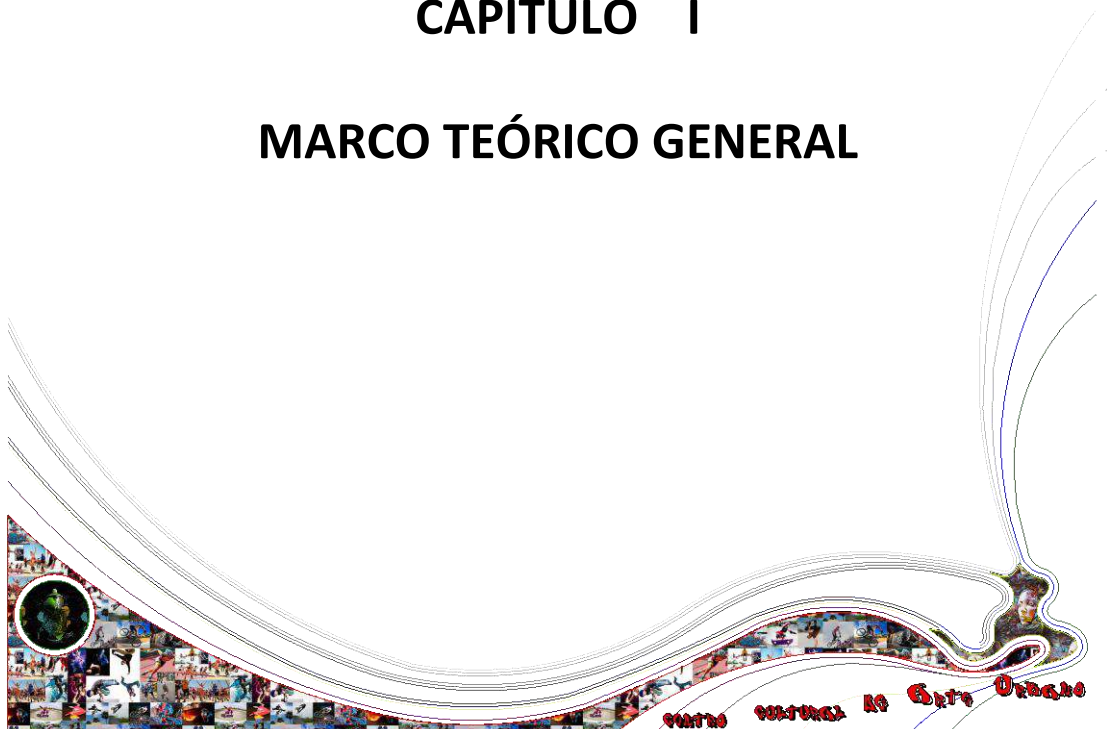


CAPITULO I

MARCO TEÓRICO GENERAL



CAPITULO I

MARCO TEÓRICO GENERAL

1. Presentación de la temática

1.1. Idea genérica

Las Artes son vitales, constructoras de humanidad, de ciudad activa y mundo habitable porque presentan, a los ciudadanos de hoy, pasivos, desencantados, con vidas monótonas, con deseos de mayor calidad de vida, la voz del otro en libertad, creatividad y solidaridad.

El arte, Fortalece, Anima, Enriquece.

El arte Motiva la creatividad y la expresión sensible.

El Proyecto tendrá que caracterizarse por su arquitectura “monumental”, por ser este un equipamiento de carácter Urbano, y el objetivo principal debe de ser el impresionar visualmente a la sociedad. además debe llegar a convertirse en un hito, en un referente urbano de la ciudad ya que el proyecto será pilar fundamental del CIRCUITO DE EQUIPAMIENTOS URBANOS CULTURALES, y de la arquitectura Contemporanea, que simbolice el cambio de la imagen urbana.

2. Planteamiento del problema

2.1. Identificación de la problemática

Actualmente en la ciudad de Tarija no existen espacios Arquitectónicos que se adapten a las necesidades y requerimientos de los gustos de las nuevas generaciones en donde se prioricen espacios para la creación artística .

3. Justificación

Las ciudades están vivas, cambian, evolucionan, producen nuevas iniciativas y otras desaparecen, vivimos en un sistema Dinámico en constante evolución que interactúa el segundo a segundo con todo el mundo gracias a la cibercultura.



Actualmente en la ciudad de Tarija tenemos una marcada necesidad en nuestro medio, la necesidad de humanizar las calles mediante la creación del espacio público que promuevan la Cohesión social priorizando el movimiento de ocupación artística para los jóvenes. DE MANERA DECENTRALIZADA.

4. Alcance teórico

5. Objetivos

5.1. Objetivo general

Diseñar un hecho Arquitectónico Vanguardista, estéticamente atractivo, dotado de espacios que atiendan las principales demandas de las nuevas generaciones para su tiempo libre, en un entorno verde y colorido.

5.2. Objetivo específico

- realizar el diseño del centro cultural de arte urbano
- generar el encuentro entre el arte y la comunidad, entendiendo a la cultura como una herramienta de transformación social
- generar en el visitante una experiencia de inserción en la cultura global, que promueva el reconocimiento de rasgos comunes y diferenciadores con otras culturas del mundo.

6. Visión

7. Hipótesis

Un Centro Cultural de Arte Urbano es un valioso apoyo a la Cultura. Es un apoyo para los movimientos juveniles que acostumbran ser la vanguardia de la renovación de los lenguajes artísticos populares.

Este tipo de actividades se desarrolla por sus propios medios, Nace y se desarrolla en el espacio público, el único lugar común y al alcance de todo el mundo.

Cada país genera su propia tensión a la que puede dar salida por medio de la creación artística.



En la actualidad cada vez se privatiza el espacio público en donde la realidad es que se prioriza más el espacio para el consumismo y el ocio. que la relacion



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

8. Antecedentes

Con la aparición de las nuevas tecnologías, las ciudades de prácticamente todos los países desarrollados tejen entre las redes y los satélites nuevas relaciones que se caracterizan por la ruptura de las fronteras, por la inexistencia de distancia entre los que formamos parte de esa era globalizada.

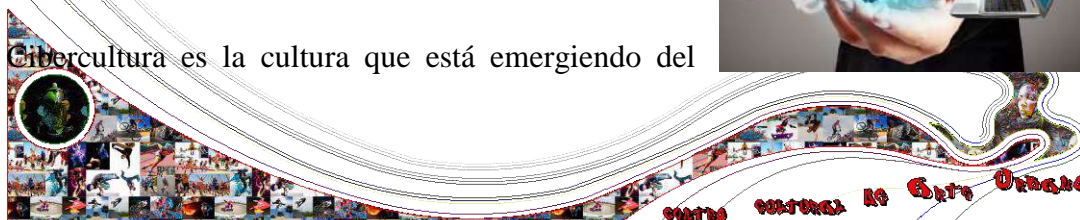
Cuando nos referimos a formar parte de esta era de la información y la tecnologización, no sólo nos estamos refiriendo a tomar parte activa en el proceso comunicativo sino que, con los nuevos medios, se produce un efecto de dependencia casi simultáneo. Así pues, nos es prácticamente imposible vivir al margen de la información y de los medios.

Junto con esta nueva forma de tejido cultural, aparecen nuevas formas de creación, de expresión, de arte, música.

Pero lo más importante de todo ello es cómo evoluciona la ciudad con la implantación de este nuevo tipo de cultura: se abren nuevos caminos para el arte y la innovación, **se dan oportunidades igualitarias a todos los ciudadanos que a su vez participan activamente en la construcción de una nueva sociedad.**

8.1. La cibercultura

Cibercultura es la cultura que está emergiendo del



uso del ordenador como instrumento para la comunicación, el entretenimiento y el mercado electrónico. Es la cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación como internet.

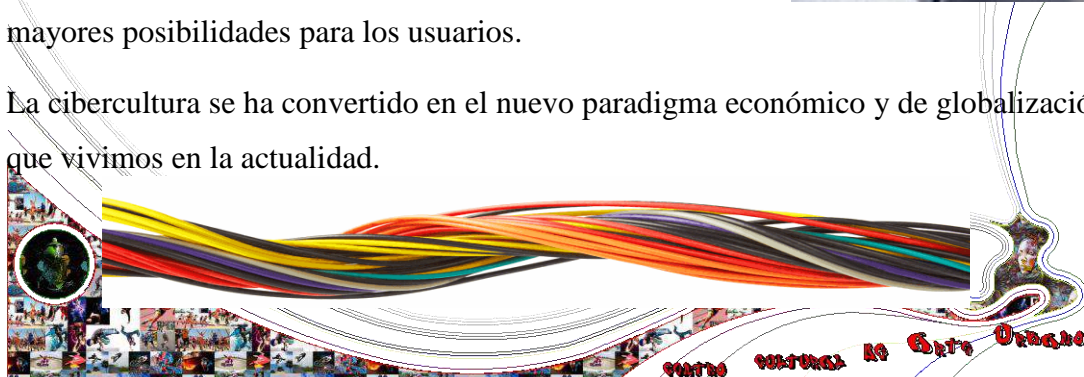
La cibercultura no puede funcionar hoy al margen del proceso de globalización puesto que las nuevas tecnologías que utilizamos para interactuar en el mundo virtual tienen una relación estrecha con el proceso de deslocalización y de mundialización de la cultura. Gracias al fenómeno de Internet todos podemos acceder a la cultura desde cualquier parte del mundo. A éste nuevo híbrido es al que llamamos cibercultura.

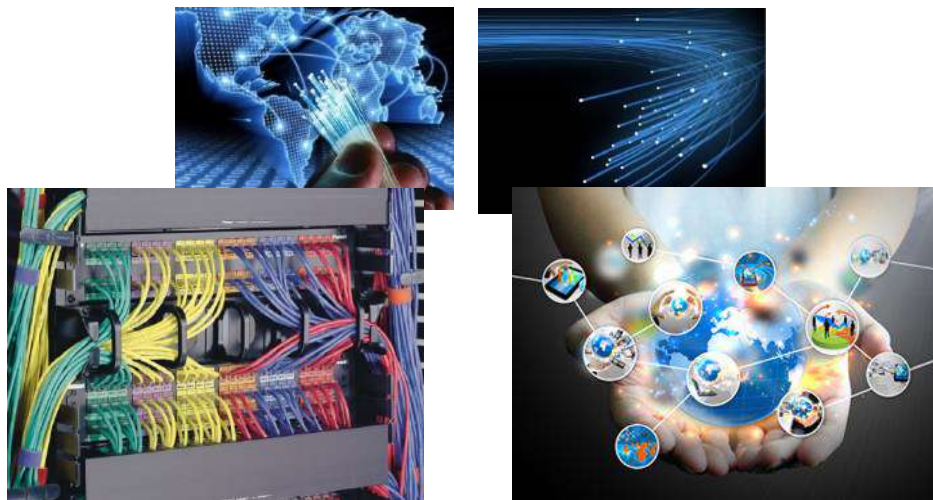
8.2. La globalización

La globalización debe entenderse como un concepto dinámico y muy relacionado con la comunicación. La cultura global no puede entenderse estáticamente, sino debe hacerse como un proceso dialéctico, un movimiento de relaciones sociales mundiales fundamentadas principalmente en procesos de comunicación entre culturas. Así, la cultura deja de configurarse como un movimiento autóctono e identitario y pasa a ser “nodos” en una red de relaciones mundiales.

La cibercultura en el contexto de la globalización, está conectada, es instantánea y siempre está interactuando de alguna manera con el fin de crear nuevos enlaces y mayores posibilidades para los usuarios.

La cibercultura se ha convertido en el nuevo paradigma económico y de globalización que vivimos en la actualidad.





9. Conceptualización de la temática

En muchas ocasiones nos engañamos pensando que arte y cultura son lo mismo, y que cualquier expresión cultural es una expresión artística, pero realmente no es así, arte y cultura no son lo mismo. El concepto de cultura y arte es muy ambiguo y puede crear confusión entre las personas, sería bueno aclarar esto para saber si como creadores y consumidores, no importa de la manifestación que sea, lo que estamos haciendo o consumiendo es arte o sencillamente estamos frente a una manifestación desde un punto de vista cultural.

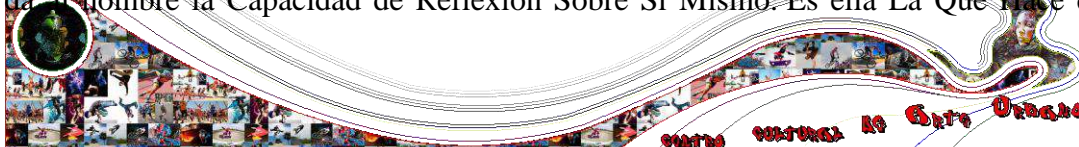
9.1. definición cultura y arte

- **La cultura.-** La cultura posee una serie de características: es aprendida, es inculcada y es adaptativa.

La cultura según rubro la UNESCO (1982).-

La cultura es el Conjunto de Rasgos Distintivos, Espirituales y Materiales, Intelectuales y afectivos Que caracterizan una sociedad o Un Grupo social.

Ella engloba, ADEMÁS de las Artes y las letras, los Modos de Vida, los Derechos Fundamentales del Ser Humano, los Sistemas de Valores y Las Creencias. La cultura da al hombre la Capacidad de Reflexión Sobre Sí Mismo. Es ella La Que Hace de



Nosotros Seres Humanos específicamente, racionales, Críticos y éticamente Comprometidos.

- **El arte.-** El arte es una forma de manifestación de la cultura; nace, se desarrolla, es parte constitutiva y llega a ser elemento representativo por excelencia de un contexto cultural.

9.2. Cultura urbana

"El verdadero arte urbano... el que adorna y enriquece a las ciudades, hoy en día gana más adeptos y seguidores. Esta nueva forma de expresión para comunicarse con la sociedad, con llamativos mensajes subversivos, críticas e ironía a la sociedad, invita a la lucha social, a la crítica política o, simplemente, a la reflexión.

Este nuevo arte moderno, de a poco se convierte en Cultura Urbana."

9.3. Subculturas urbana

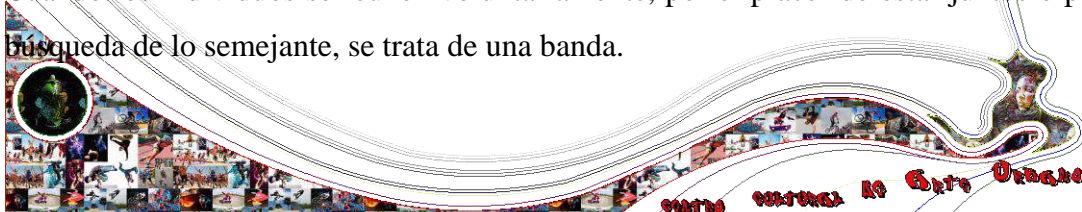
El término subcultura se usa en sociología, antropología y estudios culturales para definir a un grupo de personas con un conjunto distintivo de comportamientos y creencias que les diferencia de la cultura dominante de la que forman parte.

La subcultura puede formarse a partir de la edad, grupo étnico o género de sus miembros. Las cualidades que determinan que una subcultura aparezca pueden ser estéticas, políticas, sexuales o una combinación de ellas.

Las subculturas se definen a menudo por su oposición a los valores de la cultura dominante a la que pertenecen, aunque esta definición no es universalmente aceptada, ya que no siempre se produce una oposición entre la subcultura y la cultura de una manera radical.

9.3.1. Tribus urbanas

Tribus urbanas son aquellas pandillas, bandas callejeras o simplemente agrupaciones de jóvenes que visten de forma similar, poseen hábitos comunes y lugares de reunión. Cuando los individuos se reúnen voluntariamente, por el placer de estar juntos o por búsqueda de lo semejante, se trata de una banda.



Formar parte de una tribu urbana consiste en buscar en los congéneres modos de pensar y de sentir similares a los propios, compartiendo una cultura urbana, sin ser necesariamente conscientes de ello. El placer de pertenecer a una tribu urbana proviene de la suspensión de la exigencia de adaptarse a un universo adulto o social y a sus reglas de pensamiento y de conducta.

Las tribus urbanas autorizan actividades que están en los límites de las reglas morales y sociales: el juego, la bebida, el escándalo... Sin embargo, las actividades realizadas no son el objetivo esencial de la banda: el objetivo es el de estar juntos porque se es semejante.

9.3.2. Tribus urbanas clásicas

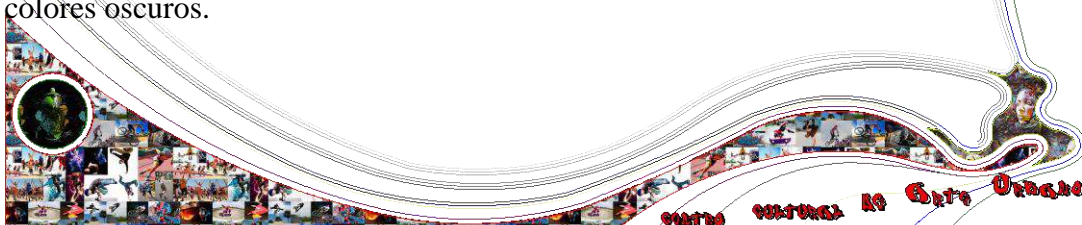
Son tribus urbanas clásicas, aquellas culturas urbanas que se empezaron a popularizar en el siglo XX, la mayoría de ellas a partir de los años 60 y 70. Durante todos estos años, han ido evolucionando y algunas se han transformado o han desaparecido, pero todas ellas conservan unos rasgos diferenciadores básicos que las hacen únicas.

9.3.2.1.1. Grunges / cultura grunge

Origen: Nace en la ciudad de Seattle a principios de los noventa como evolución del punk. La palabra grunge significa "mugre", hace referencia a una estética desaliñada y sucia en las distorsiones, en las voces y en el en look.



Atuendo característico: Visten camisetas a rayas (rojas y negras, verdes y negras...) o de grupos, pantalones vaqueros / Jeans, camisas escocesas y zapatillas Converse de colores oscuros.



Género musical preferido: El grunge es en sí mismo un género de música, sus grupos principales son Nirvana, Pearl Jam, Sonic Youth y Soundgarden. Últimamente han aparecido nuevos grupos que siguen el estilo (Silverchair en sus primeros discos, Bush...). También han nacido grupos españoles como Sperm.



Intereses y actividades: Sus intereses son la música principalmente y todo lo relacionado con ella.



Ideología: Se rebelan contra esta sociedad consumista, que se deja guiar por lo que la televisión les dice que haga, escuche, sea, piense, diga y vista.

Tendencias violentas: No suelen tener tendencias violentas.

9.3.2.1.2. Góticos / cultura gótica

- **Origen:** La cultura gótica surge en el Reino Unido a principios de los años 80 y posteriormente se fue extendiendo por varios países. El género musical surge a partir de una evolución inspirada por grupos de música punk de la época.

- **Los góticos se caracterizan por:** su estética siniestra, con ropa oscura, atracción por la noche, el género de terror / suspense, y sobre todo por sus preferencias musicales.



- **Presencia actual:** Según la temporada y el lugar, se puede ver a más o menos góticos, no obstante no es



arte cultura de este mundo

de las tribus más extendidas. Les suele gustar estar en sus bares propios, o a veces mezclados en zonas de bares con grupos heavys y punks.

- **Intereses y actividades:**

Los góticos muestran una especial atracción a todo lo relacionado con la muerte y el ocultismo. Les gusta el género de terror y de misterio, tanto en películas como en literatura.



- **Atuendo característico:**

Ropa negra, preferentemente de cuero, botas, piercings y piel pálida. Complementos del tipo brazaletes con pinchos, muñequeras, cadenas o rejillas. También



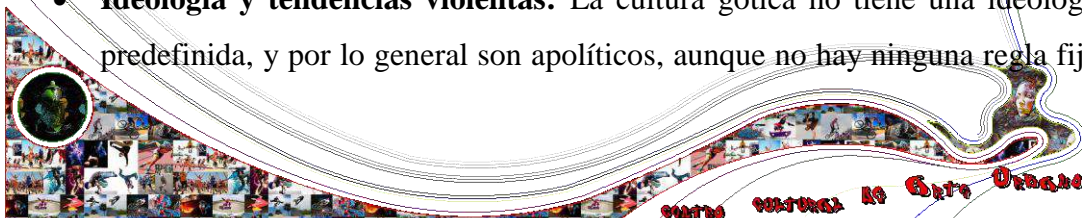
suelen llevar elementos religiosos como cruces, estrellas de cinco puntas, etc.

- **Género musical:** Su género más extendido se denomina rock gótico. No obstante, muchos de ellos también suelen escuchar otros géneros como el



heavy metal o ciertos grupos de rock.

- **Ideología y tendencias violentas:** La cultura gótica no tiene una ideología predefinida, y por lo general son apolíticos, aunque no hay ninguna regla fija.



Respecto a las tendencias violentas, a pesar de su indumentaria, en realidad es una cultura predominantemente pacífica.

9.3.2.1.3. Heavies / cultura heavy metal

- **Origen:** Se origina en Inglaterra, a principios de los setenta, como radicalización de la ideología hippie y conjunción entre su estética y la música rock dura. De aquí su nombre completo, Heavy metal, o sea, metal pesado, referencia a los intensos sonidos metálicos (eléctricos) producidos por los grupos musicales.
- **Presencia actual:** Se trata de una de las tribus originadas en el siglo XX más difundidas, aunque sería tal vez más correcto decir que es el estilo más difundido, sobre todo en las grandes ciudades. En general, se trata de la subcultura más intergeneracional que se conoce. Se encuentran entre los 15 y los 30 años principalmente.
- **Atuendo característico:** Ropa oscura, pelo largo, vaqueros ceñidos, cazadora de cuero con clavos y camisetas estampadas con ídolos musicales.



- **Género musical:** Heavy metal, en sus varias tendencias, pero, sobre todo, los grupos originales de los setenta, como por ejemplo, Zeppelin o Iron Butterfly. Muchos grupos españoles están presentes en este frente, procedentes de todas las latitudes nacionales.



Led



- **Intereses y Salidas de música y**



actividades:
fin de semana,
conciertos.

- **Ideología:** Antimilitarista y antiautoritaria, sobre todo como resistencia e insumisión. Se trata más que de un horizonte ideal y estético que de una práctica cotidiana.
- **Tendencias violentas:** Habitualmente escasas, canalizadas hacia la expresión musical reivindicativa.
- **Observaciones:** Se trata de una de las subculturas juveniles con más tradición y presencia en el escenario español. A pesar de un aire común que les confiere reconocibilidad general, el grupo se ha subdividido (y continúa haciéndolo) en varios subgrupos, con tendencia musical y look específicos.

Se encuentran entre los 15 y los 30 años principalmente. Son indiferentes políticamente.

Tienen poco respeto por la religión organizada y por las instituciones. Iconografía blasfema. Ofendiendo muchas veces a Cristo y a la iglesia.



- **Clases de música metal**

Trash metal: Política y sociedad, algunas hablan de satanismo.

Power metal: Mitología, guerreros y fantasía.

Death metal: Letras demasiado violentas. Habla de sacrificios y asesinatos.

Black metal: Satanismo y anti-cristianismo.

9.3.2.1.4. Hippies / cultura hippie

- **Origen:** Surgen en los años 60 influidos por las injusticias de la guerra de Vietnam. Posteriormente, la cultura hippie supuso una gran influencia para toda una generación de jóvenes, y sirvió de inspiración a muchas otras tribus urbanas.
- **Atuendo característico:** Se dejan largas melenas y llevan ropa llamativa con colores intensos. Ponchos, cintas de pelo de colores, bolsos de tela, parches...



- **Ideología:** Huyen de la violencia y proclaman la paz en el mundo y el amor entre las personas con el pensamiento de que todos somos iguales. No les gusta la política y se podría decir que tienen ideas anarquistas.
- **Intereses y actividades:** Quieren vivir la vida intensamente. Para ello muchos acabaron recurriendo a los placeres corporales y las drogas, aunque ese no sea el verdadero fin de la cultura hippie.



- **Tendencias musicales:** Les gusta el rock, pop... y expresan a través de sus canciones sus protestas y su inconformidad con el mundo (canciones protesta). En 1969, se celebró el festival de Woodstock al que fueron más de 300.000 jóvenes y que duró 3 días.



- **Evolución de grupo:** Actualmente es una tribu prácticamente extinta pero que ha conseguido dejar impregnadas en gran parte de la sociedad actual sus ideas antimilitaristas y revolucionarias.

"La gente va y viene pero las ideas permanecen"

9.3.2.1.5. Mods / cultura mod

- **Origen:** Londres, primeros años sesenta, ambientes pequeño burgueses, como reinterpretación del estilo "moderno" de los cuarenta y cincuenta, sobre todo norteamericano (Mod=contracción de Modernist). Es una tribu que ocupó la escena inglesa e internacional durante muchos años, y la matriz de muchas tribus sucesivas.
- **Año de aparición en España:** Finales de los años setenta.
- **Atuendo característico:** Aspecto ordenado y un tanto rebuscado, gomina y cortes años cincuenta, vestimenta cuidada y pulcra, líneas rectas y complementos old styling. Diseño barato, trajes y vestidos de colores grises y negros, con pocos toques de color.



- **Objeto fetiche:** moto Lambretta, posiblemente original de los años sesenta.

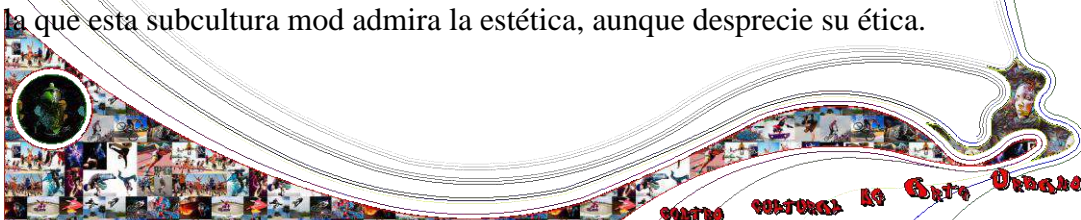


- **Género musical preferido:** Conjuntos anglosajones, viejos (Beatles, Doors, etc.) y/o nuevos. Rock blando. Soul y melódico: Marvin Gaye.



- **Intereses y actividades:** No específicos, salvo los scooters y la ropa de vestir. Actividad básica de revival.
- **Ideología:** Moderadamente progresista, visión esteticista del mundo, individualismo latente
- **Tendencias violentas:** Prácticamente inexistentes, a pesar del mito de sus belicosos orígenes londinenses.
- **Evolución del grupo:** Después de una franca decadencia en la que había caído en los últimos años, se volvió a poner de moda a finales de los 90. Posteriormente, en la primera década de los 2000 volvió a decrecer su número.

Es un grupo que no presenta, en sí, una gran vinculación específica con la violencia y la conflictividad, a pesar de sus belicosos orígenes ingleses. Hoy día se muestra activo sobre todo mediante su postura estética y su consecuente protagonismo en la actual cultura juvenil de la imagen. Esa estética resurge cíclicamente en el panorama urbano, ofreciendo cada vez una reinterpretación del espíritu original con variantes que la actualizan. El poder de atracción de su estilo Made in England se nota incluso en los frecuentes contactos con la subcultura skin, que aprecia su "autenticidad" y de la que esta subcultura mod admira la estética, aunque desprecie su ética.



Beben cerveza de marca y van a bares de diseño. Siguen la música de los 60 y admiran a Tony Perkins. Trabajan con buenos sueldos. Triunfaron en Barcelona a partir del 1980. Escuchan a Small Faces, Pretty Things, Beatles y Rolling Stones. Llevan el pelo corto. Esta subcultura nació en los años 60 en Gran Bretaña

9.3.2.1.6. Punks / cultura punk

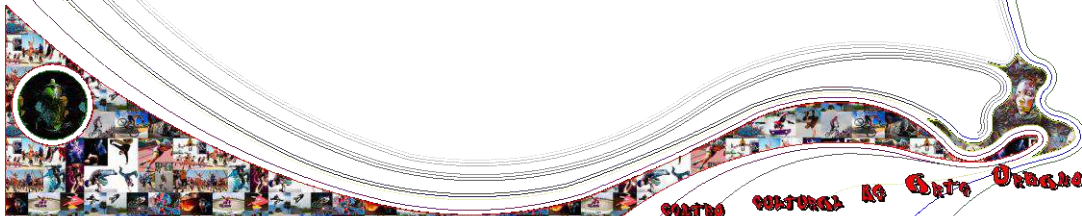
- **Origen:** Los punks nacen en Inglaterra entre 1976 y 1977 como oposición a la decadencia de la cultura del momento.
- **Presencia actual:** No son muchos, pero los que hay suelen ser bastante radicales. Suelen reunirse en zonas y bares propios, a veces se mezclan con skins, heavies y góticos, aunque no tienen por qué llevarse bien con ellos forzosamente.



- **Atuendo característico:** Son fácilmente distinguibles, crestas de colores llamativos, campera de cuero, varios aros en sus orejas, tatuajes, pulseras de pinchos y botas militares. Suelen llevar camisetas y sudaderas negras, con gorra y se algún grupo de música o con algún lema social. Pueden llevar chaquetas o bombers, a las que pegan parches o pintan con rotulador lemas y símbolos (anarquía, okupa, estrella socialista, hoz y martillo...).



- **Género musical:** Como es obvio, escuchan música punk. En el mundo el grupo más representativo es Sex Pistols y en la Argentina, Ataque 77.





- **Ideología:** En su mayoría, tienen ideas contrarias a las reglas establecidas. Muchos son anticapitalistas y anarquistas, y apoyan los movimientos okupa, antimilitarista, antifascista, antiimperialista y vegetariano.
- **Tendencias violentas:** Hace unos años tenían fama de ser bastante violentos, aunque no es cierto que todos lo sean. Sus enemigos eran los neonazis, fachas y pijos con los que originaban numerosas peleas callejeras durante los años 90. En la actualidad su enfado suele estar dirigido sobre todo contra los políticos, banqueros y clases dominantes.

9.3.2.1.7. Raperos / cultura hip-hop

- **Origen:** Los raperos son jóvenes a los que les gusta el género musical del rap y el hip-hop. Su origen se retorna a los años 70, cuando surge el rap en los barrios pobres de Nueva York. En su inicio, los raperos eran en su mayoría jóvenes de raza negra. Lo más relevante de esta cultura, es que junto con su música, difundían un mensaje contra las injusticias del sistema, convirtiendo al rap/hip-hop en un modo de vida que, desde sus orígenes a la actualidad, ha ido captando cada vez más adeptos.
- **Situación actual:** Con el paso del tiempo, el rap se han ido popularizando, dejando de ser propio de los barrios pobres de EEUU hasta estar presente en prácticamente todo el mundo.

La música rap se ha caracterizado siempre por su fuerte mensaje reivindicativo, a pesar de que con el tiempo y su expansión, hayan salido algunos autores más comerciales cuyo propósito ya no es tanto el hacer música con mensaje, sino el hacerse famoso.



El punto álgido de esta cultura urbana fue a finales de los años 90. A pesar de ello, durante el siglo XXI el género del rap sigue pegando fuerte.

- **Características:** Hay varias actividades asociadas habitualmente a los raperos: el estilo de baile break dance, el skate board, los grafitis, y por supuesto, el cantar (MCs) o escuchar música Hip-hop.



- **Forma de vestir:** Los raperos visten habitualmente con ropa ancha, zapatillas y gorra. Suelen llevar complementos como pulseras, collares o pañuelos.





“Por encima de todo, son cronistas sociales por naturaleza.”

9.3.2.1.8. Rastas / cultura rastafari

- **Origen:** Las rastas son un tipo de peinado proveniente de África que llevaban los rastafaris originales y representaban las melenas de un león. La cultura rastafari surge en la década de 1930 en Jamaica. El movimiento social y espiritual se creó entre clases sociales marginales, muchos de ellos descendientes de esclavos negros que querían volver al África de sus antepasados. En sus creencias, se decía que Haile Selassie, o Ras (una encarnación de Yahveh según ellos) los llevaría a la tierra prometida, a la cual llamaban Monte de Zion.

Durante esa época, los rastafaris eran población negra de barrios marginales con marcadas tendencias religiosas. No obstante, lo que nos ha llegado hasta nuestros días es sobre todo su filosofía y su manera anti-materialista de ver las cosas.

- **Atuendo característico:** Actualmente, los "rastas" son jóvenes sin vinculación con los orígenes del movimiento rastafari. Estos jóvenes visten de forma despreocupada, llevan pelo largo, peinado con rastas (dreadlocks), gorros, ropa ancha y complementos con los colores de la bandera de Etiopía.



- **Género musical preferido:** Una de las razones de la popularización de los rastafaris, es el género musical del reggae. Este género surge en los años 60 en Jamaica y sigue un ritmo lento y acompasado. Su representante más famoso es Bob Marley.



Existen diversos subgéneros derivados del reggae como el dance hall, el reggae fusión o incluso el rap e hip-hop. De todas formas, la cultura rasta ha cambiado mucho desde sus orígenes hasta hoy en día, hasta tal punto que no existe casi relación entre los inicios y la actualidad. Hoy podemos encontrar algunos grupos fieles a las ideas originales que las han adaptado a nuestros días, y otros que han aprovechado el tirón para hacer música comercial y carente de mensaje.

- **Intereses y actividades:** En la cultura original rastafari de los años 30 se ponía énfasis en la espiritualidad y el rechazo al materialismo. Se hacía hincapié en la necesidad de unidad y solidaridad entre la comunidad negra y se luchaba contra el poder establecido.

Los rastafaris originales rechazan el alcohol por considerarlo la destrucción del ser humano, y consideran fumar marihuana como un acto saludable.

Los rastas de la actualidad, tienen una filosofía anti materialista inspirada en la de los rastafaris originales, sin embargo el movimiento religioso original no se ha conservado.





9.3.2.1.9. Rockeros / cultura del rock

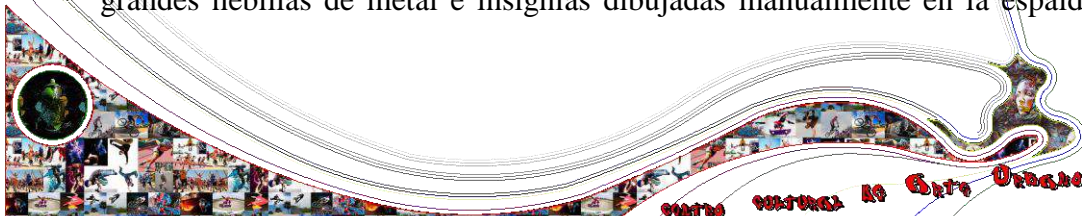
- **Origen:** El origen de los rockeros viene directamente de los teddy boys ingleses que había en los años 50s, la mayoría de esos teddy boys adolescentes de los 50s se fueron a cumplir con su servicio militar, y a la vuelta, ya un poco más mayorcitos, cambiaron su estética de levita y zapatos de suela de crepé, por pantalones y cazadora de cuero, imitando la estética utilizada por Marlon Brando en la película "El Salvaje (The Wild One)" la cual es una película de culto entre los rockeros. La estética cambió, pero su pasión por el rock and roll perduró.



- **Presencia actual:** Numerosa, aunque con muchos elementos superpuestos de varias tribus originales, y con varias tendencias. Presentes en determinados bares y discotecas del centro y de los barrios populares, la mayoría de las veces frecuentados por ellos de forma exclusiva.



- **Atuendo característico:** Tupé y patillas, cazadoras cortas y tejanos con grandes hebillas de metal e insignias dibujadas manualmente en la espalda;



botas camperas con punteras muy extremadas. Mujeres con cabello teñido, vestido con cancanes, vaqueros con dobladillo, o faldas de tubo.



- **Género musical preferido:** Rock & roll clásico, americano o inglés, Rockabilly, Rhythm & blues, doo wop, surf.
- **Intereses y actividades:** Su interés por el & roll, casi obsesivo, lo vuelve un grupo lista y un tanto nostálgico, con poco margen para la renovación. No se caracteriza por otras actividades específicas, salvo la recreación de los fines de semana y la pasión hacia el universo norteamericano de los cincuenta. La moto es el medio de transporte por excelencia y también el objeto fetiche del rocker.
- **Ideología:** Tradicionalista y rebelde, individualista y "endogámico".
- **Tendencias violentas:** El enfrentamiento como los mods es pura mitología del pasado. Su belicosidad es, sobre todo, un hecho de estilo, lo que no quita que pueda manifestarse (y de hecho se manifiesta) en la práctica social, aunque todo se limite a broncas ocasionales, en las que el alcohol desempeña un papel significativo.
- **Evolución del grupo:** Estacionaria, ligeramente a la baja, después de un auge bastante significativo a finales de los ochenta.



Rock
reviva

9.3.2.1.10. Ska / cultura ska

- **Origen:** El estilo de música Ska nace en Jamaica en los años 50 y se populariza en los 60 como mezcla de varios estilos de la época, luego va evolucionando y haciéndose cada vez más rápido y pegadizo.



Aunque mucha gente cree que primero fue el reggae, la realidad es que el ska es el padre del reggae y de todos los ritmos comerciales que se oían en la isla y que después se exportaron a Inglaterra. Una curiosidad: se cuenta que, en los 60, el reggae entró en las discotecas jamaicanas porque el ska era un ritmo demasiado frenético y rápido que cansaba a los clientes, que no aguantaban bailando toda la noche, y por tanto, no consumían durante toda la noche.

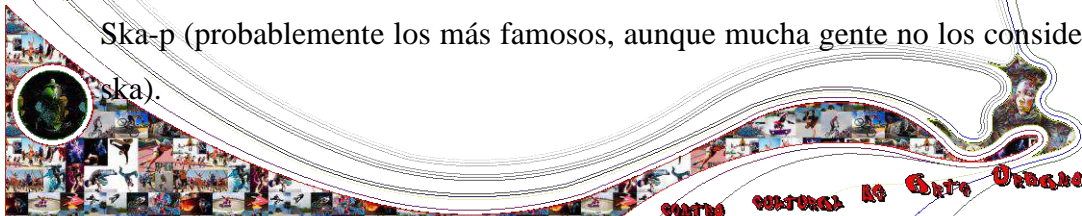
- **Presencia actual:** En la actualidad tanto la música ska como la gente que la escucha, ha variado mucho con respecto a sus orígenes. Hoy en día muchos de los grupos de música ska ofrecen letras reivindicativas, en muchos casos entre el límite del reggae y el punk.



- **Atuendo característico:** Llevan ropa de cuadros blancos y negros, chapas y tirantes. También pueden ir trajes y ropa elegante, que combinan con las prendas citadas antes.



- **Género musical:** La música ska ha evolucionado mucho. En los últimos años se ha comercializado más y se ha llegado a extender a gran parte de la sociedad. Algunos grupos de música ska en España pueden ser Skalarriak y Ska-p (probablemente los más famosos, aunque mucha gente no los considera ska).





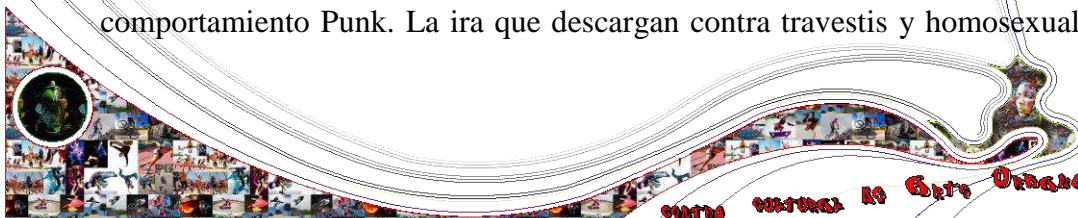
- **Ideología:** Actualmente la gente que escucha este tipo de grupos, suelen ser de izquierdas o anarquistas, aunque la tribu en sí no tiene una ideología determinada.
- **Tendencias violentas:** No hay una tendencia general. Como rasgo identificativo, a la hora de bailar hacen "pogo", que son círculos de gente saltando y chocándose enérgicamente. Esta forma de bailar, aunque a primera vista pueda parecer agresiva, en realidad no entraña ningún peligro.

9.3.2.1.11. Skin heads / cultura skin (cabezas rapadas)

- **Origen:** Fueron los skins antisistema, sin ideología determinada, los primeros que aparecieron. Los partidos ultraderechistas consiguieron que algunos de estos se unieran a ellos y pusieron la fama de que skin=nazi. La reacción fueron los red skin, Sharps y otros muchos grupos antifascistas dejando a esta tribu totalmente politizada tanto por la derecha como por la izquierda.
- **Atuendo característico:** pelo rapado, indumentaria pseudo militar, botas, pantalones vaqueros ajustados, "bombers"...



- **Género** musical preferido: Punk y Oi! Hay grupos de música tanto apolíticos como anarquistas o neonazis.
- **Ideología:** Se basa en intentar destruir el estado, además, en el caso de los neonazis se fundamenta en la limpieza y la higiene, el otro polo del comportamiento Punk. La ira que descargan contra travestis y homosexuales



no es sino otra forma de limpieza, en el terreno sexual, o racial tratándose judíos, negros, etc.

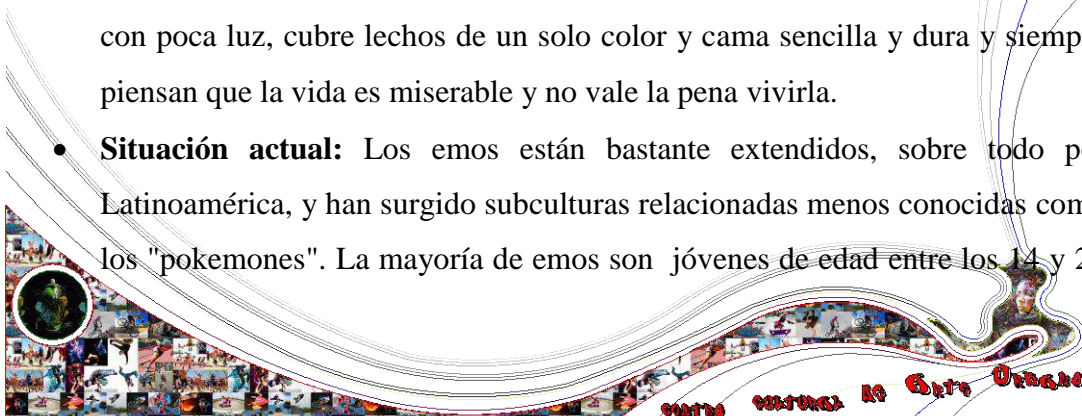
- **Tendencias violentas:** Algunos son pacíficos, pero otros a menudo tienen peleas entre ellos o contra cualquier persona que se encuentren y que no piense como ellos.
- **Evolución del grupo:** Había más en los años 90 que en la actualidad, a finales de 2010 este grupo había menguado considerablemente, aunque siguen presentes en muchas ciudades.
- Consumen cerveza y van en grupos grandes siempre preparados para cualquier pelea, algunos con sprays para poner frases y emblemas en las paredes.

9.3.2.2. Tribus urbanas contemporáneas

Las tribus o culturas urbanas modernas son las que han aparecido recientemente, desde principios del siglo XXI. Se diferencian de las tribus urbanas clásicas en que su evolución y popularización ha sido mucho más rápida debido a la era de Internet

9.3.2.2.1. Emos / cultura emo

- **Origen:** La palabra "emo" viene de Emocional hardcore music. La cultura emo se popularizó en la primera década de los años 2000, a pesar de ello, el inicio de los emos nace en los años 80 como un estilo musical derivado del punk hardcore americano. Actualmente su música es más comercial y su representante más conocido es My chemical romance y Green Day (aunque mucha gente no sitúa a este grupo como emo).
- Son la corriente más joven agrupa jóvenes entre 12 y 19 años, llevan una vida deprimente y si sentido con tendencias suicidas, les gusta tener habitaciones con poca luz, cubre lechos de un solo color y cama sencilla y dura y siempre piensan que la vida es miserable y no vale la pena vivirla.
- **Situación actual:** Los emos están bastante extendidos, sobre todo por Latinoamérica, y han surgido subculturas relacionadas menos conocidas como los "pokemones". La mayoría de emos son jóvenes de edad entre los 14 y 20



años. Muchos de ellos tienen una visión negativa o dramática de la vida y suelen mostrarse al mundo como pesimistas y víctimas de una sociedad creada pensando más en el capital y en los intereses privados que se olvida de las personas y sus verdaderas necesidades.

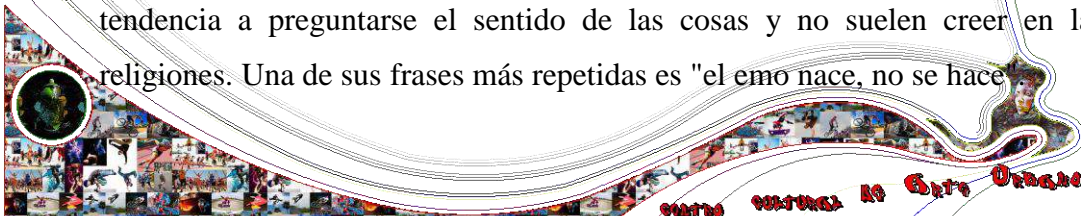


Tanto los emos como los pokemones han dado mucho que hablar, dado que aunque son gente pacífica, han tenido detractores que les tachaban de superficiales y de seguir modas, lo cual en varias ocasiones ha generado peleas o rechazo social hacia esta cultura urbana.

- **Atuendo característico:** Peinado engominado cubriendo parte de la cara, ropa oscura, piercings, zapatillas Converse, muñequeras, chapas, sudaderas con capucha, camisetas ajustadas (generalmente negras) y calzoncillos a la vista.



- **Intereses y actividades:** Son mentes inconformistas y generalmente pesimistas. Se preocupan mucho por su apariencia y se declaran en contra de las modas (aunque paradójicamente ser emo está de moda), suelen tener tendencia a preguntarse el sentido de las cosas y no suelen creer en las religiones. Una de sus frases más repetidas es "el emo nace, no se hace".



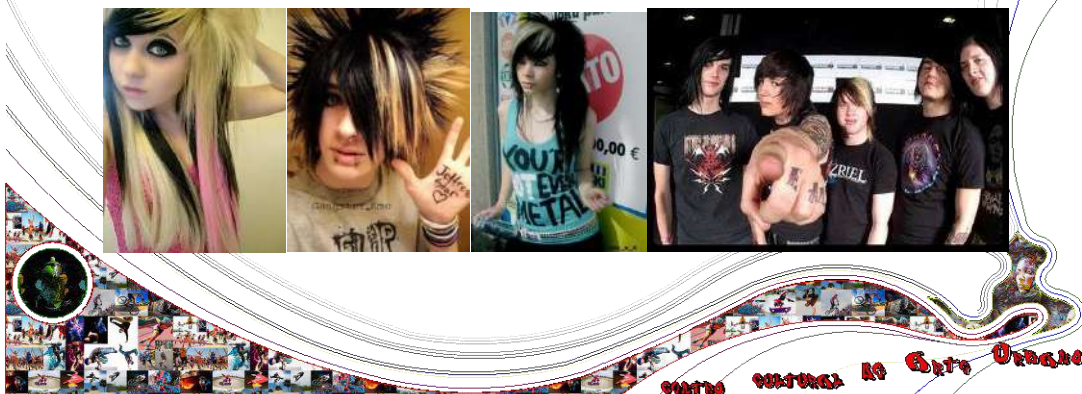


Grupos musicales: A día de hoy los grupos emos más conocidos son My chemical romance, Blink 182, All american reject, Silverstein, Panic! at the disco, etc.



9.3.2.2.2. Pokemones

- **Origen:** Cultura similar a la de los emos, aunque basada más en la estética y con una visión de la vida más positiva. Los pokemones surgieron en Chile en torno a los años 2006-2008, junto a los emos, están bastante extendidos sobre todo por América latina. Generalmente son conocidos como "pokemones", aunque antes de popularizarse este nombre se solían llamar de otras formas distintas como por ejemplo "HxCitos".
- **Atuendo característico:** Al ser una tribu derivada de los emos, visten prácticamente igual. Su principal diferencia es que llevan ropa más colorida, con pantalones chillones y complementos de colores vivos.



Los pokemones heredan gran parte de sus ideas de los emos, diferenciándose de estos en que ven la vida desde un punto de vista más positivo. En el artículo sobre los emos se trata el tema con más profundidad.

9.3.2.2.3. Tribus urbanas virtuales

Son consecuencia de los grupos humanos que usan Internet como vínculo y espacio principal de comunicación de sus actividades sociales urbanas. Ahora en un nivel superior y organizado las redes sociales y algunas webs en Internet son tecnológicamente más eficaces y organizadas para agruparse y relacionarse con otros jóvenes.

Grupos que comparten Culturas Urbanas Virtuales son:

9.3.2.2.4. Los bikers (bicicleta), los skaters(tabla o monopatín) y los rollers (patines)

Son adolescentes y jóvenes amantes del riesgo, de los deportes extremos.

Estos jóvenes tienen en su cuenta varios accidentes serios causados por las piruetas que realizan en rampas, barandas, escaleras y andenes de la calle con sus bicicletas, patinetas o monopatines.

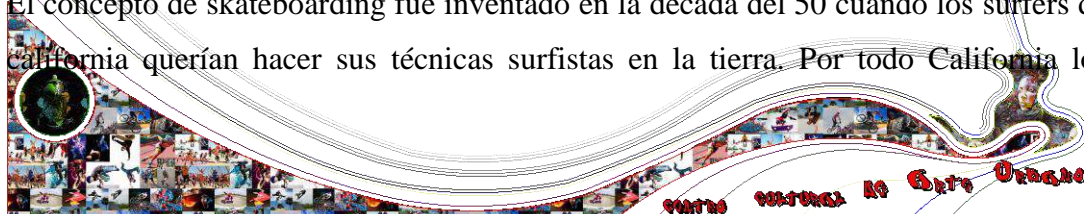
Estos grupos aunque comparten la pasión por los deportes extremos, son exclusivistas, no se llevan bien entre si y muchas veces tienen disputas callejeras en las cuales aún se pegan con los mismos objetos que hacen deporte.

- ✓ Pantalones largos para evitar rasguños.
- ✓ Anchos para mayor movilidad
- ✓ Camisetas negras con el nombre de su grupo favorito.
- ✓ Gorras, Tennis, Busos con capota.

9.3.2.2.4.1. Skaters

El Skater está relacionado con la cultura callejera

El concepto de skateboarding fue inventado en la década del 50 cuando los surfers de California querían hacer sus técnicas surfistas en la tierra. Por todo California los



surfers comenzaron a hacer sus propios "land Surfboards" (Tablas de surf de tierra) agregando a tablas las ruedas de patines. Estos surfers se tiraban por bajadas e iban haciendo sus movimientos mientras descendían. Pero esta idea fue dolorosa.

Estos skates primitivos no proveían de la suficiente movilidad y muchos surfers se hirieron mientras experimentaban el nuevo deporte.

Un día, un joven llamado Alan Gelfand revoluciono el Skateboarding. Lo que hizo es mientras andaba golpeo la cola del skate contra el suelo, causando que la parte delantera se levantara, luego salto con la tabla unas 5 pulgadas sobre el suelo. Esta técnica luego pasaría a llamarse "Ollie". Eso fue lo que marco la diferencia entre land surfing y skateboarding, un nuevo deporte había nacido.

Ahora que se podía despegar el skate del suelo todo un nuevo mundo de movimientos esperaba a ser descubierto. Por todos los lugares de EEUU los niños construían sus propias tablas. El Skateboarding se convirtió en un deporte de descubrimiento. Un viejo hombre de negocios vio el potencial de mercado que había detrás del skateboarding e invirtió en él; ahora estos chicos podían comprar sus tablas t no tener que construirlas ellos mismos. El mercado exploto y se convirtió en una industria.

Las tablas tuvieron también su evolución, al principio eran pedazos de tabla sin levantes, más adelante las tablas se harían en forma rectangular con los dos lados más pequeños redondeados y se hizo los levantes para ayudar a los skaters a hacer el Ollie. Más adelante se le coloco el Griptape o lija. Luego se le cambiaría el material a la tabla y se le pondría varias capas de madera para aumentar su resistencia y durabilidad. Las ruedas evolucionaron desde ruedas de rollers metálicos a ruedas de goma y finalmente de "urethane" que es más barato, suave, fácil de producir y más liviano.

- **Le skateboarding:** es ahora unos de los mercados que está creciendo más rápidamente dentro del marco deportivo cada año se gasta más de 350 millones de dólares en productos como tablas, ruedas, ropa, protecciones etc...



Skateparks se abren por todo el mundo y finalmente el skate está a la altura de su popularidad.

Los skaters ven este deporte como la actividad perfecta. Cualquier persona de cualquier credo raza religión edad puede practicarlo.

Otra ventaja del skate es que lo puedes hacer en cualquier lado en un garaje, la calle, las plazas etc... El skate exige una determinación, te ayuda a ponerte metas y como lograrlas, no importa cuán duro caigas siempre te pondrás de pie y te subirás nuevamente a esa tabla con cuatro ruedas.

Debido a sus movimientos y la velocidad con que los ejecutan van produciendo las tensiones que construyen y limitan su espacio, debido a esto los skaters se vuelven herméticos hacia el resto, y son observados desde lejos sin interactuar con el resto de la población.



9.3.2.2.4.2. Bikers





9.3.2.2.4.3. Rollers





9.3.2.2.5. Los floggers

Se conoce como Flogger a una moda adolescente originaria de Argentina, que está estrechamente relacionada con Fotolog, un sitio web donde se postean fotos y comentarios. Surgida del estilo glam, se ha vuelto muy popular entre los jóvenes, para convertirse en casi un hábito o forma de vida

- **Estilo:** El estilo se compone principalmente por pantalones chupines de colores llamativos (apretados jeans o joggings), remeras amplias con cuello en V con colores fluorescentes o no. Los floggers usan como zapatilla las deportivas de lona o las Converse, el peinado que los distingue es semi-largo en los varones, y un flequillo en ambos géneros el cual tapa parcialmente o por completo los ojos. Se conoce como floggers a los jóvenes seguidores y amantes de esta moda. Algunas características de los floggers es su gusto por la moda y por marcas reconocidas. También son conocidos por utilizar tiradores y chupines con cintura



alta, que es lo último en moda de los floggers ya que utilizan la misma ropa que se usaba en otras épocas.



- **Música:** Entre los gustos de estos adolescentes, se encuentra la música electrónica, principalmente techno, sobre la cual han desarrollado una peculiar manera de bailarla llamada Electro. Los movimientos, consisten en extender rápidamente una pierna, golpeando el suelo con el talón, y señalando la otra pierna hacia atrás y, a continuación, cambiar rápidamente la posición de las piernas
- **Críticas De La Sociedad:** El hecho de ser o considerarse un flogger ha sido criticado desde algunos sectores sociales haciendo hincapié en la sobreexposición de los adolescentes, señalando la particularidad de la publicación de fotos sugerentes, o en algunos casos escasas de ropa, ya que Fotolog no presenta un filtro para su protección, ni requiere una edad mínima para su registración. Sin embargo, si bien existe la posibilidad de postear ese material, es poco frecuente, ya que tales fotos son borradas por parte de los administradores del sitio y suelen causar el cierre del flog.

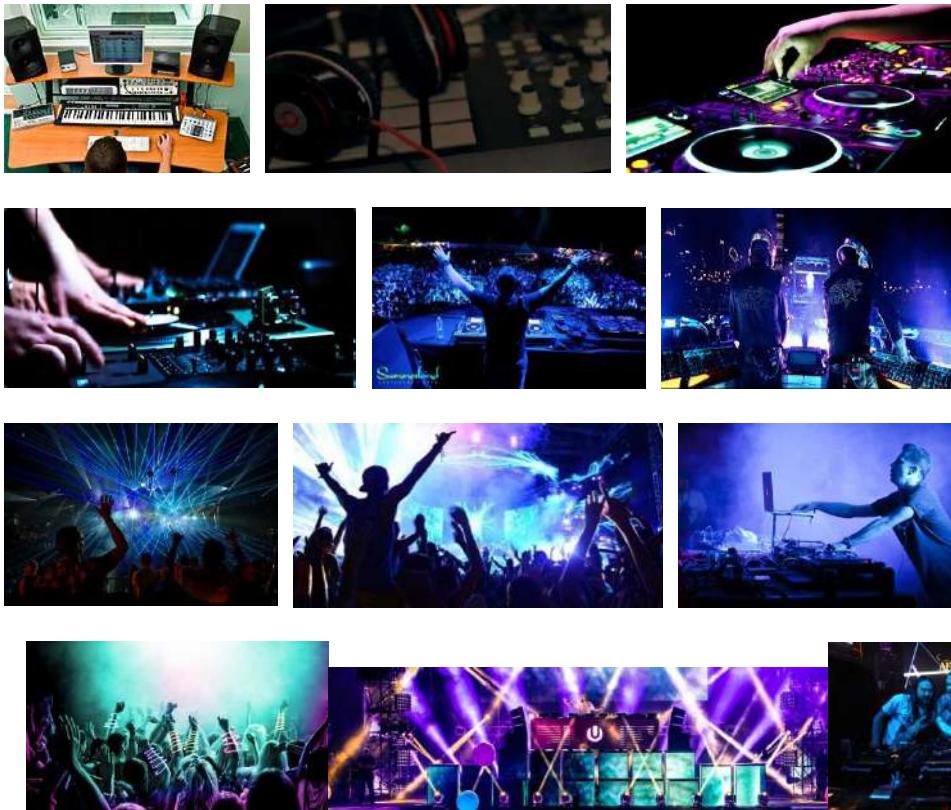
El fenómeno también es criticado por poder resultar tendiente a la frivolidad y superficialidad. Los floggers suelen ser catalogados como estereotipados y seguir un patrón común de conducta y estilo, por lo cual suelen ser motivo de burla o rechazo por parte de otras tribus urbanas, principalmente desde los Cumbieros, como también de los Metaleros



9.4. Cultura electro digital

9.4.1. Música electrónica

Se denomina música electrónica en general a aquella música interpretada por medio de aparatos electrónicos. Este concepto también incluye la música creada con cintas magnetofónicas, la música electrónica en vivo (creada en tiempo real con sintetizadores y otros equipos electrónicos), la música concreta (creada a partir de sonidos grabados y luego modificados) y la música que combina las anteriores.



9.4.2. Tipos de música electrónica

Break beat: El breakbeat (también denominado breakbeats o breaks) es una técnica de creación musical que se compone de un break, una porción de canción escogida por sus características rítmicas expresivas, que se combina formando un beat, que el disk jockey repite de forma rítmica creando una instrumental. Hay artistas como: The Prodigy, Hybird, ILS, Evil nine, The crystal Method, Adam Freeland, Freestylers, Phoenix Djs.



Electro: El electro es un género musical de música electrónica practicado a comienzos de los años 80, uno de los artistas de electro europeo más conocidos es Danny Wolfers o Legowelt.

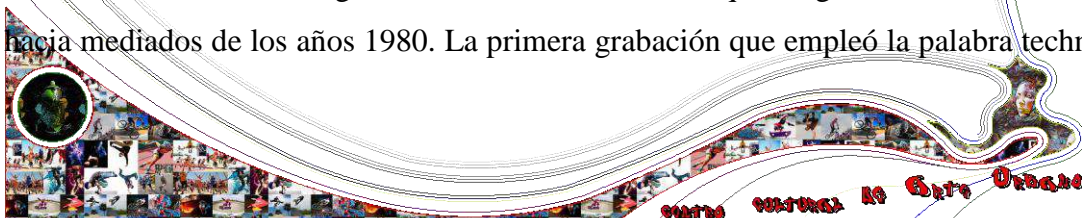
House: es un género musical que surgió por primera vez a finales de la década de los 80's. Es un subgénero de la música house, que combina elementos del Acid House y música ambiental. Las melodías del género ambient house tiene la típica característica de encontrarse en una atmósfera de estilo. El ambiente de las melodías del ambient house en general carece de un centro diatónico y tiene la característica de tener mucha tonalidad larga con acordes sintetizados

Trance: El trance es un género de la música electrónica, compuesto por sonidos sintéticos, acordes largos con progresión larga, atmósferas envolventes, arpeggios, en ocasiones sonidos ácidos, base rítmica de percusión, graves redondos y melodías muy elaboradas.

Minimal: Es una variante de la música electrónica Techno. Es un sonido basado principalmente en las percusiones, con cambios sutiles en los ritmos y en sonidos experimentales. Como su nombre indica, este género es fruto de la escuela del minimalismo como consecuencia de la experimentalidad de los sonidos que crean las estructuras. Posteriormente, fueron reducidos los BPM de sus bases musicales junto a inyecciones de Groove (por parte de Herbert y Steve Bug, por ejemplo).

Schranz: El Schranz es un estilo de música electrónica derivado del Hard Techno, Hardcore e Industrial down. La primera persona en definir dicho estilo fue Chris Liebing (Alemania). Todo empieza en 1995 cuando Chris y un amigo suyo empacan los primeros vinilos que se llegaría a vender en su entonces recién inaugurada Disquería en Fráncfort, clasificándolos cada uno con un nombre improvisado. Una de esas cajas contenía vinilos de Techno, el cual fue llamado & quot; Schranzy & quot;. Luego, el término se acortaría en & quot; Schranz & quot;.

Techno: El techno es un género de música electrónica que surgió en Detroit, EEUU, hacia mediados de los años 1980. La primera grabación que empleó la palabra techno



como referencia a un género musical data de 1988. En la actualidad existen multitud de estilos de techno, si bien está generalmente aceptado que el origen del género se encuentra en el detroit techno y en sus precursores.

9.5. Arte urbano

El arte urbano o arte callejero (Street art en inglés) describe todo el arte expresado en la calle y engloba tanto al graffiti como a otras formas diversas de expresión artística, como por ejemplo las “esculturas vivientes”. El arte urbano o Street art describe todo el arte desarrollado en la calle, normalmente de manera ilegal. Esto incluiría tanto el graffiti como a otras formas diversas de intervención artística en la calle.

El arte urbano nace en las grandes ciudades: Nueva York, Barcelona, Berlín, México, Londres...y es también en las grandes ciudades donde se crean las subculturas del reciclaje.

En el arte urbano, por ejemplo, se reciclan escenarios y entornos y el artista, bajo una mirada irónica o subversiva pero colorista, interviene ese espacio público con el objetivo de sorprender a los espectadores con llamativos mensajes, cuyo contenido encierra, generalmente, una crítica política o social que suele invitar a la reflexión.

Origen: El arte urbano no es reciente, grupos romanos que estaban inconformes con los excesos del imperio, dibujaban figuras obscenas con los nombres de los emperadores, con sus esposas y/o amantes, con el fin de ridiculizarlos. También sectas religiosas y grupos marginados marcaban las paredes y espacios públicos con diferentes símbolos para poder comunicarse entre ellos.

A partir de los años 90, dejó de ser clandestino ya que muchos artistas empezaron a usar espacios públicos como lienzo para expresar su radicalidad con técnicas definidas como plantillas, los posters, pegatinas, otras técnicas y códigos.

El arte urbano ha trascendido y se ha convertido en un movimiento artístico organizado a nivel mundial con revistas y páginas web especializadas. En la



actualidad existen diversos proyectos de arte anónimo que han invadido las calles de grandes ciudades como Barcelona, Ámsterdam, Londres y New York.

Este arte ofrece diversas propuestas al público manifestando las expresiones e ideas de los artistas sin necesidad de circunscribirse a una conservadora galería de arte. Los proyecta al peatón al conductor, al niño, al adolescente, a la madre, al mundo.

Se pueden clasificar en:

- ✓ Graffiti
- ✓ Performances
- ✓ Dibujo
- ✓ Pintura
- ✓ Escultura
- ✓ Fotografía
- ✓ Proyecto de cortometraje
- ✓ Música

9.6. El grafiti.

Art graffiti: Extraído de la música de las calles americana "hip-hop" de los 70s y 80s. Los que trabajan en este género se llaman a sí mismos "escritores". Consiste en que el nombre del artista puede estar plasmado en tres distintas formas:

- ✓ **Tag:** Escrito en un estilo único y personalizado utilizando un color, también puede entenderse como la firma del "escritor",

Un tag o tager ("etiqueta") prácticamente es una firma o un acrónimo de una persona o un grupo de personas, generalmente Crews. Para los tags con el nombre de la Crew se suelen utilizar abreviaturas o simplemente las siglas. Aunque un tag comprende mucho más que una simple firma; es una manera de expresar un propio estilo mediante un apodo o alias, pues en muchas partes del mundo el arte callejero es ilegal, y en muchos casos no se alcanza a concretar un grafiti en su totalidad, es allí cuando entra en utilidad el tag, una



forma rápida y poco peligrosa de expresar un propio estilo al momento de "grafitear". Es así como se identifica un "grafitero".

- ✓ **Throw-up:** El término Throw-up o vomitado o pota, como su propio nombre indica, se refiere a una versión chapucera en principio de la letra pompa. Son letras con poco diseño, ya que su finalidad era cantidad y no calidad, de ahí que se intenten rellenar las letras con la menor cantidad de pintura posible, generando normalmente un relleno "rayado" en el cual se notan los trazos del aerosol. Al ser tan versátil a la hora del bombardeo, fue ganando adeptos entre los escritores de graffiti. Algunos los perfeccionaron llegando a conseguir diseños impactantes con un tiempo de ejecución mínimo, incluso usándolos a modo de "icono" y perfeccionándolos.

El grafitero de ahora tenía que matar a las calles y a los trenes, pintar los vagones y bombardearlos enteros de la ventana para abajo, y llenar las líneas enteras de noche con sus throwups (estilo rápido derivado del Bubble).

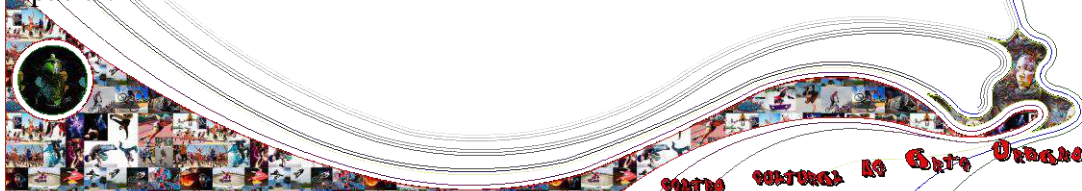
Algunos pintadores combinaban ambas maneras de pintar, apareciendo a veces en forma de throw up y otras en formatos de mayor envergadura, difundiendo con los primeros su nombre y con los segundos demostrando su estilo.

- ✓ **Piece o Pieza:** Que es el más elaborado, mínimo se utilizan tres colores y a veces se necesita de varios días para poder terminarlo completamente.

El arte del graffiti se extiende en el análisis de los elementos léxicos y visuales que lo definen.

Pero como todo arte, no se adhiere únicamente a estos aspectos. A pesar de presentarse como palabras, letras o dibujos, el espectador nunca podrá ver estas exclusivamente como tales.

El graffiti es más que una experiencia visual, es también una experiencia temporal y espacial.



Existe un conjunto de condiciones (localización, momento, influencia social, acontecimientos políticos y culturales, acontecimientos personales, etc.) que coinciden en un momento en el tiempo y que definen aquello que la pieza artística transmitirá al espectador.

Este conjunto de condiciones, que no se observan explícitamente, se esconden detrás de un grafiti y son plasmadas espontáneamente mediante un aerosol o rotulador sobre una pared, muro o semejante y a través del uso de letras, palabras o dibujos.

El grafiti son varias formas de inscripción o pintura, generalmente sobre propiedades públicas o privadas ajenas. Es el resultado de pintar en las paredes letreros, frecuentemente de contenido político o social, sin el permiso del dueño del inmueble, y el letrero o conjunto de letreros de dicho carácter que se han pintado en un lugar. Dentro de la cultura hip hop, se llama grafo o grafiti a unos tipos específicos. En este sentido, una pintada política no sería grafiti.

El grafiti es un arte, Uno de los 4 elementos de la cultura hip-hop.

9.6.1. Técnicas

La técnica por excelencia del grafiti es:

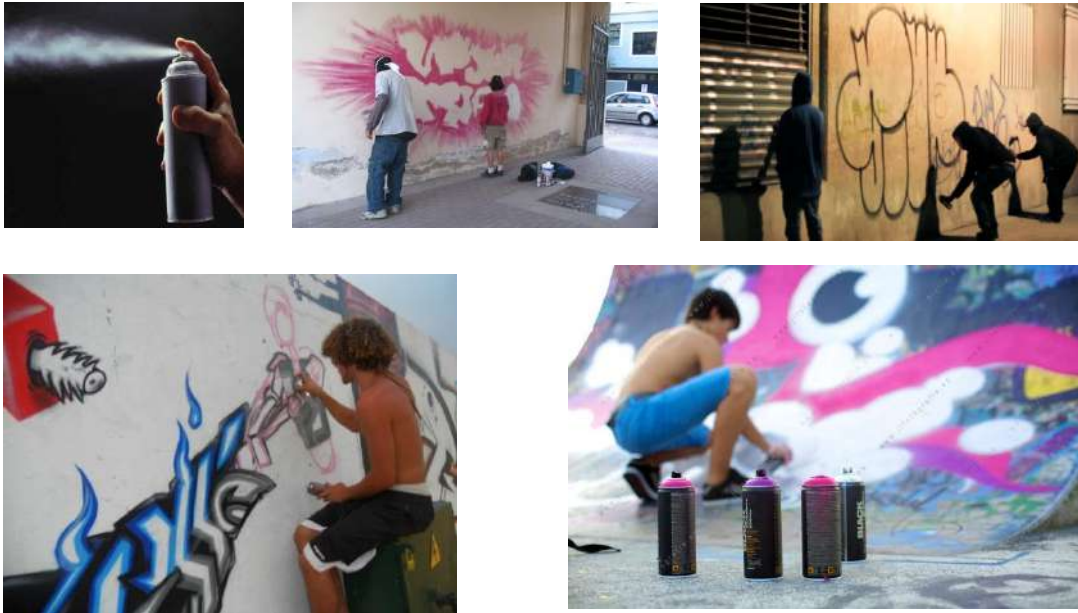
- ✓ **El aerosol**
- ✓ **El spray**

Las razones son sus abundantes colores, su rapidez de aplicación, su relativa limpieza y su fácil uso. Dentro de los aerosoles se usan diferentes boquillas o “caps” utilizadas según los fines:

- ✓ **Los Fat cap** (boquillas de trazo grueso)

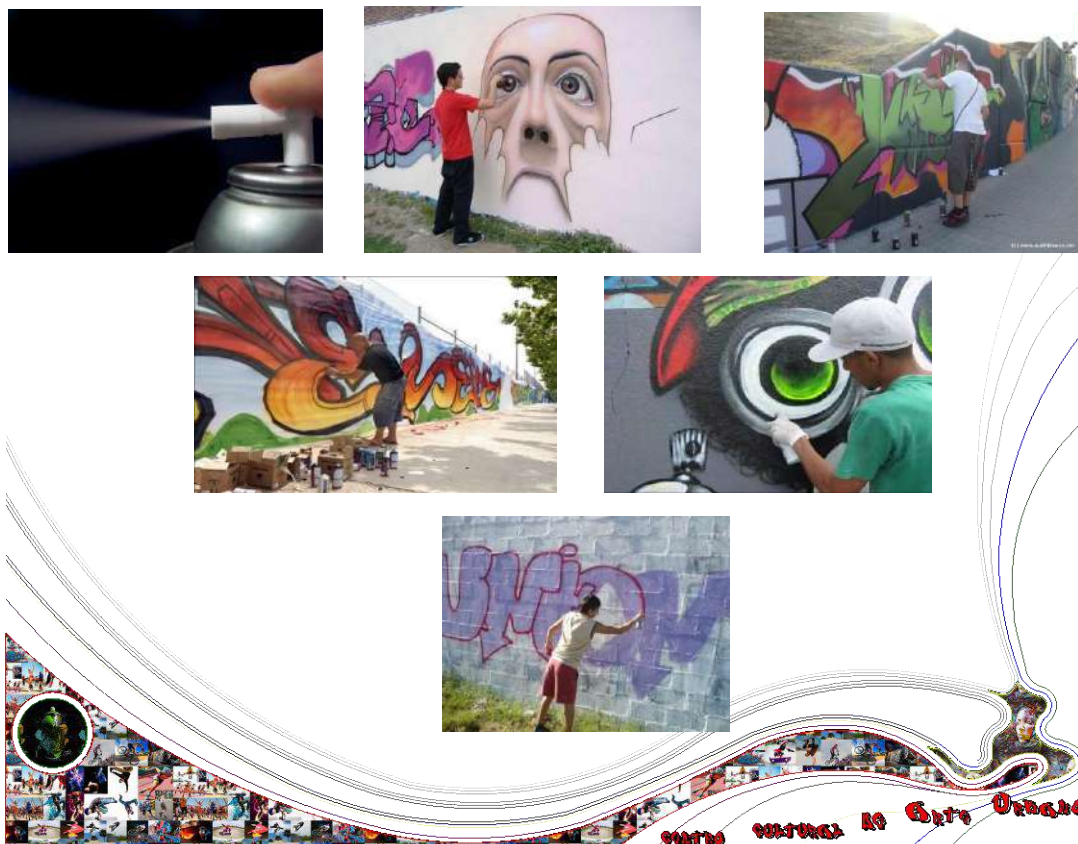
Sueltan gran cantidad de pintura y son capaces de hacer un trazo con un grosor de 20 centímetros, por lo que son idóneos para rellenar grandes superficies.





- ✓ **Los Skinny cap** (boquillas de trazo fino) que sueltan menos cantidad de pintura permitiendo trazos de varios milímetros, ideales para detalles.

Los skinny han pasado a sustituir el viejo truco de meter una aguja en el punto difusor para obstruirlo y reducir el grosor del trazo.

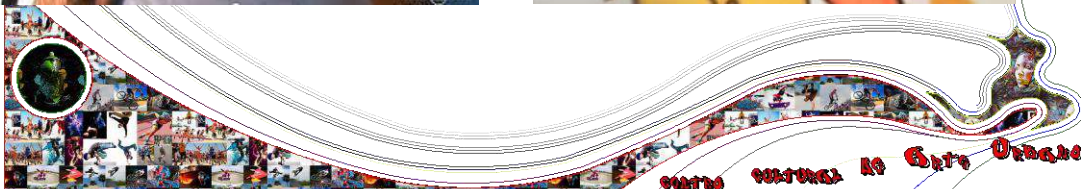


- ✓ **crestas** (boquillas con falda pero de cabeza estrecha) con una forma ergonómica que se adapta perfectamente al dedo del usuario



- ✓ . También es común el empleo de **rotuladores** de distintos grosores e incluso pintura esmaltada.

Los rotuladores caseros han dado paso a otros más sofisticados. Aparte de rotuladores de tinta aparecen rotuladores de t mpera, con lo que ahora, aparte de haber m s colores, los que hay son cubrientes, es decir, existen colores claros aptos para escribir en superficies oscuras, lo que hizo que se ampliasen el n mero de superficies susceptibles de ser atacadas.



Desde mediados de los años 90 el término Street art o, de forma más específica, Post-Graffiti se utiliza para describir el trabajo de un conjunto heterogéneo de artistas que han desarrollado un modo de expresión artística en las calles mediante el uso de diversas técnicas.

- ✓ **plantillas**
- ✓ **posters**
- ✓ **pegatinas**
- ✓ **murales**

Estas Técnicas se alejan del famoso grafiti pero no siempre tiene que ser en paredes pues ahora en la actualidad es posible, incluso, dibujar en forma experta 3D.

El arte callejero, al integrar sus elementos en lugares públicos bastante transitados, pretende sorprender a los espectadores. Suele tener un llamativo mensaje subversivo que critica a la sociedad con ironía e invita a la lucha social, la crítica política o, simplemente, a la reflexión.

Sin embargo, existe cierto debate sobre los objetivos reales de los artistas que actualmente intervienen el espacio público, algunos dañando el espacio privado y en pocas palabras destruyendo es por eso que ahora se les corrige con un buen castigo si es que los llegan a ver. Cabe mencionar que también a las personas que tienen un talento "nato" se les asigna un lugar apropiado y que sea legal antes que nada, en esos espacios esas personas pueden plasmar diversas cosas obviamente promoviendo temas de sumo interés como contaminación, el agua, la naturaleza, la historia etc. eso sin ofender de cierta forma a la demás gente que aprecia lo que se puede visualizar.

9.6.2. Materiales

El graffitero es un auténtico experto en el manejo de espacios y grandes volúmenes y en la aplicación de aerosoles, acrílicos, válvulas, rodillos y pinceles en grandes paredes.





curso mural de São Paulo

9.6.3. Estilos

Los estilos de tags varían según su complejidad y su calidad de Abstracción Entre los más destacados se pueden mencionar:

9.6.3.1. El tag con outline (firma con borde)

Firma o Tag: Los tags son la base del graffiti y nacen con él a finales de la década de los 60, perdurando aún hasta nuestros días. En un principio eran sencillos y muy legibles, su composición solía ser el apodo o nombre del escritor acompañado del número de su calle. Los tags comenzaron a proliferar muchísimo así como el incremento de gente que pintaba. Esto hizo a los escritores tomar un cambio de mentalidad en cuanto a la composición formal de sus firmas, se dedicaron a embellecerlas para que estas no pasaran desapercibidas. A partir de aquí surge una gran variedad de estilo, dando lugar a la llamada “Guerra de Estilos”



9.6.3.2. Broadway elegant,

Con letras alargadas, finas y muy juntas primer estilo que se caracteriza por: Letras alargadas, finas y muy juntas. Pie de letra ancho como si las letras estuvieran levantadas sobre pequeñas plataformas.



9.6.3.3. Brooklyn

Letras separadas y mucho más decorativas, adornadas con corazones, flechas y espirales. Fusión de los dos anteriores. Bronx



9.6.3.4. Bubble letters (letras pompas)

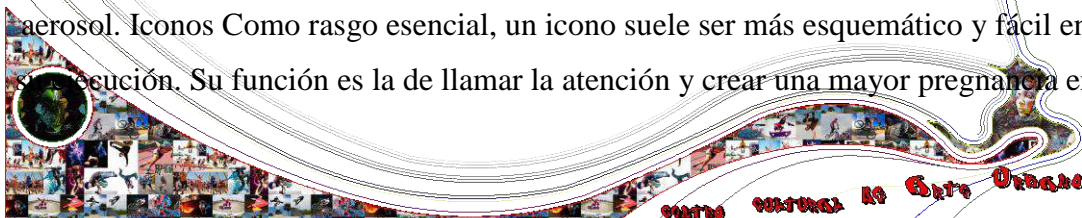
Firma con borde. Mayor tamaño Utiliza borde o filete Bubble Letters Letras Pompa. Letras más gruesas, redondeadas y relativamente sencillas que constan de color de relleno y borde. Blok Letters Son letras muy simples, generalmente gruesas y con rellenos sencillos, legibles y de gran tamaño.



9.6.3.5. Throw-up o vomitado

(que son letras con poco diseño y el estilo más utilizado en los 80 en el metro neoyorkino)

Son letras con poco diseño, ya que su finalidad era cantidad y no calidad, de ahí que se intenten rellenar las letras con la menor cantidad de pintura posible, generando normalmente un relleno "rayado" en el cual se notan los trazos del aerosol. Iconos Como rasgo esencial, un icono suele ser más esquemático y fácil en ejecución. Su función es la de llamar la atención y crear una mayor pregnancia en



el ojo del espectador. Sus formas de presentación son muy variadas, desde un color a varios y de objetos simples a algunos más complejos: un chupete, una pluma, una rodaja de limón, un rollo de papel... Algunos utilizan objetos pictóricos como un rodillo de pintor, una mancha de pintura, etc.



9.6.3.6. Wild style (Estilo salvaje)

el más popular y extendido. Originario del sur del Bronx, utiliza todo tipos de elementos como conexiones, círculos, semicírculos, espirales, picos y sobre todo el elemento más característico del graffiti.

Se pueden apreciar adornos y formas puramente estilísticas que no forman en realidad parte de la letra: Conexiones, círculos, semicírculos, espirales, picos y, sobre todo, el elemento más característico y el icono universal del graffiti: Las flechas (con todas sus variantes), que si bien no aparecen como símbolo de arma o violencia, si le proporcionan un dinamismo muy característico a toda pieza que posea alguna. Model Pastel (Estilo 3D) Busca crear un efecto de tridimensionalidad en las letras, a veces el diseño de las letras pasa a un segundo plano. Los efectos de tridimensionalidad se consiguen de muchas maneras, tanto por el uso del color, como por la forma en las letras creando perspectiva o cambiando el ángulo de visión de las mismas.



9.6.3.7. La flecha

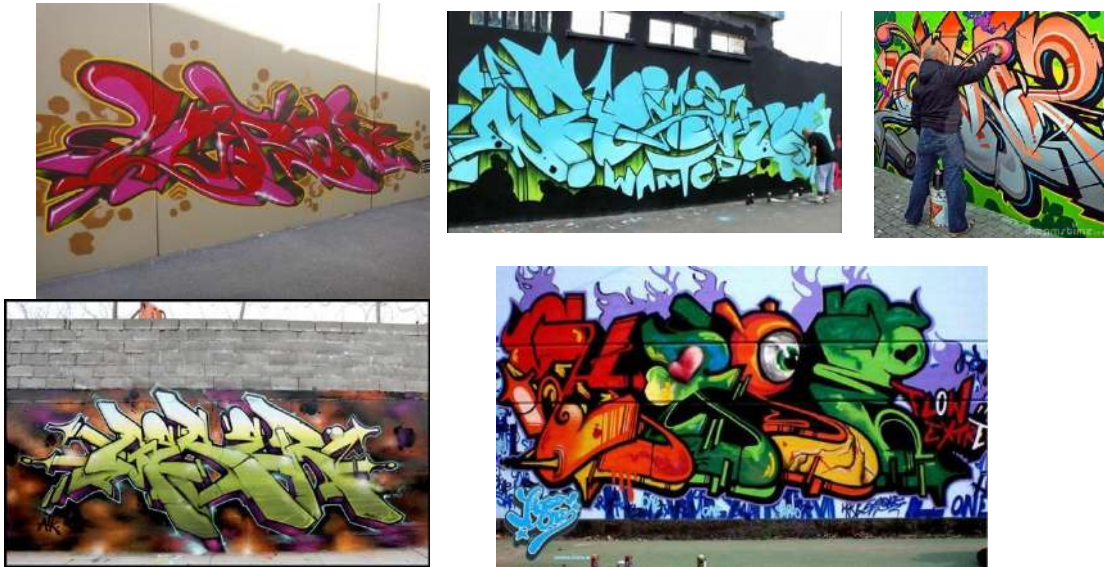
que proporciona un dinamismo muy particular al diseño.



9.6.3.8. Dirty (estilo basura)

Graffiti orgánico Basado en la trasgresión de los elemento formales y estéticos del graffiti, es decir, desdibujándolo, creando formas & quot; incorrectas & quot; deformidades, colores repelentes a priori y, en definitiva, generando un estilo sucio. En este estilo las letras cobran un carácter propio adoptando formas de objetos, fusionando así el dibujo de letras tradicionales en el graffiti con complementos como personajes u objetos. Abstractos Se podría considerar como el grado extremo de la escala donde el graffiti pierde ya su identidad. En ocasiones sólo pierde la forma de las letras y, lo que en una pieza convencional sería un relleno de colores, degradados y pompas, pasaría a ocupar la superficie entera del soporte pero sin ninguna forma de letra definida.

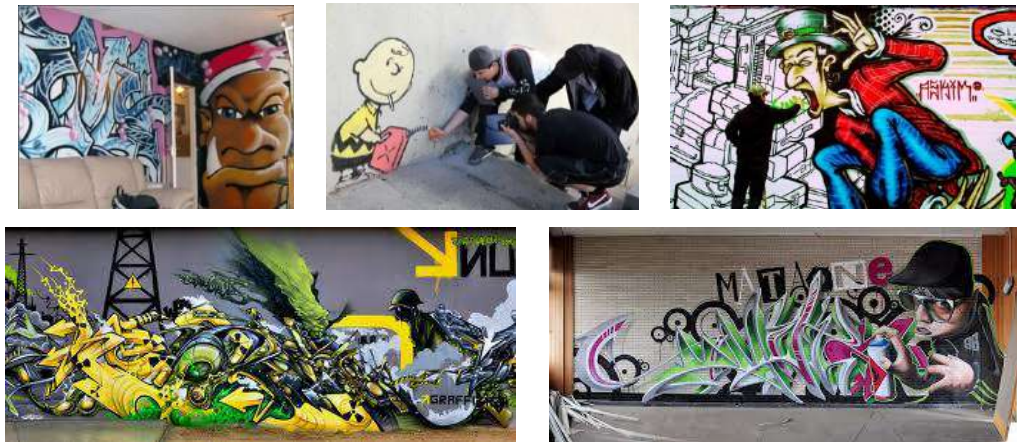




9.6.3.9. Characters (personajes)

Este tipo de graffiti incorpora personajes principalmente para acompañar a las letras. Algunos provienen del graffiti genuino, empezaron pintando letras en las calles y lo han derivado a personajes. Otros provienen del mundo del arte, les gustaba dibujar personajes, cómics y han acabado plasmándolos en la pared. Algunos incorporan las dos disciplinas, letra y personajes. Otras tendencias: Arte: Pintura y escultura. Publicidad: Diseño, carteles, pegatinas e intervenciones.





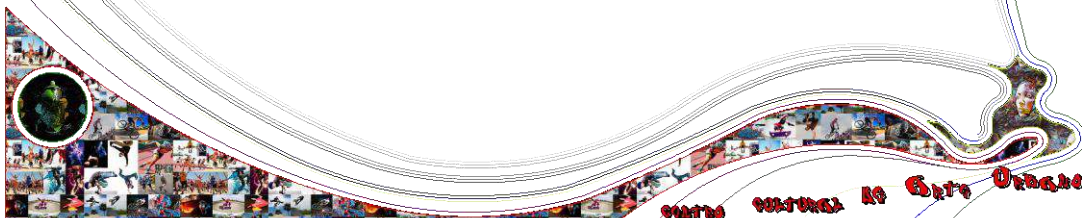
9.6.3.10. Model pastel (estilo 3d)

De la misma manera que el wild style busca crear estilo y llamar la atención mediante su complejidad de formas y combinación de colores, el model pastel busca crear un efecto de tridimensionalidad en las letras, es por lo tanto un estilo muy efectista, donde incluso a veces el diseño de las letras pasa a un segundo plano y cobra más importancia el relleno de las mismas. Los efectos de tridimensionalidad se consiguen de muchas maneras, tanto por el uso del color, como por la forma en las letras creando perspectiva o cambiando el ángulo de visión de las mismas.



9.6.4. Nuevas tendencias del grafiti

¿Hacia dónde evoluciona el grafiti? Como toda tendencia artística, el grafiti también se ve afectado por una evolución lógica que desemboca en muchas y muy diferentes disciplinas que plantean un nuevo interrogante: ¿Cuando el grafiti pierde su identidad y pasa a convertirse en otra cosa? En ocasiones no hace falta estar ante una pintada para afirmar que lo que vemos es grafiti o proviene de un escritor de grafiti.



9.6.4.1. El grafiti como arte (pintura y escultura)

En ocasiones el graffiti abandona su ubicación habitual pasando a formar parte de otros soportes como lienzos, tablas, papel, etc. Así como distintos materiales aparte del aerosol. Abandona su carácter transgresor y espontáneo para convertirse en algo plástico, por lo que la experimentación con formas, colores y soportes desvirtúan, a veces casi por completo su identidad.

- ✓ **En el ámbito de la pintura**, se parte de los tradicionales bocetos en papel previos al desarrollo de una pieza, los cuales se van haciendo más complejos hasta dar el salto a otros soportes (lienzos, cartones, tablas...). Así, lo que empezó como un boceto de guía a una obra definitiva, se convierte en una obra final.

Las aplicaciones en este género hacen que muchos escritores de graffiti conviertan esta habilidad en un modo de ganar dinero, ya sea por su talento con el dibujo (trabajando como ilustradores), en sus ideas (como diseñadores), en su técnica (pintura mural o rótulos) o en su vocación como artistas (exponiendo y vendiendo obras).

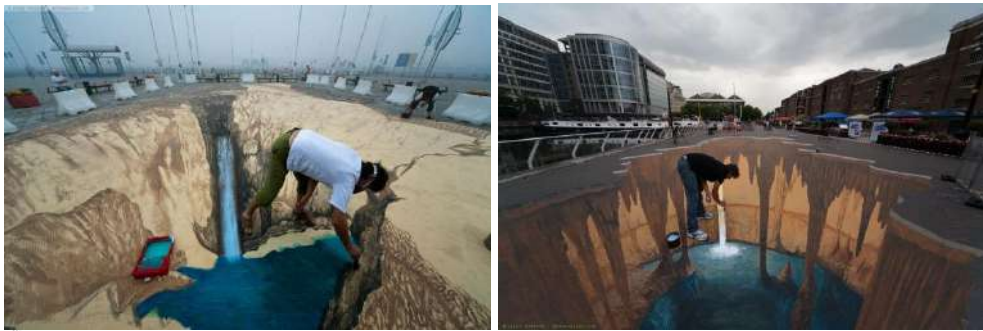


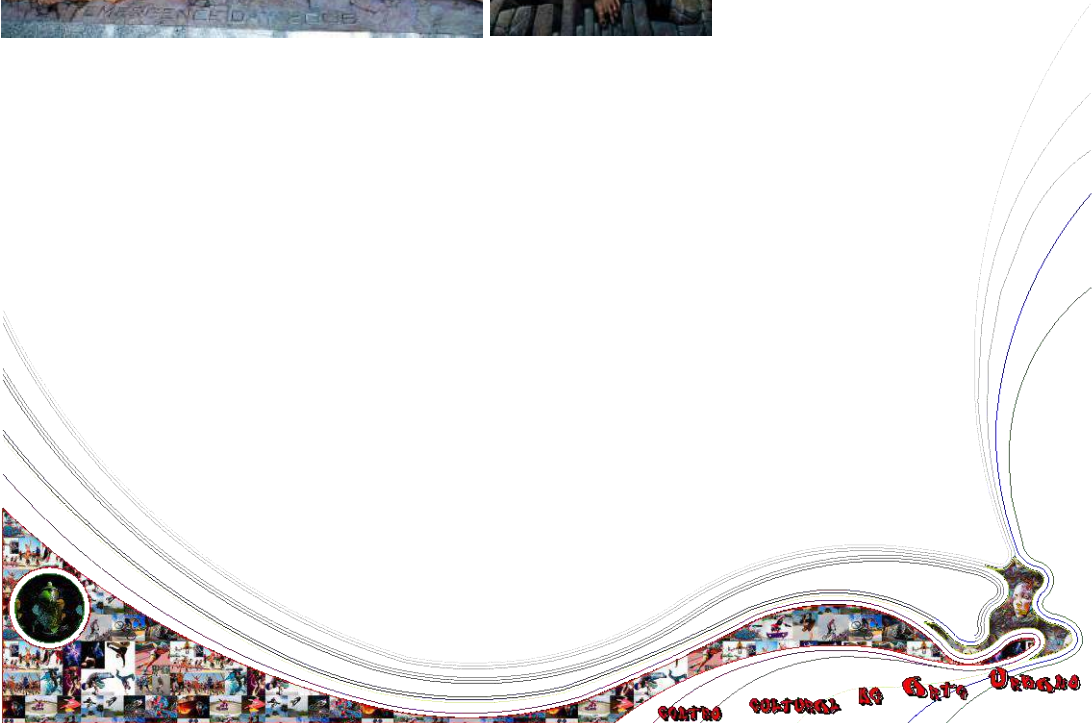


- ✓ **En el campo de la escultura**, muchos escritores encontraron otras formas de representación en sus diseños. Escritores de model pastel, como por ejemplo Daim, comenzaron a trabajar esculturas con su nombre.
- ✓ El graffiti aquí pierde sus soportes y ubicaciones tradicionales, pero aún conserva su estética y su autoría. Nos encontramos con obras de todo tipo en todo tipo de materiales: madera, piedra, cartón, escayola, y un largo etcétera.



9.6.5. Grafiti en tercera dimensión





9.7. Formas de expresión artística urbana

Muchos movimientos artísticos surgieron por una necesidad de expresar, transmitir pensamientos y creencias sociales y culturales. El arte callejero, al integrar sus elementos en lugares públicos bastante transitados, pretende sorprender a los espectadores. Suele tener un llamativo mensaje subversivo que critica a la sociedad con ironía e invita a la lucha social, la crítica política o, simplemente, a la reflexión. Por otro lado, no todos los artistas buscan transmitir un pensamiento sino que algunos son más espontáneos, pintan sin pensar demasiado en que desean transmitirle a la sociedad. Debido a esto es que la mayoría de las obras se salen de los parámetros establecidos en el mundo del arte. Son desprolijas, no contienen muchos detalles y están hechas de manera apresurada sin un análisis previo. Los temas utilizados por los distintos artistas adeptos al arte callejero son diversos pero siempre buscan provocar y sobre todo persuadir a la sociedad, llamar la atención es su principal objetivo. Muchos de los temas tienen que ver con personajes emblemáticos de la actualidad y del pasado, con la política, o simplemente con temas varios.

9.8. Exponentes del arte urbano

9.8.1. Banksy

Banksy es el pseudónimo de un prolífico artista del Street art británico.

Se cree que nació en Yate, en 1974, pero los datos acerca de su identidad son inciertos y se desconocen detalles de su biografía. Se vio implicado en el graffiti durante el boom del aerosol en Bristol de finales de la década de 1980. Su trabajo, en su gran mayoría piezas satíricas sobre política, cultura pop, moralidad y etnias.



Las 50 mejores obras urbanas de Banksy

Banksy, considerado el mejor artista urbano por muchos, y por otros un simple **graffitero sobrevalorado**, el caso es que a nadie deja indiferente. Ya sea por eso, por

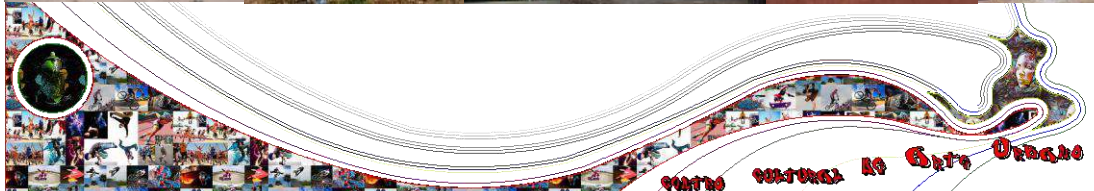
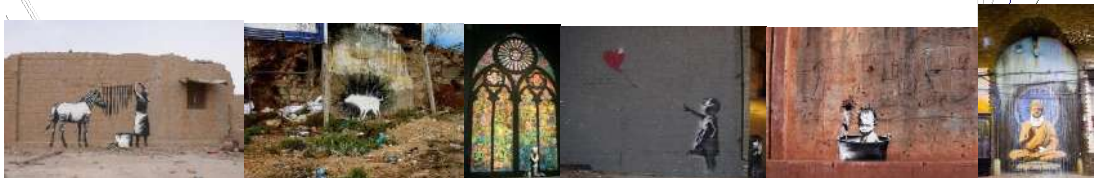


el misterio que rodea su identidad o por la polémica que genera con cada una de sus piezas, los que sí se puede afirmar es que es el artista urbano más rico de la tierra, sus obras tanto urbanas como de galería se venden por cientos de miles de euros.

Lo curioso no es que él se enriquezca con su trabajo, (cosa que es normal), lo digno de mencionar es que muchos han aprovechado sus obras urbanas para hacer caja, por que, al menos que se descubra lo contrario, **Banksy** y **no vende sus obras callejeras**, muchas han muerto donde nacieron, otras han sido saboteadas por otros artistas (Robbo, Grey Ghost...), pero otras han sido extraídas de su entorno urbano y vendidas por cantidades indecentes de dinero con la excusa de su protección y difusión, pero con el único fin de sacarles el mayor dinero posible. A mí personalmente **Banksy** me parece un genio, hay artistas estéticamente mejores, pero lo que sus obras transmiten pocos consiguen con su trabajo; hoy por ser viernes, os voy a dejar una mega galería con las que para mi son **las 50 mejores obras urbanas de Banksy**.

Traducción:





9.3.3. Shaka

Artista francés Shaka hace tres dimensiones derecho de arte! Su uso del color brillante que realmente hace que sus pop pinturas. Shaka es un artista de los suburbios del sur de París, dibujó y pintó desde muy temprana edad. Se interesó en el graffiti a la edad de 13 sus primeros años de dibujo en el papel las letras. Al tomar el tren por primera vez el año siguiente descubrió el verdadero poder del movimiento Hip-Hop y el interés por esta disciplina que es el Graffiti



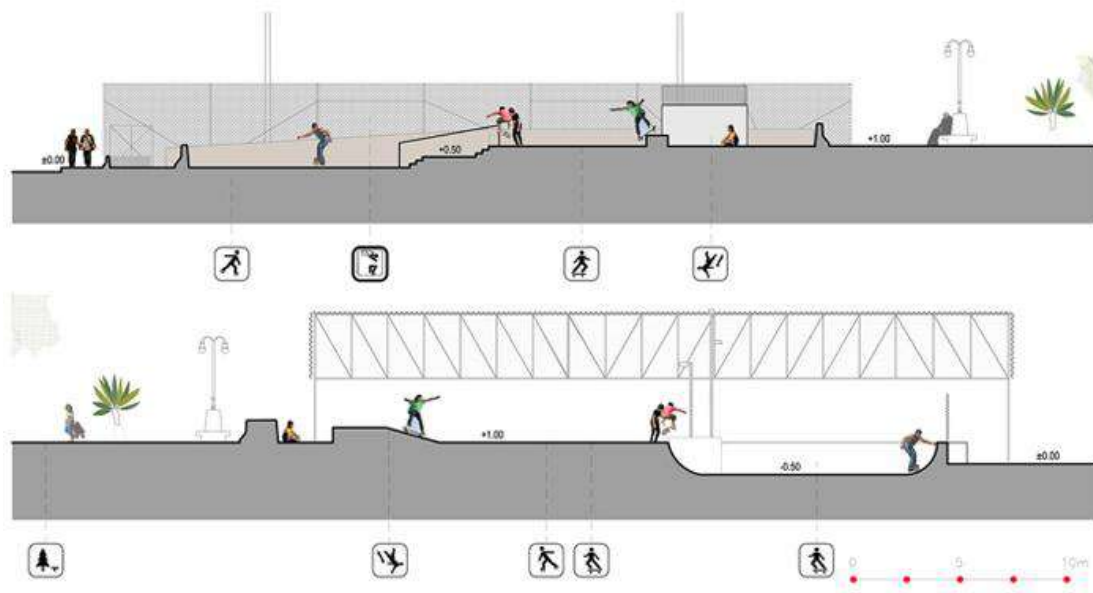
9.9. Deportes o entretenimiento de las tribus urbanas

Los jóvenes cultivan un modo de vida, una forma de expresión y una forma de relación con sus pares.

9.9.1. Break dance



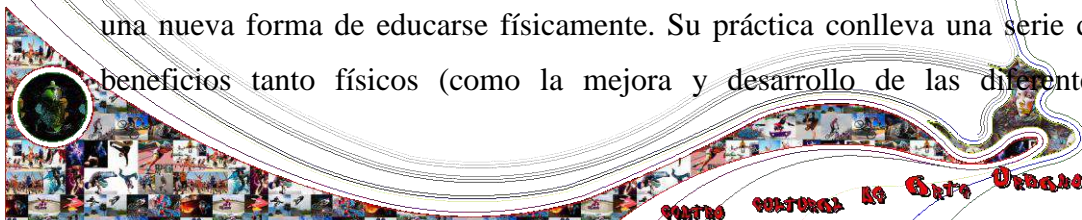
9.9.2. Skate



9.9.3. Parkour (el arte del desplazamiento)

Esta disciplina consiste en desplazarse por el entorno de una manera rápida y fluida de modo que los obstáculos sean superados y no evitados. Para ello se emplea la carrera, el salto, la trepa, equilibrios y un sinfín de posibilidades para realizar recorridos utilizando el entorno como pista de entrenamiento.

- el Parkour no sólo supone sortear los obstáculos y superarlos para llegar de un punto a otro, también incita a romper barreras mentales a extender tus posibilidades con tu cuerpo y a considerar nuevas formas de alcanzar las metas: si no llegas por un lugar puedes llegar por otro. Otra de las ventajas que tiene la introducción de esta práctica dentro de los colegios es que se trata de una disciplina que no fomenta la competición con otras personas si no con uno mismo. Fomentando así los valores de no competición, de superación personal, de autoconcepto y de autoestima. Por tanto, a nivel psicológico también tiene implicaciones muy fuertes e importantes, ya que supone una superación personal en todo momento.
- La idea o la filosofía que existe tras el Parkour es entrenarse uno para superar cualquier obstáculo que te encuentres en tu camino, que no te detengas, ya sea un obstáculo pequeño o grande. El punto es dominar tu cuerpo tanto física como espiritualmente. Ser capaz de superar tus problemas familiares, sociales, laborales, escolares... Para los niños y las niñas estar saltando y trepando es una forma de divertirse, algo que todos y todas hacemos en nuestra infancia. Con esto nos podemos dar cuenta que el Parkour es algo que ya ha existido siempre, sin embargo nunca nos habíamos percatado de ello. Y ahora existe una forma disciplinada y ordenada para practicarlo y superar nuestras metas: librar obstáculos y crecer día a día como personas.
- El Parkour supone una manera de reinventar las clases convencionales, salir de lo tradicionalmente establecido como jugar baloncesto o fútbol y encontrar una nueva forma de educarse físicamente. Su práctica conlleva una serie de beneficios tanto físicos (como la mejora y desarrollo de las diferentes



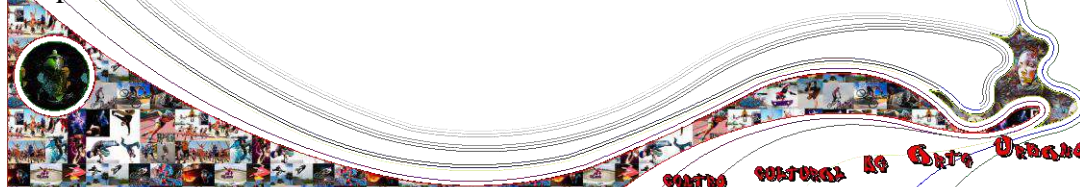
capacidades físicas básicas), como psicológicos (aumentando la autoestima personal y el contacto social). Esto hace que el Parkour pueda ser concebido como un posible contenido educativo programable dentro del área de Educación Física. Si unimos por un lado el interés y la motivación que despierta, y por otro su aportación a la consecución de los objetivos generales del área de Educación Física, nos encontramos con una nueva disciplina que a día de hoy no es habitual encontrarla en las programaciones didácticas y que sin embargo, puede aportar aspectos muy interesantes a la misma.

9.9.3.1. Los movimientos en el freerunning & parkour

Recepciones:

- Recepción básica: El contacto con el suelo ha de hacerse con el propósito de repartir el peso del impacto por todo el cuerpo.
- Recepción con rodada: Esta técnica servirá de recepción a un salto en velocidad, es una voltereta apoyada en un omóplato (el que sea más cómodo, rodando oblicuamente sobre la espalda y terminando con el lado opuesto de la cadera), que nos permitirá evadir parte del impacto de la caída. Esta técnica es utilizada en Judo o Aikido.
- Recepción de un salto de precisión: Se realizará con la parte delantera de la planta del pie (entre la bola del pie y los dedos), semiflexionando las rodillas y la espalda de manera que repartamos el impacto del salto lo más equitativamente posible por el cuerpo, y también para aguantar el equilibrio.
- Recepción de salto de brazo: Se realizará con la parte delantera de la planta de los pies y las manos en la parte superior del obstáculo. Si es una valla, se flexionarán las rodillas para amortiguar el impacto. En un muro, normalmente se dejan resbalar las piernas hasta quedar colgados del muro sólo con las manos.

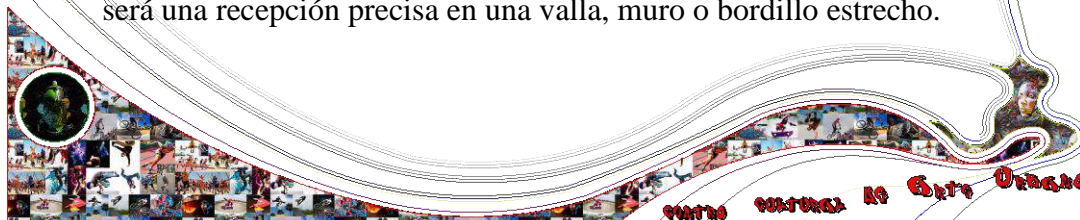
Desplazamientos:



- Speed o Fluido: Movimiento fundamental en el que se intenta sobrepasar el obstáculo de la forma más rápida y fluida posible apoyando una sola mano.
- Pasavallas a dos manos: Corriendo de frente hacia el obstáculo, se apoyan las manos, con el fin de pasar las piernas por un lateral.
- Gato, Kong y monkey: Es un salto en el que se franquea un obstáculo apoyándose en él con las manos en paralelo durante el salto, para después pasar las piernas juntas y flexionadas entre el hueco que dejan los brazos en su apoyo en el obstáculo.
- Doble gato, Doble Kong o Doble monkey: Es lo mismo que el Gato, Kong y monkey nada más que hacerlo dos beses seguidas en un único salto.
- Reverso: Este movimiento trata de franquear una valla, barandilla o muro, apoyándose en ella con las manos, y realizando un giro de 360° posicionando el cuerpo en horizontal.
- Rompemuñecas o Dash: Es como un ‘gato frontal’, en el que las piernas van primero, (recogidas), y después se ponen las manos (con piernas estiradas pero separadas).
- Ladrón: Se apoya una mano, se pasan los pies de lado como en un pasavallas, y antes de pasar por completo apoyamos la otra mano para no perder el equilibrio.
- Perezoso: Parecido al Ladrón pero se realiza perpendicularmente al obstáculo y, cuando estemos en el aire, debemos alzar las piernas.
- Vago: Se coloca frente a la valla y se apoya en ella para después colocar la mano debajo y descolgarse hacia el otro lado.

Saltos

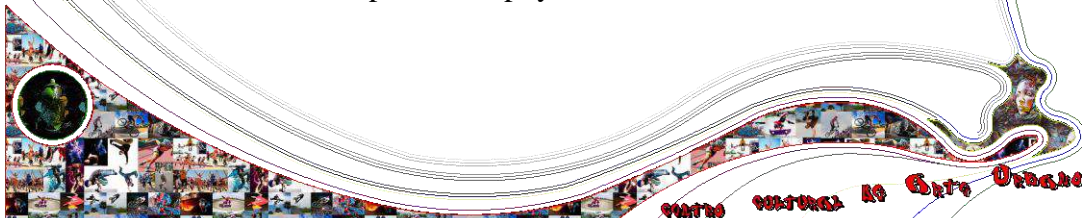
- Salto de precisión: Este es un salto de ‘precisión’ sin carrerilla, en el que el fin será una recepción precisa en una valla, muro o bordillo estrecho.

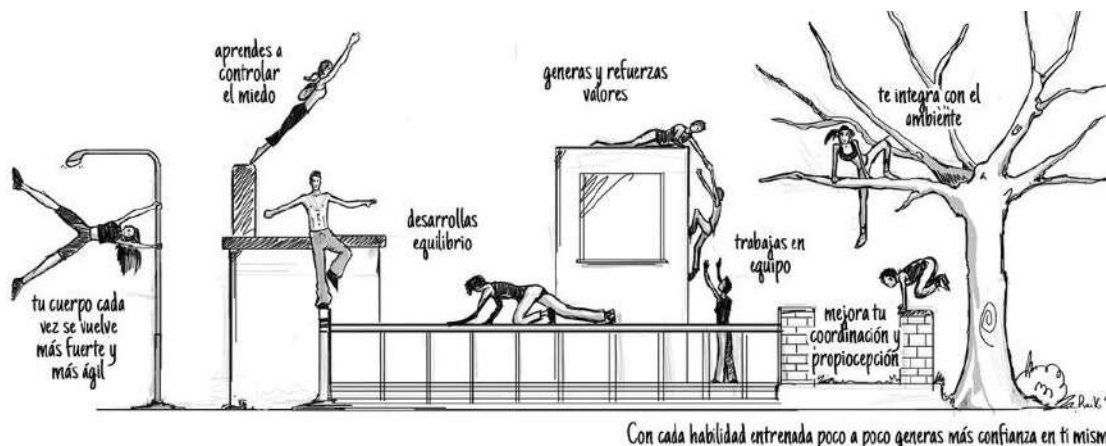


- Salto de brazo: Se trata de un salto con el fin de agarrarse a una pared o valla, o cualquier sitio donde no se pueda llegar sin los brazos.
- Salto de longitud: Es un salto de precisión en carrera.
- Salto de fondo: Este es un salto hacia abajo y dependiendo de la inercia hacia delante que se lleve, será conveniente una rotación.
- Salto del ángel o león: Consiste en saltar y extender los brazos hacia delante (como un león) o abrirlos, parar un poco la caída con las manos cuando se esté llegando al suelo y luego apoyar suavemente el omóplato para rodar.

Otros

- Pasa-murallas: Se trata de sobrepasar un muro alto.
- Grimpeo: Grimpear en parkour, es una escalada rápida, bien de un muro con una inclinación pronunciada.
- Tic-Tac: Este movimiento, consta de saltar sobre una valla o muro no muy alto ayudándose de algún elemento, o pared que tenga en un lateral, apoyando en esta un pie para dar una patada que de impulso para pasar el obstáculo.
- Equilibrio: Hacer equilibrio en una valla, bien parado o andando en ella.
- 180°: Este movimiento nos permite situarnos al lado contrario de una varandilla, de forma que de un salto y realizamos un giro de 180° quedemos suspendidos en la zona contraria.
- Liberado: Consiste en un descolgarnos de un muro o rama de forma que disminuimos la distancia al suelo, suele combinarse con un 180°.
- 360°: Se trata de hacer un giro de 360° sobre un apoyo (Generalmente en Paredes) ayudándonos sólo de las manos.
- 360° invertido: Lo mismo que el anterior, sólo que en vez de hacerlo de cara, lo realizaremos de espaldas al apoyo.

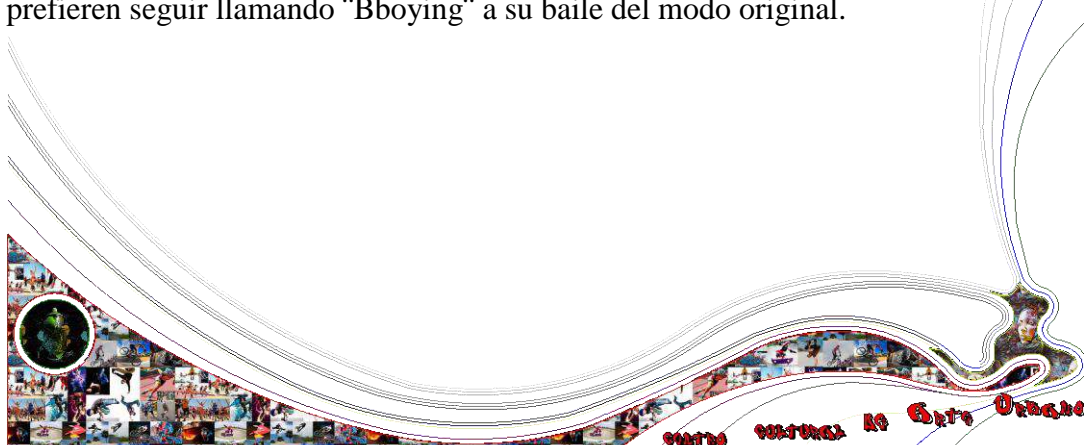




9.10. Exponentes de los deportes de las tribus urbanas

9.10.1. Principales exponentes del break dance

El Break Dance o Breaking es una danza urbana que forma parte de la cultura Hip-Hop surgida en las comunidades afro-americanas de los barrios neoyorquinos como Bronx y Brooklyn en los 70. Si bien es cierto que alcanzaría un reconocimiento más alto en la década de los 80, gracias a la influencia de diversos artistas como James Brown o Michael Jackson, y películas como Breakin' y Beat Street que extendieron el movimiento hacia los países europeos y Latinoamérica. El término fue impuesto por los medios de comunicación al baile conocido como Break Dance, así llamado originalmente por un número significativo de practicantes (B-boys). Se piensa que este nombre tenía motivos comerciales, y por eso algunos "B-boys" prefieren seguir llamando "Bboying" a su baile del modo original.



9.10.2. Principales exponentes del skater

-Tony Hawks



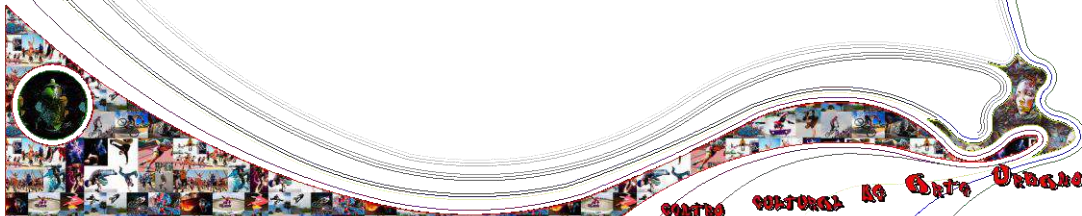
-Chad Muska



Rodney Mullen

9.10.3. Principales exponentes del parkour

Miguel A. Ruiz: “El parkour te brinda confianza para superar cualquier obstáculo que se presente por duro que este sea.”



¿Cuándo y cuál fue el motivo de que empezarás a practicar parkour?

Mi primer contacto con el parkour fue aproximadamente cuando tenía 14 años gracias a mi primo Eduardo Prado. Él me mostró un video de David Belle y me invitó a un entrenamiento. Me quedé fascinado al ver cómo las personas que salían en esos videos se movían de una forma que nunca había visto. Como en ese momento era un niño, me imaginaba que sería genial saltar como un súper héroe.

¿Cómo empezaste dentro del parkour?

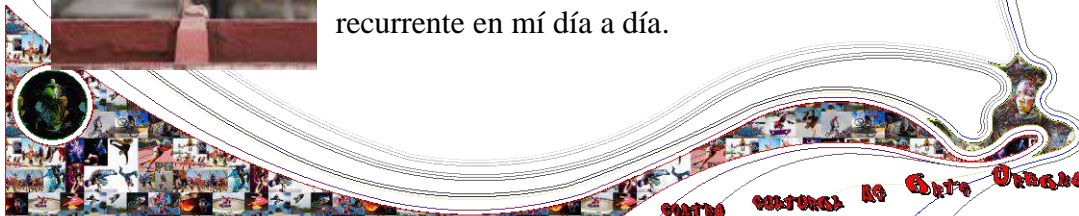


Mi historia comenzó cuando tenía 14 años. Junto a la familia me fui a Guadalajara (México) a la graduación de mi prima. Allí Eduardo me invitó a un entrenamiento con un grupo de parkour que se llamaba Parkour GMX; con eso me bastó para quedar fascinado con la actividad. Cuando regresé al Distrito Federal decidí entrenarme en parkour como hobby, por lo que empecé a asistir a clases impartidas por Monos Urbanos. Durante mi estancia en Monos Urbanos conocí a muchas personas que se convirtieron en muy buenos amigos, muchos de los cuales fundaron y forman parte de lo que ahora es Traceur Project. Sin embargo, junto a otro grupo de amigos decidimos entrenar por nuestra cuenta con el fin de explorar nuevos lugares para practicar. El nuevo grupo se hizo llamar Eku'daana (del Mixteco salto) y, a lo



largo de este proceso nos dimos cuenta que México estaba lleno de personas que practicaban esta actividad. Con cada persona nueva conocíamos una forma distinta de entrenar, de convivir y de ver el parkour.

Conforme fui creciendo me di cuenta que no solo se trataba de saltar, se trataba de “ser fuerte para ser útil”; se trataba de aprender a desarrollar el cuerpo como una herramienta y una extensión de la imaginación. Una vez que cumplí 17 años dejó de ser un simple hobby y paso a ser una actividad recurrente en mí día a día.



Poco a poco, por razones laborales o escolares el grupo se fue reduciendo. A los 17 años entre en la Universidad, y por la distancia de mi casa a la escuela fue necesario mudarme y empezar a vivir solo, por ello deje de entrenar durante aproximadamente un año. Regresé al parkour de manera gradual. En este proceso comencé a entrenar con mi viejo amigo Armando Álvarez (otro de nuestros protagonistas de Traceur Project), y poco a poco fui acercándome más y más a Traceur Project, hasta empezar a formar parte de este equipo y de la familia que se ha formado.

Actualmente estudio ingeniería mecatrónica en la UNAM, mantengo una beca y formo parte del equipo de trabajo de Traceur Project apoyando con talleres e impartiendo clases. Cada día busco transmitirle un poco de mi forma de ver la vida a las personas que me rodean.

¿Cómo ha sido tu experiencia dentro de Traceur Project?

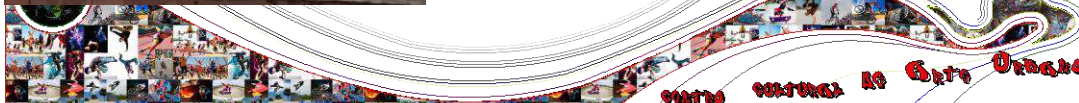
Antes de entrar a Traceur Project ya había tenido contacto con cada uno de los integrantes. Desde que asistía a Monos Urbanos algunos de ellos fueron mis maestros y mis amigos, a otros los fui conociendo a lo largo de los entrenamientos. Comparto con ellos su forma de ver el parkour, ya no sólo como la actividad y/o la “filosofía” que Conlleva, sino, también como una forma de aprendizaje constante ya sea físico y mental, en el que los únicos límites son tu constancia para llevar un buen entrenamiento y tu imaginación.



Por otro lado, dentro del equipo he tenido la oportunidad de forjar las mejores amistades hasta el punto de llegar a considerarlos como una nueva familia; además, cada día aprendo más y más, no solo de ellos sino de los alumnos.



Therese Gunnarsson (Tess): “El parkour es mi vida. Lo utilizo no sólo para el entrenamiento psicológico, sino para ayudar a la gente a solucionar problemas”



A sus 25 años Tess (Uppsala -Suecia-) es una de las chicas más conocidas dentro de nuestra disciplina. Su vitalidad le permite combinar estudios forenses con su pasión: el parkour. Además, trabaja a tiempo parcial en un centro de donaciones de sangre, e imparte talleres para ayudar a otros dentro de este maravilloso deporte. En palabras de Tess “El parkour es mi vida. Lo utilizo no sólo para el entrenamiento psicológico, sino para ayudar a la gente a solucionar problemas”.

Tess manifiesta que el parkour le ha hecho variar la forma de afrontar la vida: su personalidad ha cambiado desde que lo practica, tiene la mente más abierta y más confianza en sí misma...así que, básicamente, el parkour es su vida. Algunas personas no entienden cómo puede arreglárselas con todo lo que hace, pero para ella una de las cosas que más la motivan a seguir adelante es ver el disfrute en los ojos de sus amigos y familiares: “Tomo el apoyo necesario de ellos. No veo por qué no debiera seguir; sin ellos no podría hacerlo”, afirma Tess.

Anualmente es la coorganizadora del Uppasala Parkour Girl’s Gathering junto a Chris y Shirley (de Parkour Generations). El primer día (de los 3 en los que se celebra el evento) está exclusivamente dedicado a las féminas, si bien se producen actividades no programadas para los chicos. Durante los talleres, seminarios y diferentes entrenamientos de las jornadas, se trata de motivar a todos los participantes con especial incidencia en el sector femenino, para atraer a más chicas a la comunidad del parkour. Si bien la participación no es totalmente gratuita, estas chicas suecas han obtenido el apoyo de las autoridades locales para sufragar parte de los gastos de alojamiento y comidas.



Por otro lado, Tess entiende que freerunning y parkour son básicamente lo mismo. Aunque, en función del nivel de partida de cada cual, tal vez fuese más oportuno comenzar por practicar parkour, para ganar fuerza y control corporal en los inicios de este deporte.



En cuanto a la controversia de que si se debe o no cobrar por enseñar parkour, su opinión ha ido variando con el tiempo: “Cuando comencé creía que era algo erróneo cobrar por enseñar a otros, dado que ya te tienes que costear calzado y ropa. En nuestra asociación (Uppsala Parkour) no se

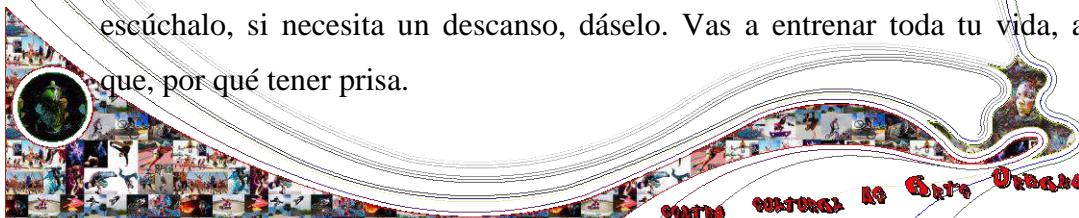


cobraba al principio, pero ahora lo que cobramos lo revertimos en alquilar gimnasios y en la formación de los entrenadores (que continúan enseñando de forma voluntaria). Con el tiempo, te das cuenta de la cantidad de tiempo y esfuerzo que se emplea en seguir motivado, con lo que tal vez algo de dinero no vendría mal algunas veces, así que puedo comprender por qué alguna gente cobra. De todos modos, tratamos de ajustar los talleres a los clientes, pero de una manera asequible para que no se vayan. Además, cada cual tiene que pagarse una renta, la comida..., y si solo vives de esto es un gran desafío”.

Los torneos y las competiciones son algo que le cuesta comprender. Para ella el parkour es competir contra uno mismo y ayudar a los demás, no saltar más que otros o realizar el movimiento más vistoso. Nos comenta que en una ocasión le preguntó a un competidor por qué se competía, y su respuesta estuvo cargada de términos y conceptos relacionados con la amistad y la colaboración. Sin embargo, nuestra entrevistada eso lo consigue entrenándose: “No necesito competir para sentirlo (la amistad y la colaboración). Cada cual es diferente, unos son competitivos y otros no”.

Como colofón, atentos ahora a los consejos que nos ofrece Tess, son recomendaciones para los apasionados al parkour:

- Se fuerte y útil: Las cosas que hacemos no han de ser solo útiles dentro del parkour, sino también dentro de nuestra vida cotidiana: ayuda a un amigo a superar un muro, ayuda a una anciana a recoger sus frutas...
- Ser y durar: Asegúrate de que entrenas con seguridad. Cuida tu cuerpo y escúchalo, si necesita un descanso, dáselo. Vas a entrenar toda tu vida, así que, por qué tener prisa.



- Comenzar juntos, finalizar juntos: No dejes a nadie atrás. Si estás en un grupo en el que a alguien le cuesta mucho, y a ti no, vete y haz el ejercicio con esa persona para motivarla.
- El poder no es nada sin el control: Asegúrate de entrenar de forma segura y de que harás el salto. No tomes riesgos innecesarios, o tal vez te lesiones.
- Sé consciente de tu entorno: Si rompes algo, hazte responsable de ello. Queremos transmitir una buena imagen del parkour; no siendo vistos como vándalos.
- Sé agradable, tanto con los amigos como con los extraños: Si un desconocido está siendo irrespetuoso con lo que haces, trata de explicárselo para limar asperezas.
- Entrena para ti mismo: Entrena dentro de tus límites. No entrenes para captar la atención de nadie o para presumir.
- No midas la distancia de un salto: Has de ser lo suficientemente hábil como para sentirlo sin medirlo, porque conoces tus límites. Algunas veces he medido el salto a posteriori, por curiosidad y motivación.
- Entrena en todas las condiciones meteorológicas: No importa si hace un calor abrasador, o si está muy frío. Lo único que ha de detenerte es tu mentalidad; sale y lúchalo.

10. Centro cultural

Equipamiento con carácter territorial que realiza una actividad social y cultural prioritaria y diversificada, con dotación para realizar actividades de difusión, formación y creación en diferentes ámbitos de la cultura, así como dinamización de entidades.

El público tiene libre acceso al equipamiento y a la mayor parte de las actividades.

El programa funcional estándar incluye unas áreas básicas indispensables a las que se les pueden añadir otras.



Las áreas básicas indispensables son: área de entrada, de dirección y administración, espacios de talleres, espacio de exposición, salas para entidades y sala polivalente.

11. Centro de arte

Equipamiento diseñado como espacio para la creación, producción y difusión de las diferentes ramas de las artes visuales.

Sus áreas básicas son: área de entrada, de dirección y administración, área de exposición, de difusión, talleres y almacén

12. Centro cultural de arte urbano



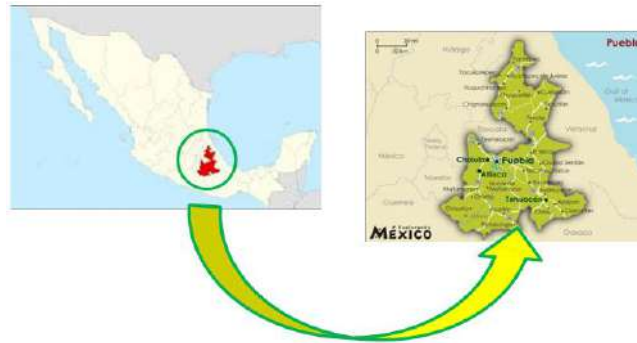
13. Análisis de modelos reales

Ámbito Internacional

Emplazamiento

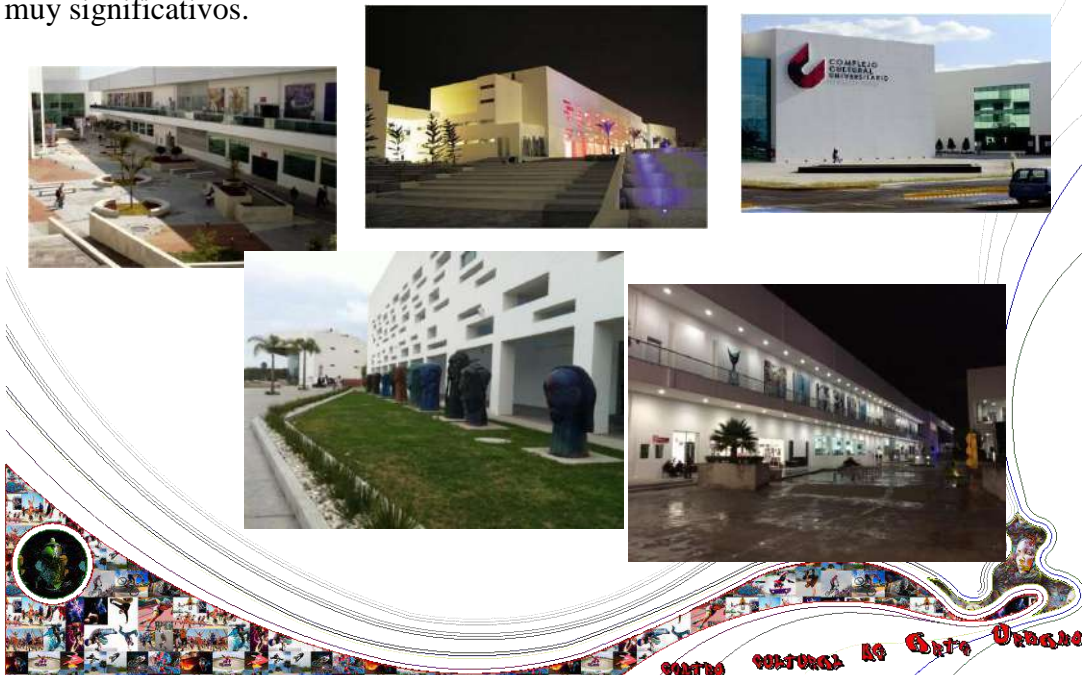
"COMPLEJO CULTURAL UNIVERSITARIO"

Está ubicado al sur de la ciudad de Puebla, en la zona de Angelópolis en Vía Atlixcáyotl 2299 Puebla.

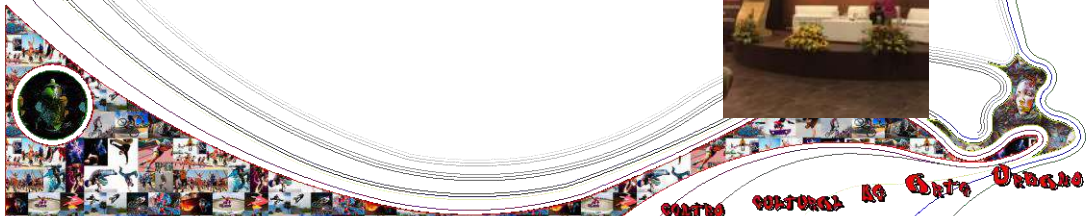


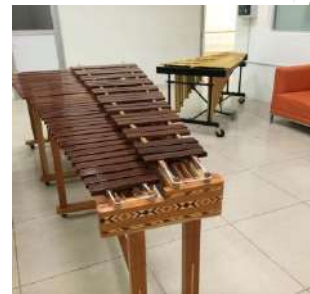
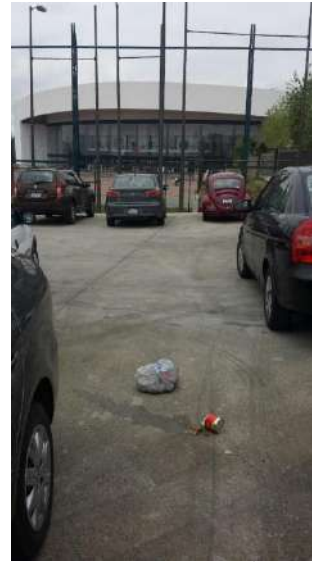
Concepto Arquitectónico

Construido en una superficie de 87,877 m², basado en los principios de la arquitectura minimalista, que logra generar diversas sensaciones en el espacio con los mínimos elementos, provocando con ellos una máxima expresión con la mínima construcción, a través de vanos y elementos, lo más puro y limpios posibles y además muy significativos.

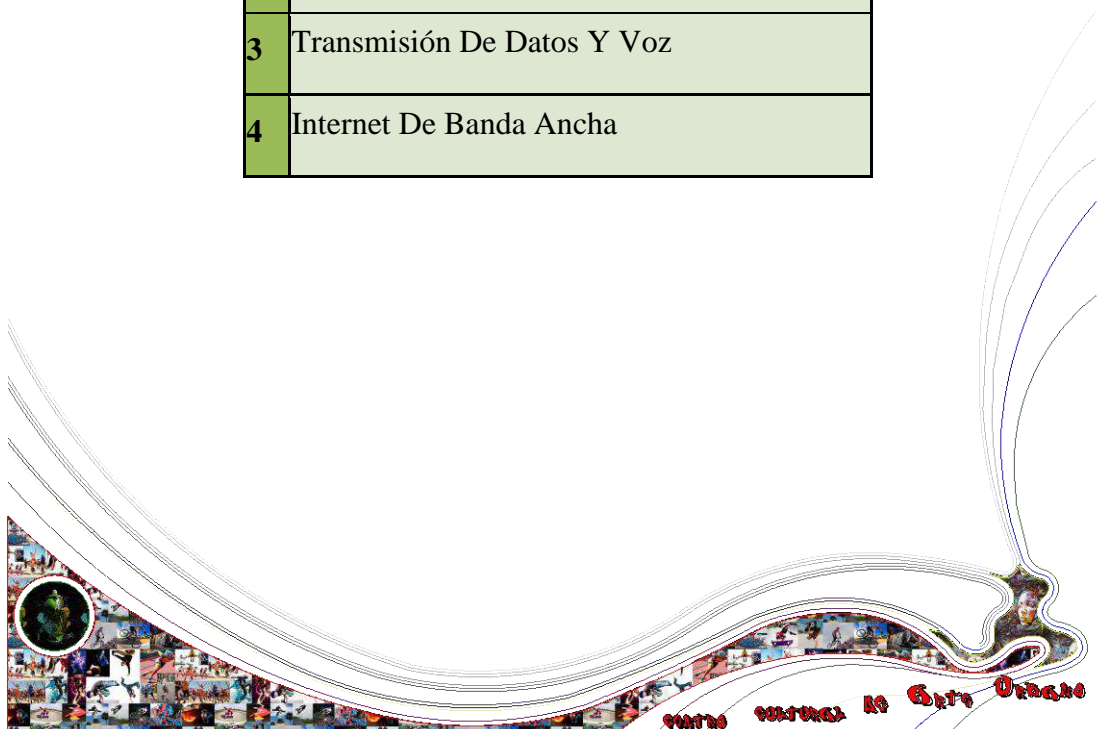


- En esta arquitectura se aplicaron conceptos compositivos como la síntesis, el orden, la repetición de elementos y pureza del material, utilizando una geometría elemental de las formas, destacándose en ella la rectilínea y figuras como el cubo y el rectángulo que provoca espacios claros y limpios.
- El color predominante es el blanco y un elemento fundamental utilizado en esta propuesta arquitectónica fue el manejo de la luz, tanto natural, provocando claros - oscuros, sombras y la manipulación de la luz artificial en una serie de variantes cromáticas que harán del Complejo Cultural Universitario un espacio muy vivo y alegre.
- Cabe destacar que como este Complejo Cultural Universitario no existe uno igual del Río Bravo a la Patagonia con este concepto integrador de diversas áreas destinadas al arte, la cultura y a lo académico; y mucho menos hecho por una Universidad pública como es nuestro caso.





AMBIENTES POR ÁREAS "COMPLEJO CULTURAL UNIVERSITARIO"	
	Auditorio
1	Zona VIP
2	Sala De Prensa
3	Palco
4	Platea
5	Cafetería
6	Camerinos
	Teatro
1	Sistema De Iluminación
2	Sistema De Audio
3	Transmisión De Datos Y Voz
4	Internet De Banda Ancha



	Explanada
1	Centro De Convenciones
2	Salas De Seminarios
3	Aula Virtual
4	Salones Multimedia
5	Centro De Consultoría
	Galería De Arte
1	Sala De Exposición
2	Montacargas
3	Área De Sonido
4	Bodega De Seguridad
	Salas De Cine De Arte
1	Sala
2	Galería De Exposiciones Gráficas
3	Cafetería
4	Baños
5	Estacionamiento
	Centro De Producción De Radio Y Televisión
1	Estudios Profesionales

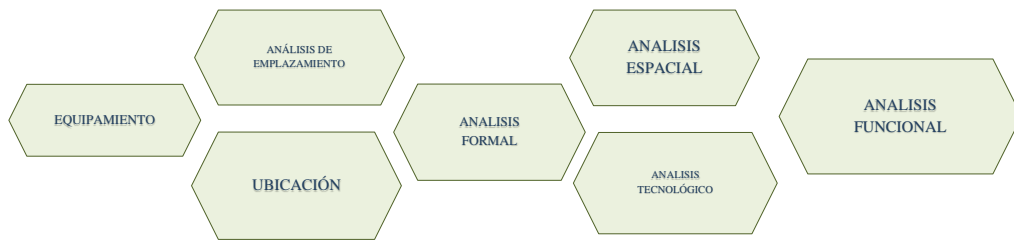


2	Cabinas De Audio
3	Independientes De Edición

	Andador Cultural
	Sala Sinfónica
1	Sala Sinfónica
2	Bodega De Instrumentos
3	Sanitarios
4	Oficinas
	Centro De Formación Profesional Artística
1	Salón De Batería
2	Guitarra Eléctrica
3	Bajo Eléctrico
4	Percusiones Latinas
5	Solfeo Y Entrenamiento Auditivo
6	Expresión Corporal Y Movimientos –Hip Hop, Jazz, Baile De Salón
	Talleres Artísticos
1	Sala De Baile
2	Sala De Salón
3	Sala De Danza
	Librería Universitaria
	Restaurante



1	Cocina
2	Almacén
3	Baños
4	Comedor
Biblioteca	
1	Área De Revistas
2	Sala De Lectura
3	Área Específicamente De Diccionarios De Todo Tipo.
4	Área lúdica

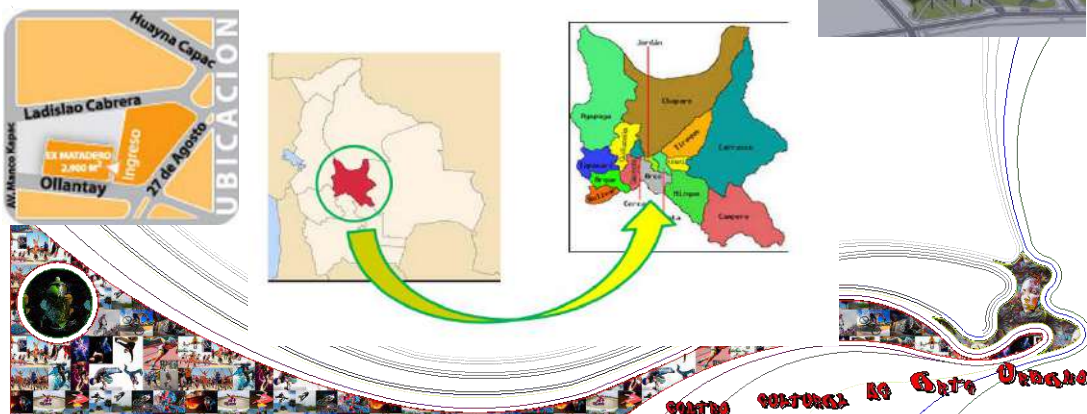


Ámbito Nacional

Emplazamiento

"El proyecto mARTadero vivero de las artes"

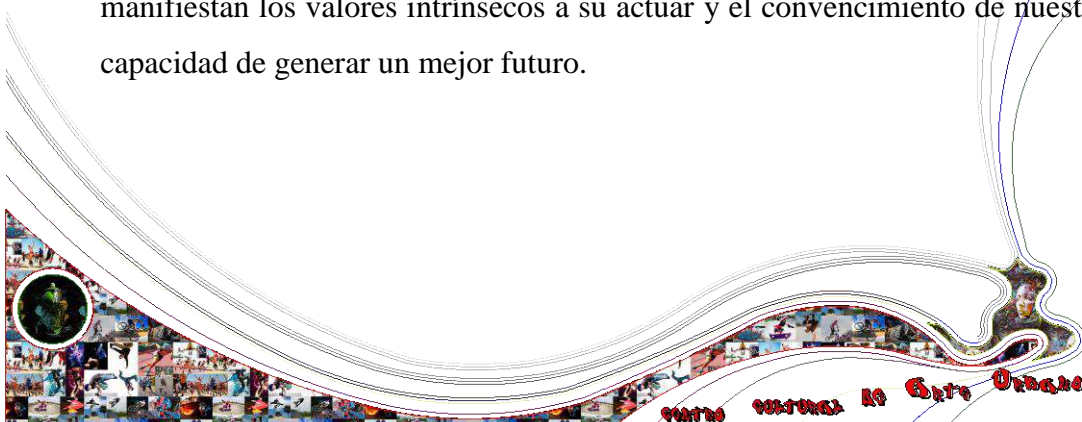
El proyecto se desarrolla en la ciudad de Cochabamba, en La Coronilla, barrio ubicado en la periferia sur de la ciudad.



Concepto Arquitectónico

Basada en 3 pilares

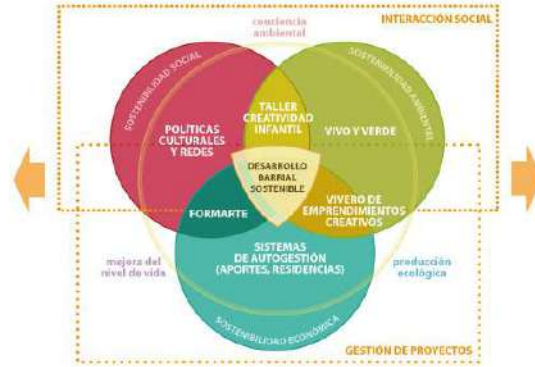
- **El espacio:** el conjunto arquitectónico ex-matadero: de 3.000 m², construido en 1924, de carácter manifiestamente patrimonial, pendiente de declaratoria como exponente privilegiado y auténtico del anhelo de progreso propio de la arquitectura industrial de inicios del siglo XX, único, flexible, elocuente, descentralizado, estratégico social y geográficamente, adecuado a la lógica y las necesidades de las artes emergentes, y cedido por 30 años a NADA para el desarrollo autogestionario del proyecto.
- **La gestión cultural:** un equipo profesional multidisciplinario y abierto, altamente cualificado en la promoción intercultural en ámbitos locales, nacionales e internacionales, con autonomía de gestión y carácter asambleario, bien estructurado organizativamente, con procedimientos enfocados a obtener resultados claros y pertinentes para la sociedad, y capaz de irse regenerando y proyectando según el signo de los tiempos y las necesidades prioritarias, convencido de las ventajas de la conexión, de las redes y de la urgencia de ponernos de acuerdo en una Cultura de Futuro.
- **Los principios:** siete máximas que se basan en una intención clara de innovación, investigación, experimentación, rigor conceptual y formal, integración, intercambio e interculturalidad, como criterios aplicables a toda propuesta generada, impulsada, apoyada u organizada por el proyecto, y que manifiestan los valores intrínsecos a su actuar y el convencimiento de nuestra capacidad de generar un mejor futuro.



Áreas De Creación Artística

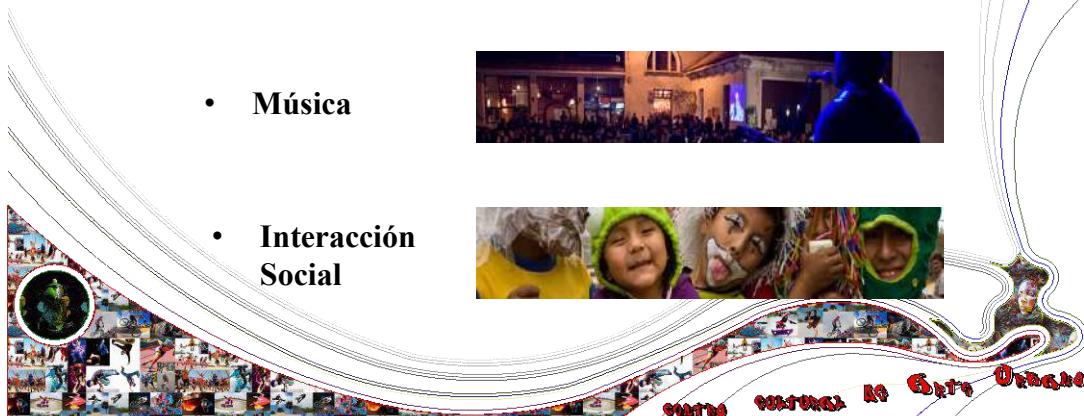


Programas De Desarrollo Social

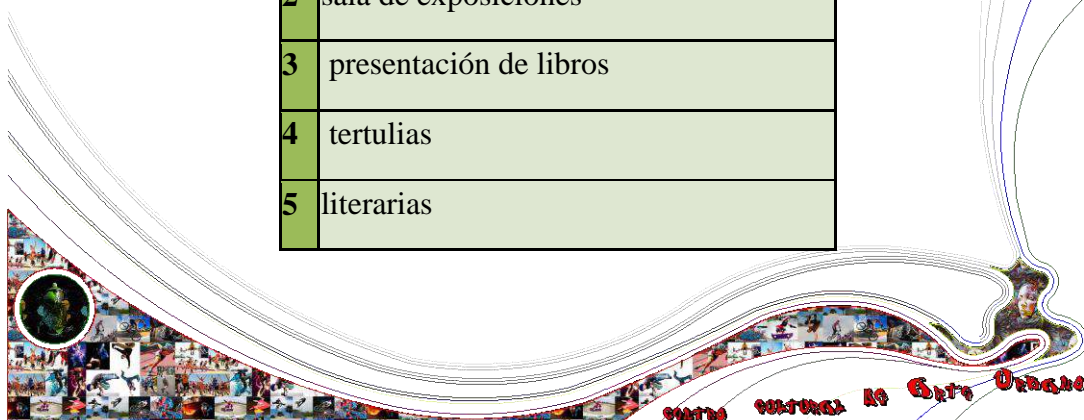


LOS SIETE PROGRAMAS DE DESARROLLO SOCIAL Y SU RELACION CON EL DESARROLLO SOSTENIBLE

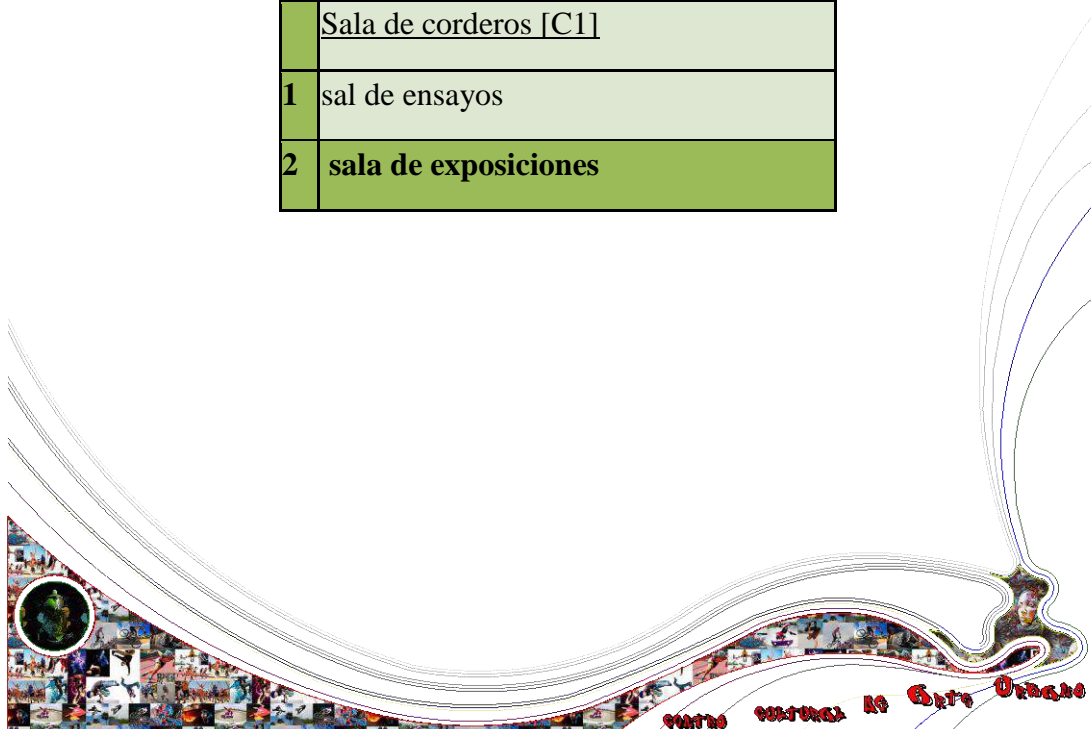
- Letras Y Literatura
- Artes Escénicas
- Arquitectura Y Urbanismo
- Audiovisual
- Música
- Interacción Social



AMBIENTES POR ÁREAS "EL PROYECTO MARTADERO VIVERO DE LAS ARTES"	
	<u>Playa Grande [A1]</u>
1	Sala de exposiciones
2	Sala proyecciones
3	Sala seminarios
4	Sala talleres
5	Sala puestas en escena (teatro y danza)
6	Sala de ensayos
7	set de filmación
	<u>Sala de chanchos [A2]</u>
1	Sala Exposicion
2	sala presentaciones de libros
3	talleres
	<u>Trozadero [A3]</u>
1	Sala de ensayo
2	sala de exposiciones
3	presentación de libros
4	tertulias
5	literarias



6	talleres
	<u>Playa chica [A4]</u>
1	Sala de ensayo
2	teatro de cámara
3	talleres
	<u>Sala de los cueros [B1]</u>
1	Sala de proyecciones
2	ensayos.
	<u>Sala de la carne robada [B2]</u>
1	sala de Exposiciones de artes visuales y fotografía
	<u>Lavadero de cueros [B3]</u>
1	Cocineta para taller
	<u>Ovejaducto [B4]</u>
1	bateria de baños
	<u>Sala de corderos [C1]</u>
1	sal de ensayos
2	sala de exposiciones

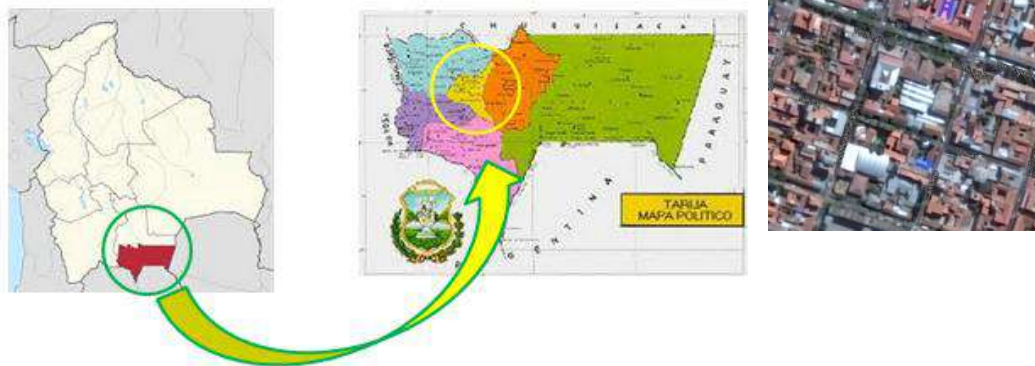


Ámbito Local

Emplazamiento

“ESCUELA MUNICIPAL DE MÚSICA PASTOR ACHÁ MARTINEZ”

se encuentra ubicado La Escuela Municipal de Música Regional "Pastor Achá Martínez" se encuentra ubicada en el Barrio El Molino, calle Juan Misael Saracho 0762, entre la Av. Domingo Paz y Bolívar, en las instalaciones de la segunda planta de Bellas Artes.



- Misión

La Escuela se sustenta en dos pilares, de los cuales recibe su dependencia e identidad: es escuela Municipal y de Música Regional. Entonces, su misión es:

"Mantener viva la música de nuestro ancestro cultural, mediante la relación estrecha con el pueblo a través de la Municipalidad"



ASIGNATURA	PROFESOR
Director	Prof. Milton Ramos
Danza	Prof. Vicente Mealla
Erque y Caña	Prof. Ángel Baldiviezo
Quena	Prof. Humberto Martínez
Violín y Declamación	Prof. Luis Aldana
Guitarra	Prof. Francisco Yujra
Guitarra	Prof. Carmen Verdún
Secretaría	Jacinta Martínez
Portero	Pedro Vaca

PLAN DE ESTUDIOS POR ASIGNATURAS

ASIGNATURA	CONTENIDO
Camacheña (3 Semestres)	Instrumento, folklore, rítmica Trabajo de Investigación 12 participaciones en público
Percusión (3 Semestres)	Instrumento, folklore, rítmica Trabajo de Investigación 25 participaciones en público
Caña, Erque, Quenilla (4 Semestres)	Instrumento, folklore, rítmica Trabajo de Investigación 15 participaciones en público
Canto (4 Semestres)	Canto, folklore, rítmica Trabajo de Investigación 25 participaciones en público
Danza (5 Semestres)	Danza, folklore Trabajo de Investigación 30 Participaciones en público
Composición (5 Semestres)	Composición, guitarra Folklore, rítmica Teoría de la Música, armonía Trabajo de Investigación 15 participaciones en público
Violín (6 Semestres)	Instrumento, folklore, rítmica Teoría de la Música Trabajo de Investigación 25 Participaciones en Público
Guitarra (6 Semestres)	Instrumento, folklore, rítmica Teoría, armonía Trabajo de Investigación 25 participaciones en público



CAPITULO III

TERMINOLOGÍA



CAPITULO III

TERMINOLOGÍA

9. Concepto de arte urbano

Se considera arte urbano a todo aquello que engloba a las diferentes expresiones artísticas que se representan en la calle como forma de protesta o como simple representación artística de un aspecto de la cultura popular o tradicional de una zona concreta o simplemente de los movimientos sociales más predominantes en cada territorio.

Precisamente, debido a ese carácter urbano y de reflejo de la sociedad que vive en cada zona y con la ventaja de localizarse en lugares públicos y muy transitados, el arte urbano pretende sorprender a los espectadores tanto esporádicos como fieles. Suele tener un llamativo mensaje subversivo que critica a la sociedad con ironía e invita a la lucha social, la crítica política o, simplemente, a la reflexión. Sin embargo, existe cierto debate sobre los objetivos reales de los artistas que actualmente intervienen el espacio público

Este arte urbano se puede reflejar en distintas variantes: graffiti, teatro callejero, música en la calle, etc. Desde la década de los 90, este arte callejero se está extendiendo por casi todas las ciudades del mundo, pero tienen sus principales referentes en Nueva York, Londres, Barcelona, Berlín o México DF entre otras. Es desde esta época cuando cobran mayor importancia el trabajo de un conjunto heterogéneo de artistas que han desarrollado un modo de expresión artística en las calles mediante el uso de diversas técnicas (plantillas, pósters, pegatinas, murales....). La mayoría de estos trabajos incluían un mensaje político, algo que empezó a florecer con las revueltas estudiantiles en el París de la década de los 60.



Sin duda alguna, la máxima expresión del arte urbano es el graffiti, cuyo desarrollo histórico estudiamos a continuación.

-Desarrollo Histórico

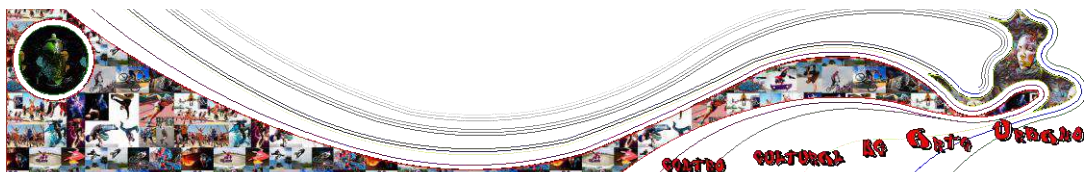
Para hablar del desarrollo histórico hay que hacer una diferenciación y realizar dos explicaciones evolutivas distintas: un breve desarrollo histórico del concepto de urbanismo y una evolución histórica del graffiti como expresión máxima del arte urbano o arte callejero.

-El Urbanismo como concepto

El término urbanismo, en sentido estricto, es un neologismo creado en 1868 por el ingeniero español Ildefonso Cerdá en su obra *Teoría General de la Urbanización*, y que significa ciencia y Arte de la ordenación urbana. Esta es la acepción primera del término urbanismo, acuñado para designar a una disciplina nueva surgida a fines del siglo XIX, como práctica de la transformación y construcción de la ciudad en la era industrial. El “urbanismo” es una ciencia y teoría de la ciudad, una disciplina de carácter reflexivo y crítico, o sea, con pretensión científica.

Pero frente a esta primera acepción, original y restringida del término, urbanismo se utiliza asimismo en una acepción mucho más amplia e imprecisa al referirse a todo lo relativo a la ciudad (morfología urbana, mentalidad, legislación). Por esto, el término se extiende y aplica a todas las sociedades urbanas del pasado (urbanismo griego, romano, etc.) con lo que se da lugar a una historia del urbanismo como Historia del Arte urbano a través de las diferentes culturas.

Después de 1945 el urbanismo ha conocido una expansión sin límites tanto en la teoría como en la práctica. La ciudad se ha convertido en el tema de estudio y experimentación de numerosos profesionales, entre los que destacan geógrafos, sociólogos, arquitectos, ingenieros, historiadores, filósofos y escritores. Como



resultado de esta concurrencia hoy día el urbanismo es considerado como una ciencia pluridisciplinar, que abarca un área de estudio y de práctica muy amplia.

Aquí nos interesa tan sólo la consideración de la ciudad desde el punto de vista de la Historia del Arte, en la medida en que nuestra disciplina posee un punto de vista específico y autónomo sobre la ciudad como obra de arte. En esta línea el pionero fue el profesor francés Pierre Lavedan, que acuñó el concepto de *Arte urbano* para designar a los distintos sistemas de proyección y realización de la ciudad a través del tiempo. Como historiador del Arte, Lavedan entendía la ciudad como un continuo espacio-temporal, como el resultado de la evolución de las formas urbanas.

El *arte urbano* es un término acuñado para designar a todo lo que se refiere a la morfología y arquitectura de la ciudad, a las arquitecturas y los espacios urbanos considerados conjuntamente, es decir, desde los trazados de calles y plazas hasta las composiciones volumétricas de los edificios, sin olvidar los monumentos históricos, las esculturas, el mobiliario urbano, etc.

-¿Por qué existe el arte urbano?

El arte urbano surge como una forma de expresión reivindicativa de críticas u opiniones sobre la situación social de aquellos grupos sociales que habitan en las distintas zonas urbanas de una ciudad. Podemos considerar dos características básicas para explicar esta existencia del arte urbano:

- Los criterios y anhelos de los grupos o comunidades integrantes de la sociedad son reflejo de su naturaleza y tratan de expresar con imaginación sus sentimientos, sueños y realidades.
- Se formula para ser disfrutado por una mayoría de la población y por lo tanto no se apoya en criterios estéticos obsoletos o temáticas que están lejos de esta mayoría y, sobre todo, busca espacios nuevos para que esta proximidad sea más efectiva.



Normalmente estos nuevos movimientos emergentes y críticos con el sistema establecido están fuera de los circuitos artísticos generados por el poder, innovan la realidad artística del momento y son eco de lo que podemos llamar “culturas de la calle”, que en un podemos denominar como aquellas que nacen a partir de movimientos sociales que sólo disponen de la calle, el espacio público, el espacio de todos, para expresarse.

Podríamos considerar el urbanismo como la disciplina que tiene como objetivo el estudio de las ciudades, cuya responsabilidad es ordenar y gestionar los sistemas urbanos. Paralela a esta definición rígida y estática del urbanismo ha surgido en la historia reciente otra forma de redefinirlo, como la disciplina nada disciplinada de hacer de las ciudades, de las calles y espacios públicos una forma de expresión, de comunicación con el mundo. Se trata de tomar como herramientas la sociología, la arquitectura, las formas urbanas, etc, para crear un urbanismo dinámico que consiga gestionar la producción y distribución de la cultura por medio de cada edificio, escultura, calle o recodo de la ciudad. Es notable el cambio que se produce en las ciudades desde finales de los años sesenta, mediante un sabio proceso de rectificación de los excesos del urbanismo funcionalista poco atento a la cualificación y el potencial cultural de la ciudad. El objetivo, crear una ciudad viva que sea un instrumento funcional y cultural a la par. Y en este nuevo marco del urbanismo toma un papel fundamental el Arte Urbano, como forma de expresión, como reclamo político y cultural. La ciudad se convierte en escaparate y máximo exponente de la libertad de expresión. En los últimos años se ha producido un incremento notable en la proyección mediática y social de ese tipo de arte, pero no es un fenómeno que acabe de surgir, lleva décadas implantándose en las ciudades de todo el mundo, colándose en sus calles. El arte urbano surge como forma de reivindicación política anárquica en cuanto que no esta regulado institucionalmente y cuyo signo diferenciador es la autoría de la juventud.

El arte urbano es un cajón desastre que reúne corrientes de actuación muy diferentes



en origen, forma e intención. Su versión más conocida es la técnica del graffiti, considerada como una forma marginal de cultura pero no por ello inferior en cuanto a sus capacidades expresivas. Es la representación más primaria y reivindicativa del arte urbano, basada en tomar las paredes de la ciudad como un papel en blanco al alcance de quién tenga algo que exponer al mundo. Ha sido la técnica más utilizada durante años para expresar la disconformidad con la falta de expresión o los derechos sesgados.

En las calles coexisten todas las ramas del arte urbano, desde el graffiti a las representaciones más críticas y reivindicativas de la sociedad pasando por aquellas obras que se concentran precisamente en el arte. Obras cuyo único objetivo es la pura recreación visual, una forma de convertir las calles de la ciudad en un museo gratuito e independiente.

Pero lo más interesante quizá es que todas estas corrientes tienen un punto en común que es la verdadera esencia de este arte, la total libertad del autor. Son obras autónomas, independientes realizadas en espacios públicos con el único permiso e iniciativa del autor, es él quién decide el mensaje, la forma, el público y el lugar. No hay un organismo que regule qué tipo de arte es el que corre por las calles de la ciudad, no hay reglas que prohíban mensajes incómodos ni críticas a la sociedad y esto es lo que ha hecho que el arte urbano se constituya en los últimos años como una herramienta política que fue cobrando desde su surgimiento cada vez más fuerza. Pero es obligado mirar las dos caras de la moneda: como ventaja surge la imponente libertad de expresión, la libertad de reclamar un espacio que es público como propio; el inconveniente radica en que, precisamente por la ausencia de una autoridad reguladora, el arte urbano ha sido perseguido y sus impulsores multados y tratados como delincuentes. Y es que no es oro todo lo que reluce, en ocasiones los individuos abusan de la libertad de expresarse donde y como quieran destruyendo en ocasiones fachadas, esculturas y monumentos que forman parte de la ciudad como conjunto artístico. Durante décadas se ha hablado del arte urbano peyorativamente como el arte de la calle, como un elemento destructor de la ciudad.



Pero esto ha cambiado. En los últimos años ha empezado a reconocerse el arte urbano como un verdadero tipo de arte, como una forma de expresión. Hoy por hoy muchas ciudades y empresas del mundo entero confían en graffiteros y artistas urbanos para decorar locales, edificios o participar en campañas de publicidad. No es extraño que surja la correspondiente duda de si se reconoce el arte urbano como arte o sólo se reconoce su potencial como herramienta política. El arte urbano se ha consolidado como una realidad de cada ciudad y cada rincón del mundo, una realidad incómoda para instituciones y empresas, y cada vez más difícil de erradicar. En algunos casos se considera una mejor opción la alianza e inversión en un producto aunque no se crea en él que el gasto generado al intentar eliminarlo.

Precisamente gracias a esta mediatización el arte urbano está perdiendo una de sus mayores ventajas, la libertad de contenidos. Está convirtiéndose progresivamente en nueva estética publicitaria en la que el artista sólo tiene libertad de expresión en cuanto a la forma pero tiene estipulado el mensaje que debe transmitir. Así el arte urbano pasa de ser una práctica ilegal, de reivindicación cultural, política e ideológica a interesar como práctica reglada e institucionalizada. Instrumento de comunicación política, el arte urbano ha pasado de presentar una oposición al poder establecido constituyéndose como una subcultura o contracultura a dejarse influir por las transformaciones sociales y los cambios en los modelos de referencia y los sistemas cognitivos, perdiendo así ese carácter de independencia y perdiendo por lo tanto su esencia, la existencia de un motivo por el que reivindicar.

Aun así, siguiendo la génesis que identifica al arte urbano, cada año se crean proyectos que hacen de él "una herramienta comunicación alternativa y de contracultura, manifestaciones surgidas en escenarios de resistencia cultural, las cuales proponen desde lo comunicativo y lo artístico, múltiples formas de expresión alternativas a la preponderante manera de comunicar y hacer cultura en las sociedades de hoy, en donde el arte y la cultura se convierten en mercancías y medios de reproducción de modelos y conductas que refuerzan la desigualdad e inequidad. Por



ello dichas manifestaciones son una respuesta que intenta impulsar otras formas de transmitir conocimiento e información de manera diferente a como lo hacen los medios masivos de comunicación (Televisión, Radio, Teléfonos, computadoras y juegos de video), ya que los mensajes son diferentes en cuanto a su contenido y su forma (mensajes con un sentido político, puestos en la calle para que sean vistos, sin ninguna intermediación del mercado y con un criterio estético particular).

Las lecturas de aquellas manifestaciones, plantean que la cultura en las actuales sociedades capitalistas tiene una doble función, por un lado, es instrumento de difusión masiva de valores que afianzan las desigualdades entre las gentes y los pueblos; y por el otro se convierte en simple mercancía susceptible intercambiada como cualquier artículo lo cual implica que esté sujeta a estar manejada por relaciones económicas, perdiendo su autonomía y con ello su capacidad creadora. Frente a ello surgen propuestas en “contra” de aquella especulación de la cultura, las cuales hacen crítica a ello desde diferentes formas de comunicar y expresar la deshumanización que produce la cada vez más creciente economización de todas las esferas de la vida humana, producto del sistema actual”.

Ejemplos de arte urbano como comunicación política: Más que como una pura expresión artística, el arte urbano ha sido en determinadas épocas y países una verdadera arma de lucha política. Desde el muro de Berlín espacio de disgregación y de reivindicación hasta las calles de Belfast, convertidas en superficies ilimitadas para la expresión, el arte urbano ha servido de instrumento de lucha contra la opresión y de confrontación pacífica. Las pintadas o graffitis son una identidad, una marca, un sello, pero también son una expresión casi siempre reaccionaria que enfrenta lo que está establecido; como en España, durante el Franquismo y la Transición, cuando los murales encendían la vida social y política con mensajes que no tenían cabida en otros ámbitos.





Centramos la atención, sin embargo, en Irlanda del Norte. Asolada por unos conflictos fratricidas que han tenido a la provincia en una constante guerra civil durante más de 70 años, los murales de los edificios, las pintadas, delimitan zonas, marcan fronteras invisibles que construyen representaciones aceptadas por todos. Verde, blanco y naranja: católico y republicano; azul, blanco y rojo: protestante y unionista.

Las farolas, las aceras y las casas se adornan de unos símbolos con una carga política e ideológica mayor que las propias palabras y los artistas trabajaban con esmero los murales conscientes de que el más atractivo sería el más visitado y, por ende, el que a un mayor número de personas transmitiría el mensaje. Porque cuando hablamos de arte urbano como forma de comunicación política nunca nos referimos a expresiones carentes de sentido y de significaciones.





- **La Creatividad que surge de la calle**

En esta disertación introductoria al Segundo Encuentro Internacional de Culturas Urbanas en Buenos Aires en abril de 2004, se considera que el arte (o la creación artística, más concretamente) es uno de los elementos fundamentales para el sostenimiento y existencia de la sociedad solo por detrás de aquellas necesidades básicas como pueden ser la alimentación, la vivienda, la educación o la sanidad. Es considerado (junto a la cultura) como un bien necesario a la hora de completarnos como seres humanos gracias a que sirve para desarrollar la imaginación, la percepción y la vida espiritual.

Sin embargo, a la hora de hablar del arte, hay que hacer una distinción básica entre el “arte” y la cultura popular. La primera proviene de las altas esferas de la clase social desde tiempos inmemorables y ha tenido una “protección” intelectual al ser estudiada y analizada en lugares de estudio (universidades y museos), mientras que la cultura popular se ha difundido por las capas más bajas de la sociedad y apenas han tenido relevancia por aquellos que sí protegían y estudiaban el primer tipo. En la actualidad, el primer tipo se conoce como arte contemporáneo y el segundo como arte urbano.

Por esta introducción social expuesta, podemos señalar que el arte contemporáneo es aquel que se da en espacios cerrados y dirigido a una minoría en relación a su educación o economía, responde a criterios estéticos o temáticas lejanos al interés general y no responde a inquietudes de las sociales actuales. Por su parte, el arte urbano nace de los anhelos de los grupos integrantes de la sociedad como reflejo de su naturaleza y tratando de expresar con imaginación sus sentimientos, sueños y realidades, todo ello realizado para ser disfrutado por una mayoría de la población sin apoyarse en criterios estéticos obsoletos y buscando espacios nuevos próximos.

Con este panorama, la idea que se promueve es la de hacer converger estos dos tipos de creatividad que se han ido desarrollando y evolucionando de forma separada a lo largo de los siglos, ya que no tiene sentido que sigan por separado ante un modelo



social democratizador e igualitario que se promueve de forma global desde finales del siglo pasado. Pero, esta convergencia se ha de hacer de forma correcta sin que los poderosos se apropien indebidamente de la cultura urbana, ya que los grupos que ostentan el poder económico y social intentan atraer a los creadores con más talento para controlar sus críticas y cuestionamientos de los modelos sociales imperantes

Normalmente los movimientos urbanos están fuera de los circuitos artísticos generados por el poder y son eco de las conocidas "culturas de la calle. Por eso mismo los grupos emergentes, próximos a la sensibilidad de las mayorías, son atraídos por la industria y la sociedad de consumo que banalizan sus contenidos hasta hacerles perder toda la carga transgresora que poseen y, así ponerse a disposición de un mercado que no hace más que aumentar sus beneficios.

Para que ambas “artes” puedan llegar a converger deben, por una parte, hacer llegar el arte y la cultura a la mayoría de la población y, por otra, mejorar la calidad de la creación de nuestros artistas. En este sentido, se proponen varias actuaciones a realizar:

- El arte popular tiene que atraer para si los artistas con más talento y formados, y trabajar conjuntamente con ellos para innovar y renovar su trabajo creativo. Los grupos emergentes deben contar con la ayuda de artistas expertos y experimentados para juntos desarrollar las nuevas propuestas artísticas.
- Los espacios de creación y exhibición deben estar lo mas cerca posible de la gente. Se tienen que poner en marcha políticas de proximidad dando apoyo a centros creativos en barrios y pueblos. En las más pequeñas comunidades.
- El arte elitista tiene que, en sus temáticas, aproximarse a la sociedad, escuchar los murmullos (gritos) de la calle.
- Cambiar la concepción clásica del espacio, teatro, auditorio, galería, por otros de uso habitual de la población. El espacio público es el más indicado para presentar los trabajos de aquellos que quieran ser escuchados por la sociedad.



- Estar bien atento a los nuevos movimientos que la sociedad va generando para no cortar el paso, sino más bien, prestarles el mayor apoyo para que se puedan desarrollar.
- Hace falta reconsiderar el concepto de calidad artística, ligado a la cultura elitista, para hacerlo más abierto y que entren en consideración otros elementos como también el proceso creativo y no solo el resultado final.



CAPITULO IV

MARCO REAL



CAPITULO IV

MARCO REAL

16. Análisis urbano

17. Análisis de uso de suelos

DENSIDADES	DENSIFICACIÓN m2	SUP. DE LOTES m2	N • DE LOTES	DENSIDAD HABITACIONAL	TOTAL N • DE HAB.
DENSIDAD BAJA	847520.2	6234.80	134	0.005	4237.60
DENSIDAD MEDIA	496091.5	8132.64	61	0.015	7741.37
DENSIDAD ALTA	529603.8	7061.38	75	0.035	18536.13
TOTAL					30515.10

SUPERFICIE PARA EL DISTRITO

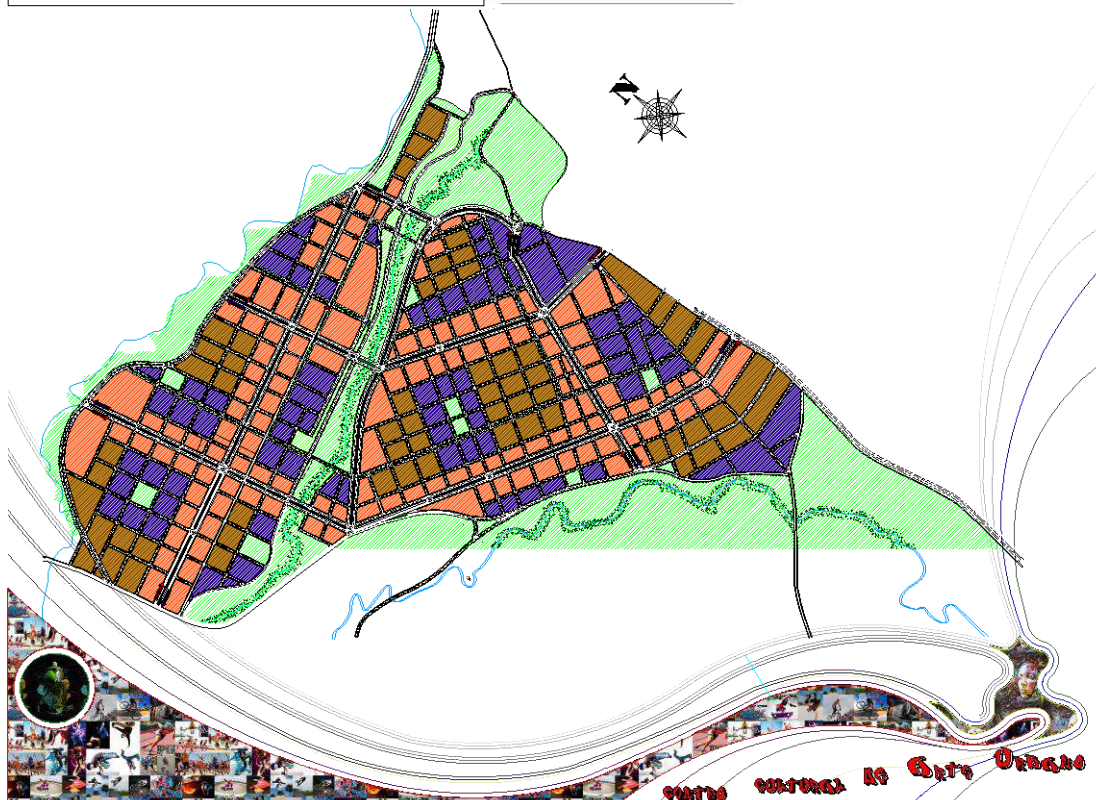
DENSIDAD BAJA	84.75 Has .
DENSIDAD MEDIA	49.61 Has.
DENSIDAD ALTA	53.01 Has.
AREA VERDE	128.30 Has.
FINES PARA VIAS	93.29 Has.
TOTAL SUPERFICIE	408.36 Has

Superficie Total Del Distrito **408.36 Has** en la Actualidad.
 La Prupuesta Revitalizacion Y Ordenamiento Urbano Ambiental Para El Distrito Se Realizando En Una Superficie **408.36 Has**. El posentajes de vias en la propuesta es de 20% del total del distrito tomando en cuenta que el mismo se intenta proveer de un peatonal que logra entrelasar y conectar peatonalmente los diferentes centros barriales y proyentos relevantes del distrito .

DENSIFICACION

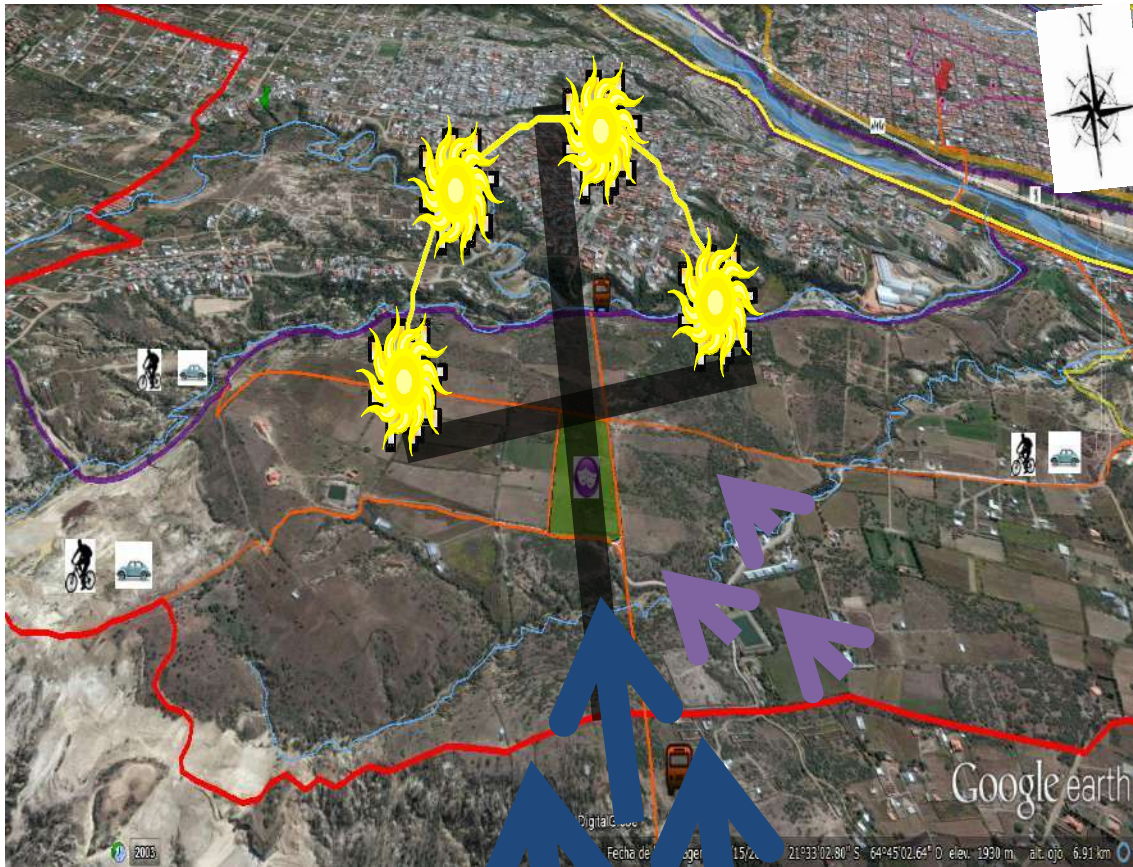
AREA DEL DISTRITO **14**

-  DENSIDAD ALTA
-  DENSIDAD MEDIA
-  DENSIDAD BAJA
-  NUCLEOS
-  USO RECREACIONAL
-  VIAS



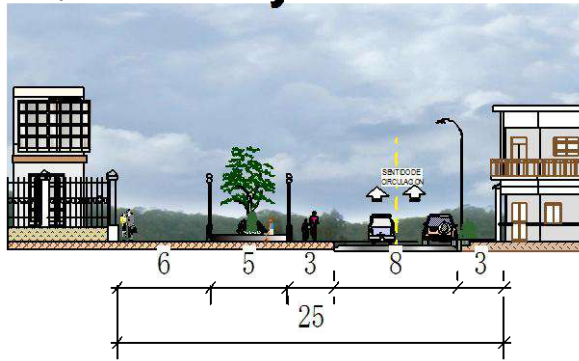
17.1. Crecimiento, asoleamiento y vientos

AÑO	PORCENTAJE %	POBLACIÓN
2014 - 2020	4.8	31979.72
2020 - 2030	5.6	33770.58
2030 - 2032	5.6	35661.73

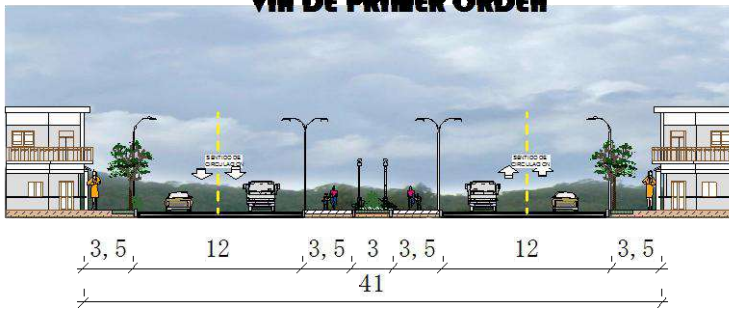


17.2. Análisis de vías estructurantes

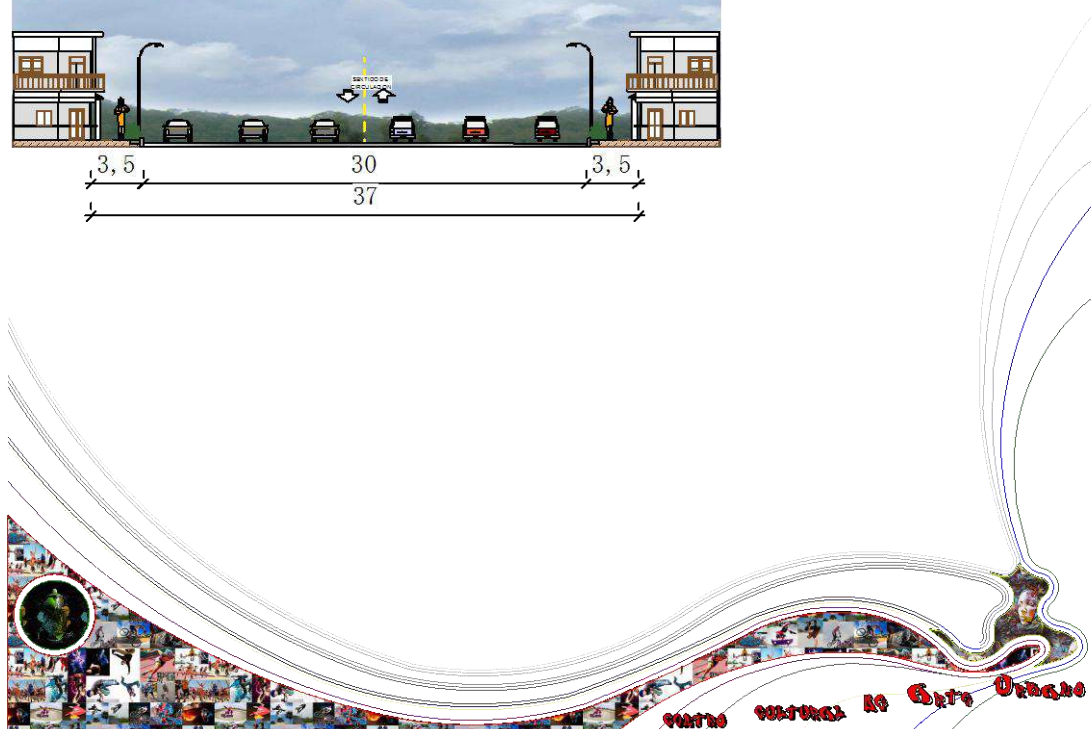
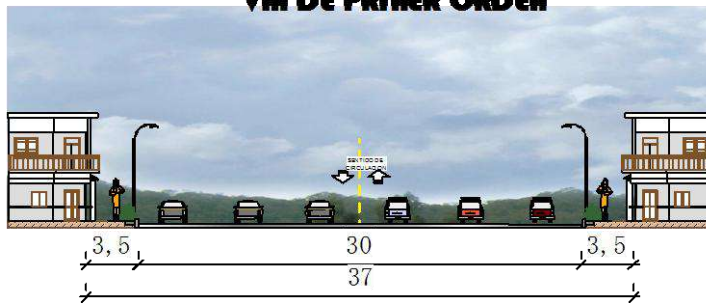
VIA PENTONAL y DE TERCER ORDEN



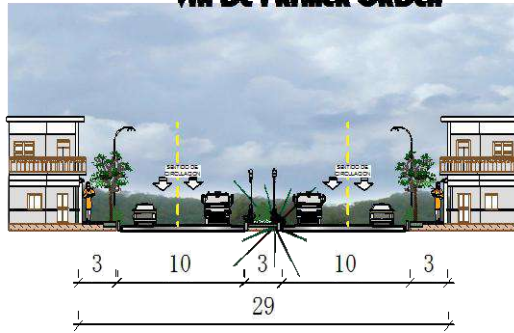
VIA DE PRIMER ORDEN



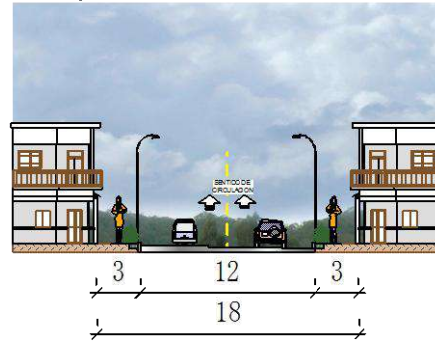
VIA DE PRIMER ORDEN



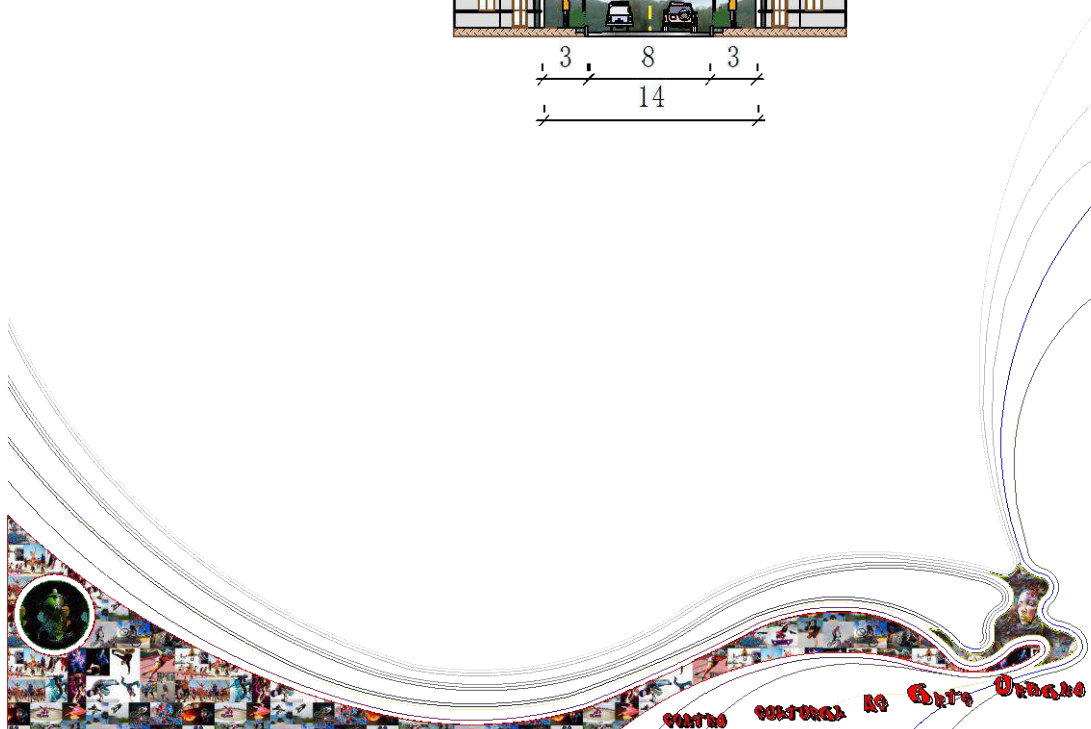
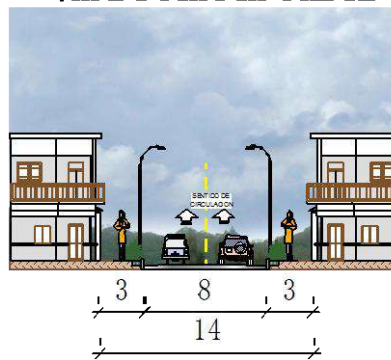
VIA DE PRIMER ORDEN



VIA DE TERCER ORDEN

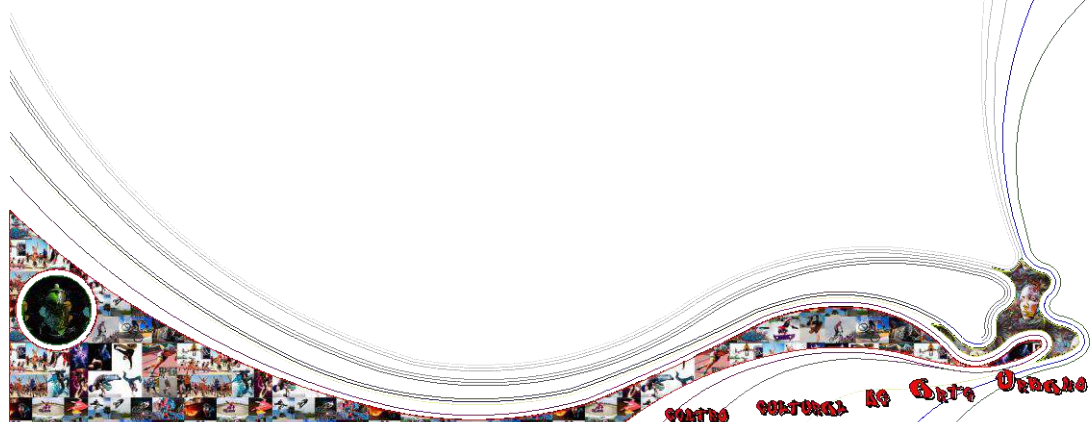
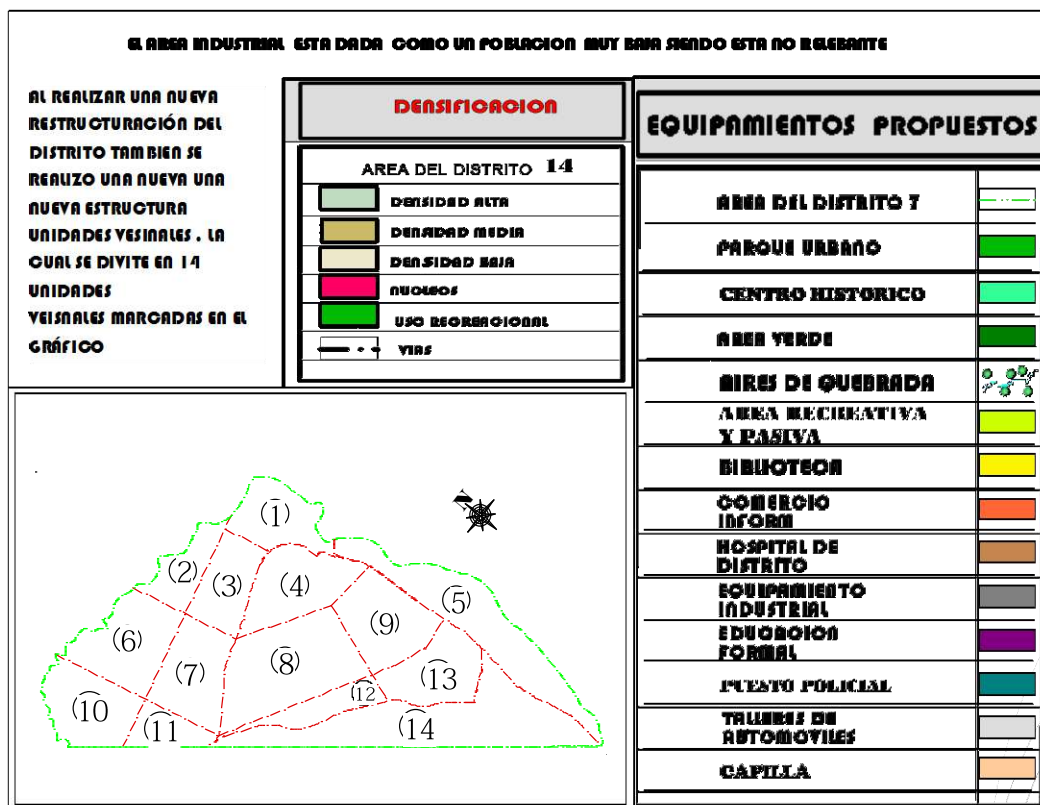


VIA DE TERCER ORDEN

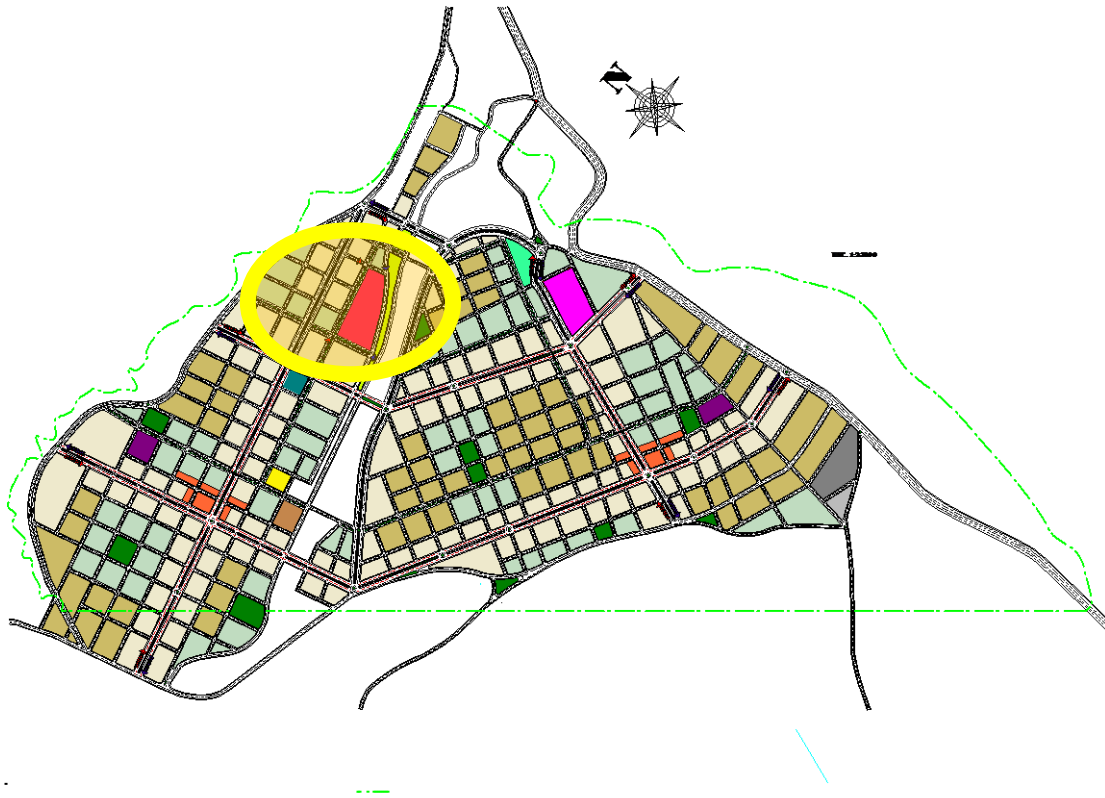


17.3. Localización de equipamientos recreacionales

USOS	RESIDENCIAL (%)
FINES RESIDENCIALES	40
FINES COLECTIVOS	11
FINES COMERCIALES	0.51
FINES INDUSTRIALES	0.65
AREA VERDE PÚBLICA	22.84
VÍAS	25
TOTAL	100%

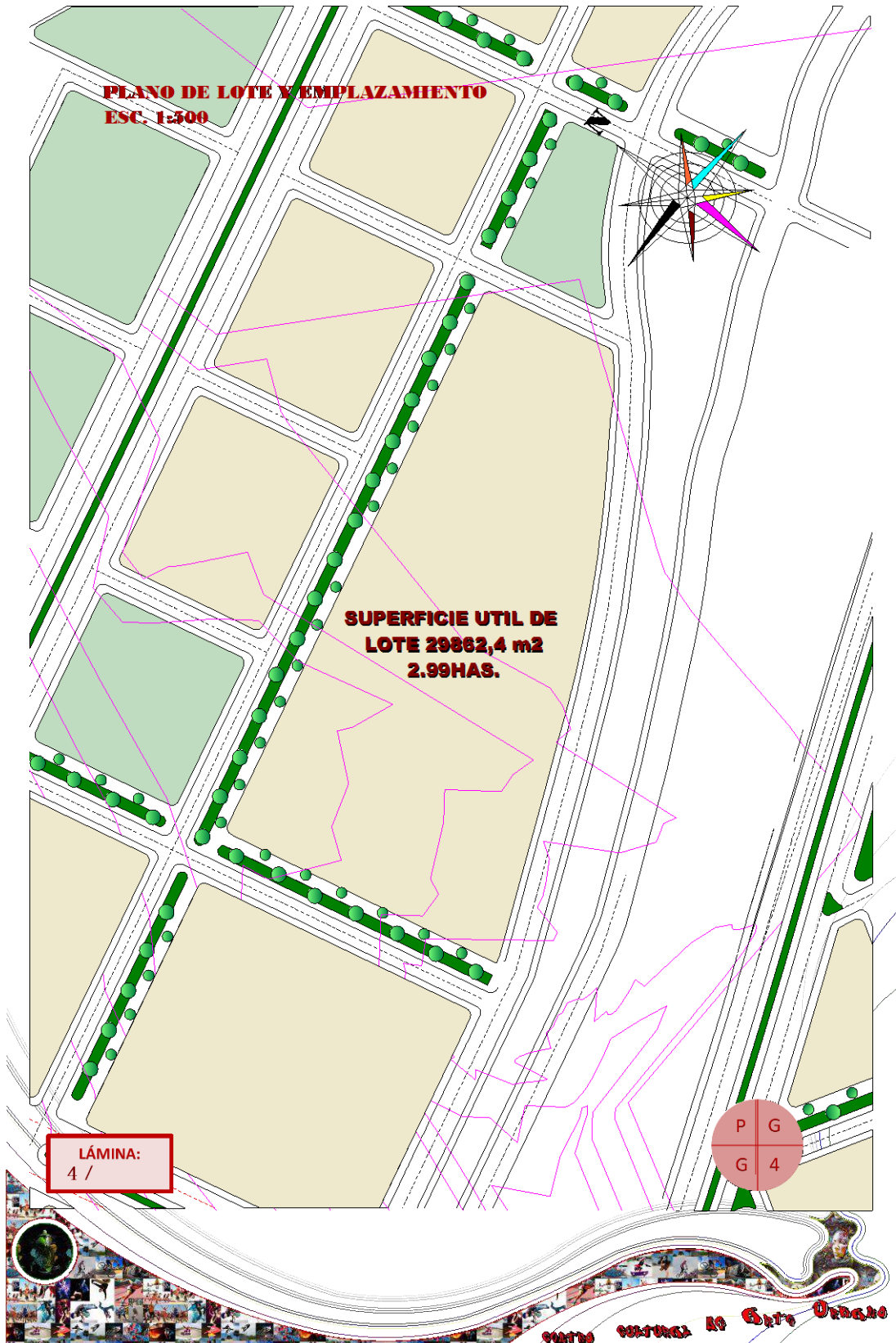


17.4. Localización de equipamientos culturales



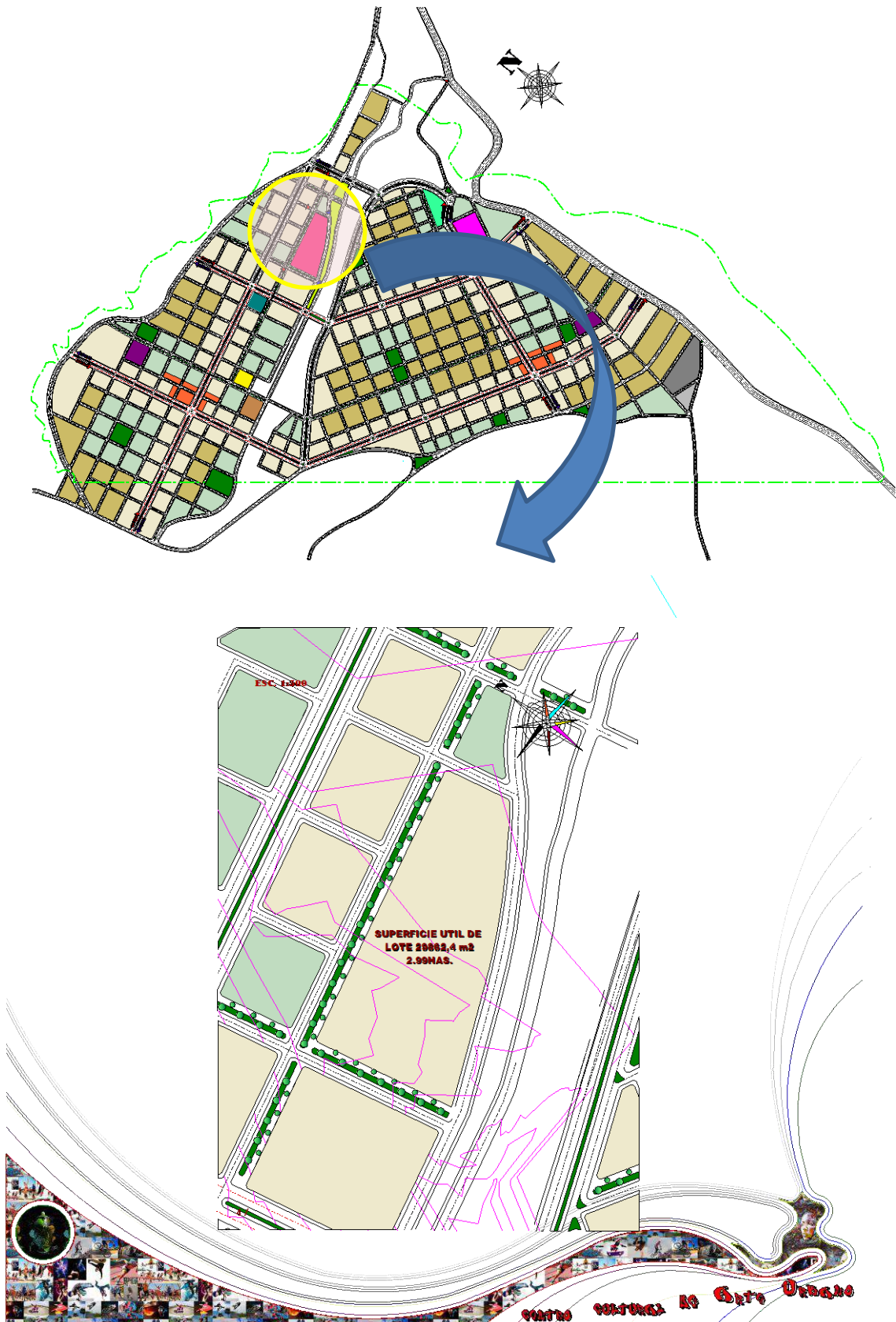
18. Delimitación del sitio

18.1. Localización y delimitación del sitio



19. Análisis del terreno





19.1. Ubicación



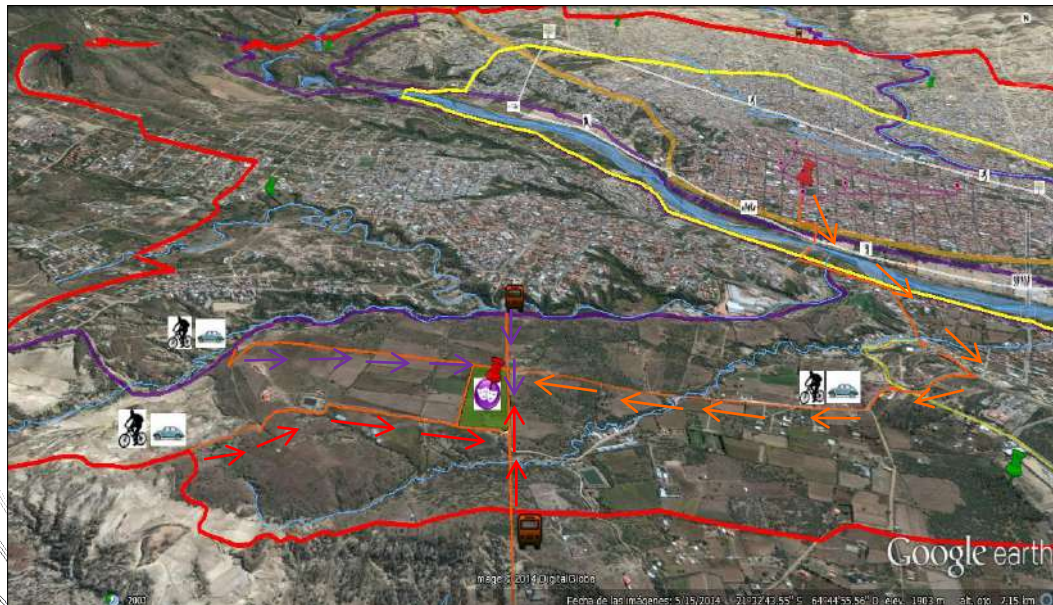
19.2. Accesibilidad



Cuadro de Referencias:

- | | | |
|---|--|---|
|  Red de equipamientos culturales existente |  Sistema de transporte urbano masivo |  Área de alta densidad de la ciudad de Tarifa |
|  Red de equipamientos áreas culturales, recreativas y deportivas existente |  Infraestructura vial conectora de anillos verde |  Áreas de urbanización expansiva de alta y media densidad. |
|  Circuito D.E. Equipamientos Urbanos Culturales Recreativos |  Primer Anillo conector | |
| |  Segundo Anillo conector | |

19.3. Viabilidad

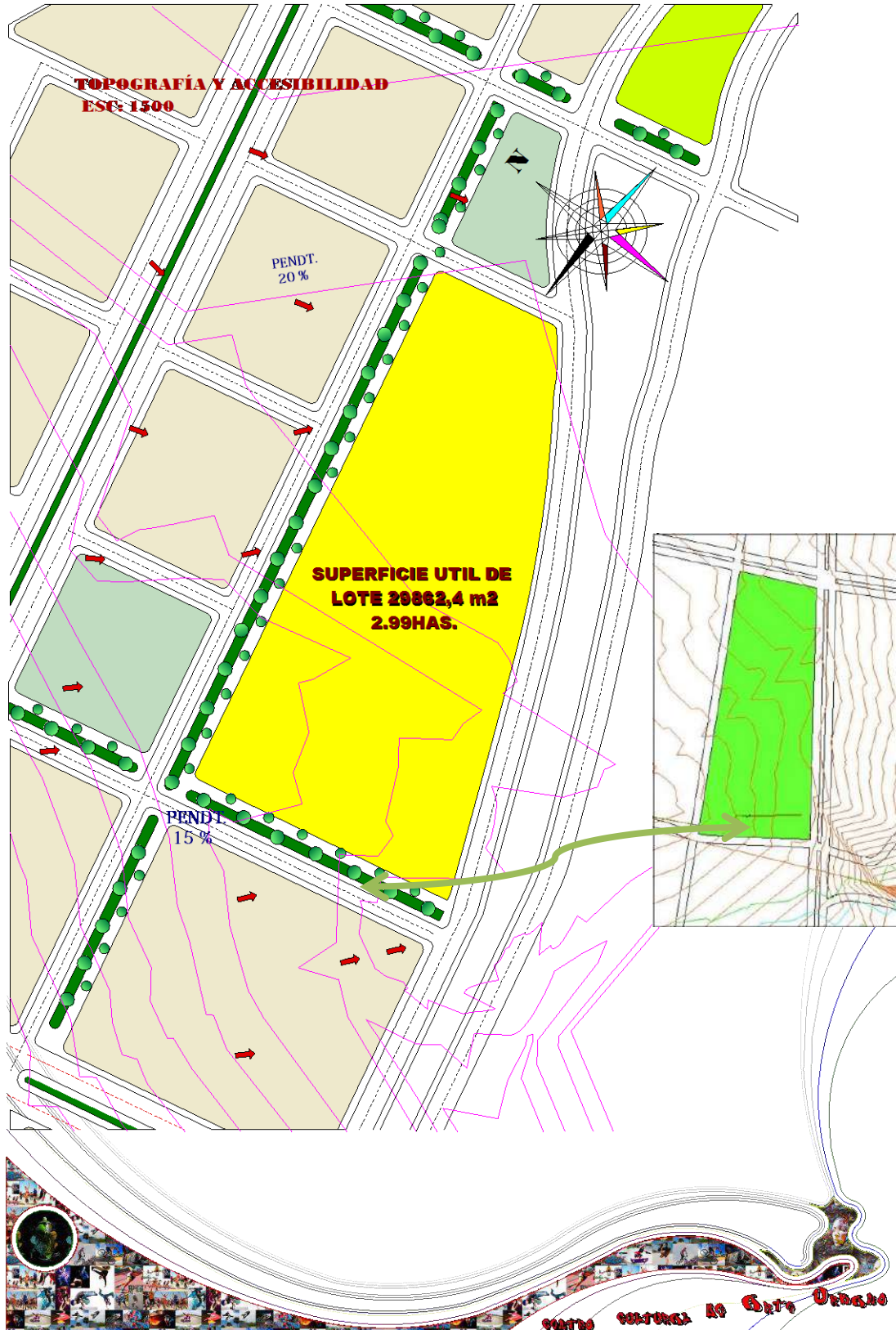


Cuadro de Referencias:

- | | | |
|---|---|---|
|  Red de equipamientos culturales existente |  Sistema de transporte urbano masivo |  Área de alta densidad de la ciudad de Tarifa |
|  Red de equipamientos áreas culturales, recreativas y deportivas existente |  Infraestructura vial conectora de anillos verde |  Áreas de urbanización expansiva de alta y media densidad. |
|  Circuito D.E. Equipamientos Urbanos Culturales Recreativos |  Primer Anillo conector |  Vías de acceso directo al sitio |
| |  Segundo Anillo conector | |



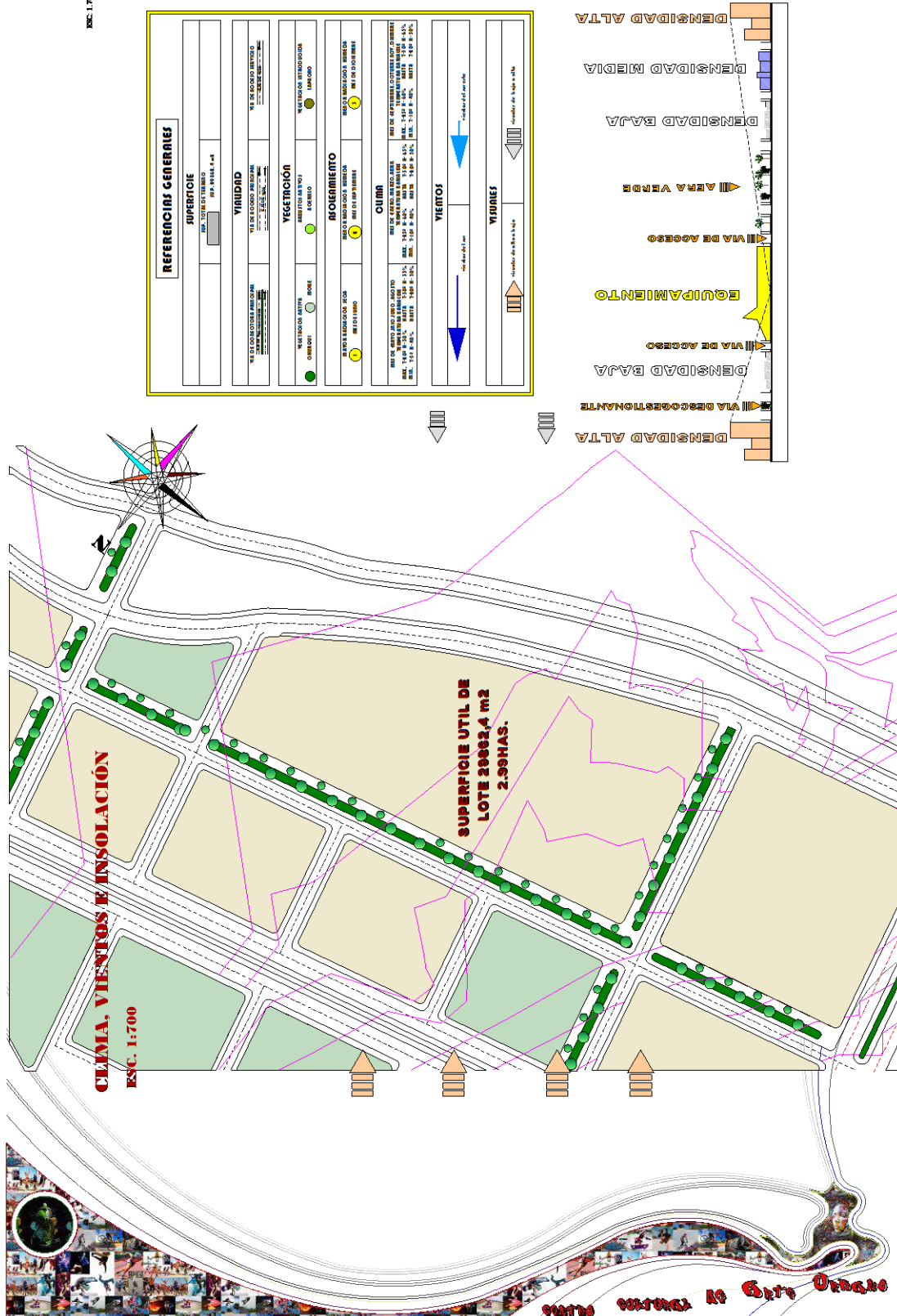
19.4. Topografía



19.5. Vientos

19.6. Asoleamiento

ESC. 1:700



19.7. Vegetación

19.8. Impacto ambiental

VEGETACION PROPUESTA

FOTO	ESPECIE	DESCRIPCION	USOS
	ALAMO	Platanus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental
	ALICORNADO	Alnus sp.	Arbol de sombra, ornamental

Ídcar de consecutización para el dibujo:
 El color de esta burbuja es la creación y recepción de área verde y resguardo el interior de patrimonio vegetal.

LA FORMA DE INCORPORACION DE LA VEGETACION SERA DE DIFERENTES MANERAS

ALICORNADO

ALICORNADO

ALICORNADO

Alcalde

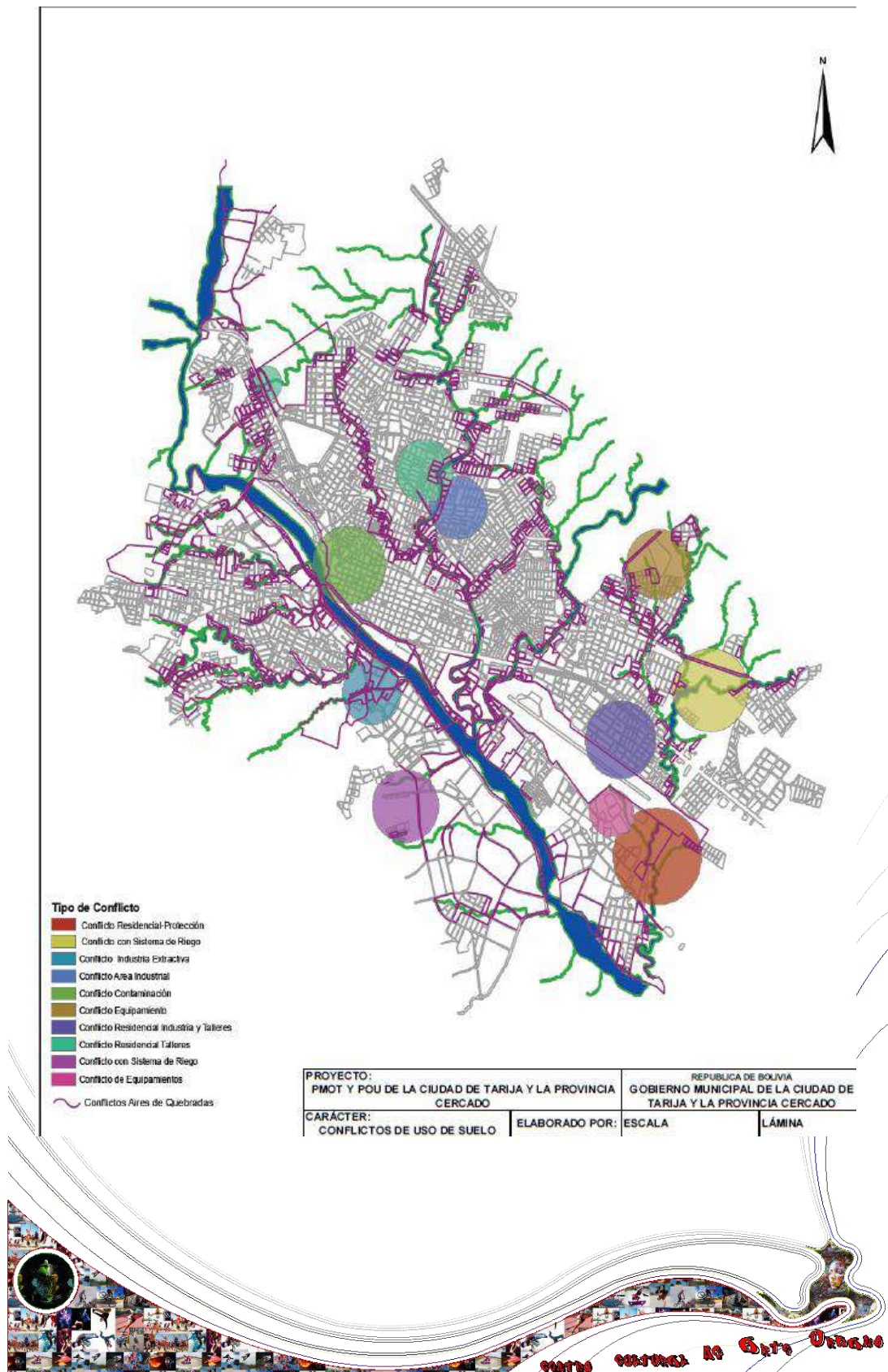
Adultos, Madurales, Jovenes

Plantar arbores

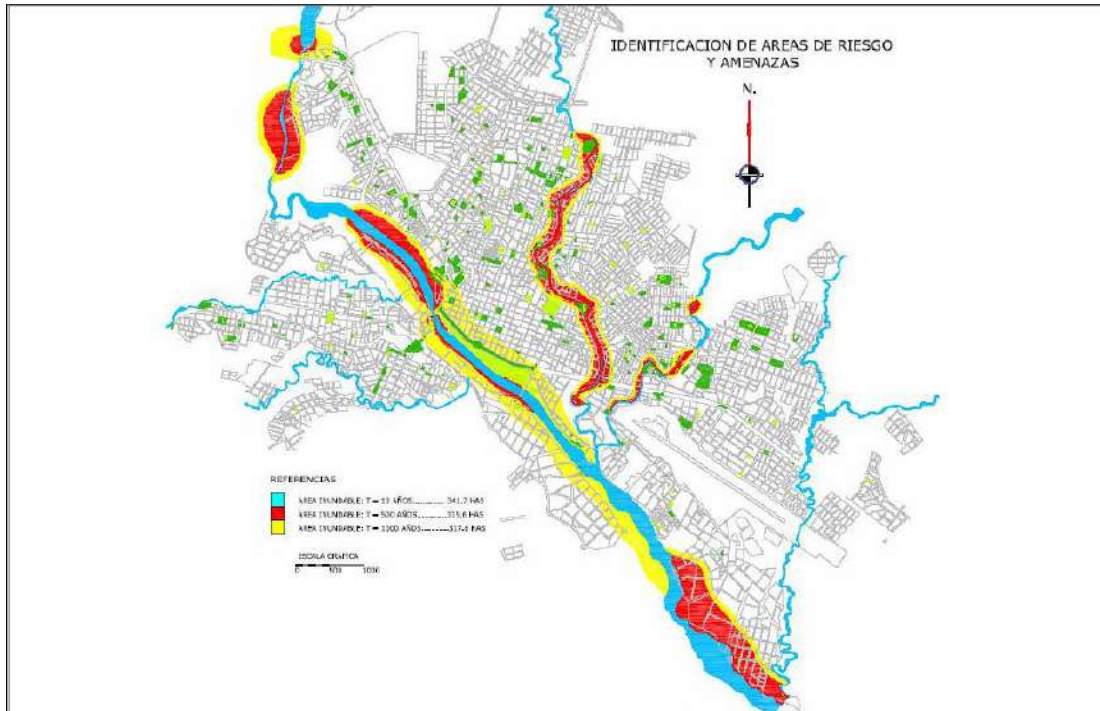
Se propone mayor de arboles que resguardo como calchita acortada entre el área de medio tráfico y el área peatonal.

Serán para embellecer la área con arboles de diferentes especies y tamaño, las cuales donas se pinteje en base a su agrobio y ubicación.

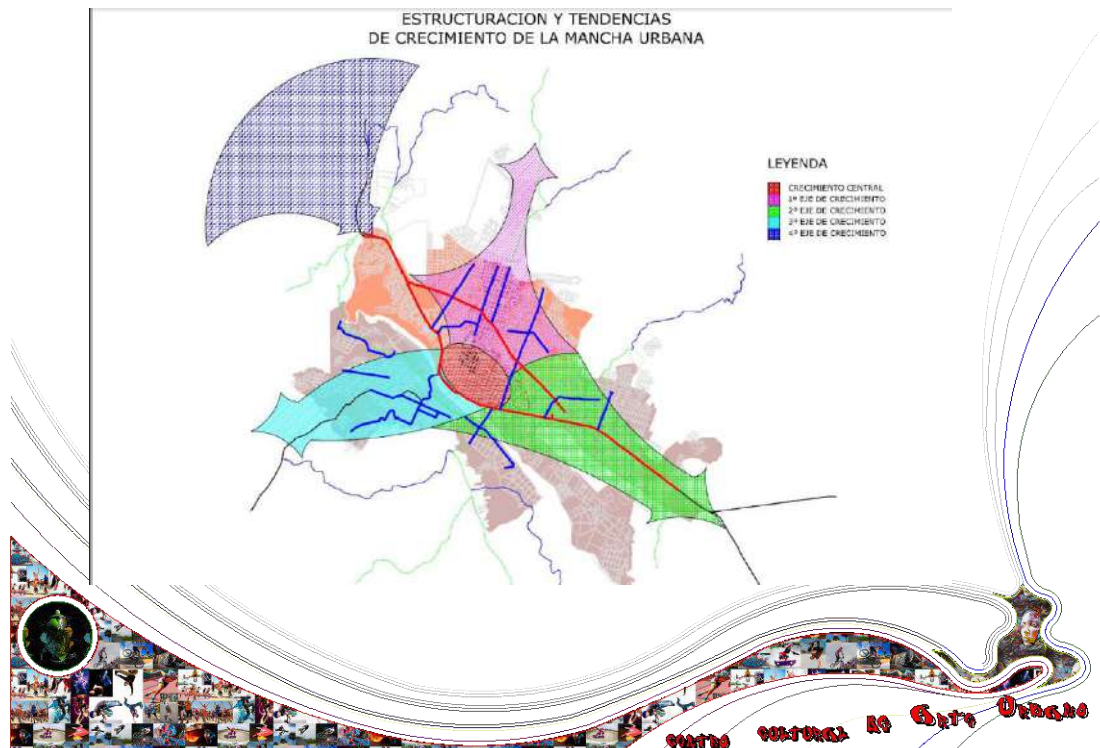
19.9. Características del contexto urbano



19.9.1. Limites naturales



19.9.2. Limites urbanos



19.10. Servicios

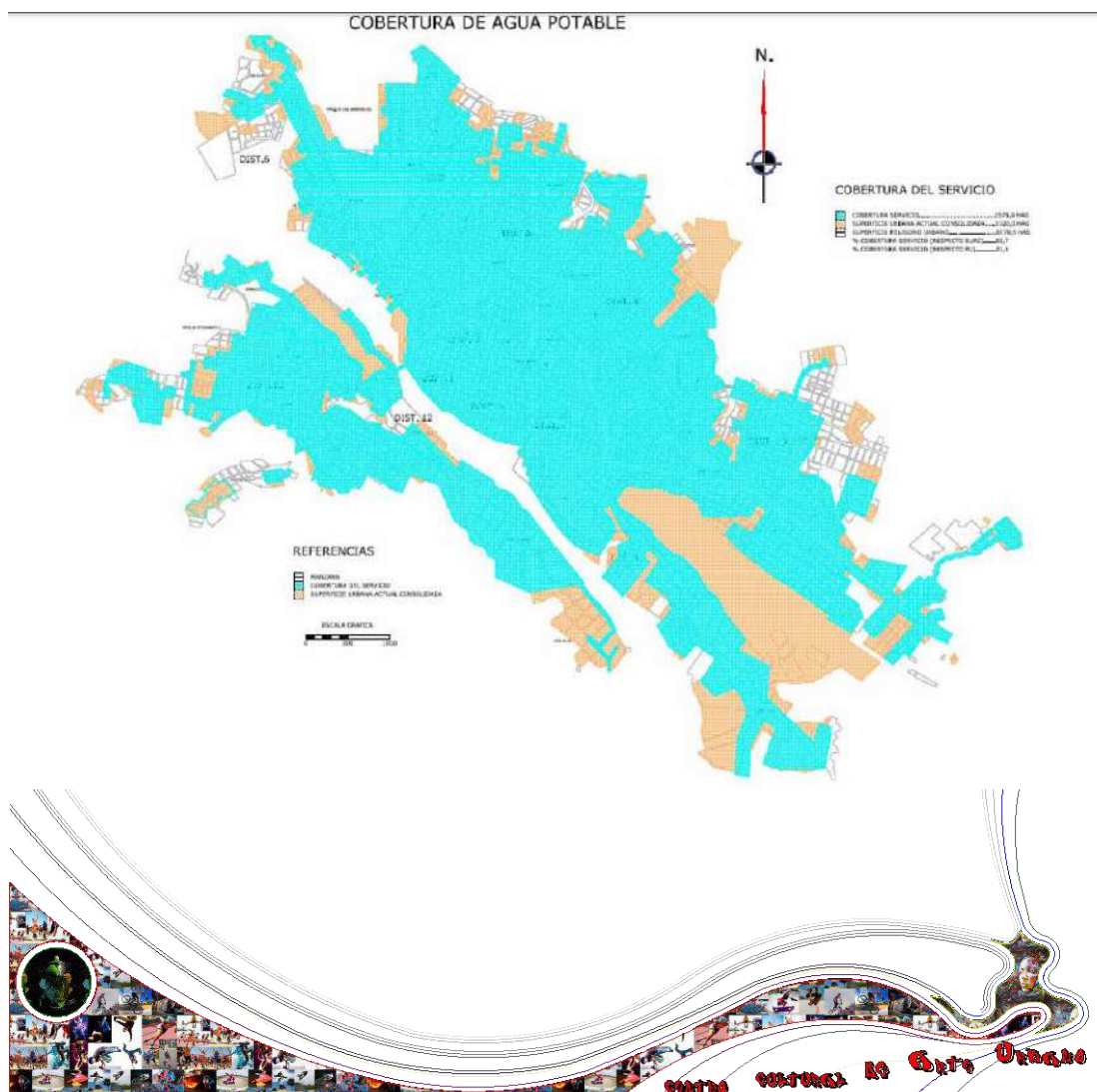
CIUDAD DE TARIJA: SUPERFICIE Y PORCENTAJE DE COBERTURA DE SERVICIOS.

Servicios	Cobertura (Has.)	Sup. Urbana (Has.)	Cobertura (%)
Energía Eléctrica	3.082	4.101	75%
Gas Domiciliario	3.115		76%
Telefonía Fija	2.843		69%
Agua Potable	3.390		83%
Alcantarillado Sanitario	2.532		62%
Alcantarillado Pluvial	201		5%

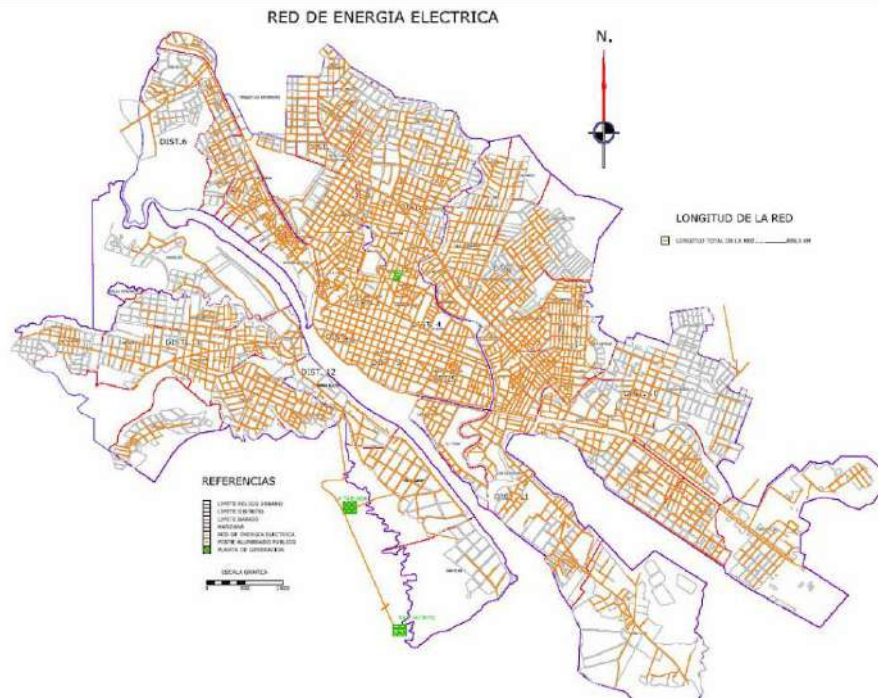
Fuente: SIC. Srl. 2007

Elaboración: SIC. Srl.

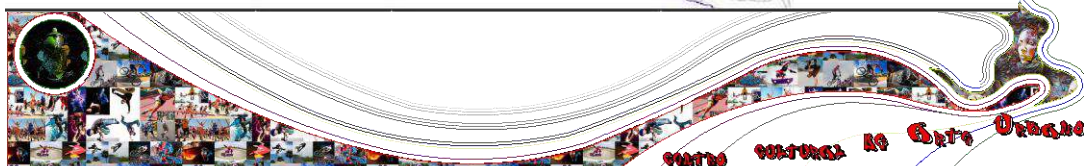
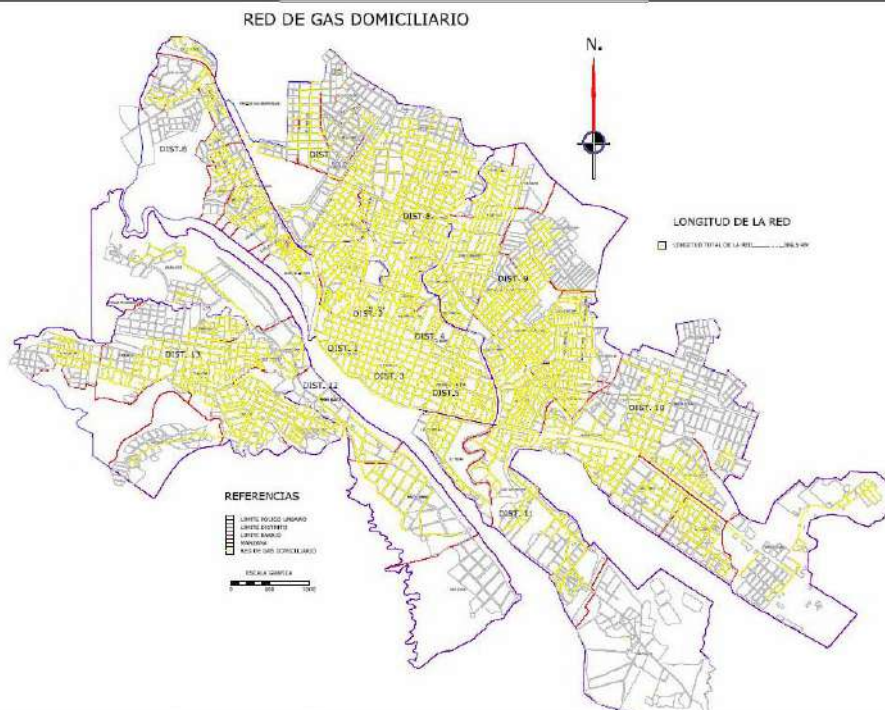
19.10.1. Agua potable



19.10.2. Red eléctrica

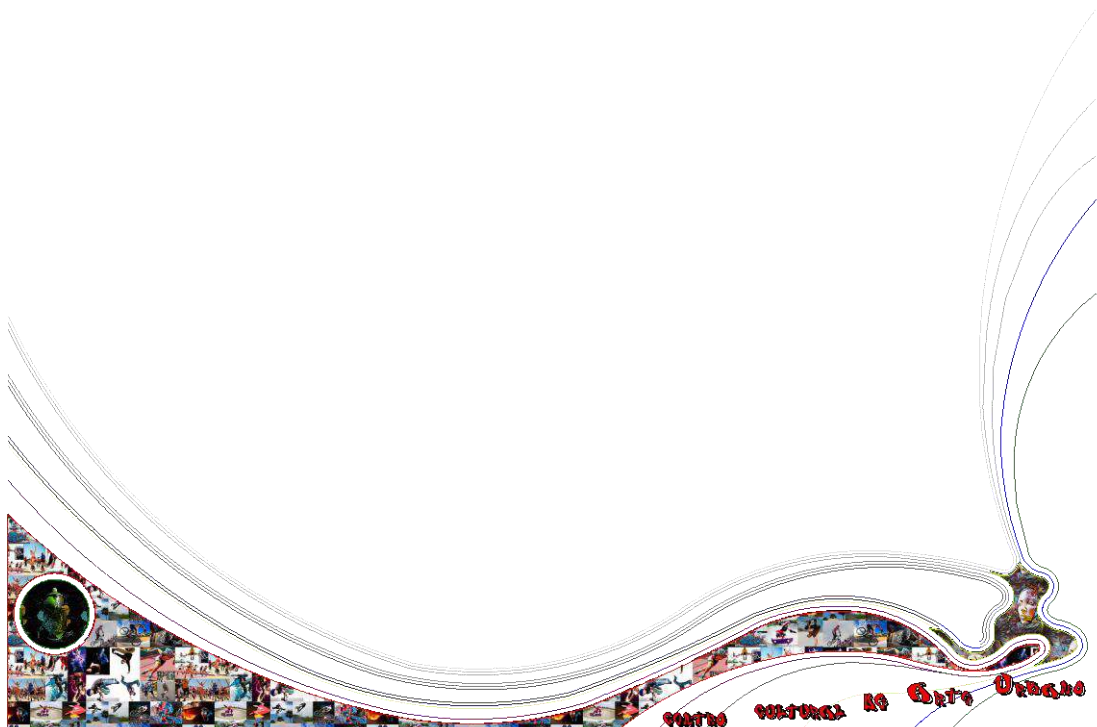


19.10.3. Cobertura de gas domiciliario



CAPITULO V

MARCO LEGAL



CAPITULO V

MARCO LEGAL

20. Normativas y requerimientos.....20

- I. **Ley de participación popular** . reglamentaciones complementarias de la ley de participación popular asignan a los municipios en su artículo 26 la tarea , mediante la elaboración de los planes de uso de suelo , de la delimitación de superficies de cada una de las áreas urbanas definidas como también las categorías de uso de suelo urbano en función de las previsiones sentamiento de población . dentro de esta misma reglamentación los artículos 31 y 32 , se refieren a aprobación y vigencia de las áreas atribuidas a ordenanzas municipales
- II. **Ley de medio ambiente** . La ley de medio ambiente n° 1333 , en su articulo 5.4 , estipula que dentro de l mejoramiento de la calidad de vida de la población se debe tener como base la optimización y racionalización del uso de aguas , aire , suelo y otros recursos garantizando su disponibilidad a largo plazo.
- III. **Ley de municipalidades.** Por su parte la ley de municipalidades 2028 expresa en su articulo 79 la asignación de usos de suelo como la determinación de patrones de asentamiento , normas de edificación , urbanización y fraccionamiento y la delimitación de las áreas urbanas que cuenten con servicios básicos de energía eléctrica , saneamiento básico , educación y salud como así también la identificación de otras áreas como las de gobierno , grandes centros comerciales , industriales , cementerios , depósitos de residuos solidos y otros servicios colectivos .



CAPITULO VI
MARCO IDEAL - RESPUESTA
ARQUITECTÓNICA



CAPITULO VI

MARCO IDEAL - RESPUESTA ARQUITECTÓNICA

20. Premisas de diseño

20.1. Premisas urbanas

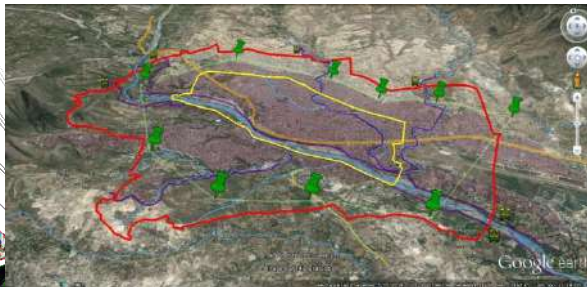
La movilidad urbana: es de suma importancia porque, es parte de nuestra vida diaria, de hecho, trasportarse, es fundamental en cualquier ciudad. Las soluciones deben darse y deben responder a muchos problemas: como son la contaminación, los accidentes que provocan, la degradación del espacio peatonal, la necesidad de mayor infraestructura.



Acupuntura urbana: El principio es de recuperar la energía de un punto enfermo o cansado por medio de un simple pinchazo tiene que ver con la revitalización de ese punto y del área que hay a su alrededor.

La memoria de la ciudad; puntos fundamentales de su identidad, del sentimiento de pertenecer a la ciudad.

Cuanto más se conciba a una ciudad como una integración de funciones, de clases sociales, de edad, encuentros, más vida tendrá.....



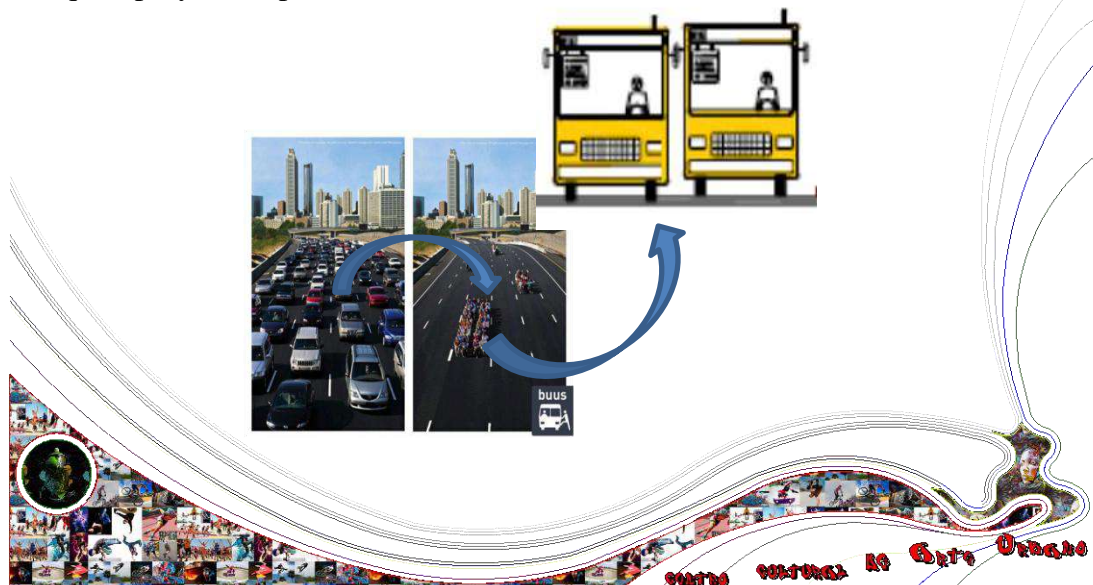
La infraestructura verde: llega debido a necesidades cruciales (perdida de paisaje, fragmentación de hábitat y problemática de biodiversidad) de una comunidad, región o territorio. Este tipo de infraestructura ayuda a conectar entre sí las zonas naturales existentes y a mejorar la calidad ecológica. La infraestructura verde ayuda a mantener los ecosistemas, de manera que se puedan seguir brindando cualidades como aire limpio y agua pura a una sociedad.



Sistema De Transporte Urbano Masivo: y propicie que el ciudadano cambie el vehículo privado por el transporte público.

El tráfico y la movilidad en sus expresiones motorizadas, Son la causa principal de los aspectos más conflictivos del medio ambiente urbano, tales como la contaminación de aire, el ruido, el consumo excesivo de recursos, o la ocupación extensiva del espacio. Aspectos estos de difícil control en todas las ciudades del mundo.

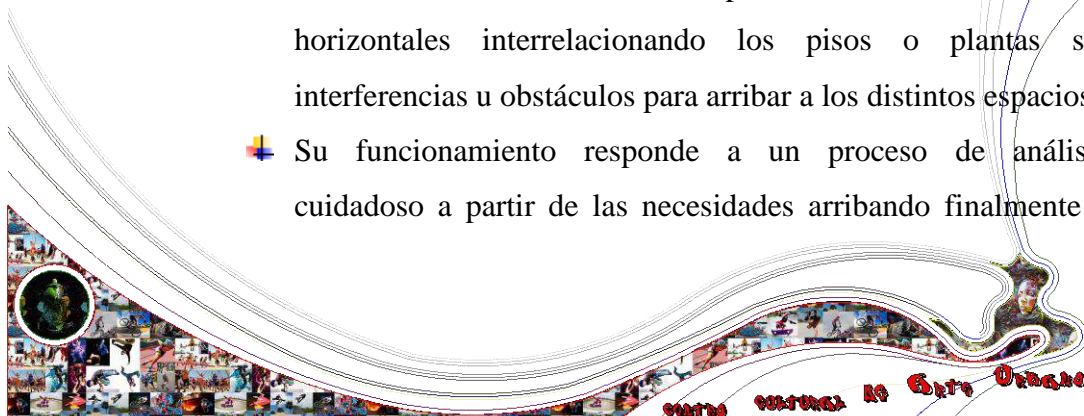
En busca de la sostenibilidad de las ciudades y en particular de un transporte sostenible, es imprescindible la aplicación de una sostenibilidad integral para cualquier proyecto o practica urbana.



20.2. Premisas funcionales

La estructura funcional de todos los espacios y ambientes están en base a sus características y requerimientos.

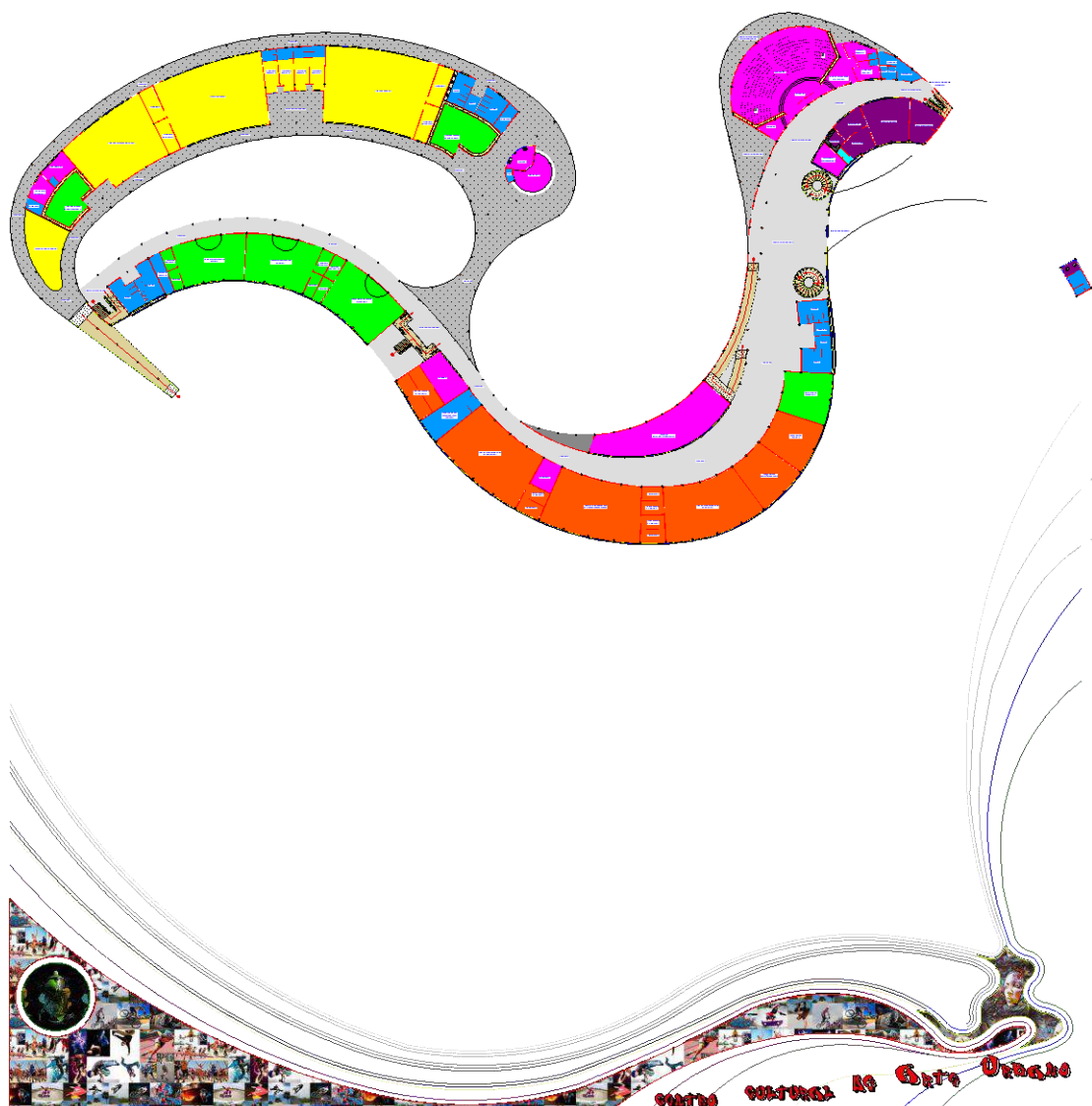
- ✚ La funcionalidad general del edificio estará dividida de acuerdo a los cuatro componentes importantes que se trataran cada cual con su espacio y carácter.
- ✚ El diseño presentará los ambientes por la frecuencia de uso que se dé jerarquizando el ingreso al público como principal y luego el área restringida donde se tendrá el ingreso solo al personal encargado del centro.
- ✚ El acceso estará dividido entre la parte vehicular y peatonal de forma que se pueda acceder al edificio de la forma más directa y cómoda posible.
- ✚ Áreas de desalojos y de oxigenación de los ambientes (patios internos).
- ✚ Conexiones directas e indirectas entre los espacios de desalojos o integradores.
- ✚ Separación de espacios según el área de especialidad.
- ✚ A su vez existirá una comunicación directa entre todo el conjunto arquitectónico.
- ✚ La distribución de los ambientes y las conexiones internas serán claras con recorridos dinámicos y con relación directa con el exterior.
- ✚ Internamente estará conformado por circulaciones verticales y horizontales interrelacionando los pisos o plantas sin interferencias u obstáculos para arribar a los distintos espacios.
- ✚ Su funcionamiento responde a un proceso de análisis cuidadoso a partir de las necesidades arribando finalmente a

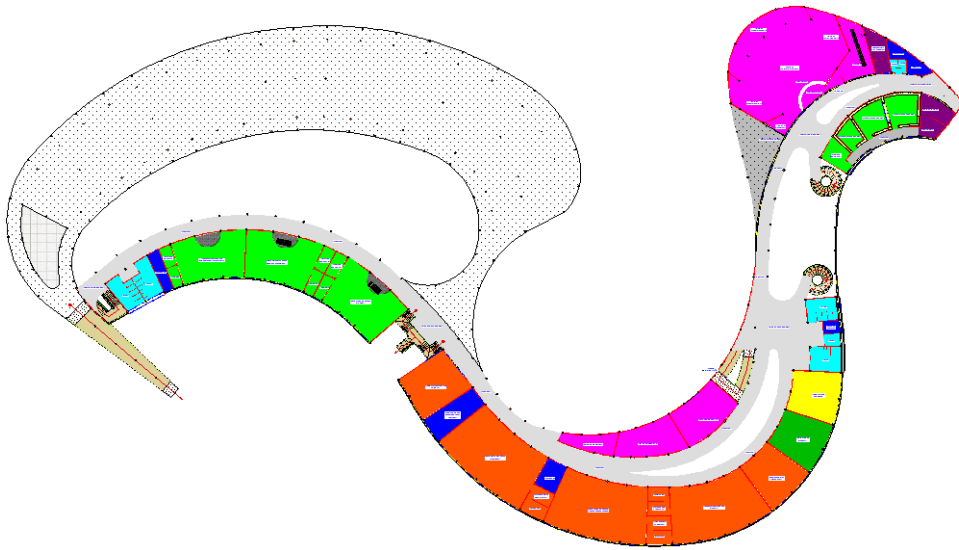


propuestas de gran fluidez donde la accesibilidad y el retorno tienen un alto grado de claridad funcional.

- ✚ Optimización de la estructura de organización funcional que satisfaga los requerimientos de prestación de servicios.
- ✚ Se debe posibilitar una estructura espacial con diversas modalidades de uso, propiciando la fluidez funcional considerando las redes de servicios.
- ✚ Destacar también los espacios especializados y posibilitar también el uso compartido de espacios multifuncionales.

20.2.1. Áreas



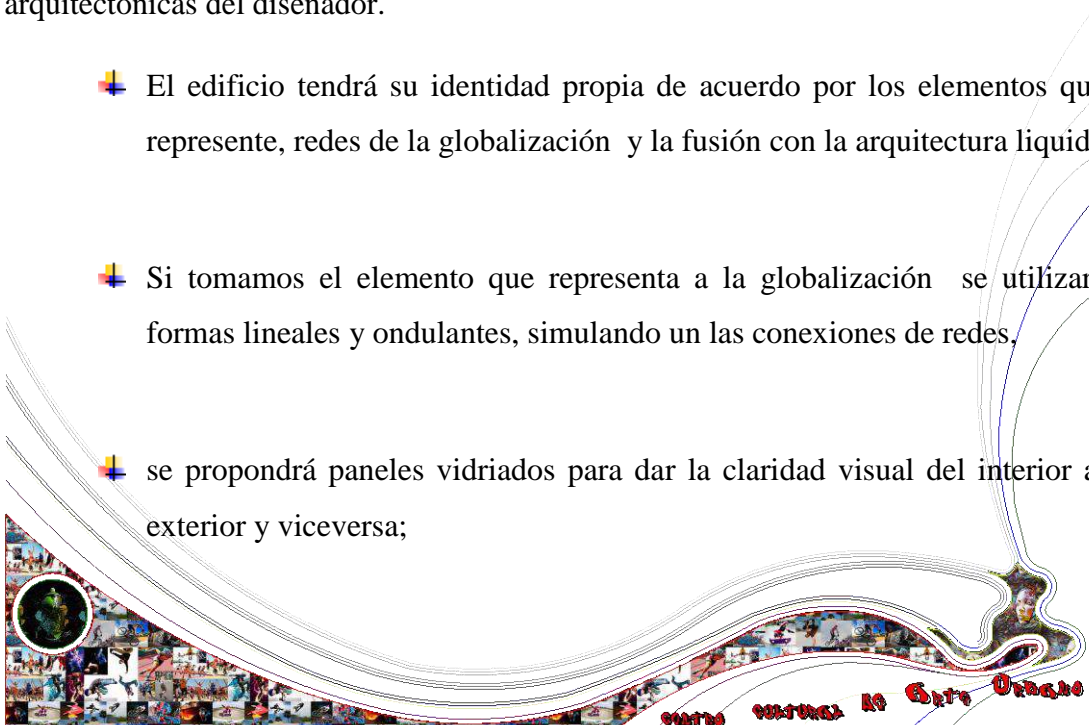


20.3. Premisas morfológicas

La morfológica del proyecto mostrará volúmenes en movimiento dando una imagen de desequilibrio que a la vez mostraran estabilidad estructural por su tecnología, generando una conexión del interior con el exterior de esta manera se tendrá claridad en la apreciación visual, Tratando que al abrir los ojos nos conectaremos con la naturaleza.

Existirá una aplicación en el diseño de acuerdo a la ideología y tendencias arquitectónicas del diseñador.

- ✚ El edificio tendrá su identidad propia de acuerdo por los elementos que represente, redes de la globalización y la fusión con la arquitectura líquida
- ✚ Si tomamos el elemento que representa a la globalización se utilizará formas lineales y ondulantes, simulando un las conexiones de redes.
- ✚ se propondrá paneles vidriados para dar la claridad visual del interior al exterior y viceversa;



- + también constará con espejos de agua que ayudaran a dar su propia identidad.
- + volúmenes y elementos que muestren liviandad y los ángulos de estos volúmenes puedan estar de tal forma que haya una unión entre este y el cielo generando una efecto de claridad y transparencia.

20.4. Premisas tecnológicas

Se utilizará tecnología y materiales de avanzada, planteando nuevas soluciones constructivas y tecnológicas.

Fundamentalmente se propone una tecnología eficiente, compatibilizada con otros aspectos que permitan lograr un producto adecuado.

Para poder alcanzar estos aspectos se debe elaborar una selección de diferentes alternativas constructivas, La adecuada selección tecnológica debe tomar en cuenta y seguir los patrones de un óptimo funcionamiento estructurado, armonización con el resto del conjunto y posibilitar el requerimiento físico ambientales de sonido, iluminación, ventilación y temperatura.

Se utilizara para los servicios básicos e instalaciones, tecnología natural que vaya a favor del medio ambiente y no en contra, Siguiendo estos principios y un tipo de instalaciones naturales se planteará un edificio autosuficiente que no dependa en su totalidad del servicio público tanto electricidad, servicio de agua potable, servicio de alcantarillado pluvial y sanitario, Se aplicará un tratamiento especial tanto en diseño como en materiales en el área de laboratorios de acuerdo a su especialidad.

- + El aspecto estructural deberá tomar en cuenta el estudio de suelos, sus características y su capacidad de resistencia.



- ✚ Por las características del diseño la estructura deberá ser principalmente tradicional de hormigón armado como elemento fundamental. Estará compuesta por sistemas estructurales nuevos y nuevas soluciones a proponer.
- ✚ La estructura estará sujeta a los sistemas ecológicos y medioambientales propuestos para el diseño. Se realizará una modulación en cuanto a la distribución de la estructura del edificio.

20.5. Premisas espaciales

Las premisas referentes al espacio buscaran ante todo lograr ambientes adecuados, claros y cómodos para todas las actividades que sean necesarias dotándoles de la mayor comodidad posible:

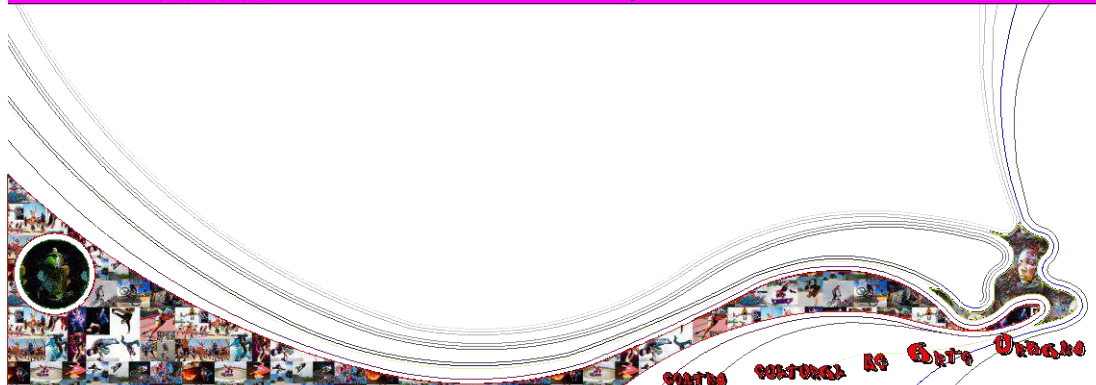
- ✚ Continuidad de espacios tanto visual como espacial.
- ✚ Espacios libres y abiertos.
- ✚ Dobles niveles en ciertos casos donde la morfología y la funcionalidad lo requieran para generar fluidez del espacio.
- ✚ Relación del espacio interior con el espacio exterior.
- ✚ La flexibilidad del espacio será algo importante en este proyecto
- ✚ Circulaciones claras y limpias tanto vertical como horizontalmente
- ✚ Los sectores públicos deben convertirse en espacios agradables y a la vez de recreación y encuentro, de tal forma que tengan condiciones de fácil desenvolvimiento para las personas. Esto se pretende alcanzar con las agrupaciones adecuadas y planificadas de los elementos y de apoyos: Estar-Paseo, área educativa e interactiva, áreas verdes, como también con el manejo adecuado de vegetación, textura de pisos y otros.



21. Programa de necesidades

PROGRAMA CUALITATIVO						PROGRAMA CUANTITATIVO					
AREA	ACTIVIDAD	NIVEL	Nº DE USUARIOS	Nº DE ALUMNOS POR CLASE	TIPO DE USUARIOS	FRECUENCIA DE USO	LOCALIZACION	Nº DE AMBIENTES	SUPERFICIE PARCIAL	SUPERFICIE TOTAL	
AREA EDUCATIVA INICIAL/ MEDIA/ TÉCNICO DE DANZA	Sala de danza 1 y preparacion fisica	Inicial	58 alumnos/ estilo	35 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	198,00 m2	198,00 m2	
	Sala de danza 2	medio	58 alumnos/ estilo	35 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	263,20 m2	263,20 m2	
	Sala de danza 3	Técnico	58 alumnos/ estilo	35 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	289,40 m2	289,40 m2	
	Aula Teórica de Danza	Inicial	175 alumnos/ total	36 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	78,91 m2	78,91 m2	
	sonido y eq. auxiliares sala de danza 2	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	35,43 m2	35,43 m2
	sonido y eq. auxiliares sala de danza 3	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	35,43 m2	35,43 m2
	Vestuario Hombres Sala de Danza 2 - 3	-----	36 alumnos/ total	18 hombres/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	2	22,00 m2	44,00 m2	
	Vestuario Mujeres Sala de Danza 2 - 3	-----	36 alumnos/ total	18 Mujeres/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	2	22,00 m2	44,00 m2	
	Aula Teórica Práctica Viento	Inicial/medio/Técnico	35 alumnos/ estilo	20 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	109,61 m2	109,61 m2	
	Aula Teórica Práctica Cuerda	Inicial/medio/Técnico	35 alumnos/ estilo	20 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	120,27 m2	120,27 m2	
Aula Teórica Práctica Percusión	Inicial/medio/Técnico	35 alumnos/ estilo	20 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	126,75 m2	126,75 m2		
sonido y eq. auxiliares Aula Viento	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	15,50 m2	15,50 m2	
sonido y eq. auxiliares Aula Cuerda	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	19,03 m2	19,03 m2	
sonido y eq. auxiliares Aula Percusión	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	19,09 m2	19,09 m2	
Sala de ensayo General Folklore	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	49,22 m2	49,22 m2	
Sala de ensayo General Rock	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	71,85 m2	71,85 m2	
Aula Teórica de Música	Inicial	175 alumnos/ total	36 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	78,91 m2	78,91 m2		
Aula Teórica Práctica electronicos	Inicial/medio/Técnico	35 alumnos/ estilo	15 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	109,61 m2	109,61 m2		
Aula Teórica Práctica música Electronica	Inicial/medio/Técnico	35 alumnos/ estilo	15 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	120,27 m2	120,27 m2		
Aula Teórica Práctica música HipHop	Inicial/medio/Técnico	35 alumnos/ estilo	15 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	126,75 m2	126,75 m2		
sonido y eq. auxiliares Aula Electronicos	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	15,50 m2	15,50 m2	
sonido y eq. auxiliares Aula M. Electronica	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	19,02 m2	19,02 m2	
sonido y eq. auxiliares Aula M. HipHop	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	19,09 m2	19,09 m2	
Estudio de grabación	-----	-----	-----	-----	Restringido	Ocasional	Planta Alta	1	57,70 m2	57,70 m2	
Est. de grab. Comp. y arreglos Musicales	Técnico	-----	-----	-----	Restringido	Ocasional	Planta Alta	1	14,72 m2	14,72 m2	
sonido y eq. auxiliares est. de Grabación	Técnico	-----	-----	-----	Restringido	Ocasional	Planta Alta	1	19,69 m2	19,69 m2	

AREA EDUCATIVA INICIAL/ MEDIA/ TÉCNICO DE MUSICA	Taller Teórico Práctico Escultura	medio/Técnico	29 alumnos/ estilo	24 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	196,51 m2	196,51 m2	
	Preparacion y limpieza de materiales/ dep.	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	24,58 m2	24,58 m2
	Taller Teórico Práctico Pint. y Muralismo	medio/Técnico	29 alumnos/ estilo	24 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	193,33 m2	193,33 m2	
	Preparacion y limpieza de materiales/ dep.	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	23,73 m2	23,73 m2
	Taller Teórico Práctico Graffiti	medio/Técnico	29 alumnos/ estilo	24 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	175,69 m2	175,69 m2	
	Preparacion y limpieza de materiales/ dep.	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Baja	1	20,65 m2	20,65 m2
	Aula Teórica Práctico de Diseño Grafico	Inicial/medio/Técnico	29 alumnos/ estilo	20 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	82,84 m2	82,84 m2	
	Aula Teórica de Arte	Inicial	175 alumnos/ total	36 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	80,07 m2	80,07 m2	
	Sala de Practica de Tatuaje	Técnico	-----	4 Cubiculos de Pract.	Restringido	Ocasional	Planta Baja	1	46,70 m2	46,70 m2	
	Aula Teórica Práctica Tatuaje	Inicial/medio/Técnico	29 alumnos/ estilo	12 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	92,81 m2	92,81 m2	
	Aula Teórica Práctica Escultura	Inicial/medio	29 alumnos/ estilo	24 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	196,51 m2	196,51 m2	
	Preparacion y limpieza de materiales/ dep.	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Alta	1	24,58 m2	24,58 m2
	Aula Teórica Práctica Pint. y Muralismo	Inicial/medio	29 alumnos/ estilo	24 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	193,33 m2	193,33 m2	
	Preparacion y limpieza de materiales/ dep.	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Alta	1	23,73 m2	23,73 m2
	Aula Teórica Práctica Graffiti	Inicial/medio	29 alumnos/ estilo	24 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Alta	1	175,69 m2	175,69 m2	
Preparacion y limpieza de materiales/ dep.	-----	-----	-----	-----	Privado	habitual	Planta Alta	1	20,65 m2	20,65 m2	
Aula Teórica Práctica de Fotografia	Inicial/medio/Técnico	29 alumnos/ estilo	16 alumnos/ clase	Privado	habitual	Planta Baja	1	82,84 m2	82,84 m2		
Recepción e Informaciones	-----	-----	-----	-----	Restringido	Ocasional	Planta Baja	1	22,15 m2	22,15 m2	
Auditorio	-----	-----	-----	194 butacas /6 disc.	Público	Eventual	Planta Baja	1	220,00 m2	220,00 m2	
Escenario	-----	-----	-----	30 personas	Privado	Eventual	Planta Baja	1	37,02 m2	37,02 m2	
Area de Preparacion Pre-ecénica	-----	-----	-----	30 personas	Privado	Eventual	Planta Baja	1	26,58 m2	26,58 m2	
Camarines Hombres/ 1 baño	-----	-----	-----	15 personas	Privado	Eventual	Planta Baja	1	15,71 m2	15,71 m2	
Camarines Mujeres/ 1 baño	-----	-----	-----	15 personas	Privado	Eventual	Planta Baja	1	15,57 m2	15,57 m2	
Enfermería	-----	-----	-----	2 personal de at.	Restringido	Ocasional	Planta Baja	1	35,01 m2	35,01 m2	
Cefeteria	-----	-----	-----	3 personal de at.	Público	Habitual	Planta Baja	1	65,09 m2	65,09 m2	
Sala de Exposiciones Temporales	-----	-----	-----	-----	Público	Eventual	Planta Baja	1	165,47 m2	165,47 m2	
deposito	-----	-----	-----	-----	Restringido	Habitual	Planta Baja	1	21,70 m2	21,70 m2	
Tienda	-----	-----	-----	1 personal de at.	Público	Habitual	Planta Baja	1	44,62 m2	44,62 m2	
Biblioteca	-----	-----	-----	700 alumnos	Público	Eventual	Planta Baja	1	349,95 m2	349,95 m2	
Informaciones	-----	-----	-----	1 personal de at.	Restringido	Habitual	Planta Alta	1	18,48 m2	18,48 m2	
Archivos	-----	-----	-----	1 personal de at.	Restringido	Habitual	Planta Alta	1	55,87 m2	55,87 m2	
Area de Trabajo y lectura grupal	-----	-----	-----	-----	Público	Habitual	Planta Alta	1	-----	-----	
Area de Trabajo y lectura individual	-----	-----	-----	-----	Público	Habitual	Planta Alta	1	-----	-----	
Area de Trabajo y lectura virtual	-----	-----	-----	-----	Público	Habitual	Planta Alta	1	-----	-----	
Sala Audiovisual 1	-----	-----	-----	60 alumnos/ total	Público	Eventual	Planta Alta	1	80,06 m2	80,06 m2	
Sala Audiovisual 2	-----	-----	-----	55 alumnos/ total	Público	Eventual	Planta Alta	1	69,84 m2	69,84 m2	
deposito (sonido y maquinas)	-----	-----	-----	-----	Restringido	Eventual	Planta Alta	1	30,46 m2	30,46 m2	

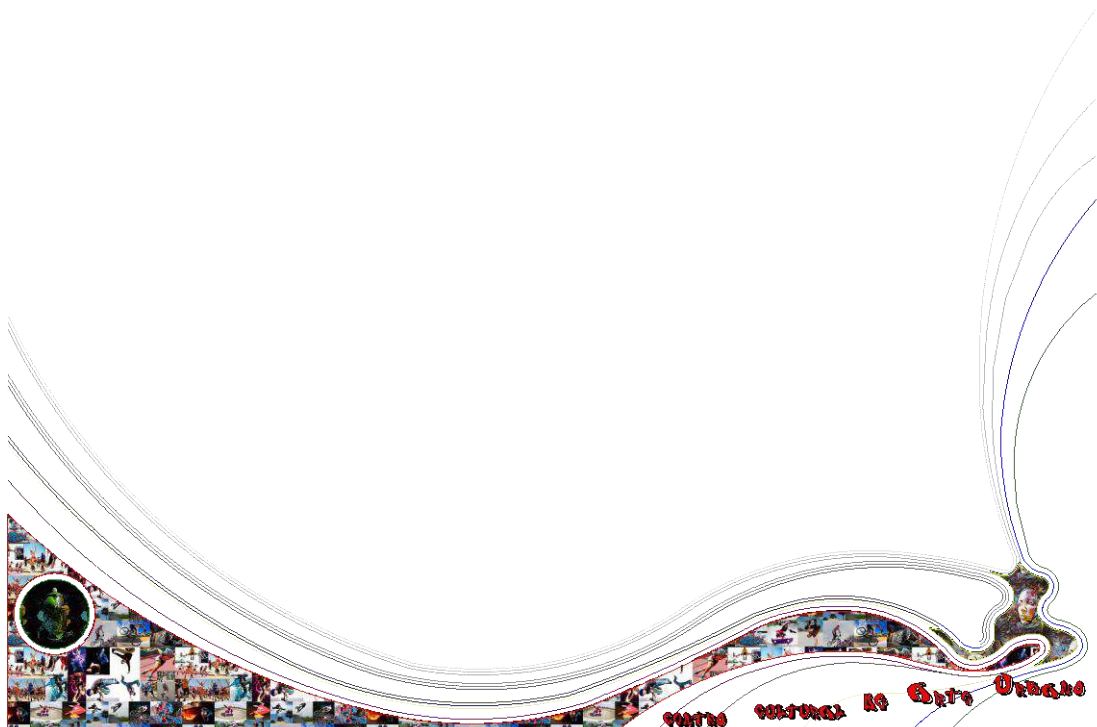


AREAS ADMINISTRATIVA	Secretaria	1 personal de at.	Público	Eventual	Planta Baja	1	20,60 m2	20,60 m2
	Archivo o cards		Restringido	Occasional	Planta Baja	1	9,42 m2	9,42 m2
	Dirección / baño	1 personal de at.	Restringido	Eventual	Planta Baja	1	26,04 m2	26,04 m2
	Sala de Juntas	40 personas	Restringido	Occasional	Planta Baja	1	66,33 m2	66,33 m2
	Sala de Docentes		Restringido	Habitual	Planta Baja	1	36,95 m2	36,95 m2
	Area Administrativa de est. de grabación	1 personal de at.	Restringido	Habitual	Planta Alta	1	36,95 m2	36,95 m2
	Monitoreo y seguridad privada	2 personal de at.	Restringido	Habitual	Planta Alta	1	24,69 m2	24,69 m2
	AREA DE SERVICIOS	Batería de Baños lado "A"		Restringido	Habitual	Planta Baja/Alta	2	6,76 m2
Batería de Baños lado "B"			Público	Habitual	Planta Baja/Alta	2	57,04 m2	114,08 m2
Batería de Baños lado "C"		700 alumnos	Público	Habitual	Planta Baja/Alta	2	50,94 m2	101,88 m2
Batería de Baños lado "D"			Público	Habitual	Planta Baja	1	55,65 m2	55,65 m2
Depósito y Area de limpieza "A"			Restringido	Habitual	Planta Baja/Alta	2	19,17 m2	38,34 m2
Area "B" de mant. de equipos y limp.			Restringido	Habitual	Planta Baja/Alta	2	54,52 m2	109,04 m2
Depósito y Area de limpieza "C"			Restringido	Habitual	Planta Baja/Alta	2	15,34 m2	30,68 m2
Depósito y Area de limpieza "D"			Restringido	Habitual	Planta Baja	2	17,81 m2	35,62 m2
Conserjería		1 personal de at.	Restringido	Habitual	Planta Baja	1	11,54 m2	11,54 m2

22. Esquemas funcionales



22.1. Organigrama general



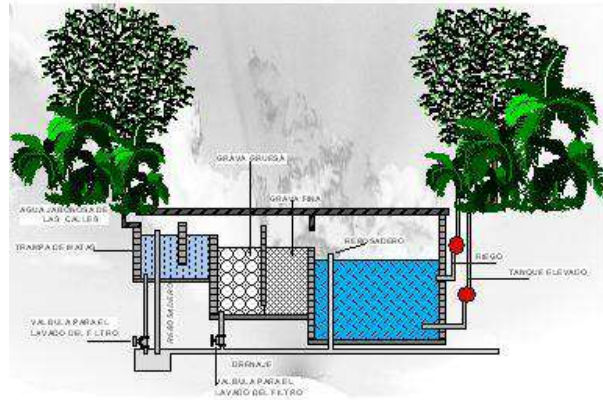
22.2. Organigrama por áreas



23. Criterios de sostenibilidad

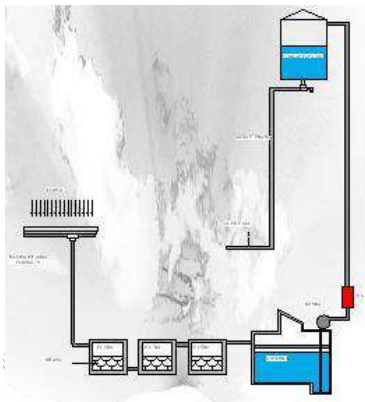
Instalación De Agua

Una parte de la instalación de agua estaría a partir del acopio de este elemento de tomas directas de la lluvia y pasadas a través de filtros hasta unos depósitos o cisternas que trabajarían como tanques subterráneos de los cuales se distribuirá a los edificios impulsado por una bomba hidráulica en caso que se necesite y de ahí distribuirla por la red de alimentación.

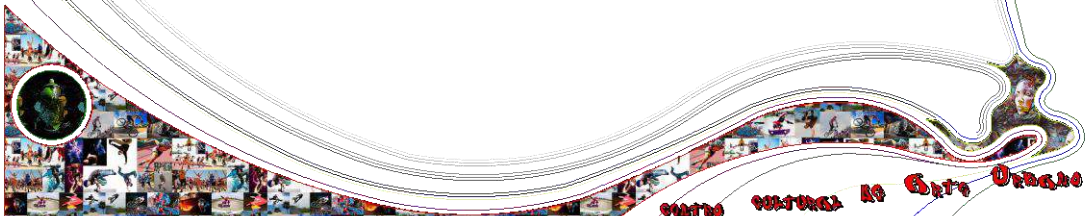


Captación Y Almacenamiento De Agua

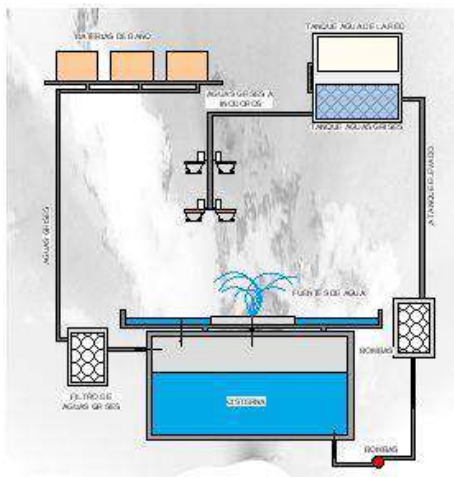
La captación de agua pluvial es necesaria en las zonas donde el bombeo no alcanza a subirlas utilizando el agua de lluvia en la ciudad de Tarija se lograría enormes economías, al agua sería de mejor calidad y no se sustraería el agua de otras cuencas o costos muy elevados.



Mantenimiento: Los canales de captación del agua deberán ser limpiados semestralmente como mínimo, cada año como después del primer mes de las lluvias deberán limpiarse los filtros, sacando las gravas para lavarlas. las cisternas deberán vaciarse y limpiarse cuidadosamente, para almacenar las lluvias antes de que estas comiencen.



Aguas Jabonosas



El reciclaje de las aguas jabonosas consiste en volver a usar el agua potable que viene de la red de primer uso, utilizada en regadera y lavamanos. Estos muebles deberán estar conectados a un drenaje independiente separado de las aguas negras. El drenaje de las azoteas también puede conectarse al de las jabonosas o grises para su tratamiento y recirculación.

El tratamiento consiste en la filtración, decantación, oxigenación, clasificación y desinfección para ser bombeadas a un tanque elevado y utilizadas en los inodoros y en el riego de las áreas verdes. La planta de tratamiento debe estar dentro del conjunto arquitectónico.

Operando adecuadamente esta planta reduce el gasto por persona de un 50%. Para su mantenimiento el sistema requiere de asear periódicamente los filtros lavando las arenas y la cisterna, la colocación de los coladores y el cloro en los goteros, cambio del cartucho en los filtros final de 100 micras y prever que las bombas estén en perfecto estado puesto que una falla ocasionaría la paralización de los muebles sanitarios en el conjunto.

Las aportaciones de las aguas jabonosas o grises presenta un desarrollo diario de 30 a 45 litros por persona día, considerando el agua utilizada solo en lavamanos y regadera, siempre y cuando esta agua no contengan detergentes, sustancias químicas, o materiales fecales, para así someterla a un proceso de filtrado sencillo y reutilizarla en donde no se requiera alto grado de pureza.



CONCLUSIONES

23. Partido (Arquitectura líquida)

- **Arquitectura líquida, inmersión y realidad virtual:**

“La arquitectura líquida es una arquitectura que respira, pulsa, salta en una forma y cae de otra. La arquitectura líquida es una arquitectura cuya forma es contingente al interés del usuario; una arquitectura que se abre para acogerme y se cierra para defenderme; una arquitectura sin puertas ni pasillos, donde la próxima habitación está siempre donde la necesito y es como la necesito”. De la descripción surge que la característica principal de este espacio es su maleabilidad y mutabilidad; lejos han quedado la constancia y perdurabilidad que buscaban las ciudades modernas. Menos evidente pero no menos importante es su carácter procesual e interactivo: una arquitectura que ya no se piensa únicamente en términos de espacio sino también de tiempo; sitios que no definen de antemano las posibles necesidades de los usuarios sino que se adaptan a ellas.

