UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE ARQUITECTURA

PROGRAMA ACADÉMICO DE ARQUITECTURA

“Centro de la Cultura Urbana”

Tesis

Para optar el título profesional de Arquitecto

AUTOR

Tudela Ferrando, Bruno (0000-0002-8598-4525)

ASESOR

Rodríguez Martínez, José Roberto (0000-0001-8471-2504)

Lima, 30 de Noviembre del 2018

Agradecimiento

¡A mis padres, gracias por todo chizus! Nada de esto sería posible de no ser por ustedes.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

Daniella Quiroz

Rafael Vergara

Sebastian Carrillo

David Alonso Dávila

Claudia Amico

JR Rodríguez

Peter Henningsen

Freddy Wong

Hugo Romero

Luis Lama

Resumen

Actualmente existe mucha actividad y talento en las distintas disciplinas que practican el arte urbano, que tratan temas de protestas, de movimientos sociales, mensajes políticos o de simplemente un mensaje artístico sobre un tema cultural de una zona determinada. Un Centro de la Cultura Urbana que cuente con los espacios e instalaciones adecuadas será la solución para promover el desarrollo y la difusión del arte y el deporte urbano en la ciudad. La propuesta se diseñará pensando en la arquitectura flexible, de manera que se pueda adaptar a las diversas eventualidades que estas actividades traerán. El lugar donde se desarrollará el proyecto será el actual depósito y taller de la empresa de transporte Civa, ubicado en el barrio de Monserrate, dentro del distrito de Cercado de Lima, por ser una zona que tiene actividad y movimiento cultural, y por ser un terreno accesible a nivel metropolitano.

Palabras Clave: cultura, deporte, urbano, arte, danza, teatro, musica, skate, bmx, skateboarding, flexibilidad, lugar, encuentros, público, calle.

Abstract

Currently there is much activity and talent in the different disciplines that practice urban art, which deal with issues of protests, social movements, political messages or simply an artistic message on a cultural theme of a certain area. A Center for Urban Culture that has adequate spaces and facilities will be the solution to promote the development and dissemination of urban art and sport in the city. The proposal will be designed with flexible architecture, so that it can be adapted to the various eventualities that these activities will bring. The place where the project will be developed will be the current warehouse and workshop of the transportation company Civa, located in the neighborhood of Monserrate, within the district of Cercado de Lima, because it is where some cultural activity take place, and a very accessible site at a metropolitan level.

Key Words: culture, sport, urban, art, dancing, theater, music, skate, bmx, skateboarding, flexibility, place, encounters, public, street.

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Introducción	16
1.1 Presentación del tema: tipología y énfasis	19
1.2. Problemática	19
1.2.1. Problemática Principal.....	19
1.2.2. Problemas Secundarios	20
1.3. Objetivos	20
1.3.1. Objetivo Principal.....	20
1.3.2. Objetivos Secundarios	20
1.4. Alcances y Limitaciones	21
Capítulo 2. Marco Teórico.....	23
2.1. Marco Referencial	23
2.1.1. El Arte Urbano.....	23
2.1.2. El Deporte Urbano	28
2.1.3. Situación de la Cultura Urbana en Lima.....	30
Capítulo 3. Marco Conceptual.	35
3.1. Descripción de la Tipología Arquitectónica	35
3.1.1. Marco Histórico de la Tipología Arquitectónica	39
3.2. Énfasis Arquitectónico.....	40
3.3. Proyectos Referenciales	43
3.3.1. House of Vans, Londres, Inglaterra.	43
3.3.2. Kulturezentrum Neun, Ingolstadt, Alemania.	45
3.3.3. Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida, España.	46
3.3.4. Centro Cultural de la Legislatura de Neuquén, Argentina.	47
3.3.5. Centro Cultural, Comercial y Residencial Paseo de Güemes, Córdoba, Argentina.	49
3.3.6. Cuadro Comparativo de Proyectos Referenciales	51
Capítulo 4. El Lugar.	53
4.1. Criterios para la elección del terreno	53
4.2. Justificación del lugar	54

4.2.1. Opción de terreno: Cine Central, Cercado de Lima	54
4.2.2. Opción de terreno: Cine Francisco Pizarro, Cercado de Lima	57
4.2.3. Opción de terreno: Depósito y taller de empresa Civa, Cercado de Lima ...	61
4.3. Condiciones de los terrenos en conjunto	67
4.4. Expediente Urbano	70
4.4.1. El Área	70
4.4.2. La Zona	73
4.4.3. El Terreno	84
4.4.4. Levantamiento Fotográfico.....	92
Capítulo 5. El Usuario.	96
5.1. Usuario Artista	96
5.2. Usuario Visitante	106
5.3. Usuario de Personal Administrativo y de Servicio	111
5.4. Flujos de Actividades por Usuario	112
Capítulo 6. El Programa Arquitectónico.	116
6.1. Relación de los Ambientes	116
6.1.1. Organigramas por Paquete Funcional.....	117
6.1.2. Organigrama General.....	118
6.1.3. Cuadro de Compatibilidad	119
6.2. Cuadro de Áreas	120
6.3. Unidades Espacio Funcionales	121
Capítulo 7. Conclusiones de la Investigación y Criterios de Diseño.	129
Capítulo 8. El Proyecto.	131
8.1. Programa Arquitectónico	131
8.2. Planimetría de la Composición Arquitectónica	133
8.2.1. Plot Plan.....	134
8.2.2. Plantas del Proyecto.....	134
8.2.3. Cortes del Proyecto	136
8.2.4. Elevaciones del Proyecto	137
8.2.5. Perspectivas del Proyecto	138
Referencias Bibliográficas	146
Anexos	149
Anexo 1: Entrevista Usuarios Artistas.....	149
Anexo 2: Entrevistas Usuarios Deportistas Urbanos	154

Anexo 3: Encuestas Usuario Visitante	162
Anexo 4: Entrevista a German Edwin Grandez Solis y Peter Henningsen	168
Anexo 5: Entrevista a Boa Mistura.....	179

Índice de Tablas

Tabla N°1. Análisis House of Vans, Londres. Fuente: elaboración propia.	43
Tabla N°2. Análisis House of Vans : forma y tecnología. Fuente: elaboración propia..	44
Tabla N°3. Análisis Kulturezentrum Neun, Ingolstadt. Fuente: elaboración propia.	45
Tabla N°4. Análisis Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida. Fuente: elaboración propia.	46
Tabla N°5. Análisis Centro Cultural de la Legislatura de Neuquén. Fuente: elaboración propia.	47
Tabla N°7. Análisis Centro Cultural, Comercial y Residencial Paseo de Guemes. Fuente: elaboración propia.	49
Tabla N°8. Análisis Centro Cultural, Comercial y Residencial Paseo de Guemes: forma y tecnología. Fuente: elaboración propia.	50
Tabla N°9. Cuadro comparativo de proyectos referenciales. Fuente: elaboración propia.	51
Tabla N°10. Análisis de proyectos referenciales. Fuente: elaboración propia.	52
Tabla N°11. Cuadro Comparativo de Terrenos. Fuente: elaboración propia.	68
Tabla N°12. Vías Principales, Transporte Público e Hitos Urbanos. Fuente: elaboración propia.	70
Tabla N°13. Instituciones Relevantes. Fuente: elaboración propia.	71
Tabla N°14. Tipologías Similares – Puntos de Cultura. Fuente: elaboración propia.	72
Tabla N°15. Trazado y Secciones de Vía. Fuente: elaboración propia.	73
Tabla N°16. Trazado y Secciones de Vía. Fuente: elaboración propia.	74
Tabla N°17. Paraderos y Puntos de Interés Local. Fuente: elaboración propia.	75
Tabla N°18. Áreas Verdes y Zonas Públicas. Fuente: elaboración propia.	76
Tabla N°19. Zonas de Concentración de Gente. Fuente: elaboración propia.	77
Tabla N°20. Relación entre Llenos y Vacíos. Fuente: elaboración propia.	78
Tabla N°21. Zonificación y Usos de Suelo. Fuente: elaboración propia.	79
Tabla N°22. Tipologías. Fuente: elaboración propia.	80
Tabla N°23. Análisis Físico Formal. Fuente: elaboración propia.	81
Tabla N°24. Análisis Físico Formal. Fuente: elaboración propia.	82
Tabla N°25. Monumentos Históricos. Fuente: elaboración propia.	83

Tabla N°26. Ubicación del Terreno y Parámetros Normativos. Fuente: elaboración propia.	84
Tabla N°27. Límites del Terreno y Plano de Accesibilidad. Fuente: elaboración propia.	85
Tabla N°28. Plano Perimétrico, Secciones de Vías y Veredas Alrededor del Terreno. Fuente: elaboración propia.	86
Tabla N°29. Levantamiento de Edificaciones Existentes y/o Vecinos. Fuente: elaboración propia.	87
Tabla N°30. Levantamiento de Edificaciones Existentes y/o Vecinos. Fuente: elaboración propia.	88
Tabla N°31. Plano Topográfico y Vistas Principales. Fuente: elaboración propia.	89
Tabla N°32. Levantamiento de Árboles, Postes y Mobiliario Urbano. Fuente: elaboración propia.	90
Tabla N°33. Áreas de Conflicto. Fuente: elaboración propia.	91
Tabla N°34. Elevaciones del Terreno. Fuente: elaboración propia.	92
Tabla N°35. Elevaciones de Edificaciones Vecinas. Fuente: elaboración propia.	93
Tabla N°36. Imágenes Actuales e Históricas de los Hitos o Edificaciones Emblemáticas. Fuente: elaboración propia.	94
Tabla N°37. Actividades Formales e Informales que se Realizan en la Zona. Fuente: elaboración propia.	95
Tabla N°38. Tipos de Usuarios. Fuente: elaboración propia.	96
Tabla N°39. Resultado encuestas deportistas urbanos. Fuente: elaboración propia.	104
Tabla N°40. Resultado encuesta deportistas urbanos. Fuente: elaboración propia.	106
Tabla N°41. Principales Actividades Recreativas o Culturales Realizadas por los Limeños, 2014. Fuente: Lima Cómo Vamos, 2014.	107
Tabla N°42. Resultado de Encuestas Espectador. Fuente: Elaboración propia.	109
Tabla N°43. Flujo de actividades de personal administrativo. Fuente: Elaboración propia.	112
Tabla N°44. Flujo de actividades de personal de servicio. Fuente: Elaboración propia.	113
Tabla N°45. Flujo de actividades de usuario deportista. Fuente: Elaboración propia.	113
Tabla N°46. Flujo de actividades de usuario artista graffitero. Fuente: Elaboración propia.	114

Tabla N°47. Flujo de actividades de actores, músicos y bailarines. Fuente: Elaboración propia.	114
Tabla N°48. Flujo de actividades de usuario espectador. Fuente: Elaboración propia.	115
Tabla N°49. Fuente para existencia de ambientes. Fuente: Elaboración propia.	116
Tabla N°50. Organigrama de paquete funcional: Administración. Fuente: Elaboración propia.	117
Tabla N°51. Organigrama de paquete funcional: Servicio. Fuente: Elaboración propia.	117
Tabla N°52. Organigrama de paquete funcional: Espacios de la Cultura Urbana. Fuente: Elaboración propia.	118
Tabla N°53. Organigrama General del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.	118
Tabla N°54. Cuadro de Compatibilidad. Fuente: Elaboración propia.	119
Tabla N°55. Cuadro de Áreas: Administración y Servicio. Fuente: Elaboración propia.	120
Tabla N°56. Cuadro de Áreas: Espacios de la Cultura Urbana. Fuente: Elaboración propia.	120
Tabla N°57. Unidad Espacio Funcional: Pista de Skateboarding. Fuente: Elaboración propia.	121
Tabla N°58. Unidad Espacio Funcional: Pista de BMX. Fuente: Elaboración propia.	122
Tabla N°59. Unidad Espacio Funcional: Graderías Espectadores. Fuente: Elaboración propia.	123
Tabla N°60. Unidad Espacio Funcional: Caída de Esponja. Fuente: Elaboración propia.	124
Tabla N°61. Unidad Espacio Funcional: SUM. Fuente: Elaboración propia.	125
Tabla N°62. Unidad Espacio Funcional: Taller de Arte. Fuente: Elaboración propia.	126
Tabla N°62. Unidad Espacio Funcional: Taller de Arte. Fuente: Elaboración propia.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla N°63. Unidad Espacio Funcional: Salón de Danza. Fuente: Elaboración propia.	127
Tabla N°64. Unidad Espacio Funcional: Taller de Teatro. Fuente: Elaboración propia.	128
Tabla N°65. Cuadro de Áreas del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.	132

Índice de Figuras

Figura N°1. Campeonato Red Bull Batalla de Gallos. Fuente: Lima Gris, 2014.	16
Figura N°2. Competencia de Break Dance en Pura Calle 2015. Fuente : Perú.com, 2015.	17
Figura N°3. Casa Túpac. Fuente: Casa Túpac, 2016.	17
Figura N°4. Mapa de Skateparks en Lima. Fuente: Google Maps, elaboración propia.	18
Figura N°5. Arte Mural. Fuente : Fahrenheit Magazine, 2016.	24
Figura N°6. Arte Urbano de Pegatina en Nueva York. Fuente: Kelly Burns, 2005.	24
Figura N°7. Arte Urbano de Autoadhesivos en Nueva York. Fuente: Kelly Burns, 2005.	25
Figura N°8. Arte Público en Embajada de Cuba en México. Fuente: Louis G. Redstone, 1981.	27
Figura N°9. Mural de Popurrí Latino, Miraflores. Fuente: Milko Romero, 2012.	30
Figura N°10. Arte Público Cowparade, Plaza de Armas. Fuente: elnuevoherald.com ..	31
Figura N°11. Skatepark Lloque Yupanqui, Los Olivos (2015) y Skatepark Villa el Salvador (2009). Fuente: Skateparks Perú, 2015.	32
Figura N°12. Mapa de Skateparks en Lima. Fuente: Google Maps; elaboración propia.	33
Figura N°13. Cine y Skatepark House of Vans, Londres. Fuente: Archdaily, 2015.	37
Figura N°14. Skateboarding en Southbank Center. Fuente: The Telegraph, 2014.	37
Figura N°15. UVA en San Antonio de Prado. Fuente: Instituto de Deportes y Recreación de Medellín, 2016.	38
Figura N°16. Auditorio Polivalente de la PUCP. Fuente: Carlos Fosca, 2014.	41
Figura N°17. Centro Cultural y Congreso de Lucerna, Suiza. Fuente: Arquiscopio, 2016.	42
Figura N°18. Terreno Cine Central. Fuente: Google Earth – Municipalidad de Lima, 2016.	54
Figura N°19. Plano Terreno Cine Central. Fuente: Elaboración propia.	54
Figura N°20. Plano de Sistema Vial. Fuente: Elaboración propia.	55
Figura N°21. Iglesia Santa Rosa. Fuente: Google Street View, 2015.	56
Figura N°22. Palacio de Gobierno. Fuente: Ser peruano, 2014.	56

Figura N°23. Municipalidad de Lima. Fuente: Google Street View, 2013.	56
Figura N°24. Iglesia de las Nazarenas. Fuente: Google Street View, 2015.	57
Figura N°25. Terreno Cine Francisco Pizarro. Fuente: Google Earth – Municipalidad de Lima.	57
Figura N°26. Plano Terreno Cine Francisco Pizarro. Fuente: Elaboración propia.	58
Figura N°27. Plano de Sistema Vial. Fuente: Elaboración propia.	58
Figura N°28. Iglesias de Barrios Altos. Fuente: Google Street View, 2016.	59
Figura N°29. Quinta Heeren. Fuente: Marco Gamarra, 2010.	59
Figura N°30. Escuela de Bellas Artes. Fuente: Google Street View, 2015.	60
Figura N°31. Viviendas en Jirón Huanta. Fuente: Google Street View, 2015.	60
Figura N°32. Barrios Chino y Comercio en Calle Capón. Fuente: Google Street View, 2015.	60
Figura N°33. Terreno Civa. Fuente: Google Earth – Municipalidad Metropolitana de Lima.	61
Figura N°34. Plano Terreno Civa. Fuente: Municipalidad Metropolitana de Lima, elaboración propia.	61
Figura N°35. Plano de Sistema Vial de Lima. Fuente: Google Maps, 2016; elaboración propia.	62
Figura N°36. Flujo Peatonal en Plaza Castilla. Fuente: Google Street View, 2015.	63
Figura N°37. Palacio de Gobierno. Fuente: Ser Peruano, 2014.	63
Figura N°38. Municipalidad de Lima. Fuente: Google Street View, 2013.	63
Figura N°39. UNFV. Fuente: Deperu.com, 2016.	64
Figura N°40. Comisaría. Fuente: Propia.	64
Figura N°41. Galería Comercial Plaza Unión. Fuente: Google Street View, 2015.	64
Figura N°42. C.C. Nicolini. Fuente: Google Street View, 2015.	65
Figura N°43. Iglesia de Monserrate. Fuente: propia.	65
Figura N°44. Metro Castilla. Fuente: propia.	65
Figura N°45. Hospital Arzobispo Loayza. Fuente: Google Street View, 2015.	66
Figura N°46. Museo de la Cultura Peruana. Fuente: Ministerio de Cultura, 2016.	66
Figura N°47. Plaza castilla. Fuente: Gualberto Valderrama, 2014.	66
Figura N°48. Plaza 2 de Mayo. Fuente: Acceplan, 2014.	67
Figura N°49. Estación Monserrate. Fuente: propia.	67
Figura N°50. Ubicación de Terrenos. Fuente: Google Maps; elaboración propia.	67
Figura N°51. Graffitero en Pura Calle. Fuente: Página Facebook Pura Calle, 2015.	98

Figura N°51. Espacios y Servicios. Fuente: Elaboración propia.	98
Figura N°52. Actividades. Fuente: Elaboración propia.	99
Figura N°53. Problemas y deficiencias. Fuente: Elaboración propia.	99
Figura N°54. Danza Hip Hop en Pura Calle. Fuente: Elaboración propia.	100
Figura N°55. Espacios y Servicios. Fuente: Elaboración propia.	101
Figura N°56. Skaters y Bikers. Fuente: Lovethispic.com, 2016.	102
Figura N°57. Cálculo de fórmula para población skater. Fuente: Elaboración propia.	103
Figura N°58. Espacios y Servicios. Fuente: Elaboración propia.	105
Figura N°59. Actividades antes y después. Fuente: Elaboración propia.	105
Figura N°60. Esquemas de Diseño – Toma de Partido & Relación con el Contexto. Fuente: Elaboración propia.	133
Figura N°61. Plot Plan del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.	134
Figura N°62. Planta del Sótano. Fuente: Elaboración propia.	134
Figura N°63. Planta del Primer Nivel. Fuente: Elaboración propia.	135
Figura N°64. Planta del Segundo Nivel. Fuente: Elaboración propia.	135
Figura N°65. Planta del Tercer Nivel. Fuente: Elaboración propia.	136
Figura N°66. Cortes del Proyecto : A, B y C. Fuente: Elaboración propia.	136
Figura N°67. Cortes del Proyecto : D, E, F y G. Fuente: Elaboración propia.	137
Figura N°68. Elevaciones 1 y 2 del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.	137
Figura N°69. Elevación 3 del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.	138
Figura N°70. Vista de Esquina Comercial. Fuente: Elaboración propia.	138
Figura N°71. Vista Aérea sobre Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.	138
Figura N°72. Vista Aérea sobre Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.	139
Figura N°73. Vista desde Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.	139
Figura N°74. Vista de Fachada de Talleres. Fuente: Elaboración propia.	140
Figura N°75. Vista de Plaza de Eventos Culturales. Fuente: Elaboración propia.	140
Figura N°76. Vista de Patio Central. Fuente: Elaboración propia.	141
Figura N°77. Vista de Pista de Patinaje BMX. Fuente: Elaboración propia.	141
Figura N°78. Vista de Pista de Patinaje – Plaza de Eventos Culturales. Fuente: Elaboración propia.	142
Figura N°79. Vista Aérea sobre Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.	142
Figura N°80. Vista de Pista de Patinaje de Skateboarding. Fuente: Elaboración propia.	143
Figura N°81. Vista de Patio Central. Fuente: Elaboración propia.	143

Figura N°82. Vista de Ingreso Principal. Fuente: Elaboración propia.	144
Figura N°83. Vista de Pista de Patinaje de Skatboarding. Fuente: Elaboración propia.	144
Figura N°84. Vista de Ingreso a 2° Nivel – Patio Central. Fuente: Elaboración propia.	145

Capítulo 1. Introducción.

En la actualidad, existe una creciente tendencia en muchas ciudades por los deportes y el arte urbano. Alternativas de este arte como el graffiti, la música, la performance, las instalaciones y las diversas intervenciones urbanas que se puedan hacer; además de deportes como la patineta, bmx, break dance¹ y parkour² son actividades que se relacionan mucho, se realizan en las calles y cada vez tienen más fuerza. Según Henry López, desde los últimos años, en Lima, cada vez hay más municipalidades, instituciones educativas y compañías que requieren de sus servicios, no sólo para decorar sus locales, sino también para realizar exposiciones. (El Comercio, 2011)

Figura N°1. Campeonato Red Bull Batalla de Gallos. Fuente: Lima Gris, 2014.

Además, existen bastantes eventos como campeonatos, demostraciones o exhibiciones de distintas modalidades de esta cultura en el Perú; como el Red Bull BC One o el Red Bull “Batalla de Gallos”, competencias de nivel internacional de break dance y hip hop, el “Go Skateboarding Day” (fecha celebrada el 21 de Junio en todo el mundo), el Campeonato Nacional de Skateboarding, el Adidas The Obstacle, e inauguraciones de skateparks donde cada vez hay más personas que disfrutan ir a ver el gran talento de los deportistas

¹ Break dance, también conocido como “B-boying”, es una danza callejera, asociada al Hip Hop, de un estilo popular surgido en los años 1970 entre las comunidades afroamericanas y latinas de barrios neoyorkinos. (Ecu Red, 2016)

² Parkour consiste en usar el cuerpo para llegar de un lugar a otro, ya sea de la forma más rápida, efectiva o simplemente distinta. Un deportista de parkour debe ser capaz de avanzar y moverse en el entorno sorteando todos los obstáculos en lugar de evitarlos, ampliando así las posibilidades de su movimiento. (Parkourelsalto.jimdo.com, 2016)

y artistas urbanos que hay en el Perú y vienen de afuera. Incluso, desde el 2012, se lleva a cabo en Lima el Festival Internacional de Culturas Urbanas “Pura Calle”, uno de los más importantes encuentros dedicados al arte urbano en Latinoamérica, donde albergan, durante tres días, todas las alternativas de arte urbano ya mencionadas, y asisten alrededor de 200,000 personas. (El Comercio, 2015)

Figura N°2. Competencia de Break Dance en Pura Calle 2015. Fuente : Perú.com, 2015.

Por otro lado, en Lima existen casas de arte que funcionan como centros culturales donde se realizan exposiciones de arte contemporáneo y urbano, conciertos, cursos y diversos eventos. Algunas de éstas son la Casa Ida, la Casa Túpac, Las Bestias y la Casa Martín Olivos.

Figura N°3. Casa Túpac. Fuente: Casa Túpac, 2016.

También, en los últimos años se ha estado dando la construcción de skateparks en varios distritos de Lima, como Surco, Villa el Salvador, Pachacamac, etc. buscando abastecer la gran demanda de deportistas urbanos y también como una forma de luchar contra la

delincuencia y la adicción a las drogas. Además, los atletas que practican estos deportes han traído triunfos importantes al país, como por ejemplo, en la patineta, el peruano Guillermo Vascones “El Batman” quedó décimo en el Red Bull Manny Manía en Nueva York, frente a competidores de todo el mundo, Ángelo Caro quedó en 2º lugar en el Red Bull Skate Arcade 2015 compitiendo contra los mejores del mundo; y el deportista de BMX, Peter Henningsen, ha sido 14 veces campeón nacional y participó 2 veces en los X-Games³.

Figura N°4. Mapa de Skateparks en Lima. Fuente: Google Maps, elaboración propia.

Por lo tanto, se puede ver que existe la necesidad de un espacio destinado al desarrollo y difusión de la cultura urbana, donde el arte y el deporte jueguen un rol importante para revitalizar la comunidad en la ciudad. Sin embargo, hay muchos casos en los que, este arte es criticado porque daña propiedades y se hace en lugares donde no está permitido.

Es por esto que se propone el Centro de la Cultura Urbana con espacios de práctica y de exhibición de las distintas disciplinas que representan el arte y la cultura urbana; y que, mediante la flexibilidad de espacios responda de manera adecuada a las distintas necesidades, actividades y eventos que se lleven a cabo. El lugar donde se ubicará este proyecto será el actual depósito y taller de la empresa de transporte Civa, ubicado en el

³ X-Games es un evento deportivo que se podría considerar de nivel de los juegos olímpicos que consiste en una serie de competencias de distintas disciplinas del deporte extremo del más alto nivel. Hay competencias de Rallycross, Surf, Skateboard, Roller, BMX, Snowboard, etc. (Alejandro Mesa Romero, 2015)

barrio de Monserrate, dentro del distrito de Cercado de Lima, por ser una zona que tiene actividad y movimiento cultural, y por ser un terreno accesible a nivel metropolitano.

1.1 Presentación del tema: tipología y énfasis

La propuesta es un Centro de la Cultura Urbana, donde se albergarán las distintas disciplinas del arte y deporte urbano.

Éste centro cultural es una edificación diseñada para ser contenedor de instalaciones y eventos temporales realizados en el mismo lugar, en colaboración directa con artistas que basan su trabajo en la innovación. Contiene espacios singulares y abiertos a la experimentación, que ensayan nuevas maneras de mostrar el arte contemporáneo. (Joseph Montaner, 1999)

Ésta edificación contiene funciones administrativas, de exhibición, de espectáculos, de servicio y demás actividades relacionadas a la cultura urbana como un skatepark, talleres de danza y teatro.

El proyecto, al ser contenedor de diferentes actividades artísticas y deportivas, necesitará de espacios capaces de adaptarse lo mejor posible a cualquier uso. Entonces, el énfasis del proyecto será la flexibilidad de espacios, por la cual el diseño buscará la fluidez de espacios y ser adaptable para poder llevarse a cabo distintas actividades como eventos, ampliaciones del espacio, y para las necesidades de los distintos usuarios.

1.2. Problemática

1.2.1. Problemática Principal

A pesar de que existen casas de arte que funcionan como centros culturales de arte contemporáneo y urbano, y de haber una creciente tendencia a la construcción de skateparks en Lima, aún existe un déficit de instalaciones que alberguen por completo estas actividades. Por lo tanto, se plantea un Centro de la Cultura Urbana.

Por otro lado, además de un área de administración y servicio, el Centro albergará una gran variedad de ambientes; desde una sala de uso múltiple, de exhibición, y de música en vivo hasta talleres diversos y una pista de patinaje. Por lo tanto, el Centro de la Cultura Urbana también deberá tener arquitectura flexible para adaptarse adecuadamente a las necesidades que estas actividades traerán.

De esta manera se llega al problema principal:

¿Cómo diseñar un Centro de la Cultura Urbana que albergue sus diferentes disciplinas mediante arquitectura flexible en el Centro Histórico de Lima?

1.2.2. Problemas Secundarios

Ante la problemática presentada, surgen a la vez una serie de problemas secundarios como:

- ¿Qué ambientes son necesarios para llevar a cabo todo tipo de actividad cultural urbana?
- ¿Qué aspectos técnicos, sistemas constructivos y materiales se deben tener en cuenta para desarrollar un proyecto que albergará éste tipo de actividades?
- ¿Qué grados de arquitectura flexible existen?
- ¿Cuáles serán los usuarios y sus necesidades?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo Principal

El objetivo principal de la investigación es conocer cómo funciona un Centro de la Cultura Urbana y definir cómo se debe diseñar con arquitectura flexible, de manera que responda de una manera adecuada a las distintas necesidades y actividades de los usuarios, generando ambientes adaptables y agradables para ellos.

1.3.2. Objetivos Secundarios

Investigación

- Identificar qué ambientes son necesarios para llevar a cabo todo tipo de actividad cultural urbana
- Investigar sobre los aspectos técnicos, sistemas constructivos y materiales que se deben tener en cuenta para la construcción del proyecto.
- Investigar sobre los diferentes grados de arquitectura flexible que existen.
- Identificar los tipos de usuario que albergará el proyecto y sus necesidades.

Proyecto

- Plantear en el programa arquitectónico ambientes donde se pueden realizar las actividades de la cultura urbana.
- Incorporar en el diseño arquitectónico los aspectos técnicos, materiales y sistemas constructivos necesarios para lograr el mejor funcionamiento.
- Proponer soluciones arquitectónicas que den flexibilidad al proyecto.
- Proponer un programa diverso de espacios y actividades que satisfagan las necesidades de los usuarios.

1.4. Alcances y Limitaciones

Se presentan ciertas limitaciones, ya que, en el Perú, no existe un centro cultural directamente enfocado a todas las disciplinas de la cultura urbana en conjunto, sin embargo, hay edificaciones culturales independientes dedicadas a ramas específicas de la cultura urbana. Por lo tanto, será difícil recopilar información de referentes para establecer ciertos conceptos y se tomará como referencia tipológica a dichos proyectos nacionales, y a proyectos internacionales que sí son centros culturales con las características que se buscan.

Otra limitación a mencionar es la falta de información estadística en el país sobre el usuario patinador. Por lo tanto, especialmente para el capítulo del usuario, se realizará encuestas y entrevistas con deportistas, tanto aficionados como profesionales, y personas que se encuentran dentro de este contexto, con la finalidad de recopilar la información necesaria.

Por otro lado, el Centro de la Cultura Urbana tendrá, dentro de sus alcances, espacios de administración, servicio, de exhibición artística, espectáculos (sean de cine, teatro o música en vivo), talleres de danza, teatro y luthería, salas de ensayo de música a donde los usuarios llevarán sus propios instrumentos, pistas de patinaje, y un área de comida y bar. Tendrá espacios tanto para el desarrollo como para la exhibición de estas disciplinas, así como para la recreación cultural.

Los usuarios del proyecto serán artistas urbanos, deportistas de patineta y BMX, además de las personas que vayan a trabajar en el centro, y espectadores que van a presenciar las obras y eventos que se hagan.

Capítulo 2. Marco Teórico.

2.1. Marco Referencial

2.1.1. El Arte Urbano

Según la Real Academia Española, el término “urbano” es perteneciente o relativo a la ciudad. Entonces, el arte urbano es toda obra artística que, como su nombre lo dice, toma como lugar de representación la calle. Por lo general, son actividades ajenas a la ley, y puede tener objetivos de protesta, de simplemente un mensaje artístico sobre un tema cultural de una zona determinada o de movimientos sociales. Tiene diferentes variantes: el graffiti, el teatro callejero, música en la calle, murales, esculturas, entre otras. (Fuente: Definicion.de, 2016)

En primer lugar, el arte urbano nació a partir del graffiti, el cual se remonta desde el principio de la historia del hombre, como en pinturas rupestres. Durante la Segunda Guerra Mundial, los nazis utilizaron graffiti como parte de su propaganda sobre el odio hacia los judíos. El graffiti, también jugó un papel importante en movimientos de resistencia como forma de publicidad. Sin embargo, el graffiti como hoy se conoce, surge a finales de los 70's en Nueva York y Filadelfia, donde artistas callejeros pintaban sus nombres en paredes o en estaciones del metro de Manhattan. De esta manera, nace el graffiti americano, el cual se expandió a todo el mundo. Luego, el graffiti llegó a Europa, pero no fue hasta la llegada del hip-hop, que se provocó el verdadero despegue del movimiento del graffiti europeo. Con el hip-hop, el graffiti se expandió a casi todos los países occidentales. Finalmente, llegó a Asia y América del Sur. (Nicholas Ganz, 2004)

El arte urbano se inició como un movimiento social y empezó como el conocido graffiti, cuando las pandillas intervenían en edificios y monumentos al pintar su firma, también llamado ‘tag’. Hoy en día, el graffiti ya no son sólo rayones en un muro; al combinarse con el muralismo, se ha desarrollado como una rama más de las artes visuales. De esta manera, el arte urbano se ha ido expandiendo hasta abarcar más disciplinas que también intervienen en las calles como la instalación y la escultura. (Julenne Esquina, 2016)

Figura N°5. Arte Mural. Fuente : Fahrenheit Magazine, 2016.

Sin embargo, es importante resaltar que el graffiti no es igual a arte urbano. El graffiti, a pesar de estar presente en la vida de prácticamente todos, no es comprendido por casi nadie fuera de la comunidad de los mismos *graffiteros*. Este tipo de arte consiste en la repetición de la firma en el espacio público la mayor cantidad de veces posible, y usurpa el soporte sobre el que se encuentra, y, si se ejecuta con autorización, deja de ser graffiti para ser muralismo con aerosol. Sin embargo, hoy en día, este movimiento artístico se caracteriza por estar interconectado mundialmente a través del internet. Lo cual surge a partir de la mezcla de diversas corrientes ya existentes, donde la principal es el graffiti. Otras de estas corrientes son el *punk* y el *skate* (patineta), que aportan el uso de algunas herramientas de comunicación callejeras como carteles, autoadhesivos y plantillas. (Javier Abarca, 2008)⁴

Figura N°6. Arte Urbano de Pegatina en Nueva York. Fuente: Kelly Burns, 2005.⁵

⁴ FERNÁNDEZ, B. LORENTE, J. (2009). Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza.

⁵ BURNS, K. (2005). New York Street Art. Nueva York: AVA Singapore.

Abarca también señala que el arte urbano nació como una mezcla del graffiti con otras tradiciones, sin embargo los autores y público de estas corrientes son diferentes. El arte urbano está dirigido hacia el público en general y se puede clasificar en *post-graffiti* e *intervención urbana*. El primero es una versión más sofisticada del graffiti, en la que lo que se repite es un ícono o motivo gráfico que cualquiera pueda entender. La segunda rechaza la exhibición de la identidad del artista, y son más bien intervenciones anónimas independientes, en las que se parte siempre de una observación del entorno para hacer después un comentario sobre éste. En muchos casos, la *intervención urbana* va más allá de la bidimensionalidad del *graffiti* y *post-graffiti*.

Figura N°7. Arte Urbano de Autoadhesivos en Nueva York. Fuente: Kelly Burns, 2005.

Al principio, el graffiti solía ser mayormente sólo letras, pero hoy en día el arte urbano se ha ampliado y ha llegado a todas partes del mundo. Ahora se exploran nuevas formas y han comenzado a aparecer nuevos personajes, símbolos y abstracciones. El estilo personal del artista es libre de desarrollarse sin ninguna clase de restricción y se utilizan todo tipo de pinturas, y en la escultura también: autoadhesivos, posters, plantillas, aerografía, tizas. La mayoría de los artistas se han liberado de la dependencia exclusiva del bote de spray. (Nicholas Ganz, 2004)

Además, el arte urbano se ha ido inclinando hacia no intervenir únicamente en paredes de las calles, sino también en movimientos sociales de diferentes comunidades, como por ejemplo, el proyecto “CICLO” de la Ciudad de México, que tiene el objetivo ecológico de promover una ciudad más sustentable. (Julenne Esquina, 2016)

Cabe resaltar que, el arte urbano se formó como un escape al sistema tradicional del mercado del arte. Según Tomás Ruiz-Rivas Aguado (2006), desde los 70's un gran

número de teóricos entendió el arte como un proceso social de trabajo, en el cual, como en cualquier otro, hay una etapa de producción, otra de distribución y otra de consumo. De tal manera, no era posible pensar en arte si faltaba alguna de las tres partes porque forman un todo inseparable. No obstante, hay artistas que evitan el sistema productivo del mercado, inclinándose hacia formas alternativas de arte, como el graffiti, la performance e instalaciones, imposibles de empaquetar para la venta.

Adicionalmente, dentro del arte urbano, se encuentra el arte público; el cual es aquel que es autorizado e incluso apoyado y patrocinado por cualquier entidad como municipalidades, el gobierno de un país u una empresa.

Arte Público

El arte público es una rama del arte urbano. Es una actividad relacionada con la revitalización y mejora de los centros y áreas urbanas, que el purismo y el funcionalismo del planeamiento contemporáneo habían deshumanizado y vaciado de significado. Principalmente en los países más desarrollados se intenta recuperar el valor de los espacios urbanos a través del arte público, creando lugares para que se dé ciudadanía, que sirven de colchón contra el caos del urbanismo duro moderno. Con dicho motivo se promueven todo tipo de proyectos técnicos, desde planes micro urbanísticos, hasta equipamiento y mobiliario urbano; y también proyectos artísticos como de escultura, murales y jardinería. (Fernando Gómez Aguilera, 2004)

“El arte público no trata acerca de uno mismo, sino de los demás. No trata de los gustos personales, sino de las necesidades de los demás. No trata acerca de la angustia del artista, sino de la felicidad y bienestar de los demás. No trata del mito del artista, sino de su sentido cívico. No pretende hacer que la gente se sienta empequeñecida e insignificante, sino de glorificarla. No trata acerca del vacío existente entre la cultura y el público, sino que busca que el arte sea público y que el artista sea de nuevo un ciudadano.” (Siah Armajani, 2000)

Figura N°8. Arte Público en Embajada de Cuba en México. Fuente: Louis G. Redstone, 1981.

Por otro lado, según Julio Alguacil (2000), en la actualidad, el ciudadano vive tensiones urbanas con malestar e incomodidad, se siente escaso de espacios abiertos donde pueda socializar y disfrutar de emociones estéticas, ejerciendo el derecho a la convivencia y la participación social. La tranquilidad y accesibilidad, aspectos netamente cívicos, han sido desbancadas hace mucho tiempo por otros aspectos productivos: la velocidad y la movilidad.

Pere Báscones (2008), señala que el arte público tiene un concepto de arte más abierto: “Es un arte procesal, capaz de implicar a comunidades en la transformación de sus barrios, que trabaja para la transformación social y cultural del sustrato comunitario, integrando y reformulando cuestiones que van más allá de lo puramente estético y que tienen que ver con lo identitario, lo simbólico, lo paisajístico, lo social y con la apropiación de lugares y espacios públicos.”⁶

Por lo tanto, se puede concluir que el arte urbano es toda aquella intervención artística que toma lugar en el espacio público o urbano, que trata sobre protestas o temas variados provenientes del artista, o hasta para dar un mensaje relacionado a una comunidad. Y cabe resaltar también que, dentro de esta rama de las artes visuales, se encuentra el arte público: un tipo de arte que, sea una escultura o pintura mural, tiene la intención de ser apreciado

⁶ FERNÁNDEZ, B. LORENTE, J. (2009). Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza.

por el público por su objetivo de revitalizar el espacio urbano en el que se ubica y generar un lugar donde se sienta a gusto para poder quedarse.

2.1.2. El Deporte Urbano

El lugar y el tiempo de origen pueden variar según la perspectiva y ubicación de cada persona. Sin embargo, en Estados Unidos, lugar clave para el nacimiento y comercialización de estos deportes, los inicios se dieron entre los años 1950 y 1990 como un fenómeno cultural. Se puede decir que los deportes extremos nacieron a partir de algunas condiciones sociales: como resultado de la juventud, el ocio y el estilo de vida que se empezó a dar después de la Segunda Guerra Mundial; y como un movimiento rebelde en reacción a un mundo dominado por restricciones, por lo que, conllevan niega jerarquías y limitaciones individuales de los deportes de equipo tradicional. Los deportistas extremos experimentan libertad, emociones y entusiasmo, al mismo tiempo que asumen riesgos. Otro factor de surgimiento fue la amenaza al dominio que sentían los hombres blancos, por parte de otros grupos socio-culturales. Empezaron a practicar deportes extremos como manera de escape y recuperación del orgullo y masculinidad. Con el paso del tiempo, las condiciones y facilidades de estos deportes fueron evolucionando, gracias a los avances tecnológicos en equipos deportivos y de protección, permitiendo a su vez la evolución del mismo deporte (nuevos trucos, lugares, etc.). (Sagert, 2009)

Del mismo modo, la creación de nuevos y múltiples medios de comunicación también jugó un rol importante para la difusión del deporte, generando mayor interés público. Más adelante, se crean canales especiales de deportes como ESPN, que crea en 1995 los Extreme Games o mejor conocidos como X-Games, competencia de la escala de los Juegos Olímpicos con deportes extremos de todo tipo. Estos grandes eventos ocasionaron el incremento acelerado de audiencia. Desde entonces, según Brian Howard (2003), el número de personas que practican estos deportes creció cada vez más.

Según Oleguer Camerino Foguet (2000), los deportes urbanos nacieron desde el mismo asfalto y los obstáculos que representa el mobiliario urbano.

Son la práctica de cualquier actividad que se adapte a las características formales del terreno de las localidades urbanas. Se practican individualmente y en algunos casos, el aprovechamiento del lugar y obstáculos preexistentes expande las posibilidades, desafíos

y creatividad. Los más destacados son el fútbol callejero, el parkour⁷, la patineta, patines y el bmx. (Mundo Xtreme, 2015)

Se puede decir que, en su mayoría, los deportes urbanos son deportes extremos o deportes de riesgo. Éstos son todos los deportes o actividades de ocio, o profesional que conlleven una real o aparente peligrosidad debido a las difíciles o extremas condiciones en las que se practican. Son deportes que implican gran exigencia física y mental. (Felipe López, 2011)

Entre estos se incluyen: paracaidismo, bungee jumping, surfing, snowboard, montañismo, motocross, parapente, rafting, buceo deportivo, esquí, ciclismo de montaña, BMX, skateboard, patinaje agresivo en línea, scooter, parkour, kitesurf, ala delta, esquí acuático, cuatrimoto, motonáutica, moto de nieve, windsurf, sandboard, planeador, globo aerostático, vela, kayak y canotaje. Sin embargo, como se mencionó previamente, los deportes urbanos son únicamente aquellos que toman lugar en la urbe.

A diferencia de los deportes más comunes, los deportes extremos no cuentan con una reglamentación ni un horario fijo, con excepción de las competencias. Se caracterizan porque las prácticas varían de ritmo e intensidad, por ser originales y creativos, por tener una constante búsqueda de placer, satisfacción, sensación de riesgo, aventura, y necesidades de autorrealización. Además, fortalecen la personalidad, controla emociones, conlleva un compromiso personal, liberación psíquica y física, búsqueda de nuevos retos, eliminación del estrés. (Fuente: Club Planeta, 2015)

Actualmente, en varios países se están dando movimientos que integran estos deportes con el arte urbano, comprobando lo mucho que se relacionan entre sí. Por lo general son festivales que toman lugar en espacios públicos o centros culturales, como por ejemplo, el MULAFEST (Madrid), o el Festival de Arte y Deporte Urbano denominado “Sábado Atómico”, en Argentina, que desde el 2013, reúne las distintas disciplinas de arte y deporte urbano. De igual manera, se realizan eventos similares en el Perú, como el Festival Internacional de Culturas Urbanas “Pura Calle”, el cual se presentan a los

⁷ Parkour consiste en usar el cuerpo para llegar de un lugar a otro, ya sea de la forma más rápida, efectiva o simplemente distinta. Un deportista de parkour debe ser capaz de avanzar y moverse en el entorno sorteando todos los obstáculos en lugar de evitarlos, ampliando así las posibilidades de su movimiento. (Parkourelsalto.jimdo.com, 2016)

mejores exponentes de las diversas expresiones urbanas: graffiti, deportes urbanos, danzas urbanas y música en vivo.

En conclusión, a pesar de representar riesgos y peligrosidad, los deportes urbanos cada vez han ido teniendo más popularidad en el Perú y el mundo, y siempre han tenido cierta relación con el arte urbano. Dichos deportes son distintos a los más comunes como el fútbol, ya que no cuentan con reglamentación fija y otras características que los hacen únicos y permiten al deportista sobresalir como individuo.

2.1.3. Situación de la Cultura Urbana en Lima

En Lima, el arte urbano empieza a darse como una fuerte tendencia de murales desde finales de los 90 en zonas como el centro de Lima, Barranco y Miraflores. En el centro de Lima se trataron varios temas como la cultura peruana, la situación política, la cultura limeña, la música criolla, lo andino, lo amazónico y el terrorismo. En Barranco, se han hecho muchos murales relacionados con el mar, la ecología, la cultura popular, mestiza y la identidad del distrito; algunos realizados por artistas conocidos como Jimbo, Nemo (Santiago Sáenz) y Roberto Peremese, quienes conforman el grupo “Los Salvajes”. Por lo general, son arte abstracto o expresionista con una gran carga conceptual. Por otro lado, el graffiti se ha ido desarrollando en más zonas de Lima: Lima Sur y Norte, el Callao, zonas periféricas y aisladas. (Enrique Cortes Navarrete, 2015)

Figura N°9. Mural de Popurrí Latino, Miraflores. Fuente: Milko Romero, 2012.

Cabe resaltar que, la ciudad de Lima es muy grande, con más de ocho millones de habitantes, y es el principal polo atractivo de migración. A esto se debe la gran diversidad cultural y la falta de identidad que existe en Lima. Dentro de dicho contexto, el arte urbano recuerda las viejas tradiciones culturales, así como la soledad y la marginación. A medida que Lima fue creciendo como ciudad, se incrementan los índices de pobreza, contaminación ambiental, ingobernabilidad y muchos problemas más; provocando el desarrollo de nuevas formas de expresión para comunicar descontentos, rabias y esperanzas: de esta manera surge el graffiti. (Cristóbal Campana, 2016)

Hoy en día, Lima es lugar de una gran diversidad de arte urbano y arte público, y muchos distritos como San Juan de Lurigancho, Cercado de Lima, San Isidro, Barranco y Miraflores, entre otros, son algunos donde se ubican la mayoría de estas intervenciones artísticas.

Figura N°10. Arte Público Cowparade, Plaza de Armas. Fuente: elnuevoherald.com

Asimismo, se da la creciente demanda por los deportes urbanos. Deportes como la patineta (skateboarding) y el parkour son algunos de los que se practican en Lima. Otras actividades relacionadas son el teatro callejero, malabarismo, acrobacias, etc., las cuales se ven muy a menudo en los semáforos de la calle y en algunos parques. Sin embargo, el más practicado, por lejos, es la patineta.

Actualmente, existe una creciente tendencia a equipar la ciudad de Lima con espacios especiales para realizar estos deportes. Actualmente, hay numerosos skateparks repartidos en casi todos los distritos de Lima, y van aumentando. Hasta hoy, se han

construido en Surco, San Martín de Porres, Carmen de la Legua, San Miguel, Independencia, Chorrillos, Surquillo, Villa El Salvador, La Punta, Los Olivos, Santa Rosa, Jesús María, La Molina, Pachacámac, San Bartolo y San Juan de Miraflores, llegando a sumar más de 40 en todo Lima.

Figura N°11. Skatepark Lloque Yupanqui, Los Olivos (2015) y Skatepark Villa el Salvador (2009). Fuente: Skateparks Perú, 2015.

En el 2005 empezó esta tendencia con la inauguración del conocido skatepark de Miraflores, primer esfuerzo público serio con todos los detalles constructivos adecuados como acabados de lozas, curvas, formas diversas, ángulos, juntas de dilatación mínimas, empotrado de ángulos, tubos metálicos o losetas para filos de pozas, para satisfacer las necesidades técnicas de los skaters. En el 2009 llegaron a ser 15, en el 2012 aumentó a 25, y hoy en día hay más de 40. (Skateparks Perú, 2015)

Esto se da gracias, también, al apoyo de las municipalidades ya que, “El beneficio social que traen estos espacios es inmenso”, señala Peter Henningsen (2009), ex campeón nacional de BMX y principal promotor de la construcción de skateparks en Lima. Además, “cada vez los alcaldes apoyan más esto, porque se dan cuenta de que representa también una manera de luchar contra la delincuencia o la adicción a las drogas”, dice Peter (2009), quien planea seguir con esta iniciativa por el resto de su vida. Los skateparks pueden ser usados, además de los skaters, por deportistas de BMX y rollerskating.

Figura N°12. Mapa de Skateparks en Lima. Fuente: Google Maps; elaboración propia.

Cabe resaltar también que, el Perú es cuna de varios atletas que han destacado internacionalmente en los deportes urbanos. Para comenzar, en el skateboarding, algunos de los triunfos obtenidos han sido del peruano Guillermo Vascones “*Batman*”, quien fue campeón sudamericano del 2008, y actualmente de Ángel Caro, quien quedó en 2º lugar en el Red Bull Skate Arcade 2015 compitiendo contra los mejores del mundo. Por otro lado, en el BMX, uno de los representantes más importantes en el Perú ha sido Peter Henningsen, quien fue 14 veces campeón nacional y dos veces participante de los X-Games, donde quedó en buenas posiciones considerando el nivel de los demás competidores a nivel mundial.

En la actualidad, varios países celebran cada cierto tiempo eventos o festivales dedicados a la cultura urbana. En Lima, desde el 2012, se lleva a cabo en Lima el Festival Internacional de Culturas Urbanas “Pura Calle”, uno de los más importantes encuentros dedicados al arte urbano en Latinoamérica, donde albergan, durante tres días, todas las alternativas de arte urbano ya mencionadas, y asisten alrededor de 200,000 personas. (El Comercio, 2015)

Otros eventos importantes que toman lugar en Lima son la Fiesta de Teatro Internacional de Calles Abiertas (FITECA) en el distrito de Comas, donde los vecinos se organizan para celebrar la cultura con la participación de artistas nacionales y extranjeros; y el

Festival Latido Americano que reúne a más de 20 artistas latinoamericanos, y de todas partes del mundo para intervenir la ciudad de Lima.

En conclusión, la cultura urbana está cada vez más posicionada en la ciudad de Lima. Se puede encontrar desde todo tipo de intervención artística hasta todo tipo de actividad y deporte urbano en la ciudad. Por lo tanto, se puede decir que existe una gran demanda, a nivel metropolitano, de un espacio que acoja lo que representa esta cultura, un espacio que actúe como espacio urbano, donde se pueda realizar arte y deporte urbano.

Capítulo 3. Marco Conceptual.

3.1. Descripción de la Tipología Arquitectónica

Centro Cultural

“Es un conjunto de edificios que son parte del equipamiento urbano y que están destinados a albergar actividades de tipo cultural, recreativo o artístico; sirven de apoyo a la educación y actualización del conocimiento. Es un grupo de espacios acondicionados para la realización de exposiciones, espectáculos, reuniones sociales y práctica de lectura.” (Alfredo Plazola, 2001)

A lo largo del tiempo, las corrientes artísticas se han ido haciendo más diversas e inestables. De esta manera, se fueron diferenciando dos tipos de programas para edificios dedicados al arte contemporáneo.

Primero, existen los museos de arte contemporáneo, los cuales pretenden explicar de manera didáctica la variedad y complejidad de las tendencias y contracorrientes en el arte del siglo XXI. Esta modalidad funciona con un programa institucional de tipo historicista y pedagógico que tiene un conjunto de obras representativas que siguen un mismo modelo. De esta manera, todos estos museos tienden a parecerse por su planteamiento convencional.

Por otro lado, existen los centros de arte contemporáneo, los cuales nacen como respuesta a esta constante evolución del arte. En ésta tipología no se instalan colecciones permanentes ni selecciones didácticas, sino son contenedores de instalaciones realizadas ad hoc, en colaboración directa con artistas que buscan la innovación, ya sean experimentados o jóvenes. Los centros son espacios flexibles abiertos a la experimentación, que ensayan nuevas formas de mostrar el arte contemporáneo. (Josep Montaner, 1999)

La función principal de los centros culturales es albergar las distintas áreas del conocimiento (ciencia, tecnología, artes plásticas, actividades artísticas y culturales) y deben tener el mismo concepto de centros educativos y turísticos. Deben ofrecer nuevas fuentes de conocimiento de manera autodidacta. Atraen usuarios de todos los niveles

socioculturales, y visitan el edificio tanto individualmente como en grupo. A su vez, un centro cultural busca divulgar las obras de arte y de tecnología de la comunidad en la que se encuentra.

Adicionalmente, las principales funciones que tiene en general son:

- Biblioteca
- Banco de datos
- Galería
- Museo
- Salones de artes plásticas, música y danza
- Auditorio
- Teatro
- Cine
- Sala de conciertos
- Salón de usos múltiples
- Oficinas de difusión cultural
- Restaurante o cafetería
- Librería
- Informes
- Departamento de investigación
- Administración

En cuanto a la ubicación del centro cultural, debe estar en un centro educativo, parque urbano, centro histórico, centro manufacturero; cerca de vías principales u otro punto que logre reunir bastante gente. Por otro lado, los usuarios de un centro cultural podrán ser visitantes, personal administrativo, de servicio, artistas, profesores y alumnos técnicos. (Alfredo Plazola, 2001)

Sin embargo, la tipología arquitectónica específica que se pretende abordar es un Centro de la Cultura Urbana, un centro cultural dedicado al arte y deporte urbano. Un ejemplo

referencial acertado de esto es la *House of Vans*, el cual es un centro cultural, ubicado en Londres, que alberga espacios para la patineta (skateboarding), el arte, el cine y la música.

Figura N°13. Cine y Skatepark House of Vans, Londres. Fuente: Archdaily, 2015.

Del mismo modo, también se da el movimiento de la cultura urbana muy cerca: el *Southbank Center*, locación emblemática en el mundo de la patineta en Londres. Éste reconocido lugar es un gran ejemplo de arquitectura brutalista y se encuentra bajo la estructura del *Queen Elizabeth Hall*, uno de los tres edificios culturales que pertenecen al *Southbank Center*, al lado del malecón del río. Éste *spot*⁸ se caracteriza por ser un conjunto de rampas, bloques de concreto, escaleras y rieles, icónico por sus columnas en forma de hongo e ideal para cualquier persona que practique el *skate*; y por ser también un lugar repleto de graffiti y arte urbano. Incluso, a veces se llevan a cabo ventas de libros en éste lugar.

Figura N°14. Skateboarding en Southbank Center. Fuente: The Telegraph, 2014.

⁸ Spot: palabra en inglés utilizada por deportistas urbanos y surfistas para referirse a un lugar en especial donde practicar su deporte.

Al mismo tiempo, ejemplos más cercanos son los parques biblioteca y las unidades construidos en Medellín en los últimos años. Éstos han sido planteados como centros culturales, a través de los cuales se buscó generar la transformación urbana y social. Esto se resumió finalmente en promover espacios culturales, recreativos, educativos, de esparcimiento, formación y apoyo a las comunidades menos favorecidas. (Patricia Schnitter, 2008)

Dentro de esta misma iniciativa, se están proyectando las Unidades de Vida Articulada (UVA); que son intervenciones urbanas barriales para el encuentro ciudadano, el fomento del deporte, la recreación, la cultura y la participación comunitaria. Estos proyectos, se ubican en distintas locaciones de la ciudad para complementar los parques biblioteca, y tienen espacios para uso cultural y de deportes variados como canchas de fútbol y skatepark. (Instituto de Deportes y Recreación de Medellín, 2016)

Figura N°15. UVA en San Antonio de Prado. Fuente: Instituto de Deportes y Recreación de Medellín, 2016.

Cabe resaltar que, en Lima también existe el movimiento cultural urbano. Sin embargo, dicho movimiento se encuentra fragmentado actualmente en centros culturales tradicionales y centros culturales especializados en artes específicas de esta cultura. Ejemplos referenciales importantes son: el centro cultural de Yuyachkani (Magdalena del Mar), dedicado al teatro y al arte; La Tarumba, centro dedicado al teatro, el circo y la música; y la asociación cultural D1 de Vania Masías, dedicada a todo tipo de danzas. Asimismo, existen las casas de arte como La Casa Ida y La Casa Túpac, los cuales funcionan como centros culturales donde se realizan exposiciones de arte alternativo y urbano, conciertos, cursos, etc. Todos estos ejemplos buscan promover el desarrollo y la

difusión del arte urbano, partiendo desde ramas del arte que se empezaron realizando en la calle y barrios marginales.

En conclusión, el Centro de la Cultura Urbana es una tipología arquitectónica que consiste en la realización de exposiciones, espectáculos, reuniones sociales y práctica de actividades culturales y deportivas; y es, en parte, un centro de arte contemporáneo que tiene la función de albergar las distintas áreas del conocimiento.

3.1.1. Marco Histórico de la Tipología Arquitectónica

Se podría decir que los edificios culturales se crearon desde los tiempos de la prehistoria, cuando se usaban para afirmar el estatus de una determinada sociedad. Las primeras edificaciones, donde se albergaba el arte prehistórico, que se construyeron fueron en Egipto (3400 – 2475 a. C.).

El inicio del teatro toma lugar en Grecia. En las ciudades más importantes se construyeron complejos culturales con teatros, patios y lugares de reunión con habitaciones recreativas, donde se contenían piezas de arte como esculturas y murales.

Más adelante, en el Renacimiento, la dramaturgia optó por adaptar el teatro griego para difundir el arte escénico. Se empezó a pensar en el edificio como albergue de la gente frecuente y se dividió el espacio interior. El anfiteatro era usado por el pueblo, mientras que la gente más acomodada usaba los palcos y plateas. Y también se empezó a dar mayor acceso a las masas. De esta manera, en 1580, Palladio comenzó el primer teatro renacentista. En 1519, Bramante hace los primeros escenarios con perspectivas y decoraciones de fondo.

En el siglo XVII surgieron los primeros ejemplos del teatro moderno en Venecia. En el siglo XVIII, la revolución francesa impulsó la difusión de las artes plásticas, musicales y representaciones teatrales al expropiar los espacios que estaban en manos de la corona y monasterios. Asimismo, se construyeron los primeros museos como el de Louvre, Francia en 1791.

Empezando el siglo XX, se crea el cine y se conceptualiza como un espacio de diversión, antes que como medio de difusión del arte.

Finalmente, la tipología, tal cual la conocemos hoy en día, se empieza a dar recién a principios del siglo XX, cuando surgen edificios especializados en la enseñanza y difusión del conocimiento. De esta manera, los primeros centros culturales se construyeron durante el siglo XX en Europa, para luego expandirse hacia el resto del mundo y empezar a cobrar importancia en la ciudad. (Alfredo Plazola, 2001)

3.2. Énfasis Arquitectónico

Según la Real Academia Española (2016), la palabra flexible significa susceptible de cambios o variaciones según las circunstancias o necesidades.

“Toda tipología arquitectónica, entendida sobre todo en su sentido funcional, a pesar de su capacidad de permanencia como necesidad espacial a través de los tiempos, está sometida a inevitables procesos de cambio y modernización.” (Josep Montaner, 1999)

A pesar de ser criaturas flexibles que siempre están en movimiento, hoy en día el ser humano tiene la tendencia a construir edificios estacionarios y rígidos. Más bien, usualmente nos mudamos, cambiamos de trabajo y vamos siempre de un lugar a otro.

Los edificios flexibles buscan responder a las situaciones de cambio que se dan en su uso o ubicación. Es arquitectura que no se queda igual, no restringe, no es estática y no sólo sirve para habitar; más bien, se adapta, se transforma, se mueve e interactúa con los usuarios. La arquitectura flexible puede crear un ambiente que responde automáticamente a toda necesidad.

La capacidad de poder acomodarse al cambio puede ser el factor más determinante del rendimiento y la eficiencia económica en términos de sostenibilidad. Por lo tanto, Siempre ha habido edificios diseñados para ser flexibles debido a las necesidades de sus funciones. Claro ejemplo de esto son las granjas europeas medievales, que eran construidas como contenedores de almacenamiento estacional, pero también se usaron para albergar animales, implementos y otras actividades como reuniones sociales o de entretenimiento. Del mismo modo, a inicios del siglo XX, se hicieron muchos sistemas de edificios móviles que consistían en estructuras fáciles de transportar, logrando que también puedan utilizarse de vehículos e incluso hangares de aviones. (Robert Kronenburg, 2007)

Es importante resaltar que, en la actualidad, se puede encontrar arquitectura flexible funcional en cualquier tipología arquitectónica: comercio, industria, educación, medicina, militar y recreación. Espacios que una vez fueron concebidos para toda una vida de un uso específico, ahora deben ser diseñados para usos y usuarios cambiantes. En el caso de un centro cultural, la arquitectura debe responder a la constante evolución de arte que hay en el mundo de hoy. No pueden estar exhibiendo colecciones de arte permanentes, al contrario; deben contener instalaciones realizadas con la colaboración de artistas innovadores de todos los niveles. En un mundo de constante movimiento y cambios, los espacios del centro cultural deben estar abiertos a la experimentación de nuevas formas de albergar el arte.

Figura N°16. Auditorio Polivalente de la PUCP. Fuente: Carlos Fosca, 2014.

Kronenburg señala que la arquitectura flexible debe responder a los nuevos problemas y oportunidades que surgen de las necesidades culturales, sociales y funcionales. Por lo tanto, se requiere una actitud de diseñar que integre los requerimientos del presente con la posibilidad de adaptarse a situaciones cambiantes en el futuro. Estos edificios deben integrar sistemas capaces de responder a nuevas y variadas situaciones.

Los edificios adaptables buscan responder rápidamente a diferentes funciones, patrones de uso y necesidades específicas de usuarios. Este tipo de flexibilidad es necesaria donde los edificios más complejos deben responder al cambio. (Robert Kronenburg, 2007)

Otro tipo de flexibilidad arquitectónica son los edificios transformables. Los cuales cambian su forma, su volumen o apariencia a partir de alteraciones físicas de la estructura, piel o superficie interna; permitiendo una alteración significativa en la manera que se usaba o percibía. Esta arquitectura se abre, cierra, expande o contrae. Asimismo, los

servicios que se dan en espacios transformables deben pasar más circunstancias para realizarse efectivamente que en un edificio convencional. Mover paredes, losas y techos también puede alterar de manera significativa la forma de un edificio para que nuevas actividades puedan llevarse a cabo. (Robert Kronenburg, 2007)

Un ejemplo de arquitectura transformable es el Centro Cultural y de Congreso de Lucerna, en Suiza. Éste era un proyecto creado en 1989 principalmente para albergar el festival de música de la ciudad. Sin embargo, en el año 2000, el diseño se desarrolló en una edificación compleja y multiusos contenedora de un auditorio de 1,900 asientos, un teatro flexible de 900, un centro de conferencias y un museo de arte. Una cualidad especial del proyecto es su gran techo, bajo el cual toman lugar sus diversas funciones que se extiende 45 metros sobre una terraza exterior al borde del lago. El propósito multifuncional del edificio consiste en aprovechar este espacio exterior al revertir su posición y muros removibles para poder relocalizar a la audiencia en lados opuestos, haciendo uso de la terraza exterior.

Figura N°17. Centro Cultural y Congreso de Lucerna, Suiza. Fuente: Arquiscopio, 2016.

En conclusión, la flexibilidad de espacios consiste en la capacidad de la arquitectura para responder a los diferentes cambios que se presenten en su uso, ubicación y usuario. A su vez, existen ciertos grados o tipos de flexibilidad; tales son la arquitectura adaptable, la cual debe responder rápidamente a diferentes funciones y necesidades específicas de los usuarios; y la arquitectura transformable, que cambia su forma, su volumen o apariencia a partir de alteraciones físicas de la estructura, piel o superficie interna. En cuanto al centro cultural, no necesariamente va a ser un edificio transformable, pero sí debe ser adaptable para poder acomodarse fácilmente a los nuevos cambios que el mundo del arte trae.

3.3. Proyectos Referenciales

3.3.1. House of Vans, Londres, Inglaterra.

Tabla N°1. Análisis House of Vans, Londres. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°2. Análisis House of Vans : forma y tecnología. Fuente: elaboración propia.

FORMA	TECNOLOGÍA
<p>Para la forma de los interiores del proyecto, se pensó como un skater percibe el ambiente que está a punto de patinar. Se incorporaron diferentes elementos de las formas de skate: objetos, texturas, transiciones de concreto, piscinas vacías y grandes tubos de hormigón.</p> <p>Lobby de ingreso Fuente: Archdaily.com</p> <p>Rampa de ingreso Fuente: Archdaily.com</p> <p>La mesa de la entrada tiene la forma de una sección de piscina. La rampa descendente actúa como una superficie atractiva para patinar.</p>	<p>Textura e iluminación de piso en el bar Fuente: Archdaily.com</p> <p>Textura y luces de neón de piso en corredor Fuente: Archdaily.com</p> <p>También fue importante pensar en la iluminación por ubicarse en un espacio subterráneo. El proyecto debe estar lo suficientemente iluminado para su uso, mientras que se expresa elegantemente la forma de los túneles. Para lograr esto, se utilizaron largas tiras lineales de luz cálida a través de los túneles.</p>
<p>La forma de la cafetería - cocina refleja la gran escala de las tuberías de hormigón en las que se patinaba en EE.UU.</p> <p>Acabado de la cafetería Fuente: Archdaily.com</p>	<p>También se utilizaron luces de neón para letreros y otros elementos para crear puntos focales sugerentes dentro del espacio – en la entrada, bares, escenario y la sala verde (Green room).</p> <p>El uso de iluminación de halogenuros metálicos al aire libre dirigido hacia arriba para reflejar desde el techo abovedado proporciona la superficie alta no deslumbrante de iluminación uniforme para uso profesional, pero también hace hincapié en el techo de ladrillo hermoso a los visitantes.</p>
<p>Formas de Vans en el piso Fuente: Archdaily.com</p>	<p>Iluminación en área de patinaje Fuente: Archdaily.com</p>
<p>Elevación Fuente: Archdaily.com</p>	<p>Iluminación en área de patinaje Fuente: Archdaily.com</p> <p>EN CONCLUSION, ES UN PROYECTO QUE INTEGRA MUY BIEN SU USO CULTURAL CON EL USO DEL SKATEPARK, RELACIONANDOLOS COMO PARTE DE UNA MISMA CULTURA URBANA. AL TENER TAMBIÉN ESPACIOS PARA FIESTAS CON CONCIERTOS, BAR, CAFETERIA, PROYECCION DE VIDEOS, TALLERES Y GALERIA ARTISTICOS, Y SKATEPARK, SE OBTIENE UN PROGRAMA VARIADO Y ATRACTIVO PARA LOS VISITANTES.</p> <p>OTRO ASPECTO A RESALTAR ES LA FALTA DE AREAS LIBRES EN EL PROYECTO. ESTO SE DEBE A QUE SE UBICA BAJO LAS VIAS DEL TREN, PERO SE RESOLVIO DE UNA MANERA ADECUADA CON LAS LUCES LINEALES Y DE NEÓN, LAS CUALES RESALTAN LA TEXTURA DE LOS MUROS.</p>

3.3.2. Kulturezentrum Neun, Ingolstadt, Alemania.

Tabla N°3. Análisis Kulturezentrum Neun, Ingolstadt. Fuente: elaboración propia.

3.3.2. PROYECTO REFERENCIAL DE TIPOLOGÍA ARQUITECTÓNICA

Kulturzentrum Neun

- Ubicación: Ingolstadt, Alemania.
- Arq.: nbandm
- Año: 2014
- Área Construida: 2,450 m2
- Fuente: Archdaily.com

Ingreso área de patinaje
Fuente: Archdaily.com

FUNCIÓN

El espacio del proyecto se divide en dos y es una remodelación con el objetivo de convertirse en un centro cultural que incluya una sala de conciertos, gastronomía, salas de ensayo y un parque de patinaje cerrado.

TECNOLOGÍA

El trabajo interior es desarrollado con materiales sencillos: ladrillos crudos de arena de cal, techos de concreto, pisos de madera de pino, azulejos y tuberías expuestas, entregando una imagen robusta y sin terminar.

FORMA

Vista exterior del centro
Fuente: Archdaily.com

PLANTA BAJA

LEGENDA

- Área de patinaje (308 m2)
- Sala de conciertos (320 m2)
- Talleres – Salas de ensayo (271 m2)
- Baños (107 m2)
- Comida (110 m2)
- Almacenes (71 m2)
- Circulación

CORTE LONGITUDINAL

PLANTA PRIMER NIVEL

EL CENTRO CULTURAL ESTÁ BIEN DISTRIBUIDO ESPECIALMENTE: FUNCIONA DE UNA MANERA ADECUADA, UTILIZANDO LOS ESPACIOS PRINCIPALES DEL SKATEPARK Y LA SALA DE CONCIERTOS A LOS DOS EXTREMOS COMO GENERADORES DE FLUJO PEATONAL ENTRE ELLOS, TIPO CENTRO COMERCIAL. ESTA ESTRATEGIA RESULTA MUY FUNCIONAL PORQUE FOMENTA EL USO DE LOS TALLERES Y DEMÁS AMBIENTES SECUNDARIOS.

1 Área de patinaje
Fuente: Archdaily.com

2 Área de comida
Fuente: Archdaily.com

3 Depósito
Fuente: Archdaily.com

4 Corredor
Fuente: Archdaily.com

Tabla N°4. Análisis Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida. Fuente: elaboración propia.

3.3.3. PROYECTO REFERENCIAL DE TIPOLOGÍA ARQUITECTÓNICA

Fábrica de Movimiento Juvenil de Mérida

- Ubicación: Mérida, España
- Arq.: José Selgas y Lucía Cano
- Año: 2011
- Área: 3090 m2
- Fuente: Archdaily.com

Se ubica cerca a la Carretera av. Reina Sofia – av. De Felipe VI, en el cruce de la av. Felipe Corchero con la calle Mirandilla, en la ciudad de Mérida, en Bajadoz, España.

FUNCION

En él, se realizan deportes extremos como: skateboarding y BMX; artes escénicas como teatro callejero, acrobacia, actividades circense, arte urbano contemporáneo, graffiti, artes audiovisuales y danza contemporánea. Todo esto lo hace un lugar variado y atractivo para los jóvenes de la zona.

Paquetes Funcionales:

- Skatepark
- Área de conciertos
- Sala de computación
- Áreas de actividades a

El proyecto se estructura en base a un eje central, en el que se mantiene una relación interior – exterior con el skatepark que lo atraviesa.

El proyecto se empla-
za abriéndose hacia la
ciudad.

La mayor parte del espacio exterior está ocupada por el skatepark, que también cuenta con un muro de escalada.

LA ESTRATEGIA DEL PARTIDO DE LA FÁBRICA DE MOVIMIENTO JUVENIL TIENE COMO OBJETIVO RELACIONARSE CON EL ENTORNO, POR LO QUE PLANTEA, COMO ESPACIO PRINCIPAL, UN GRAN SPACETARK Y UN ÁREA PARA ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE CON ESPACIOS PÚBLICOS QUE RODEAN EL EDIFICIO. ESTO LE DA VERSATILIDAD AL PROYECTO.

La Fábrica de Movimiento Juvenil está rodeado por una zona residencial donde la mayoría de vías son locales y de poco tránsito. Se encuentra al lado de un colegio, en una esquina donde las vías curvas que bordean el terreno dan la forma orgánica de la planta.

a. Vías expresas
Vías arteriales
Vías colectoras
Fábrica de movimiento juvenil

FORMA

El proyecto se compone por formas orgánicas que se emplanzan según la forma rectangular del terreno. La volumetría es un conjunto de elementos verticales que se unen por la cubierta traslúcida. Esta cubierta, de forma de nube, genera una forma irregular, lo que facilita la diversidad de espacios y recorridos.

La forma por la cual se distribuye es a través de una serie de islas donde el usuario accede según la necesidad que tenga

TECNOLOGIA

La fábrica de
movimiento juvenil

cuenta con un sistema de cerramiento con el que se puede mantener la temperatura interior del edificio.

Esta cobertura consta en una cámara de aire que se apoya sobre estructuras cilíndricas hechas de pilares tubulares de acero

3.3.4. Centro Cultural de la Legislatura de Neuquén, Argentina.

Tabla N°5. Análisis Centro Cultural de la Legislatura de Neuquén. Fuente: elaboración propia.

3.3.5. Centro Cultural, Comercial y Residencial Paseo de Güemes, Córdoba, Argentina.

Tabla N°7. Análisis Centro Cultural, Comercial y Residencial Paseo de Güemes. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°8. Análisis Centro Cultural, Comercial y Residencial Paseo de Guemes: forma y tecnología. Fuente: elaboración propia.

FORMA	TECNOLOGIA
<p>El principal denominador formal en la distribución espacial del programa es el vacío. Elemento obtenido a partir de las características de la morfología urbana del Barrio de Guemes.</p> <p>De esta manera, el edificio permite leerse como una continuación del tejido urbano, organizándose en cuadrantes penetrables de espacio público, donde se genera una transición de límites entre los niveles de privacidad de los edificios.</p> <p>Concepto volumétrica Fuente: Archdaily.com</p> <p>Integración espacio público Fuente: Archdaily.com</p>	<p>La propuesta busca también mantener una relación con el edificio preexistente, por lo que presenta un tratamiento similar al ladrillo hacia el exterior. Por otro lado, con el objetivo de conectar las actividades propuestas hacia el interior, se hace un tratamiento completamente transparente utilizándose el vidrio.</p> <p>Fachada exterior bloque residencial Fuente: Archdaily.com</p> <p>Fachada exterior Fuente: Archdaily.com</p> <p>LA IDEA PRINCIPAL DEL PROYECTO GENERA UNA GRAN CALIDAD ESPACIAL HACIA EL ESPACIO PÚBLICO INTERIOR CON EXPANSIONES A MODO DE TERRAZAS EN CADA NIVEL PARA LOS TALLERES. ESTO CREA PERSPECTIVAS INTERESANTES Y REFUERZA SU ANIMACIÓN CON LA CONEXIÓN ESPACIAL. ADEMÁS, AL VINCULAR EL INTERIOR CON EL EXTERIOR EN LA PLANTA BAJA, SE GENERAN ESPACIOS PARA EVENTOS AL AIRE LIBRE Y ARTE URBANO, LO CUAL AUMENTA LA ANIMACIÓN EN LAS CALLES POCO TRANSITADAS DEL LUGAR.</p> <p>LA ESTRATEGIA DEL PROYECTO DE ABRIRSE CON TRANSPARENCIA Y ESPACIOS PÚBLICOS HACIA EL INTERIOR DE LA MANZANA ES MUY BUENA PARA INTEGRAR AL PÚBLICO QUE VIENE DE FUERA. SIN EMBARGO, TAMBIÉN PODRÍA HACERLO EN SUS FACHADAS EXTERIORES DE NIVELES SUPERIORES, PARA QUE NO DEN LA SEAN MUROS CIEGOS Y LOS AMBIENTES TENGAN VISTAS INTERESANTES.</p> <p>Corte transversal espacio público Fuente: Archdaily.com</p>

3.3.6. Cuadro Comparativo de Proyectos Referenciales

Tabla N°9. Cuadro comparativo de proyectos referenciales. Fuente: elaboración propia.

3.3.6. CUADRO COMPARATIVO DE PROYECTOS REFERENCIALES					
HOUSE OF VANS	KULTUREZENTRUM	FABRICA DE MOVIMIENTO JUVENIL	CENTRO CULTURAL DE LA LEGISLATURA DE NEUQUÉN	CENTRO CULTURAL, COMERCIAL Y RESIDENCIAL PASEO DE GÜEMES	CONCLUSIONES
<p>Cuenta con un área para skateboarding, espacios culturales como un cine, sala de conciertos, galería de arte y talleres, además de espacios para comer y bares. Dichos paquetes se distribuyen en túneles paralelos.</p>	<p>Incluye una sala de conciertos, gastronomía, salas de ensayo y un parque de patinaje cerrado. El skatepark y la sala de conciertos ocupan los extremos del centro, un bloque de dos pisos en el centro del edificio contiene los usos adicionales.</p>	<p>Aquí se realizan deportes extremos como: skateboarding y BMX; artes escénicas como teatro callejero, acrobacia, actividades circense, arte urbano como modding, tuning, graffiti, artes audiovisuales y danza contemporánea.</p>	<p>Cuenta con distintos accesos para cada tipo de usuario según la función. Los ambientes se posicionan en un orden determinado según la concurrencia de usuarios. El foyer funciona como transición que antecede a las salas de espectáculos, aulas, talleres y servicios.</p>	<p>Este proyecto, además de tener espacios comerciales y residenciales, cuenta con un programa cultural muy variado: SUM, talleres de música, danza, artes plásticas, literatura y teatro. A parte, también cuenta con un área de comidas y bar. Esos ambientes se emplazan abriéndose hacia las calles que penetran el proyecto, generando espacios públicos.</p>	<p>EL CENTRO CULTURAL DEBE TENER INGRESOS DIFERENCIADOS PARA CADA TIPO DE USUARIO. DEBERÁ CONTAR CON AMBIENTES TANTO DE ACTIVIDADES URBANAS COMO EL SKATEOARK, COMO DE TALLERES Y EXPOSICION DE ACTIVIDADES CULTURALES URBANAS.</p>
<p>La forma del proyecto se basa principalmente en la distribución en planta de los ambientes principales. Dicho planteamiento se hace en base a 5 túneles preexistentes bajo las vías del tren. Las circulaciones se dan de manera transversal a estos.</p>	<p>La forma del edificio es la de un edificio de los 70's, el cual se dejó sin intervención para reducir costos y enfocarse más en el tratamiento interior.</p>	<p>La mayor parte del espacio exterior está ocupada por el skatepark. Y la volumetría del edificio se basa de formas orgánicas, y los ambientes cerrados se distribuyen es a través de una serie de islas.</p>	<p>La volumetría del edificio permite entender cómo se distribuye espacialmente el programa arquitectónico.</p>	<p>Partiendo del vacío como denominador principal, se generan 2 ejes de calles interiores públicas, dejando la organización en cuadrantes que pueden funcionar independientemente.</p>	<p>LA FORMA DE LOS CENTROS CULTURALES, POR LO GENERAL ES EL RESULTADO DE LA DISTRIBUCIÓN DE LA CIRCULACIÓN Y AMBIENTES. EN EL CASO DE HABER UN SKATEPARK, ESTE PUEDE JUGAR UN ROL PROTAGONICO TAMBIEN.</p>
<p>Se quisieron materiales duraderos y reutilizables. Por lo tanto, la elección para el suelo fue el caucho, por su durabilidad, resistencia natural al agua, su contraste con el ladrillo crudo del espacio, y por ser reciclable. Otro punto importante es el uso de luces de neón para resaltar la textura de los muros e iluminar sólo lo suficiente.</p>	<p>El trabajo interior es desarrollado con materiales sencillos: ladrillos crudos de arena de cal, techos de concreto, pisos de madera de pino, azulejos y tuberías expuestas, entregando una imagen robusta y sin terminar.</p>	<p>Cobertura de estructura metálica bajo paneles de policarbonato, mantiene temperatura interior y luz natural.</p>	<p>Para la fachada principal y zona del foyer del centro cultural, se pensó una solución permeable con la plaza y que proteja el interior con un parasol de regulación climática.</p>	<p>Hacia el exterior, se hace un tratamiento de fachadas similar al ladrillo del edificio preexistente. Y hacia el interior, se emplea el vidrio como solución transparente integradora.</p>	<p>PARA ESPACIOS DE PATINAJE, SE DEBEN USAR MATERIALES RESISTENTES. PARA LA COBERTURA SE PUEDE UTILIZAR SISTEMAS QUE AYUDEN A MANTENER LA TEMPERATURA INTERIOR, MIENTRAS QUE PARA FACHADAS TRANSPARENTES PUEDE USARSE PARASOL DE REGULACIÓN CLIMÁTICA</p>

FUNCIÓN

FORMA

TECNOLOGÍA

Tabla N°10. Análisis de proyectos referenciales. Fuente: elaboración propia.

CENTRO CULTURAL, COMERCIAL Y RESIDENCIAL PASEO DE GÜEMES, CORDOBA, ARGENTINA - SDF Arquitectos

STREETMEKKA, ESBJERG, DINAMARCA - EFFEKT

CONCLUSIONES

- ✓ Criterios de zonificación:
 - Resolver eficientemente área de servicio, con deporte y cultura.
 - Circulación pública vs. Servicio
- ✓ Circulación de servicio separada en lo posible, cerca a café, tiendas, administración, SUM, etc.
- ✓ Cruces de circulación en espacio público
- ✓ Área de mantenimiento/servicio en niveles superiores – cerca de SSHH y ascensores.

Capítulo 4. El Lugar.

4.1. Criterios para la elección del terreno

- El terreno seleccionado deberá estar ubicado en un lugar accesible de la ciudad, ya que, el proyecto será visitado por usuarios de toda la ciudad. Por lo tanto, deberá estar ubicado cerca de una vía principal, donde el transporte público transita.
- Debe estar ubicado dentro de una zona con actividad y/o movimiento socio cultural, donde se encuentren otras edificaciones dedicadas a la actividad cultural.
- El terreno deberá encontrarse en un lugar o zona de la ciudad que logre atraer gran cantidad de gente, como un centro educativo, parque urbano, centro histórico o centro manufacturero.
- Debe estar ubicado en una zona donde haya presencia de graffiti y arte urbano, para facilitar la atracción de usuarios que realizan dichas actividades.
- El terreno debe tener suficiente área para incluir un espacio de conexión con el área pública.
- Debe tener un área mínima de 5,000 m² aproximadamente para prever las grandes dimensiones de algunos ambientes como salas de uso múltiple y la pista de patinaje.

4.2. Justificación del lugar

4.2.1. Opción de terreno: Cine Central, Cercado de Lima

Figura N°18. Terreno Cine Central. Fuente: Google Earth – Municipalidad de Lima, 2016.

El Sitio Tipográfico

- Ubicación: El terreno se encuentra ubicado en el cruce de la av. Tacna con jirón Ica, dentro del distrito de Cercado de Lima.
- El terreno cuenta con un área de 2,036 m².

Figura N°19. Plano Terreno Cine Central. Fuente: Elaboración propia.

- Actualmente, el Cine Central se encuentra funcionando como proyector de películas para adultos, el cual no es su uso predeterminado, por lo tanto se pretende darle un nuevo uso recuperando su carácter cultural. Por otro lado, la parte de la esquina del

terreno se encuentra ocupada por una edificación de dos niveles donde el primero tiene pequeños locales comerciales y el segundo está en desuso.

Cabe resaltar que el terreno se encuentra zonificado como Zona de Tratamiento Especial 1 (ZTE-1), la cual, según las Normas de Zonificación de los Usos del Suelo del Centro Histórico de Lima publicadas en las Normas Legales por *El Peruano*, puede tener uso gubernamental, administrativo, financiero, **cultural**, turístico, de culto, comercial y de vivienda.

- Accesibilidad

Figura N°20. Plano de Sistema Vial. Fuente: Elaboración propia.

La Gente del Lugar

En esta zona, se encuentra un gran flujo peatonal principalmente en dirección a la plaza de armas y sus alrededores debido a la variedad de actividades comerciales y culturales que hay. Cerca al terreno, el jirón Ica conforma un eje importante de tránsito peatonal, ya que conecta con la zona principal del centro histórico.

Cabe resaltar que los usuarios que circulan el lugar son desde residentes de la zona y propietarios de comercios, hasta turistas y personas de otros distritos atraídos por gran variedad de actividades y monumentos. Además, el tránsito peatonal aumenta especialmente durante las horas punta y fines de semana.

Lo Construido

- Iglesias: representan hitos monumentales importantes en la zona.

Figura N°21. Iglesia Santa Rosa. Fuente: Google Street View, 2015.

- Palacio de Gobierno: es un hito urbano importante de la zona.

Figura N°22. Palacio de Gobierno. Fuente: Ser peruano, 2014.

- Municipalidad Metropolitana de Lima: hito urbano y generador de flujos.

Figura N°23. Municipalidad de Lima. Fuente: Google Street View, 2013.

- Iglesia de las Nazarenas: hito urbano y generador de flujos

Figura N°24. Iglesia de las Nazarenas. Fuente: Google Street View, 2015.

4.2.2. Opción de terreno: Cine Francisco Pizarro, Cercado de Lima

Figura N°25. Terreno Cine Francisco Pizarro. Fuente: Google Earth – Municipalidad de Lima.

El Sitio Tipográfico

- Ubicación: El terreno se encuentra ubicado en la Plaza Italia, en el Jirón Huanta, dentro del distrito de Cercado de Lima.
- El terreno cuenta con un área de 1,815 m².

Figura N°26. Plano Terreno Cine Francisco Pizarro. Fuente: Elaboración propia.

- Actualmente, el Cine Francisco Pizarro se encuentra inactivo, por lo tanto se buscará recuperar su uso cultural. Por otro lado, los lotes del lado izquierdo también se encuentran en un estado precario.
- Además, el terreno está zonificado como Zona de Tratamiento Especial 2 (ZTE-2), que según las Normas de Zonificación de los Usos del Suelo del Centro Histórico de Lima publicadas en las Normas Legales por *El Peruano*, puede tener uso comercial, de servicios, de talleres y de vivienda.
- Accesibilidad

Figura N°27. Plano de Sistema Vial. Fuente: Elaboración propia.

La Gente del Lugar

En esta zona del distrito, la gente que transita son en su mayoría los residentes del lugar. Existe cierto flujo generado por las edificaciones culturales ubicadas cerca del terreno, sin embargo no son muy frecuentes debido a la inseguridad que representan algunas calles.

Cabe resaltar que, la plaza Italia por lo general alberga ferias gastronómicas que generan un importante flujo peatonal; al igual que el puente balsa, donde se realizan la venta de libros.

Lo Construido

- Iglesias: representan hitos monumentales importantes en la zona

Figura N°28. Iglesias de Barrios Altos. Fuente: Google Street View, 2016.

- Quinta Heeren: representa una edificación histórica del lugar y un punto turístico.

Figura N°29. Quinta Heeren. Fuente: Marco Gamarra, 2010.

- Escuela Nacional de Bellas Artes: es una edificación monumental de uso cultural que genera flujo peatonal y a su vez sirve como hito urbano.

Figura N°30. Escuela de Bellas Artes. Fuente: Google Street View, 2015.

- Viviendas de la zona.

Figura N°31. Viviendas en Jirón Huanta. Fuente: Google Street View, 2015.

- Comercios de la zona.

Figura N°32. Barrios Chino y Comercio en Calle Capón. Fuente: Google Street View, 2015.

4.2.3. Opción de terreno: Depósito y taller de empresa Civa, Cercado de Lima

Figura N°33. Terreno Civa. Fuente: Google Earth – Municipalidad Metropolitana de Lima.

El Sitio Tipográfico

- Ubicación: El terreno se encuentra ubicado en la calle Sancho de Rivera, con la av. Alfonso Ugarte, dentro del distrito de Cercado de Lima.
- El terreno cuenta con un área de 8,940 m².

Figura N°34. Plano Terreno Civa. Fuente: Municipalidad Metropolitana de Lima, elaboración propia.

- Actualmente, el terreno contiene edificaciones de la empresa de transporte Civa, el cual será trasladado a un terminal terrestre ubicado en Lima Norte. Pertenece a la zonificación de Zona de Tratamiento Especial 2 (ZTE-2), la cual, según el Índice de Usos para la Ubicación de Actividades Urbanas de la Municipalidad Metropolitana

de Lima (Ordenanza 893), es compatible con las actividades culturales y deportivas del proyecto.

- **Clima:** La temperatura media anual es de 18 grados centígrados. La temperatura máxima en los meses veraniegos puede llegar a los 30°C y la mínima a los 12°C en época invernal. El Clima de la ciudad de Lima, que está ubicado en la franja costera, es de tipo árido, con deficiencia de lluvias durante todo el año; solo se presentan lloviznas ligeras entre abril y diciembre, con un ambiente atmosférico húmedo. Las sensaciones de calor o frío que se dan de acuerdo a las estaciones correspondientes, están en función de la alta humedad atmosférica que domina el ambiente de la capital. (Municipalidad de Miraflores, 2016)
- **Accesibilidad**

Figura N°35. Plano de Sistema Vial de Lima. Fuente: Google Maps, 2016; elaboración propia.

La Gente del Lugar

La gente que transita por la zona del terreno son residentes de Monserrate, sin embargo existe un flujo peatonal bajo cerca. Dicho flujo aumenta a determinadas horas del día dependiendo de determinadas actividades que afecten la vía pública local, como en los horarios de misa por ejemplo. Sin embargo, sí existe un gran flujo peatonal en la zona de las Plazas Castilla y 2 de Mayo, los cuales son hitos urbanos y son donde se encuentran edificaciones de comercio metropolitano y otras actividades importantes. Especialmente

en las horas punta es cuando dicho flujo se incrementa considerablemente, también debido a la presencia de la estación Castilla del Metropolitano, a través de la cual llega más gente.

Figura N°36. Flujo Peatonal en Plaza Castilla. Fuente: Google Street View, 2015.

Lo Construido

- Palacio de Gobierno: es un hito urbano importante de la zona.

Figura N°37. Palacio de Gobierno. Fuente: Ser Peruano, 2014.

- Municipalidad Metropolitana de Lima: hito urbano y generador de flujos.

Figura N°38. Municipalidad de Lima. Fuente: Google Street View, 2013.

- Universidad Nacional Federico Villarreal: Hito distrital que a su vez genera flujos

Figura N°39. UNFV. Fuente: Deperu.com, 2016.

- Comisaría de Monserrate

Figura N°40. Comisaría. Fuente: Propia.

- Galería Plaza Unión: Hito distrital, genera gran flujo vehicular y peatonal en la zona.

Figura N°41. Galería Comercial Plaza Unión. Fuente: Google Street View, 2015.

- Centro Comercial Nicolini en av. Argentina: genera gran flujo peatonal

Figura N°42. C.C. Nicolini. Fuente: Google Street View, 2015.

- Iglesia de Monserrate: hito local

Figura N°43. Iglesia de Monserrate. Fuente: propia.

- Metro en Plaza Castilla: hito distrital y generador de gran flujo peatonal.

Figura N°44. Metro Castilla. Fuente: propia.

- Hospital Arzobispo Loayza: Hito distrital y generador de gran flujo vehicular y peatonal.

Figura N°45. Hospital Arzobispo Loayza. Fuente: Google Street View, 2015.

- Museo Nacional de la Cultura Peruana

Figura N°46. Museo de la Cultura Peruana. Fuente: Ministerio de Cultura, 2016.

- Plaza Ramón Castilla: Hito y nodo interdistrital.

Figura N°47. Plaza castilla. Fuente: Gualberto Valderrama, 2014.

- Plaza 2 de Mayo: Hito y nodo interdistrital.

Figura N°48. Plaza 2 de Mayo. Fuente: Acceplan, 2014.

- Estación Monserrate: terreno de proyecto, edificación monumental.

Figura N°49. Estación Monserrate. Fuente: propia.

4.3. Condiciones de los terrenos en conjunto

Figura N°50. Ubicación de Terrenos. Fuente: Google Maps; elaboración propia.

Tabla N°11. Cuadro Comparativo de Terrenos. Fuente: elaboración propia.

TERRENO CINE CENTRAL	TERRENO CINE F. PIZARRO	TERRENO MONSERRATE
Características Tipográficas: <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación: av. Tacna con Jirón Tacna, Cercado de Lima • Área: 2,036 m² • Accesibilidad: se encuentra en la vía colectora Tacna, cerca de 2 vías expresas: Pan. Norte y Alf. Ugarte; dentro del centro histórico de Lima. 	Características Tipográficas: <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación: jirón Huanta, Plaza Italia, Cercado de Lima • Área: 1,815 m² • Accesibilidad: se encuentra en una vía local, a pocas cuadras de la vía colectora Abancay. 	Características Tipográficas: <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación: calle Sancho de Rivera, Cercado de Lima • Área: 8,940 m² • Accesibilidad: se encuentra cerca de las vías expresas Av. Alfonso Ugarte y la Panamericana Norte.
El Usuario: Residentes de la zona y turistas atraídos por los monumentos, actividades comerciales y culturales del centro histórico de Lima. El jirón Ica es un eje de circulación importante que conecta con los alrededores de la plaza de armas.	El Usuario: La mayoría son residentes de la zona. Puntos de reunión importantes son la Plaza Italia, donde se realizan ferias, y el puente Balta. Dichos lugares generan gran flujo peatonal.	El Usuario: Son gente residente de la misma zona, pero no se genera mucho flujo peatonal. La mayor parte del flujo se encuentra en las Plazas Ramón Castilla y 2 de Mayo.
Lo Construido: <ul style="list-style-type: none"> • Iglesias y monumentos variados del centro histórico. • Comercio Metropolitano • Palacio de Gobierno • Municipalidad 	Lo Construido: <ul style="list-style-type: none"> • Iglesias de la zona como Santa Clara, Las Trinitarias y Corazón de Jesús • La Quinta Heeren • Edificaciones culturales como la Escuela Nacional de Bellas Artes. • Viviendas. • Comercios. 	Lo Construido: <ul style="list-style-type: none"> • Iglesias y monumentos • Plaza Ramón Castilla y 2 de Mayo, y edificaciones que generan flujo alrededor • Comisaría • Hospital • Edificaciones culturales
Ventajas: <ul style="list-style-type: none"> • El centro histórico tiene gran cantidad de actividades culturales que atrae gran cantidad de gente • Terreno accesible al estar cerca de 2 vías expresas. • Ubicación en calle peatonal. 	Ventajas: <ul style="list-style-type: none"> • El centro histórico tiene gran cantidad de actividades culturales que atrae gran cantidad de gente. • Ubicación en una plaza. 	Ventajas: <ul style="list-style-type: none"> • Es el terreno más accesible por estar cerca de 2 vías expresas. • Cerca de Lima Norte, donde la cultura urbana predomina. • Gran cantidad de edificios culturales y otros que sirven como hitos, facilitando aún más la llegada de gente. • Área óptima.
Desventajas: <ul style="list-style-type: none"> • ZTE-2 (permite comercio, servicio, talleres y vivienda) • Zonas inseguras cerca. • Área muy pequeña. 	Desventajas: <ul style="list-style-type: none"> • ZTE-2 (uso comercial, de servicios, de talleres y vivienda) • Es el terreno menos accesible. • Zonas inseguras cerca. • Área muy pequeña. 	Desventajas: <ul style="list-style-type: none"> • Gran congestión vehicular a las horas punta en las vías expresas mencionadas. • Zona insegura.

En conclusión, los tres terrenos podrían ser buenas opciones para dar lugar al Centro de la Cultura Urbana por encontrarse en zonas de la ciudad donde existen edificaciones dedicadas a actividades culturales y donde hay la presencia de arte urbano. Sin embargo, el terreno 2 no está en un lugar tan accesible como los otros porque sólo se encuentra a unas cuadras de una vía colectora. En el caso del terreno 1, sí es accesible por estar cerca de vías expresas de la ciudad, pero al igual que el terreno 2. No obstante, los terrenos 1 y 2 no tienen el área suficiente para desarrollar un proyecto de esta envergadura.

Por lo tanto, la opción de terreno más viable para llevar a cabo el proyecto es el terreno 3, ubicado en el barrio de Monserrate, dentro del distrito del Cercado de Lima. Dicho terreno cumple con los requisitos de ser accesible, de ubicarse en una zona donde hay actividad cultural y de arte urbano, y de estar cerca de una zona que atrae gran cantidad de gente: las Plazas Ramón Castilla y 2 de Mayo. Además, este terreno es óptimo por el área que tiene, la cual es suficiente para desarrollar de una manera adecuada los distintos ambientes que el proyecto incluirá, además de permitir una conexión con el espacio público, donde se dé la relación con el arte urbano.

4.4. Expediente Urbano

4.4.1. El Área

Tabla N°12. Vías Principales, Transporte Público e Hitos Urbanos. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°13. Instituciones Relevantes. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°14. Tipologías Similares – Puntos de Cultura. Fuente: elaboración propia.

4.4.2. La Zona

Tabla N°15. Trazado y Secciones de Vía. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°16. Trazado y Secciones de Vía. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°17. Paraderos y Puntos de Interés Local. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°18. Áreas Verdes y Zonas Públicas. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°19. Zonas de Concentración de Gente. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°20. Relación entre Llenos y Vacíos. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°21. Zonificación y Usos de Suelo. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°22. Tipologías. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°23. Análisis Físico Formal. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°24. Análisis Físico Formal. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°25. Monumentos Históricos. Fuente: elaboración propia.

4.4.3. El Terreno

Tabla N°26. Ubicación del Terreno y Parámetros Normativos. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°27. Límites del Terreno y Plano de Accesibilidad. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°28. Plano Perimétrico, Secciones de Vías y Veredas Alrededor del Terreno.
Fuente: elaboración propia.

Tabla N°29. Levantamiento de Edificaciones Existentes y/o Vecinos. Fuente: elaboración propia.

100

3. EL TERRENO

VANTAMIENTO DE EDIFICACIONES EXISTENTES Y/O VECINOS

Tabla N°31. Plano Topográfico y Vistas Principales. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°32. Levantamiento de Árboles, Postes y Mobiliario Urbano. Fuente: elaboración propia.

Tabla N°33. Áreas de Conflicto. Fuente: elaboración propia.

4.4.4. Levantamiento Fotográfico

Tabla N°34. Elevaciones del Terreno. Fuente: elaboración propia.

4.4. EXPEDIENTE URBANO		4.4.4. LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO	
1. ELEVACIONES DEL TERRENO
Fuente: elaboración propia sobre Catastro del Distrito del Cercado de Lima, Municipalidad Metropolitana de Lima y mediciones de campo.		Fuente: propia. Frente secundario del terreno, ubicado en la calle Sancho de Rivera, perpendicular a la av. Alfonso Ugarte. Frente a edificaciones de vivienda.	
ELEVACION A
Fuente: propia.		Frente principal del terreno. Se da hacia la av. Alfonso Ugarte y tiene un gran potencial por su extensa longitud de 112 m y su jerarquía en relación al entorno urbano inmediato.	

Tabla N°35. Elevaciones de Edificaciones Vecinas. Fuente: elaboración propia.

4.4.4. LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO

2. ELEVACIONES DE EDIFICACIONES VECINAS

Fuente: elaboración propia sobre Catastro del Distrito del Cercado de Lima, Municipalidad Metropolitana de Lima y mediciones de campo.

ELEVACION B

Fuente: elaboración propia en base a capturas de campo.

ELEVACION C

Fuente: elaboración propia en base a capturas de campo.

ELEVACION A

Fuente: elaboración propia en base a capturas de campo.

ELEVACION D

Fuente: elaboración propia en base a capturas de campo.

ELEVACION E

Fuente: elaboración propia en base a capturas de campo.

Tabla N°36. Imágenes Actuales e Históricas de los Hitos o Edificaciones Emblemáticas.
Fuente: elaboración propia.

4.4. EXPEDIENTE URBANO	4.4.4. LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO	4. IMÁGENES ACTUALES E HISTÓRICAS DE LOS HITOS O EDIFICACIONES EMBLEMÁTICAS
	<div data-bbox="319 297 1240 996"> <p data-bbox="331 297 379 358">1</p> <p data-bbox="331 779 355 965">Iglesia de Monserrate</p> <p data-bbox="1209 835 1233 965">Fuente: propia.</p> </div> <div data-bbox="879 1014 927 1854"> <p>Fuente: elaboración propia sobre Catastro del Distrito del Cercado de Lima, Municipalidad Metropolitana de Lima y mediciones de campo.</p> </div> <div data-bbox="954 1014 1145 1272"> <p>Las edificaciones más emblemáticas de la zona son la Iglesia de Monserrate y la edificación de fachada monumental que se ubica a un lado del parque.</p> </div> <div data-bbox="1177 1014 1281 1272"> <p>Actualmente, la iglesia se mantiene en buen estado. Sin embargo, en cuanto a la otra edificación, se ha llevado a cabo la demolición de su interior, dejando únicamente la fachada.</p> </div> <div data-bbox="941 1299 1361 1854"> <p data-bbox="954 1299 1002 1359">2</p> <p data-bbox="954 1624 1002 1832">Edificación monumental frente al parque</p> <p data-bbox="1329 1317 1353 1447">Fuente: propia.</p> </div>

Tabla N°37. Actividades Formales e Informales que se Realizan en la Zona. Fuente: elaboración propia.

4.4. LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO	
5. ACTIVIDADES FORMALES E INFORMALES QUE SE REALIZAN EN LA ZONA
<p>Fuente: Google Maps, 2016.</p>	<p>1</p> <p>Comercios locales - menús</p> <p>Fuente: propia.</p>
	<p>2</p> <p>Fuente: propia.</p>
	<p>3</p> <p>Fuente: propia.</p>
	<p>4</p> <p>Comercio ambulante</p> <p>Fuente: propia.</p>
	<p>5</p> <p>Actividades de culto</p> <p>Fuente: propia.</p>

Capítulo 5. El Usuario.

El Centro de la Cultura Urbana abarca dos tipos macros de usuario: el usuario permanente y el usuario temporal. Dentro del tipo de usuario permanente, se incluye el personal de administración y el personal de servicio. Mientras que, en el tipo de usuario temporal se incluyen los artistas, que serán actores, graffiteros – muralistas, músicos, patinadores (*skaters*), deportistas de BMX (*bikers*), y artistas de danza; y visitantes que pueden ser nacionales y extranjeros, los cuales asistirán al proyecto sea para los talleres o como espectador.

Tabla N°38. Tipos de Usuarios. Fuente: elaboración propia.

5.1. Usuario Artista

Para esta parte, se consultaron fuentes estadísticas y entrevistas con la finalidad de obtener la información más acertada posible acerca de la cantidad de cada tipo de usuario y sus respectivos aspectos cualitativos.

Usuario Graffitero – Muralista

Este tipo de usuario son artistas que se expresan en cualquier corriente artística que tenga que ver con arte urbano, desde graffiti y murales, hasta *stickers* y *tags*. Los espacios que usarán serán principalmente los talleres de arte y un espacio público común donde se podrán realizar exposiciones también.

Aspectos Cuantitativos:

Según estadísticas del 2013, existieron más de 25,000 jóvenes entre hombres y mujeres de 13 a 30 años de edad que hacían graffiti de cualquier modalidad y técnica específica. Y según INEI, la tasa de crecimiento poblacional de Lima es de 1.3%. Entonces, la población actual de éste usuario es de 25,975 graffiteros.

Además, para determinar la población final en 15 años a futuro se utiliza el método geométrico, el cual se utiliza para el cálculo de cantidades que presenten un crecimiento exponencial en el tiempo. Debido a que cada año, conforme la población incrementa, la base sobre la cual se aplica la tasa porcentual de crecimiento va a ser mayor y, por lo tanto, el resultado de personas que nazcan en ese período va a incrementar con relación al período anterior. De esta manera, se hace el siguiente cálculo, donde P_f es la población final, P_i es la población inicial, r es la tasa de crecimiento y N es el número de años a proyectar:

$$P_f = P_i \times (1+r)^N$$

$$P_f = 25,975 \times (1 + 1.3\%)^{15}$$

$$P_f = 25,975 \times 1.21$$

$$P_f = 31,430$$

(Fuente fórmula: Ministerio de Vivienda de Colombia, 2003)

Como resultado, la población final del usuario graffitero será de 31,430 visitas al año. De esta manera, dividiendo entre 365, se obtiene un promedio de 86 al día.

Cabe resaltar también que, según el graffitero *Choco Car*, un mural u otra obra puede tomar en realizarse desde 6-7 horas a 2 días.

Figura N°51. Graffitero en Pura Calle. Fuente: Página Facebook Pura Calle, 2015.

Aspectos Cualitativos:

Luego de realizar un total de 5 entrevistas (Anexo 1) a distintos usuarios de este tipo se puede concluir lo siguiente:

- Espacios y servicios con los que quieren contar:

Figura N°51. Espacios y Servicios. Fuente: Elaboración propia.

- Actividades que realizan antes y después de pintar:

Figura N°52. Actividades. Fuente: Elaboración propia.

- Problemas, deficiencias y cosas que les disgusta del espacio donde pintan:

Figura N°53. Problemas y deficiencias. Fuente: Elaboración propia.

- Por lo general, los artistas prefieren estar solos para realizar su arte.

Usuario Músico, Bailarín y Actor:

Estos usuarios serán aquellos artistas que van al centro de la cultura urbana para asistir a los talleres de su respectiva actividad. La frecuencia con la que asisten al proyecto es en base a un horario determinado para la semana durante los meses de clases normales.

Aspectos Cuantitativos:

Para esta parte, se realizaron entrevistas (Anexo 1) a cada tipo de usuario de instituciones y escuelas dedicadas a estas expresiones artísticas, donde el uso principal es específicamente potenciar y desarrollar mediante clases y espectáculos dichas actividades.

- Músico:

Teniendo como referencia la carrera de música de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) por ser una institución de alcance metropolitano dentro de Lima, similar

al proyecto del centro, actualmente tiene aproximadamente 1200 alumnos. El uso de estos usuarios en las instalaciones del centro se distribuye en 5 días de la semana, en un promedio de 4 clases de 2-3 horas al día, resultando en un promedio de 60 alumnos de música al día. (Fuente: Entrevista usuario UPC)

Cabe resaltar que, al proyecto también asistirán artistas de música para realizar algún espectáculo en la sala de conciertos.

- Bailarín:

Por otro lado, según una entrevista (Anexo 1) con un usuario de la carrera de danza de la Pontificia Universidad Católica del Perú, son sólo aproximadamente 60 personas cursando clases. Dichos usuarios asisten a clases durante un periodo de horarios a la semana similar.

Además, según un usuario trabajador de la escuela de danza, actuación y cantos Talentos de Maricielo & Ernesto, donde se dictan cursos de baile como hip hop y zumba, se matriculan un promedio de 20 personas como máximo en cada curso. (Fuente: Entrevista usuario PUCP y Talentos)

Entonces para concluir qué cantidad de usuarios de danza asistirán al proyecto, se puede decir que asistirán un total de 60 personas a la semana, en un promedio de 20 por clase.

- Actor:

Según una entrevista (Anexo 1) con un usuario que trabaja actuando en la productora *Clap Clap* Entretenimiento, ensayan 25 personas dentro de una sola sala. Dicho usuario también señaló que se encuentra ensayando la mayor parte del día. (Entrevista usuario productora Clap Clap)

Figura N°54. Danza Hip Hop en Pura Calle. Fuente: Elaboración propia.

Aspectos Cualitativos:

Luego de realizar una serie de entrevistas (Anexo 1) con usuarios que se dedican a la música, danza y actuación, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Espacios y servicios con los que quieren contar:

Figura N°55. Espacios y Servicios. Fuente: Elaboración propia.

- Actividades que realizan antes y después de realizar su arte:

Para danza, estirar y ejercitarse antes y después de una práctica.

- Problemas, deficiencias y cosas que les disgusta del espacio donde realizan su arte:
 - El ruido
 - Estar cerca de una avenida
 - Quejas de vecinos por el ruido
 - Espacios de ensayo pequeños

Usuario Skater y Biker:

Estos usuarios se incluyen como usuarios artistas por ser también actores de un tipo de expresión urbana. Sin embargo, para ser más específico, en éste caso los usuarios que realizan actividades deportivas urbanas que se conocen como skateboarding (patineta) y BMX (en inglés: *Bycicle Motocross*). Dichos usuarios utilizarán principalmente el área de pista de patinaje aproximadamente cada 3 turnos de 3 horas al día.

Figura N°56. Skaters y Bikers. Fuente: Lovethispic.com, 2016.

Aspectos Cuantitativos:

Para esta parte, se realizaron un total de 20 entrevistas (Anexo 2) a deportistas, tanto aficionados como profesionales, de skateboarding y BMX. Sin embargo, de aspectos cuantitativos únicamente se pudo obtener el porcentaje de usuarios que sí usarían el proyecto, así como la frecuencia y tiempo de entrenamiento. Y debido a la falta de información de estadísticas cuantitativas sobre éste tipo de deportistas en Lima, se tomó como referencia un dato trabajado en Estados Unidos por la organización *Public Skatepark Development Guide* (PSDG). Dicha fórmula permite calcular el número de skaters en una ciudad: si tiene más de 5000 habitantes, se puede calcular la población skater de una ciudad en base al número de habitantes que son de 18 años o menos (porque la mayoría de personas que practican este deporte tienen esta edad). La fórmula de PSDG dice que el 8.6% de los habitantes menores de 18 años han montado skate al menos una vez en su vida, sin embargo, también afirman que no se puede asumir dicha cantidad como el verdadero número de skaters ya que muchos usan la patineta sólo como medio

de transporte más no para hacer trucos y practicar seguido. Por lo tanto, el 50% de éstos sí son skaters. (Public Skatepark Development Guide, *Who are skateboarders?*, 2015)

Según el “Market Report” No. 05 de CPI (Compañía Peruana de Estudios de Mercados y Opinión Pública S.A.C.), en el 2014, la población con menos de 18 años de edad fue de 3 013 300 personas. Y según INEI, la tasa de crecimiento poblacional de Lima es de 1.3%. Entonces, la población de menores de 18 años en el 2015 es de 3 917 290 personas.

Por lo tanto se hace el siguiente cálculo:

Figura N°57. Cálculo de fórmula para población skater. Fuente: Elaboración propia.

$$\begin{array}{l} \# \text{ de habitantes de } 18 \text{ años y menores} \times 4.3\% = \text{Población Skater} \\ 3,917,290 \times 4.3\% = 168,444 \text{ skaters} \end{array}$$

Concluyendo que la población actual de skaters de Lima es de 168,444. Para determinar la población final en 15 años a futuro se hace el siguiente cálculo:

$$Pf = Pi \times (1+r)^N$$

$$Pf = 168,444 \times (1 + 1.3\%)$$

$$Pf = 168,444 \times 1.21$$

$$Pf = 204,450$$

(Fuente fórmula: Ministerio de Vivienda de Colombia, 2003)

Y para determinar el número de deportistas que hace BMX, se partirá de la última cifra. Peter Henningsen, ex campeón nacional de BMX y uno de los principales promotores de la construcción de skateparks en Lima, para diseñar un skatepark, hace un promedio de que el 70% del mercado son skaters, el 20% son bikers y el 10% son rollers. Dichos porcentajes se utilizarán para obtener el número de bikers y rollers, en base a la población final de skaters obtenida, la cual es 204,450.

Entonces, si 204,450 es el 70%, el 100% de estos deportistas es 292,071. Por lo tanto, la población final de bikers (el 20%) en Lima será de 58,414.

Sin embargo, según las encuestas realizadas, sólo el 66.7% dijo que sí asistiría al proyecto a practicar su deporte, teniendo en cuenta la posible lejanía que tenga; el resto de patinadores prefiere seguir yendo al skatepark que se encuentre más cerca. Por lo tanto, la cantidad de skaters y bikers al año que asistirían al centro serían 136,368 y 38,962

respectivamente. Los cuales, dividiendo entre 365 días del año, representan 374 y 107 al día.

Cabe resaltar también que más de la mitad de estos deportistas va al skatepark de 3 a 5 veces por semana y por lo general entrenan durante 2 – 3 horas.

Tabla N°39. Resultado encuestas deportistas urbanos. Fuente: elaboración propia.

Además el horario de atención de los skateparks donde se llevaron a cabo las encuestas, como el del distrito de Miraflores por ejemplo es de 9am – 8pm, brindando 11 horas de uso al día. Entonces, teniendo en cuenta que la mayor parte de estos deportistas practican su deporte durante 3 horas, que corresponde aproximadamente a la tercera parte del total de horas que está abierto el local, se puede dividir el horario en 3 turnos al día.

➔ Skaters: $374/3 = 125$

➔ Bikers: $107/3 = 35$

Para concluir, el aforo máximo con el que se diseñará el espacio de patinaje será de 155 personas.

Aspectos Cualitativos:

Según los resultados de las entrevistas (Anexo 2) hechas a estos deportistas, se puede concluir lo siguiente:

- Espacios y servicios con los que quieren contar

Figura N°58. Espacios y Servicios. Fuente: Elaboración propia.

- Actividades que realizan antes y después de practicar su deporte

Figura N°59. Actividades antes y después. Fuente: Elaboración propia.

- Problemas, deficiencias y cosas que les disgusta del espacio de entrenamiento
 - Que el espacio de entrenamiento esté a la vista de todo el mundo
 - La falta de un lugar para comer
 - Niños, personas que no practican ninguno de los deportes y desconocen
 - Expuesto, al aire libre
 - Demasiada gente
 - Basura
 - Falta de iluminación

- Además la gran mayoría de ellos prefiere estar acompañado cuando realizan su deporte, sin embargo hubo casos en los que prefieren estar solos dependiendo de la situación, sea por temas de concentración u otra cosa.

Tabla N°40. Resultado encuesta deportistas urbanos. Fuente: elaboración propia.

5.2. Usuario Visitante

Con respecto a la cantidad de usuarios que albergará el proyecto para el espacio de funciones de conciertos en vivo u otro tipo de espectáculos, se considerará como proyecto referencial la House of Vans de Londres, el cual tiene un aforo de 850 personas.

Al ser un proyecto que tendrá también funciones de espectáculos, exposiciones, y demostraciones de todo tipo tanto de expresión artística y deportiva de la cultura urbana, con un alcance metropolitano; el Centro de la Cultura Urbana albergará visitantes tanto nacionales como extranjeros. Dicho grupo de usuarios será beneficiado por la accesibilidad que tendrá el centro, sobre todo una vez que los planes de transporte de la Línea Amarilla comuniquen la ciudad desde su zona central hasta sus extremos de la zona del Callao, Lima Norte y Lima Sur.

Visitante Nacional

Los visitantes nacionales serán personas que llegarán atraídos por las actividades culturales de arte, música, teatro, danza y deporte urbanos.

En primer lugar, aquellos que llegarán en busca de actividades culturales en general serán habitantes de toda la ciudad de Lima. Actualmente, según INEI, la población de Lima es de 9,834,631 habitantes. Y según un estudio de encuestas realizado en el 2014 por Lima

Cómo Vamos, que muestra cuáles son las actividades que los limeños realizan con mayor frecuencia, el 29.3% va a eventos musicales, el 28.8% va a eventos culturales en calles o plazas públicas, el 23% va a museos y/o galerías, el 15.3% va al circo, y 13% va al teatro.

Tabla N°41. Principales Actividades Recreativas o Culturales Realizadas por los Limeños, 2014. Fuente: Lima Cómo Vamos, 2014.

40.5% ir a bailar/salir a bailar
37.9% ir al Parque de las Leyendas o al zoológico de Huachipa
36.8% practicar algún deporte o actividad física de manera regular
36.3% asistir a eventos deportivos como espectador
31.9% participar de una procesión
29.3% asistir a eventos musicales (cumbia, huayno, rock, salsa, etc.)
28.8% ir a eventos culturales organizados en la calle o plazas públicas
23.0% visitar museos/galerías
21.3% asistir a muestras o encuentros gastronómicos
20.9% asistir a conferencias o seminarios
19.1% ir a ferias artesanales
17.5% visitar monumentos o lugares históricos o arqueológicos
16.4% ir a ferias del libro
15.3% ir al circo
13.0% ir al teatro

Dichos porcentajes en promedio suman un 21.88% de la población, resultando exactamente en 2 151 817 visitas al año a actividades culturales.

Además, según Lima Cómo Vamos 2011, en Lima Metropolitana hay un total 64 centros culturales. Los cuales, se puede decir, satisfacen la demanda de 2 151 817 visitas al año. Por lo tanto, al dividir dicha cifra entre el número de centros culturales que hay en Lima, se obtiene que cada uno recibe un promedio de 33 622 visitas al año, representando el 1.57% de todas las visitas en Lima.

Por otro lado, teniendo como referencia el Festival Internacional de Culturas Urbanas “Pura Calle”, para el cual asistieron 250 000 en el 2015, dicha cifra representa en promedio el 11.6% del total de personas que asisten a actividades culturales al año.

Por lo tanto, si se promedian ambos porcentajes, las visitas a cada centro cultural de Lima y las visitas al festival “Pura Calle” 2015, se obtiene un porcentaje promedio de 6.58%. Dicho porcentaje servirá para calcular el número de visitas al año del Centro de la Cultura Urbana.

Entonces la población actual de usuarios del proyecto es de 141 697 visitas al año.

Para concluir y determinar la población final en 15 años a futuro se hace el siguiente cálculo, donde P_f es la población final, P_i es la población inicial, r es la tasa de crecimiento y N es el número de años a proyectar:

$$P_f = P_i \times (1+r)^N$$

$$P_f = 141,697 \times (1 + 1.3\%)^{15}$$

$$P_f = 141,697 \times 1.21$$

$$P_f = 171,453$$

(Fuente fórmula: Ministerio de Vivienda de Colombia, 2003)

Como resultado, la población final del usuario visitante nacional del Centro de la Cultura Urbana será de 171 453 visitas al año. De esta manera, dividiendo entre 365, se obtiene un promedio de 470 visitas al día.

Para agregar, ya que no se encontró información útil y concisa acerca de la edad de dichos usuarios, se tomó como referencia el Sistema Normativo de Equipamiento Urbano de Educación y Cultura de México. Según dicha norma, la tipología de Casa de Cultura, la cual, debido a sus características descritas, se puede decir que es un centro cultural, tiene como usuario potencial a personas de 6 años de edad o más.

En segundo lugar se encuentran los visitantes que llegarán atraídos por los eventos de deportes urbanos.

Para cuantificar aquellos interesados únicamente en skateboarding, en ocasiones de competencias y eventos, según Edwin Grandez Solis, miembro y fundador de la Asociación Profesional de Skate, y la Asociación de Jueces de Skateboard del Perú, aproximadamente, asisten 3000 espectadores a los eventos grandes de skateboarding como el Nike SB, New Athletic, DC y Converse, en los que participan skaters profesionales nacionales e internacionales, se regalan entre 15000 – 20000 soles, y se dan un máximo de 5 veces al año; mientras que a eventos más pequeños como el “Campeonato Junior Converse Sk8 School Young Riders”, donde compiten deportistas amateurs nacionales o de menor nivel y que se dan mucho más a menudo durante fines de semana, asisten entre 300 y 400 personas.

Por otro lado, en el caso del BMX, según Peter Henningsen, ex campeón nacional de BMX y uno de los principales promotores de eventos y de la construcción de skateparks en todo el Perú, y conocedor de estos deportes, los campeonatos grandes y bien

organizados de BMX Freestyle se hacen de 2 a 3 veces al año, donde llegan entre 300 y 400 personas para ver, y donde compiten aproximadamente 80 deportistas que vienen desde todas partes del Perú.

Por otro lado, para otras ocasiones del año, se observó que a los skateparks de Lima, que tienen alrededor de 1000 m² de superficie, asisten aproximadamente de 3 a 10 espectadores en días de semana, mientras que los fines de semana asisten de 15 a 30.

Además, después de realizar un total de 20 encuestas (Anexo 3) a este tipo de usuario, se puede concluir que la mayoría de ellos van a los skateparks porque llevan a sus hijos, sea por clases del mismo deporte o para que practiquen por su cuenta. La segunda mayor parte de ellos eran los mismos deportistas aficionados y sus amigos, quienes tenían 18 años de edad o menos.

Otro dato importante es que, la mayoría de espectadores va 2 o más veces a la semana o los fines de semana, y se quedan por lo general de 2 a 3 horas. Y además, de todos los espectadores encuestados, el 62% dijo que sí va a eventos de estos deportes.

Tabla N°42. Resultado de Encuestas Espectador. Fuente: Elaboración propia.

Por lo tanto, según la cantidad de espectadores encontrados en los skateparks durante días comunes del año (cuando no hay evento), el número promedio de espectadores que albergará el proyecto será de 30 como máximo, incluyendo usuarios por cada deporte.

Sin embargo, cuando se den eventos grandes de estos deportes, dicho número de usuarios llegará hasta 3000 personas en el caso de skateboarding y 400 en el caso de BMX. Es por esto que, el aforo máximo con el que se diseñará los espacios para espectadores será de 3400.

Visitante Extranjero

Con respecto al visitante extranjero, se puede decir que es un público potencial ya que, hoy en día, la demanda turística ha crecido considerablemente. Y además, porque la zona monumental del Centro de Lima se considera como un polo turístico que también crecerá a futuro debido a los planes de transporte que se encuentran en proceso como el de Línea Amarilla.

Para cuantificar los usuarios visitantes extranjeros, se tomaron en cuenta datos estadísticos de instituciones como INEI y Prom Perú.

Según el Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (INEI), en el 2014, llegaron más de 3.8 millones de extranjeros al Perú. Según el Perfil del Turista Extranjero de Prom Perú, del total de extranjeros, sólo 1 894 845 llegaron con fines de ocio o recreación, de los cuales, el 64% estuvo en Lima, resultando en aproximadamente 1 212 701 turistas.

Y para agregar, Prom Perú indicó también que dicha cifra representó un 3% de aumento con respecto al 2013. Por lo tanto, se puede decir que en el 2015 hubieron 1 249 082 turistas extranjeros que estuvieron en Lima con fines de ocio o recreación.

Cabe resaltar que, según un estudio de encuestas realizado para el Perfil del Turista Extranjero 2014 de Prom Perú, que muestra cuáles son las actividades que los turistas extranjeros realizaron con mayor frecuencia en Lima, el 84% de aquellos que llegaron con fines recreativos o de ocio realizó turismo cultural. Entonces, se puede concluir que el número de turistas extranjeros que pueden ir a centros culturales al año es de 1 049 228. Sin embargo, dicha demanda será abastecida por los 64 centros culturales que hay en Lima, resultando en un promedio de 14 394 visitas al año por cada uno.

Por lo tanto, para determinar la población final en 15 años a futuro se hace el siguiente cálculo, donde P_f es la población final, P_i es la población inicial, r es la tasa de crecimiento y N es el número de años a proyectar:

$$Pf = Pi \times (1+r)^N$$

$$Pf = 14,394 \times (1 + 1.3\%)^{15}$$

$$Pf = 14,394 \times 1.21$$

$$Pf = 17,417$$

(Fuente fórmula: Ministerio de Vivienda de Colombia, 2003)

Como resultado, la población final del usuario visitante extranjero del Centro de la Cultura Urbana será de 17 417 visitas al año. De esta manera, dividiendo entre 365, se obtiene un promedio de 47 visitas al día.

5.3. Usuario de Personal Administrativo y de Servicio

De estos usuarios depende la administración y organización de las actividades que toman lugar dentro del Centro de la Cultura Urbana. El personal administrativo es el usuario que tiene una función y rutina diaria de oficina, con un horario determinado, que por lo general es de 9 AM a 6 PM, con una hora de refrigerio intermedia. Por otro lado, el personal de servicio del centro es un usuario que tiene la función de la limpieza y mantenimiento de los ambientes, y su horario de trabajo es similar al de oficina.

Según el ing. Plazola, el personal administrativo y de servicio de un centro cultural está compuesto por:

- 1 Director general con 1 secretaria
- 1 Subdirector
- 4 en el área de publicidad
- 4 en el área de relaciones públicas
- 4 en el área de recursos humanos y financieros
- 1 Administrador
- 4 en el área de contabilidad
- 2 en el área de sistemas
- 1 recepcionista
- 1 secretaria
- Vigilancia: 1 jefe de seguridad, 2 vigilantes internos, 2 vigilantes externos

- Servicio – Mantenimiento: 1 jefe de mantenimiento, 5 personas de limpieza

(Fuente: Plazola, Enciclopedia de la Arquitectura, 2015)

En conclusión el número total de usuarios del personal administrativo es de 24 personas, mientras que del personal de servicio son 11. Y como se afirmó previamente, el horario de trabajo será de 9AM a 6PM para los de administración, y de 9AM a 10PM para los de servicio, ya que deben permanecer en el centro hasta que cierre.

5.4. Flujos de Actividades por Usuario

Tabla N°43. Flujo de actividades de personal administrativo. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°44. Flujo de actividades de personal de servicio. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°45. Flujo de actividades de usuario deportista. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°46. Flujo de actividades de usuario artista graffitero. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°47. Flujo de actividades de actores, músicos y bailarines. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°48. Flujo de actividades de usuario espectador. Fuente: Elaboración propia.

Capítulo 6. El Programa Arquitectónico.

6.1. Relación de los Ambientes

Tabla N°49. Fuente para existencia de ambientes. Fuente: Elaboración propia.

Paquete Funcional	Ambiente	Investigación Conceptual	Proyecto Referencial				Propuesta
			Referencial 1 House of Vans	Referencial 2 Kulturzentrum Neun	Referencial 3 C.C. de la Legislatura del Neuquén	Referencial 4 C.C.R. Pasco de Güemes	
Administración	Recepción						
	Secretaría						
	Sala de espera						
	Dirección + Secretaría						
	Oficina Subdirector						
	Oficinas personal						
	Sala de reuniones						
	Kitchenette						
	Archivos						
	SSH						
Servicios	Oficina jefe de mantenimiento						
	Vestidores de servicio						
	Comedor de servicio						
	Cocina						
	Almacén						
	Almacén frío						
	Almacén de limpieza						
	SSH						
	Tópico						
	Oficinas jefe de seguridad						
Espacios de la cultura urbana	Cuarto de vigilancia						
	Hall principal de ingreso						
	Sala de uso múltiple (conciertos, proyecciones y espectáculos)						
	Vestidores						
	SSH						
	Cafetería - Bar						
	Atención al artista						
	Graffiti - Murales	Galería de murales					
		Talleres de arte					
	Música	Depósito de materiales					
		Salas de ensayo de música					
	Danza	Talleres de lutheria					
		Salones de danza					
		Mini gimnasio					
	Teatro	Depósito de materiales					
		Talleres de teatro callejero					
		Talleres de expresión corporal					
	Deportes urbanos	Talleres de titeres					
		Pista de Skateboarding					
		Pista de BMX					
		Caida de esponja					
	Centro Comercial	Gradería espectadores					
		Puesto de comida rápida e hidratación					
		Peluquería					
		Tienda de skate					
		Tienda de bmx					
		Tienda de moda urbana					
		Tienda musical					
		Tienda de artículos de dibujo y diseño					

6.1.1. Organigramas por Paquete Funcional

Tabla N°50. Organigrama de paquete funcional: Administración. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°51. Organigrama de paquete funcional: Servicio. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°52. Organigrama de paquete funcional: Espacios de la Cultura Urbana. Fuente: Elaboración propia.

6.1.2. Organigrama General

Tabla N°53. Organigrama General del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.

6.1.3. Cuadro de Compatibilidad

Tabla N°54. Cuadro de Compatibilidad. Fuente: Elaboración propia.

6.2. Cuadro de Áreas

Tabla N°55. Cuadro de Áreas: Administración y Servicio. Fuente: Elaboración propia.

Paquete Funcional	Ambiente	Cantidad	Área unitaria (m2)	Área total (m2)	Características				Fuente	
					Iluminación		Ventilación			Equipamiento
					Artificial	Natural	Artificial	Natural		
Administración	Recepción	1	9,50	9,50					mueble counter, silla	RNE
	Secretaría	1	10,00	10,00					mesa, sillas, computadoras	Neufert
	Sala de espera	1	20,00	20,00					mesa de revistas, sofás	-
	Dirección + Secretaría	1	19,00	19,00					mesas, sillas, computadoras	RNE
	Oficina Subdirector	1	9,50	9,50					mesas, sillas, computadoras	RNE
	Oficinas personal	1	95,00	95,00					mesas, sillas, computadoras y archiveros	Neufert
	Sala de reuniones	2	25,00	50,00					mesas, sillas y TV	Neufert
	Kitchenette	1	15,00	15,00					refrigerador, cocina, muebles, mesa, sillas	RNE
	Archivos	1	9,50	9,50					Archiveros	RNE
	SSH	1	20,00	20,00					lavatorios, inodoros y urinarios	RNE
Servicios	Oficina jefe de mantenimiento	1	9,50	9,50					mesa, sillas, computadoras	RNE
	Vestidores de servicio	1	33,00	33,00					banacas, lockers y duchas	RNE
	Comedor de servicio	1	16,50	16,50					mesas, sillas	RNE
	Cocina	1	46,50	46,50					cocina, muebles de cocina, lavavajillas	RNE
	Almacen	1	8,40	8,40					repisas	Neufert
	Almacen frio	1	9,30	9,30					repisas	Neufert
	Almacen de limpieza	1	9,50	9,50					armario, repisas	RNE
	SSH	2	10,00	20,00					lavatorios, inodoros y urinarios	Piazola
	Tópico	1	60,00	60,00					camillas, mesa, sillas, equipo médico	Neufert
	Oficina Jefe de seguridad	1	9,50	9,50					mesa, silla, computadora	RNE
Cuarto de vigilancia	1	19,00	19,00					mesas, sillas, computadoras	RNE	
Área Total:			498,70							

Tabla N°56. Cuadro de Áreas: Espacios de la Cultura Urbana. Fuente: Elaboración propia.

Paquete Funcional	Ambiente	Cantidad	Área unitaria (m2)	Área total (m2)	Características					Fuente
					Iluminación		Ventilación		Equipamiento	
					Artificial	Natural	Artificial	Natural		
Espacios de la cultura urbana	Hall principal de ingreso	1	100,00	100,00					-	Neufert
	Sala de uso múltiple (conciertos, proyecciones y espectáculos)	1	200,00	200,00					escenario, asientos, inst luz y sonido	Piazola / SISNE Mexico
	Vestidores	2	35,00	70,00					banacas, lockers, y duchas	SISNE Mexico
	SSH	6	24,00	144,00					lavatorios, inodoros y urinarios	Piazola / SISNE Mexico
	Cafetería - Bar	1	120,00	120,00					Counter-barra, caja, mesas y sillas	SISNE Mexico / RNE
	Atención al artista	1	19,00	19,00					mesa, sillas, computadora	RNE
	Graffiti - Murales	tabiques móviles	1	200,00	200,00					SISNE Mexico
		mesas, sillas	3	60,00	180,00					SISNE Mexico
		estantes, repisas	1	48,00	48,00					SISNE Mexico
	Música	teclado, sillas, mesas, equipo de sonido y grabación	2	120,00	240,00					P. Referencial 4 / SISNE Mexico
		mesas, sillas	4	48,00	192,00					P. Referencial 4 / SISNE Mexico
	Danza	sillas, equipo de sonido y espejos	5	53,00	265,00					P. Referencial 4
		equipo de sonido	1	28,00	28,00					RNE
	Teatro	repisas	1	48,00	48,00					SISNE Mexico
		sillas, mesas, equipo de sonido	2	60,00	120,00					SISNE Mexico
		sillas, mesas, equipo de sonido	2	60,00	120,00					SISNE Mexico
		sillas, mesas	2	48,00	96,00					SISNE Mexico
		equipo de música	1	1875,00	1875,00					Neufert
		equipo de música	1	525,00	525,00					Neufert
		equipo de música	2	25,00	50,00					-
	Deportes urbanos	graderías retráctiles	1	1360,00	1360,00					Neufert
		counter, caja, mesas y sillas	1	50,00	50,00					RNE
	Área Comercial	sofas, sillas de peluquería, armarios, counter	1	56,00	56,00					RNE
mostrador, repisas		1	28,00	28,00					RNE	
mostrador, repisas		1	56,00	56,00					RNE	
mostrador, caja, silla, deposito		1	28,00	28,00					RNE	
mostrador, repisas, sillas		1	28,00	28,00					RNE	
mostrador, repisas, estantes		1	28,00	28,00					RNE	
Área Total:				6274,00						
Circulación y muros:				1693,175						
Área Total de Edificación:				8465,88						

6.3. Unidades Espacio Funcionales

Tabla N°57. Unidad Espacio Funcional: Pista de Skateboarding. Fuente: Elaboración propia.

<p>PAQUETE FUNCIONAL: ESPACIOS DE LA CULTURA URBANA</p> <p>AMBIENTE: Deportes Urbanos – Pista Skateboarding</p>		<p>ÁREA TOTAL: 1875 m2</p>		<p>ÁREA POR PATINADOR: 15m2</p>	
<p>No existe una planta típica de una pista de patinaje porque puede variar mucho de dimensiones y diseño, por lo tanto se realizó la siguiente planta referencial según al área total obtenida por el número de usuarios y las dimensiones del terreno.</p>		<p>DESCRIPCIÓN: Esta pista es una de las que conformará el espacio de deportes urbanos. Los usuarios que la utilizarán serán los patinadores. A su vez, debe mantener una relación directa con la caída de esponja, el tóxico, un área de comida rápida e hidratación, vestidores y baños.</p>		<p>Nº DE USUARIOS: 125</p>
<p>ILUMINACIÓN: Artificial / Natural</p>		<p>VENTILACIÓN: Natural</p>	
<p>CORTE TÍPICO RAMPA:</p> <p>Las demás variedades de rampa serán más profundas.</p> <p>Fuente: Elaboración propia</p>		<p>EQUIPAMIENTO:</p> <p>Tipos de rampa "Half – Pipe"</p>		<p>Otros tipos de equipamientos</p>
				<p>Fuente: Neufert, 1995 / Le Moniteur, 1993</p>	

Tabla N°58. Unidad Espacio Funcional: Pista de BMX. Fuente: Elaboración propia.

<p>PAQUETE FUNCIONAL: ESPACIOS DE LA CULTURA URBANA</p> <p>AMBIENTE: Deportes Urbanos – Pista BMX</p>	<p>ÁREA TOTAL: 525 m2</p>	<p>ÁREA POR BIKER: 15m2</p>
<p>No existe una planta típica de una pista de patinaje para bmx porque puede variar mucho de dimensiones y diseño, por lo tanto se realizó la siguiente planta referencial según al área total obtenida por el número de usuarios y las dimensiones del terreno.</p> <p>28.00</p> <p>18.75</p> <p>Fuente: Elaboración propia</p>	<p>DESCRIPCIÓN: Esta pista es una de las que conformará el espacio de deportes urbanos. Los usuarios que la utilizarán serán los <i>bikers</i> deportistas de bmx). A su vez, debe mantener una relación directa con la caída de esponja, el tónico, un área de comida rápida e hidratación, vestidores y baños.</p> <p>MATERIALES: Superficies asfaltadas o de concreto. Además, se puede construir rampas por separado de madera</p>	<p>Nº DE USUARIOS: 35</p>
<p>ILUMINACIÓN: Artificial / Natural</p>	<p>VENTILACIÓN: Natural</p>	
<p>Otros tipos de equipamientos</p> <p>Fun box</p> <p>Pirámide</p> <p>Quarter Pipe</p> <p>Baranda de ríleo</p> <p>Nightmare box</p> <p>Plataforma 1</p> <p>Plataforma 2</p> <p>Plataforma 3</p>	<p>EQUIPAMIENTO:</p> <p>Tipos de rampa "Half - Pipe"</p> <p>Halfpipe partida con prolongación plana</p> <p>Halfpipe larga</p> <p>Halfpipe cerrada</p> <p>Halfpipe caliente con suplemento empinado</p>	

Fuente: Neufert, 1995 / Le Moniteur, 1993

PAQUETE FUNCIONAL: ESPACIOS DE LA CULTURA URBANA
AMBIENTE: Deportes Urbanos – Graderías Espectadores

SECCIÓN TÍPICA:

Pendiente lineal 1:2

Fuente: Elaboración propia

PLANTA GRADERÍA PISTA DE SKATEBOARDING:

Fuente: Elaboración propia

PISTA DE SKATEBOARDING
TOTAL PLAZAS: 1512 AREA TOTAL: 1653.54 m²
 La planta que se muestra toma lugar a ambos lados de la pista de skateboarding, para así alcanzar las 3000 plazas.

PLANTA GRADERÍA PISTA DE BMX:

Fuente: Elaboración propia

PISTA DE BMX
TOTAL PLAZAS: 405
 AREA TOTAL: 243.60 m²

ÁREA ESTIMADA: 1360 m²
ÁREA TOTAL: 1897.14 m²

DESCRIPCIÓN:
 Las graderías para espectadores se ubicarán en los laterales de la pista de skateboarding (3000) y BMX (400) respectivamente.
 Serán graderías de asiento y deberán mantener relación directa el área de comida rápida, hidratación y baños.
 Además, según el RNE, deberá tener acceso directo al tópico y a una salida de emergencia.
 Además, las graderías deberán tener una pendiente lineal de proporción 1:2.

ÁREA POR USUARIO:
 0.40m²
 Dimensiones plaza: 0.5 x 0.8 m de los cuales → 0.35m de asiento y 0.45 de circulación

Nº DE USUARIOS:
 3400

ILUMINACIÓN:
 Artificial / Natural

VENTILACIÓN:
 Natural

EQUIPAMIENTO:
 Tribunas Retráctiles

Tipos de Localidades de Asiento

8) Asientos sobre estribos clavados en los soportes de hormigón

10) Asientos de piezas prefabricadas de hormigón

Fuente: Figueras International Seating Collection, 2016

Fuente: Neufert, 1995 / RNE 2012

Tabla N°60. Unidad Espacio Funcional: Caída de Esponja. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°61. Unidad Espacio Funcional: SUM. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°62. Unidad Espacio Funcional: Taller de Arte. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°63. Unidad Espacio Funcional: Salón de Danza. Fuente: Elaboración propia.

Tabla N°64. Unidad Espacio Funcional: Taller de Teatro. Fuente: Elaboración propia.

Capítulo 7. Conclusiones de la Investigación y Criterios de Diseño.

En conclusión, el Centro de la Cultura Urbana es una tipología de arquitectura conformada por un programa completo, que alberga una variedad de ambientes que tienen la función de desarrollar distintas actividades del arte y deporte urbano. La necesidad de un centro de este tipo nace a partir del déficit de dicha infraestructura en Lima, mientras que también existe tanto potencial cultural en estas expresiones.

El paquete funcional principal es el área de espacios de la cultura urbana, donde se encuentran espacios flexibles de múltiples usos, así como espacios para el desarrollo de expresiones urbanas como el graffiti – muralismo, danza, teatro, skateboarding y BMX. A estos, se complementa con el área de servicio y de administración.

Con la finalidad de obtener una información completa para la investigación, se analizaron proyectos referenciales de centros culturales, proyectos de skateparks, manuales y reglamentos de espacios de patinaje, culturales, de administración y de servicio. De esta manera se procuró que el proyecto de tesis sea adecuado para poder construirse en Lima.

Para el diseño del proyecto se debe tener en cuenta la importancia de que los artistas puedan concentrarse en ambientes como los talleres y salas de ensayo. Por lo tanto es importante que ciertos espacios estén, en lo posible, aislados de zonas de público y espectadores como la sala de uso múltiple, cafetería – bar y las pistas de patinaje.

Cabe resaltar que, las pistas de patinaje serán para los deportes de patineta y BMX respectivamente de acuerdo a resultados de las entrevistas realizadas a usuarios potenciales. Parte de dichos espacios tendrán la posibilidad de emplazarse en áreas libres del proyecto, agregando flexibilidad al diseño, énfasis arquitectónico del proyecto de tesis.

La flexibilidad de espacios en el Centro de la Cultura Urbana tomará lugar principalmente en ambientes como la sala de uso múltiple, de tal manera que, se aproveche el área disponible y haya la posibilidad de diferentes funciones como conciertos en vivo,

espectáculos de danza o teatro, y exposiciones. Otro espacio flexible del proyecto será, como se mencionó, las pistas de patinaje, pudiéndose ampliar al unir la zona interior con una exterior y al haber la posibilidad de construir elementos de madera que pueden ser fáciles de desarmar.

El lugar será el actual depósito y taller de buses de la empresa Civa, en el barrio de Monserrate, ubicado dentro del distrito de Cercado de Lima. Ésta ubicación resulta adecuada para el Centro de la Cultura Urbana, ya que se encuentra cerca de una red de puntos de cultura dentro del distrito, por ser un punto central en la ciudad de Lima y al estar cerca de dos vías expresas (av. Alfonso Ugarte y Panamericana Norte) y el futuro proyecto de transporte (Línea Amarilla); facilitando la accesibilidad para usuarios de todas las zonas de Lima, especialmente de Lima Norte, donde la presencia de la cultura urbana es mayor.

Capítulo 8. El Proyecto.

El proyecto es un centro cultural que, alberga los espacios necesarios para desarrollar actividades de deporte y arte urbano, con el fin de promover la difusión de las mismas en Lima, y al mismo tiempo, aprovecharse como un instrumento para la recuperación de una zona deprimida y en desuso de la ciudad, como lo es el barrio de Monserrate.

Para la elaboración del programa arquitectónico, como se mencionó previamente, se hizo una interpretación según la necesidad de los usuarios y una comparación con ejemplos referenciales. De esta manera, se propusieron 3 paquetes funcionales: un área de servicios generales, otra de oficinas administrativas; y otra que conforma los espacios de la cultura urbana, los cuales buscan tener cierta flexibilidad espacial para facilitar las mismas actividades que albergan.

Se seleccionó una ubicación que cumple perfectamente con los objetivos planteados, con el potencial y la accesibilidad necesarios para satisfacer a los usuarios y a la población cercana.

Además de las funciones mencionadas, el proyecto consiste en una infraestructura que busca tener un espacio urbano de acceso público (continuación de la calle) que sea un lugar de encuentros y de dinámica urbana. Para esto, se generó un gran espacio central conectado directamente con la calle mediante pasajes peatonales, permitiendo el libre recorrido de usuarios y público pudiendo observar o participar de las actividades.

8.1. Programa Arquitectónico

El programa propuesto a partir de la investigación sirvió como una buena aproximación para iniciar el diseño del proyecto. Sin embargo, en el proceso del mismo se dio la necesidad de agregar algunos ambientes en beneficio del proyecto y sus usuarios: la sala de profesores, los vestidores para deportistas, una unidad más por cada taller de teatro y 3 puestos de comida rápida e hidratación. Además, se redujo el área de las salas de ensayo de música con la finalidad de ser espacios más coherentes en escala. Y la pista de skateboarding, por otro lado, se dividió en 1000 m² de área techada y 875 m² como parte del área libre, para poder tener la flexibilidad espacial que se busca.

Como se puede apreciar en la tabla, el programa tentativo fue bastante acertado y, como ya se mencionó, solo tuvo algunas variaciones. Y por otro lado, se tuvo que agregar algunas plazas de estacionamiento para el personal administrativo.

Tabla N°65. Cuadro de Áreas del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.

PAQUETE FUNCIONAL		ÁREAS PROGRAMA TENTATIVO (m2)	ÁREAS ACTUALIZADAS DEL PROYECTO (m2)
Administración		257,50	410,02*
Servicios		242,20	369,86*
Espacios de la cultura urbana	Hall principal de ingreso	100,00	0,00*
	Sala de uso múltiple	200,00	252,58
	Vestidores	70,00	146,30
	SSHH	144,00	393,57
	Cafetería - Bar	120,00	152,76
	Atención al artista	19,00	29,37
	Área Graffitis - Murales	428,00	359,23
	Área Música	432,00	448,30
	Área Danza	341,00	420,89
	Área Teatro	336,00	547,62
	Área Deportes Urbanos	3860,00	3124,72
	Área Comercial	224,00	221,90
SUB TOTAL		6773,70	6097,24
Estacionamientos		1250,00	3591,21
Circulación y muros (25%)		1693,43	967,12*
AREA TOTAL CONSTRUIDA		8467,13	9688,45

* Las áreas de administración y servicio incluye la circulación y muros. El área del hall principal de ingreso no se contabilizó porque en el proyecto, es el patio central el que cumple la función, el cual se cuenta como área libre.

** Se contabilizó sólo área de circulación porque el área de muros ya fue considerada en las demás áreas.

8.2. Planimetría de la Composición Arquitectónica

Figura N°60. Esquemas de Diseño – Toma de Partido & Relación con el Contexto.

Fuente: Elaboración propia.

8.2.1. Plot Plan

Figura N°61. Plot Plan del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.

8.2.2. Plantas del Proyecto

Figura N°62. Planta del Sótano. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°63. Planta del Primer Nivel. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°64. Planta del Segundo Nivel. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°65. Planta del Tercer Nivel. Fuente: Elaboración propia.

8.2.3. Cortes del Proyecto

Figura N°66. Cortes del Proyecto : A, B y C. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°67. Cortes del Proyecto : D, E, F y G. Fuente: Elaboración propia.

8.2.4. Elevaciones del Proyecto

Figura N°68. Elevaciones 1 y 2 del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°69. Elevacion 3 del Proyecto. Fuente: Elaboración propia.

8.2.5. Perspectivas del Proyecto

Figura N°70. Vista de Esquina Comercial. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°71. Vista Aérea sobre Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°72. Vista Aérea sobre Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°73. Vista desde Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°74. Vista de Fachada de Talleres. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°75. Vista de Plaza de Eventos Culturales. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°76. Vista de Patio Central. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°77. Vista de Pista de Patinaje BMX. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°78. Vista de Pista de Patinaje – Plaza de Eventos Culturales. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°79. Vista Aérea sobre Av. Alfonso Ugarte. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°80. Vista de Pista de Patinaje de Skateboarding. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°81. Vista de Patio Central. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°82. Vista de Ingreso Principal. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°83. Vista de Pista de Patinaje de Skatboarding. Fuente: Elaboración propia.

Figura N°84. Vista de Ingreso a 2° Nivel – Patio Central. Fuente: Elaboración propia.

Referencias Bibliográficas

Libros / Reglamentos

- BOOTH, D. (2007). *Berkshire encyclopedia of extreme sports*. Berkshire.
- BURNS, K. (2005). *New York Street Art*. Nueva York: AVA. Singapore.
- CAMERINO FOGUET, O. (2000). *Deporte Recreativo*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- CAMPANA, C. (n.d). *Los Graffiti de Lima: ¿Gesto Artístico o Acto Vandálico?*. Lima.
- FERNÁNDEZ, B. LORENTE, J. (2009). *Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana*. Zaragoza: Prensas universitarias de Zaragoza.
- GANZ, N. (2004). *Graffiti: Arte urbano de los cinco continentes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- GÓMEZ AGUILERA, F. (2004). *Arte, ciudadanía y espacio público*. España: Fundación César Manrique.
- KRONENBURG, R. (2007). *Flexible: Architecture that responds to change*. Londres: Laurence King Publishing.
- MEJÍA, V. (2007). *Ilusiones a oscuras*. Lima: Víctor Mejía Ticona.
- MONTANER, J. (1999). *Museos para el nuevo siglo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- NEUFERT, E. (1995). *El Arte de Proyectar en Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- PLAZOLA, A. (2001). *Enciclopedia de la Arquitectura Vol 3*. México: Plazola editores.
- REDSTONE, L. (1981). *Public Art: New Directions*. Estados Unidos: McGraw-Hill Inc.
- Reglamento Nacional de Edificaciones 2012.
- RUIZ-RIVAS AGUADO, T. (2006). *Micromuseos: Investigación sobre dispositivos mínimos de exhibición de arte*. España: Flipbook.
- SAGERT, K. (2008). *Encyclopedia of Extreme Sports*. EEUU: Grupo Greenwood Publishing, Inc.

Revistas

- ALGUACIL, J. (abril - junio 2000). *Ciudad, ciudadanía y democracia urbana*. Revista de Estudios Sociales y de Sociología Aplicada, N° 119, 165.
- ESQUINCA, J. (25 de enero del 2016). *La influencia del arte urbano en el mundo*. Fahrenheit Magazine.
- Prom Perú. (2014). *Actividades que realizan los turistas en Lima*. Perfil del Turista Extranjero.

Sitios Web

- AHLM, G. (2012). Foam Pit Construction. 27 de febrero del 2016, de Ezine Articles Sitio web: <http://ezinearticles.com/?Foam-Pit-Construction&id=6815379>
- Aweita. (2015). Peter Henningsen, deportista extremo y creador de 'Skateparks'. 15 de octubre del 2015, de Aweita Sitio web: <http://www.aweita.pe/no-sport/13-08-2015-peter-henningsen-deportista-extremo-y-creador-de-skateparks>
- CORTES, E. (2005). El Arte Urbano. Grafitis y Murales. 01 de febrero del 2016, de Composición Urbana Sitio web: <http://composicionurbana.blogspot.pe/2015/03/el-arte-urbano-grafitis-y-murales.html>
- Club Planeta. (n.d). Deportes extremos: Reto, adrenalina y aventura. 15 de octubre del 2015, de Club Planeta Sitio web: <http://www.elclima.com.mx/extremo.htm>
- ESPINOZA, A. (2009). Los deportes extremos se expanden en el país. 8 de setiembre del 2015, de El Comercio Sitio web: <http://elcomercio.pe/deporte-total/polideportivo/deportes-extremos-adquieren-mayor-cabida-noticia-259902>
- Guioteca. (2011). Deportes Extremos, qué son. 20 de octubre del 2015, de Guioteca Sitio web: <http://www.guioteca.com/deportes-extremos/deportes-extremos-que-son/>
- INEI. (2015). Tasas de Crecimiento de la Población por Departamento. 31 de octubre del 2015, de INEI Sitio web: <http://www.inei.gob.pe>
- Instituto de Deportes y Recreación de Medellín. (2016). UVA - Espacios Vitales. 02 de febrero del 2016, de Instituto de Deportes y Recreación de Medellín Sitio web: <http://www.inder.gov.co/index.php/Escenarios/Unidades-de-Vida-Articulada-Comunidad-UVA/>
- Mundo Xtreme. (2015). Los deportes urbanos como un estilo de vida. 31 de enero del 2016, de Mundo Xtreme Sitio web: www.mundoxtreme.com/blog/deportes-urbanos-y-estilo-de-vida.html
- NOLE, L. (2012). Los skate parks son un 'boom' en Lima y Callao. 8 de setiembre del 2015, de El Comercio Sitio web: http://elcomercio.pe/lima/sucesos/skate-parks-son-boom-lima-callao_1-noticia-1411033
- PEÑA, C. (n.d). Concepto del Deporte Extremo. 13 de octubre del 2015, de Slideshare Sitio web: <http://www.slideshare.net/ligoamxd/concepto-del-deporte-extremo>
- Perú 21. (2015). Crece la demanda turística del Perú. 19 de febrero del 2016, de Perú 21 Sitio web: <http://peru21.pe/economia/crece-demanda-turistica-peru-2228446>

Public Skatepark Development Guide. (2015). Who are Skateboarders? 28 de octubre del 2015, de Public Skatepark Development Guide Sitio web: <http://publicskateparkguide.org>

Anexos

Anexo 1: Entrevista Usuarios Artistas

ENTREVISTA USUARIO ARTISTA URBANO

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de la cultura urbana?
¿Qué espacios te gustaría que tenga?
Claro sería ideal un centro cultural que solo se evoque en artistas urbanos, ya que tenemos otro tipo de línea de dibujo y técnicas de pintura.
2. ¿Qué actividades realizas antes o después de realizar tu arte?
Antes de pintar un mural, trato de tener conexión con el lugar, en base a eso realizo un boceto o dibujo rápido de la idea que tengo, por lo general trato de pintar temprano por qué la luz tiene mucho que ver si es natural o artificial, después de pintar el mural, reviso los detalles, si falta alguna cosa y si ya está todo hago el trabajo de archivo y sacó unas cuantas fotografías de la obra conclusa.
3. ¿Con qué frecuencia realizas tu arte y durante cuánto tiempo?
Es muy subjetivo eso, cuando quiero pintar en un mural es por que obviamente quiero o necesito exponer esa idea que quiere hablar a un público por el concepto y mensaje de la idea. Hay ideas que pueden tomarme un par de días en la realización, pero un aproximado por lo general es de 6 a 7 horas.
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde estarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Mi lugar ideal sería un espacio grande con techo alto y un patio abierto también grande donde pueda experimentar con distintos materiales como madera o Sprays ya que en ambiente cerrado no es muy recomendable.
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde realizas tu arte?
Quizás que sea un espacio angosto y muy transitado, me gusta sentirme cómodo y por lo general solo al pintar así que preferiría algo más amplio.
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu arte?
Quizás por ahora solo el exceso de bulla.
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu arte?
Prefiero estar solo definitivamente.
8. ¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca?
Buena ventilación, agua, básicamente esos.

ENTREVISTA USUARIO ARTISTA URBANO

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de la cultura urbana?
¿Qué espacios te gustaría que tenga?
Claro, obvio.
Espacio para conciertos, Festivales de arte, zona campestre. Murales libres.
Materiales, muchos materiales.
2. ¿Qué actividades realizas antes o después de realizar tu arte?
Antes, hago algo para relajar la tensión con la realidad.

3. ¿Con qué frecuencia realizas tu arte y durante cuánto tiempo?
Todos los días, puede ser 10 segundos, o 4 horas.
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde estarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Si es un espacio muy entretenido, no voy hacer nada ya que estaría distraído con todos.
Sin embargo un lugar
Que fusione naturaleza amplia con tecnología
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde realizas tu arte?
Si es arte de verdad, no importa la hora ni el lugar ni con quién. Tal vez el reggaetón o la corriente eléctrica.
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu arte?
Luz.
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu arte?
Alguien para que no te vea que estas pintando. Porque es ilegal!!! El resto está en uno.
8. ¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca?
Agua, agua agua y luz. Y materiales. Y comida. Y buena música. Y marihuan.

ENTREVISTA USUARIO MÚSICO

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de la cultura urbana?
¿Qué espacios te gustaría que tenga?
Si, espacios musicales, donde se pueda exhibir más libremente toda clase de proyectos de arte.
2. ¿Qué actividades realizas antes o después de realizar tu arte?
Si es musical, con amigos, antes o después, en el tema de dibujo, me concentro más sólo, escuchando música antes y durante.
3. ¿Con qué frecuencia realizas tu arte y durante cuánto tiempo?
A diario, la mayor parte del día.
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde estarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Espacio totalmente blanco, lleno de cuadros de muchos colores y sin bulla.
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde realizas tu arte?
La bulla y ser interrumpido.
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu arte?
Estar al lado de una avenida.
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu arte?

Depende, si es música, con gente o también sólo si necesito mucha concentración y para el dibujo sí, solo.

8. ¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca?
Tienda musical y venta de artículos de dibujo y diseño.

ENTREVISTA USUARIO DE DANZA

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de la cultura urbana?
¿Qué espacios te gustaría que tenga?
De hecho consideraría super conveniente la construcción de un espacio para toda la gente de la cultura, no solo bailarines, sino también mcs y artistas. En lo personal, me gustaría poder tener acceso a salas de danza, ya que siento que la danza aparte del rap o mc, es una de las escapatorias y las terapias mas relajantes que existen y es perfecto para la juventud. No contamos con espacios así donde podamos estar cómodos practicando y sería realmente genial, aunque deberían ser amplios porque somos muchos los que lo desean.
2. ¿Qué actividades realizas antes o después de realizar tu arte?
Pues ya que mi arte es basicamente la danza y promover el estilo de baile Dancehall que es mi preferido, necesito cuidar mi cuerpo y tener estiramientos propios y sería bueno contar con una guía de primeros auxilios para poder tratar nuestra herramienta de trabajo, nuestro cuerpo. Estirar y ejercitarse antes y después de una práctica es lo básico, y tener elementos para hacerlo como pelotas medicinales o pelotas de lacross también sería muy bueno.
3. ¿Con qué frecuencia realizas tu arte y durante cuánto tiempo?
Bailo desde que me despierto hasta que duermo, dicto clases, tomo clases, y también ejercito mi cuerpo para poder mantener la fuerza de mi centro mediante mi segunda pasión que es el Crossfit, que lo realizo una hora diaria aparte de mis entrenamientos mañaneros, matutinos y nocturnos de danza.
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde estarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Quisiera que sea un salón grande, con un piso de danza apropiado, buen sonido, un espacio con piso de gimnasia para poder practicar acrobacias y no arriesgar a las lesiones. Que las paredes sean a prueba de sonido para no fastidiar a las otras personas.
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde realizas tu arte?
Pues las quejas de los vecinos por el sonido. Creo que el uso de paredes que evadan que se traspase el sonido es algo básico. Soy feliz si no incomodo a las personas y también necesito un mejor suelo donde pueda usar el piso y no sean muy duras las caídas.
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu arte?
Como decia anteriormente, el piso y el sonido. Pisos inadecuados pueden llevar a lesiones y sonidos muy bajos no son muy motivadores que digamos.
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu arte?
Siempre prefiero estar acompañada. No hay nada mejor que compartir lo que más amas.
8. ¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca?
Además de tener un espacio cultural donde pueda tener acceso a espacios de practica, me gustaría que hayan espacios donde podamos encontrar ayuda psicologica, ayuda profesional. No solo porque los jovenes de ahora suelen meterse en malos vicios, sino porque los jóvenes también queremos profesionales con los cuales conversar y que nos guien por buen camino. También sería

bueno un centro de primeros auxilios para jóvenes tales como INNPARES o etc. Donde podamos hacer consultas sin vergüenza.

ENTREVISTA USUARIO DE DANZA

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de la cultura urbana?
¿Qué espacios te gustaría que tenga?
Si por supuesto 5 studios de bailes cafetería camerino baños con ducha un mini gimnasio y tienda de ropa urbana
2. ¿Con qué frecuencia realizas tu arte y durante cuánto tiempo?
Todo el día bailo. Dicto clases en escuelas de danza o dicto clases particulares tengo algún ensayo para algún evento hago coreografías para algún video clip o una empresa y bailo en las madrugadas así que podría decir que bailo las 24 horas y los 7 días de la semana
3. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde estarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
en un lugar amplio con buenos parlantes y con espejos que ocupen todo el salón
4. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu arte?
La desorganización en realidad trabajo en 3 lugares y uno de ellos es desorganizado pero es la mejor escuela urbana y no quisiera decir el nombre.
5. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu arte?
Siempre es bueno de ambas cosas. Depende de tu humor.. como te encuentras sentimentalmente ... como sabrás nosotros bailarines somos bien apasionados.

ENTREVISTA USUARIO ACTOR

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de la cultura urbana?
¿Qué espacios te gustaría que tenga?
Me parece conveniente que se instalen nuevos establecimientos para la gente artista. Si bien es cierto, el artista no es tan bien valorado en nuestra nación, es por eso que hoy en día, en las elecciones se está apoyando de cierta manera el arte debido a que hay un gran número de personas dedicadas a este rubro. Debería haber un apoyo para este tipo de gente y explotar el talento peruano. No podría definir que espacios me gustaría que tenga, debido a que mi respuesta va a ser la más exagerada posible. Mientras más haya, mejor.
2. ¿Qué actividades realizas antes o después de realizar tu arte?
Hay gente que toma como profesión el arte y otros como afición. Previo a realizar mi "arte", estudio Ciencias de la comunicación mientras voy supervisando mi productora teatral, todo lo que aprendo sea en la Universidad o en la cancha, lo uso para fortalecer mi "arte"
3. ¿Con qué frecuencia realizas tu arte y durante cuánto tiempo?
Lo realicé todo el día, a toda hora, todas las semanas del mes. El tiempo que le doy es de 24/7, no porque esté pegado, sino porque en cada momento del día, uno utiliza el arte, por ejemplo, interactuar con la gente, cantar en la calle, teniendo una comunicación fluida con bastante dicción, leyendo o haciendo cualquier cosa. Todo está relacionado al arte. La vida es una actuación con diálogo infinito aprendido desde el nacimiento.
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde estarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?

Sería recomendable que sea un espacio demasiado amplio con diferentes áreas y acústico para no dejar que el ruido de la calle o gente penetre el mundo que se crea en cada área.

5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde realizas tu arte?

En mi caso no me disgusta nada, porque el arte me manda a un estado de trance en donde todo me parece genial, una droga adictiva. Si me pongo en los zapatos de otros, lo que disgusta de un espacio es que sea chico y que se filtre sonido ajeno al que se hace.

6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu arte?

Cada quien de acuerdo a donde trabaja, el único problema que tengo en MI lugar de ensayo, es el tamaño, debido a que somos 25 en un espacio reducido lo que produce calor más aún en verano.

7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu arte?

Me dedico al teatro musical, es indispensable tener un elenco para llevar a cabo el producto. Siempre es bueno estar acompañado de gente que te sume y apoye. Si estás con alguien que te interrumpe y vives en Pueblo Libre, mandalo a la Molina a comprar pan.

8. ¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca?

Aguaaaa y aire acondicionado, sólo pido eso sin contar el baño y el papel higiénico.

Anexo 2: Entrevistas Usuarios Deportistas Urbanos

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?
Si es Bueno
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
eski/mountain
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
3 veces x semana minimo x 3-6 hrs
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Tranquilo / mucha suare / espacioso
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
Todo bien
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
"
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?
Mix / Solo / amigo

NARANJO

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?
Por supuesto!
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
Funcional, gym
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
3 a 4 veces por semana, 3 horas aprox
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Requerimiento del material posible
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
vertical, ~~horizontal~~, nada en especial, todo me gusta
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
los niños o personas que no tienen nada que ver
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?

Si

2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?

Dibujar (Diseñar)..., Escuchar Música.

3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?

Practicar 3 veces a la semana 2 horas

4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?

Mas cosas de distinta medida.

5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?

Baches en las rampas de tierra. TIERRA.

6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?

Baches o Huecos y Piedras al azar

7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?

Por competencia o diversion acompañado y solo el 1º día.

BIKER

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?

- Si, ya que promueve la evolución de los deportistas

2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?

- Reviso los instrumentos y calentando.

3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?

- 3 veces a la semana, 4hrs

4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?

- Una zona de street y bowl separados.

5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?

- La falta de iluminación y los niños que se meten

6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?

- Los niños

7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?

- Los 2

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?
Claro, Promueven el deporte
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
escuchar música
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
todos los días
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Muchomás grande
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
Demasiada gente
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
Que hay muchos niños y basura
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?
acompañado

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?
Definitivamente si
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
Gimnasio
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
Intermitente, 8 horas con descanso aprox.
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Con musica, obstaculos con caída de esponja, luces.
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
Los niños que tocan de revólvero.
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
Que este expuesto al medio ambiente.
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?
Con los compañeros, mas empujación

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?
Si
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
estiramiento
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
todos los días en las tardes 4 a 5 horas
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Me gusta como es
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
hay personas que no practican y se meten
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
Nada
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?
acompañado

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos? *Si*
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
Calentar y concentrarme
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
Casi diario
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades? *mas amplio*
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
los roller x
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
q no es muy grande y alguna botadora esta mal hecha
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?
acompañado

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?
Si
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
Estiramientos y escuchar música
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
4 veces por semana
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
Un espacio que cumpla las normas de seguridad y que este bien mantenido
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
El mal mantenimiento
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
Hay muchos huecos en la pista
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?
Acompañado

Biker

ENTREVISTA 2

1. ¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos?
Si
2. ¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de hacer tu deporte?
Entreno en el Gym
3. ¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?
todos los días 3 horas
4. ¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?
MAS SKATEPARK
5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?
Estar con mis amigos
6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?
Que este al aire libre
7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?
Acompañado

ENTREVISTA USUARIO DEPORTISTA

6. **¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos? ¿Qué espacios te gustaría que tenga?**

Si, lo considero.

Gimnasio, skatepark (con zona de bowl para mejorar los entrenamientos de surf), piscina olímpica con profundidad de 3 y 5 metros para practicar apnea y trampolines para aprender a utilizar los centros de gravedad del cuerpo en el aire para las rotaciones en deportes extremos. zonas afines a deportes extremos como espacios de Core training donde se puedan adaptar todos los implementos necesarios, etc. Restaurante post entrenamiento donde sirvan comida de calidad nutricional alta.

7. **¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de realizar tu deporte?**

Calentamientos utilizando el propio peso del cuerpo, y estiramientos post entrenamiento sin ningún equipo ni espacio en especial

8. **¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?**

Después o antes de correr tabla, o para sesiones del mismo deporte, 5 veces por semanas. Como calentamiento o post surfing, 1 hora. Como sesión independiente 2-3 horas.

9. **¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?**

Cerrado, sin ninguna vista al exterior, utilizando iluminación artificial y buena ventilación. (Mismo concepto de los casinos, donde el espacio hace que uno pierda la noción del tiempo y espacio y sólo se concentre en lo que hace)

10. **¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?**

Es malazo cuando estas entrenando y todo el mundo te ve, generalmente los entrenamientos de alto rendimiento sudas un montón y haces ejercicios bien atípicos que de echo le da un toque de vergüenza a la gente hacerlos.

11. **¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?**

La voz es que sean espacios (para mi punto de vista) chicos, bien reducidos donde no te pierdas en el espacio (por si tiene techos altos o cosas así) para que puedas enfocarte mejor. Uno se concentra mejor en una habitación sola, que en un coliseo ENORME totalmente solo.

12. **¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?**

Montar skate y surf acompañado de ley, core Training de ley solo.

13. **¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca en un espacio de entrenamiento?**

Fast food con comidas naturales y de suplementos alimenticios para aprovechar al máximo el deporte o entrenamiento; un sauna; masajes para relajar los músculos y el cuerpo y poder dar al día siguiente lo máximo nuevamente, eso es básico porque generalmente los deportistas extremos tienen muchas lesiones y entrenamientos todos los días a veces varias veces al día.

ENCUESTA USUARIO DEPORTISTA

1. **¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos? ¿Qué espacios te gustaría que tenga?**
Si, que tenga buenas instalaciones y que se brinde las medidas de seguridad correspondientes.
2. **¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de realizar tu deporte?**
Calentamiento básico.
3. **¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?**
Unas 3 a 4 veces por semana minimo 2 horas
4. **¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?**
En primer lugar que sea en un establecimiento techado segundo que se brinden instalaciones donde se pueda desarrollar al máximo las capacidades de cada deportista
5. **¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?**
Que no esté techado
6. **¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?**
Haber uno de los problemas seria el tema de las drogas no hay mucho control respecto a ese tema
7. **¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?**
Acompañado
8. **¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca en un espacio de entrenamiento?**
Un baño para poder cambiarse y una pequeña tienda donde poder comprar agua

ENCUESTA USUARIO DEPORTISTA

1. **¿Consideras conveniente la construcción de un nuevo centro de alto rendimiento para deportes extremos? ¿Qué espacios te gustaría que tenga?**
Si, que tenga entrenamiento físico para deportes acuáticos.
2. **¿Qué actividades o ejercicios realizas antes o después de realizar tu deporte?**
Antes, estiramientos; y después, me rehidrato y/o voy al sauna.
3. **¿Con qué frecuencia utilizas el skatepark y durante cuánto tiempo?**
No uso.
4. **¿Cómo quisieras que sea el espacio donde entrenarías para desarrollar al máximo y sin distracciones tus actividades?**

Un espacio que este en silencio o con música para hacer deporte y que sea amplio para que entren más personas.

5. ¿Qué es lo que más te disgusta del espacio donde practicas tu deporte?

Que haya mucha gente en un mismo lugar.

6. ¿Qué problemas o deficiencias encuentras en el espacio cuando realizas tu deporte?

La cantidad de personas que están en el mar o en el gimnasio y que no hallan suficientes máquinas o pesas en el gimnasio para entrenar.

7. ¿Prefieres estar acompañado o sólo cuando realizas tu deporte?

Acompañado

8. ¿Qué tipos de servicio crees que deberías tener cerca en un espacio de entrenamiento?

Tienda de suplementos alimenticios y un snackbar de comida saludable para después de entrenar.

Anexo 3: Encuestas Usuario Visitante

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?
Mis hijos practican skate y bicicross

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☒ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☒ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)
NO

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☐ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☒ Nunca
☐ + una vez cada 3 - 6 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?
Porque traigo a mi hijo a clases de SKATE.

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☒ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☒ 1 hora	☐ Todo el día
☐ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)
Algunos.

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☒ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ + una vez cada 3 - 6 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?

don skatear.

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☒ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☒ 1 hora	☐ Todo el día
☐ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)

no porque no hay mucha difusión.

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☐ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☒ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?

Para montar con mi hijo y estar con la demás gente que viene.

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☒ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☒ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)

Si, cuando puedo

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☐ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?
Vengo acompañando a mis hijos, ellos practican el skate.
2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☒ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	
3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☒ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	
4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)
Si voy cuando hacen campeonatos
5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☐ Cada vez que hay	☒ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?
Por mis hijos que vienen a hacer skate
2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☒ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	
3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☒ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	
4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)
Si.
5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☐ Cada vez que hay	☒ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?

Skate

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☒ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☒ 1 hora	☐ Todo el día
☐ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)

Muy poco

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☐ Cada vez que hay	☒ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?

*Porque me gusta y acompaño a mi primo
q' es instructor*

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☒ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☒ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)

Siempre

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☒ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes el skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?
acompañó a mi hijo para sus clases
2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☒ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	
3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☒ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	
4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)
si
5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☒ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes el skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?
Con mi hijo para que practique.
(7a)
2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☒ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	
3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☒ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☐ 4 - 5 horas	
4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)
si
5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☒ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?

Porque me gusta montar skate

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☐ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☒ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☐ 2 - 3 horas	☒ Medio día
☐ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)

Si

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☒ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA 1

1. ¿Por qué vienes al skatepark? ¿Qué deporte vienes a ver?

Para divertirme con mis amigos y sacar nuevos trucos, vengo a ver skate

2. ¿Con qué frecuencia vienes al skatepark?

☐ Todos los días	☐ 2 o + veces al mes	☐ 1 vez al año
☒ Todos los fines de semana	☐ 1 vez a la semana	
☐ 2 o + veces a la semana	☐ 1 vez al mes	

3. ¿Cuánto tiempo te quedas?

☐ 1 hora	☐ Todo el día
☐ 2 - 3 horas	☐ Medio día
☒ 4 - 5 horas	

4. ¿Vas a eventos relacionados con estos deportes? (Campeonatos, demos, etc.)

Si

5. ¿Con qué frecuencia vas a estos eventos?

☒ Cada vez que hay	☐ 1 - 2 veces al año
☐ 1 vez al mes	☐ Nunca
☐ 1 vez cada 2 - 3 meses	

ENTREVISTA German Edwin Grandez Solis

1. ¿Cuántos skaters hay en Lima y en el Perú?

La cantidad de skaters acá en el Perú, yo no lo sé, nadie lo sabe. Los de INEI te lo puden dar por 20-50 soles. Es un dato exacto pero teórico.

2. ¿Cada cuánto tiempo aproximadamente hay eventos grandes? ¿Vienen deportistas internacionales? ¿En dónde se realizan?

Hay el evento Converse, DC, Nike, New Athletic, etc... son 5 eventos máximo en el año que son grandes, que regalan entre 20,000 – 15,000 soles repartidos entre los 1º y 2º puesto, en las categorías amateurs y pro. Se hacen en los skateparks generalmente, a diferencia de Nike, que hacen sus skateparks solo para el evento, gastan un poco más de dinero y lo hacen todo de madera, diseñan un skatepark, lo ponen en el coliseo Dibós o en el último que fue en el coliseo mariscal Cáceres de Chorrillos. Y sí, si vienen deportistas internacionales.

3. ¿Cuántos espectadores van a estos eventos?

Si hay internacionales, llegan 3,000 chiquillos – skaters (entre poseros y realmente gente que monta), y otros eventos van entre 300 y 400 personas por ahí.

4. ¿Consideras conveniente la construcción de un Centro de Alto Rendimiento para deportes extremos? ¿Por qué? ¿Conoces alguno?

Hay diferentes formas de ver el tema de alto rendimiento, por un lado te puedo decir que hay escuelas de skate, pero generalmente son para niños, para los que no saben nada, porque el skate es un deporte que ya tu aprendes a hacer el ollie y el flip, y ya el resto depende de ti, de tu coraje, tu creatividad, de la constancia que le des, de todo eso, de tu desarrollo. Entonces es, una vez que a sabes lo básico, tú te paras y tu avanzas. Ahora, definitivamente que hay gente que monta profesionalmente, y montan solos, no quieren que los vea la gente porque producen videos y es así...

5. ¿Cuántos Pro Skaters sabes que hay en el Perú?

Yo perteneciendo a la asociación de jueces, siempre hacemos una junta y vemos quién va a ser pro este año, quien ha dejado de ser amateur el otro año porque ya

ganó un campeonato, 2 veces campeonato, hace un video una portada... Es una situación bien clara como para poder darse cuenta quién es el que tiene el sobrenombre de ser profesional, o el otro sólo es amateur, eso también le da más credencial para que pueda pedir más a su marca. Entonces sí, definitivamente, por ese lado yo creo que podemos ver... 30 Pros, una cosa así, más o menos es un número... puede haber más, pero... yo me quedo con 30 skaters profesionales en el Perú.

6. ¿Cómo crees que se proyecta a futuro el skate?

Bueno, así como cualquier cosa en el mercado, está a los ojos de los grandes empresarios. Ahorita en este momento, digamos, hay un empresario que ya está haciendo simplemente eventos pantalla para lograr una acumulación de eventos para que se cree un ranking y él está manejando el ranking porque él es el presidente de la asociación, de la que está haciendo. Osea, crear una asociación no es una cosa del otro mundo, te vas a una notaría, juntas una gente, obviamente tienes que conocer estatutos, conocer un poco el deporte. Entonces ya hay por ejemplo personas así que tienen plata y están queriendo hacer la federación. Bueno yo, ahorita estoy justo creando, yo pertenezco y fui fundador de la Asociación Profesional de Skate, de la Asociación de Jueces de Skateboard del Perú, y ahora estoy creando una asociación que se llama La Asociación de Promotores de Skateboarding Peruana, en ésta asociación voy a juntar a las cabezas de todo lado, de Cuzco, de Arequipa, a todos los voy a asociar.

7. ¿Cuántos m2 por deportista se debe mantener en un skatepark? ¿Cuánta gente usa al mismo tiempo un skatepark?

El tema de los m2 un poco relativo esa pregunta la que me haces, porque skater puede ser un chibolo que tiene 10 años, y ése skater sabe solamente rodar, pero por ejemplo cuando uno tiene ya... 5 años montando skate puede ir ya a todo pique y no te vas a chocar, vas a tener otra reacción, otra facilidad, otra habilidad y agilidad también, para poder desviar y no molestar al otro no? Probablemente no se hablan de m2, porque los trucos, ni bien haces 2 patinadas estas como a unos 6-7 m de donde tu estabas o comienzas a hacer las cosas, el truco lo harías en unos 10, y probablemente cuando estés terminando de hacer el truco generalmente viene el otro, ya calculando que tu sacas tu skate.

Más o menos esto es un poco relativo, hay veces que el skatepark se llena los fines de semana también y por otro lado hay algunas veces que también están vacíos. Y el tema de los m2 no, no lo tengo en cuenta...

8. ¿Hay escuelas de skate? ¿Cuántas hay?

Sí, hay escuelas de skate, hay siquiera unas 5 que yo conozco que pertenecen a buenos skaters que me parece genial, que son grandes ejemplos. Y a partir de las 5-6, hay como miércoles pues, hay un montón, yo tengo mi escuela, y hay un montón que también paran en el skatepark, y ven a un chibolo con su mamá y le dicen: “señora yo enseño skate” y ya pues, ya tienen sus escuelas pues, y son conocidos por sectores.

ENTREVISTA PETER HENNINGSEN

1. ¿Cuántos skaters / rollers / BMX hay en Lima?

Por ejemplo, 60 000 casas, en cada una al menos hay un niño, y de hecho en navidad les han regalado un skate. Entonces saca tu cuenta, cuantos skate hay en cada casa de Lima. Te das cuenta? Tienes que sacar una media así. Entonces si crece o no crece el skate en realidad, no depende de cómo creces tu como deportista, que seas más pro, sino cuantos juguetes van a vender en navidad por ejemplo! En esta navidad se van a vender cientos de miles de skates. Saga y Ripley al menos venderán unos 20 000, y los skateshops cada uno trae para importación para navidad 5 000 - 10 000 tablas, entonces calcula hay como 300 skateshops en Lima. Entonces digamos que en Surco pues, deben de haber unos 1500 skater en todo surco. Entonces calcula 1500 skaters en cada distrito de Lima. Podría ser 200 000 skaters. Yo siempre para diseñar un skatepark, hago una media de más o menos 70% mercado skater, 20% biker y 10% de rollers, patines en línea y scooter, y cualquier otra cosa que venga, en ese 10%. Pero el skater es el q predomina. Entonces yo para diseñar los parques por ejemplo tengo que siempre pensar, eso lo dije ayer en la municipalidad, de la mayoría, y eso le encantó a Castañeda pues... me dijo “aaah.. Piensas en la mayoría” y yo si siempre!, y me dijo “y te cae problema por eso?”, yo sí, de la minoría. Claro. Mis propios patas bikers me dicen “ya pues! Todo el día skaters...” Pero qué quieres que haga, yo no puedo, si yo me pongo a hacer lo que a mí me da la gana, me reviento con la mayoría, y la mayoría no tarda en aplastarme si lo hago.

2. Pero, ¿habría diferencia en un skatepark, que si, por ejemplo, es especialmente para bikers, es diferente?

Lo que pasa es que, la mayoría de parques son públicos, entonces es plata del estado. Y la plata del estado está dedicada a hacer obras de inclusión social, estamos en el año de la inclusión social todavía. Entonces tú no puedes hacer un skatepark exclusivo. Por ejemplo el skate plaza de Pueblo Libre, los skaters dijeron “aah! Lo máximo! Acá nunca va a entrar un biker o un roller!”... Olvídenlo! Estamos en Perú, así no funciona. En Estados Unidos, ok, la gente tiene un poco más de cultura, hasta el skater tiene un poco más de cultura y respeta un poco más. Pero, acá... olvídate, está en la calle abierto y se va a meter todo el mundo. Pero, el diseño lo hicimos tan skater, que el biker la duda un poco porque hay demasiados skaters adentro. Entonces, cuando dijeron “exclusivamente para skaters” se cagó de risa el alcalde. Olvídate... qué va a ser exclusivo.

3. ¿Más o menos, sabes cuántos de cada deporte van a un skatepark?

Sí! justo eso lo estábamos hablando ayer con las que están haciendo el examen de pre-inversión del skatepark gigante del parque zonal de huascar, porque son 7 200 m2. Entonces, dicen cómo calculas el aforo en un skatepark, uff... en verdad es bastante por experiencia. O sea cómo funciona el skatepark.... Lo que pasa, es que cuando diseño un skatepark, hago áreas de estar, entonces ahí es donde van a estar los patas esperando, pero calculas por la cantidad de gente que está en la poza, por la cantidad de gente que está en el Street... a la vez no? Entonces, de ese 100%, distinguí como unos 200 ya? Unos 200 deportistas, porque tiene áreas de estar donde van a haber 15, otros 20, otros 30... El skateplaza nada más de este parque, el de Huascar, es un parque que tiene skateplaza, skatepark, skatepark Street league, tiene pozas, tiene bike park, roller park, pucha mare, es gigante ya? Entonces, por ejemplo en el skateplaza, nada más le calculé 50 a la vez montando sin problemas, pero eso es muy relativo, porque en verdad pueden haber 100 personas en el skateplaza, y en verdad no van a montar las 100 a la vez no? Y además, cuando llega el pro, los amateurs se sientan a ver, y son 100 patas, y sólo hay 4 – 5 montando por ejemplo, en un park de este tamaño. Pero, el skateplaza de Pueblo Libre, por ejemplo, yo he visto ahí hasta unos 80 montando tranquilos, el día de la inauguración habían como 300, y montaban, pero era complicado por

la línea de tráfico, mucha colisión ya. Así que, en realidad es muy relativo, de acuerdo al área mas o menos, por ejemplo, Loma Amarilla de 1500 m², yo lo he visto recontraleno con 120 personas, y todavía se podía montar. Yo los he contado! Uno, dos, tres así ya? A mí me encanta cuando está repleto y es cuando más chequeo yo cómo funciona.

Sí, así hacia yo mas o menos cuando fui al skatepark de Miraflores...

¿Cuántos haz contado? **Cuando fui, un viernes por la tarde, no habían muchos, lo máximo era 18.** Claro, en Miraflores. Sabes lo que pasa, es que el skatepark de Miraflores, ya tiene 11 años, y fue el primero, la gente usa la caja todo lo que quieras, pero el skatepark ya está destruido... Tiene huecos el Street, ya la gente va pero porque es el de Miraflores y porque vivo por ahí, pero ya no es que digas, “UUUY! Ahora me voy al skatepark de Miraflores!!” No, ya no ya. Ahora es UUY! Me voy a Loma Amarilla, UUY! Me voy al Converse, UUY me voy a cualquier otro...

Qué, pero por ejemplo el de Loma Amarilla se llena más? Sí, ahora cuánta gente haz visto? Unos 30 – 40. **No... habían unos 9 skaters y 3 bikers.** Si?? Tan pocos?? Bueno, el horario punta siempre es en la tarde, de 4 a 6-7. Así es. Ah bueno! Lo de Loma Amarilla también es otro caso, en Loma Amarilla piden casco... y el casco limita la cantidad de afluencia. Entonces en mi exposición de ayer en la municipalidad, ese fue un tema crucial. Porque tu estas obligando a gente rebelde que no usa nada en la calle a usar algo dentro de tus parques, entonces estas haciendo todo lo contrario de lo que se quiere, que es hacer que el skatepark sea un imán de juventud no? Entonces, el que está en el skatepark, que se pone casco, por lo general es el culto, el chibolo inteligente, el que no se quiere golpear, o al que le importa un pepino porque es tan pasional que va a montar igual. Y al que tú quieres agarrar es al malo, al que es rebelde, que no le da la gana, que se quiere quedar en la calle, entonces, que estás haciendo con eso, lo estas poniendo en más riesgo que en un skatepark sin protección, porque lo estas mandando a la calle. Y la municipalidad de queso así (: o), tenemos combis, taxis... ya se murió un amigo nuestro, en la calle, uno de la gentita del team nike, se murió y se hizo todo un problema hubo roche... nadie quizo decir que cayó a una escalera y lo atropellaron... primera muerte, digamos, que hay así de alguien conocidazo. Claro, a este pata le encantaba la modalidad de calle pero, qué tal si teníamos un skatepark de calle en esa zona, hubiera ido ahí. Por ejemplo no?

Entonces mi exposición fue genial, porque entendieron muy bien que si vamos a hacer un proyecto que debe de jalar gente, tienes que hacer las condiciones lo más favorables posibles para el skater, el biker no, el roller no, el skater que es el complicado... Y entendieron no? Increíble.

4. ¿Cada cuánto hay eventos / campeonatos de bikers?

De bikers, ahora en enero va a haber un campeonato que va a ser de nivel internacional. Que lo vamos a organizar con Daniel Dhers, que es el campeón mundial, y va a venir con gente de afuera, van a venir unos prozasos. Pero están viniendo pros cada de vez en cuando, caletaza. Los hemos tenido en Lima así, super caleta de varios teams. Y también de países latinos, pros latinos. Por ejemplo, hace 2 semanas, han estado acá unos chibolos pros colombianos de dirt jump (salto de tierra), que son unos capos. Entonces, digamos que, estos campeonatos, cada 2 -3 veces al año hay campeonatos buenos. Y campeonatos chiquitos un poco más no? 4 – 5 veces al año. De BMX, pero caletas, campeonatos así de un fin de semana en un skatepark.

Pero, no va mucha gente? Más o menos cuánta gente va a ver?

No, cuando hay campeonatos bien organizados, si van 300 – 400 personas, de acuerdo a lo que tengamos de espacio de tribunas no? Y la promoción.

Donde los hacen?

Skatepark de Independencia, Carmen de la Legua, Acá en Loma Amarilla, y el último que hice yo fue acá hace como un año y medio, porque Surco no promociona mucho los campeonatos, no sé por qué. No hay presupuesto, no se ni idea...

Y esos son, digamos los campeonatos grandes de BMX que hay?

Sí, sobre BMX Freestyle no? Porque BMX de bicicross hay a cada rato en los circuitos que hay en San Juan de Lurigancho, y hay uno acá en Surco, pero son negocios pues.

Y más o menos, en estos campeonatos de Freestyle, cuánta gente compite?

Aah.. Compiten 80 por ahí, sí, vienen de todas partes. Cuando hay un buen campeonato así vienen de provincias, todo. Que desde la mañana arranca, y termina a las 4 – 5 de la tarde. Son igualitos que un tono de electrónica, arranca así, y termina con una explosión, que es la categoría pro final, igualito.

Y en el caso de rollers, hay campeonatos también?

Sí, hay campeonatos, hay uno que se llama el RAIP, que lo hace el campeón nacional de patines en línea, que es Carlos Lora, él tiene la representación de los patines Razors y el organiza a cada rato esos campeonatos. Casi siempre los hacen acá, en Loma Amarilla. Y se forra de gente, pero no he visto más de 200 personas de público, porque son campeonatos hechos por los mismos deportistas, no por municipios, no tienen promoción. Sólo lo que puedan lograr por redes. **Y estos campeonatos de rollers, cada cuánto tiempo son?**

Entre 1 y 2 veces al año. Ahorita por ejemplo todos ellos, hay como 5 rollers pros peruanos en Estados Unidos compitiendo, no se si ya regresaron pero, fue la semana ante pasada y pasada. Han estado compitiendo en los campeonatos de rollers de California, se fueron a Woodward West, que es la meca, donde todo el mundo va a practicar a los skateparks de madera...

5. Y ¿Más o menos, cuántos bikers y rollers pro hay en el Perú?

En la categoría pro, deben ser unos 15, más o menos. Y de rollers pros, va por ahí, 10... pros pros pros? Serán unos 10, no más.

6. ¿Más o menos, se sabe cuántos m2 por deportista debe haber para diseñar un skatepark?

Es relativo, de acuerdo al espacio que te den, preparas un skatepark.

7. ¿Cómo crees que se proyectan a futuro estos deportes?

A seguir creciendo igualito. Porque cada año... es más, este año entraron alcaldes nuevos y, entonces ya pasó más de medio año, y ya se empaparon en las municipalidades y ya tienen presupuesto de nuevo, porque ya se acomodaron todo en las municipalidades, y... por lo menos yo lo voy midiendo según la cantidad de proyectos que tengo no? Ahorita tengo un proyecto para Tarapoto que acabo de terminar, que recién lo voy a entregar, éstos de la municipalidad de Lima, viene uno para Puerto Maldonado, qué loco para la selva. Sé que hay alguien que está haciendo uno en Pucallpa, pero no sé cómo va ese proyecto, pero ya vi que está inscrito en el *Snith* del Ministerio de Economía y Finanzas. Estan haciendo uno en Tinguinia en Ica, que es un desastre, qu tu haz visto seguro mis quejas en FB, que es una porquería, y no nos han hecho caso, pero hay uno en Monsefú en Chiclayo de 1200 m2, que es una plaza que el alcalde mismo me ha llamado y me

ha dicho “por favor ayúdame, porque sabemos que nuestro arquitecto ha hecho una porquería”. Entonces ya me dieron todo para arreglarlo, pero este de Tinguíña es todo lo contrario, el alcalde mala onda, se cierra, cree que su arquitecto es diseñador de skateparks, no tienen idea de lo que hacen... Pero... a crecer mucho más no? Todos los años, cada vez, viene más gente. De Ecuador vienen a cada rato, patines skate, bicicletas, todo el tiempo están viniendo a Lima. Es más, tengo un pata, aca mira en mi FB, tengo un para Jack (BMX) me dice “yo ando con brayan de Quito, Ecuador, tu sabes de alguien que nos pueda hospedar hoy y mañana?” ves? Vienen los fines de semana. Acaban de venir hace 2 semanas acá, y ya están de regreso, por los skateparks, qué bestia no?

Entonces, los skateparks también atraen gente de afuera.

Es como Perú con las mejores playas del mundo, tal cual. Si tienes un montón de skateparks vas a traer gente de todas partes. Es turismo. Perú es el segundo país de Sudamérica con más skateparks después de Brasil. Y Brasil tiene unos 800 skateparks, porque tiene 10 – 15 años de adelanto de nosotros. Ellos se miden con Estados Unidos, Australia, Europa. Nosotros desde hace 11 años comenzamos a hacer, y sin darnos cuenta, vamos cuarenta y tantos skateparks, en Argentina deben haber 10, en Chile 12, pero no hay tantos como en Lima, y nisiquiera son tan buenos. Por ejemplo, el skatepark en Tacna que hicimos que tiene como 5 000 m² el parque, pero el skatepark tiene como 3000, en Iquique cerca, se hizo un skatepark de 3000 m², pero al costado del mar, materiales malos, todas las barandas corroídas, la compañía constructora no sé qué pensó, pero todo el mundo con los planos se afanaron, pero parece que no supieron leer los planos los deportistas, y aceptaron... Si yo hubiera visto bien esos planos, cuando se publicaron, y hubiera visto bien las medidas, al toque me hubiera dado cuenta que había mal un montón de cosas. Entonces cuando abrimos el de Tacna, se pusieron piconazos, y ahora vienen de Arica de Antofagasta, al skatepark de Tacna todos los fines de semana. Es una horita nada más pues. Y el skatepark de Tacna es una locura, lindo es. Y si me estas preguntando sobre crecimiento, ya ahorita hay 4 skateparks para inaugurar. Y de hecho se van a seguir viniendo más, hay toda una tendencia. Cada vez que abres un skatepark generas unos 100 deportistas más.

- 8. ¿Tienes planos de los skateparks que has hecho que me puedas pasar como para tener de referencia, ciertas medidas, etc.?**

Noo... sería como regalarte mi trabajo, lo que sí puedo darte son 3D's y fotos. Pero no hay ninguna referencia, yo en un park puedo ponerle 8 metros a una cosa, en otro le pongo 5, en otro 9.... No hay una fórmula, es lo que tú, por así decirlo, sientas que debe ser. Tú montas skate, y sabes lo que te toma frenar de un lado a otro. Qué va a saber eso un arquitecto si no lo hace.

9. ¿En qué parte de Lima hay más de estos deportistas?

Yo creo que Lima norte, hay muchos rollers, muchos bikers y skaters hay hasta por las puras... Comas, Puente Piedra, Los Olivos... pero, te lo digo como que lo sé más o menos, pero no estoy tan seguro, hay por todos lados...

10. ¿Consideras conveniente la construcción de un CAR para deportes extremos?

Eso es más o menos lo que estamos haciendo con la municipalidad de Lima, más o menos algo así. Les he propuesto que hagamos pequeñas construcciones como edificios como cuerdas así... para poner camas camarote, baños, lavaderos para los deportistas, para que si se quieren quedar los fines de semana enteros para practicar a morir: viernes a domingo, te levantas practicas, almuerzas, cenas, te vas a dormir, y así durante 3 días. Y eso es lo que hay en Estados Unidos. Y de hecho es necesario. No se pondrían siempre en los skateparks, pero como este es un parque zonal, sería como un ingreso para el parque zonal, por ejemplo para visitantes internacionales con tremendo parque... lo único que quieres es llegar al parque y montar hasta que te mueras 3 – 4 días, no te importa Lima, nada. Entonces poner como unas cabañas con sus, 4 - 5 cabañas con sus camarotes y que cobras 10 soles la noche así, con tu agua, tu luz, tal vez un wifi en todo el skatepark, y tal vez un galpón de rampas de madera, porque por ejemplo en este skatepark tenemos piscina de esponja, la primera de Lima, oficial digamos, que es para prácticas de voladas gigantes, *foam pit*. Pero es para el skater de vert, al de Street no le interesa.

11. Y ¿Tú fuiste campeón nacional de BMX no?

14 veces, desde el 91 hasta el 2005, hasta que comencé a hacer skateparks. Jajaja Entonces yo toda mi vida he montado desde bicicross y todo. Pero desde el 80 unos nos salimos y fuimos los pioneros de freestyle en el Perú. Ibamos por las

calles, trepándonos en los carros, ya no me trepo en los carros ahora, ya me da pena. Entonces poco a poco, comenzó a crecer el freestyle, pero éramos un grupito enano durante años. Después, hasta me fui a San Diego a competir en uno de los primeros X-Games, quedé de como 15 en vert, quedé 8vo alucina. En los X-Games de Brasil en el 2004, de 35 en BMX quede 17, pero se me reventó la llanta de atrás en plena competencia... fue un cage de risa! Alucíname montando en un skatepark de X-Games con 5000 personas, me meto un Backflip caigo sobre el tubo, recién aprendía con una bicicleta que pesaba 14 kg, ahora pesan 9,... y se me revienta la llanta y me quedaban 25 segundos, y se me malogró el campeonato... Hubiera quedado 11 o 10 no? Bueno pues, seguí montando con la cleta reventada y como loco contra los muros haciendo Street con la llanta reventada y la gente gritaba “Este peruano está loco!!” y termina y agarro mi cleta y la tiro así gritando “AAAHH!!!” y toda la gente se volvía loca. Pero al final quede 17 de 35 en sudamerica, pero me hicieron competir con todos los recontra pros de ese momento, trancasa... jaja

12. ¿Y así como profesional, qué tipo de entrenamiento hacías?

Ahorita estoy, totalmente dejado por mi hijo que nació en el 2014, y hago lo que pueda para montar 3 – 4 veces por semana, pero debería montar todos los días.

A parte de montar, en el gimnasio hago máquinas nomás, todo lo que te fortalezca piernas especialmente.

13. ¿Qué ambientes quisieras que haya, si tú fueras aún deportista profesional, en este CAR?

Mira Camp WoodWard en Pensilvania, eso es exactamente lo que quisiera. Me encantaría que haya algo como eso, es lo que estoy intentando con la Municipalidad de Lima, pero lo que voy a hacer ahora sólo va a ser, digamos que, sólo una de las partes... que es todo lo que se refiere a los skateparks outdoors, pero falta lo indoors, que son los galpones con parques de madera, las cuerdas, los sitios para comer, sitios para jugar Nintendo, y practicar, todo completo, un centro de alto entrenamiento. Ah, y además ellos tienen, no sólo las cosas de los deportes extremos o de acción, sino también tienen un galpón de todo lo que es gimnasia acrobática, porque al fin y al cabo, nosotros hacemos todo tipo de acrobacia, entonces muchos de los deportistas usan los trampolines, todas las cosas que hay

de gimnasia acrobática para intentar los giros, los saltos. Entonces tu en un skatepark de gimnasia acrobática, conoces los giros, te vuelves más hábil. Hay un caso de un pata mío, que fue campeón sudamericano de patines en línea, que era el chato Santiago Azpuru... Y Santiago, estuvo en el team Rollerblade de Estados Unidos, pero por X motivos salió al final, sigue montando, pero no siguió compitiendo toda la vida, y el pata era un gimnasta acrobático, no tienes idea los trucos que hacía en patines, una cosa unía a la otra, espectacular.

14. ¿Qué servicios necesitas a la mano?

Bueno, baños, un food court, algo de comida, internet de todas maneras, porque el deportista siempre quiere poner todo en internet, está colgando cosa a cada rato.

15. Y, ¿Cuánto tiempo y con qué frecuencia practicas tu deporte?

Depende, hay deportistas que ya con tantos y tantas marcas auspiciando, pagándote sueldo por montar, ya lo toman como un trabajo, entonces están los que están trabajando para, por ejemplo el team Claro de Conectados, los auspician varias marcas, o Freddy Wong, lo auspicia Dunkelvolk y otras marcas, entonces es como un trabajo, montan todos los días, todo el día.

16. ¿Qué actividades haces antes y después de practicar tu deporte?

Ahora para venir, me baje por las escaleras y no por el ascensor para ir calentando, y antes de montar doy una vuelta durante unos 10 – 15 minutos para calentar un poquito el cuerpo, pero el chibolo normal no calienta... Agarra su skate y de frente, no hay estiramientos.

ENTREVISTA BOA MISTURA

¿Se puede enseñar y practicar el arte urbano? ¿Consideras que existe la necesidad de un espacio destinado a desarrollar las expresiones artísticas que tiene?

Primero que nada empezaremos por expresarte el cómo vivimos nosotros el arte que hacemos.

Hay una frase de un amigo nuestro que dice "Los médicos curan, los mecánicos arreglan coches y los artistas te tocan el corazón". Creemos que el arte tiene el papel de emocionar, generar sentimientos. La calle para nosotros es el mejor lugar para hacer arte, porque no hay segmentación de público: es el Museo más democrático del mundo. Por eso pensamos que tenemos una responsabilidad como artistas urbanos y, por eso, nuestra obra tiene que aportar algo positivo así como mejorar el vínculo de las personas con el lugar donde va a estar la obra. De hecho, de no ser así, no lo hacemos.

Por desgracia, el potencial del arte urbano es algo que no siempre ven los ayuntamientos. Se gobierna desde las leyes y se olvida el sentido común, y eso es algo que nos perjudica muchísimo. Para nosotros el que un soporte sea legal o ilegal es solo una característica más del mismo.

Cuando intervenimos en la calle, siempre lo hacemos con voluntad de mejorar, nunca buscamos el vandalizar por vandalizar. Intentamos buscar rincones olvidados, soportes degradados o de poco interés para la ciudad para mejorarlos, para que intentar dignificarlos. Lo que hacemos es ilegal porque así lo dice la ley, pero no consideramos que estemos haciendo nada malo.

El arte urbano es algo que no se elige, al final, es lo que venimos haciendo desde que éramos unos críos, es el lugar donde siempre nos hemos sentido más cómodos a la hora de expresarnos. Quizás lo que ha cambiado es la motivación para hacerlo.

La calle tiene muchísimos alicientes para nosotros; El contacto directo con el espectador, sin segregación alguna. No hay comisarios, ni galeristas, ni especulación, ni un público específico.

La calle es de todos y todos la utilizamos. Y además, presenta una serie de espacios, ambiguos en su propiedad, que son fantásticos para ser utilizados como soportes para intervenirlos. Son los que a nosotros más nos interesan, y como artistas urbanos, creemos que tenemos un compromiso en el modo en que trabajamos en ella.

Para contestar tus preguntas ya creado un contexto, si a lo que te refieres es el arte urbano como lo hacemos nosotros ahora, nos parece que es la mejor manera de expresión que podría tener un artista de la "calle", pero siempre y cuando se respete el lugar y la gente que habita en él, si no es una mejora para el entorno y no se cuida la opinión del mismo nos parece que ya no es respetuoso por lo tanto al no tomar en cuenta a la gente se convierte en invasivo y ese no es el fin del arte, que su fin máximo es crear armonía y estética pero sobre todo que llegue al corazón.

Contestando a si se puede enseñar o practicar, creemos que todo el mundo tiene creatividad dentro de sí, pero se necesita destreza y ganas de hacer las cosas para que resulte ser verdadero arte, creemos que la práctica no se acaba nunca y que cada día se aprende algo nuevo por lo que nunca se deja de ahondar en este mundo tan complejo de la belleza artística.