

UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS.
ESCUELA DE ARQUITECTURA INTERIOR

TRABAJO DE TITULACION

TEMA: CENTRO DE ARTE Y ENTRETENIMIENTO
ESTUDIANTE: ALICIA PEREZ CHIRIBOGA
FECHA: Quito 2 Sep del 2002

ÍNDICE

1. ETAPAS GENERALES DE DESARROLLO DE TRABAJO:

- 1.1 Formulación del problema
 - Introducción
 - Tema de conceptualización
- 1.2 Objetivos
 - Generales
 - Específicos

2. INVESTIGACIÓN:

- 2.1 Antecedentes de la investigación
- 2.2 Diseño del plan de investigación
- 2.3 Procesamiento o Sistematización de la investigación
- 2.4 Anexos

3. PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA:

- 3.1 Selección de la edificación
- 3.2 Propuesta General del programa arquitectónico
 - Necesidades
 - Actividades

4. PROGRAMACIÓN DEL TRABAJO:

- 4.1 Plan de trabajo
 - Espacios
 - Cronograma
 - Organigrama
 - Organigrama General
 - Relaciones Funcionales
- 4.2 Definición de los términos
- 4.3 Análisis del entorno
- 4.4 Relaciones con el entorno

I.1 FORMULACION DEL PROBLEMA

En base a los conocimientos adquiridos en Arquitectura Interior, y poniendo en práctica los mismos se va a desarrollar una propuesta de Diseño Interior de un Centro de Entretenimiento mediante la reutilización de un espacio existente enfocado en la realización de diseños funcionales e innovadores que brinden comodidades y satisfagan las necesidades de sus usuarios.

- INTRODUCCIÓN

La ciudad de San Francisco de Quito, Capital del Ecuador, la cual alberga a dos millones y medio de personas, es una mezcla de Arquitectura Histórica y Contemporánea, metrópoli por excelencia, que se encuentra a la altura de las grandes ciudades del mundo. Es hoy por hoy una gran opción para el turismo ya que existe un sin fin de actividades y lugares para conocer tanto para el visitante como para sus habitantes.

Centrándonos un poco en el área de entretenimiento y diversión, la ciudad ofrece variadas alternativas a escoger, podemos encontrar en el área de entretenimiento algunos sitios de diversión tanto diurna como nocturna, entre las cuales se encuentran. Cines, Casinos, Discotecas, Bares, Centros Comerciales, Restaurantes, etc.

Por lo mi propuesta ha sido el desarrollo de un Centro de Arte y Recreación que se ubique en el actual Centro Comercial Galería y se adapte a la estructura arquitectónica actual de dicha edificación.

- TEMAS DE CONCEPTUALIZACION

La propuesta esta basada en la creación de un centro de arte y recreación en el cual se vea reflejada la proyección de diseño interior que se esta utilizando actualmente, por medio de espacios nuevos, confortables y adecuados para el desarrollo de una actividad específica, que llene las demandas de sus usuarios.

1.2 OBJETIVO

- GENERALES.-

El objetivo general es crear un Centro de Recreación - casino que cumpla con todos los estándares de calidad y confort , con diseño que sobrepase las limitaciones actuales de los casinos existentes dentro de la ciudad, introduciendo el diseño de vanguardia.

Enfocado en la realización de espacios funcionales e innovadores que brinden comodidades ergonómicas, iluminación adecuada, elementos de diseño y la satisfacción no solo de una necesidad; sino un conjunto de elementos y espacios creados para el visitante.

- ESPECÍFICOS:

- * El objetivo específico es enfocarnos en la propuesta de la creación de un casino clase A, para personas de clase media alta y alta entre los 21 y 60 años.

- * Mediante un espacio que dispondrá de todos la exigencias y necesidades que requiere el cliente entre estas una barra, cafetería, escenario, servicio de bocaditos, caja; a demás de todas las mesas de juegos como son las de ruleta, blackjack, dados, backgammon, máquinas tragamonedas, virtual poker, hipódromo virtual, rueda de la fortuna, máquinas de bingo y mesas de juego en general.

- * Todo este espacio rodeado por un conjunto de actividades conectadas entre sí que van a brindar al visitante no solo la satisfacción de una necesidad sino que van a completar y sobrepasar sus expectativas de un lugar de entretenimiento y recreación.

- * Incorporando así áreas de restaurante de comida nacional e internacional, escenarios para música en vivo clásica y moderna, bar cafetería, galerías comerciales exclusivas y de folklore nacional y un juegos de entretenimiento general como billar, fútbolín, air hockey, dardos, y juegos de mesa.

1.3 ALCANCES Y JUSTIFICACIÓN

- ALCANCES.-

- * Conjugar el espacio interior con el exterior con la búsqueda de la satisfacción completa de las exigencias de una persona; y crear un ambiente interior innovador, confortable y moderno que lo rodee, brindándole actividades conectadas entre sí y dándole alternativas para su distracción y entretenimiento.

- * Innovador ya que actualmente en la ciudad no existe un lugar que brinde los servicios a los cuales el proyecto está enfocado, reuniendo en un solo espacio las diferentes alternativas que hoy por hoy existentes en la ciudad de manera separada.

- * Confortable ya que el diseño se desarrollará en base a las necesidades y comodidades del cuerpo humano por medio de espacios ergonómicos, con ventilación e iluminación adecuados para cada actividad que se va a realizar dentro de este centro.

- * Moderno por medio de la utilización de elementos de diseño que en conjunto llenen un todo y nos lleven a la comprensión de que el diseño no es el recargamiento de objetos sino la armonía entre los mismos y sobretodo que cada uno juega un papel y tiene una función designada. Creando un ambiente en el cual cada espacio cumpla la función para la cual fue diseñado.

- JUSTIFICACIÓN.-

Se ha encontrado en el desarrollo de la Arquitectura de Entretenimiento la fórmula ideal para combinar publicidad, diversión y rentabilidad comercial. Así mismo, contribuye a elevar la calidad de vida de una sociedad que cada vez tiene menos tiempo para la diversión. Sin embargo, el motivo principal de éxito de la arquitectura es sencillo. Comprende y satisface una necesidad de nuestra sociedad por medios de la creación de espacios de Entretenimiento para el deleite del visitante.

Por estos motivos mi búsqueda de el diseño para la realización de un Centro de Entretenimiento que brinde al usuario un conjunto de actividades relacionadas entre sí. Este proyecto de recreación brindará un ambiente diferente lleno de diseño y comodidad con detalles arquitectónicos creados específicamente para cada ambiente, y en los cuales encontraremos una diversidad única de elementos conjugados, para satisfacer las necesidades del cliente e ir más allá de sus expectativas y exigencias.

2. INVESTIGACIÓN

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.-

El desarrollo de esta investigación, tuvo sus bases en la idea de la creación de un Centro de arte y recreación, destinado a satisfacer las necesidades de entretenimiento, esparcimiento y diversión de los clientes más exigentes, con espectáculos y presentaciones artísticas, brindando un producto original. Proponiendo instalaciones que se caracterizarán por tener una oferta nueva, servicios de alta calidad, originalidad y excelencia.

Para lo cual se escogió el Centro comercial Galería, para la propuesta interior de este proyecto, al encontrar en el diseño y arquitectura de vanguardia, que nos brinde las posibilidad de desarrollar un proyecto de alto grado y complejidad.

2.2 DISEÑO PLAN DE INVESTIGACIÓN.-

- * El desarrollo de un ambiente de entretenimiento innovador y moderno, en el que se involucre el diseño específico de cada una de sus áreas, así como de la integración de esta nueva propuesta interior con el exterior, y la percepción de un proceso de consolidación de la propuesta con las actividades para la que la edificación fue planificada.
- * La ubicación del lugar marca los términos necesarios para el desarrollo adecuado de la propuesta, ya que la edificación se encuentra localizada en el Sector de Ñaquito, zona céntrica, caracterizada por un comercio activo, y una gran afluencia de peatonal y vehicular, lo que le da al sitio una gran actividad económica.
- * La arquitectura cumple con los requerimientos necesarios y satisface con la normativa de capacidad y comodidad para la una gran afluencia de visitantes, tiene también los lineamientos arquitectónicos interiores y exteriores necesarios para el planteamiento de espacios interrelacionados, cuyos lineamientos nos lleven al desarrollo de un proyecto que tenga una consolidación arquitectónica adecuada, innovadora, moderna y de gran estilo.

2.3 PROCESAMIENTO O SISTEMATIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.-

1. Ubicación del sector y su beneficio para la propuesta.
2. Reconocimiento de la edificación arquitectónica a escogerse para el desarrollo de la propuesta.
3. Investigación de estándares y necesarios para cubrir las necesidades a satisfacerse dentro del Centro.
4. Conceptos generales de entretenimiento y su relación con el individuo.

2.4 ANEXOS.-

* DIVERSIÓN Y ESPARCIMIENTO.-

El boom de la diversión y esparcimiento impulsará la demanda de diseño de espacios interiores, privados o comerciales, que alojen instalaciones y/o sistemas para deportes y juegos tradicionales o, en último extremo, para ejercicio físico con equipamiento sofisticado y acondicionamiento ambiental controlado. Las actividades que se desarrollan en estos espacios pueden pedir distintos niveles de participación llegando a los propios trabajos manuales y juegos de mesa en general. Objetivos que se persigan para el futuro nos pueden ser familiares, otros completamente desconocidos. Pero todos mirarán por las dimensiones humanas, el espacio interior y la interfase persona-componentes espaciales. Entre otros muchos factores a considerar tenemos la altura de las superficies del centro y de las diferentes áreas a desarrollarse dentro del mismo, obteniendo características particulares para cada uno, y que deben cumplir con la necesidad a satisfacerse dentro de cada ambiente.

Los espacios de esparcimiento son necesarios para las personas, les permiten desbloquearse por un momento de su realidad, dan calma y satisfacen las ansias físicas.

* DATOS ANTROPOMÉTRICOS.-

ESPACIOS DE CIRCULACIÓN HORIZONTAL: Los espacios públicos, como pasillos, vestíbulos y zonas de confluencia, están sometidos a una tremenda intensidad de uso, con puntos máximos de actividad y de carga ocupacional humana. La calidad de la interfase cuerpo humano-espacio interior no solo influye en el confort del primero, también lo hace en la seguridad pública. El tamaño del cuerpo es la pauta de medida básica para dimensionar anchura de puertas, pasillos y escaleras.

Toda precaución es poca en la utilización y aceptación de estándares en vigor o reglas empíricas para establecer holguras críticas sin cuestionar su validez antropométrica, incluso para aquellos susceptibles de formar parte de códigos y ordenanzas existentes.

La unidad o incremento debe sumarse para dar las holguras apropiadas será reflejo de las máximas dimensiones del cuerpo que se conozca. Los datos obtenidos se adaptarán, así, al mayor número de usuarios, concepto difícilmente aplicable a cualquier regla empírica, idéntico planteamiento exigen los salones públicos, que deberán diseñarse también para que no obstaculicen la utilización de personas minusválidas. Sus diferentes aditamentos y accesorios estarán al alcance de las mismas; las escaleras se dimensionarán teniendo presente a la gente de edad y el transporte público estará libre de barreras para los discapacitados.

Los espacios horizontales de circulación engloban los pasillos de edificios públicos, anchura entre 1.52 y 3.65cm, vestíbulos, pasos peatonales, plazas en centros comerciales cerrados, extensas áreas de circulación y reunión, como las estaciones terminales de transporte. La planificación de estos espacios es una tarea ardua debido al cúmulo de factores en juego, volumen de flujo (expresado en peatones por medio de anchura de paso, por diseño de grandes espacios).

ESPACIOS DE CIRCULACIÓN VERTICAL.- No existe espacio público que funcione sin unos sistemas apropiados de circulación vertical, cuya eficacia y utilización quedarán mermadas, de no diseñarse en correspondencia a la dimensión humana, más aún cuando lo que en ellos se pone en juego es al seguridad personal del usuario. En ninguna parte este punto reviste más importancia que en el diseño de escalera, como un todo, y la relación huella/contrahuella deben ser reflejo de la dimensión humana. Las normas en vigencia emplean, directa o indirectamente, como unidad de medida una dimensión de 55,9cm, que viene a ser la anchura corporal del hombre medio. Este incremento de 55,9cm se ha usado invariablemente, como base para determinar la anchura del paso individual.

Las relaciones huella/contrahuella también están rodeadas de innumerables reglas empíricas y fórmulas, otras muchas consideraciones, la forma de caminar, la percepción sensorial, edad y sexo. La naturaleza del problema anula cualquier solución (perfecta) .

(Julius Panero)

3. PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA

3.1 SELECCION DE LA EDIFICACION.-

La edificación seleccionada es el Centro Comercial Galería ubicada en la Av. Gaspar de Villarroel y la Av. De los Shyris, lugar que en la actualidad tiene un fin comercial, durante mucho tiempo. La riqueza arquitectónica que tiene este lugar me ha llamado la atención para el desarrollo de mi propuesta de tesis. Tiene espacios muy amplios, bien diseñados y una visión para cambios arquitectónicos innumerables.

El sector en el que se encuentra es muy céntrico y accesible para las personas, lamentablemente su desarrollo como centro comercial en si se ha visto un poco truncado en estos últimos años y es porque en el sector ya se encuentran espacios similares que restauran la intervención de grandes empresas en su interior. Debido a ello y en vista de que el fin al que estuvo enfocado no salió adelante, he propuesto la creación de un Centro de Arte y Entretenimiento.

3.2 PROPUESTA GENERAL DEL PROGRAMA ARQUITECTÓNICO.-

Una vez que se investigó el lugar, se concluyó que el sitio demuestra ser adecuado para la planificación y desarrollo de la propuesta, ya que la obra arquitectónica cuenta con instalaciones necesarias, por ser un centro comercial construido para la afluencia masiva de personas, en base a esto ubicamos las siguientes necesidades:

- NECESIDADES:

Entre las necesidades más importantes está la de brindar confort por medio de la readecuación de servicios para el mercado meta, dándole las comodidades necesarias para lograr un entretenimiento completo y agradable, así como:

A.- Dependencias e Instalaciones de uso general para los clientes:

1. Ingreso
2. Escalera Principal
3. Vestíbulo
4. Pasillo
5. Servicios Higiénicos generales
6. Botiquín de Primeros Auxilios
7. Ascensores
8. Parqueadero

B.- Dependencias e Instalaciones de la Zona de Servicio

1. Administración
2. Escaleras de Servicio
3. Estaciones de Servicio
4. Dependencias de Personal
5. Servicios Higiénicos Particulares

C.- Dependencias e Instalaciones de la zona de recreación:

1. Restaurante de comida nacional e internacional
2. Escenarios para música en vivo clásica y moderna
3. Bar cafetería
4. Galería de arte
5. Juegos de entretenimiento general

• ACTIVIDADES .-

Para el correcto funcionamiento y desenvolvimiento del proyecto se ha identificado las principales actividades del mismo, entre las que contamos como:

A.- Actividades Administrativas

1. Departamento de Personal
2. Departamento de Administración
3. Departamento de Contabilidad y tesorería

B.- Actividades de Servicios

1. Restaurante
2. Bar cafetería

C.- Actividades de Recreación

1. Galería
2. Juegos de Entretenimiento en general
3. Escenario de música en vivo
4. Bingo
5. Salón de apuestas
6. Auditorio

7. PROGRAMACIÓN DEL TRABAJO

4.1 PLAN DE TRABAJO.-

El plan de trabajo resuelve las necesidades de espacios y actividades a realizarse dentro de este centro, mediante la especificación de la función que cada uno de estos va a cumplir, y de las diferentes actividades a realizarse dentro de los mismos.

- ESPACIOS:

A.- Dependencias e Instalaciones de uso general para los clientes

1. Ingreso.- Existirá Una entrada para los clientes y otra para el personal de servicios y mercancías.
1. Escalera Principal.- Cuando el establecimiento ocupe más de una planta la subida necesaria al primer piso será de 1.50 cm como mínimo y las escaleras de unión entre cada planta tendrían una anchura mínima de 0.30 cm.
2. Vestíbulo.- En el se encontrará la recepción, conserjería, teléfono público.
3. Pasillos.- Tendrán una anchura mínima de 1.50 cm y con adecuada señalización de la salidas de emergencia, además el número correspondiente a cada piso.
4. Servicios Higiénicos generales.- Independientes para hombres y mujeres, ambos con más de un lava mano e inodoro y dotados de secadores mecánicos. Los servicios Higiénicos de caballeros contarán con batería de urinarios.
5. Botiquín de Primeros Auxilios
6. Ascensor.- El centro contará con dos ascensores con capacidad para 8 personas.
7. Parqueadero.- La zona de estacionamientos estará ubicada en el subsuelo con una capacidad para 80 vehículos, con entrada y salida independientes.

B.- Dependencias e Instalaciones de la Zona de Servicio

1. Administración.- Una oficina de Gerencia, espacio para secretaría, sala de espera, espacio para archivos y dos oficinas adicionales para el departamento de contabilidad y Personal.
2. Escaleras de Servicio.- La escalera de servicio tendrá una anchura mínima de 0.30 m y la subida necesaria de 1.20 m.
3. Estaciones de Servicio.- Existirá una sola área que atenderá a las necesidades y en la que se encontrará una cocina, despensa, cámara frigorífica, fregadero y bodega.
4. Dependencias de Personal.- Vestuarios y baños para el personal independientes para hombres y mujeres, botiquín de primeros auxilios y comedor para el personal.
5. Servicios Higiénicos Particulares.- General para hombres y mujeres con un lava mano e inodoro y dotado de secador mecánico.

C.- Dependencias e Instalaciones de la zona de recreación:

1. Salón de apuestas.- Tendrá mesas para dicha actividad que se realice, un escenario céntrico en la parte delantera de este ambiente y una barra de alimentos y bebidas.
2. Restaurante de comida nacional e internacional.- Contará con mesas, sillas, islas de servicio, servicios higiénicos particulares para hombres y mujeres, recibidor y escenario para diferentes espectáculos a realizarse.
3. Bar cafetería.- Tendrá una barra, taburetes, mesas y área de servicio.
4. Galería de Arte y música conformada por divisiones para exhibiciones elementos para esculturas y escenario para música en vivo.
5. Juegos de entretenimiento general.- Contará con juegos como billar, fútbolín, y escenario para música en vivo clásica y moderna.
6. Bingo conformado por mesas de juego, escenario, recepción y sus respectivas áreas higiénicas.
7. Auditorio con butacas ubicadas simétricamente para una buena visualización y acústica, escenario, lobby y sus respectivas zonas higiénicas.

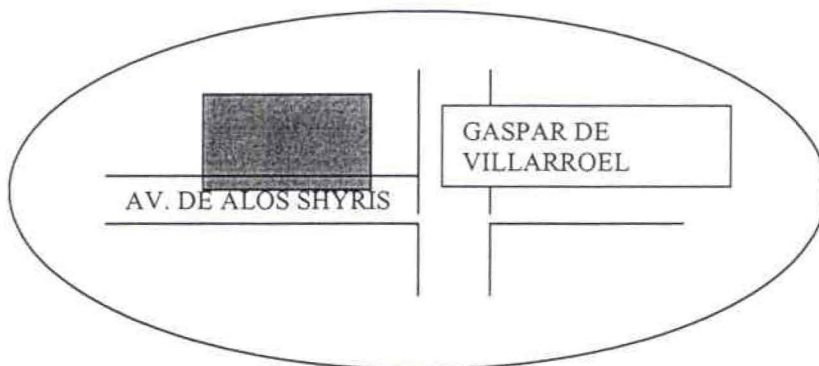
4.2 DEFINICION DE LOS TÉRMINOS.-

La propuesta arquitectónica interior de un Centro de Entretenimiento que refleje todos los puntos aprendidos durante la carrera por medios de espacios bien distribuidos, funcionales, estéticos, modernos, confortables que cubran las necesidades del hombre por medio del diseño y refleje claramente la aplicación de cada una de las materias aprendidas durante la carrera.

Así como el diseño en general, la iluminación, ergonomía, aplicación del color, diseño de muebles, materiales, textiles, estilos etc... Llevando a la aplicación de cada uno.

4.3 ANÁLISIS DEL ENTORNO.-

La integración del Centro Comercial Galería con el entorno es beneficiosa para la propuesta arquitectónica, y a que su ubicación permite fácil acceso y reconocimiento del lugar. Se encuentra en un sitio muy céntrico y comercial dentro de la ciudad.



4.4 RELACIONES CON EL ENTORNO.-

La propiedad consta de grandes ventanas ubicadas principalmente en las fachadas frontal y lateral derecha, tenemos gran ingreso de luz natural, no solo por medio de estas ventanas, sino que en la edificación podemos encontrar claraboyas que rodean todos los corredores del centro comercial brindándonos iluminación todo el día.

En cuanto a la ventilación tenemos en la cubierta ingreso de aire por medio de la separación de las claraboyas con la losa, pero al incrementar áreas de servicio e instalaciones sanitarias vamos a necesitar de ductos porque la ventilación no es suficiente.

ÁMBITO DE APLICACIÓN Y OBJETIVOS

Art. 1 - DE LOS OBJETIVOS:

La presente Ley rige la actividad turística nacional que se declara prioritaria para el desarrollo socioeconómico de la República del Ecuador, creando los órganos administrativos rectores encargados de formular, dirigir, normar y supervisar la política nacional de turismo.

Son objetivos y propósitos de esta Ley:

- a. Otorgar incentivos y beneficios, a fin de promover el desarrollo turístico y establecer mecanismos idóneos de coordinación entre los sectores público y privado, para lograr la utilización racional de los recursos turísticos y la promoción del país como destino turístico;
- b. Contribuir a la descentralización de la actividad turística y al desarrollo de nuevas áreas o zonas turísticas, al mismo tiempo que se prohíbe toda forma de monopolio en la prestación de servicios turísticos; y,
- c. Constituir en obligación de los organismos de los sectores público y privado, prestar su colaboración en la ejecución de los programas, proyectos, obras y actividades que contribuyan al cumplimiento de los propósitos previstos en esta Ley.

Art. 2.- INFRAESTRUCTURA TURÍSTICA BÁSICA

El Estado ecuatoriano asume por la presente Ley la obligación de planificar, impulsar y ejecutar la infraestructura pública básica necesaria en y hacia los sitios, centros y zonas de interés turístico en y hacia las áreas naturales de conformidad con la Ley.

Los organismos públicos nacionales y seccionales encargados de la ejecución de la obra pública fijarán en sus presupuestos las partidas correspondientes para los fines indicados especialmente en las áreas deprimidas. Los estudios y las obras podrán ejecutarse por contratación, por asociación, por concesión o por delegación, para efecto de lo cual se observará lo previsto en la Ley de Modernización y en la Ley de Contratación Pública.

En materia de organización administrativa y funcional, las normas de la presente Ley se conciliarán con lo prescrito en el artículo 17 de la Ley de Modernización del Estado.

SECCIÓN II ACTIVIDADES TURÍSTICAS:

Art. 3.- ACTIVIDADES TURÍSTICAS

Para efectos de esta Ley se consideran actividades turísticas las desarrolladas por personas naturales y/o jurídicas que se dediquen, a la prestación remunerada, de modo habitual o por temporada a una o más de las siguientes actividades:

- a. Alojamiento hotelero: hoteles, hoteles-apartamento (Apart Hotel), hoteles flotantes, hosterías, hostales, pensiones, refugios, paradores, albergues y establecimientos de tiempo compartido, extrahoteleros como complejos vacacionales, campamentos de turismo y camping, etc.;
- b. Agencias de viajes, agencias mayoristas de turismo y agencias operadoras de turismo;
- c. Establecimientos de comidas, bebidas y de diversión;
- d. Salas de banquetes, centros y complejos de convenciones, marinas y muelles con instalaciones y facilidades para el turismo;
- e. Transportación turística, aérea, marítima, fluvial, lacustre, terrestre y el arrendamiento de transportes aéreo, marítimo y de superficie, con fines turísticos;
- f. Salas de juego;
- g. Actividades de promoción turística;
- h. La desarrollada por guías de turismo, los que deberán contar con Licencia vigente del Ministerio de Turismo y estar afiliados a su respectivo colegio profesional.

Sólo estos profesionales pueden desarrollar estas actividades. Los demás agentes del sector deberán contratar únicamente guías profesionales para ejecutarlas, obligación cuyo cumplimiento será vigilado por el Ministerio de Turismo;
- i. Las demás relacionadas con la recreación natural, cultural, deportiva, incluidos los de promoción cultural autóctona de las comunidades indígenas, establecimientos de esparcimiento y de uso del tiempo libre como montañismo, equitación, turismo de aventura, fuentes termales, piscinas de agua y/o lodos medicinales.
- j. El ecoturismo.

¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO MENCIONAMOS EL TÉRMINO RECREACIÓN?

Para el saber vulgar, el del hombre de la calle en su lenguaje cotidiano, es sinónimo de entretenimiento, divertimento, alegría, actividad sin esfuerzo y no demasiado importante, etc. Se desarrolla en un tiempo de poca valía social, no obligatorio y que no supone productividad.

Para aquellos que intentamos analizar, comprender e incidir en las prácticas sociales del tiempo libre, la temática es más compleja ya que debemos circunscribir el concepto a ideas que puedan ser descritas, comparadas y generalizadas a efectos de generar un conocimiento ordenado, jerarquizado, con posiciones coherentes y demostrables.

Hablamos de la recreación individual, grupal o social? Dirigida o espontánea? Aleatoria o sistemática? Pública o privada? Es lo mismo el ocio que el tiempo libre? Es sinónimo el ocio de la recreación? Lo recreativo se da cuando acabó el tiempo de obligaciones? La recreación implica optar o elegir? o ambas cosas?Cuál es la incidencia social en las prácticas recreativas? Todos los juegos son recreativos? Cuándo o por qué una tarea se torna en recreativa? Hay relación entre educación y recreación? Cómo influye la recreación con su ambiente?

CONCEPTO DE RECREACIÓN:

Si cada uno de nosotros hiciese un rol de sus actividades recreativas y si tales listas fuesen puestas lado a lado, encontraríamos las más diversas ocupaciones. Figurarían, por cierto, cosas tan diferentes como lectura y natación, música y excursionismo, pintura y fútbol, cine y filatelia, teatro y cocina, danza y pesca, etc, etc. Saltaría a nuestros ojos que la recreación comprende un número infinito de experiencias en una multiplicidad de situaciones.

¿Y qué habrá de común en actividades tan diversificadas, muchas veces contrastantes, al punto de hacerlas surgir bajo un único rótulo? Evidentemente no será el tipo de ocupación... Lo que caracteriza a todas es la actitud del individuo, la disposición mental de quien a ellas se entrega, por propia elección, en sus horas libres. Lo que para unos constituye un trabajo pesado, para otros es recreo, es pasatiempo dominguero. Cualquier ocupación puede ser justamente considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo libre, sin tener en vista otro fin que no sea el placer de la propia actividad y que en ella encuentre satisfacción íntima y oportunidad para recrear.

Además de las condiciones en las definiciones clásicas de turismo y recreación hay que agregar que el turismo es un fenómeno social producto de otro fenómeno social: el tiempo libre institucionalizado, que se consolida y desarrolla gracias a los avances de la civilización moderna alcanzados en materia de desarrollo de los sistemas de transporte. La recreación, en cambio, acompaña al hombre desde sus mismos orígenes, porque es una manifestación natural del ser de la cual no puede prescindir sin que se afecte el equilibrio de la persona. El turismo es prescindible, la recreación no.

Si aceptamos que el turismo solamente se puede realizar durante los periodos de vacaciones y durante algunos fines de semana largos, en aquellas ocasiones en que algún feriado cae cerca del sábado o domingo, pero que en la mayor parte del tiempo libre se encuentra distribuido entre las horas entre semana, fin de semana y días feriados, debemos concluir por decir que esos días y esas horas no pertenecen al turismo sino al campo de la recreación, (como se ha llamado a todas las salidas fuera del hogar con fines de esparcimiento, que no implican pernoctación en el lugar elegido, para pasar el día o parte del mismo).

La belleza natural, así como la diversidad de la vida animal y vegetal de muchos ambientes naturales hacen que sean lugares de destino turístico ideales. Muchos de los sitios más notables están protegidos como parques nacionales o bienes del Patrimonio Mundial y son capaces de generar ingresos apreciables por concepto de turismo y usos recreativos. En algunos países estos ingresos representan un componente importante de la economía nacional.

Millones de personas practican actividades recreativas y gastan miles de millones de dólares en ellas. Salta a la vista que hay toda una serie de actividades recreativas no solo asociadas a la naturaleza que generan sino también ingresos en los planos local y nacional, incluso el arte y la literatura.

Un ejemplo: El valor educativo de los humedales no es una función "recreativa" en sentido estricto, pero está estrechamente relacionada con ella: en todo el mundo hay muchos centros y programas de educación sobre los humedales en cuyo marco el público en general y alumnos de escuelas primarias en particular participan en actividades prácticas en los humedales locales; estas actividades trascienden las fronteras entre la educación y la recreación.

Podríamos esbozar que la **RECREACIÓN** es:

- * una actividad (o conjunto de ellas);
- * que tiene lugar en un tiempo liberado de obligaciones exteriores;
- * que el sujeto elige (opta, decide)
- * que lo conecta con su ambiente y
- * que le provoca placer (diversión, entretenimiento, alegría).

Por todo ello hemos querido realizar este café debate relacionado con el anterior:

"Turismo y ambiente" dada la íntima relación que tienen ambas actividades, no solo en la época estival, sino en todo el año, al cual apuntamos en este nuevo planteo a la sociedad con un enfoque ambientalista.

En el concepto sobre Tiempo Libre es donde se presenta más claramente una manifestación humana, que no ha sido estudiada con cuidado: "El Recreo Humano". Éste puede describirse como un conjunto de manifestaciones culturales placenteras y libres que le permiten a los individuos **DESCANSO; RECUPERAR LA FUERZA DE TRABAJO y DIVERSIÓN.**

Vamos a hacer énfasis en propuestas de intervención social, como posibilidad del Recreo Humano o de la RECREACIÓN. No es posible Recrear el mundo olvidándonos de la realidad, si no que es necesario comprenderla para transformarla y en ello puede aportar la Recreación.

El RECREO HUMANO; es una actividad que se da en el tiempo libre, que afecta toda la vida de los participantes y que puede ser tan variada como culturas existen: éste va desde el ocio griego hasta lo más moderno en nuestros días, como los juguetes electrónicos.

Es evidente que una propuesta Recreativa, abarcaría el ocio como una manifestación del recreo humano, como una posibilidad dentro de muchas otras. De igual forma, las propuestas recreativas cobran fuerza en los espacios donde el ocio puede ser ejercido, por que no sólo es ocio, es también juego, lectura, danza, música, teatro, encuentros con los amigos, etc. no puede reducirse el RECREO HUMANO en OCIO.

El tiempo desde una perspectiva Recreativa, es para la felicidad; así entendemos el horizonte que debe plantearse desde toda actividad recreativa, sea cual fuese su dinámica.

Definimos como recreo humano, aquellas manifestaciones que se dan más claramente en el tiempo y espacio que nos queda después de haber cumplido las obligaciones que nos impone la cultura, el placer, el modo de producción, los compromisos adquiridos que no pueden ser abandonados en el momento que deseamos.

Desde la óptica educativa académica se observa que sus objetivos son:

- + Ofrecer los conceptos básicos a fin de comprender a la Recreación como un sistema estructurado que requiere para su funcionalidad de un método apropiado de planeación y ejecución para garantizar sus propósitos finales.
- + Estimular el desarrollo de las competencias de los participantes en cuanto a la comprensión y el manejo de estrategias y técnicas básicas requeridas para ser aplicadas en el campo laboral y que contribuyan al posicionamiento del sector de la Recreación.

QUE PRETENDE LA SOCIEDAD CIVIL AMBIENTAL.-

*Participar en la elaboración de un Programa de Recreación, delineado por todos los sectores interesados e involucrados en el tema a los fines de proponer acciones recreativas.

*Difundir por los medios a nuestro alcance las posibilidades recreativas de Mercedes, para lo cual necesitamos conocer la propuesta concreta local.

El recreo humano es una actividad que se da en el tiempo libre, que afecta toda la vida de los participantes y que puede ser tan variada como culturas existen: éste va desde el ocio griego hasta lo más moderno en nuestros días, como los juguetes electrónicos.

RECREACIÓN Y CONTEXTO

Una mirada más detallada de la Recreación en nuestro medio, nos permitiría decir, que ésta ha sido trabajada desde dos enfoques distintos; el primero, ha entendido la recreación como fin y ha terminado trabando el Juego como única manifestación recreativa, evidentemente, esta propuesta ha desarrollado el juego de manera amplia, pero se ha quedado en él como herramienta para el trabajo que se desarrolla desde allí.

El segundo enfoque, ha propuesto trabajar la recreación como medio, partiendo de las diferentes manifestaciones del RECREO HUMANO, posibilitando a partir de esta mirada, un conjunto de propuestas que permiten entender ese RECREO HUMANO como el espacio por excelencia donde se pone de manifiesto la dimensión lúdica de los seres humanos.

MEMORIA CENTRO DE ARTE Y RECREACIÓN

INTRODUCCIÓN:

El Centro de Arte y Recreación busca la satisfacción de sus visitantes con espacios conectados entre sí que lleguen a cumplir con diferentes tipos de actividades tanto culturales como de distracción.

Para esto hemos creado las siguientes áreas:

- AREAS DE INGRESOS
- AREAS CULTURALES Y RECREACIONALES
- AREA DE CIRCULACIÓN
- AREA DE SERVICIO

AREAS DE INGRESO:

Para solucionar el ingreso se han planteado áreas indistintas para cada necesidad. Encontramos 3 ingresos principales:

- Ingreso Peatonal
- Ingreso Vehicular
- Ingreso de Servicio y Abastecimiento

I. INGRESO PEATONAL:

El ingreso peatonal tiene dos caras tanto a la una principal como a la otra con rampas para minusválidos incluidas. Al ingresar encontramos puertas automáticas de vidrio con diseño esmerilado, que en casos de emergencia también podrán ser batientes.

Al ingresar llegamos a un espacio completamente iluminado mediante una cúpula que baña suavemente las escaleras con pasamanos de fierros que conectan las dos plantas.

Rompiendo un poco con lo cortante de su fachada completamente en punta encontramos paredes curvas en un color muy vivo y elegante, iluminadas mediante una cenefa que se separa de ellas hecha de gypsum con iluminación fluorescente escondida.

Estas paredes nos llevan a un corredor con piso de porcelanato con diseños encerrados por vidrios esmerilados con diseño donde se puede observar los espacios de restaurante, bingo y la galería, sin restarle privacidad a ninguno de ellos.

2. INGRESO VEHICULAR:

La capacidad del estacionamiento es de 80 vehículos en este acceso hemos creado dos ascensor que no existentes anteriormente que limitaban completamente a los discapacitados para el acceso a la planta alta del establecimiento.

También encontramos el segundo acceso al que llegamos directamente a la galería y podemos subir directamente a la espera del teatro.

3. INGRESO DE SERVICIO Y ABASTECIMIENTO:

Se intento crear un acceso desde el estacionamiento para los empleados de servicio y el abastecimiento de alimentos pero no se lo pudo realizar por la ubicación que era necesaria. Sin embargo el Centro Comercial consta con parqueaderos laterales que llegan directamente a este ingreso de servicio. El área de servicio es una sola y se encuentra conectada por medio de escaleras a las dos alas de la planta alta.

Se puso recubrimiento de vynil en toda su circulación y en el sector de los baños baldosa.

AREAS CULTURALES Y RECREACIONALES:

Cada una de estas áreas lleva un estilo propio y nos muestra los diferentes usos de materiales, iluminación y estilos. Creando ambientes acogedores, elegante, modernos, y más.

1. Bingo
2. Restaurante
3. Galería de música y arte
4. Teatro
5. Sala de apuestas
6. Sala de juegos
7. Sala de apuestas
8. Cafetería

BINGO:

Este espacio de esparcimiento se ha creado en el sector frontal del actual Centro Comercial es un espacio con mucha iluminación natural y con módulos de dos personas conectados entre sí. Tiene capacidad para aproximadamente 130 personas, con un sector principal donde se dirige el juego y televisiones en todos los ángulos para aquellas personas que dan las espaldas a la tarima.

Se encuentra recubierto de alfombra de alto tráfico por acústica, la iluminación es puntal a cada mesa y general por medio del cielo falso. En este espacio se crea también una doble altura con el mezanine en donde encontramos unas cúpulas de vidrio que bañan a esta área con iluminación natural.

Las mesas de los módulos son de madera y sus bancas están tapizadas de tela crepe, en colores vinos y vinos, ocre jaspeados. Consta también de instalaciones sanitarias tanto para hombres como para mujeres con pisos de cerámica con diseño al igual que las paredes hasta un antepecho de 90 cm, las baterías sanitarias son de color habano claro.

RESTAURANTE:

Al ingreso encontramos puertas batientes de vidrio esmerilado con diseño que nos llevan a una recepción con vidrio y madera rodeada de una pared curva que nos ayudara a delimitar el área de espera en este ambiente.

Se ha buscado destacar las formas rectas en los elementos principales como son las mesas y paredes, suavizando estas formas al mismo tiempo por medio de la utilización de la grada y el escenario curvo. El piso de este ambiente se encuentra recubierto por un piso flotado de color claro que nos permitirá armonizar el contraste entre los tonos ocre y azules que se utilizará en los tapices.

Separándonos tanto del área de comedor como de la recepción encontramos en la parte superior de las gradas las baterías sanitarias tanto para hombres como para mujeres, las cuales tendrán un recubrimiento de cerámica antideslizante con diseño. Las baterías serán de color habano y sus accesorios cromados.

Para integrar este espacio y aprovechar la gran cúpula de vidrio ya existente que baña toda esta área, se ha propuesto un mezanine abierto en el que encontramos vidrios esmerilados con diseño hasta un antepecho de 90 cm, que rodea las mesas de madera y nos permite tener una agradable vista del escenario y la parte inferior del restaurante, logrando una solución integral en este ambiente.

GALERIA DE MUSICA Y ARTE:

Este espacio se encuentra conformado por dos áreas específicas, un sector de exposición y un escenario de música el mismo que se encuentra conformado por una tarima en piso flotado, rodeado al mismo tiempo por bloques a media altura en donde se ubicarán las esculturas que se exhiban en este ambiente. El área de exposiciones se encuentra formada por paneles de gypsum y paredes con iluminación puntual.

En la parte posterior en los laterales encontramos paneles rectos que disimulan el ingreso tanto a las oficinas como a los servicios higiénicos, los mismos que se encuentran recubiertos de cerámica antideslizante tanto en los pisos como en paredes hasta una altura de 90 cm., tanto para el de hombres como el de mujeres, las baterías sanitarias son de color habano claro y los accesorios cromados.

RESTAURANTE:

Al ingreso de este espacio por medio de los ascensores o de las gradas encontramos un piso de porcelanato con diseño que nos lleva a un área espera en la que encontramos mesas de vidrio y una barra de alimentos y bebidas.

Para el ingreso al teatro encontramos una grada que nos llevan a la boletería y el ingreso principal con un tratamiento de piso de alfombra.

En el interior de este ambiente tenemos rampas laterales que nos llevan a las butacas tapizadas en tela crepe color verde, estas butacas siguen una forma curva que nos permite tener una buena visualización al escenario propuesto desde todos sus ángulos. La acústica y la ventilación se encuentran solucionadas por medio de paredes falsas formadas en los laterales de este espacio. Las mismas que están recubiertas de tela para la acústica y en las que se ha puesto extractores que salen has la terraza para la circulación correcta del aire dentro de este espacio.

Tras del telón del escenario encontramos los camerinos, que tienen una llegada por la escalera principal por donde será la salida al finalizar el espectáculo para que no haya aglomeración con las personas que esperan el próximo espectáculo.

SALA DE APUESTAS:

Esta area esta creada en los laterales de la cafetería en donde se encuentra la subida central a los diferentes espacios. Esta comparte los S.S.H.H. con la cafetería area de acceso principal para ese espacio, formado por módulos de madera recubiertos con tela colocados en un ambiente muy elegante recubierto por alfombra.

Completamente funcional, en el encontramos todas las comodidades necesarias, como son una barra larga de madera con taburetes de madera tapizados con cuero vino, donde pediremos las bebidas. También una tarima grande donde se tomarán las apuestas antes de ver reflejada en la pantalla que esta en su parte posterior ya sea apuestas de caballos como de carros, etc. Lateral a este

escenario y con llegada directa a las mesas encontramos una salida del servicio que se conecta con la planta baja para brindar también si se desea servicio de alimentos calientes.

SALA DE JUEGOS:

Este espacio de recreación con una capacidad para aproximadamente para 40 personas, también nos permite encontrar arte, por medio de la música que es dedicada a los más jóvenes no tan formalmente como en la galería. Se encuentra conformado por 3 áreas específicas, a las cuales llegamos por medio de el acceso central que nos lleva a la cafetería de la cual comparte los S.S.H.H. indistintamente para hombres y para mujeres.

La primera área se encuentra conformada por las mesas de juego en general como son la billa y el fútbol, colocadas a la distancia necesaria para la comodidad de ambos juegos. Estas se encuentran rodeadas de mesones pequeños que salen de la pared para brindarnos espacios de descanso y colocar nuestras bebidas, estos mesones de madera se encuentran rodeados por taburetes forrados con cuero en colores azul.

La segunda área se encuentra formada por la barra principal que nos sirve para separa las dos funciones de este espacio, pero que no corta ni con la circulación, ni con la funcionalidad del mismo. La barra de madera color café clara se encuentra rodeada de sillas tapizadas con un tornasol en azul y beige, intercaladas con el cuero utilizado anteriormente.

La tercera y última área es la de el escenario que se encuentra rodeada por mesas pequeñas para disfrutar de la música. Lateral a esta encontramos una salida de emergencia que nos lleva a la grada principal y más amplia del Centro.

CAFETERÍA:

La cafetería es un espacio de llegada y loby de distribución para las dos salas de recreación, se encuentra formado por una barra alta con taburetes tapizados incorporados y mesas. En el podemos encontrar los S.S.H.H. con un tratamiento de piso recubierto de cerámica al igual que las paredes hasta una altura de 90cms.

Se encuentra rodeado de un piso de porcelanato y su llegada es por medio de gradas curvas con pasamanos de hierro con terminado en wash beige, este sector nos deja visualizar el espacio de la planta baja y el mismo tiene cúpula de vidrio en todo este vacío lo que nos llena de iluminación natural e integra el espacio.

Los elementos utilizados son de madera clara y las sillas se encuentran tapizadas en colores alegres y vivo. Tiene capacidad para aproximadamente 56 personas.