

**CENTROS DE
ESPARCIMIENTO
INNOVADORES EN
EDIFICACIONES
PATRIMONIALES**

FACULTAD DE DISEÑO

**ESCUELA DE DISEÑO
DE INTERIORES**

**AUTOR:
SHANTALL ROBLES
ANDRADE**

**DIRECTOR:
Arq: PATRICIO HIDÁLGO**

CUENCA ECUADOR

2016



Autor:
Shantall Robles
Director:
Arq. **Patricio Hidalgo**
Fotografías e Ilustraciones:
Todas las imágenes capturadas por
el autor, excepto aquellas que se
encuentran con cita respectiva.
Diseño y diagramación
Por el **Autor**
Cuenca - Ecuador
2016

“Diseño es donde la ciencia y arte se encuentran en equilibrio.”

Robin Mathew



DEDICATORIA:

A Dios por Bendecirme en cada paso que doy, mis padres y hermanos, por apoyarme incondicionalmente y haber puesto todo el esfuerzo para que culmine mi carrera.



AGRADECIMIENTO:

Agradezco a todas aquellas personas quienes hicieron este logro posible, Dios, mi familia, profesores y amigos, quienes me enseñaron a lo largo de mi carrera a crecer tanto en mi vida personal como en mi vida profesional.

Agradezco a mi familia, mis padres y hermanos, quienes me han apoyado incondicionalmente a lo largo de esta etapa.

Y un agradecimiento singular les debo a Arq. Patricio Hidalgo, como director de este proyecto, Genoveva Malo, y Diego Balarezo, que con sus conocimientos, sus orientaciones, su manera de trabajar, su persistencia, su paciencia y motivación han sido fundamentales para mi formación como diseñadora.



RESUMEN:

Este proyecto de graduación aborda la problemática de la utilización de edificios patrimoniales de manera irrespetuosa e inapropiada razón por la cual se ha propuesto implementar en estos lugares un centro de esparcimiento innovador.

Se partió del criterio de establecer una interrelación entre lo patrimonial y los nuevos usos para los que son destinados actualmente, convirtiéndolo en un escenario versátil

Se trabajó en el diseño de distintos escenarios, en donde se integran, acogen varias actividades creativas y de juego interactivo que se van a implementar, con el objeto de propiciar actividades compartidas entre los participantes.

Se aplicó a en una edificación patrimonial, cumpliendo los conceptos impuestos: la innovación, la interacción en el espacio y la interrelación entre los jóvenes, dejando ver: la relación entre la edificación patrimonial y un nuevo uso.

Palabras Clave: Edificaciones patrimoniales, entretenimiento, innovación – versatilidad, interacción, interrelación juvenil.

CENTRO DE ESPARCIMIENTO INNOVADOR EN EDIFICACIONES PATRIMONIALES

RESUMEN

Este proyecto de graduación aborda la problemática de un aprovechamiento respetuoso del espacio interior en un edificio patrimonial, en el que se ha implementado una propuesta de entretenimiento innovador.

Se partió del criterio de establecer una interrelación de lo patrimonial con nuevos usos, convirtiéndolo en un escenario versátil. Se trabajó en el diseño de distintos escenarios, que acogen varias actividades creativas y de juego interactivo que se van a implementar, con el objeto de propiciar actividades compartidas entre los participantes.

Se trabajó en una edificación patrimonial, cumpliendo los conceptos impuestos: la innovación, la interacción en el espacio y la interrelación entre los jóvenes, dejando ver: la relación entre la edificación patrimonial y un nuevo uso.

Palabras Claves: Edificaciones Patrimoniales, entretenimiento innovador, versatilidad, interacción, interrelación juvenil.


Shantall Robles


Arq. Patricio Hidalgo



INTRODUCCIÓN

Este proyecto de graduación surge de la problemática que existe en el centro histórico de la ciudad de Cuenca, donde la ocupación de suelos se han ido alterando con el tiempo; gran parte de la zona delimitada como patrimonio cultural nacional y mundial de Cuenca estuvo caracterizada por los estilos y diseños coloniales presentes en sus viviendas; sin embargo, los usos de estas edificaciones en la ciudad, se han alterado en los últimos años. Por un lado, las personas asumen nuevas posturas, nuevos hábitos, comportamientos, y por ende nuevas necesidades y formas de utilizar el espacio; por otra parte, la ciudad de Cuenca no siempre ha experimentado procesos de planificación de continuidad a una funcionalidad tradicional del suelo en el Centro Histórico, especialmente en lo referente a viviendas.

Como muchos centros históricos de América Latina, los moradores han sido paulatinamente desplazados del mismo. Uno de los casos más visibles de ausencia de planificación y cambio de funcionalidad en ciertas viviendas, ha sido el de la Calle Larga, antiguamente caracterizada por la utilización, destinados a funcionar como residencias.

En la actualidad se ha convertido en un sector de centros de esparcimiento de jóvenes. Esta transformación se dio a partir del año 2007, época en que la calle fue intervenida y modificada; empezaron a establecerse bares y discotecas que continúan en funcionamiento hasta la actualidad, y a pesar de no haber sido planificada para las actividades que se realizan en la actualidad, se ha consolidado como territorio de distracción para los jóvenes y,

según información de funcionarios municipales, no existe ningún tipo de fundamento para que se efectúen cambios, al menos no de manera inmediata ni a mediano plazo.

En ese sentido es importante generar propuestas que, atendiendo a ese nuevo uso, permitan conservar el patrimonio cultural, al menos en sus aspectos materiales. La declaratoria de patrimonio llevaba a pensar en la imposibilidad de intervenir en los inmuebles y otorgarles nuevas funcionalidades.

Sin lugar a dudas, la manifestación de la ordenanza del patrimonio, implica limitaciones y condicionantes para los dueños y usuarios de las edificaciones patrimoniales a favor del bien común, mas no impide participar activa-

mente e incluir elementos a la luz de la realidad contemporánea. La actual Ordenanza para Áreas Históricas y Patrimoniales del Cantón Cuenca, expedida en el año 2010, determina las posibilidades de intervención en los bienes patrimoniales del Centro Histórico según su catalogación. Al mismo tiempo la Ley de Patrimonio Cultural de la Nación y su Reglamento determinan las normas generales y sanciones relacionadas al patrimonio. Es decir, existe un conjunto normativo que delimita las acciones que deben realizarse y/o son permitidas sobre el patrimonio, mas no convierte a estos inmuebles en "intocables". En este contexto, considerando la realidad hoy existente en la Calle Larga, se busca generar propuestas de diseño interior, en sus aspectos funcionales y expresivos, que optimicen las funcionalidades y necesida-

des para un centro de esparcimiento enfocando a otro tipo de distracción.

Metodología: La metodología seguida durante el proyecto de titulación se realizó en cuatro etapas: La primera que se hace alusión a los "referentes conceptuales" donde se planteó la relación, entre los centros de esparcimiento, la innovación, y las edificaciones patrimoniales con el diseño interior. Seguida de la etapa del diagnóstico, que identifica las distracciones y usos de suelo patrimonial en el medio. Luego se encuentra la etapa de la experimentación, en esta fase se construyó un modelo conceptual en base a los capítulos anteriores. Y finalmente la cuarta etapa, que se refiere a la propuesta, donde se resume y evidencia el trabajo realizado.

Resultado y alcances esperados: Aportar mediante el diseño interior a la creación de lugares de esparcimiento innovadores, móviles, transitorios, interactivos, en el que los jóvenes puedan crear nuevas interrelaciones y se sientan en contacto con otra época; cumpliendo las normas de conservación del patrimonio y seguridad en este tipo de establecimientos.

Hipótesis: El diseño de interior puede contribuir desde los aspectos funcionales y expresivos a un óptimo desempeño de un centro de esparcimiento innovador en la Calle Larga, cumpliendo las normas patrimoniales y de seguridad.

INDICE

1er CAPÍTULO

REFERENTES TEÓRICOS

- 1.1 Notión de Patrimonio pg. 17
- 1.2 Tipos de Patrimonio pg. 19
- 1.3 Patrimonio Edificado pg. 20
- 1.4 Valores del Patrimonio Edificado pg. 21
 - 1.4.1 Valor pg. 21
 - 1.4.2 Atributo pg. 21
- 1.5 Intervenciones en Edificaciones Patrimoniales pg. 21
- 1.6 Patrimonio Edificado pg. 21
- 1.7 Nuevos usos pg. 22
- 1.8 Centros de esparcimiento pg. 23
- 1.9 Tecnología pg. 24
- 1.10 Innovación pg. 25
- 1.11 Relación al espacio interior pg. 27

2do CAPÍTULO

DIAGNÓSTICO

- 2.1 Centros de esparcimiento en edificaciones patrimoniales. pg. 33
- 2.2 Análisis del CONSEP, en el consumo de drogas y alcohol en la provincia del Azuay. pg. 34
- 2.3 Análisis de los efectos que causan las drogas y alcohol en una persona. pg. 35
 - 2.3.1 Entrevistas pg. 37
- 2.4 Análisis de las edificaciones patrimoniales actuales en bares y discotecas del CHC. pg. 44
 - 2.4.1 Ficha de observación. pg. 45
 - 2.4.2 Resultado pg. 47
- 2.5 Entrevista
- 2.6 Conclusión

3er CAPÍTULO

EXPERIMENTACIÓN

- 3.1 Relación entre la edificación patrimonial y el espacio
- 3.2 Relación escenario residual y el espacio interior
- 3.3 Entrenamiento innovador
- 3.4 Modelo conceptual
- 3.5 Sistematización del modelo conceptual
 - 3.5.1 Resultados (posibles combinaciones)
- 3.6 Homólogos
- 3.7 Conclusiones

pg. 51
pg. 52
pg. 53
pg. 54
pg. 55
pg. 56
pg. 57
pg. 60

4to CAPÍTULO

PROPUESTA

- 4.1 Especificaciones de diseño pg. 65
 - 4.1.1 Análisis previo a la edificación pg. 66
- 4.2 Concepto creativo pg. 66
- 4.3 Criterios de diseño pg. 67
 - 4.3.1 Funcional pg. 68
 - 4.3.2 Tecnológico pg. 68
 - 4.3.3 Expresivo pg. 69
- 4.4 Planos pg. 76
- 4.5 Perspectivas pg. 91
- 4.6 Detalles constructivos pg. 91
- 4.7 Conclusiones pg. 99

BIBLIOGRAFÍAS

CAPITULO

1

REFERENTES TEÓRICOS

Este capítulo determina las constantes y variables entre las disciplinas involucradas, así como de los factores intrínsecos entre las edificaciones patrimoniales, la innovación, el esparcimiento juvenil y el diseño interior.

REFERENTES TEÓRICOS

“CENTROS DE ESPARCIMIENTO INNOVADORES EN EDIFICACIONES PATRIMONIALES”

CAPÍTULO 1

DISEÑO DE INTERIORES

2016



“Cuenca, una ciudad que respira tradiciones y cultura”

1.1 NOCIÓN DE PATRIMONIO

El Patrimonio, es parte de la herencia cultural propia del pasado, ya sea de un pueblo o de una comunidad, con la que se vive en la actualidad y que se transmite de generación en generación, es decir, un activo valioso, que transcurre del pasado al futuro, haciendo del patrimonio histórico un mensajero de la cultura; dentro de este ámbito, alcanzan vital importancia los conceptos de conservación en el Patrimonio Edificado, ya que es una de las

representaciones de convivencia, un patrón establecido en determinado tiempo - espacio, su valor y trascendencia se difiere en los miembros de la sociedad, pues su pensamiento se transformó y su significación varió en la línea de tiempo.

Gracias al patrimonio podemos definirnos como una sociedad que cuenta con una historia y una cultura, donde es apreciada y valorada en la memoria de todos.

1.2 TIPOS DE PATRIMONIO CULTURAL

El patrimonio cultural se clasifica en dos tipos el patrimonio tangible y el patrimonio intangible:

Según la UNESCO en la Convención para la salvaguardia el patrimonio cultural inmaterial 2003, define al patrimonio como:

“Los usos, representaciones, conocimientos, técnicas, tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados son transmitidas de generación en generación” 2.

- Tradiciones y expresiones orales.
- Artes del espectáculo.
- Usos sociales, rituales y actos festivos.
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.
- Técnicas artesanales tradicionales, entre otros.

El patrimonio tangible son objetos evidentes, ya sea de la historia, el arte, la tecnología o del campo social. El patrimonio cultural material es la herencia cultural propia del pasado de una comunidad que poseen un especial interés histórico, artístico, arquitectónico urbano y arqueológico.

“El patrimonio es una fuente de conocimientos no renovable que constituye la memoria de la comunidad.” 1

Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2012, p.9
1: <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/patrimonio-cultural/>





El tejido del sombrero fino de paja toquilla ecuatoriano es reconocido por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad. 3

- Bienes Arqueológicos: Son bienes inmuebles de carácter histórico estudiados con una metodología arqueológica, por lo tanto tales elementos pueden brindar datos que ayuden a comprender memorias pasadas tanto de la vida social, como económica y natural.
- Bienes Muebles: Son bienes de carácter material, pueden trasladarse fácilmente de un de un lado a otro, manteniendo su integridad. Estos

pueden ser: pinturas, esculturas, retablos, murales, textiles. Orfebrería, filatelia, numismática y piezas etnográficas, patrimonio filmico y documental, etc.

- Bienes Inmuebles: “se define como patrimonio inmueble a los bienes culturales constituidos por las obras o producciones humanas que no pueden trasladarse” 4

Estos bienes pueden ser: la arquitectura civil, religiosa, vernácula, etc.

1.3

PATRIMONIO EDIFICADO

El patrimonio edificado pertenece a un conjunto de inmuebles donde cada sociedad reconoce un valor cultural; se refiere a centros y sitios históricos, paisajes culturales proyectos arquitectónicos, residenciales, comerciales e institucionales, representativos en un determinado tiempo y espacio considerados de cierta manera por la sociedad.

“Preservar el patrimonio edificado, adaptando sus usos y funciones a las realidades a las que se ve abocada la ciudad contemporánea, pero velando por la integridad y autenticidad de éste... Conservar el patrimonio significa velar por la riqueza cultural que cotidianamente se desarrolla en este espacio y que se expresa...” 5

El patrimonio edificado y el entorno actual se representan en la relación entre tradición y lo nuevo. La tradición nos conduce a la construcción del futuro en base al pasado, pues marca un proceso de cambio ligado a la conservación y desarrollo social. El sentido de identidad y pertinencia está implícito en la tradición pues la sociedad es activa y dinámica, así la novedad no es un hecho aislado, es una manifestación del desarrollo y reformulación de ver y sentir el mundo.

“El patrimonio no está limitado al objeto, está en la mente de los ciudadanos que reconocen valores en él. Está en la mente del ciudadano, donde comienza la batalla por la conservación de su herencia cultural” 6



3 <http://www.proccuador.gob.ec/compradores/oferta-exportable/handcrafts/sombreros-de-paja-toquilla/>
 4 **Introducción al patrimonio.2010.p.16.Ministerio Coordinador de Patrimonio.** (2012). p.16. **Introducción al Patrimonio Cultural.** Quito-Ecuador: Alfonso Ortiz Crespo
 5 Diego Jaramillo Paredes, Juan Martínez Borrero, Diego Demetrio Orellana, Catalina Sojos Mata, Leonardo Torres León, Michurin Vélez Valarezo. (2010). p.29.Cuenca Patrimonial. Cuenca-Ecuador: Diego Demetrio Orellana.
 6 Carballo,2011,p.33.

1.4

VALORES DEL PATRIMONIO EDIFICADO

1.4.1

VALOR



El valor patrimonial se relaciona con el pasado de esta manera se puede entender el presente, quiere decir son ideas atraídas del pasado que sobrepasan el plano de lo concreto, una esencia transcendental. Cada persona tiene y entiende la forma de reconocer un atributo y lo da valor, donde se transmite de generación en generación.

1.4.2

ATRIBUTO



“El valor patrimonial en bienes patrimoniales está asociado al contexto artístico, histórico, tecnológico o científico y social en base al Documento de Nara sobre la autenticidad.” 7

Los atributos son elementos que hacen visible al valor. Las edificaciones patrimoniales consta tanto de valores históricos, como artísticos, técnicos y sociales, que se encuentran evidenciados y reflejados en la construcción arquitectónica.

1.5

INTERVENCIONES EN EDIFICACIONES PATRIMONIALES



Al intervenir en edificaciones patrimoniales se consideran las consultas de los textos; Leyes y Lineamientos, Carta de Atenas 1931, Carta de Venecia 1964, Carta de Ámsterdam 1975, Carta de Toledo 1986, El documento de Nara sobre la Autenticidad del patrimonio cultural, la Carta de Burra 1999 y la Carta del Patrimonio Vernáculo Construido, realizando una síntesis a continuación:

La Ordenanza para la gestión y conservación de las áreas históricas y patrimoniales del cantón Cuenca, las funciones al intervenir deben tener coherencia con el inmueble, ya que se trata de un patrimonio cultural edificado, forma parte del entorno sociocultural de la ciudad, por tanto se debe conserva el conjunto de sus valores.

7 Silva Batidas Andrea.2015.p.16.El diseño interior en el patrimonio edificado. Tesis de pregrado presentada en la Universidad del Azuay. Cuenca-Ecuador.



img 7

- Al intervenir en una edificación usando materiales de carácter contemporáneo, deben favorecer al enriquecimiento de la misma.
- Si bien al realizar cambios en la edificación, ya sea a nivel morfológico, geométrico o concreto, debe verse evidenciado el proceso de transformación en el tiempo y espacio en el que fue realizado y no en las condiciones del bien arquitectónico original.
- Las edificaciones patrimoniales son de carácter único, por ello, las gestiones sobre los bienes serán distintas en cada caso, es decir, no se puede normalizar lineamientos de intervención en

1.6

PATRIMONIO EDIFICADO

Si bien existen Cartas, Normas y Documentos internacionales (Documentos del ámbito europeo y latinoamericano) y guías de conservación, se considera un marco de reflexión, donde se pueden considerar variedad de analogías y diferencias en relación a la conservación del patrimonio, para el disfrute de futuras generaciones. Cada uno de los elementos de un inmueble histórico son dados de evidencias del pasado, sin embargo, la sociedad ha creado una tendencia por proteger y conservar lo que considera valioso, han llevado a las edificaciones patrimoniales a una mirada de contemplación, una mirada lírica, esta visión trajo consigo el miedo y limitaciones a la intervención, por estas razones existen varias edificaciones abandonadas, y como consecuencia la pérdida de su valor su pérdida de valor.

Actualmente la sociedad ha asumido nuevos hábitos, posturas y por ende presentan nuevas necesidades. Nos encontramos inmersos un estado de permanencia e innovación, ya que tanto la sociedad como la cultura compromete a la conservación del pasado, quiere decir que contamos en las edificaciones patrimoniales con nuestra historia, ante pasados, su origen y el presente. A través de los años el hombre ha presentado cambios en su nivel de vida y sus comportamientos; los conocimientos que ha logrado aportar en el trabajo han sido para su beneficio, cambiando de una manera radical el modo de percibir experiencias, es así que se ve con la necesidad de adaptar espacios a nuevos uso en este caso en lo que refiere a el Centro Histórico de la ciudad de Cuenca.

⁹ Ministerio Coordinador de Patrimonio. (2012). p.16. Introducción al Patrimonio Cultural. Quito-Ecuador: Alfonso Ortiz Crespo.

"Ambito Arquitectónico:

a) Edificaciones de Valor Emergente (E) (4) y de Valor Arquitectónico A (Var a) (3): Estarán dispuestos únicamente a la conservación y o restauración.

b) Edificaciones de Valor Arquitectónico B (Var B) (2) y de Valor Ambiental (A) (1): Estos inmuebles podrán ser intervenidos a una rehabilitación arquitectónica o conservación.

c) Edificaciones sin valor (SV) (0): Los inmuebles de este valor se permitirá la conservación, rehabilitación arquitectónica e inclusive la sustitución por nueva edificación, siempre y cuando esta se acoja a los determinantes del sector y características del tramo.

d) Edificaciones de Impacto Negativo (N) (-1): Estará susceptible a una demolición y sustitución por una nueva edificación."⁸

todas las edificaciones, ya que cada uno cuenta con sus valores y atributos.

- Los expertos en conocimientos a las edificaciones patrimoniales, son quienes saben lo que se debe conservar en cada edificación patrimonial, quienes brindaran respuestas a toda la comunidad acerca del tema.
- Se debe respetar la configuración de espacios y otros componentes en los bienes patrimoniales, al reutilizar y adaptar a nuevas funciones.
- Cuando se interviene en un bien patrimonial, a lo largo del tiempo se considera como parte del patrimonio, ya que cada obra refleja cambios en la sociedad y por ende se vuelven valores al bien.
- Las intervenciones de los bienes patrimoniales deben argumentar las edificaciones en función de las demandas del propietario y del contexto sin alterar la integridad del mismo.

Entre las edificaciones patrimoniales y la actualidad se presenta una relación entre las nuevas tendencias y las existentes. Un escenario de contrastes históricos, que remarcan el pasado, gracias al patrimonio y su conservación, sin dejar de lado las nuevas funcionalidades, con las que se han ido restaurando o interviniendo a lo largo del tiempo. Lo existente nos lleva a la construcción del futuro en base al pasado, marca un proceso de cambio ligado a la conservación, esto nos lleva a una correlación donde características resaltantes del patrimonio y las nuevas tecnologías vayan de la mano, que exista una coherencia donde lo significativo de la permanencia y la tecnología sean entendidas como una sola, que dé como resultado un equilibrio de una edificación patrimonial que muestre el pasado, con tecnologías del nuestro presente y futuro

1.7

NUEVOS USOS



img 8

"El Gattopardo Café de Milán fue una iglesia dedicada a San José, hoy es una concurrida disco bar donde se baila hasta el alba"⁹

"La ciudad es el exponente máximo de la cultura humana y, por ende, de la relación del género humano con el medio. En tanto que producto cultural y aunque materializadas en una realidad física e inmobiliaria, las ciudades son también la concreción de unas ideas, de un pensamiento sobre el futuro, a la vez expresión y consecuencia de un proceso de creatividad, imaginación, libertad y cooperación entre los individuos"¹⁰

El avance económico, social y urbano promueve en la ciudad a la aparición de nuevos usos y oportunidades. De acuerdo al progreso tecnológico de la población, en un mundo globalizado, crean una sociedad de oportunidades con un nuevo urbanismo, llevando coherencia

y equilibrio al intervenir en el patrimonio, teniendo presente los signos locales de equidad e identidad social y cultural de los ciudadanos.

En la actualidad Cuenca necesita seguir contando con espacios simbólicos, vivos y eficaces, respondiendo a las nuevas necesidades que se requieren hoy en día, sin embargo es necesario corregir el maltrato que existe hacia el patrimonio.

Las nuevas modalidades en cuanto a economía principalmente, ha modificado las condiciones sociales y adquisitivas de la sociedad, sus hábitos y viviendas en el Centro Histórico, donde se ha generado problemas que afectan al patrimonio edificado como a sus valores históricos y culturales.



img 9

Las intervenciones en edificaciones patrimoniales se ven sometidas a adaptaciones permanentes, para responder a nuevos usos, sin embargo estas modificaciones se ven comprometidas debido a la presión sobre el bien patrimonial, generando conflictos crecientes de aglomeración, falta de control sobre las actividades comerciales, entre otros aspectos.

En este contexto, los habitantes del Centro Histórico, se han ido desplazando por la ciudad, de esta manera las edificaciones patrimoniales han ido adaptando a nuevos usos, tanto comerciales, como de diversión, de modo que han afectado gran parte de su valor a la edificación. Sin embargo el propósito es lograr un equilibrio apropiado entre las actuales demandas de la población en temas de centros de esparcimiento y la conservación de los bienes patrimoniales, teniendo como resultado una ciudad moderna arraigada a su cultura e historia.

⁹ <http://www.abc.es/fotonoticias/fotos-sociedad/20140910/gattopardo-cafe-milan-iglesia-1613386183013.html>
¹⁰ Dirección de áreas históricas y patrimoniales. (2008).p.4. VIVIENDO EL PATRIMONIO. Cuenca - Ecuador.



Librería dentro de una Iglesia / Merckx + Girod Architecten



En la actualidad el Centro Histórico de la ciudad de Cuenca cuenta con un porcentaje muy alto en cuanto a demanda de servicios de entretenimiento, sin embargo, existe una zona, la calle Larga, que se ha convertido en el centro de atracción para los jóvenes principalmente, bares y discotecas, es un atractivo turístico y jovial. La calle Larga consta como el eje sobresaliente en el sector, ya que cruza el centro histórico de

oeste a este; esta calle nace en el barrio del Vado y culmina en las ruinas arqueológicas de Pumapungo. Esta calle puede hacer una lectura histórica en cuanto a la arquitectura, de la urbe, comenzando desde la etapa precolombina, con las ruinas de las culturas cañari e inca; y su pasado colonial con la arquitectura autóctona; la época republicana, se ven reflejadas en casonas de rasgos estilísticos neoclásicos y decó, y las últimas expresiones arquitectónicas contemporáneas. Otro rasgo muy interesante de esta calle es que existen viviendas de personajes históricos.

1.8 CENTROS DE ESPARCIMIENTO

Según la Real Academia Española define recreación como “acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo, Recrear: significa divertir, alegrar o deleitar.

Los jóvenes experimentan un deseo de llenar tiempo que les queda libre con mucha diversión y dentro de una cultura poseen diferente espacio físicos de encuentro, como parques, malls, esquinas, bares, discotecas, etc. Las ciudades dan cabida a un sinfín de actividades, respondiendo así algunas necesidades humanas como compartir con otros, moverse, expresarse, relajarse y distraerse, por eso existen diversos modos de recrearse como las fiestas de los amigos, ir a lugares como cafeterías o bares, a sitios donde personas puedan platicar, beber algo y hasta bailar, las discotecas, etc.

En este sentido se cree conveniente crear mediante el diseño sitios novedosos para los jóvenes, dejando ver lo nuevo y lo existente

en el espacio .

Para la juventud moderna su entretenimiento necesariamente debe incluir la diversión y el pasarla bien, ya que buscan relacionarse con sus iguales en espacios donde pueden obtener experiencias nuevas, realizando actividades diferentes a las cotidianas.

Los jóvenes contemporáneos son dinámicos y optan por la diversión nocturna en espacial los fines de semana. Son establecimientos como bares y discotecas lo que tienen como objetivo entretener y dar escape cotidiano a los asistentes mediante su interacción con la música, la iluminación, escenarios, espacios con diferentes estéticas. Otros modos de distracción y entretenimiento son centros de cultura, teatro, lectura, ci, sin embargo, cuenta con una distracción, diferente a bares y discotecas, un espacio con diferentes estéticas.



Otros modos de distracción y entretenimiento son centros de cultura, teatro, lectura, ci, sin embargo, cuenta con una distracción, diferente a bares y discotecas, un espacio ne, lugares que no incitan al alcohol, pero si a una sana distracción. La recreación es un derecho fundamental del ser humano, de acuerdo con la ONU comprende en la sexta necesidad básica, después de la nutrición, educación, vivienda, trabajo y seguridad social.

Los esparcimientos promueven a un desarrollo intelectual, físico, psicológico y emocional en los humanos. Se entiende por tiempo libre a realizar cosas que sean ejecutadas con agrado y placer, es decir actividades que no requieran de obligaciones. Existen varias tipos de distracciones que requieren de un espacio para realizarlo, pero éstos no incitan al alcohol como tal, si hablamos en este caso de los jóvenes, es decir sería ideal realizar espacios de distracción, que motiven de alguna manera a la cultura.

Nos preguntamos el ¿por qué?; Cuenca es reconocida por su trascendencia histórica y cultural, es una ciudad del conocimiento, las ciencias, los saberes, el arte y la cultura, y que mejor que enriquecernos de todo lo que nos rodea en la ciudad.

Los centros de recreación no siempre constan de un espacio interior, pero los que se requiere para este proyecto si, existen algunos centros de esparcimiento como:

- Salas de juego, estos espacios dependen a qué tipo de personas este dirigida lúdico, donde las personas se dediquen a un juego más que a ingerir alcohol.
- Gimnasios, espacios amplios rodeados de espejos, para realizar ejercicios y dedicarse a una vida más saludable. Es un local dotado de instalaciones y aparatos adecuados para hacer gimnasia y practicar ciertos deportes.



- Salas de cines, lugares de entretenimiento, es un espacio que se encuentra acondicionado, para la exhibición de películas, generalmente cuenta con una sala, sillas y una pantalla de proyección.
- Teatros, cuenta con espacios, un escenario y obras dramáticas, o, espectáculos de género literario.
- Centros culturales, espacios donde permiten participar de actividades culturales. Estos centros tienen como objetivo promover la cultura entre los habitantes de una comunidad. Pueden ser, museos, galería histórica o de arte, artesanías, entre otros.

1.9

TECNOLOGÍA



Tecnología del futuro

La tecnología es un conjunto de conocimientos y destrezas relacionados para la construcción y uso de artefactos tanto naturales como artificiales, satisfaciendo de manera eficiente las necesidades humanas.

El uso de la tecnología ha sido parte primordial para el desarrollo de la humanidad a lo largo de la historia.

La tecnología aporta a grandes beneficios en la sociedad, su función esencial es crear herramientas superiores a las anteriores, que ayuden a simplificar, el tiempo y esfuerzo en el trabajo, gracias a la tecnología

las personas se pueden comunicar de forma inmediata.

Y gracias a este avance existen varias ciudades digitales, se constituyen como las ciudades del futuro, donde a través de la implementación de sistemas inteligentes se busca de mejorar la sostenibilidad económica de las ciudades y la calidad de vida de los habitantes.

En la actualidad se ha producido un fenómeno de complejas dimensiones, sociales y económicas, donde nace la liberación y la apertura comercial.

Nos vemos inmersos a estar en la era digital, un era de pantallas, conexiones, redes.

Enfoquémonos en un público en específico, los jóvenes, que son quienes se ven desplazados de la sociedad contemporánea y que buscan mediante la tecnología conectarse con el mundo, sentirse identificado, se ven inmersos a agilizar el ritmo de vida, como Ítalo Calvino, menciona en su libro de las seis propuestas del próximo milenio, habla sobre un desarrollo de la sociedad de la de la comunicación y de masas y la globalización; entre ellas y como primer elemento establece:

1. La levedad, está representada por la ligereza que existe en los cuerpos.
2. La rapidez, la velocidad con la que las cosas pueden llegar y se pueden mandar una agilidad que existe en

todas las herramientas que se requieren, cuentan con una eficacia única.

3. La exactitud, las precisiones con las que se realizan las cosas con tanta veracidad cuando utilizamos la tecnología.

4. La visibilidad, el hombre del siglo XXI, ha superado las letras, el alfabeto, se comunica por imágenes, la imagen es todo lo que existe, del mismo modo, lo que no se ve no existe.

5. La multiplicidad ubicado como el quinto elemento, que es lo que se ve y se aprecia en la actualidad, ¿el orden?, la simplicidad con la que se ubican las cosas, ¿las funcionalidades que se puede dar a un solo objeto de manera efímera o funcional?, pues si estamos sujetos a todo lo tecnológico, a usar elementos funcionales sean fáciles y sencillos de realizar, siempre y cuando cumplan con las satisfacción de las necesidades que el hombre pida.

6. La consistencia, esta tal vez se refiera a la idea de la solidez estructural, de un mundo digital, el poder vivir bajo estos paradigmas tratándolos de conllevar entre los tangible lo existente con lo intangible, la era digital, la globalización, las nuevas tendencias.

Cuenca como ciudad digital, es un proyecto que se está dando en este año, una ciudad inteligente que brinde soluciones de, educación, movilidad, transporte, seguridad, mejoramiento de eficiencia en los sistemas de recolección de basura e implementación de un gobierno electrónico, todas estas facilidades se dan a través de plataformas digitales que permitan convertir a Cuenca como una ciudad emblemática e innovadora. Como la ciudad y la humanidad avanzan nos vemos inmersos a crear espacios

digitales y eficientes, que causen sensaciones distintas en el humano, espacio con avances tecnológicos, con una sistematización en construcción rápida, sin dejar de lado la cultura y conservaciones que requiere nuestra ciudad.

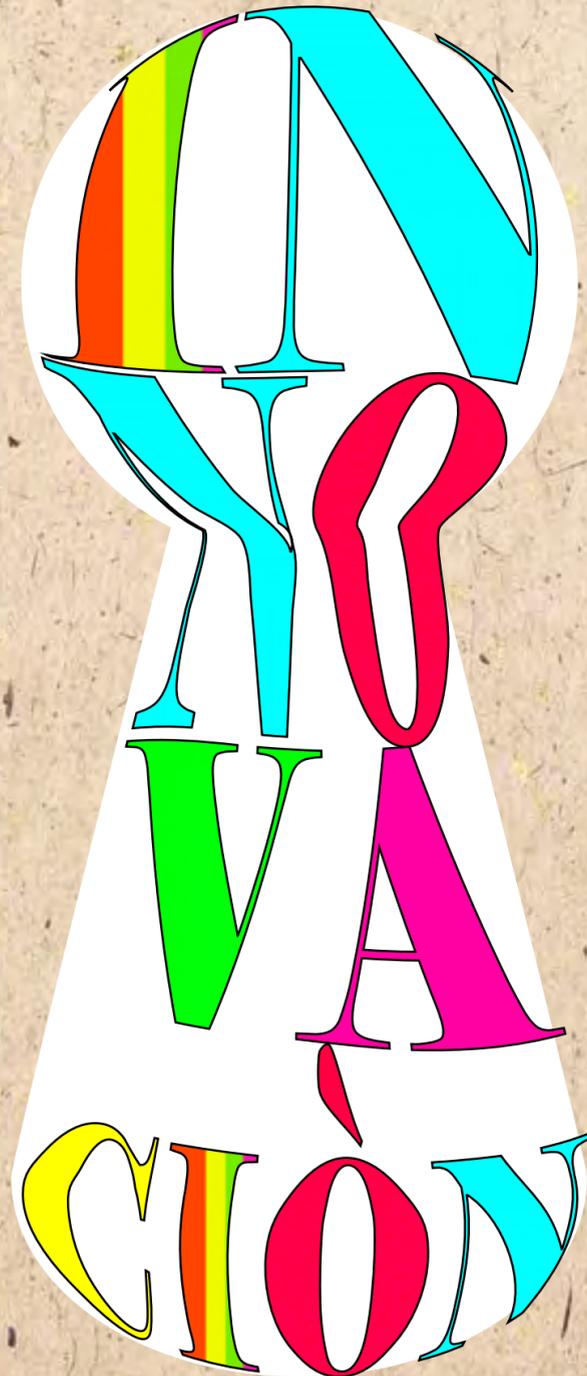
1.10 INNOVACIÓN



Según la real academia española innovación proviene:

“del latín innovario, -onis, que quiere decir acción y efecto de innovar, una creación o modificación e un producto, y su introducción a un mercado.”¹¹

La innovación se entiende como un proceso sólido que consiste en convertir un problema o necesidad en una solución, una idea creativa, esta se puede realizar a través de mejoras y no solo de la creación de algo completamente nuevo.



¹¹ <http://dle.rae.es/?id=Lgx0c1V>



1.11 RELACIÓN AL ESPACIO INTERIOR

Con el conocimiento de técnicas que existentes en la innovación es importante tomar en cuenta lo que se quiere hacer en el proyecto que se está ejecutando, tomar en cuenta la sistematización que se necesitara para el espacio. La idea es generar una sinergia entre lo patrimonial y lo nuevo, un proceso donde prevalezca una integridad entre las nuevas tendencias, de tecnología, y lo patrimonial, la historia y cultura que exista en la edificación a intervenir.

“El pensamiento contemporáneo pone el énfasis en las relaciones de conexión y articulación entre las diferencias; el propósito no es la ‘conciliación’ entre opuestos, sino la búsqueda de ideas emergentes en esas relaciones” (Giordano, 1)

Según la Mgst. Geneviva Malo menciona, la innovación consta de aquel esfuerzo creativo. Busca la manera de combinar soluciones que resultan en la producción de algo completamente nuevo, respondiendo a un resultado que conste tanto en lo formal, como en lo tecnológico y expresivo.

Al innovar no estamos hablando de creación, la innovación cuenta con una concientización de necesidades, que al analizar ya sea un objeto, se busque tal necesidad para la transferencia de soluciones, dando así respuestas positivas, una solución adecuada o efectiva al requerimiento del medio.

Sin embargo en la innovación busca caminos a nuevas soluciones.

Existen varios métodos de transformar un elemento a un objeto innovador y pueden ser:

- Combinar.: Al combinar elementos, se habla de unir, mezclar o formar conjuntos.
- Trasponer. Cuenta con sistemas de atravesar, fragmentar o franquear ya sea un espacio o un objeto.
- Transferir. Al transferir objetos se hace referencia de traspasar, ceder entregar o abonar objetos de un lado a otro.

El diseño interior bajo el enfoque del pensamiento contemporáneo propone relacionar dos variables planteando un diseño donde se deje ver lo nuevo (lo contemporáneo) y lo existente (la casa edificada, Patrimonio), satisfaciendo necesidades de acuerdo a su uso y sin atender al Patrimonio.

El diseño interior cuenta como una herramienta de lenguaje en el espacio, que se ve plasmado a través de su morfología y su concreción, pues asocia el espacio nuevo uso con la Edificación Patrimonial, haciéndolo uno solo.



CAPÍTULO

2

DIAGNÓSTICO

Los jóvenes de la ciudad de Cuenca han ido sustituyendo espacios habituales y comunes, por espacios versátiles, innovadores en donde puedan ver y ser vistos por los demás, buscando siempre la multitud, por lo general los jóvenes contemporáneos buscan lugares como parques, bares a manera de grandes escenarios para exhibirse mientras se entretienen. Este impulso fuerte de experimentar y vivirlo todo, implica la creación de nuevos lugares y nuevas formas de sana distracción.

DIAGNÓSTICO

2

OBJETIVO

El objetivo principal del presente estudio es conocer dónde y que consumen habitualmente los jóvenes en los centros de esparcimiento.

En la ciudad de Cuenca existen ciertos lugares de recreación, donde los mismos puedan acudir en sus tiempos libres, lugares de entretenimiento, diversión y de reencuentro



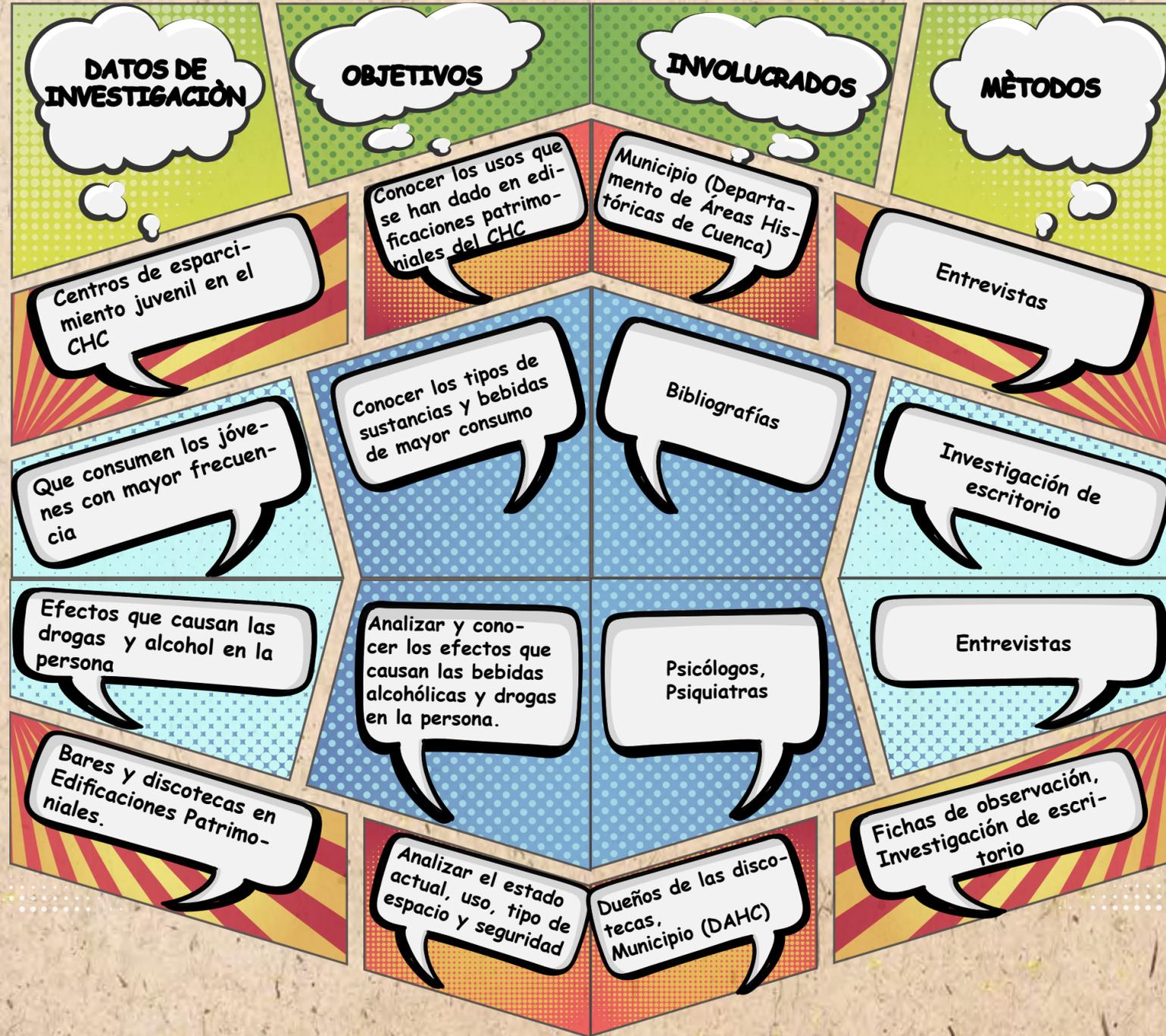
social, cuales son y qué actividades realizan. Al mismo tiempo cuales son los efectos que causan ciertas sustancias y bebidas que en la actualidad, consiguen

con mayor facilidad a los lugares donde acuden con mayor frecuencia, y si estos pueden ser representados en el espacio. De la misma manera definir tipos de espacio de recreación para ellos en edificaciones patrimoniales, un estudio espacial y de seguridad, según lo que la Municipalidad del Centro de Áreas Históricas de la ciudad de Cuenca pi-



de como requisito principal para poder realizar un centro de recreación juvenil, para así poder contribuir mediante el diseño a la creación de espacios innovadores de diversión, donde los jóvenes tengan una interrelación y se diviertan de una manera más sana, evitando al máximo, el consumo de alcohol.





2.1

CENTROS DE ESPARCIMIENTO EN EDIFICACIONES PATRIMONIALES DE CUENCA

Según los datos del Departamento de Áreas Históricas de la ciudad de Cuenca, se hizo una entrevista con el Arquitecto Felipe Manosalvas, encargado del área, quien comenta que:

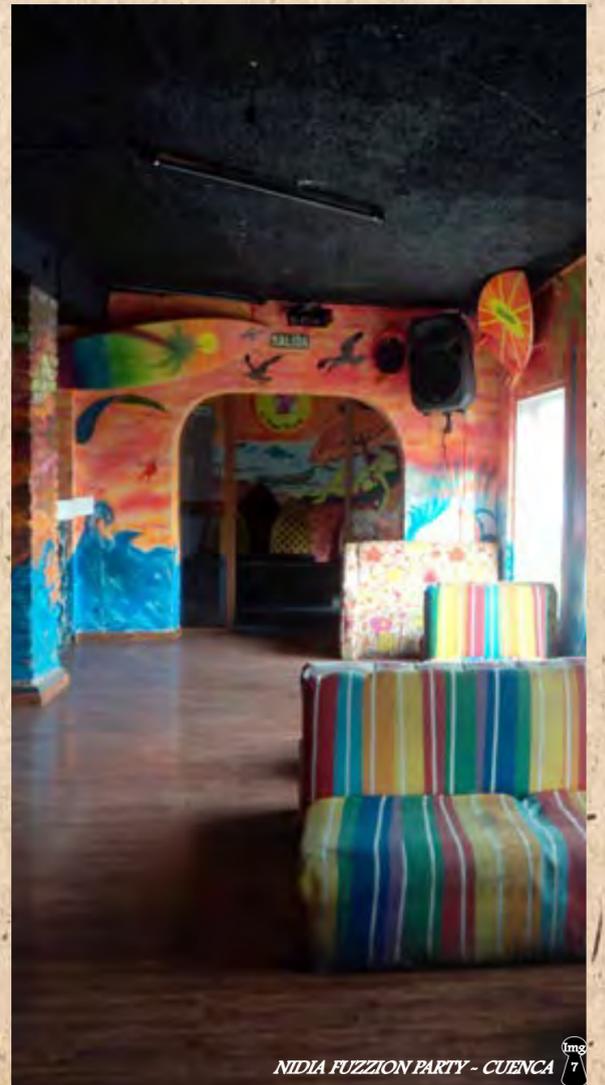


Se determinó que los bares y discotecas emplazados en las áreas históricas y patrimoniales no garantizan seguridad a los usuarios, adicionalmente causan molestias a los vecinos y conflictos al público, se debe a la improvisación de bares y

discotecas en casas no destinadas para este fin, por lo tanto no se ajustan a las normas ergonómicas, de seguridad, uso y ocupación del suelo, no consideran la regulación de un bar o discoteca.” Actualmente en el centro Histórico existen 103 bares y discotecas aproximada-

mente distribuidas a lo largo de esta área.

El área a intervenir se encuentra en la Calle Larga, los bares y discotecas comienzan a partir de la calle Padre Aguirre, hasta la calle Vargas Machuca, De acuerdo a estos datos se recorrió la calle Larga y como resultado final existen treinta locales que funcionan como bares y/o discotecas en este sector.



2.2

¿QUE CONSUMEN LOS JÓVENES CON MAYOR FRECUENCIA ?

Según la página del CONSEP, del año 2015, 88.48 es el porcentaje promedio de consumo del alcohol a nivel del Ecuador. En cuanto a provincias, el Azuay se encuentra ubicado en sexto lugar teniendo como promedio un 89.98%.



NIDIA FUZZION PARTY - CUENCA

PORCENTAJE DE PREVALENCIAS ANUALES DEL CONSUMO DE LA ENCUESTA NACIONAL SOBRE USO DE DROGAS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS (2015).

La página del Consejo nacional de control de sustancias psicotrópicas y estupefacientes (Consep), ha realizado varias encuestas a las siguientes provincias: Azuay, Chimborazo, Cotopaxi, El Oro, Esmeraldas, Guayas, Imbabura, Loja, Los Rios, Manabí, Pichincha, Santa Elena y Tungurahua, donde la provincia del Azuay se encontraba en primer lugar con un promedio de consumo de 77.98% de alcohol, 47,03% de cigarrillo; 13,27% de marihuana, y



1.08% de éxtasis, las demás sustancias como: inhalante 0.32%, pasta base 0.64%, ocupan el segundo lugar de consumo, mientras que en tercero se ubican cocaína con 1.60% y 0.13% respectivamente.

La juventud, por lo general consumen bebidas alcohólicas en grupos de amigos o familiares en lugares donde pueden interactuar con mas gente, razón por la cual, las fiestas tienen un mayor atractivo para estas actividades.



Alcohol



Cigarrillo



Marihuana



Éxtasis



Inhalante



Pasta base

2.3

ANÁLISIS DE LOS EFECTOS DE LAS DROGAS Y ALCOHOL QUE CAUSAN EN UNA PERSONA.



Para poder llegar a un diagnóstico certero en esta investigación, se procedió a entrevistar a psicólogos y psiquiatras muy reconocidos por su gran labor en la ciudad de Cuenca y en el Ecuador para obtener criterios, opiniones, sugerencias en base a su experiencia académica.

Las preguntas que hicieron a los profesionales antes mencionados, fueron las siguientes:

¿ Que efectos causa generalmente las drogas y el alcohol?

¿ Que drogas que consumen mas en nuestro medio?

¿ Que efecto causa realizar un espacio que den las sensaciones a los mismos, pero dirigido a un publico rehabilitado o adicto?



ENTREVISTA Dr. PABLO LEDESMA

El Dr. Pablo Ledesma, Psiquiatra de la Clinica Santa Ana, alegò lo siguiente:

“El alcohol rebasa con creces algunas estadísticas internacionales, la presencia de numerosos consumidores y adictos al alcohol es considerablemente alta desde aproximadamente el año 1984 hasta la actualidad. Los efectos del alcohol pueden ser criticos, por ejemplo, la devastación de la familia. Otro de los efectos no tan frecuentes pero existentes, son la alucinosis alcohólica, son cuadros donde se viven estados intensos de angustia.

En cuanto a las drogas, una sustancia muy difundida en nuestro medio es la marihuana, los efectos que se han visto más graves como con-

secuencia de consumo, es el síndrome desmotivacional, con el pasar del tiempo la persona pierde el gusto de vivir y del porque seguir luchando para estar vivo.

Otro efecto que se ha dado no tan frecuentemente son los flashbacks, son efectos dramáticos, los alucinógenos son, sensaciones y percepciones visuales, auditivas, donde alteran algunas formas, tamaños, colores, sonidos, etc. Distinto a estas drogas que se consumen a menudo es la sustancia H, esta sustancia ha causado una bomba en el medio de nuestra sociedad, produce estados de angustia y ansiedad cuando se deja de consumir, se llega a estados emocionales impresionantes.

Por lo general los adictos no suelen ir a lugares muy recurridos, pues lo único que buscan es alcoholizarse o drogarse, por ende es difícil que este tipo de personas puedan recurrir a un lugar como la propuesta que se está realizando y si alguna persona rehabilitada asiste a tu lugar, lo único que puedes causar es una sensación de ansiedad y vivencias que causan estos elementos.”



ENTREVISTA Dra. Marilyn Serrano

La Dra, Marilyn Serrano, Clínica en establecimiento privado: responde a la siguientes respuestas:

“Generalmente las drogas y el alcohol generan diversión, un desestrés, una desinhibición de la persona, però si vamos a generar estas sensaciones en el espacio, se debe buscar la manera de realizar actividades que cumplan los mismo efectos, al buscar de cierta forma cumplir estos efectos causados, una de las maneras de desestresarse, es lanzar platos, al momento de que una persona lanza un plato, lanza la tensión que lleva en el cuerpo, y se siente relajado al escuchar el sonido al romperse un plato, sin embargo esta actividad es de realizarla individualmente, no se comparte con nadie, y la idea es que la gente interactúe entre sí, ya que cuando uno recurre a los bares y discotecas, uno a cambio del alcohol, lo que obtiene de recompensa son amigos, o darse a conocer con

los demás; otra forma de generar desestrés es al momento de golpearse con almohadas, se interactúa más de una persona, se genera adrenalina, puede hasta desestresarse es esa manera.

Las drogas que más se consumen en el medio, en el caso de la doctora Marilyn, es la Marihuana, y la cocaína, drogas que no son perceptibles para los demás, en este caso mez-



clan son alcohol en su mayoría para causar doble efecto en la persona.

Ahora bien esto depende del estrato, ya que ciertas drogas, en este caso la marihuana es fácil conseguirlo, aparte de que es menos adictiva y natural.

Si bien es cierto las drogas y alcohol son sustancias que generan dependencia, causando un bienestar, para volver a ello, el porqué de las adicciones, se deben buscar factores que generen una sensación de bienestar, con el fin de volver a el mismo lugar o hacerlo nuevamente para sentirse bien, pues este proyecto está enfocado más para las personas sanas, quienes no ingieren alcohol, y que en la actualidad no existe un lugar de atracción para ellos. Las personas que están y buscan estar entre drogas y alcohol probablemente no recurran a estos sitios, pues lo que buscan no conseguirán de ninguna manera ahí.”

ENTREVISTA Dr. SEBASTIÁN HERRERA

Según la Dr, Sebastián Herrera, Clínica en establecimiento privado: alega la siguientes respuestas: El alcohol básicamente el efecto que da una disminución de la coordinación motora, no distingue bien la velocidad, las metanfetaminas son sustancias que generan una sensación de hacerlo todo, euforia felicidad, éxtasis, varias personas consumen estimulantes para poder robar, para tolerar esa actividad. Para generar un efecto de adrenalina que por lo general es causado por la mayoría de las drogas, sería interesante plasmar al espacio un efecto montaña rusa.

Cuando se genera en un espacio, una senso-percepción, que es la percepción de los sentidos, generas una hiper-activación de los sentidos, un efecto que cause risa a las demás personas, es un efecto que causa la marihuana a cierto número de personas. Sin embargo no todas las drogas casan los mismos efectos a todas las personas, por lo general siempre depende del organismo y la asimilación de cada una de las ellas, y por otro lado al asimilarla pueden tener reacciones interesantes como reacciones desagradables, y se supone que se debe generar sensaciones agradables para que una persona se pueda sentir bien en un espacio.

Los resultados obtenidos en las siguientes encuestas fueron de carácter esencial, pues se obtuvo como dato principal los efectos de bienestar que causan algunas drogas, por lo general las drogas más usadas en nuestro medio son: la marihuana, y éxtasis. Por lo general los jóvenes suelen salir en grupo, tratan de exponerse al medio, para de cierta manera llamar la atención, socializar, divertirse, ingerir drogas o alcohol, sin embargo es necesario tener en cuenta que nuestra ciudad está cada vez adquiriendo más dependencia de este tipo de sustancias, y hacen de ella una ciudad propensa a la adicción, sin embargo generar un espacio que promueva bienestar y cambie esa perspectiva, o por lo menos existan más alternativas de diversión para los jóvenes, y no solo incentiven al consumo de drogas y alcohol, necesariamente, ya que es lo que generalmente se hace en los bares y discotecas.

2.4 ANALISTAS DE LAS EDIFICACIONES PATRIMONIALES ACTUALES EN LOS BARES Y DISCOTECAS DEL CENTRO HISTORICO DE LA CIUDAD DE CUENCA.

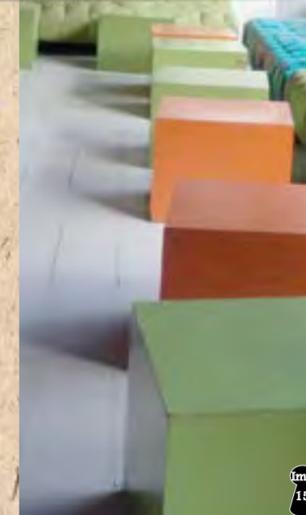
Se realizó una ficha de observación para el estudio de las casas patrimoniales, en la calle Larga, el estado en el que se encuentra y el tipo de seguridad que se

puede obtener en cada una de las casas que actualmente tienen un uso ocupacional de bar y o discoteca, los datos que se obtuvieron fueron gracias a fichas rea-

lizadas por la municipalidad, con el fin de calificar cada uno de los bares y según ello tener una mejor puntaje y mayor prestigio al local.

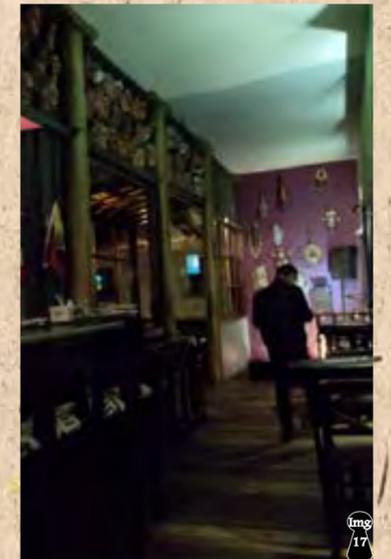


NIDIA FUZZION PARTY



FICHA DE OBSERVACIÓN

ANÁLISIS DE LA CASA A INTERVENIR					
GUÍA DE INSPECCIÓN DE BARES Y DISCOTECAS					
El presente documento tiene como objetivo ser una Guía para la inspección de BARES Y DISCOTECAS, tiene el propósito en primera instancia de obtener indicadores cuantitativos y cualitativos del funcionamiento de los locales privados que prestan estos servicios, y en segunda instancia regular diferentes establecimientos.					
Responsable:					
Id		Profesional		Auxiliar	
Datos Generales					
Fecha		Clave Catastral	2033505	Nombre de local	
Di reción		Foto		Catego- ría	
Propie- tario		Ruc		Activi- dad	
Objetivo					
Evaluar las edificaciones que prestan servicios al publico como bares y discotecas, para identificar factores de riesgo, vulnerabilidad estructural, cumplimiento o incumplimiento de normativas; determinar las mejores practicas de este tipo de establecimiento .					
1. USO DE SUELO					
Objetivo					
Verificar el cumplimiento o no de la REFORMA, ACTUALIZACIÓN, COMPLEMENTACIÓN Y CODIFICACIÓN DE LA ORDENANZA QUE SANCIONA EL PLAN DE ORDENAMIENTO TERRITORIAL DEL CANTÓN CUENCA: DETERMINACIONES PARA EL USO Y OCUPACIÓN DEL SUELO.					
¿Uso de suelo está contemplando en la ordenanza?		Tipo Uso	Principal	¿Otro uso inmueble?	
Usuario Hombre		Usuario Mujer		Usuario Extran- jero	
Usuario Estudian- te		Puntaje Uso de Suelo			



FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)

2. OCUPACIÓN DEL SUELO

Objetivo

Verificar el grado de cumplimiento de las características predominantes del sector.

Tipo implantación		Retiro área verde		Retiro posterior	
Retiro lateral		Puntaje Ocupación Suelo			

3. CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO

Objetivo

Identificar el grado de alteración o conservación del inmueble para el emplazamiento de la actividad.

La fachada está alterada		Tipología arquitectónica alterada		Existe patio	
Instala agregados en fachadas		Puntaje conservación			

4. ESPACIO PÚBLICO

Objetivo

Identificar si para el desarrollo de la actividad ocupa o no el espacio pública

Para el desarrollo de la actividad, ocupa espacio público		Tipo espacio público		Tipo mobiliario espacio público	
		Puntaje espacio público			

5. ESTADO DE LA EDIFICACIÓN

Objetivo

Verificar el estado de la edificación y/o del local, con el fin de determinar la capacidad de mantener el uso

Estado Pisos		Estado muros		Estado Cubiertas	
Estado Puertas		Estado Ventanas		Estado Cielo Raso	
		Puntaje espacio público			



FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)

6. NORMAS DE ARQUITECTURA

Objetivo

Verificar el cumplimiento de las normas de arquitectura relativo al local y/o edificación

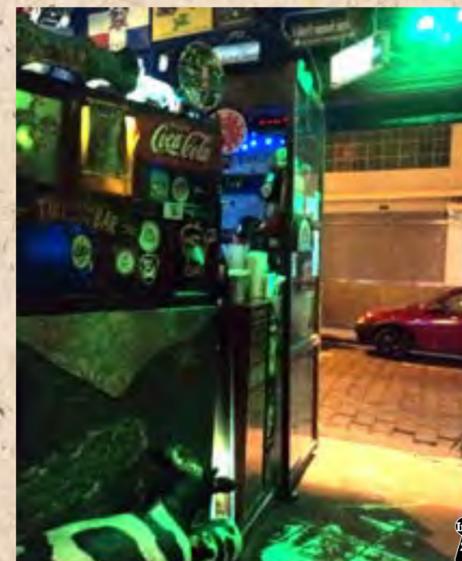
Área aproximada del local		Tenencia del local		Ocupación del local en relación a edificación	
Nivel ocupación establecimiento		Local cuenta con mezzanine		Altura aproximada del mezzanine	
Material entripiso del mezzanine		Material estructura del mezzanine		Cuenta con sistema de ventilación	

7. NORMAS DE ARQUITECTURA, ESPACIOS MÍNIMOS

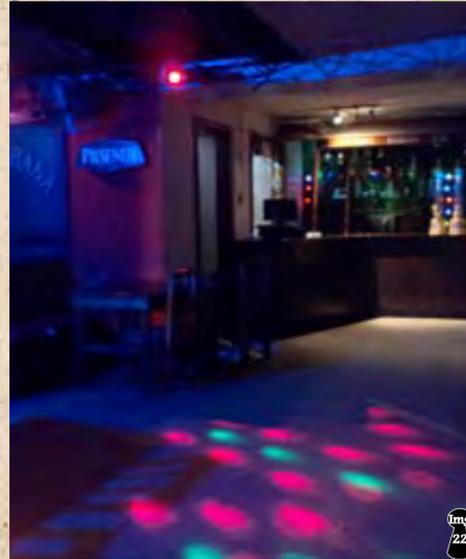
Objetivo

Verificar el cumplimiento de las normas de arquitectura generales (baños, accesibilidad, seguridad, sanidad)

El local cuenta con parqueadero		No. Plazas parqueadero			
Baños para hombres		Estado baños para hombres		Cant. Baños para hombres	
Baños para mujeres		Estado baños para mujeres		Cant. Baños para mujeres	
Baños compartidos		Estado baños compartidos		Cant. Baños compartidos	



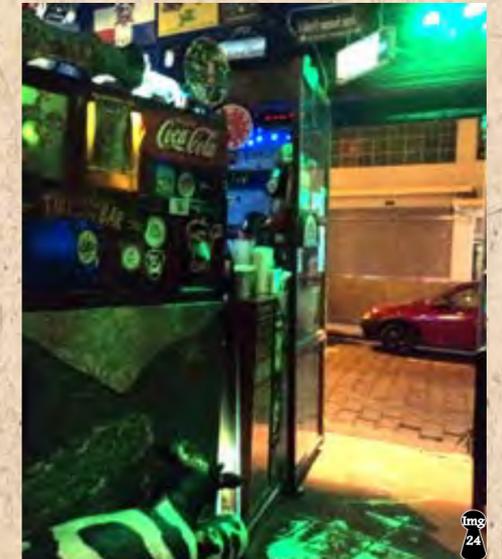
FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)



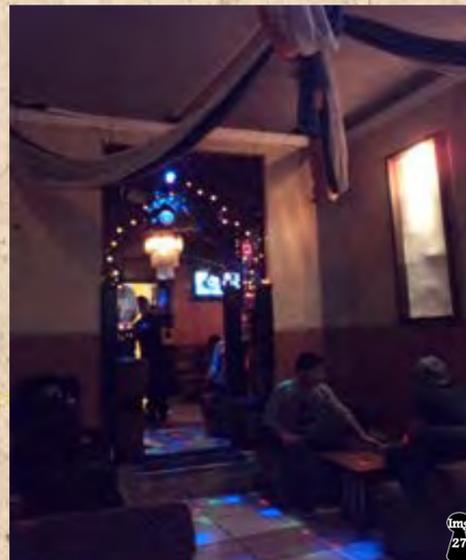
Baños para discapacitados		Estado baños para discapacitados		Cant. Baños para discapacitados	
Baños para personal		Estado baños personal		Cant. Baños para personal	
Acceso diferenciados		Acceso publico		Acceso de servicio	
Acceso vehicular		Cuenta con salida de emergencia		Cuenta con señalización de emergencia	
Cuenta con señalización informativa					
Área de control					
Cuenta con esclusa					
Área de pública					
Cuenta con área pública		Cuenta con barra de servicio		Cuenta con área para pista	
Cuenta con área de mesas		Cuenta con área para guardaropa		Cuenta con escenario	
Cuenta con camerino		Cuenta con área VIP		Cuenta con área para fumadores	
Área de privada					
Cuenta con área para administración		Cuenta con área para gerencia		Cuenta con área para secretaria	
Cuenta con área para caja					

FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)

Área privada personal que labora					
Cabinas de control de audio y video, efectos especiales		Área para DJ		Bodega general alimentos, bebidas	
Área preparación alimentos		¿Almacenamiento de alimentos adecuado?		¿Cuenta con cuarto de maquinas?	
Puntaje normas arquitectónicas					
8. SEGURIDAD					
¿Se observa fisuras, grietas?		Desplome de elementos verticales		¿Se observa asentamientos?	
¿Cuenta con plan de evacuación?		¿Estructuralmente, el local se percibe seguro?			
Amenaza contra incendios					
Reducir la vulnerabilidad de las edificaciones mediante planes y programas de prevención.					
Sistema contra incendios		Cuenta con extintores		Cantidad de extintores	
¿Extintores vigentes?		Gabinete contra incendio		Cantidad de gabinetes contra incendio.	
Detectores de humo		Cantidad detectores de humo		Botón de pánico	
Cantidad de botones de pánico		Apersores		¿Existen elementos de alta combustión?	



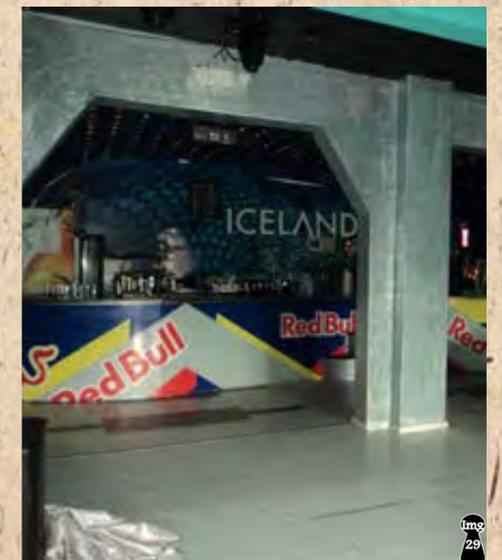
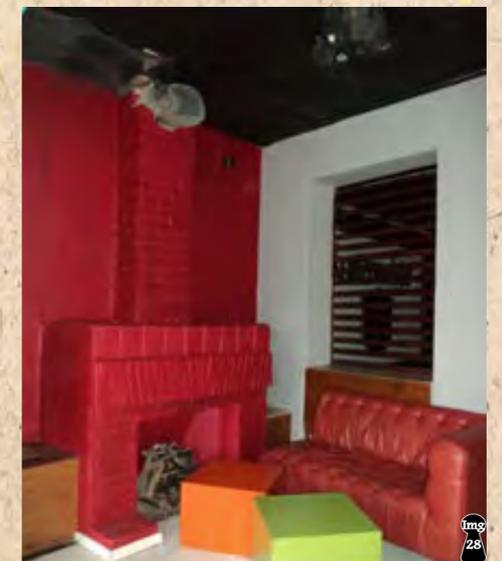
FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)



¿Local cuenta con decoración inflamable?		Puntaje seguridad		
Accesibilidad				
¿Acceso directo a la calle?		¿ Los accesos se encuentran libres en su totalidad?		Cantidad de acceso libre
Existe señalización acceso libre		¿ Posee puertas de emergencia?		Cantidad de puertas de emergencia
¿Puerta de emergencia es real?		¿Están protegidas con barras de empuje?		¿Existen facilidades para las personas con discapacidad?
Puntaje accesibilidad				
Escaleras				
Tipo escalera		Ancho aproximado de las escaleras		Material predominante escaleras
¿Huella y contra huella es reglamentaria?		¿Escalera libre en su totalidad?		Escalera posee luces de emergencia
¿Escalera posee barandas?		¿Huella es antideslizante?		Puntaje escaleras
RAMPAS				
¿Rampas?		¿Cantidad de rampas?		¿Rampas permiten comunicación de ambientes?

FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)

¿Acceso directo a la vía pública?		¿Rampas poseen barandas?		¿Posee acabados de superficies antideslizantes?	
¿Cumple con la pendiente reglamentaria?					
INSTALACIONES					
¿Existen cables expuestos?		¿Cuenta con sistema eléctrico de emergencia?		¿Señalización del sistema eléctrico?	
¿Abastecimiento de gas?		Tipo abastecimiento de gas		Puntaje instalaciones	
9. AMBIENTAL					
Objetivo					
Verificar el grado de cumplimiento del marco legal vigente relativo al medioambiente.					
AMBIENTAL para coordinación con la CGA. Minimizar el impacto de la contaminación ambiental.					
Ruido		Tipo ruido	Alto	Visual	
Humo		Olores		Aglomeración de gente	
Conflicto vehicular		¿Cuenta con buenas practicas ambientales?		¿Recipientes diferenciados?	
Puntaje ambiental					



FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)



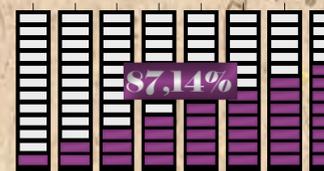
10. IMAGEN				
Objetivo				
Regular y mejorar las condiciones estéticas y de ornato publico de las fachadas, cerramientos de las edificaciones. (Reducir el impacto de la contaminación visual).				
¿El local cuenta con letrero?		¿Cantidad de letreros?		Estado de los letreros
Ancho del letrero		Largo del letrero		Espesor del letrero
Agregados en la edificación		Diferencia de color en fachada, con respecto a la edificación total		¿La fachada está revestida de cerámica?
Color predominante		Puntaje letreros		
Ladrillo				
¿Posee autorización del SRI?		¿Posee autorización de los Bomberos?		¿Posee autorización de la DAHP?
¿Posee autorización de ARCSA?		¿Posee autorización del Ministerio de Turismo?		Puntaje autorizaciones
				promedio general

2.4.2 RESULTADOS

1. PUNTAJE USO DEL SUELO



2. PUNTAJE OCUPACIÓN DEL SUELO



3. PUNTAJE CONSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN (MUNICIPALIDAD DEL CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA)



RESULTADOS

4. PUNTAJE ESPACIO - USUARIO



5. PUNTAJE DE LA EDIFICACIÓN



6. NORMAS ARQUITECTÓNICAS



7. PUNTAJE SEGURIDAD



8. PUNTAJE ACCESIBILIDAD



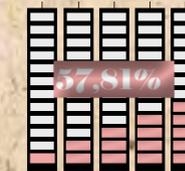
9. PUNTAJE AMBIENTAL



10. PUNTAJE LETREROS



11. PROMEDIO GENERAL

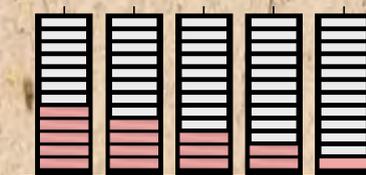


2.5 ENTREVISTAS A JÓVENES

Se realizó entrevistas a distintos jóvenes en un rango de edad de 20 a 30 años y se generaron las siguientes preguntas:

1.) Considerando que 5 es el mayor puntaje y 1 es el menor ¿ qué prefieres realizar con prioridad ?

- 5 Estar con amigos
- 4 Escuchar música
- 3 Ir de copas
- 2 Dar una vuelta
- 1 Ir a bailar

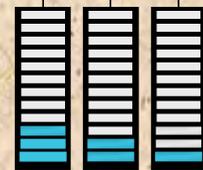




Los jóvenes en su tiempo libre, optan por divertirse, y para ello desarrollan diferentes actividades, entre ellos; salir con amigos, escuchar música, ir de copas, dar una vuelta e ir a bailar, entre otras actividades. De esta manera se apropian del espacio, el cual se convierte en un escenario, donde se puede realizar sus prácticas nocturnas, transportándose a un nuevo lugar.

2.) Lugares a los que prefieres ir. ¿Bar - discoteca - restaurante?

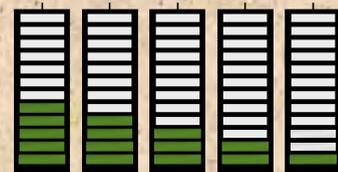
- Bar
- Restaurante
- Discoteca



El lugar preferido de los jóvenes es el bar, porque les gusta estar rodeados de personas de su misma edad, con una luminosidad baja, que haya algo de comer, acompañado de una buena música y licor.

3.) LUGAR QUE PREFIERES IR DE DIVERSION EN EL CENTRO HISTÓRICO? ¿POR QUÉ?

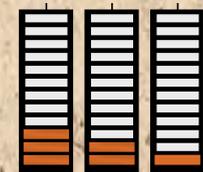
- Cigale
- Inca
- Chippote
- Monday
- Dubai
- Taj Mahal



Todos prefirieron el bar restaurant "La Cigale", ya que cuenta con una cálida luz, muy tenue, existen velas, la música es muy relajada, venden comida muy buena, pueden ver televisión y beber, a más de que van personas de su propia edad.

4.) NUMERO DE ASISTENTES CON LOS QUE SALES

- En grupo
- Con un amigo
- Con pareja



De preferencia salen en grupo de amigos, pero dependiendo de la ocasión, también pueden salir en parejas.

CONCLUSIONES

Luego de un proceso de observación se puede determinar que el centro histórico de la ciudad de Cuenca cuenta con un limitado tipo de entretenimiento para jóvenes, bares y discotecas, de estos centros de esparcimiento como actividad fundamental es consumir drogas y alcohol.

Como dato fundamental para el abordaje del siguiente capítulo de tesis sería interesante, generar actividades donde los jóvenes por medio del espacio se transporten a otro lugar, genere sensaciones distintas en diferentes habitaciones, que no necesiten del alcohol necesariamente para divertirse, concebir una interactividad entre la edificación patrimonial y el sujeto, generando por medio de juegos una interrelación entre los jóvenes, ya que por lo general varios jóvenes recurren a fiestas por sociabilizar, pues buscar la manera de interactuar de diferente manera con las personas que lo rodean. Generar un diseño que propicie la necesidad de volver. La propuesta está destinada a satisfacer a jóvenes de entre 20 a 28 años, funcionara en la noche, por lo que es necesario tomar en cuenta que la luminosidad debería ser tenue y la música debe estar presente en ella.



CAPITULO

3

EXPERIMENTACION

Para la propuesta del modelo conceptual se parte de los criterios obtenidos del diagnóstico que se consiguió en el capítulo anterior. Los criterios del modelo son manifestaciones directamente relacionadas a los aspectos formales de las edificaciones patrimoniales, y las posibles combinaciones innovadoras que puedan ser intervenidas sin alterar y respetando el Patrimonio.

EXPERIMENTACIÓN

3.1

RELACIÓN ENTRE LA EDIFICACIÓN PATRIMONIAL Y EL ESPACIO INTERIOR.

El patrimonio edificado se ve inmerso a las nuevas modalidades de uso, donde reconfiguran el espacio interior, sin embargo, dichas áreas generadas para las actividades nocturnas, se han tornado en una dificultad para la sociedad. Las edificaciones han ido perdiendo su valor, ya que varias intervenciones no han sido lo suficientemente adecuadas y respetuosas para la casa patrimonial, mientras que los centros de esparcimiento han ido aumentando, generando un territorio de apropiación y esparcimiento para los jóvenes.

Cada edificación patrimonial se considera como una obra íntegra a otros bienes arquitectónicos, quiere decir que estos inmuebles pueden estar contruidos de la misma manera y dimensión, pero los valores de cada uno son diferentes, y es por ello que al intervenir en una de estas obras es necesario realizar un análisis tanto del contexto, como del uso ya que va más allá de métodos técnicos.

Es por ello que se han encontrado algunas condicionantes en las edificaciones para una intervención respetuosa de este proyecto.



CONDICIONANTES:

Geometría.

Son las formas constitutivas del espacio interior, donde el área está concedido de intencionalidades y constituye un proceso de medidas selectivas dadas por la definición de la idea central.

Morfología.

En la morfología se desarrolla una estructura formal como resolución a la geometría (matriz geométrica), es el lenguaje de la forma mediante códigos, esta es interpretada por: puntos, líneas, planos volúmenes y reglas por contactación, traslación, rotación, proporción, sustracción, adición, simetría, entre otras.

Concreción.

Es la manera donde el espacio cobra sentido dándole una materialidad a un cuerpo, que puede ser entendida desde el proceso constructivo y de acabado de la forma.

Tomando en cuenta estas propiedades, se obtendrán óptimos resultados

GEOMETRÍA

MORFOLOGÍA

CONCRECIÓN





3.2 RELACIÓN ESCENARIO VERSÁTIL Y ESPACIO INTERIOR

Entendemos por escenarios a espacios con mecanismos prácticos para efectuar cambios momentáneos de ambientación. Los jóvenes buscan espacios de socialización, aptos para el encuentro con los amigos, para compartir una experiencia, conversar e incluso ampliar los vínculos sociales a través de interacciones grupales, están en busca siempre de algo nuevo, generando tendencias, ya sea de moda o cosas

como la tecnología por ejemplo, sin embargo, los espacios a donde suelen acudir en su tiempo de ocio, son lugares permanentes, y es por ello que siempre pasan rotando lugares, buscando siempre un cambio.

Gracias a la tecnología existen varios tipos de construcciones que son fáciles y eficientes, para poder generar espacios. Actualmente en la sociedad contemporánea, es conveniente la comuni-

cación, entre el espacio y el usuario, resulta atractivo e interesante para los jóvenes, sentirse identificados con el espacio, ya sea que los transporte a otro lugar, y pueda tener diferentes sensaciones en el espacio; y este cambie cada cierto tiempo (ya sea semanas, meses) de entorno, y sea que les haga volver a los jóvenes a sentir diferentes sensaciones, y puedan probar algo distinto, y tenga diferentes experiencias cada cierto tiempo. Es ahí donde encontramos una interacción entre el usuario, y el contexto, tenemos su atención hacia el lugar, generando espacios innovadores y de fácil construcción, dejándo ver el patrimonio, respetándolo, mientras que el espacio se convierte en un centro de sociabilización, apto para el encuentro con los amigos, y puedan generar sociabilización.

Se seleccionó a la versatilidad como un condicionante para la intervención en el proyecto, pues generar escenarios versátiles, donde los usuarios puedan acudir a distraerse, generando cada cierto tiempo algo innovador resulta atractivo, al igual que el respeto y la interacción con la edificación patrimonial.

Condicionante:

Versáti:

La versatilidad hace referencia a la rapidez y facilidad de adaptar distintas funciones.



3.3

ENTRETENIMIENTO INNOVADOR



Las formas de entretenimiento de los jóvenes de hoy en día, van desde las pantallas de video, hasta los espacios de encuentro como los bares y discotecas. De esta manera se cree conveniente crear mediante el diseño sitios de recreación innovadores, que llamen la atención de los jóvenes. Ya tienden a aburrirse con facilidad.



Luego de haber realizado el diagnóstico, se puede comprender las diferentes formas de entretenimiento juvenil que existen en la ciudad.

Cuencan da cabida a muchas actividades, respondiendo así, algunas necesidades de los jóvenes de divertirse, compartir con los demás, bailar, expresarse, y relajarse.

Existen diversos modos en el que los jóvenes cuencanos se recrean en las fiestas, con amigos, ir a lugares como cafeterías o bares, las discotecas, entre otros.



Realizar actividades que le agraden a las personas, genera un desestrés, y las actividades que generalmente ayudan a ello pueden ser: bailar, cantar, correr, saltar, gritar, cantar, reír, lanzar. Estas acciones están presentes en todos los centros de esparcimiento, sin embargo la idea es generar un plus a estos, para llamar la atención al usuario, en este caso lo jóvenes.

Se sabe que la innovación parte de crear algo nuevo, o mejorar una versión de lo que ya existe, es ahí donde se van a generar nuevas formas de distracción. La idea es que los jóvenes traten de sociabilizar y divertirse a la vez, sin la necesidad de que el alcohol se torne una actividad principal, en este espacio.

Al establecer reglas y grupos para las batallas de juego, que se realizarán en este espacio, es la manera en la que se obliga a la persona, a conocer tanto a su contrincante, como a su áleador, para poder ganar, los juegos se tornarían una prioridad y más aún cuando tienen un objetivo que cumplir en ese territorio.



3.4 MODELO CONCEPTUAL

Generar un modelo conceptual, en base a las condicionantes que brinda la edificación patrimonial, y los criterios que se han obtenido en los capítulos anteriores.

Para resumir, el modelo conceptual nace del análisis del bien patrimonial y de las posibilidades de intervención, esto depende del profesional, en este caso el diseñador. Las posibles condicionantes que existen en una casa Patrimonial son:

(geometría, morfología, sistema constructivo y/o acabados). Y los componentes al intervenir serian (pisos, paredes y/o cielo rasos), siempre y cuando se deje ver de esta manera lo nuevo y lo existente, llevando una sinergia entre lo patrimonial y la innovación que existirá en la casa. El modelo conceptual es el resultado de un desarrollo positivo, de entender una problemática desde el punto de vista como diseñador.

Generar un escenario versátil, donde el usuario viva diferentes experiencias, sensitivas, ya sea por el entorno o por la actividad que realiza, y de esta manera obtener como resultado un pensamiento positivo, donde las drogas y el alcohol no se tornen prioridad, sino el espacio y la distracción ocupen el primer lugar.

Los criterios que se tomaron en cuenta, gracias al diagnóstico anterior fueron las sensaciones que ocasiona el licor en la persona,

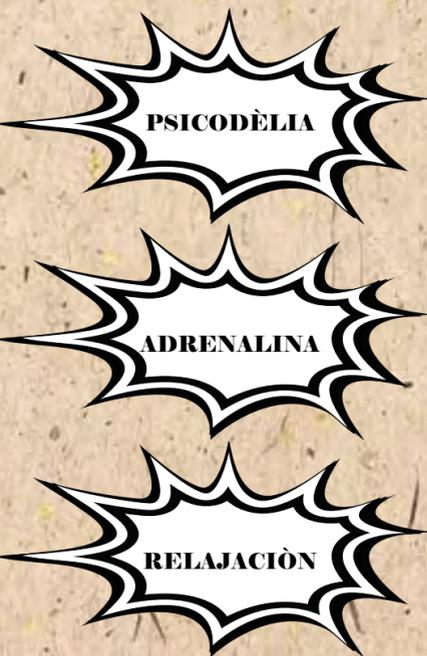
Se sabe que el alcohol ocasiona una dependencia y crea estados de confianza, donde sociabilizar con las personas no es un problema, les lleva a estados de felicidad, una distorsión de la realidad.

Como variables encontramos los efectos que pueden generar las drogas y el alcohol, existen un sin número de efectos, sin embargo se tomaron tres efectos principales del capítulo anterior y son:

Psicodelia: Consta de una substancia psicotrópica, que es un agente químico, que actúa sobre el sistema nervioso, lo cual trae como consecuencia cambios temporales en la percepción, animo, estados de conciencia, ilusiones y alucinaciones.

Adrenalina: La adrenalina es una hormona que segregan las glándulas suprarrenales, una sensación que tiene la persona al realizar una actividad de alto riesgo. El organismo segrega adrenalina cuando se siente amenazado o en peligro. Las posibles reacciones pueden generar taquicardia, ansiedad, temblores, respiraciones profundas o falta de respiración, euforia, sudoración, causa tensiones en el cuerpo, entre otras.

Relajación: Consiste en reducir la tensión física y/o mental de la persona. Por lo general se debe realizar actividades que puedan disminuir el estrés, la ansiedad, la ira, la tensión muscular; la relajación física y mental está relacionada con la alegría, la calma el bienestar personal del individuo, las respiraciones profundas y pausadas, la liviandad, disminución del ritmo cardiaco entre otras.



Otro contexto que se debe tomar en cuenta son parte de los sentidos que van a tomar un papel muy importante en el espacio, pues al generar diferentes tipos de sensaciones, no todos lo van a percibir de la misma manera, y puede ser algo interesante en que el juego o el dinamismo pueda existir entre la sensación y la persona que visita el espacio.

Las variables principales que se tomaron en cuenta para el



espacio fueron:

El tacto: El sentido del tacto permite percibir cualidades de los objetos, estos pueden ser texturas (lisas, rugosas, ásperas, duras, suaves, etc.), también se pueden sentir temperaturas (frio, tropical, caliente, etc), entre otros.

La vista: El sentido de la vista es el que permite al hombre conocer el medio que lo rodea, las imágenes visuales le proporcionan a través

del ojo, información sobre el color, la forma, la distancia, la posición y movimiento de los objetos.

El oído: El sentido del oído está encargado de percibir los sonidos, estos pueden ser agudos, graves, que generen miedo, euforia, relajación, felicidad, entre otros.



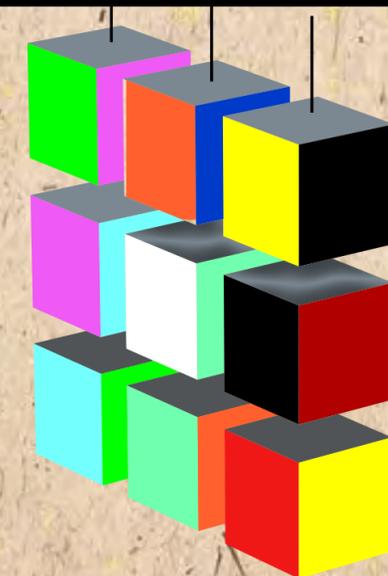
3.5

SISTEMATIZACIÓN DEL MODELO CONCEPTUAL

El sistema que se manejó en el siguiente proyecto fue usando el juego del tres en raya donde cada una de las fichas contaba con las tres variables, ya sea del componente, efecto o sentido. Las reglas del juego consistían en enlazar estas tres variables, tratando de no coincidir o hacer una combinación repetitiva.

Las combinaciones más destacadas fueron las siguientes:

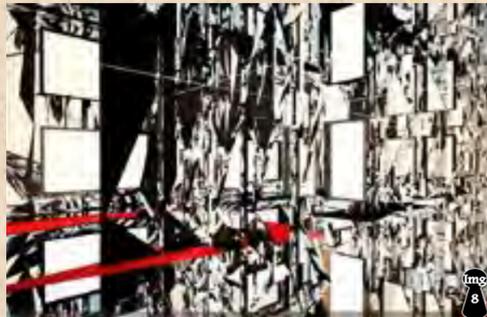
- TODO - ADRENALINA - VISTA
- TODO - PSICODELIA - VISTA
- TODO - PSICODELIA - TACTO
- TODO - ADRENALINA - TACTO
- TODO - RELAJACIÓN - VISTA
- TODO - RELAJACIÓN - OÍDO



RESULTADOS LAS POSIBLES COMBINACIONES

Considerando los condicionantes que nos brindaba las edificaciones patrimoniales, y el tipo de intervención versátil que se eligió, los posibles resultados fueron los siguientes:

TODO - ADRENALINA - VISTA



Al proponer materialidad de reflejos tanto en piso, como en el cielo raso y paredes, se altera el espacio, sin embargo multiplica los rasgos del patrimonio (listones rojos). El espacio genera otra dimensión, por ende una nueva sensación.

TODO - ADRENALINA- TACTO



Crear una sensación de adrenalina entre el piso y cielo raso, ocasiona una interacción entre los jóvenes, sin embargo el espacio no se ve armónico ni homogéneo, es decir, impide ver el patrimonio.

TODO - PSICODELIA - VISTA



Una gráfica, ubicado en el piso y cielo raso, da una sensación de movimiento, genera otro ambiente, los paneles tienen una materialidad de reflejos, que dan una homogeneidad al espacio, y por ende crea un entorno distorsionado.

TODO - ADRENALINA- TACTO



Generar texturas virtuales de agua en el espacio, transmite una sensación de relajación, levedad, armonía, a más de dejar ver lo nuevo y lo existente.

TODO - PSICODELIA- TACTO



Una combinación entre materiales virtuales y concretos, generan una armonía en el espacio, deja ver el todo y sus partes, marcando lo concreto como el elemento existente, y lo virtual como el elemento nuevo.

TODO - ADRENALINA- TACTO



Esta propuesta fue generada con sensores ubicados en el piso, su función era generar música al momento de pisar, es decir, cada persona genera su propia música conforme iba bailando.

HOMÓLOGOS

ANÁLISIS Y ESTUDIO DEL DISEÑO INTERIOR EN EDIFICACIONES PATRIMONIALES



LA CASA DE LA LOMA

Arq: Iván Andrés Quizhpe
Ubicación: Ciudad de Cuenca

Según los arquitectos describen la vivienda de la siguiente manera, la edificación intervenida es una vivienda rural tradicional del siglo XX, Se encuentra en una zona agrícola donde



históricamente era una zona para abastecerse de alimentos. Este diseño, usa la re-utilización como factor fundamental, y hace de la vivien-

vivienda una re funcionalización para generar habitabilidad marcando una dualidad entre materiales existentes y contemporáneos.

El proyecto deja evidenciar lo nuevo y lo existente, de tal manera que fusiona materiales de construcción tradicionales (adobe) como; piedra, la tierra, la madera de eucalipto, la paja, el car-



rizo, son elementos reutilizados, para rehabilitar la estructura original, pero incorpora materiales contemporáneos opuestos a los tradicionales como son: el acero y metal, de esta forma se evidencia la intervención, sin dejar ver la estructura original.

Tecnología: Usa una dualidad entre materiales tradicionales de construcción, y materiales contemporáneos visiblemente livianos, de esta manera genera una continuidad en el espacio, dejando ver el todo y las partes, en este caso los materiales y el distinto uso que se le dio a la casa.

Función: Cumple una mis-

ma función ya que en la historia esta propiedad funcionaba como vivienda, sin embargo al intervenir, se segmentaron de distintas maneras el espacio interior, sin alterar su estructura constructiva y uso.

Expresión: Mantiene una expresión rústica, de acuerdo a las viviendas de la historia, sin embargo la nueva tecnología deja ver la contemporaneidad de la casa.

HOMÓLOGOS

ANÁLISIS Y ESTUDIO DEL DISEÑO INTERIOR EN EDIFICACIONES PATRIMONIALES



CENTRO CULTURAL EL PROHIBIDO

Artista: Eduardo Moscoso.
Ubicación: Ciudad de Cuenca

Es un lugar dedicado al apoyo y difusión de todas las manifestaciones culturales: Música, teatro, pintura, escultura, video, arte, etc.

Se encuentra en la calle La



Contamine 12-102, Cantón Cuenca, parroquia Gil Ramírez Dávalos, provincia del Azuay, República del Ecuador.

Este centro cultural nace

en 1996, es un centro de expresión cultural alternativa, el uso de este lugar generalmente es para una galería, eventos musicales, y se usa también como museo de exhibición de obras.

Actualmente existen en este centro trabajando varios artistas de diferente índole; Artes escénicas, Artes visuales, Artes musicales, Audiovisual.



Este centro de artes, se encuentra en una edificación patrimonial, el espacio no se encuentra alterado por paredes, ni cambios de pisos ni cielos rasos, sin embargo, es un centro diferente a los bares y discotecas, muestra el arte que se encuentra vinculado al espacio, que de alguna manera llama la atención, esta galería exhibe un diferente tipo de arte, generando diferentes tipos de sensaciones a las personas.

Tecnología: Los materiales que son utilizados en el espacio, siguen siendo tradicionales, en la mayoría de artes expresadas en el espacio usa madera y masilla, el espacio se sigue percibiendo como una casa de la historia, deja ver el todo, da una continuidad al espacio.

Función: Anteriormente esta edificación estaba destinada a la vivienda, sin embargo se ha convertido en una casa de

museo, y las actividades que se pueden dar en este centro son diferentes a los museos comunes que existen en Cuenca.

Expresión: El espacio es un tanto tétrico, pues las exhibiciones son fuera de lo común, sin embargo la edificación no se encuentra alterada, y muestra una homogeneidad en el espacio de continuidad.



HOMÓLOGOS

ANÁLISIS Y ESTUDIO DEL DISEÑO INTERIOR EN CENTROS DE ESPARCIMIENTO



Net hasselt House for Contemporary Hasselt, Belgium

Net consiste en múltiples capas de redes flexibles suspendidas en el aire. Las capas planas de la red se conectan posteriormente entre en contra puntos formando así un "paisaje flotante" abierto a los visitantes.



Como relación al tema existente la inestabilidad, levitación y la regresión entre el usuario y el espacio.

Tecnología: Los materiales utilizados en el espacio son livianos. Usa una malla que forma parte del entorno, y parte del anclaje cumple una función, que es la de formar caminos para la circulación.

Función: Como función tenemos el entretenimiento, hace que el usuario, tenga diferentes sensaciones, entre



ellas, la inestabilidad, tensión, adrenalina, entre otros.

Expresión: El espacio se ve segmentado por las mallas que se cruzan a diferentes lado. No existe una homogeneidad. Se ve un contraste entre lo nuevo (en este caso, la malla) y lo existente que es el entorno.



CONCLUSIONES

Luego de las diversas combinaciones que se realizaron, se han obtenido como resultado positivo en los esparcimientos innovadores, generar espacios versátiles, donde los jóvenes puedan experimentar diferentes experiencias y sensaciones cada cierto tiempo, sin dejar de lado la diversión, los juegos donde puedan interrelacionarse entre sí, a más de obtener una interacción con el espacio.



CAPITULO

4

PROPUESTA

El objetivo de este capítulo es generar una propuesta, aportando mediante el diseño a la creación de un lugar de entretenimiento y esparcimiento, versátil, en el que los jóvenes puedan interactuar en la edificación patrimonial y a la vez sociabilicen entre ellos.

PROPUESTA

4.1

ESPECIFICACIONES DE DISEÑO.

4.1

SUMAGLLA

ANÁLISIS PREVIO DE LA EDIFICACIÓN.

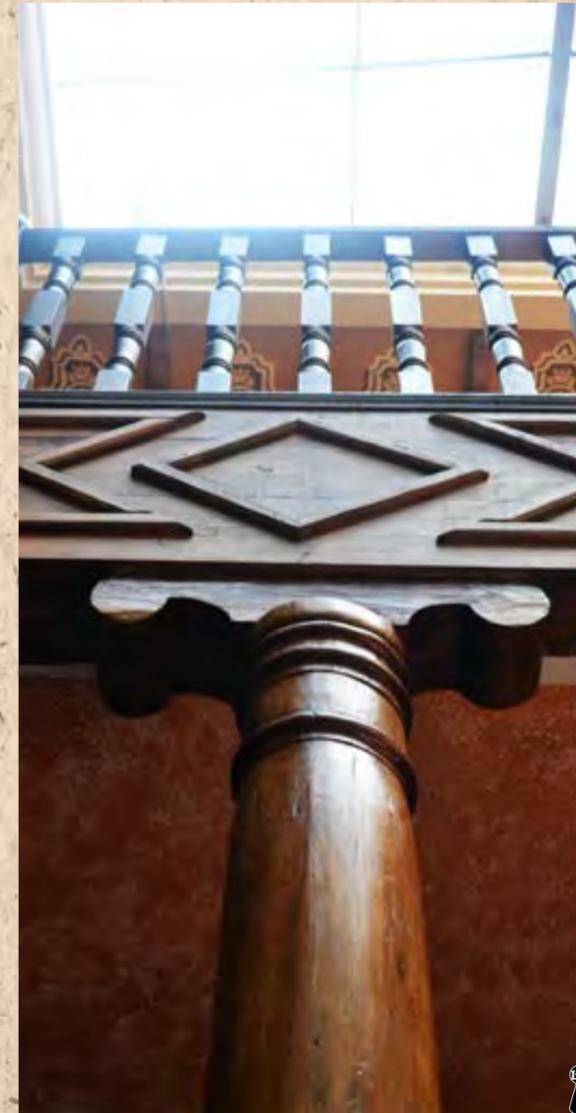
Se eligió realizar este proyecto en el Centro Histórico, porque es parte del pasado de la ciudad, y por ello es necesario e importante tomar precauciones para conservar la edificación, ya que es parte de la historia, cultura y antepasados, la Calle Larga se considera como eje fundamental en



el Centro Histórico, cuenta con viviendas de personajes históricos; un pasado colonial que refleja la arquitectura y es parte de la historia de Cuenca.

La edificación está ubicada en la calle Larga 7-119, Barranco del Tomebamba 1900

La edificación fue creada por su primer propietario Adolfo Vázquez. La fachada cuenta con un juego de puertas y ventanas de madera con paños ciegos decorados con altorrelieves de moldura de fuerte influencia clásica, que imitan



los paños usados en el estilo Luis XIV.

La mitad de la edificación fue vendida al Dr. Alberto Moscoso, y la otra mitad fue heredado por la señora Elena Vázquez de Toral. En el interior los espacios se organizan al entorno de los patios. Dentro de la casa se destacan decoraciones en latón, con figuras francesas en su mayoría ubicadas en el cielo raso, paredes, entre otros.

Cuenta con una fachada posterior que da vista al río Tomebamba, este mirador, está resuelta con tabiques de madera y arcos lobulados rebajados, que se orientan a las huertas y hacia la zona de El Ejido.

(Guía arquitectónica de Cuenca p.98)



CASA SUMAGLLA

ANÁLISIS PREVIO DE LA EDIFICACIÓN

4.1 SUMAGLLA



VALORES

Valor estético:

La fachada cuenta con acabados propios de la época LUIS XIV, clásico.

Atributo: Existen pinturas de óleo, cielo raso y paredes de latón, columnas de madera, paredes de adobe, piso de duela, cielo raso de carrizo.

Valor histórico:

Molduras de fuerte influen-



cia clásica, que imitan los paños usados en el estilo Luis XVI. El bien patrimonial relata bajo qué condiciones y hechos fue construido.

Atributo: Aspecto de la forma del bien patrimonial.

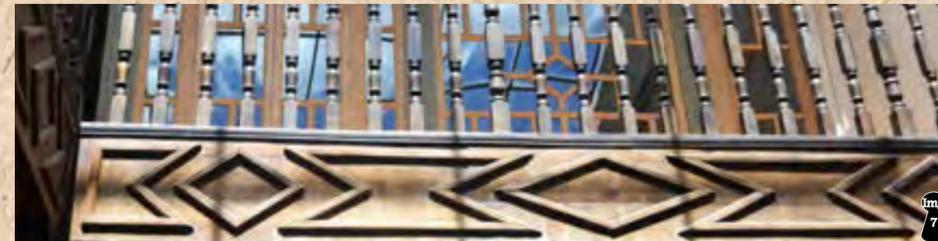
Valor social:

La edificación está relacionada a la memoria social de los ciudadanos siendo testigos de su diario vivir y de su desarrollo progresivo.

Atributo: La edificación como se encuentra.

Valor Tecnológico:

Modelo de construcción típica de la ciudad de Cuenca



Atributo: Sistema constructivo de la edificación, en adobe.

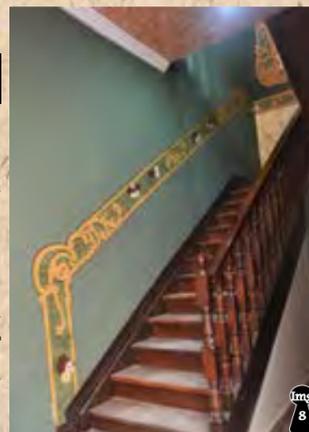
4.2 CONCEPTO CREATIVO

EL CINE - TEMÁTICO.

La propuesta de diseño planteado, tiene el objetivo de generar un espacio de recreación al aire libre y que traslade de un lugar a otro.

La edificación patrimonial, es la representación del pasado, nos transporta a otra época.

De modo que el cine, es un cronista inconsciente de su época, es un gran relator, una especie de abuelo contador de historias. En cada película, hay algo de la historia de su tiempo.



SUMAGLLA. EDIFICACIÓN SIN INTERVENIR

CRITERIOS DE DISEÑO

4.3

SUMAGLLA



Este espacio está dirigido para jóvenes en general, tomando en cuenta que sus hábitos de distracción son bailar, jugar, cantar y beber, este espacio constara con zona de baile (kinect - xbox), zona de cantar (karaoke), zona de video juegos, zona juegos de mesa, zona de comer, y zona de área libre



4.3.1 Funcional

Se trata de un espacio modular, versátil, armable y desarmable, donde pueda generar diferentes escena-

de un día para el otro. Es un sitio, donde los jóvenes encuentren diversión, se desestresen, y puedan socializar sin necesidad de ingerir alcohol.

Superficie:

La superficie consta de un área total de 728m2. La función de este espacio estará basada en el comportamiento de los jóvenes,



que es el socializar, teniendo como prioridad la diversión y no el alcohol.

La sala de video juegos, consta de una televisión de 42", equipos de sonido, audifonos para cada jugador, x-box, y varios juegos.

El juego de batalla que existe en este espacio es, armar grupos de mínimo 3 personas, jugar en red con su oponente, y tratar de ganar. De esta manera las personas que entren al juego podrán compartir momentos de juego, conocer las habilidades de sus aliados para poder ganar.

El premio será un combo gratis de esa noche para cada ganador.





Sala de baile: Esta sala cuenta con equipos de sonido, una televisión de 42", x-box, y varios juegos.

Este juego consiste en armar grupos de 2 o más personas. Es una herramienta de juego que permite que se des estresen, se diviertan e interactúen, el kinect, lee los movimientos del usuario, y los transmite a la pantalla, creando de esta manera que los usuarios vivan diferentes experiencias. Al entrar al juego, cada oponente dependerá del otro, para poder pasar al siguiente nivel, de esta manera se logrará que los usuarios trabajen en conjunto, y puedan compartir momentos.

El premio de este juego será cocteles gratis de la casa.

Sala de karaoke: Este espacio consta de equipos de sonido pantallas de televisión, y micrófonos.

En este caso no existirán batallas, sin embargo se pondrá diferentes tipos de canciones, de diferentes épocas y quien llegue primero al escenario y canta un minuto, obtendrá un premio, esto dependerá del dueño.

Sala de venta de comida: A los jóvenes les gusta salir a comer frecuentemente, es por eso que se cree conveniente tener una zona de comida dentro de este espacio.

Sala de juegos tradicionales: En esta sala constará juegos de mesa.

4.3.2 Tecnológico

La solución técnica para este proyecto es un armado y desarmado de fácil construcción.

La estructura es liviana para poder tener más agilidad y facilidad al momento de cambiar de ambiente.

El sistema de estructura consta de un cubo virtual dentro de la casa, de esta manera se deja ver parte de la intervención, y hace de su estructura es más fija.

La intervención nueva se verá reflejada tanto en cielo raso, como en panelería.

Este sistema constructivo es muy práctico y para su construcción se eligió las planchas de madera para que recubran gran parte de la estructura y poder generar la escenografía, esta madera va cubierto de vinil, el diseño dependerá del espacio.

Los paneles y cielo raso cuentan con rieles por panel e iluminación respectiva, así se completará la sensación que se requiere.

4.3.3 Expresivo

El espacio será versátil, de fácil construcción, de esta manera responde a la necesidad de los jóvenes de cambiar constantemente.

El sistema constructivo forma parte de la expresividad del espacio, sin embargo el revestimiento de madera que con rieles en la estructura cuenta como el elemento principal expresivo, este sera revestido de vinil, su diseño dependerá de cada sala de juego, y la temática que se maneje.

La iluminación será de cololeres, ya que es un centro de diversión y distintos colores expresan alegría.

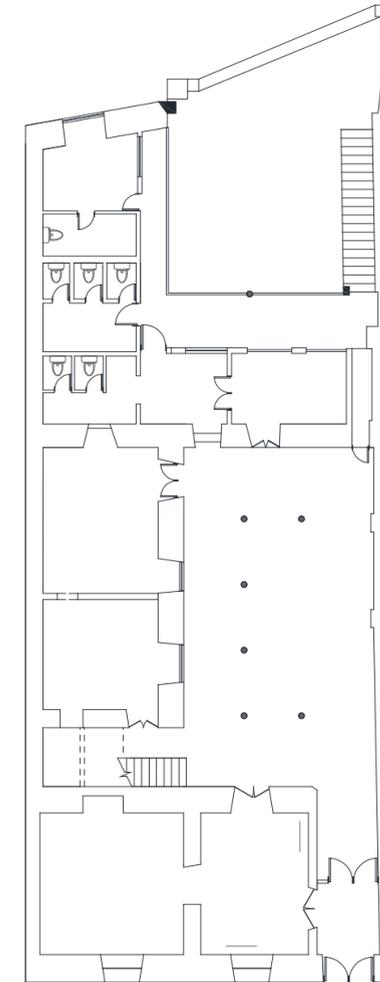
Se propone crear un ambiente ligero, juvenil, dinámico, que te transporte a otro mundo, épocas, generando distintos escenarios de acorde al tema.



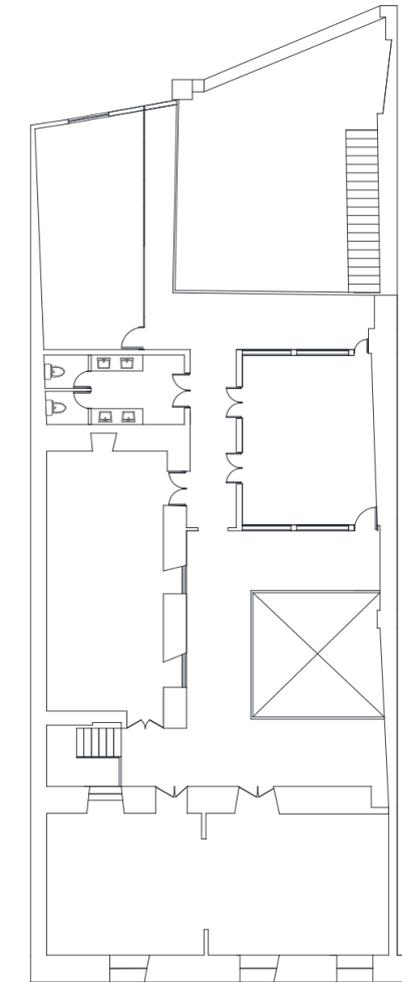
PLANOS

4.4

SUMAGLLA



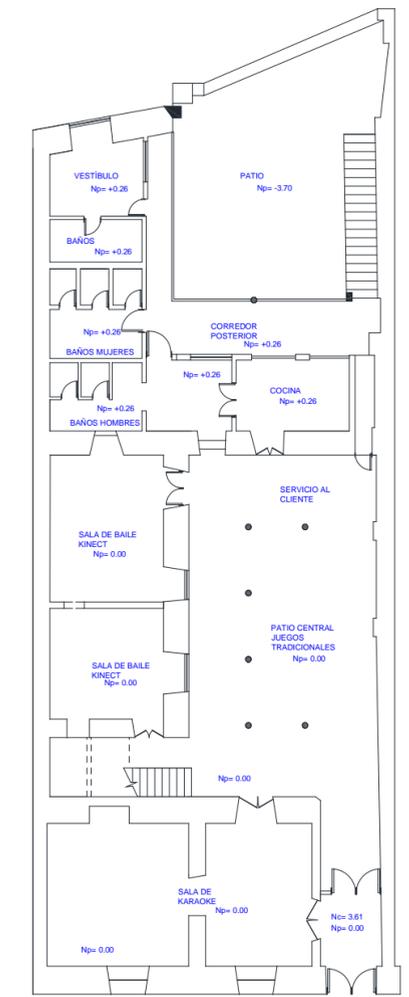
PLANTA BAJA



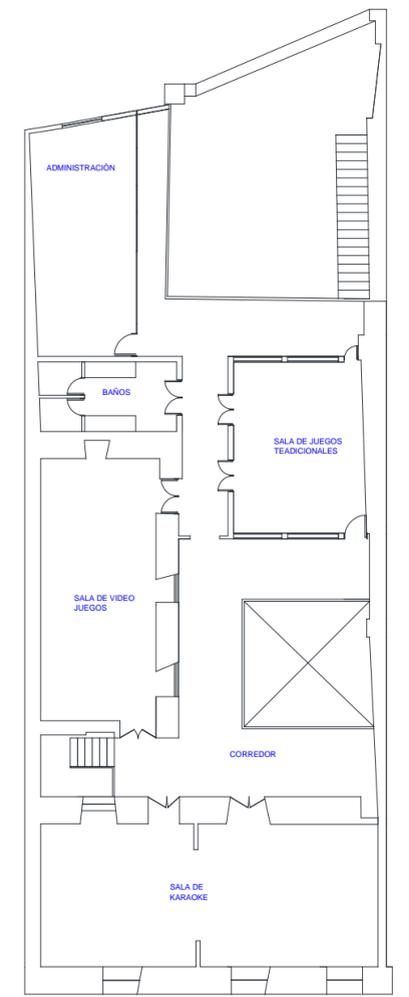
PLANTA ALTA

PLANOS

ZONIFICACIÓN



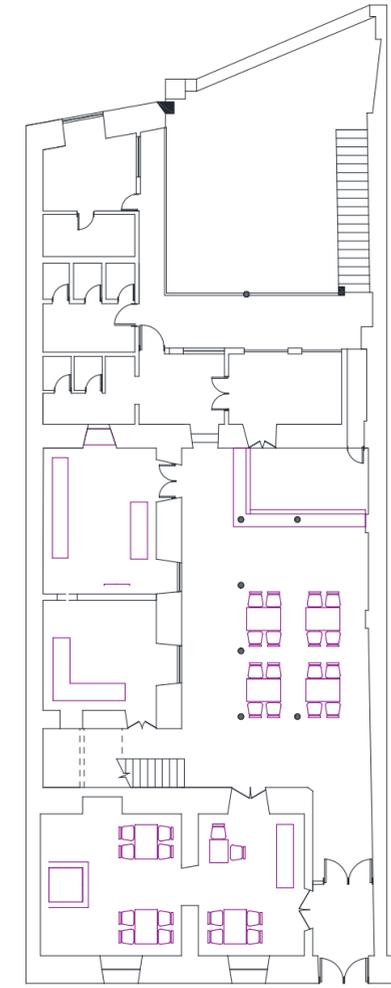
PLANTA BAJA



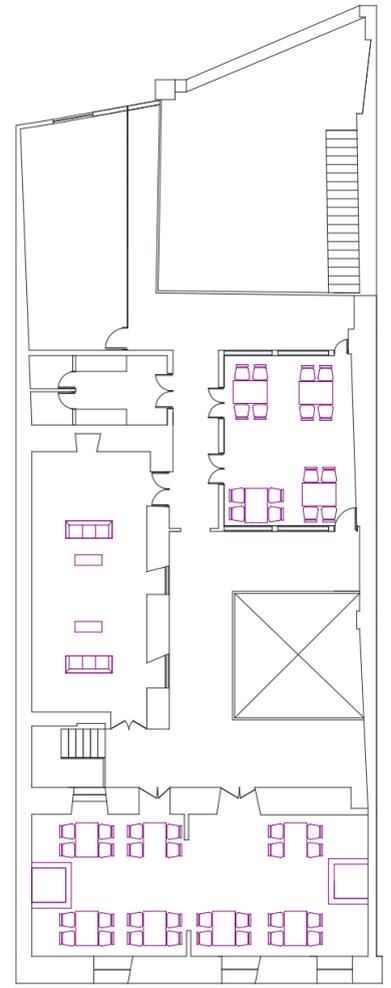
PLANTA ALTA



PLANOS



PLANTA BAJA

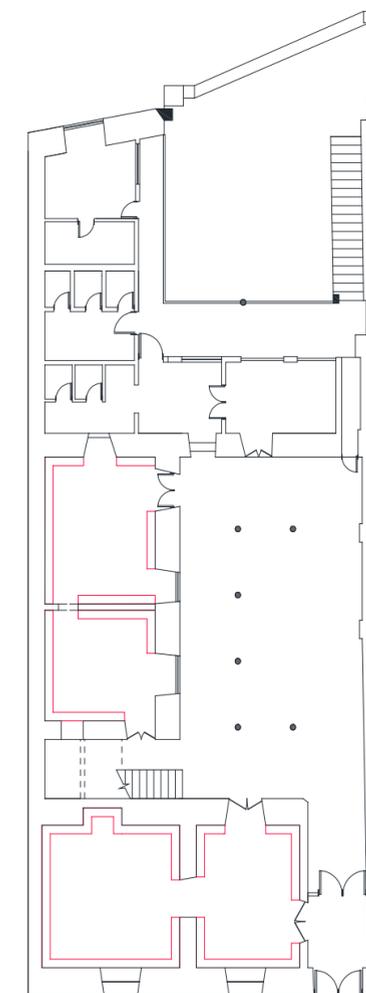


PLANTA ALTA

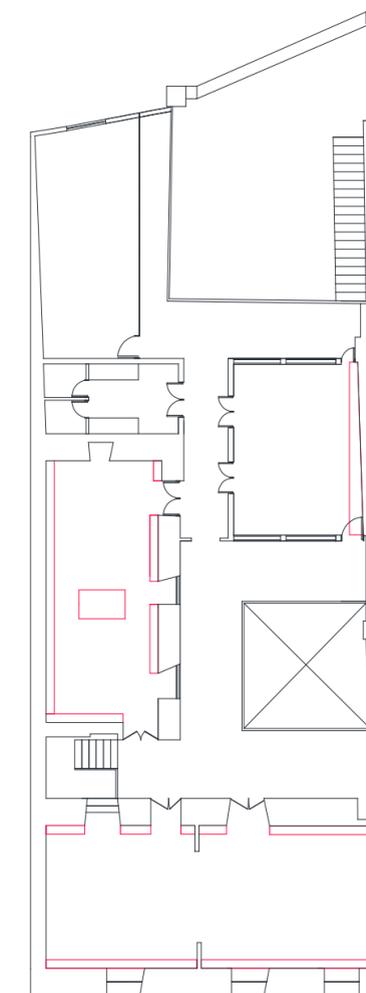


PLANOS

TABIQUERÍA



PLANTA BAJA



PLANTA ALTA



4.4 PERSPECTIVAS



Bienvenidos al pasado.

Patio central, destinado a una sala de comida, se propone resaltar el patrimonio por medio de luces.

La casa transporta al pasado, por ello no se mantiene intacta tanto en los corredores como en el patio central.

Este espacio está destinado para comer, y distraerse con juegos de mesa.

El espacio se tornará con luces de colores por medio de sensores, cuando el patio se encuentre en actividad, sino se cambiará a color blanco.

Casa Sumaglla
Perspectiva del patio central
De noche.

4.4 PERSPECTIVAS



En la parte del fondo hay una atención con medidas más bajas, destinada a la atención para personas discapacitadas.

Casa Sumaglla
Perspectiva del patio central
De noche



PERSPECTIVAS



La lámpara que se encuentra en el patio central tiene la forma de una parte del patrimonio que se ha reflejado más en la casa. Los colores usados en el mobiliario hacen del espacio más armónico, se usó colores similares al latón de las paredes que recubre gran parte de las paredes.

Casa Sumaglla
Perspectiva del patio central
De noche, espacio en actividad.

PERSPECTIVAS



Patio central.
En la parte inferior derecha se reemplazó, una cenefa de madera verde, que era parte de una nueva intervención por el espejo, de esta manera se podrá resaltar gran parte de los atributos de la casa, a más de hacer un espacio dinámico.

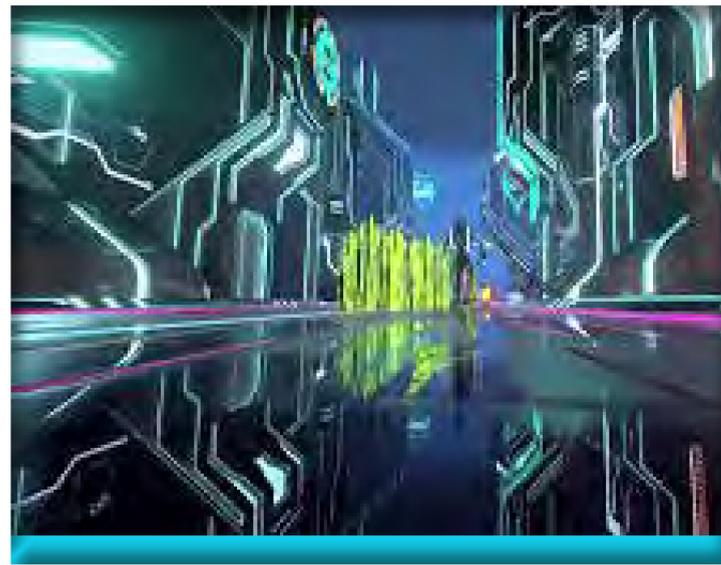
Casa Sumaglla
Perspectiva del patio central
De noche, espacio sin actividad.





VIDEO JUEGOS

SENSACIÓN FUTURISTA



4.4

PERSPECTIVAS



Bienvenidos al futuro.
Este espacio está dirigido a las actividades de video juegos, basados en la película futurista de Tron, se eligió el color blanco, para que existiera un contraste en la iluminación, y existiera una mayor concentración al momento de jugar.

Casa Sumaglla
Perspectiva de la sala de video juegos

4.4 PERSPECTIVAS



Sala de video juegos.
Los paneles tienen formas orgánicas, se tomo la morfología de figuras contundentes del patrimonio.

Casa Sumaglla
Perspectiva de la sala de video juegos

4.4 PERSPECTIVAS



Los paneles cuentan con pivotes para que al momento de que los usuarios empiecen a jugar, se apaguen las luces generales y obtengan luz del interior de los paneles.
Existe una interacción entre los paneles, el usuario y el patrimonio, ya que al momento de mover los paneles se deja ver parte del patrimonio iluminado.

Casa Sumaglla
Perspectiva de la sala de video juegos





Karaoke

Sensación retro



4.4

PERSPECTIVAS



Bienvenido a el pasado.
Sala de karaoke.
Se eligió el tema de Grease, para poder generar un ambiente retro.
El mobiliario es con material acrílico, para poder dejar parte del patrimonio, en este caso el latón que se encuentra alrededor del espacio.

Casa Sumaglla
Perspectiva de la sala de karaoke



4.4 PERSPECTIVAS



Sala de karaoke.
Este espacio esta diseñado para que los jó venes puedan cantar, y generar batallas entre ellos y puedan compartir momentos.

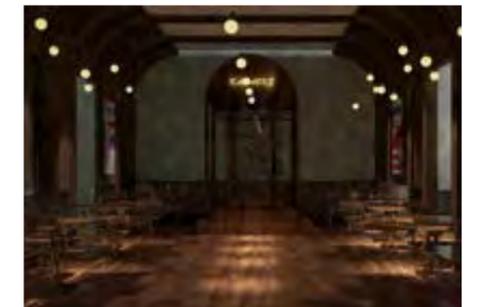
Casa Sumaglla
Perspectiva de noche en la sala de karaoke.

4.4 PERSPECTIVAS



Sala de karaoke

Casa Sumaglla
Perspectiva de la sala de karaoke





JUEGOS TRADICIONALES PASADO



4.4

PERSPECTIVAS



Bienvenido a la casa patrimonial.
En esta sala se propone que los jóvenes
puedan distraerse con juegos de mesa.

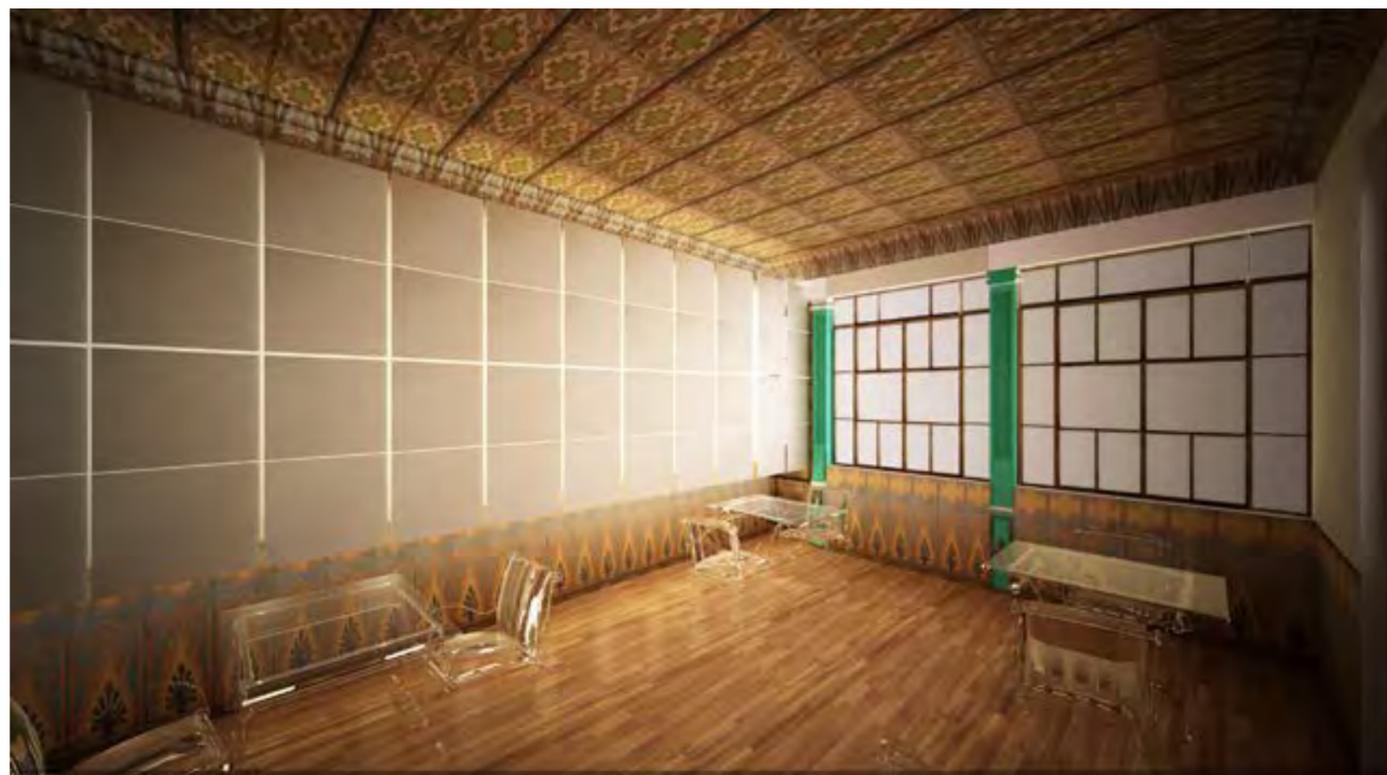
Los muebles son acrílicos ya que dejan
ver el patrimonio.

Casa Sumaglla
Perspectiva de la sala e juegos tradicionales



4.4

PERSPECTIVAS

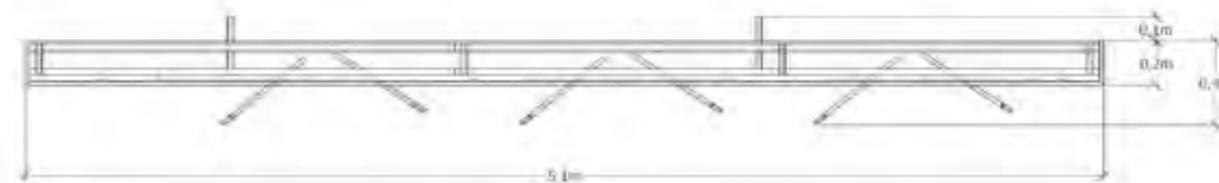


Sala de juegos tradicionales.
El panel proporciona un uso interactivo y fortalece la relación espacio – usuario.

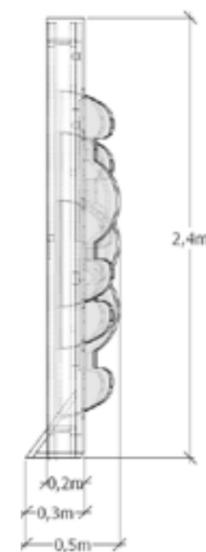
Casa Sumaglla
Perspectiva de la sala e juegos tradicionales

4.5

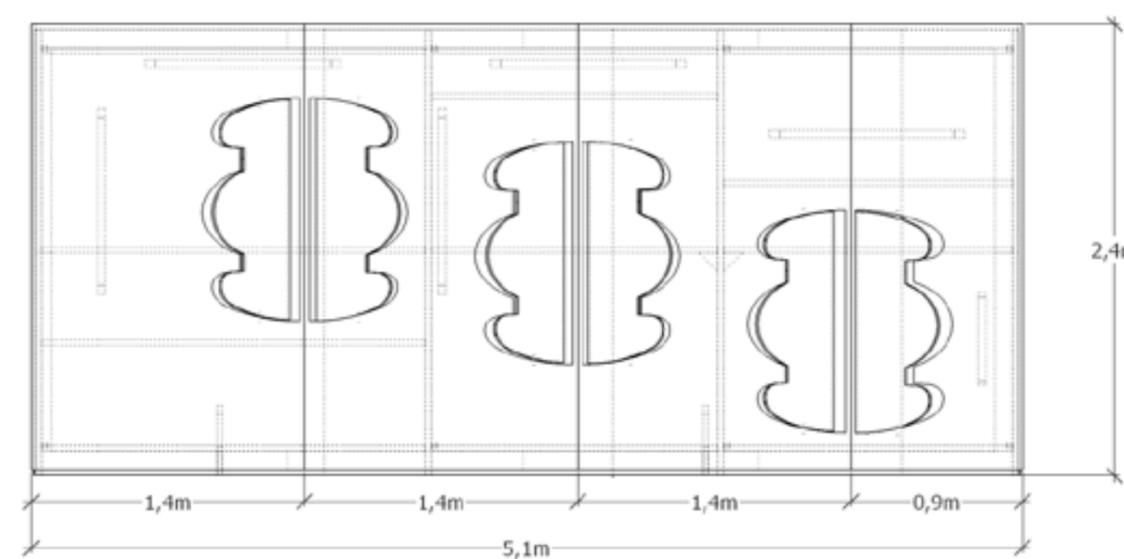
DETALLES CONSTRUCTIVOS



PLANTA



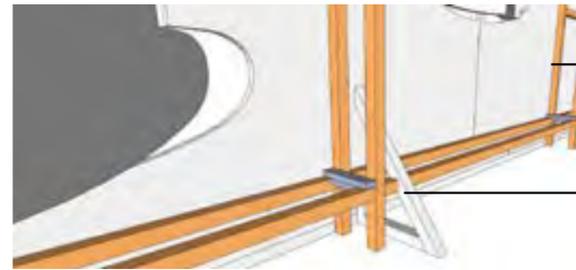
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



4.5 DETALLES CONSTRUCTIVOS



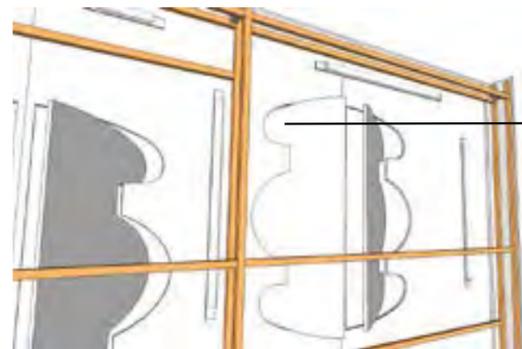
Perfil metálico de 5mm

Soporte metálico de 5mm



Tubo metálico

Lámina de madera de 3cm

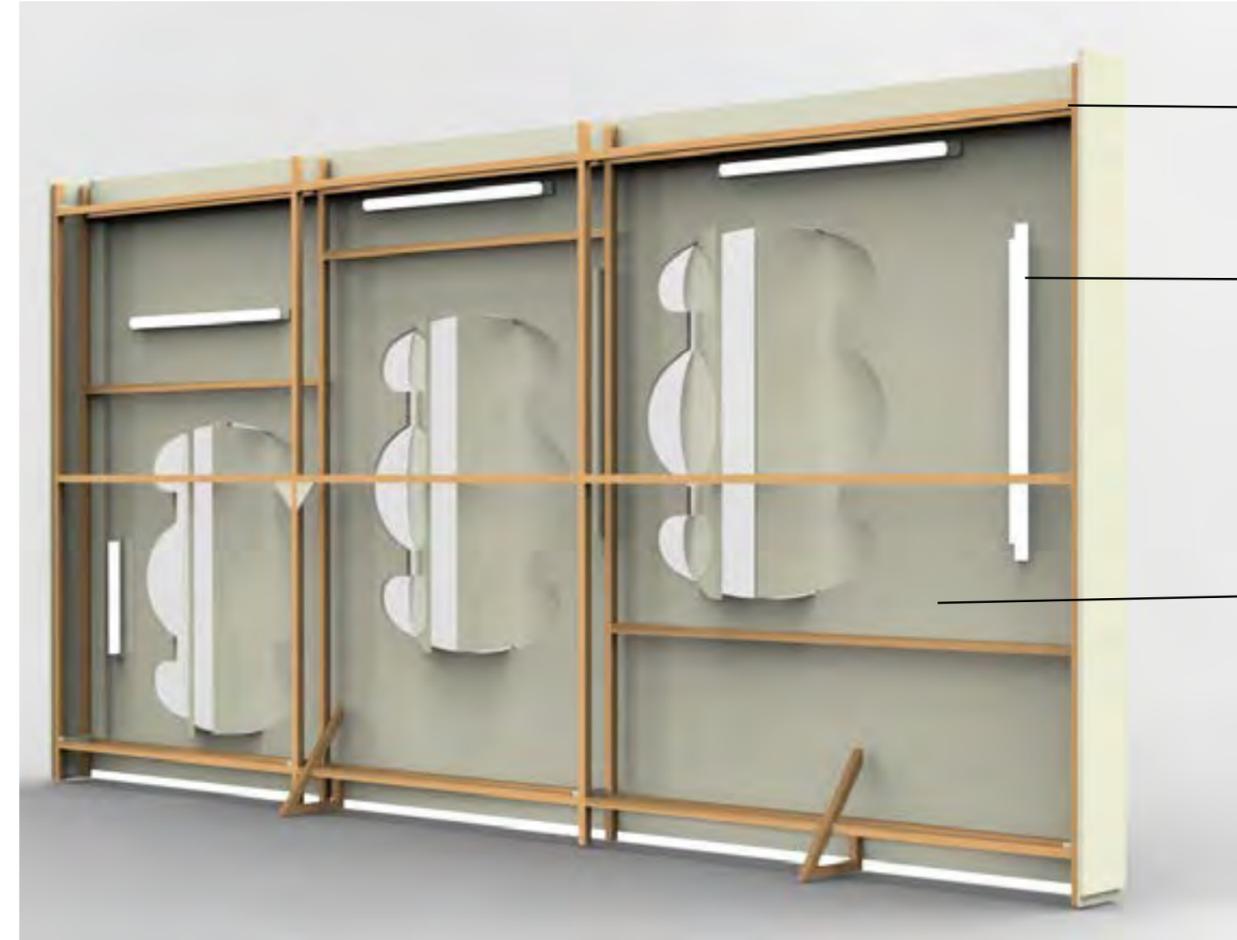


Iluminación led.
Tubo fluorescente.



PERSPECTIVA GENERAL DE LA ES-
TRUCTURA DE SOPORTE

4.5 DETALLES CONSTRUCTIVOS



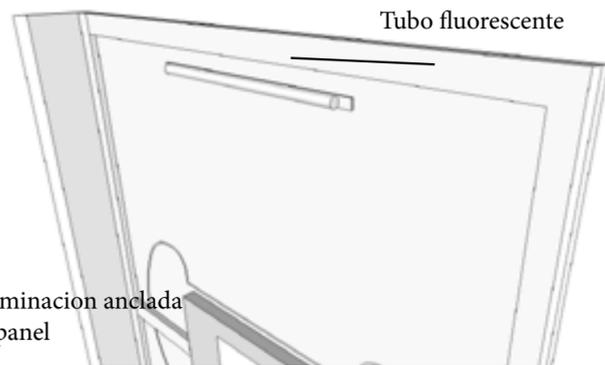
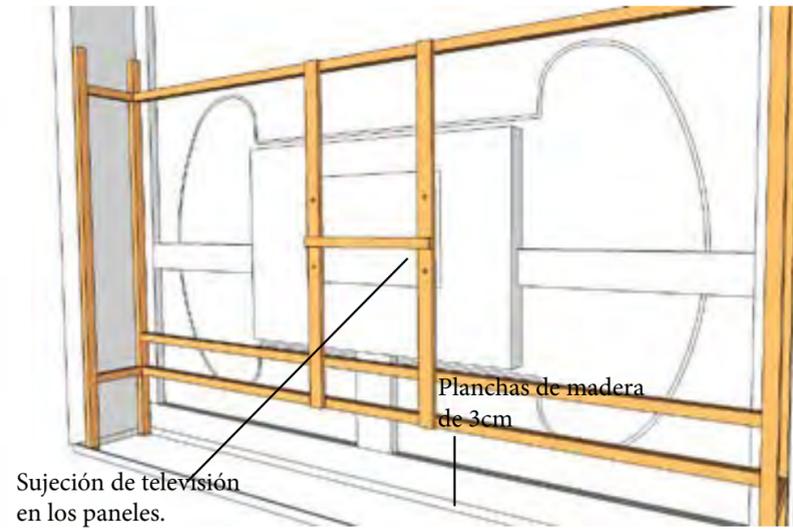
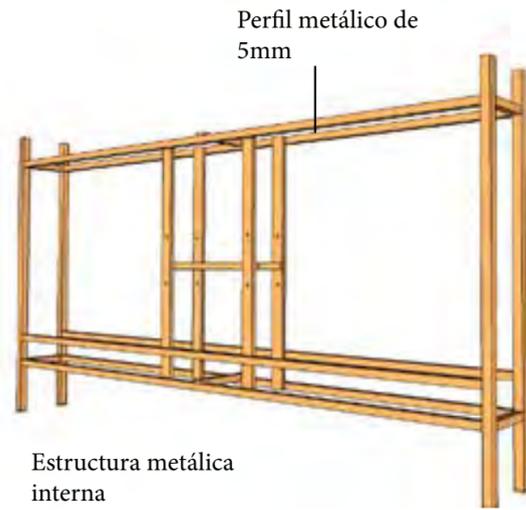
Estructura metálica

Tubo fluorescente

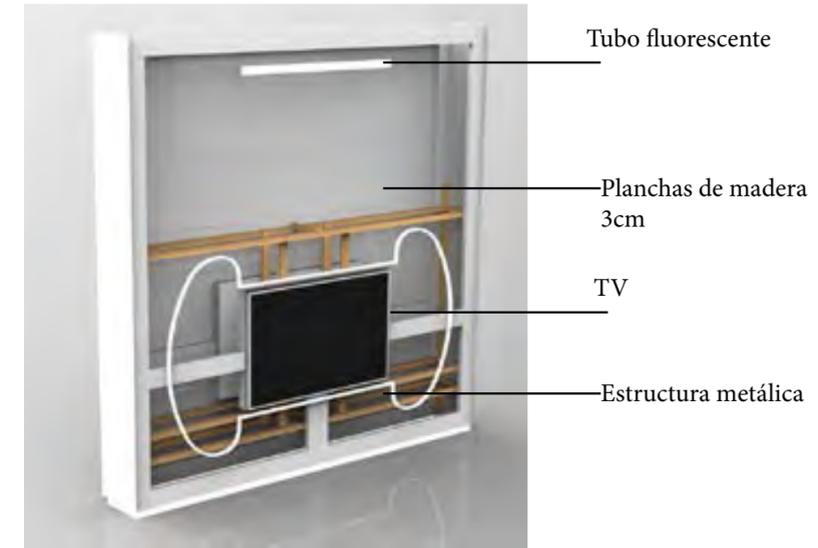
Plancha de madera
3cm



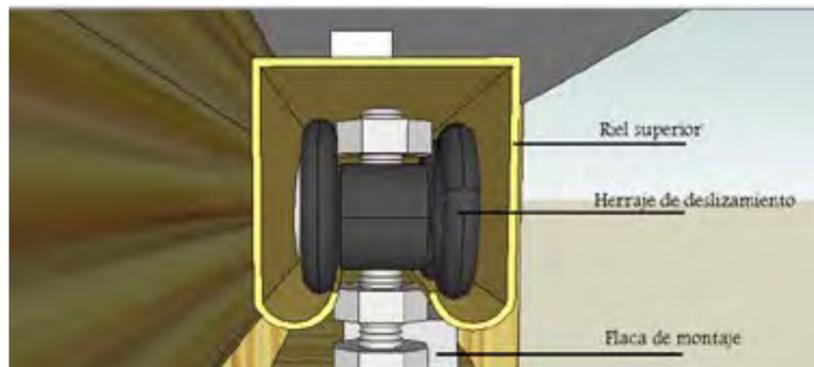
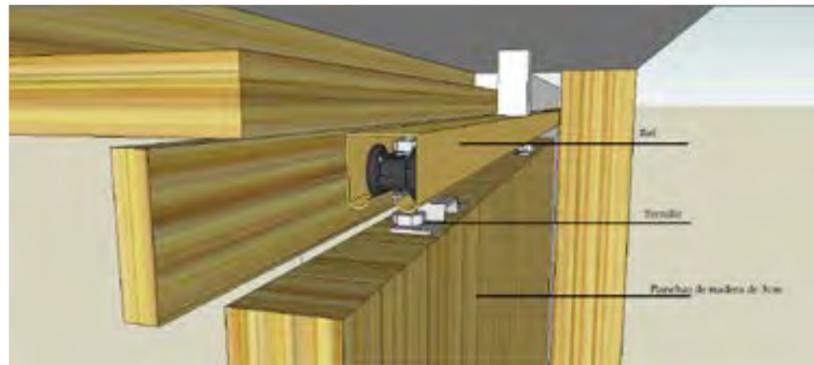
4.5 DETALLES CONSTRUCTIVOS



4.5 DETALLES CONSTRUCTIVOS



4.5 DETALLES CONSTRUCTIVOS



CONCLUSIÓN

La edificación patrimonial es símbolo de la comunidad y de la diversidad de la humanidad que refleja los valores en sus atributos. La ciudad de Cuenca en especial el centro histórico requiere de un lugar de recreación innovadora, donde su objetivo principal no se torne en el alcohol, sin embargo la sociedad esta tan aferrada a tal actividad, que se le dificulta encontrar otros tipos de diversión; los narcóticos y licores generan en los sujetos estados de dependencia, es por ello que recurren nuevamente a las mismas actividades. Los centros de entretenimiento en la actualidad no han sido edificaciones planificadas para ese uso en específico, sin embargo la municipalidad de Cuenca exige el cumplimiento de ordenanzas, para una mejor atención al usuario, y una conservación juiciosa en las casas patrimoniales. Las moradas estaban destinadas a un uso de vivienda y al pasar los años la gente se ha ido desplazando por los alrededores de la ciudad, dando un nuevo uso a las edificaciones.

Las personas al consumir drogas y/o alcohol sienten un bienestar, una desinhibición en el cuerpo, se encuentran en su éxtasis, encuentran un aumento de confianza en uno mismo, donde facilitan las posibilidades de sociabilizar, sin embargo, conforme se va aumentando la cantidad, todos estos síntomas se acentúan negativamente, adoptando la descoordinación de movimientos y de equilibrio, perdida de reflejos, entre otros. Los jóvenes por lo general se divierten en grupo, siendo esto algo particular de los humanos, de siempre relacionarnos con otras personas. Los territorios juveniles utilizados como lugares de recreación en el centro histórico son múltiples y variados, entre ellos, los más concurridos los bares, ya que la ambientación, (música, luz, espacio, comida) del mismo son de agrado para la juventud.

Se obtuvo como resultado final que las intervenciones respetuosas en edificaciones patrimoniales, son posibles, gracias a la tecnología y los sistemas constructivos. La propuesta está dirigida a realizar varios escenarios desmontables y versátiles para diferentes usos, ya sea culturales, de diversión o exhibición, entre otros.



BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 1

BIBLIOGRAFÍA DE LIBROS.

- Monsalve Moreno, 2008, VIVIENDO EL PATRIMONIO, Cuenca – Ecuador, Dirección de Áreas Históricas Patrimoniales.
- Ordenanza 2010
- Andrés Abad Merchán, Fausto Cardoso Martínez, Hernán Crespo Toral (+), Felipe Díaz Heredia, Gabriela Eljuri Jaramillo, Diego Jaramillo Paredes, Juan Martínez Botrero, Diego Demetrio Orellana, Catalina Sojos Mata, Leonardo Torres León, Michurin Vélez Valarezo.. (2010).Cuenca Patrimonial. Cuenca-Ecuador: Diego Demetrio Orellana.
- Ministerio Coordinador de Patrimonio. (2012). Introducción al Patrimonio Cultural. Quito-Ecuador: Alfonso Ortiz Crespo.
- Silva Bañidas Andrea.2015.El diseño interior en el patrimonio edificado. Tesis de pregrado presentada en la Universidad del Azuay. Cuenca-Ecuador.

BIBLIOGRAFÍA WEB.

- <http://www.ecuadorexplorer.com/es/html/cultura-cuencana.html>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Rehabilitaci%C3%B3n_de_centros_hist%C3%B3ricos
- <http://web.ua.es/es/revista-geographos-giecryal/documentos/joaquín-santamaria.pdf?noCache=1358423295001>
- <http://www.elcomercio.com/actualidad/cuenca-busca-ideas-revitalizar-centro.html>
- <http://www.clave.com.ec/2016/01/05/ciudades-inteligentes/>
- http://www.todopatrimonio.com/pdf/cicop2010/133_Actas_Cicop2010.pdf
- <http://www.interiorgrafico.com/edicion/decima-segunda-edicion-septiembre-2012/el-diseno-interior-en-el-campo-de-la-restauracion-y-conservacion>
- <http://es.thefreedictionary.com/atributo>
- <http://www.uazuay.edu.ec/cultura/coloquio/num12.pdf>
- <http://www.deperu.com/esparcimiento/>
- <http://iefangel.org/proyectos/el-uso-del-tiempo-libre-como-espacio-para-el-sano-esparcimiento/>
- <http://cintel.org.co/innovacion/ciudades-inteligentes/>
- <http://www.elmercurio.com.ec/482534-comision-de-cuenca-digital-tuvo-primer-encuentro/#.VpzsjlKhvv4>
- <http://www.elmercurio.com.ec/264811-cuenca-declarada-como-%E2%80%99Ciudad-universitaria%E2%80%9D/#.VpzssVKhvv4>
- <http://www.colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/5889-experiencias-exitosas-de-ciudades-digitales.html>
- http://www.etapa.net.ec/Noticias/newid/79/title/MUNICIPALIDAD_DE_CUENCA_PRESENTA_PROYECTO_CUENCA_CIUADAD_DIGITAL_
- <http://definicion.de/centro-cultural/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa#Definici.C3.B3n>

BIBLIOGRAFÍA IMÁGENES

- IMG 1 <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/172796-cuenca-entre-mejores-destinos-del-ecuador/>
- IMG 2 <https://www.google.com.ec/search?q=patrimonios+tradicionales+de+cuenca&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwih>
- IMG 3 <http://http://www.andesamazonjourney.com/>
- IMG 4 <http://www.elcomercio.com/actualidad/iconos-patrimoniales-cuenca-azuay-ecuador.html>

BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 1

- IMG 5 https://www.google.com.ec/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACZeRkOdJ871KijjHfoXDYF65ctaMRTbEg3f-2mafBdginIBoCbeT6CphlPMEVid2VpFcGJnpci-Cx5Hq-x7XRLKCIPSoSCccWhcNgXrlyEUrBVTqEnkCtKhJ1oxFNsSDd_14RqWU01cUU8SkqEgnaZp8F2CocGBG1akuS5SSOcyoSCWhxt5PoKmGUExjq8FyyOPw-FKhIj8wRWJ3ZWkVwR-Y5n0dpQQZlqEgkYmelyLLHkehFzJrQAEsaoXyoSCb7HtdEsoI9g9EUrAn8t7IsKv&q=pasaje%20leon%20cuenca&noj=1&ved=0ahUKEwiY-2duLo8zNAhVFrB4KHUrQa2cQ9C8ICQ&dpr=1.2&biw=1138&bih=529#imgrc=0fx0e9CL_ZmJlM%3A
- <http://www.abc.es/sociedad/20140910/abci-iglesias-desacralizadas-discotecas-201409092057.html>
- https://www.google.com.ec/search?q=el+mercado+cuenca&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwigiMyKwc3NAhX-J1h4KHS6YBVIQ_AUIBigB#tbm=isch&tbs=rimg%3ACVUmZMm8oxKhIjyrwC6_15bgjBLvGhipeg-Y9mjj8BkkkO1BSm3ooV086qBjsUwBFDTZaM5euYOE1Z-vVPBSy8-RcGCoSCbKvAlr_1luCMESleL5yjBof2KhIJEu8aGKI6D5gRgeaOZzZwxtcqEgn2aOPwGSSQ7RHI3599iyOQ9yoSCUFKbeihXTzqEXeqXOLEcsLKHJJoEmx-TAEUNNkR-89lwtAb1EUqEglozl65g4TVmxHuezgX2UmpHioSCdU8FLLz5FwYERJJCw17PpX&q=iglesia%20discoteca&imgrc=Eu8aGKI6D5ivFM%3A
- <http://champagnesweets.com/2013/01/15/ice-bar-contest-in-ontario/>
- IMG 14 <http://quehacerenvigo.es/face-paint-san-valentin-neon-party/>
- img 15 <https://es.pinterest.com/pin/538039486713432650/>
- img 16 <https://es.pinterest.com/pin/223561568976973849/>
- IMG 17 https://www.google.com.ec/search?q=innovacion&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjx-ri9is7NAhV-G6x4KHcjfB8kQ_AUIBigB#imgrc=15khFmE1qoBgOM%3A
- img 18 <http://visuall.net/2011/02/23/interesting-hotel-projects-hotel-puerta-america-part-i/>
- img 19 <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/bf/5f/1e/bf5f1e82d7bd3aa2fc89d850edec8fa0.jpg>
- A8 <http://criticayopinioncultural.blogspot.com/2010/05/sursum-corda-cuenca-patrimonial-un.html>
- A9 <http://criticayopinioncultural.blogspot.com/2010/05/sursum-corda-cuenca-patrimonial-un.html>
- A10 <http://criticayopinioncultural.blogspot.com/2010/05/sursum-corda-cuenca-patrimonial-un.html>
- A11 Fotografía del Autor
- A12 Fotografía del Autor
- A13 https://www.buzzfeed.com/ariellecalderon/26-home-theaters-you-wish-you-owned?crlf.pid=camp.KXUNZv73ZRcE?sub&utm_term=.fkGW4QkOd#.pd-9QjD82v
- A14 <http://www.desontis.com/android-juegos-beber-adultos/>
- A15 <https://www.homify.co.uk/ideabooks/51556/man-cave-memorabilia>
- A16 <http://www.tapestrys.info/blacklight-tapestry/blacklight-tapestry-wall-hangings/>
- A 17 <https://sites.google.com/site/avancesenelcampotecnologico/introducci>
- A18 <http://www.hoteles-catalonia.com/blog/tecnologia-de-ultima-generacion-revoluciona-los-espacios-para-eventos-del-catalonia-barcelona-plaza/>
- A 19 <http://www.biobiochile.cl/noticias/2014/Q1/16/estas-son-las-10-oficinas-mas-increibles-del-mundo.shtml>

BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 2

BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

-IMG 1 http://www.bloglovin.com/frame?post=2042257633&group=0&frame_type=a&blog=4124327&link=aHR0cDovL2dhbG1lZXRzZ2xhbS5jb20vM-jAxMy8xMi9iZXNOLXNhGVzLWFuZC1zdGVhbHMv&frame=1&click=0&user=3119157
IMG 2 <http://tipsybartender.tumblr.com/post/124574017823/genius-its-spin-the-bottle-on-steroids-i-wanna>
IMG 3 <http://www.digital-photography-bureau.com/nightclub-photography-tips.html>
img 4 <http://www.respectpoint.com/create-a-respect/>
img 5 <http://c-rybabies.tumblr.com/>
IMG 6 <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=1446817&page=667>
IMG 7 AUTOR
img 8 <http://blog.psicoactiva.com/alcohol-efectos-del-consumo-consumo-de-riesgo-y-dependencia/>
img 9 <http://vistazo.com/seccion/salud/los-verdaderos-efectos-de-mezclar-sexo-y-alcohol>
IMG 10 <http://www.10puntos.com/10-efectos-que-produce-el-tomar-alcohol/>
img 11 autor
img 12 <https://login.yahoo.com/config/login?.src=flickrsignin&pc=8190&scrumb=0&pd=c%3DH6T9XcS72e4mRnW3NpTAiU8ZkA--&intl=ec&lang=es-us&mg=1&done=https%3A%2F%2Flogin.yahoo.com%2Fconfig%2Fvalidate%3Fsrc%3Dflickrsignin%26.pc%3D8190%26.scrumb%3D0%26.pd%3Dc%253DJvVF95K62e6PzdPu7MBv2V8-%26.intl%3Dec%26.done%3Dhttps%253A%252F%252Fwww.flickr.com%252Fsignin%252Fyahoo%252F%253Ferdir%253D%25252Fphotos%25252Fmollystrohl%25252F5326430090%25252Ffin%25252Fphotostream>
13-31 Autor
32 <https://login.yahoo.com/config/login?.src=flickrsignin&pc=8190&scrumb=0&pd=c%3DH6T9XcS72e4mRnW3NpTAiU8ZkA--&intl=ec&lang=es-us&mg=1&done=https%3A%2F%2Flogin.yahoo.com%2Fconfig%2Fvalidate%3Fsrc%3Dflickrsignin%26.pc%3D8190%26.scrumb%3D0%26.pd%3Dc%253DJvVF95K62e6PzdPu7MBv2V8-%26.intl%3Dec%26.done%3Dhttps%253A%252F%252Fwww.flickr.com%252Fsignin%252Fyahoo%252F%253Ferdir%253D%25252Fphotos%25252Fmollystrohl%25252F5326430090%25252Ffin%25252Fphotostream>
IMG 33 <http://wefollowpics.com/best-friends-because-i-want-pictures-like-this-with-you/>
IIMG 34 <http://www.viralanimal.com/>

Capítulo 3

BIBLIOGRAFÍA DE WEB

- https://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnica_de_relajaci%C3%B3n
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Adrenalina>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Psicodelia>
- <http://iefangel.org/proyectos/el-uso-del-tiempo-libre-como-espacio-para-el-sano-esparcimiento/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Tacto>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Visi%C3%B3n>
- <http://www.monografias.com/trabajos/sentidovista/sentidovista.shtml>
<http://www.monografias.com/trabajos/sentidovista/sentidovista.shtml>

BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 3

<http://www.moillusions.com/illusion-carpet-in-the-game-store/>
<http://www.enlightermagazine.com/projects/museum-science-industry-focus>
<http://omotio.com/una-piscina-multicolor-para-toda-la-familia-y-amigos/>
- B8 <http://www.abc.es/20120306/sociedad/abci-alcohol-plan-drogas-201203061204.html>

BIBLIOGRAFIA IMÁGENES.

IMG 1 autor
IMG2 http://www.archdaily.com/363404/office-showroom-for-dk-megabudka/51764aeb3fc4b2014000198_office-showroom-for-dk-megabudka_dk09-jpg/
img 3 <https://es.pinterest.com/pin/417638565426829436/>
IMG 4 <https://es.pinterest.com/pin/453737731188861068/>
IMG 5 <https://www.instagram.com/p/BGsoBorO9BX/>
IMG 6 <http://www.tapasandbeerbcn.com/index.php/eventos-tab/14-karaoke-party>
IMG 7 <https://es.pinterest.com/pin/417638565426084248/>
IMG 8 AUTOR
IMG 9 AUTOR
IMG 10 AUTOR
IMG 11 AUTOR
IMG 12 AUTOR
IMG 13 AUTOR
IMG 14 <http://www.archdaily.com/562348/loma-house-ivan-andres-quizhpe/54504ac8e58ecef81300015b-loma-house-ivan-andres-quizhpe-photo>
IMG 15 <http://www.archdaily.com/562348/loma-house-ivan-andres-quizhpe/54504ac8e58ecef81300015b-loma-house-ivan-andres-quizhpe-photo>
IMG 16 <http://www.archdaily.com/562348/loma-house-ivan-andres-quizhpe/54504ac8e58ecef81300015b-loma-house-ivan-andres-quizhpe-photo>
IMG 17 <http://www.archdaily.com/562348/loma-house-ivan-andres-quizhpe/54504ac8e58ecef81300015b-loma-house-ivan-andres-quizhpe-photo>
IMG 18 <http://www.archdaily.com/562348/loma-house-ivan-andres-quizhpe/54504ac8e58ecef81300015b-loma-house-ivan-andres-quizhpe-photo>
IMG 19 <http://www.archdaily.com/562348/loma-house-ivan-andres-quizhpe/54504ac8e58ecef81300015b-loma-house-ivan-andres-quizhpe-photo>
IMG 20 AUTOR
IMG 21 AUTOR
IMG 22 AUTOR
IMG 23 AUTOR
IMG 24 https://www.google.com.ec/search?q=HUNNET&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjFi57DitXNAhXD1x4KHUIq-BkoQ_AUIBigB#tbm=isch&q=Net+hasselt
IMG 25 https://www.google.com.ec/search?q=HUNNET&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjFi57DitXNAhXD1x4KHUIq-BkoQ_AUIBigB#tbm=isch&q=Net+hasselt
IMG 26 https://www.google.com.ec/search?q=HUNNET&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjFi57DitXNAhXD1x4KHUIq-BkoQ_AUIBigB#tbm=isch&q=Net+hasselt
IMG 27 https://www.google.com.ec/search?q=HUNNET&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjFi57DitXNAhXD1x4KHUIq-BkoQ_AUIBigB#tbm=isch&q=Net+hasselt
IMG 28 https://www.google.com.ec/search?q=HUNNET&biw=1138&bih=529&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjFi57DitXNAhXD1x4KHUIq-BkoQ_AUIBigB#tbm=isch&q=Net+hasselt

BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 4

BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

IMG 1 AUTOR
IMG 2 AUTOR
IMG 3 AUTOR
IMG 4 AUTOR
IMG 5 AUTOR
IMG 6 AUTOR
IMG 7 AUTOR
IMG 8 AUTOR
IMG 9 AUTOR
IMG 10 AUTOR
IMG 11 AUTOR
IMG 12 AUTOR
IMG 13 AUTOR
IMG 14 AUTOR

CENTRO DE ESPARCIMIENTO INNOVADOR EN EDIFICACIONES PATRIMONIALES

RESUMEN

Este proyecto de graduación aborda la problemática de un aprovechamiento respetuoso del espacio interior en un edificio patrimonial, en el que se ha implementado una propuesta de entretenimiento innovador.

Se partió del criterio de establecer una interrelación de lo patrimonial con nuevos usos, convirtiéndolo en un escenario versátil. Se trabajó en el diseño de distintos escenarios, que acogen varias actividades creativas y de juego interactivo que se van a implementar, con el objeto de propiciar actividades compartidas entre los participantes.

Se trabajó en una edificación patrimonial, cumpliendo los conceptos impuestos: la innovación, la interacción en el espacio y la interrelación entre los jóvenes, dejando ver: la relación entre la edificación patrimonial y un nuevo uso.

Palabras Claves: Edificaciones Patrimoniales, entretenimiento innovador, versatilidad, interacción, interrelación juvenil.


Shantall Robles


Arq. Patricio Hidalgo

