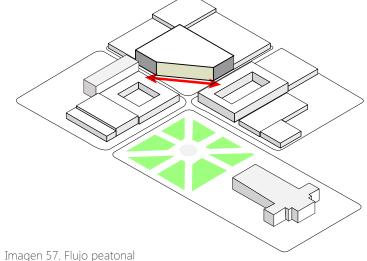
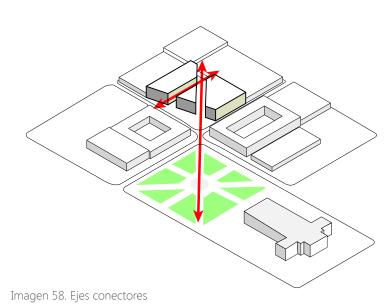


Imagen 56. Relación escala







de la imagen 57.

Esto se debe a las observaciones realizadas acerca del comportamiento de los peatones al atravesar el sitio de intervención, se observo una tendencia muy fuerte a utilizar el recorrido mas corto, en este caso la diagonal que conecta ambos bordes.

De esta forma se pudo desarrollar el proyecto no como una obstrucción al espacio publico, sino como una extensión del espacio urbano que permita el libre transito de los usuarios. Y a su vez se conecta con el recorrido del Parque Central y se pueden integrar ambos espacios aumentando la capacidad del sitio para llevar a cabo distintas actividades.

Es por esto que se considero pertinente extender el recorrido diagonal hasta el interior del proyecto como se muestra en la figura 58. Dicha decisión sugirió un espacio de transición entre el ámbito publico y privado que se fue desarrollando en las próximas etapas del proceso de diseño.

Bajo esta misma lógica se concierta como una pauta de integración al patrimonio existente, el extender virtualmente el espacio de la casa cultural hacia el proyecto, estableciendo una relación de conectividad al proyectar el eje de acceso del edificio histórico al interior de la nueva intervención.

Como resultado se obtienen 2 volúmenes segregados por la proyección de ejes y conectados por un espacio central. (Imagen 59) Dicho concepto de tener un espacio central para se vio aplicado en los edificios históricos como una pauta de diseño de la época. Sin embargo en su mayoría estos espacios funcionan unicamente como patios centrales para aclimatar los edificios.

En el caso de este proyecto se busca un comportamiento distinto en el que este espacio central se convierta en el corazón del mismo. Así, se busco diseñar un espacio que contemple las dimensiones y cualidades necesarias para llevar a cabo presentaciones, charlas y espacios de reunión social que este conectado visualmente a los demás niveles del proyecto y con suficiente permeabilidad hacia el exterior para atraer a los transeúntes.

En torno a este espacio central se inició el emplazamiento de los distintos programas definidos a partir de la lista de necesidades que se obtuvo como resultado del análisis previo.

## 6.3 CONFIGURACIÓN

Utilizando las primeras intenciones de emplazamiento de acuerdo a sus relaciones con el contexto inmediato, se dispuso a desarrollar la configuración de los distintos programas del

A diferencia de la visión funcionalista (figura 60) que da mayor importancia a la planta sobre la sección, lo cual genera un apilamiento de los componentes sin considerar plenamente las interacciones entre los mismos. Se busco sobre todo la relación de los distintos programas en sección, como método para lograr la conexión visual vertical. Para esto con base en los ejemplos estudiados acerca de proyecto híbridos culturales, se procedió a desfasar los componentes creando vacíos comunes entre

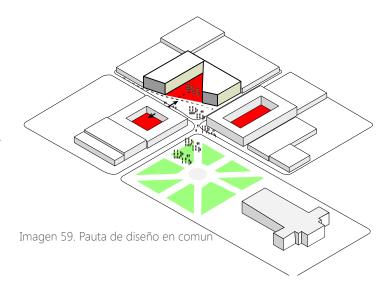




Imagen 60. "Stacking"

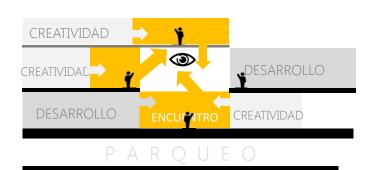


Imagen 61. Relaciones verticales del programa

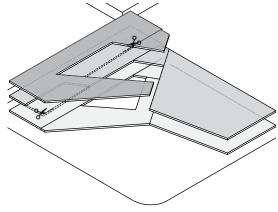


Imagen 62. Niveles del proyecto

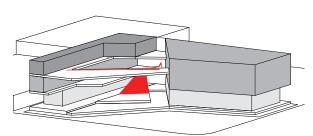
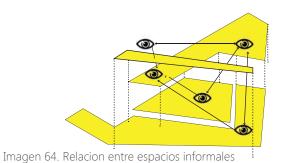


Imagen 63. Diagrama de circulación



los niveles

Así, como una de las conclusiones obtenidas en el estudio de los espacio existentes se determinó que la necesidad de espacios de encuentro e interacción social era una constante en cada programa analizado. Por lo cual se implemento como estrategia de diseño utilizar estos espacios como anzuelo para la atracción de los usuarios a recorrer el proyecto e invitarlos a participar de otras actividades además de su interés inicial.

Así se dividen los 3 componentes del proyecto (creatividad, encuentro y desarrollo) en 2 categorías:

### 6.4 FORMAL E INFORMAL.

En la categoría formal se tienen aquellos espacios destinados a actividades especificas o con requerimientos espaciales definidos tales como salas de ensayo, salas de reuniones, laboratorio digital, espacio comercial y espacios administrativos. Dicho de otra forma son espacios en los cuales la función que contienen no cambiará mucho.

En la categoría informal se ubican espacios con mayor flexibilidad y permeabilidad, participes y protagonistas de la dinámica de eventos en el interior del edificio. La arquitecta Ana Klingmann se refiere a este tipo de espacios como "atractores públicos", pues contienen programas interactivos, sociales y relacionados al estudio y el juego.

Dichos espacios complementan la jerarquía del espacio central y actúan en conjunto a este como plataformas para el desarrollo de distintas

actividades. Así mismo se verán influenciados por el programa formal al cual se encuentran adjuntos, lo cual proporcionara características únicas a cada plataforma informal.

De esta manera se optó por emplazar los espacios formales alrededor de los espacios sociales de acuerdo a su apertura al publico como se muestra en el diagrama 62. La degradación de grises ejemplifica que a mayor saturación, mayor es el indice de privacidad y control que requieren las actividades.

## 6.5 PRIMER NIVEL

En el primer nivel se dispone la organización a partir del espacio central, utilizando la diagonal como eje ordenador el cual continua la dirección del recorrido peatonal desde el parque como se muestra en el diagrama 66 y en la fotografía adjunta (imagen65). Esta intención de continuidad apuesta a incrementar la apertura del proyecto hacia el entorno urbano generando una percepción de invitación y recibimiento para los usuarios.

A través de la fractura del eje perpendicular a la diagonal hace esto posible y refuerza la circulación peatonal preexistente en el sitio por su ubicación esquinera. Este eje a su vez se comporta como una zona de transición entre el interior y el exterior creando un ámbito que permite la participación visual de los transeúntes mientras atraviesan el proyecto. De esta forma el proyecto no se convierte en un obstáculo en la dinámica existente, sino en una expansión del espacio publico presente.(imagen 67.)



Imagen 65. Eje ordenador

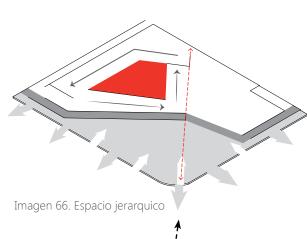
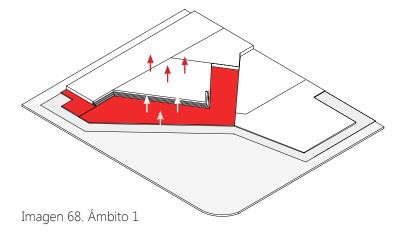


Imagen 67. Integracion al espacio público



Se incorpora el uso de cambios de nivel para crear distintas zonas de transición entre el interior y el exterior del proyecto.

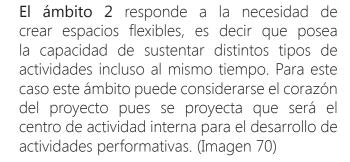
En el interior se desarrollan 3 ámbitos principales separados por la misma lógica de variación de niveles. Esto permite tener una distinción de ambientes e intensidades manteniendo una lectura total de los espacios y actividades en desarrollo.

El ámbito 1 (diagrama 68) corresponde a la zona semi pública, la cual se proyecta para el desarrollo de actividades esporádicas y de gran atractivo a las personas.

Se trata de un espacio flexible para exposiciones temporales, reunión social, encuentro, comercio, cafetería y una visual ininterrumpida que facilita la participación de eventos en el interior y exterior del proyecto.

Como clave para la atracción de las personas al espacio público y la proyección de actividades culturales al espacio urbano, se consideró pertinente ubicar la sala de ensayos de la Banda de Alajuela en la fachada principal del edificio. Dicha organización es un icono cultural muy significativo para la ciudad, siempre presente en las actividades públicas que se realizan.

Es por esto que se crea la oportunidad de extender sus ensayos a los transeúntes mediante el desarrollo de una fachada semipermeable que permita ver a los músicos desde el exterior sin interrumpir sus funciones y al mismo tiempo pueda abrirse o cerrarse para ofrecer presentaciones musicales espontáneas. (Imagen 69)

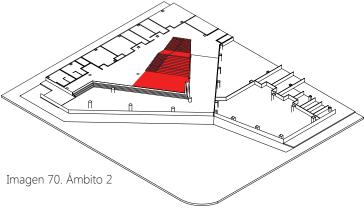


La principal intención de diseño fue dar un valor agregado a un objeto utilitario como la escalera y su función, creando un escenario informal y flexible al cual el objeto en cuestión debía responder directamente. Para esto se agregaron espacios de estancia para apreciar las presentaciones que se desarrollen sin obstruir la circulación vertical.

Además, a nivel estético obtiene un valor escultórico en el espacio que puede ser apreciado desde el exterior funcionando como remate visual, debido a su escala, color y la permeabilidad de la fachada principal.

La disposición del elemento en el espacio responde a la dirección de la diagonal señalada anteriormente, recibiendo la fuerza del flujo urbano existente y transportándola de manera vertical como metáfora del proyecto comportándose como extensión del espacio urbano. (Imagen 71)

El posicionamiento del ámbito 2 como elemento central del proyecto permite que los eventos puedan ser experimentados desde todos los niveles del edificio, específicamente de los espacios informales, sin interrumpir las actividades desarrolladas en estos o en los espacios formales adjuntos.



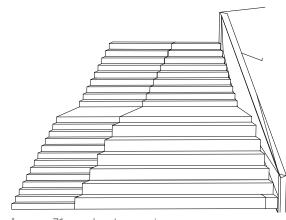
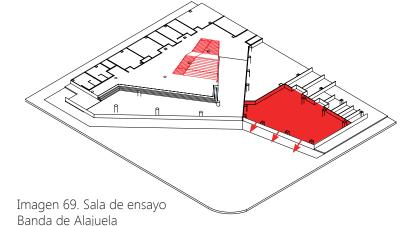
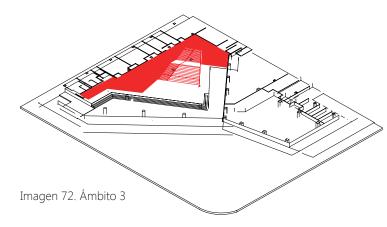


Imagen 71. escalera/escenario

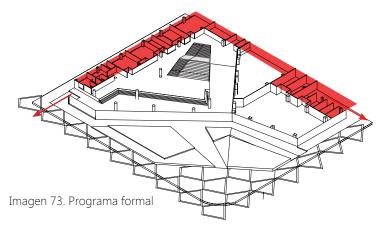




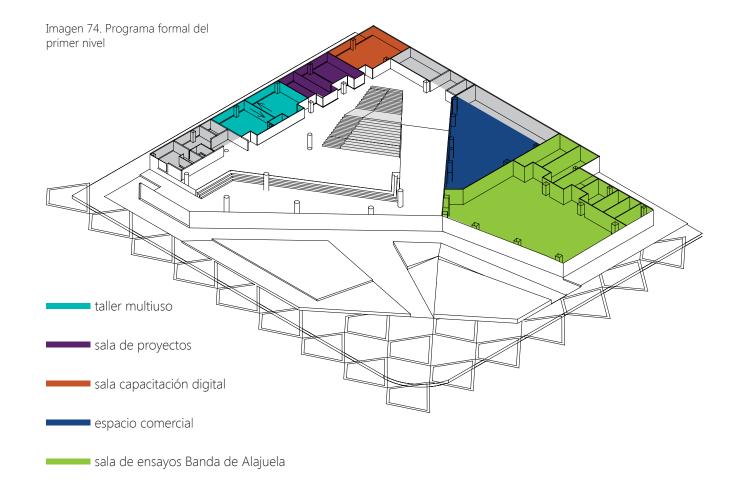
El ámbito 3 contiene el espacio informal con las características del programa formal adjunto (imagen 72). Aunque aun comparte visual con el resto del primer nivel, este espacio tiene características mas especializadas como puntos de encuentro para los usuarios del programa formal.

El nivel al que pertenece contiene espacios para talleres, capacitaciones, consulta digital, consulta bibliográfica, y salas de reuniones. Por lo cual a pesar de que se encuentra abierta al uso de todo el publico, se toma como usuario meta aquellas personas que asisten a estos espacios formales.

Es decir este ámbito proporciona espacios de encuentro y reunión que servirán como plataformas para el intercambio de ideas, contribuyendo a reforzar el aprendizaje informal y la colaboración de varios grupos sociales.

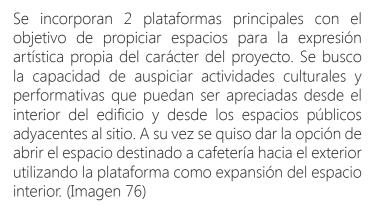


Finalmente los espacios formales se ubican en el perímetro anterior del edificio para darle mayor jerarquía y flexibilidad a los espacios informales, pudiendo utilizar la mayor parte del area para actividades temporales sin obstaculizar las demas funciones. (Imagen 73)



Para el espacio urbano del proyecto la intención de diseño yace en mantener un área abierta de fácil lectura y simple que no comprometa la permeabilidad del edificio

Se buscó capturar los principales flujos peatonales existentes en el sitio utilizando 3 rampas para jerarquizar el acceso al edificio como se muestra en la imagen 75.



Se implementa una barrera vegetal que crea un tamiz entre la intervención urbana y la vía publica, para otorgar mayor confort y un sentido de protección a los usuarios dentro del espacio, principalmente en la plataforma oeste con un carácter mas de reunión social.

Como estrategia de diseño para integrarse al entorno, se utiliza una textura de piso que puede extenderse hacia la vía publica demarcando la presencia del proyecto.(Imagen 77)

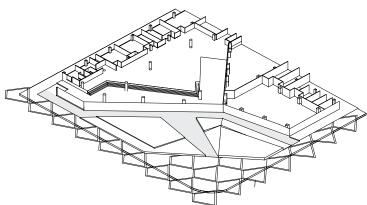


Imagen 75. Refuerzo de circulacion peatonal

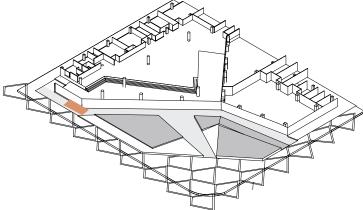
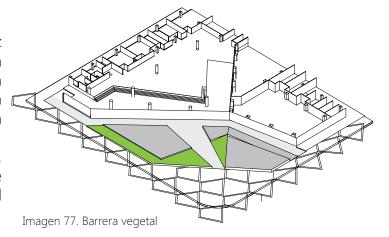


Imagen 76. Plataformas performativas



#### 6.6 SEGUNDO NIVEL

Este nivel en su mayoría esta dedicado a albergar el programa del SINEM, razón por la cual se hizo énfasis en la versatilidad de los espacios.

Debido a esto la configuración de este piso sigue la organización empleada en el primer nivel. Se continua posicionando el programa formal en las fachadas advacentes a las colindancias para maximizar la flexibilidad y uso de los espacios informales. (imagen 78)

Estos transmiten la esencia de cada programa, lo cual da características únicas a cada espacio de encuentro

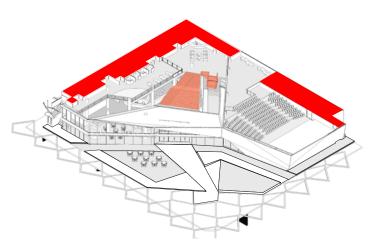


Imagen 78. Programa formal segundo nivel

Los espacios informales de este nivel tienen una relación mas estrecha con el programa formal al cual pertenecen. Sin embargo todos responden a una característica constante, la cual es su disposición para albergar actividades performativas. (Imagen 79)

Esto implico responder a la capacidad de fusión entre los mismos, hibridizándose para albergar actividades mayores y distintas para los cuales fueron concebidos originalmente.

Este conjunto de espacios informales puede caracterizarse en 3 ámbitos distintos.

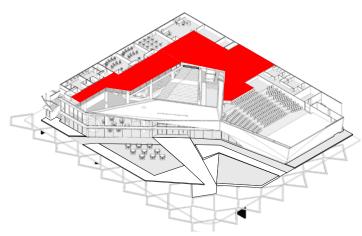
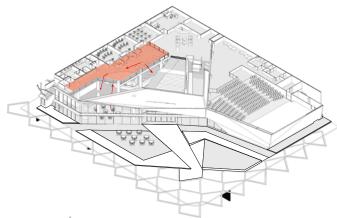


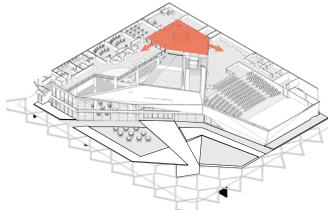
Imagen 79. Programa informal segundo nivel



#### ÁMBITO A

Inspira su dinámica en la naturaleza musical y performativa de los espacios formales adyacentes. Proporciona una zona de encuentro e interacción social para los estudiantes y usuarios en general, que busca la colaboración entre varios grupos sociales, al brindar espacios que fomentan el aprendizaje informal antes y después de las lecciones como se muestra en la imagen 80.

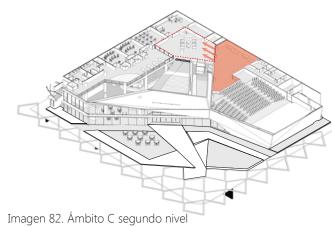
Imagen 80. Ámbito A segundo nivel



#### ÁMBITO B

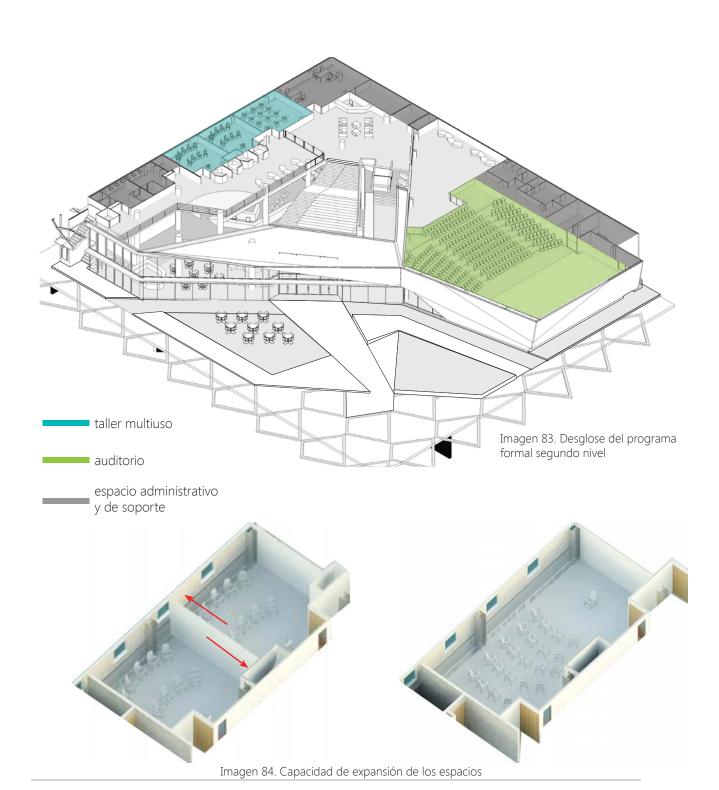
Es el punto de llegada y funciona como articulador entre A y C. Corresponde a su vez a la recepción del espacio administrativo del SINEM y al vestíbulo del auditorio.

Imagen 81. Ámbito B segundo nivel



#### ÁMBITO C

Este espacio responde directamente a la necesidad de tener un punto de reunión para los usuarios que asisten a las actividades del en el auditorio antes o después a su realización. Tiene la capacidad de aumentar su versatilidad y capacidad al unirse con el ámbito B. Abarcando un numero mayor de personas y actividades.



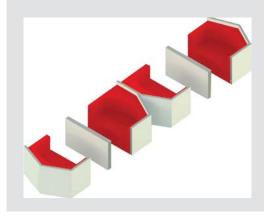






Imagen 85. Vista espacio informal segundo nivel



#### 6.7 TERCER NIVEL

Es el nivel mas alto del proyecto, este alberga otra parte del programa del SINEM demarcada en la imagen 87 y el programa de espacios abiertos colaborativos.

Desde este nivel al igual que en los anteriores se puede observar las distintas dinámicas que suceden en el edificio.

Caracterizado en especial por el uso de planta libre, este espacio desecha la configuración típica de espacios para el estudio y responde a la necesidad de crear un ambiente mas inclusivo que fomente la interacción entre las personas en varios niveles según su interés y brinde al usuario mejores experiencias de aprendizaje, estancia, socialización e incluso entretenimiento.

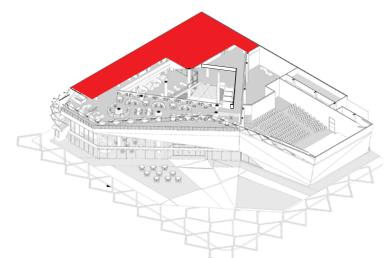


Imagen 87. Programa formal tercer nivel.

Se plantean 3 puntos de distribución con una circulación muy clara. Ingreso, Información, Transición. (Imagen 88)

En relación al programa formal adyacente, los espacios destinados a actividades musicales se encuentran ubicados estratégicamente para que no invadan el espacio informal, mas deba realizarse el recorrido a través de éstos como se muestra en el diagrama. De esta forma se genera una continua afluencia de personas por el espacio e invitándolos a participar del mismo.

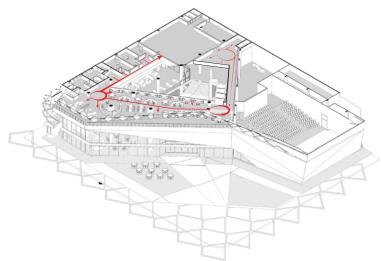
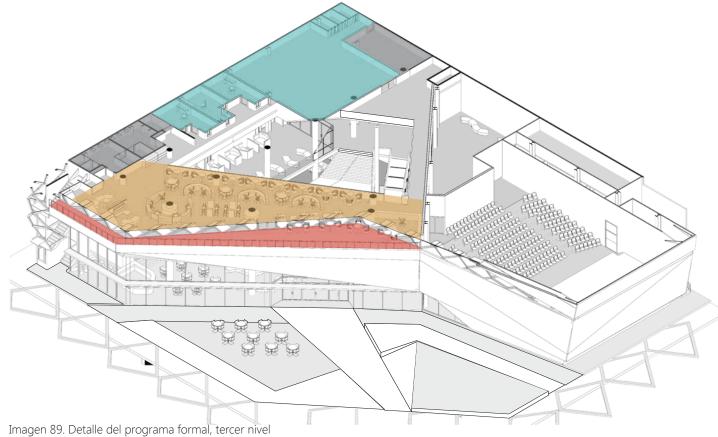


Imagen 88. Puntos de distribución de flujos



sala de ensayo para banda SINEM

salas de enseñanza musical individual

espacio colaborativo

terraza

espacio administrativo y de soporte

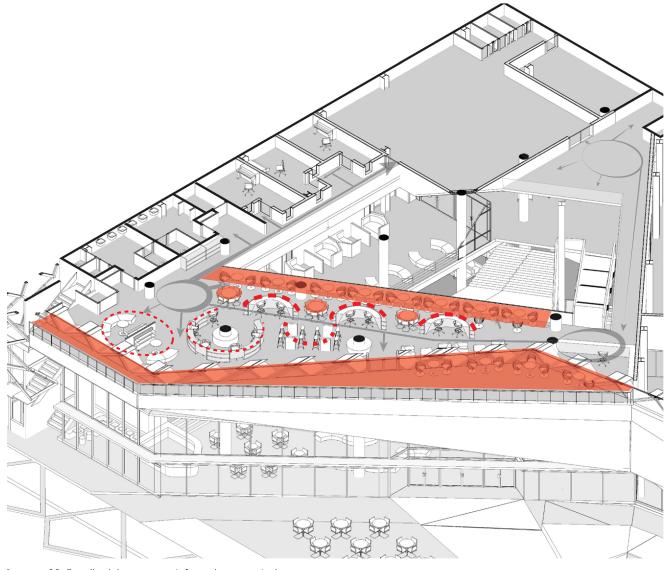


Imagen 90. Detalle del programa informal, tercer nivel



Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

Imagen 91. Diseño de mobiliario

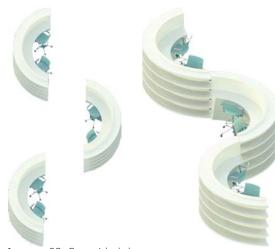


Imagen 92. Capacidad de usos



Imagen 93. Espacios colaborativos

Como se muestra en el diagrama se busca crear distintos ambientes en un solo espacio. En primera estancia los bordes están más relacionados a actividades de encuentro, "tertulia" con mayor participacion visual de los eventos urbanos y los llevados a cabo en el centro del proyecto.

Segundo se ubican elementos para reunión de grupos pequeños con una participación menor de las actividades a realizarse en el espacio central.

Finalmente se organiza de manera sinuosa a lo largo del recorrido principal, elementos dedicados a consulta digital, multimedia y estudio individual los cuales a su vez son bibliotecas alimentando el espíritu de desarrollo del proyecto.

El diseño de estos elementos transformables nace ya que una de las principales necesidades que se encontró en el análisis fue la falta de mobiliario que permitiese adaptarse a distintos escenarios.

Es por esto que se propuso incorporar elementos que sean mas atractivos para las personas y puedan ser modulados de acuerdo a las actividades a realizarse en el espacio. Se incorporan también las columnas como centros para ubicar mobiliario, lo cual agrega un valor de estancia al elemento.

Y estaciones expositivas como la que se muestra a la izquierda como medio para contribuir a las instituciones educativas aledañas y dar a los usuarios espacios para reunión, colaboración y desarrollo intelectual de las cuales se carece.

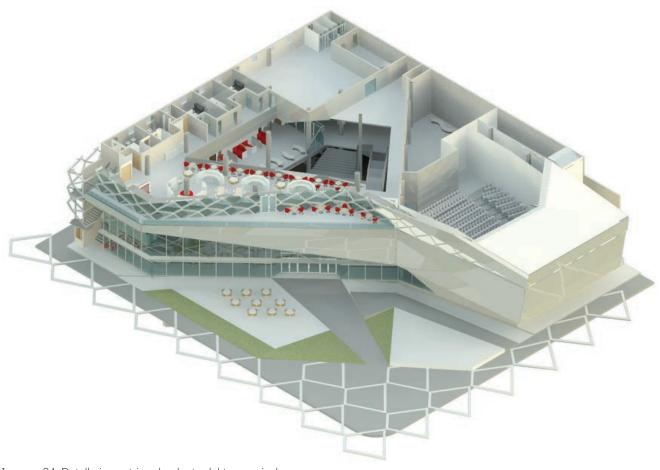


Imagen 94. Detalle isometrico de planta del tercer nivel

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

### SECCIÓN A

Una vez descritos los componentes del proyecto se representación en sección.

En la sección A se muestra el escenario inicial con el Se nota como los espacios informales se del proyecto.

y actividades no planeadas. De la misma forma la artística y performativa.

cualidad e iluminación que posee el espacio atrae al muestra una visión global del mismo a través de la usuario desde el exterior del proyecto enfatizando el elemento escultórico de la escalera.

Melissa Rodríguez García

cual se enfrenta el usuario al ingresar al edificio. Se comunican entre si visualmente como resultado del tiene una clara lectura de los niveles y componentes desplazamiento de los vacíos en cada nivel. Esta característica de organización otorga al usuario la La luz cenital refuerza la jerarquía del espacio capacidad de participar de forma activa o pasiva central en donde se realizaran los eventos tales de las actividades espontaneas y esporádicas que como presentaciones musicales, charlas abiertas ofrecerá el proyecto por parte de su naturaleza

- Atrio de Ingreso
- Información
- Espacio expositivo
- Sala de Ensayo de la Banda de Alajuela
- Espacio Informal 2do nivel
- Auditorio

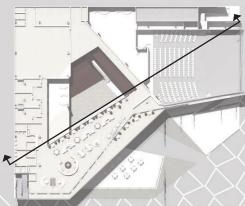




Imagen 95

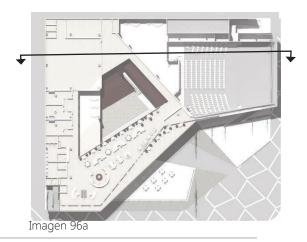


Imagen 96

- Auditorio
- 2 Salas de Ensayo Individual
- 3 Espacio administrativo
- 4 Espacio comercial

- 5 Vestíbulo circulación vertical 1er nivel
- 6 Vestíbulo circulación vertical 2do nivel
- Vestíbulo circulación vertical 3er nivel
- 8 Espacio informal 1er nivel

- 9 Sala de Ensayo para Orquesta del SINEM
- 10 Recepción del SINEM
- 11 Espacio administrativo SINEM
- 12 Espacio administración general



0

Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

2015

Melissa Rodríguez García

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA Y CONCLUSIONES

93

## PLANTA DE CONJUNTO

sin escala

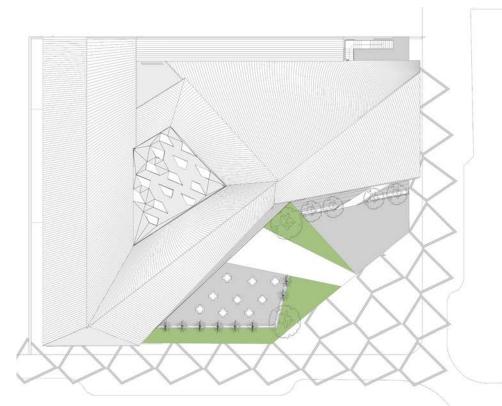


Imagen 97

## PLANTA ARQUITECTÓNICA DE ESTACIONAMIENTOS NIVEL SUBTERRÁNEO -4.00m - sin escala

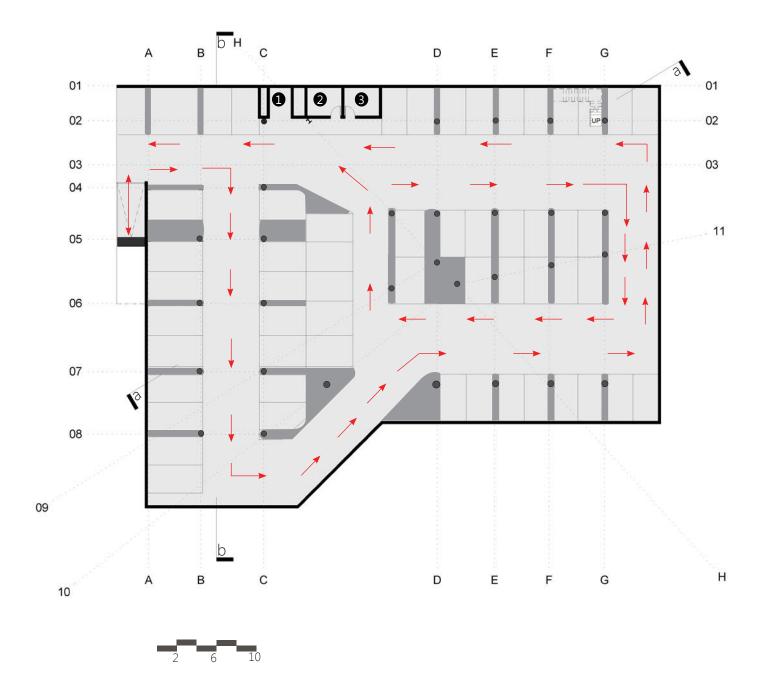


Imagen 98

52 ESPACIOS DE ESTACIONAMIENTOS

FLUJO VEHICULAR

**ELEVADOR** 

CUARTO MECÁNICO

CUARTO ELÉCTRICO

# PLANTA ARQUITECTÓNICA PRIMER NIVEL NPT + 0.40m - sin escala

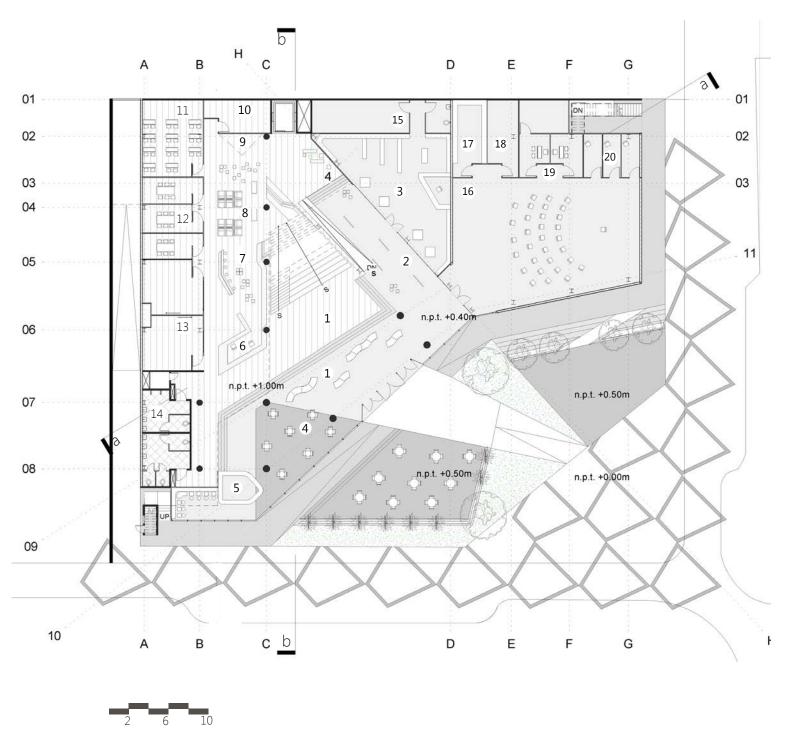


Imagen 99

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

- 1 Atrio de ingreso
- 2 Espacio expositivo
- 3 Espacio comercial
- **4** Cafeteria
- **5** Cafetín
- 6 Información
- **7** Consulta Digital
- 8 Estancia
- 9 Espacio de proyección
- 10 Bodega general

- 11 Capacitación digital
- Salas de conferencia
- Talleres multiuso
- 14 Servicios sanitarios
- **15** Bodega espacio comercial
- 16 Sala de ensayo banda de Alajuela
- 17 Bodega de partituras
- 18 Bodega de instrumentos
- **19** Espacio administrativo
- 20 Ensayo individual

# PLANTA ARQUITECTÓNICA SEGUNDO NIVEL NPT + 4.00m - sin escala

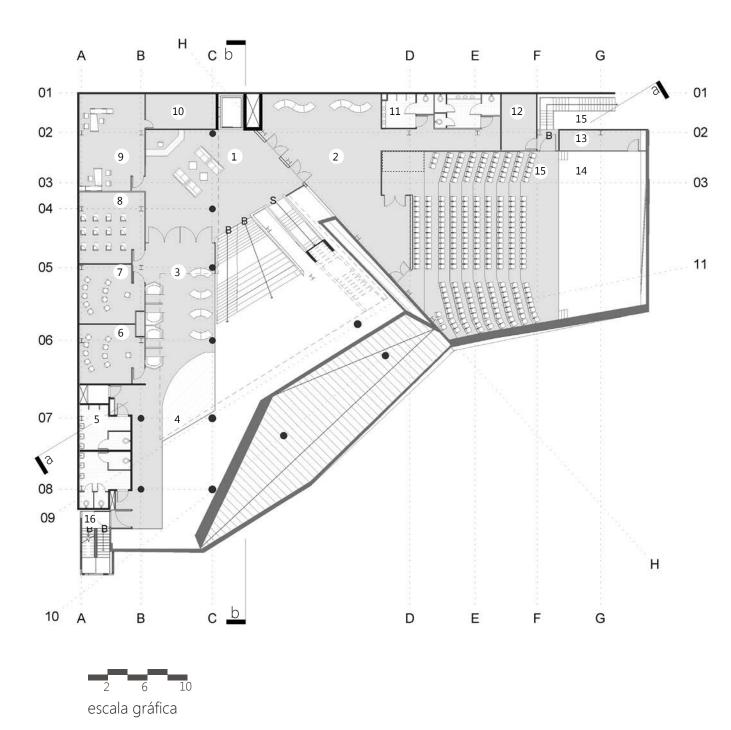


Imagen 100

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

- 1 Vestíbulo
- 2 Vestibulo de el auditorio
- 3 Espacio informal
- 4 Escenario abierto
- 5 Servicios sanitarios
- 6 Aula enseñanza musical
- 7 Aula enseñanza musical
- 8 Lectura musical

- 9 Espacio administrativo
- 10 Bodega SINEM
- Servicios sanitarios
- Bodega auditorio
- 13 Bodega utileria
- **14** Escenario
- 15 Butacas capacidad para 258 personas
- **16** Cabina de sonido

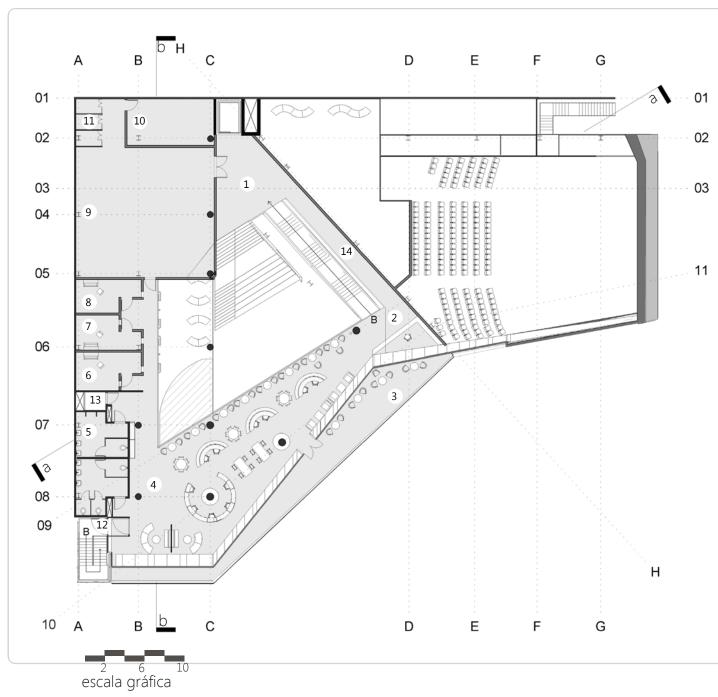
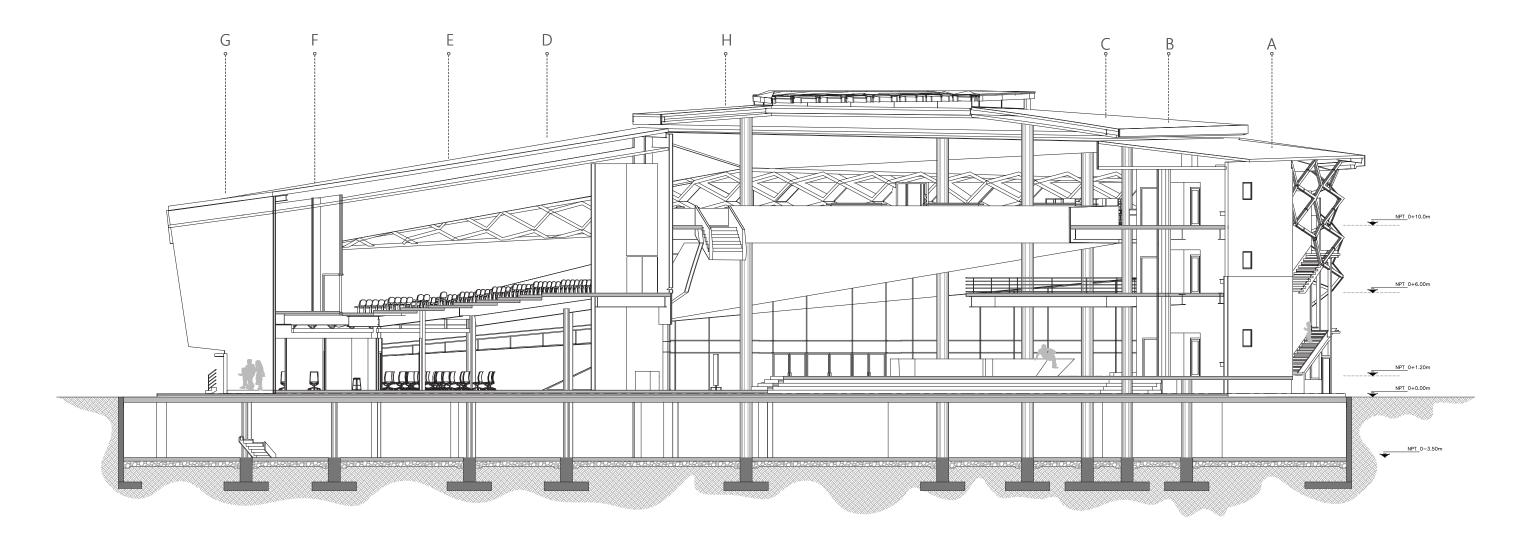


Imagen 101

- Vestibulo
- 2 Informacion y servicios
- 3 Terraza
- 4 Espacio informal colaborativo
- **5** Servicios sanitarios
- 6 Enseñanza musical individual
- 7 Enseñanza musical individual

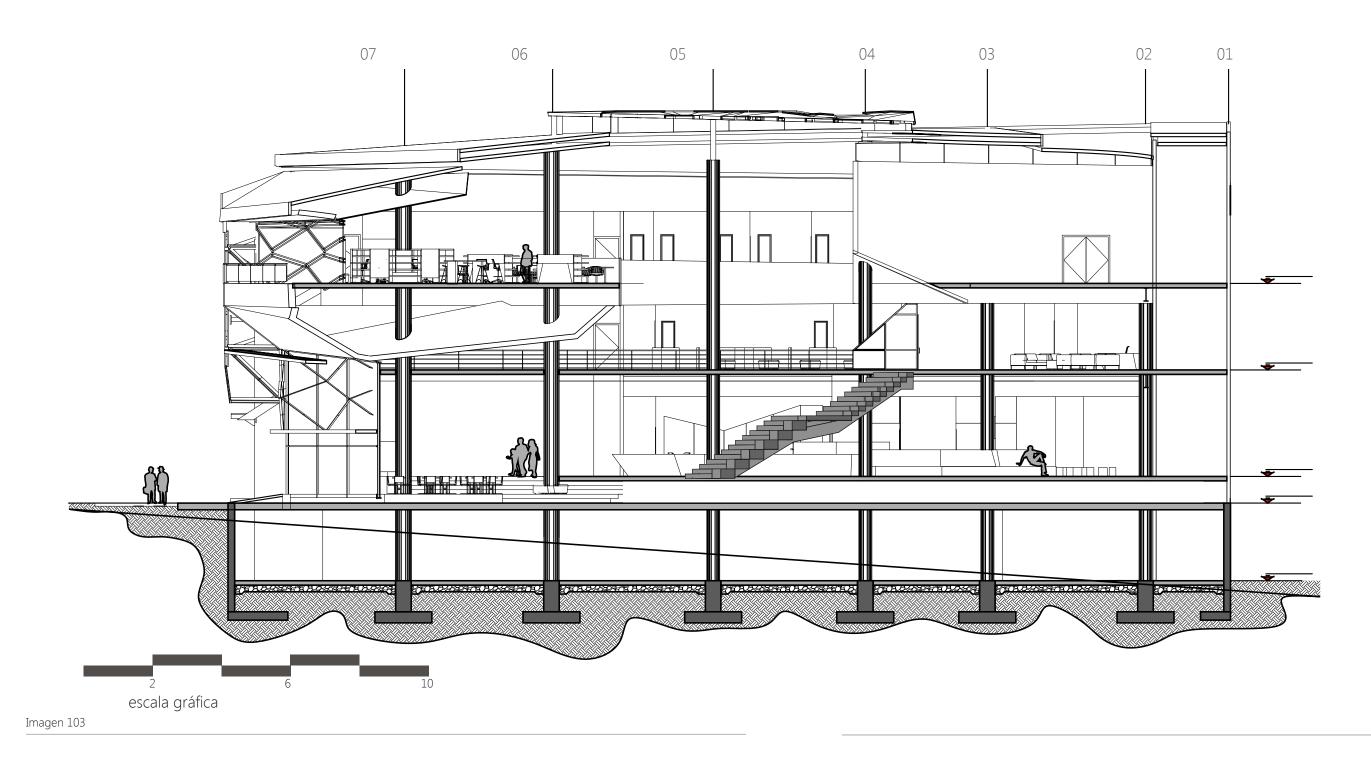
- 8 Enseñanza musical individual
- 9 Sala de ensayo orquesta SINEM
- **10** Bodega de instrumentos
- Ensayo individual
- Ducto de evacuación
- 13 Cuarto de limpieza
- 14 Puente

# SECCIÓN LONGITUDINAL





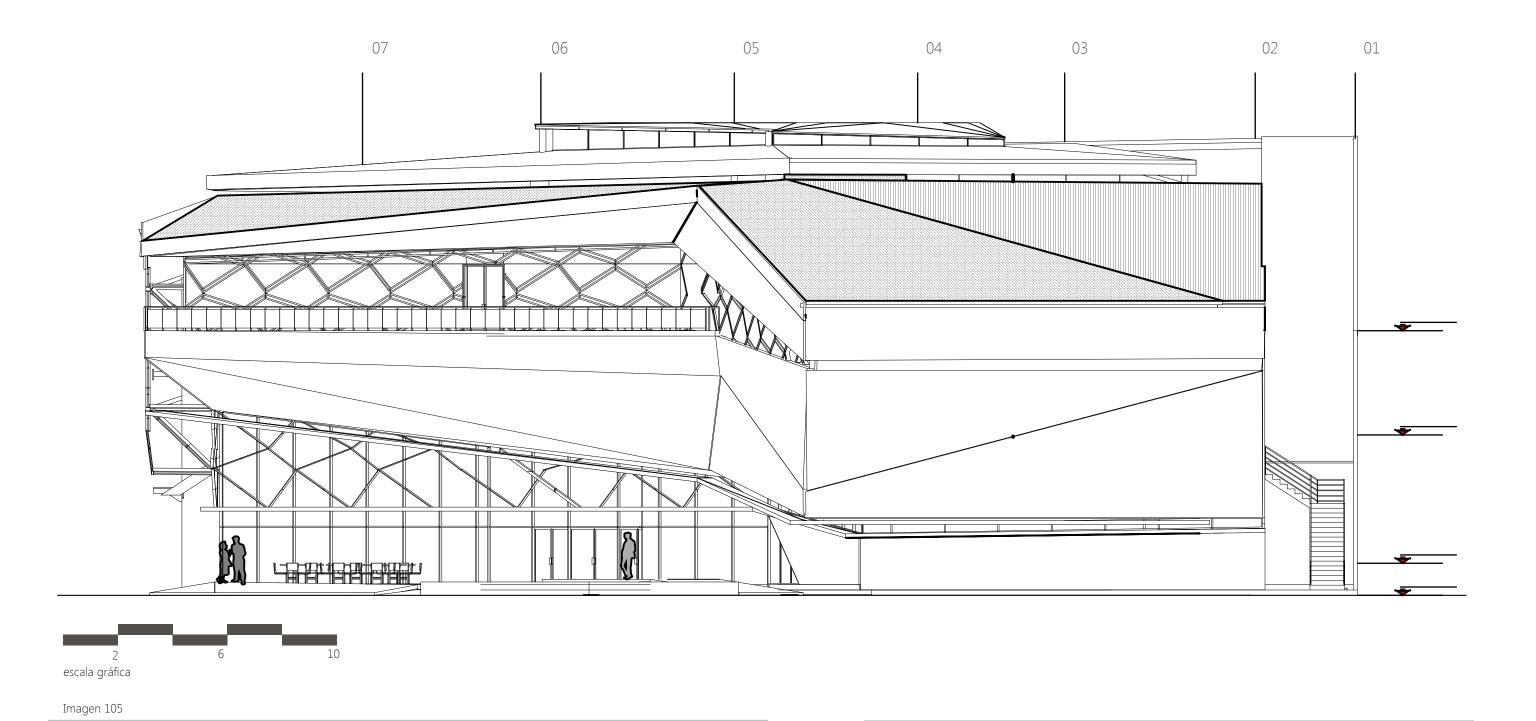
# SECCIÓN TRANSVERSAL





escala gráfica

### ELEVACION ESTE SIN ESCALA





Vista interna tercer nivel. Espacios colaborativos. Imagen 106



Vista exterior Surpeste





Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

Melissa Rodríguez García

Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

### CONCLUSIONES

1- "La arquitectura no se mide en 2- El diseño debe ser abierto, atrayente e dimensiones se mide en experiencias"

Durante el proceso de diseño de este proyecto, hubo distintos acercamientos para resolver la propuesta, sin embargo la claridad del un problema de espacios adecuados en el lugar para los programas intervenidos, existía un problema de humanización en los mismos.

La arquitectura debe ser el catalizador de la vivencia de nuevas experiencias que enriquezcan la cotidianidad de las personas.

realización de actividades culturales, la ciudad de Alajuela necesitaba un espacio de encuentro con distintos intereses.

Esta pauta de diseño llevo al concepto de Además, se logró la capacidad de expansión de de nuevos eventos para garantizar la vivacidad del proyecto a partir de actividades espontáneas, lo va ligado a la intencion del proyecto por promover y proyectar las actividades artisticas y culturales al entorno urbano, enriqueciendo su lugar de emplazamiento.

inclusivo.

121

Este proyecto por la capacidad de albergar varios programas así como grupos sociales, uno de los principales retos en el diseño fue lograr concepto se presentó al entender que más que la capacidad del edificio a ser integrado a la dinámica urbana existente, funcionando como una expansión del espacio público y no como un obstáculo.

> Para lograr dicha tarea se optó por incorporar un atrio como espacio de transición entre el ámbito público y el privado.

Por lo cual más que un espacio para la Se pudo lograr una continuación espacial entre el adentro y al afuera con la cualidad de atraer a los transeúntes a partir de pautas de para la confluencia e interacción de personas diseño como el uso de la permeabilidad en sus fachadas.

hibridación el cual está vinculado con el desarrollo actividades artísticas y de encuentro al exterior del proyecto en una plaza pública que integra la dinámica del parque central de Alajuela con la intervención.

122

Proyecto de Graduación - Escuela de Arquitectura - Universidad de Costa Rica

2015

Melissa Rodríguez García

### CONCLUSIONES

3- Considerar las necesidades y deseos de las personas ayuda a establecer vínculos mas **significativos** entre los **usuarios** y los **espacios**.

Un proyecto de este tipo tiene la capacidad de abarcar varios grupos sociales si se conecta el diseño a las necesidades y deseos de los usuarios.

Esto significa que más allá de la expresión formal del edificio, el contenido del proyecto debe buscar satisfacer al usuario, dando espacios humanizados que busquen crear un significado en el subconsciente de las personas.

El proyecto buscó tener simbolismo intrínseco que pudiese arraigarse en el entorno, convirtiendo actividades cotidianas en experiencias significativas capaces de enriquecer su entorno y las personas. Espacios para la creatividad, la interacción y el talento local.

## **BIBLIOGRAFÍA**

-Bernanrd Tschuimi. Architectute and Disjunction. The MIT Press (Febrero 28, 1996). 280 pag. ISBN-13: 978-0262700603

123

- -Bernard Tschumi. Event-Cities 3: Concept vs. Context vs. Content. The MIT Press (April 1, 2005). 340pag. ISBN: 978-0262701105
- -Gitte Marling, Ole B. Jensen & Hans Kiib, DESIGNING THE EXPERIENCE CITY. En: Nordic Journal of Architectural Research. publicacion de: Nordic Association for Architectural Research. Volume 20, No 1, 2008, 18 pages. Dinamarca.
- -Gitte Marling, Ole B. Jensen and Hans Kiib. The Experience City, Planning of Hybrid Cultural Projects. Aalborg University, Dinamarca, Setiembre 1 2008. Investigación para European Planning Studies
- -Gitte Marling, Professor Architect Ph.D. Documento para la conferencia de Urbanismo y Cualidades Urbanas. "Urban qualities in the Experience City— Social and Cultural Exchange by Design." Junio 24 del 2009. Copenhagen, Dinamarca.
- -Jan Gehl. Life Between Buildings: Using Public Space. Island Press; 6 edition (January 17, 2011). 216pags. ISBN: 978-1597268271
- -Jan Gehl, Lars Gemzøe. Public Spaces, Public Life. The Danish Architectural Press (March 2004). 96pags. ISBN: 978-8774073055
- -Klaus R. Kunzmann. Culture, creativity and spatial planning en Town Planning Review 75 (4) 2004. University of Liverpool.
- -Klingmann, Anna. Brandscapes: Architecture in the Experience Economy. The MIT Press (Setiembre 24, 2010). 378 pag. isbn 978-0262515030.
- -Kiib, Hans. Performative Urban Design. Aalborg, Dinamarca. Aalborg University Press (diciembre 01, 2010). 242 pag. ISBN: 9788773079829.
- -UNESCO. Culture and Development. Maider Maraña UNESCO Etxea, 2010. UNESCO Center of the Basque Country, Bilbao, Spain.

## BIBLIOGRAFÍA

- -William H. Whyte. The Social Life of Small Urban Spaces. Project for Public Spaces Inc (March 1, 2001) 125pags. ISBN: 978-0970632418.
- -a+t research group (Aurora Fernández Per, Javier Mozas, Javier Arpa). This is Hybrid. New Edition 2014. 312 pags. ISBN 978-84-616-6237-1

## INFOGRAFÍA

- -Proyectos Híbridos Culturales y Espacios Urbanos Performativos: http://vbn.aau.dk/en/projects/ experience-city-hybride-kulturprojekter-og-performative-byrum(aedea5e2-898a-4e48-a96c-3b33b01f3b71).html
- -Museo Kuntzhaus. Graz, Austria: http://www.museum-joanneum.at/en/kunsthaus/the\_building
- -Proyecto Nordkraft, Dinamarca: http://www.visitaalborg.com/ln-int/denmark/activities/nordkraftexperiences-full-throttle
- -Project for Public Spaces, What is PLaceMaking?: http://www.pps.org/reference/what\_is\_placemaking/
- -Approaches to Creative Placemaking: http://www.artscapediy.org/Creative-Placemaking/Approaches-to-Creative-Placemaking.aspx
- -Centro Cultural en Noruega: http://znosemwprojekcie.wordpress.com/2012/10/04/centrum-kultury-wnorwegii/
- -Centro Cultural en Copenhagen: http://www.dezeen.com/2009/03/26/copenhagen-culture-house-libraryby-cobe-and-transform/
- -Diseño de Auditorios: http://www.wbdg.org/design/auditorium.php
- -Introducción al acondicionamiento acustico: http://www.duiops.net/hifi/cine-en-casaintroduccionacondicionamiento.html