



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Parque cultural en Ica

TESIS

Para optar el título profesional de Arquitecto/a

AUTORES:

Medina Carbajal, Ayli (ORCID: 0000-0002-3736-863X)

Palacios Martel, Alessandra Solansh (ORCID: 0000-0001-9938-9527)

ASESORA:

Arq. Suica Delgado de Clerc, Ruth Elizabeth

(ORCID: 0000-0003-4053-8318)

LIMA, PERÚ

2021

Datos de autor

Palacios Martel, Alessandra Solansh

DNI

73892657

Medina Carbajal, Ayli

DNI

46995032

Datos de asesor

ASESOR: Suica Delgado de Clerc, Ruth Elizabeth

Tipo de documento de identidad del ASESOR: DNI

Número de documento de identidad del ASESOR 10325021

Datos del jurado

PRESIDENTE: Hurtado Valdez, Pedro Augusto, DNI, 0000-0001-5575-9653)

MIEMBRO (Cornejo Alvarado, Manuel Alberto, DNI, 0000-0002-4863-1720)

MIEMBRO (Fuentes Rocha, Mónica Amelia, DNI, 0000-0003-1713-7049)

Datos de la investigación

Campo del conocimiento OCDE: 6.04.08

Código del Programa: 731156

DEDICATORIA

Primero agradecer a Dios por darme las fuerzas y poder concluir esta etapa importante para mi vida profesional.

A mis padres por siempre apoyarme en cada paso, por motivarme a seguir adelante, gracias por confiar en mí.

A mi novio por darme aliento para continuar y no desmayar en el camino.

A Ayli por su empeño, dedicación a pesar de todos los problemas presentados en el camino supimos salir adelante y concluir esta etapa.

Alessandra

Quiero agradecer a mis padres por siempre apoyarme y decirme, que, si se puede, porque dios siempre estará contigo y eso siempre lo llevare en mi corazón además quiero agradecer a mi directora de tesis por todas sus enseñanzas y por último quiero agradecer a Ale, por acompañarme en este recorrido de aventuras, risas y días bad.

Ayli

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento a nuestra asesora de tesis la Arq. Ruth Suica Delgado por habernos guiado, brindado sus conocimientos y experiencias en toda la etapa del desarrollo de tesis.

Agradecer a los ingenieros de todas las especialidades por sus asesorías, su tiempo y orientarnos en nuestro proyecto.

RESUMEN

La infraestructura cultural y educativa en el Perú es deficiente, no se encuentran en buen estado para el desarrollo de sus actividades.

Un caso puntual podemos encontrar actualmente en la ciudad de Ica, a unas cuadras de la plaza de armas ubicamos 3 equipamientos importantes para la ciudad, El museo Regional de Ica, la Escuela superior de Música y la Escuela superior de formación artística estos presentan un deterioro en su infraestructura y falta de funcionalidad en sus espacios.

Esto genera desinterés en la población por conocer su cultura, estudiar en estos institutos especializados de música y arte

Por ello el proyecto busca plantear una nueva arquitectura para estos equipamientos complementando con actividades recreativas en el parque y así fomentar el interés en el usuario de esta manera también se generaría un complemento para las actividades del turismo para la ciudad de Ica

ABSTRACT

The cultural and educational infrastructure in Peru is deficient, they are not in good condition for the development of their activities.

A specific case can currently be found in the city of Ica, a few blocks from the main square we located 3 important facilities for the city, the Regional Museum of Ica, the Higher School of Music and the Higher School of artistic training, these show a deterioration in its infrastructure and lack of functionality in its spaces.

This generates disinterest in the population to know their culture, study in these specialized institutes of music and art

For this reason, the project seeks to propose a new architecture for these facilities, complementing with recreational activities in the park and thus promoting interest in the user. In this way, a complement would also be generated for tourism activities for the city of Ica.

INDICE GENERAL

INTRODUCCION	16
CAPITULO I: GENERALIDADES	17
1.1 Tema.....	17
1.2 Justificación	18
1.3 Planteamiento de Problema	19
1.4 Objetivos	20
1.4.1 Objetivo General.....	20
1.4.2 Objetivos Específicos	20
1.5 Alcances y Limitaciones.....	21
1.5.1 Alcances.....	21
1.5.2 Limitaciones	21
1.6 Metodología.....	22
1.6.1 Técnicas de Recopilación de Información	22
1.6.2 Procesamiento de Información	22
1.6.3 Esquema Metodológico	23
CAPITULO II: MARCO TEORICO	24
2.1 Antecedentes Internacionales	24
2.2 Antecedentes Nacionales	31
2.3 Base Teórica.....	37
2.3.1 Semiótica	37
2.3.1.1 La Semiótica y la Semiología	39
2.3.1.2 Teorías de la Semiótica	41
2.3.1.3 La Semiótica en la Arquitectura	45
2.3.1.4 Semiótica Andina	46
2.3.2 Mimesis	50
2.3.2.1 Mimesis en la Arquitectura	50
2.3.2.2 Clasificación de Mimesis.....	51
2.3.2.3 Biomimesis	52
2.3.2.4 Biomimesis en la Arquitectura.....	54
2.3.2.5 Conclusión.....	54

2.4 Base Conceptual.....	56
2.4.1 Que es la Cultura.....	56
2.4.1.1 Definición de un Parque Cultural.....	57
2.4.1.2 Clasificación.....	58
2.4.2 Definición de Museo.....	59
2.4.2.1 Clasificación Museos.....	59
2.4.2.2 Tipologías de Museos.....	61
2.4.3 Definición de Escuela de Arte.....	62
2.4.4 Definición de Escuela Superior de Música.....	63
CAPITULO III: NORMATIVIDAD.....	64
3.1 Reglamento Nacional de Edificaciones.....	64
3.2 Cuadro Comparativo.....	65
CAPITULO IV: ANALISIS DEL LUGAR.....	68
4.1 Aspecto Físico y Geográfico.....	68
4.1.1 Ubicación.....	68
4.1.2 Superficie.....	68
4.1.3 División Política.....	68
4.2 Aspecto Social y Económico.....	69
4.2.1 Población.....	69
4.2.2 Actividad económica.....	70
4.3 Análisis Ambiental.....	70
4.3.1 Temperatura.....	70
4.3.2 Humedad.....	71
4.3.3 Precipitaciones.....	72
4.3.4 vientos.....	72
4.3.5 Recorrido Solar.....	73
4.4 Aspecto Cultural y turístico.....	74
4.4.1 Atractivos turísticos.....	74
4.4.2 Festividades.....	76
4.5 Transporte.....	76
CAPITULO V: PROCESO DE DISEÑO.....	78

5.1 Ubicación del Proyecto	78
5.1.1 Topografía.....	79
5.1.2 Dimensiones y Limites.....	80
5.1.3 Accesibilidad	80
5.1.4 Fotografías del terreno	81
5.1.5 Fotografías de los equipamientos en el terreno	83
5.2 Zonificación.....	85
5.3 Viabilidad	86
5.4 Usuarios	87
5.5 Esquema espacial.....	88
5.6 Programa arquitectónico	90
5.7 zonificación del terreno	91
CAPITULO VI PROYECTO ARQUITECTONICO	92
6.1 Toma de Partido	92
6.1.1 Conceptualización	92
6.1.1.1 Trazando ejes y definiendo usos.....	93
6.1.1.2 circulaciones	94
6.1.1.3 Volumetría	95
6.1.1.4 Criterios ambientales	96
6.1.1.5 Mimesis en los espacios	98
6.1.2 Vegetación.....	100
CAPITULO VII: MEMORIAS DESCRIPTIVAS	104
7.1 Arquitectura	104
7.2 Estructuras.....	106
7.3 Sanitarias.....	107
7.4 Eléctricas	109
7.5 Seguridad	110
CAPITULO VIII: PLANIMETRIA.....	111
CAPITULO IX: CONCLUSIONES.....	114
CAPITULO X: VISTAS Y BIBLIOGRAFIA.....	116
10.1 vistas.....	116

10.2 Bibliografía	128
-------------------------	-----

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Semiótica Andina-Estructuras de ordenamiento	48
Tabla 2 Semiótica Andina-Estructuras de formación	49
Tabla 3 Semiótica Andina-Estructuras de síntesis	50
Tabla 4 Cuadro comparativo	66
Tabla 5 Programación de educación	91
Tabla 6 Programación de museo	91
Tabla 7 Cuadro de resumen	91

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Parque de la Villete	25
Figura 2 Plan General del Parque de la Villete	26
Figura 3 Geoda: una sala de proyección de películas de sistema IMAX	26
Figura 4 Ciudad de la Ciencias y la Industria: Museo de Ciencia y Tecnología	27
Figura 5 Conservatorio Superior de Música y Danza	27
Figura 6 Vista del ingreso al Museo	29
Figura 7 Plaza Santo Domingo	29
Figura 8 vista de áreas de recreación	30
Figura 9 Vista de Biblioteca	30
Figura 10 Vista aérea de Multiparque	32
Figura 11 vista de Skatepark	33
Figura 12 vista de áreas de mesas	33
Figura 13 Vista del ingreso al Centro Eco cultural	35
Figura 14 La Chacana	36
Figura 15 Textil	36
Figura 16 Anfiteatro	37
Figura 17 Estructuras iconológicas elementales	42
Figura 18 Diseño modular Chancay	48
Figura 19 Diseño modular Paracas	48
Figura 20 Monolito de Pucara-Tumi Chimú	48
Figura 21 Composición cuatripartita	48
Figura 22 signo de diagonales en la cultura Mochica y Vicus	49
Figura 23 signo de diagonales en Kotosh y la cultura Huari	49
Figura 24 signo de triangulo en la cultura Nazca y Huari	49

Figura 25 signo de rombo en la cultura Mochica e Inca	49
Figura 26 signo de escalonados en la cultura Inca	49
Figura 27 signo del espiral doble en la cultura Inca	49
Figura 28 signo doble espiral en la cultura Chavín y Pucara	49
Figura 29 signo de la escalera y espiral en la cultura Chavín y Nazca	50
Figura 30 signo de la cruz cuadrada en la cultura Chavín y Huari	50
Figura 31 signos dobles en la cultura Mochica e Inca	50
Figura 32 signos derivados en la cultura Nazca	50
Figura 33 signos complejos en la cultura Tiahuanaco e Inca	50
Figura 34 Figura de Nazca- el cóndor	56
Figura 35 Dunas de la Huacachina	56
Figura 36 División Política de la Provincia de Ica	70
Figura 37 Gráfico de Temperatura de la Ciudad de Ica	72
Figura 38 Gráfico de la Humedad Relativa del Aire	72
Figura 39 Gráfico de precipitaciones de la ciudad de Ica	73
Figura 40 Gráfico de vientos	74
Figura 41 Recorrido Solar	74
Figura 42 Proyección Solar Polar	75
Figura 43 Red Vial de la Provincia de Ica	78
Figura 44 ubicación del terreno	79
Figura 45 Plano topográfico	80
Figura 46 Cortes topográficos	80
Figura 47 Vías de acceso al terreno	81
Figura 48 Plano de ubicación	82
Figura 49 Vista desde Avenida Túpac Amaru	82
Figura 50 Vista desde la Avenida Ayabaca	83

Figura 51 Vista desde J.J Elias	83
Figura 52 Plano de ubicación	84
Figura 53 Museo Regional de Ica	84
Figura 54 Instituto Superior de música Francisco Pérez Anampa	85
Figura 55 Instituto de formación artística Sérvulo Gutiérrez	85
Figura 56 Zonificación del distrito de Ica	86
Figura 57 Tipos de usuario del Parque Cultural de Ica	88
Figura 58 Esquema espacial de Educación	89
Figura 59 Esquema espacial de Educación	90
Figura 60 zonificación	92
Figura 61 Semiótica	93
Figura 62 Mimesis	94
Figura 63 Proceso de trazado de ejes y usos	94
Figura 64 Ingresos del proyecto	96
Figura 65 Figuras elegidas	96
Figura 66 Celosías en fachada	97
Figura 67 Protección de Vientos	98
Figura 68 Inercia termina	98
Figura 69 Pasadizo de música	99
Figura 70 Pasadizo de arte	100
Figura 71 Ingreso a Educación	100
Figura 72 Área de lectura- Biblioteca	101
Figura 73 Huarango	102
Figura 74 Molle	102
Figura 75 Girasol Silvestre	103
Figura 76 Lingo Lingo	103

Figura 77 vegetación del Parue Cultural de Ica	104
Figura 78 Vista de ingreso de Educación	117
Figura 79 Vista de hall principal	118
Figura 80 Vista de Pasadizo de aulas teóricas	119
Figura 81 Vista de Aula teórica	120
Figura 82 Vista de Área de lectura-Biblioteca	121
Figura 83 Vista de Biblioteca	122
Figura 84 Vista de salón de escultura	123
Figura 85 Vista de sala de ensayo de música	124
Figura 86 Vista exterior	125
Figura 87 Vista sala de cata	126
Figura 88 Vista Sala Plantas de Ica	127
Figura 89 Vista Sala de Palpa	128

INTRODUCCION

En el 2018, la ciudad de Ica cuenta con pocos equipamientos culturales y educativos especializados, El Museo Regional de Ica, la Escuela Superior de Música "Francisco Pérez Anampa" y la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Servulo Gutiérrez" estos no se encuentran en buen estado, la falta de mejora de su infraestructura es resaltante. Otro problema es la ausencia de áreas verdes porque no cumple con el porcentaje mínimo de metro cuadrado por persona, según la OMS (Organización Mundial de Salud) se necesita 9m²/hab. La inseguridad ciudadana con un porcentaje del 50% según datos estadísticos de la INEI (Instituto Nacional de Estadísticas e Informática).

Como alcances, se desarrollará un Master Plan de acuerdo a las necesidades del lugar, para posteriormente enfocarse en un sector del proyecto el cual tendrá un alcance a nivel metropolitano con ello convirtiéndose en un hito de la ciudad. Por otro lado, una de las limitaciones son la falta de actualización de los planos de la ciudad y el poco presupuesto que el estado brinda a proyectos culturales.

Finalmente, este plan de tesis muestra cómo se desarrollará el proyecto el cual se dividirá en 2 capítulos, en el primer capítulo se encontrará las generalidades del proyecto, el tema, planteamiento del problema, objetivos, alcances, limitaciones y metodología. Posteriormente en el segundo capítulo se desarrollará el marco teórico donde se explicará los antecedentes, la base teórica que se aplicara, estos son: la semiótica, la mimesis y la biomimesis, además de la base conceptual del proyecto.

CAPITULO I: GENERALIDADES

1.1 Tema

El proyecto plantea un Parque cultural en Ica donde se puedan brindar actividades culturales, recreativas y educativas, a través de espacios de encuentro para la integración y relación social.

Esto a través de la renovación de los equipamientos existentes como el Museo Regional de Ica, Escuela Superior de Música “Francisco Pérez Anampa” y Escuela de Bellas Artes “Sérvulo Gutiérrez”, por lo cual se busca darles una nueva imagen con el fin de fomentar el interés en la población hacia actividades culturales, educativas y recreativas.

También se plantea desarrollar talleres en el museo donde se realizarán actividades para que los jóvenes puedan desarrollar y mejorar sus habilidades y a través de esto pueda generar sus propios ingresos en ferias temporales que se reproducirán en el parque.

El Parque cultural en Ica contará con áreas verdes que ayuden a cumplir con el mínimo de metro cuadrado por persona, según la OMS (Organización Mundial de Salud) se necesita 9m²/hab. Asimismo tendrá espacios donde la gente pueda interactuar en áreas temáticas relacionadas a la ciudad, áreas recreativas, áreas de espectáculos, áreas de lecturas, por lo tanto, se busca que el parque sea un lugar para todo el público y de esta manera pueda convertirse en un hito para la ciudad y en un complemento para las actividades de turismo.

1.2 Justificación

Se propondrá un Parque cultural Debido a la falta de interés por parte del estado en proyectos culturales, mantenimiento en su infraestructura y ausencia de fomentación en actividades recreativas-educativas. Debido a esto no existen espacios donde la cultura se aproxime hacia la población, por lo tanto, proponemos la implementación de talleres, que nace por la necesidad de prevención ante los altos índices de población juvenil infractora en Ica.

El Museo regional de Ica, que está implementando nuevos espacios prefabricados como son los talleres de reparación, además la cantidad de visitantes en feriados aumentan y no es suficiente los espacios del museo. Otro problema es debido a la insuficiencia de cantidad de aulas para la capacidad de alumnos que ingresan anualmente a la Escuela Superior de Música "Francisco Pérez Anampa y la Escuela de Bellas Artes "Servulo Gutiérrez verificando lo mencionado con levantamientos fotográficos, encuestas y entrevistas. Por lo cual se busca darles una nueva imagen con el fin de fomentar el interés en la población hacia actividades culturales, educativas y recreativas.

En conclusión, se plantea relacionar todos estos equipamientos con áreas de esparcimiento con la finalidad de integrar la cultura, el arte, la música y lo recreativo a través de diferentes actividades en talleres, anfiteatros, salas de exposición, ferias, recorridos temáticos donde la población pueda interactuar y conocer más sobre su cultura.

1.3 Planteamiento de Problema

Nuestra área de estudio tiene como problemática la falta de revalorización de sus equipamientos culturales y educativos especializados, en esta zona se encuentra el Museo Regional de Ica, la Escuela Superior de Música "Francisco Pérez Anampa" y la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Sérvulo Gutiérrez"

Estos tres equipamientos no cuentan con una infraestructura moderna, el Museo Regional cuenta con salas de exposiciones deficientes, con exhibiciones en triplay, falta de iluminación y ventilación natural en sus espacios, no cuenta con suficientes salas de exposiciones y talleres especializados para realizar sus investigaciones. Es necesaria re-diseñar toda la infraestructura del museo ya que de acuerdo al Ministerio de Cultura cuenta con 38mil visitantes anualmente.

En cuanto a La escuela artística y la escuela de música anualmente ingresan 100 alumnos aproximadamente, no cuentan con suficientes salones y estas no tienen una arquitectura adecuada de acuerdo a las actividades que se realizan en ellas, también resalta la ausencia de un auditorio para realizar sus actividades artísticas y salas de exposiciones para la exhibición de sus trabajos.

Como segundo punto está la ausencia de espacios públicos y áreas verdes, no cumplen con los 9 metros cuadrados de área verde por persona de acuerdo a la Organización Nacional de la Salud, al 2017 solo contaban con 49.1 hectáreas que equivale al 1.79%. Esto se debe a que el crecimiento poblacional ha hecho que la ciudad se expanda de manera desorganizada, concentrándose así la mayor población en el centro de la ciudad y debido a la falta de planificación se haya generado una trama irregular.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Diseñar a nivel de anteproyecto arquitectónico un Parque cultural que comprende el Museo Regional de Ica Adolfo Bermúdez Jenkins, Escuela Superior de Música "Francisco Pérez Anampa" y la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Sérvulo Gutiérrez".

1.4.2 Objetivos Específicos

- Conocer y analizar las características físico territoriales de la zona para integrar la propuesta arquitectónica al entorno urbano y que este se convierta en un hito de la zona con sus características propias y sea un punto de referencia del distrito
- Analizar las características ambientales de la zona para lograr una propuesta con buena orientación, ventilación, iluminación con espacios en confort de acuerdo a las actividades que se realizaran en ellas.
- Realizar un análisis de usuario, socioeconómico y demográfico para conocer las características y perfil del usuario.
- Vincular los principios arquitectónicos con a las necesidades del entorno con la finalidad de aplicarlos en el proyecto
- Analizar y proponer los mecanismos de control del impacto ambiental del proyecto sobre su entorno inmediato.
- Analizar y establecer los medios físico espaciales de la seguridad y/o protección del usuario.

1.5 Alcances y Limitaciones

1.5.1 Alcances

- Se desarrollará un Master Plan de acuerdo a las necesidades del lugar, para posteriormente enfocarse en un sector del proyecto.
- La propuesta arquitectónica tendrá un alcance de nivel metropolitano, que proporcionará actividades recreativas, culturales, y educativas las cuales impulsaran el crecimiento económico, fomentaran el interés en la población, reactivara el equipamiento cultural
- Se diseñará una propuesta arquitectónica que pueda servir como instrumento de difusión y convertirse en un hito de la ciudad siendo un punto de reunión cultural, recreativa, educacional y turística.
- Tomar en cuenta la normativa de edificaciones para cada tipo de equipamiento y lograr un diseño arquitectónico funcional y viable.

1.5.2 Limitaciones

- Falta de planos actualizados de la ciudad de Ica.
- No poder desarrollar todo el plan maestro debido a la falta de tiempo.
- La falta de presupuesto por parte del estado.

1.6 Metodología

1.6.1 Técnicas de Recopilación de Información

INFORMACION DOCUMENTAL

- Búsqueda y recopilación de información sobre temas de espacios públicos, parques temáticos, equipamientos de música, arte y cultura en libros, tesis e internet.
- Obtener parámetros urbanísticos de la Municipalidad de Ica.
- Analizar el equipamiento urbano y perfil urbano.
- Búsqueda de planos topográficos de la zona.

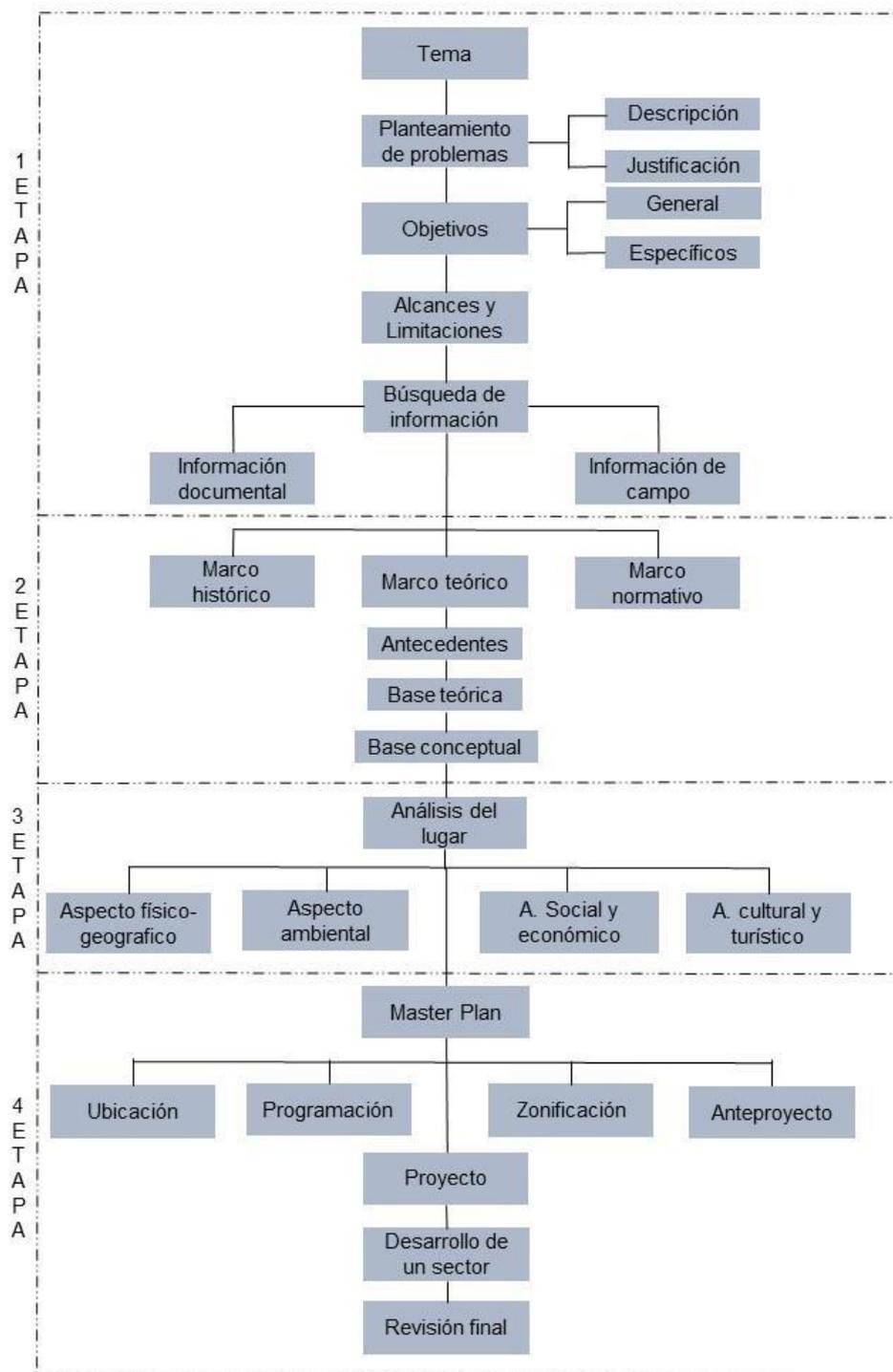
INFORMACION DE CAMPO

- Realizar tomas fotográficas
- Realizar entrevistas a las personas encargadas de los equipamientos existentes para obtener información y conocer sus necesidades.
- Compatibilización de la información obtenida con la situación actual de la zona
- Realizar levantamiento arquitectónico de las edificaciones existentes.
- Realizar encuestas a los usuarios para conocer más sobre sus necesidades y carencias para poder implementarla en el proyecto.

1.6.2 Procesamiento de Información

Se analizará toda la información obtenida mediante un análisis cuantitativo a través de cuadros estadísticos y así sustentar nuestro proyecto.

1.6.3 Esquema Metodológico



Fuente: elaboración propia

CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes Internacionales

A. PARQUE DE LA VILLETE

- Arquitecto: Bernard Tschumi
- Ubicación: París, Francia
- Año del proyecto: 1982

CONCEPTO

El proyecto tiene como objetivo realizar una renovación urbana, y con ello poder realzar la cultura y la revitalización del terreno mediante la creación de espacios para el desarrollo de actividades de integración social y cultural. Se desarrollará en base a 3 características: Un sistema de grillas, las líneas y las áreas verdes.

ELEMENTOS DE DISEÑO

Basado en un sistema de puntos que forman unas grillas de 120x120 metros las cuales estructuran al parque de una manera uniforme y la intersección de las grillas son los Folios, que son los puntos de referencia, que se diseñan con la finalidad de convertirse en un hito principal asimismo fueron diseñadas teniendo como base un espacio tridimensional con las medidas de un cubo de 10.8x10.8, que fueron fragmentándose teniendo como resultado diferentes formas.

Figura 1*Parque de la Villete*

Fuente: <http://tecne.com/urbanismo/parc-de-la-villette/>

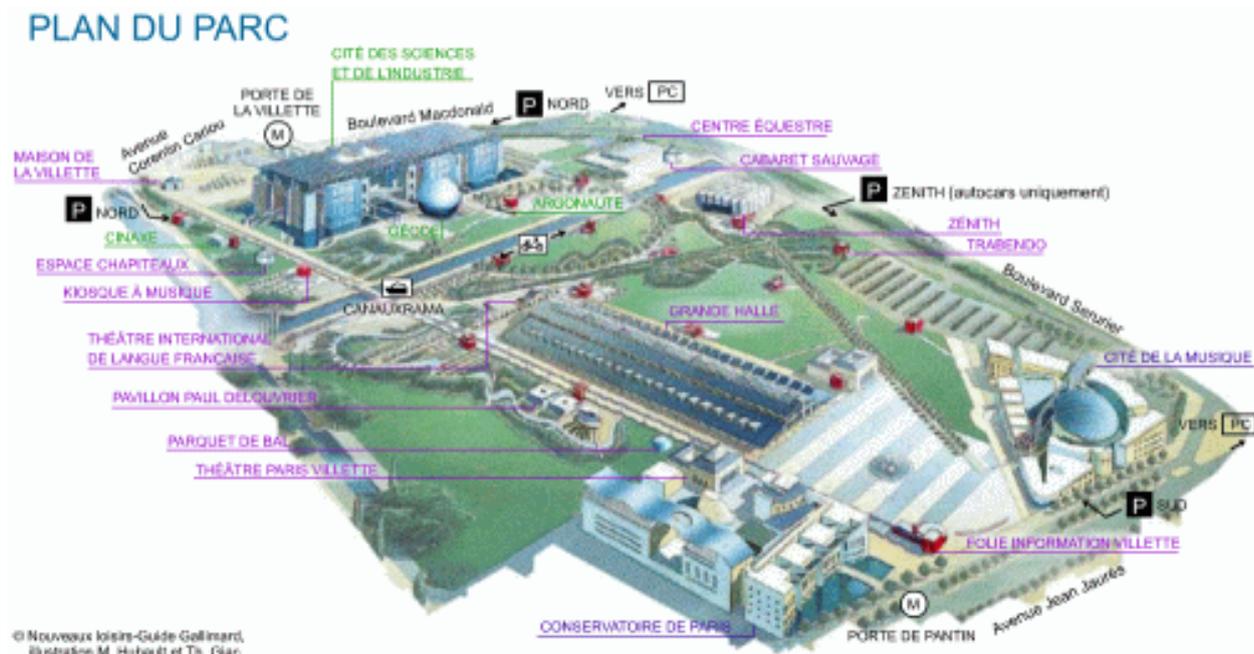
Otra característica son los caminos que están representadas por las líneas los cuales no siguen la ortogonalidad ni estructuración de las grillas, debido a que se intersectan generando rutas de movimiento los cuales crean espacios como la gran pérgola ondulada. Y por último estas las áreas de pavimentos y áreas verdes cuentan con 10 parques temáticos donde cada uno tiene medidas de 600m² de área, los cuales fueron distribuidos en diferentes actividades para complementarse con las grillas y fueron representados por superficies.

PROGRAMA

Todo el parque de la Villette tuvo 3 referentes que le dieron la estructura espacial los cuales fueron: La Ciudad de las Ciencias y la Industria, anteriormente un matadero, la Ciudad de la Música, la Geoda, y el Conservatorio Nacional Superior de Música y Danza, que fue complementada con actividades con Teatros y jardines temáticos.

Figura 2

Plan General del Parque de la Villete



Fuente: <http://tecne.com>

Figura 3

Geoda: una sala de proyección de películas de sistema IMAX



Fuente: <https://moleskinearquitectonico.blogspot.com>

Figura 4

Ciudad de la Ciencias y la Industria: Museo de Ciencia y Tecnología



Fuente: <http://www.mundocity.com>

Figura 5

Conservatorio Superior de Música y Danza



Fuente: <https://moleskinearquitectonico.blogspot.com>

B. PARQUE CULTURAL DEL CARIBE

- Arquitectos: Giancarlo Mazzanti
- Ubicación: Barranquilla, Colombia
- Año: 2004

CONCEPTO

Debido al proceso de revitalización y renovación del centro histórico de Barranquilla, nace este proyecto que fue desarrollado por etapas bajo el concepto de historia, cultura y medio ambiente con el fin de promover el patrimonio histórico, natural y cultura del Caribe Colombiano.

El edificio tiene un prisma el cual tiene las medidas de 32x25x23m y tiene 6 niveles de altura donde aquí se usó la protección de las fachadas con celosillas que permiten el ingreso de la luz y además para generar un confort en el espacio con el adecuado control de los vientos. Además, este proyecto tiene área cultural, paisajística.

PROGRAMA

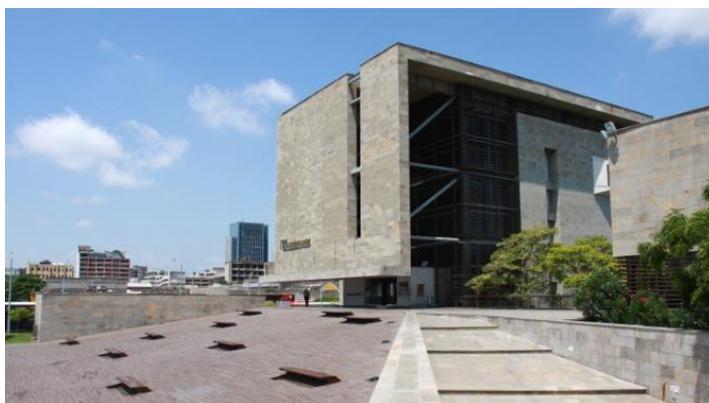
La primera etapa de este proyecto se encuentra el Museo del Caribe así como las instalaciones complementarias las cuales son las siguientes: “la Biblioteca Infantil Piloto del Caribe, la Mediateca Macondo, un centro de documentación especializado en la obra de Gabriel García Márquez, un Salón de Eventos Múltiples y una plaza pública de 12.000 mts² con zonas de juegos infantiles y amplias zonas verdes

La segunda etapa consta en la construcción del Museo de Arte Moderno y la Cinemática del Caribe estos equipamientos complementarían al parque cultural.

El equipamiento principal de este proyecto es el Museo del Caribe considerado el primer museo regional del país, donde su tema principal es el Caribe Colombiano con el fin de fortalecer la identidad de la región a través de manifestaciones culturales, la memoria histórica de su población y la conciencia en torno al medio ambiente.

Figura 6

Vista del ingreso al Museo



Fuente: <https://colombia.argos.co>

Figura 7

Plaza Santo Domingo



Fuente: <https://colombia.argos.co>

Figura 8

vista de áreas de recreación



Fuente: <https://colombia.argos.co>

Figura 9

Vista de Biblioteca



Fuente: <https://colombia.argos.co>

2.2 Antecedentes Nacionales

A. MULTIPARQUE CULTURAL, RECREATIVO Y ARTISTICO (Tesis)

- Tesista: Sandra Trujillo Quispe
- Ubicación: Barranco, Perú
- Año: 2017

CONCEPTO:

El concepto de este proyecto es la dinámica, debido al constante movimiento de la gente y la ciudad, este concepto está plasmado en diferentes campos así crearon la zona del usuario, que es un área de paso donde todos los días tiene un constante flujo debido que se encuentra la estación Metropolitana “Plaza de Flores” esta zona de paso invita que la gente recorra los diversos espacios donde encontrarán a los artistas mostrando su arte de distintas formas y los jóvenes deportistas urbanos. También se encontrarán ambientes dinámicos a través de su infraestructura con espacios movibles, permitiendo diversas posibilidades de uso.

PROGRAMACION

El Multiparque cultural, recreativo y artístico tiene un área de terreno de 12 271 m², abarca dos lotes divididos por la vía rápida del Metropolitano.

El proyecto consta de 2 sectores:

Sector 1 está enfocado en la enseñanza, muestra y búsqueda de arte y cultura, contando con espacios públicos de recreación pasiva, salas de exposición abierta y cerrada en el primer nivel. Cada vez que se va ascendiendo hay actividades más privadas, en el segundo nivel se encuentra las salas de uso múltiple, área comercial, en el tercer nivel se encuentra la biblioteca

destinada a todo tipo de público y finalmente en el cuarto y quinto nivel se encuentran los talleres artísticos.

Sector 2 está dirigido al esparcimiento y recreación a través de espacios públicos de recreación activa, en el primer nivel se encuentra un skatepark y parkour (actividad de desplazamiento libre a través de los obstáculos) en el siguiente nivel tiene actividades recreativas indoor con servicios de boleterías, custodia y un cafetín con áreas de mesas como zona de descanso.

Figura 10

Vista aérea de Multiparque



Fuente: <https://player.vimeo.com>

Figura 11*vista de Skatepark*Fuente: <https://player.vimeo.com>**Figura 12***vista de áreas de mesas*Fuente: <https://player.vimeo.com>

B. ARQUITECTURA Y SEMIOTICA: CENTRO ECO CULTURAL EN VILLA MARÍA DEL TRIUNFO (Tesis)

- Tesistas :Evelyn Vanessa Reyes Fernandez, Stephanie Madeleine Maguiña
- Ubicación: Lima, Perú
- Año del proyecto: 2017

CONCEPTO

Se basa en la semiótica arquitectónica basada en la funcionabilidad y el estructuralismo. “El funcionalismo significa que el objeto arquitectónico siempre comunica una función como lo explica Eco en su libro “Estructura Ausente” donde manifiesta que el signo arquitectónico es el significante, la forma cuyo significado es la función” (Pérez.2017:32). Por otro lado el Estructuralismo; también llamado como una perspectiva gnoseológica, donde se refiere a la descripción de estructuras subyacentes formales o profundas hacia un enfoque epistemológico que se vincule con la realidad social.

Por lo tanto...el objeto arquitectónico siempre comunica una función y la cultura nos proporciona los signos los cuales utilizan la forma y la función y que tienen como un resultado un ente arquitectónico (Pérez .2017:32).

Además, utilizaron dos simbologías plurimilenaria para aplicarlos en su proyecto los cuales son los siguientes la Chacana y el Kené las cuales son manifestaciones culturales tanto de la sierra como de la selva que es de donde provienen los primeros villamarianos donde se utilizaran signos de cada uno.

El símbolo de la chacana, que es patrimonio urbano de los andes, porque tiene una connotación para un sistema de andenes paisajísticos los cuales lo utilizaron en el proyecto.

También utilizaron el arte Kené, simboliza la conexión con la naturaleza, a través de formas fractales. Tiendo como resultado un espacio destinado a las actividades recreacionales y culturales donde predominara los ambientes naturales o área verde en el diseño.

Figura 13

Vista del ingreso al Centro Ecocultural



Fuente: <http://www.arte-nomada.com>

ELEMENTOS DE DISEÑO

Se basan en la teoría de la semiótica proviene del griego “semieiotikos” que son el significado de los signos. Además, es la ciencia o disciplina que se interesa por los diferentes tipos de símbolos creados por el ser humano

Donde todos los bloques se encuentran interconectados por alamedas compuestas por plazas y además están la incorporación de rampas teniendo en cuenta que el terreno tiene pendientes complementándolo con ciclo vías que tendrán un recorrido similar en toda la alameda.

Figura 14*la chacana*Fuente: <http://www.arte-nomada.com>**Figura 15***Textil*Fuente: <http://www.arte-nomada.com>**PROGRAMA**

Este proyecto está compuesto por áreas de biblioteca, Auditorio, Museo, Anfiteatro, Talleres Ecológicos, y Talleres culturales.

Y está dividido en 8 bloques los cuales se encuentran distribuidos alrededor del terreno donde el bloque donde se encuentra el museo, el ingreso del terreno el cual se encuentra ubicado en la prolongación de la Avenida Villa.

Figura 16*Anfiteatro*Fuente: <http://www.arte-nomada.com>

2.3 Base Teórica

2.3.1 Semiótica

Se origina con la capacidad del ser humano para poder comunicarse, nuestros antepasados, usaron los gritos y la mímica como un medio de comunicación, posteriormente surgieron las pinturas rupestres como un medio para poder expresar sus pensamientos a través de la pintura. Actualmente el lenguaje ha evolucionado y se utiliza diferentes sistemas para poder comunicarse y establecer relaciones como, por ejemplo: a través de signos, lenguas, códigos y señalización. El ser humano tiene la capacidad de poder adaptarse a los diferentes sistemas que utiliza la comunicación por ello utiliza métodos de comunicación uno de ellos son las redes sociales. En conclusión, podemos decir que la semiótica, desde la antigüedad hasta la actualidad forma parte de la comunicación.

¿Cómo forma parte de la comunicación la semiótica? Debido a que es el estudio de los sistemas de los signos que fueron creados por los seres humanos en situaciones específicas en sus diferentes procesos culturales¹. Asimismo, nos podrá ayudar a poder entender diferentes maneras de simbolización para poder representar las ideas y nos proporcionara herramientas

para poder transferirlas de la mente al objeto el cual es creado de un conjunto de símbolos combinados, por lo tanto, cada una de las partes forman un objeto. (Walter Bremer, 2018:5)

Según Pierce, apunta que hay dos tipos de objeto uno es el dinámico y el otro es el de la realidad y estos se diferencian porque mientras el primero habla acerca del objeto en la realidad y el segundo se refiere como el objeto es representado por el signo, representame, es el único pensamiento que realmente puede conocerse ya que no se puede pensar sin signos al signo, por ejemplo: una silla según Pierce tendría que ser el objeto dinámico y el color de la silla es el objeto inmediato.

Otro punto de vista es de Morris Charles el cual dice que la semiótica estudia los signos los significados y que este posee 3 ramas las cuales son las siguientes: sintaxis, semántica y la pragmática donde la primera estudia la relación de los signos entre sí, la segunda estudia los significados y los objetos. Por último, la pragmática estudia los signos y la relación con los usuarios.

Aplicando la sintaxis en la cultura peruana tomaremos como ejemplo la cultura Nazca el cual tiene como símbolo emblemático los geoglifos; el calendario más grande del mundo, por lo que una de las más representativas es la figura del mono, debido a que su diseño es multifuncional y polisémico con palmas contrapuestas, en espejo; sin embargo, la mano derecha solo cuenta con cuatro dedos, debido a que guarda relación el “gran mono” con el “pequeño mono” ,que tiene solamente cuatro dedos en la mano de derecha, ya que es una síntesis del primero lo cual es semióticamente identificada con la ley del Ayni.

Según Carlos Milla Villena explica el concepto de la ley del Ayni: “La cual es la ley de la reciprocidad, memoria histórica de nuestro pueblo además de una síntesis de comportamiento ético comunitario y mandatos culturales”. (Carlos Milla, 2005:7).

Ahora en la semántica” ...Expresa que las palmas de las manos contrapuestas, en espejo, lo cual está relacionado con los “Espejos Astronómicos”, que proyectan las imágenes invertidas y cuyo funcionamiento sirvió a nuestros antiguos astrónomos para proyectar las constelaciones a nivel del suelo y de esta forma poder medirlas proporcionalmente y estudiar sus movimientos y trayectoria” (Citado en Carlos Milla, 2005:139).

Finalmente daremos un ejemplo de cómo se aplicó la pragmática, pero no referido a la figura del mono sino al de las manos cruzadas de Kotosh donde estas “...Representan las dos diagonales del cuadrado que dentro de un proceso conformarían un sistema iconológico y matemático con lo cual se podría diseñar el espacio arquitectónico que lo contiene”. (Carlos Milla, 2005:228)

2.3.1.1 La Semiótica y la Semiología

Estos dos términos surgieron de dos representantes los cuales fueron Ferdinand de Saussure fundador de la tradición europea, la semiología, y Charles Sanders Peirce, fundador de la tradición anglosajona, la semiótica. El primero manifiesta, que estudia los signos en el marco de la vida social (el significado y el significante) y la segunda habla más como se relaciona con el ser humano y como este lo interpreta en su entorno, ya que todo lo que nos rodea tiene signo, por esto manifiesta que tiene relación lógica; sin embargo, ambos términos se encuentran relacionados ya que provienen del nombre griego “semeion”, que es igual a signo y logos que es estudio.

Aunque el término “semiología” es muy parecido al término “semiótica”, ya que los dos estudian los signos; sin embargo, cada dos posturas diferentes.

Ferdinand de Saussure

Estudia todos lo referido exclusivamente a los signos siendo considerado el padre de la lingüística. Ferdinand de Saussure manifiesta que la semiología estudia los signos entorno a la vida social además de que es la ciencia de los signos (símbolos). Además, la semiología es una ciencia social y los signos son un sistema que trata sobre el modelo de la lengua.

La semiología es la teoría de los signos sin embargo esto también abarca 2 campos como son el significado, idea o concepto, y el significante, imagen acústica, donde las dos se sostienen mediante una relación de sistemas de reglas que conforman un signo. Además, se propone que la base del estudio de todos los signos sea la lingüísticos (semántica) o la semiótico (la relación humana y la naturaleza) donde el signo lingüístico habla sobre la combinación del significado y el significante.

Otro punto de vista el de Charles S. Peirce donde manifiesta que un signo esta relacionado con un objeto, el cual nosotros lo podemos interpretar en nuestra mente de manera abstracta. Un ejemplo podría ser cuando nos dicen una palabra entonces nosotros lo relacionamos con un objeto en nuestra mente lo cual se convierte en una idea referido a la palabra. Si hablamos de un símbolo se refiere a una idea.

El también habla acerca de la semiosis la cual trata sobre la doctrina de la naturaleza que abarca 3 entidades semióticas abstractas los cuales son el signo, no son objetos que se definidos sino todo aquello que pueda tener su función por lo tanto la semiosis se ocupa de ver todo lo que involucre dentro del triángulo semiótico tanto como por ser el signo o representamen, cuya vinculación genera la relación de un objeto y un intérprete o por último el representamen y el objeto. Para Peirce para que algo funcione como signo debe de tener como requisito indispensable la existencia de los tres elementos los cuales son

representamen o signo, objeto e interprete que abarcan en la pirámide el primer, segundo y tercer lugar.

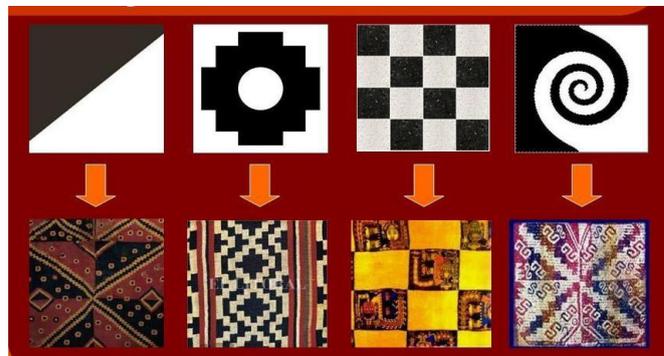
2.3.1.2 Teorías de la Semiótica

A. TEORIA DE LA SEMIOTICA DEL DISEÑO ANDINO DE ZADIR MILLA EURIBE

Nos habla acerca de una semiótica del diseño andino donde tiene como objetivo principal el estudio del Arte Precolombino basado en un concepto de tres aspectos fundamentales: el Lenguaje, la Composición y el Simbolismo.

El lenguaje, el cual está conformado por un conjunto de signos y símbolos, que nosotros vemos en la imagen, denotación, y lo que ellos transmiten su información a través de los aspectos connotativo estos mensajes contienen 3 códigos los cuales son el lenguaje visual; que estudia lo que presentan los aspectos morfológicos como por ejemplo (el punto, la línea, la forma, el tono, el color y la textura) y sintácticos, que consiste en tener criterios como la dirección, escala, proporción, dimensión, movimiento, equilibrio, tensión y el Angulo. La unión de estos delimita una imagen. El otro tipo de código es el lenguaje plástico donde se basa solamente en la concepción de la forma definido por un carácter estético que puede ser figurativo y abstracto. Y por último el lenguaje simbólico los cuales contiene signo, discurso y contenido.

El resultado de los aspectos visuales, plásticos y simbólicos es una composición simbólica y uno de los elementos principales para un diseño es la estructura iconológica lo cual significa poder tener ideas iguales a las originales además de poder revalorizarlos los signos.

Figura 17*Estructuras iconológicas elementales*Fuente: <https://slideplayer.es/slide/5445059/>

Las estructuras iconológicas forman un código general que tiene sus características de forma y espacio que rigen los 3 aspectos básicos: El orden se refiere a la composición del espacio. La proporcionalidad se define como un trazado con simetrías que forman una composición manifestándose los signos geométricos que a su vez expresan un carácter semántico.

El simbolismo está comprendido básicamente por tres géneros de imágenes aquellas que corresponden al mundo real, campo de la imaginación y el razonamiento calculador donde todos estos forman la concepción del mundo. La cual se ordena respectivamente en tres niveles de comprensión: la cosmovisión, que se forma con el entorno natural y social donde se representan con la iconografía de la naturaleza, la cosmogonía, donde explica los orígenes de la naturaleza.

B. TEORIA DE LA SEMIOTICA DE UMBERTO ECO

Umberto Eco, es un escritor, filósofo y profesor, que contribuyó en varias áreas de la semiótica, tanto teórica como aplicada, donde relaciona la semiótica con el estudio de todos los procesos culturales y habla acerca de la relación con la teoría de los signos, considerándolo como el sustituto del significante y de los códigos, por lo tanto, lo relaciona

como una visión general de la semiótica. Su teoría se desarrolló a partir de la estructura ausente, que tiene influencia de las teorías de la información, cibernética, comunicación y estructuralismo. Por ejemplo, en su obra estructura ausente manifiesta que todos los aspectos de la cultura se deben de estudiar desde el aspecto de la semiótica manifestando así que la semiótica estudia todos los fenómenos culturales como si fueran sistemas de signos -no es solo comunicación o significación sino se sustentan recíprocamente.

Otro punto que él plantea es la función y el signo donde él considera que los objetos arquitectónicos no comunican, por ejemplo cuando nosotros vemos una puerta sabes lo que esto comunica (entrar o salir a un lugar) pero si vemos más allá esta puerta puede estar cerrada o abierta, y además tiene otros complementos.

Con este ejemplo él quiere decir que los objetos arquitectónicos son solamente funcionalidad mas no transmiten comunicación que lo que nosotros disfrutamos como arquitectura es el acto de comunicación. También hablo de las funciones primarias; las denotaciones, y secundarias, connotaciones, cuando se investigó sobre la planta de la abadía; donde averiguo sobre la cantidad de peldaños que tenía, las distancias con esto hay otro tipo de lectura de la arquitectura donde no es por su función ni tampoco por su significado, o por lo que denota o connotación.

En conclusión, lo que podemos decir si en la arquitectónica nosotros individualizamos sus funciones y nos enfocamos en su sistema de estímulos y signos podríamos vivir de una manera diferente un ejemplo de ello se dio en Brasilia donde pude haber sido una nueva ciudad, que constituiría un nuevo sistema de vida transmitiendo un mensaje connotativo que podría ser capaz de transmitir ideales de vida democrático. Fue diseñada en forma de avión donde la parte central, connotaría edificaciones con valores simbólicos, con funciones

primarias más pequeñas en relación a las funciones secundarias en esta parte central se ubicarán edificios públicos. Por otro lado en las alas laterales se ubicarían edificaciones de vivienda que contendría las súper cuadras inspiradas en Le Corbusier con la finalidad de que cada bloque de habitantes pueda compartir los mismos usos (iglesia, supermercado, escuela, club, hospital y policía) se eliminaron los cruces mediante las circulaciones en forma de trébol todo esto fue diseñado de una manera que pudieran corroborar con datos estadísticos, biológicos, sociólogos y estéticos; sin embargo no tomaron en cuenta 2 características las cuales eran que ellos al haber ya identificado una prospección sociológica pensaron que su estructura sociológica y biológica se adaptaría a ellos por lo tanto no habría cambios ;sin embargo el resultado fue otro ya que ellos ante los acontecimientos actuaron de manera autónoma y en su cambio han generado otros contextos como por ejemplo la cantidad de ciudadanos eran mayor a la prevista debido a ello se originaron las favelas además de los altos índices de inmigración, donde la cantidad prevista era mayor , surgieron las ciudades satélites las cuales han duplicado a la población con esto se ha generado unas diferencias sociales donde las funciones primarias se convirtieron en secundarias por lo tanto cambiando su ideología comunitaria esto debido a que el proyecto inicial estaba sustentado en características programadas y respetado como definitivo; sin embargo, ante los cambios que surgieron se originó la desigualdad.

C. TEORIA DE LA SEMIOLOGIA DE ROLAND BARTHES

Es un pensador francés, influenciado por Ferdinand de Saussure, el cual habla en su libro "los elementos de la semiología" acerca de cómo se desarrolla la semiología a través del estructuralismo y la sistematiza, pero basándose en una crítica literaria de la semiología son los sistemas de signos como por ejemplo las imágenes, gestos, sonidos, objetos los cuales se constituyen los si no lenguajes..."si bien heterogénea y a menudo abstracta, puede ser

accesible con una lectura metódica y concentrada; los conceptos propuestos para el análisis semiológico, en un primer momento provenientes de lingüistas como Saussure, Hjelmslev y otros van derivando a una especificidad mayor que permite avanzar por el entonces poco transitado camino de la Semiótica”.(Manuel Borbollo,2015).

La semiología es el estudio general que va más allá de la lingüística un ejemplo de esto se dio en el sentido de la moda donde habla acerca de usar recursos de métodos lingüísticos como un medio para poder describir el lenguaje con combinaciones con la moda. Por ejemplo, cuando vemos un vestido, el cual es visto como un conjunto de signos, aunque se considere como un sistema pobre; sin embargo, tiene la función de tomarlo como un tipo de lenguaje (poético, imaginario, ideológico) con ello se une el entorno social y el texto formándose una red de significación en lo que se centra su teoría.

2.3.1.3 La Semiótica en la Arquitectura

La semiótica en la arquitectura estudia el porqué de sus elementos, formas, colores, texturas. Se analiza el elemento en conjunto y sus partes para darle un significado

Más que el significado es lo que una persona pueda sentir y percibir al entrar a un espacio, todo depende de lo que el arquitecto quiera transmitir a través del lenguaje que use en su proyecto. “Cada elemento nos hace sentir de alguna manera, nos devuelve algo, sea negativo o positivo, algo se siente. Sea una escalera en espiral, una columna gigante donde no se espera, una división, la entrada a una construcción, hasta el mismo acabado de los elementos, sea lo que sea, crea sentimientos y hace al espectador sentirse de cierta manera.” (Ensayo 2011:1)

Para entender la esencia del proyecto es poder lograr un conjunto, cada parte es importante para lograr la unificación y esto se desarrolla a través de un mismo lenguaje desde la estructura hasta los acabados

Según Robert Venturi “El conjunto depende de la posición, del número y de las características intrínsecas de las partes.” Con esto se da a entender que para lograr crear un conjunto y que sea uno solo, las características de las partes deben de ser similares y cada detalle de ellas va a afectar la unión. La distancia, posición, cerramientos, cantidad de objetos y características son factores que se tienen que tomar en cuenta y que, si se logran controlar, fácilmente crean un conjunto.”

El significado y lenguaje es una parte fundamental de una obra arquitectónica ya que más que una construcción es una obra de arte que transmite sensaciones. Un espacio no solo es algo cómodo para habitar y usar sino es algo que se vuelve agradable para el usuario, esta mezcla lleva a la arquitectura a otro nivel dándoles una mayor importancia y significado.

2.3.1.4 Semiótica Andina

La semiótica del diseño andino está basada en tres puntos fundamentales el lenguaje, la composición y el simbolismo (habla sobre la organización de los elementos para formar un diseño)

Al ver que encontramos en el diseño andino la iconología basada en signos geométricos, pasaremos a desarrollar de acuerdo a sus características a una serie determinada de estructuras iconológicas las cuales se ordenan en tres grupos principales de estructuras básicas:

Tabla 1

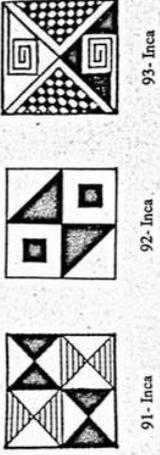
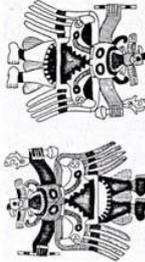
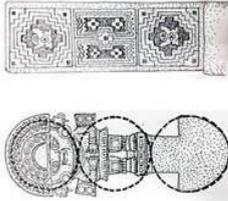
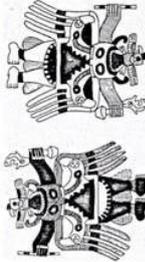
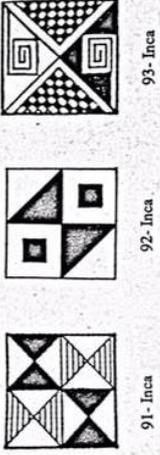
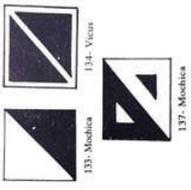
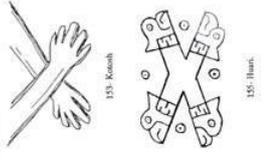
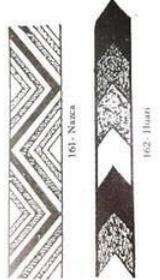
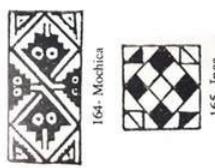
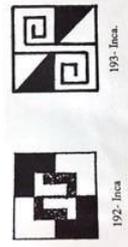
SEMIÓTICA ANDINA	
ESTRUCTURAS DE ORDENAMIENTO	
<p>Son las figuras que definen el espacio y que por consecuencia permiten la distribución simétrica de los elementos en los interiores. Estos elementos o estructuras son principalmente: el "espacio unitario", la "dualidad", la "tripartición" y la "cuatritpartición". "Todas las demás formas de medida y proporcionalidad del espacio derivan de una u otra manera de estos cuatro principios de ordenamiento" (Milla, 1990:41)</p>	
<p>LA UNIDAD: "PACHA" EL "CUADRADO"</p> <p>En la cosmología andina el significado de "PACHA" se traduce como "mundo", "plano" o "espacio-tiempo", la Pacha tiene como concepto de unidad. Esta unidad espacial se expresa iconológicamente en el signo del "cuadrado" siendo este como el punto de partida de la geometría estructural andina. La iconología del "cuadrado" representa la parte principal, como la unidad central, generadora de las medidas proporcionales del diseño.</p>	<p>El significado de modulo es la unidad de subdivisión geométrica, que es una medida de repetición que se usa para desarrollar formas de diseño proporcionalmente. El gnomon es el desarrollo de una superposición de dos formas iguales o semejantes, de tamaños diferentes pero proporcionales. Esto se puede ver por ejemplo en el diseño modular de Chancay que tiene el concepto del gnomon en la figura interior del ave dentro del pez. (ver figura 18)</p>
<p>MODULO Y GNOMON GEOMÉTRICO EN EL DISEÑO</p>  <p>Figura 18: Diseño modular Chancay Fuente: Libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>CUATRIPARTICION</p> <p>La cuatritpartición se ordena en un cuadrado en cuatro partes iguales, su composición deriva de las estructuras de un cuadrado y una cruz, tiene como elemento central la iconología "tawá" que es el lugar de cruce de las diagonales del cuadrado y por consecuencia es el punto de referencia como eje de distribución compositiva.</p>  <p>91- Inca 92- Inca 93- Inca</p>
<p>DUALIDAD</p> <p>La dualidad manifiesta los dos polos de la unidad esto se acomoda en pares opuestos y pares complementarios: todo esto producido a partir de una estructura principal, similar como el "cuadrado". Los pares opuestos o la oposición revelan el encuentro de sentidos contrarios, inversos o contrastados. La complementariedad es un equilibrio entre los polos de la unidad, esto corresponde a un sistema de integración. Los dos polos de la unidad se resumen en el término Hanan - Urin que se interpreta como arriba - abajo, esto se simboliza iconológicamente a través de un rectángulo equivalente a dos cuadrados superpuestos verticalmente. En el diseño modular, la dualidad se expresa a través de simetrías, inversión y reflexión.</p> 	<p>TRIPARTICION</p> <p>En la cosmología andina la tripartición tiene como significado la concepción del universo en tres planos de existencia: el mundo de arriba, el mundo de aquí y el mundo de adentro esto está representado como un ovalo alargado formado por tres círculos o como un rectángulo formado por tres cuadrados virtuales.</p> 
<p>DUALIDAD</p> <p>La dualidad manifiesta los dos polos de la unidad esto se acomoda en pares opuestos y pares complementarios: todo esto producido a partir de una estructura principal, similar como el "cuadrado". Los pares opuestos o la oposición revelan el encuentro de sentidos contrarios, inversos o contrastados. La complementariedad es un equilibrio entre los polos de la unidad, esto corresponde a un sistema de integración. Los dos polos de la unidad se resumen en el término Hanan - Urin que se interpreta como arriba - abajo, esto se simboliza iconológicamente a través de un rectángulo equivalente a dos cuadrados superpuestos verticalmente. En el diseño modular, la dualidad se expresa a través de simetrías, inversión y reflexión.</p> 	<p>CUATRIPARTICION</p> <p>La cuatritpartición se ordena en un cuadrado en cuatro partes iguales, su composición deriva de las estructuras de un cuadrado y una cruz, tiene como elemento central la iconología "tawá" que es el lugar de cruce de las diagonales del cuadrado y por consecuencia es el punto de referencia como eje de distribución compositiva.</p>  <p>91- Inca 92- Inca 93- Inca</p>

Figura 21- Composición cuatritpartita
Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.

Figura 20- Monolito de Pucara-Tumi Chimú
Fuente: Libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.

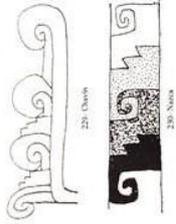
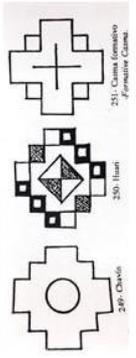
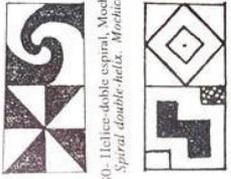
Figura 19- Diseño modular Paracas
Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.

Tabla 2

SEMIÓTICA ANDINA			
ESTRUCTURAS DE FORMACION			
<p>Son aquellas que grafican el tema iconográfico, de esta manera se conoce el sentido significativo a la imagen iconológica. "Como estructuras geométricas principales se encuentran el cuadrado, el triángulo, el rombo, las diagonales, espirales, la cruz y el escalonado de los cuales devienen series de estructuras complejas, derivadas y dobles" (Milla 1990:41)</p>			
LA DIAGONAL "QHATA"			
SIGNO DE LA DIAGONAL	SIGNO DE LAS DIAGONALES	SIGNO TRIANGULO	SIGNO ROMBO
<p>Para el diseño andino la diagonal es de mayor importancia debido que esto expresa la fuerza del movimiento. En el cuadrado la diagonal es la unión de los extremos y la división de las partes en función a las tensiones de sus esquinas, esto da lugar a la división y multiplicación de los módulos unitarios.</p> 	<p>Expresa el concepto de "inkuy" o encuentro de los extremos en el centro." este signo es una paridad diagonal que manifiesta el sentido de reflexión e inversión simétricas" (Milla 1990:63)</p> 	<p>En el diseño andino el triángulo rectángulo fue una de los valores del signo diagonal, esto dio como partida a una variedad de motivos simétricos.</p> 	<p>"Expresa los valores por inversión de los signos diagonales y cuadrados, con los cuales se alterna estructuralmente en los procesos de formación compositiva. Al ser su forma cuadrada, su representación redunda en el signo cabeza." (Milla 1990:64)</p> 
<p>Figura 22: signo de diagonales en la cultura Mochica y Vicus Fuente: Libro introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino</p>	<p>Figura 23: signo de diagonales en Kotosh y la cultura Huari Fuente: Libro introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>Figura 24: signo de triángulo en la cultura Nazca y Huari Fuente: Libro introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>Figura 25: signo de rombo en la cultura Mochica e Inca Fuente: libro introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>
LA ESPIRAL "PACHACUTI"			
SIGNO ESPIRAL DOBLE		SIGNO DOBLE ESPIRAL	
<p>Desarrollado por dos espirales en direcciones opuestas compartiendo un cuerpo, míticamente se representa en la serpiente bicéfala que simboliza la unión del mundo de arriba y el mundo de abajo.</p> 	<p>Figura 27: signo del espiral doble en la cultura Inca Fuente: libro introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>Representa la reunión de dos fuerzas en un solo centro, las formas convergentes se pueden desarrollar en tres variables, por separado, en una misma línea o con un centro común.</p> 	<p>Figura 28: signo doble espiral en la cultura Chavin y Pucara Fuente: Libro introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>
<p>En la cosmología andina Pachacuti tiene el significado de ciclo, el signo espiral se desarrolla como una línea de crecimiento desde el centro, rotando en progresión estática o dinámica El espiral combinado con el principio de paridad genera dos tipos de conformaciones iconológicas que pertenecen a las cualidades de oposición y de complementariedad de la dualidad.</p>			

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 3

SEMIÓTICA ANDINA		
ESTRUCTURAS DE SINTESIS		
<p>LA ESCALERAY ESPIRAL</p> <p>Esta simbología desarrolla el concepto de la unidad de la dualidad, mostrando los principios del cuadrado y el círculo generando la ascensión y el crecimiento. En la forma compositiva se puede desarrollar una variedad de estructuras a través de iconologías simples.</p>  <p>Figura 29: signo de la escalera y espiral en la cultura Chavin y Nazca Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>LA CRUZ CUADRADA</p> <p>Este signo se desarrolla bajo la forma de una cruz escalonada con un centro marcando un eje de cuatripartición. "El significado propio de la "cruz cuadrada" se expresa geoméricamente como una operación mediante la cual se logra la cuadratura de la circunferencia en la que se obtiene una circunferencia de la misma magnitud que de un cuadrado, por medio de un valor para el número "pi" expresado en la diagonal del rectángulo" (Milla 1990:78)</p>  <p>Figura 30: signo de la cruz cuadrada en la cultura Chavin y Huari Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>SIGNOS COMPLEJOS</p> <p>Estos signos son el resultado de la conjugación de dos o más principios iconológicos generando uno nuevo. "Esta superposición de leyes de formación constituye el factor de síntesis de este tipo de signos, los cuales se dividen tres géneros:" (Milla 1990:83)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Signos dobles • Signos derivados • Signos complejos
<p>SIGNOS DOBLES</p> <p>Esta formados por dos signos diferentes pero complementarios que se integran a partir de una tercera estructura.</p>  <p>280.- Helice-doble espiral, Mochica, <i>Spiral double-helix, Mochica</i> 281.- Espiral doble-rombo, Inca, <i>Double spiral-rhombus, Inca</i></p> <p>Figura 31: signos dobles en la cultura Mochica e Inca Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>SIGNOS DERIVADOS</p> <p>Desarrollados a partir de un signo base que en forma repetitiva forma una estructura más compleja.</p>  <p>288.- Nazca</p> <p>Figura 32: signos derivados en la cultura Nazca Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>	<p>SIGNOS COMPLEJOS</p> <p>Es producto de la superposición de estructuras diferentes dando como resultado mensajes iconológicos en una misma imagen.</p>  <p>291.- Tiahuanaco 292.- Inca</p> <p>Figura 33: signos complejos en la cultura Tiahuanaco e Inca Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.</p>

Fuente: Elaboración Propia

2.3.2 Mimesis

La mimesis tiene por definición el término de “imitación”, el significado ha ido cambiando con el tiempo, anteriormente la Mimesis aparece en las primeras fiestas agrarias que los griegos realizaban como agradecimiento a sus dioses por la fecundidad de la tierra y la cosecha obtenida en los campos, en estas fiestas o rituales la mimesis tiene como concepto de encarnación.

Posteriormente en el siglo V A.C. el término se incorpora en la filosofía como reproducción del mundo externo. Es aquí cuando la palabra Mimesis es usada por Demócrito y Platón, pero usándolo ambos de distinta forma.

“Para Demócrito “mímesis” significa la imitación de cómo funciona la naturaleza, de sus procesos; pero para Platón significaba “copiar la apariencia de las cosas”... Con Aristóteles el concepto cambia ligeramente. Para él, la imitación artística puede presentar las cosas más o menos bellas de lo que son, siempre que se limite a las características esenciales, generales y típicas de esas cosas. Es decir, Aristóteles sostiene que el arte puede imitar la realidad, pero el artista puede hacerlo de una forma personal.” (Bueno 2013,1)

2.3.2.1 Mimesis en la Arquitectura

La mimesis en la arquitectura se mantiene aún vigente actualmente ya que se refiere a una arquitectura inspirada en la naturaleza, destacándose como una representación simbólica donde también dentro de esto se dio el de Deconstructivismo Orgánico donde se encuentra como representante Zaha Hadid.

Surgió las formas orgánicas (como una doble mimesis) esto surgió en el S. XX Donde se puede apreciar esta arquitectura en Gaudí donde usa formas curvas y sinuosas en su obra arquitectónica.

Se tiene 3 características las cuales son las siguientes: En Mimesis Representativa, que se centra en representación de la naturaleza exterior, Mimesis Interiorizada, se basa en la naturaleza interior, y Mimesis Pragmática, que solo utiliza lo que considera útil para poder aplicarlo en la arquitectura

2.3.2.2 Clasificación de Mimesis

A. MIMESIS REPRESENTATIVA

Se centra en la representación de la naturaleza exterior y tiene como característica, que es simbólica y comunicativo por medio de una referencia conceptual y estética y podemos representarla en varios momentos de la historia como por ejemplo en el orden clásico donde se aplica este concepto en las catedrales medievales, que representan una naturaleza divina y espiritual también en lo más reciente en las metáforas fórmales y tiene como uno de sus representantes a Eisenman Jencks.

B. MIMESIS INTERIORIZADA

Se basa en la representación de la naturaleza interior del ser humano que tiene más relación a las artes y se enfatiza en el periodo Barroco con la filosofía romántica de la naturaleza la cual se refleja en la arquitectura expresionista alemana que manifiesta que al arte es como un acto mimético y excluye a la naturaleza humana o naturaleza exterior.

C. MIMESIS PRAGMATICA

Toma como base la naturaleza; sin embargo, solo abstrae lo que considera útil y valido para poder aplicarlo en el sentido teórico y práctico donde se desarrolla en características más objetivas y prácticas. En la arquitectura se desarrolla en relación a la funcionalidad y la tecnología (materiales constructivos, bioclimática, estructuras),y tiene aportes en el

Renacimiento con relación a las leyes físicas de la naturaleza tanto natural como constructiva y en la Modernidad ha tenido predominancia lo pragmático ;sin embargo, también estuvo influenciada de manera indirecta en el diseño industrial principalmente en las maquinas que tienen las características del movimiento que en la actualidad está inclinado hacia la ingeniería.

Además, también tiene analogías con lo orgánico con arquitectos como Sullivan y Wright lo aplicaron en el siglo XX.

2.3.2.3 Biomimesis

La biomimesis proviene de la definición: bio “vida” y mimesis “imitar”. La biomimesis analiza los elementos de la naturaleza como fuente de inspiración para poder plasmarlos en diseños y procesos biológicos que permitan resolver problemas humanos.

Según el arquitecto Daniel Edgardo se puede estudiar la naturaleza desde varios puntos de vista:

1. Considerando los 5 reinos que componen la naturaleza, sus características y las leyes que rigen su comportamiento en general.
2. Observando y analizando los procesos biológicos que generan el nacimiento, crecimiento y permanencia de las especies.
3. Analizando los fenómenos que acontecen en distintas especies para su protección y mantenimiento.
4. Estudiando las leyes armónicas de organización, distribución, crecimiento, etc.

A finales de 1990, ingenieros japoneses modelaron un tren bala, inspirados en los pájaros. Actualmente, no sólo sigue utilizando esta tecnología, sino que ese país invierte grandes

cantidades de capital y recursos humanos en el desarrollo de la misma. Los trenes bala de ese país integran diseños y adaptaciones inspirados en el pico de las aves, lo que les ayuda a no sólo a reducir la resistencia al viento como lo hacen naturalmente estos animales al volar, sino que permiten ser mucho más veloces, seguros y eficientes, lo que se traduce en un costo menor de energía.

Otros ejemplos de cómo se imita la naturaleza con fines tecnológicos:

Turbinas eólicas e hidroeléctricas, que tomaron su inspiración de las ballenas, este diseño aumentó en un tercio su eficiencia.

Vehículos biónicos inspirados en peces, los cuales aumentan la velocidad y reducen las emisiones tóxicas. (anónimo 2017,1)

En conclusión, la biomimesis trata de trasladar métodos y sistemas naturales a problemas de la arquitectura, ingeniería y la tecnología, con el fin de dar soluciones.

A. JANINE M. BENYUS

Para Janine “define la palabra biomimesis como la utilización de la naturaleza como modelo, como medida y como mentor. La naturaleza ya ha resuelto algunos problemas, y además, tras 3.800 millones de años de evolución, sabe lo que funciona y lo que no, y de la forma más eficiente.”

Explica que la semiótica puede producirse desde la biología al diseño o desde el diseño a la biología, en la primera idea tiene como enfoque “un proceso biológico sugiere una nueva forma de resolver un reto para el diseño humano.” Por ejemplo, en la Universidad de Bonn se realizó una investigación con las hojas del loto, estudiaron como estas hojas se lograban mantener libres de contaminantes, luego de este estudio llegaron a la conclusión de que las superficies de las hojas tenían pequeños bultos y cristales de cera que permitían que el agua se escurriese con facilidad. Después de este estudio trataron de replicar este perfil en productos

comerciales como en pintura de fachada que presenta una superficie nanorugosa al secarse, de modo que el agua de lluvia limpia el edificio. En la actualidad varios productos en el área de limpieza incorporan el efecto del loto.

En el segundo enfoque desde el diseño a la biología “el innovador comienza con un reto del diseño humano, identifica la función principal, y entonces estudia cómo diferentes organismos o ecosistemas consiguen esa función. “

2.3.2.4 Biomimesis en la Arquitectura

Biomimesis estudia los modelos de la naturaleza para poder imitar e inspirarse en los diseños biológicos, así poder aplicarlo y reformular los métodos de diseño en la arquitectura y la ingeniería. Desde los tiempos remotos los sistemas de organización interna se dieron distintos conceptos de la naturaleza donde se quiere hacer el ahorro de energía con respecto al uso de la energía. Y sus características son aplicar un sistema de protección solar para las edificaciones, aplicación de sistemas desplegados en sus edificaciones con uso de materiales biodegradables o reciclados.

Esto se aplicó en los diseños torre Qatar Sprouts que tomo referencia la imagen de un cactus donde reemplazaron uso de la electricidad por condiciones climáticas.

2.3.2.5 Conclusión

En conclusión, podemos decir que la semiótica está presente desde la antigüedad hasta la actualidad porque forma parte de la comunicación a través de los signos los cuales fueron creados por los seres humanos desde épocas antiguas en los diferentes procesos culturales. Aplicando la semiótica en la cultura Nazca la cual tiene como símbolo emblemático los geoglifos, el calendario más grande del mundo, donde una de la figura más representativa es el cóndor debido a su diseño multifuncional que representa el enaltecimiento o exaltación.

Figura 34*Figura de Nazca- el cóndor*

Fuente: libro Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino

Se complementará con la teoría de la Mimesis, la cual actualmente, se refiere a una arquitectura inspirada en la naturaleza, esta a su vez deriva a la Mimesis Pragmática que tiene el concepto de abstraer lo que considera útil considerando ese concepto se eligió para el proyecto las Dunas de la Huacachina.

Figura 35*Dunas de la Huacachina*

Fuente: <https://es.123rf.com>

2.4 Base Conceptual

2.4.1 Que es la Cultura

Se define como el conjunto de valores, creencias y costumbre que practican un tipo de personas como forma de vida donde se toman en cuenta diferentes elementos como por ejemplo: las tradiciones, los rituales, y su arquitectura. Se deriva de la palabra latina "colere", que significa cultivar y habitar, y el primero en hablar del término de cultura fue Calicles.

Para G. Rocher, la cultura es " un conjunto trabado de maneras de pensar, de sentir y de obrar, más o menos formalizadas que aprendidas y compartidas por una pluralidad de personas, sirven de un modo objetivo y simbólico a la vez, para constituir a esas personas en una colectividad particular y distinta".(autor desconocido,2011)

El origen de la cultura no surge por obligación, sino que se origina por la necesidad de los seres humanos y el aporte que le den a la sociedad y como quisieron que esto inflencie para poder dar tener una difusión cultural. Las características la cultura son las siguientes: Afecta a la actividad humana, no es biológica, no se nace con cultura porque es algo que se aprende.

La importancia de cultura en el ser humano es que es exclusivo de los seres humanos; sin embargo, cada uno crea su propia cultura e influencia de diferente manera y eso nos hace diferentes unos de otros y esto se ve reflejado en nuestros patrones de conducta, donde las representaciones culturales más las creencias que tengas en tu comunidad son las que formaran tu esencia y se podrán manifestar a través del estilo de vida que quienes perteneces a ella y dan forma a los que pensamos y como procedemos en nuestra manera de ser. Además de que la cultura nos da una identidad cultural

Actualmente está muy usada esta palabra, y quizá a veces en exceso entonces nos preguntamos ¿Qué es una identidad cultural?

“...Es un grupo social donde se comparten rasgos culturales y tiene un sentido de pertenencia a un grupo social en el cual comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad cultural no es un concepto, sino que se crea individualmente y colectivamente y se va alimentando de forma continua “. 2(Lucia Molano, 2015:1)

Por ejemplo, cuando hablamos de identidad de un pueblo donde se origina a través de la historia, las relaciones sociales y las ceremonias. Además, se da cuando las personas pueden localizar y reconocer su entorno físico y social y ese constante reconocimiento es que le da el carácter de activa a la identidad cultural.

2.4.1.1 Definición de un Parque Cultural

Se le denomina parque cultural a todo aquellos que contiene elementos que son referentes al patrimonio cultural y que están integrados en un marco paisajístico y cultural, donde pueden intervenir los siguientes temas: Histórico, artístico, arquitectónico, antropológico, etnológico, museístico, paisajístico, ecológico, geológico, industrial, agrícola y artesanal. Y además que nos puedan transmitir un espacio de integridad en un mismo marco físico.

Tienen como objetivo poder proteger, conservar y difundir el patrimonio y así poder estimular el conocimiento del público y su máximo desarrollo cultural. Además, proveer la investigación, fomentando el desarrollo sostenible y mejorar la calidad de vida. Además de poder fomentar el turismo cultural, rural y la actividad económica para poder proveer la restauración y rehabilitación de elementos de patrimonio cultural y la recuperación de las actividades

tradicionales. Los equipamientos que tiene el parque son Museos, Bibliotecas, Centros de arte escénica, audiovisuales y plásticas como, teatros, auditorios, galerías de arte, salas de exposición, sum, Centros comunitarios. Y finalmente su importancia de los parques culturales es que pueden actuar como puntos de encuentro social y cultural donde las personas pueden ser mejor cada

2.4.1.2 Clasificación

Las siguientes clasificaciones de parques son las tesis: Romina Lauren Frisancho Díaz, Pedro Luis Vera Barriga. (Romina: 2018:18)

Parque Metropolitano: Tiene grandes dimensiones y con superficies mayores a 40 hectáreas y tiene como referencia las áreas urbanas con funciones o utilidades posibles. Donde tiene un carácter básico que posea grandes espacios con tratamiento paisajístico y tienen una influencia mayor a 10km.

Parques Periurbanos: Superficies con áreas mayor a 10 hectáreas y tiene un radio de influencia de 10km y tiene como finalidad poder servir de cinturón verde de protección para poder evitar la acumulación de residuos y escombros.

Parques Centrales: Tienen extensiones que son superiores a 20 hectáreas. Poseen áreas naturales y paisajísticas además y tienen un radio de influencia que es mayor a 2km.

Parque Urbano: Tiene como superficie de 10 a 20 hectáreas y tienen un radio de influencia mayor a 3km y el 25% de la superficie del parque es instalaciones deportivas y recreativas además que el 50% consiste en área de arboladas.

Parque de distrito: tiene una superficie de 5 a 10 hectáreas y tienen un radio de influencia de 600m a 1km y se encuentran ubicados en un contexto urbano además que actúan como una pantalla anti ruido.

Parque de Barrio: tiene una superficie de 1 a 5 hectáreas con un radio de influencia de 300 a 700 m suelen estar ubicados en zonas de densificación media alta y barrios.

2.4.2 Definición de Museo

Con el tiempo el concepto de museo ha ido cambiando

Según la ICOM (Consejo Internacional de Museos) define al museo como: “un museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo” (ICOM 2007:1)

Esta definición no da a comprender que el museo es un espacio que nos acerca al conocimiento de una manera creativa a través de una visita interactiva.

2.4.2.1 Clasificación Museos

Se clasifican en cinco grupos de materias dirigidos al arte, la historia, la ciencia, la tecnología y la etnología.

- **MUSEOS DE ARTE**

En los museos de arte se exhiben objetos dotadas con un valor artístico, las ramas que integran el arte son la pintura, la escultura, arquitectura, poesía, música, artes dramáticas, artes gráficas, artes artísticas, artes industriales y artes menores, este último mencionado lo componen la fotografía, los comics, cine.

- MUSEO DE ARQUEOLOGICO

Los objetos expuestos en estos museos poseen un valor histórico y documental. “se considera objeto arqueológico todo aquel que ofrezca una antigüedad probada y cuyo valor para la historia, el arte y la cultura sea considerable.” (Chow 2005,12)

- MUSEO DE BELLAS ARTES

En los museos de bellas artes se exponen obras escultóricas, artes menores, pictóricas, grabados y dibujos. “En estos museos prevalece el criterio estético y la tradicional división cronológica por épocas históricas” (Chow 2005,12)

- MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO

“Por su intrínseca naturaleza, son los más sutiles exponentes del estado que caracteriza a los niveles socioculturales de la civilización actual, todos los elementos que conforman la sociedad y la cultura actual confluyen a esta situación real del museo de arte contemporáneo” (Chow 2005, 13)

- MUSEO DE HISTORIA

En este tipo de museo se exponen “...material ideológico, narrativo y discursivo de los hechos y cambios sociales que han afectado a la historia de la civilización” (Chow 2005,14)

- MUSEO DE ETNOLOGIA

“Etnología indica el estudio de los pueblos y abarca prácticamente todo el estudio de las manifestaciones de la vida humana. Es una rama de la Antropología que estudia las distintas etnias humanas en sus caracteres culturales. Estos museos anteponen el interés cultural al cronológico en la presentación de las obras.” (Autor desconocido 2008, 4)

- MUSEO DE CIENCIAS

Los de museos de ciencia “se configuran por la necesidad de recoger, estructurar y analizar piezas de carácter científico y su interés preponderante radica en el estudio de la evolución de los objetos naturales, transformados, conservados en su naturaleza originaria o incorporada por la sociedad al mundo de la ciencia...”(Chow 2005,16)

Los tipos de museos pueden ser:

- Museo de ciencias naturales
- Museo de ciencias físicas
- Museo de ciencias químicas
- Museos de instrumentos científicos

- MUSEO DE TECNOLOGIA

“Están conformados por artes, materiales, objetos y métodos, la técnica se define tanto por su materia, o disciplina artística, histórica o científica como la fabricación, producción o reproducción de las disciplinas expuestas. Es por ello una actividad operativa en amplios campos, pero en el arte, historia y ciencia acciona de forma concreta.” (Chow 2005,17)

2.4.2.2 Tipologías de Museos

- MUSEOS DE SITIO

El objetivo de esta tipología de museo es la conservación y presentación “in situ” del patrimonio cultural y natural. De acuerdo a la ICOM que publico en 1982 un informe sobre los museos de sitio refiriendo que “un museo concebido y organizado para proteger un patrimonio

natural y cultural, mueble e inmueble, conservado en su lugar de origen, allí donde este patrimonio ha sido creado o descubierto”.(Revista e-rph 2007,1)

- MUSEOS INTERNACIONALES/ NACIONALES

Estos museos tienen colecciones particulares dentro de una especialidad con un magnitud internacional/ nacional.

- MUSEOS REGIONALES

Este tipo de museo exhibe colecciones que representan a una parte del territorio donde se encuentran ubicados.

- MUSEO COMUNALES

Son los museos con colecciones están relacionadas con la comunidad

2.4.3 Definición de Escuela de Arte

El arte es la expresión de una visión sensible sobre el mundo en forma real o imaginaria, “Es la capacidad que tiene un hombre para representar sus sentimientos, emociones y percepciones acerca de sus vivencias y su creatividad.”(Autor desconocido 2018,1). La educación artística es una forma de enseñanza que permite dirigir sus emociones a través de la expresión artística.

Entre las disciplinas artísticas se encuentran:

- Artes visuales: la arquitectura, arte corporal, arte digital, cinematografía, escultura, dibujo, fotografía, pintura.
- Artes escénicas: la danza y el teatro

- Artes musicales: canto y música
- Artes literarias: poesía y drama

2.4.4 Definición de Escuela Superior de Música

Proviene de la etimología de mousike, o el arte de las musas. Y se originó desde el hombre primitivo donde él podía encontrar música en su propia voz y en la naturaleza. Y esto podía influenciar en el comportamiento del hombre ya que se usa para celebraciones, ceremonias religiosas, como un método de relajación. Todo esto es parte de una estructura cultural que se originó como producto de las clases sociales y que a su vez desarrollo características las cuales son el sonido, armonía, melodía, ritmo y el tono donde todas estas conforman una diversidad cultural. Y recién desde 1920 se originó la educación Técnica Superior como una enseñanza con especialidades como agricultura, ganadería, industrias, artes y música.

Nosotras no enfocaremos en las Escuelas Superior de Música, que surge por la necesidad, de las enseñanzas de escuelas de música donde, actualmente algunas se han basado en modelos de otros países.

En la Actualidad la escuela de música ha ido evolucionando y ha influenciado en nuestra cultura debido a que..."la tecnología ha afectado tanto a músicos como educadores con los primeros instrumentos musicales y sus respectivos avances evolutivos que causaron impacto en sus respectivas épocas. Es así, que, en la actualidad, la tecnología ha tenido gran impacto en la música y en la educación musical". (Monge, 2018:15)

En las últimas décadas las escuelas de música contemporánea han aumentado el uso de la tecnología y esta influencia se ha vuelto algo indispensable porque debido a que la música también evoluciona y se ve afectada por estos cambios en la actualidad la música tiene una

malla curricular donde las escuelas contemporáneas han incluido diversos usos y objetivos para lograr que mediante el uso de la tecnología podían permitir mayores posibilidades.

CAPITULO III: NORMATIVIDAD

3.1 Reglamento Nacional de Edificaciones

Nuestro proyecto cumple con las siguientes normas del Reglamento Nacional de Edificaciones

ARQUITECTURA

Norma A.010 Condiciones generales de diseño

Norma A.040 Educación

Norma A.080 Oficinas

Norma A.090 Servicios comunales

Norma A.120 Accesibilidad universal en edificaciones

Norma A.130 Requisitos de seguridad

ESTRUCTURAS

Norma E.030 Diseño sismorresistente

Norma E.060 Suelos y cimentaciones

Norma E.090 Estructuras metálicas

SANITARIAS

Norma IS.010 Instalaciones sanitarias para edificaciones

ELECTRICAS

Norma EC.010 Redes de distribución de energía eléctrica

3.2 Cuadro Comparativo

Tabla 4

REQUISITOS	EDUCACION	PROYECTO
Acceso directo e independiente de cualquier otro local	OBLIGATORIO	El instituto cuenta con ingreso independiente
La altura libre mínima de los ambientes no debe ser menor a 2.50 m	OBLIGATORIO	El instituto tiene una altura libre de 2.60 m
Puertas de aulas y otros ambientes deben tener ancho mínimo de 1.00 m con giro de 180°	OBLIGATORIO	El instituto cuenta con puertas de 1.20 m de ancho con giro de 180°
La edificación que tenga más de un piso debe tener como mínimo 2 escalera	OBLIGATORIO	El instituto cuenta con 4 escaleras
Distancia total de viaje del usuario desde la puerta del aula más lejana hasta la zona segura es 45 metros sin rociadores o 60 metros con rociadores	OBLIGATORIO	El instituto tiene la distancia máxima de 60 metros y cuenta con sistema de rociadores
Debe contar con estacionamiento para distintos tipos de vehículos	OBLIGATORIO	El proyecto cuenta con estacionamiento para autos,

		motos, bicicleta y bus escolar
Servicios higiénicos -Servicio higiénico separado para personas con discapacidad sin diferenciación de sexo	inodoro Lavatorio Urinario	Los baños del instituto y museo cuentan con inodoro, lavatorio y urinario Si cumple
Montantes de instalaciones eléctricas, sanitarias o de comunicaciones deberán tener acceso directo desde un pasaje de circulación para su mantenimiento control y reparación	OBLIGATORIO	Si cumple

REQUISITOS	MUSEO	PROYECTO
Las edificaciones destinadas a prestar servicios comunales se ubicarán en zonas compatibles con la zonificación vigente	OBLIGATORIO	El proyecto se encuentra en una zonificación OU (otros usos)

Las edificaciones de cuatro o más pisos deberán contar con ascensores de pasajeros	OBLIGATORIO	Si cumple
Las edificaciones para servicios comunales deberán contar con iluminación artificial o natural para garantizar la visibilidad de los bienes		El museo cuenta con iluminación artificial para la adecuada exposición de los objetos
Las edificaciones para servicios comunales estarán provistas de servicios sanitarios para empleados y público	OBLIGATORIO	Si cumple
Las edificaciones de servicios comunales deben tener estacionamientos dentro del predio	OBLIGATORIO	Si cumple
Montantes de instalaciones eléctricas, sanitarias o de comunicaciones deberán tener acceso directo desde un pasaje de circulación para su mantenimiento control y reparación	OBLIGATORIO	Si cumple

CAPITULO IV: ANALISIS DEL LUGAR

4.1 Aspecto Físico y Geográfico

4.1.1 Ubicación

El distrito de Ica es uno de los 14 que conforma la provincia de Ica, este se encuentra en el departamento de Ica, cuenta con las siguientes coordenadas geográficas:

- Latitud : -14.06 / 14° 3' 50" Sur
- Longitud : -75.72 / 75° 43' 45" Oeste
- Altitud : 406 msnm

Sus límites son:

- Norte: Distrito de Subtanjalla y San Juan Bautista
- Sur: Distrito Ocucaje
- Este: Distrito Santiago, Pueblo Nuevo, Los Aquijes, Parcona y la Tinguiña
- Oeste: Provincia de Pisco

4.1.2 Superficie

El distrito de Ica de encuentra en el departamento de Ica y provincia de Ica a 303 Km de distancia de Lima cuenta con una superficie territorial de 887 km²

4.1.3 División Política

El departamento de Ica encuentra políticamente constituido por 5 provincias: Ica, Chincha, Pisco, Nazca y Palpa. Siendo la ciudad de Ica la capital y está conformado por 14 distritos.

Figura 36

División Política de la Provincia de Ica



Fuente: <http://la-region-ica.blogspot.com>

4.2 Aspecto Social y Económico

4.2.1 Población

En el último censo nacional de población y hogar, la población censada en la Ciudad de Ica fue de 282.407 habitantes.

El 92.4% de la población pertenece a la zona urbana, mientras el 7.6% de la población pertenece a la zona rural.

La región Ica presenta una tasa de analfabetismo de 2.4%. Según sexo se observa que la tasa de analfabetismo de las mujeres es mayor en 2,0 puntos porcentuales con relación a la presentada por los hombres.

4.2.2 Actividad económica

Se dividen en 3 sectores:

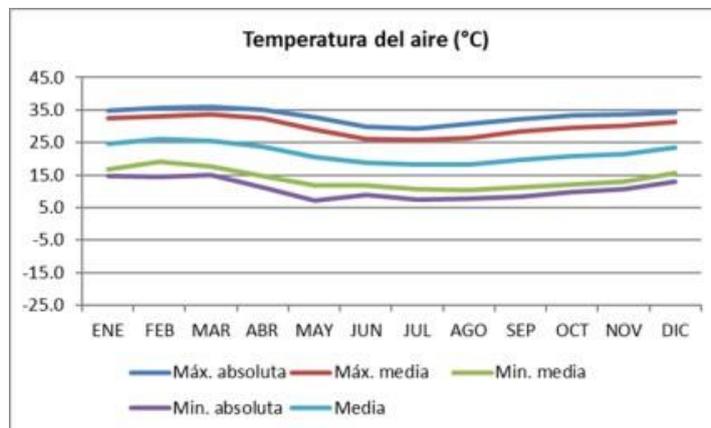
- SECTOR PRIMARIO: Agricultura, Ganadería, Caza, Pesca, Silvicultura y Minería (54.7%)
- SECTOR SECUNDARIO: Industria Manufacturera y Construcción. (20.6%)
- SECTOR TERCIARIO: Comercio y Servicios. (24.7%)

Fuente: INEI- censos nacionales

4.3 Análisis Ambiental

4.3.1 Temperatura

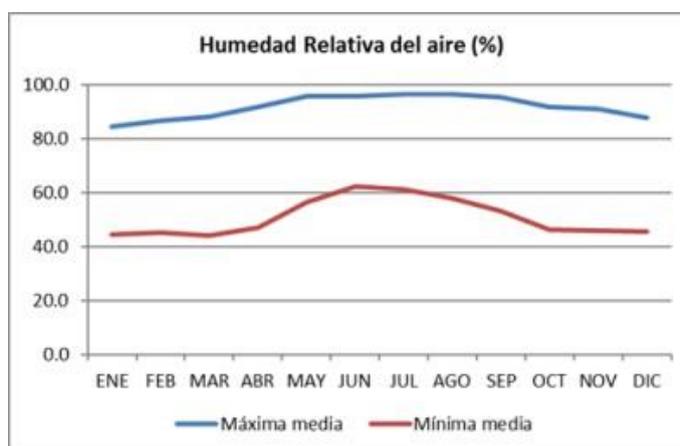
Ica posee un clima Cálido- seco, en el siguiente grafico podemos observar que en verano la temperatura máxima llega a los 34 °C y en invierno llega a los 25 °C mientras la temperatura mínima media llega a 17°C en los meses de verano y en invierno llegas a los 11°C se puede deducir de acuerdo a estos datos que no hay mucha diferencia de temperaturas entre la estación de verano y la de invierno.

Figura 37*Gráfico de Temperatura de la Ciudad de Ica*

Fuente: Elaboración propia

4.3.2 Humedad

En el siguiente gráfico se puede observar el porcentaje de la humedad del aire donde se puede ver que entre los meses de junio y Julio la humedad llega a un 95% a diferencia de los meses de diciembre a marzo que la humedad máxima media llega a 84% y la humedad mínima media a 45%.

Figura 38*Gráfico de la Humedad Relativa del Aire*

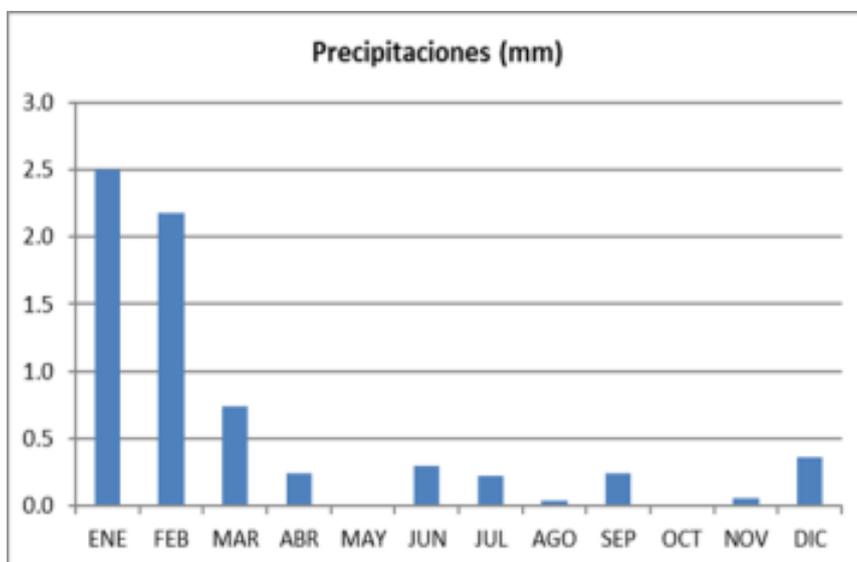
Fuente: Elaboración propia

4.3.3 Precipitaciones

Se puede observar que sus precipitaciones son escasas durante el año, la ciudad de Ica registra lluvias continuas en los meses de enero y febrero llegando como máximo a 2.5 mm luego en los meses de junio y julio llegando 0.3 mm, los meses sin precipitaciones con los meses de mayo, agosto, octubre y noviembre.

Figura 39

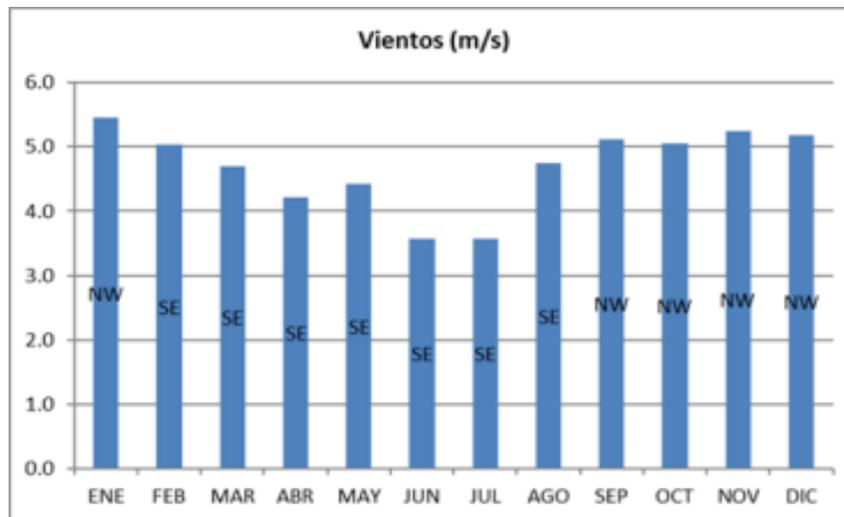
Gráfico de precipitaciones de la ciudad de Ica



Fuente: Elaboración Propia

4.3.4 vientos

El gráfico de vientos nos muestra que los vientos que predominan en los meses de septiembre a enero son los vientos del noreste y de febrero a agosto los vientos del sureste, sus velocidades tienen un promedio de 4 m/s.

Figura 40*Gráfico de vientos*

Fuente: Elaboración Propia

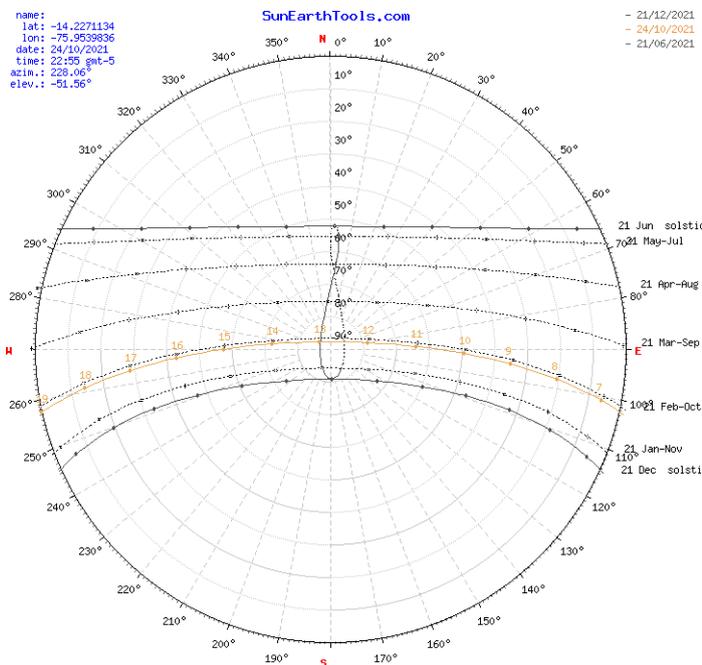
4.3.5 Recorrido Solar

se puede observar el recorrido del sol de este a oeste, en los meses de abril a agosto tiende a inclinarse hacia el norte y en los meses de setiembre a marzo hacia el sur.

Figura 41*Recorrido Solar*Fuente: <https://www.sunearthtools.com>

Figura 42

Proyección Solar Polar



Fuente: <https://www.sunearthtools.com>

4.4 Aspecto Cultural y turístico

La región Ica fue considerado el centro donde se desarrollaron las importantes civilizaciones pre incas como la cultura Nasca (300 años a. c.) y Paracas (700 a. c.).

4.4.1 Atractivos turísticos

Reserva Nacional de Paracas: tiene una superficie de 3 350 hectáreas y es una de las áreas más importantes y protegidas en el Perú; ya que es la única que posee un ecosistema marino. El lugar es refugio para lobos marinos, pingüinos de Humboldt entre otros.

Se puede visitar en bote las islas Ballestas y San Gallán, en el trayecto se puede observar la figura del Candelabro.

El Candelabro: Geoglifo de gran formación rocosa erosionada por el mar y el viento.

Cuenta con una extensión de más de 120 metros a la que se denomina Tres cruces o Tridente, se aprecia mejor desde el mar. Encontramos el Museo Julio C. Tello que ofrece muestras representativas de la cultura Paracas tales como momias cerámica y mantos

Santuario de Melchorita: se encuentra ubicado a 10 kilómetros de la ciudad de Chincha. Melchora Saravia Tasayco fue una terciaria franciscana devota de Santa Rosa de Lima. Se dedicó al cuidado de enfermos y pobres del pueblo.

Líneas de Nazca: Se encuentra a 25 kilómetros de la ciudad de Nazca. Es un valioso monumento arqueológico constituido por una enorme red de líneas y dibujos de animales y plantas abarcando un área aproximada de 350 kilómetros cuadrados. resulta sorprenderse la espectacular dimensión y forma de los dibujos.

El sobrevuelo de las líneas de Nazca es una experiencia única, también existe un mirador de 12 metros de altura.

Según la teoría del investigador Kosok se trataría de un gigantesco calendario con signos astronómicos.

Las líneas de Nazca fueron declaradas Patrimonio Cultural de la Humanidad en 1994.

Laguna Huacachina: es un oasis de abundante vegetación (palmeras, eucaliptos, tamarindos y dunas) con sulfurosas aguas verdes de propiedades curativas.

Se encuentra ubicado a 5 kilómetros de la ciudad de Ica.

4.4.2 Festividades

Fiesta del Señor de Luren: el origen de la devoción del Señor de Luren se remonta al año 1570 cuando esta imagen se extravió misteriosamente en el desierto, durante el trayecto de Lima a Ica y luego fue hallado en un paraje desolado denominado Luren.

Las calles de Ica se llenan de hermosas alfombras y arcos de flores hechas para la festividad del Señor de Luren que se celebra entre la segunda y tercera semana de octubre.

Festival de la vendimia: se celebra la cosecha de la uva de la región de Ica, se desarrolla concursos, ferias, desfiles de carros alegóricos, exhibiciones de caballos de paso, etc.

El mayor atractivo de esta fiesta es la elección y coronación de la Reina de la Vendimia el cual es celebrado la quincena de marzo.

El desfile de la Vendimia es organizado el día principal, donde un grupo de reinas desfilan en carros arrojando racimos de uvas cuando pasan, es un buen momento para probar las diferentes variedades de vinos y piscos, así como la tradicional cachina, licor preparado de mosto fermentado.

Festival del Verano Negro: En este festival se realizan diferentes tipos de ferias artesanales, vitivinícolas, gastronómicas y pasacalles por las principales avenidas del distrito en honor de la gente negra, durante este festival se lleva a cabo el concurso de danza afroperuanas, así como concursos de cuentos y poesías.

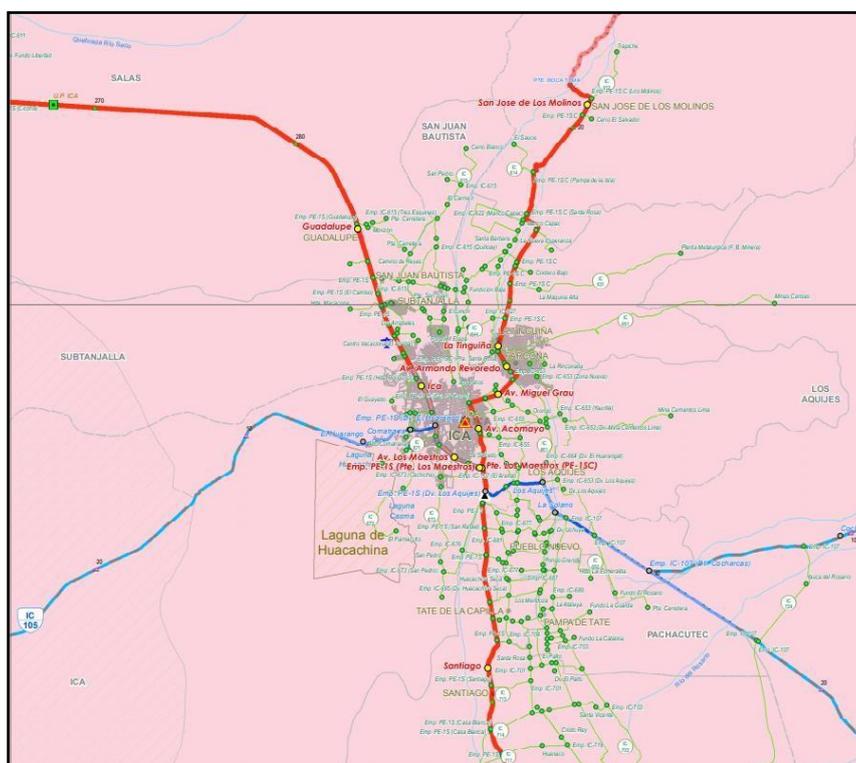
4.5 Transporte

El departamento de Ica cuenta con redes viales que son como ejes de salidas internas, salidas regionales y salidas nacionales, esto ayuda que se desarrolle rutas turísticas haciendo que se mejore el sector económico ya que a través de estas vías se puede tener más facilidad de

transportarse , las redes viales nacionales en la provincia de Ica son la Carretera Panamericana Sur y avenida Grau- avenida Pachacútec Yupanqui-avenida Victorio Gotuzzo; las vías provinciales son Ayabaca y Los Aquijes.

Figura 43

Red Vial de la Provincia de Ica



- RED VIAL NACIONAL
- RED VIAL DEPARTAMENTAL

Fuente: portal.mtc.gov.pe

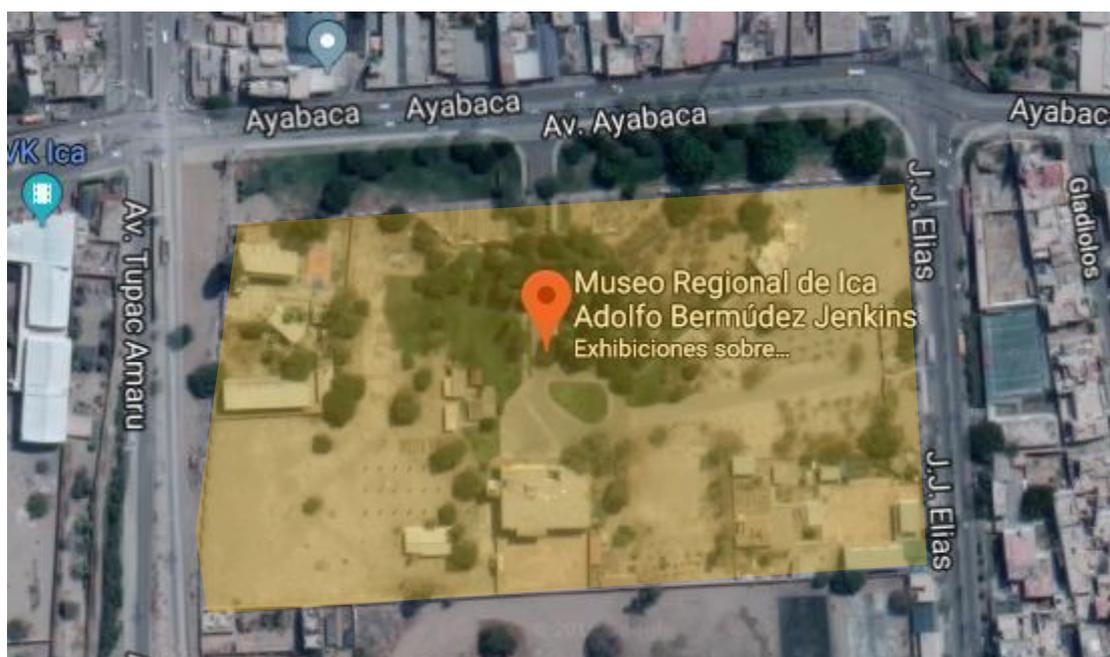
CAPITULO V: PROCESO DE DISEÑO

5.1 Ubicación del Proyecto

El proyecto está ubicado en el distrito de Ica, en la Cuadra 8 s/n de la avenida Ayabaca, donde encontraremos equipamientos importantes como el Museo Regional de Ica, Instituto Tecnológico de Arte y el Instituto de Música Francisco Pérez Anampa, además que se encuentran dispersos en un terreno de 3.9 hectáreas, donde se busca repotenciar los espacios, debido a la ausencia de fomentación en actividades recreativas-educativas.

Figura 44

ubicación del terreno



Fuente: <https://www.google.com.pe/maps>

Además, debido a la falta de interés por parte del estado en proyectos culturales, y a su mantenimiento en su infraestructura lo tanto proponemos la renovación y la implementación de equipamientos, como talleres para los jóvenes que nace por la necesidad de prevención ante los altos índices de pandillaje, violencia y drogadicción.

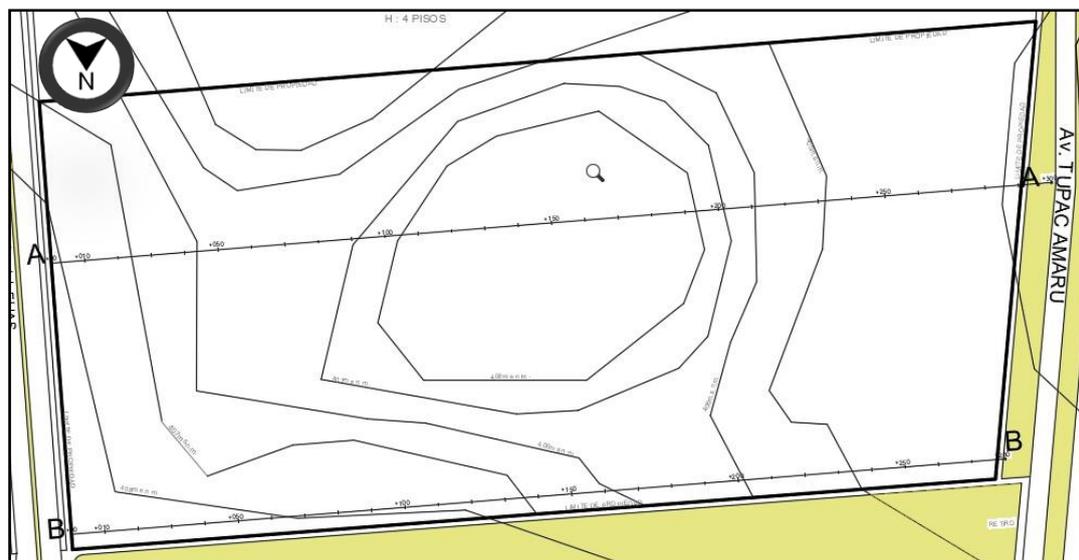
En conclusión, se plantea relacionar todos estos equipamientos con áreas de esparcimiento con la finalidad de integrar la cultura, el arte, la música y lo recreativo a través de diferentes actividades en talleres, anfiteatros, salas de exposición, ferias, recorridos temáticos donde la población pueda interactuar y conocer más sobre su cultura.

5.1.1 Topografía

El terreno cuenta con una pendiente de 4 metros a lo largo de sus 298.80 ml

Figura 45

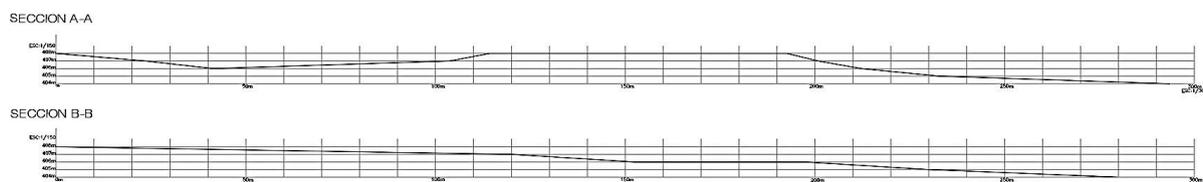
Plano topográfico



Fuente: elaboración propia

Figura 46

Cortes topográficos



Fuente: elaboración propia

5.1.2 Dimensiones y Limites

Nuestro terreno posee 39 093.06 metros cuadrados de área y perímetro de 849 121 ml. Por el sur el terreno colinda con el instituto peruano del deporte, por el norte colinda con la avenida Ayabaca, por este con la avenida J.J.Elias y por el oeste con la avenida Tupac Amaru.

Por el frente: 276.69 m

Por la derecha: 138.40 m

Por la izquierda: 135.21 m

Por el fondo: 298.82 m

5.1.3 Accesibilidad

El terreno está colindando con 3 avenidas, la principal es la avenida Ayabaca que tiene acceso desde la panamericana Sur y la avenida San Martín siendo esta última una vía directa para la plaza de armas de Ica. Las avenidas Tupac Amaru y J.J. Elías tienen acceso desde la avenida José Matías Manzanilla y la Panamericana Sur.

Figura 47

Vías de acceso al terreno



Fuente: elaboración propia

5.1.4 Fotografías del terreno

Figura 50

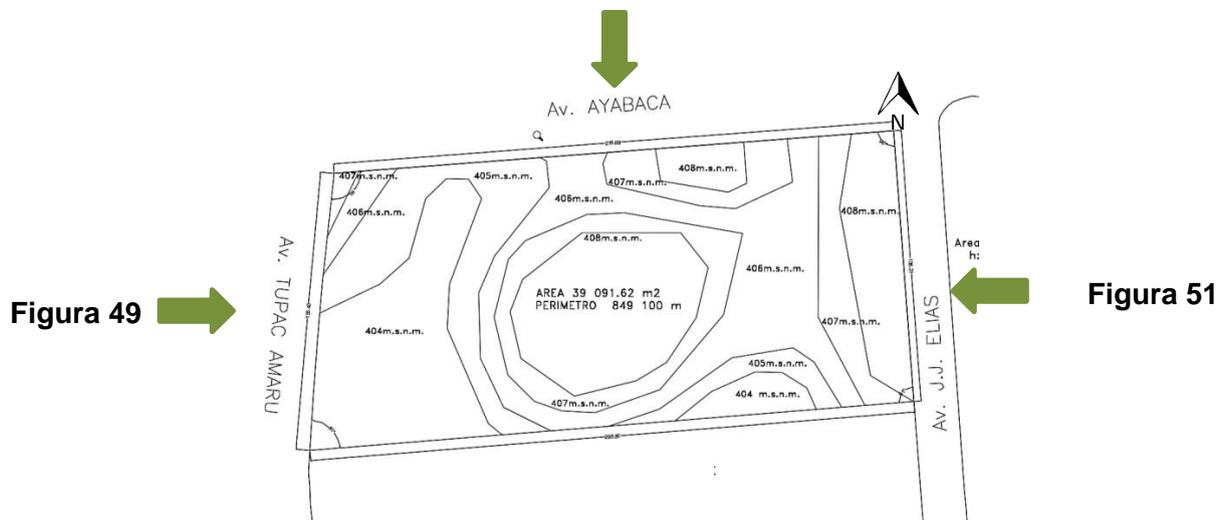


Figura 48

plano de ubicación

Fuente: Municipalidad de Ica

Figura 49

Vista desde Avenida Túpac Amaru



Fuente: Elaboración propia

Figura 50

Vista desde la Avenida Ayabaca



Fuente: Elaboración propia

Figura 51

Vista desde J.J Elias

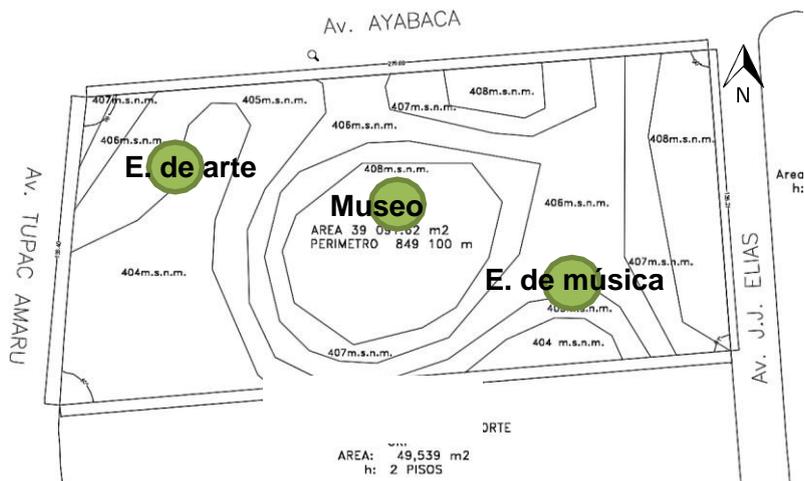


Fuente: Elaboración propia

5.1.5 Fotografías de los equipamientos en el terreno

Figura 52

Plano de ubicación



Fuente: Municipalidad de Ica

Figura 53

Museo Regional de Ica



Fuente: Municipalidad de Ica

Figura 54

Instituto Superior de música Francisco Pérez Anampa



Fuente: Elaboración Propia

Figura 55

Instituto de formación artística Sérvulo Gutiérrez



Fuente: Elaboración Propia

5.2 Zonificación

De acuerdo a la zonificación del distrito de Ica y los parámetros solicitados a la municipalidad el uso del terreno esta considerado como OU (otros usos).

Figura 56

Zonificación del distrito de Ica



Fuente: Municipalidad Provincial de Ica

5.3 Viabilidad

Desde el aspecto social el proyecto integrará el Museo regional de Ica, Instituto Tecnológico de Arte y el Instituto de Música Francisco Pérez Anampa; repotenciando un espacio público con talleres culturales, talleres educativos, área de recreación, áreas de entreteniendo y de esta manera poder difundir la identidad cultural de Ica

Desde la perspectiva ambiental se mejorará la cantidad área verde por metro cuadrado de usuario, ya que actualmente no cumple con el mínimo reglamentario; por lo tanto con el Parque Cultural se creará un pulmón verde para la ciudad el cual, contará con vegetación del lugar para ahorrar recursos hídricos y considerando que tiene un clima desértico.

Y finalmente desde la perspectiva económica, el financiamiento se realizará a través del Ministerio de Cultura, el cual destina anualmente 23 millones de soles a proyectos culturales y artísticos a nivel a nacional. Por otra parte, el mantenimiento del proyecto se realizará mediante el alquiler de espacios recreativos y de espectáculos, así como espacios comerciales dentro del parque.

En conclusión, el Parque cultural se enfoca en desarrollar un proyecto viable que proporcione un enfoque cultural en la región, sea un espacio de entretenimiento y recreación y a su vez se pueda mantener en el tiempo para las futuras generaciones.

5.4 Usuarios

El proyecto cuenta con 4 tipos de usuario:

Figura 57

Tipos de usuario del Parque Cultural de Ica

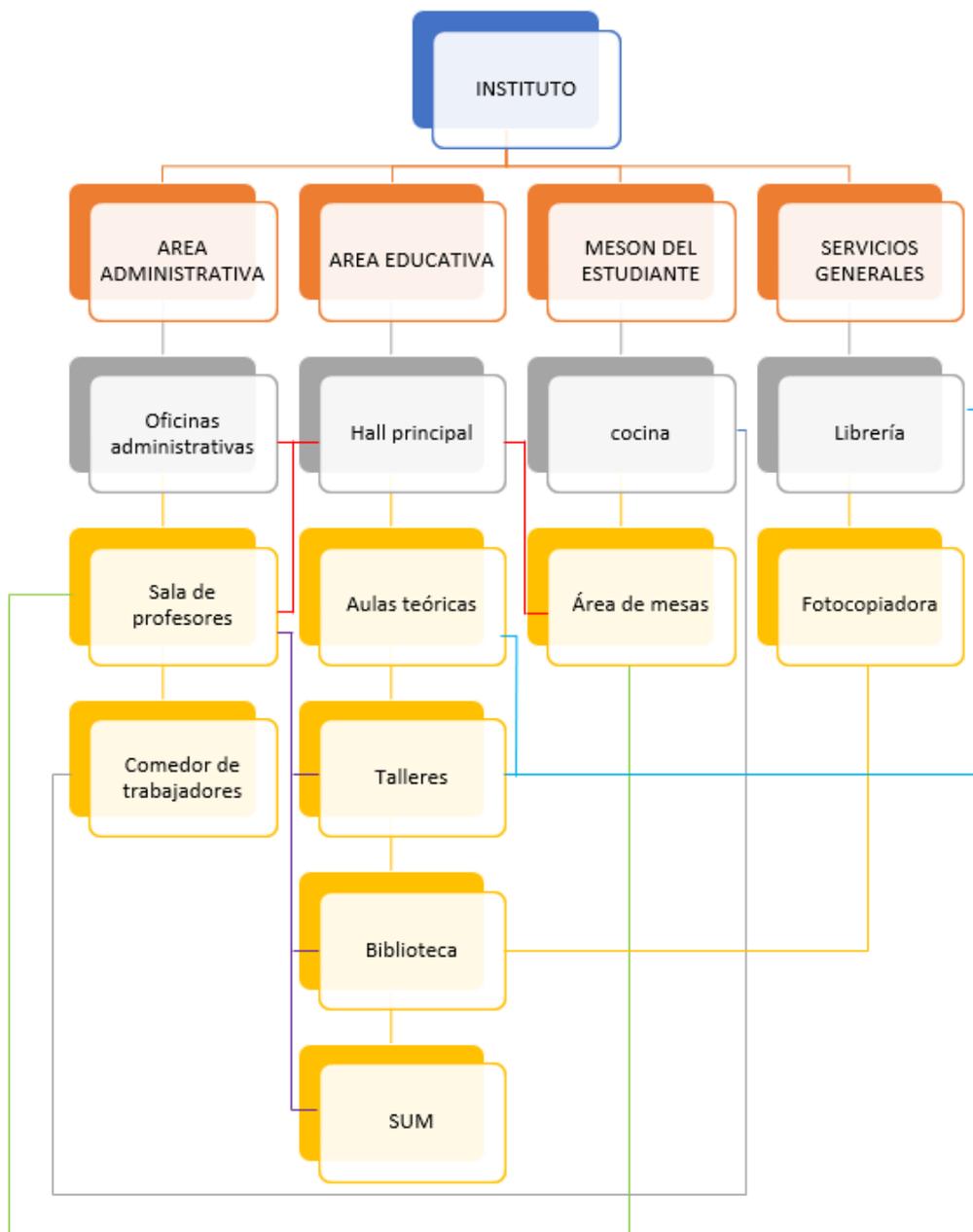


Fuente: Elaboración Propia

5.5 Esquema espacial

Figura 58

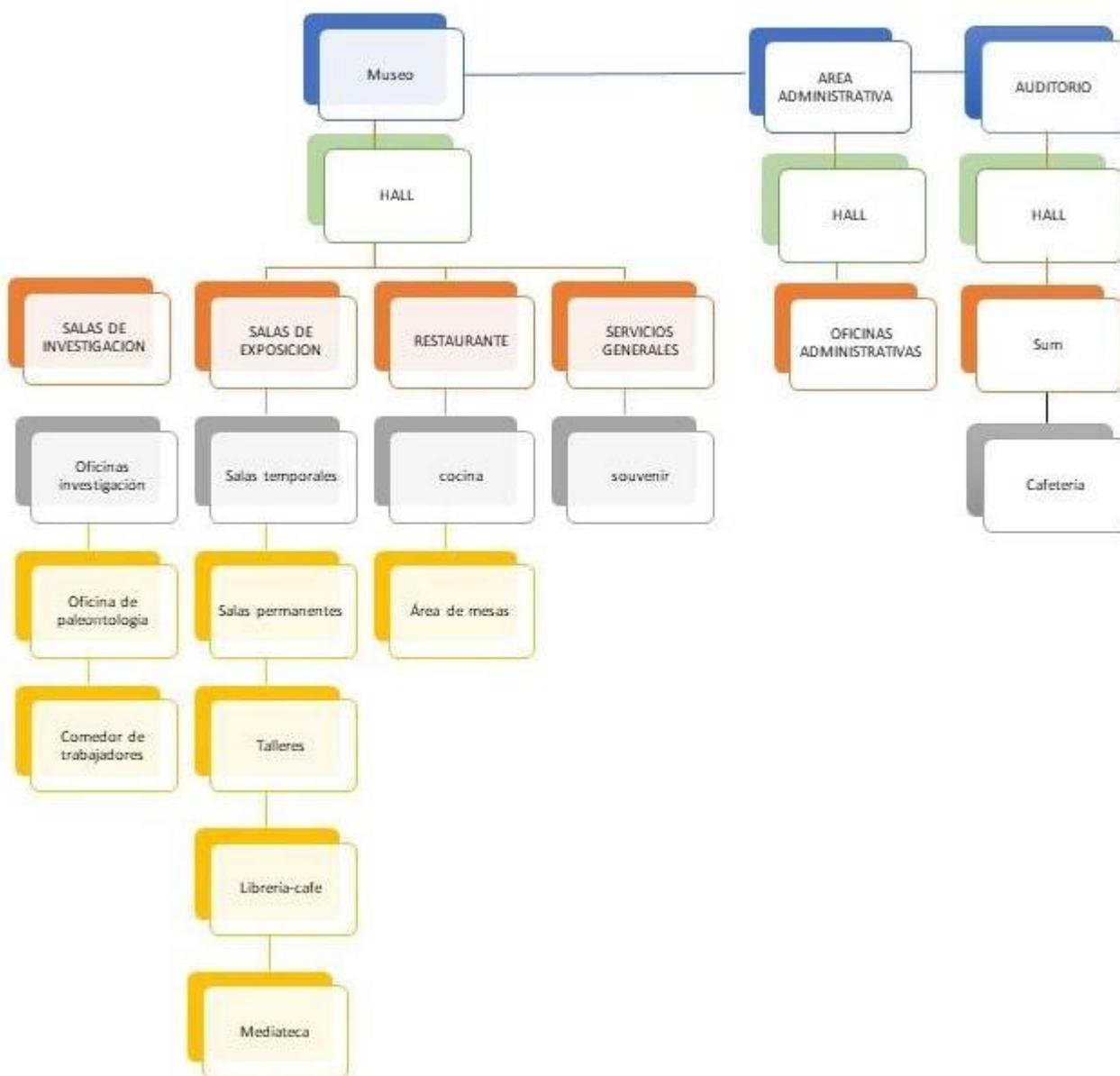
Esquema espacial de Educación



Fuente: elaboración propia

Figura 59

Esquema espacial de Educación



Fuente: elaboración propia

5.6 Programa arquitectónico

Tabla 5

EDUCACION	
NIVELES	TOTAL
NIVEL -1.40 m	
ADMNISTRACION	3584
BIBLIOTECA	
ESTACIONAMIENTO	
NIVEL +1.90 m	
BIBLIOTECA	3408
MESON DEL ESTUDIANTE	
NIVEL +5.20	
AULAS DE TEORIA	3538
NIVEL +8.50	
TALLERES DE ARTE	3538
NIVEL +11.80	
SALAS DE MUSICA	2570
TOTAL	16638

Tabla 6

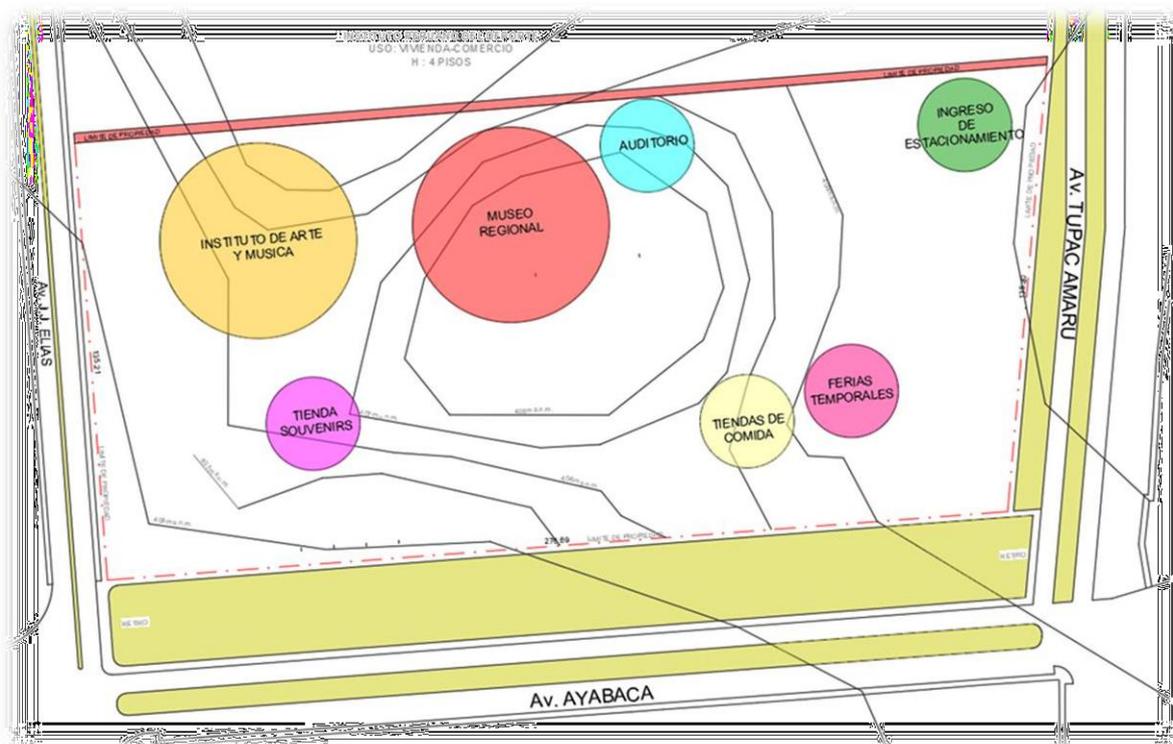
MUSEO	
NIVELES	TOTAL
NIVEL -1.40 m	
ADMNISTRACION	8505
AUDITORIO	
RESTAURANTE	
SALAS DE EXPOSICIONES TEMPORALES	
SOUVENIR	
NIVEL +1.90 m	
CAFETERIA	10478
MEZANINE DEL AUDITORIO	
SALA DE INVESTIGADORES	
SALAS TEMPORALES	
HALL	
DOBLE ALTURA DEL RESTAURANTE	
NIVEL +5.20	
SUM	
SALA DE INVESTIGADORES	7981
SALAS TEMPORALES	
NIVEL +8.50	
TALLERES	7252
SALAS TEMPORALES	
LIBRERÍA CAFÉ	
NIVEL +11.80	
MEDIATECA	8220
SALAS TEMPORALES	
TOTAL	42436

Tabla 7

CUADRO RESUMEN	
NIVELES	SUBTOTAL
AREA TECHADA NIVEL -4.70M	17660
AREA TECHADA NIVEL -1.40M	11989
AREA TECHADA NIVEL +1.90M	10818
AREA TECHADA NIVEL +5.20M	11519
AREA TECHADA NIVEL +8.50M	10790
AREA TECHADA NIVEL +11.80M	10790
TOTAL TECHADA	53186
AREA TOTAL DEL TERRENO	29093
AREA LIBRE	27104

5.7 zonificación del terreno

Figura 60
zonificación



Fuente: elaboración propia

CAPITULO VI PROYECTO ARQUITECTONICO

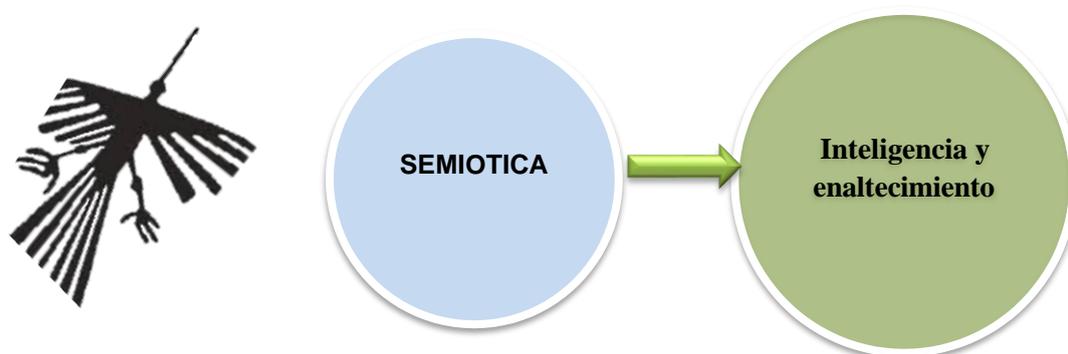
6.1 Toma de Partido

6.1.1 Conceptualización

Aplicamos en primer lugar la teoría de la semiótica, siendo esta el estudio de los signos, se elegio la figura del cóndor de las líneas de nazca ya que esta figura tiene como significado la inteligencia y enaltecimiento y es lo que queremos lograr con el proyecto que sea un Hito para la ciudad de Ica donde concentra su identidad cultural. También tomamos la teoría de la mimesis usando 3 figuras, el perro, el cóndor y las dunas de Huacachina para generar con estos elementos espacios funcionales aplicadas en volumetrías, plataformas, etc.

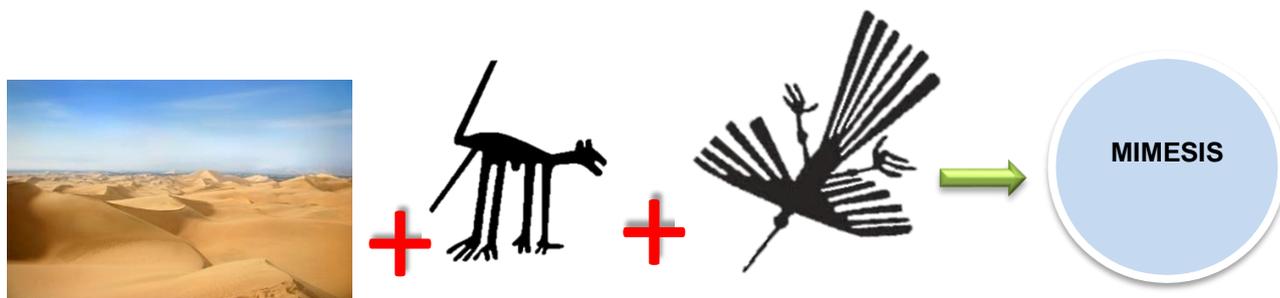
Figura 61

Semiótica



Fuente: Elaboración propia

Figura 62

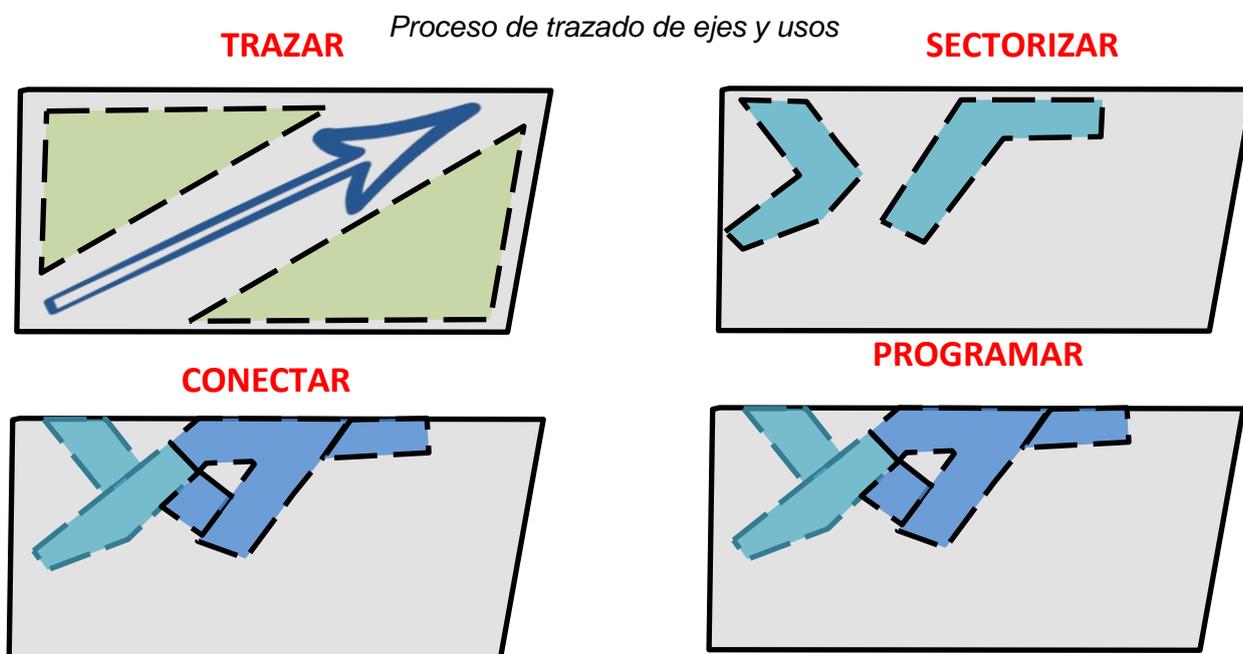
Mimesis

Fuente: Elaboración propia

6.1.1.1 Trazando ejes y definiendo usos

Empezamos generando un eje en forma diagonal dividiendo la zona volumétrica con la zona del parque, luego generamos dos volumetrías de educación y museo que posteriormente las conectamos para lograr la unificación como forma y finalmente se programo tomando en cuenta los criterios funcionales y la programación arquitectónica de cada volumetría

Figura 63



fuente: Elaboración Propia

6.1.1.2 circulaciones

Ingresos

El proyecto se encuentra rodeado de 3 avenidas las cuales se generó un ingreso peatonal desde cada avenida para un fácil acceso al parque, siendo el ingreso principal desde la avenida Ayabaca debido a su gran afluencia.

El ingreso vehicular es desde la avenida Tupac Amaru ya que cuenta con 2 carriles en cada sentido y además es la avenida menos transitada así no generamos un impacto a nivel de tránsito vehicular. También se plantea una bahía vehicular en el ingreso principal y evitar aglomeramiento en la vía.

Ingresos a equipamientos

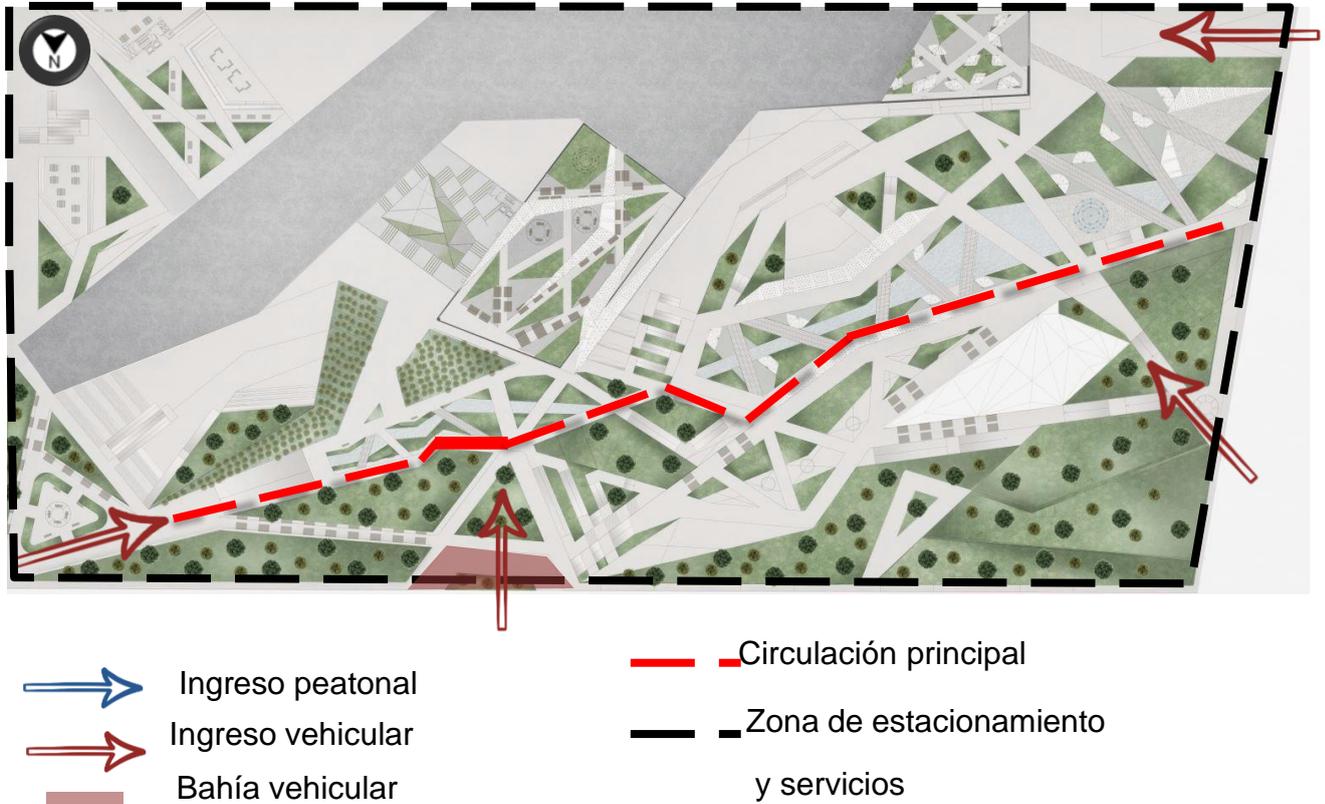
Los ingresos a los equipamientos es de forma peatonal, la zona educativa cuenta con un ingreso independiente hacia la avenida J.J.Elias y un ingreso desde el parque a la zona administrativa que internamente a través de circulación vertical se conecta con los demás espacios. El museo cuenta con 2 ingresos, la principal es ingresando desde la avenida Ayabaca, debido la topografía del terreno.

Circulaciones internas

Las circulaciones internas en el museo son a través de rampas para lograr una fluidez en el recorrido del usuario al visitar las salas de exposiciones. El instituto tiene circulaciones verticales a través de escaleras y ascensores.

Figura 64

ingresos del proyecto



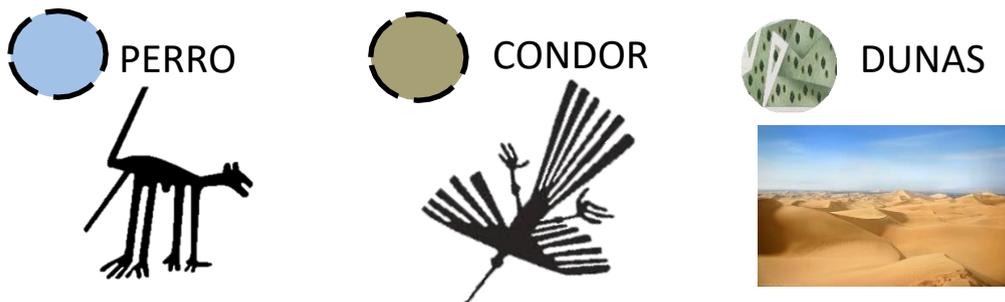
fuelle: Elaboración Propia

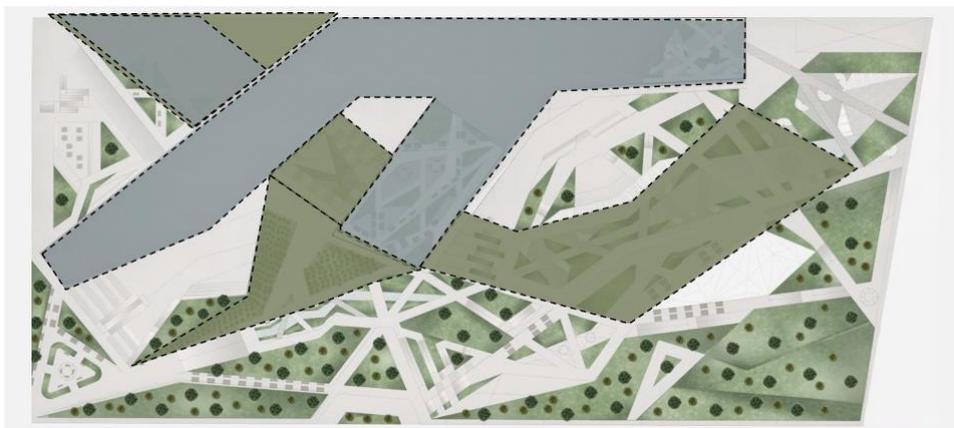
6.1.1.3 Volumetría

En nuestra volumetría del proyecto podemos observar que posee volúmenes alargados que en conjunto van formando las figuras del perro y cóndor de esta manera se aplica la teoría de la mimesis unificando 2 usos diferentes en una sola volumetría.

Figura 65

Figuras elegidas





fuelle: Elaboración Propia

El parque está conformado por plataformas de distintos niveles tratando de respetar la mayor parte de la topografía del terreno esto ayuda a generar la sensación de las Dunas de la Huacachina para el usuario.

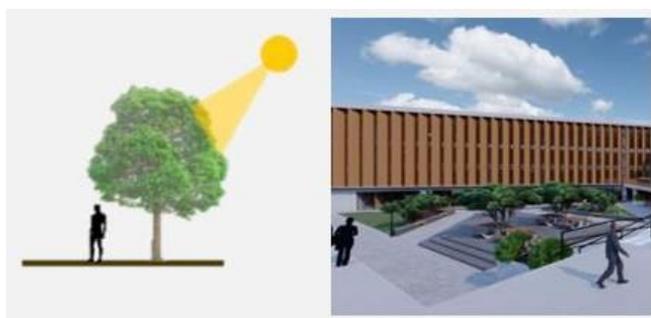
6.1.1.4 Criterios ambientales

Protección solar

Para la protección solar del proyecto se usó celosías en las fachadas con mayor incidencia solar, espacios de sombras con sol y sombras en los techos y en el parque, también se usó árboles de la zona de gran copa para generar las sombras.

Figura 66

Celosías en fachada



fuelle: Elaboración Propia

Protección de vientos

Se oriento la volumetría de forma que corta lo vientos de la dirección predominante, también se usó los árboles en el parque.

Figura 67

Protección de Vientos



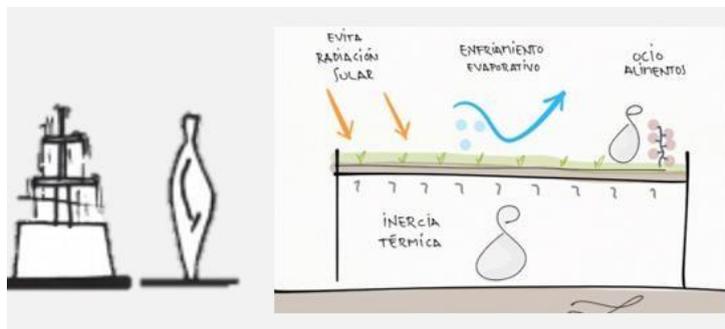
fuelle: Google

Inercia Térmica

Se propuso masas de agua a través de piletas en el parque que ayudaran al descenso de la temperatura del aire. También se plantea enterrar espacios en el parque como las tiendas, para ayudar a exponer menor superficie hacia el exterior y colocar techos verdes que ayudan la incidencia solar directa y así tener espacios con más confort.

Figura 68

Inercia termina



fuelle: Google

6.1.1.5 Mimesis en los espacios

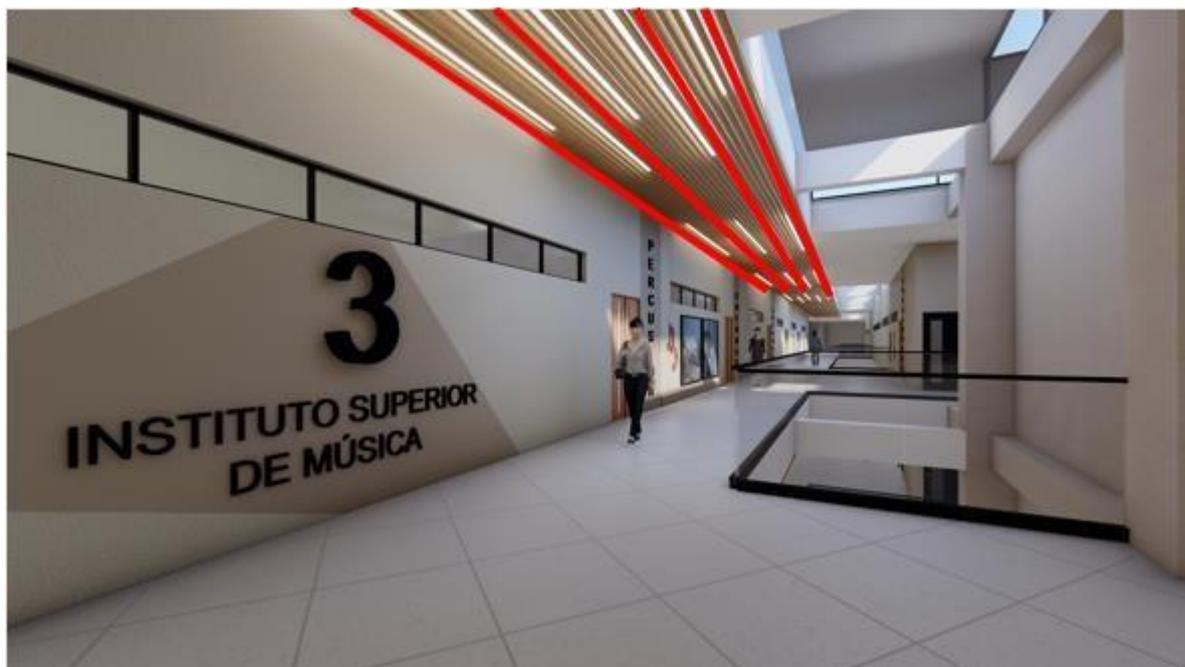
Educación

Se aplicó la teoría de la mimesis en los techos de los pasadizos se mimetizó el pentagrama musical a través de listones de madera junto con la iluminación para así lograr marcar la circulación.

En los muros de los pasadizos de música y arte se usó elementos como notas musicales y pantalla táctiles como cuadros de arte para generar interacción con el usuario.

Figura 69

Pasadizo de música



fuelle: Elaboración Propia

Figura 70*Pasadizo de arte*

fuente: Elaboración Propia

Se trato de respetar la topografía del terreno para así generar la mimesis de las Dunas de Huacachina a través de plataformas con distintos niveles hacia la parte exterior y los espacios interiores de la biblioteca

Figura 71*Ingreso a Educación*

fuente: Elaboración Propia

Figura 72*Área de lectura- Biblioteca*

Fuente: Elaboración Propia

6.1.2 Vegetación

Huarango: Su nombre científico es *Prosopis Pallida* (Origen en América del Sur), puede crecer hasta 20m de altura y tener un tronco de más de 2m de diámetro. Sus ramas son sinuosas y provistas de codos, también puede llegar a tener una gran extensión de su copa entre 6-8 m de ancho.

Figura 73: *Huarango*



Fuente: [89](#)

Molle: Su nombre científico es *Schinus Molle* (Origen en América del Sur), puede crecer de 6 a 8m de altura y llega a tener una base de tronco de 30cm de diámetro. Sus ramas son colgantes, muy ásperas, exfoliante en placas largas.

Figura 74: *Molle*



Fuente: <https://www.leisa-al.org>

Girasol Silvestre: Su nombre científico es *Encelia Canescens* Lam (Origen en América del Sur), puede crecer hasta 1.2m de altura, sus hojas son verdosas – grisáceas de bordes lisos con flores de color amarillo muy vistosas.

Figura 75: *Girasol Silvestre*



Fuente: <https://www.leisa-al.org>

Lingo lingo: Su nombre científico es *Trixis Cacalioides* (Origen en África del Sur), puede crecer hasta 1.2m de altura, sus hojas son de color verde – amarillento con presencia de muchas hojas secas con flores medianas y de color amarillo.

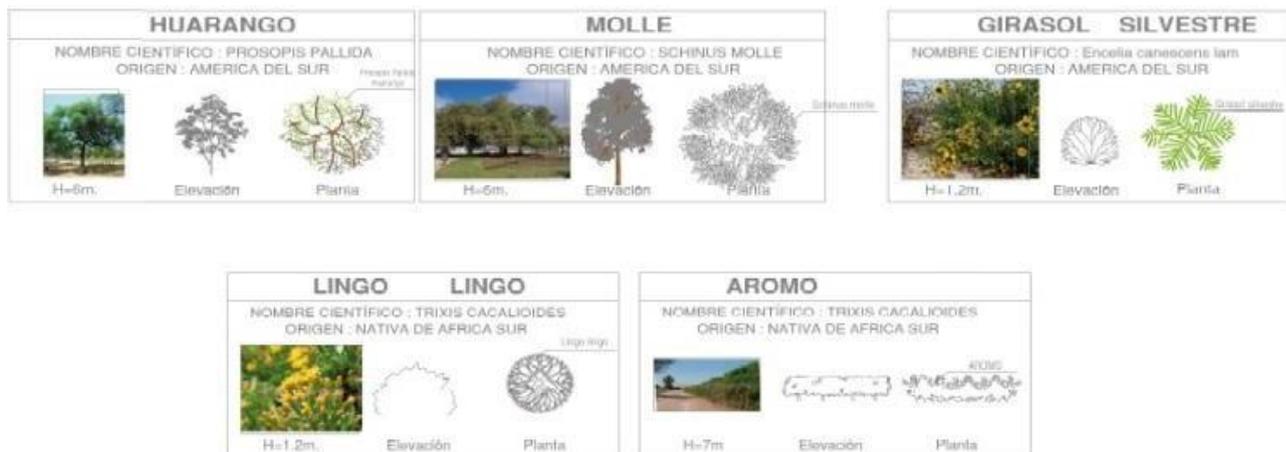
Figura 76: *Lingo Lingo*



Fuente: <https://www.leisa-al.org>

Aromo: Su nombre científico es *Trixis Cacalioides* (Origen en África del Sur), puede crecer hasta 17m de altura en climas cálidos, sus ramas son espinosas, están compuestas con hojas en forma elíptica con flores en forma de motitas de color amarillo.

Figura 77: *vegetación del Parue Cultural de Ica*



Fuente: Elaboración Propia

CAPITULO VII: MEMORIAS DESCRIPTIVAS

7.1 Arquitectura

Generalidades

La arquitectura del proyecto es la respuesta a una necesidad de la ciudad, formará parte de la identidad cultural.

Ubicación:

El proyecto estará ubicado en el distrito de Ica, Provincia y departamento de Ica tiene 3.9 hectáreas de área, las dimensiones de sus lados son: hacia la avenida Ayabaca 276 m, hacia la avenida Tupac Amaru 138 m, hacia la avenida J.J.Elias 135 m y hacia el colindante (propiedad de terceros) 298 m.

Áreas

El proyecto está dividido en una zona educativa (instituto de arte e instituto de música) , zona del museo como área cultural y el parque como área recreativa.

El área educativa está conformada por su área administrativa, mesón del estudiante, biblioteca, salones de teoría, talleres de arte, salas de música, estudio de grabación y áreas recreativas.

El área del museo está conformada por área administrativa, salas de exposiciones temporales y permanentes, restaurant, área de investigadores, cafetería, biblioteca, sala de usos múltiples, auditorio, Liberia- café, mediateca.

Circulaciones

Ingresos

El proyecto se encuentra rodeado de 3 avenidas las cuales se generó un ingreso peatonal desde cada avenida para un fácil acceso al parque, siendo el ingreso principal desde la avenida Ayabaca debido a su gran afluencia.

El ingreso vehicular es desde la avenida Tupac Amaru ya que cuenta con 2 carriles en cada sentido y además es la avenida menos transitada así no generamos un impacto a nivel de tránsito vehicular. También se plantea una bahía vehicular en el ingreso principal y evitar aglomeramiento en la vía.

Ingresos a equipamientos

Los ingresos a los equipamientos es de forma peatonal, la zona educativa cuenta con un ingreso independiente hacia la avenida J.J.Elias y un ingreso desde el parque a la zona administrativa que internamente a través de circulación vertical se conecta con los demás espacios. El museo cuenta con 2 ingresos, la principal es ingresando desde la avenida Ayabaca, debido la topografía del terreno.

Circulaciones internas

Las circulaciones internas en el museo son a través de rampas para lograr una fluidez en el recorrido del usuario al visitar las salas de exposiciones. El instituto tiene circulaciones verticales a través de escaleras y ascensores.

Concepto

El concepto del proyecto está basado en 2 teorías, la teoría de la semiótica que el estudio de los signos y la teoría de la mimesis que tiene por concepto “imitación” de la naturaleza es por eso que tomamos 3 figuras que representa a Ica, 2 figuras de Nazca (el cóndor y el perro) y las dunas de la Huacachina.

Criterios ambientales

Se considero protección solar con celosías para las fachadas con más incidencia solar, el uso de sol y sombras para generar sombras en las áreas recreativas, usos de vegetación de la zona para la protección solar y vientos.

Normatividad

Norma A.010 Condiciones generales de diseño

Norma A.040 Educación

Norma A.080 Oficinas

Norma A.090 Servicios comunales

Norma A.120 Accesibilidad universal en edificaciones

7.2 Estructuras

la especialidad de estructuras del proyecto será explicada líneas más abajo, el proyecto estará ubicado en el distrito de Ica, Provincia y departamento de Ica.

Estructura

El proyecto tiene una estructura de pórticos de columnas y vigas de acero que nos permiten luces más grandes y tener espacios más limpios.

La losa es placa colaborante ya que esta tiene la ventaja de ser delgada y permite cubrir luces grandes.

Muros

Para las divisiones internas del museo e instituto se usó muros de albañilería estos no son elementos portantes.

Juntas

Las juntas fueron consideradas para nuestro proyecto y evitar efectos de desplazamiento y contracción.

Normatividad

Norma E.030 Diseño sismorresistente

Norma E.060 Suelos y cimentaciones

Norma E.090 Estructuras metálicas

7.3 Sanitarias

la especialidad de sanitarias del proyecto será explicada líneas más abajo, el proyecto estará ubicado en el distrito de Ica, Provincia y departamento de Ica.

Red de agua

El suministro de agua potable será desde la red pública de la avenida Tupac Amaru, el agua ira a la cisterna de agua contra incendios y la cisterna de consumo humano que están ubicada en el sótano, desde las cisternas será repartida por las redes al proyecto.

Red de desagüe

La red de desagüe de los lavaderos se evacuará a través de montantes hasta el sótano a la cisterna de aguas grises para luego pasar un proceso de limpieza y recuperar estas aguas y así poder regar las áreas verdes del parque.

La red de desagüe de los inodoros se evacuará a través de montantes que llegaran a las cajas de registro luego a la cámara de bombeo para posteriormente salgan al colector público.

DOTACION DE AGUA PARA CISTERNA

RED DE AGUA FRIA

SEGUN LA NORMA IS.010 ESTIPULA LO SIGUIENTE PARA LA DOTACION DE AGUA FRIA:

- ALUMNADO Y PERSONAL NO RESIDENTE 50L POR PERSONA
- OFICINA 6L POR M2 DE AREA UTIL
- AUDITORIO 3L POR ASIENTO
- RESTAURANT MAS DE 100 M2= 40L POR M2
- CENTROS DE REUNION O ESPECTACULO 1L POR PERSONA

RED DE AGUA FRIA- MUSEO	RED DE AGUA FRIA- EDUCACION
<ul style="list-style-type: none"> • AUDITORIO : 331 PERSONAS x 3L= 993L • TALLERES : 178 ALUMNOS x 50L= 8 900L • OFICINAS : 538M2 x 6L=3 228L • RESTAURANT: 722M2 x 40L=28 880L • BIBLIOTECA: 200 ALUMNOS x 50L= 10 000L • CAFETERIA: 160M2 x 40L= 6 4000L • SUM 90 PERSONAS x 3L= 270L • SALAS DE EXPOSICION: 3 300 PERSONAS x 1L= 3 300L 	<ul style="list-style-type: none"> • ALUMNADO : 422 ALUMNOS x 50L=21 100L • TALLERES : 373 ALUMNOS x 50L= 18 650L • OFICINAS : 980M2 x 6L=5 580L • RESTAURANT DEL ESTUDIANTE: 362M2 x 40L=14 480L • BIBLIOTECA: 300 ALUMNOS x 50L= 15 000L • SUM 108 ALUMNOS x 3L= 324L

CALCULO DE VOLUMEN DE CISTERNA DE AGUA
--

TOTAL: 134 105 LITROS = 134.11 M ³ MEDIDA APROXIMADA DE CISTERNA= 6.50M x 6.50M x 3.30M(H)
--

CALCULO DE VOLUMEN DE CISTERNA DE AGUA GRIS Y AGUA RECUPERADA
--

20% DE LA DOTACION TOTAL= 20% (134.11M ³) = 26.82M ³ MEDIDA APROXIMADA DE CISTERNA= 3M x 3M x 3.30M(H)
--

AREAS VERDES = 8505 M ² x 2L/M ² = 17 010 LITROS 17 010 LITROS = 17.01 M ³
--

7.4 Eléctricas

Generalidades

La presente Memoria Descriptiva forma parte de la especialidad de instalaciones eléctricas para el desarrollo del Parque Cultural de Ica, ubicado en el Distrito de Ica, Provincia de Ica, Departamento de Ica.

Distribución de energía eléctrica

La acometida subterránea proviene desde la calle, la cual se conectará a la subestación subterránea, esta subestación está ubicada en el sótano cerca de la zona de servicios generales y estacionamiento. De la subestación se derivará la alimentación principal para el tablero general y de este se distribuye la alimentación para cada sector hasta los tableros generales del Parque Cultural.

7.5 Seguridad

Para la realización de los planos de seguridad se ha tomado en cuenta la norma A.130 Requisitos de Seguridad del RNE.

Puertas de acceso y medios de evacuación:

De acuerdo a la norma A-130 dice que los anchos libres para las puertas y escaleras se calcula a partir de la multiplicación de pisos o nivel por 0.005 m por persona.

Tomando en cuenta el aforo, y las medidas de seguridad de la norma A-130 las rampas tendrían medidas desde 1.50 hasta zonas de 3m.

Señalización de seguridad

Toda nuestra edificación cuenta con señalización de seguridad en cada uno de sus ambientes para que de acuerdo a ello sea fácil su identificación por eso hemos tenido en cuenta los siguientes criterios.

se colocó la señalética de salida, además se utilizará señales de dirección de evacuación, señalización de escalera y señales de mangueras contra incendio además de rociadores en los ambientes que sean necesarios

CAPITULO VIII: PLANIMETRIA

U-01 Plano de Ubicación y Localización Esc. Como se indica

T-01 Plano de Topografía Esc. Indicada

G-01 Plot Plan Esc. 1/300

G-02 Plan general Esc. 1/300

G-03 Arborización y elementos paisajistas

A-01 Estacionamiento esc. 1/250

A-02 Planta nivel -1.40 m Esc. 1/250

A-03 Planta nivel +1.90 m Esc. 1/250

a-04 Planta nivel +5.20 m Esc. 1/250

A-05 Planta nivel +8.50 m Esc. 1/250

A-06 Planta nivel +11.80 m Esc. 1/250

A-07 Plano de techos Esc. 1/250

A-08 Cortes Esc. Indicada

PLANOS DE MUSEO

A-16 /A-23Planta nivel -1.40 m Esc. 1/50

A-23 /A-30 Planta nivel +1.90 m Esc. 1/50

A-30/A-37 Planta nivel +5.20 m Esc. 1/50

A-37/A-44 Planta nivel +8.50 m Esc. 1/50

A-44/A-A-50 Planta nivel +11.80 m Esc. 1/50

A-51 Cortes Esc. 1/50

A-52 Elevación 1/50

PLANOS DE EDUCACION

A-09 Planta nivel -1.40 m Esc. 1/50

A-10 Planta nivel +1.90 m Esc. 1/50

A-11 Planta nivel +5.20 m Esc. 1/50

A-12 Planta nivel +8.50 m Esc. 1/50

A-13 Planta nivel +11.80 m Esc. 1/50

A-14 Cortes Esc. 1/50

A-15 Elevación 1/50

PLANO DE PARQUE

A-23 Planta del parque Esc. 1/100

DETALLES

D-01 Detalle de baños

D-02 Detalle de puertas

D-03 Detalles de mamparas

D-04 Detalles de escaleras

PLANOS DE ESTRUCTURAS

E-01 Plano de cimentaciones Esc. 1/250

E-02 Plano de losa -1.40m Esc. 1/250

E-03 Plano de losa +1.90 m - Plano de losa +5.20 m Esc. 1/250

E-04 Plano de losa +8.50 m - Plano de losa +11.80m Esc. 1/250

E-05 Plano de losa +16.600m Esc. 1/250

E-06 Detalles de Estructuras Esc. 1/250

E-07 Detalles de Estructuras Esc. 1/250

PLANOS DE ELECTRICAS

IS-01 Plano de agua y desagüe Esc. 1/300

IS-02 Plano de agua y desagüe Esc. 1/300

IS-03 Plano de riego de áreas verdes Esc. 1/300

PLANOS DE EVACUACION Y SEÑALIZACION

S-01 Planta nivel -1.40 m Esc. 1/250

S-02 Planta nivel +1.90 m Esc. 1/250

S-03 Planta nivel +5.20 m Esc. 1/250

S-04 Planta nivel +8.50 m Esc. 1/250

S-05 Planta nivel +11.80 m Esc. 1/250

CAPITULO IX: CONCLUSIONES

El distrito de Ica es considerado uno de los atractivos más visitados en el departamento de Ica, el punto más turístico son las Dunas de Huacachina sin embargo el distrito tiene más opciones como: El festival de la vendimia, el museo regional de Ica y el Instituto peruano del deporte.

El proyecto plantea un Parque Cultural en el distrito de Ica donde se puedan brindar actividades educativas, culturales y recreativas.

Nuestro proyecto actualmente tienes 3 equipamientos Museo Regional de Ica, el Instituto de arte y el instituto de música complementado con el parque.

Por la cual se busca dar una nueva imagen con el fin generar espacios públicos y fomentar el interés en la población y generar mas afluencia de turistas para así mejorar el crecimiento económico.

Nuestro proyecto ayudaría a impulsar el crecimiento de comercio de los residentes de la zona (vecinos) además de convertirse en un Hito cultural de Ica.

En el aspecto climático nosotros hemos considerado para nuestro proyecto la orientación del sol protegiendo las fachadas con mayor incidencia solar con celosías, el uso de sol y sombras y vegetación de la zona en el parque para generar sombras, además de techos verdes para generar inercia térmica. Para la protección de vientos se orientó la volumetría, se usó vegetación.

El proyecto le permite al usuario poder relacionarse con la cultura de Ica a través del museo que cuenta con salas temporales ,salas permanentes interactivas y tecnológicas ,para generar mayor afluencia al museo se impulsará la creación de talleres gratuitos para los

adolescentes así como mediateca y café- biblioteca para que pueda estudiar en el museo ,estos espacios tendrán una vista privilegiada hacia el parque ya que cuentan con terrazas de salas de exposición al aire libre con protección solar, también se propone al final del recorrido del museo un remate que muestra la vista de todo el parque .

Para fortalecer el desarrollo de actividades educativas superior se planteó aulas teóricas, talleres de arte, salas de ensayo de música, biblioteca especializada de arte y música, mesón del estudiante. El proyecto permite que el usuario se relaciones con la cultura, turismo y educación lo cual se ha unificado a través de un nuevo equipamiento que se incluye en el entorno ya que hemos respetado la topografía existente creando plataformas para las áreas del parque.

Finalmente, el parque cultural de Ica cumple con todas las normas del RNE como el uso de escaleras, rampas, ascensores etc. Todo lo mencionado es con la finalidad que el proyecto trascienda en el tiempo

CAPITULO X: VISTAS Y BIBLIOGRAFIA

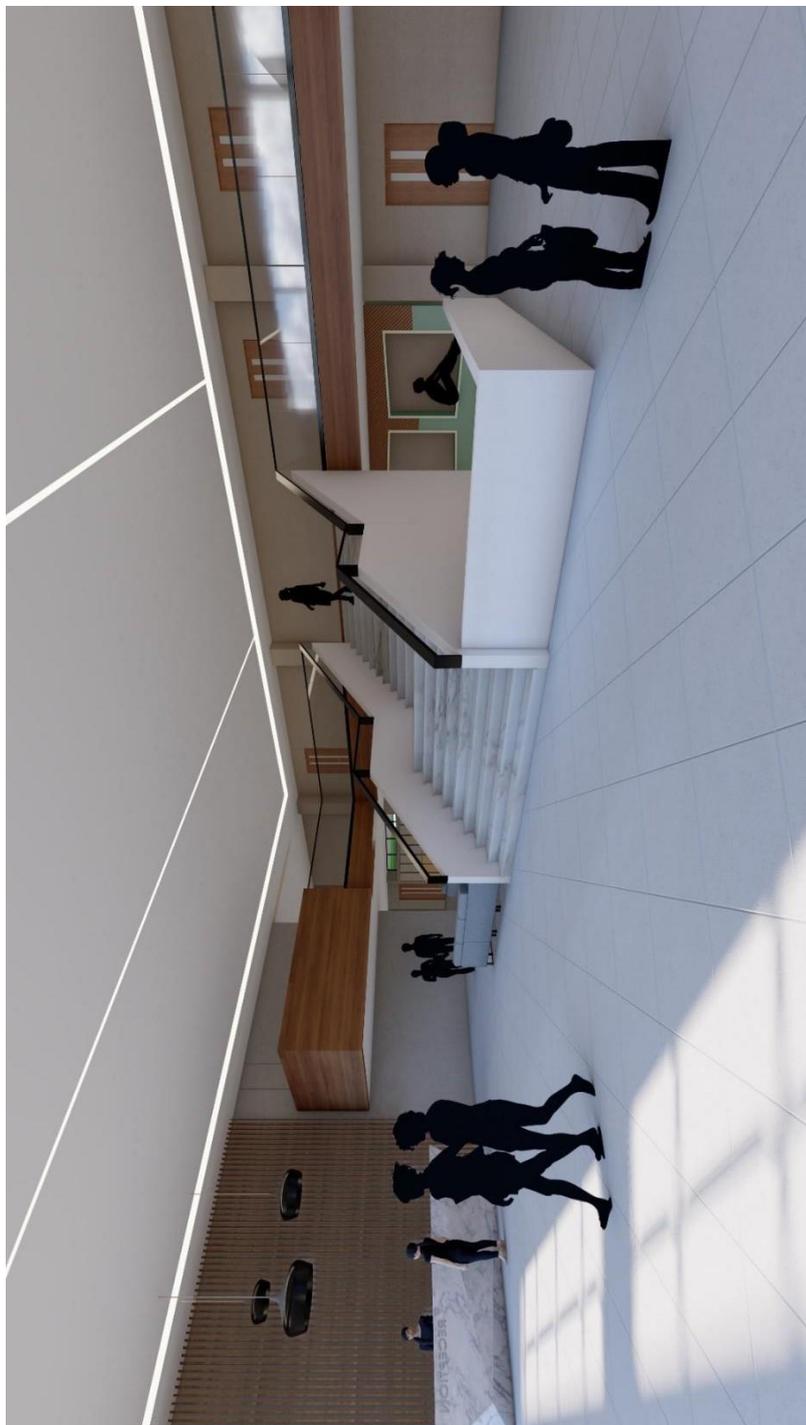
10.1 vistas

Figura 78

Vista de ingreso de Educación



Fuente: Elaboración propia

Figura 79*Vista de ingreso*

Fuente: Elaboración propia

Figura 80

Vista de Pasadizo de aulas teóricas



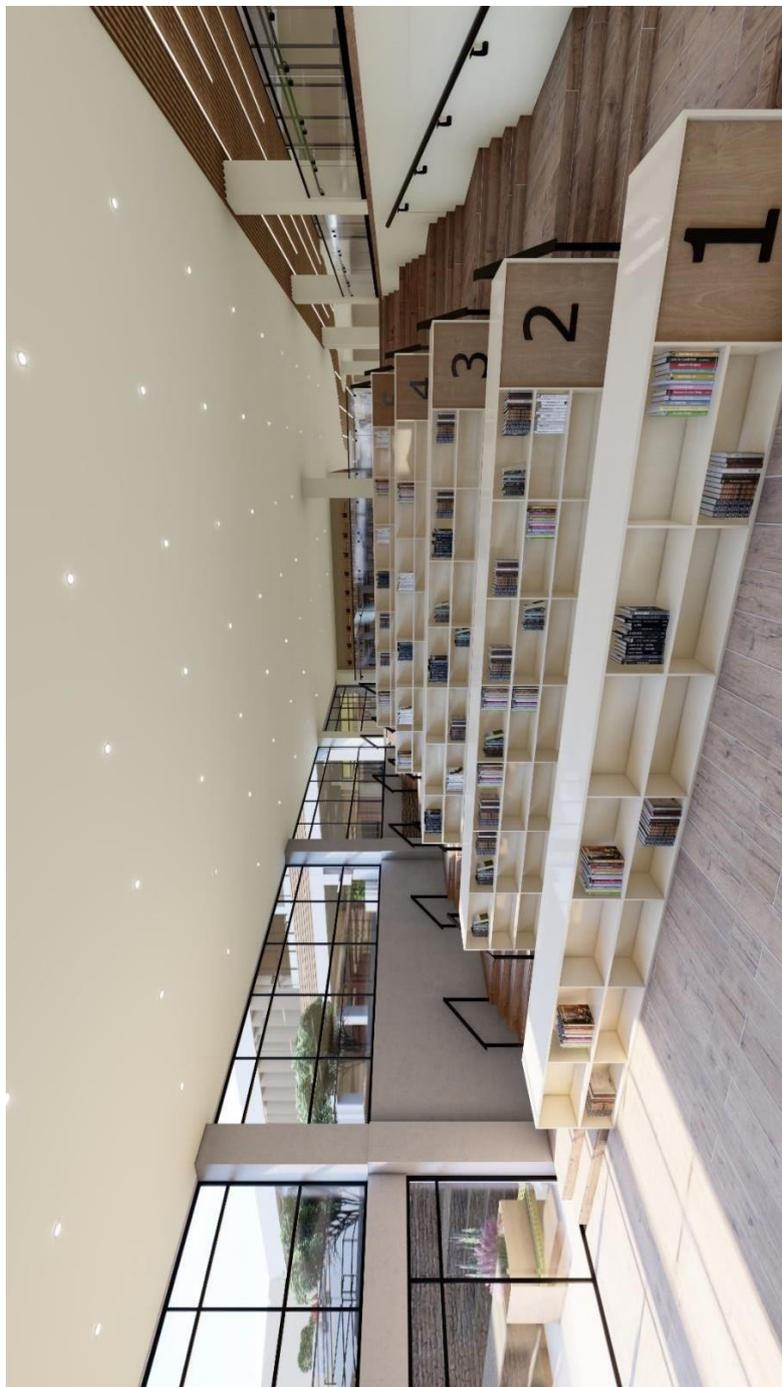
Fuente: Elaboración propia

Figura 81*Vista de Aula teórica*

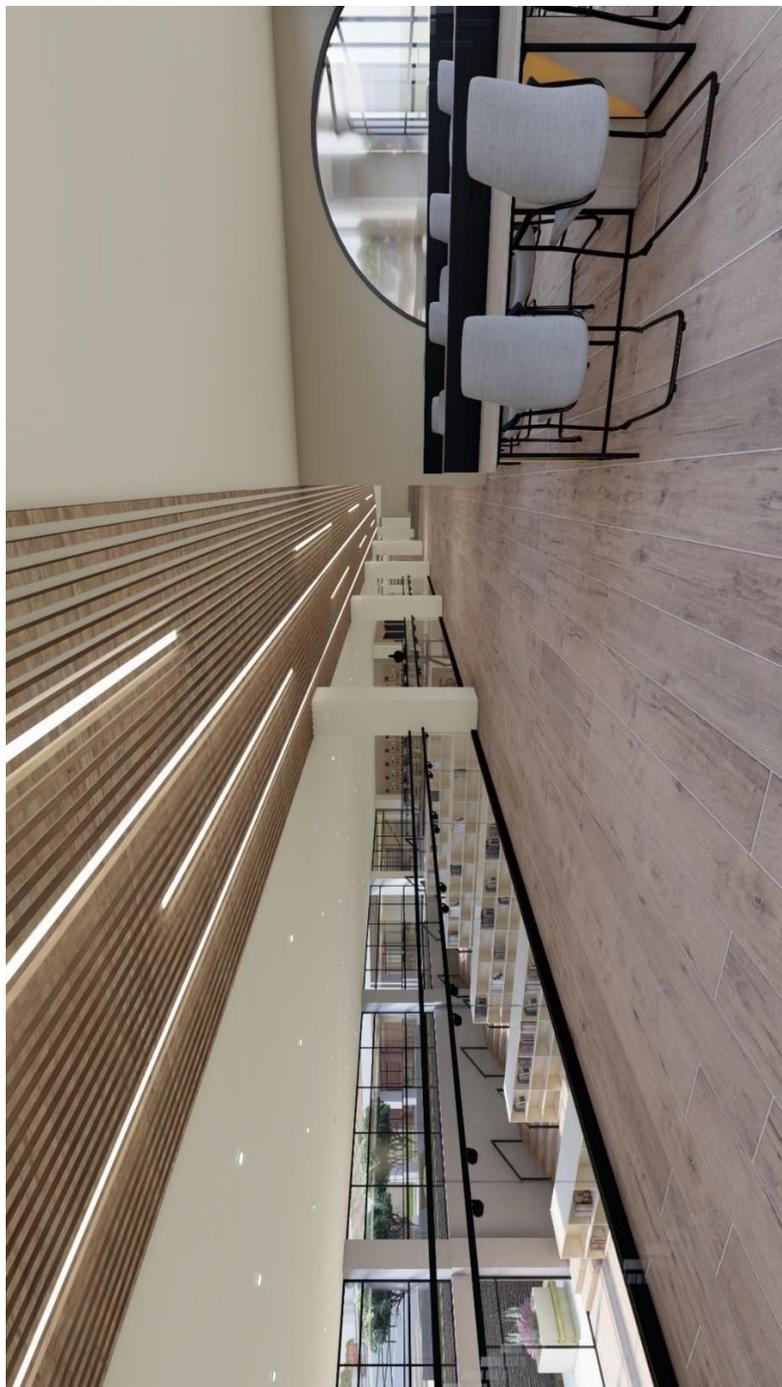
Fuente: Elaboración propia

Figura 82

Vista de Área de lectura-Biblioteca



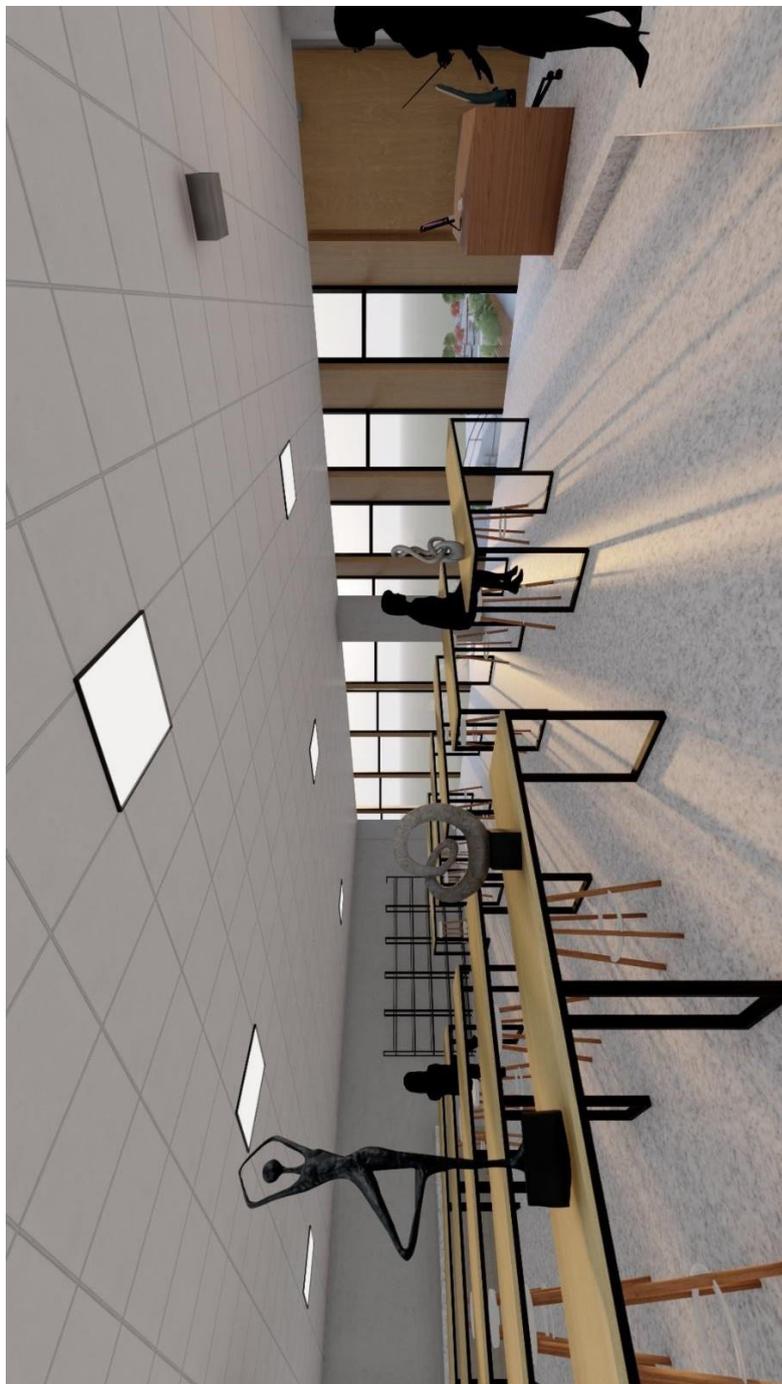
Fuente: Elaboración propia

Figura 83*Vista de Biblioteca*

Fuente: Elaboración propia

Figura 84

Vista de salón de escultura



Fuente: Elaboración propia

Figura 85

Vista de sala de ensayo de música



Fuente: Elaboración propia

Figura 86*Vista exterior*

Fuente: Elaboración propia

Figura 87*Vista sala de cata*

Fuente: Elaboración propia

Figura 88

Vista Sala Plantas de Ica



Fuente: Elaboración propia

Figura 89

Vista Sala de Palpa



Fuente: Elaboración propia

10.2 Bibliografía

- Abril, G. (2013) *Cultura visual de la Semiótica a la Política*. Madrid, España: Plaza y Valdés.
- Euchot, M. (2004) *La Semiótica: Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. Barcelona, España: Lumen.
- Cobley, P. (2002) *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires, Argentina: Lumen
- Guiraud, P. (1992) *La Semiología*. Francia, Paris: Editores S.A
- Lampis, M. (2013) *Tratado de la semiótica sistemática*. Nitra, Eslovaquia: Alfar
- Milla, E.Z. (1990) *Introducción a la semiótica del Diseño Andino Precolombino*. Lima, Peru: Asociación Cultural Amaru.
- Moragas, M. (1976) *La Semiótica y Comunicación de Masas*. Madrid, España: Edición
- Rapoport, A. (2003) *Cultura arquitectura y diseño*. Madrid, España: Universidad Politécnica de Cataluña.
- Saussure, F. (1916) *Curso de la lingüística general*. Barcelona, España: Lumen
- Umberto, E. (1975) *Tratado de la semiótica en general*. Barcelona, España: Lumen
- Umberto, E. (1990) *Los Límites de la interpretación*. Barcelona, España : Lumen
- Vitale, A. (2004) *El estudio de los signos: Pierce y Saussure*. Buenos Aires, Argentina.: Eudeba

WEBGRAFIA

- Autor Desconocido. (2018). *Parque cultural del Caribe*. Revista Plomada. Barranquilla, Colombia: Recuperado de <https://colombia.argos.co/Acerca-de-Argos/Proyectos/Parque-Cultural-del-Caribe>.
- Campos (2016) *Arquitectura, concepto y tipología: la transformación del museo como contenedor del patrimonio*. Universidad de Lima. Lima. Perú: Recuperado de <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Limaq/article/viewFile/958/916>.
- Gutiérrez, A. (2011). *Semiótica en la arquitectura*. Ensayo 1. Barcelona, España: Recuperado de <http://andreagutierrezsemiotica.blogspot.com/2011/06/semiotica-en-la-arquitectura.html>.
- Gonzalo, C. (2018) *El Parque de la Villette*, Mi moleskine arquitectónico. Barcelona, España: Recuperado de <https://moleskinearquitectonico.blogspot.com/2009/01/el-parque-de-la-villette-pars.html>.

BIBLIOGRAFIA DE IMÁGENES

- Figura 1

Gardinetti, M. (2012), Parque de la Villette. Tenme. Recuperado de <http://tecne.com/urbanismo/parc-de-la-villette/>

- Figura 2

Gardinetti, M. (2012), Parque de la Villette. Tecme. Recuperado de <http://tecne.com>.

- Figura 3

Gonzalo, C. (2018) El Parque de la Villette, Mi Moleskine arquitectónico. Recuperado de <https://moleskinearquitectonico.blogspot.com>.

- Figura 4

Autor Desconocido. (2018) El Parque de la Villette. Mundo City. Recuperado de <http://www.mundocity.com>

- Figura 5

Gonzalo, C. (2018), El Parque de la Villette, Mi Moleskine arquitectónico Recuperado de <https://moleskinearquitectonico.blogspot.com>

- Figura 6

Restrepo (2008). Parque Cultural del Caribe, Argos. Recuperado de <https://colombia.argos.co>

- Figura 7

Restrepo (2008). Parque Cultural del Caribe, Argos. Recuperado de <http://colombia.argos.co/Acerca-de-Argos/Proyectos/Parque-Cultural-del-Caribe>

- Figura 8

Restrepo (2008). Parque Cultural del Caribe, Argos. Recuperado de <http://colombia.argos.co/Acerca-de-Argos/Proyectos/Parque-Cultural-del-Caribe>

- Figura 9

Restrepo (2008). Parque Cultural del Caribe, Argos. Recuperado de <http://colombia.argos.co/Acerca-de-Argos/Proyectos/Parque-Cultural-del-Caribe>

- Figura 10

Trujillo, S. (2017). Multiparque Cultural Recreativo y Artístico. Vimeo

Recuperado de <https://player.vimeo.com>

- Figura 11

Trujillo, S. (2017). Multiparque Cultural Recreativo y Artístico. Vimeo

Recuperado de <https://player.vimeo.com>

- Figura 12

Trujillo, S. (2017). Multiparque Cultural Recreativo y Artístico. Vimeo

Recuperado de <https://player.vimeo.com>

- Figura 13

Autor desconocido. (2013) Arquitectura y Semiótica: Centro eco cultural en villa maría del triunfo. Nómada. Recuperado de <http://www.arte-nomada.com>

- Figura 14

Autor desconocido. (2013) Arquitectura y Semiótica: Centro eco cultural en villa maría del triunfo. Nómada. Recuperado de <http://www.arte-nomada.com>

- Figura 15

Autor desconocido. (2013) Arquitectura y Semiótica: Centro eco cultural en villa maría del triunfo. Nómada. Recuperado de <http://www.arte-nomada.com>

- Figura 16

Autor desconocido. (2013) Arquitectura y Semiótica: Centro eco cultural en villa maría del triunfo. Nómada. Recuperado de <http://www.arte-nomada.com>

- Figura 17

Sandoval.M. (2015) Semiótica de los textiles andinos.Slideplayer. Recuperado de <https://slideplayer.es/slide/5445059/>.

- Figura 18

Milla, Z. (1999). Diseño modular Chancay. Imagen tomada del libro de Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. p. 24.

- Figura 19

Milla, Z. (1999). Diseño modular Paracas. Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino.p.27.

- Figura 20

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima, Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 21

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima, Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 22

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima, Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 23

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 24

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 25

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 26

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 27

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 28

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 29

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 30

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 31

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 32

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 33

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 34

Milla, Z. (1999). Introducción a la semiótica del diseño andino Precolombino. Lima: Perú. Asociación Cultural Amaru.

- Figura 35

Saiko. (2018). Huacachina. 123RF. Recuperado de <https://es.123rf.com>

- Figura 36

Autor desconocido (2016). División Política de la Provincia de Ica. Recuperado de <http://la-region-ica.blogspot.com>

- Figura 37

Elaboración propia

- Figura 38

Elaboración propia

- Figura 39

Elaboración propia

- Figura 40

Elaboración propia

- Figura 41

Autor desconocido (2021). Recorrido solar. Recuperado de <https://www.sunearthtools.com>

- Figura 42

Autor desconocido (2021). Proyección solar Polar. Recuperado de <https://www.sunearthtools.com>

- Figura 43

Dirección General de Caminos y Ferrocarriles Dirección de Caminos (2017). Recuperado de portal.mtc.gob.pe

- Figura 44

Google maps. (2019). Museo Regional de Ica. Recuperado de <https://www.google.com.pe/maps>

- Figura 45

Elaboración propia

- Figura 46

Elaboración propia

- Figura 47

Elaboración propia

- Figura 48

Elaboración propia

- Figura 49

Elaboración propia

- Figura 50

Elaboración propia

- Figura 51

Elaboración propia

- Figura 52

Elaboración propia

- Figura 53

Municipalidad de Ica. (2018). Museo Regional de Ica. Recuperado de la Municipalidad de Ica.

- Figura 54

Elaboración propia

- Figura 55

Elaboración propia

- Figura 56

Municipalidad de Ica. (2018). Zonificación de Ica. Recuperado de la Municipalidad Provincial de Ica.

- Figura 57

Elaboración propia

- Figura 58

Elaboración propia

- Figura 59

Elaboración propia

- Figura 60

Elaboración propia

- Figura 61

Elaboración propia

- Figura 62

Elaboración propia

- Figura 63

Elaboración propia

- Figura 64

Elaboración propia

- Figura 65

Elaboración propia

- Figura 66

Elaboración propia

- Figura 67

Martin Wiesser Rey. (2015). Protección de vientos. Recuperado del libro Cuadernos 14.

- Figura 68

Martin Wiesser Rey. (2015). Protección de vientos. Recuperado del libro Cuadernos 14.

- Figura 69

Elaboración propia

- Figura 70

Elaboración propia

- Figura 71

Elaboración propia

- Figura 72

Elaboración propia

- Figura 73

Autor desconocido. (2012). Huarango. Recuperado de <https://www.leisa-al.org>

- Figura 74

Autor desconocido. (2012). Molle. Recuperado de <https://www.leisa-al.org>

- Figura 75

Autor desconocido. (2012). Girasol Silvestre. Recuperado de <https://www.leisa-al.org>

- Figura 76

Autor desconocido. (2012). Lingo Lingo. Recuperado de <https://www.leisa-al.org>

- Figura 77

Elaboración propia

- Figura 78-89 vistas 3D de proyecto

Elaboración propia