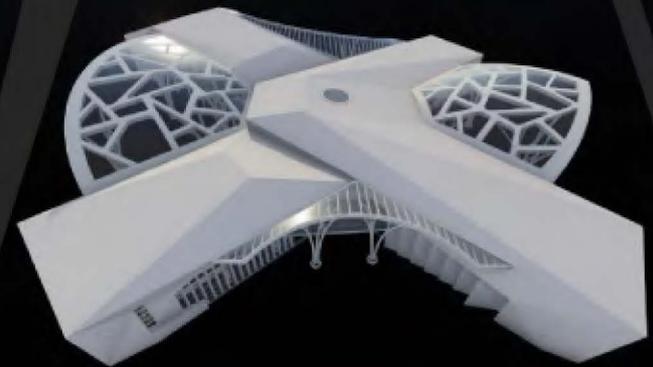


UNIVERSIDAD DE COSTA RICA- FACULTAD DE INGENIERÍA- ESCUELA DE ARQUITECTURA

Nodo Cultural

PARA LA GESTIÓN, FORMACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN
DE LAS ARTES Y ARTESANÍAS
EN EL CANTÓN DE GRECIA.

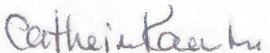


Nodo CULTURAL

PARA LA GESTIÓN, FORMACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN
DE LAS ARTES Y ARTESANÍAS
EN EL CANTÓN DE GRECIA.

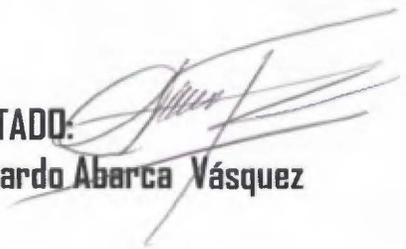
● DAVID RODRÍGUEZ NÚÑEZ -A24287

COMITÉ ASESOR

DIRECTORA: 
Mag. Catherine Kauffman Incer, Arq.

LECTOR: 
Dr. Manuel Zumbado Retana, Arq.

LECTOR: 
Arq. Omar Chavarría Abarca

LECTOR INVITADO: 
Arq. Eduardo Abarca Vásquez

NODO CULTURAL

RESUMEN

NODO CULTURAL , PARA LA GESTIÓN, FORMACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN DE LAS ARTES Y ARTESANÍAS EN EL CANTÓN DE GRECIA.

El presente proyecto, ante la problemática de carencia de infraestructura cultural en el cantón de Grecia y en general en la zona occidental del país. Tiene por objetivo principal , desarrollar el diseño arquitectónico de un centro cultural en el cantón de Grecia. Con la intención de aproximar a la población del cantón y de las comunidades vecinas con la cultura.

Adicionalmente, proponer espacios que incentiven las diversas etapas del desarrollo cultural: gestión, formación, producción y difusión. Con el fin de favorecer el adecuado desarrollo del proceso cultural en su totalidad.

Asimismo, el proyecto busca analizar las tendencias de los centros culturales contemporáneos. Con el propósito de proyectar un escenario capaz de adaptarse a las necesidades insatisfechas de la comunidad.

Y finalmente, plantear el diseño del espacio público (plazas y áreas verdes) circundante necesario. Con la intención de brindar espacio urbano que invite a la comunidad a acercarse al proyecto y hacer uso del mismo, a la vez que se fomenta sentimientos de pertenencia.

Lo que se pretende con este proyecto es brindarle a la comunidad la posibilidad de contar con un espacio para el desarrollo cultural, el acceso a información y opciones de formación junto a un ambiente recreativo.

La presente investigación se sitúa dentro del paradigma naturalista, desarrollado a través de un enfoque cualitativo. Buscando poder analizar el problema desde una visión interna, desde una perspectiva humana y social de las necesidades de la comunidad.



ARTE SIN ESPACIO
Imagen: 1-1



DEDICATORIA

El presente proyecto, culminación de un largo y enriquecedor proceso formativo se lo dedico primeramente a Dios, por darme la salud, las fuerzas, el entendimiento y la oportunidad de realizar mis estudios universitarios.

A mi padre, a mi madre, a mi hermano, a mi hermana, y a Noelia, por su apoyo incondicional, por la paciencia, por la guía, la confianza, por estar siempre presente en los momentos más alegres, como en los momentos más difíciles.

A mis profesores guías, Catherine, Manuel y Omar, por la confianza, el apoyo y los consejos durante la realización del proyecto. Por la orientación académica de gran utilidad, pero sobre todo por su valor como excelentes seres humanos.

Y a todas aquellas personas, amigos, profesores, que de manera directa e indirecta me ayudaron a crecer como profesional y como persona.

Esperando en Dios este sea el inicio de una etapa en la que pueda con los conocimientos adquiridos contribuir a construir un mundo mejor y poder ayudar a otras personas en la realización de sus sueños.

INDICE GENERAL

	PÁGINA
COMITÉ ASESOR	i
RESUMEN- ABSTRACT	ii
DEDICATORIA	iii
INDICE GENERAL	iv
INDICE DE IMÁGENES	vi
INDICE DE MAPAS	ix
INDICE DE DIAGRAMAS	ix
INDICE DE GRAFICOS	xi
INDICE DE ABREVIATURAS	xiv

CAPÍTULO 1 ASPECTOS GENERALES	PÁGINA
1.1 SELECCIÓN DEL TEMA	2
1.2 JUSTIFICACIÓN	6
1.3 FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD	17
1.4 ALCANCES	22

CAPÍTULO 2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	PÁGINA
2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	24
2.2 SUB-PROBLEMAS	41
2.3 ESTADO DE LA CUESTIÓN	45
2.4 OBJETIVOS	49
2.5 DELIMITACIONES	50
2.6 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	51

CAPITULO 3 MARCO TEÓRICO	PÁGINA
3.1 ESPACIOS PARA EL ARTE Y LA CULTURA	53
3.2 TENDENCIAS DE LOS ESPACIOS CULTURALES	66
3.3 ESTUDIOS DE CASOS	101

INDICE GENERAL

CAPITULO 4 MARCO METODOLÓGICO	PÁGINA 114
4.1 PARADIGMA Y ENFOQUE TIPO DE INVESTIGACIÓN Y MÉTODO	115
4.2 SUJETOS Y FUENTES INFORMACIÓN	115
4.3 VARIABLES DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	116
4.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	116
4.5 FASES DE LA INVESTIGACIÓN	117
4.6 CRONOGRAMA	118

CAPITULO 5 ANÁLISIS PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA	PÁGINA 119
5.0 ACERCAMIENTO A LA IDENTIDAD DE LA COMUNIDAD DE GRECIA	120
5.1 USUARIO	129
5.2 PROGRAMA ARQUITECTÓNICO	133

5.3 SELECCIÓN DEL LOCUS	138
5.4 ANÁLISIS DE SITIO	145
5.5 PAUTAS Y LINEAMIENTOS ARQ	147
5.6 CONCEPTO- FACTOR DE ORDEN	150

CAPITULO 6 PROPUESTA ARQUITECTÓNICA	PÁGINA 151
6.1 PROPUESTA ARQUITECTÓNICA	152
6.2 CONCLUSIONES	229

CAPITULO 7 REFERENCIAS	PÁGINA 232
7.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA	233
7.2 ANEXOS	237

INDICE DE IMÁGENES

IMAGEN	DESCRIPCIÓN	FUENTE
1-1	Buskers: Músicos callejeros (Artistas que empezaron en la calle)	http://listas.20minutos.es/lista/buskers-musicos-callejeros-artistas-que-empezaron-en-la-calle-347641/
2-1	Parque central de Grecia	Fuente: propia
2-2	Casa de la cultura Grecia	http://www.mcj.go.cr/depurar/cultura/Casa_cultura_grecia.aspx
2-3	Volcán Poás	http://www.taringa.net/posts/imagenes/16670243/Costa-Rica-en-Imagenes.html
2-4	Iglesia de Grecia	Fuente: propia
2-5	Carreta típica	.http://www.catravelsservices.com/tours/tourdetails.php?tourID=CATT1000030
2-6	Granos de café	visitcostarica.com
2-7	Parque de Zarcero	http://www.crphototours.com/gallery/costarica38.php Frank Scott
2-8	Volcán Arenal	http://www.taringa.net/posts/imagenes/16670243/Costa-Rica-en-Imagenes.html
3.1-1	Mujeres en la Cultura-Pedro Pablo Viñuales	Redcultura.com
3.1-2	Taller-experimental-clases-curso-de-guitarra-basica-acustica-yo-electrica	ahome.olx.com.mx
3.1-3	Mimo	servicios.parabebes.com
3.1-4	Costa-Rica-Dance	www.palmsintrealestatecostarica.com
3.1-5	Muralistas-en-Choluteca	www.elheraldo.hn
3.1-6	costaricafaceflag1 enchanting	costarica.com
3.1-7	alfarero-1	arrobaeudoxa.wordpress.com
3.1-8	teatronacional_0	www.89decibeles.com
3.1-9	Bailarina	martorell.olx.es

IMAGEN	DESCRIPCIÓN	FUENTE
3.1-10	Escultor trabajando	es.123rf.com
3.1-11	Campesino-Bueyes-m-ss	www.costarica21.com
3.1-12	musica-electronica-	www.fotosimagenes.org
3.1-13	Teatro Melico Salazar	www.teatromelico.go.cr
3.1-14	Pirámide de necesidades de Maslow	https://es.wikipedia.org/wiki/Abraham_Maslow#cite_note-1
3.1.-15	Engranaje. Imagen modificada	blog.contygo.com
3.1-16	Queda prohibido	profedelengua2012.wordpress.com
3.1-17	Niño soñando	welcometotheworld.es
3.2-2-1	Red interactiva, multidireccional	blog.tomasguillen.info
3.2-3-1	Interrelación de los programas digitales trabajando integralmente para desarrollar la red como totalidad.	www.leanoticias.com
3.3-1	Mediateca de Sendai	http://www.toyo-ito.co.jp/WWW/Project_Descript/2000-/2000-p_04/2000-p_04_en.html
3.3-2	Interior de Mediateca de Sendai	http://www.toyo-ito.co.jp/WWW/Project_Descript/2000-/2000-p_04/2000-p_04_en.html
3.3-3	Mediateca de Sendai	http://www.archdaily.com/118627/ad-classics-sendai-mediatheque-toyo-ito/ Toyo Ito
3.3-4	Interior de Mediateca de Sendai	http://www.toyo-ito.co.jp/WWW/Project_Descript/2000-/2000-p_04/2000-p_04_en.html
3.3-5	Museo Confluencias	http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/
3.3-6	Museo Confluencias	http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/
3.3-7	Museo Confluencias	http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/

IMAGEN	DESCRIPCIÓN	FUENTE
5.0-1	Cañales de Grecia	http://www.ugo.cn/photo/CR/de/2475.htm Adrián Valle
5.0-2	Cafetales de Grecia	http://www.panoramio.com/photo/11406385 Talavan
5.0-3	Orquídeas	http://es.wikipedia.org/wiki/Orchidaceae
5.0-4	Iglesia Católica la Virgen de la Mercedes- Iglesia metálica	Propia
5.0-5	Orquesta Sinfónica de Grecia - SINEM	https://www.facebook.com/OSGSINEM
5.0-6	Celebración del 27 de abril	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-7	Celebración del 27 de abril	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-8	Vamos al Parque	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-9	III Festival de Folklore Mundial Danza Patrimonial	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-10	III Festival de Folklore Mundial Danza Patrimonial	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-11	Vamos al Parque	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-12	Feria del libro	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-13	III Festival de Folklore Mundial Danza Patrimonial	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.0-14	Vamos al Parque	https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia
5.1-1	Jóvenes	www.imagui.com
5.3-1	Terreno seleccionado	Google earth
5.3-2	Grecia vista desde el noroeste	Plan regulador urbano rural del cantón de Grecia 2003
5.3-3 5.3-4 5.3-5	Terreno seleccionado	Propia
5.6-1	Concepto abrazo	Propia

INDICE DE MAPAS

MAPA	DESCRIPCIÓN	FUENTE
1-1	Provincia de Alajuela de Costa Rica	http://www.luventicus.org/mapas/costarica/alajuela.html
1-2	Cantones de la provincia de Alajuela	http://mapsof.net/uploads/static-maps/alajuela_map1.png
2-1	Sector de Costa Rica	https://maps.google.co.cr/maps?hl=es&tab=wl
5.3-1	Cantón de Grecia	Plan regulador urbano rural del cantón de Grecia 2003
5.3-2	Grecia Centro. Uso de Suelo	Plan regulador urbano rural del cantón de Grecia 2003
5.3-3	Terreno seleccionado	Propio
5.3-4	Uso de suelo	Ugalde Hernández, Carlos. (2012) <i>Propuesta de reinversión urbana recorrido entre actividades, ciudad de Grecia, Costa Rica</i> (Tesis de maestría) Universidad de Costa Rica, San José

INDICE DE DIAGRAMAS

DIAGRAMA	DESCRIPCIÓN	FUENTE
1-1	Interrelación cantonal de Grecia	Propia
2-1	Mapa vial-Relaciones de Grecia con comunidades vecinas	Propia
2-2	Eje turístico	Propia
2-3	Particularidad del proyecto	Propia
3.2-1-1	¿Por qué relacionar las NTIC con los centros culturales?	Propia
3.2-1-1	Organización de las NTIC y de los nuevos de los espacios culturales	Propia
3.2-2-1	Mensaje lineal	Propia

DIAGRAMA	DESCRIPCIÓN	FUENTE
3.2-2-2	Mensaje interactivo	Propia
3.2-2-3	Interrelación de etapas culturales	Propia. Imágenes: http://www.shutterstock.com
3.2-2-4	Interacción entre los componentes de los nuevos centros culturales	Propia
3.2-2-5	Espacios culturales interactivos	Propia
3.2-2-6	Tipos de redes	http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras
3.2-2-7	Red digital interactiva	bibliotecaescolarinfo.blogspot.com
3.2-2-8	Organización tradicional de los espacios culturales	Propia
3.2-2-9	Nueva organización de los espacios culturales	Propia
4.5-1	Fases de la investigación	Propia
4.6-1	Cronograma	Propia
5.1-1	Diversidad de usuario	Propia . Imágenes popwith3d.com es.123rf.com
5.2-1	Programa arquitectónico	Propia
5.3-1	Zonificación general de usos de suelo	Propia
5.3-2	Nodos, hitos, flujos, accesos	Propia
5.4-1	Análisis de sitio	Propia

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	DESCRIPCIÓN	FUENTE
1-1	Población por provincia	Fuente: Instituto Nacional de Estadística y Censos.2011 Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 .pág. 20
1-2	Habitantes por casa de la cultura por provincia	Fuente: Sistema de Información Cultural de las Américas. Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica. Primera edición, 2011 Pág. 107
1-3	Porcentaje de personas según asistencia a infraestructura cultural	ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA CARLOS AVALOS Pág. 365
1-4	Personas que han practicado alguna actividad artística y/o cultural	ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA- CARLOS AVALOS. Pág. 309
1-5	Personas que han practicado alguna actividad artística y/o cultural por provincia	ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA- CARLOS AVALOS. pag310
1-6	Personas que han recibido algún tipo de educación artístico-cultural	ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA- CARLOS AVALOS pag318
1-7	Personas que han recibido algún tipo de educación artístico-cultural por provincia	ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA- CARLOS AVALOS pag318
2-1	Bibliotecas públicas por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 96 y 97

GRÁFICOS	DESCRIPCIÓN	FUENTE
2-2	Habitantes por biblioteca por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 96 y 97
2-3	Personas que han asistido alguna vez a una biblioteca	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág..17
2-4	Personas que han asistido alguna vez a una biblioteca por provincia	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág..17
2-5	Casas de la cultura por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 106 y 107
2-6	Personas que han asistido alguna vez a una casa de la cultura	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA Y CARLOS AVALOS Pág. 85
2-7	Personas que han asistido alguna vez a una casa de la cultura por provincia	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA Y CARLOS AVALOS Pág. 85
2-8	Museos por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 120 y 121
2-9	Habitantes por museo por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 120 y 121
2-10	Personas que han visitado alguna vez un museo	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág..44
2-11	Personas que han visitado alguna vez un museo por provincia	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág..44
2-12	Teatros por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 128 y 129
2-13	Habitantes por Teatro por Provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 128 y 129

GRÁFICOS	DESCRIPCIÓN	FUENTE
2-14	Personas que han visitado alguna vez una obra de teatro	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág.58
2-15	Personas que han visitado alguna vez una obra de teatro por provincia	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág.58
2-16	Salas de cine por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 148 y 149
2-17	Habitantes por sala de cine por provincia	Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 Pág. 148 y 149
2-18	Personas que han asistido alguna vez al cine por provincia	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS pag112
2-19	Personas que han asistido alguna vez al cine	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS pag112
5.1-1	Usuario por edad, cantón de Grecia	IX Censo Nacional de Población Características Sociales y Demográficas Costa Rica 2002 INEC Instituto Nacional de Estadística y Censos
5.4-1	Datos climáticos Estación: 169, Aeropuerto. Juan Santa María Cantón: Alajuela	IMN. Instituto Meteorológico Nacional http://www.imn.ac.cr/IMN/MainAdmin.aspx?__EVENTTARGET=ClimaCiudad&CIUDAD=8



INDICE DE ABREVIATURAS

ABREVIATURAS	DESCRIPCIÓN
NTIC	Nuevas tecnologías de la información y comunicación
TIC	Tecnologías de la información y comunicación
BID	Banco Interamericano de Desarrollo
MCJ	Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica
ITC	Instituto Costarricense de Turismo
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
SINEM	Sistema Nacional de Educación Musical
UCR	Universidad de Costa Rica





CAPÍTULO 1



ASPECTOS GENERALES

1.1 SELECCIÓN DEL TEMA

1.2 JUSTIFICACIÓN

1.3 FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD

1.4 ALCANCES





SELECCIÓN DEL TEMA 1.1

La selección del tema nace principalmente de una inquietud personal que he percibido en mi ciudad natal Grecia de Alajuela y que se repite en las comunidades vecinas de la zona occidente; esta problemática es la **carencia de infraestructura cultural, así como la necesidad de una mayor participación ciudadana en el desarrollo cultural y artístico.**

Los espacios culturales y recreativos de la región Occidental del país son mínimos, y sus condiciones no son las idóneas para efectuar eventos de calidad, que motiven y promuevan el desarrollo del arte. La mayor parte de este tipo de espacios y eventos se concentra en la capital del país, quedando excluidas las comunidades rurales .

Los lugares destinados a la recreación y el esparcimiento se reducen principalmente a bares y restaurantes, generándose un gran vacío de espacios recreativos, principalmente para las familias y los jóvenes, los cuales, no siempre cuentan con los recursos económicos, ni los medios para poder

desplazarse a otros lugares y ser parte de actividades culturales, distintas a la mal llamada “cultura del alcohol”.

Debemos tener conciencia del valor que implica la cultura para una comunidad, una región y un país, en una era globalizada y de constantes cambios. Esta debe dejar de ser vista como un gasto y debe por el contrario, tratarse como una inversión, tanto económica, pero sobre todo social, al buscar la misma sacar a relucir lo mejor de cada ser humano y de los colectivos, para con la humanidad, el medio ambiente y todo ser viviente. Al respecto, Néstor García Canclini, 2005 explica:

“Demasiados conflictos actuales se explican, en parte, por haber olvidado que el desarrollo económico no se reduce a crecimiento, baja inflación y equilibrio en la balanza comercial, y que el desarrollo social incluye esa dimensión propia de la cultura que es encontrarle sentido a lo que hacemos”. pag6

Además, entre los beneficios que trae consigo el desarrollo cultural se pueden mencionar:

- Genera empleo.
- Ayuda a conservar y desarrollar la identidad de los pueblos.
- Fomenta la creatividad de los ciudadanos.
- Promueve valores sociales como la tolerancia.
- Fortalece la identidad de la población, a la vez que se aprende de otros pueblos, mediante el intercambio cultural.

Estos, entre otros beneficios que hacen de la cultura el principal motor del desarrollo y progreso de los pueblos, por lo tanto, no debe verse como un valor agregado al desarrollo, sino, como la base misma sobre la cual se debe fundar una sociedad. Sobre esto Sr. Giorgio A.M. Fiaccarelli.2009. explica:

“Los países más desarrollados del mundo tienen también unos niveles muy elevados de participación de la industria cultural en la generación de PIB y en sus actividades de exportación. Incluso a nivel local, por ejemplo, la interacción entre la conservación del patrimonio cultural, el desarrollo del turismo cultural y la producción de artesanías y productos culturales relacionados con el patrimonio cultural local pueden crear un “círculo virtuoso” interesante, muy

beneficioso para la economía y el empleo locales. Invertir en cultura y en la industria cultural es también una forma de apoyar el desarrollo socioeconómico de un país, garantizando al mismo tiempo un mayor nivel de acceso a la información y un mayor número de oportunidades para la formación de los ciudadanos de un país”. Pág. 43

Al mismo tiempo, nos encontramos en una época en la que la tecnología facilita la comunicación como nunca antes en la historia de la humanidad , eliminando las barreras físicas, sin embargo, existe una gran carencia de contacto social, generando consigo, una serie de problemas individuales y sociales asociadas a la soledad, a la depresión, al aislamiento, a la falta de pertenencia , aumentando la inseguridad social, la violencia, los suicidios, entre otros problemas que van muy ligados con las relaciones humanas. Es debido a lo anterior, que surge la necesidad de desarrollar espacios adecuados que fomenten la socialización, especialmente dirigidos hacia las poblaciones más jóvenes.

Otro punto que llama la atención y el cual me preocupa como estudiante de arquitectura, es la poca o casi nula

valoración que tiene el arte en nuestro país, y sobre todo en las zonas rurales, donde la visita a un museo, a una biblioteca, o a una obra de teatro, por mencionar algunas, es un hecho casi nulo. Entonces surge la pregunta, ¿Cómo valorar el arte y a nuestros artistas, si no los conocemos?. Y pareciera que más que una cuestión de gusto, es un asunto de accesibilidad a los espacios culturales.

También, como parte de las inquietudes que dan lugar a este estudio, está el aspecto turístico recreativo, especialmente del cantón de Grecia, el cual, es parte de un eje importante de turismo nacional e internacional, que nace en el volcán Poás y continua hasta el volcán Arenal en San Carlos. Sin embargo, a pesar de Grecia ser parte de este eje, no saca mayor provecho del mismo. Los turistas únicamente realizan una corta visita a la iglesia de metal en el centro del Cantón, desaprovechando una de las principales fuentes económicas de Costa Rica, entre otros beneficios adicionales como son los relacionados con el intercambio cultural o la transculturación.

Junto al escaso desarrollo del sector turístico, se suma la carencia de espacios y de infraestructura recreacional de calidad, a pesar de la zona contar con valiosos recursos

naturales, que podrían ser mayormente aprovechados para satisfacer la necesidad recreacional de la población y simultáneamente para atraer turismo .

Otro elemento clave para esta investigación, es el tema formativo y productivo, buscando que los elementos a considerar sean capaces de generar conocimiento y desarrollo, brindando oportunidades a la comunidad de capacitarse en temas que sean de provecho para el desarrollo personal y económico de los miembros de la comunidad. Recordemos que esta es una zona agrícola, que requiere abrirse y evolucionar en busca de otros medios que le permita enfrentar los cambios económicos de la sociedad, y poder hacerle frente a los mismos de manera responsable y de acuerdo a las características y recursos que posee la región.

En este sentido, es urgente la necesidad de espacios que fomenten el desarrollo de las habilidades creativas, principalmente en los niños y los jóvenes , debemos recordar que las nuevas cualidades que se requieren para competir a nivel nacional e internacional, se basan en la capacidad creativa de los individuos, siendo el requisito principal para fomentar el desarrollo en toda su magnitud, no obstante, la

población de la zona occidental carece de lugares apropiados para poder aprender y potencializar la creatividad en sus diversas formas, por ejemplo pintura, música, escultura, baile, teatro, artes digitales, entre otras.

Respecto a la importancia de la cultura en el proceso de desarrollo Jean-Michel Debrat . 2009 . Cita: “Subestimar el papel que desempeñan los factores culturales en los procesos de desarrollo de las sociedades humanas podría conducir al fracaso de los programas de desarrollo”. Pág. 33

Por lo tanto, la meta principal de esta investigación es poder brindar una solución a nivel arquitectónico, que ayude a mejorar las condiciones actuales de la carencia de infraestructura cultural, de la zona en estudio.



JUSTIFICACIÓN 1.2

Mediante este estudio se pretende comprender la situación actual de la infraestructura cultural en la zona, para poder proponer una solución arquitectónica que ayude al desarrollo cultural. Generando espacios que permitan el desarrollo de actividades culturales y recreativas para la población, a la vez que se promueva lo mejor de las comunidades y de cada individuo a través del arte, incentivando el desarrollo de la creatividad, de valores y principios, así como el aumento del talento artístico nacional y su respectiva valorización, entre otros beneficios.

La propuesta arquitectónica, además del factor cultural, pretende vincular otros temas de suma importancia para la región, como son el turismo, la recreación y la formación o capacitación de los ciudadanos, con el propósito de ayudar al desarrollo social, económico y cultural del cantón.

La cultura es un derecho, sin embargo, esta no es accesible a todas las personas, especialmente para las de recursos económicos limitados. Y aunque, en los últimos años ha habido un aumento en la realización de eventos culturales

que van destinados a la participación y accesibilidad de toda la ciudadanía, estas están enfocadas principalmente a la capital, San José, quedando las comunidades rurales marginadas.

El sector occidental del país se encuentra frente a la necesidad de una mayor descentralización y democratización de las actividades culturales y de generar nuevos espacios culturales y recreativos en la zona, especialmente en el cantón de Grecia, al tener este una deficiencia importante de infraestructura, a la vez que cuenta con una cantidad importante de población que necesita de los servicios culturales. Según datos obtenidos del INEC, en el X Censo Nacional de Población y VI de Vivienda 2011, podemos tener un panorama más claro de la población de Alajuela y algunos de sus cantones que serían influenciados por el proyecto:

Provincia de Alajuela 848146hab

Alajuela centro: 254886 hab

Grecia 65824 habitantes

Poás: 29199hab

Valverde Vega: 18085hab

Naranjo:42713hab

Zarcelero: 12205hab
Palmares: 34716hab
Atenas: 25460hab
Orotina: 20341hab
San Mateo: 6136hab
San Ramón: 80566hab

Considerando la relación directa de estos otros cantones con el cantón de Grecia, la población a la que podría satisfacer el proyecto es bastante amplia. Tan solo el cantón de Grecia, posee una población tan cuantiosa como la de los principales cantones de San José, por ejemplo:

Curridabat :65206 hab .
Moravia : 56915hab
Montes de Oca: 49132hab
Tibás: 64842hab
Entre otros.

Así, la población es un justificante importante a tomar en cuenta y más si se considera la unión de los cantones vecinos que conforman la zona occidente y los cuales mantienen una relación estrecha desde muchos años atrás con el cantón de Grecia, relación originada por diversas razones, vínculos familiares, comerciales, educativos, institucionales, salud,

geográficos,(como se puede ver en el mapa 1-2 y diagrama 1-1),entre otros.

Grecia, cuenta con instituciones y servicios importantes, el hospital San Francisco de Asís, un número importante de consultorios médicos privados, la Universidad de Costa Rica, y un aumento de universidades privadas, el INA(Instituto Nacional de Aprendizaje), institutos educativos, un número importante de escuelas y colegios, Tribunales de Justicia, bancos nacionales y privados, feria del agricultor importante en la zona, estadio municipal, entre otra variedad de servicios y comercios que promueven una conexión de Grecia con los cantones vecinos de la zona y que la hace ideal para ubicar un proyecto cultural.

Como parte del desarrollo de esta investigación, se analizan los datos derivados de dos investigaciones recientes realizadas en el país, para tener una mayor comprensión estadística de la realidad cultural, tanto a nivel de Infraestructura, como de las actividades culturales que acostumbra a practicar el ciudadano costarricense.

Estas dos investigaciones son :

1- Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica. Primera edición, 2011

2- Análisis de la encuesta de prácticas y hábitos culturales de Costa Rica, 2010 – 2011. Realizada por Ana Cecilia Montilla y Carlos Avalos.

Esta encuesta a su vez sirve de basa para la realización del Decimotavo Informe .Estado de la Nación en Desarrollo Humano Sostenible .Informe Final. Producción Cultural en Costa Rica 2013. Elaborado por las Investigadoras: Liliana González Jiménez y Alejandra Hernández Sánchez

Los resultados de ambos documentos se tratarán más en profundidad durante el desarrollo de esta investigación. Sin embargo, en términos generales ambos estudios revelan una situación preocupante para el desarrollo del país en materia cultural , debido a la **carencia de infraestructura adecuada para la gestión, formación, producción y difusión de la cultura**, así como la **poca participación de la ciudadanía en actividades de índole cultural, especialmente en las zonas rurales**, al exponer los resultados una concentración de los

espacios culturales como museos, teatros, bibliotecas, cines, talleres artísticos, escuelas de artes, medios de comunicación, entre otros, en la capital San José y sus alrededores inmediatos, quedando las zonas periféricas y rurales de cierta manera excluidas de estas actividades , de sus servicios y beneficios.

UBICACIÓN



MAPA 1-1 PROVINCIA DE ALAJUELA DE COSTA RICA



MAPA 1-2-CANTONES DE LA PROVINCIA DE ALAJUELA

N
★ Cantón Central

INTERRELACIÓN CANTONAL DE GRECIA

DIAGRAMA 1-1
REALIZACIÓN PROPIA



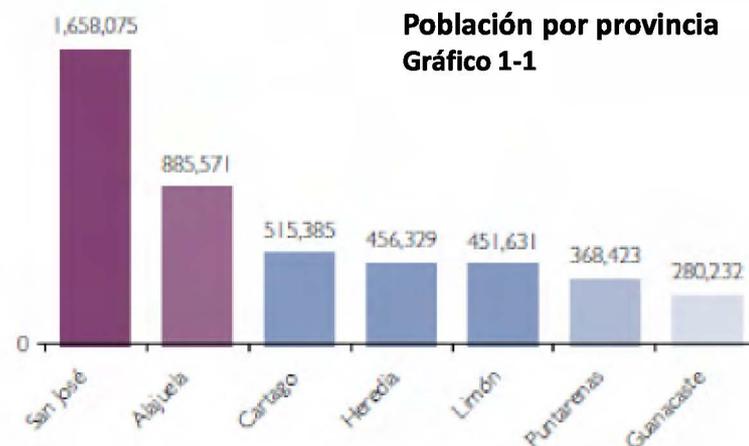
La ubicación centralizada del cantón de Grecia, favorece la interrelación con los cantones vecinos de occidente, complementada por los servicios y comercio que brinda el cantón.

Recordemos que los centros culturales son fuente de información, información que debe ser accesible para todo ciudadano, sin importar su estatus o condición socioeconómica, debido a que en la nueva era de la información, el progreso y desarrollo tanto económico como integral del ser humano depende del acceso y uso de la información, por lo tanto, se debe garantizar su disponibilidad a toda la ciudadanía. Al respecto Néstor García Canclini, 2005 cita:

“El acceso segmentado y desigual a las industrias culturales, sobre todo a los bienes interactivos que proveen información actualizada, ensanchan “las distancias en el acceso a la información oportuna y en el desarrollo de las facultades adaptativas que permiten mayores posibilidades de integración socioeconómica efectiva”. pag12

El interés de este estudio de realizarse en la zona occidental del país, se debe a que la región posee una importante cantidad de población o posibles usuarios de un futuro proyecto cultural. Como se aprecia en el gráfico 1-1, la provincia de Alajuela es la segunda en cantidad de población después de San José, sin embargo, carece en gran medida de

espacios destinados a la cultura, si se hace la relación población- infraestructura. Lo cual, es importante a considerar debido a que el proyecto buscaría subsanar una necesidad que afecta a un sector importante de ciudadanos y que repercute directamente en la calidad de desarrollo social y económico de la población.



Fuente: Instituto Nacional de Estadística y Censos.2011

Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica
Primera edición, 2011 .pág. 20

Los beneficios que trae consigo el fomento, el desarrollo y el fortalecimiento de las actividades culturales son numerosas para una comunidad, debido a que influye de manera positiva una amplia gama de otras actividades, algunos de estos beneficios según Patricio Jeretic. 2009. son:

“-Diversificación de la economía.

-Una mejora de la capacidad de las personas para adaptarse a la evolución.

-Desarrollo de las pequeñas empresas del sector.

-Un motor de redinamización y renacimiento de las ciudades o colectividades.

-Actividades creadoras de empleo.

-Un impacto positivo de la cultura en la creatividad de las personas”. Pág. 29

También se pueden mencionar

- Conservar y promover el patrimonio intangible y tangible.
- Promover la cooperación internacional.
- Fomentar la identidad de una región.
- Entre muchas otras.

Sin embargo, y a pesar de los aspectos positivos que conlleva la cultura para el desarrollo integral, esta se sigue

viendo como un obstáculo y un gasto, principalmente por los sectores políticos de los países en vías de desarrollo.

Al respecto Néstor García Canclini, 2005 cita:

“Tener cultura y tener desarrollo son hoy actividades complementarias. Implican a la vez convivir en la diferencia, no sólo crecer sino hacerlo juntos y con mayor equidad”.Pág.13

La infraestructura cultural que posee la región occidental no es capaz de operar adecuadamente para poder satisfacer la demanda creciente de los pueblos, a nivel de cantidad de personas, como a nivel de tecnología. Debemos tener presente que la mayoría de la infraestructura existente, fue construida muchos años atrás y los recursos con que disponen son mínimos para mantenerse en funcionamiento.

Uno de los lugares que más beneficios aporta a la conservación y promoción de la cultura de una comunidad son los centros o casas de la cultura, esto gracias a que permite concentrar en un solo espacio diversas actividades,

como por ejemplo:

- Biblioteca
- Salas de computo
- Actividades de tipo formativas o educativas
- Talleres artísticos
- Expresiones y presentaciones artísticas
- Espacios para reuniones

Entre otras facilidades para las comunidades. Sin embargo, en la actualidad, la falta de espacio en estos centros, genera una dispersión de las actividades culturales y artísticas, así, como una casi nula realización de las mismas al no existir la infraestructura adecuada y no poder realizar actividades masivas.

Al no haber espacios adecuados, los actos culturales se realizan en salones privados, lo que genera costos mayores para los artistas o promotores culturales, al tener que costear altos alquileres y de los cuales la comunidad no se beneficia. Otro caso, sería la realización en gimnasios o salones comunales, sin embargo, estos no cuentan con las condiciones necesarias para el desarrollo de actividades de calidad, a la vez que se genera una dispersión de las mismas y como resultado

la falta de interés y la cancelación de las actividades. Al respecto el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica,2011 cita:

“...es necesario establecer espacios más adecuados y mejor equipados para un desarrollo vigoroso del sector escénico costarricense. La presencia de teatros o salas de teatro en diversos sectores del país es imperativa para pensar en mayores posibilidades de desarrollo y sostenibilidad del sector de las artes escénicas. Actualmente, las regiones fuera del Gran Área Metropolitana demandan el acceso a bienes culturales, no sólo para ser espectadores, sino para desarrollar lo que ellos mismos están creando”. Pág. 126

Como se puede apreciar, la importancia de los centros de cultura es muy amplia, no obstante, la provincia de Alajuela es la que se encuentra en peor situación en relación con la cantidad de habitantes, como se muestra en el siguiente gráfico 1-2 del Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica, 2011 Pág. 107. El mismo indica que el número de habitantes por casa de cultura en Costa Rica es de 80,976. El mejor equipamiento, que corresponde a un menor número de habitantes por casa de la cultura, lo tienen las provincias de Guanacaste con 28,023 y Heredia con 57,041. El equipamiento más bajo, es decir, las provincias que tienen más habitantes por casa de la cultura, son Alajuela con 110,696 seguido por San José con 110,538.

Habitantes por casa de la cultura por provincia

Gráfico 1-2



Fuente: Sistema de Información Cultural de las Américas.
Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica. Primera edición, 2011 Pág. 107

Aparte de la carencia de infraestructura cultural, también es necesario comprender la participación de la ciudadanía en las actividades culturales, tanto en las exhibiciones como en la formación. Como se puede apreciar en el gráfico 1-3, existe la necesidad de promover y fomentar la participación ciudadana en actividades culturales. De acuerdo a los datos expuestos, la asistencia a espacios culturales no es capaz de cumplir con la nota mínima, únicamente la visita a librerías es capaz de sobrepasar el 70%, esto en un periodo total de vida, y en el caso de un año ninguna asistencia logra la nota mínima.

En el caso de la visita a una librería, esta no es garantía de que se adquiriera y menos leído un libro, u obtenido un producto de valor cultural, pudo ser una visita para comprar cualquier otro artículo. Lo que pone de manifiesto la poca y casi nula presencia en espacios culturales por parte de la ciudadanía. Lo que trae consigo un debilitamiento en la identidad nacional y regional, así como la desvalorización de los artistas nacionales, del patrimonio tangible e intangible, la reducción de la oferta artística al carecer de público, entre otros factores que son preocupantes si se quiere guiar al país hacia un progreso socioeconómico más justo e integral.

Costa Rica: Porcentaje de personas según asistencia a infraestructura cultural



Gráfico 1-3 ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011
ANA CECILIA MONTILLA- CARLOS AVALOS Pág. 365

En cuanto a la práctica de alguna actividad artística o cultural, los datos continúan siendo muy desalentadores, según el gráfico 1-4, únicamente el 11.4% de la población, ha realizado alguna actividad cultural en su vida, a nivel nacional. Y es la provincia de Alajuela, la que se encuentra en segundo lugar con el porcentaje más bajo de práctica de una actividad artístico cultural con un 8% según gráfico 1-5.

De la misma manera, los datos de los gráficos 1-6 y 1-7, no son positivos, al presentar que el 86.6% de la población nunca ha recibido alguna formación artístico- cultural de ningún tipo, y es la provincia de Alajuela la que presenta el valor más bajo con apenas un 9.4% de población con alguna formación artística – cultural.

Costa Rica: Porcentaje de personas que han practicado alguna actividad artística y/o cultural

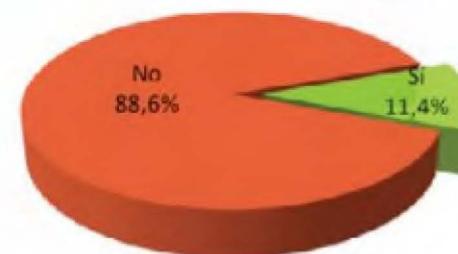


Gráfico 1-4

ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011
ANA CECILIA MONTILLA- CARLOS AVALOS. Pág. 309

Costa Rica: Porcentaje de personas que han practicado alguna actividad artística y/o cultural por provincia

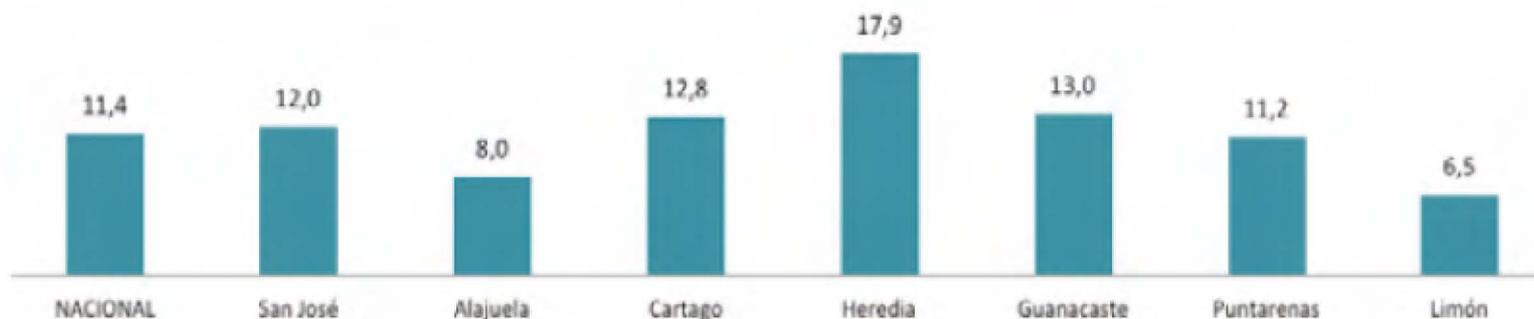


Gráfico 1-5 ANALISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011
ANA CECILIA MONTILLA- CARLOS AVALOS pag 310

Costa Rica: Porcentaje de personas que han recibido algún tipo de educación o formación artístico-cultural

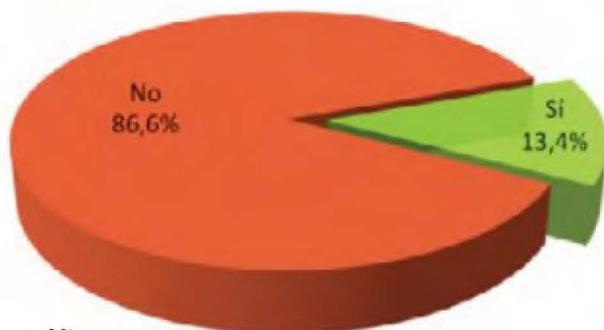


Gráfico 1-6

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 – 2011 ANA CECILIA MONTILLA-CARLOS AVALOS pag318

Si se toma como referencia la creatividad como el nuevo motor de los individuos y los de colectivos para propiciar el desarrollo en la actual dinámica global, estamos ante una inevitable tragedia, debido a que la creatividad no forma parte del desarrollo de nuestra ciudadanía. Por tal razón, la urgencia de empezar a calar en cada uno de los individuos la inquietud por explorar diversas manifestaciones del arte, que permita desarrollar más íntegramente la educación, especialmente la de las nuevas generaciones.

Esto no quiere decir que toda la ciudadanía debe ser formada para ser un artista profesional, pero al ser la cultura la base sobre la cual se debe desarrollar las sociedades y el arte una manifestación esencialmente humana, sería fundamental que se tenga una mayor valoración y fomento de las mismas, a la vez convertir los espacios culturales en lugares de encuentro, de diálogo y de enriquecimiento individual y colectivo.

Costa Rica: Porcentaje de personas que han recibido algún tipo de educación o formación artístico-cultural por provincia

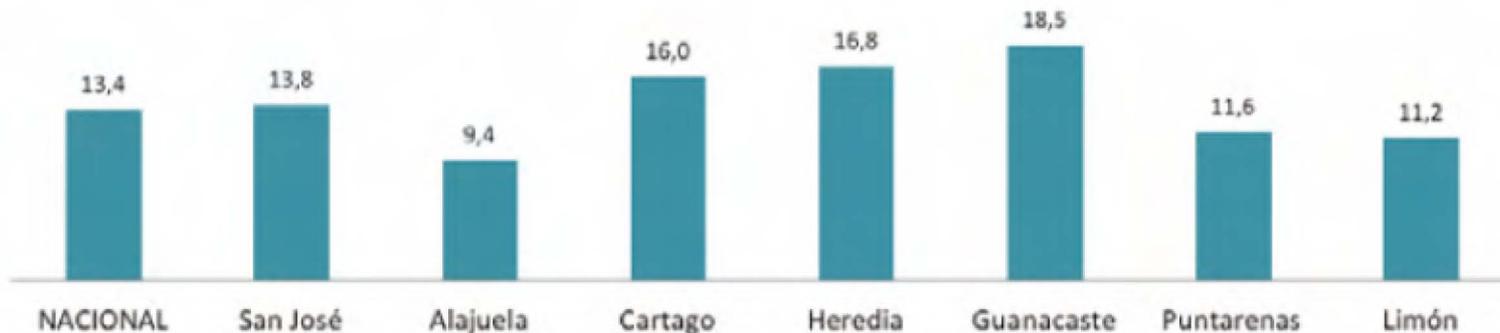


Gráfico 1-7

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011 ANA CECILIA MONTILLA-CARLOS AVALOS pag318

FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD 1.3

El desarrollo del presente proyecto, en primer lugar adquiere una importancia a nivel personal y profesional, lo cual, considero es trascendental como motivador para querer llevarlo a cabo, al anhelar buscar una solución arquitectónica a la problemática de carencia de espacios culturales, que afecta nuestra sociedad en general y de la cual, el cantón de Grecia y las comunidades aledañas también se ven afectadas.

Con la realización de un proyecto cultural de este tipo, se busca beneficiar a toda la ciudadanía, sin importar los estratos sociales y donde los sectores más humildes de la comunidad serían los principales favorecidos.

Respecto a la disponibilidad y el acceso a la información sobre el tema, esta se encuentra dentro de los parámetros apropiados. Los estudios sobre el tema cultural, entre otros temas afines, son muy amplios. Lo importante en este caso será enfocarlos hacia la zona de estudio y su respectiva problemática.

Otro tema a tomar en consideración es el aspecto económico ; la inversión para desarrollar una propuesta arquitectónica por mínima que sea requiere un financiamiento significativo, sin embargo, los especialistas en temas de desarrollo y cultura, exponen, que debe dejar de verse el desarrollo de proyectos culturales como un gasto, muy por el contrario de lo que se cree principalmente en los países en vías de desarrollo, estos deben visualizarse como una importante inversión para el progreso integral de las sociedades a corto y largo plazo.

Al respecto Francesco Lanzafame, 2009, representante adjunto Banco Interamericano de Desarrollo (BID) en Europa Industrias culturales, expone:

“Es ésta una vertiente en que el BID está iniciando y ampliando recientemente sus actividades. En términos económicos, el sector cultural es uno de los que más rápido están creciendo en la economía mundial, un 10% anual según las previsiones (UNCTAD, 2004). Mientras que las industrias predominantes en los siglos XIX y XX dependían de

los materiales y de las fábricas, de la ciencia y de la tecnología, las industrias del siglo XXI dependerán cada vez más de la creación de conocimientos mediante la creatividad y la innovación, acompañadas de unos rigurosos sistemas de control (Laundry - Bianchini, 1995)". Pag39

Numerosos proyectos culturales alrededor del mundo, y aún en países desarrollados, son financiados en buena parte por los gobiernos, junto con la colaboración de instituciones y empresas privadas de diversas índoles, a través de programas de responsabilidad empresarial. Un ejemplo importante de esto es el mundialmente conocido Museo Guggenheim de Bilbao, España. El cual, junto a la Solomon R. Guggenheim Foundation y entidades gubernamentales, cuenta con una serie importante de patrocinadores a través del programa conocido como amigos del museo, los cuales colaboran con el financiamiento de la construcción y mantenimiento del museo, tanto en infraestructura, como en operación artística, a la vez que los patrocinadores empresariales, como los personales, se benefician al obtener una serie de servicios, como el uso de las instalaciones, publicidad y sobre todo el orgullo de ser parte de una organización cultural que es reconocida a nivel

mundial.

Los nuevos proyectos culturales deben estar abiertos a nuevas estrategias mercadotécnicas, donde exista una hibridación entre las actividades culturales con comerciales y servicios, los cuales generen ingresos extras y mayor uso de las instalaciones. Para lograr esto, los espacios arquitectónicos deben ser flexibles para adaptarse a las diversas necesidades, como el alquiler de espacios para la realización de actividades privadas como conferencias, charlas, bodas, fiestas, capacitaciones laborales, entre otras.

Respecto a la participación gubernamental, la cultura requiere de una propuesta más agresiva por parte de las entidades pertinentes y una mejor distribución de los recursos sobre el territorio nacional, para descentralizar los espacios culturales de la capital, lo cual, vendría a fortalecer tanto al sector artístico directamente, como a la población más desfavorecida económica, social, y culturalmente en general.

"La cultura no es un gasto público, es una inversión social"

Manuel Obregón

Redcultura. Silvia Carvajal, 2013

Junto al gobierno central debe haber una participación de los gobiernos locales, aunque esta participación generalmente es casi nula en el desarrollo cultural de las comunidades, la municipalidad de Grecia ha tenido una participación considerable en querer promover el desarrollo cultural en la región, situación de la cual se hace referencia en el Estado de la Nación en Desarrollo Humano Sostenible, 2013, al citar:

“Cabe resaltar que las Municipalidades no tienen establecido dentro de sus mandatos, una competencia para la atención cultural, dejando a criterio de las autoridades municipales la implementación de líneas de trabajo en esta materia... Sin embargo algunas municipalidades que han incorporado el tema a su agenda, están realizando esfuerzos por formalizar esta función dentro de sus quehaceres, por ejemplo, la Municipalidad de Grecia cuenta con una política cantonal de cultura, la Municipalidad de San Ramón está en proceso de aprobaciones, ambas se formularon con apoyo del MCJ,...”

Como se puede apreciar, la preocupación por el desarrollo cultural está presente en los gobiernos locales de la zona, lo que ya es un paso importante para el presente estudio.

Adicionalmente al tema, la municipalidad de Grecia ha desarrollado el **Plan cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia 2010-2020**, en el cual se hace referencia a la importancia de mejorar las condiciones de infraestructura, producción y divulgación cultural, así como de espacios turísticos y recreacionales. Algunos de los principales temas tratados y los cuales son de interés para esta investigación se representan el siguiente cuadro:

Plan cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia 2010-2020

Desarrollo Económico Sostenible:

- Búsqueda y promoción de nuevas iniciativas que generen fuentes de empleo en el cantón
- Promoción del cantón como región para el turismo rural comunitario
- Apoyo al desarrollo de la micro, pequeña y mediana empresa en el cantón Pág. 74

Desarrollo Sociocultural:

- **Fomento y apoyo a la realización de actividades recreativas, deportivas y Culturales**
- Generación de proyectos que atiendan las necesidades de poblaciones específicas, tales como niños/as, adolescentes, adultos mayores, mujeres del cantón
- Desarrollo de procesos de capacitación dirigidos a la población del cantón
- Fomento de programas y proyectos dirigidos a la población vulnerable del Cantón Pág. 74-75

Infraestructura:

- Creación de espacios de uso y aprovechamiento comunal
- Desarrollo de infraestructura para la promoción del turismo
- Desarrollo de proyectos cantonales y distritales de mejora a la infraestructura que fomenten el desarrollo humano Pág. 76
- **Crear el auditorio multifuncional en Grecia.**
- **Crear espacio urbano para la cultura y el deporte (no tradicional). Ofreciendo alternativas de recreación más diversas.**
- Entre otras. Pág. 82

Adicionalmente al gobierno local, algunas otras instituciones interesadas en el desarrollo de proyectos culturales :

- MCJ, Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica
- ITC. Instituto Costarricense de Turismo
- Cámara Nacional de Turismo
- UNESCO, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- BID, Banco Interamericano de Desarrollo, a través de la Fundación Interamericana de Cultura y Desarrollo
- Bancos Nacionales

A nivel local:

- Cooperativas
- Comercio
- Asociaciones comunales de desarrollo.
- Instituciones y agrupaciones artísticas

En formación o capacitación:

Universidades públicas y privadas como:

- UCR Universidad de Costa Rica
- UNA, Universidad Nacional
- TEC, Tecnológico de Costa Rica

- UTN, Universidad Técnica Nacional
- UNED. Universidad Estatal a Distancia
- INA, Instituto Nacional de Aprendizaje
- Escuelas y Colegios.

Entre otras instituciones y empresas, locales, nacionales e internacionales que pueden colaborar dentro de sus planes de responsabilidad social empresarial.

A pesar de que el desarrollo integral de las sociedades debe visualizarse más que en resultados económicos, estos continúan siendo necesarios para poder hacer factible y viable un proyecto de esta naturaleza. Respecto a esto Sr. Giorgio A.M. Fiaccarelli, 2009, Jefe de la Sección Cultural Dirección General de Desarrollo Comisión Europea, cita:

“Las actividades culturales no sólo son importantes para formar a los ciudadanos y para fomentar la tolerancia y la apertura, el respeto y la genuina curiosidad entre diferentes comunidades de una sociedad o entre países vecinos, sino que pueden contribuir también en gran medida a la generación de ingresos y a crear oportunidades de empleo a nivel nacional y local”. Pág. 43

Néstor García Canclini, 2005 , también hace referencia a la relación existente entre cultura y los beneficios sociales y económicos para lo cual menciona:

“ Encuentro dos puntos de partida para hablar hoy de cultura y desarrollo. Uno es el más habitual en los trabajos recientes sobre el tema. Consiste en recordar que la cultura no es vista ahora como un bien suntuario, una actividad para los viernes a la noche o los domingos de lluvia, en la cual los gobiernos tienen que gastar, sino un recurso para atraer inversiones, generar crecimiento económico y empleos. Los científicos sociales tratamos de llamar la atención de los gobernantes mostrándoles que en los Estados Unidos la industria audiovisual ocupa el primer lugar en los ingresos por exportaciones con más de 60.000 millones de dólares, o que en varios países latinoamericanos abarca del 4 al 7 por ciento del PIB, más que el café pergamino en Colombia, más que la industria de la construcción, la automotriz y el sector agropecuario en México. Podemos dejar de concebir a los ministerios de cultura como secretarías de egresos y comenzar a verlos como fábricas de regalías, exportadoras de imagen, promotoras de empleos y dignidad nacional”. pag1

Es debido a todo lo anteriormente mencionado que la propuesta que se quiere elaborar en esta investigación es considerada viable y factible de ser llevada a cabo.



ALCANCES 1.4

La meta propuesta para este proyecto es, primeramente, analizar la dinámica de la infraestructura cultural en el cantón de Grecia. Para poder desarrollar una propuesta de tipo arquitectónica que ayude a solucionar las deficiencias encontradas en la infraestructura cultural. Mediante la proyección de espacios de calidad arquitectónica, que permitan el desarrollo cultural en todas sus etapas, las cuales son: gestión, formación, producción y difusión. Con el propósito de que los ciudadanos encuentren un espacio para el desarrollo artístico cultural, así, como un impulso a la creatividad, un aumento en la participación de la ciudadanía en las actividades culturales, un mayor apoyo, producción, formación y promoción del talento artístico regional y nacional, entre otros. Acompañado de los beneficios adicionales, que trae consigo el desarrollo turístico y recreativo para el cantón de Grecia y las comunidades vecinas de occidente.

Con esta propuesta se pretende que los espacios arquitectónicos sean proyectados buscando satisfacer la nuevas necesidades que demanda la infraestructura cultural, al considerar los requerimientos de las nuevas tendencias de los espacios culturales, como son los usuarios, nuevas tecnologías, gustos, paradigmas, ideales, entre otros factores que requieren de una visión diferente a la planteada hasta el momento en el diseño de la infraestructura cultural, buscando lograr satisfacer las necesidades del presente y del futuro cercano.



CAPÍTULO 2



PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.2 SUB-PROBLEMAS O COMPONENTES DEL PROBLEMA

2.3 ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.4 OBJETIVOS

2.5 DELIMITACIONES

2.6 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 2.1

El principal problema es la carencia de infraestructura cultural en el cantón de Grecia y en las comunidades vecinas de occidente.

La carencia de infraestructura cultural se debe principalmente a la poca inversión estatal y privada, en parte como resultado de la percepción errónea de considerar la cultura como un gasto público y no como una inversión que promueve el desarrollo integral de las comunidades. Este, es un flagelo que afecta principalmente a las zonas rurales de nuestro país, es por esto, que el enfoque de esta investigación se orienta a la zona occidental de Costa Rica, principalmente dirigido hacia en el cantón de Grecia, debido a que como se pudo apreciar en los gráficos del 1-1 al 1-7 (del apartado anterior titulado justificación), esta región posee una importante cantidad de habitantes, al ser la provincia de Alajuela, la segunda en población y la cual a su vez posee una de las infraestructuras culturales más deficientes, al hacer la relación entre número de habitantes y cantidad de infraestructura. Situación que a la vez influye directamente en la poca participación que tiene la población en las actividades culturales, como se muestra en el Análisis de la Encuesta de Prácticas y Hábitos Culturales de Costa Rica, 2010 – 2011.

El desarrollo de esta investigación se ejecuta desde una perspectiva arquitectónica, donde el principal interés se basa en el estudio de la infraestructura cultural, entre algunas de las deficiencias encontradas a nivel general se pueden mencionar:

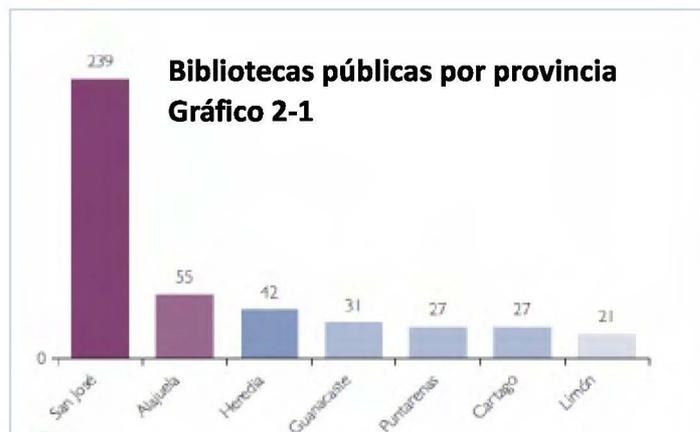
- Escasez de espacios que permitan una mejor y mayor organización, formación, producción y difusión de la cultura.
- Insuficiencia de espacios destinados al desarrollo de la creatividad y que promuevan el interés por las actividades culturales en la ciudadanía.
- Carencia de áreas culturales que permitan el desarrollo de actividades de concentración masiva.
- Necesidad de promover espacios recreativos alternativos, para todas las edades y gustos.

- Escases de espacios que promuevan el desarrollo integral, donde, el acceso a la información y la capacitación en diversos temas este disponible a toda la población.
- Necesidad de lugares que fomenten el contacto social y fortalezcan el sentido de pertenencia de la sociedad.
- Carencia de infraestructura cultural, que se adecue a los requerimientos que demandan los espacios culturales del presente, de acuerdo a los cambios generados por las NTIC (nuevas tecnologías de la información y comunicación).

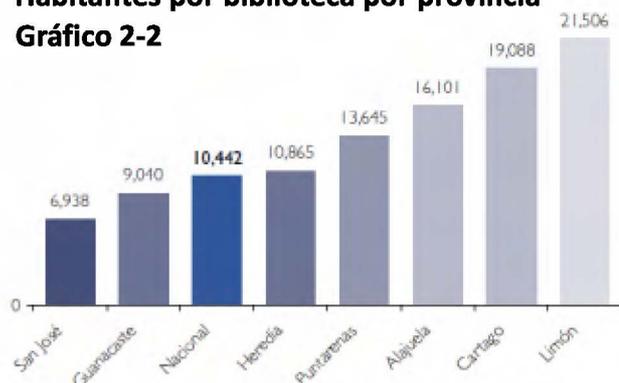
Con el propósito de tener una mejor comprensión de la problemática a tratar, a continuación se realizara una revisión general de la infraestructura cultural más representativa, a nivel nacional, en especial en la provincia de Alajuela y en el cantón de Grecia.

INFRAESTRUCTURA CULTURAL A NIVEL NACIONAL Y EN LA PROVINCIA DE ALAJUELA

-BIBLIOTECAS



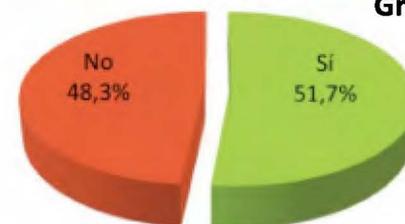
Habitantes por biblioteca por provincia
Gráfico 2-2



Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica
Primera edición, 2011. Pág. 96 y 97

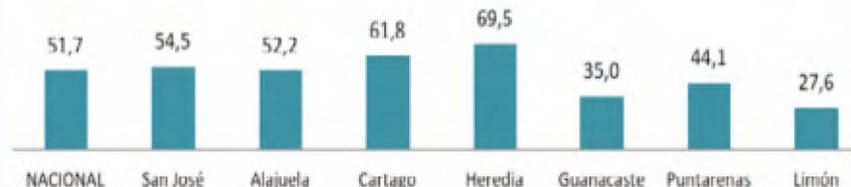
Costa Rica: Porcentaje de personas que han asistido alguna vez a una Biblioteca

Gráfico 2-3



Costa Rica: Porcentaje de personas que han asistido alguna vez a una Biblioteca por provincia

Gráfico 2-4



ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011
ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág. 17

El origen histórico del Sistema Nacional de Bibliotecas de Costa Rica se remonta a 1890, cuando se estableció la Dirección General de Bibliotecas. A partir del año 2000, se constituyó como el Sistema Nacional de Bibliotecas (SINABI). La función de las bibliotecas es de suma importancia al permitir a la ciudadanía tener acceso a fuentes de información, especialmente para las personas de bajos recursos que no cuentan con otros medios para accederlos.

Entre los servicios que ofrecen las bibliotecas públicas se puede mencionar:

Salas de lectura, salas de cómputo, sala de referencia, reproducción de documentos, búsquedas bibliográficas, servicios para personas con necesidades especiales, educación e inducción de usuarios, préstamo de material documental a sala y a domicilio, servicio de información a la comunidad, internet gratuito, préstamo inter bibliotecario, sala infantil, ludoteca y alfabetización informacional. Entre las actividades que se ofrecen están: los conversatorios, presentación de libros, talleres, fomento a la lectura, cine, concursos, seminarios y exposiciones, entre otros. Sin embargo, la totalidad de estos espacios y servicios no son ofrecidos en todas las bibliotecas del país y menos en las zonas rurales, donde la infraestructura con que se cuenta, así como el financiamiento son la principal limitante para poder ofrecer los servicios que demandan la ciudadanía en la actualidad. Respecto al papel de las bibliotecas para las sociedades, el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011 menciona:

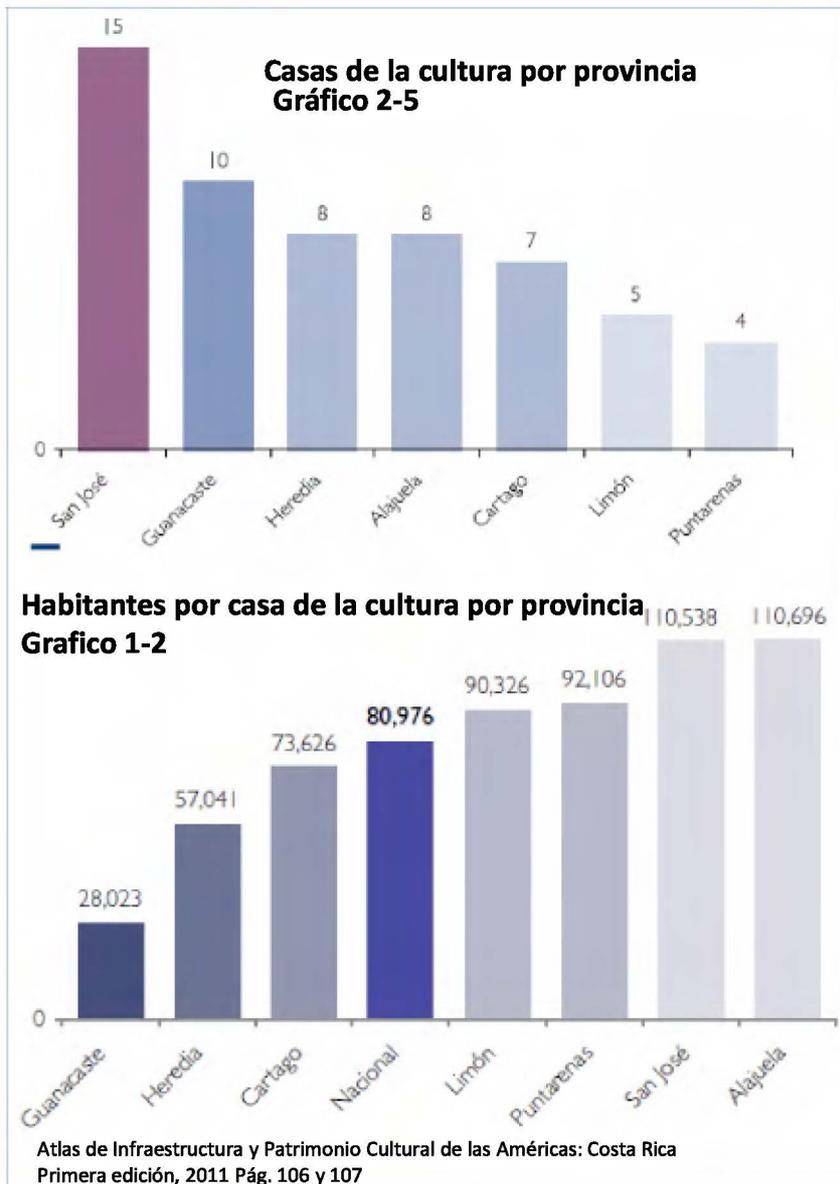
“Las sociedades democráticas se consolidan, entre otros aspectos, por permitir de manera constructiva la participación de todos los ciudadanos que las integran, mediante la apertura y el acceso al conocimiento, la cultura, la información, la investigación, la educación y la recreación en los diferentes centros bibliotecarios que poseen.

A medida que el mundo de la información va evolucionado impulsa a las bibliotecas existentes a crecer y diversificarse para satisfacer las nuevas necesidades de información y de comunicación de los usuarios.” Pág. 88

Como lo muestra los gráficos 2-1, 2-2, 2-3 y 2-4, la infraestructura de la provincia de Alajuela, no es suficiente para satisfacer la vasta población, adicionalmente, la asistencia y participación ciudadana no cumple con la nota mínima deseada.

El desarrollo de las bibliotecas debe tener un mayor impulso en nuestra sociedad, el hecho de que existan bibliotecas en las comunidades, no garantizan que sean eficientes, lo que requiere de un nuevo enfoque, que cambie la tradicional biblioteca hermética, hacia los nuevos requerimientos que demanda la sociedad.

-CASAS DE CULTURA



Las casas o centros de la cultura son lugares creados con la finalidad de que la ciudadanía pueda realizar actividades socioculturales y formativos de diversos tipos, a la vez que se promueve la conservación y desarrollo del patrimonio tangible e intangible. Algunos de los servicios que brindan estos centros, según el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica Primera edición, 2011, son: capacitaciones, espacios de expresión cultural, espacios de reflexión, exposiciones, espacio de reuniones, atención a delegaciones. Además, hace mención de los principios fundamentales que rigen estos centros, ellos son:

- a. Libertad de expresión, creación y organización.
- b. Autonomía: como instrumento de promoción comunitario, no responde a intereses particulares, está abierta a todas las posibilidades que beneficien el desarrollo cultural.
- c. Particularidad: la programación de la Casa de la Cultura debe estar en coherencia con las necesidades, demandas, posibilidades, recursos (humanos, económicos y materiales), y formas de participación en cada lugar.
- d. Participación abierta: sin exclusiones por motivos de distingos de clase, religiosos o políticos”...Pág. 101

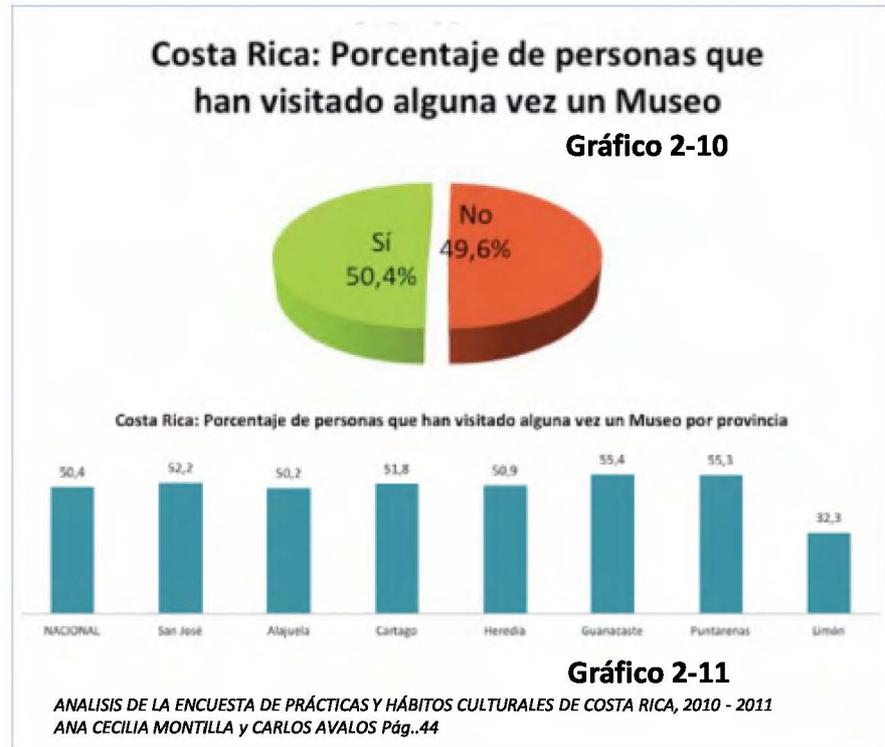
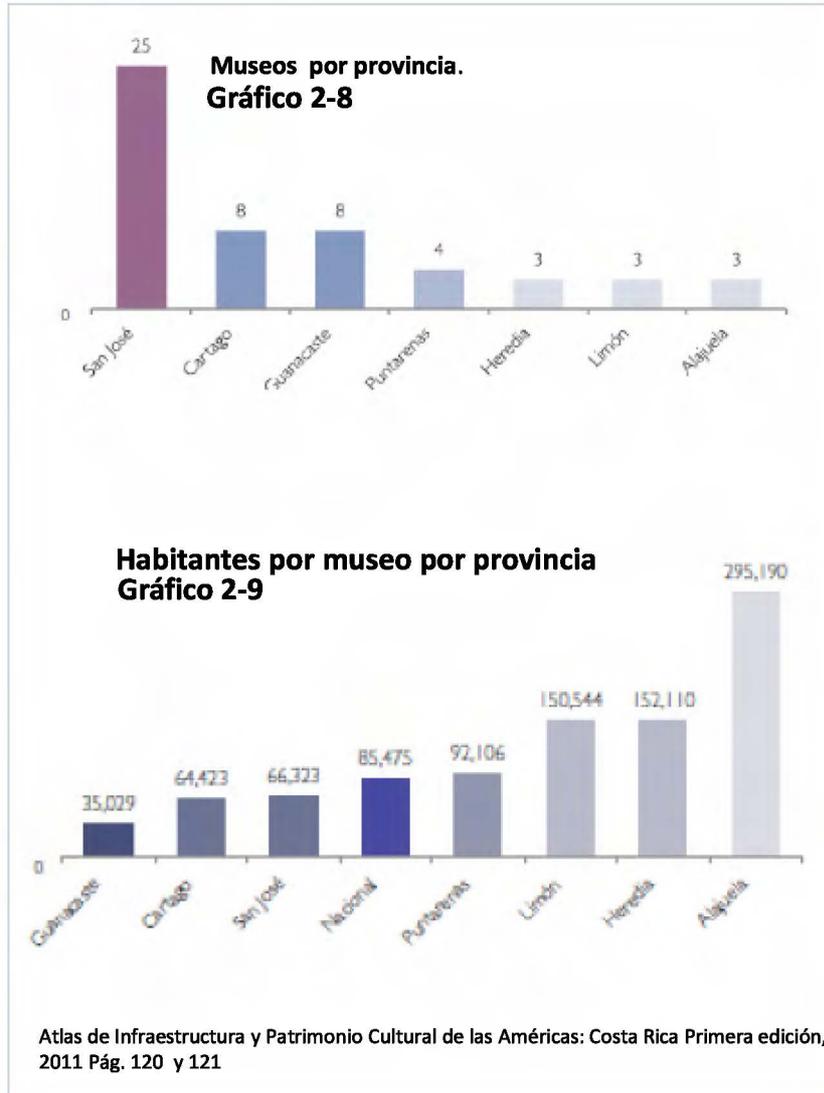
El desarrollo de las casas de la cultura jugó un papel muy importante en el desarrollo del arte y la cultura de las comunidades, especialmente en las décadas de 1980 y 1990, sin embargo, el apoyo y la inversión con que estas cuentan es mínimo, lo que ha reducido la cantidad y calidad de los servicios brindados, quedando un vacío en el desarrollo cultural de las comunidades.

Con respecto a los datos de los gráficos 1-2 y 2-5, la situación de las casas de la cultura es preocupante, especialmente para la provincia de Alajuela, por la cantidad de población a la que necesita satisfacer y la realidad puede ser

aun más grave, debido a que de los 8 centros que se mencionan en el gráfico 2-5, no todos son accesibles a la población, debido a que la encuesta toma en consideración centros culturales de idiomas privados que no necesariamente están disponibles para todas las personas.

También es importante contemplar el estado y los servicios que estos centros brindan, debido a que como anteriormente se mencionó, muchos de estos están obsoletos y no son capaces de satisfacer las nuevas demandas de la población. Adicionalmente se requiere de un mayor fomento de los centros culturales con el propósito de mejorar la condición mostrada por los gráficos 2-6 y 2-7, donde la asistencia de la población a los centros culturales es preocupante, ubicando el promedio nacional y el de la provincia de Alajuela muy por debajo del porcentaje mínimo deseado.

-MUSEOS



La historia de los museos en Costa Rica inicia con la creación en 1887 del Museo Nacional de Costa Rica. Su principal objetivo es la puesta en valor del patrimonio nacional para el disfrute de los nacionales y los extranjeros. Adicionalmente, se han creado otros museos, algunos enfocados en temas específicos, como son museos de arte, arte religioso, ciencias, antropología, arqueología, historia, ciencias naturales, etc.

El papel que desempeñan los museos, es de suma importancia para la conservación y exposición del patrimonio tanto tangible como

intangibles de los pueblos, a la vez que se convierte en el reflejo de la cultura de las comunidades. Respecto a la función de los museos el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica, 2011, cita:

“Además de su función inicial como centros de acopio y exhibición de colecciones, al servicio de la investigación y la divulgación de la cultura y la ciencia, los museos se están convirtiendo cada vez más en espacios abiertos y participativos, que llegan a ser centros de revitalización cultural de los entornos donde están ubicados. Este papel los hace acreedores al apoyo que necesitan, ya sea técnico, económico o de personal voluntario, para lograr cumplir sus metas y ofrecer una oferta museística adecuada a las necesidades de información, estudio y entretenimiento de la población nacional y de los turistas que los visitan”.pág.111

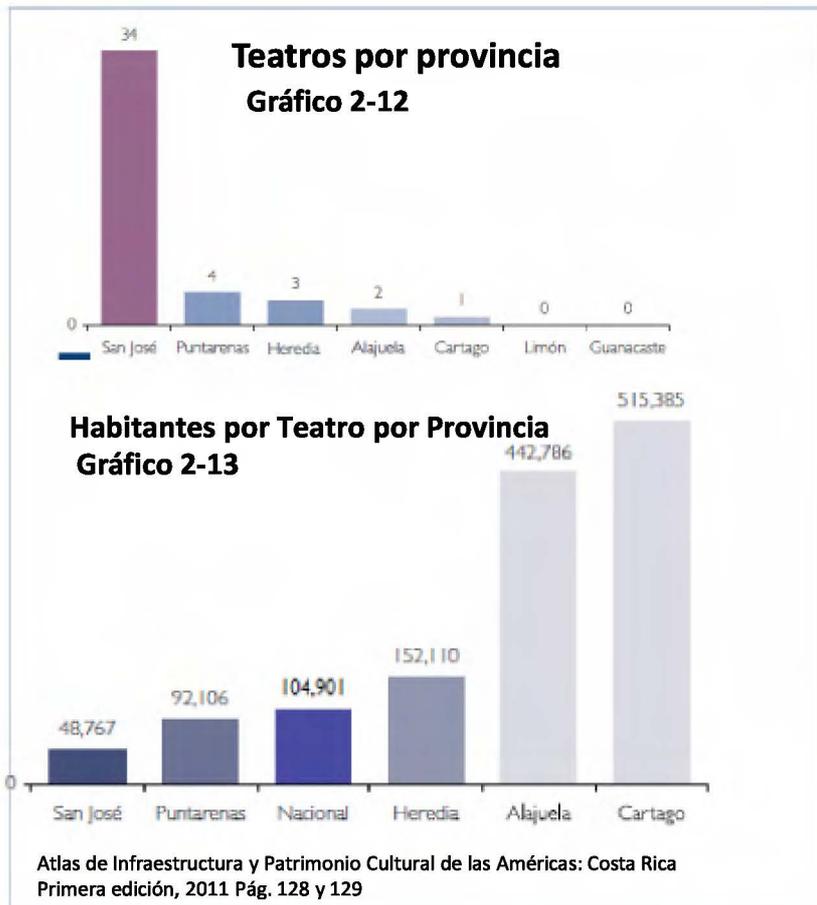
Estas son razones suficientes, para promover el desarrollo de los museos, como parte fundamental de la infraestructura cultural de nuestros pueblos, y como regeneradores socioculturales. No obstante, la situación de los museos en Costa Rica pasa por constantes dificultades económicas, especialmente los del sector privado, que no cuentan con los

recursos económicos suficientes para mantener actualizadas las exposiciones y que a su vez motiven a ser visitados.

Y nuevamente, los sectores rurales del país son los más afectados, al carecer de la infraestructura museística. Como vemos en los gráficos 2-8 y 2-9, la situación actual es preocupante, especialmente en el caso de la provincia de Alajuela, la cual posee 3 museos, sin embargo, esta situación es peor, debido a que no todos se encuentran en funcionamiento.

Además, es importante señalar, que de los 56 museos que se encuentran activos en el país, únicamente 13 de ellos se encuentran en infraestructuras construidas para este fin, 21 están ubicados en sitios declarados patrimonio arquitectónico, 18 en edificios usados para museos, y 2 no poseen edificios, según el Decimotavo Informe Estado de la Nación en Desarrollo Humano Sostenible Informe Final Producción Cultural en Costa Rica .2013.pag 16. Datos que son importantes a tomar en consideración, junto a los resultados de los gráficos 2-10 y 2-11, para hacer conciencia de la escasez de espacios y la poca participación que tiene nuestras comunidades en el desarrollo cultural.

-TEATROS

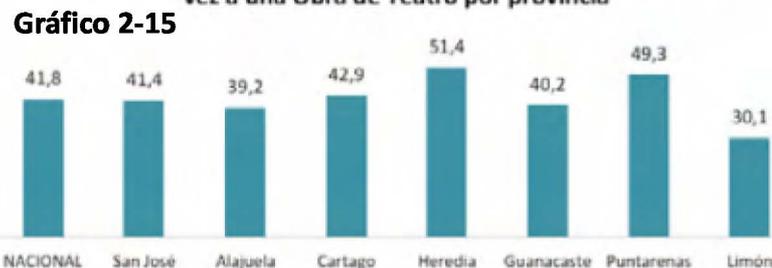


El teatro según el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica, 2011, es una actividad que se practica en Costa Rica desde la época colonial, sin embargo, no se realizaba en espacios teatrales formales como los conocemos actualmente. Este tipo de espacios aparecen durante el siglo XIX, después de la independencia.

Costa Rica: Porcentaje de personas que han asistido alguna vez a una Obra de Teatro



Costa Rica: Porcentaje de personas que han asistido alguna vez a una Obra de Teatro por provincia



ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DE PRÁCTICAS Y HÁBITOS CULTURALES DE COSTA RICA, 2010 - 2011
ANA CECILIA MONTILLA y CARLOS AVALOS Pág.58

En el año 1837, se da la construcción del primer teatro en San José, ubicado en la Plaza Principal y de tipo informal. Posteriormente en 1846 se construyó otro teatro gracias a un señor de apellido Sifuentes.

Adicionalmente, el atlas expone que Costa Rica a mediados del siglo XIX se consolidó en el mercado mundial al exportar café. Este proceso incidió directamente en la conformación de un nuevo orden social y en la modernización de San José.

Se brindó a la ciudad una serie de mejorías en la infraestructura, como el Teatro Mora que se construyó en 1850 y el Teatro Variedades en 1891.

En 1897 se inaugura el Teatro Nacional, teatro que hasta la actualidad está en funcionamiento en la capital costarricense, siendo uno de los edificios histórico patrimoniales más importantes en el país. Posteriormente en 1985 se inaugura el Teatro Popular Melico Salazar. En la década de 1970 se crea el Ministerio de Cultura Juventud y Deportes, hoy Ministerio de Cultura y Juventud, dando como resultado un impulso importante al desarrollo de infraestructura cultural, así como a la formación artística. A pesar del apoyo que recibió la infraestructura cultural durante la época cafetalera, con el pasar de los años esta sufrió un estancamiento.

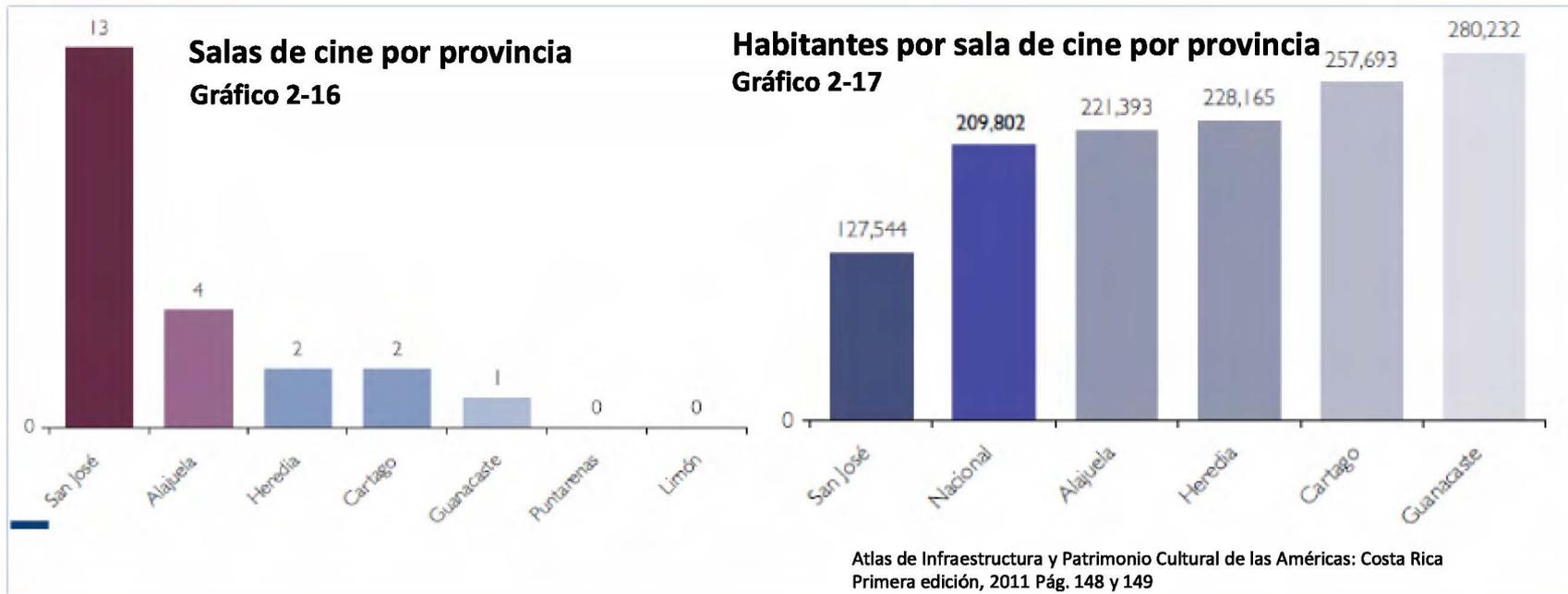
La realización de actividades artístico culturales en las zonas rurales, al no contar con teatros, se realizan en salones comunales o gimnasios, los cuales no cuentan con las condiciones espaciales requeridas para la presentación de eventos de calidad, dificultando la realización de los mismos y disminuyendo la cantidad de presentaciones, así, como la dificultad que encuentran los artistas para poder ensayar y

montar los eventos. En el caso de alquilar espacios privados más adecuados a las necesidades artísticas, los productores se enfrentan a altos costos económicos de alquiler, haciendo las actividades poco rentables. Al respecto, el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica, 2011 menciona:

“Aun así, son pocos los teatros y salas de teatro que podemos encontrar fuera de San José. Las políticas culturales costarricenses han beneficiado especialmente el centro del país, por lo que no es gratuito que una gran mayoría de los equipamientos culturales se encuentren en esta zona geográfica. A pesar de que es evidente el aumento en la demanda de espectáculos escénicos en el resto del territorio, éste no ha sido proporcional a la creación de nuevos espacios teatrales en la periferia”. Pág. 126

Al analizar los gráficos 2-12, 2-13, 2-14 y 2-15, se puede apreciar que la provincia de Alajuela de nuevo presenta una deficiencia de infraestructura, si se hace la relación con la cantidad de población que debe satisfacer, adicionalmente, es la segunda en peor condición en asistencia a teatros, condición que requiere ser mejorada.

-SALAS DE CINE



El desarrollo del cine explica el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica, 2011 tuvo sus orígenes en Costa Rica al final de siglo XIX y la primera década del siglo XX. Estos permitieron registrar algunos de los acontecimientos más importantes de la historia del país, así como personalidades, testimonios de rituales y fiestas de sociedad. Adicionalmente, el cine en Costa Rica se ha desarrollado en todas las facetas que intervienen en su concreción: la producción cinematográfica, la formación de profesionales, la exhibición de filmografía dentro y fuera de los circuitos comerciales, la distribución, la crítica y la preservación del acervo fílmico nacional. Aunque esta ha sido a pequeña escala, siempre ha estado presente y en constante evolución.

El cine es uno de los sectores del arte que mayor transformación a tenido con el pasar de años, al desarrollarse nuevas tecnologías que han facilitado los diversos procesos que conlleva, como son la producción, edición, exhibición entre otras, que han venido a facilitar su desarrollo y hacer más accesible los costos para los productores, aún así, las inversiones requeridas siguen siendo muy altas para poder ingresar competitivamente al mercado nacional y aun más al internacional, por lo que la producción de cine en nuestro país

es muy baja. Al respecto el Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica, 2011 cita:

Desde 1985, el panorama del audiovisual sufrió una importante transformación con la popularización del formato de video, que abrió nuevas posibilidades a los creadores de la imagen.

La nueva tecnología aumentó considerablemente la producción ya que los costos son significativamente más accesibles. Hubo una verdadera eclosión de imágenes en movimiento y su producción se convirtió, no solo en la expresión artística de unos cuantos, sino también en el oficio de muchos creadores. Pág. 144

Gracias a esta evolución tecnológica, la población a tenido un mayor acceso a la exposición de películas extranjeras, especialmente las provenientes de los mercados norteamericanos, principalmente por la alta mercadotecnia que poseen y no necesariamente por la calidad, quedando reducida a casi nula la proyección de películas de otros países, como las francesas, españolas, rusas, italianas, etc.

El desarrollo de infraestructura para la proyección de películas, como son los cines, ha tenido un auge en los últimos años, gracias principalmente a la inversión privada, como componente importante de los centros comerciales. No obstante, la cantidad de cines aun es poca en las zonas rurales.

De acuerdo a los gráficos 2-16, 2-17, 2-18 y 2-19, la situación que presenta Alajuela en el tema de espacios cinematográficos y asistencia, mejora si se compara con otras provincias, no obstante, todavía existe una demanda amplia por satisfacer, especialmente si se considera las poblaciones más vulnerables que no cuentan con los recursos para asistir a cines privados.

En resumen, la necesidad de infraestructura cultural en Costa Rica es un problema que afecta principalmente a las zonas rurales, debido a que la mayor concentración de los espacios destinados a la organización, formación, producción y exhibición cultural se encuentra en San José. Esta situación provoca que, a pesar de la cultura ser un derecho por ley para toda la población, un importante número de personas quedan excluidas del acceso a los espacios culturales, siendo especialmente los sectores desfavorecidos económicamente, los más afectados.

Adicionalmente, la infraestructura existente fue construida en su mayoría en la década de los 70s y 80s, por lo que la mayor parte de estos espacios no están adaptados a los requerimientos actuales de la población. Es por esto, que es importante el replantearse el desarrollo de la infraestructura cultural y la manera en que estos espacios son proyectados.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 2.1 INFRAESTRUCTURA CULTURAL EN EL CANTÓN DE GRECIA

La infraestructura cultural del cantón de Grecia es muy escasa y no posee las condiciones necesarias para satisfacer las demandas actuales de la población. El cantón y las comunidades vecinas cuentan con el material humano necesario para desarrollar un proyecto de índole cultural, albergando un número importante de artistas y agrupaciones culturales que requieren de espacios adecuados que permitan desarrollar satisfactoriamente sus habilidades. Grecia posee una importante cantidad de población, al igual que los cantones principales de la provincia de San José, y la cantidad aumenta al considerar las relaciones que mantiene con los cantones vecinos, generándose un grupo importante de personas que requieren de los servicios culturales.

Adicionalmente, hay una carencia de espacios recreativos que promuevan el ocio y el entretenimiento sano y diversificado para los distintos gustos y grupos de edades.

Como parte de la principal infraestructura cultural del cantón se puede mencionar:

- **Casa de la cultura:**

El principal foco cultural del cantón es la casa de la cultura, (imagen2-2), la cual, ha jugado un papel importante en el desarrollo de la comunidad. Esta incluye una pequeña biblioteca, inicialmente contaba con un pequeño museo, sin embargo, por factores económicos este no está en funcionamiento, una sala de usos varios, una aula, y un mini escenario, no obstante, a pesar de los esfuerzos que realiza el personal para ofrecer a la comunidad los servicios requeridos, el tamaño y la configuración de las instalaciones, es el principal impedimento para poder satisfacer las demandas de una comunidad en constante crecimiento poblacional, social, económico, tecnológico y cultural.

Adicionalmente, el problema se ve agravado debido a que la biblioteca esta construida en terreno municipal, lo que ha generado en los últimos años conflicto entre la casa de la cultura y la municipalidad, al esta ultima necesitar de mayor espacio para expandirse por problemas de hacinamiento y requerir del espacio utilizado por la casa de la cultura.

- **Salas de cine:**

El desarrollo de salas de cine surgió en los últimos años gracias a la empresa privada, y como producto de la creación de un pequeño centro comercial. Estos han recibido muy buena aceptación por parte de la comunidad, especialmente de la población joven. No obstante, las películas proyectadas son las de tipo comercial norteamericanas, excluyéndose producciones de otros países y algunas de las nacionales. Adicionalmente, al pertenecer estas salas a empresas privadas, implica un costo para los espectadores.

- **Parque central:** es el espacio principal para la realización de actividades culturales de carácter masivo.

TIPO DE INFRAESTRUCTURA CULTURAL REQUERIDA

Teatro – Auditorio y Salón multiuso:

La región carece de espacios que permitan la realización de actividades culturales masivas, lo cual, se ha convertido en una considerable necesidad para la comunidad. Estos espacios podrían ser utilizados tanto para actividades artísticas, como para actividades de tipo social, académicas, formativas, festivas, entre otras.

Anfiteatro:

La infraestructura cultural de la zona requiere tanto de espacios cerrados como abiertos, que permitan la realización de actividades de diversos tipos. La flexibilidad espacial que brinda los anfiteatros, los hace una muy buena opción para la realización de eventos culturales, tanto de carácter formal como informal.

Museo- Galería

Existe la necesidad de contar con un espacio adecuado para que los artistas puedan exponer sus trabajos, así como un lugar donde se exhiba y conserve el patrimonio cultural, bajo un formato flexible y más abierto en comparación con el modelo tradicional de espacio cerrado.

Parque Urbano:

La comunidad de Grecia requiere de espacios abiertos, donde las personas puedan realizar actividades recreativas y de ocio al aire libre, en contacto con la naturaleza. A pesar de ser un cantón rural y caracterizarse por estar rodeado de cañales y cafetales, los espacios naturales son propiedades privadas, destinadas a actividades agrícolas, por lo tanto, no aptas para actividades recreativas por su uso, por la falta de infraestructura y por su carácter privado.

Habitualmente se considera que la disponibilidad de espacios verdes o parques, es un problema exclusivo de las ciudades, no obstante, también es un problema que enfrentan las comunidades rurales. El principal parque que posee el cantón es el central (Imagen 2-1), anexo a la iglesia Católica, o la conocida iglesia metálica, este parque a pesar de poseer condiciones aceptables de infraestructura, mobiliario y vegetación, reduce las posibilidades de realizar actividades recreativas y de ocio, especialmente para los niños y jóvenes.

Mediateca : Se requiere mejorar las condiciones de la biblioteca, el acceso a fuentes de información digital, laboratorios de computación con acceso a internet, áreas de trabajo formal e informal, grupal e individual, y cambiar el paradigma de espacio hermético y rígido, por opciones más flexibles y que invite a la población a hacer uso del mismo.

Talleres: Hay una necesidad de espacios tipo talleres que permitan la formación, el aprendizaje, la producción de arte y otras actividades culturales, junto a otros temas de interés social.

Espacios que permitan la gestión , formación, producción y exhibición cultural:

Debemos tener presente que los actos culturales no implican únicamente la exhibición o muestra de un producto terminado, esta requiere de los espacios adecuados para la organización o administración de la misma, en conjunto con espacios para la formación, la práctica, el aprendizaje, la creación y producción del arte y la cultura, concluyendo con la exposición al público, si fuese requerida. Estas etapas, son las indicadas por los especialistas culturales como las fases necesarias para desarrollar satisfactoriamente la cultura. El cantón de Grecia si se analiza desde esta perspectiva, presenta una alta deficiencia en cada una de las etapas, generando un deterioro en la evolución artística y cultural.



Imagen 2-1
Parque central de
Grecia



Imagen2-2
Casa de la cultura
Grecia

Recapitulando, el cantón de Grecia tiene una alta deficiencia de espacios culturales, al mismo tiempo, la poca infraestructura existente no satisface los requerimientos que demanda los espacios culturales contemporáneos y no se cuenta con lugares para realizar actividades masivas y recreativas. Por lo que es necesario replantearse el desarrollo cultural del cantón y buscar soluciones que satisfagan esta carencia de infraestructura cultural .



SUBPROBLEMA 2.2



I-LAS NUEVAS TENDENCIAS DE LOS ESPACIOS CULTURALES

A- Como parte de la problemática principal, surge la necesidad de espacios culturales que respondan a la demanda actual que requiere la evolución de los espacios culturales contemporáneos, mediante la integración de la totalidad de las fases del desarrollo cultural (gestión , formación, producción y exhibición). Así, como la adaptación a las demandas actuales de las NTIC, nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

La participación ciudadana no implica únicamente ser espectadores de las muestra artísticas, también implica ser participe en el desarrollo de las diversas etapas que involucra el desarrollo cultural. Como se ha mencionado anteriormente, los especialistas en gestión cultural, mencionan la importancia de incorporar todas las etapas del desarrollo cultural, para que este pueda evolucionar exitosamente, estas facces son gestión, formación, producción y difusión, es por esto que surge la necesidad de generar espacios que brinden la oportunidad de realizar la totalidad de las fases en el cantón de Grecia. Para que la comunidad pueda ser espectador de exhibiciones, pero que también pueda ser expositor de sus propios trabajos, democratizando los espacios culturales y artísticos.

El principal objetivo de estos espacios es que la mayor parte de la población tenga la oportunidad de experimentar la práctica de alguna o muchas actividades, y pueda elegir con libertad, la preferida, no con el propósito de convertir a toda la población en artistas, sino, en brindar la posibilidad de brindar nuevas opciones y ampliar el conocimiento hacia nuevos mundos.

Adicionalmente es fundamental que los nuevos espacios culturales sean proyectados, respondiendo a las necesidades de las nuevas generaciones, de las nuevas tecnologías, de los avances sociales y culturales, cambiando el paradigma o enfoque con el cual fueron resueltos en algún momento los proyectos culturales y que ahora son obsoletos, con el propósito de hacer a la ciudadanía más participe de estos espacios.

2- ESPACIOS RECREATIVOS Y TURÍSTICOS

B- En adición a la problemática principal, se añade el escaso desarrollo de espacios recreativos y turísticos. Desaprovechándose el eje turístico que nace en el volcán Poás y se extiende hasta el volcán Arenal y del cual el cantón forma parte, pero actualmente no se beneficia. Situación que se puede mejorar si estas debilidades son integradas en la propuesta cultural y vistas como oportunidades o fortalezas.

A pesar, de la existencia de lugares naturales que tienen el potencial para ser sitios atractivos para el visitante nacional y extranjero, los espacios destinados al turismo y la recreación son mínimos, y las condiciones de la infraestructura no son las más deseadas, desaprovechándose un valioso recurso.

Grecia cuenta con una ubicación privilegiada (diagramas 2-1 y 2-2), al ser atravesada por un eje turístico que nace en el volcán Poás (segundo parque Nacional con mayor número de visitas en el país) y continua por Grecia, Valverde Vega (Sarchí), Naranjo, Alfaro Ruíz (Zarcelo) hasta llegar al volcán Arenal en San Carlos, o también hacia la zona de los Bajos del Toro, sin embargo, los turistas realizan generalmente una única pausa en Grecia para conocer la Iglesia Metálica, sin generar esta mayor provecho para la población.

El cantón posee la ventaja de ser una zona rural con todos los servicios urbanos de cualquier ciudad. Adicionalmente la ubicación es muy favorable (diagrama 2-1), se localiza a 30 min del aeropuerto internacional Juan Santamaría, a 90 minutos de la capital y 90 minutos del puerto de Puntarenas, posee cercanía a la autopista Bernardo Soto y la Ruta 27 (ruta a Caldera). Condiciones favorables para recibir tanto turistas de la región, como nacionales y extranjeros.

Como consecuencia de la carencia de infraestructura recreativa y turística, se da una pérdida de recursos económicos que podrían ser captados para beneficio de las comunidades, adicionalmente de todos los beneficios que trae consigo el desarrollo turístico y el intercambio cultural. Al respecto en el Plan Integral de Desarrollo Turístico del Cantón de Grecia, Municipalidad de Grecia. 2007 menciona:

“La actividad turística como principal fuente de divisas del país, ha logrado establecerse como una alternativa de desarrollo dentro de la política económica costarricense. Su carácter rural ofrece un gran potencial que no ha sido aprovechado en el cantón de Grecia, de ahí la iniciativa de la municipalidad, a través del plan integral de desarrollo turístico, que pretende incentivar el desarrollo turístico del cantón y la región”. Pág.6



Las condiciones ambientales, sociales, económicas, geográficas, entre otras, hacen del cantón de Grecia un lugar con potencial turístico y recreativo que requiere ser valorado y potencializado como parte fundamental del desarrollo cultural de la sociedad.

EJE TURISTICO

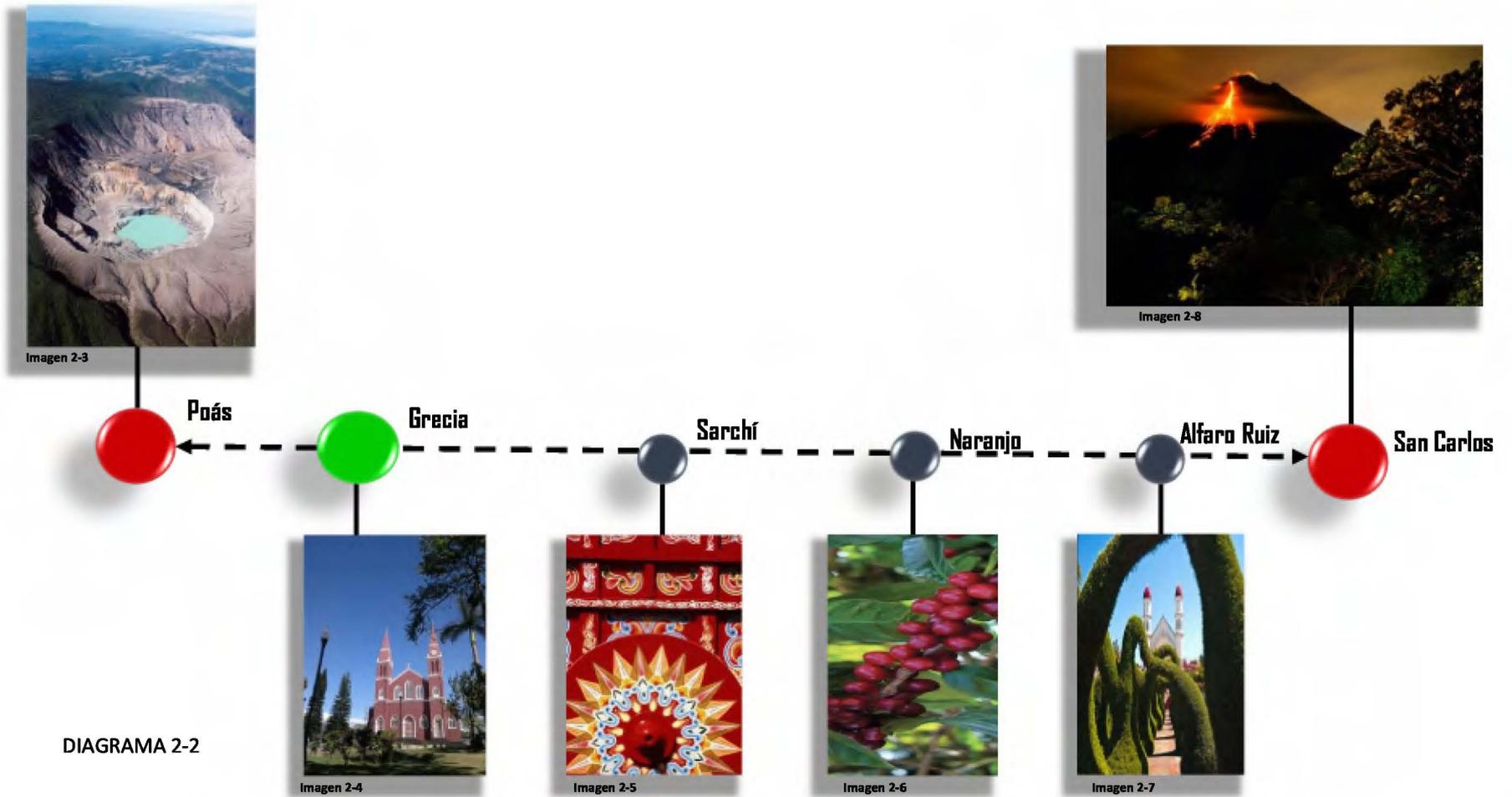


DIAGRAMA 2-2

ESTADO DE LA CUESTIÓN 2.3

Los estudios realizados sobre el ámbito cultural son muy amplios. Sin embargo, al delimitarlo al ámbito arquitectónico, el cual es el de nuestro interés, la cantidad de estudios al respecto se ve reducido. En especial, al enfocarnos hacia la zona occidental del país, específicamente en el cantón de Grecia.

Para tener una comprensión real de la situación de la infraestructura cultural y la participación ciudadana en el país y en especial en la región occidental, este estudio toma como guía varios documentos los cuales aportan datos de gran valor para esta investigación, estos son:

1- Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica. Primera edición, 2011.

Este es un documento realizado por el gobierno de Costa Rica en colaboración con el BID Banco Interamericano de Desarrollo, la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, entre otras. Pretende realizar un levantamiento preciso de la infraestructura cultural de los países americanos, con el propósito de poder hacer comparaciones

reales de la situación cultural y que sirva como herramienta para mejorar las condiciones y potenciar el desarrollo.

2- Análisis de la Encuesta de Prácticas y Hábitos Culturales de Costa Rica. 2010 – 2011 Ana Cecilia Montilla y Carlos Avalos.

Esta encuesta incorpora información relevante al evaluar los hábitos culturales de la población. Brindando datos muy actualizados para esta investigación sobre la realidad nacional.

También se revisó el Decimotavo Informe. Estado de la Nación en Desarrollo Humano Sostenible .Informe Final. Producción Cultural en Costa Rica. Investigadoras: Liliana González Jiménez y Alejandra Hernández Sánchez .2012.

El cual, es un informe de la situación actual del país en varios temas, y este específicamente analiza la producción cultural, generando datos muy oportunos para este documento.

Sobre el contenido de infraestructura cultural, existen varios estudios realizados en nuestro país desde un enfoque

arquitectónico, delimitándolo a la provincia de Alajuela, se encuentran varios trabajos, en Sarchí, Naranjo, San Ramón, Palmares, Alajuela centro, sin embargo, el enfoque, la actualidad de los datos, y las características generales de los trabajos son poco útiles para esta investigación.

Muchos de los proyectos encontrados sobre infraestructura cultural, son proyectados para diversos lugares de San José, como Curridabat, Hatillo, Moravia entre otros, situación que continua concentrando el desarrollo cultural en la capital o hacia sus alrededores, manteniéndose el problema de espacios para el desarrollo de la cultura y el arte en las comunidades rurales.

Algunos otros de los proyectos encontrados son proyectados para zonas fuera de la influencia del sector occidental, como Paraíso, Montes de Oro, Heredia, los cuales no generan una repercusión en la zona de estudio, ni influencia importante en la investigación.

Sobre el tema cultural, se encuentran amplios estudios afines a la investigación como, recreación, desarrollo cultural, desarrollo integral, tecnologías, espacios culturales, entre otras,

lo importante para este estudio es enfocar esos temas a la zona de estudio y darles una aplicabilidad desde el punto de vista arquitectónico, que ayude a solucionar la problemática.

El estudio pretende basarse en investigaciones y propuestas de los últimos años, para contar con información bastante actualizada y pertinente a la realidad.

El tema de la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la infraestructura cultural, es un asunto relativamente reciente, del cual la mayoría de la información se encuentra en formato digital en la red.

De toda la información recopilada y revisada hasta el momento, no existe una propuesta que busque solucionar la problemática de infraestructura cultural, específicamente en el cantón de Grecia, con influencia en la zona occidental, además esta investigación pretende incorporar al estudio el tema recreación, así como la influencia de las tecnologías de la información y comunicación, para brindarle una mayor especificidad a la problemática y buscar abordarlo desde una perspectiva más completa.

PARTICULARIDAD DEL PROYECTO

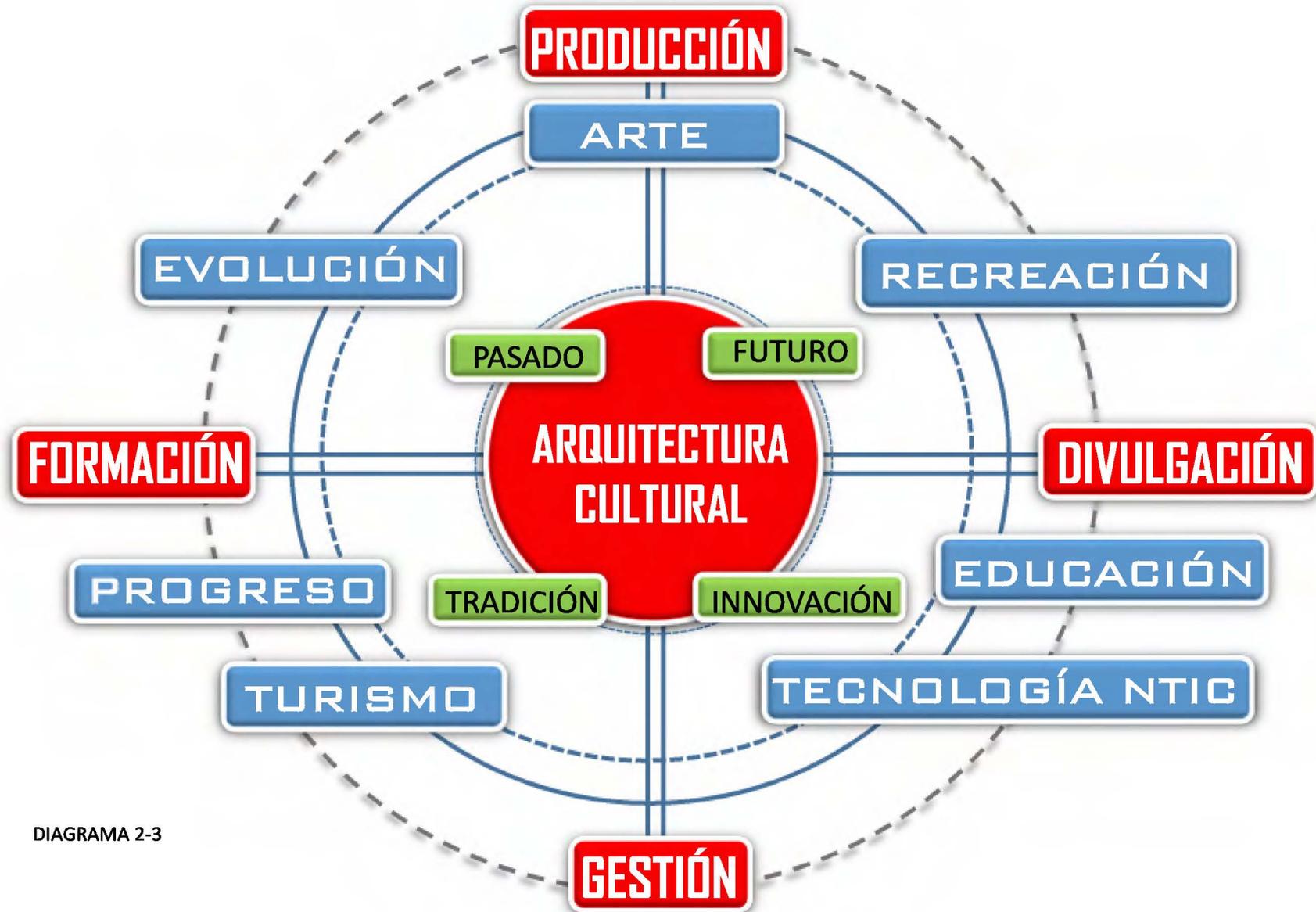


DIAGRAMA 2-3

PARTICULARIDAD DEL PROYECTO

El proyecto busca proponer una solución a la necesidad de infraestructura cultural que posee el cantón de Grecia y las comunidades vecinas de occidente. El diseño pretende responder a los parámetros que demandan los espacios culturales de la actualidad, como es el integrar el total de las etapas del desarrollo cultural en un mismo proyecto, estas son: gestión, formación, producción y difusión. Adicionalmente se considera para el desarrollo de la propuesta analizar las tendencias y los cambios efectuados por las NTIC (nuevas tecnologías de la información y comunicación) en los espacios culturales. Y brindar espacio público, tipo plazas y áreas verdes para la realización de actividades culturales informales y atraer al ciudadano hacia el proyecto.

Adicionalmente se contempla:

- Desarrollar espacios para actividades recreativas alternas.
- La ubicación estratégica de Grecia en la zona, permite generar una influencia cultural positiva en los cantones vecinos.
- Características propias del emplazamiento e idiosincrasia de la comunidad.
- Aprovechamiento de la belleza paisajística. Panoramas naturales con la calidad de los servicios urbanos.
- Contempla espacios para la capacitación y formación de la población, tanto en temas artísticos, como para desarrollar temas de interés social.
- El proyecto considera factores urbanísticos del cantón de Grecia, para generar un proyecto que responda a las necesidades de la comunidad y se desarrolle de acuerdo a los lineamientos que dicte el lugar.

OBJETIVOS 2.4

PRINCIPAL:

Desarrollar el diseño arquitectónico de un centro cultural en el cantón de Grecia. Con la intención de ayudar al cantón y a las comunidades vecinas de la zona occidente a mejorar las condiciones actuales de infraestructura cultural e incentivar el desarrollo cultural y artístico de la región.

SECUNDARIOS:

- Analizar las diversas etapas que componen la totalidad del proceso de desarrollo cultural: gestión, formación, producción y difusión. Con la finalidad de establecer la programación arquitectónica más adecuada de acuerdo a las necesidades y características que requiere la zona en estudio y así favorecer el adecuado desarrollo del proceso cultural.
- Examinar las tendencias de los centros culturales contemporáneos, junto a la influencia que ha generado las(NTIC) nuevas tecnologías de la información y comunicación, en el desarrollo cultural y en sus espacios. Con el propósito de proyectar un escenario cultural capaz de adaptarse a las necesidades insatisfechas de la comunidad en el presente y en un futuro cercano.
- Proyectar el contexto de emplazamiento del proyecto, con un parque urbano, que brinde las amenidades urbanísticas requeridas por los centros culturales contemporáneos. Con la intención de que el parque urbano funcione como un complemento al centro cultural y un atractivo extra para la ciudadanía, que promueva la sana recreación y el turismo, a la vez que se incentive a la comunidad a hacer uso del proyecto.

DELIMITACIONES 2.5

El presente estudio primeramente se enfoca a los sectores menos favorecidos socioeconómicamente de la comunidad, los cuales, son los que más sufren la exclusión y la accesibilidad a la cultura y el arte, en nuestro país. Condición presente principalmente en las zonas rurales, las cuales tienen alta deficiencia de infraestructura cultural. No obstante queda abierto a la participación de toda la sociedad.

La delimitación geográfica inicialmente se enfoca en la provincia de Alajuela, continua delimitándose hacia la zona occidental y finalmente se concentra en el cantón de Grecia. Esta visualización de lo macro a micro se basa en la necesidad de comprender el comportamiento cultural en su totalidad para esta región, partiendo inicialmente en la provincia de Alajuela, debido a las condiciones que presenta esta en diferencia de otras provincias, al ser la segunda con mayor población después de San José, y es la que mayor deficiencia en infraestructura presenta al relacionar cantidad de población con infraestructura cultural.

Posteriormente, se redirige la atención hacia los cantones del occidente por su condición sociocultural, cantidad de población, correlaciones geográficas, climatológicas y principalmente las afinidades idiosincráticas. Seleccionando el Cantón de Grecia para el desarrollo de la propuesta por sus condiciones particulares de contar con una cantidad de población significativa, además de ser un foco de servicios para los cantones vecinos, favorecido por la localización céntrica (ver diagrama 1-1 y 2-1), así como por la infraestructura comercial y de servicios que posee.

Adicionalmente, los estudios y propuestas arquitectónicas para el cantón de Grecia en el tema cultural, son casi nulos, siendo este también un tema de interés para haber seleccionado el cantón griego.

Finalmente, el desarrollo de la propuesta arquitectónica se proyectara de acuerdo a los resultados arrojados del análisis de sitio, con el objetivo de establecer la mejor ubicación posible para el proyecto en el cantón de Grecia.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN 2.6

- **¿Cuál es el desarrollo actual de la infraestructura cultural de Costa Rica, de la provincia de Alajuela y del Cantón Grecia?**
- **¿Cuales son las tendencia de los espacios culturales y cuales son los nuevos requerimientos espaciales necesarios para proyectar un nodo cultural?**
- **¿Cuáles espacios culturales son los más necesitados en el Cantón de Grecia y en las comunidades vecinas?**
- **¿Cuál es el lugar más apropiado en el cantón de Grecia, de acuerdo al contexto urbano y social para el emplazamiento de un nodo cultural?**
- **¿Cuál es el estado de los espacios recreativos y turísticos del cantón de Grecia y cual es su dinámica en la zona?**
- **¿Cómo influye la infraestructura cultural en los procesos de desarrollo integral y en la economía de una región?**



MARCO TEÓRICO

• 3.1 ESPACIOS PARA EL ARTE Y LA CULTURA

- SIGNIFICADOS
- ESPACIOS CULTURALES
- IMPORTANCIA
- PRINCIPIOS DE LA ARQUITECTURA CULTURAL

• 3.2 TENDENCIAS DE LOS ESPACIOS CULTURALES

- 3.2-1 NTIC NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
- 3.2-2 NUEVOS CENTROS CULTURALES- ESPACIOS INTERACTIVOS
 - INTERACTIVIDAD
 - ARQUITECTURA EN LA ERA DIGITAL
 - REDES DIGITALES Y ESPACIOS CULTURALES
 - SINTESIS DE LAS ANALOGÍAS ENTRE LAS NTIC y LA ARQUITECTURA CULTURAL

-3.2-3 NUEVOS REQUERIMIENTOS ESPACIALES

- BIBLIOTECA- LIBRERIAS
- MUSEO- GALERIA
- TEATRO- AUDITORIO
- CINE
- CENTROS CULTURALES

• 3.3 ESTUDIOS DE CASOS

- MEDIATECA DE SENDAI POR TOYO ITO
- MUSEO CONFLUENCIAS POR COOP HIMMELB(L)AU-WOLF D. PRIX
- CONCLUSIÓN DE ESTUDIOS DE CASOS



ESPACIOS PARA EL ARTE Y LA CULTURA 3.1

- SIGNIFICADOS**
- ESPACIOS CULTURALES**
- IMPORTANCIA**
- PRINCIPIOS DE LA ARQUITECTURA CULTURAL**

ESPACIOS PARA EL ARTE Y LA CULTURA

El interés de esta investigación se enfoca en el estudio de la infraestructura cultural, por consiguiente, es importante comprender el papel que juega la cultura y el arte dentro de la sociedad, para así valorar el papel que desempeñan estos espacios.

SIGNIFICADOS:

CULTURA:

La Real Academia Española define cultura como: “f. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc”. Su significado puede ser muy amplio y es constantemente analizado por los especialistas, a la vez, puede adquirir diversos matices dependiendo del campo que lo aborda, pero en general evolucionó hacia el cultivo del alma y la mente. La Unesco, por su parte la define como “el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que comprende, más allá de las artes y las letras, modos de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias”.

ARTE:

El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo. <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

Clasificación : arquitectura, danza, escultura, música, pintura, poesía, literatura, cinematografía, fotografía, historieta, teatro, moda, arte digital, entre otros. <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

La cultura no debe visualizarse separadamente del desarrollo, ambas deben interrelacionarse si se pretende generar un desarrollo integral de la sociedad, al respecto Francisco d’Almeida 2009 cita: “...desarrollo y la cultura coexisten en medio de una tensión dinámica y creativa gracias a la cual se enriquecen e inspiran mutuamente, y no sólo de

manera lineal sino simultáneamente”. Pág18

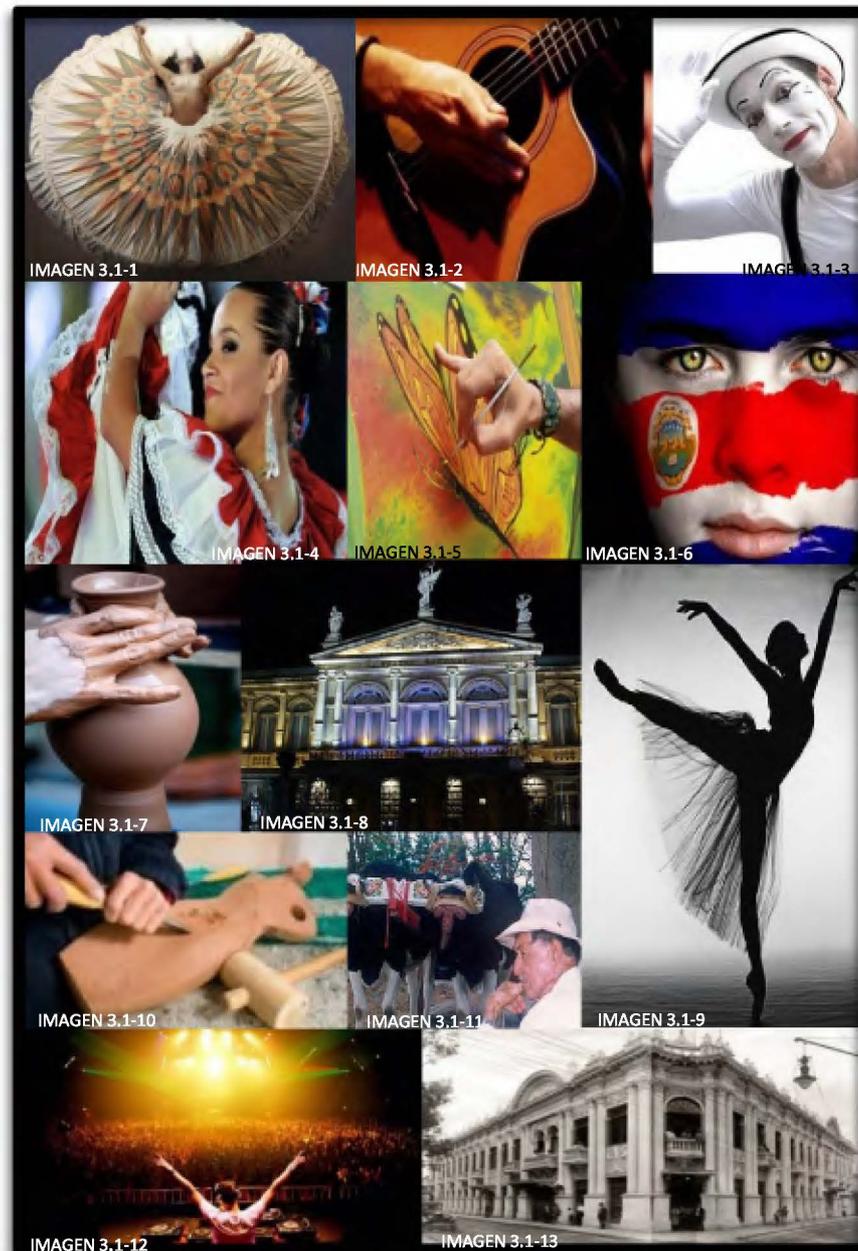
Al respecto Jean-Michel Debrat, 2009 cita:

“Recordemos, por último, que el desarrollo es una dinámica social que conlleva necesariamente una dimensión cultural profunda, característica de la sociedad en cuestión: por ello, el desarrollo no puede ir contra la cultura ...se debe construir “con” la cultura “Pág. 36. “ Adicionalmente menciona :

“Lejos de ser una limitación, la cultura es un punto de apoyo. El desarrollo necesita de procesos endógenos a las sociedades, ya que los miembros de éstas son los únicos capaces de llevar a término el cambio social. La dimensión cultural no es un ornamento, sino un elemento central del desarrollo”. Pág. 36

Adicionalmente Liliana González & Alejandra Hernández en Estado de la Nación en Desarrollo Humano Sostenible, 2012 citan:

Al analizar el fenómeno cultural y artístico es importante partir de la premisa, que ambos constituyen desde su base la creación colectiva y en gran medida anónima, que se va desarrollando a través del tiempo de generación en generación, esta creación tiene la capacidad por una



Arte y cultura

parte de dibujarse como parte de las necesidades materiales, y por otra, es parte fundamental de las necesidades existenciales. Pág. 3

La cultura juega un papel fundamental en el desarrollo de las sociedades, tanto en el crecimiento económico, como en aspectos esenciales de la vida de las personas y las comunidades. El desarrollo y fortalecimiento cultural es sumamente importante, especialmente en una era de globalización que implica o propicia la homogeneización de los modelos culturales, los valores, las aspiraciones y los estilos de vida, la normalización de los gustos, generando un empobrecimiento de la creatividad, y la uniformidad de las expresiones culturales, de ahí la importancia de promover desde este estudio, espacios arquitectónicos que permitan una adecuada conservación, promoción y desarrollo de las manifestaciones culturales y artísticas de los pueblos.

Para entender la importancia de la cultura y arte en la vida de las personas, es importante hacer mención de la psicología humanista, la cual considera que el ser humano es un ser global, que debe ser considerado como un todo en el que figuran y convergen: sentimientos, pensamientos, conductas, acciones.

Abraham Maslow uno de sus creadores postula la existencia de una tendencia humana básica hacia la salud mental, la que se manifestaría como una serie de procesos de búsqueda de auto actualización y autorrealización.

El desarrollo teórico más conocido de Maslow es la pirámide de las necesidades, modelo que plantea una jerarquía de las necesidades humanas, en la que la satisfacción de las necesidades más básicas o subordinadas da lugar a la generación sucesiva de necesidades más altas o superordinadas. Consiste en una pirámide que contiene las necesidades humanas, psicológicas y físicas. Subiendo escalón a escalón por la pirámide, se llega a la autorrealización, un estado de armonía y entendimiento, momentos de profundo amor, felicidad, o arrobamiento, durante los que la persona se siente más completa, viva, autosuficiente, e incluso como la propia continuación del mundo, más consciente de la verdad, la justicia, la armonía, la bondad, y ese tipo de sentimientos nobles.

https://es.wikipedia.org/wiki/Abraham_Maslow#cite_note-1

Cuando un individuo o sociedad logra satisfacer los primeros peldaños de las necesidades, se encuentra con que el

arte y la cultura son elementos claves para poder alcanzar la cúspide de la pirámide y alcanzar o desarrollar la creatividad y por consiguiente un estado de mayor plenitud y sentido de la vida.

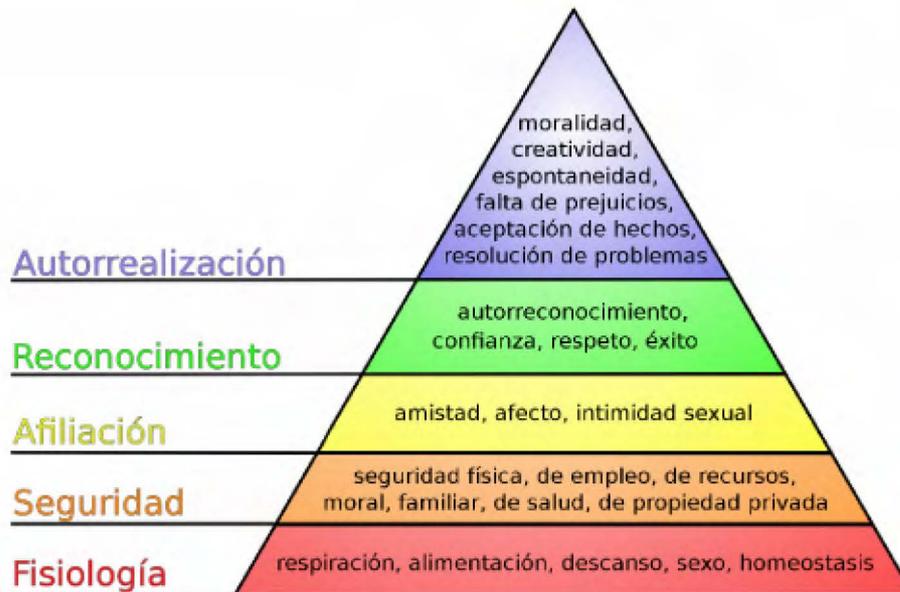


Imagen 3.1-14

ESPACIOS CULTURALES

La cultura ha sido uno de los pilares fundamentales de la humanidad, desde el mismo inicio de la especie humana. Constituye un factor esencial para la expresión, la creatividad y la identidad de los pueblos, a la vez que se convierte en un dinamizador de la economía de una región, incluso de la totalidad de un país, es un revitalizador urbanístico, promotor de las relaciones sociales y fortalecimiento de las identidades de los colectivos, entre otra gran cantidad de beneficios para la sociedad y sus individuos. Adicionalmente, cada pueblo necesita como parte fundamental de su existencia dar testimonio de su vida, expresar su capacidad creativa y visualización del futuro. Razones suficientes para que se genere un mayor interés por desarrollar y promover las actividades artístico culturales, en nuestros pueblos.

Para poder garantizar el adecuado desarrollo de la cultura de las comunidades, estas deben contar con la infraestructura y el equipamiento apropiado. La infraestructura cultural, constituye todos los espacios en donde se desarrollan las diversas manifestaciones artísticas y culturales, y estas deben ser accesibles a toda la población del país, sin limitaciones

territoriales y discriminaciones sociales.

Existen diversos tipos de espacios culturales dependiendo de su propósito funcional, algunos de los ejemplos más usuales son teatros, anfiteatros, museos, galerías, cines, bibliotecas, librerías, talleres artísticos, casas o centros culturales, entre otros, adicionalmente existen otras instalaciones que a pesar de no ser consideradas directamente como infraestructura cultural, cumplen un papel fundamental en el desarrollo y difusión de la cultura, entre estos se pueden mencionar las editoriales, las televisoras, las estaciones de radio, los medios de comunicación impresa y actualmente los medios digitales, como internet. No obstante y a pesar de la necesidad de promover el desarrollo cultural, no existe el interés de los gobernantes de los países en desarrollo por invertir en cultura, agravándose las circunstancias debido a las constantes crisis económicas, siendo el sector cultural uno de los más afectados con los incesantes recortes y bajos presupuestos, repercutiendo directamente en la infraestructura.

Los espacios culturales han evolucionado durante el transcurrir de los años, de acuerdo a las condiciones socioeconómicas, tecnológicas y necesidades de los usuarios.

Los conocidos centros culturales, nacen como un complejo que busca satisfacer diversas necesidades culturales en un único espacio de manera integral.

El gestor cultural Jairo Castrillón, citado en Política para las casas de la cultura, Ministerio de Cultura República de Colombia se aproximaba así a la definición de qué es una casa de la cultura o centro cultural:

Las casas de la cultura son instituciones municipales orientadas al fortalecimiento de la cultura de las comunidades desde procesos de pedagogía social. Son centros dinamizadores de la vida cultural y social de las comunidades, que involucran a toda la población. Son espacios de participación ciudadana para la protección de las expresiones culturales heredadas y heredables, la creación y producción de nuevas expresiones, el diálogo de las diferencias y diversidades (acercamiento a otras culturales locales, nacionales e internacionales), la formación no formal e informal y la difusión de las diversas expresiones de la cultura. Son espacios alternos de aprendizaje libre, que interactúan con demás instancias formativas

de la sociedad: la escuela, la familia, los medios de comunicación. Son espacios potencialmente generadores de recursos económicos a partir de iniciativas en materia de emprendimiento cultural y desarrollo de microempresas culturales. Es en el ámbito municipal en donde se hace realidad un país. Es allí donde el ciudadano se educa, trabaja, se relaciona. *Esto hace de las casas de la cultura espacios fundamentales en la construcción de la nación.* Las casas de la cultura son el hábitat fundamental para el fortalecimiento de la ciudadanía democrática cultural. (Pág. 650).

Indiscutiblemente el papel que desempeñan los centros culturales en el desarrollo de las sociedades es fundamental.

● IMPORTANCIA

La infraestructura cultural al brindar el espacio para que se realice las diversas manifestaciones culturales y artísticas, se convierte en un elemento clave del desarrollo de las comunidades y adquiere un valor tanto funcional como sentimental en las sociedades, al convertirse en punto de referencia de los diversos acontecimientos importantes que vive y expresa las comunidades.

La infraestructura, como intervención del hombre sobre el territorio, está profundamente vinculada con la organización y el funcionamiento de la sociedad y evidencia el nivel de desarrollo de una comunidad. Si la cultura es, según la conocida definición de la Unesco, “el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que comprende, más allá de las artes y las letras, modos de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias”, la infraestructura para la cultura o la infraestructura

cultural, es, sin duda, una poderosa herramienta para promover el desarrollo económico y social y para integrar a las comunidades y generar su bienestar.

(Política de Infraestructura Cultural .Ministerio de Cultura República de Colombia. Pág. 615)

Los beneficios que genera una adecuada infraestructura cultural son múltiples, y han sido requeridos durante todos los periodos de la humanidad, la cultura es parte esencial de los seres humanos y por consiguiente los espacios para que esta se desarrolle es imprescindible.

La infraestructura cultural es uno de los elementos más evidentes de la identidad de un pueblo o de un grupo humano. La historia de la humanidad ha estado marcada por las construcciones que los seres humanos han hecho para acompañar y representar desde los actos más sencillos de su vida cotidiana, hasta la conmemoración de sus gestas históricas, los significados de la muerte o los ritos y ceremonias del encuentro y la festividad. No es posible pensar la cultura de un pueblo sin el reconocimiento de los lugares que ha construido a través del tiempo para

aproximarse a lo sagrado, impartir justicia, socializar a los integrantes de la comunidad o celebrar sus diversas fiestas y conmemoraciones. La construcción de esos lugares, así como la asignación de sentido que sobre ellos lleva a cabo la comunidad, es el testimonio de sus creencias y comprensiones de la vida y el mundo, de sus relaciones con el entorno, del acervo de sus tradiciones y de su sentido de futuro.

(Política de Infraestructura Cultural. Ministerio de Cultura República de Colombia. Pág. 615)

Junto a la importancia de los espacios culturales por sus diversas funciones, surge otro elemento clave, este es el papel simbólico. La infraestructura cultural no es únicamente un contenedor de actividades, implica una relación entre lo físico y lo simbólico, entre función y esencia, humildad y monumentalidad, una relación entre pasado, presente y futuro, donde no debe ser únicamente culto de lo tradicional, sino también proyectar el futuro deseado. Por lo que la gestión y diseño arquitectónico de la infraestructura cultural debe considerar principalmente la idiosincrasia y el sentir de la comunidad a intervenir.

Sus espacios son lugares especiales de expresión de la vida pública ya que en ellos se manifiestan los intereses comunes de la comunidad, aquello que pertenece a todos y a los que todos pueden tener libremente acceso. Las fiestas y el arte, las celebraciones y las ceremonias suelen transcurrir por estos espacios de lo común, en que además se corroboran las condiciones de igualdad que deben presidir el ejercicio público de la cultura. La importancia de estos lugares está en que la gente se los apropie, los haga suyos. Solo de esta manera se logrará su mantenimiento y sostenibilidad.

(Política de Infraestructura Cultural. Ministerio de Cultura República de Colombia. Pág. 616)

El desarrollo de infraestructura cultural no se trata únicamente de una intervención arquitectónica y urbanística, se trata de una intervención social.

PRINCIPIOS DE LA ARQUITECTURA CULTURAL

De acuerdo a la Política de Infraestructura Cultural del Ministerio de Cultura República de Colombia, la infraestructura cultural debe tener en cuenta los siguientes principios:

- **Sostenibilidad.** La arquitectura sostenible es aquella que satisface nuestras necesidades como individuos y sociedad, sin requerir más recursos que los que el Planeta (tanto de forma local como global) puede aportar y permite, además, convivir de forma respetuosa en el medio natural en el cual se inserta. La arquitectura sostenible no solo toca temas bioclimáticos y ecológicos, sino que también incide en aspectos personales y de la propia sociedad que no es posible obviar y que indirectamente afectan a los primeros y a nuestra calidad de vida. Porque vivimos en un mundo complejo y globalmente interconectado, es muy importante la integración de todos los aspectos que influyen en el problema para conseguir una respuesta efectiva y propicia a nuestras necesidades. Es importante estudiar los sistemas constructivos y de acabados más adecuados para las diferentes regiones y pisos térmicos, de manera que se garantice un fácil mantenimiento de las obras.

- **Confort.** Consiste en el diseño de las edificaciones considerando la espacialidad en relación con las características de accesibilidad, funcionalidad y la adaptación a las condiciones climáticas, buscando el bienestar psicofísico de los usuarios. Adicionalmente, se deben disminuir los impactos ambientales reduciendo los consumos de energía y aprovechando los recursos disponibles (sol, vegetación, lluvia, vientos, geografía, etc.).
- **Accesibilidad y movilidad.** Se debe tener en cuenta la eliminación de barreras arquitectónicas que impidan la libre circulación de las personas con discapacidad y el fácil acceso de la infancia y de la tercera edad.
- **Vanguardia y tradición.** La infraestructura cultural debe atender el necesario diálogo entre los elementos propios de la cultura tradicional y las manifestaciones derivadas de las nuevas tendencias estéticas y arquitectónicas.
- **Flexibilidad.** Los equipamientos culturales deben tener cierto grado de elasticidad espacial y constructiva que les permita adaptarse a los cambios de la población usuaria y de sus necesidades.

- **Sentido del lugar e identidad.** Este concepto hace referencia a la adaptación de las condiciones propias del entorno donde se desarrolla el proyecto arquitectónico. Involucra la potencialización y reinterpretación de los sistemas espaciales y constructivos tradicionales, el aprovechamiento de los materiales de la región y, en lo posible, el fomento en el uso de mano de obra calificada procedente de zonas cubiertas por el radio de impacto de los proyectos. Esto busca generar una identidad entre el proyecto y la población a la cual está destinado asegurando la apropiación y correcto uso de la infraestructura cultural.

Se concibe la infraestructura como la posibilidad de generación de espacios que, además de cumplir con unos usos funcionales preestablecidos, se conviertan en referentes para el desarrollo urbano local y en hitos para los habitantes. En ese sentido, la infraestructura cultural involucra un carácter simbólico y una apuesta de construcción de sociedad. (Pág. 619-620)

Adicionalmente a estos principios, es importante tomar en consideración los puntos señalados por la gestora cultural Pamela López (2010), respecto a lo que un centro cultural no debe ser:

UN CENTRO CULTURAL, NO DEBE:

- **Pretender identificar a una comunidad, si no más bien definirse a partir de ésta.** Los centros culturales no son estructuras aisladas e independientes que se puedan ir construyendo en distintos lugares al igual que se posicionan las fichas del metrópoli en el tablero del juego. Los centros culturales responden a las necesidades de una territorialidad específica y, por lo mismo, tanto su infraestructura como su plan de gestión y desarrollo deben partir de una manera inclusiva en donde se recojan las inquietudes de aquellos que efectivamente utilizarán el espacio. Es así como se debe establecer una triangulación entre la institución, los artistas y las audiencias, la cual suena aparentemente evidente pero sin embargo tiende a veces a fallar en la práctica.
- **Entender la interdisciplinariedad como un espacio donde conviven diversas manifestaciones.** La imagen de un espacio híbrido no está dado por poner las artes una al lado de la otra. Eso es la mera la co-existencia pero no necesariamente la interdisciplinariedad (o mejor aún la transdisciplinariedad) entre las artes. Las iniciativas de un centro cultural deben tender no solamente a una programación diversa y que dé cuenta de variadas manifestaciones artísticas tanto en forma como en

contenido, si no que también debe existir la posibilidad de generar un cruce entre todas estas disciplinas.

- **Pensar en la cantidad por sobre la calidad.** Siguiendo esta misma idea de unicidad y marketing, a la larga hay una cosa que siempre será atractiva: la calidad artística. Los grandes espectáculos y la calidad de éstos no sólo aseguran a un público si no que también construyen una relación de confianza entre el Centro Cultural y sus asistentes.
- **Pensar que ser público no es la única forma de participar.** Muchas veces al hablar de participación nos imaginamos salas llenas, filas en las boleterías, público, público y más público. Sin embargo un Centro Cultural tiene la obligación de asegurar la participación en distintos niveles que potencien no sólo a los diferentes sectores demográficos de la población si no que también entiendan que no todos los individuos quieren ver arte. La participación, entonces, debe incluir:
 - Primero, un fuerte componente educativo.
 - Segundo, tener espacios donde la comunidad exponga su propio arte.

- Tercero, generar verdadera consciencia en la comunidad sobre la importancia que un centro cultural puede tener para la población, asegura que también todos se sientan responsables de mantener y financiar este espacio.

Los aspectos mencionados anteriormente, son puntos importantes de tener presentes a la hora de proyectar los espacios culturales con el propósito de contribuir al éxito de los mismos.

Es importante tener presente cuales son los componentes espaciales o la programación arquitectónica que requiere los centros culturales en la actualidad. Estos pueden variar de una comunidad a otra, dependiendo del contexto social, económico, tecnológico, entre otros. No obstante, para generar un adecuado desarrollo de la cultura, se requiere abarcar las etapas fundamentales que la conforman: (Imagen 3.1-15)

GESTIÓN, FORMACIÓN, PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN.

Esto debido a que el desarrollo cultural es un proceso global, no se puede contar únicamente con espacios para la exhibición o expresión artística, debido a que se requiere de un proceso previo de organización, preparación y formación del artista, como del espacio necesario para producir, ya sea arte, artesanías o manualidades, dependiendo de los requerimientos de la comunidad.

PROGRAMACIÓN CULTURAL



Imagen 3.1-15

En los últimos años las instituciones encargadas del desarrollo cultural , así como los gestores culturales se han visto en la necesidad de cambiar la visión tradicional en el manejo de los espacios destinados a la cultura, (imagen3.1-16 y 3.1-17), con el propósito de ser más eficientes, atraer nuevos usuarios y poder realmente cumplir la labor de ser generadores de cultura y arte. Proceso en el cual la arquitectura juega un papel esencial.

ESPACIOS CULTURALES TRADICIONALES

- EXCLUSIVO
- FORMAL
- ELITISTA
- INTROVERTIDO
- RESTRINGE LA CREATIVIDAD
- NO TOCAR
- NO DISFRUTAR
- NO SOCIALIZAR
- NO HABLAR

IMAGEN 3.1-16



ESPACIOS CULTURALES CONTEMPORÁNEOS

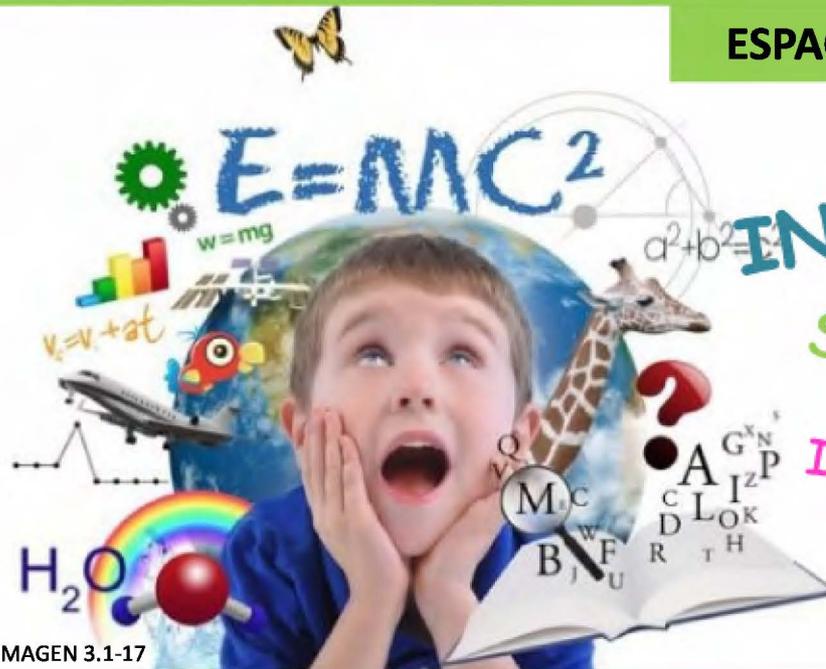
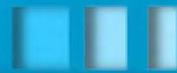


IMAGEN 3.1-17

INTERACTUAR
DISFRUTAR
EXPERIMENTAR
SOCIALIZAR
INCLUIR
EXTROVERTIDO
INFORMAL
PROMUEVER LA CREATIVIDAD
RECREAR
APRENDER



TENDENCIAS DE LOS ESPACIOS CULTURALES 3.2

-3.2-1 NTIC NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

-3.2-2 NUEVOS CENTROS CULTURALES- ESPACIOS INTERACTIVOS

INTERACTIVIDAD

ARQUITECTURA EN LA ERA DIGITAL

REDES DIGITALES Y ESPACIOS CULTURALES

SINTESIS DE LAS ANALOGÍAS ENTRE LAS NTIC y LA ARQUITECTURA CULTURAL

-3.2-3 NUEVOS REQUERIMIENTOS ESPACIALES

BIBLIOTECA- LIBRERIAS

MUSEO- GALERIA

TEATRO- AUDITORIO

CINE

CENTROS CULTURALES

Como parte fundamental de este estudio, está el entender, cuál es la dinámica actual de los espacios culturales y las tendencias que se manejan para un futuro cercano, con el propósito de a la hora de proponer el diseño arquitectónico de un complejo cultural, este responda de manera satisfactoria en lo mayormente posible a las demandas de la sociedad actual y venidera. Y son precisamente las NTIC, las que mayor interés han producido en los espacios culturales por el profundo impacto que les ha generado.

El ser humano es un ser cambiante, que evoluciona y busca adaptarse a las condiciones del medio natural, social y artificial que lo rodea y el cual puede afectarlo de manera positiva o negativa, esta adaptación tiene por objetivo la sobrevivencia y aprovechar de manera eficaz los recursos disponibles, por lo tanto los espacios igualmente deben evolucionar y adaptarse.

La sociedad en este momento se encuentra en un proceso de cambio como nunca antes en la historia de la humanidad, esto debido al desarrollo y constante evolución que ha

generado las NTIC nuevas tecnologías de la información y comunicación, a nivel global. Y aunque en la historia de la humanidad han habido cambios importantes que influyeron en la cotidianidad de las personas, invenciones y descubrimientos como las maquinas de vapor, la imprenta, la electricidad, el bombillo, la radio, la televisión, entre muchas otras, nunca habían ejercido cambios tan rápidos y en niveles tan masivos como se están dando actualmente.

La definición de las TIC o NTIC, aún es un concepto dinámico, en formación y mantiene gran relación con la sociedad de la información y se puede definir de la siguiente manera:

Se consideran Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación tanto al conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de información, como al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), en su utilización en la enseñanza.
<http://www.recursosees.uji.es/fichas/fc10.pdf>

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, han generado cambios importantes en diversos campos, como el económico, político, educativo, social, en fin, en la totalidad de la civilización y por supuesto la cultura y la arquitectura no son la excepción.

La cultura ha experimentado cambios debido a que las nuevas tecnologías han transformado la manera en como es posible expresar y transmitir información, así, como la manera en que se recibe esa información, de un modo mucho más dinámico, instantáneo, masivo e interactivo. Cambiando gustos, costumbres, formas de recreación, hábitos culturales, maneras de educar y aprender, de expresar, de sentir, de pensar y como consecuencia la transformación de los espacios culturales y artísticos.

La Revolución Industrial, acaecida en la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, supuso el mayor conjunto de transformaciones socioeconómicas, tecnológicas y culturales de la Historia. O eso creíamos hasta hace algunos años. El asalto de las Nuevas Tecnologías de la Información, que ha tenido lugar en las últimas

décadas, puede ser comparable al de hace más de 100 años. Pero no sólo en lo que a Economía e Industria se refiere, sino en todas las facetas de la vida. La Cultura no puede ser menos.

La tecnología ha cambiado por completa nuestra forma de consumir cultura. Hasta poco tiempo, el consumo de cultura era unidireccional; veíamos, leíamos y asistíamos a lo que nos dictaban. Internet es el verdadero culpable de que ese consumo sea multidireccional. Ahora, los consumidores son agentes activos, y no meros espectadores. Ellos son quienes deciden qué, cómo y cuándo quieren ver algo. De hecho, en los hogares, el centro de atención cultural ha dejado de ser la televisión, para pasar el testigo al ordenador. Allí encontramos música, literatura, exposiciones, pintura, arquitectura, artes escénicas... cuando y donde queremos.

(Lorena Gonzalvo.2011)

Las actuales transformaciones que vive la cultura y las que va a seguir teniendo, van a influir directamente en la manera como funciona la infraestructura cultural y por supuesto en la forma en como deben ser diseñados por los arquitectos, especialmente por el binomio real – virtual, donde la presencia física de las personas en los espacios culturales pareciera disminuir, no ser necesaria, debido a la virtualidad del material cultural: libros, pinturas, música, videos, fotografía, imágenes, esculturas, entre otras, pudiéndose tener acceso a esta información desde cualquier parte del mundo, a través de una computadora o dispositivo inteligente con acceso a internet, sin necesidad aparente de tener que visitar un espacio cultural, como una biblioteca o un museo, por mencionar algunos.

De ahí la necesidad de comprender el desarrollo actual de los espacios culturales con respecto a la tecnología y sus predicciones hacia el futuro, para acercarse lo más posible a diseños arquitectónicos que cumplan con los requerimientos de la sociedad, sin importar si se trata de un gran proyecto de tipo nacional, internacional o un pequeño proyecto comunitario.

¿POR QUÉ RELACIONAR LAS NTIC CON LOS CENTROS CULTURALES?



DIAGRAMA 3.2-1-1

Como se muestra en el diagrama, las **NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN** han ejercido una influencia importante en todos los campos de la **SOCIEDAD**, campos del cual la **CULTURA** toma parte, y sufre cambios en el total de sus etapas, desde la gestión, la formación y la producción hasta la difusión, lo cual conlleva variaciones en la forma en que tradicionalmente se ha desarrollado la cultura, generando cambios en la **INFRAESTRUCTURA CULTURAL** y por supuesto en la forma en que son diseñados los **CENTROS CULTURALES**. Donde tanto las **NTIC** como los **CENTROS CULTURALES** tienen la misión principal de **DIFUNDIR INFORMACIÓN**. De ahí el interés relacionarlos.

Las nuevas tecnologías han producido cambios importantes en la vida de los seres humanos, parte fundamental de estos cambios se debe a la accesibilidad de la información y la interacción que se da con esta. Dos nuevos conceptos que son importantes de manejar para comprender la dinámica de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, de acuerdo a Hdez. Montesinos. (2011) son:

- **LA NUBE**

En realidad la nube es una metáfora empleada para hacer referencia a servicios que se utilizan a través de Internet.

Es el espacio cibernético en el que se almacena y difunde información, se pueden encontrar herramientas, materiales y servicios de todo tipo y a los cuales se puede acceder independientemente de la computadora o dispositivo que se este usando. **Y el cual está cambiando la forma de entender el acceso a los recursos culturales.**

De esta manera día a día, la música, el cine, la lectura, las imágenes, las pinturas, las esculturas, entre otras, están más presentes en la nube, permitiendo satisfacer, instantáneamente la necesidad de cualquier usuario. Al mismo tiempo, las redes

sociales promueven la participación de los ciudadanos respecto a temas culturales de un modo muy dinámico e interactivo.

- **STREAMING**

Es el término que se utiliza para definir la transmisión en tiempo real de audio y/o vídeo por Internet. Esta tecnología pone en manos de cualquiera la capacidad de emitir sus propios contenidos audiovisuales y constituye una verdadera alternativa a la televisión comercial. Ahora nadie que tenga algo que decir tiene por qué quedarse sin voz. (Pág.48)

Al respecto en el II Foro Internacional de Espacios para la Cultura. La Araña en la Web. (2012). se menciona:

Los nuevos sistemas han superado las barreras espacio temporales, por lo que ofrecen la posibilidad de acceso permanente y desde cualquier punto del mundo; han sido capaces de integrar y popularizar diferentes formas de expresión artística haciéndolas asequibles a todos; han convertido la aldea global en una ciudad digital; han abaratado los costes de producción y de difusión; han democratizado el arte.

Las NTIC han supuesto una doble revolución, donde además del acceso global a la información, esta es generada y recibida de forma inmediata y en tiempo real por los usuarios, en el momento que surgen los acontecimientos. Por otro lado, esta información no sólo es consumida, si no también creada por cualquiera que añade contenidos a ese flujo de información de forma libre y accesible para todos. Permittiéndose una INTERACTIVIDAD en la comunicación digital.

Respecto a los cambios generados por las NTIC nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en los espacios culturales Hdez. Montesinos.(2011). Expone como parte de los principales cambios los siguientes:

1. De la era analógica a la era digital

- De espacio de democratización y difusión a espacio generador de contenidos.
- De creación y autoproducción a un lugar de relación, intercambio y diálogo.(Pág.47)

2. De centros difusores a centros híbridos

De un Centro Cultural Analógico: distribuidor y exhibidor de contenidos de acceso presencial a un Centro Cultural Digital Híbrido: distribuidor y exhibidor de contenidos de acceso presencial y en diferido (tiempo real o almacenado), pero ahora también ha de ser:

- Generador de contenidos.
- Espacio de creación y producción de sus propios contenidos por parte de los usuarios.
- Intercambio de experiencia y conocimiento, propiciar la transversalidad.
- Formación y cualificación de los usuarios para el desarrollo de sus nuevas demandas y de las nuevas necesidades que surgen de las oportunidades de la cultura digital.
- Nodo de una red de centros culturales en *streaming*. Ahora distribuye no sólo sus propios contenidos, sino también los de otros (la experiencia del Anillo Digital) pág. 49

3. Nuevas funciones de los centros culturales

- Espacio de ralentización y sedimentación, en la tendencia *Slow* frente al “ahorismo”, la inmediatez y el consumo cultural instantáneo de la cultura digital.
- Lugar de cristalización de la información en conocimiento
- Espacio para el contraste y la verificación: puesta en escena de la experiencia individual *on line* con iguales en el espacio físico: clubes *off line*.
- Lugar para el encuentro y el diálogo.
- Lugar para la *performance* y la celebración colectiva.
- Lugar de autoproducción de la creación realizada por los usuarios.
- Configuración espacial del Centro entendido como un módulo flexible. (Pág.54)

No obstante y a pesar de los cambios actuales, el potencial de las tecnologías de la información y la comunicación está todavía en desarrollo y cada día se reinventa, generando en el ámbito cultural y en su infraestructura cambios significativos.

Es por esto que en los últimos años se ha venido desarrollando una serie de movimientos a nivel mundial, principalmente en los países desarrollados y entre instituciones culturales de reconocimiento, a través de foros, charlas, investigaciones, entre otros, con la finalidad de comprender las implicaciones de la tecnología en el comportamiento de los hábitos culturales de las personas y la influencia de estas sobre las diversas instituciones culturales (museos, bibliotecas, teatros, centros de cultura, etc.) tanto en función, como en el impacto generado a nivel de infraestructura. Al respecto Silvia Hernando, (2013) para el diario el País cita :

A un lado del icónico MOMA se levanta otro organismo paralelo que lejos de hacerle competencia multiplica exponencialmente su número de visitas. Su valor no reside en robarle espectadores, sino todo lo contrario: lo complementa. La web institucional del museo, en este y en otros muchos casos alrededor del mundo, es ya una plataforma asentada de acceso al contenido artístico, un medio de difusión y también de educación. Con las redes sociales, las tecnologías 2.0 han abierto nuevas vías de gestión

cultural, en las que por primera vez se proporciona al espectador una línea directa para el diálogo y la participación, a través del ordenador o cualquier dispositivo móvil, dentro y fuera del recinto expositivo.

Allegra Burnette, responsable de medios digitales del MOMA, citada por Silvia Hernando, (2013), respecto a las nuevas tecnologías en el mundo del coleccionismo y la exhibición de arte, menciona:

“Se trata de probar cosas diferentes, y de ver lo que puede salir adelante y lo que tendrá que ser descartado, siempre pensando en lo más adecuado tanto para nosotros como para nuestras audiencias”.

“Y hacerlo es fundamental: la experiencia prueba que, cuanto más gente conoce el museo y las exposiciones, más quiere venir a verlos en persona”.

En relación en el II Foro Internacional de Espacios para la Cultura. La Araña en la Web. (2012) se menciona:

Las instituciones encargadas de la custodia y divulgación del patrimonio cultural no podían mantenerse al margen

de estas novedades. Los museos, centros culturales y galerías se han visto obligados a replantearse objetivos y funciones, así como su presencia, a partir de ahora doble: real y virtual. Doblemente también pueden ser explotadas: hacia el exterior, pues permiten acceder al museo más allá de sus muros y brindar la posibilidad de proyectarse ilimitadamente; y en el interior, para mejorar, completar y explicar las colecciones, integrar múltiples recursos y ofrecer actividades tan variadas como diferentes sean los visitantes. La respuesta al reto digital ha sido muy variada: desde el empleo de las páginas web como simple folleto informativo, hasta complejas presentaciones *multimedia*, tanto en línea como *off-line*. Sin embargo, la mayoría de estas instituciones están todavía muy lejos de utilizar ni siquiera una pequeña parte de las innumerables posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para explotar su patrimonio o como patrimonio ellas mismas; por otra parte, temen perder visitantes reales a cambio de usuarios remotos, cuando en ningún caso es una experiencia intercambiable: la visita virtual no debe considerarse un sucedáneo de la real, sino que se trata de una vivencia diferente, y que en todo caso potenciaría la real.

En la actualidad estamos en una era de cambio, la cual no se sabe con exactitud hacia donde se dirige, ni cuales serán las consecuencias que ejerzan sobre la sociedad y para nuestro interés sobre la cultura y sobre la arquitectura cultural. Por lo que es importante tomar conciencia de la realidad y tratar de visualizar los cambios y los efectos que sufrirán los espacios culturales, en una relación virtual- real, donde la presencia física del usuario en los edificios culturales empieza a cuestionarse y por consiguiente la manera de diseñarlos.

Adicionalmente, es importante analizar el por qué se considera a los museos, las bibliotecas y los centros culturales en general como lugares aburridos, monótonos, de poco interés y atractivo, con el propósito de hacerlos más interesantes para la población en general.

Un buen ejemplo de espacio cultural, son los museos para niños, esto se argumenta en que son proyectados de manera más integral que los centros culturales tradicionales. Debido a que no son espacios únicamente de contemplación, ya que generan una vivencia más completa, se juega, se comparte, se socializa, se toca, se experimenta, se siente, a la vez que se aprende.

Con los principios de la era digital, se busca desarrollar espacios más atractivos, dinámicos, fluidos, evolutivos, interactivos, instintivos, exploratorios, como son los movimientos y el comportamiento humano, en contraposición a la rigidez de la arquitectura tradicional.

Los nuevos espacios culturales al igual que las NTIC busca para sus usuarios lugares dinámicos, con posibilidades de elección, de escoger, de dirigirse hacia las áreas de su mayor interés, combinando **INFORMACIÓN, APRENDIZAJE Y RECREACIÓN, EN UN ÚNICO ESPACIO** (diagrama 3.2-1-2).

ORGANIZACIÓN DE LAS NTIC Y DE LOS NUEVOS ESPACIOS CULTURALES



INTERACTIVIDAD

Uno de los principales cambios que ha generado las tecnologías de la información y comunicación, es la manera como se lleva a cabo el proceso de comunicación. Esta en su forma básica se conforma por los elementos mostrados en el siguiente diagrama.



DIAGRAMA 3.2-2-1

El emisor transmite un mensaje a un receptor a través de un canal y mediante un código determinado. Esta comunicación es la utilizada tradicionalmente por los medios de comunicación cultural, los cuales se dan en una única dirección, no hay una retroalimentación, y el receptor no tiene la posibilidad de escoger, de participar, de expresarse en esa comunicación, este es el ejemplo de los medios como la televisión, la radio, el cine, los libros, entre otros.

El cambio fundamental surgido con las NTIC, se basa en la

posibilidad que generan los canales de comunicación, de una retroalimentación. Brindando la posibilidad al receptor de expresarse, a la vez que ve ampliada la gama de opciones para escoger. Así, la comunicación se vuelve INTERACTIVA, el papel del receptor cambia, la comunicación es más real, más humana, como muestra el diagrama 3.2-2-2.



DIAGRAMA 3.2-2-2

Este cambio junto a la **instantaneidad** de los medios para comunicar y la capacidad de informar de **manera masiva**, con cobertura a nivel mundial a través de internet, ha cambiado la manera como se desarrolla la cultura en la totalidad de sus etapas, cambiando los gustos y patrones habituales, tanto del artista como del espectador. Cambios que empiezan a tener repercusiones en los espacios culturales y en la manera en que las personas participan del desarrollo cultural.

En el mundo de la información digital, esta evolución es conocida como el cambio de la Web 1.0 a la Web 2.0, donde la Web 1.0 es la forma más básica de la misma, se da la comunicación de forma lineal y sin interacción. Esta evoluciona hacia la web 2.0 y 3.0, cambia debido a que toma importancia las relaciones y el grado de participación de los usuarios. Concepto llevado al campo cultural, procurando que la infraestructura evolucione de los espacios cerrados, elitistas, donde únicamente se contempla un objeto o una obra, sin interacción, a espacios de participación, de retroalimentación, de interacción.

Características:

Web 1.0:

- El contenido es únicamente texto.
- El usuario no puede interactuar.
- Está limitado a lo que el web master (creador) muestre.
- Páginas estáticas.
- El usuario no puede desarrollar contenido.
- Usuario únicamente es espectador
- Creaciones fijas, sin actualizaciones.

Web 2.0:

- Dinámica , interactivo, programas abiertos, permite modificar, agregar, construir.
- Espacio colaborativo.
- Más facilidad para compartir y reunir información.
- Movilidad, cambian de contenido y estructura.
- Los usuarios desarrollan nuevos contenidos.
- Construcción de comunidades.
- Cooperación entre los usuarios de la red.
- Participación.
- Interactiva: debido a que permite la participación y el intercambio entre sus usuarios.
- Posibilita la relación bidireccional entre el emisor y el receptor.
- Accesible a un público amplio y diverso.

Las características de la web 1.0, son muy similares a los tradicionales espacios culturales, en contraste la Web 2.0 explica Magali Lladó Morales y Javiara Atenas (2011). Es “un espacio rico en experiencias de los usuarios que participan en la creación de contenido dinámico.

La Web 2.0 destaca por su contenido en metadatos y estándares web, a través de los cuales los usuarios operan libre y colectivamente para generar información”.(Pág.338). Tal como se pretende sean los nuevos centros de cultura.

Blogs, wikis, redes sociales, webs interactivas y podcasts. Cada uno de ellos entrelazados o independientemente, configuran la Web 2.0, porque son las maneras por las cuales la Web se convierte de estática a dinámica en pocos pasos. Cada uno de estos elementos es parte de una cadena y pueden trabajar de manera independiente, pero son mucho más interesantes si se conjugan en su trabajo, ya que amplían las posibilidades de obtener nuevos resultados. (Magali Lladó Morales & Javiera Atenas.2010. Pág.338)

Características ilustradas en la imagen 3.2-2-1, donde cada individuo tiene su propio carácter, pero a la vez, en el conjunto de la red logra acceder a un mundo de posibilidades multidireccionales.



IMAGEN 3.2-2-1 Red interactiva, multidireccional

Referente a la evolución de las tecnologías de la información Hdez. Montesinos. (2011) explica “Estos cambios han ayudado a la democratización y difusión cultural, al desarrollo de espacios generadores de contenidos, de creación y autoproducción, a la creación de lugares de relación, intercambio y diálogo”. (Pág.47)

La **INTERACTIVIDAD**, es la principal característica de la era digital que debe servir de analogía arquitectónica, buscando la interacción espacial y programática de las diversas etapas del desarrollo cultural. Con el fin de realmente generar una integración y evolución de los centros culturales.

Interrelación de etapas culturales

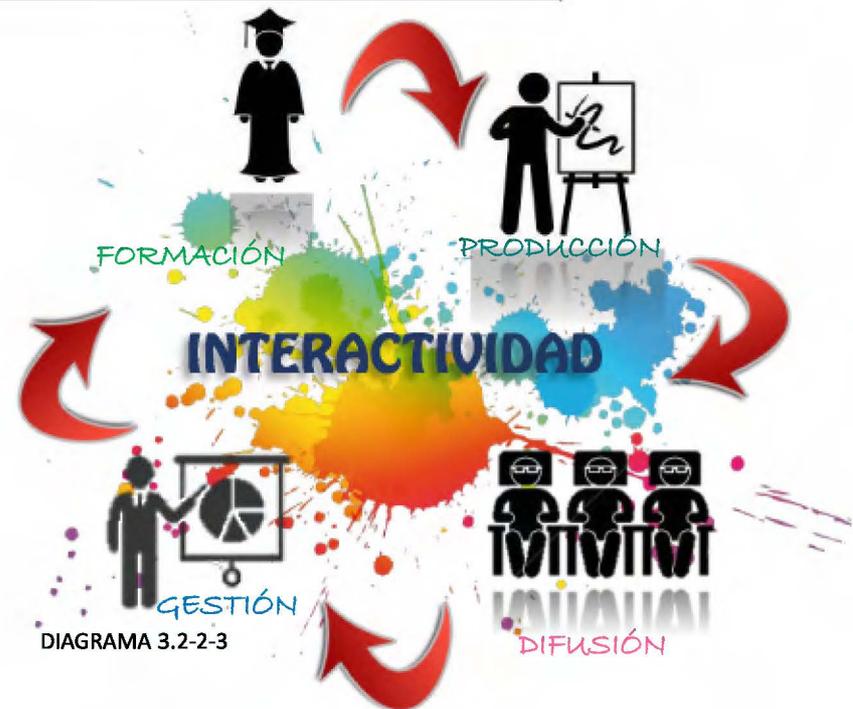


DIAGRAMA 3.2-2-3

La interactividad es el principal componente que incorporó el internet a la sociedad, y el cual ha ido cambiando de un modelo tecnológico de relación sujeto – máquina, a una relación sujeto- sujeto, evolucionando hacia una sociedad de relaciones más humanas. Interactividad donde el usuario tiene la opción de elegir la información que más es de su agrado o conveniencia.

No obstante, parece contradictorio que a pesar de que las tecnologías de la información y la comunicación permiten en la actualidad el contacto entre miles de personas a nivel global, a la vez la sociedad se ve afectada por un flagelo donde reina la soledad, el aislamiento, la falta de contacto social y físico, el cual, genera en la colectividad, sentido de falta de pertenencia, inseguridad, indiferencia, violencia, enfermedades psicológicas, drogadicción entre otras.

La arquitectura junto a la cultura juegan un papel clave para poder revertir esta situación. Y es precisamente mediante el concepto de interactividad digital, pero enfocado a los centros culturales que se pueden tomar medidas para ayudar a fomentar la socialización en las comunidades.

La interactividad no es una novedad en el campo del conocimiento, del aprendizaje y de las relaciones humanas; pero sí lo es en el campo de la museografía. Supone contemplar y tratar el museo con otros ojos; con los ojos de usuarios a quienes les gusta participar en las cosas y aprender. (Joan Santacana i Mestre & Carolina Martín Piñol.2010 Pág.16)

En la actualidad los espacios dedicados a la cultura que incorporan como base conceptual la interactividad son muy pocos, sin embargo, continua en crecimiento y es según los especialistas en gestión cultural una necesidad para enfrentar los cambios del presente y los del futuro. Pero no se trata de colocar pantallas gigantes por doquier, tener acceso wi- fi, tabletas electrónicas donde leemos la información de los objetos expuestos, o que ayudan a ubicar al visitante dentro de las instalaciones. Se trata de un concepto más integral, en el cual se promuevan las relaciones humanas, la interdisciplinariedad, la transdisciplinariedad, la interacción entre artistas de diversas ramas, entre los espectadores y los artistas, entre los administrativos o la institución con los visitantes y los artistas,

en un trinomio **ESPECTADOR -ARTISTA- ADMINISTRACIÓN** (diagrama 3.2-2-4), para poder obtener mejores relaciones y mejores resultados, donde todos toman parte activa del desarrollo cultural. Para poder llevar a cabo esta interacción, los espacios culturales deben estar diseñados de manera que permitan tal objetivo y a la vez que brinde las facilidades para desarrollar el contacto social y la participación de todos los integrantes.

En conclusión, está claro que la interactividad solo se puede dar en aquellos medios que son no lineales. Además, han de ser asincrónicos, es decir, deben poder ser usados en cualquier momento y no depender de una programación inflexible. Ello es así porque en los contextos interactivos el receptor escoge y decide, con lo cual él es quien controla qué parte del mensaje quiere y cuál no quiere. La no linealidad de los mensajes implica siempre la existencia de un cierto grado de interactividad. (Joan Santacana i Mestre & Carolina Martín Piñol.2010.Pág19)

INTERACCIÓN ENTRE LOS COMPONENTES DE LOS NUEVOS CENTROS CULTURALES. ESPECTADOR-ARTISTA-ADMINISTRACIÓN



DIAGRAMA 3.2-2-4

CENTROS INTERACTIVOS

Los centros culturales poseen dos características claves para el adecuado funcionamiento, (diagrama 3.2-2-5) estas son:

Centros Generadores y Espacios de Ocio Cultural

CENTROS GENERADORES

“Instituciones dinamizadoras y agitadoras de la cultura y del pensamiento. Además de espacios de creación, audiencia y consumo cultural, son sobre todo lugares de producción y de reflexión y estudio”. (Montesinos. 2011)

ESPACIOS DE OCIO CULTURAL

“Un gran espacio en dónde confluye una oferta amplia de consumo cultural y en la que se reúnen espacios especializados: teatros, salas de exposiciones, museos, centros de arte, salas de concierto y espacios polivalentes multiuso, incluso todo ello combinado con otras ofertas más cercanas al ocio y el entretenimiento”. (Montesinos. 2011)

Tradicionalmente el desarrollo de estos conceptos se conlleva de manera separada, lo que sugiere los nuevos requerimientos culturales es una hibridación de ambos conceptos, para ofrecer una experiencia más integral, atractiva y amena a la población.

ESPACIOS CULTURALES INTERACTIVOS

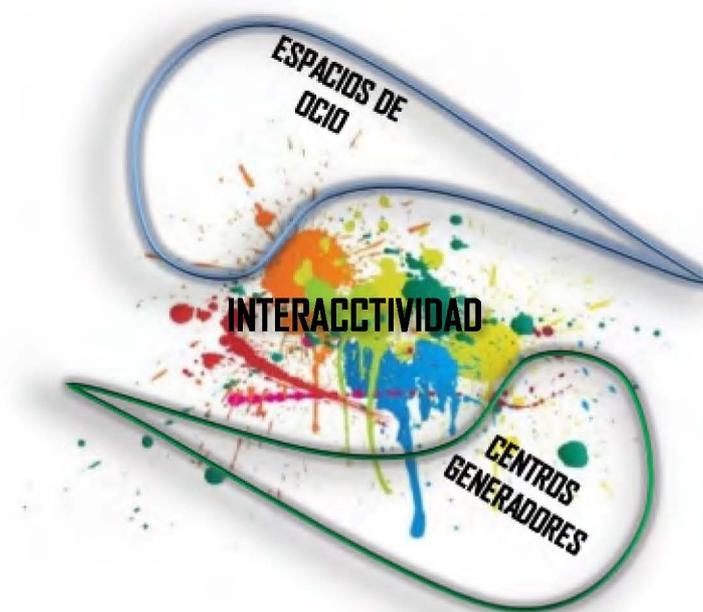


DIAGRAMA 3.2-2-5

Los nuevos requerimientos de la infraestructura cultural, promueve espacios multifuncionales, que inviten a ser visitados, flexibles, dinámicos, abiertos, vinculados con el exterior, con el contexto urbano, en el cual los diversos espacios se interrelacionen, que sus recorridos sean intuitivos, dinámicos, exploratorios, fluidos, continuos y que inspiren a la creatividad, el aprendizaje y el ocio.

ARQUITECTURA EN LA ERA DIGITAL

La tecnología en la llamada revolución digital a influido de dos maneras la arquitectura, una como herramienta y otra como concepto, dependiendo del enfoque que el arquitecto le quiera dar.

A. NTIC COMO HERRAMIENTA

El desarrollo de las tecnologías indiscutiblemente ha generado un aporte importante en el campo de la arquitectura, utilizada como una herramienta que facilita las labores diarias del arquitecto, más potencia, mayor precisión y capacidad, una reversibilidad de los procesos que dinamiza y agiliza el trabajo, tanto en el proceso de diseño, como para la realización de presupuestos, organización de la mano de obra, control del proceso constructivo, representación espacial, comunicación con el cliente, entre otras facilidades que hacen del ordenador digital una herramienta importante.

Algunos teóricos han denominado arquitectura digital a un nuevo modo de entender la obra y sus procesos, que ha surgido claramente vinculado a la revolución tecnológica de la información. Su

característica más evidente es la progresiva incorporación de herramientas digitales en la práctica arquitectónica. Una de las consecuencias más decisivas de estas nuevas tecnologías se produce en el diseño, representación, modelación y, sobre todo, visualización del proyecto.

(Underléa Bruscato .2006 Pág4)

Herramientas que han ampliado las posibilidades de generar nuevas formas y calidades espaciales que en otras circunstancias tecnológicas sería casi imposible de realizar.

B. NTIC COMO CONCEPTO

La otra función importante que ha concebido la tecnología digital en la arquitectura, y la cual es de mayor interés para este trabajo, es el papel conceptual, la manera como interviene en los modos de vida de las personas.

En palabras de Fredy Massad y Alicia Guerrero Yeste: *“Esta revolución en la arquitectura no es un acto de reacción contra modelos establecidos sino la materialización de una nueva sensibilidad formal e intelectual... Tal vez por eso es posible sostener que*

estamos frente a una revolución que operará cambios fundamentales sobre los parámetros y conceptos de la arquitectura tal cual actualmente es reconocida y definida.” (Underléa Bruscato .2006.Pág.35)

Adicionalmente, respecto a los cambios que producen las tecnologías en la sociedad y los cuales se busca sirvan de referencia para guiar a la arquitectura actual, Underléa Bruscato (2006) menciona:

Algunos equipos de arquitectos han estado especialmente atentos a las nuevas funciones que la arquitectura debe incorporar en el seno de una sociedad en constante cambio, donde los valores de solidez y perdurabilidad han dado paso a un pensamiento arquitectónico vinculado con la velocidad, la flexibilidad y la fluidez de la sociedad contemporánea. (Pág. 124).

Esta renovación en la arquitectura, se encuentra en procesos preliminares, en experimentación constante, en transformación de formas y contenidos, que no responden a estilos anteriores, todavía indefinida. Al respecto Branko Kolarevic citado en (Underléa Bruscato .2006) menciona “Se

trata de arquitecturasno-tipológicas, discontinuas, amorfas, no-perspectivas, ahistóricas”. (Pág.23) . Es una arquitectura evolutiva y mutante al igual que la tecnología de la información y la comunicación. Indaga en la eficacia y el minimalismo, formas y espacios dinámicos y fluidos.

Underléa Bruscato explica que los arquitectos de la era digital se plantean: que si los usuarios de la arquitectura son personas y las personas se mueven aleatoriamente, la arquitectura debe permitir esta vaguedad. Si el proceder de los individuos no es recto, ni unidireccional, ni constante, ¿por qué las paredes tienen que ser verticales y los edificios, permanentes? Si los movimientos de las personas son suaves, oblicuos, indeterminados, la arquitectura debe incorporar también un cierto grado de suavidad, de oblicuidad, de indeterminación. Asimismo, la arquitectura también debe dejar espacio a la espontaneidad y lo imprevisto.

Para Saggio, negar esta evidencia es algo similar a lo que ocurrió con todos aquellos que, por allá los años veinte, no quisieron comprender el potencial de lo industrial: “Si pensamos en lo que ocurrió en los años veinte, veremos también que intelectuales

como Walter Gropius (y Le Corbusier y Mies) tuvieron la capacidad de reformular “completamente” la arquitectura sobre el estímulo del nuevo mundo mecánico e industrial.”

(Underléa Bruscato .2006.Pág.35).

Los cambios tecnológicos son una realidad que impacta a la sociedad y debemos hacer el mayor esfuerzo como diseñadores por comprender su impacto en la arquitectura. Como se puede apreciar la arquitectura de la era digital, al contrario de lo supuesto, de que iba a convertirse en una arquitectura deshumanizada, es una arquitectura que visualiza la humanidad como eje principal, en sustitución del mecanicismo, en búsqueda de mejores condiciones para las personas, sus relaciones sociales y las relaciones con el medio, de ahí la importancia de buscar su aplicabilidad en los espacios culturales.

REDES DIGITALES Y ESPACIOS CULTURALES

Una de las características principales que se deriva de las TIC, aplicables a los espacios culturales, es el trabajo en red, donde hay una especie de inclusión masiva de los usuarios, donde la red se construye a partir de la colaboración de todos sus miembros, y para beneficio de todos, donde todos son espectadores pero a la vez creadores de contenido, se trabaja como una comunidad organizada donde todos aportan al desarrollo de la comunidad.

Una red de computadoras, también llamada red de ordenadores, red de comunicaciones de datos o red informática, es un conjunto de equipos informáticos y software conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos, con la finalidad de compartir información, recursos y ofrecer servicios.

La finalidad principal es compartir los recursos y la información en la distancia, asegurar la confiabilidad y la disponibilidad de la información, aumentar la velocidad de

transmisión de los datos y reducir el costo general de estas acciones. Un ejemplo es Internet.

(http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras)

La Red no es sólo un soporte sobre el cual se puede depositar el trabajo del artista, la Red es, en sí misma, parte de la obra digital, aplicado a la arquitectura cultural, los nuevos centros culturales, deben ser vistos como obras de arte, no como contenedores de arte.

Al trabajar en red, los espacios culturales pretenden integrar todas las etapas del desarrollo cultural en un mismo espacio, como un sistema integrado. Tanto para la organización interna como externa

TIPOS DE REDES

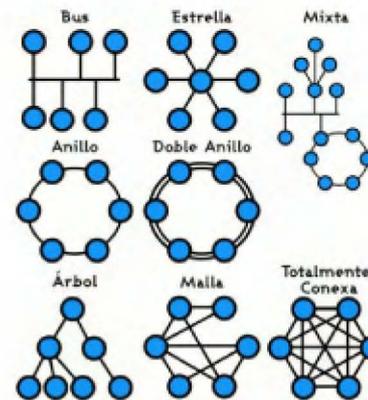


DIAGRAMA 3.2-2-6

Como se muestra en el diagrama 3.2-2-6, existe varias tipologías de organización de las redes, dependiendo de las necesidades y de las relaciones entre los nodos.

Es la configuración de tipo malla o totalmente conexa, la que más se acopla a las demandas de las NTIC y por lo tanto, la que mejor responde a las necesidades de los centros culturales, esto debido a que busca una mayor democratización de la información, donde cada nodo o usuario pueda acceder a la información requerida y a la vez aportar al sistema en general.

Así la arquitectura debe estudiar cuales son las relaciones más adecuadas para cada proyecto en particular, buscando la mayor cantidad de conexiones posibles entre sus espacios.

RED DIGITAL INTERACTIVA

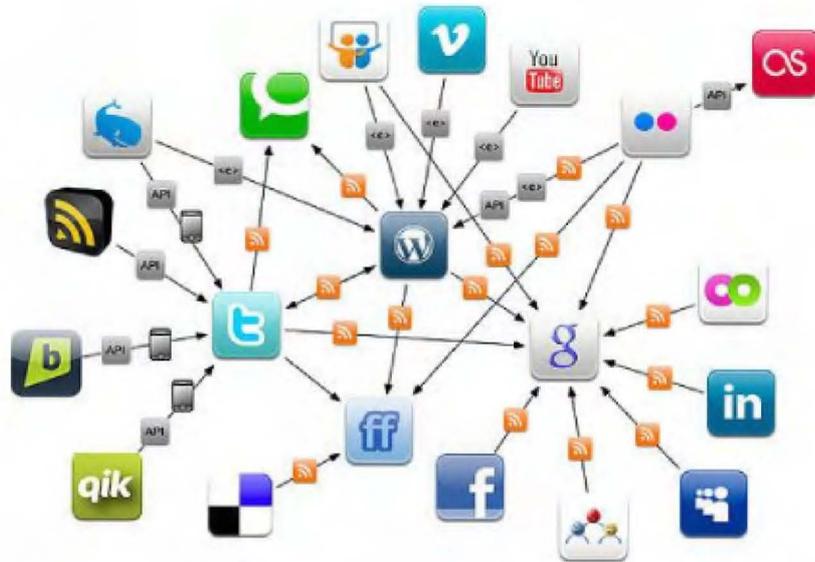


DIAGRAMA 3.2-2-7

El comportamiento de las redes informáticas y de las redes sociales (diagrama 3.2-2-7) son una analogía aplicable a la arquitectura de los espacios culturales, en los cuales se busca ofrecer información y entretenimiento a un sector amplio de la población, de manera interactiva, participativa, retroalimentaria, integral, dinámica, de fácil acceso, universal, abierta, en constante evolución, auto constructiva, generadora de comunidad, promotora de la socialización, donde todos aportan y todos se benefician.

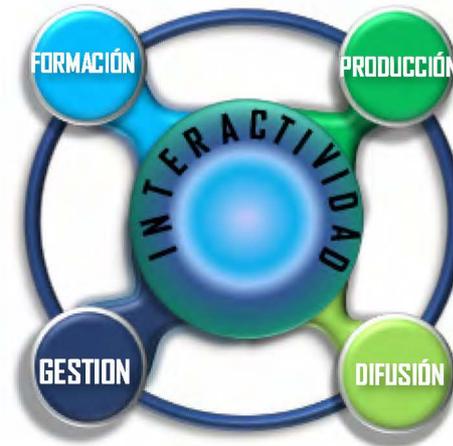
ORGANIZACIÓN TRADICIONAL DE LOS ESPACIOS CULTURALES



DIAGRAMA 3.2-2-8

NUEVA ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS CULTURALES- RED INTERACTIVA

DIAGRAMA 3.2-2-9



Tal como son las relaciones en las redes sociales o en las TIC, la organización de los centros culturales debe evolucionar de una estructura lineal (diagrama 3.2-2-8), o incluso de nodos aislados, a una estructura multidireccional (diagrama 3.2-2-9), interrelacionada, donde todos los componentes del desarrollo cultural tomen parte activa del sistema. En una búsqueda de generar una experiencia agradable, una vivencia cultural.

SINTESIS DE LAS ANALOGÍAS ENTE LAS NTIC y LA ARQUITECTURA CULTURAL

ANALOGÍA DE LAS NTIC y ARQUITECTURA CULTURAL

- Acceso global a la información, instrumento de acción educadora.
- Democratización del arte.
- Libre acceso para todos los usuarios. Público, al servicio de la sociedad.
- Accesible a un público amplio y diverso. Espacios inclusivos.
- Promueven la participación de los ciudadanos.
- Busca superar las barreras espacio temporales.
- Generador de contenidos: Información no sólo es consumida, si no también creada.
- Interactividad, la experiencia individual on line con iguales en el espacio físico: clubes off line.
- Lugar de relación, de encuentro, de intercambio y diálogo, espacio para socializar.
- Propiciar la transversalidad: Intercambio de experiencia y conocimiento.
- Nodo de una red, centros culturales como nodo de una red mayor.
- Lugar para la performance y la celebración colectiva.
- Lugar de autoproducción.
- Espacio participativo y no sólo contemplativo.
- Configuración entendida como un módulo flexible, dinámico, versátil y multifuncional.
- Espacio colaborativo: Mas facilidad para compartir y reunir información, cooperación entre los usuarios de la red.
- Movilidad, cambian de contenido y estructura.
- Construcción de comunidades.

ANALOGÍA DE LAS NTIC y ARQUITECTURA CULTURAL

- Relación multidireccional entre el emisor y el receptor.
- Redes y espacios multidireccionales
- Los valores de solidez y perdurabilidad han dado paso a un pensamiento arquitectónico vinculado con la velocidad, la flexibilidad, la suavidad, la oblicuidad, la indeterminación y la fluidez de la sociedad digital contemporánea.
- La Red no es sólo un soporte sobre el cual se puede depositar el trabajo del artista, la Red es, en sí misma, parte de la obra digital, igualmente los nuevos centros culturales deben dejar de ser vistos como contenedores de arte, y deben también ser visualizados como obras.
- Sistema abierto, en constante evolución y mutación.
- Busca ofrecer información y entretenimiento en un solo lugar.
- Recorridos instintivos, dinámicos, exploratorios, fluidos, continuos.
- Desarrollo de espacios que inspiran la creatividad, el aprendizaje y el ocio.
- Arquitecturas no-tipológicas, discontinuas, amorfas, no-perspectivas, ahistóricas.
- Visualiza la humanidad como el eje principal, a la que debe servirle.
- Al igual que los supertextos o metalenguajes, combinan texto, audio, video, imágenes, ampliando las posibilidades de la comunicación y generando nuevas formas de arte, los centros culturales deben combinar las etapas culturales y los tipos de arte para generar nuevos resultados.

NUEVOS REQUERIMIENTOS ESPACIALES 3.2-3

BIBLIOTECA- LIBRERIA-MUSEO- GALERIA-AUDITORIO -TEATRO - CINE-ANFITEATRO- CENTROS CULTURALES

La evolución de la humanidad, los cambios sociales, la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, entre otros, han generado cambios importantes en la manera como se desarrolla la cultura. Especialmente por la forma como se transmiten los datos digitalmente y por consecuencia la aparente reducción en la necesidad de presencia física en los espacios culturales.

La arquitectura tiene un papel muy importante en el éxito o fracaso de los proyectos culturales. Siendo el principal interés, el beneficio de las personas, porque espacios culturales sin gente, no tiene sentido, por lo tanto, es nuestro deber comprender las nuevas funciones y necesidades de los diversos espacios culturales, de los usuarios, de los artistas, de los administrativos y de la sociedad en general para lograr proyectar los nuevos espacios culturales de la mejor manera posible.

Los nuevos centros culturales deben buscar:

- Sostenibilidad
- Confort
- Equilibrio entre vanguardia y tradición
- Respetar el sentido de lugar e identidad
- Más áreas de computación, tipo salas multimedia y mediateca.
- Áreas para trabajo colectivo.
- Zonas para lectura y estudio informal.
- Relación con el exterior, mayor apertura física.
- Acceso y equipamiento universal.
- Espacios interactivos y dinámicos.
- Espacios e infraestructura flexibles, versátiles.
- Áreas que promuevan el contacto social, el aprendizaje informal.
- Áreas destinadas a los niños, como las ludotecas.
- Influir positivamente en la trama urbana o ser revitalizador urbanístico.
- Invitar a ingresar y hacer uso de los espacios.
- Tener áreas que promuevan el ocio y el turismo.
- Complementar con otros servicios, como alimentación y recreación.
- Espacios para autoproducción y exposición artística de la comunidad.

A continuación se identifican algunos de los cambios que ha sufrido la infraestructura cultural, debido al desarrollo de las tecnologías:



BIBLIOTECAS- LIBRERIAS

Las bibliotecas, las librerías y las editoriales en la actualidad podrían sentirse amenazadas por la fácil disponibilidad de la información a través de las tecnologías digitales. Ahora los usuarios tienen accesos y habilidades que previamente sólo estaban en posesión de los profesionales de la información, también varía la capacidad de adquirir servicios y materiales, como los libros en la red, que anteriormente se adquirían únicamente en librerías y bibliotecas.

El extraordinario desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, ha llevado a definir un nuevo modelo de sociedad, la "sociedad de la información". Modelo que ha exigido la actualización en la forma de trabajar de las bibliotecas y las librerías.

Como parte de la misma evolución, la profesión del bibliotecario también a sufrido cambios, desde las funciones, hasta el mismo nombre de la profesión, en la actualidad se le han designado otros nombres más de acuerdo a las nuevas funciones, como por ejemplo Cybrarians o cibertecarios.

La palabra ya fue acuñada por el belga Michel Bauwens en 1994, aunque con otra acepción. Los cibertecarios serán expertos en categorizar la masa de información en internet para que la gente pueda encontrarla, haciendo búsqueda más intuitivas basadas en la web semántica. Tomàs Baiget. (Pág.33)

Varela Concha. (2011), expone:

Hoy es algo común hablar del fuerte impacto que la tecnología está teniendo en las bibliotecas. Iniciado con la automatización de sus procesos y productos, y continuado por el empleo de las nuevas formas de comunicación –espacios web y las redes sociales para alojar su información o servicios a la comunidad, contenidos digitales adquiridos o licenciados, pero también producido por ellas mismas–, está introduciendo cambios que van más allá de los visibles a primera vista. Hasta tal punto debe reposicionarse en la denominada sociedad de la información y el conocimiento, que se impone un nuevo modelo bibliotecario. (Pág.564)

Sobre el tema Tomàs Baiget, expone que en algunos países de Europa y en los EUA, las bibliotecas digitales se consideran un componente básico en la realización a largo plazo de la prometida ciber-infraestructura, como herramientas que cambiarán la forma cómo se organiza, almacena, difunde, y conserva la investigación en ciencias y humanidades.

Ante los nuevos cambios las instituciones culturales no se han quedado estáticas y han buscado la manera de evolucionar exitosamente, estableciendo nuevos objetivos, brindando nuevos servicios y productos, nuevas alianzas con otros centros culturales, bibliotecas, universidades, centros educativos, institutos científicos, entre otros; al respecto Varela Concha. (2011) cita:

Si las fronteras entre los distintos tipos de bibliotecas hace ya años que comenzaron a diluirse, también las bibliotecas han comenzado en los últimos tiempos a desarrollar alianzas con servicios que tradicionalmente eran disjuntos dentro del sector. El ejemplo del nuevo modelo de biblioteca universitaria denominado learning resources centre en UK, o centro de recursos para el aprendizaje y la investigación (crai) en España,

muestra algunas de estas alianzas, que comienzan con las de bibliotecas y servicios informáticos y se expanden a servicios de información y orientación a la comunidad universitaria, de publicaciones, laboratorios de idiomas, servicios de formación del profesorado, etc. (pág567)

Además explica que la diferencia de estos centros con las bibliotecas, son fundamentalmente de escala en el uso de los recursos tecnológicos: más hardware y sobre todo un uso intensivo de software para el acceso a la información y la producción de información, preferentemente en grupo, respondiendo así a un modelo de enseñanza que se basa más en el aprendizaje del alumno, que en la lección magistral del profesor.

Los cambios adaptativos de las nuevas bibliotecas van a tener consideraciones importantes en los espacios arquitectónicos, al parecer se va a buscar:

- Más áreas para los salones o laboratorios de computación.
- Mayores áreas de trabajo colectivo.
- Zonas de lectura informal.
- Mejor relación con el exterior, mayor apertura física.

- Mayor énfasis a las salas multimedia y mediateca.
- Acceso y equipamiento universal.
- Espacios más interactivos y dinámicos.
- Espacios e infraestructura flexible.
- Áreas que promuevan el contacto social, las conversaciones, la interacción, el aprendizaje informal.
- Posible reducción o sustitución de las áreas de estantería bibliográfica por zonas para procesadores y servidores digitales.
- Áreas destinadas a los niños, ludoteca.



MUSEOS

Los museos son espacios culturales que también han experimentado cambios importantes durante el transcurso del tiempo, con la necesidad de evolucionar y satisfacer las nuevas demandas de la población. Primeramente a tenido que cambiar la concepción de espacio cerrado, exclusivo de algunas elites sociales y abrirse, ser accesible a toda la población, dándole énfasis al propósito educativo.

La nueva museología abogaba por romper la idea tradicional de museo, de desprenderle de esa naturaleza hermética, de que el museo fuera el sancta sanctorum de las artes sólo accesible a personas culturalmente cualificadas y con extensos conocimientos en arte. La museología de los 70 se propuso el reto de hacer que los museos fueran lugares abiertos, accesibles al gran público y que su visita se convirtiera en un acto cotidiano. Estas premisas poco a poco han ido cambiando la idea de museo, que cada vez más se concibe como un espacio participativo y no sólo contemplativo como habían sido desde su origen. Visitas guiadas, cartelas

ilustrativas, publicidad, exposiciones variadas que atraigan al público de forma recurrente se han convertido en grandes pilares para lograr la idea de dinamización. Isabel Soriamayo. 2000. (Pág.3).

En este proceso de cambio, las NTIC han tenido un papel protagónico, en su mayoría de carácter positivo. Desde la catalogación y la creación de bases de datos de sus materiales, sistemas respectivos a la seguridad, restauración de las obras, labores de gestión, optimización de los recursos existentes y del tiempo, y la que posiblemente a generado mayor cambio es la divulgación que permite realizar los medios tecnológicos a nivel mundial.

Las NTIC poseen en potencia casi todas las características o premisas de las que parte la museología actual. Participación, socialización, educación, proyección, apertura, dinamización... La década entrante, debería pasar a la historia de la museología como la de la introducción en los espacios culturales de este tipo de técnicas off line, la de los fenómenos multimediales, la de la integración en los espacios (ya sea de forma virtual o real) de recursos

basados en la informática. Su finalidad, evidentemente, ser educativa, divulgativa, informativa, editorial, recreativa o utilitaria. Isabel Soriamayo 2000. (Pág.3)

Los cambios generados por las NTIC deben ser vistos de manera positiva y aprovechar al máximo el potencial que ofrecen, principalmente en el ámbito educativo, al facilitar el acceso de la información a la población, democratizando la cultura.

Podríamos establecer que el museo, que desde antaño ha sido concebido como lugar de delectación para algunos aficionados ilustrados, donde se depositaban y exponían obras y objetos de valor, participa hoy en primera fila en la vida cultural y educativa de la ciudad, apostándose por un museo vivo y organizado, totalmente público, al servicio de la sociedad y, entendido como un instrumento de acción educadora, donde además de aprender, se disfruta. Por tanto, resulta fácil reconocer atendiendo a la realidad museística actual, que el museo, afortunadamente, dejó de ser simplemente una

entidad conservadora de la memoria, de nuestro patrimonio histórico, para convertirse en una institución, principalmente cultural.. Suárez 2005, citado en (Pablo Álvarez Domínguez 2008/2009.Pág192)

Cambios que han impulsado la consideración de un nuevo museo entendido como institución cultural según Suárez, 2005 citado en Pablo Álvarez Domínguez (2008/2009):

- a) Las nuevas instituciones museísticas han asumido el papel de instituciones culturales, con el consiguiente incremento de la valoración y la expectativa públicas, así como de la presión social y mediática.
- b) La conservación del patrimonio sigue siendo una función básica, pero ahora, el público se ha convertido en el referente último del museo, su razón de ser. Por ello, la educación es, casi siempre, su objetivo principal.
- c) La presencia de los medios de comunicación altera la labor del museo: son su competencia directa, promoviendo una nueva cultura; condicionan -mediatizan- sus actividades; permiten una difusión inimaginable hace unos años.

d) Las nuevas tecnologías y las redes han irrumpido con mucha fuerza, trastocando por completo algunos conceptos: exposición, colección, difusión, público, etc. Se ha pasado de un público potencial limitado –visitas anuales locales, nacionales, internacionales- a otro inmenso, tan amplio como el número de ciudadanos del mundo que tengan conexión a Internet.

e) Los recursos públicos y privados son limitados y, además, se tienen que repartir entre un mayor número de instituciones, lo que ha introducido en el museo toda una gama de nuevos conceptos: rentabilidad sociocultural, voluntariado, modelos de gestión, marketing, modelos de financiación, diferenciación, etc. (Pág192).

Álvarez Domínguez , plantea un cambio del museo como espacio de almacenaje o archivo a un museo de pedagogía, enseñanza y educación, donde se aprovecha el museo como generador de conocimiento a nivel formal, no formal e informal, de una manera más accesible, dinámica e interactiva para toda la población, con especial ayuda de los medios tecnológicos. También indica que estos nuevos centros deben:

- Potenciar su función educativa no formal.
- Organizar prácticas de taller o de laboratorio para incorporar una dimensión más activa al aprendizaje.
- Elaboración de materiales didácticos.
- Impulsar la investigación.
- Organizar actividades de divulgación científica, artística y cultural (conferencias, coloquios, cursos de formación, etc.), destinadas a todos los públicos.
- Organizar exposiciones itinerantes .
- Colaborar con otras instituciones educativas.
- Realización de actividades culturales y de ocio.

Algunos de los cambios que repercuten en la arquitectura museística son:

- Espacios más flexibles y dinámicos.
- Emplazamientos, con valor o revitalización urbanística.
- Las instalaciones deben invitar a ingresar y hacer uso de los espacios.
- Espacios y estructuras versátiles, mutables, que permitan adaptarse y evolucionar junto a los nuevos requerimientos.
- Acceso universal.
- Espacios para la interacción informal, la conversación.
- Zonas para la realización de proyecciones, uso multimedia, instalaciones artísticas.
- Áreas que promuevan el ocio y el turismo, como actividades vinculadas a las actividades culturales.
- Deben interrelacionarse los espacios expositivos con otros espacios y funciones que complementen los servicios y bienes que se ofrecen.
- Brindar espacios tanto para la preservación y exhibición, como para la formación y producción tanto artística como científica.



TEATROS- AUDITORIOS

El teatro como espacio para la representación de manifestaciones artísticas, ha sufrido modificaciones desde su origen. Desde los inicios del teatro en la antigua Grecia, este ha evolucionado dependiendo de las condiciones e ideales de la sociedad, así como de los recursos y necesidades con los que cada comunidad cuenta.

La tecnología siempre a incidido en la manera en que se produce y se exhibe el arte. Así por ejemplo, los griegos utilizaban grúas para hacer aparecer dioses en las escenas, o carruajes con los que cambiaban el escenario. En la actualidad la tecnología se utiliza en el teatro para el desarrollo de efectos especiales, buscando generar un mayor impacto dramático en los espectadores.

Uno de los objetivos de los arquitectos desde los griegos a los actuales, es garantizar la buena visión del escenario y la acústica. Para ello, en un principio se situaban los teatros en laderas de colinas aprovechando la pendiente, después evoluciono en los teatros romanos con graderías de madera,

junto a otras configuraciones espaciales.

La tecnología a intervenido en elementos importantes tales como la iluminación, el sonido, proyecciones digitales, la configuración espacial del auditorio o sector de ubicación del público y del escenario.

Así por ejemplo, en la actualidad se utilizan complejos sistemas de iluminación artificial computarizados y proyecciones digitales, que no solo iluminan, sino que se convierten en parte importante del espectáculo.

El sonido es otro elemento importante que ha evolucionado, fue un aspecto fundamental a la hora de diseñar un espacio teatral, en busca de la mejor acústica, no obstante, en la actualidad no es un factor esencial, debido a que los sistemas de audio son capaces de proporcionar excelente sonido para todo el auditorio, ya sea para espacios confinados o abiertos.

Los teatros contemporáneos buscan adaptarse a las



CINE

necesidades de los artistas y de los espectadores, permitiendo el cambio de configuraciones espaciales, gracias a la flexibilidad de las estructuras, en combinación con equipos mecánicos, hidráulicos, eléctricos, etcétera, que permiten mover paredes, levantar plataformas, reconfigurar la disposición de las butacas, mover la ubicación del escenario, entre otras configuraciones espaciales, con lo que se garantiza un mejor aprovechamiento de las instalaciones y la posibilidad de desarrollar eventos de diversas índoles, además de permitir una mayor interacción entre el actor y el público, como lo plantea el teatro contemporáneo.

La principal característica que deben buscar los nuevos teatros y auditorios, es la flexibilidad, con el propósito de en un mismo espacio ser capaz de albergar distintas presentaciones artísticas, culturales, sociales, educativas, recreativas, entre otras, maximizando el uso del espacio.

El cine es otra de las actividades culturales que más impacto ha tenido con las nuevas tecnologías, desde la producción y distribución, hasta la exhibición de películas cinematográficas, lo que ha obligado a los productores, distribuidores y exhibidores a variar sus estrategias para llegar a nuevos públicos.

La tecnología permite tener en los hogares equipos de video y audio tan sofisticados o mejores aún, que los que posee una sala de cine, también permite ampliar la gama de películas que se pueden observar gracias a internet, sin importar su país de origen o compañía productora, no teniendo que limitarse a las películas norteamericanas que son las que principalmente se proyectan en las cadenas de cine comercial. Tener los videos en formatos digitales, permite poder ver la película las veces que se desee, retroceder o avanzar, cambiar el idioma, entre otras ventajas que trae la tecnología y las cuales alejan a las personas de las salas de cine tradicionales. Estos cambios apuntan a que la industria cinematográfica debe replantearse las nuevas demandas de los usuarios para ser competitivas.



CENTROS CULTURALES

Las salas de cine y los teatros cuentan con problemas parecidos al reducirse su cantidad de público ante las nuevas tecnologías, sin embargo, existen factores de peso que garantizan la existencia de estas actividades culturales por mucho más tiempo, como es el ambiente y la atmósfera que envuelve un espectáculo teatral o una película, el sentirse inmerso en los acontecimientos, los servicios adicionales que se ofrecen como el de alimentación, pero sobre todo esta la necesidad humana de contacto social, de ver y ser visto.

Nuevamente la arquitectura de la infraestructura cultural, conlleva cambios para poder adaptarse a los nuevos requerimientos, para lo cual, las salas de cine deberían ser diseñadas bajo parámetros muy similares a los anteriormente señalados para los teatros, buscando una mayor flexibilidad y versatilidad de sus espacios y estructuras, de modo que permitan el desarrollo de actividades de diversas índoles en una misma área, potencializando el uso del mismo.

Los centros culturales, han sido y continúan siendo un importante elemento desarrollador de cultura para las comunidades, especialmente en los sectores rurales, donde el acceso a la cultura es escaso. “A grandes rasgos, un espacio cultural debe ser entendido, por un lado, como un lugar donde las personas pueden acceder y participar de las artes y los bienes culturales en su calidad de públicos y/o creadores; por otro, como motor que anima el encuentro, la convivencia y el reconocimiento identitario de una comunidad”. (Guía Introducción a la gestión e infraestructura de un Centro Cultural Comunal. Gobierno de Chile. 2011.Pág.13)

Existen varias clasificaciones para un centro cultural, puede ser especializado o polivalente. Los centros culturales polivalentes generan una oferta con la mayor cantidad de servicios posibles: artístico-culturales, científicos, deportivos, sociales, entre otros, buscando abarcar la mayor cantidad de usuarios posibles. Los especializados, en cambio, centran su oferta en un área específica o en una combinación de ellas, dirigido principalmente a un público determinado.

También se clasifican en:

- Centros culturales de proximidad, tienen un carácter local, territorial, de servicios básicos para la acción cultural, dirigidos al uso y consumo local.
- Centros culturales de centralidad, son aquellos edificios únicos, por lo general de grandes dimensiones, que poseen una infraestructura singular y que marcan un hito visual y simbólico dentro de una ciudad. Estos espacios tienen por objetivo ser centros claves para la difusión, conservación y desarrollo de grandes acciones artísticas, culturales y patrimoniales, tanto a nivel nacional como internacional.

No obstante, la clasificación no es rígida y se pueden dar variaciones, lo más importante es lograr ajustarse a las necesidades de la población.

Los centros culturales tienen la ventaja de ser espacios donde se da una amplia variedad de servicios, lo que es esencial para afrontar las cambiantes demandas de la sociedad y adaptarse a los nuevos paradigmas culturales de la era digital.

Hablando de sus funciones, Friedhelm Schmidt-Welle, investigador del Instituto Iberoamericano de Berlín, Alemania, señala que “los Centros Culturales se encuentran en una “especie de no lugar” o en un lugar a medias entre muchas instituciones y sus respectivos conceptos o programas culturales. Organizamos exposiciones, pero no somos museos, muestras de cine pero no somos cines, teatro y danza sin convertirnos en teatros, lecturas sin ser cafés literarios, coloquios y ponencias científicas sin convertirnos en universidades, y muchos de los centros culturales tienen una vasta colección de libros sin convertirse exclusivamente en bibliotecas, o publican libros sin ser por eso una editorial”. (Guía Introducción a la gestión e infraestructura de un Centro Cultural Comunal. Gobierno de Chile. 2011 Pág.13)

Adicionalmente la misma guía menciona que los centros culturales deben aspirar a alcanzar las siguientes cualidades:

- **Singularidad:** Un centro cultural debe ser único y distinguirse de los demás, ya sea por sus características arquitectónicas,

su programación y su modelo de gestión.

- **Conectividad:** Un centro cultural debe estar en constante conexión con el resto de los espacios culturales existentes en el territorio más próximo.
- **Sinergia:** Un centro cultural debe participar activa y concertadamente con otros espacios u organizaciones culturales afines, generando un nuevo sistema que les permita aprovechar las ventajas, rentabilidades y eficiencias de cada uno, así como también del todo que conforman.
- **Adaptabilidad:** Un centro cultural debe adaptarse a las transformaciones y entregarse al cambio sin abandonar su misión. (Pág.18-19).

Referente al tema de la influencia de las tecnologías sobre los centros culturales, al ser estos una combinación de espacios culturales específicos, como bibliotecas, museos, galería, entre otros, los cambios o evolución que afecta a los espacios específicos van a influir en las características espaciales del centro cultural en general.

Los nuevos centros deben ser diseñados de modo que los diversos espacios estén interrelacionados de manera eficiente, dinámica, integral, debido a que no es suficiente que estén uno junto a otro, sin ninguna clase de vínculo.

Al igual que muestra la imagen 3.2-3-1, en la red cada programa digital o aplicación digital tiene una función, pero en conjunto forman un mundo de posibilidades, rico en información y entretenimiento, concepto que debe ser aplicado para el desarrollo de la infraestructura cultural en la era digital.



IMAGEN 3.2-3-1

Interrelación de los programas digitales trabajando integralmente para desarrollar la red como totalidad, abundante en información y entretenimiento, condiciones que deben ser adoptadas por los centros culturales.



ESTUDIOS DE CASO 3.3

-MEDIATECA DE SENDAI POR TOYO ITO

-MUSEO CONFLUENCIAS POR COOP HIMMELB(L)AU-WOLF D. PRIX

-CONCLUSIÓN DE ESTUDIOS DE CASOS

MEDIATECA DE SENDAI - POR TOYO ITO



IMAGEN 3.3-1

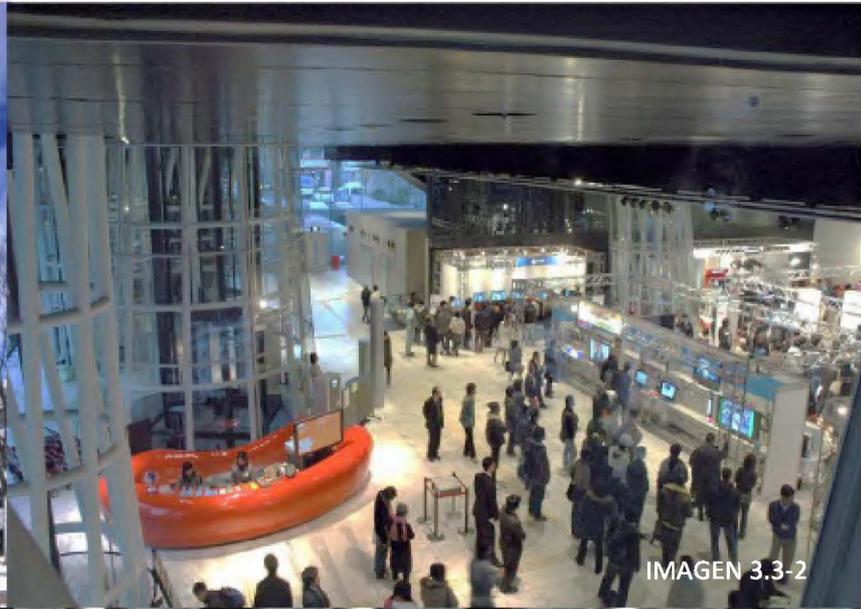


IMAGEN 3.3-2

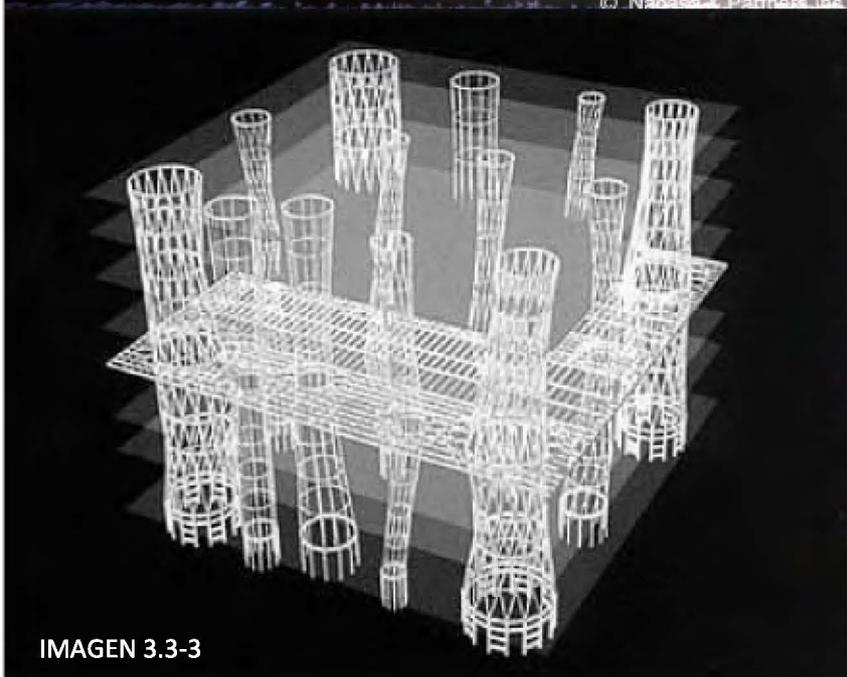


IMAGEN 3.3-3



IMAGEN 3.3-4

MEDIATECA DE SENDAI POR TOYO ITO

La Mediateca de Sendai, realizada por el reconocido arquitecto a nivel mundial Toyo Ito, es una muestra importante de los nuevos espacios destinados al desarrollo cultural en la era digital, debido al trasfondo teórico que conllevó la realización de este edificio.

CARACTERÍSTICAS:

Localización: Aoba-ku, Sendai, Miyagi, Japón
Periodo: 1995-2001
Estructura : acero, hormigón armado
Escala: 7 pisos, 2 sótanos
Área del sitio: 3,948.72m²
Área de edificio: 2,933.12m²
Total Área: 21,682.15m²

Su desarrollo pretendió poder ser más que una biblioteca o una instalación mixta, para convertirse en una mediateca integral que respondiera a los constantes cambios de la era de la información y a las diversas necesidades de los usuarios. En sus instalaciones se reúnen, conservan, exhiben y presentan diversas manifestaciones artísticas, sin estar sujeta a una forma o arquetipo, buscando cumplir con las funciones y los servicios

requeridos para el desarrollo cultural y educativo en el siglo XXI.

La Mediateca de Sendai, proyecto que en el 2006 obtuvo la Medalla de Oro Real por el Royal Institute of British Architects (RIBA), puede ser aplaudida desde diversos aspectos: su innovación estructural, su versatilidad funcional y el significado para los habitantes de Sendai. Pero tal vez lo que ha hecho de este edificio un hito es que ha intentado plasmar en arquitectura la eteriedad, fluidez, multidireccionalidad y virtualismo del mundo informático que caracteriza nuestra época.

http://es.wikiarquitectura.com/index.php?title=Mediateca_en_Sendai

DESCRIPCIÓN:

La Mediateca es un recipiente de cristal de 50×50 metros, y de 36 metros de altura. La tecnología está muy presente en este edificio, tanto en el interior como en la construcción.

La particularidad del proyecto lo genera la forma especial de sus pilares tubulares, irregulares, los cuales cambian de sección según la altura, así como los entresijos o forjados de acero, con perforaciones por las cuales los pilares atraviesan desde el primer nivel hasta la cubierta.

Se trata de un edificio multifuncional, abierto y dinámico, con multitud de micro entornos cuyas actividades vienen coordinadas por el mobiliario. Su implantación en la calle se hace de manera que su presencia no interrumpe el discurrir del usuario, el edificio se puede atravesar por su planta baja ya que no se trata de una caja maciza.

ESPACIOS :

- Primer nivel, Plaza Abierta: recepción, un café y una tienda de libros y revistas. Es extrovertido hacia la calle.
- Segundo nivel: biblioteca infantil, sala de internet y administración. Se trata de un espacio muy libre, donde es el mobiliario el que define el espacio. La separación entre la zona pública de lectura y la zona privada de administración es simplemente una cortina translúcida, semejando una pared flotante.
- Tercer y cuarto nivel: área de préstamos de libros y salas de

lectura con mezanina.

- Quinto y sexto nivel: galerías de exhibición. Utiliza paneles rectilíneos móviles, según las necesidades de la exposición.
- Séptimo nivel: un cine y salones de conferencias, que se envuelven con una pared curvilínea. También incluye área de préstamo, sector audio visual y zonas de reunión, cuyo mobiliario también es curvilíneo y orgánico.

http://es.wikiarquitectura.com/index.php?title=Mediateca_en_Sendai

CONCEPTO :

La idea principal es la de generar un espacio abierto y fluido, donde la forma del espacio no esté predeterminada. De modo que el arquitecto formuló cinco deseos para su obra:

- Deseo de no crear juntas
- Deseo de no crear vigas
- Deseo de no crear paredes
- Deseo de no crear habitación
- Deseo de no crear arquitectura

Este último deseo será, quizás, el que más condicione la obra, a pesar de ser el más problemático.

http://es.wikiarquitectura.com/index.php?title=Mediateca_en_Sendai

Toyo Ito busca la desmaterialización del edificio, donde interior y exterior deja de existir, valora el vacío y la armonía entre la arquitectura y la naturaleza. A pesar de ser el edificio un cubo, surge la cuestión de su forma concreta al distorsionarse los límites con la transparencia y al ser su interior tan dinámico y cambiante, principios que empiezan a tener influencia del pensamiento de la era digital y las nuevas tecnologías, a la vez que redefine la forma de los espacios evolutivos y participativos contemporáneos que generalmente tienden a ser amorfos.

Rafael Merino 2009, explica los principales conceptos que utiliza Toyo Ito para la mediateca de Sendai y los cuales fueron expuestos por el propio arquitecto para la revista japonesa GA. Estos son:

- **FLUIDEZ:**

Busca cambiar las redes de los ordenes ortogonales tradicionales del siglo veinte, en el cual se generan relaciones muy concretas, relaciones entre edificio y entorno, relaciones entre habitaciones, etc. Toyo Ito busca la posibilidad de que la arquitectura genere relaciones entre

cosas, o entre personas. Un orden inestable, dinámico, diverso, para lo cual utiliza como referencia el concepto fluidez. Centrando la atención en la libertad de los usuarios.

- **AGUJERO:**

Perforación en una superficie que permite comunicar dos espacios, también es un paso a través de la materia, como si se tratara de una cueva, este tipo de agujero es independiente de los espacios que comunica, pues tiene identidad propia. Este concepto en la mediateca se representa en los forjados, como superficies perforadas, comunicando las plantas. Por otra parte la serie vertical de perforaciones y la disposición de los soportes invitan a pensar en un agujero en la materia.

- **TRANSPARENCIA:**

Transparencia seca: gases y transparencia húmeda: líquidos
La transparencia se representa en los soportes de manera libre como si el aire fluye a través de los tubos, y en el segundo caso cubiertos de vidrio el aire fluye en el interior como sensación de transparencia líquida.

Transparencia que representa la democratización y universalidad de los espacios culturales.

- **FRONTERA – LÍMITE:**

A pesar del edificio estar contenido en un volumen definido, característico de la materia, expone la eliminación de la totalidad y da la sensación de continuidad utilizando la transparencia del vidrio, el cual es un material de escasa presencia física.

Aunque pueden existir conflictos en el origen y la aplicación de dichos conceptos en la mediateca de Sendai, originalmente concebida únicamente como cambios en la forma de realizar las columnas y forjados, los conceptos deben servir de base para el desarrollo de nuevos edificios, en que se promueva mejor el orden dinámico y los agujeros como ordenes de paso en la materia, originando una continuidad espacial.

Algunos puntos importantes a rescatar para el desarrollo de espacios culturales en la era de las tecnologías de la información:

- Romper la grilla ortogonal, de comunicaciones lineales y buscar nuevas conexiones, mayores y mejores relaciones sociales, a través de los espacios arquitectónicos.
- Estructuras flexibles como los árboles vivos, los cuales puedan crecer y adaptarse a los cambios futuros, generando la posibilidad de espacios versátiles.
- Plantas libres, como si flotaran en el aire, aunque el desarrollo de plantas libres no es algo nuevo, si es necesario para generar espacios multifuncionales, los cuales se adapten al cambio.
- La transparencia y la importancia de las aperturas de las superficies generan una relación del proyecto con el exterior, con la comunidad, invitando a hacer uso de las instalaciones culturales, de participar de las actividades, democratizando el arte para el disfrute de todas las personas, desarrollando masividad y socialización típica de la era digital.

- El programa coexiste en equilibrio, las paredes son escasas y móviles, se utilizan cortinas y biombos como divisores, el mobiliario juega un papel importante en la distribución de las áreas, quedando abierta la posibilidad de hacer variaciones espaciales.
- Los espacios no están uno junto a otro, sino que interactúan entre sí, hay una interrelación presente de manera dinámica, donde se comparte, se aprende, se evoluciona en conjunto, tal como lo demanda los nuevos espacios culturales.
- El límite o frontera, en la era de la información deja de ser una restricción, al igual que lo requieren los espacios culturales y lo cual Toyo Ito trabaja con la transparencia y la permeabilidad del primer nivel con la calle.
- Los agujeros pueden ser visualizados como esa interconexión entre espacios los cuales en la era de la información, son muestra de la accesibilidad instantánea a la información, eliminándose las barreras físicas y dando campo a la interrelación instantánea.
- La transparencia, es sinónimo en este caso de accesibilidad, de

apertura, de universalidad, de participación colectiva, donde todos son partícipes de la cultura, al contrario de los tradicionales espacios culturales herméticos y clasistas.

- La fluidez es una de las características más importantes de la era de la información, y por lo tanto los edificios deben permitir al usuario esa fluidez en sus espacios, brindar la oportunidad de escoger el recorrido deseado y las actividades de su interés.
- Durante todo el proceso de diseño y construcción se tomo en cuenta la participación de voluntarios, funcionarios, técnicos y especialistas que discutieron en comités, creando un lugar de opinión libre.

Lo importante del proyecto de Toyo Ito, es que toma como base principios de la era de la información y la comunicación, (la cual ha impactado todos los aspectos de la vida de las personas), como guía para el desarrollo de centros culturales, convirtiendo los mismos en espacios más humanos, que promueven las relaciones sociales, el aprendizaje y el ocio, la democratización cultural, la participación ciudadana y que a la vez posee la versatilidad para evolucionar de acuerdo a las futuras necesidades de la sociedad.



MUSEO CONFLUENCIAS

POR COOP HIMMELB(L)AU- WOLF D. PRIX



IMAGEN 3.3-5



IMAGEN 3.3-6

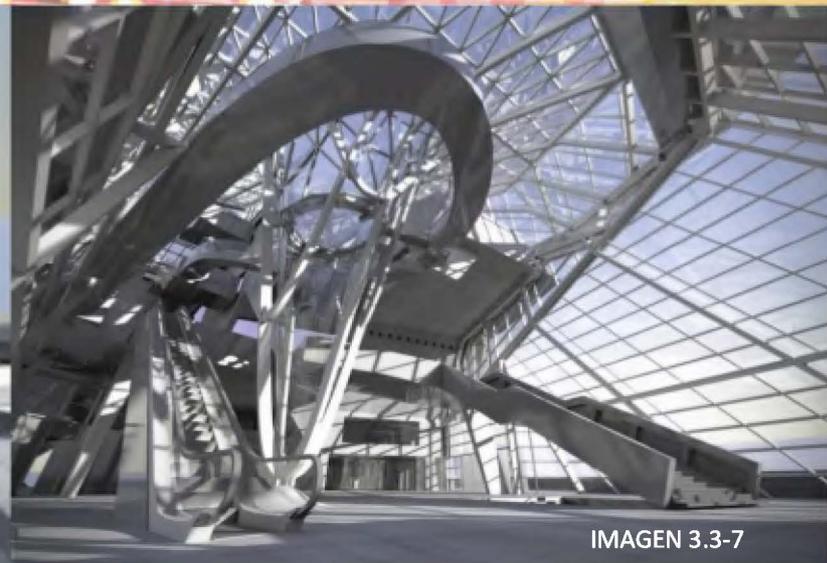


IMAGEN 3.3-7

MUSEO CONFLUENCIAS

POR COOP HIMMELB(L)AU WOLF D. PRIX

El Museo de Confluencias es desarrollado por la reconocida internacionalmente firma arquitectónica Coop Himmelb(l)au, a cargo del arquitecto austriaco Wolf D. Prix, de tendencia deconstructivista. Este proyecto es importante de tomar como referencia por el trasfondo conceptual que posee, al buscar generar un cambio en la concepción de los tradicionales espacios culturales, concibiendo espacios más abiertos, dinámicos, multifuncionales, versátiles, fluidos, participativos, entre otras características claves necesarias de los espacios culturales contemporáneos.

CARACTERÍSTICAS:

Localización: Lyon, Francia

Cliente: Consejo General de Ródano

2001: competencia

2010: inicio de construcción- 2014: finalización

Longitud: 180m

Ancho: 90m

Altura: 37m

Área de sitio: 20975m²

Área superficie de suelo: 46476m²

Área útil: 29700m²

DESCRIPCIÓN:

El Museo Confluencias, esta dedicado al desarrollo de la ciencia y la sociedad. La tecnología, la biología y la ética son los temas centrales.

El museo es parte de un ambicioso plan de recuperación urbana en una importante zona industrial, el cual pretende ayudar al desarrollo urbano, económico, social y cultural de la ciudad.

Será un lugar de encuentro, reflexión, debate, discusión, aprendizaje, un espacio dinámico para el intercambio de la información pública y la adquisición de conocimientos a través de medios digitales y analógicos.

No es un museo, sino un espacio urbano, que busca crear una tipología híbrida entre un museo y un lugar urbano de ocio, alejado en su forma de la tipología del museo clásico, cerrado y clasista.

El Museo de las Confluencias se entiende a sí mismo no como un "templo de las musas" exclusivo para la élite educada, sino como una puerta de enlace pública para el conocimiento de nuestro tiempo. Estimula un efecto directo, activa el uso, no sólo como un lugar de contemplación, sino también como un lugar de encuentro en la ciudad.

<http://www.coophimmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/>

CONCEPTO :

El emplazamiento del proyecto se da en un lugar de alto valor simbólico, un lugar de encuentro, un lugar para compartir, se ubica en la unión de los Ríos Ródano y el Saona, esta condición explica el arquitecto en su página oficial(<http://www.coophimmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/>) inspiró la superposición en el espacio urbano de dos unidades arquitectónicas complejamente enlazados, el cristal y la nube. La estructura de la nube, flotando sobre pilares, contiene una secuencia espacial de cajas negras, no admitiendo la luz del día, a fin de lograr la máxima flexibilidad de diseño de la exposición. Por el contrario, el cristal, aumenta hacia el lado de la ciudad, funciona como un foro transparente urbano, vestíbulo que recibe a los

visitantes. La combinación del cristal y de la nube son respectivos símbolos de lo conocido y lo desconocido, a lo que Wolf. D. Prix menciona:

"Sus formas claras y legibles representan el mundo en que nos movemos cada día. La nube, por el contrario, tiene el conocimiento del futuro. Lo que se sabe y lo que es para ser explorado se entienden en el Museo de las Confluencias como un diseño experimental espacial para estimular la curiosidad pública".

<http://www.coophimmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/>

ESPACIO DURO- ESPACIO SUAVE

El cristal se comporta como una plaza urbana, que recibe a los visitantes y los prepara para la experiencia del museo. Está orientada hacia el mundo en el que cada día evolucionamos, sus contornos son precisos, y su forma es cristalina y medible. Esta naturaleza cristalina es resultado de su construcción de vidrio y acero.

La nube, por el contrario, se asemeja a una inmensa nave espacial, estibada temporalmente en este lugar, sus entrañas profundas albergan los espacios expositivos. Hay diez espacios de exhibición en tres niveles, así como un nivel superior de las oficinas administrativas. Tres de las galerías están destinadas a exposiciones permanentes, los otros siete son para exposiciones temporales. Un espacio abierto intersticial, llamada "Conexión espacial", atraviesa todos estos espacios y teje una red de tráfico entre ellos para servir a la museografía.

<http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/>

El término nube tiene un valor importante en la era de la información, al convertirse en ese nuevo espacio en que se almacena la información y donde todos tienen acceso y la posibilidad de compartir y opinar. También la transparencia es importante al ser visualizado como el propósito de los centros culturales contemporáneos y del futuro, donde la accesibilidad a la información, la democratización cultural, la participación ciudadana son los nuevos objetivos .

CONCEPTOS CLAVES PARA EL DESARROLLO DE LOS ACTUALES CENTROS CULTURALES:

- **ESPACIO URBANO DE OCIO**

El Museo Confluencias, como parte de su ideología de centro cultural contemporáneo, se ha preocupado por combinar en su programación cultura, educación, ciencia, arte, investigación y ocio, generando un espacio en la ciudad, en el que mientras se aprende se pueda divertirse. Así, se busca crear una tipología híbrida entre un museo y un lugar urbano de ocio. Combinación importante para cambiar la concepción usual de los espacios culturales aburridos en busca de espacios con mayor atractivo

- **FLUIDEZ Y CONTINUIDAD**

La arquitectura de los centros culturales de la era digital, buscan generar espacios donde la fluidez y la continuidad sea una característica prevaleciente, con el propósito de imitar la fluidez que se genera en los medios digitales, donde el usuario puede navegar de manera libre, donde él es quien decide el recorrido a tomar, por los contenidos de su mayor interés. Esta fluidez y continuidad, empieza a manifestarse en espacios más orgánicos, los cuales toman protagonismo en los edificios de Coop Himmelb(l)au, donde surge la suavidad de las curvas y

los recorridos, sobresaliendo los rasgos de una arquitectura con formas deconstruidas, libres, abiertas y asimétricas.

- **RELACIÓN INTERIOR- EXTERIOR**

La relación de los edificios culturales con el contexto es muy importante, las nuevas tendencias pretenden generar espacios que inviten a la ciudadanía a hacer uso de las instalaciones y ser parte del desarrollo cultural, por lo que las edificaciones deben transmitir ese mensaje. En el Museo de Confluencias, se trabaja la interrelación interior – exterior con la transparencia del volumen de cristal , las plazas cubiertas generadas al elevar la nube, y la continuación que genera el gran vestíbulo tipo plaza cubierta.

En una continuación del parque de la punta sur de la isla, una expansión del espacio urbano se formula: un paisaje de rampas y niveles que disuelven los límites entre interior y exterior en una secuencia dinámica de los acontecimientos espaciales. Este movimiento continúa en el interior de la estructura espacial de alternancia de los espacios expositivos.
<http://www.coophimmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/>

- **ESPACIO GENERADOR Y EXHIBIDOR**

Los espacios destinados a la cultura deben ser integrales y permitir dentro de su programación tanto espacios para exhibir, como espacios para producir y generar cultura, así como para la gestión y administración de la misma. Condiciones programáticas que el Museo Confluencias posee.

- **TRABAJO EN RED**

Un aspecto importante de los centros culturales contemporáneos es la necesidad de trabajar en red, para compartir información, materiales, servicios, entre otros, con el propósito de obtener mejores resultados. El Museo Confluencias esta abierto en su ideología a ser parte de una red mayor nacional e internacional, desde sus inicios a trabajado con centros de investigación, laboratorios industriales, universidades, escuelas, centros culturales y diversas organizaciones turísticas.

- **PROMOTOR DE LA CREATIVIDAD**

El grupo Coop Himmelb(l)au, desde sus inicios se ha caracterizado por promover la creatividad y luchar contra parámetros o estilos preestablecidos, convirtiéndose en uno de los principales promotores del deconstructivismo a nivel mundial, y por supuesto el Museo Confluencias es una fuente de inspiración para el desarrollo de la creatividad al salirse de los lineamientos clásicos de los centros destinados a la cultura, invitando a la ciudadanía a soñar y a desarrollar la imaginación.

CONCLUSIÓN DE LOS ESTUDIOS DE CASOS

Como conclusión de los estudios de casos, es importante comprender la teoría que ha llevado a grandes arquitectos como Toyo Ito y a Wolf D Prix, a realizar sus trabajos en el campo cultural, debido a que son proyectos con un trasfondo conceptual sustancial para el desarrollo de la arquitectura de los espacios culturales de la actualidad y del futuro cercano, influenciados por las tecnologías de la información y comunicación.

Por supuesto, se debe tener presente la contextualización social y económica del proyecto a plantear en este documento, donde las realidades con los proyectos analizados son muy diferentes, no obstante, lo importante para este estudio es comprender el rumbo arquitectónico de los espacios culturales a nivel mundial en la actualidad, que sirvan de guía para el diseño de este trabajo.

CAPÍTULO 4

MARCO METODOLÓGICO

- 4.1 PARADIGMA Y ENFOQUE**
- 4.2 SUJETOS Y FUENTES INFORMACIÓN**
- 4.3 VARIABLES DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**
- 4.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**
- 4.5 FASES DE LA INVESTIGACIÓN**
- 4.6 CRONOGRAMA**



PARADIGMA Y ENFOQUE 4.1

La presente investigación se sitúa dentro del **paradigma naturalista**, desarrollado a través de un **enfoque cualitativo y cuantitativo**. Esto debido a sus principios de promover la participación del sujeto en estudio en interrelación con el investigador, analizando el problema desde una visión interna, desde una perspectiva más humana y social de las necesidades de la comunidad.

La problemática de carencia de infraestructura cultural en el cantón de Grecia, debe ser afrontada desde una perspectiva interactiva, con la finalidad de profundizar en la comprensión del tema y adquirir conocimiento de primera mano de la realidad a la que se enfrenta las comunidades rurales, a la vez indagar y dar solución en conjunto con la población afectada y con el aporte de especialistas en el tema.

Como parte del problema se establece la necesidad de involucrar en el desarrollo de los proyectos culturales a las comunidades implicadas, analizando las condiciones socioeconómicas, idiosincráticas y contextuales como las características morfológicas, topográficas y climatológicas de la zona, para garantizar el adecuado desarrollo del proyecto planteado, razones que influyen en la selección del naturalismo como paradigma designado.



SUJETOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN 4.2

Para el desarrollo de esta investigación se propone la realización de entrevistas en profundidad y no estructuradas a docentes universitarios de la UCR y profesionales de diversas ramas como son arquitectura, artes, entre otros, aprovechando el conocimiento de los especialistas en el tema de infraestructura y desarrollo cultural, para ampliar la visión y contextualizar la realidad de nuestro medio sobre el tema.

Conjuntamente fuentes que por su valor científico y social sean confiables, como son libros, revistas, publicaciones, documentos, mapas, tesis, encuestas, documentos en línea y cualquier otro documento que por su contenido, veracidad y actualidad sean de provecho.

VARIABLES DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN 4.3

Para poder realizar un análisis completo del tema es necesario ampliar la información en diversos puntos tales como:

- Zonificación , factores ambientales, climatológicos, urbanísticos y socio culturales.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS 4.4

Con el propósito de recolectar información pertinente para desarrollar esta investigación, se recurrirá de ser necesario a las siguientes técnicas:

Entrevistas a expertos: en profundidad y no estructurada

Con el propósito de adquirir conocimiento de docentes, científicos y expertos, que permita una mejor comprensión del tema y enriquecimiento del proyecto.

Observación:

Observación participativa. Debido a que estas permiten un mayor acercamiento del investigador con las personas, las comunidades y sus problemas desde un enfoque más profundo y humano.

Sistemas tecnológicos: videos y fotografías, que por su veracidad y contenido contribuya al desarrollo de la investigación.

FASES DE LA INVESTIGACIÓN 4.5



Diagrama 4.5-1 : realización propia

CRONOGRAMA 4.6

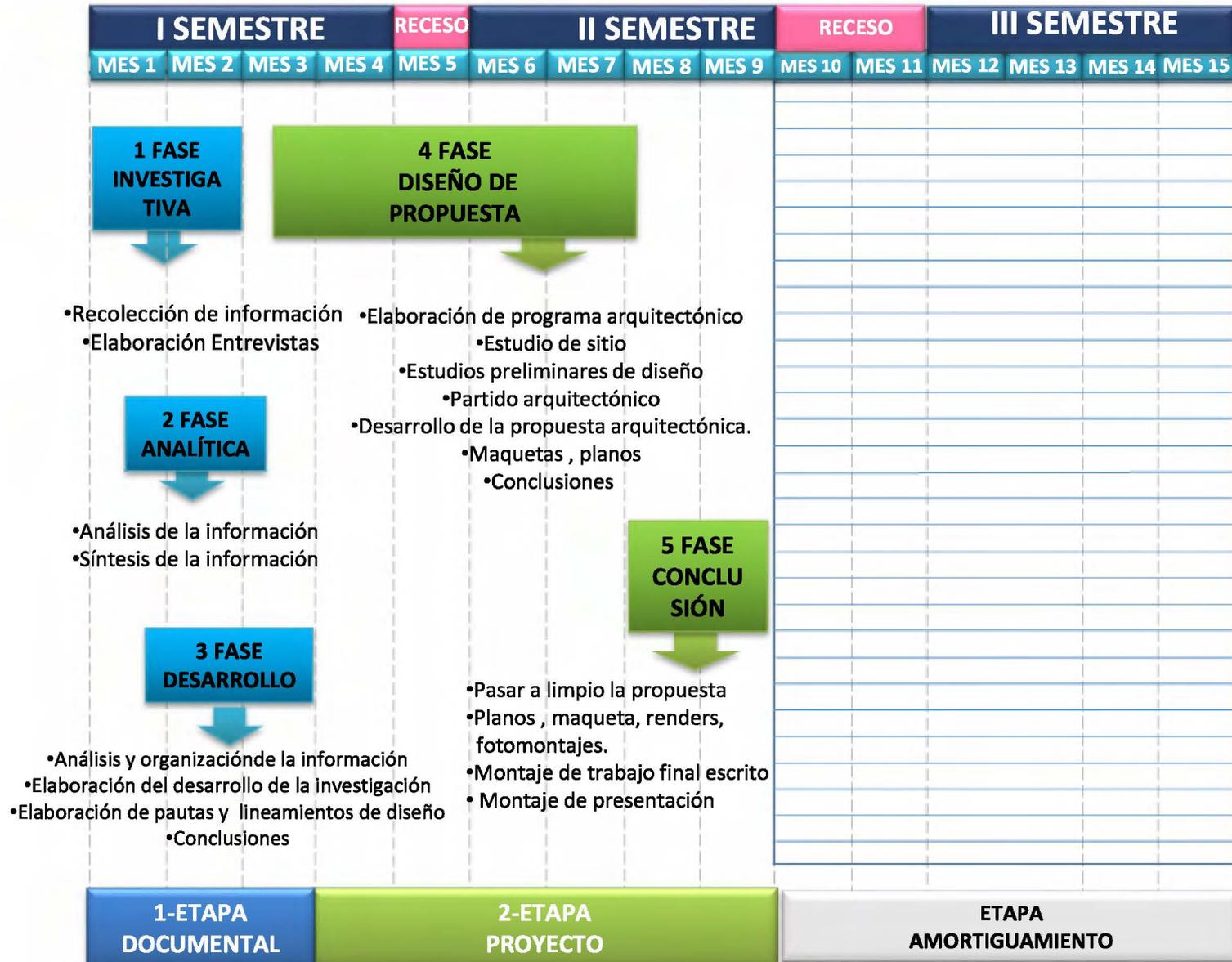


Diagrama 4.6-1 : realización propia



CAPÍTULO 5

● ANÁLISIS PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA



5.0 ACERCAMIENTO A LA IDENTIDAD DE LA COMUNIDAD DE GRECIA

5.1 USUARIO

5.2 PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

5.3 SELECCIÓN DEL LOCUS

5.4 ANÁLISIS DE SITIO

5.5 PAUTAS Y LINEAMIENTOS ARQUITECTÓNICOS

5.6 CONCEPTO- FACTOR DE ORDEN



ACERCAMIENTO A LA IDENTIDAD DE LA COMUNIDAD DE GRECIA 5.0

- ORIGEN**
- NOMBRE DEL CANTÓN**
- PRODUCCIÓN:**
- CLIMA**
- ICONO Y EMBLEMA**
- DESARROLLO SOCIAL**
- EXPRESIONES CULTURALES Y ARTÍSTICAS DEL CANTÓN DE GRECIA**

ACERCAMIENTO A LA IDENTIDAD DE LA COMUNIDAD DE GRECIA

ORIGEN

Grecia es el cantón número 3 de la provincia de Alajuela, en Costa Rica. Está ubicado a 20 Km al noroeste de la cabecera de la provincia (Alajuela). Localizado entre los 10° 05' 35" de latitud norte y los 84° 12' 48" de longitud oeste. Posee una población de 65824 habitantes. Desde el punto de vista político administrativo, el cantón de Grecia se divide en 7 distritos: Central, San Isidro, San José, San Roque, Tacares, Puente de Piedra y Bolívar, los cuales abarcan una extensión de 141.5 Km².

La región en sus orígenes mostró una serie de condiciones favorables para el desarrollo agrícola y el establecimiento de comunidades humanas, provenientes principalmente de Alajuela, San José y Heredia, al respecto el Plan Cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia. 2010-2020. Municipalidad de Grecia 2009 cita:

La feracidad de las tierras negras de origen volcánico, un régimen de lluvias bien definido y un sistema hidrográfico abundante, completaron el cuadro para el asentamiento definitivo de las desplazadas familias que encontraron las condiciones ideales para colmar sus ansias de labrar la tierra, vivir de sus frutos y ser fecundos en prole". Pág.21

La fundación del pueblo de Grecia se produce el 27 de abril de 1838, mediante Decreto Legislativo N° LXXI en el cual se autorizó la erección de una ermita. En 1864, mediante el Decreto N° LXVIII a Grecia se le concedió el título de Villa.

Posteriormente según el Decreto N° 20 del 24 de julio de 1867 Grecia se establece como cantón de la provincia de Alajuela.

NOMBRE DEL CANTÓN

Existen varios supuestos del origen del nombre del cantón, no obstante, el que tiene mayor veracidad explica el Plan Cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia. 2010-2020. Municipalidad de Grecia 2009, es que “el señor Juan José Lara Zamora, vecino de Alajuela –aparentemente- tenía en la región una finca que se llamaba Grecia, nombre que luego se generalizó para la zona”. Pág. 25 y originó el nombre actual del cantón.

PRODUCCIÓN:

CAFE- CAÑA DE AZÚCAR-ORQUIDEAS

El cantón de Grecia se ha caracterizado por sus raíces agrícolas , siendo la caña de azúcar y el café (imagen 5.0-1 y 5.0-2) los principales productos cultivados, adicionalmente las hortalizas y las orquídeas (imagen 5.0-3) pasaron a formar parte importante de la producción, como resultado de la necesidad de diversificar el bicultivo.

A la par de estos cultivos se establecieron dos industrias

importantes, la Fábrica Nacional de Licores en 1970 y la Cooperativa Victoria R.L.

En momentos de crisis provocada por la Segunda Guerra Mundial, un grupo de productores de caña y café, apoyados por el gobierno de ese entonces, formaron una cooperativa – la primera del país- y adquirieron un ingenio. Fue entonces, en 1943, cuando la agroindustria más grande de Grecia nació: Cooperativa Victoria R.L. Plan Cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia. 2010-2020. Municipalidad de Grecia 2009 Pág. 22

El desarrollo agrícola del sector favoreció el progreso y el surgimiento de otros sectores de la sociedad como el comercial, industrial, educativo, salud entre otros.

Por otro lado, los ingresos generados por esta pujante economía agrícola, impulsaron el crecimiento de un centro de población, que visionariamente fue planificada en forma ordenada y

geométrica alrededor de la iglesia metálica – famosa en todo el país-, donde se concentraron los servicios, comercios e instituciones. Además esta prosperidad económica influyó de manera determinante en el nivel social y cultural de los habitantes, ya que permitió que los mismos se educaran, hasta que hoy en día la población agrícola está siendo reemplazada por una capacitación profesional en todos los niveles. Plan Cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia. 2010-2020. Municipalidad de Grecia 2009 Pág. 22

El cantón de Grecia debe a los productos agrícolas su origen, su desarrollo y su esencia.

CAFE- CAÑA DE AZUCAR-ORQUIDEAS

CAÑALES DE GRECIA



IMAGEN 5.0 -1

CAFETALES DE GRECIA



IMAGEN 5.0 -2

ORQUIDEA



IMAGEN 5.0 -3

CLIMA

Los factores ambientales y climatológicos son muy importantes a tomar en consideración a la hora de desarrollar una propuesta arquitectónica, debido a que estos intervienen directamente en el grado de confort que se genera en los espacios.

El clima en el sector occidente de Grecia presenta una precipitación promedio anual que oscila entre 2000 a 2500 mm, una temperatura promedio anual que varía de 17 a 22 grados centígrados. Se dispone de una estación lluviosa bien definida de mayo a noviembre y una época seca de diciembre a abril. La humedad relativa promedio es de 85%. Las variaciones climatológicas obedecen a la influencia de los vientos alisios oeste ecuatoriales que varían durante el año, así como a efectos topográficos de las depresiones y sistemas montañosos.

En este sector de Grecia el clima se puede calificar como estable, excelente y óptimo, con una incidencia muy positiva en la salud y calidad de vida de la población.

Plan Cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia. 2010-2020. Municipalidad de Grecia 2009 Pág.50.

Condiciones climáticas muy favorables para el desarrollo de actividades agrícolas, así como para el establecimiento de asentamientos humanos.

ICONO Y EMBLEMA

La población de Grecia se siente muy orgullosa de su principal ícono, la iglesia católica Nuestra Señora de las Mercedes o conocida como la iglesia roja de metal. (imagen 5.0-4).

La iglesia a formado parte importante desde la fundación del cantón, esto debido a que una de las primeras preocupaciones de la comunidad, fue el construir un templo para realizar las actividades religiosas. Así, la fundación de Grecia se celebra con la realización del Decreto Legislativo N° LXXI en el cual se autorizó la erección de una ermita.

Luis Castrillo en el artículo Historia de Grecia, La Ciudad más Limpia de Latinoamérica, citando a el historiador Carlos Alberto Maroto Barquero, explica que en 1890, con el apoyo

del Obispo Bernardo Augusto Thiel y el Cura Párroco Carlos María Ulloa, se dieron los primeros pasos para contratar la fabricación de la armazón de metal de la actual iglesia a la casa belga Dressé Aux Ateliers de la Societé de Couillet.

El esfuerzo económico y de trabajo que realizó la comunidad, para poder terminar la construcción fue muy grande, recordemos que las condiciones tecnológicas eran muy distintas a las actuales, no se contaba con grúas, las uniones son de remaches, el transporte se dificultaba por el estado de los caminos, la mano de obra no era calificada, los recursos económicos se acabaron antes de concluir, entre otras dificultades. Por estas razones es que la iglesia metálica de estilo neogótico , se convirtió en ejemplo y orgullo para el pueblo de Grecia.

Junto a la iglesia, otro aspecto que se convirtió en emblema y orgullo para los griegos , fue el ser declarada la ciudad más limpia de América Latina el 21 de agosto de 1989, distinción otorgada durante la reunión del capítulo latinoamericano de la Unión Internacional de Municipios y Poderes, en Cuenca, Ecuador, donde estuvieron presentes todos los países latinoamericanos. Premio que actualmente

continúa estando presente en la vida de los ciudadanos y es motivo de satisfacción.

“GRECIA LA CIUDAD MÁS LIMPIA DE AMÉRICA LATINA”

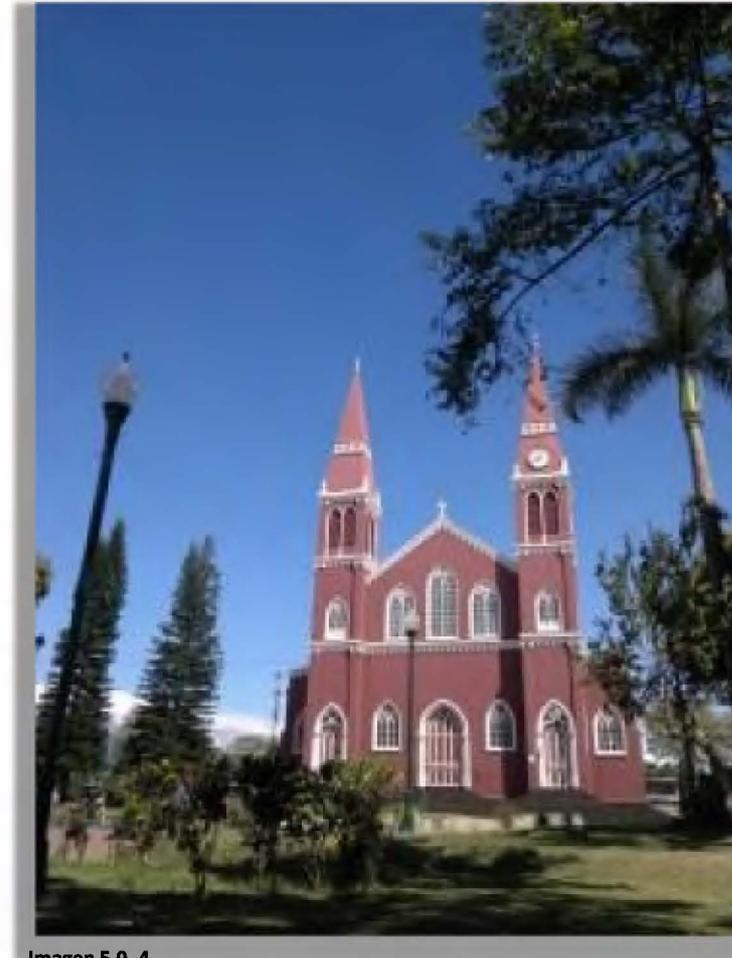


Imagen 5.0 -4

IGLESIA CATÓLICA NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES

El cantón de Grecia se ha caracterizado por el desarrollo agrario, no obstante, una parte importante de la población se dedica a actividades diferentes a las del campo, el grado de educación y preparación académica de los habitantes va en aumento. Adicionalmente, la posición estratégica del cantón favorece el desarrollo industrial, comercial, residencial, de servicios, entre otras, al estar ubicado cerca del principal aeropuerto del país, del puerto de Puntarenas, de la autopista Bernardo Soto, de la pista a Caldera o ruta 27, la posición céntrica con respecto a los otros cantones de Alajuela, entre otras características geográficas y sociales.

No obstante, la población ve la necesidad de mayores fuentes de empleo, lo que origina un desplazamiento diario de la población hacia lugares fuera del cantón, principalmente hacia la capital. Al respecto el Plan Cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia. 2010-2020. Municipalidad de Grecia 2009 menciona:

El cambio en el perfil del habitante griego, antes principalmente agrícola, lleva a la necesidad de buscar nuevas fuentes de empleo para los griegos. En este sentido la industria es una opción importante. pág23

El cantón presenta condiciones muy favorables para el desarrollo de sus habitantes, en temas socioeconómicos, ambientales, de seguridad, calidad de vida, salud, educación, trabajo, altos índices de alfabetización y desarrollo humano, entre otros. Sin embargo y a pesar de tener condiciones superiores a la media nacional, se deben realizar mayores esfuerzos para mejorar las condiciones especialmente de empleo, pobreza y desarrollo cultural.

EXPRESIONES CULTURALES Y ARTÍSTICAS DEL CANTÓN DE GRECIA

El cantón posee una serie de deficiencias en infraestructura cultural y artística. Debido a la carencia de espacios adecuados, la población ve limitada su participación en actividades culturales, a menos que cuente con los recursos y el tiempo para desplazarse a la capital, situación que genera un deterioro de la cultura local y regional.

La zona posee artistas de calidad en artes plásticas, escénicas, lingüísticas, sonoras, mixtas, entre otras. No obstante, no hay un registro claro de la población dedicada a las actividades culturales, (problema presente en todo el país), lo que dificulta la organización del sector artístico. Al mismo tiempo, las inestables condiciones laborales crea la necesidad en los artistas de trabajar en áreas diferentes a su campo, debido a que no se generan los recursos suficientes para subsistir.

Adicionalmente a la necesidad de generar los espacios adecuados para que los artistas se desarrollen, está la necesidad de crear espacios para fomentar la enseñanza, formación y gozo por el arte en las nuevas generaciones, esto si queremos una educación más integral y una sociedad más preparada para afrontar las solicitudes del presente y del futuro

El siguiente es un ejemplo del esfuerzo de la comunidad para desarrollarse culturalmente.

Orquesta Sinfónica de Grecia - SINEM



Imagen 5.0 -5

La orquesta sinfónica fue fundada en el año 2008. Posee un número importante de integrantes y para el corto tiempo que lleva de fundado, ya han realizado importantes eventos. Sus actividades se han visto obstaculizadas por la carencia de espacios adecuados para trabajar, especialmente después del terremoto de Cinchona, el cual, afectó la estructura donde ensayaban. A pesar de los inconvenientes, el entusiasmo, la dedicación y el amor por la música es mayor para luchar por sus sueños.

Actividades culturales realizadas en el Parque Central de Grecia



Imagen 5.0-6



Imagen 5.0-7



Imagen 5.0-8



Imagen 5.0-9



Imagen 5.0-10



Imagen 5.0-11



Imagen 5.0-12



Imagen 5.0-13



Imagen 5.0-14

- Feria del libro
- III Festival de Folklore Mundial Danza Patrimonial
- Vamos al Parque
- Celebración del 27 de abril

Imágenes obtenidas de la municipalidad de Grecia
<https://www.facebook.com/municipalidaddegrecia>

USUARIO 5.1

Los nuevos centros culturales procuran abarcar la mayor cantidad de usuarios posibles, con el propósito de democratizar la cultura, eliminar barreras de clases sociales y permitir una participación activa de toda la comunidad en el desarrollo cultural y recreativo.



-Residente

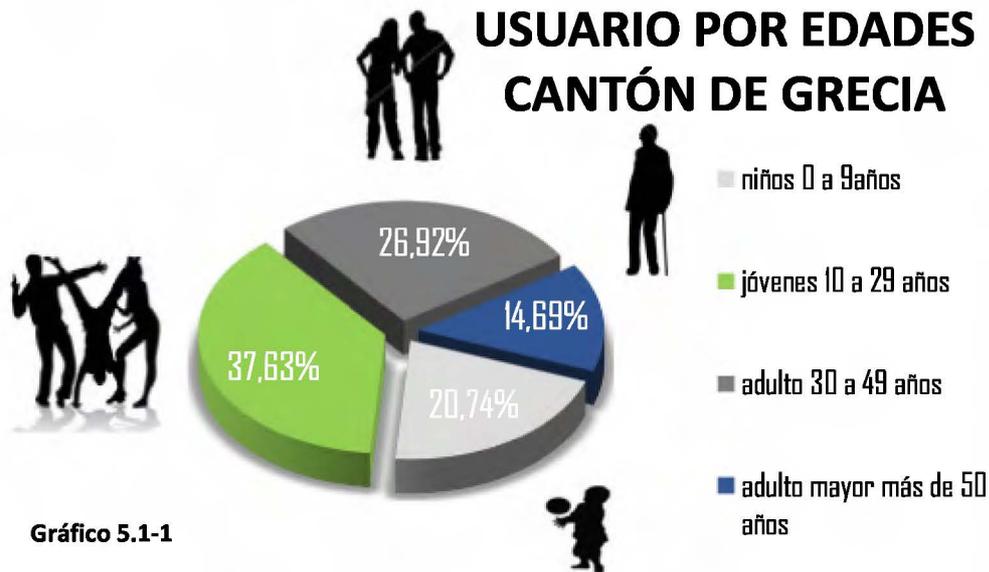


Gráfico 5.1-1

JÓVENES



Imagen 5.1-1

El proyecto a pesar de estar abierto a toda la población, se enfoca principalmente a jóvenes, debido a que es el grupo con mayor cantidad de integrantes en el cantón de Grecia y en las comunidades vecinas, adicionalmente es un sector dinámico y activo que necesita de espacios que les permita recrearse sanamente y desarrollar todo el potencial artístico e intelectual que poseen.

USUARIO



-Visitante

El Cantón de Grecia posee la característica de ser un punto geográficamente centralizado en la región occidental (diagrama 1-1), lo que facilita la visita de las comunidades aledañas en busca de los servicios y del comercio de que se ofrece. Adicionalmente forma parte de un importante eje turístico en la región (diagrama 2-1) del cual puede sacar ventaja para atraer visitantes al proyecto.

- COMUNIDADES VECINAS
(ALAJUELA, POÁS, SARCHÍ, NARANJO, PALMARES, ZARCERO, SAN RAMÓN, ATENAS, SAN MATEO)
- NACIONALES E INTERNACIONALES

Es importante tener presente en el desarrollo del proyecto el diseño universal, para garantizar a los usuarios las facilidades para hacer uso de las instalaciones, sin importar las limitaciones físicas que las personas posean.

ACCESO UNIVERSAL



Es esencial para el adecuado desarrollo de los espacios culturales tener presente la **diversidad de usuarios**, edades, gustos, necesidades, intereses, etc. con el fin de ofrecer una amplia gama de posibilidades que se adapte a la pluralidad y donde todos puedan formar parte de modo satisfactorio.



PLURALIDAD DE USUARIOS

DIVERSIDAD DE USUARIOS



El desarrollo completo de los centros culturales contemporáneos contempla como parte de su estrategia integradora, el desarrollar espacios que faciliten las condiciones necesarias para que tanto ARTISTAS, ESTUDIANTES, ADMINISTRACIÓN, ESPECTADORES Y USUARIOS EN GENERAL, puedan trabajar y disfrutar de la cultura de manera apropiada y donde las diversas disciplinas o campos se interrelacionen, (diagrama 5.1-1), con el objetivo de buscar mayores y mejores resultados.

Convirtiendo la diversidad y la pluralidad de usuarios en un recurso de provecho para el proyecto.

USUARIOS Y ACTIVIDADES



NIÑOS



JÓVENES



ADULTO



**ADULTO
MAYOR**



- ACTIVIDADES FÍSICAS:
- AEROBICOS
- CAMINATAS
- JUEGOS VARIOS
- PATINAJE
- PILATES
- SUMBA
- YOGA
- ADMINISTRAR
- ACTUAR
- ALIMENTAR
- APRENDER
- BAILAR
- CANTAR
- CAPACITAR
- CELEBRAR
- CENAR
- CHARLAR
- CINE
- COMEDIANTEs
- CONCIERTOS
- CONCURSOS
- CONFERENCIAS
- CONGRESOS
- CONMEMORAR
- CONVERSATORIOS
- CONTAR CUENTOS
- CURSOS
- DEBATES
- DESFILES
- DIBUJAR
- ENSAYAR
- ENSEÑAR
- ESCULPIR
- EVENTOS :
- SOCIALES
- RELIGIOSAS
- CORPORATIVOS
- PRIVADOS
- POPULARES .ETC
- EXHIBIR
- EXPONER
- FERIAS:
- AGRICOLAS
- ARTESANALES
- CIENTIFICAS
- COMIC, ANIME
- ECOLOGICAS
- EDUCATIVAS
- GASTRONOMICAS
- INDUSTRIALES
- LIBROS
- MASCOTAS
- PRODUCTOS VARIOS
- SALUD
- TRABAJO
- FESTIVIDAD DIAS ESPECIALES
- FIESTAS TEMATICAS
- FOTOGRAFIA
- GESTIONAR
- GRADUACIONES
- HOMENAJES
- JUGAR
- LANZAMIENTOS DE PRODUCTOS
- LEER
- HACER MAGIA
- MANUALIDADES
- MASCARADAS
- MIMICA
- MONOLOGOS
- MUSICA
- ORGANIZAR
- PINTAR
- POESIA
- PRACTICAR
- PROYECCION PELICULAS
- RECITALES
- RECREARSE
- REUNIONES
- SEMINARIOS
- SIMPOSIOS
- SOCIALIZAR
- TEATRO
- TERTULIAS
- TOCAR INSTRUMENTOS
- TRIBUTOS MUSICALES
- TURNOS
- USO DE AREAS VERDES
- VELADAS MUSICALES
- VENDER
- ETC

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO 5.2



Diagrama 5.2-1

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

EDIFICIO	ÁREA m2
Biblioteca	1120,5
Galería	592
Auditorio:	638,5
Salón multiuso:	574,5
Talleres:	732
Tallercitos	175
Vestíbulo principal	669
Terrazas	450,5
Plaza de comidas	359,5
Administración:	184,5
Soporte:	371
Circulación	840
TOTAL AREA	6707m2

CONJUNTO	ÁREA m2
AREA TOTAL DE TERRENO	38804
Huella proyecto	3525
Áreas verdes y espacio urb.	33570
Parqueo: 61 vehículos	1709

Una de las metas de los actuales centros culturales es generar la integración del proyecto, mediante la interrelación de los diversos núcleos que componen el programa arquitectónico, (diagrama 5.2-1), para proyectar más que infraestructura, espacios que promuevan las relaciones humanas, el acceso a la información, al arte, a la cultura y a la recreación de modo dinámico e interactivo.

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

● MAÑANA
 ● TARDE
 ● NOCHE
 ● 24H

ACTIVIDAD	USUARIO	COMPONENTE	SUB COMPONENTE	AREA m2	H O R A R I O	REQUERIMIENTOS ESPACIALES	MOBILIARIO Y EQUIPO
-LEER -SOLICITAR LIBROS, MATERIAL AUDIOVISUAL -ESTUDIAR -APRENDER -COMPARTIR -SOCIALIZAR -DESARROLLAR ACT ARTISTICAS TEATRO BAILE PINTURA LITERATURA ESCULTURA MÚSICA CINE POESÍA ARTESANIAS MANUALIDADES ARTES DIGITALES -EXPONER -DISFRUTAR DE ACT ARTISTICAS ETC	 NIÑOS	BIBLIOTECA	Consulta y préstamo	52	● ● ●	-Buena iluminación natural y artificial. Control de luz en área de almacenaje de libros -Control de ruido externo	Mostrador Sillas Mesas estudio Escritorios Pupitres Estantes- librerías Armarios Computadoras Proyector Sillones, puff
			Reserva. bibliográfica	64			
			Aula	52,5			
			Lab. Computación	98			
			Estudio individual	149			
			Est. Grupal	669			
			Ludoteca	20			
			Bodega	16			
			TOTAL	1120,5m2			
	 JÓVENES	GALERIA	Galería	569	● ● ●	-Control de iluminación -Relación interior-exterior -Amplitud- dinámica- versátil- inclusiva	Vitrinas Asientos Paneles móviles Regulador temperatura – humedad Equipo almacenaje
			Almacenaje	13			
			TOTAL	592m2			
	 ADULTOS	AUDITORIO /TEATRO 245personas	Área espectadores (butacas) 188pers	273,5	● ● ●	-Cerrado -Control iluminación artificial -Versátil, relación exterior, -Buena acústica y visual -Posibilidad de realizar proyecciones digitales y cinematografía	Podium- atril Butacas mesa Sillas Mostrador Casilleros Tocador Bancas Estantes Armarios Proyector Equipo de video, audio y luces
			Palcos 57pers	82			
			Escenario	84			
			Vestíbulo	34			
			Camerinos (ss, duchas, vestidor, casilleros, tocador)	76			
			Salita reuniones	38			
			Salita descanso	25			
			C. Control	7			
Almacén			19				
TOTAL	638,5m2						
 ADULTO MAYOR							

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

● MAÑANA
 ● TARDE
 ● NOCHE
 ● 24H

ACTIVIDAD	USUARIO	COMPONENTE	SUB COMPONENTE	AREA m2	HORARIO	REQUERIMIENTOS ESPACIALES	MOBILIARIO Y EQUIPO	
-ESTUDIAR -APRENDER -COMPARTIR -SOCIALIZAR -DESARROLLAR ACT ARTISTICAS TEATRO BAILE PINTURA LITERATURA ESCULTURA MÚSICA CINE POESÍA ARTESANIAS MANUALIDADES ARTES DIGITALES -DISFRUTAR DE ACT ARTISTICA -PRODUCIR Y VENDER ARTE -VESTIBULAR - ETC	 NIÑOS	SALÓN MULTI-FUNCIONAL	Salón	372	  	Abierto, accesible, relación exterior, buena iluminación natural, versátil, amplio.	Sillas, mesas, sillones, estantes, equipo de cocina(cocina, refrigeradora, microondas) etc.	
			Escenario	49				
			Camerino	36				
			Salita descanso	19,5				
			2 Oficinas	44				
			Almacén	18				
			Bodega	8				
			Cocineta	28				
			TOTAL	574,5m2				
	 JÓVENES	3 TALLERES ARTISTICOS	Salón	168	  	Amplios, buena iluminación y ventilación natural, relación con exterior, versátiles	Armarios, estantes, mesas, sillas, pizarra escritorios, caballetes, computadoras, Etc.	
			Mezanine	69				
			Total cada taller	237				
			Bodega	21				
			TOTAL 3 talleres	732m2				
	 ADULTOS	10 TALLERCITOS	Área de trabajo c/u	17,5c/u	  	Buena iluminación natural Accesibles, relación con exterior, versátiles	Estantes Mostradores Sillas, escritorios.	
			Total	175m2				
	 ADULTO MAYOR	VESTIBULO PRINCIPAL			669m2		Abierto, accesible, relación exterior, buena iluminación natural, versátil, amplio.	Sillas, mesas, sillones
		TERRAZAS			450,5m2			Sillas, mesas, puff

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

MAÑANA
 TARDE
 NOCHE
 24H

ACTIVIDAD	USUARIO	COMPONENTE	SUB COMPONENTE	AREA m2	HO R A R I O	REQUERIMIENTOS ESPACIALES	MOBILIARIO Y EQUIPO
-COMPARTIR -SOCIALIZAR -DISFRUTAR -RECREARSE -COMER -COMPRAR -COCINAR -VENDER		PLAZA DE COMIDAS 3 LOCALES DE COMIDA	Área de mesas	253	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Confort climático Relación con exterior Accesible	Sillas, mesas, estantes, equipo de cocina(cocina, refrigeradora, microondas), etc.
			Cocina	15,75			
			Área de venta	11,25			
			Bodega	8,5			
			Total c/u	35,5			
TOTAL	359,5m2						

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

MAÑANA
 TARDE
 NOCHE
 24H

ACTIVIDAD	USUARIO	COMPONENTE	SUB COMPONENTE	AREA m2	HO R A R I O	REQUERIMIENTOS ESPACIALES	MOBILIARIO Y EQUIPO	
-ADMINISTRAR - PLANEAR - GESTIONAR - ORGANIZAR	P E R S O N A L A D M A 	A D M I N I S T R A C I O N	OFICINAS	6-Oficinas	89	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Buena iluminación y ventilación natural, carácter más privado sin quedar aislado	Escritorios Sillas Mostrador Librería Estantes
				Recepción	24			
				TOTAL	113m2			
			SALA REUNIONES		28,5m2	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Buena iluminación y ventilación, versátiles , apartadas de sectores ruidosos	Mesa Sillas Pizarras Proyector
SALA DESCANSO		Cocineta Salita-comedor Área estudio	43m2	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Buena iluminación y ventilación natural Discreción	Sillas Escritorio computadoras Mesas Asientos Equipo para la cocineta		
				TOTAL 184,5				

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

MAÑANA
 TARDE
 NOCHE
 24H

ACTIVIDAD	USUARIO	COMPONENTE	SUB COMPONENTE	AREA m2	HORARIO	REQUERIMIENTOS ESPACIALES	MOBILIARIO Y EQUIPO	
-ALMACENAR -CUIDAR -REPARAR -ESTACIONAR -NEC. FISIOLÓGICA -CIRC VERT Y HORIZONTAL -ABASTECER -SERVICIOS -ASEAR, LIMPIAR	PERSONAL MANTENIMIENTO	SO	SS HOMBRE- MUJER		246		Ventilación natural, discretos, fácil acceso.	sanitarios, mingitorios, lavamanos, piletas
		PO	OFIC. CONTROL Y SEGURIDAD		13			Sistema de seguridad, silla, escritorio, comput.
		RE	DESCANSO Y COCINETA TRABAJADORES		31		Discreto	Estantes, casilleros, equipo cocina
		TE	OFIC. LIMPIEZA MANTENIMIENTO		14		Discreto	Estantes ,pileta
		MA	BODEGAS	-Limpieza	8		Discreto	Estantes
				-B General	19			
			Total		27			
		NT	C.MANTENIMIENTO		11		Discreto	Estantes y armarios
		EN	C. MÁQUINAS		29		Discreto	Registros Eléctricos y mecánicos. Bomba de agua Planta eléctrica
		MI	TOTAL		371			
		EN	PARQUEO y AREA CARGA	Control Parques busetas-carros- motos-bicicletas	61vehic 1709m2		Discreto, fácil acceso	
TO	AREAS VERDES	Jardines Plazoletas Juegos infantiles y deportes			Confort climático., variedad de espacios, versatilidad, seguridad, equipamiento urbano, seguridad. Fauna de la zona.	Mobiliario urb Bancas, iluminación, basureros, bebederos		
	CIRCULACIÓN VERTICAL HORIZONTAL		840M2		Dinámica, agradable, confortable, fluida			

SELECCIÓN DEL LOCUS 5.3

Para la selección del sitio se tomaron en consideración varios terrenos, eligiendo el que presenta las mejores condiciones espaciales, urbanísticas, topográficas, climáticas, legales, entre otros parámetros para el desarrollo del proyecto.

Se pretende que a nivel urbanístico el proyecto genere un impacto positivo, especialmente a través del desarrollo de espacio urbano de ocio destinados a la recreación cultural.

Las ciudades contemporáneas, llamadas ciudades compactas, buscan generar un equilibrio entre las diversas actividades humanas, como son: habitar, trabajo, educación, salud, servicios, cultura, recreación, etc. El cual pretende ofrecerle a los ciudadanos la posibilidad de realizar diversas actividades en un mismo lugar, sin necesidad de realizar grandes viajes, generando un mejor aprovechamiento de los recursos naturales y de infraestructura, a la vez que aumenta la calidad de vida de los ciudadanos.

Carlos Ugalde Hernández, en la tesis, Propuesta de reinversión urbana recorrido entre actividades, ciudad de Grecia, Costa Rica 2012. hace mención de las diversas problemáticas urbanas a las que se enfrenta el cantón de Grecia y de la necesidad de un plan de ordenamiento territorial integral, especialmente dirigido al casco central, bajo los principios de ciudad compacta, donde haya una diversificación de actividades, generando variedad de usos: residenciales, comerciales, institucionales, recreativos y culturales.

Si bien este trabajo no es una propuesta urbanística, pretende tomar conciencia de la realidad urbana del cantón, con el propósito de ayudar a mejorar las condiciones actuales, fortaleciendo el sector recreativo cultural, diversificando los usos de la ciudad y buscando una relación adecuada entre el proyecto y la ciudad.

CARACTERÍSTICAS DEL CANTÓN DE GRECIA

- Incremento acelerado del sector residencial, especialmente de tipo condominios horizontales.
- Crecimiento urbano en forma radial y desordenado.
- Casco central dedicado principalmente a comercio y servicios.
- El uso residencial ha disminuido en el centro del cantón .
- Núcleo urbano central posee baja densidad.
- Uso horario del casco central principalmente diurno.
- Necesidad de promover actividad nocturna.
- Desaprovechamiento de la infraestructura existente en el centro del cantón.
- Necesidad de promover el uso mixto de la ciudad. Comercial, residencial, institucional, servicios, administrativo, recreativo y cultural.
- Congestionamiento vial en el centro del cantón.
- Aumento de zonas inseguras.
- Disminución del sentimiento de pertenencia.

ZONIFICACIÓN GENERAL DE USOS

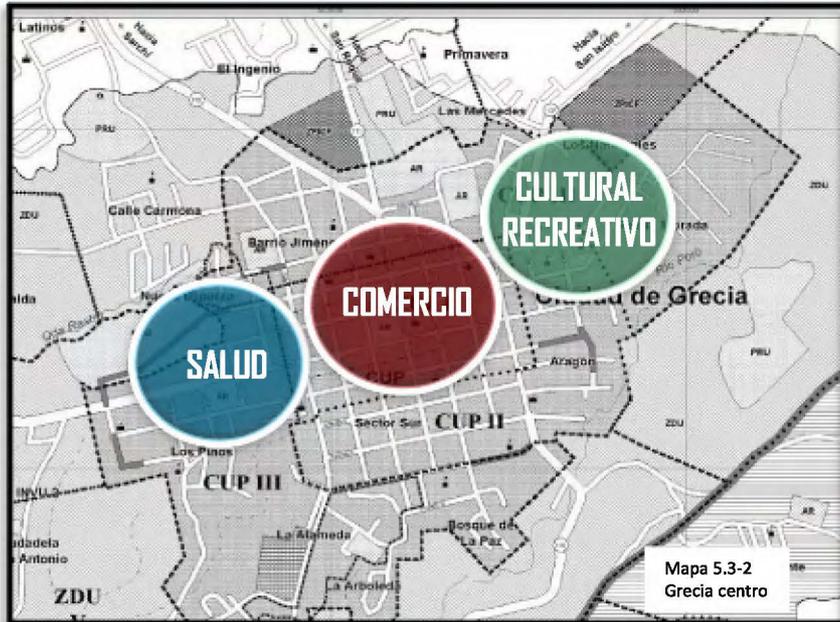


Diagrama 5.3-1
Diagrama propio, con base en datos de Carlos Ugalde Hernández. Propuesta de reinventación urbana recorrido entre actividades, ciudad de Grecia, Costa Rica 2012. Pág. 60 . Mapa usos del suelo, del mismo autor , pág. 80.



Mapa 5.3-4

NODOS- HITOS, FLUJOS Y ACCESOS

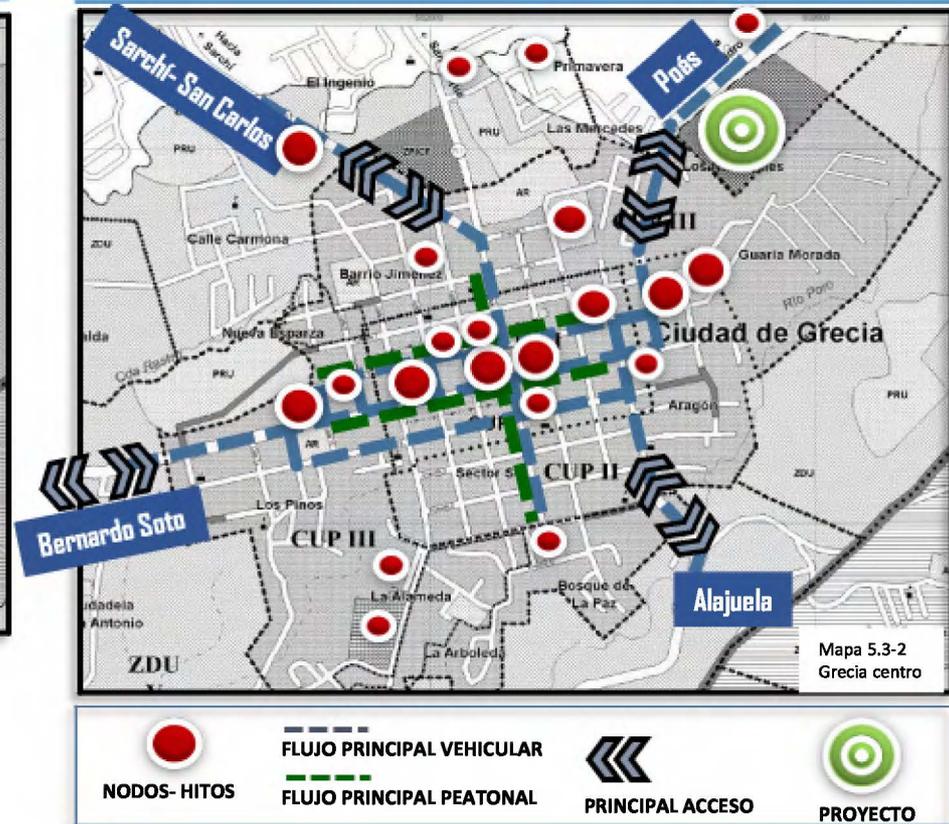


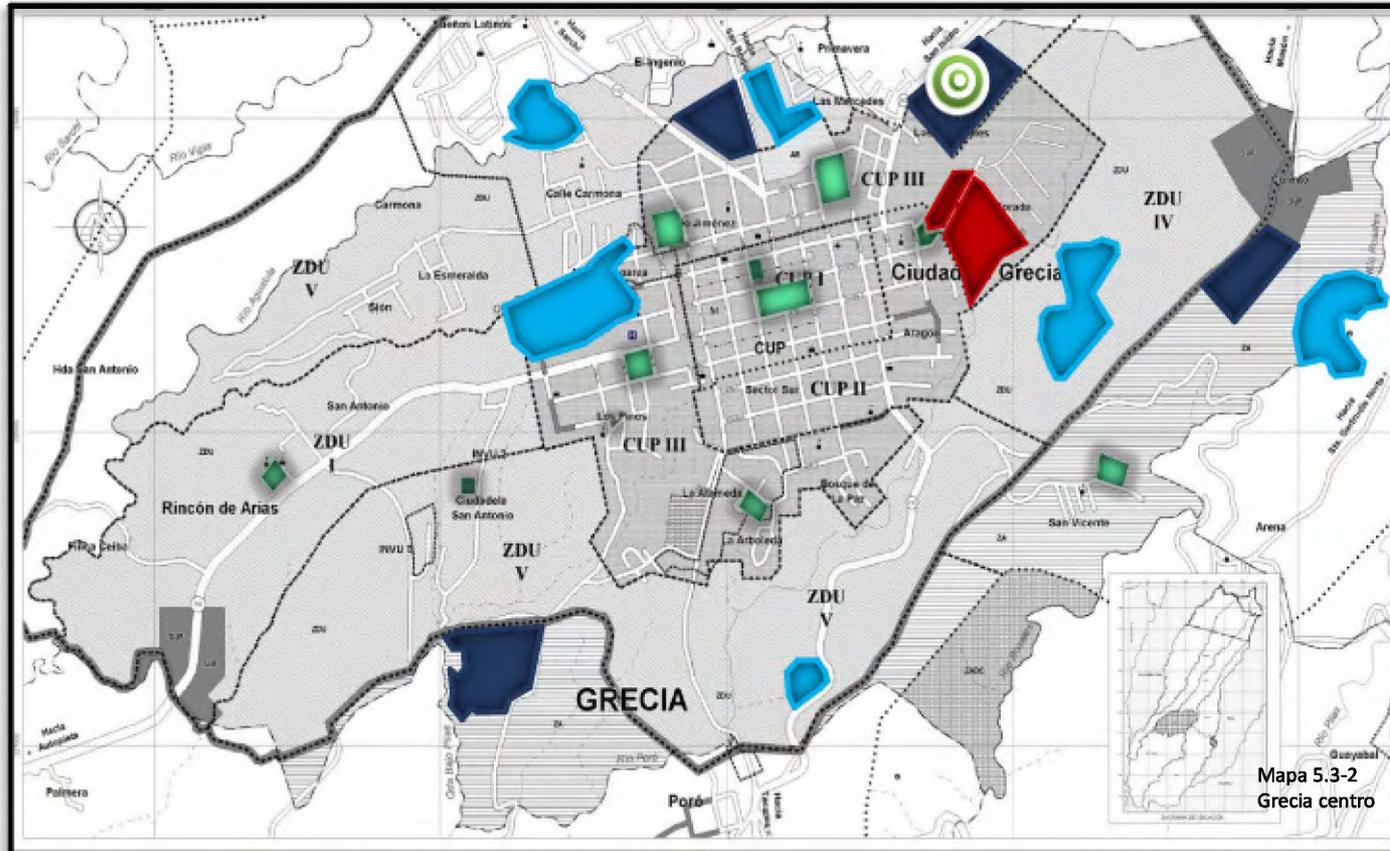
Diagrama 5.3-2

La propuesta pretende integrarse a la dinámica urbana sin afectarla negativamente, por el contrario, aspira a ser punto generador de vivencia urbana. Su ubicación pretende ser accesible a la población en general, por lo que se busca una ubicación lo suficientemente centralizada, de fácil acceso peatonal y vehicular, sin afectar los flujos actuales. Adicionalmente pretende ayudar a fortalecer el núcleo cultural recreativo de la ciudad, y el cual necesita mayor desarrollo.

SELECCION DE TERRENO

PLAN REGULADOR URBANO RURAL DEL CANTÓN DE GRECIA 2003

Se analiza las condiciones reglamentarias de los posibles espacios planteados por el plan regulador, con algún potencial para desarrollar el proyecto. El área seleccionada, cumple según el PRUR con la programación arquitectónica planteada para el Nodo Cultural.



PROYECTO

ZPICF- ZONA PROYECTOS INTERES COMUNAL A FUTURO

SI APLICA: ✓
 CULTURAL
 COMUNIDAD
 RECREACIÓN

NO APLICA: ✓ ✓
 COMERCIAL
 EDUCACIÓN
 SERVICIOS

TERRENOS CONSIDERADOS

CUP- CASCO URBANO PRINCIPAL

SI APLICA: ✓
 CULTURAL
 COMERCIAL
 COMUNIDAD
 EDUCACIÓN
 RECREACIÓN
 SERVICIOS

PRU- PARQUE RECREATIVO URBANO

SI APLICA: ✓
 CULTURAL: antiteatro, auditorio, recinto conciertos, teatro.
 RECREACIÓN

NO APLICA: ✓
 COMUNIDAD: parques, plazas, plazoletas, salones multiuso
 CULTURAL: biblioteca, salas exposiciones, museo
 COMERCIAL: librería, cafetería- soda, artesanías
 EDUCATIVA: escuelas de artes, artesanías y manualidades
 SERVICIOS- oficinas

AR- AREA RECREATIVA

NO APLICA

TERRENO SELECCIONADO

Grecia vista desde el noreste
Plan regulador urbano y rural del cantón de Grecia.2003



Imagen 5.3-2

TERRENO SELECCIONADO



Imagen 5.3-1

El terreno seleccionado, a diferencia de los otros terrenos analizados, presenta condiciones muy favorables para el desarrollo de la propuesta arquitectónica, en factores urbanísticos, espaciales, topográficas, legales, dimensiones, la cercanía con el centro de Grecia, conexión con principales puntos de acceso al cantón, belleza escénica, relación con centros educativos e instituciones culturales, reglamentación según uso de suelos PRUR, disponibilidad y uso actual del terreno, la facilidad de acceso vehicular y peatonal, se ubica a 5 minutos caminando desde el parque central, siendo accesible para la mayoría de la población, vinculación con eje turístico, entre otras características, que lo hacen ideal para realizar el proyecto cultural.



Imagen 5.3-3



Imagen 5.3-4



Imagen 5.3-5

ANÁLISIS DE SITIO 5.4

FACTORES CLIMÁTICOS



Temperatura menor: 18.2°C



Temperatura máxima: 30.2°C

Temperatura media: 24.2°C

DATOS CLIMÁTICOS

Estación: 169, Aeropuerto. Juan Santa María

Cantón: Alajuela

Ubicación: 10°00 N; 84°13 O; 890m

Mes	Temperatura media °C		Precipitación total media (mm)	Promedio de días con lluvia
	Mínimo	Máximo		
Ene	18,5	28,1	8,3	3
Feb	18,6	28,9	12,7	3
Mar	18,7	29,9	18,0	4
Abr	19,1	30,2	66,2	10
May	19,1	28,8	264,9	22
Jun	18,9	28,2	212,9	22
Jul	19,0	28,2	157,6	20
Ago	18,7	28,2	236,0	22
Set	18,2	27,8	315,9	26
Oct	18,4	27,1	285,1	25
Nov	18,4	27,2	152,9	17
Dic	18,4	27,8	33,0	8

Gráfico 5.4-1

Fuente: IMN. Instituto Meteorológico Nacional



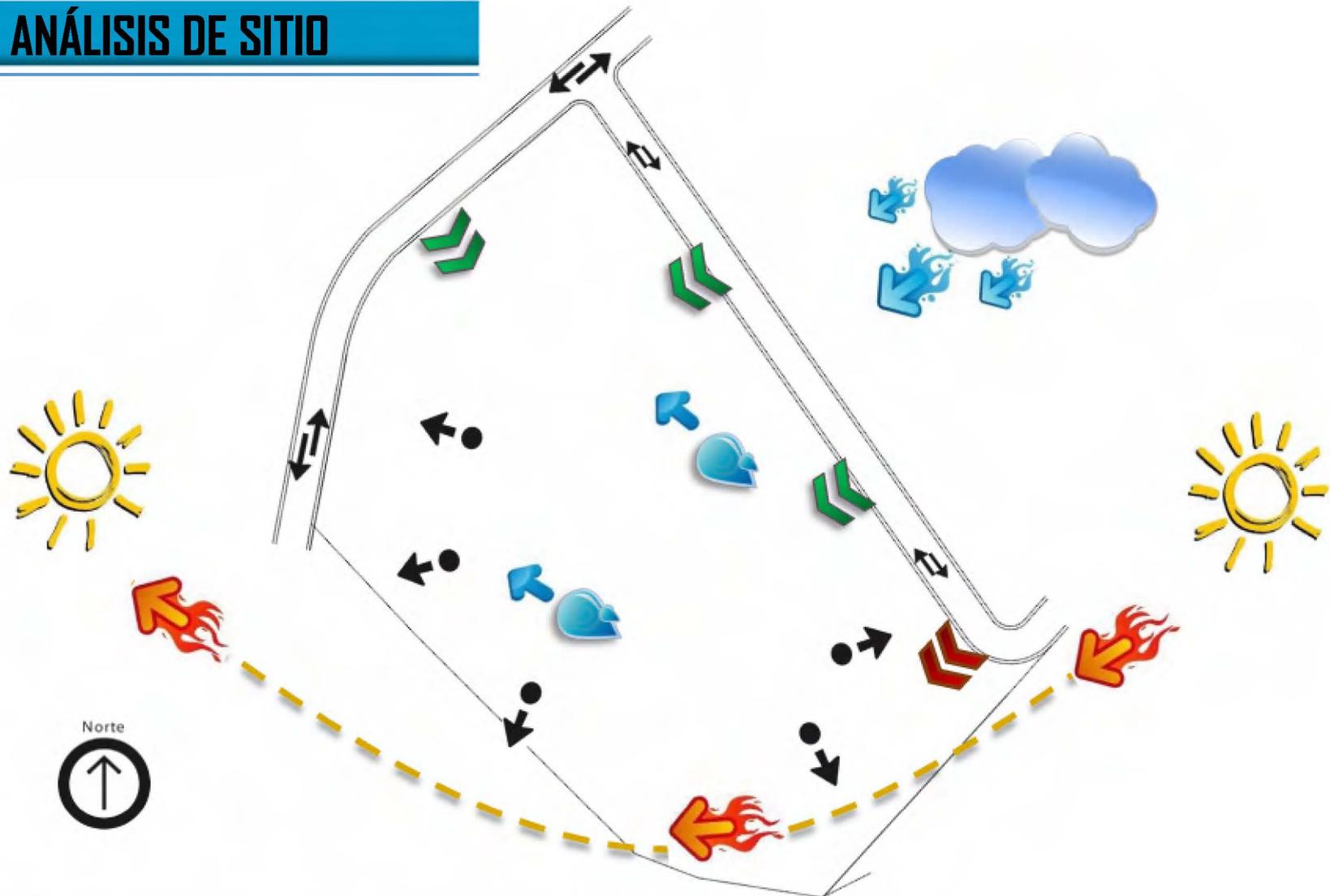
Meses mayores precipitaciones: setiembre, octubre



Meses menores precipitaciones: diciembre, enero

- El terreno presenta características topográficas muy favorables, el desnivel que presenta es mínimo.
- Las condiciones climáticas son convenientes para el desarrollo humano. No obstante, se debe tomar medidas como: orientación, protección solar, ventilación. Etc. Además, se debe brindar protección climática para las áreas externas.
- Las fuertes precipitaciones demanda el diseño de cubiertas amplias, principalmente en la fachada noreste, así como buen drenaje de las aguas pluviales.
- El terreno presenta vistas panorámicas agradables que deben ser aprovechadas en el diseño.
- Colindancias: el sector noreste y sur este, colinda con cañales de la Cámara de Productores de Caña del Pacífico, hacia el noroeste limita con la carretera Grecia- Poás, y en el suroeste limita con propiedad privada, tipo residencial, sin embargo, por la diferencia de nivel no se genera un impacto significativo.
- Vegetación: el terreno se encuentra cultivado exclusivamente de caña, lo que facilita su desarrollo, con mínima intervención.

ANÁLISIS DE SITIO



SOLEAMIENTO	VIENTOS PREDOMINANTES	ESCORRENTIAS	VISTAS PANDRÁMICAS	VALIDAD	ACCESOS	ACCESO VEHICULAR

Diagrama 5.4-1

PAUTAS ARQUITECTÓNICAS 5.5

ESCALA:

Enfatizar la horizontalidad, sobre la verticalidad. La altura predominante en Grecia es de una planta, con algunos edificios de dos y tres plantas.

MATERIALES:

El proyecto está abierto a la utilización diversa de materiales. Buscando la calidad estructural y espacial que cada material puede aportar al proyecto con sus texturas, colores, sensaciones, etc. así como la durabilidad y la fácil instalación y mantenimiento.

VEGETACIÓN:

Se recomienda la utilización de flora típica de la región, para el desarrollo del paisajismo del espacio público, con la finalidad de una mejor adaptabilidad de la vegetación a las condiciones climáticas de la zona. Por ejemplo, corteza amarilla, roble sabana, poró, los cuales brindan una coloración hermosa al paisaje natural.

BELLEZA PAISAJÍSTICA:

Se pretende hacer uso de la belleza paisajística que brinda la zona, para lo cual el emplazamiento, la orientación del edificio, de los espacios, las aperturas visuales y los puntos focales deben ser tomados en consideración dentro del diseño.

ACCESO UNIVERSAL:

El proyecto debe responder a los requerimientos de la Ley 7600, con el propósito de garantizar el uso de las instalaciones a la toda la población.

ACCESOS:

El proyecto pretende como parte de su emplazamiento, generar facilidades a los principales flujos de usuarios, tanto residentes como visitantes. Permitiendo al peatón trasladarse caminando desde el centro de la ciudad. Adicionalmente el lenguaje del edificio debe invitar a hacer uso de sus espacios.

CONFORT CLIMÁTICO

La edificación y los espacios abiertos deben garantizar las condiciones de confort necesarias para una estancia agradable del usuario, por lo que se debe considerar factores de soleamiento, vientos, escorrentías, precipitaciones, etc.

IMAGEN:

Es importante que el centro cultural proyecte un tipo de arquitectura simbólica dentro del contexto urbano – rural, que genere una pausa y referencia en la lectura de la ciudad. A la vez que sea un proyecto que promueva e invite al desarrollo de la imaginación y la creatividad, como parte de su papel cultural.

MOBILIARIO:

El mobiliario interno y el mobiliario urbano, debe garantizar la versatilidad en la utilización de los espacios, así como el confort y seguridad. Es importante que se integre con el diseño del contexto, y promueva el desarrollo de las relaciones sociales.

RELACIÓN CON EXTERIOR:

Se busca generar una interrelación entre los espacios internos y externos, con el propósito de desarrollar continuidad, fluidez e invitar al ciudadano a hacer uso tanto de los espacios abiertos como del interior de las instalaciones. Brindar espacios de ocio urbano.

ESTACIONAMIENTO

Aunque la ubicación del proyecto facilita el traslado caminando desde el centro de la ciudad, es importante brindar las comodidades de estacionamientos, especialmente para los usuarios que se trasladan de comunidades vecinas. Su ubicación debe ser discreta, aprovechando el desnivel presente.

ILUMINACIÓN Y VENTILACIÓN

Es importante para el confort de los usuarios una adecuada iluminación y ventilación natural, no obstante, por la naturaleza de cada espacio, algunos requerirán de un control adecuado de ambos, por lo que la iluminación artificial y el aire acondicionado, serán requeridos, como por ejemplo: laboratorio de computación, galería, biblioteca y auditorio, principalmente.

SISTEMA CONSTRUCTIVO

El proyecto no pretende amarrarse a un único sistema constructivo. Sin embargo, se requiere que este sea de fácil instalación, seguro y de mínimo mantenimiento.

LINEAMIENTOS ARQUITECTÓNICOS

Los lineamientos para el interés de este estudio se refiere a la normativa legal que el proyecto debe cumplir para poder ser llevado a cabo. No obstante, la reglamentación es muy amplia como para desarrollarla o mencionarla en este documento, sin embargo, la principal normativa a tener en consideración es:

- Reglamento de la ley 7600 sobre la igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad.
Decreto no. 26831. publicado en la gaceta no. 75 del 24-4-98
- PRUR , Plan regulador urbano rural Grecia 2003
- Reglamento de construcciones. Colegio Federado de Ingenieros y de Arquitectos. Instituto Nacional de Vivienda y Urbanismo
- NFPA 101, Código de seguridad Humana. National Fire Protection Association.

CONCEPTO- FACTOR DE ORDEN 5.6

HIBRIDACIÓN

La naturaleza híbrida del proyecto contemporáneo alude a la actual simultaneidad de realidades y categorías referidas no ya a cuerpos armónicos y coherentes sino a escenarios mestizos hechos de estructuras e identidades en convivencia comensalista...

(Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada. 2000. Pag 268)

Se busca crear en el proyecto una hibridación tanto a nivel programático como a nivel formal, entre elementos de aparente distinta naturaleza, pero con un gran potencial si se combinan, con el propósito de contar con más recursos para afrontar las diversas necesidades de los actuales centros culturales.

HIBRIDACIÓN ENTRE:

- ESP URBANO-EDIFICIO
- CULTURA - OCIO
- EDUCACIÓN - DIVERSIÓN
- ARTE - DEPORTE
- RAZÓN - EMOCIÓN
- PÚBLICO - PRIVADO
- INDIVIDUO - GRUPO
- NATURALEZA - CIUDAD
- ORDEN - CAOS
- EXTERIOR - INTERIOR
- PERMEABLE – IMPERMEABLE
- FORMAL- INFORMAL

ABRAZO:

Acogida, admisión, bienvenida, amparo, cobijo, protección, recibimiento, son cualidades que se buscó poder transmitir a través del proyecto a nivel formal, donde el usuario se sienta realmente abrazado o bienvenido al proyecto, desde cualquier dirección. Generándose la hibridación a través del abrazo.



Imagen 5.6-1

CAPÍTULO 6

PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

- 6.1 PROPUESTA ARQUITECTÓNICA
- 6.2 CONCLUSIONES



PROPUESTA ARQUITECTÓNICA



El proyecto arquitectónico, utiliza como guía los principios de los espacios culturales contemporáneos y las nuevas tecnologías de la información y comunicación, con la intención de adaptarse lo mayormente posible a los nuevos requerimientos espaciales de los centros culturales.

La forma en equis (x) del proyecto, permite generar un núcleo central, el cual vestibula, organiza e interrelaciona, tanto los espacios internos, como los externos. A la vez que permite una adecuada ventilación, iluminación e interrelación interior – exterior.

Se aspira a ser un punto promotor del núcleo cultural recreativo del cantón, y un revitalizador urbano.

Se busca generar una relación interactiva entre los diversos componentes del programa arquitectónico. A la vez que se trabaja con un programa arquitectónico amplio, con la finalidad de brindar los espacios que satisfagan la totalidad de las etapas culturales y que cubra las necesidades específicas de la comunidad.

Los espacios y las circulaciones son amplias, dinámicas, versátiles, la multifuncionalidad de los espacios es un aspecto importante tomado en consideración. Los espacios tienen buena iluminación y ventilación natural en búsqueda de garantizar confort climático.

Los espacios brindan la posibilidad tanto para el trabajo individual, como colectivo, brindando la posibilidad de espacios que promueven el contacto social y las relaciones humanas.

La propuesta se adecua a la diversidad de usuarios, desde niños hasta adultos mayores, con múltiples actividades para la diversidad de gustos y necesidades, así como acceso y equipamiento universal. Adicionalmente la morfología del proyecto invita a hacer uso de las instalaciones, con una transición amigable entre el espacio público y privado.

El proyecto adicionalmente al tema cultural-artístico, brinda servicios adicionales como la alimentación, recreación y ocio, áreas deportivas y juegos infantiles. Con la intención de ser un atractivo extra para la ciudadanía.



- | | | | |
|--|---|---------------------------------|-------------------------|
| 1- Plazoleta de acceso flujos peatonales principales | 5- Plazoleta principal multiuso- escenario. | 10- Áreas deportivas: | 12- Juegos ping pong. |
| 2- Parada de bus | 6- Plazoleta principal multiuso | -Cancha de baloncesto, voleibol | 13- Parqueo |
| 2 a-Parada de bus y descarga | 7- Plazoleta de salón multiuso y plaza de comidas | -Cancha de futbol 5 | 13a -Control |
| 3- Zonas verdes de esparcimiento | 8- Plazoleta esculturas | -Cancha de tenis | 13b -Puestos especiales |
| 4- Lago | 9- Zona verde del artista | 11- Juegos infantiles | 14- Ciclovía |



CONJUNTO



El conjunto es un factor clave en el adecuado desarrollo de la propuesta. Se plantea un parque urbano que complemente a los espacios internos. Espacios versátiles que promuevan la recreación, el ocio, el deporte, las festividades y celebraciones de la población, así como actividades de carácter formal e informal. El proyecto incorpora plazoletas semi cubiertas con la finalidad de ser espacios esenciales para actividades masivas, como conciertos, obras de teatro, ferias, etc. proporcionando confort y la posibilidad de realizar actividades tanto en verano como en invierno.

CONJUNTO



CONJUNTO



VISTA OESTE

NODO CULTURAL

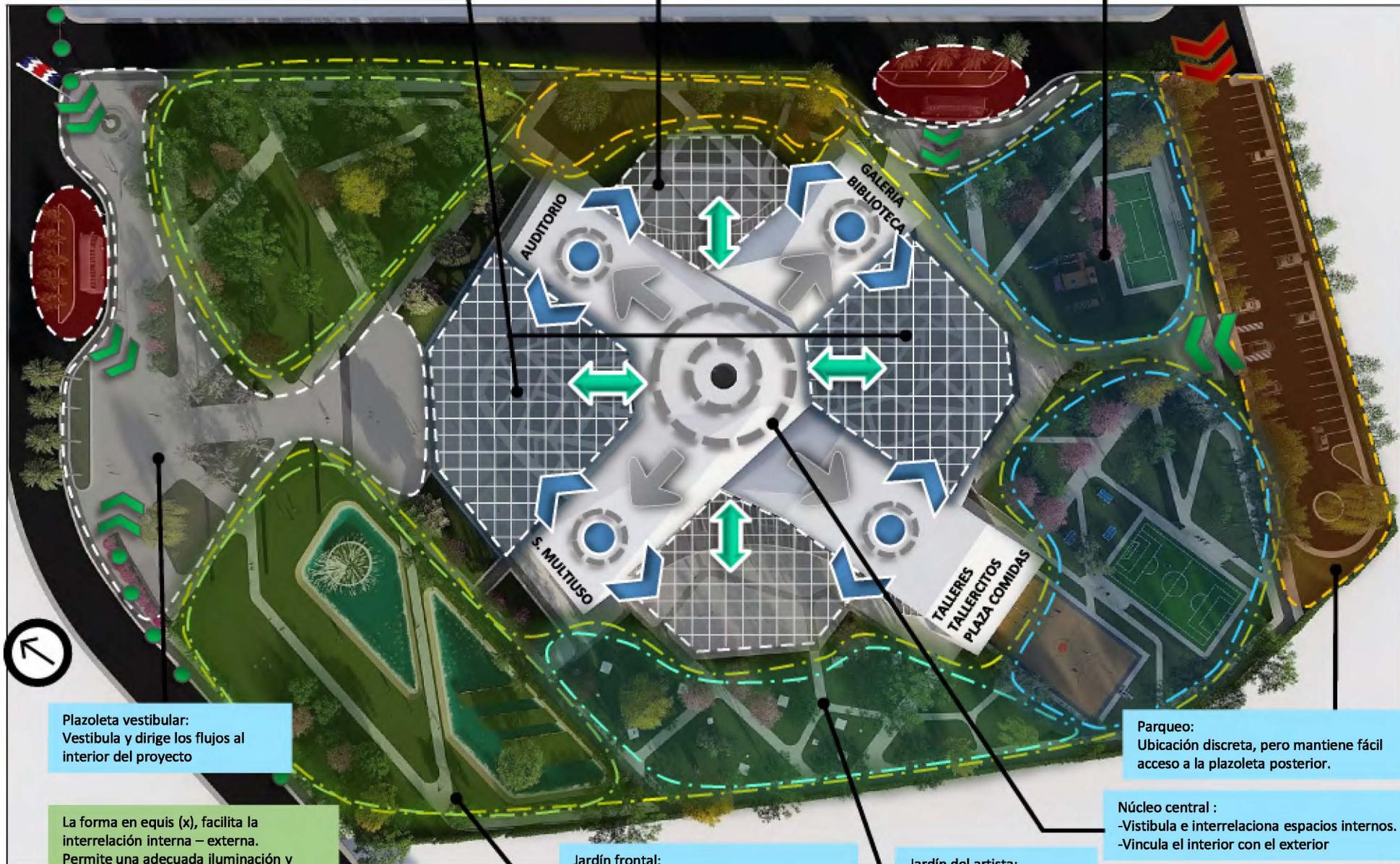
CONJUNTO



Plazoletas principales:
Espacio para realización de actividades formales e informales
Conciertos, obras de teatro, ferias etc.

Jardín esculturas:
Es una continuidad de la galería hacia el exterior.

Juegos infantiles y área deportiva:
Área recreativa y de ocio, que busca atraer usuarios y generar actividad constante en la parte posterior del proyecto



Plazoleta vestibular:
Vestibula y dirige los flujos al interior del proyecto

La forma en equis (x), facilita la interrelación interna – externa. Permite una adecuada iluminación y ventilación natural de cada núcleo o ala del proyecto.

Jardín frontal:
Espacio recreativo y de ocio.
Tiene un lago, como un atractivo adicional

Jardín del artista:
Continuidad de los talleres,
Es una aula al aire libre

Parque:
Ubicación discreta, pero mantiene fácil acceso a la plazoleta posterior.

Núcleo central :
-Vestibula e interrelaciona espacios internos.
-Vincula el interior con el exterior

PROYECTO ARQUITECTÓNICO



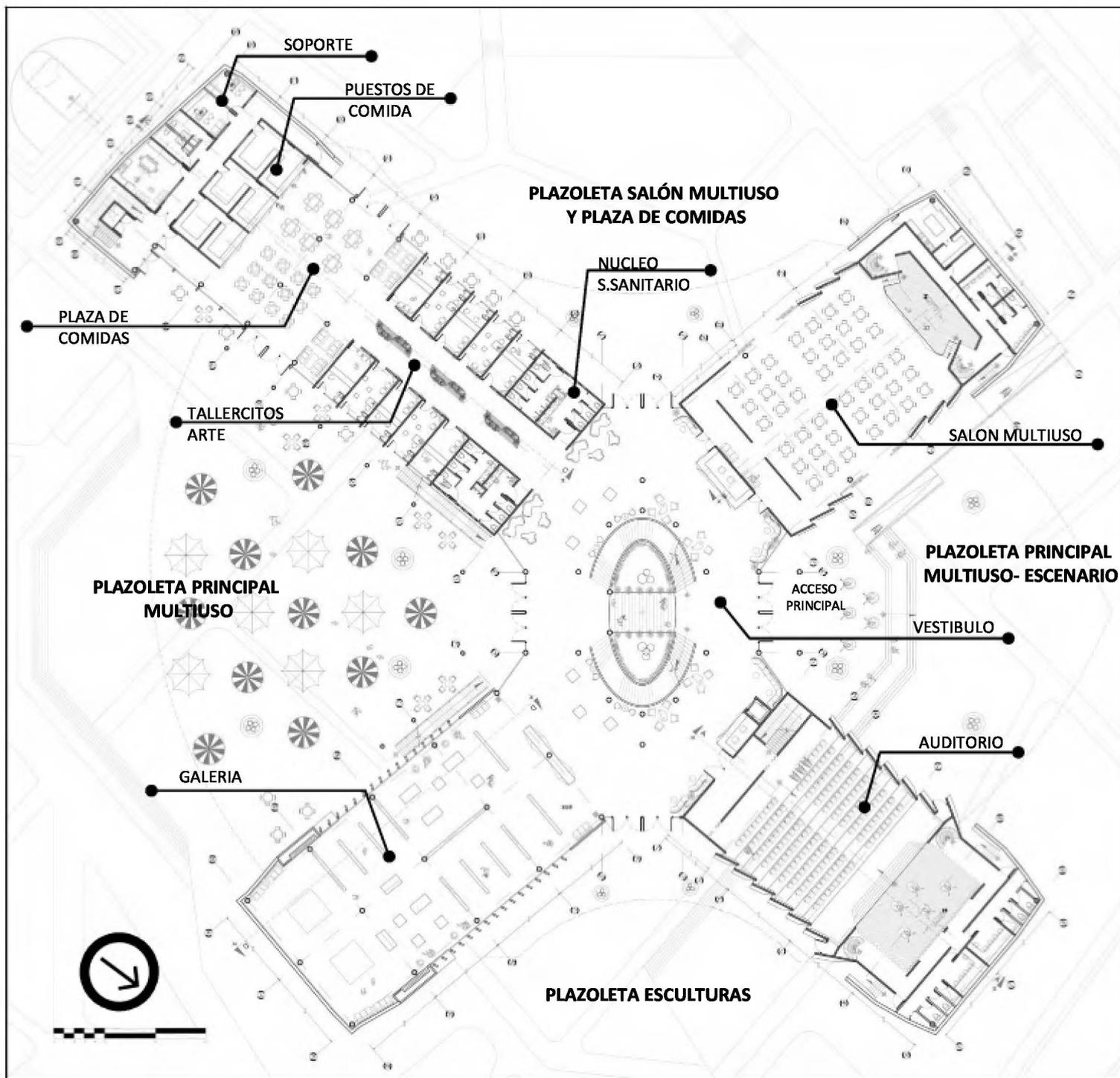
PROYECTO ARQUITECTÓNICO

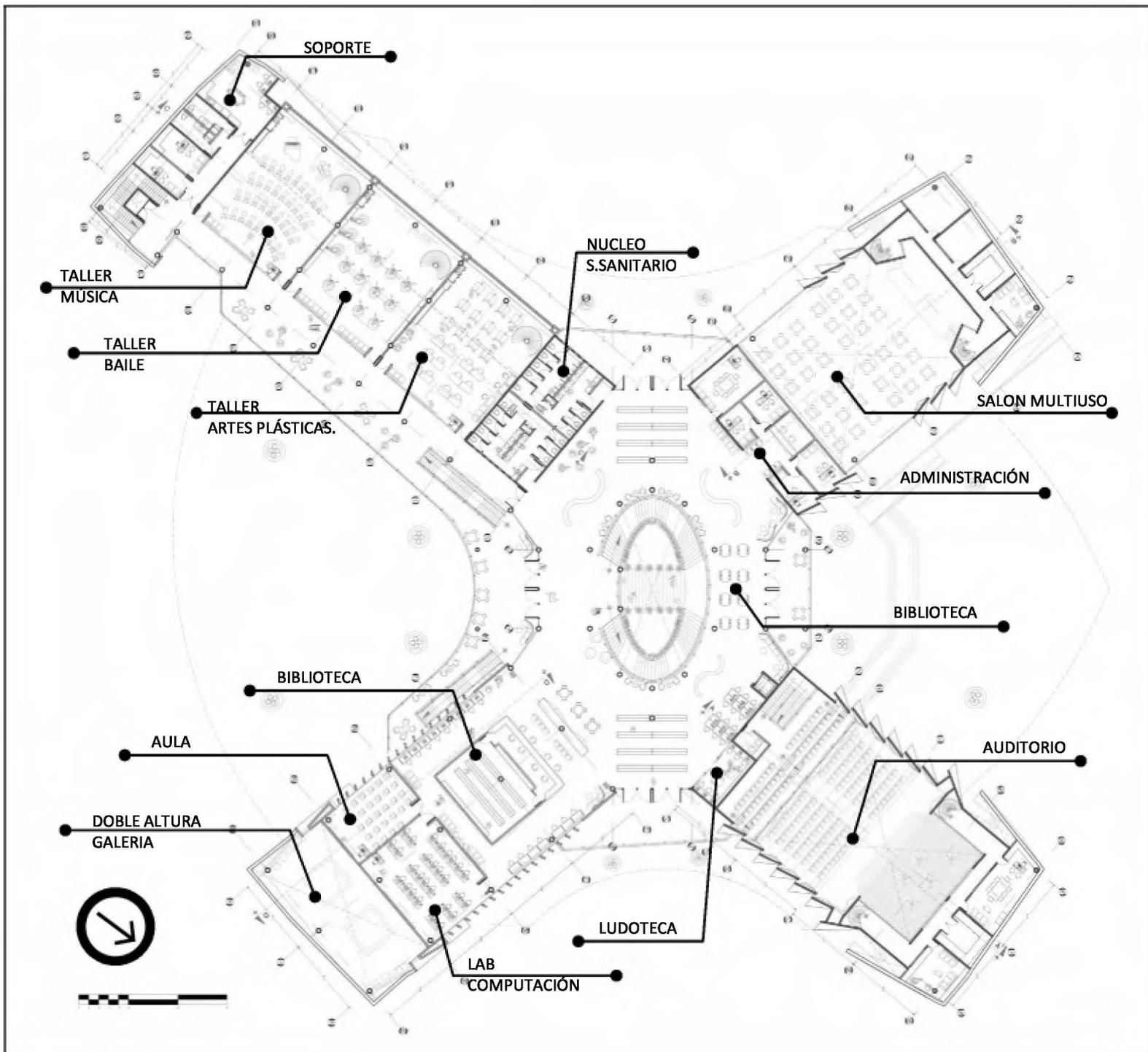


VISTA NORESTE

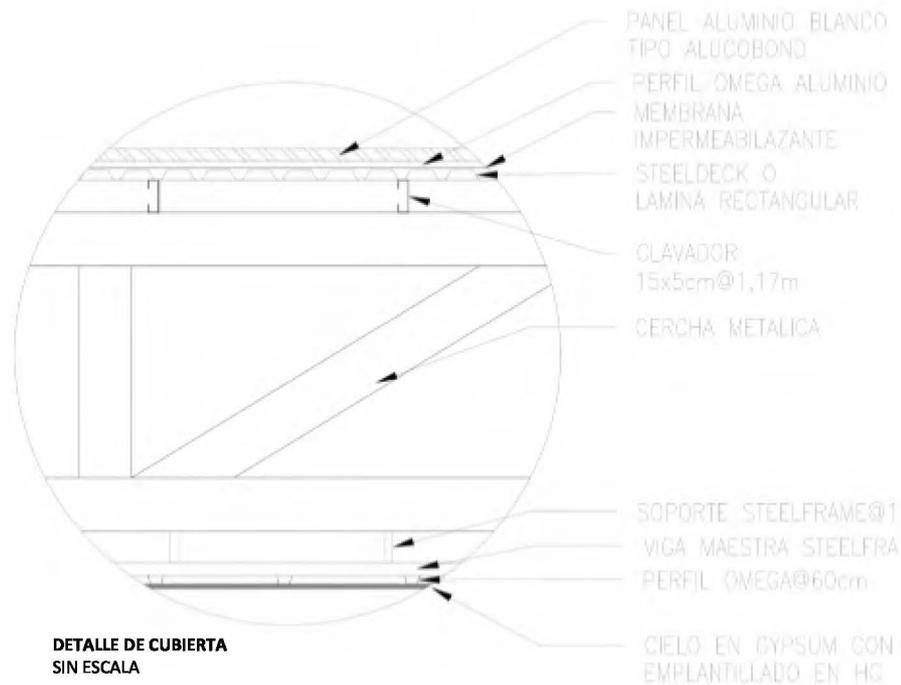
NODO CULTURAL

160

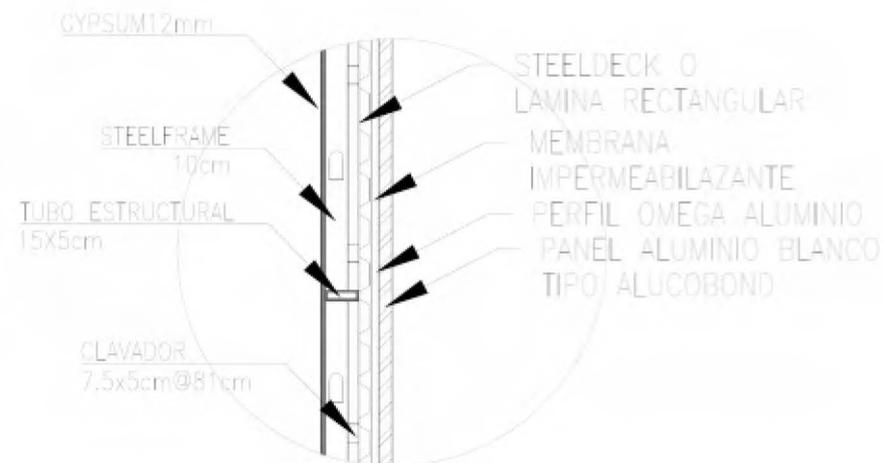




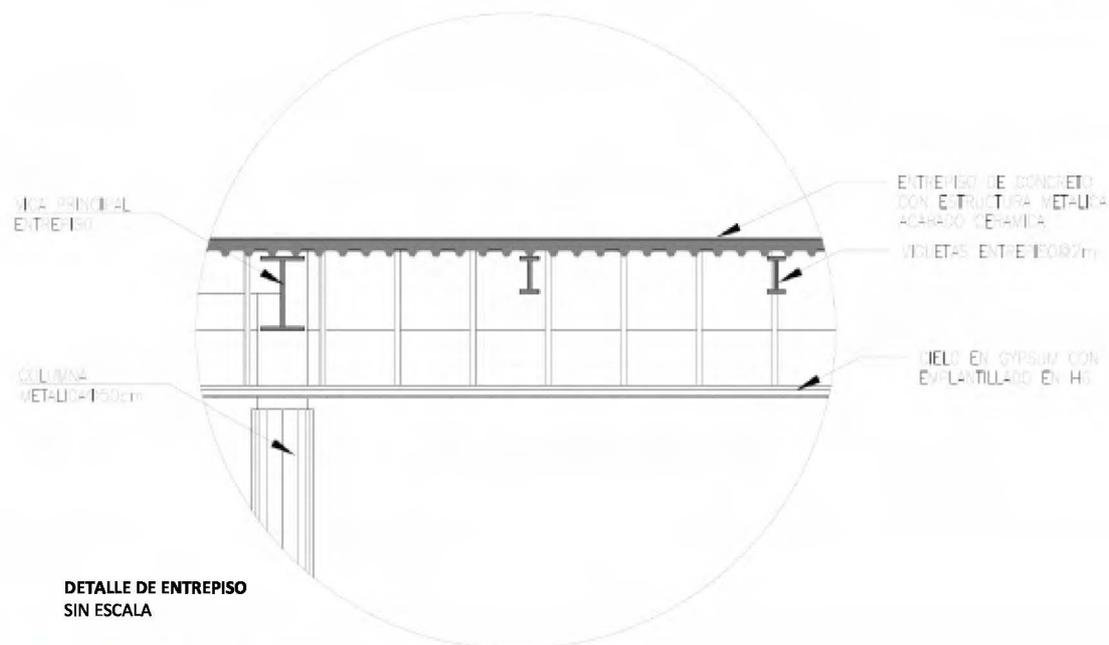
PLANTA ARQUITECTÓNICA 2 NIVEL



DETALLE DE CUBIERTA SIN ESCALA



DETALLE DE PARED EXTERNAS SIN ESCALA



DETALLE DE ENTREPISO SIN ESCALA

ELEVACIÓN NORDESTE



El acceso principal busca invitar al ciudadano a ingresar al proyecto, con el gesto del abrazo. Las cubiertas y las columnas conceptualizan la naturaleza (textura orgánica y árboles) típica del emplazamiento del proyecto en un cantón rural-urbano. Donde el desarrollo agrario es la base fundadora del cantón.

Esta plazoleta busca ser un espacio multifuncional, para la realización de actividades masivas, como ferias, conciertos, obras de teatro, entre otras.

VISTA ACCESO-AUDITORIO



VISTA ACCESO-S.MULTIUSO



ELEVACIÓN SUROESTE



VISTA S. MULTIUSO

Esta plazoleta es una extensión del salón multiuso, de los talleres y de la plaza de comidas. Permite una interacción interior- exterior y amplía la posibilidad de uso de los espacios.



VISTA

TALLERES- TALLERCITOS - PLAZA DE COMIDAS



PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

NODO CULTURAL

ELEVACIÓN SURESTE



La plazuela busca ser un espacio multiuso para la realización de actividades masivas, especialmente tipo ferias, tanto artísticas como de otros temas de interés para la comunidad, por ejemplo ferias de salud, de trabajo, agrícolas, de productos de la zona, etc.

VISTA TALLERES- TALLERCITOS- PLAZA DE COMIDAS



ELEVACIÓN NORESTE



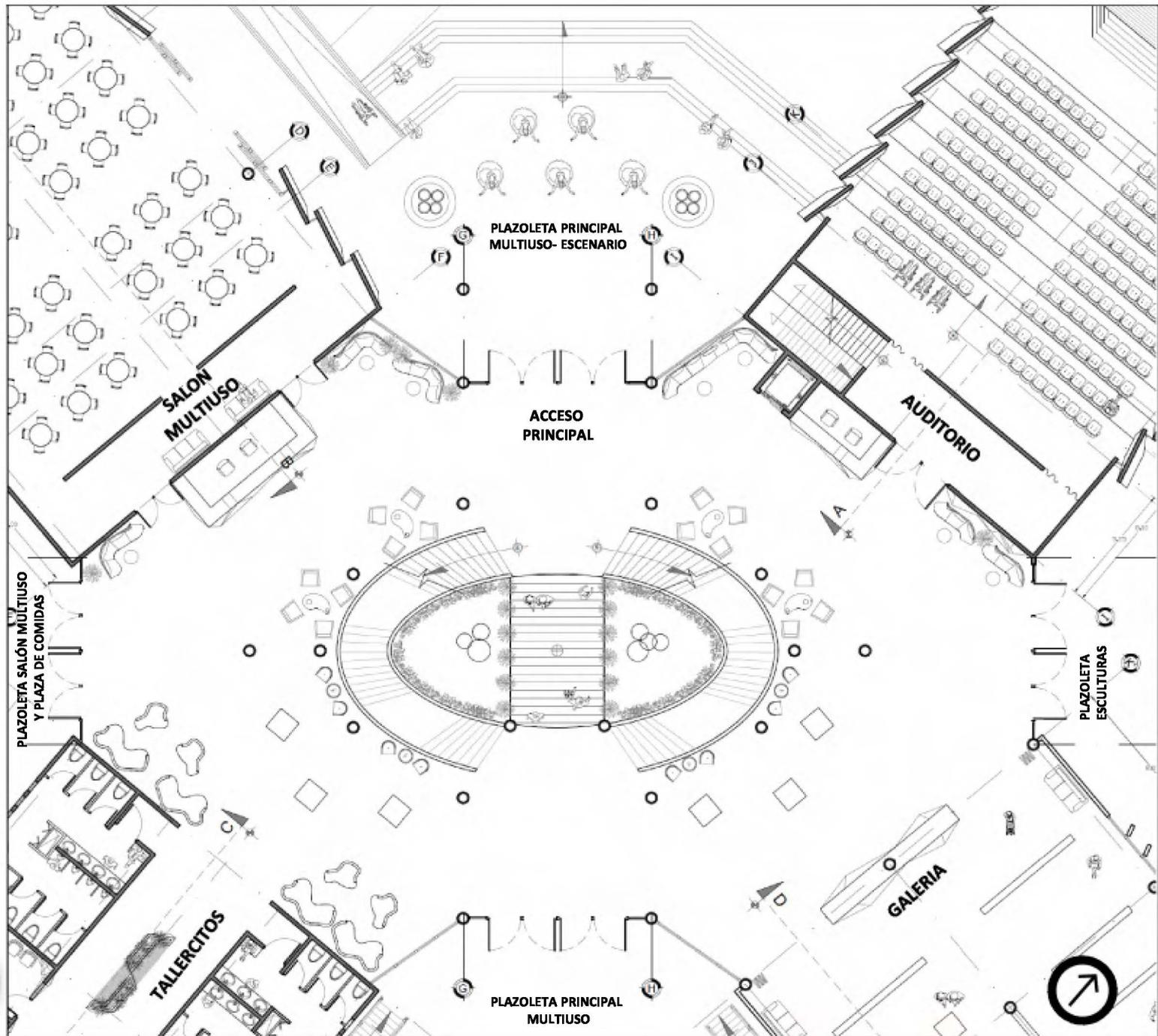
Esta plazoleta es un jardín de esculturas, busca ser una continuidad de la galería en el exterior. Y un atractivo del transeúnte de la carretera anexa.



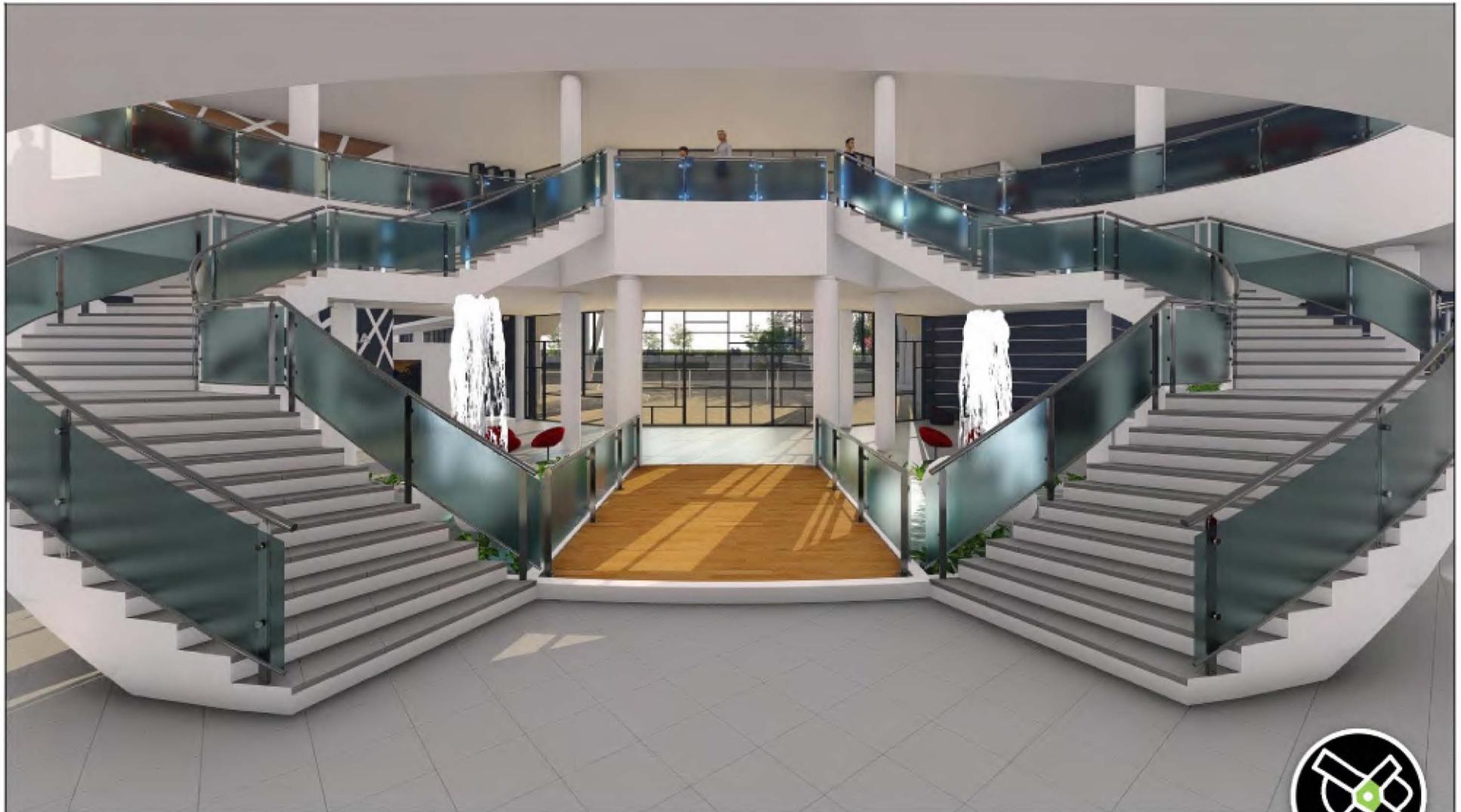
VISTA GALERIA

VISTA AUDITORIO





VESTÍBULO

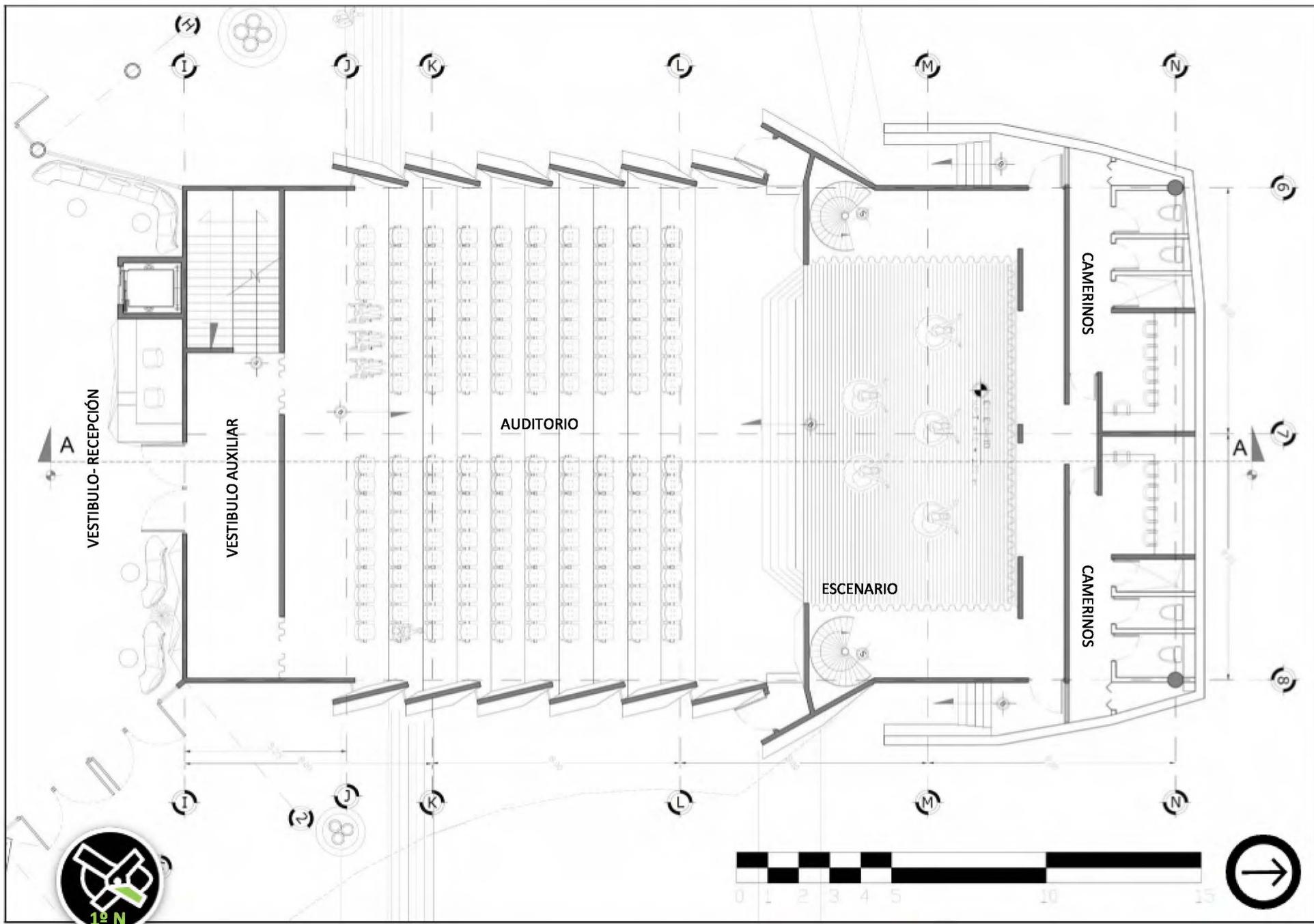


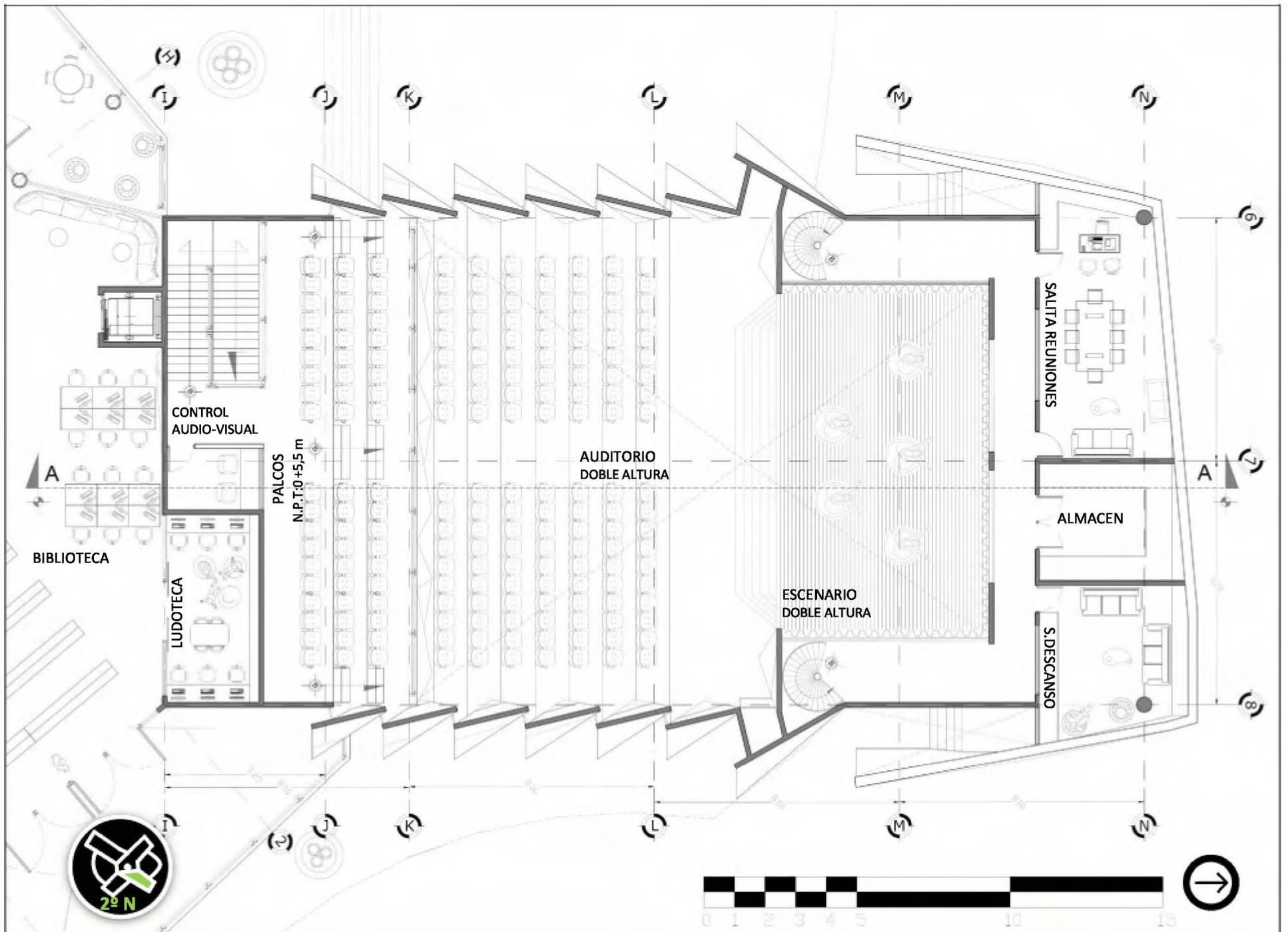


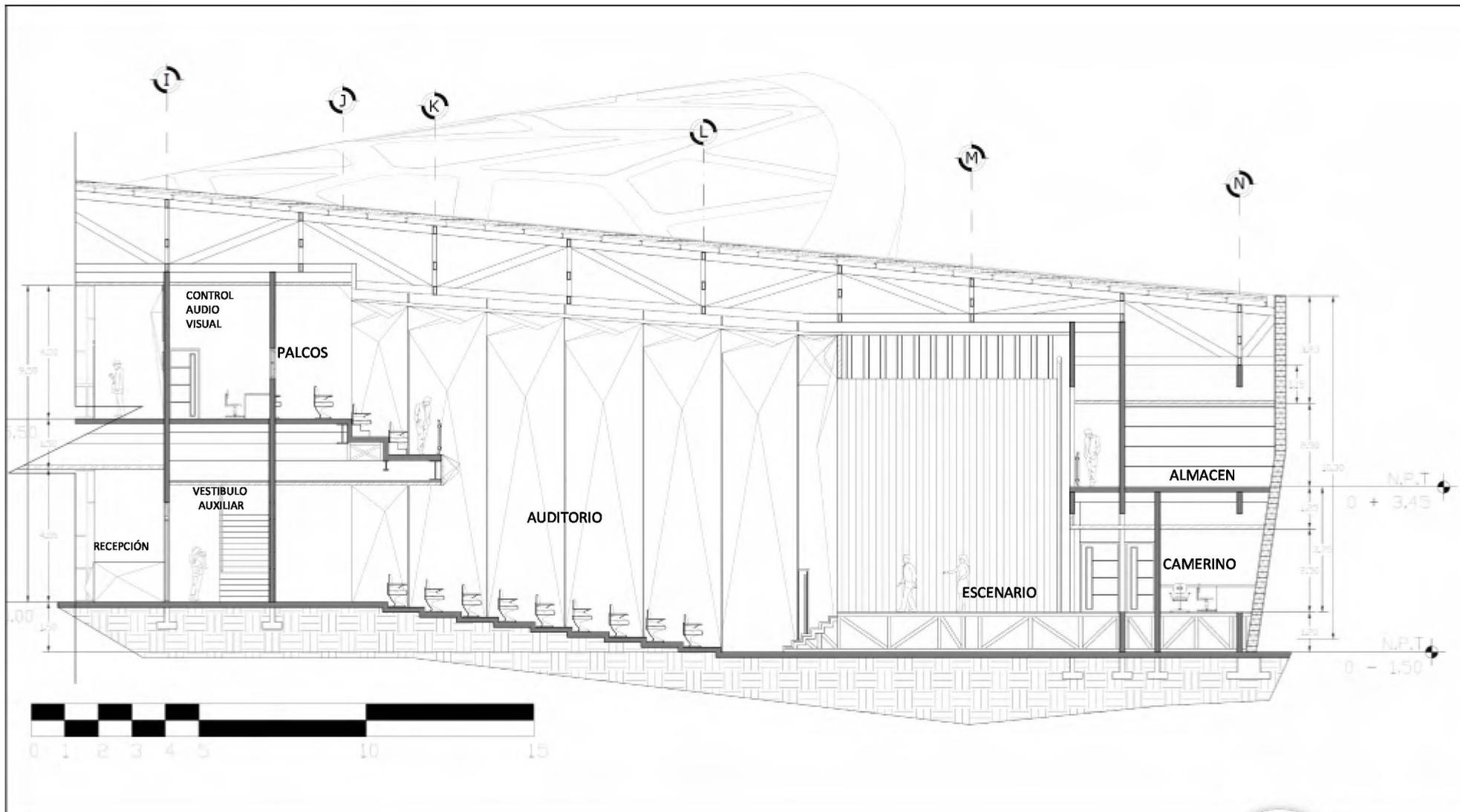
VESTÍBULO

El espacio vestibular, busca ser un espacio amplio, integrador, ordenador, versátil, con áreas de espera y convivencia social, que trabaja como soporte para los espacios principales como el auditorio, el salón multiuso, la galería, la biblioteca, talleres, etc. Así como integrador de los espacios externos con los internos. Mediante ambientes y remates visuales agradables, así como iluminación y ventilación natural que favorezca el confort.









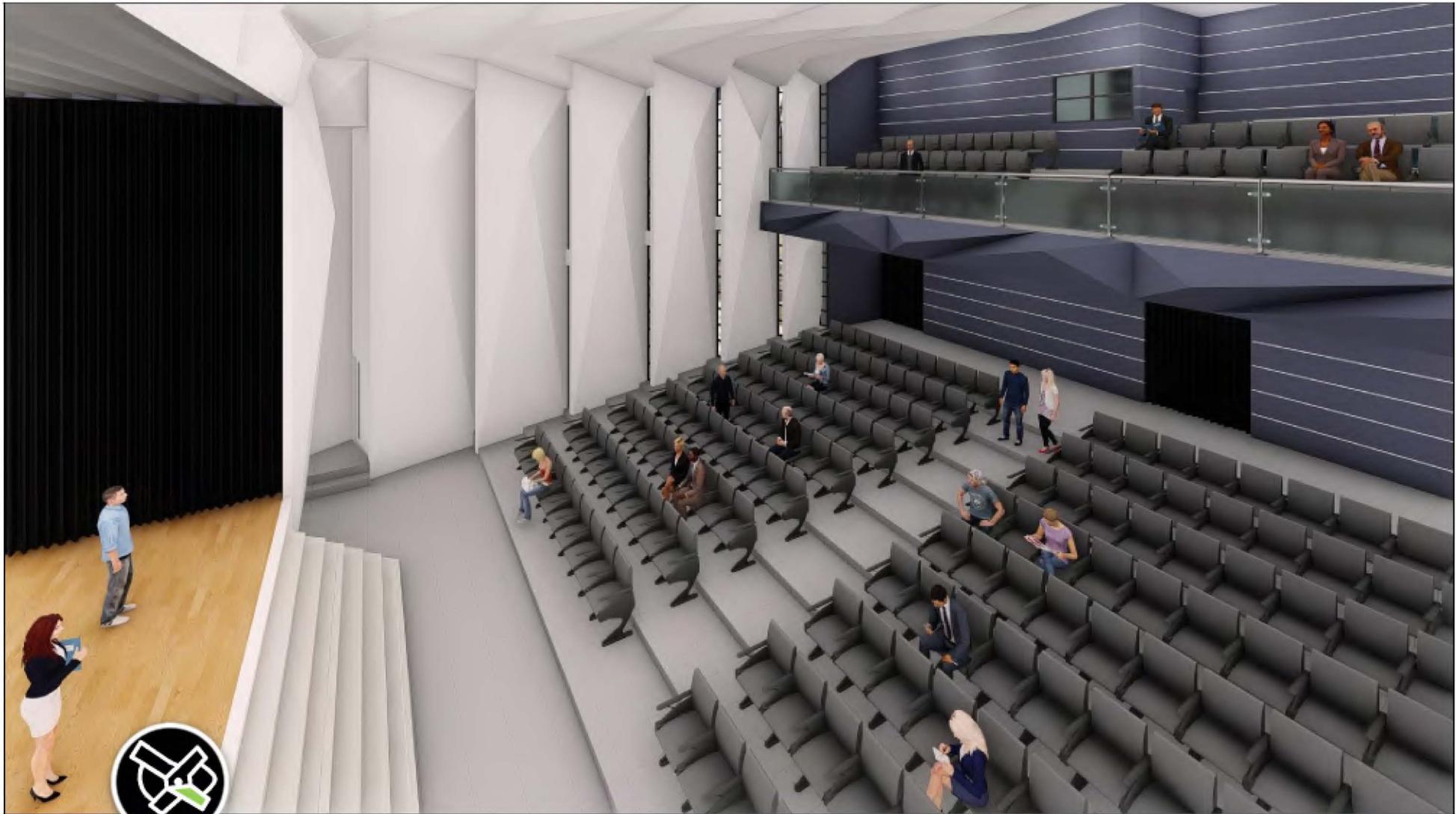


AUDITORIO

Uno de los espacios culturales de mayor necesidad en la zona occidente, es un auditorio, que brinde la posibilidad de realizar múltiples actividades tanto de carácter cultural, como de tipo social, educativo, recreativo, etc. Bajo condiciones arquitectónicas de calidad tanto para el artista, expositor y público en general.

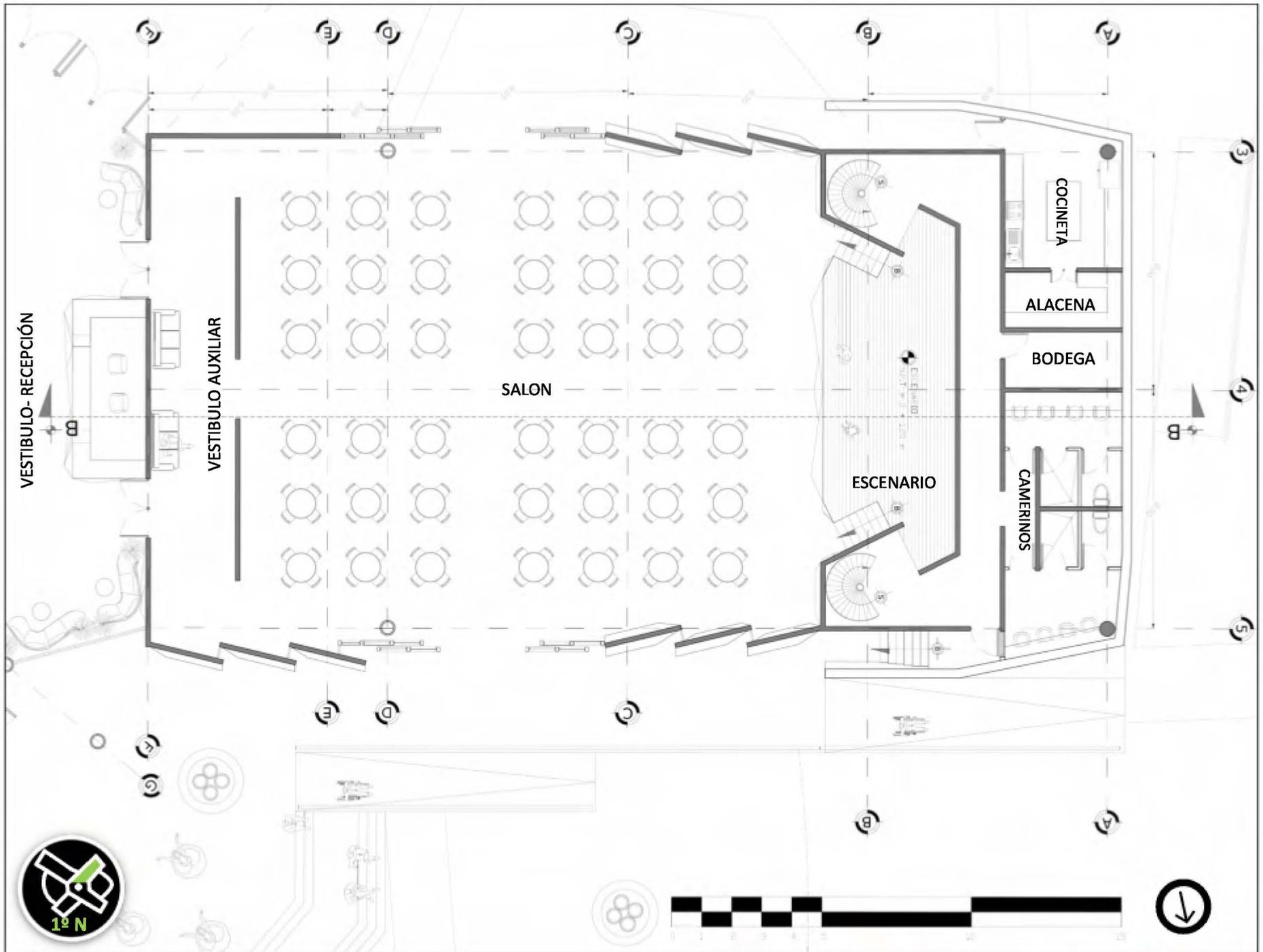


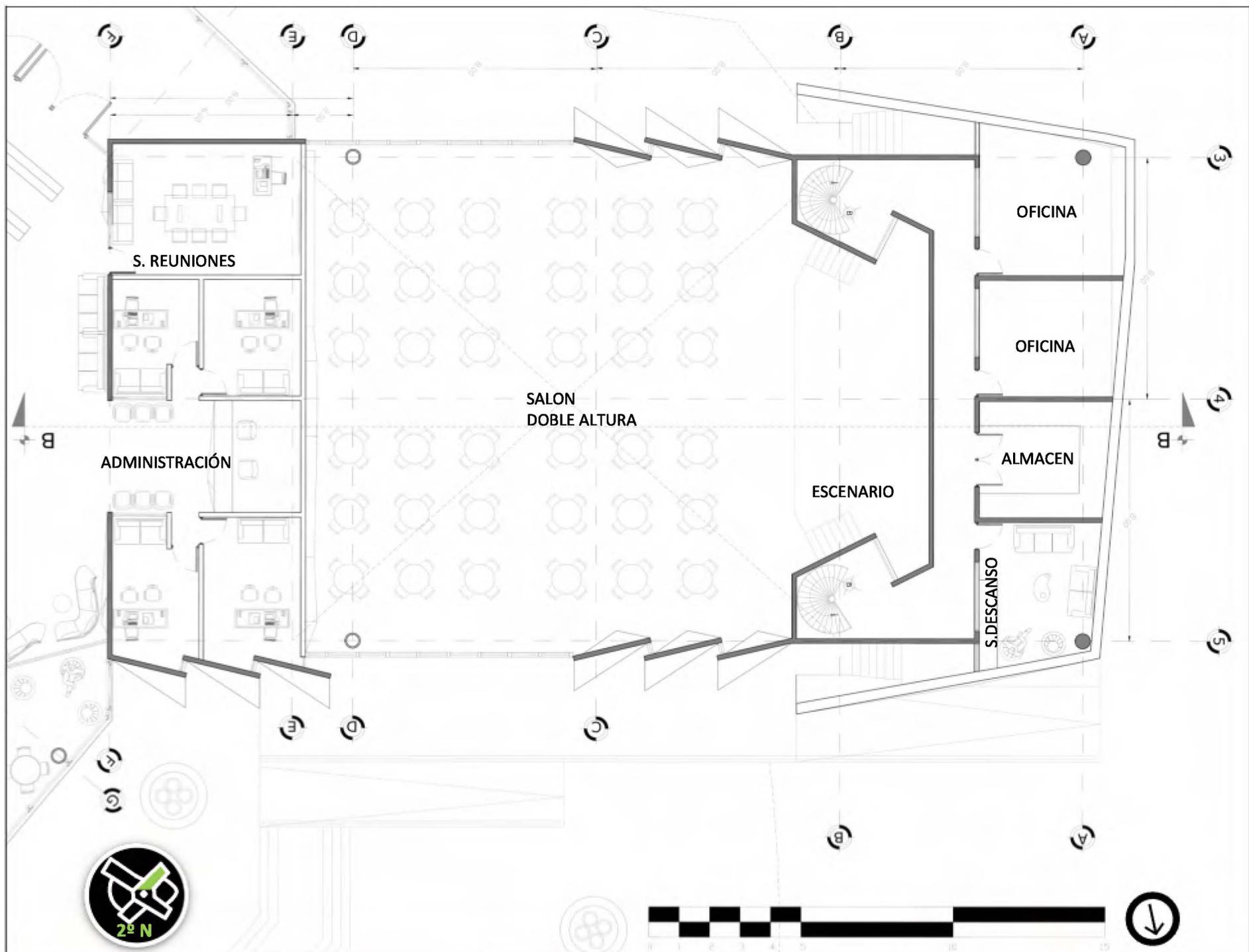
AUDITORIO

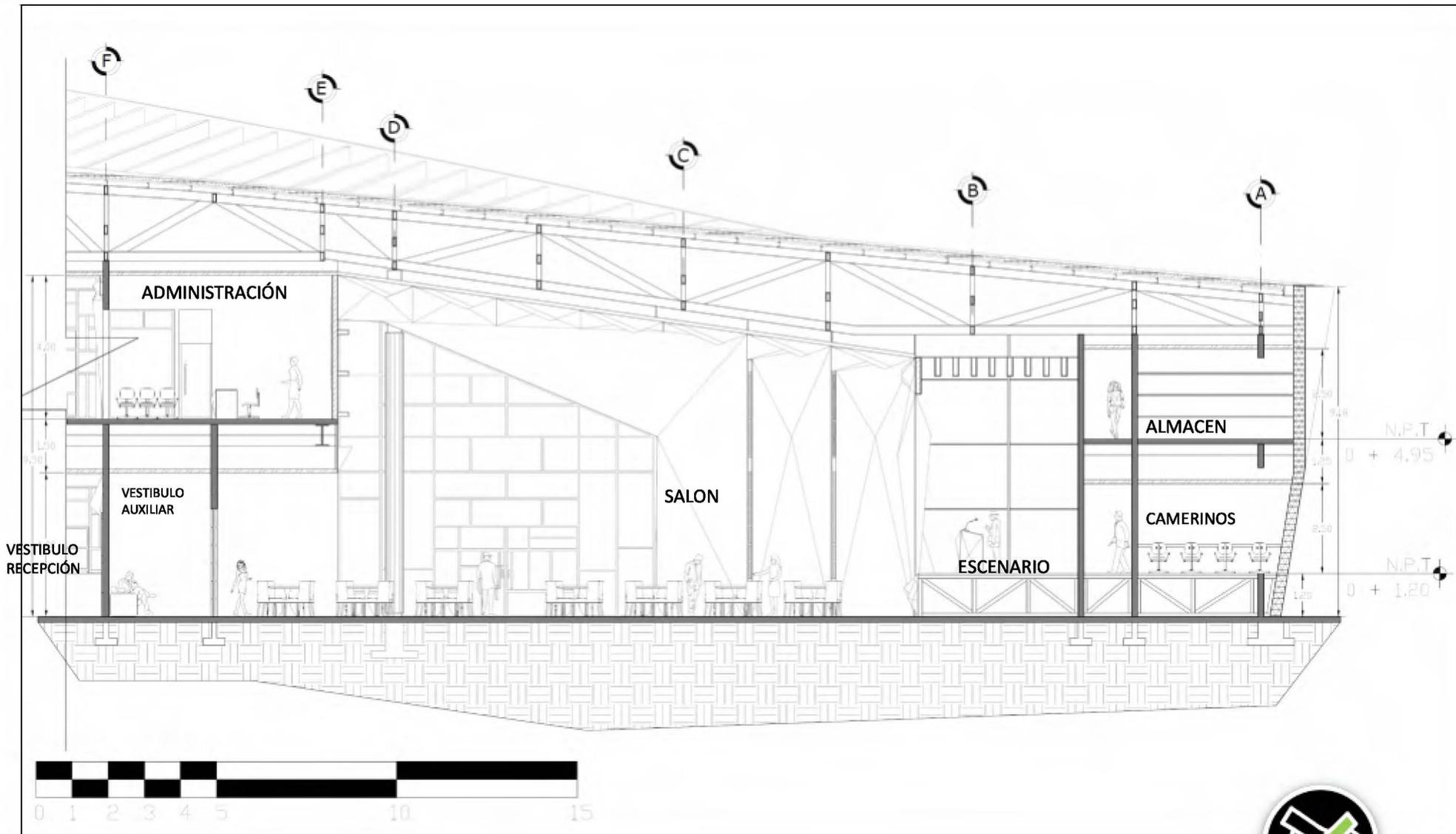


AUDITORIO











SALÓN MULTIUSO

El salón multiuso es un espacio muy necesario para la comunidad, por la versatilidad que presenta para la realización de actividades de diversa naturaleza (cultural, artístico, social, educativa, etc.), tanto de origen público como privada.

La versatilidad, permite el alquiler del espacio para que a la vez sirva de soporte económico para el mantenimiento del proyecto.



SALÓN MULTIUSO



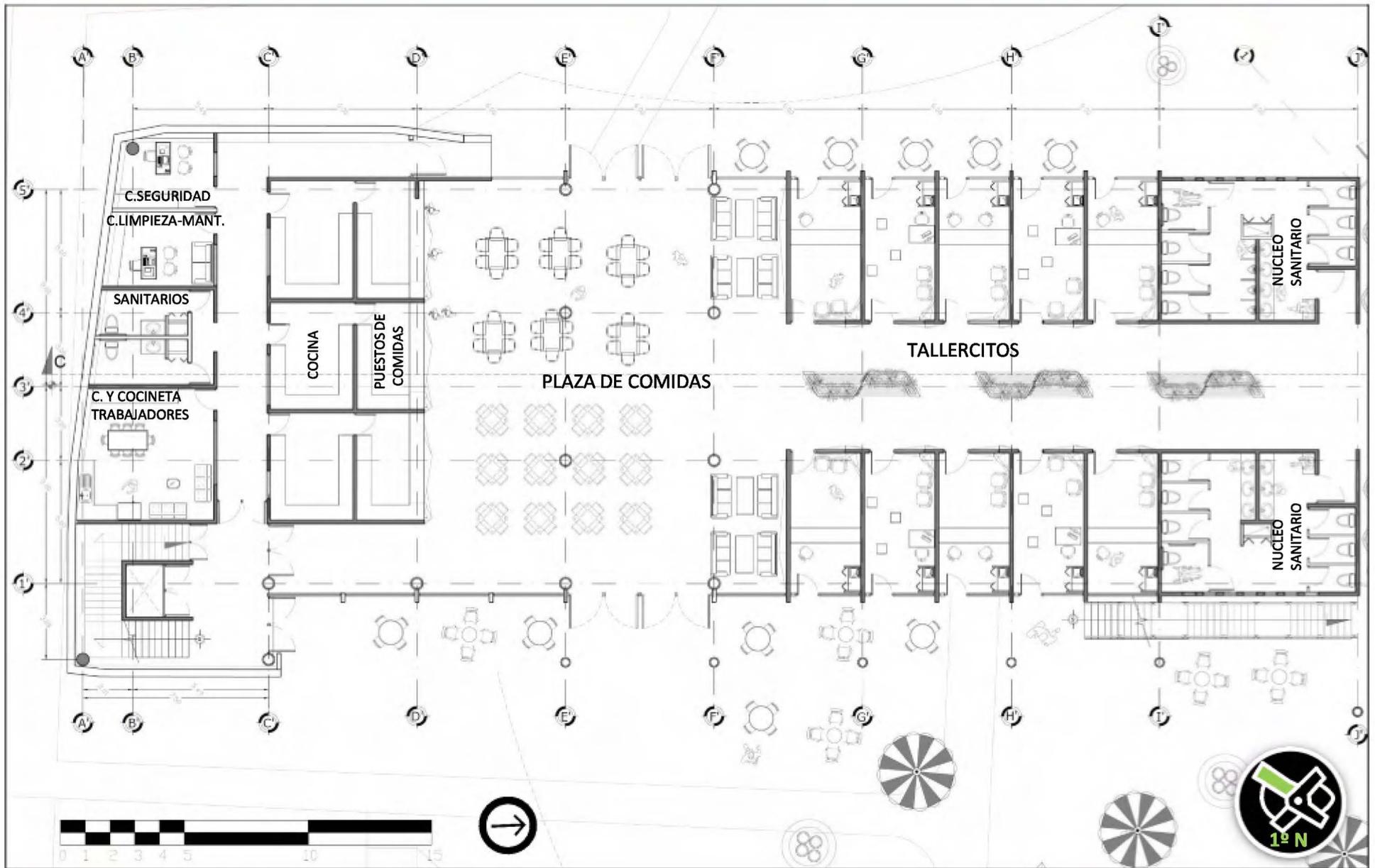
SALÓN MULTIUSO



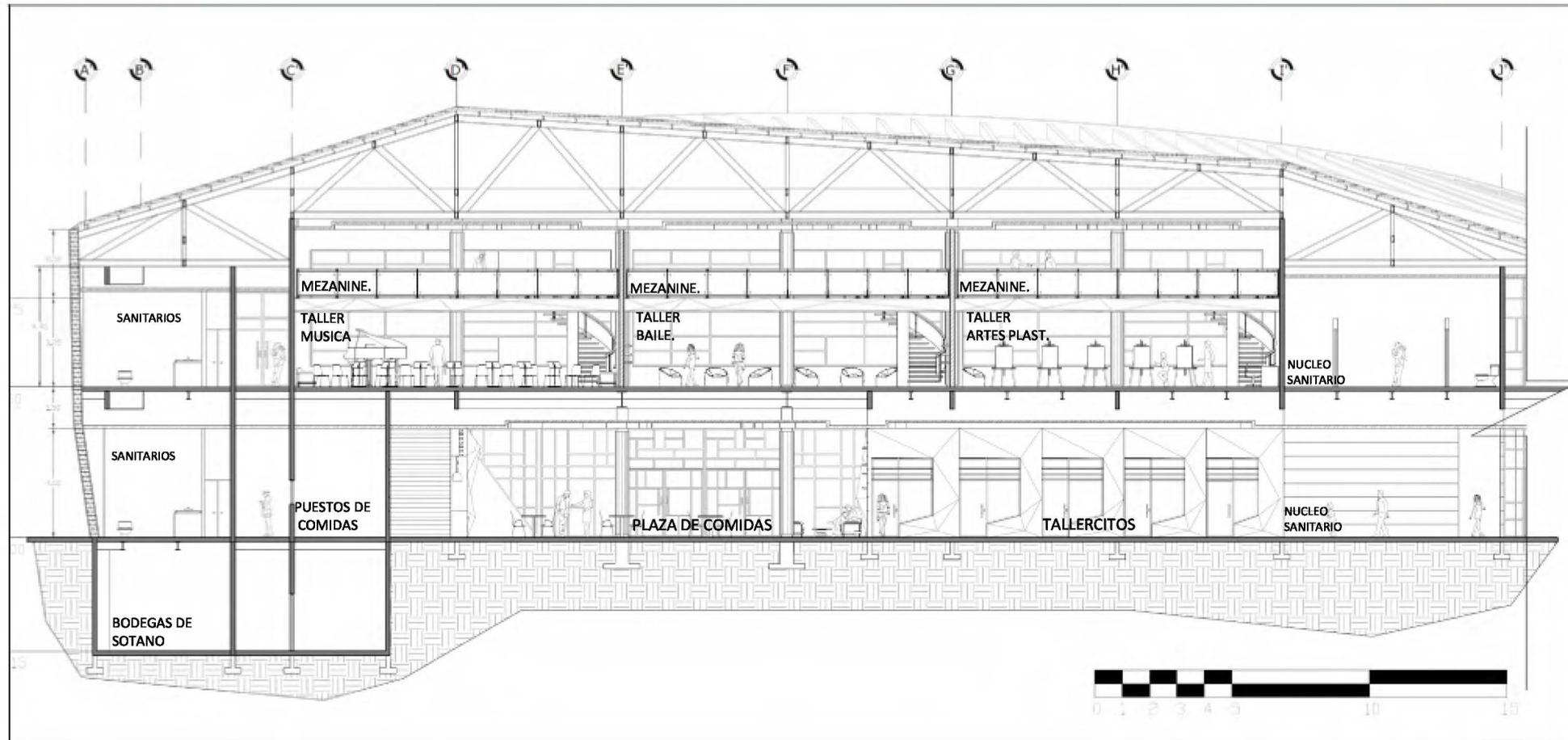
SALÓN MULTIUSO

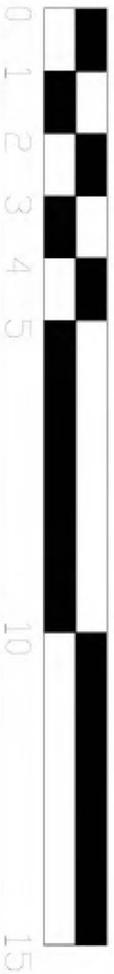


PLANTA ARQUITECTÓNICA 1 NIVEL

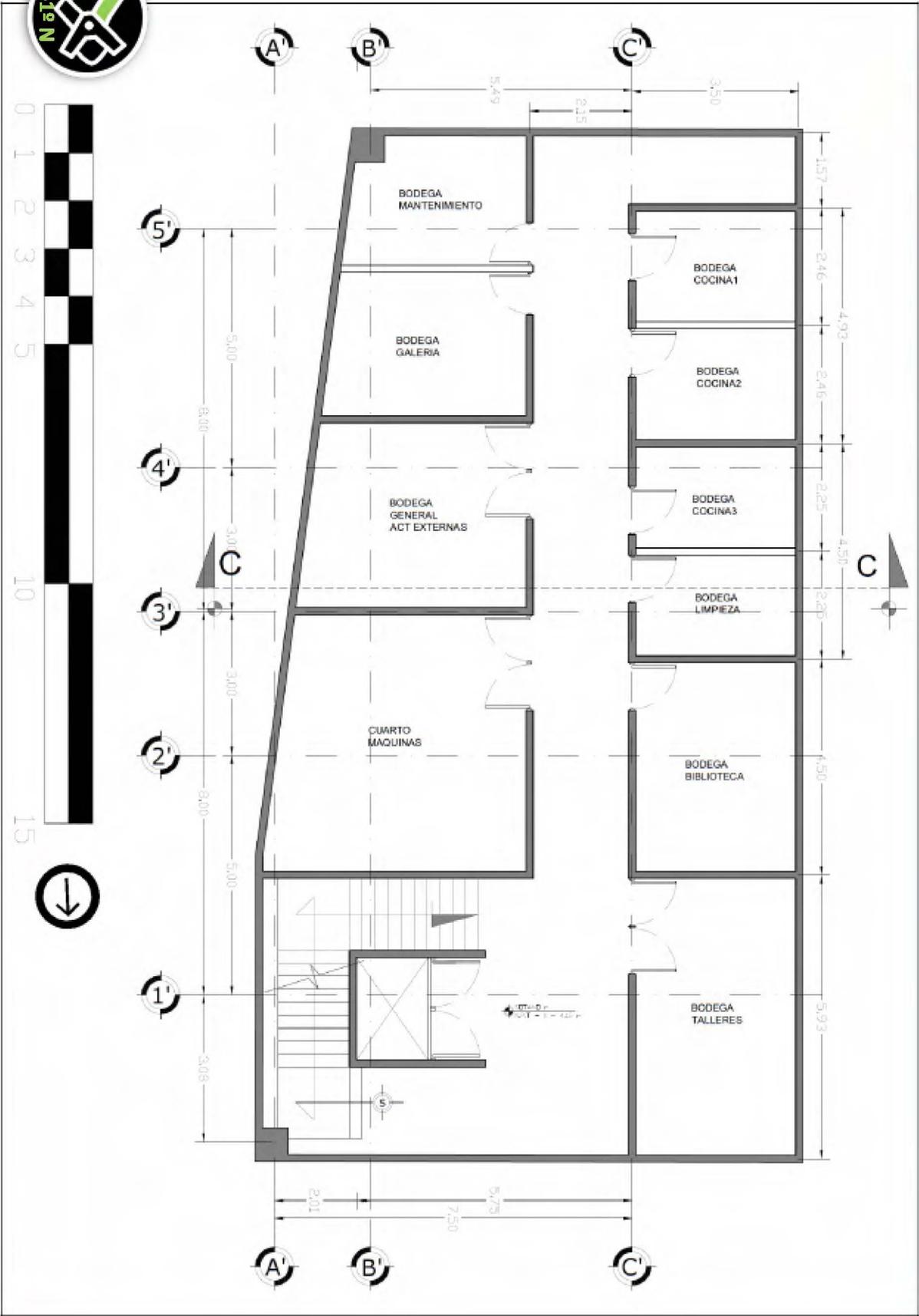


SECCIÓN LONGITUDINAL C-C





PLANTA ARQUITECTÓNICA -1 SUBNIVEL SÓTANO



TALLERCITOS



TALLERCITOS



TALLERCITOS



Los talleres, son espacios para que artistas y artesanos de la comunidad puedan trabajar y exponer sus productos, a la vez que saquen provecho del eje turístico y brinden constante actividad al proyecto, tanto en el interior como en las plazuelas.



PLAZA DE COMIDAS



La plaza de comidas pretende ser un espacio que brinde un servicio adicional y atractivo al nodo cultural, a la vez que se convierte en un generador de recursos económicos.

Es un espacio flexible, que vincula el interior del proyecto con el exterior, posibilitando la extensión del área de mesas hacia las plazoletas.

PLAZA DE COMIDAS

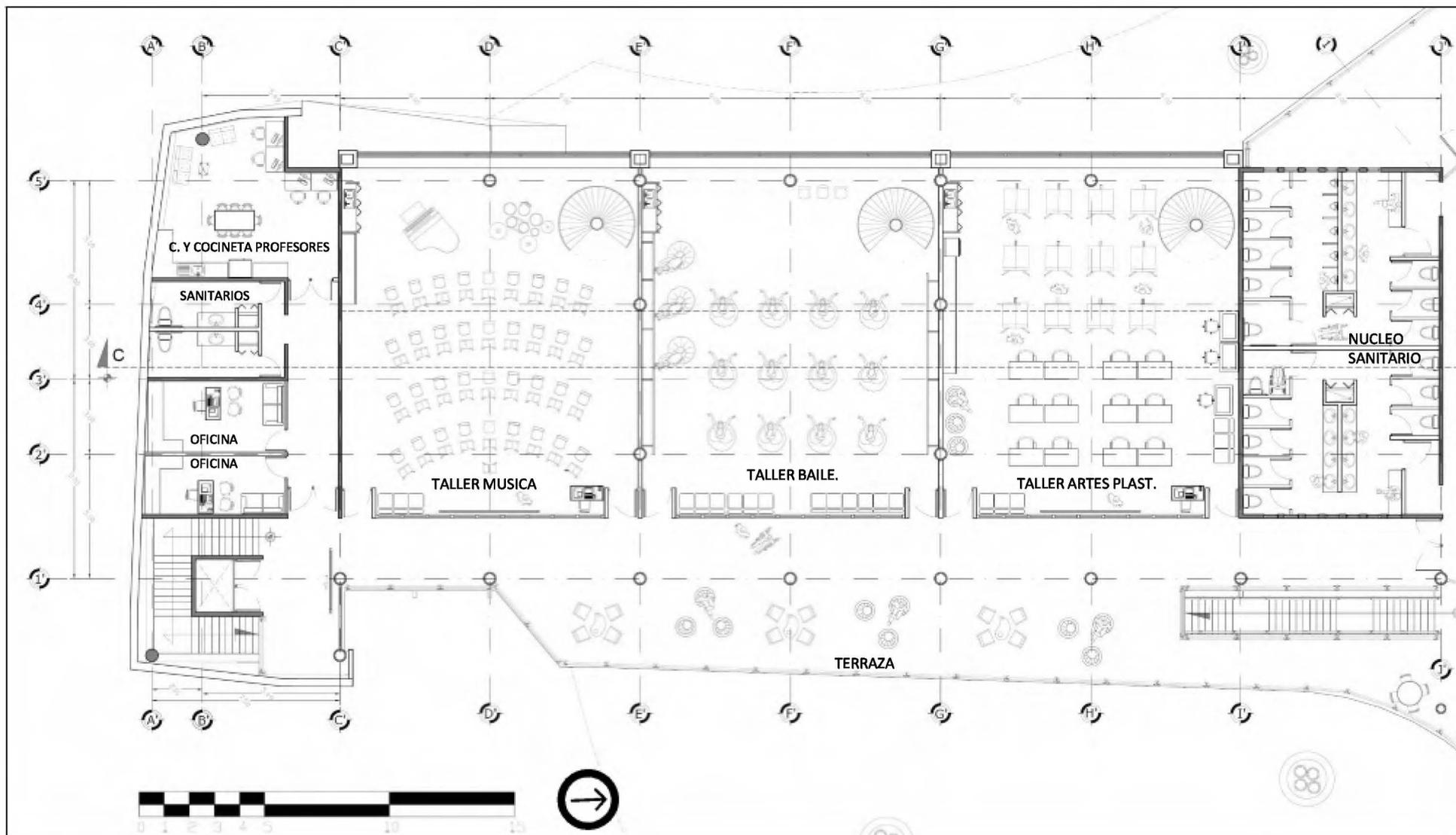


PLAZA DE COMIDAS

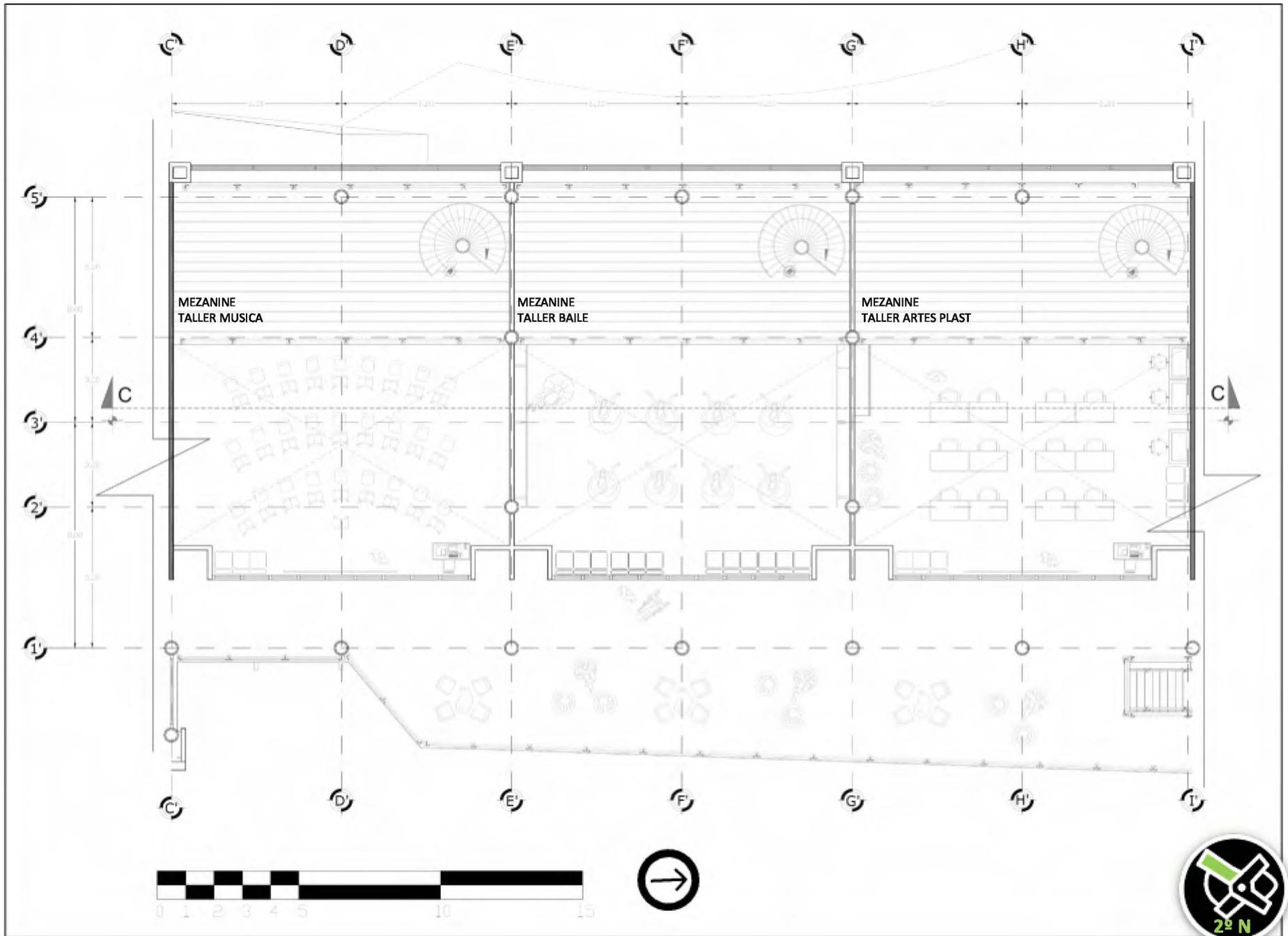


PLAZA DE COMIDAS





Los talleres artísticos son espacios destinados a la formación, producción y educación artística. La versatilidad de los espacios permite la realización de actividades diferentes a las artísticas. Son tres talleres, uno de artes plásticas, uno de baile y un tercero de música. Adicionalmente cuentan con un mezanine, como soporte al espacio principal. Los talleres mantienen una relación directa con el exterior, permitiendo una vista agradable hacia los jardines y el centro de Grecia. La relación interior- exterior es muy importante para el confort climático, como para atraer la atención de los transeúntes hacia las actividades del proyecto.



TALLER ARTES PLÁSTICAS



Los talleres se proyectaron como espacios amplios y versátiles, que posibiliten la diversidad de usos lo mayormente posible, mantienen relación con el exterior para favorecer la ventilación e iluminación natural, aprovechar la belleza escénica del paisaje y vincular al usuario externo con las actividades internas.

TALLER ARTES PLÁSTICAS



TALLER ARTES PLÁSTICAS



TALLER DE BAILE



TALLER DE BAILE



TALLER DE MÚSICA

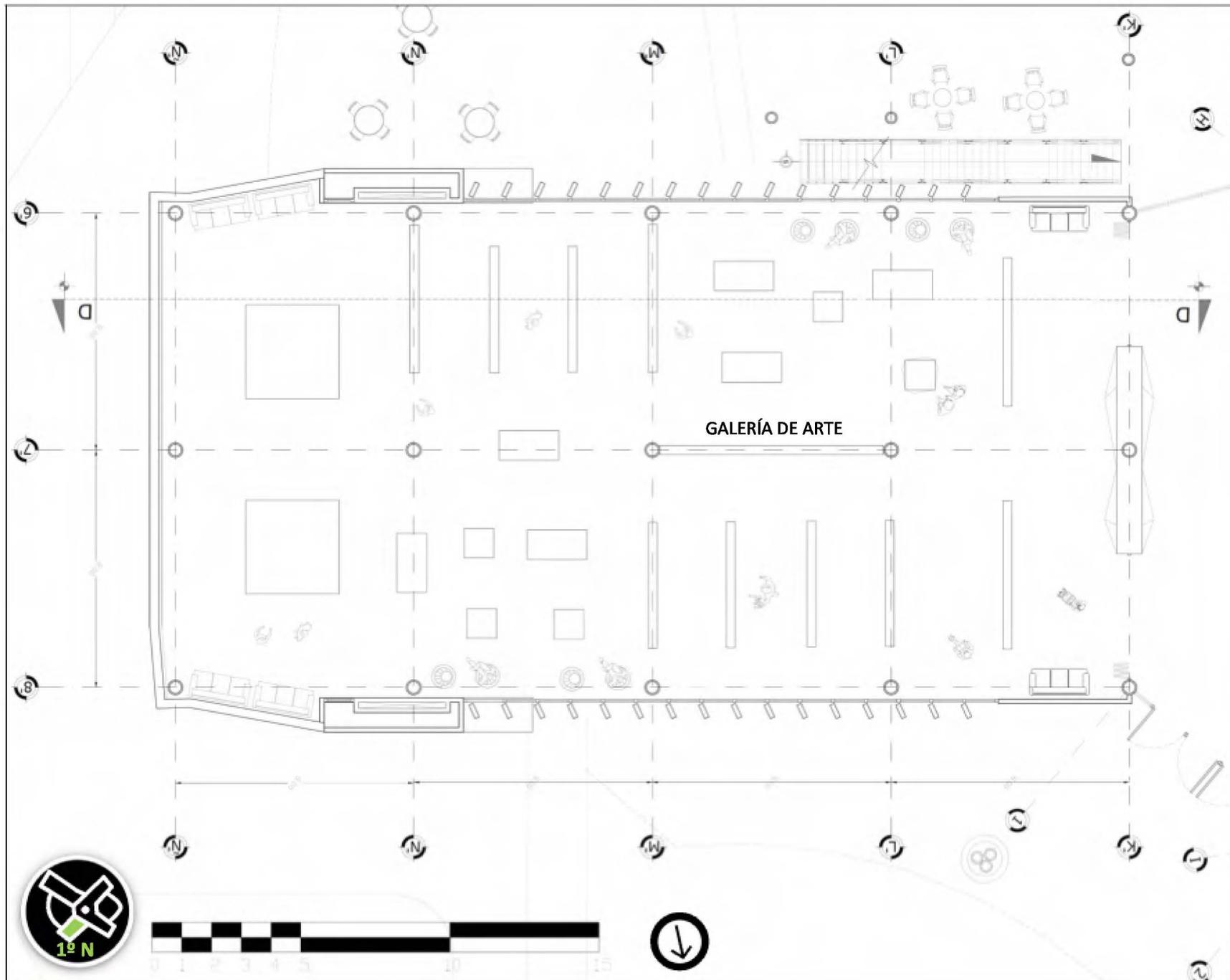


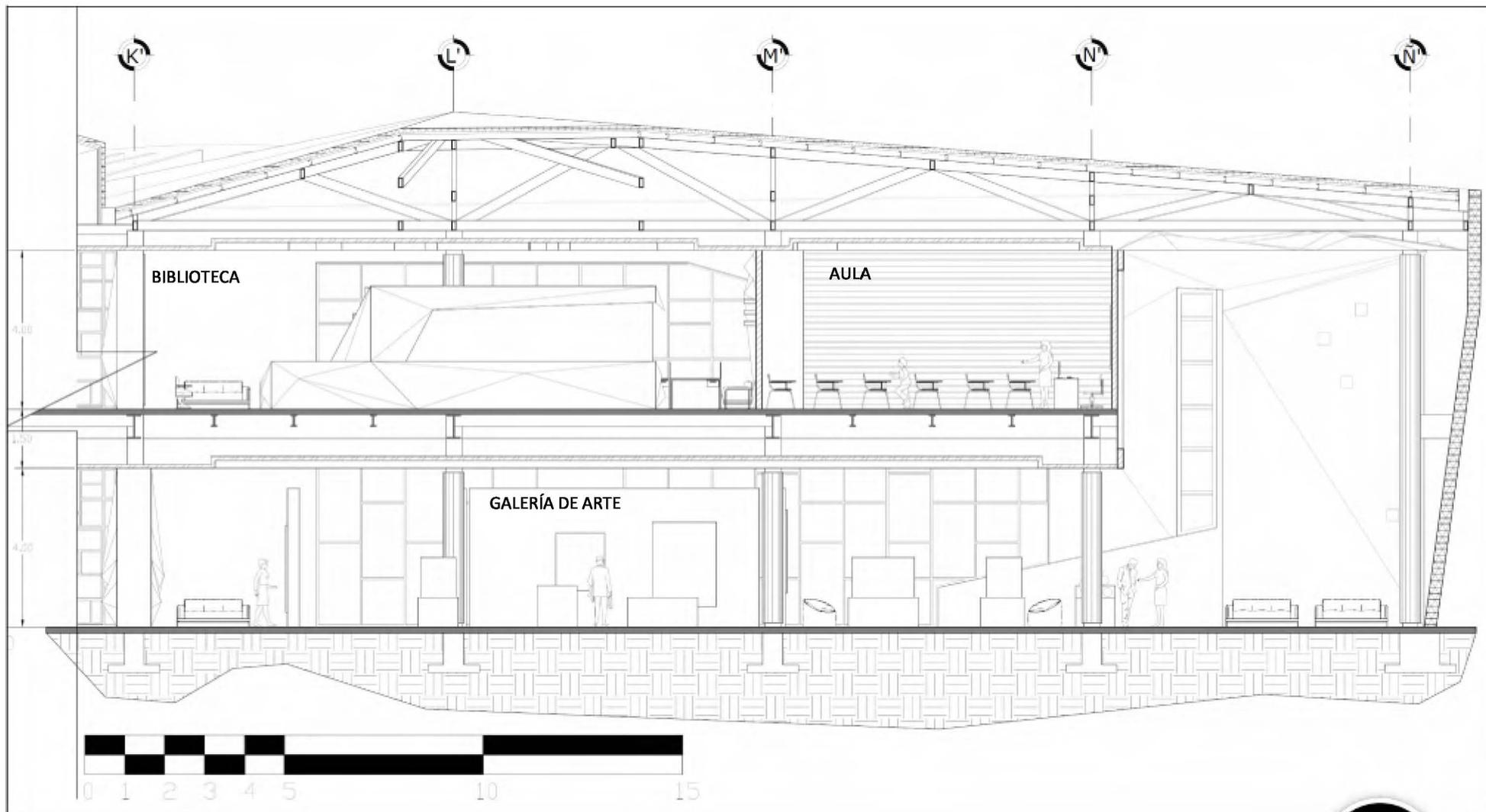
TALLER DE MÚSICA



TALLER DE MÚSICA







SECCIÓN LONGITUDINAL D-D GALERÍA - BIBLIOTECA

GALERÍA



La galería se proyectó como un espacio amplio, con la posibilidad de cambiar la configuración interna de acuerdo a las necesidades del artista. Los espacios y colores son neutros para no intervenir con las obras de arte. Se buscó la relación y apertura con el espacio exterior, para cambiar el paradigma de las tradicionales galerías como espacios cerrados y elitistas, buscando una mayor apertura y participación de los visitantes del proyecto.

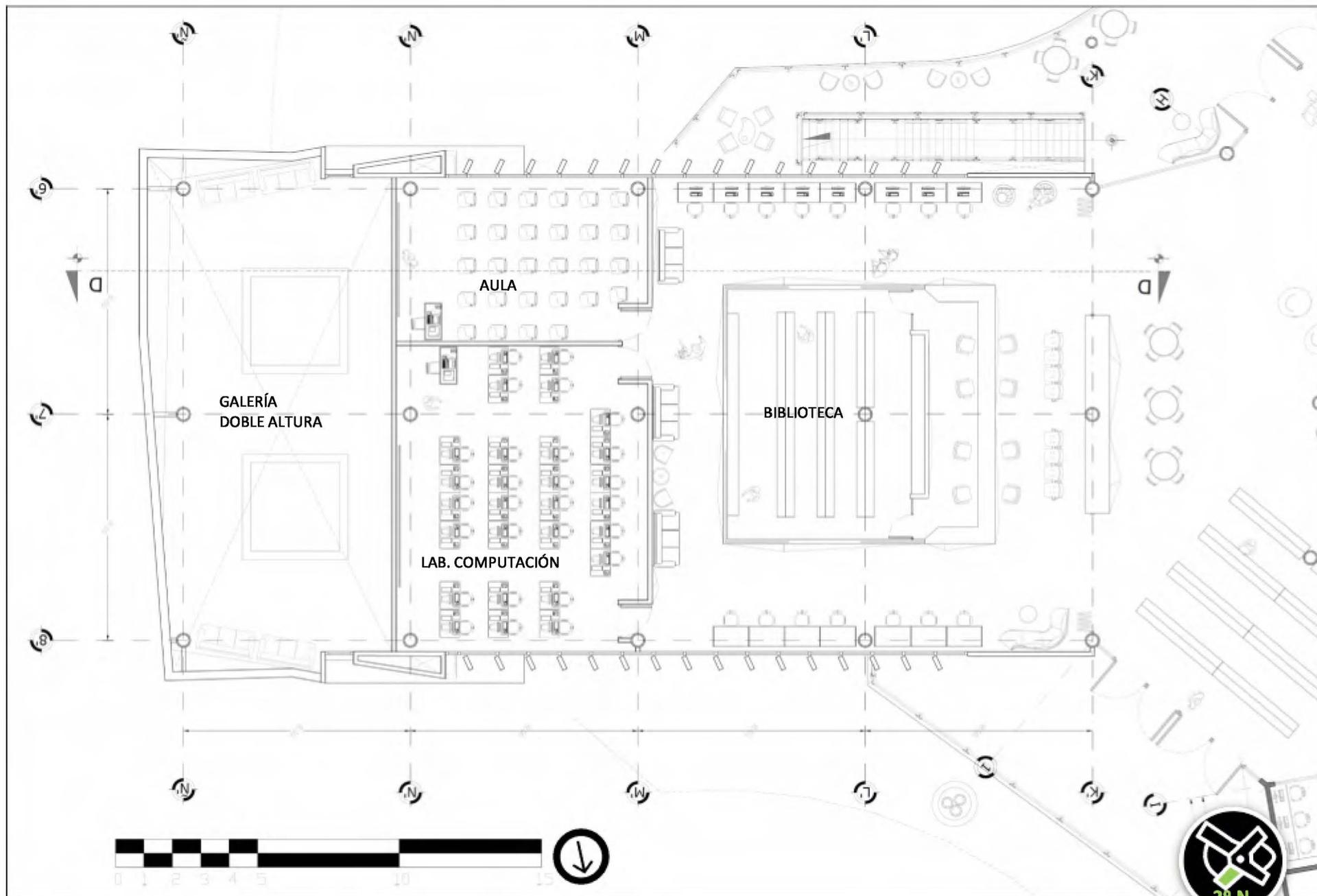


GALERÍA



GALERÍA





PLANTA ARQUITECTÓNICA 2 NIVEL BIBLIOTECA



La biblioteca- mediateca, presenta espacios versátiles, que brindan la posibilidad de realizar trabajos individuales en un ambiente pasivo, o grupales en ambientes más activos, presenta espacios que favorecen la socialización e informalidad, buscando cambiar la concepción tradicional de biblioteca.



BIBLIOTECA

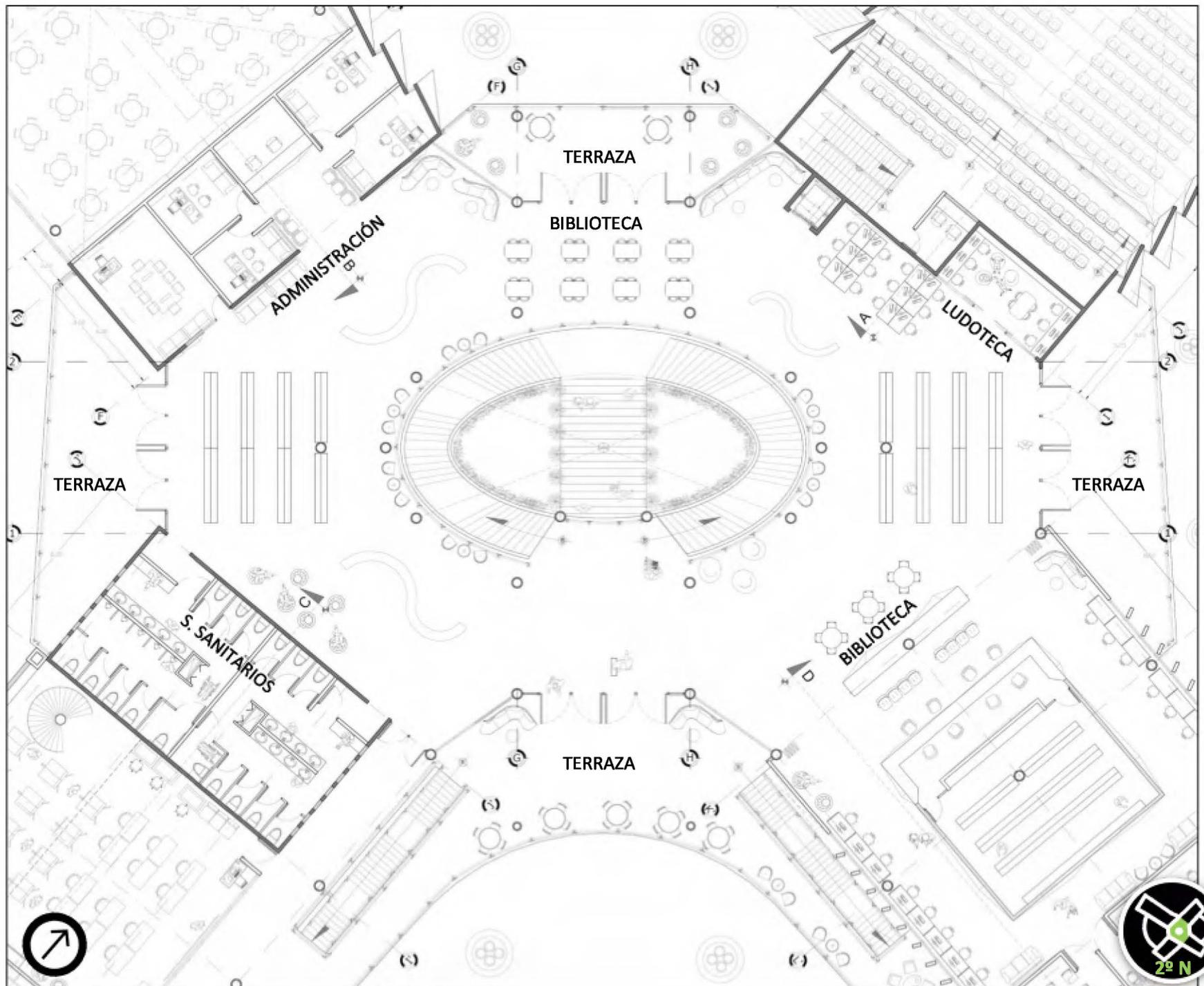


Área pasiva de la biblioteca.
Reserva bibliográfica, préstamo, información, trabajo individual y al fondo una aula y un laboratorio de computación.



BIBLIOTECA





BIBLIOTECA



Parte activa de la biblioteca.
Especial para trabajos grupales, socializar, lectura informal.

BIBLIOTECA







La administración se planteó como un espacio interrelacionado con los demás componentes principales del nodo cultural, para facilitar el contacto entre la parte administrativa con los artistas y usuarios en general.



VISTAS DEL CONJUNTO





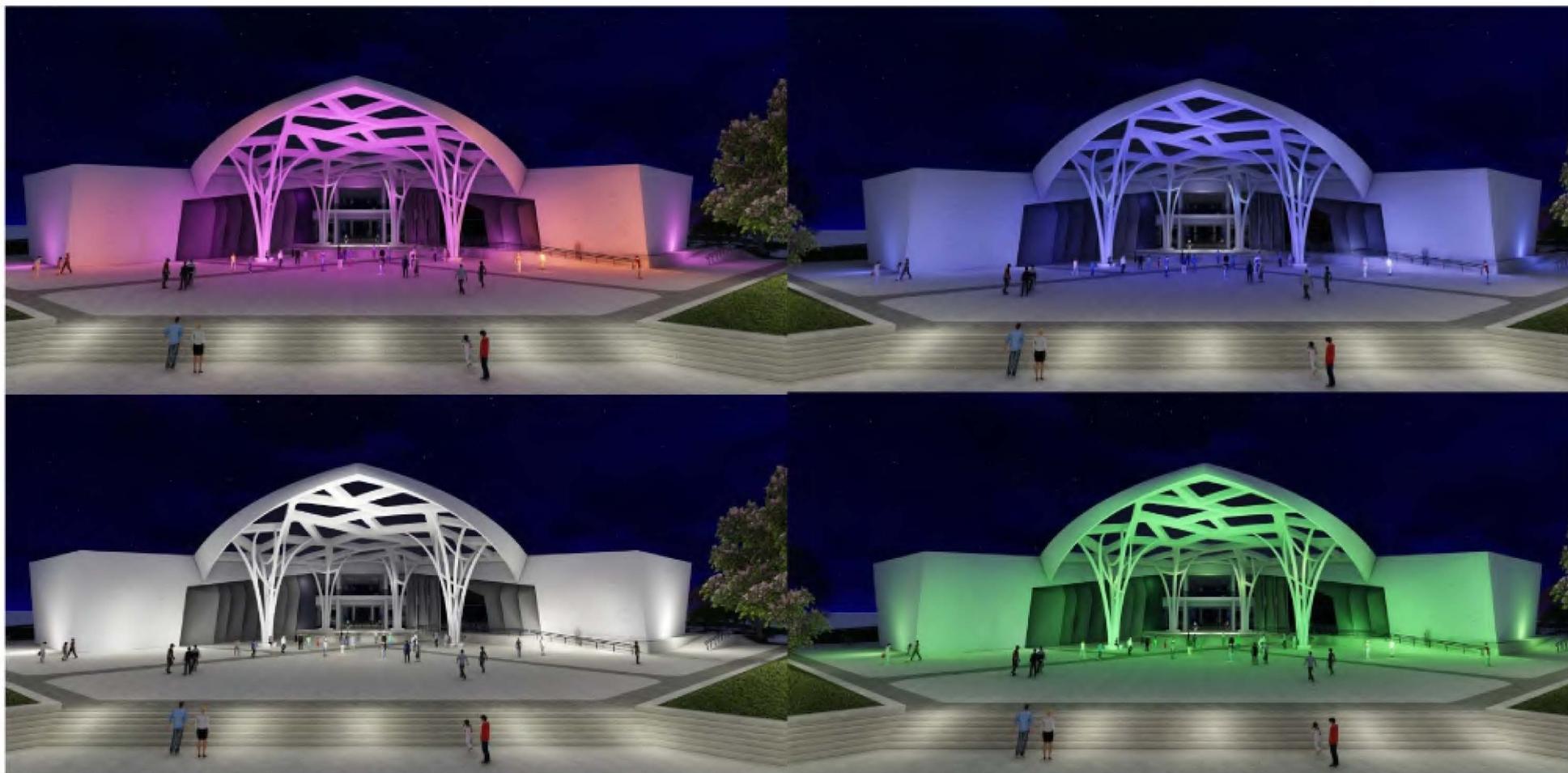




El parque urbano, con sus jardines, áreas deportivas y de juegos infantiles, se convierte en un elemento clave del proyecto. Busca ser un atractivo extra para acercar de manera directa e indirecta al ciudadano con la cultura, mediante espacios de recreación y ocio.



VISTAS DE NOCHE Plazoleta principal



Las áreas verdes y las plazoletas del parque urbano, gracias a su versatilidad son vitales para la realización de actividades culturales, recreativas, deportivas, educativas, de ocio, ente otras. También busca ser un atractivo extra del eje turístico de la zona.

Las grandes cubiertas de las plazoletas, busca generar confort climática, y favorecer la realización de actividades tanto en invierno como en verano, de día o de noche, aumentando el uso horario de las instalaciones. Permitiendo la realización de conciertos, obras de teatro, festivales, ferias de diversa índole, entre muchas otras actividades de tipo formal e informal, para un público amplio, gracias a la versatilidad del espacio.



CONCLUSIÓN 6.2

En este trabajo se desarrolló el diseño arquitectónico de un centro cultural en el cantón de Grecia, con la intención de ayudar al cantón y a las comunidades vecinas de la zona de occidente a mejorar las condiciones actuales de infraestructura cultural e incentivar el desarrollo cultural y artístico de la región. La ubicación del proyecto en Grecia, responde a una serie de características positivas de tipo geográficas, sociales, económicas, educativas, demográficas, así como de bienes y servicios de calidad, lo que lo hace un punto importa de influencia en el área.

Los datos obtenidos durante la realización del proyecto, reflejan la necesidad actual de invertir en infraestructura cultural, la cual, ha sufrido un deterioro en las últimas décadas. Paralelamente, exponen la necesidad de realizar un mayor esfuerzo por promover la participación de la ciudadanía en las actividades culturales, especialmente enfocado hacia la población más desfavorecida económicamente. La escasa participación muchas veces es producto de las limitaciones económicas, así como a la poca accesibilidad a los espacios y actividades culturales en las zonas rurales, producto de un desarrollo cultural centralizado en la capital. Y posiblemente la condición que mayor influencia tiene en este comportamiento es la idea tradicional de que los espacios culturales son lugares destinados a ciertas elites, exclusivos para eruditos en el tema, condición que requiere ser modificada si se quiere promover un desarrollo más integral de la sociedad.

La cultura es uno de los pilares esenciales sobre los cuales se debe fundar el desarrollo de las sociedades, tiene que dejar de ser vista como un gasto, y muy por el contrario debe tratarse como un elemento clave del desarrollo de las comunidades tanto a nivel social, como económico.

El desarrollo de las sociedades en el siglo XIX y XX, dependieron de las materias primas y las fabricas, de la ciencia y de la

tecnología, y para este siglo el componente esencial del desarrollo esta basado en la capacidad creativa de los individuos, y esta será alcanzable únicamente mediante la inversión en cultura y arte. Lo que es importante de considerar ante la escasa valoración que se le da al arte y a la cultura en nuestra sociedad, lo que apunta a un desastre social de no revertirse esta situación.

El desarrollo de la propuesta arquitectónica incorporó como parte esencial de su programa arquitectónica, la totalidad de las etapas que involucra el proceso de desarrollo cultural, gestión, formación, producción y difusión. Con la finalidad de poder abarcar la mayoría de las necesidades espaciales a las que se enfrentan los artistas, administrativos y en general la comunidad de occidente.

Adicionalmente, se examinó las tendencias de los centros culturales contemporáneos, junto a la influencia que ha generado las(NTIC) nuevas tecnologías de la información y comunicación, en el desarrollo cultural y en sus espacios. Los cambios que ha generado la tecnología en la era de la información, ha abarcado todos los campos de la sociedad, y por supuesto la cultura y su infraestructura se han visto afectados. Sin embargo, estos cambios no han sido del todo negativos, muy por el contrario de lo que se creía al generarse una dualidad entre realidad y virtualidad del material cultural. Condición que pone entre juicio la necesidad de la presencia física de las personas en los espacios culturales. No obstante, la tecnología se ha encausado en potenciar los espacios culturales, sus funciones, en brindar nuevos y mejores servicios. Se ha cambiado de paradigma, en busca de poner en primer lugar los intereses del ser humano y sus relaciones sociales, el potenciar los espacios culturales como lugares no de resguardo o refugio del arte y de la información, sino en lugares donde se genere conocimiento, donde el aprendizaje este disponible a toda la población, mediante espacios más abiertos, más accesibles, más dinámicos, donde el aprender, la recreación y el ocio convivan juntos. Donde la visita a un espacio cultural sea un deleite, una satisfacción y no una vivencia tediosa o aburrida. Espacios donde las relaciones sociales sean vitales, especialmente en esta sociedad de la información, donde paradójicamente las personas cada vez están más interconectadas con otras, pero a la vez más aisladas por la misma tecnología, con todas las consecuencias sociales que trae consigo la soledad, con enfermedades como la depresión. Así, se pretende usar la tecnología como un medio que informe y potencialice las visitas a los espacios culturales, debido a que una visita virtual no va a sustituir una visita real y toda la atmosfera que rodea esta,

además de ser vital para el ser humano el contacto físico, al ser este un ser social por naturaleza. Por consiguiente, la era de la tecnología y la información se vuelve un aliado y no un enemigo de la cultura, al democratizarla, haciéndola accesible a todas las personas con acceso a un dispositivo inteligente.

Paralelamente al desarrollo de la propuesta edilicia, se proyectó el contexto de emplazamiento del proyecto, con un parque urbano, que brinde las amenidades urbanísticas requeridas por los centros culturales contemporáneos, incluye áreas verdes, plazoletas, áreas deportivas y de juegos infantiles. Con la intención de que el parque urbano funcione como un complemento al centro cultural y un atractivo extra para la ciudadanía, que promueva la sana recreación y el turismo, a la vez que se incentive a la comunidad a hacer uso del proyecto y se promueva al mismo como un punto importante del eje turístico de la región.

Los beneficios que trae consigo el desarrollo del arte y la cultura son múltiples, y por consiguiente la importancia de los espacios arquitectónicos donde estas se realizan. Así, la cultura dinamiza la economía, ayuda a conservar y promover el patrimonio intangible y tangible, promueve valores sociales, favorece la conservación y el desarrollo de la identidad de los pueblos, promueve la creatividad de los individuos, entre otros puntos de gran importancia en una sociedad que es cada vez más homogénea, situación peligrosa para la evolución humana al carecer de variedad, de diversidad, de pluralidad o complejidad, que le da riqueza y valor a la existencia humana.

Pero sobre todo lo anterior, esta la importancia que le da el arte y la cultura a la búsqueda de la autorrealización del ser humano, de la felicidad, del desarrollo de sentimientos nobles como la bondad, la justicia, la armonía, la verdad y de encontrarle sentido a la vida.

CAPÍTULO 7

7.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA

7.2 ANEXOS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA 7.1

BIBLIOGRAFÍA- INFOGRAFÍA

- Álvarez, P. (2009). *Espacios educativos y museos de pedagogía, enseñanza y educación*. Universidad de Sevilla. Cuestiones Pedagógicas, 19, 2008/2009, pp 191-206. Secretariado de publicaciones Universidad de Sevilla. <http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/19/11Alvarez.pdf>
- Baiget, Tomàs. *Profesionales de la información: un futuro de oportunidades*. Barcelona. <http://eprints.rclis.org/15086/1/Profesionales.pdf>
- Banco Interamericano de Desarrollo; D. R. Fundación Interamericana de Cultura y Desarrollo; Ministerio de Cultura y Juventud, Gobierno de Costa Rica.(2011). *Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de las Américas: Costa Rica* (1era ed.) México: autor. http://sicla.org/pdfs/atlas_cr.pdf
- Bruscato Portella, Underléa (2006). *De lo digital en arquitectura. Comunicación visual en arquitectura y diseño*. Tesis doctoral realizada por D E G A I . E T S A B / U P C . <http://www.tdx.cat/>
- Carvajal, S.(2013). *Ley General de Cultura y Política Nacional de Cultura a seis meses de estar listas*. Red cultura. 17 de Enero. <http://redcultura.com/php/Articulos1087.htm>
- Castrillo, Luis. (2013) *Historia de Grecia: Grecia, la ciudad mas limpia de Latinoamérica. Significado histórico, social y económico del café y la caña de azúcar en el cantón de Grecia 1892-1978*. Colaboró en este artículo el historiador Carlos Alberto Maroto Barquero. <http://www.radio16.com/historia-de-grecia/>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes Chile. (2011). *Guía. Introducción a la gestión e infraestructura de un Centro Cultural comunal*. Gobierno de Chile. 2da Ed. Valparaíso. www.cultura.gob.cl
- Coop- himmelblau. Wolf. D. Prix and Partner (2013). *Museo Confluencias*. <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/musee-des-confluences/>
- D'Almeida, Francisco. Director General Asociación Cultura y Desarrollo, Francia. (2009). *Territorios locales y cultura: Donde la identidad y la creatividad crean riqueza*. Simposio Cultura y desarrollo: ¿una respuesta a los desafíos del futuro? Organizado en el marco de la 35ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO en cooperación con Sciences Po, con el apoyo del Gobierno del Reino de España. París: 10 de octubre. <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001876/187629s.pdf>
- Debrat, Jean-Michel. Director General Adjunto Agencia Francesa de Desarrollo (AFD)(2009). *La cultura, fundamento del desarrollo*. Simposio Cultura y desarrollo: ¿una respuesta a los desafíos del futuro? . Organizado en el marco de la 35ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO en cooperación con Sciences Po, con el apoyo del Gobierno del Reino de España. París:10 de octubre . <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001876/187629s.pdf>

BIBLIOGRAFÍA- INFOGRAFÍA

González , L. &Hernández , A. (2013) *Estado de la Nación en Desarrollo*. Decimoctavo informe humano sostenible Informe Final Producción Cultural en Costa Rica.
http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION_UNPAN/BOL_MAYO_2013_62/PROG_ESTADO_NACION/2012/produccion_cultural.pdf

Fiaccarelli, Giorgio A.M.. Jefe de la Sección Cultural Dirección General de Desarrollo Comisión Europea. (2009) *¿Tiene la Unión Europea una nueva estrategia en materia de cultura como instrumento clave de la cooperación y el desarrollo internacionales?* Simposio Cultura y desarrollo: ¿una respuesta a los desafíos del futuro? organizado en el marco de la 35ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO en cooperación con Sciences Po, con el apoyo del Gobierno del Reino de España. París:10 de octubre .
<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001876/187629s.pdf>

García Canclini, Néstor.(2005). *Todos tienen cultura: ¿quiénes pueden desarrollarla?*. Conferencia para el Seminario sobre Cultura y Desarrollo, en el Banco Interamericano de Desarrollo, Washington, 24 de febrero .
<http://red.pucp.edu.pe/wpcontent/uploads/biblioteca/080920.pdf>

Gonzalvo, Lorena.(2011). *La cultura vista desde las nuevas tecnologías: tecnocultura*.
<http://www.onegolive.com/tecnocultura-nueva-tecnologia-cultura-noticias.aspx#.UaZXfpywVgE>

Hdez. Montesinos, D. (2011) *Espacios culturales híbridos: nuevos territorios para la producción, la difusión y el disfrute de la cultura*. Las bibliotecas y la gestión de espacios culturales: espacios para la cooperación. España.
<http://informacionprofesional.wordpress.com/espacios-culturales-hibridos-nuevos-territorios-para-la-produccion-la-difusion-y-el-disfrute-de-la-cultura/>

Hernando, Silvia. (2013). *El futuro del futuro de los museos Los centros se vuelcan en las redes para enfrentar los retos de la sociedad conectada*. Madrid. http://cultura.elpais.com/cultura/2013/03/28/actualidad/1364498055_819653.html

II Foro Internacional de Espacios para la Cultura. (2012). *La Araña en la Web*. Cidade da Cultura de Galicia.
<http://www.fiec-cidadedacultura.org/index.php?idMenu=2&idIdioma=1>

Instituto Metápolis. 2000. *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*. Barcelona: ACTAR

Instituto Nacional de Estadística y Censo, INEC. (2012) *X Censo Nacional de Población y VI de Vivienda 2011 Resultados Generales*. San José, Costa Rica. <http://www.cipacdh.org/pdf/Resultados%20Generales%20Censo%202011.pdf>

Jeretic, Patricio. Consultor internacional de desarrollo y economía de la cultura. (2009). *La cultura, vector de desarrollo*. Simposio Cultura y desarrollo:
 ¿una respuesta a los desafíos del futuro? Organizado en el marco de la 35ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO en cooperación con Sciences Po, con el apoyo del Gobierno del Reino de España. París: 10 de octubre.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001876/187629s.pdf>

BIBLIOGRAFÍA- INFOGRAFÍA

Lanzafame, Francesco. Representante adjunto Banco Interamericano de Desarrollo (BID) en Europa Industrias culturales (2009). *La cultura como recurso para el desarrollo: Por qué es esencial la cooperación internacional*. Simposio Cultura y desarrollo: ¿una respuesta a los desafíos del futuro? Organizado en el marco de la 35ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO en cooperación con Sciences Po, con el apoyo del Gobierno del Reino de España. París: 10 de octubre . <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001876/187629s.pdf>

Lladó M. & Atenas, J. (2010). *Manual de museografía interactiva*. Cap.3. La interactividad y La Web. http://www.academia.edu/1988670/Manual_de_museografia_interactiva

López Rodríguez, P. (2010). *Centros Culturales: problemas centrales*. Blog: ARTE & GESTIÓN <http://pamelalopez.org/2010/03/31/centros-culturales-problemas-centrales/>

Merino,Rafael. (2009) *Mediateca de Sendai, por Toyo Ito*. [Video] Inspirado en declaraciones de Toyo Ito para la revista japonesa GA. <http://www.youtube.com/watch?v=cspi9uLrRTo>

Ministerio de Cultura República de Colombia. (2013) *Política para las casas de la cultura*. <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=36198>

Ministerio de Cultura República de Colombia.(2013). *Política de Infraestructura Cultural* . <http://www.mincultura.gov.co/?idcategoria=36194>

Municipalidad de Grecia. Comisión Municipal de Turismo & Colegio Universitario de Alajuela (CUNA) (2007). *Plan Integral de Desarrollo Turístico del Cantón de Grecia*. <http://www.grecia.go.cr/images/images1/PLAN%20INTEGRAL%20DE%20DESARROLLO%20TURISTICO%208%20DE%20ABRIL%202007.pdf>

Municipalidad de Grecia .(2009) *Plan Cantonal de Desarrollo Humano Local de Grecia. 2010-2020*. <http://www.grecia.go.cr/images/images1/PlanDesarrollo-humano-local.pdf>

Real Academia Española. (2011) Vigésima segunda edición <http://www.rae.es/rae.html>

Santacana i Mestre , J & Martín Piñol, C. (2010). *Manual de museografía interactiva, la museografía y la revolución didáctica*. <http://www.trea.es/material/descargas/Introduccionmanualmuseografia.pdf>

Soriamayo,I. (2000). *Las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación dentro del marco espacial de los museos y centros culturales*. <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/cursos/interact/treballs/soria.htm>

Ugalde Hernández, Carlos. (2012) *Propuesta de reinversión urbana recorrido entre actividades, ciudad de Grecia, Costa Rica* (Tesis de maestría) Universidad de Costa Rica, San José.

BIBLIOGRAFÍA- INFOGRAFÍA

Varela-Orol, Concha.(2011). "*¿Hacia un nuevo paradigma bibliotecario?: El nuevo orden digital*". El profesional de la información,, septiembre-octubre, v. 20, n. 5, pp. 564-570. <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2011.sep.11>

Wikipedia. (agosto 2013) Mediateca en Sendai. http://es.wikiarquitectura.com/index.php?title=Mediateca_en_Sendai

Wikipedia. (agosto 2013) Red de computadoras http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_computadoras

Wikipedia. (junio. 2016). Arte <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

Wikipedia. (octubre 2017). Abraham Maslow. https://es.wikipedia.org/wiki/Abraham_Maslow#cite_note-1

Wikipedia. (sep. 2013). Cultura. <https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

<http://www.recursoseees.uji.es/fichas/fc10.pdf>



ANEXOS 7.2

Entrevistas realizadas:

- **Sra. Ana Hidalgo**

Jefe de Biblioteca del Centro Cultural de Grecia

GUÍA DE PREGUNTAS SEMI ESTRUCTURADAS:

- ¿Cuál es la función del centro cultural y la biblioteca en el cantón?
- ¿Cómo es la participación ciudadana?
- ¿Cuál es el usuario más frecuente de las instalaciones y qué estrategias utilizan para atraer usuarios menos habituales?
- ¿Qué tipo de actividades se realizan?
- ¿Existen actividades nocturnas?
- ¿Cómo funciona el financiamiento del centro cultural y de la biblioteca?
- ¿Por qué se eliminó el museo?
- ¿Qué necesidades de espacios o mejoras de infraestructura tiene el centro cultural?
- ¿Que influencia tiene la plaza helénica en el centro cultural?
- ¿Ha existido alguna variación en el uso de la biblioteca por parte de los usuarios con la llegada del internet?
- ¿Cuales son las metas a futuro?

- **Shirley Salazar, Gestora cultural de la municipalidad de Grecia**

- **Nancy Hernández, Vice alcaldesa**

GUÍA DE PREGUNTAS SEMI ESTRUCTURADAS:

- ¿Qué papel cumple la municipalidad en el desarrollo cultural del cantón ?
- ¿Existen proyectos municipales para el desarrollo de infraestructura cultural?
- ¿Qué actividades culturales realiza la municipalidad?
- ¿Cómo es la participación ciudadana ante las actividades realizadas?
- ¿Existe colaboración por parte de la empresa privada en el desarrollo cultural?
- ¿Existe alguna asociación o ente que organice a los artistas del cantón?
- ¿Cómo es la participación de los artistas en las actividades que organiza la municipalidad?
- ¿Dónde se realizan las actividades culturales que organiza la municipalidad?
- ¿Cómo se maneja la parte turística del cantón?
- ¿Cuál es la posición municipal ante la carencia de espacios recreativos y turísticos en el cantón?
- ¿Cuales son las metas o proyectos a futuro que se tiene en el ámbito cultural?

