



UNIVERSIDAD
PRIVADA
DEL NORTE

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE ARQUITECTURA

“LAS CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL APLICADAS EN EL DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS PARA UN MUSEO DEL CARNAVAL EN LA PROVINCIA DE CAJAMARCA EN EL AÑO 2019”

Tesis para optar el título profesional de:

Arquitecta

Autor:

Ruiz Leiva Milagros Liseth.

Asesor:

Arq. Alberto Llanos Chuquipoma.

Trujillo – Perú

2020

APROBACIÓN DE LA TESIS

El asesor y los miembros del jurado evaluador asignados, **APRUEBAN** la tesis desarrollada por la Bachiller **Milagros Liseth Ruiz Leiva**, denominada:

“LAS CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL
APLICADAS EN EL DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS PARA UN
MUSEO DEL CARNAVAL EN LA PROVINCIA DE CAJAMARCA EN EL AÑO
2019”

Arq. Alberto Llanos Chuquipoma
ASESOR

Arq. Hugo Bocanegra Galván
JURADO
PRESIDENTE

Arq. Fernando Torres Zavaleta
JURADO

Arq. Roberto Chávez Olivós
JURADO

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios por darme siempre las fuerzas para continuar en lo adverso, por guiarme en el sendero de lo sensato y darme sabiduría en las situaciones difíciles superando mis miedos. A mi familia que siempre está a mi lado alentándome a seguir adelante y que siempre confiaron en mí aun cuando yo sentía a veces que no podía llegar a concluir mi tesis, su apoyo, cariño y amor me levantaron muchas veces y les agradezco infinitamente por confiar siempre en mí.

A mis compañeros de estudio que siempre me aconsejaron, me animaron y me brindaron su amistad y a mis maestros quienes sin su ayuda nunca hubiera podido hacer mi tesis. A todos ellos les agradezco desde el fondo de mi alma. Para todos ellos hago esta dedicatoria.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a Dios porque siempre está a mi lado guiándome y levantándome en las caídas y tropiezos que muchas veces he tenido, en segundo lugar, a las personas más importantes de mi vida, mi familia por darme su apoyo incondicional y siempre confiar en mí, también quiero agradecer a mis profesores por ayudarme en la formación académica, quienes con sus sabios consejos y oportunidades supieron despertar en nosotros el deseo de superación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

APROBACIÓN DE LA TESIS.....	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE DE CONTENIDOS	V
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN.....	XII
ABSTRACT.....	XIII
CAPÍTULO 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTO DEL PROBLEMA	14
1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. <i>Problema general</i>	19
1.2.2. <i>Problemas específicos</i>	19
1.3. MARCO TEORICO	19
1.3.1. <i>Antecedentes</i>	19
1.3.2. <i>Bases Teóricas</i>	21
1.3.2.1. <i>El Carnaval</i>	21
1.3.2.1.1 El Carnaval como manifestación cultural	21
1.3.2.1.2 Expresiones Culturales del Carnaval en el Perú.....	22
1.3.2.1.3 Expresiones Culturales del Carnaval de Cajamarca	22
1.3.2.1.4 Elementos del Carnaval de Cajamarca	24
1.3.2.2. <i>El Museo</i>	28
1.3.2.3. <i>Tipologías Museísticas</i>	29
1.3.2.4. <i>De Acuerdo Con Su Alcance Geográfico</i>	29
1.3.2.5. <i>De Acuerdo A La Densidad Y Homogeneidad De La Colección</i>	29
1.3.2.6. <i>De Acuerdo Con El Carácter Jurídico De La Institución</i>	29
1.3.2.7. <i>De Acuerdo Con La Naturaleza De La Colección</i>	30
1.3.2.8. <i>Las Funciones Convencionales Del Museo</i>	30
1.3.2.9. <i>La Museografía</i>	31
1.3.2.10. <i>Diseño Museográfico</i>	32
1.3.2.11. <i>Tipos De Exposiciones</i>	32
1.3.2.12. <i>El Proyecto Museográfico</i>	33
1.3.2.13. <i>Elementos De Diseño</i>	34
1.3.2.14. <i>El Espacio</i>	35
1.3.2.15. <i>Consideraciones Sobre Diseño Museográfico</i>	35

1.3.2.16.	<i>Elementos De Montaje</i>	38
1.3.3.	<i>Revisión Normativa</i>	43
1.4.	JUSTIFICACIÓN.....	47
1.4.1.	<i>Justificación teórica</i>	47
1.4.2.	<i>Justificación aplicativa o práctica</i>	47
1.5.	LIMITACIONES.....	48
1.6.	OBJETIVOS.....	48
1.6.1.	<i>Objetivo general</i>	48
1.6.2.	<i>Objetivos específicos de la investigación teórica</i>	48
1.6.3.	<i>Objetivos de la propuesta</i>	49
CAPÍTULO 2. HIPÓTESIS		50
2.1.	FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	50
2.1.1	Formulación de sub-hipótesis.....	50
2.2.	VARIABLES.....	51
2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	51
2.3.1.	<i>Museo</i>	51
2.3.2.	<i>Cultura</i>	51
2.3.3.	<i>Patrimonio (Unesco)</i>	52
2.3.4.	<i>Museografía</i>	52
2.3.5.	<i>Folklore</i>	52
2.3.6.	<i>Manifestación Cultural (Unesco, 1993)</i>	53
2.3.7.	<i>Fiesta Popular (Unesco)</i>	53
2.3.8.	<i>Carnaval</i>	53
2.3.9.	<i>Expresión (Unesco)</i>	53
2.4.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	54
CAPÍTULO 3. MATERIAL Y MÉTODOS		56
3.1.	TIPO DE DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	56
3.2.	PRESENTACIÓN DE CASOS / MUESTRA.....	56
3.3.	MÉTODOS.....	63
3.3.1.	<i>Técnicas e instrumentos</i>	63
3.3.1.1.	<i>Fichas de Análisis de Casos:</i>	63
3.3.1.2.	<i>Entrevistas:</i>	64
CAPÍTULO 4. RESULTADOS		65
4.1.	ESTUDIO DE CASOS ARQUITECTÓNICOS.....	65
4.2.	ENTREVISTAS.....	92
4.3.	LINEAMIENTOS DE DISEÑO.....	100
CAPÍTULO 5. PROPUESTA ARQUITECTÓNICA		102
5.1.	DIMENSIONAMIENTO Y ENVERGADURA.....	102
5.2.	PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA.....	107
5.3.	DETERMINACIÓN DEL TERRENO.....	111
5.3.1.	<i>Criterios técnicos de elección del terreno</i>	111
5.3.1.1.	<i>Justificación</i>	111
5.3.1.1.1	Sistema para determinar la localización del terreno para el Museo del Carnaval.....	111

5.3.1.2.	<i>Criterios Técnicos de Elección:</i>	111
5.3.1.2.1	Características exógenas del terreno: (60/100)	111
5.3.1.2.2	Características endógenas del terreno:.....	112
5.3.1.3.	<i>Criterios Técnicos de Elección:</i>	112
5.3.1.3.1	Características exógenas del terreno:	113
5.3.1.3.2	Características endógenas del terreno: (40/100).....	114
5.3.2.	<i>Matriz de elección de terreno:</i>	115
5.3.3.	<i>Presentación de Terrenos</i>	116
5.3.3.1.	<i>Propuesta de Terreno N°1</i>	116
5.3.3.2.	<i>Propuesta de Terreno N°2</i>	121
5.3.3.3.	<i>Propuesta de Terreno N°3</i>	124
5.3.4.	<i>Matriz final de elección de terreno:</i>	129
5.4.	IDEA RECTORA Y LAS VARIABLES	130
5.5.	PROYECTO ARQUITECTÓNICO	140
5.6.	MEMORIA DESCRIPTIVA	141
5.6.1.	<i>Memoria de Arquitectura</i>	141
5.6.1.1.	<i>Datos Generales.</i>	141
5.6.1.2.	<i>Descripción Por Niveles.</i>	141
5.6.1.2.1	Primer Nivel.....	142
5.6.1.2.2	Segundo Nivel.....	144
5.6.1.3.	<i>Acabados Y Materiales</i>	145
5.6.1.3.1	Arquitectura:.....	145
5.6.1.3.2	Eléctricas:	148
5.6.1.3.3	Sanitarias:.....	149
5.6.2.	<i>Memoria Justificatoria</i>	158
5.6.2.1.	<i>Datos Generales:</i>	158
5.6.2.2.	<i>Cumplimiento De Parámetros Urbanísticos:</i>	158
5.6.2.2.1	Altura de edificación.....	159
5.6.2.2.2	Retiros.....	159
5.6.2.2.3	Estacionamientos	159
5.6.2.3.	<i>Cumplimiento De Normatividad RNE A010, A040, A120:</i>	160
5.6.2.3.1	Dotación De Servicios Higiénicos.....	160
5.6.2.4.	<i>Cumplimiento De Normatividad RNE A120, A130:</i>	164
5.6.2.4.1	Rampas.....	164
5.6.2.4.2	Escaleras integradas y de evacuación	166
5.6.2.4.3	Puertas.....	168
5.6.2.5.	<i>Cumplimiento De Normatividad Específica:</i>	168
5.6.2.5.1	Radio de influencia.....	168
5.6.2.5.2	Accesibilidad	168
5.6.3.	<i>Memoria de Estructuras</i>	172
5.6.3.1.	<i>Generalidades</i>	172

5.6.3.2.	<i>Descripción Del Sistema Estructural Empleado</i>	172
5.6.3.3.	<i>Aspectos técnicos del diseño.....</i>	172
5.6.3.4.	<i>Normas técnicas empleadas.....</i>	172
5.6.3.5.	<i>Planos</i>	173
5.6.4.	<i>Memoria de Instalaciones Sanitarias.....</i>	173
5.6.4.1.	<i>Generalidades</i>	173
5.6.4.2.	<i>Máxima demanda.....</i>	173
5.6.5.	<i>Memoria de Instalaciones Eléctricas</i>	174
5.6.5.1.	<i>Generalidades.....</i>	174
5.6.5.2.	<i>Descripción del Proyecto</i>	175
5.6.5.3.	<i>Demanda máxima</i>	175
CONCLUSIONES.....		176
RECOMENDACIONES		177
REFERENCIAS		177

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Normatividad Museográfica	44
Tabla 2: Operacionalización de variables	54
Tabla 3: Lista de relación entre casos, con la variable y el hecho arquitectónico	57
Tabla 4: Ficha modelo de estudio de caso / muestra	63
Tabla 5: Relación entre los casos analizados y las variables de investigación	63
Tabla 6: Modelo de ficha de encuesta	64
Tabla 7: Ficha descriptiva de caso N° 01	65
Tabla 8: Estrategias antropométricas para adecuado montaje de una obra a exponer	69
Tabla 9: Espacio mínimo requerido para la circulación	70
Tabla 10: Ficha descriptiva de caso N° 02	71
Tabla 11: Ficha descriptiva de caso N° 03	74
Tabla 12: Ficha descriptiva de caso N° 04	80
Tabla 13: Ficha descriptiva de caso N° 01	84
Tabla 14: Ficha descriptiva de caso N° 06	87
Tabla 15: Ficha de entrevista N°01	92
Tabla 16: Ficha de entrevista N°02	92
Tabla 17: Ficha de entrevista N°03	93
Tabla 18: Ficha de entrevista N°04	94
Tabla 19: Ficha de entrevista N°05	95
Tabla 20: Cuadro Comparativo De Casos	97
Tabla 21: Población estimada a servir durante los próximos 30 años	102
Tabla 22: Estimación de afluencia turística durante los próximos 30 años	103
Tabla 23: Actividades turísticas desarrollados por los turistas en la provincia de Cajamarca	104
Tabla 24: Estimación de la población demandante	105
Tabla 25: Programación Arquitectónica Museo Del Carnaval	107
Tabla 26: Matriz de elección del terreno	115
Tabla 27: Parámetros Urbanos del Terreno 1	120
Tabla 28: Parámetros Urbanos del Terreno 2	124
Tabla 29: Parámetros Urbanos del Terreno 3	128
Tabla 30: Matriz de Ponderación de Terrenos	129
Tabla 31: Cuadro de acabados Baterías Sanitarias	145
Tabla 32: Cuadro de acabados de Salas de Exhibición	145
Tabla 33: Cuadro de acabados de Restaurante	146
Tabla 34: Cuadro de acabados de Souvenirs	147

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Medidas de una obra de arte	35
Figura 2: Angulo visual entre pintura y observador (adulto promedio)	39
Figura 3: Justificación centrada de pinturas	40
Figura 4: Justificación por lo bajo de las pinturas	40
Figura 5: Justificación por lo alto de las pinturas	41
Figura 6: Vista Frontal del caso 1	57
Figura 7: Vista Volumétrica caso 2	58
Figura 8: Vista Volumétrica caso 3	59
Figura 9: Vista Isométrica caso 4	60
Figura 10: Vista Frontal caso 5.	61
Figura 11: Vista Frontal caso 6.	62
Figura 12: Sala de exhibición Museo del Carnaval	70
Figura 13: Distribución Museográfica De La Sala Badajoz Ciudad De Carnavales	77
Figura 14: Bases voladas	79
Figura 15: Bases a piso	79
Figura 16: Vista exterior del museo y plaza mosaico	82
Figura 17: Museo cerámico – Parque Mosaico	83
Figura 18: Corte Museo de la Memoria	90
Figura 19: Sala De Exposiciones	90
Figura 20: Pobladores de Cajamarca_ Actividades turísticas que realizan	103
Figura 21: Museos más visitados en la provincia de Cajamarca	106
Figura 22: Vista macro del terreno elegido	116
Figura 23: Vista del terreno	116
Figura 24: Av. Atahualpa	117
Figura 25: Av. San Martín de Porres	117
Figura 26: Jr. Emancipación	118
Figura 27: Av. Mártires de Uchuracay	118
Figura 28: Plano del Terreno n°1	119
Figura 29: Corte Topográfico A – A'	120
Figura 30: Corte Topográfico B – B'	120
Figura 31: Vista Macro del Terreno N°2	121
Figura 32: Vista del terreno N°2	122
Figura 33: Carretera a Baños del Inca	122
Figura 34: Vía Proyectada del terreno N°2	123
Figura 35: Plano del terreno N°2	123
Figura 36: Corte Topográfico A – A', terreno N°2	124
Figura 37: Corte Topográfico B – B', terreno N°2	124
Figura 38: Vista Macro del Terreno N°3	125
Figura 39: Vista del terreno N°3	125
Figura 40: Carretera a Jesús	126
Figura 41: Av. Industrial	126
Figura 42: Plano del terreno N°3	127
Figura 43: Corte Topográfico A – A', terreno N°3	128
Figura 44: Corte Topográfico B – B', terreno N°3	128
Figura 45: Directriz de Impacto Urbano Ambiental	130
Figura 46: Asoleamiento	131
Figura 47: Viento	131
Figura 48: Flujo Vehicular	132
Figura 49: Flujo peatonal	132
Figura 50: Zonas jerárquicas	133
Figura 51: Tens. Vehiculares internas	133
Figura 52: Tens. peatonales internas	134
Figura 53: Estrategias de espacios abiertos	134
Figura 54: Macrozonificación	135
Figura 55: Macrozonificación por niveles	136
Figura 56: Aplicación de lineamientos de diseño	137

Figura 57: Zonificación Primer Nivel	142
Figura 58: Zonificación Segundo Nivel	144
Figura 59: Talleres y Biblioteca – Ubicación de la batería de baños	161
Figura 60: Batería de Baños	161
Figura 61: Zona de Exhibición – Ubicación de las rampas.....	165
Figura 62: Plaza del Carnaval – Ubicación de la rampa.....	166
Figura 63: Auditorio – Ubicación de la rampa	166

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar las características de la expresión cultural del carnaval para que sean aplicados en los espacios museográficos de un Museo en la provincia de Cajamarca en el año 2019.

Es una investigación descriptiva que pretende aplicar las características del Carnaval en cada una de las salas de exhibición, y de esta manera, cumplir con un objetivo social y cultural de minimizar la falta de valores y de identidad del poblador cajamarquino, mostrando las diferentes expresiones culturales de Cajamarca, como son el arte popular y las costumbres, que son un patrimonio vivo, y se ven reflejadas con mayor magnitud en la fiesta del carnaval.

Este proyecto de tesis pretende obtener la aprobación del poblador y de los turistas mostrando en un Museo el arte popular y costumbres que cuenta Cajamarca y de la cual algunas están quedando en el olvido por el desinterés de la población.

ABSTRACT

This research aims to determine the characteristics of cultural expression carnival to be applied in the museum spaces of a museum in the province of Cajamarca in 2019.

It is a descriptive research that aims to describe the characteristics of each of the showrooms carnival Cajamarca whose social and cultural objective to minimize the lack of values and lack of identity cajamarquino villager and enhance different cultural expressions like (folk art and customs) which is the living heritage and reflects greater magnitude in the carnival.

This thesis project aims to obtain approval from the villager and tourists in a museum showing the popular art and customs available to Cajamarca and of which some are being forgotten by the disinterest of the population.

CAPÍTULO 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTO DEL PROBLEMA

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

La evolución de la cultura va de la mano con la historia del hombre. Así mismo, existen instituciones como el museo, cuya finalidad es llevar cultura a la comunidad, atesorar su patrimonio y generar espacios de reconocimiento del hombre, reflejando la historia de los pueblos a través de su cultura y sus diversas expresiones. Una de las expresiones culturales más importantes de Cajamarca es el carnaval, en donde se mezclan distintas actividades tanto culturales como sociales, la trascendencia de esta manifestación cultural inclusive llega a nivel nacional demandando de esta manera la necesidad de contar con espacios diseñados especialmente para esta práctica cultural.

Bajtín (2002), en su libro de la cultura popular en la edad media y en el renacimiento sostiene que “El Carnaval (...) no pertenece al dominio del arte. Está situado en las fronteras entre el arte y la vida. En realidad, es la vida misma, presentada con los elementos característicos del juego”

El carnaval ignora toda distinción entre actores y espectadores, (...). Los espectadores no asisten al carnaval, sino que lo viven, ya que el carnaval está hecho para todo el pueblo. Durante el carnaval no hay otra vida que la del carnaval. Es imposible escapar, porque el carnaval no tiene ninguna frontera espacial. En el curso de la fiesta sólo puede vivirse de acuerdo a sus leyes, es decir de acuerdo a las leyes de la libertad. El carnaval posee un carácter universal, es un estado peculiar del mundo: su renacimiento y su renovación en los que cada individuo participan. Esta es la esencia misma del carnaval, y los que intervienen en el regocijo lo experimentan vivamente.

El carnaval es la segunda vida del pueblo, basada en el principio de la risa. (p.7)

El carnaval es una práctica social humana que no posee un solo origen, sino que fue cambiando en el tiempo, con la inclusión de nuevos elementos de raíces europeas, americanas y africanas; se dice que el Imperio Romano difundió la costumbre de celebrar el Carnaval en Europa y que luego, se la empezó a difundir en América por los colonizadores españoles y portugueses, a pesar de que en España también existen celebraciones famosas de Carnaval; el más famoso de Europa sigue siendo el de Venecia, que surgió cuando la nobleza se disfrazaba para salir a mezclarse con el pueblo. Con la conquista española, ingresaron a nuestro continente las costumbres de los europeos tales como la utilización de algunos instrumentos musicales, bailes, y por supuesto el Carnaval, influenciado con características propias de cada lugar, después el Carnaval va cobrando vida en diferentes países de América, considerando el Carnaval de Río, la celebración de Carnaval más grande del mundo, el cual ha llegado a convertirse en el elemento central de la autoconstrucción social brasileña, uno de los pilares de la compleja integración racial, social y cultural de ese país.

Zabala (2013) en su antimanual del museólogo, hacia una museología de la vida cotidiana define que:

Un espacio museográfico es todo espacio donde hay una mirada que reconoce la puesta en escena de conceptos a través de la realización de determinadas actividades físicas, emocionales, intelectuales y estéticas por parte del visitante. Evidentemente, esta definición lleva a pensar en casi cualquier espacio como virtualmente museográfico, es decir, como virtualmente educativo. (p.18)

En el mundo se han ido creando museos temáticos como: El museo Atlántico de Lanzarote, el primero de arte submarino de toda Europa, su objetivo es preservar el medio marino a través de 300 esculturas inspiradas en los lugareños con el fin de incrementar la biomasa marina y la reproducción de las especies de la isla canaria. El museo permite descubrir durante el sumergimiento la historia de cada obra en cada uno de sus espacios museográficos. Otro ejemplo de museo temático, que se podría mencionar es el Museo de la Luz en México, donde se presentan las diferentes facetas del fenómeno de la luz, desde la óptica hasta su relación con otras áreas del conocimiento científico y el arte, permitiendo que sus visitantes, a través de divertidas experiencias, descubran cómo el hombre ha interactuado con la luz, ya sea natural o artificial, en el arte, en la ciencia y a lo largo de la historia.

Los museos temáticos en cada uno de sus espacios museográficos tienen como finalidad, incentivar, motivar, educar y hacer que los visitantes interactúen y valoren lo que se está exponiendo.

En el Perú se ha creado museos considerando patrones socioculturales tal es el caso del Museo de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social (LUM) que ofrece actividades culturales, de aprendizaje, investigación y conmemoración para dialogar en torno a temas de derechos humanos, enfocándose en el periodo de violencia del Perú, en aquellos tiempos del terrorismo, este museo juega un papel muy importante pues ayudan al visitante a comprender y complejizar los hechos violentos, entendiendo las circunstancias que ocasionaron que determinados actos ocurran, comprendiendo de esta manera como la gente ha sobrevivido; este museo es un lugar que les permite recordar a los desaparecidos y preservar en la memoria a los afectados en la época del terrorismo que sufrió el Perú.

El museo consta de tres salas: la primera, representa un recinto de tortura y una fosa; la segunda, presenta una exposición de objetos, ropas de las víctimas y obras de arte y la tercera contiene la línea histórica de la violencia política y fotografías, haciendo que cada uno de sus espacios sean una reflexión crítica sobre nuestra posición en la sociedad. Así, se puede entender nuestro pasado y presente y tener una posición de cara al futuro.

Yendo al ámbito local, en Cajamarca existe un inadecuado uso de Museos, ya que no cuenta con una edificación construida para este fin, los únicos museos que tienen son iglesias o casonas que ha sido adecuadas en pequeños y reducidos espacios para exponer su historia y cultura, los únicos museos que presentan son:

El hospital de Mujeres del Complejo Monumental Belén en el cual se dan exhibiciones culturales, pero no está apto para que funcione como museo o como un centro de exhibición por su estado de conservación, pues, se encuentra en deterioro, es un lugar turístico que recibe la visita de muchos extranjeros y pobladores Cajamarquinos, pero no es apropiado para el uso de este fin, es Patrimonio Histórico de la zona monumental de Cajamarca. El Museo de San Francisco es también un monumento histórico del patrimonio cultural de Cajamarca donde funciona la iglesia San Francisco ahí han acondicionado un ambiente que funciona como Museo para poder exhibir sus piezas.

Casa Museo Nicolás Puga, se trata de una casona de más de doscientos años de antigüedad ubicada en el tradicional barrio de San Pedro del Centro Histórico de Cajamarca. Sus ambientes han sido acondicionados para albergar un importante conjunto de obras de arte correspondientes a las épocas prehispánicas, virreinal y republicana, sin alterar la originalidad de la construcción, pero en sus espacios museográficos son tan reducidos que es incómodo y no se puede apreciar a simple vista sus piezas de exhibición.

El Museo de las Marionetas Manuel Nicanor Taica, su ubicación es mala que muy pocos pobladores cajamarquinos saben de su existencia; este museo está dedicado a mostrar el arte de los títeres, expone decenas de piezas artísticas que fueron parte del espectáculo titiritero en un periodo de tres siglos. Por esta razón es necesario proporcionar a la ciudad de Cajamarca una infraestructura cultural apropiada pues no cuenta con un espacio adecuado para la realización de prácticas culturales propias del lugar; con la implementación de un Museo se busca incrementar el turismo y la economía a la ciudad de Cajamarca y elevar su nivel de desarrollo, además de fomentar espacios que muestren la cultura viva a través del carnaval.

En el Perú, una de las personas que se ha profundizado estudiando el tema de las fiestas populares es la antropóloga Cánepa (2008), que define a las fiestas como “Un fenómeno religioso, social, económico y político muy complejo que integra una serie de formas de expresión cultural y estética” (p.49), las fiestas fortalecen los lazos de la comunidad y consolidan a las instituciones dentro del pueblo y no tan solo eso, sino que concibe a la fiesta como un espacio para la recreación de lo tradicional. La fiesta emite signos de identidad considerándose como un ritual conmemorativo que remite a un acontecimiento original, histórico o legendario. Los rituales generan identidad cuando una comunidad se identifica con su herencia colectiva, con su tradición, reconociéndose en hechos y acontecimientos de su propia historia. Los rituales actualizan las tradiciones, las creencias comunes y mantienen la vitalidad de estas, y así impedir que se borren de la memoria.

La ciudad de Cajamarca cuenta con un Museo temático de las Marionetas, el único y el primero que existe en el Perú, el cual exhibe a través de las marionetas las diferentes manifestaciones culturales de Cajamarca y sus provincias, por ejemplo: las danzas típicas como los chunchos, corridas de toros actividad que se realizan en las fiestas patronales, bandas típicas, personajes históricos, circo, diablos, el clarinero, entre otros, hablar de la necesidad de que otras manifestaciones tengan el mismo tratamiento de espacios..

La definición y evolución de los términos de Museología y Museografía, según Bayón (2012) define que: “La museografía es la técnica que expresa los conocimientos museológicos en el museo. Trata especialmente sobre la arquitectura y ordenamiento de las instalaciones científicas del museo” (p.10), la museografía parte del aspecto escenográfico, comprendido como el conjunto de métodos de acondicionamiento del espacio. El diseño museográfico parte de dos cosas que son: el guion y el espacio de exhibición., durante el proceso de diseño es probable que se hagan ajustes al guion para adecuarlo de acuerdo a la temática que se va a exponer.

Cajamarca a pesar de no contar con museos adecuadamente implementados, crean pequeños espacios de exposición ya sea permanentes o temporales en las iglesias, centros comerciales o hasta en casonas adecuándolas para la exhibición de obras de arte de los concursos o presentaciones de artistas locales o nacionales.

De acuerdo al Ministerio de Cultura la ciudad de Cajamarca cuenta con 288.000 habitantes aproximadamente y presenta una tasa de crecimiento poblacional proyectado del 2018 al 2028 de 0.90%. El turismo cultural no solo comprende visitar monumentos históricos, sino también conocer las costumbres, folclor y la forma de vida de la gente, sea esta actual o ancestral. Asimismo, la búsqueda de conocimientos y la pasión por descubrir culturas diferentes a la que ellos conocen es una fuerte motivación para viajar. Por lo tanto, los atractivos culturales se conjugan entre monumentos históricos (arqueológicos y arquitectónicos) y una serie de costumbres, tradiciones y fechas festivas como por ejemplo El carnaval de Cajamarca que gracias a su atractivo folclórico atrae a una cantidad considerable de turistas. La Dirección Regional de Comercio Exterior y Turismo de Cajamarca realizó un análisis estadístico con respecto a los arribos y pernoctaciones de turistas en la provincia de Cajamarca entre los años (2000 – 2018), considerando los datos de arribos nacionales del año 2000, hubo un total de 63955 turistas y en el año 2018, aumentó a 122517 arribos de turistas. En cuanto a los arribos extranjeros en el año 2000 hubo un total de 3341 turistas aumentando para el año 2018 a la cantidad de 6221 arribos siendo un total de los arribos nacionales y extranjeros en el año 2018 de 128738 (Dirección regional de comercio exterior y turismo [DIRCETUR], 2018). La pernoctación nacional en el año 2000 es de 96185 aumentando la cantidad de pernoctaciones para el año 2018 a la cantidad de 201625, en el caso de las pernoctaciones extranjeras en el año 2000 es de 6102 vistas, incrementando la cantidad a 14344 para el año 2018, siendo un

total de visitas nacionales y extranjeras en el 2018 de 215969. (Ver Anexo N° 1). (Dirección regional de comercio exterior y turismo [DIRCETUR], 2018).

Según el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR), el flujo turístico nacional y extranjero en el año 2018, aumenta en un 15% en los meses de la fiesta del carnaval. DIRCETUR prevé que este año llegarán alrededor de 15,000 turistas para el tradicional Carnaval de Cajamarca, provenientes del extranjero o de ciudades del norte del país y Lima, atraídos por la alegría de la fiesta, llegando por día una cantidad de 2 143 visitantes para los días centrales de la fiesta del carnaval, esto es bueno para Cajamarca que exista un incremento del turismo en el mes del carnaval a comparación de otras fechas puesto que beneficia a todos, dado que el turismo es una actividad que dinamiza la economía local.

Si no se diseña el Museo del Carnaval, esta actividad poco a poco irá perdiendo su valor cultural, pues con el transcurso de los años se ha ido perdiendo los valores y solo se fomenta el desorden y la delincuencia, pues la juventud malinterpreta a esta fiesta tradicional y cultural como una fiesta de desenfreno, creando como consecuencia malos comportamientos de los jóvenes (peleas, consumo excesivo del licor, robos y mal uso de los instrumentos musicales, creando la contaminación acústica).

Debido a todo lo expuesto se ha demostrado la necesidad de contar con un Museo y se ha justificado la forma como debe diseñarse y estudiarse el fenómeno de la práctica del Carnaval, concluyendo que Cajamarca necesita de un Museo del Carnaval, para que de esta manera se genere orden en esta festividad, no se pierdan sus costumbres y sobre todo el poblador se sienta identificado con su cultura.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿De qué manera la expresión cultural del carnaval condiciona el diseño de espacios museográficos para la propuesta de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca?

1.2.2. Problemas específicos

- ✓ ¿De qué forma la expresión cultural del carnaval condiciona el diseño arquitectónico de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca?
- ✓ ¿De qué forma el diseño de espacios museográficos condiciona la propuesta arquitectónica de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca?
- ✓ ¿Cuáles son los lineamientos de diseño arquitectónico para un Museo del Carnaval en Cajamarca en base a la expresión cultural del carnaval y el diseño de espacio museográficos?

1.3. MARCO TEORICO

1.3.1. Antecedentes

Alegría, J. (2016). Identidades Culturales Artísticas De La Región Del Cusco Y Del Perú, (Tesis de Pregrado). Escuela Superior Autónoma De Bellas Artes Diego Quispe Tito Del Cusco, Cusco, Perú. El Perú es un país democrático y pluricultural donde todas las manifestaciones artísticas forman parte de ese gran patrimonio nacional que no solo debe seguir una política de inclusión, sino abarcar esa inclusión con identidad, cada peruano nace en cada lugar, todas las expresiones son nuestra riqueza cultural. El objetivo de esta investigación es expresar mediante la pintura las diferentes manifestaciones culturales que tiene nuestro país, con la finalidad de que la sociedad sea concienciada en la idea de que el país requiere estar unido como una nación, no se debe permitir que exista la discriminación racial como manifestación actual en nuestra realidad, es por esto que durante el desarrollo de la investigación se concentraron los esfuerzos para estudiar sus costumbres, tradiciones y manifestaciones culturales que resulta necesario difundir la cultura en toda su expresión y contexto, explotando así sus características más resaltantes con lo que se logrará fomentar la iniciativa del poblador a que manifieste a través de las expresiones estéticas aquellos aspectos culturales importantes para su localidad, tan valiosos como patrimonio tanto tangible e intangible de nuestra nación.

Balcázar, A. (2012), Uso De La Fiesta Popular Como Medio De Comunicación Comercial: El Caso Del Carnaval De Cajamarca, (Tesis de Pregrado). De La Facultad De Ciencias Y Artes De La Comunicación De La Pontificia Universidad Católica Del Perú, Lima, Perú.

Esta Investigación trata sobre la Fiesta del carnaval de Cajamarca, la describe de acuerdo con sus actividades y como esta fiesta popular ha influenciado en el medio de comunicación comercial.

El objetivo de esta investigación es describir y comparar las diferencias entre el antiguo Carnaval cajamarquino y el actual.

Quiroz, E. (1997), *La Copla Cajamarquina: Las Voces Del Carnaval*, (Tesis de Pregrado). Facultad De Letras Y Ciencias Humanas De La Universidad Nacional Mayor De San Marcos, Lima, Perú.

El objeto de estudio es la copla del carnaval cajamarquino para lo cual plantean una visión integral que contemple este género la copla y el contexto de su enunciación. Con este enfoque se podrá explicar la poesía popular y su inclusión en el proceso histórico-social del Perú.

En conclusión, la propuesta central de esta investigación se relaciona con una nueva clasificación que toma en cuenta el contexto ritual en el cual se producen las coplas, el espectáculo y la función de las coplas con respecto a las interrelaciones humanas que genera la festividad del carnaval. Con estos criterios se ha podido ubicar cuatro grandes núcleos temáticos vinculados a los discursos generales: sociedad, sexualidad, género y rito.

Siebel, R., & Asensio, M. (2012). *La Arquitectura Como Clave Entre El Museo, Los Artistas Y El Público: Estudio De Caso En El Museo De Arte Contemporáneo De Castilla Y León, Musac*. (Tesis de Doctorado). Universidad De Barcelona", Barcelona, España, evaluaron la evolución de los museos en las últimas décadas y el gran incremento de ellos con una arquitectura emblemática, la relación entre el museo y su arquitectura sigue siendo un tema que no ha despertado tanto interés como otros aspectos relacionados con el tema de los museos.

Se presenta aquí un proyecto de investigación que se ha llevado a cabo en el Museo de arte contemporáneo de Castilla y León (MUSAC) acerca de la arquitectura del museo.

Partiendo de la hipótesis de que la arquitectura tiene un impacto importante a diferentes niveles para todos los agentes implicados en el museo, se ha elaborado un estudio de caso con el objetivo de obtener datos sobre la arquitectura como factor clave en la relación entre los tres principales agentes que forman la comunidad del museo: la institución, los artistas y el público. Este trabajo pretende cambiar la perspectiva a través de un estudio de públicos enfocado en la arquitectura del museo.

Cortés, T. (2002). *Recuperación Del Patrimonio Cultural Urbano Como Recurso Turístico*. (Tesis de Doctorado). De La Facultad De Geografía E Historia, Departamento De Geografía Humana En La Universidad Complutense De Madrid, Madrid, España. El autor planteó una respuesta a la necesidad de comprender en qué medida la actividad turística ayuda a la revalorización del patrimonio cultural urbano y ofrece oportunidades nuevas para su recuperación, reutilización y conservación. Este trabajo se centra en la problemática que surge a la hora de compatibilizar las funciones turística y cultural en uno de los hitos de turismo cultural a nivel mundial.

Urbina, G. (2001). Museo En Magdalena De Cao. (Tesis de Pregrado). De la Universidad Peruana De Ciencias Aplicada, Lima, Perú, realiza un aporte singular para la zona de El Brujo por su propuesta funcional y formal que responde a un medio paisajístico e histórico fuertemente caracterizado y porque rescata costumbres y usos constructivos tradicionales.

Flores. L., & Pickmans, E. (2017). Centro De Integración Y Museo De Arte Textil Prehispánico En Pachacamac. (Tesis de Pregrado). De la Facultad De Arquitectura Y Urbanismo De La Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú.

Sostienen que nuestros antepasados y sus pueblos en el Perú han dejado muchas riquezas en cuanto a las tradiciones y herencia cultural y en muchos de los casos no son valoradas como se debería.

El Perú concentra bastante riqueza cultural y humana en comparación con otros países. El objetivo de esta tesis es generar un centro de integración y museo de arte textil prehispánico en Pachacamac que impulse el intercambio de artesanía entre las múltiples comunidades artesanales capacitando al artesano y al poblador.

1.3.2. Bases Teóricas

1.3.2.1. El Carnaval

1.3.2.1.1 El Carnaval como manifestación cultural

El carnaval como manifestación cultural tiene sus más recónditos orígenes en los pueblos primitivos de la antigüedad, fue una conjunción de festividades y ritos en honor a la tierra, los animales y plantas. Etimológicamente carnaval deriva de las palabras italianas “carne vale” que significa “carne adiós”, “carnes levandas”, “carnelevamen”, “carnavale”, “carnestolendas” o “carnaval”; son denominaciones, según el lugar, que indican la “excesiva licencia sensual” permitida en los días de carnaval, los cuales están comprendidos tradicionalmente en los tres días que anteceden al Miércoles de Ceniza. El carnaval, es entonces una serie de bulliciosos regocijos y fiestas populares que se celebran, desde el pleno apogeo del cristianismo en Europa.

Una de las divinidades íntimamente ligadas al carnaval es Dionisios o Baco, en algunos pueblos usaban el sobrenombre de Agrionio (cuando estaba representado con animales salvajes). Las procesiones, desfiles y rituales en honor al dios Baco se caracterizaban por el desorden civil, el desenfreno moral en orgías llamadas “Dionisiacas” “Agrionías”, “Aircenas”, “Brumales”, en las que se portaban grandes depósitos de vino y falos (símbolo báquico).

Acompañaban a esta caravana popular las “Bacantes”, que eran doncellas, vestidas con menudas pieles de tigre o pantera y con el cabello desordenado; que recién se iniciaban en el culto al dios Baco y portaban canastillas con fruta y culebras atadas, las seguían hombres disfrazados de sátiros, los adolescentes que participaban de la fiesta eran conocidos como “los iniciados”. Es necesario precisar que estos rituales, estaban orientados sobre todo para las personas en plena pubertad y jóvenes en general.

En Grecia y en Roma, durante los días de estas fiestas, se concedía a los esclavos la libertad de palabra, de acción y de diversión, llegando, a confundirse hombres libres y esclavos, tomando del mismo vino. Estas costumbres ingenuas y simbólicas, que significaban psicológicamente la esperanza en el nuevo ciclo anual dejando atrás todo lo viejo y sus problemas, terminaron por degenerar en un verdadero carnaval, donde el cambio de la indumentaria y la licencia de la que gozaba la población, suprimía las barreras sociales durante estos días y las convertía en un desenfreno de las masas y de la clase dominante. Con esta herencia tradicional hasta ahora en el carnaval se mezclan los diferentes sectores sociales y las diferentes edades. Después del medioevo y hasta nuestros días el dios del carnaval es Momo, asumido por todos los pueblos que celebran esta fiesta. Momo, según la mitología griega, es el dios burlesco y satírico, dios de la censura, hijo del sueño y la noche, se lo representa con una máscara y con un bastón o cetro que tienen la forma de un muñeco que es símbolo de la locura.

1.3.2.1.2 Expresiones Culturales del Carnaval en el Perú

En el Perú, existe gran diversidad de celebraciones del Carnaval, en ellas se distinguen muchas peculiaridades que se deben a la enorme creatividad, sentido estético y condición de espacio simbólico y ritual que poseen los actores de la fiesta. Todas estas festividades están inscritas dentro de un tiempo festivo y de estación de lluvias, en el caso de la serranía. En Cajamarca, la fiesta tiene similares características que en otros pueblos de los andes, la fiesta andina es una “celebración multifacética en la cual la gente se permite expresar y exponer sus ideas creativas, críticas y hasta humorísticas, ante ellos mismos y ante el mundo exterior”.

En las primeras celebraciones de Carnaval en la Costa del Perú se adoraba al dios Saturno, mientras que en el Sierra la celebración venera al rey Momo que es el dios de la burla, de la sátira. Según el calendario de fiestas de Promperú (Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo), esta fiesta se celebra en todo el país, pero las que se distinguen por su algarabía y organización son Cajamarca, Puno, Ayacucho y Huaraz. En nuestro país, el Estado hace ciertas concesiones a nuestras manifestaciones culturales, dando así algunos días feriados o no laborables para poder participar activamente, así como ocurría desde la Edad Media, en que se intercalaban días de fiesta en el transcurso del año y se permitía a la gente salirse de los moldes y convenciones oficiales, pero exclusivamente a través de las máscaras defensivas de la alegría.

1.3.2.1.3 Expresiones Culturales del Carnaval de Cajamarca

El Carnaval cajamarquino es una festividad que se celebra anualmente, es considerada la fiesta más importante de la región, por lo que casi todos los barrios de la ciudad de Cajamarca se organizan para participar en sus actividades. Es una festividad que, como dije, venera al rey burlesco denominado Momo o Ño Carnavalón, que por él se realizan

todas las celebraciones que incluyen: bailes, cantos de coplas, juegos de globos, etc. Estas actividades se desarrollan durante un mes, siendo las fechas más importantes los cinco días anteriores al Miércoles de Ceniza.

El Carnaval de Cajamarca es considerada una fiesta campesina tradicional, sin embargo, esta manifestación, en la realidad, se desarrolla intensamente en zonas rurales y urbanas. Las características de fiesta campesina tradicional que coinciden con el Carnaval cajamarquino son:

- ✓ Carácter colectivo del fenómeno festivo, sin exclusiones de ninguna clase como expresión de una comunidad local.
- ✓ Carácter comprensivo y global por el que la fiesta abarca los elementos más heterogéneos y diversos sin disgregación ni “especialización” (juegos, danzas, ritos, música, etcétera, dentro de una misma celebración global).
- ✓ Consecuente necesidad de desplegarse en grandes espacios abiertos y al aire libre (la plaza).

La característica de fiesta urbana que coincide con el Carnaval cajamarquino es: Integración de la fiesta a la vida cotidiana como apéndice, complementación o compensación.

La fiesta en Cajamarca tiene características similares a la de otros pueblos de los andes centrales. No obstante, en Cajamarca no hay otra fiesta que posea la misma trascendencia que esta, es por ello, que los cajamarquinos se esfuerzan por hacer reconocer a su ciudad como la capital del Carnaval peruano.

El Carnaval cajamarquino, con características parecidas a las actuales, surge a partir de los años treinta, desde entonces se realizan los desfiles de carros alegóricos. En 1930, durante el mandato presidencial de Augusto B. Leguía se prohibió el juego brusco con agua en los Carnavales, es desde entonces que se empieza a jugar con chisquetos de éter, talco, hollín de horno, perfumes, jeringas, huevos con olor, cascarones de cera, pica pica y serpentinas. En la década del cincuenta, la celebración de la fiesta presentaba múltiples desmanes y conflictos hasta que, en el año 1960, el presidente Manuel Prado debido a los constantes episodios de violencia redujo su celebración de tres días a solo los domingos del mes de febrero. Sin embargo, en 1970 se reactiva la celebración de la fiesta en Cajamarca durante el gobierno municipal de Adolfo Amorín Bueno. En la historia del Carnaval cajamarquino se resaltan dos épocas: una época antes del alcalde Amorín, en la que el Carnaval dejó de tener grandes celebraciones, y otra después de su gobierno municipal en la que empieza a organizarse la fiesta de manera más formal y teniendo como responsables al Comité Central del Carnaval.

El Carnaval de Cajamarca, desde su reactivación en los años setenta, ha logrado una resonancia importante a nivel nacional e internacional. Es por ello que la municipalidad busca promover y fomentar el Carnaval como actividad turística y costumbrista. Sin embargo, recién en el año 2002 y mediante la ley 27667, el congreso de la República

declara como fiesta nacional al Carnaval de Cajamarca. En el libro “Folklore y tradiciones populares.

Se puede considerar a este Carnaval como una fiesta tradicional y popular debido a que se transmite de generación en generación y continúa vigente. Se celebra con diferentes manifestaciones en las zonas urbanas y rurales de Cajamarca desde que los españoles la introdujeron a la cultura cajamarquina. En el campo se visitaban las casas de los familiares en comparsas y a caballo, luego esta práctica se extendió a la ciudad, se jugaba a la olla ciega, al gallo enterrado; mientras que en la ciudad primaban las patrullas y luego las reinas.

En esta fiesta, Cajamarca se caracteriza por mostrar sus expresiones culturales tanto literarias como musicales, un ejemplo de ello son la composición de las coplas que se entonan durante la fiesta. Otras expresiones culturales son mostradas en la confección de los disfraces de las patrullas y comparsas que desfilan por las calles de la ciudad durante la fiesta.

La celebración del Carnaval cajamarquino ya se ha hecho una costumbre en la ciudad. Desde que un cajamarquino es niño ya sabe y reconoce que esta es la fiesta más importante de Cajamarca y que inmediatamente después del Año Nuevo todos hablan de ello y se preparan para participar. En suma, es un referente cultural constitutivo de la identidad cajamarquina y, en específico de la ciudad de Cajamarca.

1.3.2.1.4 Elementos del Carnaval de Cajamarca

Son los elementos del Carnaval todos los objetos, costumbres o actividades que se desarrollan en torno a esta fiesta, así, por ejemplo, se puede mencionar a las coplas, a la música como elementos indispensables de la celebración. Descripción de los elementos carnavalescos más importantes:

1.3.2.1.4.1 Comparsa:

Una comparsa es un conjunto de personas que usan disfraces del mismo diseño, estos diseños son escogidos y elaborados con total libertad por los comités de barrios. Las comparsas están compuestas por dieciséis personas como mínimo, existen tres categorías de comparsas: una masculina, una femenina y una mixta, cada una de estas categorías se subdividen en: mayores, juveniles e infantiles. Los integrantes de las comparsas tocan instrumentos como las guitarras y las tumbas. Además, desfilan cantando y bailando. Algunos de sus disfraces pueden costar 800 nuevos soles aproximadamente. De acuerdo al documento oficial del concurso de patrullas y comparsas del año 2009, en el desfile, las comparsas se ubican detrás de las patrullas (virrey, clones, cuadrilla), representando la elegancia y vistosidad de cada barrio.

1.3.2.1.4.2 Patrulla:

Una patrulla es un grupo de personas que personifican a un virrey, a varios clones y a una cuadrilla. Estos conjuntos de disfrazados tienen la tarea de defender los límites y orgullo

del barrio. El virrey, quien encabeza la patrulla, es un personaje vestido con un disfraz elegante que representa jerarquía, lleva entre su indumentaria, una espada, un escudo y un silbato. Dirige los movimientos, evoluciones, formaciones de la cuadrilla y la dirección que deben seguir los clones.

1.3.2.1.4.3 El clon:

Es un personaje muy bailarín vestido con un disfraz tipo mameluco muy suelto y lleno de colorido, lleva máscara y se adorna la cabeza con un cucurucho grande y alto en forma de cono. Los clones son considerados los íconos más característicos de la fiesta, están organizados en: primer clon o clon mayor, segundo clon, tercer clon y clones en la cuadrilla. La cuadrilla es el grupo de personas disfrazadas de diferente manera, en este grupo están permitidos los personajes típicos como el viejo, la vieja, la gitana, el brujo, el campesino, etcétera.

1.3.2.1.4.4 Instrumentos musicales, coplas y bailes:

Algunos de los instrumentos musicales que fueron introducidos desde la llegada de la cultura hispana al Perú y a Cajamarca, son: la guitarra, el acordeón, la concertina (acordeón pequeño), el rondín (armónica pequeña) el violín, la mandolina, etcétera. La tarola, la trompeta y el saxofón son algunos de los elementos del actual Carnaval cajamarquino que sirven para acompañar a las voces jóvenes.

1.3.2.1.4.5 Las coplas:

Son composiciones de versos que se cantan aludiendo a cualquier tema, los más recurrentes son: el humor, el amor, la decepción. Las coplas cajamarquinas son generalmente de versos octosílabos. Las coplas y el contrapunto revelan el ingenio poético por parte de los carnavaleros, para burlarse de los pesares cotidianos, las malas autoridades y los patrones opresivos. La ocasión también es propicia para beber la chicha de jora, el aguardiente de caña, gozar bailando y enamorar cantando, gracias a la agudeza coplera del doble sentido.

Para Antonio Corcuera, “la copla vino con la lengua española, procede del Romancero general y asoma fundamentalmente en la marinera y el huaino”.

El baile es otro elemento infaltable del Carnaval, aparte de los bailes que se daban en las casas durante los días de la fiesta, aún existen los llamados bailes sociales de Carnaval, estos se realizan con una gran orquesta, en nuestros días puede ser la orquesta de Don Guillermo o de los Hermanos Sánchez.

1.3.2.1.4.6 Comida y bebida:

Es una costumbre cajamarquina cocinar algunos platos especiales en la temporada de Carnaval, en años anteriores, los platos de comida que predominaban en las fiestas de Carnaval eran los bocaditos, el asado de chanco y las famosas butifarras, asimismo, durante el transcurso de la fiesta se repartía anicillos (pequeños caramelos finos)

elaborados especialmente para la ceremonia. En la actualidad, se consume más el sancochado o puchero, las cecinas fritas y el chicharrón de cerdo con mote.

La bebida emblemática de la festividad es la chicha de jora hecha con chancaca, también la suelen preparar con algunas variantes como el maní o el maíz morado. No obstante, desde hace muchos años atrás se acostumbraba beber diferentes licores como el vino, el cañazo o aguardiente, el ajeno, la mistela (considerado un licor muy fino).

1.3.2.1.4.7 Programa Oficial del Carnaval

De acuerdo al programa oficial, el Carnaval tiene una duración de treinta días, pero las actividades principales se desarrollan en una semana. Los actores y elementos del Carnaval se desenvuelven y reconocen en las actividades que a continuación se detallará:

1.3.2.1.4.7.1 *Bando de Carnaval:*

Es un recorrido por las principales calles y plazuelas de la ciudad donde se anuncia la ordenanza del rey Momo, en la que se da a conocer el programa de actividades y se invita a la colectividad a participar y compartir la alegría del Carnaval. Este recorrido se realiza el martes anterior al domingo de Carnaval, está conformado por los representantes de todos los barrios de la ciudad, el Patronato y demás instituciones de Cajamarca. Este bando es acompañado también por una banda de músicos, algunas patrullas y comparsas, se realiza por la mañana con una lectura jocosa y burlona de la ordenanza del rey Momo por las principales calles de la ciudad, dando inicio así a los días centrales de la fiesta.

1.3.2.1.4.7.2 *Concurso de coplas y contrapuntos:*

Las coplas son cuartetos rimados que expresan diversos mensajes: amor, decepción, picardía, política, etc. En este concurso los contrapuntos es un intercambio de coplas, por lo general entre hombres y mujeres entusiastas que participan individualmente o formando grupos, existen categorías de adultos y de menores, los concursantes son calificados por un jurado especial nombrado por el comité central. En este certamen de coplas se premia la creatividad del compositor o compositores, incentivando así esta práctica tradicional.

La música que se interpreta y escucha generalizadamente en las calles, plazas, casas y emisoras durante todo el período de las fiestas del carnaval es una modalidad de huayno, que recibe en nuestro medio el nombre de cashua y es interpretada con instrumentos típicos y especialmente con guitarra.

1.3.2.1.4.7.3 *Jueves de comadres y de compadres*

Este evento es organizado tradicionalmente por el barrio "San Pedro de mis Amores", consiste en una significativa ceremonia de las cintas, mediante la cual la pareja que de una punta y otra saca el mismo color de tira, adquieren desde ese momento la relación de compadrazgo, acontecimiento que es celebrado con una animada fiesta popular al aire libre.

1.3.2.1.4.7.4 *Elección de la reina de Carnaval*

Las reinas de los barrios han sido y son importantes participantes del Carnaval, se dice que su belleza y gracia sirven de inspiración para crear nuevas coplas en el barrio e hinchar el pecho frente a los contrincantes. Las jóvenes más bellas de cada barrio son elegidas para participar en la elección de la reina del Carnaval de Cajamarca, ellas compiten por este cetro, así como por los títulos de señorita simpatía, fotogenia, internet, mejor figura, amistad, mejor sonrisa, mejor cabello y señorita elegancia. Para ello el comité de cada barrio se encarga de organizar la elección de su reina.

La coronación se realiza el día viernes (anterior al Domingo de Carnaval) con la asistencia de las reinas invitadas de otros sitios. Toda la ceremonia es animada por las barras de los barrios asistentes al coliseo donde se celebre este acontecimiento.

1.3.2.1.4.7.5 *Entrada del “Ño Carnavalón”*

En la mañana del sábado que antecede al Miércoles de Ceniza hace su ingreso el Ño Carnavalón o rey Momo acompañado de gran cantidad de jóvenes entusiastas que al ritmo de coplas se van mojando y pintando por todo el recorrido.

1.3.2.1.4.7.6 *Concurso de patrullas y comparsas*

El Domingo de Carnaval se realiza el desfile de patrullas y comparsas, donde los barrios exponen sus mejores atuendos (virrey, gitana, clones, etcétera) para concursar y ser elegidos como el mejor en la categoría en la que participen. Este concurso es considerado como uno de los más importantes por parte de los participantes, estos se esfuerzan cada día más para presentar los mejores atuendos y así sobresalir entre los demás barrios de la competencia.

1.3.2.1.4.7.7 *El corso*

Se denomina corso de Carnaval al desfile de carros alegóricos con reinas, patrullas, comparsas, conjuntos y banda de músicos, que, con el propósito de rescatar valores culturales, folclóricos, sociales, costumbristas y turísticos acontece en la ciudad de Cajamarca como parte de las celebraciones Carnavalescas. El Patronato menciona que el objetivo del corso es mantener un clima de cooperación, amistad y solidaridad entre el patronato, barrios, centros poblados, caseríos, provincias, distritos y entidades públicas, privadas y otros.

Este evento es el más esperado de la fiesta, se realiza el Lunes de Carnaval, desfilan reinas invitadas y reinas de todos los barrios en sus correspondientes carros alegóricos, acompañadas por sus comparsas y patrullas. Los espectadores disfrutan del corso desde sus ubicaciones a los costados de la calle jugando con globos de agua. Aquí se lucen las mejores creaciones de carros alegóricos de los barrios, así como de las instituciones públicas y privadas de la ciudad, se aprecian vehículos convertidos en teatros, montañas, jardines o en cualquier escenario que sean capaces de imaginar sus creadores.

1.3.2.1.4.7.8 *Muerte y velorio del “Ño Carnavalón”*

El Martes de Carnaval, el rey Momo llega en estado de agonía debido a tantos días de fiesta, trago y comida, a su alrededor se congregan los médicos, brujos y hechiceros para curarlo, esto no ocurrirá pues ese mismo día muere inminentemente el rey de la alegría ante el llanto incontenible de sus viudas. En su honor, se le hace un velorio con capilla ardiente, aquí se organiza un concurso para determinar qué viuda es la que más sufre por el fallecido. “Esta actividad realiza desde los años ochenta”.

1.3.2.1.4.7.9 *Entierro del “Ño Carnavalón”*

El día Miércoles de Ceniza, tiene lugar esta actividad. El cortejo fúnebre del difunto carnavalón recorre gran parte de la ciudad de Cajamarca hasta el distrito de Baños del Inca, distante seis km, lugar donde es incinerado, no sin antes dar lectura a su jocoso testamento. El catafalco revestido de coronas de flores y tarjetas de pésame remitidos por barrios e instituciones es llevado en hombros por encapuchados y acompañado por los dolientes, viudas, reinas, comparsas, patrullas y gran cantidad de público.

1.3.2.1.4.7.10 *Unshas*

La celebración de esta festividad termina con la tumba de unsha. El ritual consiste en plantar artificialmente un árbol, que por lo general es de capulí, adornarlo con fruta, abanicos, pañuelos, serpentinas y un quinto de licor ofrecido por los mayordomos.

Alrededor del palo bailan los invitados formando un ruedo, una persona con hacha en el hombro invita a las parejas a salir y dar algunos hachazos al palo hasta que se caiga. El que da el último hachazo es el que pondrá la unsha el año siguiente. Al caer el árbol, los asistentes cogen todo lo que puedan como si se tratase de una piñata.

Además de las actividades programadas oficialmente por el Patronato, existen otras actividades que se realizan en algunas casas o barrios de la ciudad. Una de las costumbres populares más añoradas de la fiesta del Carnaval es la visita de comparsas a las casas de los familiares y amigos: cantando las coplas, yendo a casas, se canta media hora y de ahí a otra casa. Día y noche, conforme se emborran van quedando y así se ampliaban las relaciones humanas.

1.3.2.2. El Museo

La palabra museo procede del latín “museum”, y esta a su vez del griego “museion”, que en un sentido amplio designaba “el templo de las musas”, el lugar para la contemplación y el disfrute del arte. En líneas generales, la historia de los museos ha sido la historia de las colecciones públicas y privadas. Los tesoros artísticos o históricos, han sido acumulados desde sus inicios con afán de prestigio social, como propaganda política, o ejemplo de predominio de una cultura sobre otra. A partir del renacimiento, s. XV-XVI comienza a aparecer la palabra museo con un sentido más moderno o con fines de estudio.

Los museos, tal y como los entendemos hoy, son instituciones nacidas ya bien entrado el siglo XVIII con el propósito de guardar las obras artísticas de reconocido valor historiográfico. Su muestra en un lugar construido al efecto convierte a los museos en lugares para la exposición, pero sobre todo para la educación.

1.3.2.3. Tipologías Museísticas

Se presenta una tipología general de museos de acuerdo con el alcance geográfico, el carácter jurídico, la homogeneidad y densidad de la colección y su naturaleza. El objetivo es ofrecer una categorización general que nos permita enmarcar la institución museística en un contexto aproximado que facilite clarificar sus características y perfil institucional: De acuerdo con su alcance geográfico, de acuerdo a la densidad y homogeneidad de la colección, de acuerdo con el carácter jurídico de la institución y de acuerdo con la naturaleza de la colección.

1.3.2.4. De Acuerdo Con Su Alcance Geográfico:

- ✓ **Museos Internacionales:** Son los museos cuyas colecciones particulares o generales dentro de una especialidad deben tener un alcance internacional.
- ✓ **Museos Nacionales:** Son los museos cuyas colecciones particulares o generales de una especialidad deben tener un alcance nacional.
- ✓ **Museos Regionales:** Son los museos cuyas colecciones deben ser representativas de una porción del territorio en el que están ubicados.
- ✓ **Museos Comunales:** Son los museos cuyas colecciones estén relacionadas con el ámbito de la comunidad.

1.3.2.5. De Acuerdo A La Densidad Y Homogeneidad De La Colección

- ✓ **Museos Generales:** Son los museos que poseen colecciones heterogéneas de diferente naturaleza y/o periodo.
- ✓ **Museos Especializados:** Son los museos que poseen colecciones homogéneas correspondientes a un determinado tipo y/o periodo.
- ✓ **Museos Mixtos:** Resumen la relación entre los museos generales y especializados.

1.3.2.6. De Acuerdo Con El Carácter Jurídico De La Institución.

- ✓ **Museos Públicos:** Los museos que poseen colecciones propiedad del Estado. Se contempla la figura de Fundación de Estado.

- ✓ **Museos Privados:** Los museos, que poseen colecciones propiedad de instituciones y/o coleccionistas privados. Se contempla la figura de fundación privada.

1.3.2.7. De Acuerdo Con La Naturaleza De La Colección.

- ✓ **Museos de Arte:** Museos con colecciones de bellas artes de todos los tiempos y estilos.
- ✓ **Museos de Historia:** Museos cuyas colecciones tienen por finalidad presentar la evolución histórica de una región, país o provincia, persona o hechos históricos.
- ✓ **Museos de Antropología:** Museos de colecciones relativas al desarrollo de la cultura, entre ellos se insertan los museos de arqueología, etnología, etnografía, etc.
- ✓ **Museos de ciencia y tecnología:** Los museos con colecciones especializadas en las áreas de las ciencias naturales y exactas, incluyendo los avances tecnológicos conjuntamente.
- ✓ **Museos Temáticos:** Aquellos museos con diferentes tipos de colecciones que permiten la conjunción de diferentes disciplinas, como, por ejemplo: militares, tauromaquia, marítimos, numismáticos, de instrumentos musicales, etc.

1.3.2.8. Las Funciones Convencionales Del Museo

Las funciones fundamentales del museo son cinco: coleccionar, conservar, investigar, difundir y educar. Cada una de estas funciones da origen a un área de atención específica que supone un personal especializado en el cumplimiento de esa función.

De importancia significativa es el exponer, y de allí uno de los fines primordiales del museo como tal y la principal con respecto al público, pues es el puente de comunicación entre el personal del museo, la colección y el público visitante.

- a. Coleccionar:** Las colecciones museísticas están formadas por el conjunto de bienes culturales cuya adquisición, ordenación y clasificación responde a criterios científicos y técnicos, y está destinada al cumplimiento de las funciones que el museo tiene encomendadas. La situación de las colecciones en cada uno de los museos, es radicalmente distinta por razones derivadas de la historia, su categoría y naturaleza, su volumen y de la existencia de medios que hayan permitido su conservación. De acuerdo con la definición conceptual de cada museo en su plan museológico, una de las funciones del mismo es la adquisición de bienes culturales para garantizar el necesario y correcto incremento de sus colecciones.
- b. Conservar:** El museo conserva los bienes culturales con el objetivo de garantizar su transmisión a las generaciones futuras. Esta función es una finalidad imprescindible y justifica en sí misma la existencia del museo.

Los métodos de análisis científico, actualmente al alcance de la conservación, nos permiten conocer una serie de datos sobre la naturaleza, técnica constitutiva y degradación de los materiales, y sus causas, y, basándonos en esos análisis, podemos elegir los tratamientos idóneos para cada actuación. La conservación se realiza en dos vertientes: la conservación preventiva y la restauración.

- c. Investigar:** La investigación es una de las tareas básicas que tienen encomendados los Museos en todos sus ámbitos de actuación. Constituye, además, el fundamento a todas las funciones del museo, pues no se puede proteger, conservar, ni difundir de manera adecuada el Patrimonio sin conocerlo previamente. Para desarrollar esta función los museos disponen de herramientas como biblioteca, archivo, laboratorio y talleres. Con ellos la investigación en el Museo se desarrolla en una doble vertiente: como trabajo interno, y como resultado de la colaboración con otras instituciones investigadoras.
- d. Difundir:** La actividad que se desarrolla en el área de difusión de los museos se orienta hacia el objetivo último de acercar el museo a la sociedad.

En esta área se incluyen, por tanto, todas las estrategias que permitan el logro de los objetivos de comunicación, contemplación y educación encomendados al museo.

- e. Educar:** Los programas educativos han adquirido una importancia fundamental en la actividad de los museos de arte. Existe una gran demanda del público general y de los centros de enseñanza para contar con materiales, guías, modelos de visita, instrumentos de interpretación y otros apoyos que puedan favorecer una mejor aproximación a las colecciones artísticas de acuerdo con fines concretos de formación.

Las demandas de calidad y precisión hacen que los materiales y propuestas educativas de los museos gocen de un grado muy elevado de elaboración y exigencia.

1.3.2.9. La Museografía

Abarca las técnicas y procedimientos del quehacer museal en todos sus diversos aspectos". La museografía da carácter e identidad a la exposición y permite la comunicación hombre / objeto; es decir, propicia el contacto entre la pieza y el visitante de manera visual e íntima, utilizando herramientas arquitectónicas y museográficas y de diseño gráfico e industrial para lograr que éste tenga lugar.

Se trata de la puesta en escena de una historia que quiere contar el curador (a través del guion) por medio de los objetos disponibles (la colección). Tiene como fin exhibir el testimonio histórico del ser humano y de su medio ambiente para fines de estudio y/o deleite del público visitante. Con base en la adecuada presentación del guion, logra crear diversas lecturas en un recorrido aparentemente único dentro de un espacio definido. Se

logran tantas visitas y tan distintas como los gustos y conocimientos de los visitantes sean estos niños, estudiantes, historiadores, religiosas, artistas o arquitectos. Debido a que la exhibición de la colección aumenta el riesgo de deterioro de las mismas, la museografía también debe garantizar su adecuada conservación y preservación.

1.3.2.10. Diseño Museográfico

El diseño museográfico se refiere específicamente a la exhibición de colecciones, objetos y conocimiento, y tiene como fin la difusión artística - cultural y la comunicación visual.

Esto se logra por medio de elementos museográficos (recorrido, circulación, sistemas de montaje, organización por espacios temáticos, material de apoyo, iluminación, etc.) y valiéndose de distintas estrategias para garantizar la efectiva función de la museografía como sistema de comunicación. En un montaje museográfico debe crearse un espacio, “donde el valor de la imagen, el apoyo de la autenticidad del objeto y el testimonio indiscutible del documento, establecen una comunicación directa y original con el producto del hombre”.

1.3.2.11. Tipos De Exposiciones

Las exposiciones pueden dividirse en varios tipos de acuerdo con sus contenidos y duración. “Uno de los aspectos que caracteriza al Museo es la exhibición pública de los objetos que colecciona, habitualmente originales, e interesantes por una u otra razón. La exposición es un método eficaz de difusión cultural, el medio de comunicación característico del Museo”.

a. Exposiciones Permanentes: Se le llama exposición permanente a la exhibición diaria de las piezas propias de un museo que permanece abierta al público por tiempo indefinido. El recinto que alberga esta exposición, por lo general se adapta en forma exclusiva para cumplir sus funciones a muy largo plazo, por lo tanto, su diseño debe ser muy riguroso porque implica inversiones considerables que garanticen su duración en el tiempo.

b. Exposiciones Temporales: Las exposiciones temporales o transitorias se realizan para ser exhibidas durante un período de tiempo corto, entre dos semanas y tres meses; su duración depende de la trascendencia de la exposición y del nivel de asistencia de público. Por lo general se realizan en recintos que deben adaptarse fácilmente, o en poco tiempo, a las necesidades particulares de montaje de cada muestra. La inversión en mobiliario museográfico es relativamente baja y una vez conformado un inventario básico de bases, vitrinas y paneles, se puede montar una exposición a muy bajo costo para el museo.

c. Sirve de contrapunto a la presentación permanente. Constituye la forma de renovar la atención sobre el Museo. Contribuye a darle vida y animarlo. De su confrontación con la exposición permanente brota una dinámica que el museo debe aprovechar si desea ser un lugar y un medio de desarrollo cultural y social al servicio de su población, de un público de paso especializado o no, de un territorio. Así, la exposición temporal utiliza los datos potenciales de un museo y restituye al público los objetos, las obras que no están expuestas habitualmente. Pero, sobre todo, la exposición temporal puede abordarlos desde puntos de vista diferentes, temáticos, lúdicos, creativos e insertarlos en su contexto social, histórico o estético. Estas presentaciones puntuales permiten probar nuevos medios de visualización y de sensibilización. Provocan el intercambio y el conocimiento. Ofrecen al público elementos para un acercamiento crítico o sensible a los objetos o a las obras

d. **Exposiciones Itinerantes:** Las exposiciones itinerantes permiten descentralizar un museo, ya que a través de éstas se hace llegar parte de su colección a lugares distantes y a segmentos de público que de otra manera difícilmente podrían tener contacto con estas piezas, aportando así al desarrollo educativo y cultural de la Nación. Su diseño se hace en función de facilitar el transporte y el montaje, el cual se debe adaptar a diferentes espacios de exposición tales como: museos, casas de cultura, bibliotecas, centros educativos, plazas, parques, etc. Deben contar con instrucciones de empaque y condiciones de embalaje que garanticen la conservación de los objetos durante los continuos desplazamientos.

e. **Rotación de colecciones por conservación:** El programa de rotación de colecciones de un museo se establece de acuerdo con las condiciones de conservación de los objetos que componen la exposición permanente (obra sobre papel, fotografía, pergamino, cuero, textiles, arte plumario, huesos, zoología y taxonomía). Con base en las recomendaciones para cada tipo de objeto y material se establece el tiempo indicado de exhibición anual que varía entre 1 y 6 meses. Adicionalmente, se pueden crear espacios destinados a exhibir objetos con condiciones especiales de conservación como por ejemplo gabinetes de artes gráficas, fotografía, documentos, textiles o miniaturas. Esta alternativa contribuye a que se presenten novedades dentro de una exposición de otra manera estática. También hay que considerar la necesidad de sustituir las obras que hacen parte del guion general y que por los mismos motivos de conservación deben ser exhibidas sólo por un tiempo limitado.

1.3.2.12. El Proyecto Museográfico

El diseño museográfico parte de dos cosas: el guion y el espacio de exhibición. Durante el proceso de diseño es probable que se hagan ajustes al guion para adecuarlo al espacio museográfico disponible o reformas temporales al espacio para mostrar los objetos de la forma más coherente. Para empezar a trabajar en este aspecto, se recomienda hacer un

cuidadoso análisis de los 3 elementos que se describen a continuación para poder tomar decisiones y producir un diseño que cumpla con lo especificado en el guion, garantice la adecuada exhibición de las piezas y permita una buena utilización del espacio museográfico.

1.3.2.13. Elementos De Diseño

Para empezar, se tiene que familiarizarse con cada una de las piezas que conforman la exposición lo que se puede hacer estudiando la ficha de registro de cada una; esta información se encuentra en el guion técnico. Cuando se hace esta revisión, es importante verificar que las medidas de los objetos incluyan el marco, pues para efectos de montaje es indispensable conocer este aspecto para dejar el espacio necesario en el diseño del montaje. Así mismo, para el caso de esculturas o piezas de artes decorativas, es necesario saber las medidas, el tipo de material, el peso y características de la obra con el fin de diseñar las bases y vitrinas necesarias de acuerdo con los requerimientos de cada una.

También es importante verificar el estado de conservación de las piezas para identificar aquellas que deban ser sometidas a procesos de presentación estética o a una restauración integral en casos más complejos. Conocer la técnica usada en la elaboración de cada una es fundamental para diseñar el montaje adecuado, especialmente en casos en los que los materiales utilizados son sensibles o delicados o aquellos que por su naturaleza no deben ponerse en contacto con agentes dañinos (metales, pinturas, fuentes de luz directa, etc.). Por lo tanto, es fundamental determinar las características de las obras para: Medidas de una obra. Para las obras bidimensionales conviene tener en cuenta las medidas de la obra y de la misma con el marco. El orden en que se referencian las medidas es el siguiente:

Alto x ancho x profundidad:

1. altura de la obra sin marco
2. ancho de la obra sin marco
3. profundidad de la obra sin marco
4. altura de la obra con marco
5. ancho de la obra con marco

Medidas de una escultura:

1. alto
2. ancho
3. profundidad
4. altura de la base

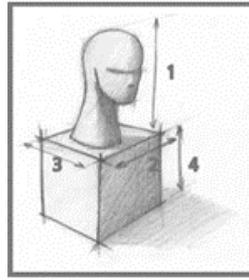


Figura 1: Medidas de una obra de arte

Ilustración de Sebastián Carranza

1.3.2.14. El Espacio

Mediante el estudio cuidadoso del guion y las conversaciones con el curador se determinan las necesidades de subdivisión del espacio. La museografía cobra especial relevancia en este momento porque a través de ella se pueden reforzar las temáticas expresadas por la Curaduría; esto se logra mediante el uso de paneles divisorios, cambios de iluminación y ubicación de textos al inicio de cada tema. En ciertos casos se puede incluir el nombre de cada espacio y numerarlo para facilitar el recorrido. De igual forma se pueden destacar piezas importantes exhibiéndolas en un panel, en un espacio independiente, en el centro de la sala o con iluminación especial.

Para iniciar el diseño es indispensable tener en cuenta el área de cada una de las salas que conforman el espacio disponible, así como el área total con que se cuenta para montar; hay que establecer el metraje lineal de muros y paneles aptos para montaje, así como la altura de cada uno. También hay que identificar claramente los accesos y salidas y tener en cuenta que las normas de seguridad exigen que las obras deben estar exhibidas a una distancia inferior a 30 metros de una salida.

Adicionalmente se debe indagar acerca de lo siguiente:

- a. El mobiliario museográfico con el que se cuenta o las necesidades de carpintería.
- b. Las exigencias del montaje en términos de conservación.
- c. Los sistemas de iluminación del espacio.
- d. La capacidad eléctrica y ubicación de tomas y salidas.
- e. La ubicación de fuentes de luz natural.
- f. La ubicación de salidas de aire acondicionado.

1.3.2.15. Consideraciones Sobre Diseño Museográfico

a. El espacio en función de la protección de los objetos

Poner en práctica medidas tales como prevención contra robo o incendio, la adecuada preservación de la pieza en términos de conservación y el diseño de un

montaje que garantice el buen manejo del público, son fundamentales para garantizar la protección de los objetos y evitar el deterioro de las piezas que se exhiben. Por lo tanto, el espacio museográfico debe contemplar lo siguiente: museográfico debe contemplar lo siguiente:

Seguridad contra robo: Revisión periódica de puertas y ventanas del edificio en contacto con el exterior, cielo raso, vidrios, etc.

Seguridad contra incendio: Revisión periódica de instalaciones eléctricas para evitar riesgos de cortocircuito.

Sistemas contra incendio: El espacio debe estar dotado con los equipos necesarios para apagar un incendio de acuerdo con los materiales y tipo de fuego. La distancia máxima hasta un extintor o gabinete contra incendios no debe ser mayor a 30 metros.

Se debe instruir al personal de seguridad y a los monitores culturales en cuanto al manejo de estos equipos, su revisión y las rutas y procedimientos previstos en caso de evacuación del público visitante. Así mismo, el área de montaje debe estar aislada de cualquier actividad que represente riesgo de un incendio (quemar de basuras, talleres de trabajo con fuego, soldadura, etc).

Control de humedad: Revisión para evitar el ingreso y/o exceso de humedad que puede producirse tanto por factores externos (goteras en el techo, filtración de aguas lluvias a través de ventanas mal selladas, etc.) como internos (filtración de tuberías averiadas, humedad en muros y pisos por acción del terreno). En caso de confirmarse la presencia de humedad excesiva, prever que las fuentes de ésta sean arregladas antes de iniciarse el montaje. Por último, tener a disposición los deshumidificadores necesarios para nivelar la humedad relativa del espacio.

Control de temperatura: Deben preverse cambios bruscos de temperatura, por lo tanto, se debe actuar acorde con las recomendaciones de conservación al respecto, especialmente en casos en los que los muros y cubiertas se vean afectados directamente por luz solar, considerando no colgar obras delicadas en muros que reciban el sol de la tarde.

Control de luz solar: en la medida de lo posible, bloquear la entrada directa de rayos de sol a las salas, instalando en las ventanas según conveniencia y presupuesto alguna de las siguientes alternativas: filtro UV, liencillo protector, pintura blanca, de acuerdo con las especificaciones de conservación.

b. Relación metraje de muros / obra

Para determinar si el espacio de montaje disponible es suficiente, se puede establecer la relación entre el metraje de muros y la cantidad de obras, para lo cual, se toma el metraje lineal de los muros disponibles y se divide por la

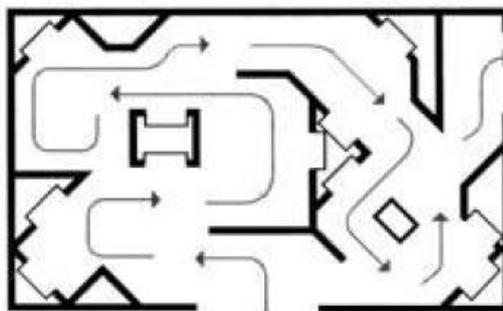
sumatoria de las medidas lineales de todas las obras. Si esta relación es entre 1.5 y 1.8 es decir, obra menor que muros, las obras caben en el espacio de manera adecuada. Por el contrario, si el resultado es, obra igual a muros u obra mayor que muros, éstas no caben de ninguna manera. En caso de ser esta la situación, la solución puede ser incluir paneles o muros divisorios en el espacio, realizar el montaje en filas para obras de pequeño formato o editar la muestra.

c. Recorrido

Existen distintos tipos de recorridos de acuerdo con los tipos de visitantes al museo y las exposiciones; éstos se pueden determinar mediante la utilización de paneles, el manejo del color, la ubicación de los textos y el montaje de las obras. Para exposiciones con orden secuencial el recorrido debe comenzar por la izquierda. Tipos de recorrido:

✓ Recorrido sugerido

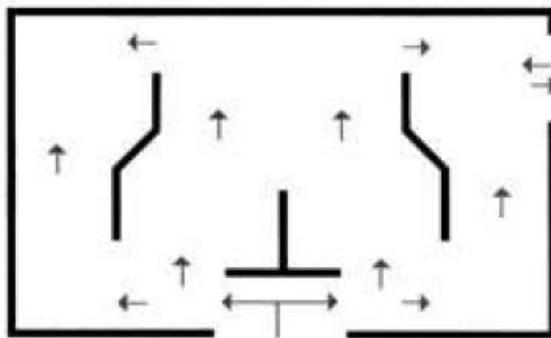
Es el más utilizado. Si bien presenta un orden secuencial para la mayor comprensión del guion, permite que la visita se realice de manera diferente si se quiere.



Recorrido sugerido

✓ Recorrido libre

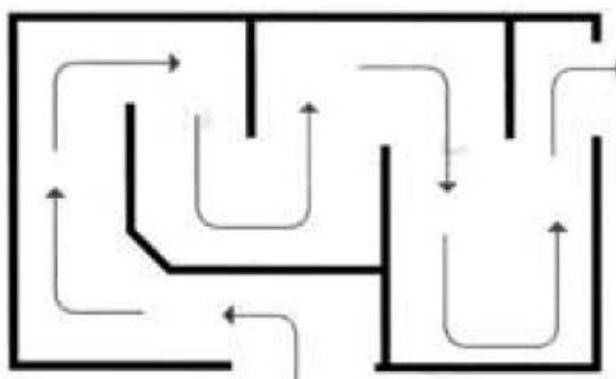
Se utiliza para guiones no secuenciales. Permite realizar la visita de acuerdo con el gusto o inquietudes del visitante. No es adecuado para museos de carácter histórico pues una visita discontinua rompe con la narrativa del guion.



Recorrido libre

✓ **Recorrido obligatorio**

Se utiliza para guiones secuenciales en donde el visitante debe realizar la visita siguiendo el orden planteado a través del montaje. Permite la narración completa del guion mediante un recorrido secuencial de los temas tratados.



Recorrido obligatorio

1.3.2.16. Elementos De Montaje

a. La escala

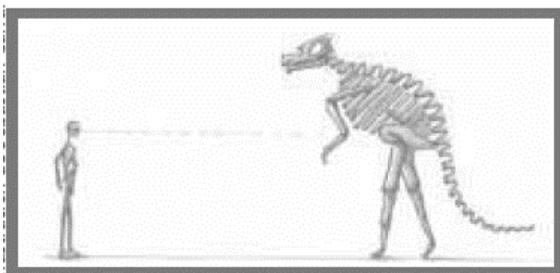
La escala como elemento fundamental del montaje, marca las proporciones que deben seguirse para montar cada obra, tomando siempre como unidad de medida al hombre quien es el usuario directo de una exposición.

Cuando se diseña un montaje, hay un elemento muy importante que se debe tener en consideración: la línea de horizonte, que es la que determina la altura a la que se deben colgar las obras y que coincide con el nivel de los ojos en el ser humano. La antropometría ha establecido que para una persona promedio en Colombia, esta altura es de 1.50 m. Por lo tanto, esta medida se debe considerar para el montaje de obras de pared, objetos en vitrina, textos de apoyo, fichas técnicas etc.; de su buen manejo depende la adecuada composición de la totalidad del área de la exposición.

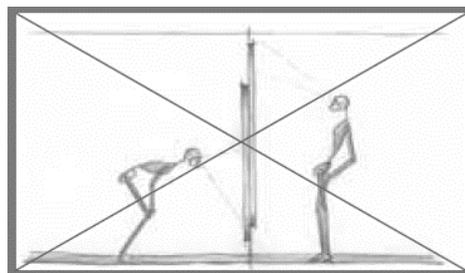
Una excepción es el montaje de exposiciones dirigidas exclusivamente al público infantil; se tendrá en cuenta para qué edades se ha planteado el contenido de la muestra y de acuerdo con ello se colgarán los objetos 8 ó 10 cm por debajo de la estatura promedio y de ahí hacia abajo. La siguiente tabla puede servir de guía:

<i>Edad</i>	<i>Altura</i>
5 años	1.08mt.
6 años	1.13mt.
8 años	1.23mt.
10 años	1.33mt.
12 años	1.41mt.

La escala de las piezas exhibidas debe considerarse al planear el área necesaria de montaje para garantizar que puedan ser apreciadas de manera adecuada.



El centro de las obras debe ubicarse sobre la línea de horizonte a la altura de los ojos.



Esto no es correcto

El centro de las obras debe ubicarse sobre la línea de horizonte a la altura de los ojos (Ver figura 1)

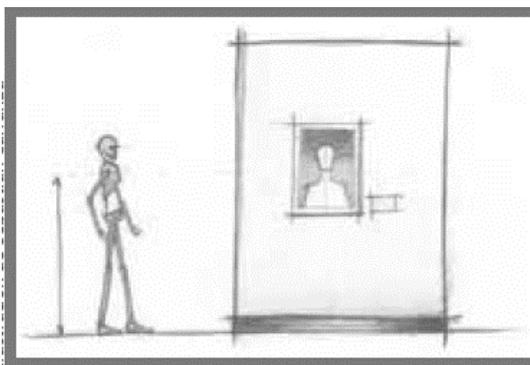


Figura 2: Angulo visual entre pintura y observador (adulto promedio).

Fuente: Ilustración de Sebastián Carranza

b. Distribución de objetos sobre paredes

De acuerdo con el criterio del museógrafo, se pueden manejar otras líneas de horizonte para el montaje de ciertas exposiciones.

Justificado por el centro

Es el más utilizado, permite una adecuada composición general y balance en la totalidad del muro. Las obras se pueden montar 10 cm. por encima o por debajo de la línea de horizonte (1.50 mt.). (ver figura 2)

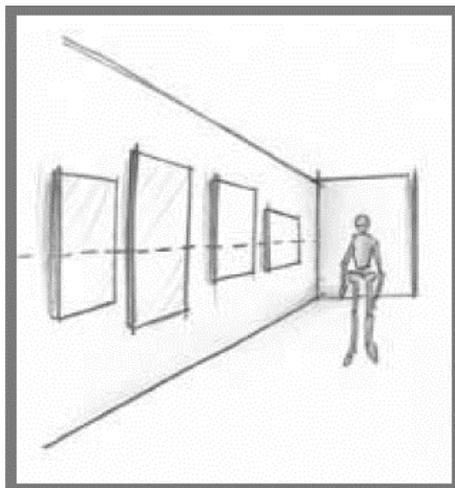


Figura 3: Justificación centrada de pinturas

Fuente: Ilustración de Sebastián Carranza

Justificado por lo bajo

Se utiliza en espacios que tengan algún elemento arquitectónico fuerte que marca una línea de horizonte baja, cenefas, barandas, zócalos etc.

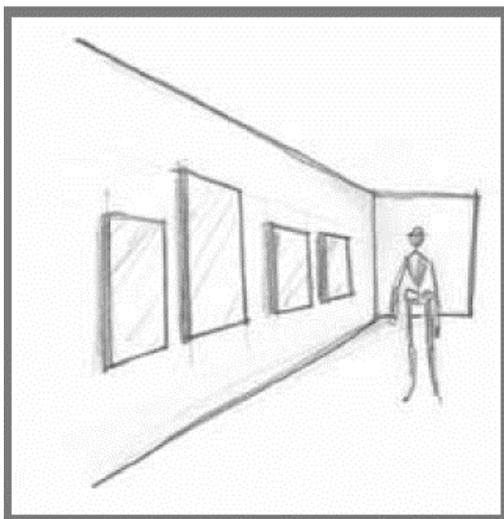


Figura 4: Justificación por lo bajo de las pinturas

Fuente: Ilustración de Sebastián Carranza

Justificado por lo alto

Se utiliza en espacios con techos bajos para producir un efecto óptico por el que se crea la sensación de mayor altura. No es muy aconsejable pues da la impresión de que las obras estuvieran colgadas de una cuerda.

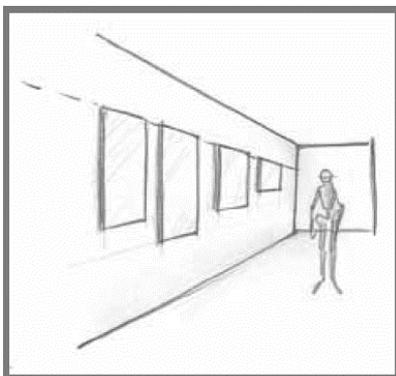
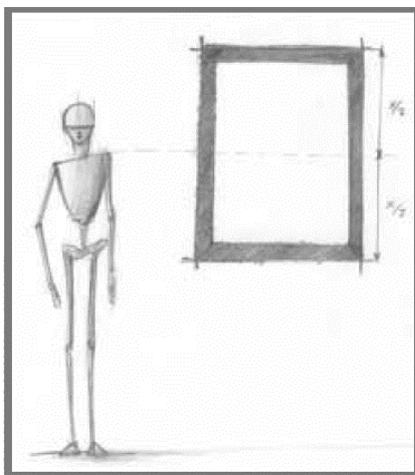


Figura 5: Justificación por lo alto de las pinturas

Fuente: Ilustración de Sebastián Carranza

La línea de horizonte marca el centro de la obra.



Fuente: Ilustración de Sebastián Carranza

c. Bases

Las bases se emplean para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas, objetos históricos, piezas de artes decorativas, muebles, etc. Otros más delicados como los textiles, las porcelanas o la cerámica, deben exhibirse en vitrina por razones de seguridad y conservación. Cuando se utilizan bases se deben considerar dos aspectos importantes, de una parte, que el frente del objeto coincida con el sentido de la circulación y de otra, que los objetos puedan ser vistos por todos sus lados si es necesario.

- ✓ Ubicación de bases

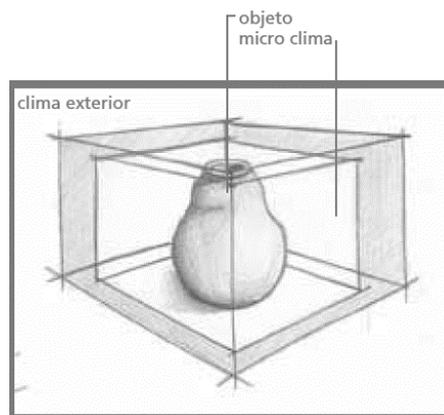
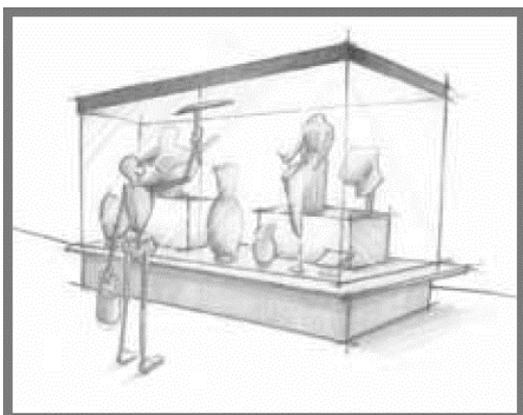
- ✓ Hay que ser cuidadosos al definir la ubicación de las bases para evitar que el público cause deterioros en los objetos ahí expuestos.
- ✓ Tipos de bases

Existen tarimas para montaje de obras muy grandes, muebles o esculturas y pedestales más pequeños para piezas que deben ir sobre la línea de horizonte. Las tarimas son plataformas que miden entre 10 y 30 cm. de altura y se ubican generalmente en el centro del espacio. Si se requiere que el público no toque las piezas, se añaden 60 cm. a la tarima en forma perimetral para evitar así el contacto con las manos. Los pedestales se deben diseñar de acuerdo con la pieza: su altura depende de la escala del objeto y su relación con la línea de horizonte.

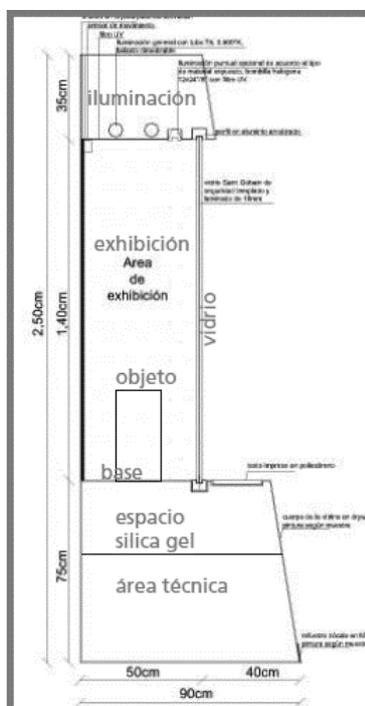
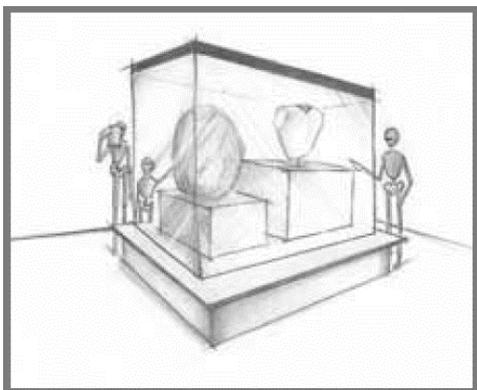
d. Vitrinas:

Las vitrinas son cajas con puertas y/o tapas de cristal para exhibir en forma segura objetos artísticos y de valor cultural. Son el soporte físico de los objetos y tienen por finalidad facilitar su observación a la vez que procuran protección y ambientes aptos para la conservación de los mismos. Además, permiten que sean expuestos a una altura razonable y responden fundamentalmente a necesidades de seguridad, sin que por ello obstaculicen la adecuada observación de los objetos; al contrario, deben contribuir a destacarlos. También se utilizan como elementos que ayudan a establecer un recorrido dentro del museo. Una vitrina debe:

- ✓ Proteger el objeto
- ✓ Permitir visibilidad
- ✓ Tener buena apariencia
- ✓ Atrapar la atención
- ✓ El interior de las vitrinas debe tener un ambiente controlado en cuanto a temperatura y humedad se refiere para garantizar la conservación de los objetos.
- ✓ En climas muy húmedos o secos un conservador puede adecuar el ambiente interno de éstas, utilizando silicagel u otros materiales para evitar deterioros en el objeto como consecuencia del clima externo. Si se tienen en cuenta estas recomendaciones se podrán exhibir documentos, libros, fotografía, textiles o cualquier material delicado.



Fuente: Ilustración de Sebastián Carranza



Vitrina central y de plataforma

Fuente: Ilustración de Sebastián Carranza

1.3.3. Revisión Normativa

“Todo museo debe tener un perfil bien definido a fin de responder a los objetivos para lo cual fue creado. El museo es responsable y custodia de los bienes culturales y naturales del patrimonio nacional. Existen leyes nacionales e internacionales que apoyan el resguardo de ese patrimonio, por lo tanto, el museo debe ser uno de los organismos que haga respetar esas leyes a través de su labor” (Morales, 1993).

La normatividad es fundamental a la hora de diseñar, ya que es otro factor que rige en el diseño de una edificación.

Tabla 1: Normatividad Museográfica

NORMA	CONTENIDO
<p>Norma RNE A.120 ACCESIBILIDAD PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD Y DE LAS PERSONAS ADULTAS MAYORES</p>	<p>Esta norma establece las condiciones de diseño para la elaboración de proyectos, teniendo en cuenta la accesibilidad para personas con discapacidad y / o adultas mayores.</p> <p>Se deben considerar ambientes y rutas accesibles que permitan el desplazamiento y la atención de las personas con discapacidad, en las mismas condiciones que el público en general.</p> <p>La altura estándar para personas con discapacidad, en sillas de ruedas es de 80 cm.</p> <p>Para las dimensiones y características de puertas y mamparas deberán cumplir lo siguiente: El ancho mínimo de las puertas será de 1.20m para las principales y de 90cm para las interiores.</p> <p>El ancho libre mínimo de una rampa será de 90cm y sus descansos entre tramos de rampa consecutivos, y los espacios horizontales de llegada, tendrán una longitud mínima de 1.20m medida sobre el eje de la rampa.</p> <p>Las dimensiones interiores mínimas de la cabina del ascensor en edificaciones de uso público o privadas de uso público, será de 1.20 m de ancho y 1.40 m de profundidad. Sin embargo, deberá existir por lo menos uno, cuya cabina no mida menos de 1.50 m de ancho y 1.40 m de profundidad.</p> <p>En las edificaciones cuyo número de ocupantes demande servicios higiénicos por lo menos un inodoro, un lavatorio y un urinario deberán cumplir con los requisitos para personas con discapacidad.</p> <p>Los estacionamientos accesibles se ubicarán lo más cerca que sea posible a algún ingreso accesible a la edificación, de preferencia en el mismo nivel que éste; debiendo acondicionarse una ruta accesible entre dichos espacios e ingreso.</p> <p>El Museo del Carnaval como en toda edificación es necesario y obligatorio incluir esta normatividad para que las personas con discapacidades que visiten el museo puedan acceder a sus espacios sin ninguna dificultad.</p>
<p>LEY ORGÁNICA DE MUNICIPALIDADES Nº 27972</p>	<p>La presente Ley establece políticas nacionales de defensa, protección, promoción, propiedad y régimen legal y el destino de los bienes que constituyen el Patrimonio Cultural de la Nación.</p> <p>Artículo II.- Definición</p>

	<p>Se entiende por bien integrante del Patrimonio Cultural de la Nación toda manifestación del quehacer humano -material o inmaterial- que, por su importancia, valor y significado paleontológico, arqueológico, arquitectónico, histórico, artístico, militar, social, antropológico, tradicional, religioso, etnológico, científico, tecnológico o intelectual, sea expresamente declarado como tal o sobre el que exista la presunción legal de serlo. Dichos bienes tienen la condición de propiedad pública o privada con las limitaciones que establece la presente Ley.</p> <p>“Reglamento para la zona monumental de Cajamarca”</p> <p>Ordenanza Municipal Nro. 007-94-CMP Marzo – 1995</p> <p>Ley general de amparo al Patrimonio Cultural de la Nación 24047</p> <p>Ley que dispone medidas de Protección que debe aplicar el Instituto Nacional de Cultura para la ejecución de obras en bienes culturales inmuebles.</p> <p>Reglamento Nacional de Construcciones – Título IV - Patrimonio Arquitectónico.</p>
<p>LEY GENERAL DE TURISMO – LEY 29408</p>	<p>Artículo 20º: Promoción de la inversión en el turismo</p> <p>El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo promueve la ejecución de proyectos de inversión turística de nivel nacional que coadyuven al desarrollo económico y social del país y a la preservación del patrimonio cultural y natural, fortaleciendo la consolidación de productos turísticos sostenibles e impulsando esquemas de financiamiento mixtos que consideren inversión pública y privada de acuerdo a los lineamientos del Plan Estratégico Nacional de Turismo (PENTUR).</p> <p>Artículo 21º: Priorización de proyectos.</p> <p>En el proceso de priorización de los proyectos de inversión turística, tanto en el área de infraestructura como de servicios, se puede contar con la participación de instituciones públicas y privadas, Nacionales, Regionales y Locales y considerar como principales criterios el impacto de dichas inversiones en los objetivos de generación de empleo, descentralización, alivio de la pobreza y competitividad de la oferta turística Nacional.</p> <p>Con la creación del Museo del Carnaval, se logrará impulsar y mejorar la economía y la demanda turística de Cajamarca.</p>
<p>Norma A.010 CONDICIONES</p>	<p>Las obras de edificación deben tener calidad arquitectónica, funcionalidad y estética acorde con el propósito de la edificación, con</p>

<p>GENERALES DE DISEÑO</p>	<p>el logro de condiciones de seguridad, con el cumplimiento de la normativa vigente, y con la eficiencia del proceso constructivo a emplearse. En las edificaciones se responderá a los requisitos funcionales de las actividades que se realizarán en ellas, en términos de dimensiones de los ambientes, relaciones entre ellos, circulaciones y condiciones de uso.</p> <p>En las edificaciones se respetará el entorno inmediato, conformado por las edificaciones colindantes, en lo referente a altura, acceso y salida de vehículos, integrándose a las características de la zona de manera armónica, se propondrá soluciones técnicas apropiadas a las características del clima, del paisaje, del suelo y del medio ambiente general y se tomará en cuenta el desarrollo futuro de la zona, en cuanto a vías públicas, servicios de la ciudad, renovación urbana y zonificación.</p> <p>El diseño museográfico</p> <p>Comprende la definición de los criterios básicos para el montaje de acuerdo con el guion técnico entregado por la curaduría. El proceso se debe realizar sobre planos a escala y cortes de los espacios disponibles. Es un procedimiento largo y dispendioso en el que se buscan acuerdos para lograr presentar las obras en el espacio disponible manteniendo la coherencia del guion.</p>
<p>Norma A.130 DE REQUISITOS DE SEGURIDAD</p>	<p>Se considera a 0.90 m el ancho libre mínimo aceptable para puertas o rampas peatonales.</p> <p>Las puertas de evacuación tienen un ancho libre mínimo medido entre las paredes del vano de 1.00 m.</p> <p>El ancho libre mínimo de pasajes de circulación es 1.20 m.</p> <p>Ancho libre para las escaleras: Debe calcularse la cantidad total de personas del piso que sirven hacia una escalera y multiplicar por el factor de 0.008 m por persona.</p> <p>El espacio en función de la protección y seguridad de los objetos del museo del carnaval</p> <p>Poner en práctica medidas tales como prevención contra robo o incendio, la adecuada preservación de la pieza en términos de conservación y el diseño de un montaje que garantice el buen manejo del público, son fundamentales para garantizar la protección de los objetos y evitar el deterioro de las piezas que se exhiben. Por lo tanto, el espacio museográfico debe contemplar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguridad contra robo: revisión periódica de puertas y

	<p>ventanas del edificio en contacto con el exterior, cielo raso, vidrios, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguridad contra incendio: revisión periódica de instalaciones eléctricas para evitar riesgos de cortocircuito. ✓ Sistemas contra incendio: el espacio debe estar dotado con los equipos necesarios para apagar un incendio de acuerdo con los materiales y tipo de fuego. La distancia máxima hasta un extintor o gabinete contra incendios no debe ser mayor a 30 metros.
--	--

1.4. JUSTIFICACIÓN

La Provincia de Cajamarca, presenta diversas deficiencias con respecto al aprovechamiento de sus recursos turísticos, siendo una de las principales deficiencias el mal funcionamiento del sistema turístico e infraestructura arquitectónica que posee; el bajo interés de la población Cajamarquina con su cultura pues no se muestran identificados con ella y no intentan cuidar y preservar sus raíces, por esta razón se ha propuesto un Museo del Carnaval Cajamarquino que ayude al poblador de Cajamarca a identificarse más con su cultura, tradiciones, folklor e integrarse con sus raíces Cajamarquinas.

Para la realización de este proyecto se analizará e investigarán datos de la característica del carnaval como expresión cultural y los espacios museográficos para ser aplicados en el diseño arquitectónico de un Museo del Carnaval Cajamarquino.

1.4.1. Justificación teórica

El Carnaval cajamarquino es una actividad cultural sumamente importante en la región tanto a nivel turístico, económico y social por lo tanto en un fenómeno que amerita su estudio teórico, a la vez no se cuenta con estudios específicos sobre la relación que este fenómeno social pueda tener con la arquitectura.

De esta manera, a partir de la profundización teórica entre la expresión cultural del carnaval y su relación con el diseño de espacios museográficos lograremos llenar el vacío teórico existente y proyectar una arquitectura más coherente.

1.4.2. Justificación aplicativa o práctica

El Carnaval cuenta con innumerables objetos de arte popular que son característicos del lugar y que forman parte del patrimonio cultural de Cajamarca. No obstante, al carecer de un lugar específico para su resguardo, éstos se deterioran al no tener las condiciones necesarias para su conservación a la vez que se han ido extraviando al permanecer en casas particulares, sin el debido cuidado que estos merecen. Es por ello que se ve la necesidad de crear un museo que tenga la capacidad de albergar estos objetos de arte,

además de que dicho museo constituirá una fuente de aprendizaje para toda aquella persona que lo visite.

Según el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR), el flujo turístico nacional y extranjero en el año 2018, aumenta en un 15% en los meses de la fiesta del carnaval. Dircetur prevé que este año llegarán alrededor de 15,000 turistas para el tradicional Carnaval de Cajamarca, provenientes del extranjero o de ciudades del norte del país y Lima, atraídos por la alegría de la fiesta, llegando por día una cantidad de 2 143 visitantes para los días centrales de la fiesta del carnaval, esto es bueno para Cajamarca que exista un incremento del turismo en el mes del carnaval a comparación de otras fechas puesto que beneficia a todos, dado que el turismo es una actividad que dinamiza la economía local.

El Museo del Carnaval es una propuesta arquitectónica cultural, social y recreativa, orgullo no solo de la ciudad sino de cada uno de los pobladores y en el cual se atenderá la creciente población que obliga a las autoridades locales a mejorar, ampliar y crear nuevos centros culturales.

1.5. LIMITACIONES

Esta investigación es descriptiva, cualitativa por lo tanto la hipótesis no se someterá a prueba, solamente se caracterizará la posible solución expresada en planimetría, no se llegará a construir el objeto arquitectónico por lo tanto no se podrá refutar la veracidad o falsedad de la hipótesis.

La limitada teoría encontrada en relación de las dos variables, la expresión cultural del carnaval y los espacios museográficos, nunca se han estudiado juntas. Según las diferentes maneras de exponer los objetos en un museo temático, la investigación se centrará en los espacios museográficos, específicamente en los elementos de montaje.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. Objetivo general

Determinar de qué manera la expresión cultural del carnaval condiciona el diseño de espacios museográficos para la propuesta de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca.

1.6.2. Objetivos específicos de la investigación teórica

- ✓ Definir de qué forma la expresión cultural del carnaval condiciona el diseño arquitectónico de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca.
- ✓ Determinar de qué forma el diseño de espacios museográficos condiciona la propuesta arquitectónica de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca.

- ✓ Establecer los lineamientos de diseño arquitectónico para un Museo del Carnaval en Cajamarca en base a la expresión cultural del carnaval y el diseño de espacio museográficos.

1.6.3. Objetivos de la propuesta

Diseñar un museo en Cajamarca, donde se pueda reflejar la expresión cultural del carnaval en cada uno de sus espacios museográficos, para resolver un problema de la falta de espacios adecuados para esta práctica cultural.

CAPÍTULO 2. HIPÓTESIS

2.1. FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La expresión cultural del carnaval condiciona el diseño de espacios museográficos para la propuesta de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca, siempre y cuando se diseñe en base a:

- ✓ Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar adecuadamente las actividades tradicionales; de tal modo que se garantice la calidad espacial de acuerdo con al tipo de espacio y la actividad a realizarse.
- ✓ Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval, generando espacios de inclusión y de recibimiento a los participantes.
- ✓ Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad, generándose orden y equilibrio en cuanto al recorrido museográfico que realice el usuario.

2.1.1 Formulación de sub-hipótesis

La expresión cultural del carnaval condiciona el diseño arquitectónico de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca, siempre y cuando se considere:

- ✓ Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico, garantizando de esta forma un sonido envolvente de la más alta calidad.
- ✓ Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno; garantizando una circulación directa y fluida para que los visitantes disfruten su recorrido.

El diseño de espacios museográficos condiciona la propuesta arquitectónica de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca, con la aplicación de:

- ✓ Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra, con la finalidad de proporcionar al usuario ambientes cálidos e iluminados sobriamente, teniendo en cuenta los parámetros de montaje museográfico de acuerdo al tipo de materiales a exponer.
- ✓ Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer, de tal forma que el usuario no presente limitaciones e impedimentos que dificulten la correcta visualización de los objetos en exhibición.

Los lineamientos de diseño arquitectónico para un Museo del Carnaval en Cajamarca en base a la expresión cultural del carnaval y el diseño de espacio museográficos.

- ✓ Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval y así generar un impacto visual positivo en los visitantes de tal forma que interioricen la alegría y algarabía del carnaval y sus actividades.
- ✓ Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas, considerando las estrategias antropométricas de persona – objeto a exhibir.
- ✓ Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos, de tal forma que el usuario no pierda detalle alguno de las características perceptibles a la vista humana que componen los objetos en exhibición.

2.2. VARIABLES

Variables independientes: Expresión Cultural del Carnaval, variable cualitativa que pertenece al mundo de la sociología.

Variables dependientes: Diseño de Espacios Museográficos, variable cualitativa que pertenece al mundo de la arquitectura.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.3.1. Museo

Según el Consejo Internacional de Museos ([ICOM], 2007), “Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo”. (p.4).

LEÓN (1988), “El museo es una institución al servicio de la sociedad que adquiere, comunica y, sobre todo, expone con la finalidad del estudio, del ahorro, de la educación y de la cultura, testimonios representativos de la evolución de la naturaleza y el hombre”. (p.24).

2.3.2. Cultura

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ([Unesco], 1993) “Es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o 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, creencias y tradiciones”. (p.72).

El concepto como cultura encierra muchos aspectos del desarrollo que se manifiestan en lo inmaterial (como el conocimiento, las tradiciones, forma de ver la vida, valores, etc.) y lo material (diseños, arte, monumentos, etc.) de una colectividad. Algunas manifestaciones

culturales plasmadas en bienes, productos y servicios pueden generar un sentimiento de pertenencia a un grupo, a un territorio, a una comunidad (un sentimiento de identidad).

2.3.3. Patrimonio (Unesco)

Según Malo (2000) define, "Al Patrimonio como: Conjunto de bienes tangibles e intangibles, que constituyen la herencia de un grupo humano y que refuerzan emocionalmente su sentido de comunidad con una identidad propia y que son percibidos por otros característicos. A gusto o disgusto, en algunos casos obsesivamente, acumulamos bienes económicos provenientes del trabajo, o los heredamos, su sumatoria conforma lo que denominamos patrimonio". (p.22).

Patrimonio material inmueble: se refiere a los bienes culturales que no pueden trasladarse y abarca tanto los sitios arqueológicos (huacas, cementerios, templos, cuevas, andenes) como las edificaciones coloniales y republicanas.

Patrimonio material mueble: incluye todos los bienes culturales que pueden trasladarse de un lugar a otro, es decir, objetos como pinturas, cerámicas, orfebrería, mobiliario, esculturas, monedas, libros, documentos y textiles, entre otros.

Patrimonio inmaterial: Se refiere a lo que llamamos cultura viva, como el folclor, la medicina tradicional, el arte popular, las leyendas, la cocina típica, las ceremonias y costumbres, etc. Se trata de los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, asociados a los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son propios, que son transmitidos de generación en generación, a menudo a viva voz o a través de demostraciones prácticas.

2.3.4. Museografía

Según Dever y Carrizosa (2007) la museografía da carácter e identidad a la exposición y permite la comunicación hombre / objeto; es decir, propicia el contacto entre la pieza y el visitante de manera visual e íntima, utilizando herramientas arquitectónicas y museográficas y de diseño gráfico e industrial para lograr que éste tenga lugar.

2.3.5. Folklore

Según el Comité de Expertos Gubernamentales (Unesco 1982) el folklore, es una creación originaria de un grupo y fundada en la tradición, expresada por grupos o individuos reconocidos como respondiendo a las aspiraciones en la comunidad en cuanto éstas constituyen una manifestación de su identidad cultural y social. Las normas y valores se transmiten oralmente, por imitación o por otros medios.

Sus formas comprenden: el lenguaje, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los rituales, las creencias, las costumbres, fiestas, la artesanía, la arquitectura y otras artes.

El folklore de los pueblos indios es la expresión de su identidad.

2.3.6. Manifestación Cultural (Unesco, 1993)

Son todas aquellas expresiones del hacer colectivo y cotidiano que se reiteran en el tiempo, renovándose y especializándose, y que permiten la creación de una identidad definida por quienes participan de este hacer, en el espacio y en el tiempo.

Son expresiones del hacer colectivo y cotidiano porque estas manifestaciones nacen de la necesidad de comunicar una experiencia que solo de forma compartida puede ser útil para quienes la profesan.

2.3.7. Fiesta Popular (Unesco)

La fiesta popular es en sí es un rito social que permite remarcar un hecho o acontecimiento especial. Tratándose de un rito, la fiesta debe ceñirse a patrones determinados, asumiendo los participantes diferentes roles en concordancia con esos patrones. Música, danza y comida son los acompañantes de este ritual.

2.3.8. Carnaval

SERNA (2006) la palabra carnaval se toma del concepto cristiano (validez de la carne ante la Cuaresma) de la fiesta.

VELÁSQUEZ (2006) el carnaval es una fiesta pagana como las que se realizaban en honor a Baco, el dios del vino, las saturnales y las luperciales romanas, o las que se realizaban en honor del buey Apis en Egipto.

De acuerdo con el diccionario de la **Real Academia** la palabra carnaval es: “El nombre del periodo de tres a cinco días que para los católicos preceden al comienzo de la Cuaresma y principalmente el de la fiesta popular que se celebra en tales días, que consiste en bailes de máscaras, disfraces, comparsas y otros regocijos bulliciosos”

2.3.9. Expresión (Unesco)

Se denomina expresión a la manifestación de los deseos, pensamientos y emociones de una persona. Por extensión suele utilizarse para referirse a todo tipo de manifestación o fenómeno causado por otro. La noción de expresar algo se vincula con la de mostrarlo como patente y evidente para el resto de las personas y no debe extrañar que sea una necesidad que se ha hecho presente desde los albores de la humanidad.

2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 2: Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	La expresión cultural es el conjunto de costumbres, tradiciones, arte y modos de comportamiento que funcionan como un elemento de integración dentro de un grupo social, Sánchez (2010)	CARNAVAL	Colorido	Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.	Entrevistas Fichas documentales Fichas de Observación
			Creencias y Rituales	Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.	
		FOLCLORE	Música	Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.	
			Pintura	Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.	
			Danza	Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.	
			Escultura	Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente. Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.	

		PARTICIPACIÓN SOCIAL	Movimiento	Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.	
			Integración	Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.	
ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS	La museografía da carácter e identidad a la exposición y permite la comunicación hombre, espacio y objeto; es decir, propicia el contacto entre la pieza y el visitante de manera visual e íntima, utilizando herramientas arquitectónicas y museográficas para lograr que éste tenga lugar, Dever y Carrizosa (2006).	TIPOS DE ESPACIOS	Espacios abiertos	Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.	Fichas de Análisis de casos
			Espacios cerrados.	Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.	
		RELACIÓN PERSONA ESPACIO	Orientación espacial	Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.	
			Arquitectura sin barreras	Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.	
		RELACIÓN PERSONA – OBJETO A EXPONER	Escala	Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.	
			Paneles	Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.	
			Bases	Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.	
			Vitrinas	Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.	

CAPÍTULO 3. MATERIAL Y MÉTODOS

3.1. TIPO DE DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Transaccional o transversal: Descriptivo.

M \longrightarrow O Diseño descriptivo “muestra observación”.

Dónde:

M (muestra): Casos arquitectónicos antecedentes al proyecto, como pauta para validar la pertinencia y funcionalidad del diseño.

O (observación): Análisis de los casos escogidos.

3.2. PRESENTACIÓN DE CASOS / MUESTRA

En la realización de los Análisis de Casos de Museos del Carnaval se estudió 6 casos, con la finalidad de conocer más del tema teniendo en cuenta los Museos Temáticos, los espacios museográficos y la cultura, que tengan una realidad lo más parecida al Museo del Carnaval que se está proponiendo en Cajamarca de esta manera ayuda a sustentar y mejorar el proyecto.

Casos Internacionales:

- ✓ El Museo del Carnaval de Montevideo - Uruguay
- ✓ El Museo de Cádiz en España
- ✓ El Museo del Carnaval de Badajoz
- ✓ Museo Cerámico y Parque Mosaico
- ✓ Museo del Carnaval en Barranquilla

Casos Nacionales:

- ✓ Museo de la Memoria

Tabla 3: Lista de relación entre casos, con la variable y el hecho arquitectónico

CASO	NOMBRE DEL PROYECYO	EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS	MUSEO DEL CARNAVAL
01	El Museo del Carnaval de Montevideo - Uruguay	X	X	X
02	El Museo de Cádiz en España	X	X	X
03	El Museo del Carnaval de Badajoz	X	X	X
04	Museo de Cerámico y Parque Mosaico		X	X
05	Museo del Carnaval en Barranquilla	X	X	X
06	Museo de la Memoria		X	X

CASO 01: El Museo del Carnaval de Montevideo - Uruguay



Figura 6: Vista Frontal del caso 1.

Fuente: Wikipedia.pe

Reseña del Proyecto:

Este Museo del Carnaval se encuentra ubicado en el casco histórico de la ciudad de Montevideo, frente al Puerto y junto al principal centro gastronómico del país, el Mercado del Puerto. Se inscribe dentro de los llamados museos de la identidad, pues conserva una propuesta moderna e interactiva. Exhibe, difunde y valora los objetos tradiciones que

forman parte de la máxima fiesta popular de Uruguay, trabajando para fortalecer la participación social en la fiesta.

Este proyecto se adecuo en un viejo galpón de la Rambla Portuaria dentro de la zona histórica de la ciudad, realizando un proceso de restauración para crear ahí un Museo que hoy en día está funcionando; siendo su forma una casa colonial típica de la ciudad, este edificio se encuentra completamente en armonía con el entorno inmediato del lugar. En cuanto a su organización espacial del museo, todas las áreas de exposición que presenta están integradas en un mismo bloque, además el ingreso principal va directo a la zona de exposición. El espacio principal del Museo del Carnaval parte desde la zona del Exhibición en el cual los objetos que se exhiben se encuentran ubicados en los lados laterales de la calle de adoquines que atraviesa el interior del museo que no pasa desapercibida.

El Museo del Carnaval de Montevideo, tiene relación con el proyecto pues el diseño implementado se aplica a los indicadores de la variable dependiente que son los espacios museográficos en el cual se menciona cada una de sus salas de exhibición sobre el carnaval de Uruguay.

CASO 02: El Museo de Cádiz en España



Figura 7: Vista Volumétrica caso 2.

Fuente: Google.

Reseña del Proyecto:

Para el diseño se realizó un análisis de entorno para poder proponer este Museo, considerando en el plano general de la ciudad, la situación del Museo en la Plaza la Libertad. En los esquemas direccionales se indica también el dominio y la visión desde el acceso al museo a través de la torre-mirador que se tiene sobre el Mar y los principales referentes históricos de la Ciudad.

En la distribución de los ambientes de cada piso cuenta con accesos directos a cada sala de exposición, el cual muestran en cada una de sus salas como ha ido evolucionando los Carnavales en Cádiz España, consideran los desniveles y un semi sótano que lleva a la plaza principal del Museo culminando su recorrido en el mirador. La función del museo guarda relación con los primeros niveles que se encuentra en la zona de servicio, de administración, biblioteca, cafetería y la sala multiusos) y en los últimos niveles está ubicada las zonas de exhibición donde se cuenta con 10 salas que distribuyen la evolución del carnaval en la ciudad.

El Museo del Carnaval posee una organización volumétrica que está basada en la división del espacio – volumen; esta composición volumétrica es irregular y asimétrica de gran complejidad.

CASO 03: El Museo del Carnaval de Badajoz



Figura 8: Vista Volumétrica caso 3.

Fuente: Google.

Reseña del Proyecto:

Este museo es el único y el primero en España dedicado al disfraz, está ubicado en un edificio histórico para la ciudad, la poterna del Baluarte de Santiago de Badajoz.

Es un museo vivo y dinámico, en el cual las comparsas y murgas de la ciudad colaboran cediendo los trajes, que cada año se puede disfrutar y exhibir en el Museo. El Carnaval, es una de las celebraciones más importantes de la ciudad de Badajoz.

En este caso el Museo del Carnaval de Badajoz presenta una volumetría irregular y rígida que facilita su accesibilidad. En cuanto a su análisis funcional se organiza en 6 ámbitos expositivos. El primero se denomina “Orígenes y evolución del Carnaval”, al que siguen “Crónica del último Carnaval”, “El Carnaval a lo largo del año”, “Construyendo la memoria del Carnaval” y, por último, “Badajoz, ciudad de Carnavales”, además del “Vestíbulo de bienvenida”, estas salas de exposición están diseñadas de acuerdo al tipo de material museográfico que se va exhibir, tomando en cuenta la iluminación, ventilación, color, etc.

A lo largo del recorrido se puede disfrutar de sus diversos espacios museográficos, el cual emplean vitrinas para mostrar los objetos carnavaleros, paneles infográficos, bases pequeñas para mostrar los trajes de murgas y comparsas y los efectos audiovisuales.

CASO 04: El Museo de la Cerámica y Parque Mosaico



Figura 9: Vista Isométrica caso 4.

Fuente: Archdaily.pe

Reseña del Proyecto:

Este museo está ubicado en Jinzhou, Dalian, Liaoning, China. El diseño se basa en la paradoja de que la globalización, a pesar de que se ha asociado con la destrucción de la identidad cultural local, también puede ser capaz de generar algún tipo de identidad. El proyecto del Museo de la Cerámica y Parque Mosaico va más allá y pretende crear un vínculo entre los ciudadanos y el lugar, dando un sentido más amplio al sitio. Tiene la intención de despertar el interés de los ciudadanos sobre sus tradiciones, pero sobre todo busca promover la industria creativa local y el diseño contemporáneo mediante la construcción de un espacio emblemático y moderno para la exhibición, difusión y venta de artesanías locales.

La geometría del edificio del Museo de Cerámica se ha concebido como una extensión de la geometría irregular del parque, que está espacialmente desarrollada en una topografía tridimensional craquelada, donde el paisaje y la arquitectura se funden en una superficie

continúa formada por planos irregulares. El Parque y el museo funcionan como activadores de la vida pública de dos maneras, por un lado, el parque busca activar el uso del espacio público, sirviendo como una atracción que invita a los visitantes a disfrutar de una experiencia multi –sensorial y los diferentes elementos se han dimensionado de acuerdo a la escala humana para brindar espacios cómodos y abiertos. Por otra parte, el museo funciona como un activador de la vida cultural y social de Jinzhou, tratando de despertar la curiosidad de los visitantes sobre el pasado del lugar, la transmisión de una tradición perdida y, finalmente, creando un programa de exposiciones y actos públicos, un nuevo punto de encuentro para los ciudadanos.

CASO 05: Museo del Carnaval en Barranquilla



Figura 10: Vista Frontal caso 5.

Fuente: Google

Reseña del Proyecto:

El Museo del Carnaval de Barranquilla está ubicado contiguo a la Casa del Carnaval, en el corazón de la ciudad, en uno de sus sectores fundacionales, el barrio Abajo. Está proyectado en 4 pisos y una terraza, en un área aproximada de 1.320 mt². Su propósito es contribuir a la oferta cultural durante los 365 días del año con el mayor atractivo turístico de la ciudad.

También el espacio central se conecta con todas las salas de exposiciones, de modo que muchos visitantes pueden experimentar la diversión del Carnaval, mientras que las circulaciones son flexibles y directas para cruzar el interior y exterior del edificio de forma natural.

Cuenta con tres plantas que marcan la experiencia. El primer piso muestra la historia del carnaval como fiesta que se ha transformado en el tiempo y en diversos espacios sociales. En el segundo nivel, se muestra con detalles y una amplia variedad de recursos tecnológicos del Carnaval de Barranquilla y el tercer nivel está asignado como escenario, allí se mantiene durante todo el año muestras culturales con hacedores de la fiesta.

CASO 06: El Museo de la Memoria



Figura 11: Vista Frontal caso 6.

Fuente: Archdaily.pe

Reseña del Proyecto:

Los Museos de la Memoria aparecen en la mayoría de países que han sufrido períodos de violencia y vulneración a los derechos humanos a causa de los conflictos armados y de la guerra. Surgen como un espacio necesario para una reparación simbólica e integral a las víctimas, para resignificar el dolor y la violencia. El museo de la memoria juega un papel muy importante pues ayudan al visitante a comprender y complejizar los hechos violentos, entendiendo las circunstancias que ocasionaron que determinados actos ocurran y como la gente ha sobrevivido. Son también un espacio para el duelo, para el recogimiento y reconocimiento de las víctimas y de los sobrevivientes.

El Museo ofrece un vasto balcón sobre el mar, una plaza pública abierta a la ciudadanía y de libre acceso. El proyecto se articula mediante un recorrido que inicia desde la vía urbana de acceso, continúa a lo largo de la visita de la colección y termina con el camino de retorno a la ciudad, en una sucesión de espacios abiertos y techados que predisponen al visitante a interactuar activamente con el contenido museográfico.

El recorrido museográfico se realiza por medio de una rampa ascendente, accesible a las personas discapacitadas, a lo largo de la rampa se desarrollan las salas de exhibición organizadas por volúmenes volados sobre la sala de exhibiciones temporales y la biblioteca, formando fallas o grietas que hacen alusión a las profundas brechas sociales que dieron origen a la violencia. En lo alto de la edificación, el recorrido museográfico culmina en un segundo espacio semipúblico llamado “el lugar del congojo”, que constituye una transición entre la exhibición y el retorno a la ciudad.

3.3. MÉTODOS

3.3.1. Técnicas e instrumentos

En la presente investigación se hace uso de diversos instrumentos y métodos que servirán para concretar de manera adecuada el estudio. Se utilizarán Fichas de Análisis de Casos y Entrevistas como instrumentos de recolección y análisis de datos.

3.3.1.1. Fichas de Análisis de Casos:

A partir de los casos presentados, esta ficha servirá de guía ayudando a analizar y estudiar los casos del tema de tesis y así lograr ampliar la información necesaria para obtener buenos resultados en la elaboración del proyecto planteado. Además, aporta criterios de diseño en cuanto al tema del Museo.

Tabla 4: Ficha modelo de estudio de caso / muestra

FICHA DE ANALISIS DE CASOS N° 01		
INFORMACIÓN GENERAL		
Nombre del Proyecto:		
Arquitecto (s):		
Ubicación del Proyecto:		
Área:	Año del Proyecto:	
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO		

Tabla 5: Relación entre los casos analizados y las variables de investigación

RELACIÓN CON LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN			
EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	X	X	DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.			Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.			Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.			Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.

Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.		Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.
Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.		Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.
Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.		Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.		Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.		Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.		

3.3.1.2. Entrevistas:

Este formato servirá para la determinación de la realidad problemática de la presente investigación. Entrevistando a personas vinculadas con el tema del Carnaval Cajamarquino, aportando datos e información de interés que ayudan a dimensionar una de las variables que es la expresión cultural.

Tabla 6: Modelo de ficha de encuesta

FICHA DE ENTREVISTA N° 00	
Opinión de	Connotación Arquitectónica
	Gráfico:

CAPÍTULO 4. RESULTADOS

A continuación, se presentará los resultados de la aplicación del análisis

4.1. ESTUDIO DE CASOS ARQUITECTÓNICOS

Tabla 7: Ficha descriptiva de caso N° 01

FICHA DE ANALISIS DE CASOS N° 01	
INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del Proyecto: MUSEO DEL CARNAVAL MONTEVIDEO URUGUAY	
Arquitecto (s): Ana Bello, Eduardo Rabellino y Mariela Gotuzzo.	
Ubicación del Proyecto: Rambla 25 de agosto de 1825 N°218 – Montevideo Uruguay	
Área: 3000 m ²	Año del Proyecto: 2006
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	
<p>Está edificación fue antes un viejo galpón que luego fue acondicionado y adecuado para lo que hoy en día es el Museo del Carnaval en Montevideo. Es una casa antigua colonial de una sola planta (de forma rectangular) está construida por un techo a 2 aguas con rejas en las ventanas, la fachada está pintado de un color rosa pastel y cuenta con 2 ingresos principales; adecuada para el recorrido museográfico.</p> <p>El recorrido al museo es de tipo obligatorio y secuencial que hará que los visitantes realicen la visita siguiendo el orden planteado a través del montaje que permite la narración completa del guion mediante un recorrido secuencial de los temas tratados.</p>	

RELACIÓN CON LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN			
EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	X	X	DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.	X	X	Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.			Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
Uso óptimo de la escala y la forma	X	X	Uso de elementos vestibulares

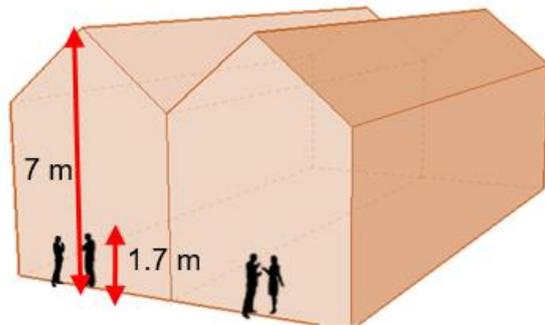
geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.			volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.
Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.	X		Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.
Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.	X	X	Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.
Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.		X	Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.	X	X	Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.		X	Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.	X		

En este proyecto la organización volumétrica está basada en la división del espacio por medio de dos ejes, posee una volumetría de equilibrio axial que logra el control de fuerzas por medio de un eje central o eje de simetría, es decir los elementos se reflejan como en un espejo, donde existe una repetición de elementos situados a uno y otro lado de su eje de comparación. La proporción de la volumetría en la edificación es equitativa puesto que sus volúmenes poseen alturas similares

En este Museo se consideró principalmente la distribución de las colecciones y objetos de exhibición, tomando en cuenta los elementos museográficos. Para que se pueda expresar el carnaval en sus espacios museográficos se consideró como indicador aplicar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, otro indicador que se tomó en cuenta es la escala y la forma geométrica del espacio aplicando estrategias antropométricas en el montaje de cada obra a exponer.

Se utilizaron muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.

El recorrido del Museo es flexible orientado a generar un vínculo entre el edificio y su entorno, generando una relación entre los espacios cerrados (salas de exhibición, espacios escénicos) y abiertos (plaza del carnaval).



Posee una volumetría de equilibrio axial que logra el control de fuerzas por medio de un eje central o eje de simetría. Ambos volúmenes cuentan con la misma jerarquía volumétrica.

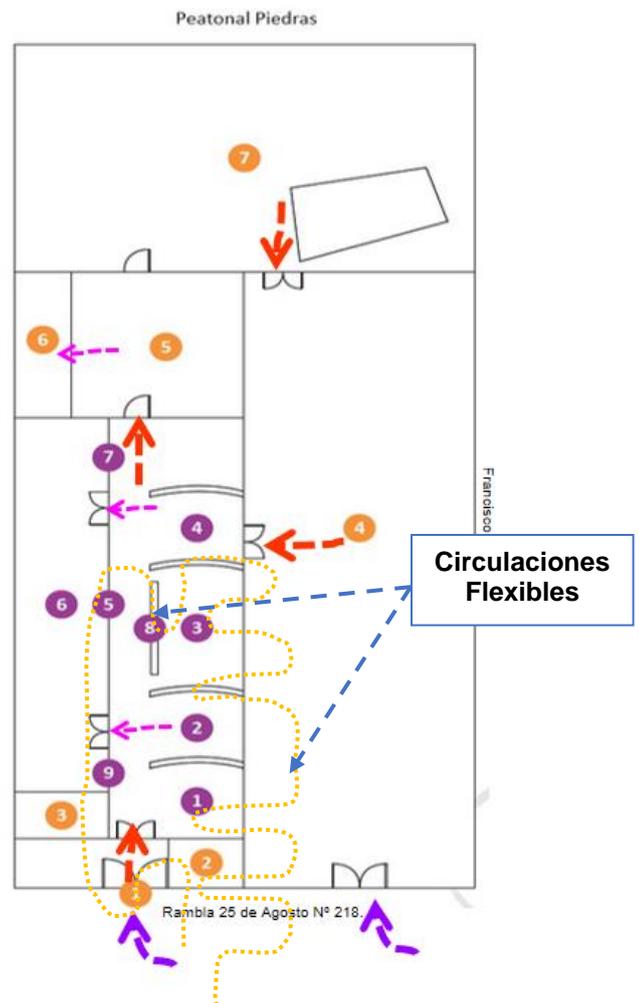
Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.

Accesos:

-  Accesos externos principales
-  Accesos internos principales
-  Accesos internos secundarios

Distribución:

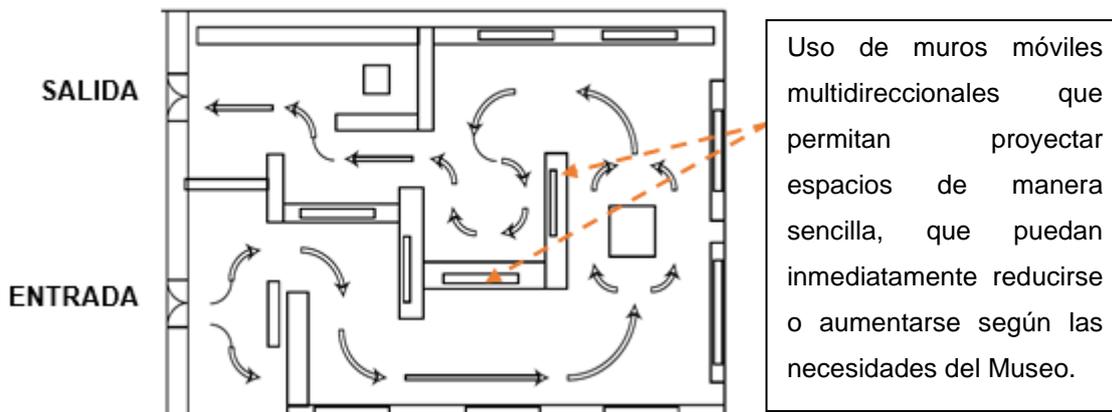
-  Entrada
-  Tienda del museo
-  Recepción del Museo
-  Espacio escénico
-  Restaurante
-  Sanitarios
-  Plaza del Carnaval



Distribución salas de exhibición:

-  Muestra orígenes del Carnaval.
-  Muestra Candombe.
-  Muestra historia del Carnaval en Uruguay.
-  Muestra Divas.
-  Muestra los viejos tablados.
-  Muestra Un siglo curtiendo murga.
-  Máscaras de cara al mundo.
-  Ganadores del concurso.
-  Sala de exhibiciones de Pintura

Sala 3 – Muestra Historia del Carnaval en Uruguay

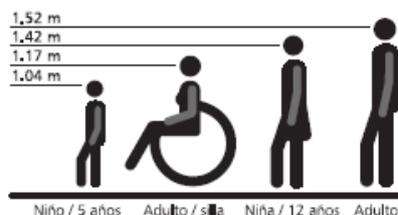


Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer, considerando la antropometría y la relación persona – objeto a exponer.

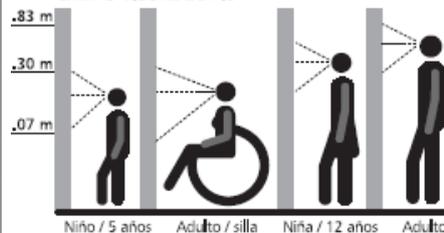
Tabla 8: Estrategias antropométricas para adecuado montaje de una obra a exponer

Dimensiones humanas	En metros (m)		
	Hombre	Mujer	Niños / 8 años
Altura de pie	1.70 m	1.50 m	1.20 m
Altura de hombros	0.51 m	0.51 m	0.30 m
Brazos extendidos hacia delante	0.91 m	0.84 m	0.65 m
Brazos extendidos hacia arriba	2.27 m	2.04 m	1.60 m
Brazos extendidos a los lados	1.83 m	1.68 m	1.52 m
Radio de torsión	1.22 m	1.22 m	0.92 m
Línea de visión horizontal	1.65 m	1.45 m	1.10 m
Altura sentado	0.46 m	0.38 m	0.33 m
Anchura de silla de ruedas	0.64 m	0.64 m	0.64 m
Longitud de silla de ruedas	1.08 m	1.08 m	1.08 m
Línea de visión en silla de ruedas	1.24 m	1.12 m	0.91 m

ALTURA A NIVEL DE LOS OJOS



CAMPO VISUAL DE PIE



DISTANCIA PARA FOCOS DE ILUMINACIÓN

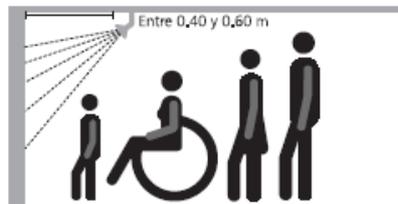




Figura 12: Sala de exhibición Museo del Carnaval

Espacio mínimo requerido para la circulación

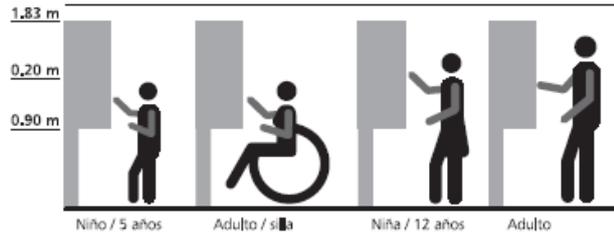
Tabla 9: Espacio mínimo requerido para la circulación

	Espacio (m)
Persona (adulto)	0.60
Familia (2 adultos – 2 niños)	2.10
Dos adultos	1.20
Persona con bastón	0.66
Persona en silla de ruedas	0.92
Persona con muletas	0.90
Persona en silla de ruedas que gira sobre su eje (360°)	1.53
Dos adultos en silla de ruedas, en tránsito, una al lado de la otra	1.53
Persona en silla de ruedas que gira en 90°	1.23
Persona en silla de ruedas que gira en 180°	1.07 x 1.23

DISPOSITIVOS TIPO CONSOLA PARA OPERAR DE PIE



DISPOSITIVOS CON ELEMENTOS PARA ACTIVAR DE PIE



APOYOS EN PANTALLAS TÁCTILES PARA SER ACCIONADAS DE PIE

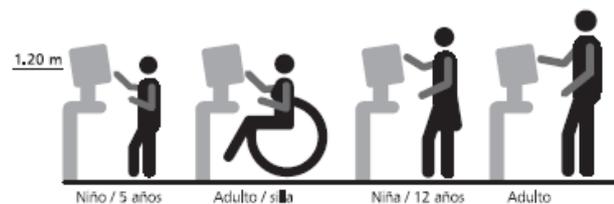


Tabla 10: Ficha descriptiva de caso N° 02

FICHA DE ANALISIS DE CASOS N° 02			
INFORMACIÓN GENERAL			
Nombre del Proyecto: MUSEO DEL CARNAVAL CALIZ ESPAÑA			
Arquitecto (s): Olaquiaga Arquitectos			
Ubicación del Proyecto: Calle Alcalá Galiano			
Área: 2260 m ²		Año del Proyecto: 2006	
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO			
<p>El Museo del Carnaval posee una organización volumétrica que está basada en la división del espacio – volumen. Esta composición volumétrica es irregular y asimétrica de gran complejidad y no guarda relación con el entorno.</p> <p>Organización por espacios temáticos:</p> <p>Los espacios de exposición museográfica que muestran en sus salas, expresan el Carnaval de Cádiz España, cuenta con 11 salas que distribuyen al carnaval, su historia y evolución, considerando diferentes ambientes culturales en el cual se exprese la música, danza y escultura.</p>			
RELACIÓN CON LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN			
EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	X	X	DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.		X	Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.	X	X	Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.		X	Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.
Utilizar muros móviles		X	Aplicación de rampas e ingresos que permitan

multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.			el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.
Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.	X	X	Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.
Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.			Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.	X		Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.	X		Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.	X		

El presente proyecto comprende 4 volúmenes; pero, cabe mencionar que es el primer volumen el que destaca frente a los demás por la gran monumentalidad de su altura y la función de mirador que desempeña y los otros 3 volúmenes irregulares se articulan por penetración o contacto con el primer volumen.

Uno de los indicadores que se considera en este caso es el uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno, teniendo como objetivo principal brindar a los usuarios una visión clara no solo del interior del Museo sino también del exterior (donde se encuentra la plaza central), para que de esta manera se tenga una mejor percepción de los diferentes espacios y los accesos.

Se contempla en su diseño, la aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales en cada una de sus 11 salas de exhibición. Para tal efecto se considera los giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra adecuados y de acuerdo al tipo de elemento a exponer.

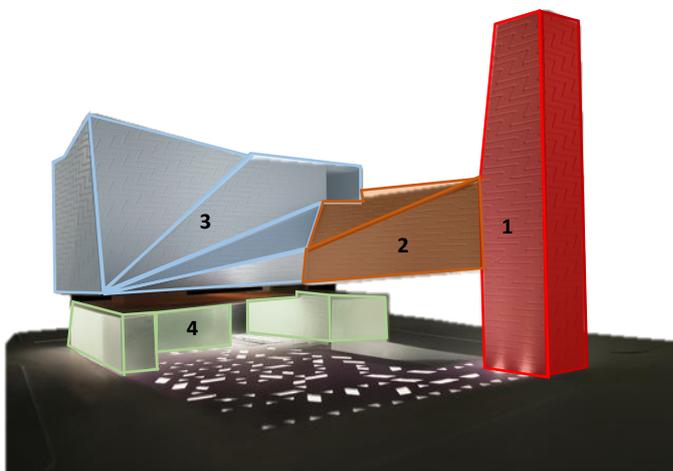
El Museo consta de tres niveles en los cuales se ha considerado la existencia obligatoria de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor; estos accesos deben ser altamente fiables y seguros.

Los espacios destinados a la circulación del Museo constituyen una parte integral de la organización de los volúmenes contando con un área considerablemente amplia que satisfaga los requerimientos en cuanto a longitud de las salas.

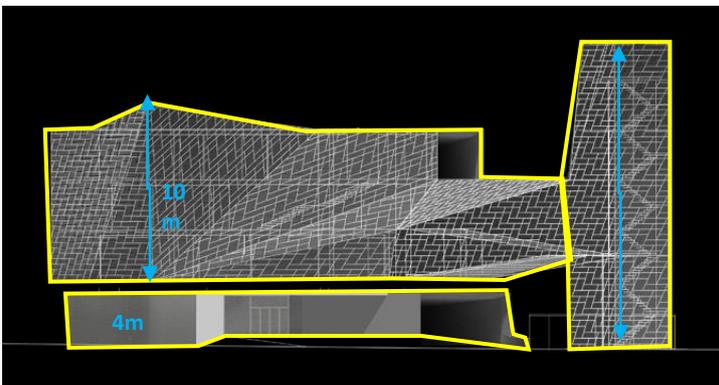
Los espacios lineales que se utiliza son pasillos para la conectividad de cada uno de los bloques que conforman el museo, la altura y la escala van de acuerdo a la cantidad de usuarios que alberga cada una de las salas.

Las salas de exposiciones tienen acceso directo con el vestíbulo para que se pueda repartir a las personas desde este sector hacia cualquier punto de exposiciones sin interrumpir otras salas. El vestíbulo general es el elemento de conexión entre la mayoría de los espacios internos del museo.

Aplica una volumetría envolvente, utilizando una doble capa de vidrio facetado a modo de cristal tallado, tecnológicamente avanzada, que permite una adaptación con las condiciones climatológicas de Cádiz, bajo las premisas de la autosuficiencia energética y la integración medioambiental óptimas, además de cumplir el objetivo de variedad de transparencia y concepción como objeto visualmente dinámico con la luz y los colores del entorno, generando una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.



Uso de plazas y patios hundidos



La proporción de la volumetría en la edificación es muy marcada puesto que sus volúmenes son totalmente irregulares y poseen alturas diferentes.

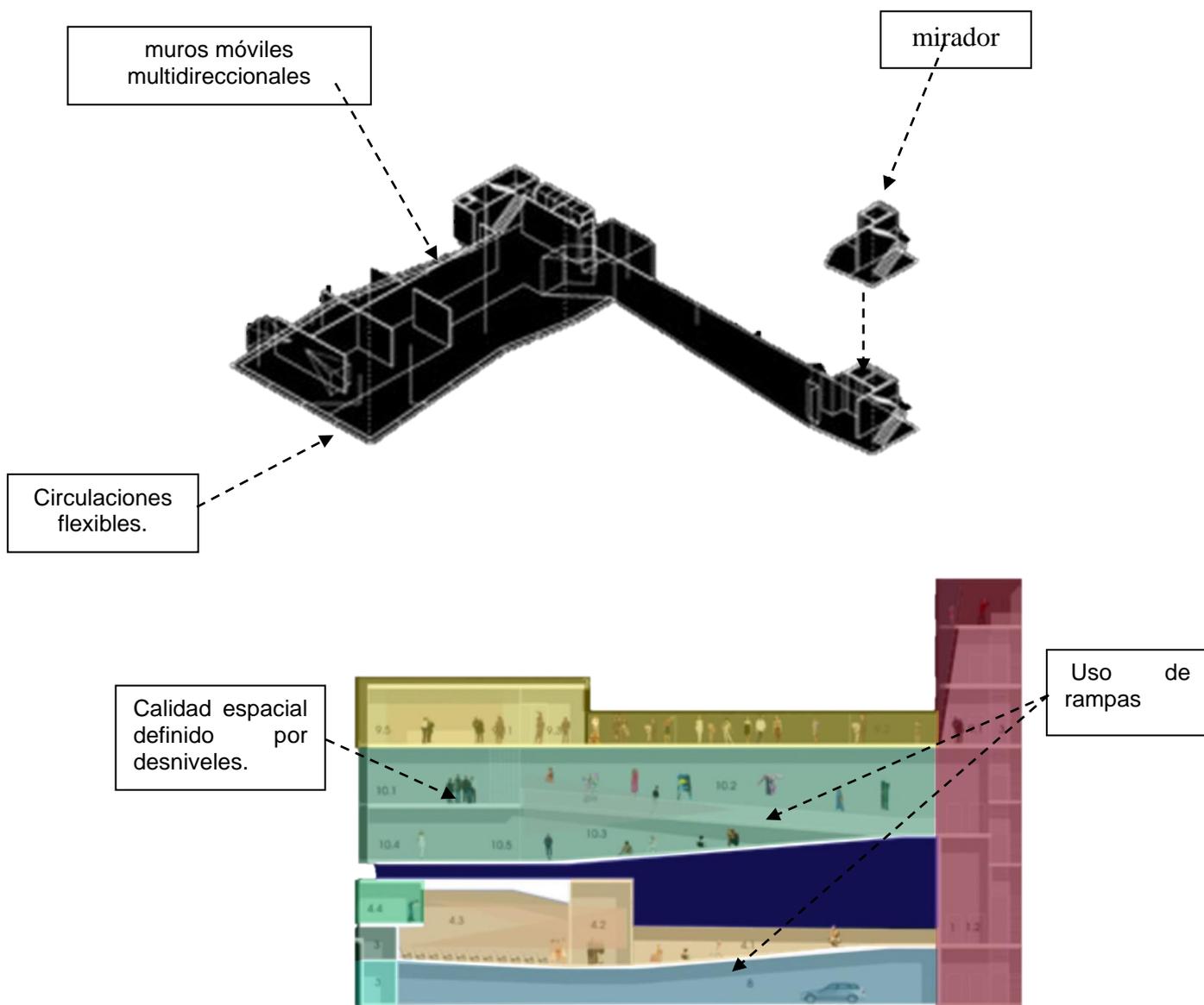


Tabla 11: Ficha descriptiva de caso N° 03

FICHA DE ANALISIS DE CASOS N° 03	
INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del Proyecto:	MUSEO DEL CARNAVAL BADAJOZ
Arquitecto (s):	Aurora Martín Nájera
Ubicación del Proyecto:	Plaza de la Libertad s/n. 06005. Badajoz.
Área: 896 m ²	Año del Proyecto: 2005
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	

El Museo del Carnaval de Badajoz presenta una forma irregular y rígida en la parte frontal de la volumetría que corresponde a la fachada en la cual los muros inclinados le dan una sensación de movimiento que le hace ver a toda la volumetría del paralelepípedo forzada y sin relación con el entorno.

Espacio Cerrado: Debido al recorrido interno, se configura la tipología de espacio físico direccional, en el cual, el recorrido va marcando los espacios a visitar.

Circulación: Es lineal y consecutiva por la misma distribución de los ambientes permitiendo entrar de un ambiente a otro.

Posee dos tipos de iluminación que son: Iluminación cenital y artificial por iluminarias ubicadas estratégicamente en cada objeto de exposición.

RELACIÓN CON LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN			
EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	X	X	DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.	X		Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.		X	Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.	X	X	Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.
Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.	X		Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.
Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.	X	X	Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.

Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.	X	X	Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.		X	Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.		X	Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.			

Inaugurado en el 2005, es el primer y único museo en España dedicado al disfraz. Está ubicado en un edificio histórico para la ciudad, la poterna del Baluarte de Santiago de Badajoz.

Es un museo vivo y dinámico, en el cual las comparsas y murgas de la ciudad colaboran cediendo los trajes, que cada año se puede disfrutar. El Carnaval, es una de las celebraciones más importantes de la ciudad de Badajoz, y desde 2011 es Fiesta de Interés Turístico Nacional.

El Museo del Carnaval de Badajoz presenta una forma irregular y rígida en la parte frontal de la volumetría que corresponde a la fachada principal, en el cual los muros inclinados le dan una sensación de movimiento que le hace ver a toda la volumetría del paralelepípedo, forzada y sin relación con el entorno.

Este Museo se organiza en 6 ámbitos expositivos, aplicándose en cada una de sus salas el indicador de colores vivos y texturas como: rojo, amarillo, fucsia, morado, azul, etc., colores y texturas que son representativas para el carnaval de Badajoz.

El tipo de recorrido no es estructurado y no es obligatorio, pero sí lineal. No cuenta con una narrativa que evidencie un comienzo o un final.

Otro indicador que considera en los espacios es la distribución de sus paneles museográficos y pinturas en los cuales se aplica muros móviles multidireccionales que permiten ampliar los espacios de manera sencilla, de acuerdo al montaje que se expone en

cada una de sus salas, considerando además la antropometría de estos para una correcta visualización.

El dimensionamiento de cada una de las salas permite crear gran variedad de distribuciones para la exhibición de colecciones. El mobiliario empleado consta de mamparas, tableros, bastidores, vitrinas, bases y plataformas.

DISTRIBUCIÓN MUSEOGRÁFICA DE LA SALA BADAJOZ CIUDAD DE CARNAVALES

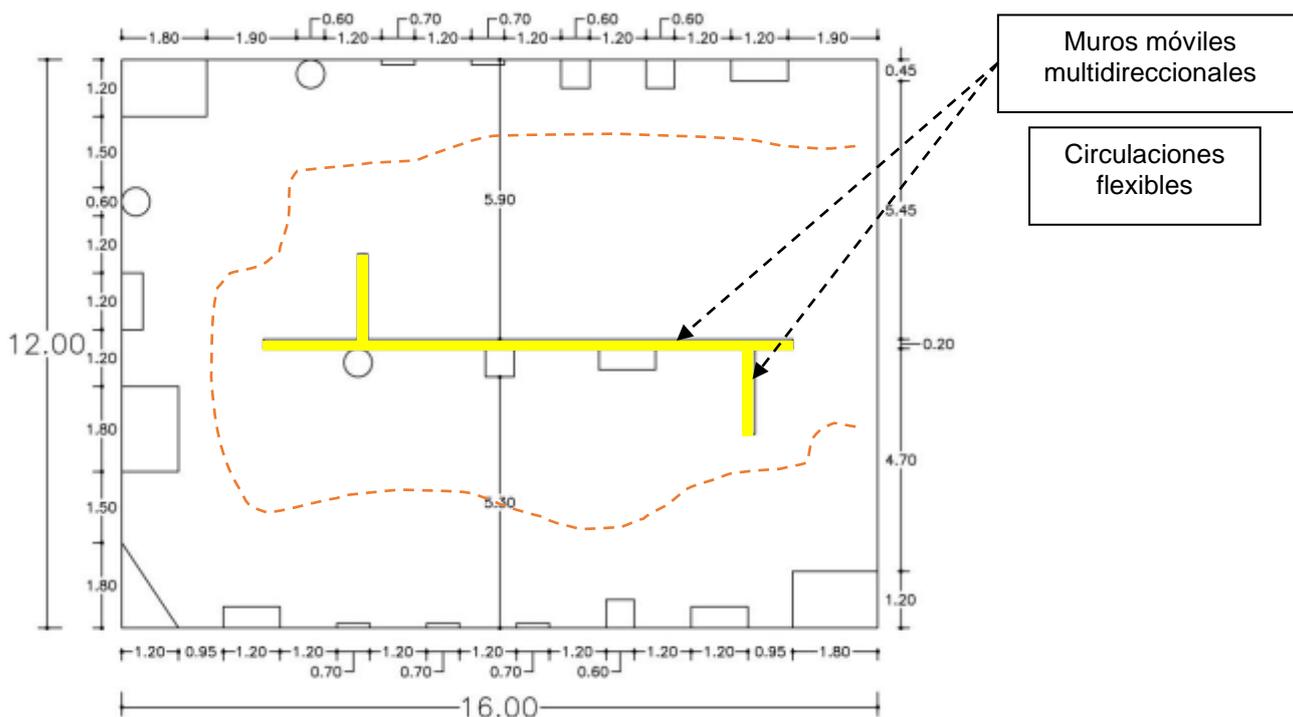
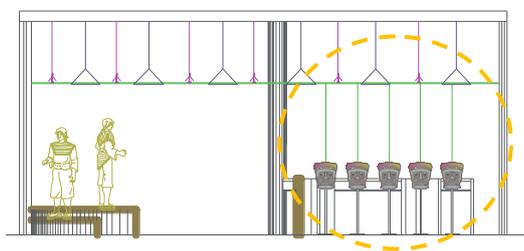
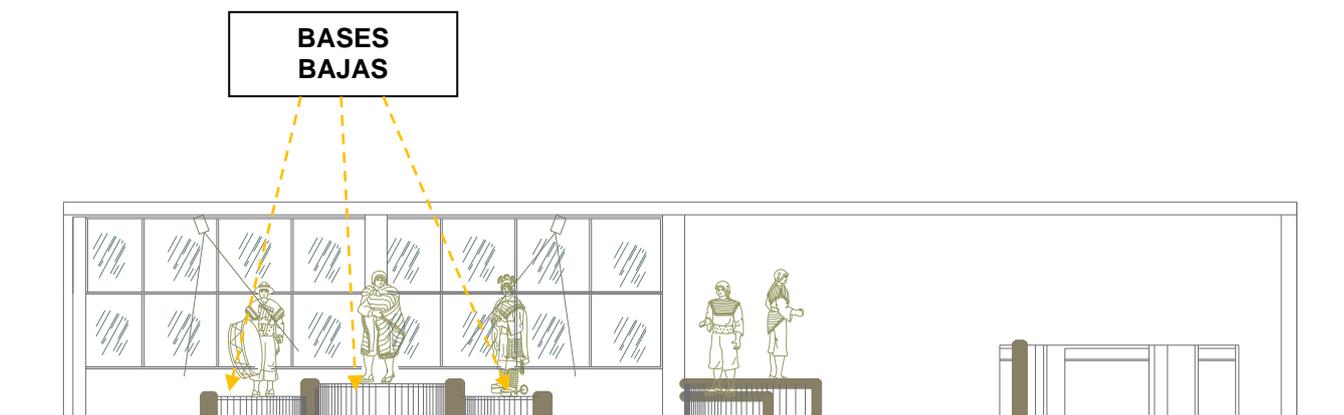
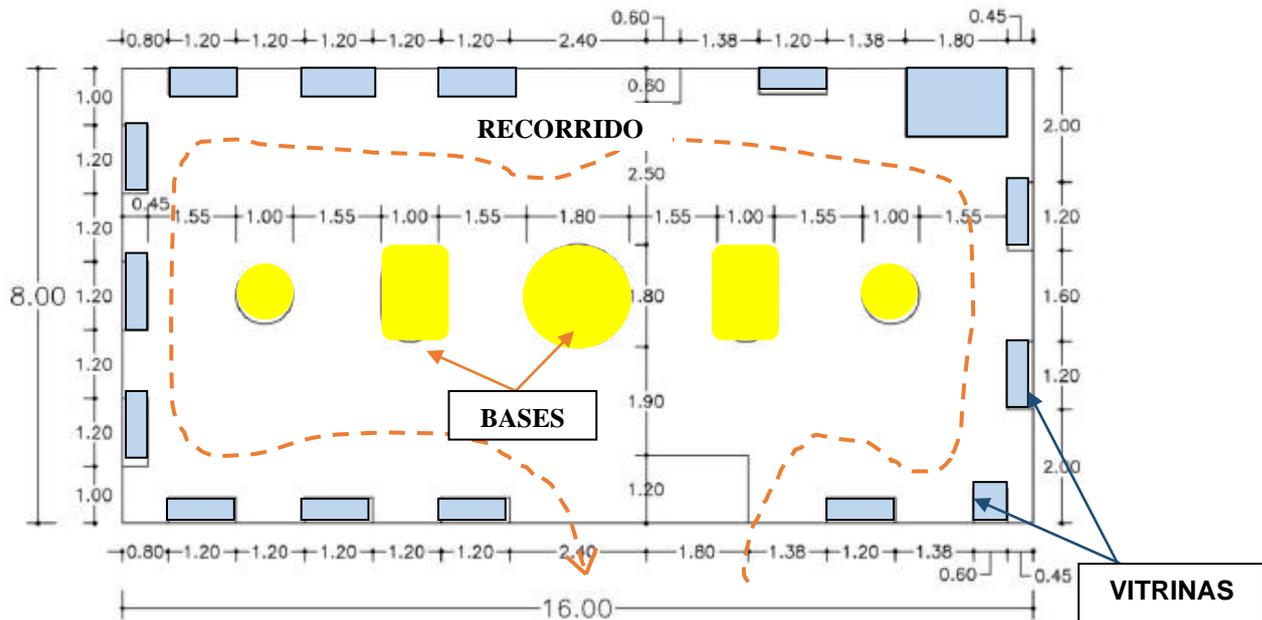
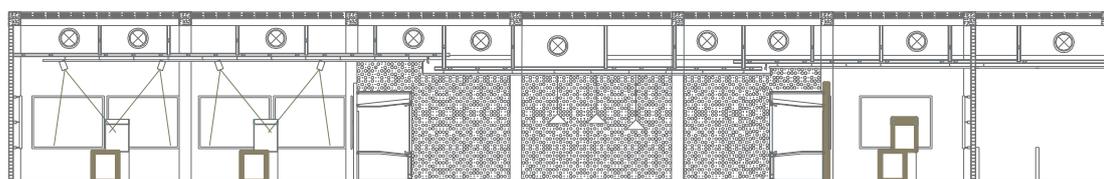


Figura 13: Distribución Museográfica De La Sala Badajoz Ciudad De Carnavales

DISTRIBUCIÓN MUSEOGRÁFICA DE LA SALA DE EXPOSICIONES TEMPORALES



Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos.



Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.

Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.



Figura 14: Bases voladas



Figura 15: Bases a piso

Tabla 12: Ficha descriptiva de caso N° 04

FICHA DE ANALISIS DE CASOS N° 04	
INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del Proyecto: MUSEO CERÁMICO Y PARQUE MOSAICO	
Arquitecto (s):	Jesús Hernández, Helena Casanova
Ubicación del Proyecto: Jinzhou, Dalian, Liaoning, China.	

Área: 176 Ha.	Año del Proyecto: 2013
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	

El Museo cerámico y Parque mosaico experimenta el concepto de hibridación cultural, que es un fenómeno que se ha desarrollado durante muchos siglos de intercambio comercial y cultural entre Oriente y Occidente.

Este proyecto pretende crear un vínculo entre los ciudadanos y el lugar, dando un sentido más amplio al sitio.

RELACIÓN CON LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN			
EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	X	X	DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.	X	X	Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.	X	X	Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.			Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.
Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o		X	Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.

aumentarse según las necesidades del Museo.			
Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.		X	Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.
Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.		X	Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.		X	Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.	X	X	Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.	X		

La geometría del proyecto se inspira en el esmalte craquelado de la porcelana china desarrollada desde el siglo 10. El parque Mosaico y el Museo de Cerámica recuerda a los ciudadanos, que la región de Jinzhou fue una vez un área de producción de cerámica y porcelana, aunque esta tradición se perdió durante siglos y hoy está casi olvidada.

Uno de los indicadores que se considera es el uso de colores y texturas en las piezas rotas de cerámicas locales, para la materialización del pavimento, los bancos del parque y para las fachadas del museo, evocando la tradición de mosaicos y trayendo soluciones técnicas tales como la “técnica trecandís” utilizada por los arquitectos modernistas catalanes.

En los espacios abiertos como el parque se aplica una geometría irregular, donde el paisaje y la arquitectura se funden en una superficie continúa formada por planos irregulares. El Parque Mosaico presenta un carácter híbrido que combina la arquitectura con el paisaje y la

naturaleza con el artificio. Además, esta geometría se materializa como un mosaico policromático formado mediante la combinación de flores de cuatro especies y colores diferentes con mosaicos creados con piezas rotas de cerámica china local. Las flores y la cerámica se mezclan en un mosaico de colores que une la naturaleza y la artesanía local.

El Parque y el Museo funcionan como facilitadores de la socialización humana de dos maneras: Por un lado, el Parque busca activar el uso del espacio público, invitando a los visitantes a disfrutar de una experiencia multi-sensorial, aprovechando los diferentes elementos que se han dimensionado de acuerdo a la escala humana para brindar espacios cómodos para caminar, sentarse y jugar. El parque también ha sido equipado con largos bancos para crear lugares informales para reuniones espontáneas entre los ciudadanos.

Asimismo, el museo funciona como un activador de la vida cultural y social de Jinzhou, tratando de despertar la curiosidad de los visitantes sobre el pasado del lugar, y, finalmente creando un programa de exposiciones y actos públicos, un nuevo punto de encuentro para los ciudadanos.

La geometría del edificio del Museo de Cerámica se ha concebido como una extensión de la geometría del parque, y se materializó con los mismos azulejos cerámicos utilizados para el pavimento, que se combinan en la fachada del edificio con las ventanas que también siguen patrones irregulares. Además, se aplicaron giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra. Por otro lado, se ha tomado en cuenta la ubicación estratégica de rampas tanto en el parque como en el interior del Museo.

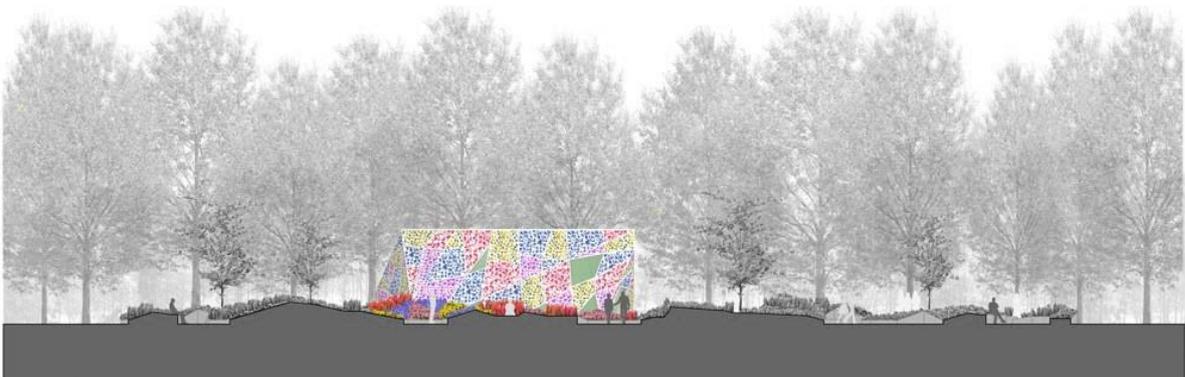


Figura 16: Vista exterior del museo y plaza mosaico

Este proyecto tiene como objetivo integrar entre el parque y el hecho arquitectónico generando un vínculo con el contexto.

Utiliza colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, en este caso el Museo presenta una volumetría envolvente colorida.

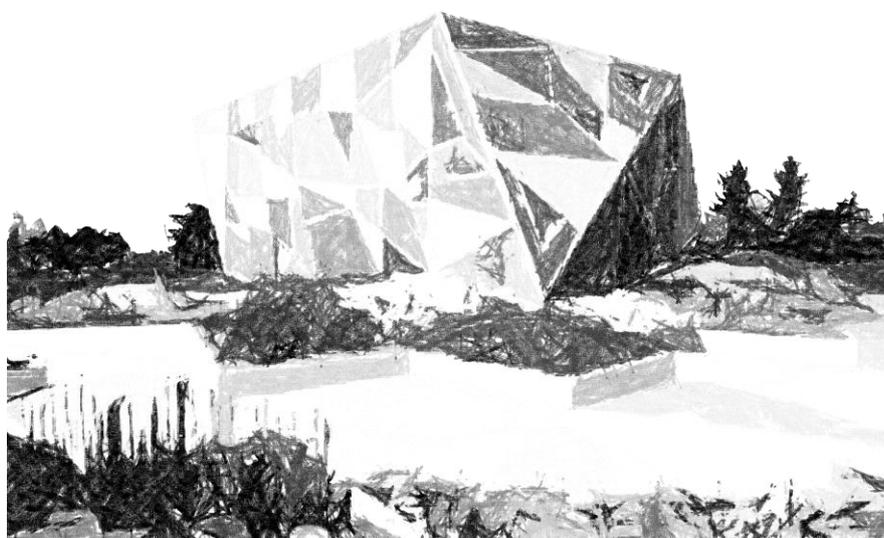
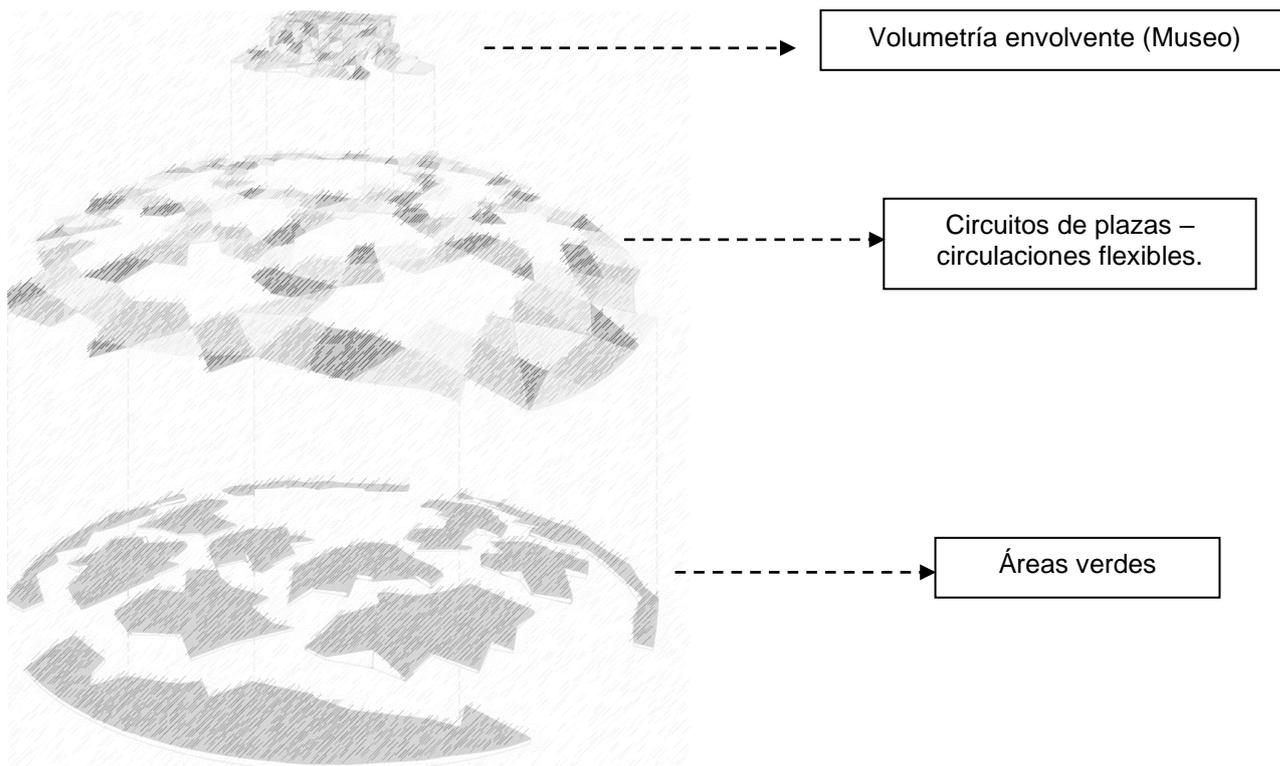


Figura 17: Museo cerámico – Parque Mosaico

ESPACIALIDAD DE LAS SALAS DE EXHIBICIÓN

Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados.

Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.

Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del



Tabla 13: Ficha descriptiva de caso N° 01

FICHA DE ANALISIS DE CASOS N° 05

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del Proyecto: MUSEO DEL CARNAVAL EN BARRANQUILLA

Arquitecto (s): Marcello Dantas.

Ubicación del Proyecto: Cdra 54, Cl. 49b, Barranquilla, Atlántico, Colombia.

Área: 1 320 .00 m²

Año del Proyecto: 2019

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto Museo del Carnaval será un escenario para preservar las tradiciones y en especial en lo que respecta a las fiestas carnestoléndicas, en el sentido de construir y adecuar centros culturales del Carnaval en las localidades, exclusivamente dedicados a la realización y promoción de las actividades relacionadas con la preservación del patrimonio.

RELACIÓN CON LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

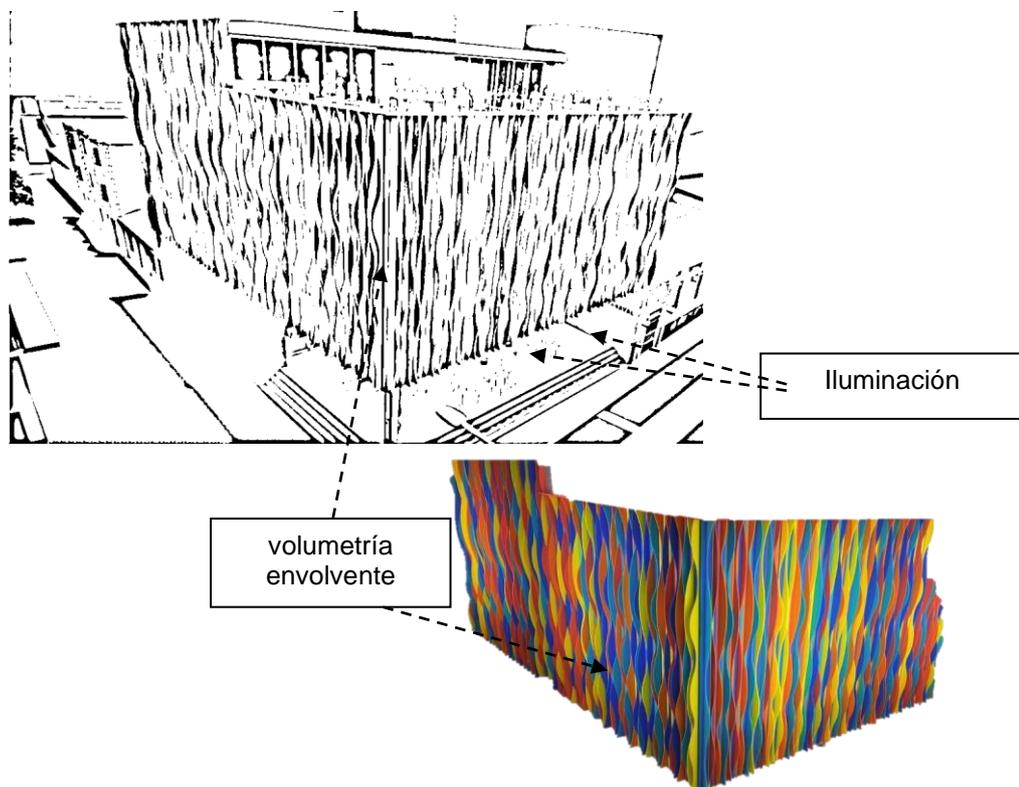
EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	X	X	DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el	X	X	Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.

significado social del carnaval.			
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.			Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.		X	Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.
Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.	X	X	Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.
Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.		X	Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.
Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.	X	X	Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.		X	Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.	X	X	Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.			

El color es la identidad visual fuerte del Carnaval. Y esa será la premisa de la fachada del edificio. Los paneles verticales cubrirán el exterior del edificio con el partido colorido. 'Brises' articulados que harán que la fachada cambie de color durante el paseo de peatones en la calle. Este efecto transformación de color se inspira en la obra del artista venezolano Carlos Cruz-Díez.

En cuanto al montaje museográfico, el primer nivel se dedica a contar la historia del Carnaval y la forma en que se ha transformado en el mundo, desde sus primeras manifestaciones, la capacidad de encarnar un personaje diferente en sí es una de las características que definen esta fiesta en el mundo; destacando en la entrada la tienda de artesanías, además se exhibirá la carroza ganadora del año.

El segundo nivel presenta el Carnaval de Barranquilla, los visitantes pueden ver que es una celebración única, por eso encanta a todos y desde aquí pueden reconocer las influencias introducidas en el primer nivel. Aquí pueden conocer los diferentes personajes y bailes de este Carnaval, ver las raíces africanas, indígenas y europeas. La sala albergará varias pantallas dispuestas en circunferencia. Cuando los visitantes entran en el sitio, cada monitor estará transmitiendo una manifestación diferente de Carnaval. Una parte importante es el piso de las reinas, donde se exhibirán los vestidos de coronación de las soberanas a lo largo de la historia del Carnaval de Barranquilla. Presenta, elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que facilitan la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad en cuanto a su espacialidad, el hall central es el que conecta todas las salas de exposiciones de modo que muchos visitantes pueden experimentar la diferentes actividades que se realizan en esta festividad, mientras que el flujo de sitio está diseñado para cruzar el interior y exterior del edificio de forma natural, presentando una circulación flexible.



Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla.

Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.

Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.

Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.



Tabla 14: Ficha descriptiva de caso N° 06

FICHA DE ANALISIS DE CASOS N° 06	
INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del Proyecto: MUSEO DE LA MEMORIA	
Arquitecto (s): Sandra Barclay y Jean Pierre Crousse	
Ubicación del Proyecto: Miraflores 15074 - Lima, Perú.	
Área: 4900.00 m ²	Año del Proyecto: 2013
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	
<p>El presente proyecto se articula mediante un recorrido significativo que parte desde la vía urbana de acceso, continúa a lo largo de la visita de la colección y termina con el camino de retorno a la ciudad, es una sucesión de espacios abiertos y techados que predisponen al visitante a interactuar activamente con el contenido museográfico.</p> <p>La responsabilidad con el medio ambiente es asumida por medio de dispositivos arquitectónicos simples para obtener el confort acústico y visual</p>	
RELACIÓN CON LAS VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	

EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL	X	X	DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.		X	Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.	X	X	Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.	X	X	Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.
Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan	X	X	Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.

inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.			
Uso de volúmenes geométricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.		X	Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.
Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.		X	Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.		X	Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.		X	Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.	X		

El terreno del Museo de la Memoria está nivelado en andenes, formando un extenso espacio cívico llamado “Explanada de la Reconciliación”. El suelo está constituido de la misma materialidad de los acantilados y del edificio, puntuado por cañaverales de carrizo, como recuerdo de la vegetación oriunda de ésta y otras quebradas de la Costa Verde.

El edificio, opaco hacia el Norte, se abre hacia el Sur con grandes superficies vidriadas, aprovechando la buena orientación y la protección del ruido. Estos ventanales generan vistas sobre el farellón, enmarcándolo e integrándolo conceptualmente a la exposición.

El recorrido inicia en el nivel de la explanada de la reconciliación y de la quebrada, circulando por medio de una rampa ascendente, considerando la accesibilidad para las

personas discapacitadas; a lo largo de esta rampa se desarrollan las salas de exhibición constituidas por volúmenes volados sobre la sala de exhibiciones temporales y la biblioteca, ubicada al nivel de la plaza, formando cortes y dobles alturas que aluden a las profundas divisiones sociales del país que dieron origen a la violencia en los años del terrorismo. Las diferentes salas son parte de un único espacio continuo y están separadas por un desnivel de piso de 45 cm una de otra, que corresponde a la cota de descanso de las rampas, evocando así en forma moderna los andenes de la arquitectura tradicional precolombina típica de los Andes. El recorrido continúa, llegando al lugar de congojo, que es un espacio semipúblico al aire libre, siendo un lugar de transición entre la exposición y el regreso a la ciudad. En este espacio de reflexión y de introspección se encuentra una serie de nichos en concreto que alojan unos sutiles tubos de metal que retoman la tradición peruana de los “quipus”, sobre los cuales los visitantes pueden colgar rosarios, flores, collares, objetos familiares que pertenecieron a sus familiares desaparecidos durante el conflicto armado. Se trata de una idea museográfica original: una sala al aire libre hecha con objetos, siempre diferentes, traídos por los visitantes que revelará la respuesta de la gente a un museo de este tipo, además cuenta con paneles de infografía sobre los testimonios de los familiares de las víctimas del terrorismo y vitrinas verticales ubicadas estratégicamente.



Figura 18: Corte Museo de la Memoria

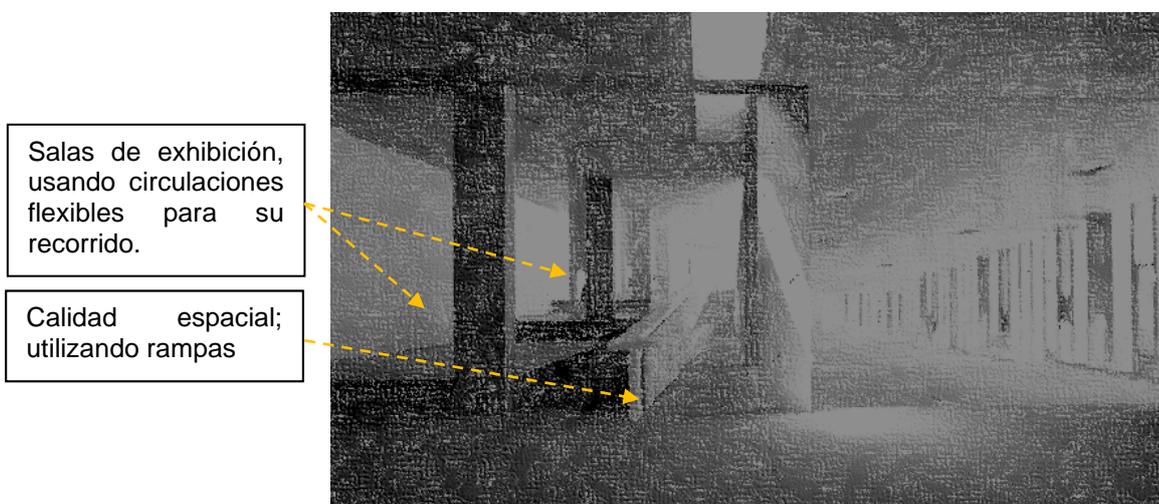
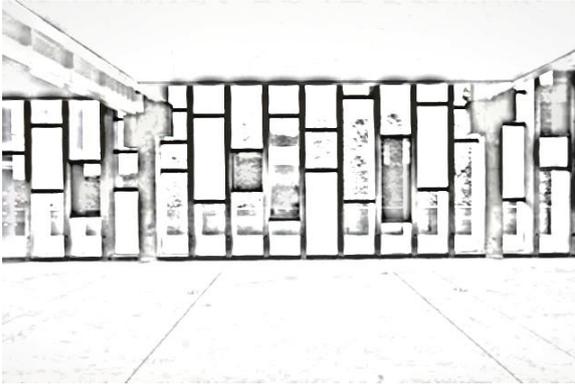


Figura 19: Sala De Exposiciones



Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.



Distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.

4.2. ENTREVISTAS

Tabla 15: Ficha de entrevista N°01

FICHA DE ENTREVISTA N° 01	
Opinión de Juan Jave Huangal. Profesión: Profesor, analista, investigador, folklorista y costumbrista.	Connotación Arquitectónica
En el año 1895 se apreciaban los primeros disfraces de patrullas, de los 2 únicos barrios que existían como tales; Barrio San Pedro y San Sebastián y luego de varios años aparecieron San José y La Merced. El Barrio Cumbe Mayo aparece muchísimo más tarde en la parte alta de la ciudad, formado por un grupo de entusiastas que organizaron la Patrulla del Cumbe. En la década de 1930 las comparsas eran de familiares y amigos y las visitas eran exclusivamente a casas de estos, cantando las coplas carnavalescas, muchas de ellas con la decente picardía de los Cajamarquinos de ese entonces y estas visitas de las comparsas duraban 3 días. Desde tiempos muy lejanos, el símbolo del carnaval cajamarquino es el clon, de allí se desprende que en todo afiche, programa o propaganda, la foto o dibujo de un "Clon" es infaltable, porque de lo contrario, no sería del Carnaval Cajamarquino.	Utilización de colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval. Uso de circuitos como: plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval, en el cual se utilizará estos espacios para los grupos que cantan los carnavales.
	 

Tabla 16: Ficha de entrevista N°02

FICHA DE ENTREVISTA N° 02	
Opinión de Alejandro Veléz Abanto. San Pedrano, residente en la parte alta del barrio. Profesión: Artesano, profesor de cerámica.	Connotación Arquitectónica
Las comparsas aparecen en el año 1970; las patrullas de los barrios, carnavalean por las calles durante los tres días del carnaval recibiendo a su paso baldazos de agua, saludos, aplausos,	Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.

<p>consumiendo chicha de jora y piqueos. Las patrullas estaban conformadas por gente adulta de cada barrio y eran los más guapos para la pelea callejera; el clon primero generalmente era el mejor trompeador del barrio, San Sebastián y San Pedro, la gran pelea entre patrullas se suscitaba cuando los dos clones primeros se enfrentaban y bailaban muy cerca el uno del otro, celebraban hasta bien avanzado el día.</p> <p>Faltando maso menos 20 o 25 días para las celebraciones de carnaval tanto la gente de la ciudad como la del campo preparaban sus instrumentos musicales como: La concertina, el violín, el rondín y la guitarra.</p> <p>El carnaval era, es y será una fiesta de contagiante alegría, que en esos años era también una fiesta democrática, porque todas las autoridades, descolgaban sus títulos para confundirse con el pueblo y compartir su alegría.</p>	<p>Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.</p> 
--	---

Tabla 17: Ficha de entrevista N°03

FICHA DE ENTREVISTA N° 03	
<p>Opinión de Segundo Mercedes Alcalde Tavera “Misho Alcalde” Profesión: Sastre.</p>	<p>Connotación Arquitectónica</p>
<p>Comenta que los juegos con agua en ese tiempo se realizaban a través de desafíos de palabras o hasta por documento entre familiares o grupos de amigos, recuerda que participo en una mojada de balde limpio junto a los muchachos del barrio contra unas hermosas damas, luego de la baldeada dentro de la casa compartieron un buen piqueo a base de carne de choncho con papas sancochadas (las llamadas papitas con calzón), con su rocoto macho y la infaltable chicha de jora y luego bailaron al ritmo de la guitarra y las coplas carnavaleras. Segundo Alcalde desde muy joven se disfrazó en las patrullas de San Sebastián junto con los</p>	<p>Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.</p> <p>Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.</p>

<p>muchachos del Barrio y hasta la fecha se sigue disfrutando saliendo en la patrulla grande del barrio, también fue el primer Clon corredor de la patrulla y otros disfraces bonitos.</p>	
--	---

Tabla 18: Ficha de entrevista N°04

FICHA DE ENTREVISTA N° 04	
<p>Opinión de Horacio "Che" Gálvez Alva Empresario de combustible, transportista de vieja data</p>	<p>Connotación Arquitectónica</p>
<p>El carnaval como se celebra actualmente ha perdido su forma tradicional, sus costumbres de antaño han desaparecido, probablemente será porque hay en Cajamarca mucha gente nueva que no sabe cómo divertirse, desfigurando la esencia del carnaval coplero y chichero; de ese carnaval que era esperado por la juventud de entonces para conseguir la enamorada en la fiesta del vecindario , usando las frases (piropos) tan bonitas que traían las serpentinas de conversación y jugando con talco perfumado y chisquetes olorosos de marca "Amor de Parriott". Los bailes carnavalescos de antaño los realizaba el Municipio de Cajamarca y se usaba como local el Mercado Central y mucho después ya se hizo en el Hotel de Turistas de ese entonces (hoy Hotel Costas del Sol); cuenta también que las patrullas y comparsas de los únicos cuatro barrios, se paseaban por las calles de día y de noche por lo menos diez días, alegrando así a Cajamarca que era conocido escuchar el pito del virrey. Los muchachos por las calles mojaban a las chicas con jeringas de lata, las calles se adornaban con arcos de flores y cadenas multicolores de papel comenta, la gente de los barrios se organizaba para esta celebración aportando dinero y materiales necesarios. Además, cuenta que las unshas en Cajamarca eran programadas dentro</p>	<p>Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales como: los bailes sociales, recitar las coplas, etc.</p> <p>Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.</p> <p>Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos.</p> <p>Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.</p> <div data-bbox="922 1496 1417 1809" style="text-align: center;">  <p>Pedestal para exponer esculturas Librero para exponer objetos</p> </div>

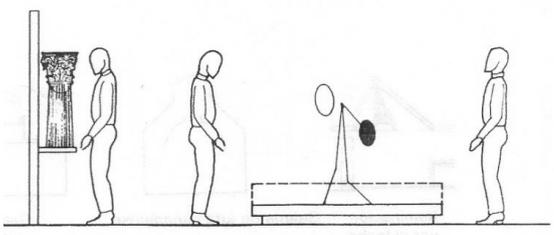
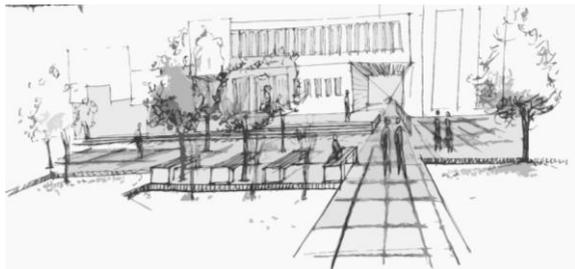
<p>de una semana y las mejores unshas se pasaban en el campo donde sonaba fuerte el clarín, el bombo, la flauta, la quena, y la guitarra y a la hora de los piqueos tendían en el suelo los ponchos y encima colocaban en lapas mote reventado, chicharrones de chanco, papas sancochadas, cancha de maíz y de trigo, frito de chanco y rocoto macho.</p>	 <p>Base para exponer objetos</p>
---	---

Tabla 19: Ficha de entrevista N°05

<p>FICHA DE ENTREVISTA N° 05</p>	
<p>Opinión de Victor “Vico” Cerna Salas “Cholo Sexi” Profesión: Orfebre, dedicado a la fundición de metales preciosos transformándolos en artísticas joyas.</p>	<p>Connotación Arquitectónica</p>
<p>Comenta que desde que empezaron los barrios a ser subencionados para las celebraciones carnavalescas, esta festividad se acabó porque ya no se ve la participación de la gente en su vecindario y sugirió, que los comités de cada barrio sean transformados en empresas que trabajen todo el año y generen economía para mejorar sustancialmente las celebraciones del carnaval y que no estén esperando aportes económicos “limosnas” de las empresas mineras y cerveceras.</p> <p>Los tiempos cambian y el carnaval también ha cambiado; lo que no se puede permitir es la falta de respeto al turista y público que no desea jugar, hay la urgente necesidad de poner orden con mano dura, no se puede permitir el desenfreno, el vandalismo, menos el daño a la propiedad privada especialmente nuestros monumentos históricos ahora ya no es posible como antes salir con nuestra guitarra cantando por las calles de día, de noche y de madrugada porque los delincuentes que son gente de fuera</p>	<p>Uso de circuitos como: plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval, en el cual se utilizará estos espacios para los grupos que cantan los carnavales.</p> <p>Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.</p> 

hasta lo pueden matar a una persona por quitarle su guitarra, ahora son otros tiempos que muy pasivamente hemos dejado cambiar a costa de nuestra seguridad.

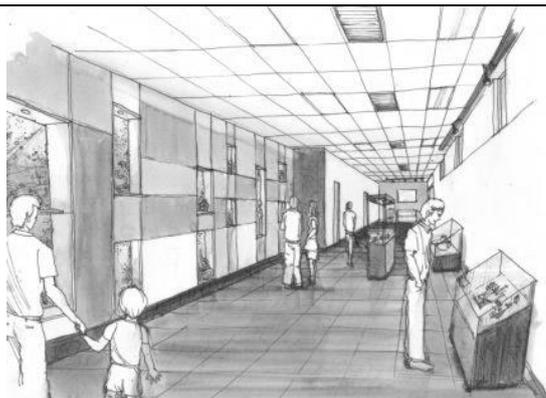


Tabla 20: Cuadro Comparativo De Casos

VARIABLE	CASO N° 1	CASO N° 2	CASO N° 3	CASO N° 4	CASO N° 5	CASO N° 6	RESULTADOS
INDICADOR	MUSEO DEL CARNAVAL DE MONTEVIDEO O URUGUAY	MUSEO DE CÁDIZ EN ESPAÑA	MUSEO DEL CARNAVAL DE BADAJOZ	MUSEO DE CERÁMICO Y PARQUE MOSAICO	MUSEO DEL CARNAVAL EN BARRANQUILLA	MUSEO DE LA MEMORIA	
Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.			✓	✓	✓		Casos 3 ,4 y 5
Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.	✓	✓		✓		✓	Casos 1,2,4 y 6
Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.	✓		✓			✓	Casos 1,3 y 6
Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.	✓		✓		✓	✓	Casos 1,3 ,5 y 6
Uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.	✓	✓	✓				Casos 1,2 y 3
Uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.			✓		✓		Caso 3 y 5
Uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.	✓	✓					Casos 1 y 2
Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.		✓		✓	✓		Casos 2,4 y 5
Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.	✓	✓		✓		✓	Casos 1, 2 ,4 y 6

VARIABLE	CASO N° 1	CASO N° 2	CASO N° 3	CASO N° 4	CASO N° 5	CASO N° 6	RESULTADO
DISEÑO DE ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS	MUSEO DEL CARNAVAL DE MONTEVIDEO URUGUAY	MUSEO DE CÁDIZ EN ESPAÑA	MUSEO DEL CARNAVAL DE BADAJOZ	MUSEO DE CERÁMICO Y PARQUE MOSAICO	MUSEO DEL CARNAVAL EN BARRANQUILLA	MUSEO DE LA MEMORIA	
INDICADOR							
Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.	✓	✓		✓	✓	✓	Casos 1,2,4,5 y 6
Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.	✓	✓	✓	✓		✓	Casos 1,2,3,4 y 6
Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.	✓	✓	✓		✓	✓	Casos 1,2,3,5 y 6
Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.	✓	✓		✓	✓	✓	Casos 1,2,4,5 y 6
Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.	✓	✓	✓	✓	✓		Casos 1,2,3,4 y 5
Uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.			✓	✓	✓		Casos 3,4 y 5
Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.	✓		✓	✓	✓		Casos 1,3 , 4 y 5
Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.	✓		✓	✓	✓	✓	Casos 1,3,4,5 y 6

A partir de los casos analizados, se obtuvieron las siguientes conclusiones, en las cuales se pueden verificar el cumplimiento de los lineamientos de diseño obtenido del análisis de los antecedentes y la revisión de las bases teóricas. Según se puede verificar la presencia de estos lineamientos en el total de los casos se destaca los siguientes:

VARIABLE 1: EXPRESIÓN CULTURAL DEL CARNAVAL

- ✓ Se verifica en los casos 3, 4 y 5; el criterio de uso de colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval.
- ✓ Se verifica en los casos 1,2,4 y 6; el criterio de la aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar las actividades tradicionales adecuadamente.
- ✓ Se verifica en los casos 1,3 y 6; el criterio del uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico.
- ✓ Se verifica en los casos 1,3, 5 y 6; el criterio de utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, que puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.
- ✓ Se verifica en los casos 1, 2 y 3; el criterio de uso de volúmenes geoméricamente adecuados para la práctica de diferentes danzas típicas.
- ✓ Se verifica en el caso 3 y 5; el criterio de uso de paramentos verticales para mostrar objetos folclóricos adecuadamente.
- ✓ Se verifica en los casos 1 y 2; el criterio de uso de espacios semiabiertos a manera de patios para la exposición a gran escala de carros alegóricos.
- ✓ Se verifica en los casos 2, 4 y 5; el criterio de aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario.
- ✓ Se verifica en los casos 1, 2, 4 y 6; el criterio de uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.

VARIABLE 2: ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS

- ✓ Se verifica en los casos 1, 2, 4 ,5 y 6; el criterio de uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
- ✓ Se verifica en los casos 1, 2, 3, 4 y 6; el criterio de aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
- ✓ Se verifica en los casos 1, 2, 3 ,5 y 6; el criterio de uso de elementos vestibulares voluméricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad.

- ✓ Se verifica en los casos 1, 2, 4, 5 y 6; el criterio de aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras.
- ✓ Se verifica en los casos 1, 2, 3, 4 y 5; el criterio de aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.
- ✓ Se verifica en los casos 3, 4 y 5; el criterio de uso de una distribución y montaje de paneles, considerando una línea horizonte.
- ✓ Se verifica en los casos 1, 3, 4 y 5; el criterio de aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas.
- ✓ Se verifica en los casos 1, 3, 4, 5 y 6; el criterio de Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.

4.3. LINEAMIENTOS DE DISEÑO

Continuando con la investigación y de acuerdo a los casos analizados y a las conclusiones llegadas se determinan los siguientes lineamientos, que se deben tomar como guía para lograr un diseño arquitectónico adecuado con las variables estudiadas:

- ✓ Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval y así generar un impacto visual positivo en los visitantes de tal forma que interioricen la alegría y algarabía del carnaval y sus actividades.
- ✓ Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles; para realizar adecuadamente las actividades tradicionales; de tal modo que se garantice la calidad espacial de acuerdo al tipo de espacio y la actividad a realizarse.
- ✓ Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico, garantizando de esta forma un sonido envolvente de la más alta calidad.
- ✓ Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla, y de esta forma puedan inmediatamente reducirse o aumentarse según las necesidades del Museo.
- ✓ Aplicar una volumetría envolvente que genere una sensación de movimiento, permitiendo una buena conectividad entre la forma, el espacio y el usuario; generando una propuesta arquitectónica debida y correctamente diseñada.
- ✓ Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval, generando espacios de inclusión y de recibimiento a los participantes.

- ✓ Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno; garantizando una circulación directa y fluida para que los visitantes disfruten su recorrido.
- ✓ Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra, con la finalidad de proporcionar al usuario ambientes cálidos e iluminados sobriamente, teniendo en cuenta los parámetros de montaje museográfico de acuerdo al tipo de materiales a exponer.
- ✓ Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo, para lograr continuidad, generándose orden y equilibrio en cuanto al recorrido museográfico que realice el usuario.
- ✓ Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor que sean fiables y seguras, garantizando que estas personas se desplacen libremente por las inmediaciones de la edificación.
- ✓ Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer, de tal forma que el usuario no presente limitaciones e impedimentos que dificulten la correcta visualización de los objetos en exhibición.
- ✓ Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas, considerando las estrategias antropométricas de persona – objeto a exhibir.
- ✓ Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos, de tal forma que el usuario no pierda detalle alguno de las características perceptibles a la vista humana que componen los objetos en exhibición.

CAPÍTULO 5. PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

5.1. DIMENSIONAMIENTO Y ENVERGADURA

Esta investigación tiene como objetivo principal, determinar la dimensión del objeto arquitectónico. Para ello, se determinará el número de usuarios y la población a servir, de Museos, haciendo una proyección a 30 años. Se toma como referencia los datos estadísticos del Instituto Nacional de Estadísticas e Informáticas (INEI) y del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR).

Tabla 21: Población estimada a servir durante los próximos 30 años

CAJAMARCA	De 6 a 19 años	De 20 a 64 años	De 65 años a más	Total
2018	103,292	157,326	19,070	279,688
2019	106,443	158,742	19,241	284,426
2020	104,441	160,171	19,415	284,027
2021	105,380	161,612	19,589	286,407
2022	104,329	163,067	19,766	287,162
2023	107,288	164,534	19,944	291,766
2024	111,606	167,523	22,933	302,062
2025	116,858	174,528	25,464	316,850
2026	122,168	177,601	26,466	326,235
2027	127,365	182,881	28,593	338,839
2028	134,115	188,730	30,147	352,992
2029	139,248	190,808	32,125	362,181
2030	144,951	195,035	34,977	374,963
2031	151,489	200,275	37,940	389,704
2032	157,328	204,263	39,512	401,103
2033	163,680	211,129	41,191	416,000
2034	169,668	216,889	43,198	429,755
2035	175,461	222,966	45,481	443,908
2036	180,910	226,041	47,133	454,084
2037	186,233	229,754	48,606	464,593
2038	192,665	234,545	51,193	478,403
2039	198,956	239,583	53,828	492,367
2040	205,695	242,803	54,965	503,463
2041	212,001	245,282	56,616	513,899
2042	217,825	250,549	57,662	526,036
2043	223,367	253,738	60,365	537,470
2044	230,157	256,326	62,887	549,370
2045	236,075	260,475	65,612	562,162
2046	242,910	262,965	67,747	573,622
2047	248,884	268,076	70,350	587,310
2048	254,563	271,710	73,219	599,492

Fuente: Elaboración en base a datos de INEI

Su distribución porcentual por edades es de 10.5% de población entre los 0 y 5 años de edad, 35.5% de las edades entre 6 a 19 años, 49.5% de las poblaciones entre los 20 y 64 años de edad y del 4.5% que es la población de 65 años de edad a más.

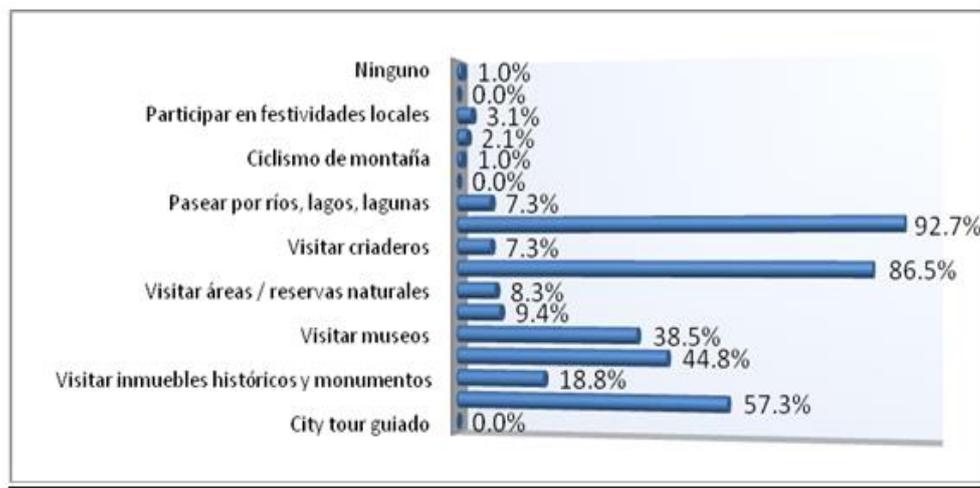


Figura 20: Pobladores de Cajamarca_ Actividades turísticas que realizan

Fuente: MINCETUR - Cajamarca

Población de Cajamarca (2048) = 599,492 habitantes

Población de Cajamarca que visita los Museos= 230, 804 habitantes.

Tabla 22: Estimación de afluencia turística durante los próximos 30 años

Cajamarca	Nacional	Extranjero	Total
2018	164,836	11,160	175,996
2019	171,417	11,577	182,994
2020	177,998	11,994	189,992
2021	184,579	12,411	196,990
2022	191,160	12,828	203,988
2023	197,741	13,245	210,986
2024	204,322	13,260	217,582
2025	208,490	13,953	222,443
2026	211,707	14,569	226,276
2027	216,199	14,968	231,167
2028	219,994	15,654	235,648
2029	224,188	15,990	240,178
2030	228,432	16,319	244,751
2031	232,853	16,620	249,473
2032	236,068	17,199	253,267
2033	239,311	17,615	256,926
2034	243,706	17,968	261,674
2035	247,772	18,442	266,214

2036	251,060	19,026	270,086
2037	254,634	19,433	274,067
2038	258,427	20,233	278,660
2039	261,800	20,585	282,385
2040	265,951	21,363	287,314
2041	269,362	21,775	291,137
2042	272,900	22,365	295,265
2043	276,872	22,944	299,816
2044	280,142	23,325	303,467
2045	283,665	23,685	307,350
2046	287,432	24,108	311,540
2047	290,758	24,429	315,187
2048	294,159	25,224	319,383

Fuente: MINCETUR - Cajamarca

Tabla 23: Actividades turísticas desarrollados por los turistas en la provincia de Cajamarca

Actividades Turísticas	Nacionalidad		Total
	Peruana	Extranjera	
City tour guiado	2.4%	0.0%	2.1%
Visitar iglesias, catedrales y conventos	56.5%	72.7%	58.3%
Visitar inmuebles históricos y monumentos	34.1%	54.5%	36.5%
Visitar sitios arqueológicos	36.5%	36.4%	36.5%
Visitar museos	35.3%	27.3%	34.4%
Visitar comunidades nativas/campesinas	1.2%	0.0%	1.0%
Visitar áreas / reservas naturales	3.5%	0.0%	3.1%
Visita 'aguas termales'	95.3%	100.0%	95.8%
Visitar criaderos	5.9%	9.1%	6.3%
Pasear por parques, plazuela de la ciudad	97.6%	100.0%	97.9%
Pasear por ríos, lagos, lagunas	3.5%	0.0%	3.1%
Caminat 'o Trekking'	0.0%	0.0%	0.0%
Ciclismo de montaña	0.0%	0.0%	0.0%
Observación de flora y fauna	0.0%	9.1%	1.0%
Participar en festividades locales	0.0%	0.0%	0.0%
Otros	0.0%	0.0%	0.0%
Ninguno	0.0%	0.0%	0.0%
Total	100.0%	100.0%	100.0%

Fuente: MINCETUR - Cajamarca

Población de Turistas Nacionales proyectada al (2048) que visitan los Museos= 103, 838 habitantes.

Población de Turistas Extranjeros proyectada al (2048) que visitan los Museos = 6, 886 habitantes.

Población Turística Total proyectada al (2048) que visitan Museos= 110, 724 habitantes.

DEMANDA

Análisis de la demanda

La población demandante de servicios de un museo está conformada por el total de personas que visitan o desea visitar las instalaciones y servicios ubicados en el área de influencia del proyecto. Por lo tanto, está formada por el conjunto de consumidores o posibles consumidores de servicios turísticos culturales, de quienes se asume demandarán los servicios turísticos/culturales públicos.

Estimación de la población demandante

Consideraciones para la estimación de la población demandante:

Características de la población demandante según tipo de turistas

Tabla 24: Estimación de la población demandante

Población	Turistas
Población de referencia	Arribos de turistas a la ciudad de Cajamarca y población total de la población de Cajamarca
Población demandante potencial	Turistas y población que tienen la disposición a realizar actividades turísticas relacionadas a la visita de museos
Población demandante efectiva	Turista y población que visitarán el museo y hará uso de sus instalaciones, para la realización de las actividades turísticas/culturales

POBLACIÓN DE REFERENCIA

Arribos de Turistas Nacionales proyectada al año (2048) = 294, 159 hab.

Arribos de Turistas Extranjeros proyectada al año (2048) = 25, 224hab.

Población de Cajamarca de 6 a más de 65 años proyectada al año (2048) = 599,492 hab.

POBLACIÓN DEMANDANTE POTENCIAL

Población de Cajamarca que visita los Museos = 230, 804 habitantes.

Población de Turistas Nacionales proyectada al (2048) que visitan los Museos= 103 838 habitantes.

Población de Turistas Extranjeros proyectada al (2048) que visitan los Museos = 6, 886 habitantes.

Población Turística Total proyectada al (2048) que visitan Museos= 110, 724 hab.

POBLACIÓN DEMANDANTE EFECTIVA

Análisis de la Brecha



Población de Cajamarca: 599,492 habitantes

Flujo Turístico: 319,383 habitantes.

Población de Cajamarca que visita los Museos:

230, 804 habitantes.

Población Turística Total proyectada al (2048) que visitan Museos= 110, 724 habitantes.

918 ,875 – 341,528 = 577,347hab. (BRECHA DE SERVICIO)

LA POBLACIÓN EFECTIVA

Los museos más visitados por las instituciones educativas de la ciudad de Cajamarca son el Museo de Arte Religioso del Convento de San Francisco y el Museo de la Universidad Nacional de Cajamarca, representados por el 71.4% cada uno.



Figura 21: Museos más visitados en la provincia de Cajamarca

Fuente: MINCETUR - Cajamarca

Población de efectiva proyectada al (2048) que visitan los Museos = 181, 758 habitantes.

Entonces:

577,347hab. (BRECHA DE SERVICIO) - 181, 758 hab. (POBLACIÓN EFECTIVA) =

395 589 hab. / 365 días = 1,084

Turno mañana y tarde: 1, 084 /2 = 542 personas por turno

Se concluye entonces que el Museo tendrá una capacidad de 542 visitantes por turno.

5.2. PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA

De acuerdo a las variables propuestas para el Diseño del Museo del Carnaval, se tomó en cuenta los espacios museográficos y las características de la expresión cultural del carnaval, desarrollándose criterios de diseño para plantear la organización de los ambientes en seis zonas sub divididas en los siguientes ambientes que a continuación se detalla:

Tabla 25: Programación Arquitectónica Museo Del Carnaval

PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA MUSEO DEL CARNAVAL										
UNIDAD	ZONA	SUBZONA	ESPACIO	CANTIDAD	FMF	UNIDAD AFORO	AFORO	SBT AFORO	AREA PARCIAL	SUB TOTAL ZONA
MUSEO DEL CARNAVAL DE CAJAMARCA	Zona de Ingreso	Ingreso Principal	Boletería	1.00	10.00	1.00	9	16	10.00	39.00
			Recepción y guardarropa	1.00	18.00	1.00	2		18.00	
		Ingreso Servicio	Ingreso Personal	1.00	6.00	1.00	3		6.00	
			Caseta de seguridad	1.00	5.00	1.00	2		5.00	
	Zona Administrativa	Oficina de Dirección	oficina	1.00	20.00	9.30	3	16	20.00	163.00
			Secretaría	1.00	10.00	9.30	3		10.00	
		ss.hh.	Archivo	1.00	6.00	0.00	0		6.00	
			Mujeres	1.00	3.50	0.00	0		3.50	
		Recepción	Hombre	1.00	4.00	0.00	0		4.00	
			Recepción	1.00	8.00	0.00	3		8.00	
		Oficinas	Jefe Museográfico	1.00	20.00	9.30	1		20.00	
			Oficina Administración	1.00	12.00	9.30	1		12.00	
			Oficina Contabilidad	1.00	12.00	9.30	1		12.00	
			Oficina Logística	1.00	12.00	9.30	1		12.00	
			Tópico	1.00	16.00	9.30	1		16.00	
			ss.hh.	1.00	2.50	0.00	0		2.50	
	Sala	Sala de reuniones y divulgaciones	1.00	25.00	1.10	0	25.00			
		Kitchen	1.00	12.00	0.00	2	12.00			
	Zona de Investigación,	Talleres	Taller de Escultura	1.00	90.00	5.00	20	175	90.00	1305.00
			Horno	1.00	20.00	0.00	4		20.00	

Mantenimiento y Conservación de Obras del Museo		Almacén	6.00	15.00	0.00	0	452	90.00	2510.00
		Área de Secado	1.00	48.00	5.00	0		48.00	
		Taller de Música	1.00	90.00	5.00	16		90.00	
		Taller de Danzas	1.00	120.00	5.00	20		120.00	
		Vestuario	2.00	15.00	3.00	0		30.00	
		Taller de Dibujo y Pintura	1.00	100.00	5.00	20		100.00	
		Taller de Fotografía	1.00	90.00	5.00	20		90.00	
		Cuarto oscuro	1.00	12.00	0.00	0		12.00	
		Taller de Confección	2.00	100.00	5.00	20		200.00	
		Sala Estar	1.00	45.00	0.00	0		45.00	
		Confitería	1.00	16.00	0.00	0		16.00	
		Documentación	Oficina del Curador	1.00	18.00	9.30		1	
	Taller del Curador		1.00	30.00	5.00	2	30.00		
	Registro Museográfico		1.00	12.00	9.30	1	12.00		
	Oficina	Oficina del Museógrafo	1.00	12.00	9.30	1	12.00		
		Oficina del Museólogo	1.00	12.00	9.30	1	12.00		
		Oficina de Diseño gráfico	1.00	12.00	9.30	1	12.00		
	Museografía	Mantenimiento Museográfico	1.00	30.00	5.00	1	30.00		
		Taller de Diseño Museográfico	1.00	25.00	5.00	3	25.00		
	Biblioteca Especializada del Museo	Atención	1.00	12.00	0.00	0	12.00		
		Área de Libros	1.00	60.00	9.30	7	60.00		
		Sala de Lectura	1.00	45.00	4.60	13	45.00		
		Hemeroteca	1.00	20.00	4.60	5	20.00		
		Biblioteca Virtual	1.00	20.00	1.50	15	20.00		
		Papelería y fotocopiado	1.00	10.00	1.00	0	10.00		
		Depósito y Almacenamiento de libros	1.00	18.00	1.00	2	18.00		
		Restauración y Conservación	1.00	18.00	1.00	2	18.00		
	Servicios	Ss.hh . Mujeres	3.00	2.50	0.00	0	7.50		
		Ss.hh. Hombres	3.00	3.50	0.00	0	10.50		
		Ss.hh. Discapacitados	2.00	4.00	0.00	0	8.00		
		Cubículo de Limpieza	1.00	3.00	0.00	1	3.00		
	Zona de Exhibición	Vestíbulo	Vestíbulo Principal	1.00	200.00	1.40	0	200.00	
		Salas	Sala 1: Origen y evolución del carnaval en el mundo	1.00	180.00	5.00	36	180.00	
			Sala 2: Túnel del Tiempo del Carnaval - Construyendo la	1.00	150.00	5.00	30	150.00	

		memoria del Carnaval Cajamarquino							
		Sala 3: El Carnaval a la largo del año	1.00	200.00	5.00	40		200.00	
		Sala 4: Lo que se escucha - coplas	1.00	150.00	5.00	30		150.00	
		Sala 5: Lo que se toca	1.00	100.00	5.00	20		100.00	
		Sala 6 : Lo que se baila	1.00	180.00	5.00	36		180.00	
		Sala 7: El disfraz	1.00	400.00	5.00	80		400.00	
		Vestidores h y m	1.00	50.00	5.00	10		50.00	
		Sala 8: Las Máscaras	1.00	200.00	5.00	40		200.00	
		Sala 9: Cajamarca capital del Carnaval	1.00	400.00	5.00	80		400.00	
		Sala de Exposiciones temporales	1.00	200.00	5.00	40		200.00	
		Hall	1.00	50.00	5.00	10		50.00	
		Mantenimiento	Almacén	1.00	50.00	1.00	0		50.00
Zona de Servicios Complementarios	Auditorio	Foyer	1.00	60.00	1.40	0		60.00	
		Boletería	1.00	10.00	1.40	0		10.00	
		Área de butacas	1.00	150.00	0.90	150		150.00	
		Corbata	1.00	40.00	0.90	0		40.00	
		Escenario	1.00	60.00	0.00	0		60.00	
		Tras Escenario	1.00	30.00	0.00	0		30.00	
		Sala Estar	1.00	30.00	0.00	0		30.00	
		Camerino Hombres y Mujeres	2.00	16.00	0.00	0		32.00	
		ss.hh. H y M	2.00	15.00	0.00	0		30.00	
		Confitería	1.00	18.00	0.00	0		18.00	
		Sala de Proyecciones	1.00	16.00	0.00	2		16.00	
		SS. HH H.	3.00	3.50	0.00	0	288	10.50	881.00
		SS. HH M.	3.00	2.50	0.00	0		7.50	
		ss.hh. Discapacitados	1.00	4.00	0.00	0		4.00	
	Souvenirs	Souvenirs	5.00	16.00	0.00	0		80.00	
	Restaurante	Área de mesas	1.00	200.00	1.50	133		200.00	
		Barra de atención	1.00	12.00	9.30	0		12.00	
		ss.hh. Personal	1.00	2.50	0.00	0		2.50	
		ss.hh hombres	2.00	3.50	0.00	0		7.00	
		ss.hh mujeres	2.00	2.50	0.00	0		5.00	
ss.hh. Discapacitados		1.00	4.50	0.00	0		4.50		
cocina		1.00	25.00	9.30	3		25.00		
Almacen	1.00	12.00	0.00	0		12.00			

		Vestidores h y m	2.00	15.00	3.00	0		30.00		
	Control	Control de Seguridad	1.00	6.00	0.00	0		6.00		
Zona de Servicios Generales	Área de mantenimiento	Control de Seguridad	1.00	6.00	0.00	0	2	6.00	348.40	
		Almacén	1.00	145.00	0.00	0		145.00		
		Grupo Electrónico	1.00	16.00	0.00	0		16.00		
		Sub estación Eléctrica	1.00	16.00	0.00	0		16.00		
		Cuarto de Tableros Generales	1.00	16.00	0.00	0		16.00		
		Cuarto de Climatización	1.00	18.00	0.00	0		18.00		
		Cuarto de Bombas	1.00	18.00	0.00	0		18.00		
	Área de Personal de Servicio	Zona de Guías	1.00	10.00	0.00	0		10.00		
		Conserje	1.00	9.40	9.30	2		9.40		
		Ss.hh. + vestidores mujeres	1.00	36.00	0.00	0		36.00		
		Ss.hh. + vestidores hombres	1.00	40.00	0.00	0		40.00		
	AREA NETA TOTAL									5246.40
CIRCULACION Y MUROS (20%)									1049.28	
AREA TECHADA TOTAL REQUERIDA									6295.68	
AREAS LIBRES	Zona Parqueo	Estacionamiento	Estacionamiento de Espectadores	50.00	21.00	0.00	0	0	1050.00	2155.00
			Estacionamiento de Administración e Investigación	17.00	21.00	0.00	0		357.00	
			Estacionamiento Servicios	8.00	21.00	0.00	0		168.00	
			Patio de Maniobras	1.00	500.00	0.00	0		500.00	
			Carga y Descarga	1.00	80.00	0.00	0		80.00	
	Zona Externa	Servicios	Plaza del Carnaval	1.00	1800.00	0.00	0	0	1800.00	2668.00
			Ss.hh. Mujeres	4.00	2.50	0.00	0		10.00	
			Ss.hh. Hombres	4.00	3.50	0.00	0		14.00	
			Vestidores h y m	2.00	20.00	0.00	0		40.00	
		SS. HH. Discapacitados	1.00	4.00	0.00	0	4.00			
		Parques Interiores	Plaza del Rey Momo	1.00	400.00	0.00	0		400.00	
	Parques		2.00	200.00	0.00	0	400.00			
	VERDE	Área paisajística								9443.52
	AREA NETA TOTAL									14266.52
ÁREA TECHADA TOTAL (INCUIE CIRCULACION Y MUROS)									6295.68	
ÁREA TOTAL LIBRE									14266.52	
TERRENO TOTAL REQUERIDO									20562.20	
AFORO TOTAL									949.33	

5.3. DETERMINACIÓN DEL TERRENO

La presente ficha tiene como finalidad escoger el terreno óptimo para el desarrollo del objeto arquitectónico. Todo a partir de criterios que permiten analizar las condiciones más recomendables para el terreno adecuado. Estos factores son; de tipo endógenos, factores internos del terreno y tipo exógenos, factores del alrededor del terreno. Los cuales son relevantes para el descarte y elección del terreno.

5.3.1. Criterios técnicos de elección del terreno

5.3.1.1. Justificación

5.3.1.1.1 Sistema para determinar la localización del terreno para el Museo del Carnaval

El método para concluir con la localización adecuada del proyecto, se logra a partir de la aplicación de los siguientes puntos:

- ✓ Definir los criterios técnicos de elección, que estarán basados según la normatividad del Reglamento Nacional de Edificaciones (RNE) y Reglamento de Desarrollo Urbano de Cajamarca.
- ✓ Determinar los terrenos que cumplan con los criterios y se encuentren aptos para la localización del objeto arquitectónico.
- ✓ Realizar la evaluación comparativa con el sistema de determinación.
- ✓ Elegir el terreno adecuado, según la valoración final.

5.3.1.2. Criterios Técnicos de Elección:

5.3.1.2.1 Características exógenas del terreno: (60/100)

5.3.1.2.1.1 Zonificación

- ✓ Uso de suelo. A partir de lo indicado por el Reglamento de Desarrollo Urbano de Cajamarca, un Museo del Carnaval se debe desarrollar en zonas urbanas o de expansión urbana.
- ✓ Tipo de zonificación. A partir de lo indicado por el Reglamento de Desarrollo Urbano Provincial de Cajamarca, un Museo se encuentra en la zonificación de Usos Especiales (OU) y Reglamentación Especial, que se regirán por los parámetros correspondientes a la zonificación comercial o residencial predominante en su entorno.
- ✓ Servicios básicos del lugar. Según lo que establece el RNE en la norma A.090, las montantes de instalaciones eléctricas, sanitarias o de comunicaciones, deberán estar alojadas en ductos, con acceso directo desde un pasaje de circulación, permitiendo su registro para mantenimiento, control y reparación.

5.3.1.2.1.2 Vialidad

- ✓ Accesibilidad. Según lo que establece el RNE en la norma A.090 se debe establecer la factibilidad de accesos y evacuación en proyectos de edificaciones

para servicios comunales, que supongan una concentración de público de más de 500 personas, contando con un estudio de impacto vial que proponga una solución que resuelva el acceso y salida de vehículos sin afectar el funcionamiento de las vías desde las que se accede.

5.3.1.2.1.3 Impacto Urbano

Este factor es importante, pues, busca mejorar la posición cultural, económica y social de Cajamarca, generando, una revalorización de la ciudad, así que constata efectos económicos positivos en la expansión del turismo o de programas culturales.

5.3.1.2.2 Características endógenas del terreno:

5.3.1.2.2.1 *Morfología*

- ✓ Forma Regular. Esta forma permite un mejor aprovechamiento del terreno, considerándose como la más óptima para el desplazamiento de los usuarios y las actividades a realizarse en la propuesta arquitectónica.
- ✓ Número de frentes. A mayor número de frentes, mayor factibilidad de accesibilidad y evacuación.

5.3.1.2.2.2 Influencias Ambientales

- ✓ Factores Climáticos. El estudio de estos factores es muy importante para el diseño de edificaciones, es necesario conocerlos para que los materiales y la forma que tendrá el edificio sean escogidos de acuerdo al análisis que se haga del lugar de asentamiento de la edificación, considerando los siguientes factores: Temperatura, humedad relativa, precipitación pluvial, vientos y asoleamiento.
- ✓ Topografía. Tiene gran importancia en la aplicación y proyección de diseños arquitectónicos, es la base en la que un diseño o futuro proyecto deberá emplazarse. De acuerdo a las pendientes existentes se desarrollarán los desniveles, los cuales pueden obstaculizar la accesibilidad.

5.3.1.2.2.3 Mínima Inversión

- ✓ Tenencia del terreno. Es importante este criterio, pues al ser un proyecto que servirá a la población, es preferible que la tenencia del terreno sea del estado.

5.3.1.3. Criterios Técnicos de Elección

Teniendo en cuenta que el Museo del Carnaval es para realzar, promover y mantener las tradiciones culturales de la ciudad de Cajamarca, se le dará mayor importancia a las características exógenas del terreno que vendría hacer lo que pasa fuera de éste, puesto que, es un proyecto orientado a promover la difusión y revalorización de las costumbres y tradiciones culturales de Cajamarca.

5.3.1.3.1 Características exógenas del terreno:

5.3.1.3.1.1 Zonificación

- ✓ Uso de suelo. Se definirán a través de zonas, las que se graficarán en los planos del instrumento de planificación territorial que corresponda. En estas zonas podrán existir simultáneamente varios usos de suelo, por lo que se deberá velar que dichos usos de suelo sean compatibles entre sí para una buena convivencia con el contexto urbano existente en cada zona.
 - Zona Urbana (08/100)
 - Zona de Expansión Urbana (07/100)
- ✓ Tipo de zonificación. De acuerdo al Reglamento Nacional de Edificaciones, la valoración de este criterio es alta a comparación de otras, contando con dos ponderaciones, la mayor que es de usos especiales y la segunda recreación pública, que se puede zonificar en el proyecto y es la zona que tiene compatibilidad con el equipamiento.
 - Otros Usos (05/100)
 - Zona de Recreación Pública (04/100)
- ✓ Servicios básicos del lugar. Es uno de los principales criterios en la construcción de cualquier edificación, siendo fundamental contar con los servicios de agua, desagüe y electricidad.
 - Agua/desagüe (05/100)
 - Electricidad (03/100)

5.3.1.3.1.2 Vialidad

- ✓ Accesibilidad. Es el análisis que comprende la situación actual con respecto al sistema vial de una zona o sector urbano, la vialidad es un factor importante en el análisis del entorno urbano, ya que este nos determinará, la ubicación proporcionada por el lugar; si la accesibilidad es inadecuada, esto ocasionaría una baja en el número de visitantes además con este también se determina el sistema de drenaje y el trazado eléctrico. La vialidad se jerarquiza en dos grupos:
 - Vía principal (06/100)
 - Vía secundaria (05/100)
- ✓ Consideraciones de transporte. Al igual que el criterio anterior, cualquier característica que permita inclusión de personas al Museo, es de gran trascendencia y el que exista una red de transporte cercana optimiza la accesibilidad al proyecto.
 - Transporte Zonal (03/100)
 - Transporte Local (02/100)

5.3.1.3.1.3 Impacto Urbano

- ✓ Distancia a otros Museos. Su ponderación se debe a, que si el objeto arquitectónico se encuentra cerca a otro Museo ya no estaría separando a los visitantes de los demás Museos, sino estaría incluyéndolas en un circuito turístico cultural, más accesible.
 - Cercanía inmediata (05/100)
 - Cercanía media (02/100)

5.3.1.3.2 Características endógenas del terreno: (40/100)

5.3.1.3.2.1 Morfología

- ✓ Forma Regular. Se otorga esta ponderación tan alta a la forma regular del terreno; pues un terreno de forma regular facilita el proceso de diseño, la organización, y la zonificación de distintas áreas. A la vez, genera que el resultado de la arquitectura sea regular, mejorando accesibilidad.
 - Regular (10/100)
 - Irregular (01/100)
- ✓ Número de frentes. Mientras existan más frentes existirá una mayor dinámica de flujos, tanto vehicular como peatonal, proporcionando un mayor impacto en el proyecto.
 - 4 Frentes (03/100)
 - 3/2 Frentes (02/100)
 - 1 Frente (01/100)

5.3.1.3.2.2 Influencias Ambientales

- ✓ Soleamientos y condiciones climáticas. Estos factores climatológicos son importantes pues son condicionantes de diseño. Y se ha otorgado la mayor valoración al clima templado, seco y soleado en el día y frío en la noche, siendo una premisa fundamental para el diseño del Museo.
 - Templado (05/100)
 - Cálido (01/100)
 - Frío (01/100)
- ✓ Topografía. Este es uno de los criterios con mayor consideración pues es necesario hacer un análisis del terreno, considerando el tipo de suelo, si es llano o tiene pendiente, etc. Y así poder realizar el diseño del proyecto.
 - Llano (09/100)
 - Ligera pendiente (01/100)

5.3.1.3.2.3 Mínima Inversión

- ✓ Tenencia del terreno. No se encuentra entre los criterios de calificación más importantes, pero es relevante para la investigación. Pues, al ser un equipamiento

que brindará servicios a un porcentaje importante de la población, el proyecto sería público.

- Propiedad del estado (03/100)
- Propiedad privada (02/100)

5.3.2. Matriz de elección de terreno:

Tabla 26: Matriz de elección del terreno

VARIABLE		SUB VARIABLE		PUNTAJE TERRENO 1	PUNTAJE TERRENO 2	PUNTAJE TERRENO 3
CARACTERÍSTICAS EXÓGENAS 60/100	ZONIFICACIÓN	Uso de Suelo	Zona Urbana	08		
			Zona de Expansión Urbana	07		
		Tipo de Zonificación	Zona Residencial	05		
			Otros Usos	04		
			Zona de Reglamentación Especial	01		
		Servicios Básicos del Lugar	Agua/desagüe	05		
			Electricidad	03		
	VIABILIDAD	Accesibilidad	Vía principal	06		
			Vía secundaria	05		
			Vía vecinal	04		
		Consideraciones de transporte	Transporte Zonal	03		
			Transporte Local	02		
	IMPACTO URBANO	Distancia a otros Museos	Cercanía inmediata	05		
			Cercanía media	02		
CARACTERÍSTICAS ENDÓGENAS 40/100	MORFOLOGÍA	Forma Regular	Regular	10		
			Irregular	01		
		Número de Frentes	4 Frentes	03		
			3/2 Frentes	02		
	1 Frente		01			
	INFLUENCIAS AMBIENTALES	Soleamiento y condiciones climáticas	Templado	05		
			Cálido	02		
			Frío	01		
		Topografía	Llano	09		
	Ligera pendiente		01			
MÍNIMA INVERSIÓN	Tenencia del Terreno	Propiedad del estado	03			
		Propiedad privada	02			
TOTAL						

Presentación de Terrenos

5.3.2.1. Propuesta de Terreno N°1

El terreno se encuentra ubicado en el distrito de Cajamarca, colindando por el norte con el paradero a la Encañada, por el sur con la Clínica San Lorenzo, por el este con el óvalo musical y por el oeste con la empresa de transportes Linea.



Figura 22: Vista macro del terreno elegido

Fuente: Google maps

Está delimitado por las vías siguientes: al norte por la Av. Atahualpa, por el sur con el Jirón Emancipación, por el este con el Jirón Mártires de Uchuracay y por el oeste con la Av. San Martín de Porres.

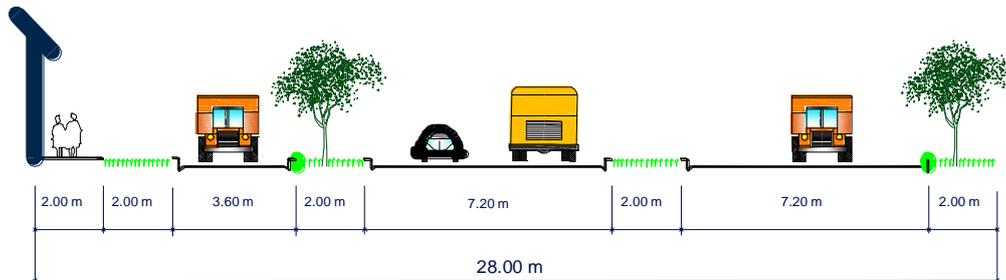


Figura 23: Vista del terreno

Fuente: Google maps



Figura 24: Av. Atahualpa
 Fuente: Google Earth

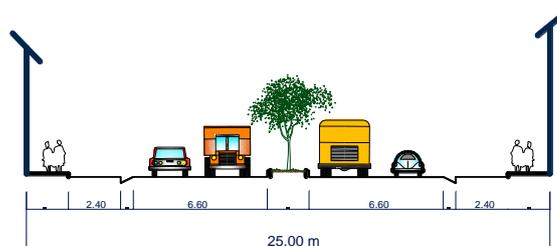


Fuente: *Elaboración Propia.*

Estado de conservación de la avenida Atahualpa: Esta vía presenta un estado de conservación bueno, y circulan todo tipo de vehículos (motos, taxis, micros, combis y vehículos privados, etc). Vehículos de transporte público que realizan su recorrido a los Baños del Inca: Combis (Línea A – B -C), Micros (Línea A – P13 - B).



Figura 25: Av. San Martín de Porres
 Fuente: Google Earth



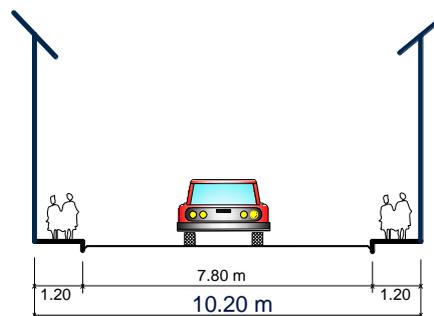
Fuente: *Elaboración Propia.*

Estado de conservación de la Av. San Martín de Porres: Esta vía presenta un estado de conservación regular puesto que, no toda su extensión se encuentra pavimentada, y circulan todo tipo de vehículos (motos, taxis, micros, combis y vehículos privados, etc); además de vehículos de transporte público que realizan su recorrido al Hospital Regional de Cajamarca, Huacariz, Jesús, Namora, etc: Combis (Línea 20 - 54 - 57 - B), Micros (Línea P11 - C).



Figura 26: Jr. Emancipación

Fuente: Google Earth



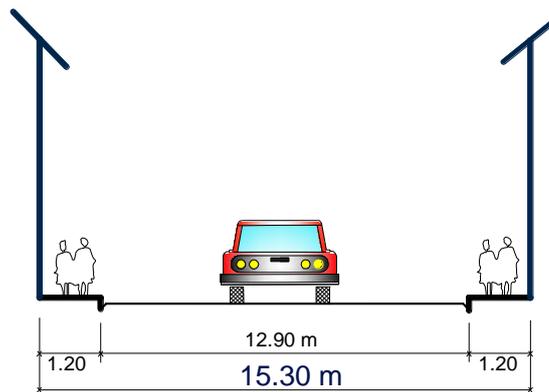
Fuente: Elaboración Propia.

Estado de conservación del Jr. Emancipación: Esta vía presenta un estado de conservación bueno, y circulan todo tipo de vehículos (motos, taxis y vehículos privados).



Figura 27: Av. Mártires de Uchuracay

Fuente: Google Earth



Fuente: *Elaboración Propia.*

Estado de conservación del Jr. Mártires de Uchuracay: Esta vía presenta un estado de conservación bueno, y circulan todo tipo de vehículos (motos, taxis y vehículos privados). El terreno presenta un área de 8785.29 m², ubicado en el sector 13 (Barrio San Martín), cabe mencionar que el relieve varía entre plano y semi plano como se ve en el plano topográfico.

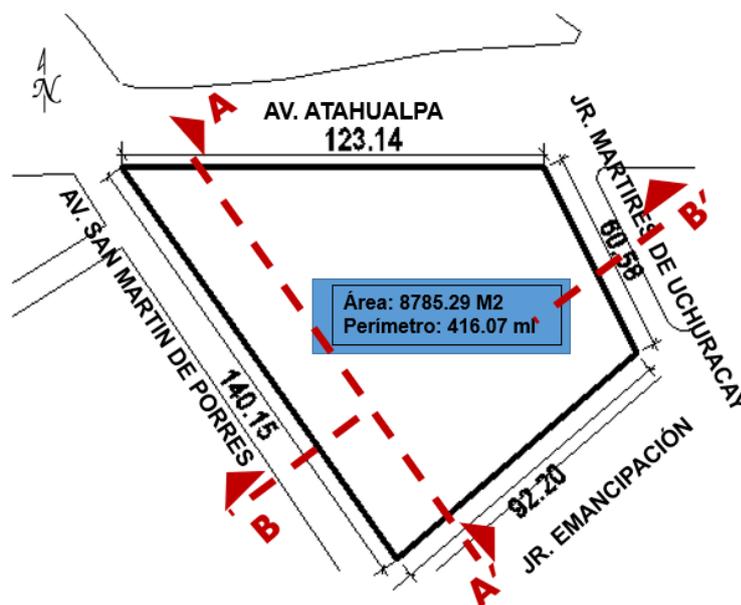


Figura 28: Plano del Terreno n°1

Fuente: *Elaboración Propia.*



Figura 29: Corte Topográfico A – A'

Fuente: Google Earth



Figura 30: Corte Topográfico B – B'

Fuente: Google Earth

El terreno presenta una topografía llana, el **CORTE A** entre la Av. Atahualpa y el Jr. Emancipación tiene una pendiente de 1.00 m. y el **CORTE B** entre la Av. San Martín de Porres y Jr. Mártires de Uchuracay tiene una pendiente de 3m.

Tabla 27: Parámetros Urbanos del Terreno 1

PARAMETROS URBANOS	
DISTRITO	Cajamarca
DIRECCIÓN	Entre la Av. Atahualpa y Av. San Martín de Porres.
ZONIFICACIÓN	Zona Residencial
PROPIETARIO	Empresa Privada
USO PERMITIDO	Zona Residencial de Densidad Alta (RDM - 5)
SECCIÓN VIAL	Av. Atahualpa Av. San Martín de Porres. Jr. Emancipación Jr. Mártires de Uchuracay
RETIROS	Avenida: 3m.
ALTURA MÁXIMA	5 pisos - 1.5 (a + r) Av. Atahualpa: 1.5 (28 ml + 3ml) = 46.50 ml Av. San Martín de Porres: 1.5 (25 ml + 3ml) = 42.00 ml Jr. Emancipación: 1.5 (10.20 ml + 2ml) = 18.30 ml

Jr. Mártires de Uchuracay: 1.5 (15.30 ml + 2ml) =25.95 ml

Fuente: Reglamento de Desarrollo Urbano de la Provincia de Cajamarca

5.3.2.2. Propuesta de Terreno N°2

El terreno se encuentra ubicado en el sector 13, en el Barrio San Martín, al sur este de la ciudad de Cajamarca, con una zonificación residencial de densidad media (R4).

El sector limita por el Norte con el sector 9 (Pueblo Libre), por el Sureste con el sector 24 (Villa Huacariz), por el Este limita con el sector 18 (La Florida) y sector 19 (Nuevo Cajamarca) y por el oeste con el distrito de Baños del Inca.

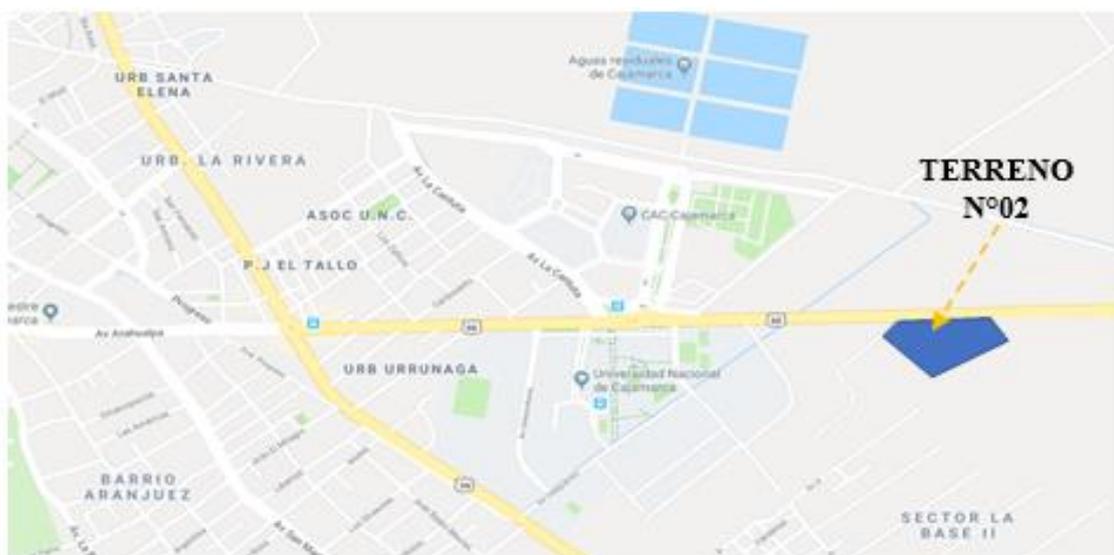


Figura 31: Vista Macro del Terreno N°2

Fuente: Google maps



Figura 32: Vista del terreno N°2

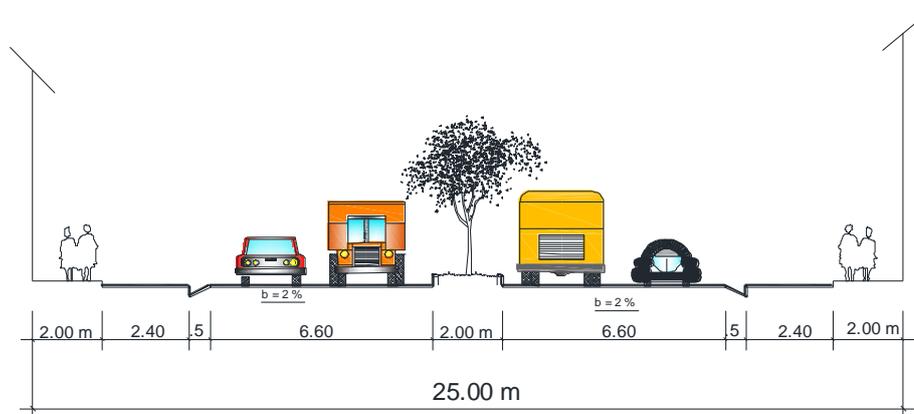
Fuente: Google maps

El terreno se encuentra por la carretera de baños del inca y vías proyectadas.



Figura 33: Carretera a Baños del Inca

Fuente: Google Earth

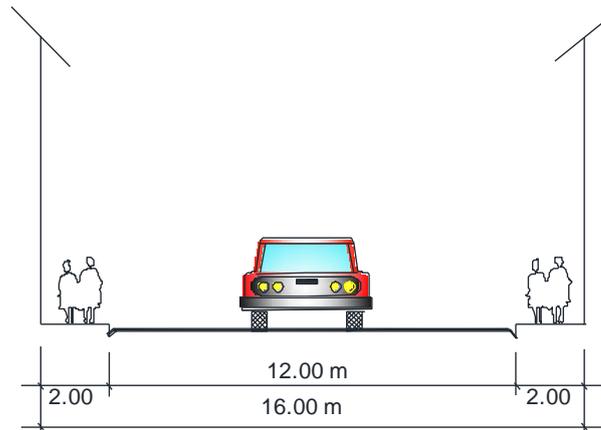


Fuente: Elaboración Propia.

Estado de conservación de la Carretera a Baños del Inca: Esta vía presenta un estado de conservación bueno, y circulan todo tipo de vehículos (motos, taxis, micros, combis y vehículos privados, etc). Vehículos de transporte público que realizan su recorrido a los Baños del Inca: Combis (Línea A – B -C), Micros (Línea A – P13 - B).



Figura 34: Vía Projectada del terreno N°2



Fuente: Elaboración Propia.

El estado de la Vía proyectada, es solo trocha. No presenta un estado óptimo.



Figura 35: Plano del terreno N°2

Fuente: Elaboración Propia.

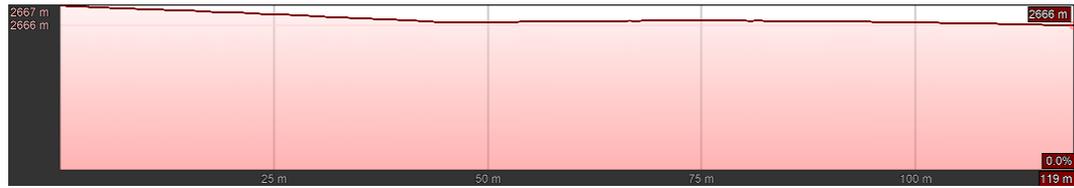


Figura 36: Corte Topográfico A – A', terreno N°2

Fuente: Google Earth



Figura 37: Corte Topográfico B – B', terreno N°2

Fuente: Google Earth

El terreno presenta una topografía llana, el CORTE A – A' y B – B', presenta una pendiente de 1.00 m.

Tabla 28: Parámetros Urbanos del Terreno 2

PARAMETROS URBANOS	
DISTRITO	Cajamarca
DIRECCIÓN	Carretera Baños del Inca
ZONIFICACIÓN	Zona Residencial
PROPIETARIO	Empresa Privada
USO PERMITIDO	Zona Residencial de Densidad Media (RDM - 4)
SECCIÓN VIAL	Carretera Baños del Inca
RETIROS	Avenida: 3m.
ALTURA MÁXIMA	4 pisos - 1.5 (a + r) Carretera Baños del Inca: 1.5 (28 ml + 3ml) = 46.50 ml

Fuente: Reglamento de Desarrollo Urbano de la Provincia de Cajamarca

5.3.2.3. Propuesta de Terreno N°3

El terreno se encuentra ubicado en el sector 13, en el Barrio San Martín, al sur de la ciudad de Cajamarca, con una zonificación residencial de densidad media (R4).

El sector 13 limita por el Norte con el sector 9 (Pueblo Libre), por el Sur con el sector 24 (Villa Huacariz), en el Oeste limita con el sector 19 (Nuevo Cajamarca) y por el Este con el distrito de Baños del Inca.

Este terreno se encuentra ubicado en un área de expansión urbana, colindando con equipamientos de Salud (hospital Regional de Cajamarca y ESSALUD de Cajamarca), comercio (Mercado Zonal Sur) y de Zona de uso especial (Nuevo terminal terrestre).



Figura 38: Vista Macro del Terreno N°3

Fuente: Google maps



Figura 39: Vista del terreno N°3

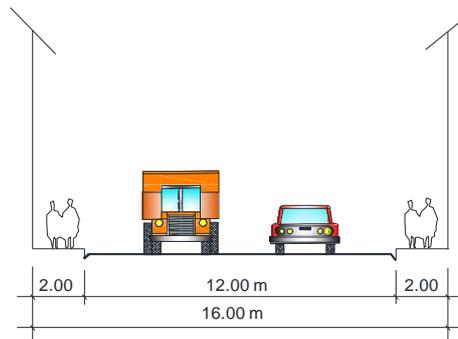
Fuente: Google maps

El terreno se encuentra entre las intersecciones de la Carretera a Jesús y la Av. Industrial.



Figura 40: Carretera a Jesús

Fuente: Google Earth



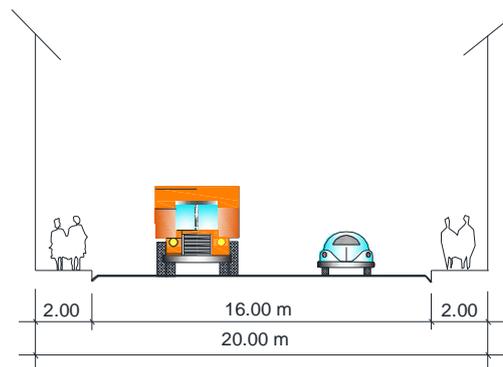
Fuente: Elaboración Propia.

Estado de conservación de la Carretera a Jesús: Esta vía presenta un estado de conservación buena, y circulan todo tipo de vehículos (motos, taxis, micros, combis, vehículos privados, buses, etc). Estos vehículos de transporte público realizan su recorrido a lugares turísticos de Cajamarca como: La Colpa, Llacanora, Jesús, Namora, etc.



Figura 41: Av. Industrial

Fuente: Google Earth



Fuente: *Elaboración Propia.*

Estado de conservación de la Av. Industrial: Esta avenida presenta un estado de conservación malo, es de doble sentido y circulan todo tipo de vehículos (motos, taxis, micros, combis, vehículos privados, etc.).

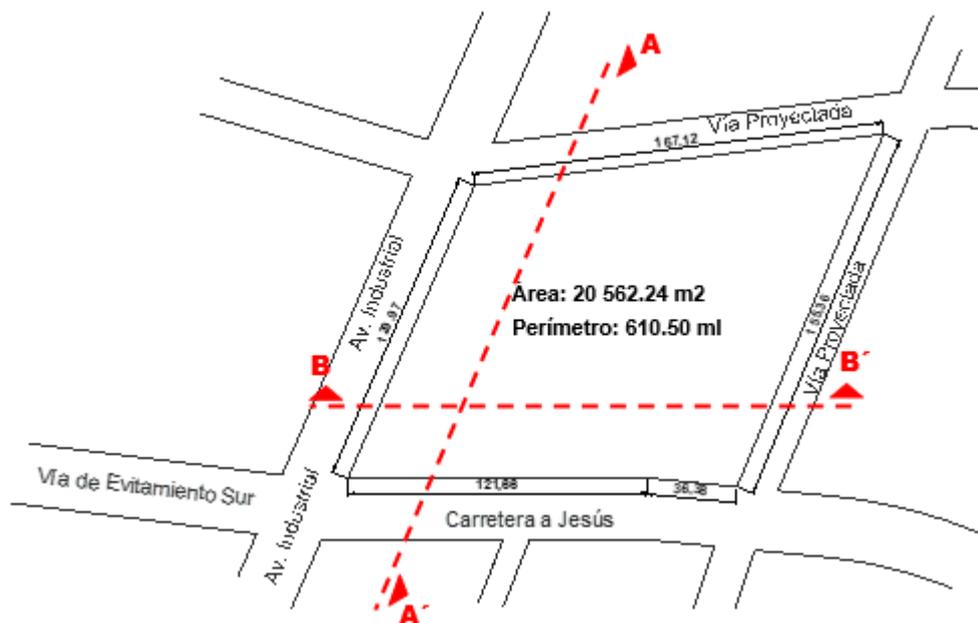


Figura 42: Plano del terreno N°3

Fuente: *Elaboración Propia.*

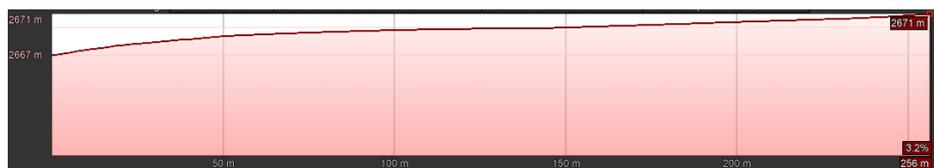


Figura 43: Corte Topográfico A – A', terreno N°3

Fuente: Google Earth

Imagen 22: Corte Topográfico B – B'

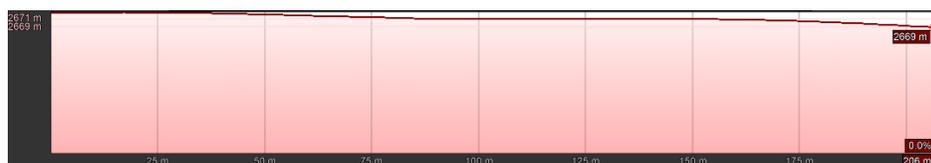


Figura 44: Corte Topográfico B – B', terreno N°3

Fuente: Google Earth

El terreno presenta una topografía con una pendiente que varía entre 2 a 3 metros de profundidad.

Tabla 29: Parámetros Urbanos del Terreno 3

PARAMETROS URBANOS	
DISTRITO	Cajamarca
DIRECCIÓN	Carretera a Jesús
ZONIFICACIÓN	Zona Residencial
PROPIETARIO	Estatal
USO PERMITIDO	Zona Residencial de Densidad Media (RDM - 4)
SECCIÓN VIAL	Carretera a Jesús Av. Industrial
RETIROS	Avenida: 3m.
ALTURA MÁXIMA	4 pisos - 1.5 (a + r) Carretera a Jesús: 1.5 (16 ml + 3ml) = 28.50 ml Av. Industrial: 1.5 (20 ml + 3ml) = 34.50 ml

Fuente: Reglamento de Desarrollo Urbano de la Provincia de Cajamarca

5.3.3. Matriz final de elección de terreno

Tabla 30: Matriz de Ponderación de Terrenos

VARIABLE		SUB VARIABLE			PUNTAJE TERRENO 1	PUNTAJE TERRENO 2	PUNTAJE TERRENO 3
CARACTERÍSTICAS EXÓGENAS 60/100	ZONIFICACIÓN	Uso de Suelo	Zona Urbana	08	08	07	07
			Zona de Expansión Urbana	07			
		Tipo de Zonificación	Zona Residencial	05	05	01	05
			Otros Usos	04			
			Zona de Reglamentación Especial	01			
		Servicios Básicos del Lugar	Agua/desagüe	05	05	05	05
			Electricidad	03			
	VIABILIDAD	Accesibilidad	Vía principal	06	06	06	06
			Vía secundaria	05			
			Vía vecinal	04			
		Consideraciones de transporte	Transporte Zonal	03	02	02	03
			Transporte Local	02			
	IMPACTO URBANO	Distancia a otros Museos	Cercanía inmediata	05	02	02	02
			Cercanía media	02			
CARACTERÍSTICAS ENDÓGENAS 40/100	MORFOLOGÍA	Forma Regular	Regular	10	10	10	10
			Irregular	01			
		Número de Frentes	4 Frentes	03	03	02	03
			3/2 Frentes	02			
	1 Frente		01				
	INFLUENCIAS AMBIENTALES	Soleamiento y condiciones climáticas	Templado	05	05	05	05
			Cálido	02			
			Frío	01			
		Topografía	Llano	09	01	01	01
			Ligera pendiente	01			
MÍNIMA INVERSIÓN	Tenencia del Terreno	Propiedad del estado	03	02	02	03	
		Propiedad privada	02				
TOTAL					49	43	50

5.4. IDEA RECTORA Y LAS VARIABLES

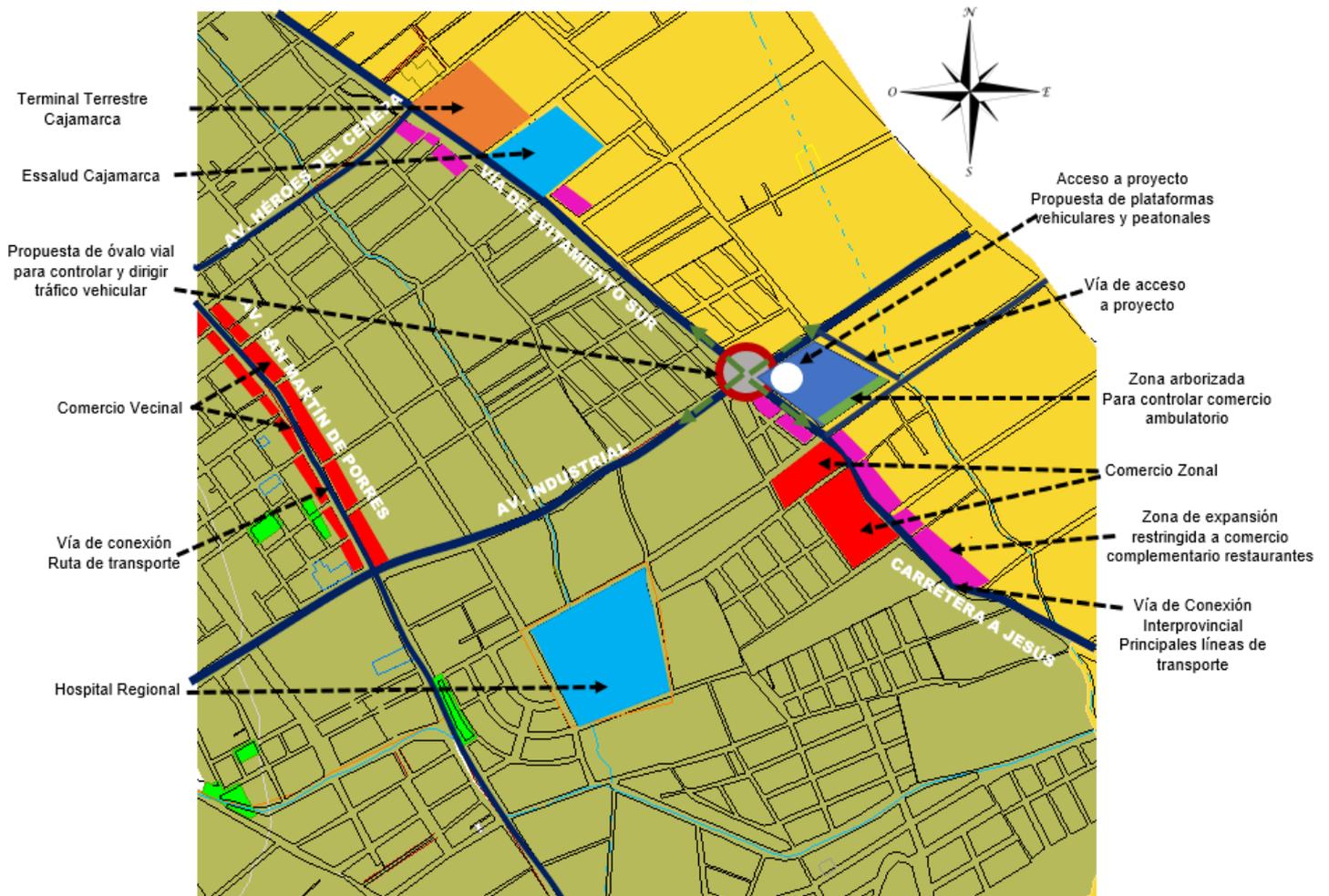


Figura 45: Directriz de Impacto Urbano Ambiental

Fuente: Elaboración Propia.

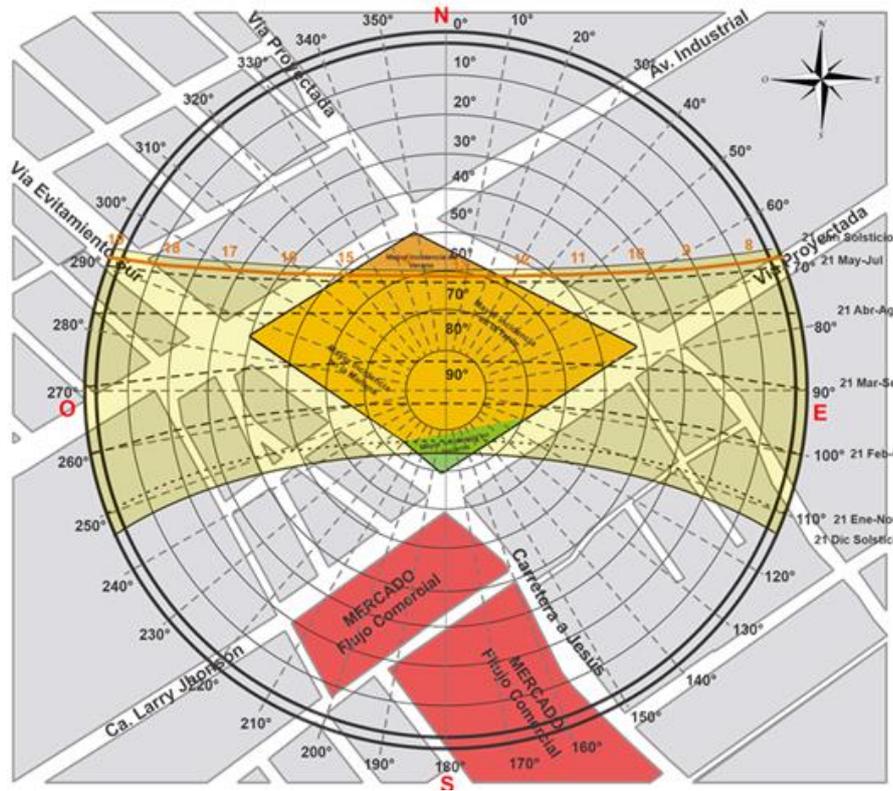


Figura 46: Asoleamiento

Fuente: Elaboración propia a partir de datos obtenidos en www.sunhearthtools.com



Figura 47: Viento

Fuente: Elaboración propia a partir de datos obtenidos en www.meteoblue.com



Figura 48: Flujo Vehicular

Fuente: Elaboración propia



Figura 49: Flujo peatonal

Fuente: Elaboración propia

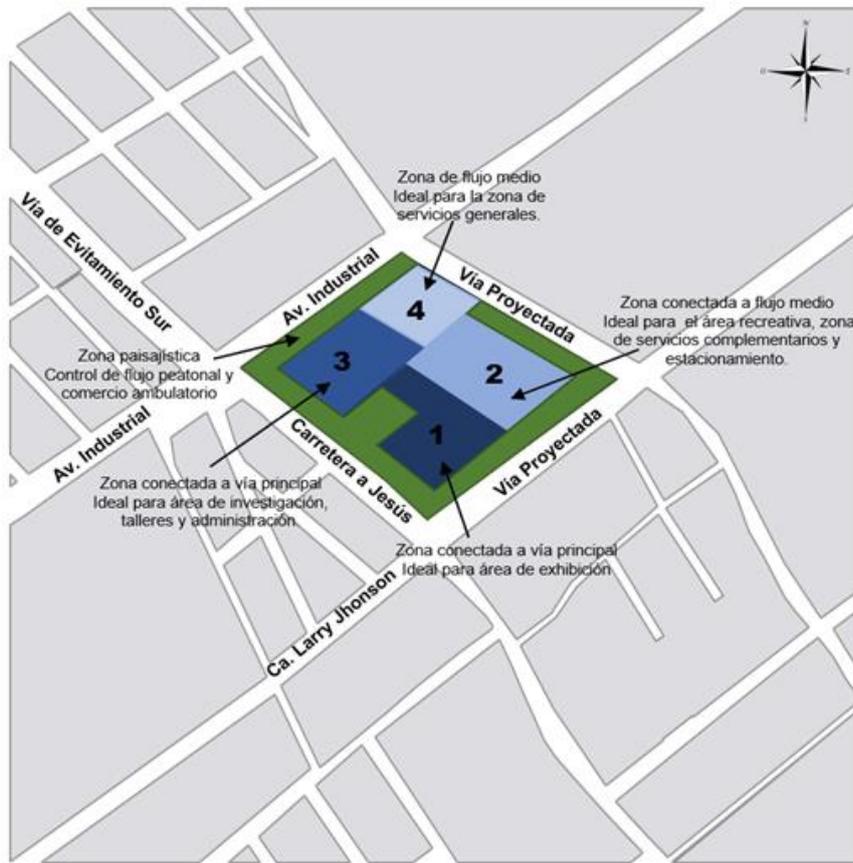


Figura 50: Zonas jerárquicas

Fuente: Elaboración propia



Figura 51: Tens. Vehiculares internas

Fuente: Elaboración propia



Figura 52: Tens. peatonales internas

Fuente: Elaboración propia



Figura 53: Estrategias de espacios abiertos

Fuente: Elaboración propia

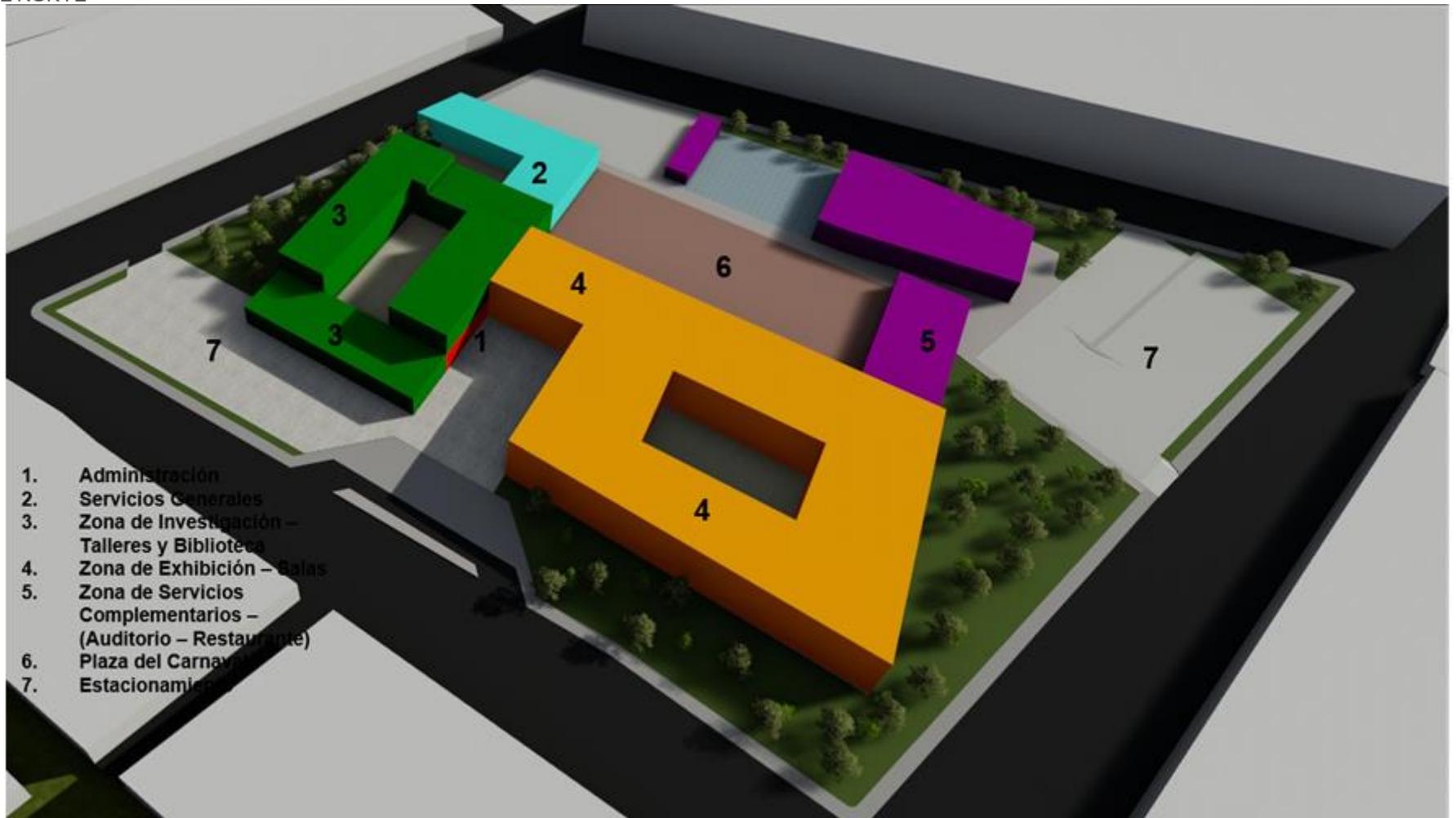


Figura 54: Macrozonificación

Fuente: Elaboración propia

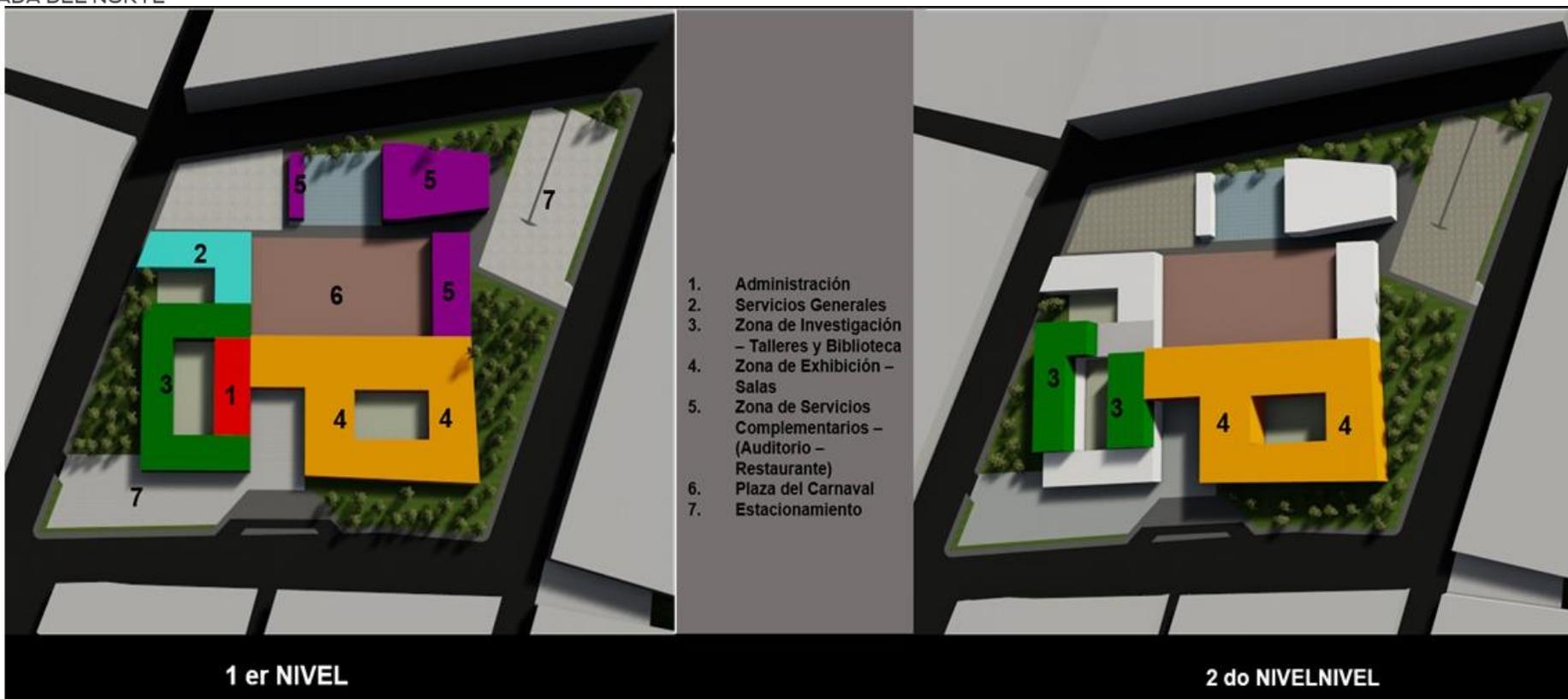


Figura 55: Macrozonificación por niveles

Fuente: Elaboración propia

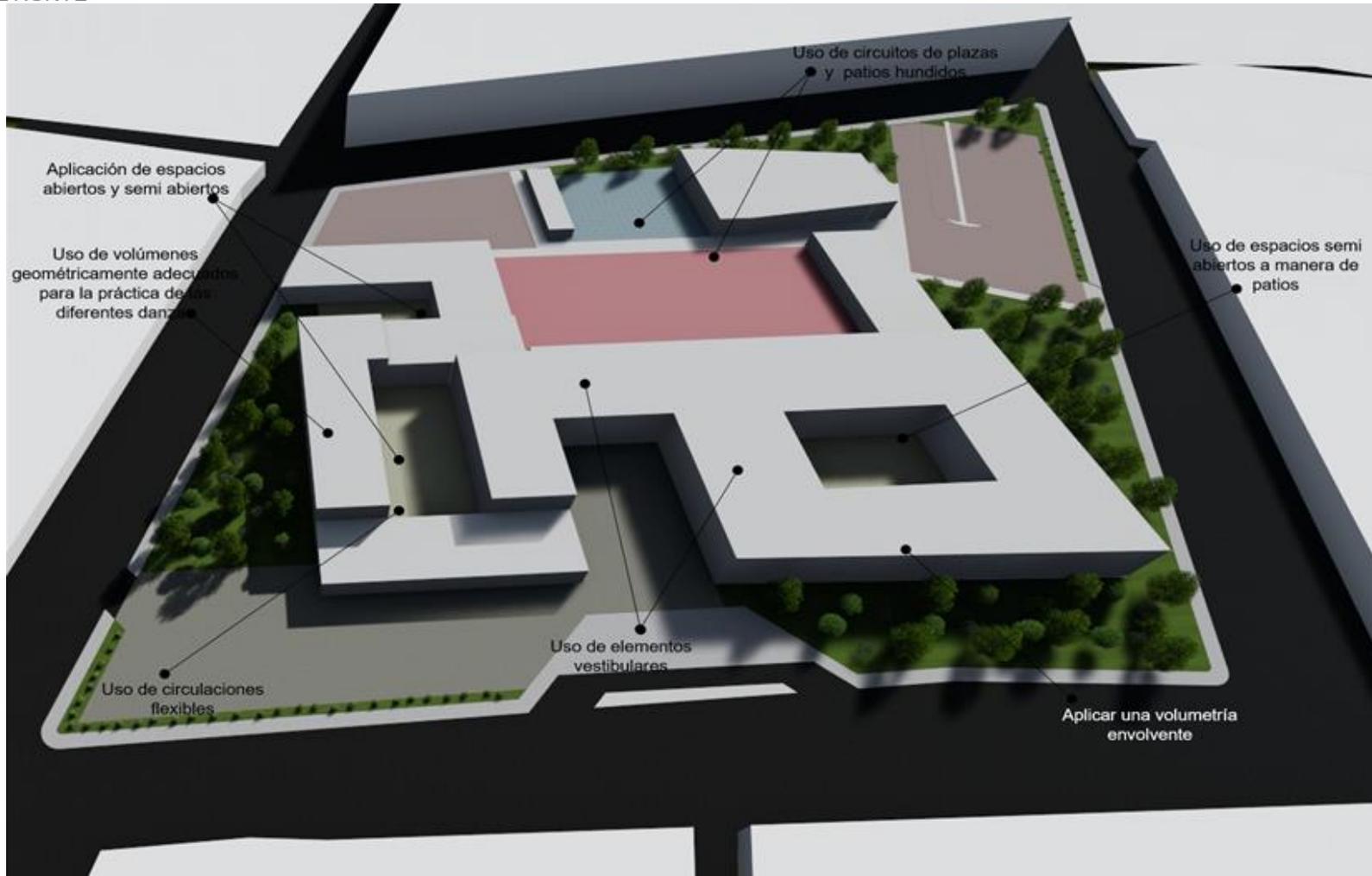


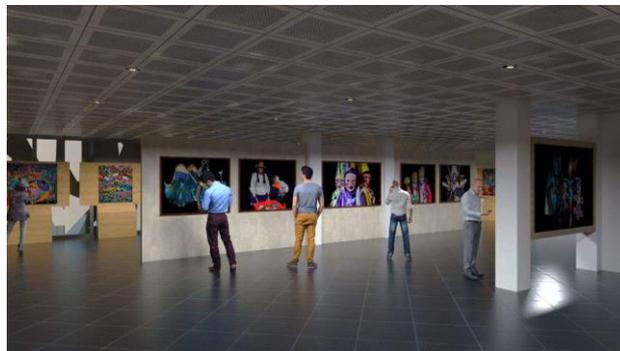
Figura 56: Aplicación de lineamientos de diseño

Fuente: Elaboración propia

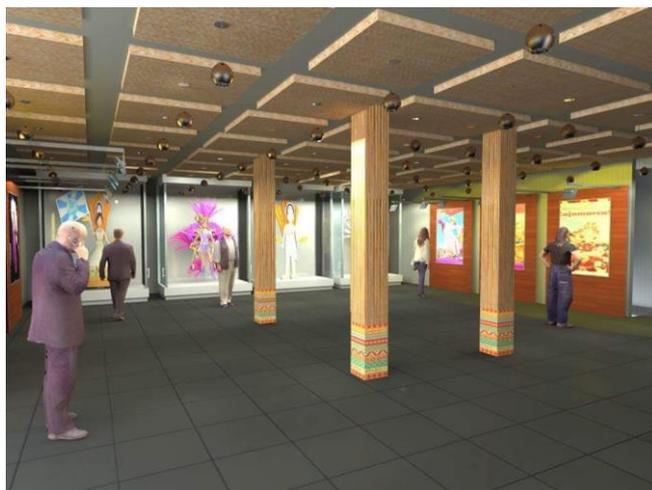
LIEAMIENTOS DE DETALLE



- ✓ Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.



- ✓ Utilizar muros móviles multidireccionales que permitan proyectar espacios de manera sencilla.
- ✓ Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
- ✓ Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.



- ✓ Utilizar colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, para manifestar adecuadamente el significado social del carnaval



- ✓ Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas, considerando las estrategias antropométricas de persona – objeto a exhibir.



- ✓ Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio, considerando el alto grado de difusión sonora para prevenir cualquier defecto acústico



- ✓ Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos, de tal forma que el usuario no pierda detalle alguno de las características perceptibles a la vista humana que componen los objetos en exhibición

5.5. PROYECTO ARQUITECTÓNICO

Presentación de bocetos de planos, diseños, planos, elevaciones, cortes, volumetrías, 3D y detalles que muestren la aplicabilidad de las variables, demostrativo del proyecto arquitectónico.

Relación de entrega:

- a. Plano de localización y ubicación.
- b. Plano de planta general de todos los niveles incluyendo accesos, circulación, recorridos y estacionamientos, diseño de áreas libres -todo el terreno con sus respectivos linderos-.
- c. Todas las plantas arquitectónicas, incluyendo planta de techos con representación del sistema estructural.
- d. Planos con estudio de fachadas (todas).
- e. Planos con cortes y elevaciones: 2 generales (transversal y longitudinal), 2 particulares.
- f. Planos de especialidad:
- g. Instalaciones eléctricas (una planta típica).
- h. Instalaciones sanitarias (una planta típica con corte isométrico). Además, plano de solución del sistema de alimentación hidráulico: planta del techo o sótano a nivel de detalle que especifique el sistema utilizado: distribución hidráulica por gravedad o por sistema hidroneumático, u otro.
- i. Planos de Estructuras (esquema estructural). En todos los planos de planta (y cortes) de arquitectura, se debe ver reflejada las estructuras.
- j. Incluir detalles constructivos, los necesarios en coordinación con su asesor de tesis.
- k. Planos de acabados: primer piso + piso típico (piso, pared, cielo raso).
- l. Presentación de 3D; 2 de interior + 2 de exterior.

5.6. MEMORIA DESCRIPTIVA

5.6.1. Memoria de Arquitectura

5.6.1.1. Datos Generales.

Proyecto:

MUSEO DEL CARNAVAL

Ubicación:

El presente lote se encuentra ubicado en:

DEPARTAMENTO: CAJAMARCA

PROVINCIA: CAJAMARCA

DISTRITO: CAJAMARCA

SECTOR: SAN MARTÍN

MANZANA:

LOTE:

Áreas:

CUADRO DE ÁREAS (m ²)						
NIVELES	ÁREAS DECLARADAS					
	Existente	Demolición	Nueva	Ampl/ Reml	Parcial	TOTAL
1er. Piso			5 313.62 m ²			
2do. Piso			982.06 m ²			
Área Techada Total						6 295.68 m ²
Área de Terreno						20 562.24 m ²
Área Libre						14 266.52 m ²

5.6.1.2. Descripción Por Niveles.

El proyecto está emplazado en una zona de expansión urbana, ubicado en el Distrito de Cajamarca, el terreno cuenta con las condiciones de área suficiente para la envergadura del proyecto y está dividido en las siguientes zonas: Zona Administrativa, Zona de Servicios Complementarios, Zona de Exhibición, Zona de Investigación, Mantenimiento y Conservación de Obras del Museo, Zona de Servicios Generales, Estacionamientos públicos y privados.

5.6.1.2.1 Primer Nivel



Figura 57: Zonificación Primer Nivel

Para acceder al objeto arquitectónico se genera una plataforma principal de acceso, generando diferentes desniveles para jerarquizar las zonas importantes y de mayor carácter.

Al ingresar al lado izquierdo se encuentra el volumen de Administración y de la Zona de Investigación. La disposición del bloque de la Zona Administrativa, se encuentra próxima a la entrada principal; distribuida en el primer nivel, tiene una relación directa con las zonas de exhibición e investigación.

En el primer nivel de la Zona Administrativa se encuentra una recepción que da la bienvenida a esta zona; posterior a éste se encuentran las oficinas administrativas tales como: Oficina de Dirección, Oficina de Administración, Jefe de Museo gráfico, Oficina de Logística, Oficina de Contabilidad, Secretaría, archivos, Tópico, Sala de reuniones, kitchen, SS. HH para hombres y mujeres. Seguido la Zona de Investigación, Mantenimiento y Conservación de Obras del Museo en el cual se dispone los ambientes como: Biblioteca especializada del Museo, Talleres (Danza, Escultura, Pintura, Música, Fotografía y Confección), con sus respectivos almacenes.

Más adelante se accede a la sala de Exhibiciones Temporales, es aquella que implica un período más breve a comparación de las demás salas, la ventaja de esta forma de exposición, es que permite maximizar la utilización de los recursos y espacios disponibles; además, el efecto de presentar un programa animado, y estimular el interés de diferentes sectores del público visitante, además, permite presentar exposiciones actuales y controvertidas con nuevos enfoques, materiales y técnicas que estimulen la creatividad de

la población. Continuando el recorrido cuenta con 9 salas de exhibición permanente, con diferentes temáticas a exponer sobre el carnaval, las cuales se realizan las circulaciones por medio de rampas y escaleras, pues cada sala ha sido diseñada con desniveles.

La Zona de Servicios Complementarios es distribuida en un nivel; cuenta con un Auditorio, 5 Souvenirs (venta de artesanía, vestimenta y accesorios alegóricos al carnaval), una plazuela del Ren Momo y un Restaurante para el consumo de platos típicos de Cajamarca; que son utilizados por los visitantes. Con un plus adicional al proyecto propone una Plaza de las Aguas para que los visitantes jueguen, se diviertan, participen y sientan el jolgorio que significa el Carnaval en Cajamarca.

La Zona de Servicios Generales está ubicada estratégicamente cerca de las Zonas de Investigación y de Servicios Complementarios con el objetivo de atender de forma coordinada una serie de funciones de carácter no administrativo que permitan que el Museo disfrute de un adecuado funcionamiento de su infraestructura. Sus funciones son:

Servir de apoyo para un buen funcionamiento, esta zona está formada por las secciones de mantenimiento y seguridad. En la sección de mantenimiento se desarrollan trabajos relacionados con el cuidado y protección de la jardinería y las instalaciones físicas del museo. A la sección de seguridad le corresponde velar por la seguridad de los objetos del museo y de todas las personas que lo puedan visitar, desarrollando una vigilancia constante de las piezas por medio de mecanismos electrónicos y con personal especializado. La coordinación de las actividades del Restaurante y otras secciones que desarrollen actividades de apoyo, como los estacionamientos del público visitante, de empleados, carga y descarga, así como también del cuarto de máquina.

Para finalizar, se encuentra un área verde para la recreación activa y pasiva de todos los usuarios que visitarán el Museo. Estos espacios sirven como zonas confortables de encuentro y recreación dentro del mismo establecimiento.

5.6.1.2.2 Segundo Nivel



Figura 58: Zonificación Segundo Nivel

En este nivel se ha emplazado la otra parte de la Zona de Investigación, Mantenimiento y Conservación de Obras del Museo; se dispone los Talleres de Danza con sus vestuarios y el Taller de Confección con su almacén, además de una zona de sala estar y un pequeño quiosco de confitería para los estudiantes de los talleres. La circulación vertical se da mediante escaleras y ascensor.

De igual manera sobre el bloque de Administración se encuentra ubicado la zona de Investigación en el cual se encuentran los ambientes de: Taller de Diseño Museográfico, Oficina del Museógrafo, Oficina del Museólogo, Oficina y Taller del Curador, Registro Museístico, Oficina Diseño Gráfico y Mantenimiento Museográfico; los trabajos que se realizan en estos ambientes son; la elaboración de la documentación científica y técnica para el manejo de las colecciones, el montaje de las exhibiciones o exposiciones así como también el diseño y los trabajos de información de los departamentos de comunicación, éstas actividades son las más importantes de las funciones museológicas que en forma general se enfatizan en las funciones de Coleccionar, Exhibir y Divulgar, que son las funciones por las que el museo se conforma en una institución de rescate cultural de las costumbres y tradiciones en cuanto a Arte se refiere en Cajamarca.

Se encargan de la elaboración de toda la documentación técnica y científica para el manejo de las colecciones.

Desarrollan trabajos de registro, inventario y catalogación de las obras a exponer, desarrollándose un sistema de bodega y talleres de restauración.

5.6.1.3. Acabados Y Materiales

5.6.1.3.1 Arquitectura:

Tabla 31: Cuadro de acabados Baterías Sanitarias

CUADRO DE ACABADOS				
ELEMENTO	MATERIAL	DIMENSIONES	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	ACABADO
RESTAURANTE (SS.HH. hombres, mujeres y discapacitados)				
PISO	CERÁMICO	a= 0.50 m min L= 0.50 m min e= 8 mm min	Biselado y rectificado. Junta entre piezas no mayor a 2 mm, sellada con mortero; colocación a nivel sin resaltes entre piezas.	Tono: Claro Color: Gris Acabado: Mate
PARED	CERÁMICO	a= 0.30 m min L= 0.30 m min e= 8 mm min	Biselado y rectificado. Junta entre piezas no mayor a 2 mm, sellada con mortero; colocación a nivel sin resaltes entre piezas.	Tono: Oscuro Color: Rojo, Azul, Verde y Amarillo Acabado: Mate
CIELO RASO	Baldosa acústica Armstrong modelo georgian.		Superficie continua con junta perdida. Terminado liso, esquinas reforzadas.	Tono: Claro Color: Blanco
PUERTAS	Tablero de MDF (fibra de densidad media) enchapado color granito, tipo RH (resistente a la humedad) termolaminado	Hoja de puerta a = 0.70 m h = 1.80 m e = 18 mm	Una sola pieza con recubrimiento superficial total.	Tono: Oscuro Color: Granito Acabado: Liso sin textura
VENTANAS	Vidrio templado y aluminio (Ventanas altas)	a = variable h = 0.70m	Ventana de vidrio templado con perfiles de aluminio.	Transparente

Tabla 32: Cuadro de acabados de Salas de Exhibición

CUADRO DE ACABADOS				
ELEMENTO	MATERIAL	DIMENSIONES	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	ACABADO

Salas de Exhibición				
PISO	CEMENTO ALISADO		Biselado y rectificado. Junta entre piezas no mayor a 2 mm.	Color: Acero
	MADERA	6" x 2.00 m	Madera de eucalipto machihembrada con acabado en DD.	
PARED	PINTURA	h: Sobre protector de acero inoxidable	Tarrajeado y frotachado con pintura latex lavable sobre estucado liso (2 manos mínimo). Uso de protectores de PVC en aristas esquineras.	Color: Ocre oro.
CIELO RASO	Baldosa acústica Armstrong modelo georgian.		Superficie continua con junta perdida. Terminado liso, esquinas reforzadas.	Tono: Claro Color: Blanco
PUERTAS	Blindadas de acero.	Hoja de puerta a = 1.00 m h = 2.20 m	La puerta está construida con plancha de acero y refuerzos internos de canales plegados. Todas sus uniones son por el proceso de soldadura de arco eléctrico MIG – MAG.	Color: Gris
VENTANAS	Vidrio templado y aluminio.	a = variable h = variable	Ventana de vidrio templado con perfiles de aluminio.	Transparente

Tabla 33: Cuadro de acabados de Restaurante

CUADRO DE ACABADOS				
ELEMENTO	MATERIAL	DIMENSIONES	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	ACABADO
RESTAURANTE (Área de mesas)				
PISO	PORCELANATO	a= 0.59 m min L= 0.59 m min e= 8 mm min	Biselado y rectificado. Junta entre piezas no mayor a 2 mm, sellada	Tono: Claro Color: Marmolanato

			con mortero; colocación a nivel sin resaltes entre piezas.	Afrodita Satin
PARED	PINTURA	h: Sobre protector de acero inoxidable	Esmalte acrílico antibacterial mate lavable sobre estucado liso (2 manos mínimo). Uso de protectores de PVC en aristas esquineras.	Tono: Claro Color: Verde Olivo.
CIELO RASO	Tablero industrial de yeso suspendido con baldosas acústicas de fibra mineral. .		Superficie continua con junta perdida. Terminado liso, esquinas reforzadas.	Tono: Claro Color: Blanco
PUERTAS	Aluminio y Vidrio	a = 2.00 m h = 2.50 m	Perfilería de aluminio con brazo electromagnético de apertura fácil. Vidrio templado e = 8mm.	Tono: Claro Color: Claro / Natural.
VENTANAS	Vidrio templado y aluminio (Ventanas bajas)	a = variable h = variable	Ventana de vidrio templado con perfiles de aluminio. En vanos de la fachada se colocará vidrio Templex de espesor 10mm y los accesorios de aluminio serán de color gris	Transparente

Tabla 34: Cuadro de acabados de Souvenirs

CUADRO DE ACABADOS				
ELEMENTO	MATERIAL	DIMENSIONES	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	ACABADO
Souvenirs				
PISO	LAMINADO	1,292 x 192 mm. e = 7 mm.	Biselado y rectificado. Junta entre piezas no mayor a 2 mm; colocación a nivel sin resaltes entre piezas.	Color: Roble Natural
PARED	PINTURA	h: Sobre protector de acero inoxidable	Esmalte acrílico antibacterial mate lavable sobre estucado liso (2 manos mínimo). Uso	Color: Naranja calabaza.

			de protectores de PVC en aristas esquineras.	
CIELO RASO	Tablero industrial de yeso suspendido con baldosas acústicas de fibra mineral.		Superficie continua con junta perdida. Terminado liso, esquinas reforzadas.	Tono: Claro Color: Blanco
PUERTAS	Madera y Vidrio	a = 1.00 m h = 2.10 m	Perfilería de madera cedro contra placada con brazo electromagnético de apertura fácil. Vidrio templado e = 6mm con película autoadhesiva de protección contra impactos en la cara interna.	Tono: Claro Color: Claro / Natural.
VENTANAS	Vidrio templado y aluminio (Ventanas bajas)	a = variable h = variable	Ventana de vidrio templado con perfiles de aluminio. En vanos de la fachada se colocará vidrio Templex de espesor 10mm y los accesorios de aluminio serán de color gris	Transparente

5.6.1.3.2 Eléctricas:

El sistema eléctrico que abastecerá el proyecto, será el adecuado de acuerdo a las necesidades, características y demandas propias del Museo del Carnaval, se tomará la energía eléctrica de la red existente en el lugar y de ser necesario se proyectará un tendido adicional. En ese sentido se define los siguientes criterios técnicos generales y específicos que determinan la propuesta de las instalaciones eléctricas.

La iluminación en los Museos es un elemento fundamental para la exhibición de las colecciones; por esta razón se consideran tres tipos de luminarias: incandescentes, de mercurio y fluorescentes; de estas luminarias se considerarán lámparas fluorescentes en la zona de investigación (talleres y biblioteca especializada), zona de servicios complementarios (restaurante y souvenirs) y servicios generales ya que emiten de 2 a 3 veces más luz que las incandescentes de la misma potencia.

Con respecto a la iluminación en las salas de exhibición se realizará un análisis de cada una de las obras que se expondrán por seguridad y así evitar posibles daños a éstas, por la intensidad de luz que algunas luminarias emiten.

Luz fluorescente (focos o lámparas)

Luz incandescente (bombillas 120 v.)

Luz halógena Luz de sodio

Cada una de estas tienen un rango de luz y calor diferente, su utilización depende del objeto a exponer, su sensibilidad, distancia entre el objeto y la lámpara.

La adecuada medida de la iluminación sobre los objetos de museos es el Lux (es la iluminación de una superficie que recibe un lumen en cada metro cuadrado, siendo el lumen la unidad de flujo luminoso).

Según sea la naturaleza de las piezas expuestas, la iluminación deberá ajustarse de acuerdo a los rangos que recomienda el siguiente cuadro:

Tabla 35: Rango de iluminación recomendados según materiales de las obras a exponer

	TIPOS DE OBRAS	RANGOS DE LUX
M A T E R I A L E S	Papel	Hasta 50 lux
	Estampas, gráficos, dibujos, collage	
	Textiles	Hasta 50 lux
	Sedas, linos, algodón, yute, lana, etc.	
	Materiales	Hasta 50 lux
	Acuarelas, temperas, tintas, otros.	
	Muebles	Hasta 50 lux
	Oleos, acrílicos, colores naturales, otros.	Hasta 50 lux
	Tridimensionales	No afectados por la luz
	Bronce, aluminio, hierro, otros.	

Red Eléctrica Externa (Plazas y Patios), serán Farolas tipo colonial de 2 candelabros, de estructura metálica de alta resistencia y durabilidad, color negro, marca HOME COLLECTION. Funciona lámparas de mercurio y reflectores especiales en las zonas de jardinería y áreas verdes para mayor visibilidad que proporcionan luz indirecta que no deslumbra. Es de fácil instalación y mantenimiento.

5.6.1.3.3 Sanitarias:

Para los sanitarios serán de modelo Top Piece Flux de la marca TREBOL, para uso de fluxómetro, de tipo económico y ahorrador de agua. En Inodoros y Urinarios su instalación será con fluxómetro de la marca TREBOL, fabricado en cerámica vitrificada, acabado porcelánico con fino brillo, esmalte de resistencia de color cadet blanco, de alta calidad estética para todos los baños en general.

Para los baños de personas con discapacidad, contará con barras de apoyo de acero inoxidable en aparatos sanitarios empotrados a la pared de la marca ORANGE.

Los lavatorios serán de tipo Ovalín Mauí, marca TREBOL, de material hecho 100% de loza color rojo y azul con un acabado vitrificado de una profundidad de 42 cm, su instalación será sobre una mesada o tablero de granito con bordes pulidos en color negro. El tipo de grifería será VAINSA, llave de lavatorio egeo.

Las duchas para baños de los camerinos en el Auditorio, serán de la marca FV California, material de metal con bases ABS en color cromo, el tipo de llaves en su grifería serán cilíndricas con mezclador y su instalación de la ducha será fija a la pared.

I. MAQUETA VIRTUAL (RENDERS)

1. VISTA FRONTAL DEL PROYECTO.



2. VISTA LATERAL DERECHA DEL PROYECTO.



3. VISTA LATERAL IZQUIERDA DEL PROYECTO.



4. VISTA GENERAL DEL PROYECTO



5. VISTA INGRESO PRINCIPAL.



6. VISTA EXTERIOR - ZONA SERVICIOS COMPLEMENTARIOS.



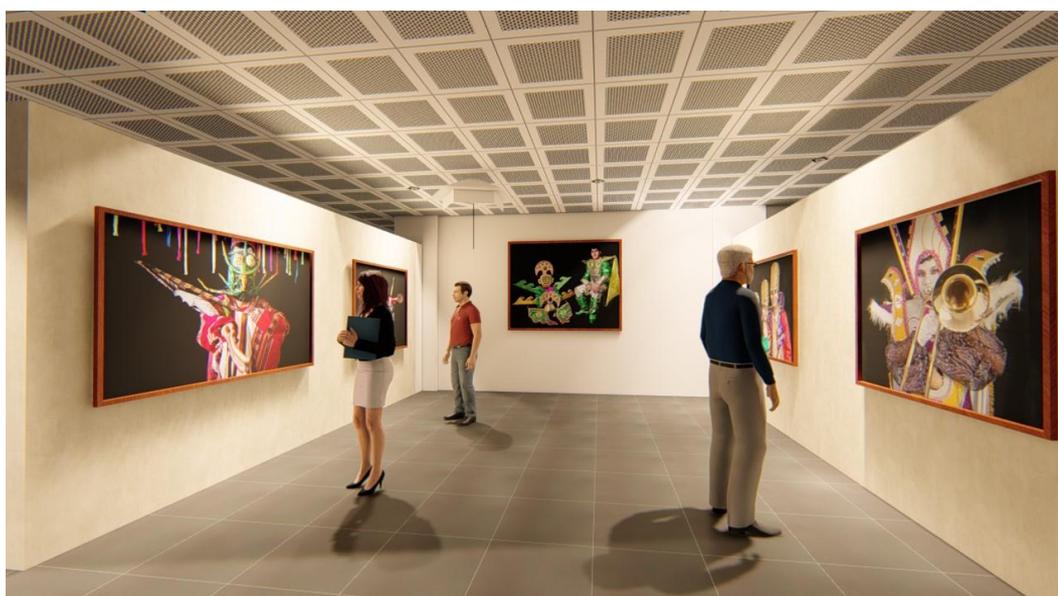
7. VISTA EXTERIOR – PLAZA DEL CARNAVAL.



8. VISTA PLAZA DEL INGRESO PRINCIPAL.



9. VISTA INTERIOR DE LA SALA DE EXPOSICIONES TEMPORALES





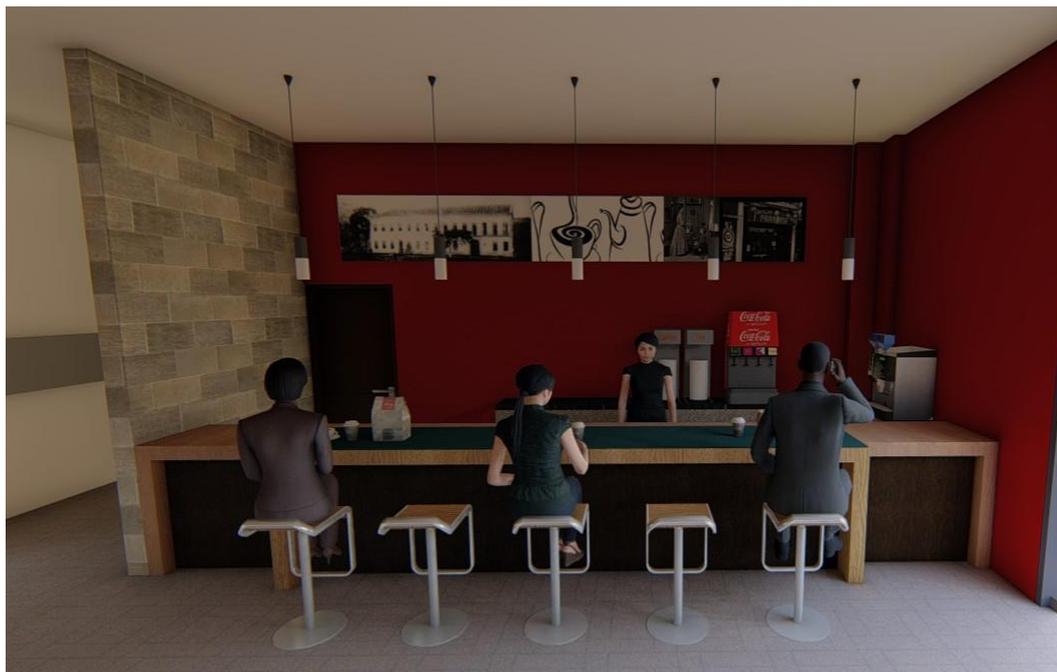
10. VISTA INTERIOR DE LA SALA DE DISFRACES





11. VISTA INTERIOR DEL RESTAURANTE





5.6.2. Memoria Justificatoria

5.6.2.1. Datos Generales:

Proyecto: MUSEO DEL CARNAVAL

Ubicación:

DEPARTAMENTO	:	CAJAMARCA
PROVINCIA	:	CAJAMARCA
DISTRITO	:	CAJAMARCA
SECTOR	:	SAN MARTÍN
AVENIDA	:	-

5.6.2.2. Cumplimiento De Parámetros Urbanísticos:

Zonificación y Usos de Suelo. El terreno se encuentra ubicado en el sector 13 – San Martín de Cajamarca, se encuentra en una zona de expansión urbana, lo que lo hace compatible con el tipo de proyecto a realizar.

5.6.2.2.1 Altura de edificación

Por otro lado, es pertinente mencionar que los ambientes y servicios para Museos tienen una altura máxima equivalente a cuatro pisos, se encuentra ubicada en una zona de densidad media (RDM - 4).

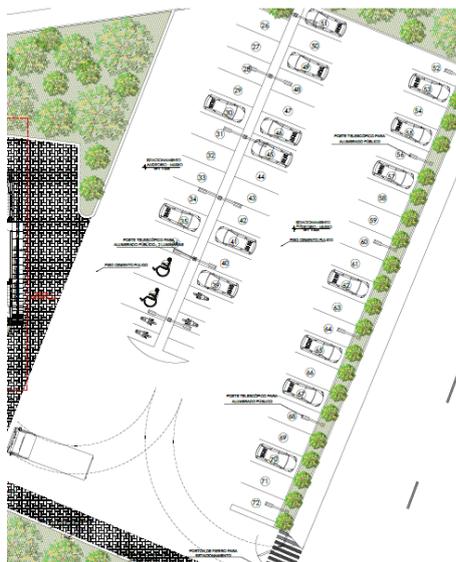


5.6.2.2.2 Retiros

La edificación tiene un retiro mínimo de 3 ml. Exigido por el PDU Cajamarca, con el fin de crear un espacio de reducción entre el Museo y la vía pública, formando un lugar de intercambio y espera para los visitantes.

5.6.2.2.3 Estacionamientos

Para el cálculo necesario de estacionamientos se revisó el Plan de desarrollo urbano de la provincial de Cajamarca y el Reglamento Nacional de Edificaciones considerando los requerimientos necesarios para los talleres, área de exposición, biblioteca, auditorio, oficinas y patio de maniobras, dando como resultado **72 estacionamientos**.



5.6.2.3. Cumplimiento De Normatividad RNE A010, A040, A120:

5.6.2.3.1 Dotación De Servicios Higiénicos

5.6.2.3.1.1 Zona de los Talleres - Biblioteca

La zona de los Talleres está distribuida en 02 niveles, se tomó en cuenta el nivel con mayor cantidad de alumnos para calcular la dotación máxima de las baterías, teniendo en el primer nivel un aforo de 110 estudiantes y el segundo nivel con un aforo de 50 personas, siendo 160, el total de estudiante.

Donde, el Reglamento nacional exige que, de 141 alumnos a 200 alumnos, exista una dotación mínima de aparatos de 3 lavatorios, 3 urinarios y 3 inodoros para hombres y mujeres.

La Biblioteca comprende un aforo total de 50 personas generando un lavatorio, un urinario y un inodoro, según el reglamento nacional de edificaciones.

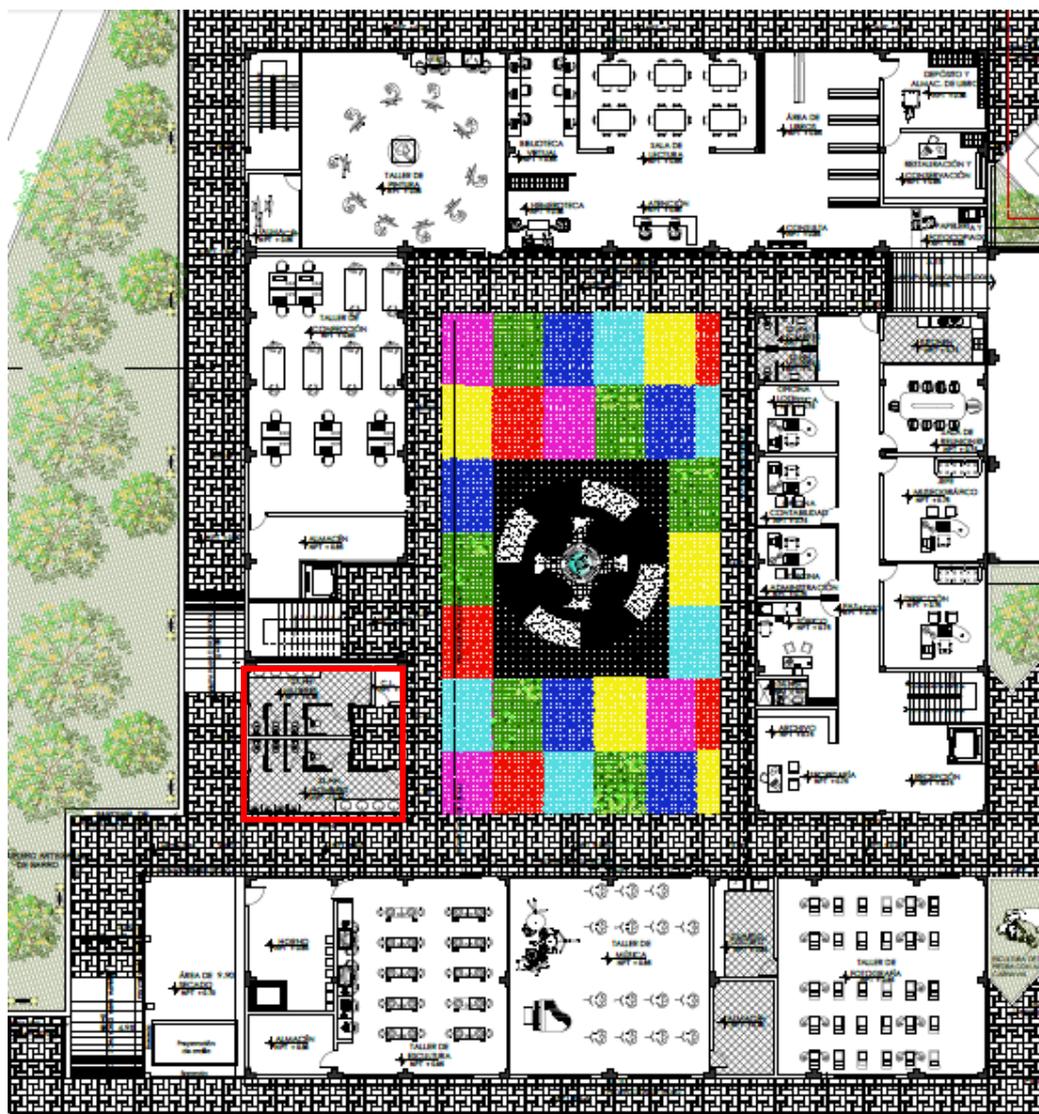


Figura 59: Talleres y Biblioteca – Ubicación de la batería de baños

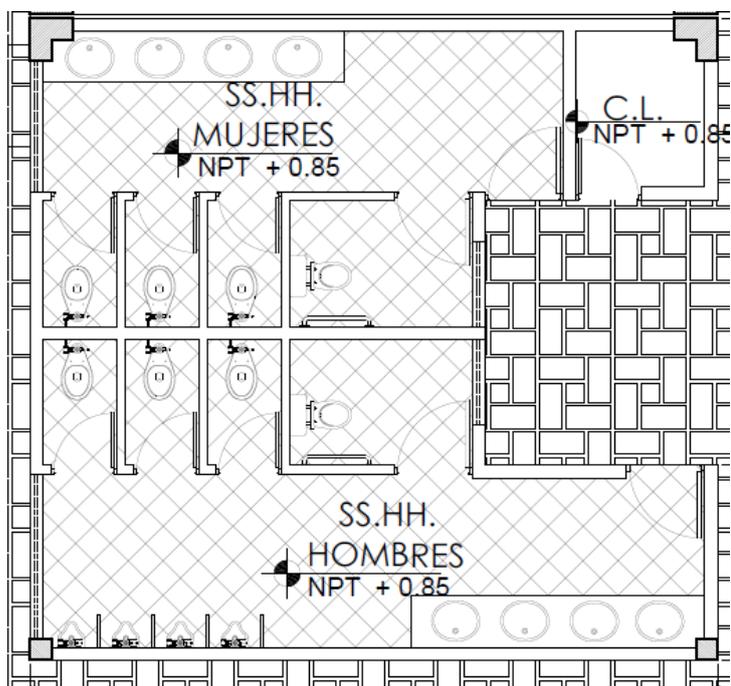
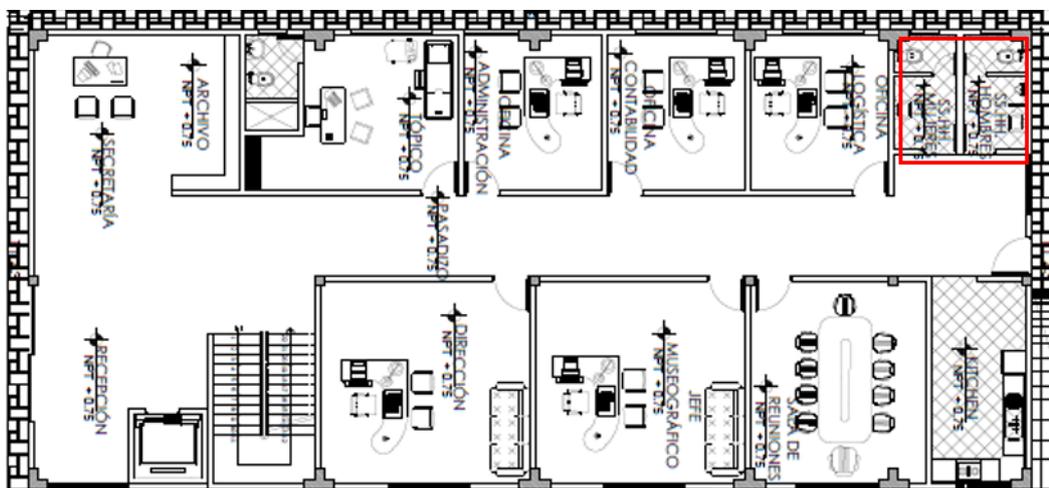


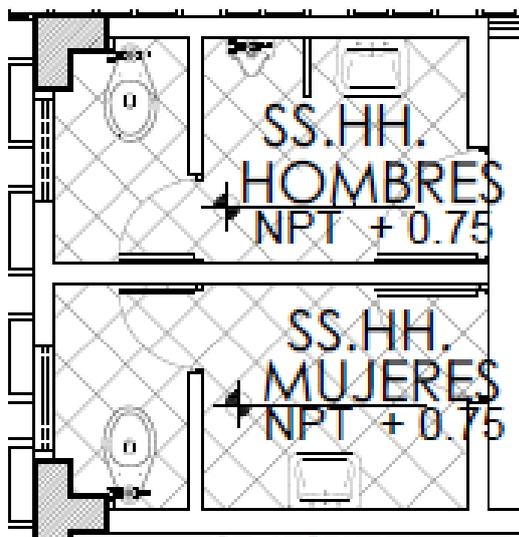
Figura 60: Batería de Baños

Se consideró en la batería de baños para hombres y mujeres 4 lavatorios, 4 urinarios y 4 inodoros para la zona de Investigación, el cual está conformado por los talleres y la biblioteca.

5.6.2.3.1.2 Zona administrativa

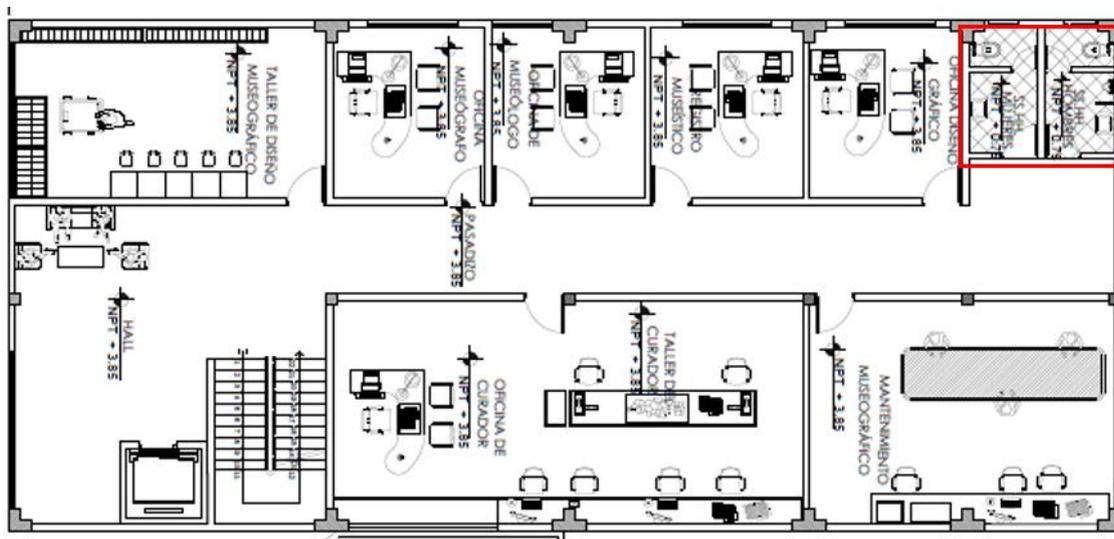
La zona administrativa se encuentra comprendida en un solo nivel. Para el cálculo de la dotación de servicios, se tomó como referencia el aforo de los trabajadores de esta área, siendo un total de 12 personas. De acuerdo al reglamento nacional de edificaciones indica que de 7 a 20 empleados se considera una batería para cada género.

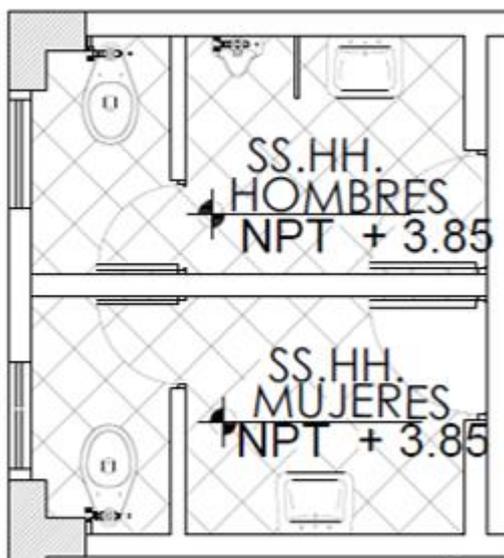




5.6.2.3.1.3 Zona de Investigación – Documentación, Museografía, Conservación y Restauración

La zona de Investigación está comprendida en un solo nivel, se encuentra ubicada arriba de la administración y para realizar el cálculo de la dotación de servicios, se tomó como referencia el aforo de los trabajadores de esta área, siendo un total de 15 personas. De acuerdo al reglamento nacional de edificaciones indica que de 7 a 20 empleados se considera una batería para cada género.

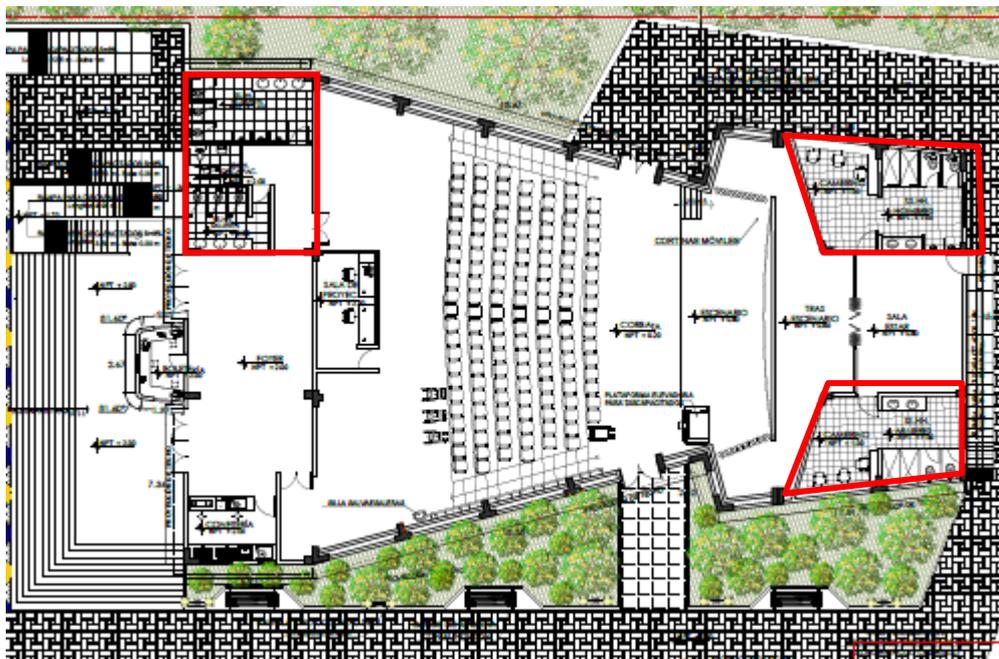




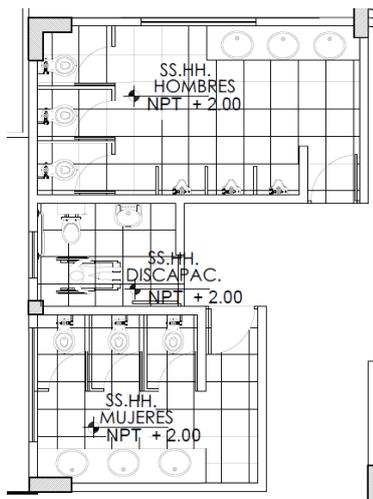
5.6.2.3.1.4 Auditorio

Teniendo en cuenta que el auditorio comprende un aforo de 175, corresponde 1 baño con 03 baterías para cada género y un baño para discapacitados mixto.

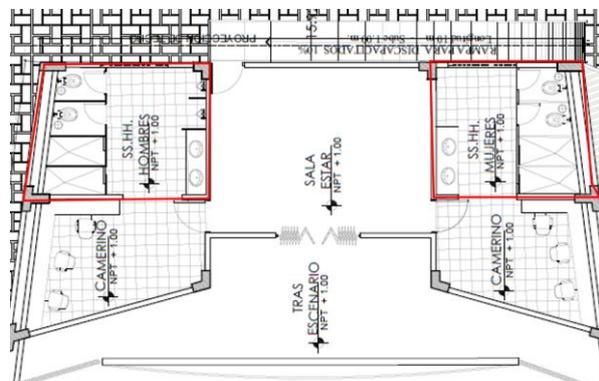
Además, se consideró un baño con 2 baterías para cada género asignados para el personal en cada camerino.



Baño auditorio

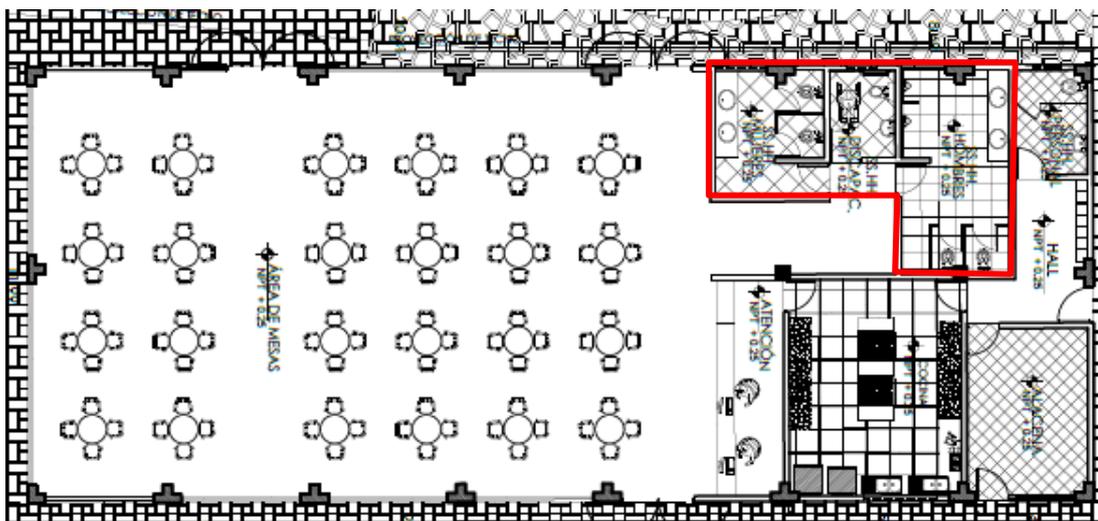


Baño Camerinos



5.6.2.3.1.5 Restaurante

El restaurante cuenta con un aforo de 133 personas, considerando 1 baño con 02 baterías para cada género y un baño para discapacitados mixto.



5.6.2.4. Cumplimiento De Normatividad RNE A120, A130:

5.6.2.4.1 Rampas

De acuerdo a la norma A.120 ,toda edificación destinada a equipamiento social y cultural, deberá estar dotada de una rampa que comunique las áreas de mayor afluencia de usuarios entre dos niveles, las rampas deberán ser antideslizantes, con una pendiente no mayor del diez por ciento (10%) y un ancho no menor de un metro con veinte centímetros (1.20m), su máxima proyección horizontal es de diez metros (10.00m), si esta fuera mayor, deberá disponerse de un descanso intermedio de un metro veinte centímetros (1.20) como mínimo.

Se propone rampas para discapacitados en las diferencias de nivel y en espacios abiertos y semi abiertos, además se propone una rampa que conecta el vestíbulo principal del Museo con la plaza del Carnaval, esta rampa tiene una pendiente no mayor al 10% exigido por la norma.

En cuanto a las rampas que se encuentran en las zonas de exhibición, se consideró una pendiente no mayor al 10%, pues cada una de sus salas presentan desniveles.

También se toma importancia de contar con pasadizos mayores al metro y medio de anchura.

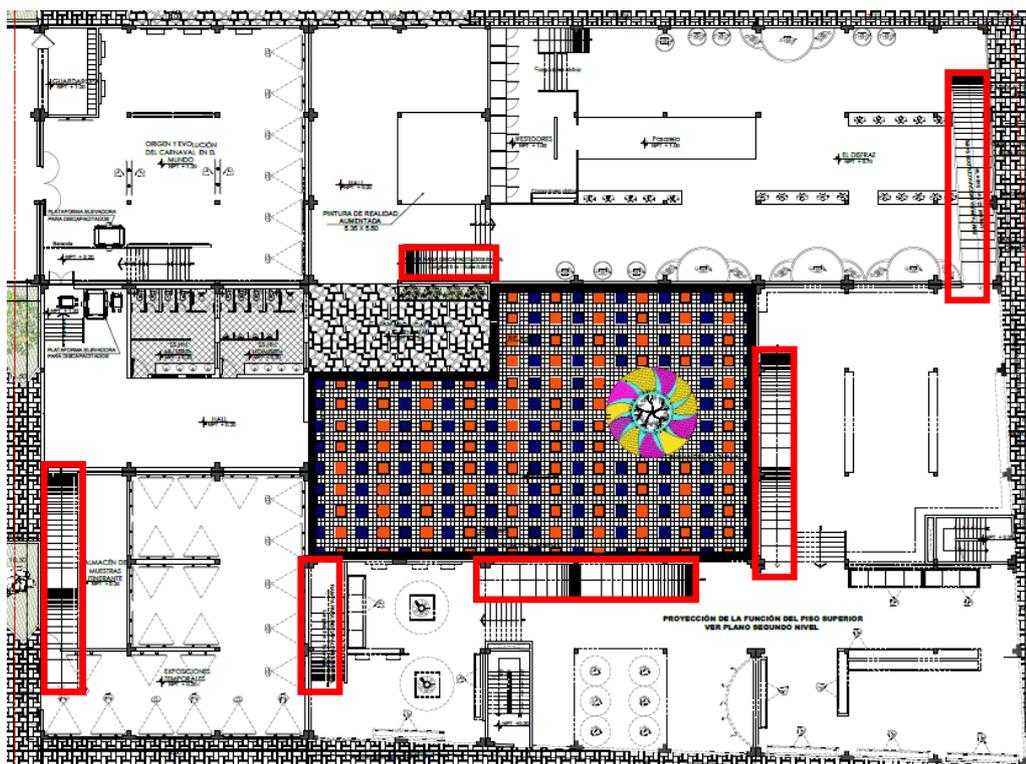


Figura 61: Zona de Exhibición – Ubicación de las rampas

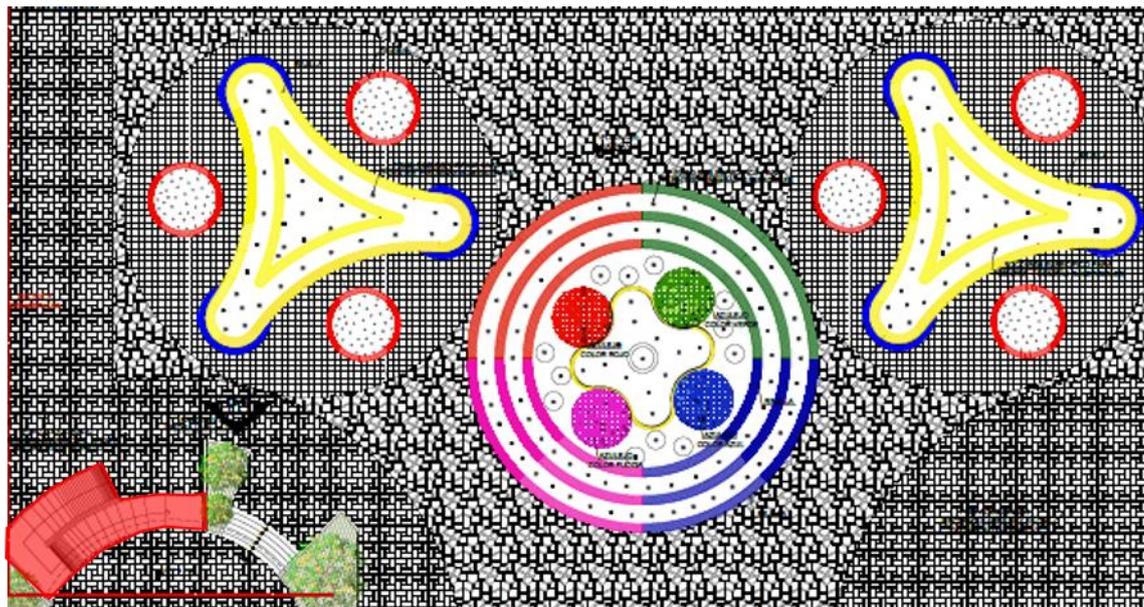


Figura 62: Plaza del Carnaval – Ubicación de la rampa

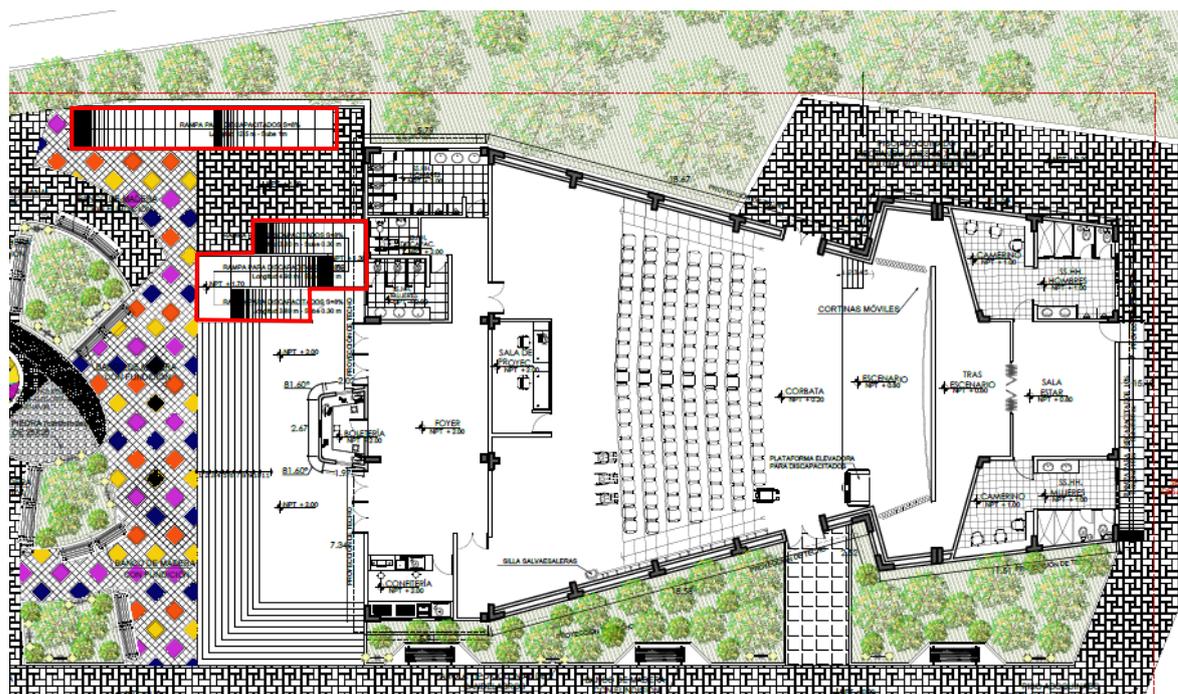
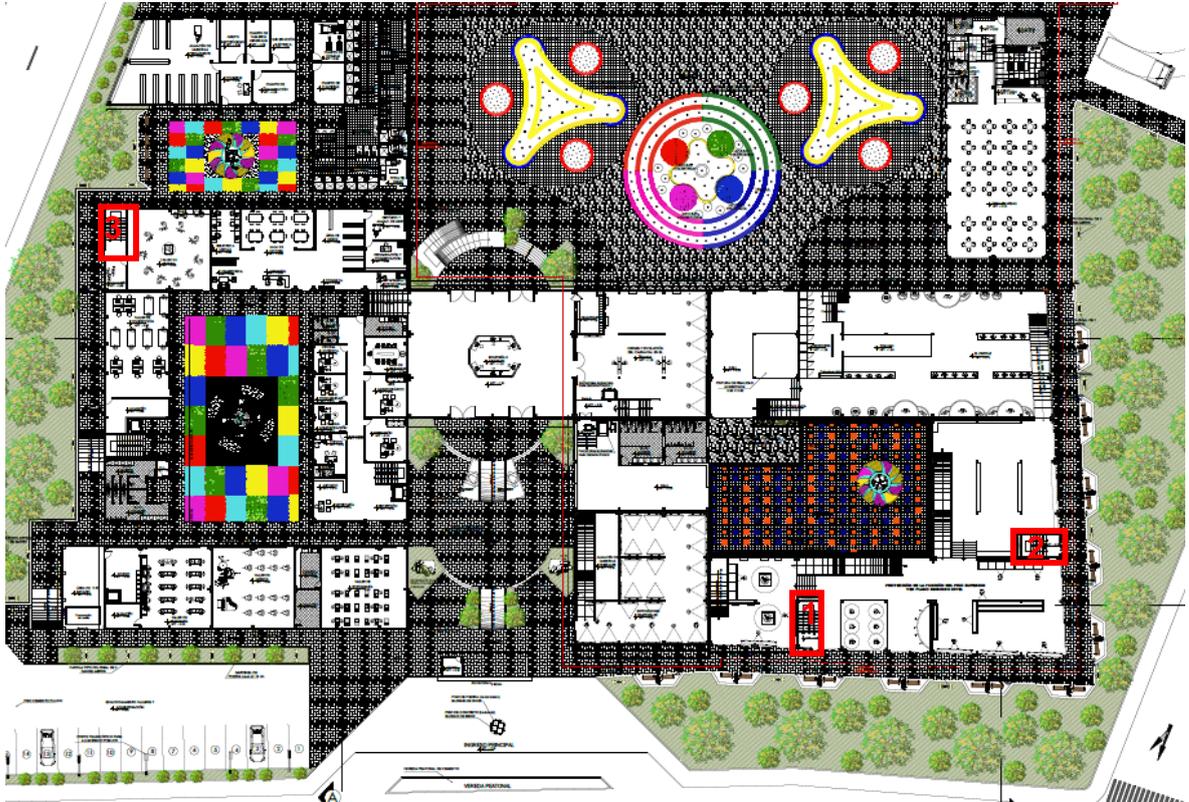


Figura 63: Auditorio – Ubicación de la rampa

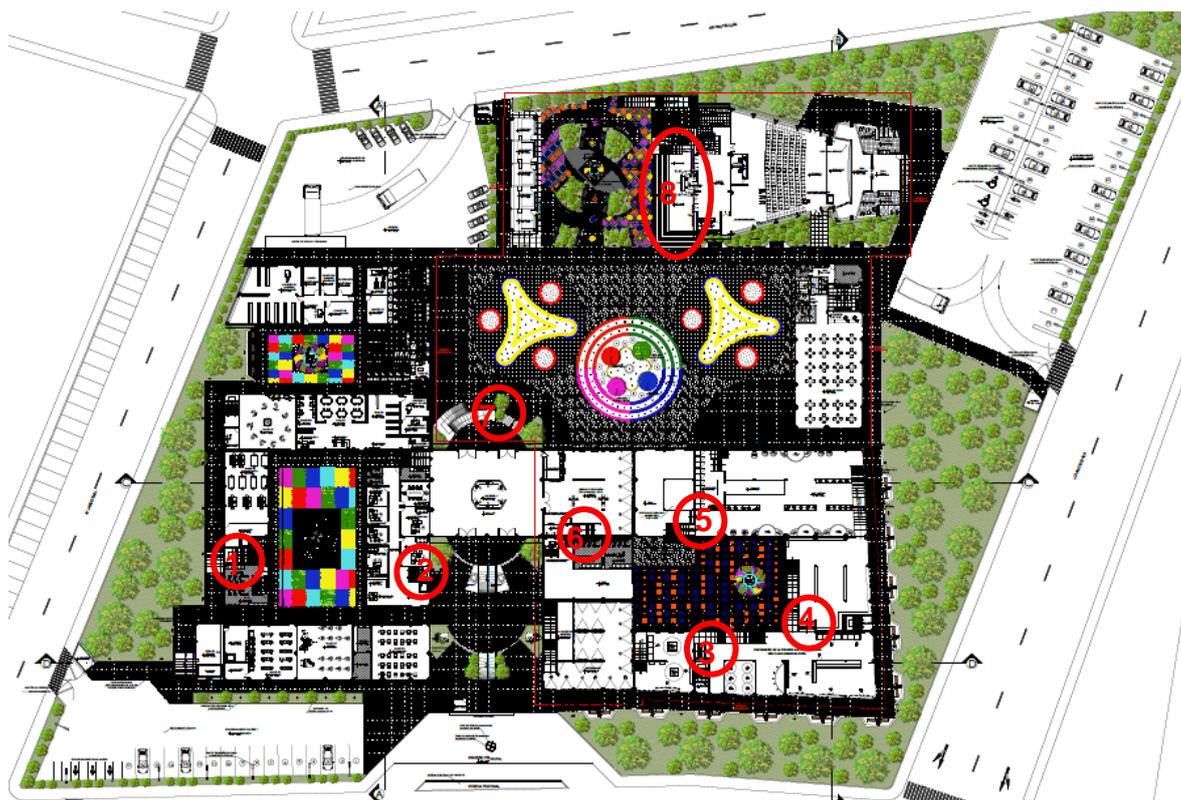
5.6.2.4.2 Escaleras integradas y de evacuación

La norma A.130 del Reglamento Nacional de Edificaciones indica que los vanos para ruta de escape necesitan una medida mínima de un metro de ancho. Sin embargo, al ser un proyecto de gran envergadura, se distribuyeron 03 “escaleras de evacuación” en todo el proyecto para cubrir las distancias de 25 metros necesarias para evacuar; éstas escaleras

se encuentran ubicadas en: 02 escaleras para el sector exhibición y 01 escalera en la zona de investigación (talleres).



Para las escaleras integradas, se distribuyeron 8 en todo el proyecto para cubrir las distancias de 25 metros necesarias para evacuar; 01 escalera para los talleres, 01 para los administrativos, 04 para las salas de exhibición, 01 para el auditorio y una que conecta el vestíbulo principal con la plaza del carnaval.



5.6.2.4.3 Puertas

Para las puertas, en los talleres se consideró un ancho de 1.00 metro siendo lo mínimo exigido por la A.040 además de tener una abertura de 180 grados hacía el flujo en el cual se evacúa. Para los demás ambientes se aplicaron las puertas de 0.90 metros y mayores de 1.50 metros con aberturas de dos hojas para la zona de administración, zona de investigación, servicios generales, restaurante, biblioteca, etc.

5.6.2.5. Cumplimiento De Normatividad Específica

5.6.2.5.1 Radio de influencia

Al momento de elegir el terreno, se tomó en cuenta el proyecto que se iba a plantear, pues ninguna población en el sector sur es abastecida por esta clase de establecimientos, el radio de 3km debe asegurar que no haya otro equipamiento de cultural dentro del radio que el equipamiento sirva correctamente al servir a una población no atendida.

5.6.2.5.2 Accesibilidad

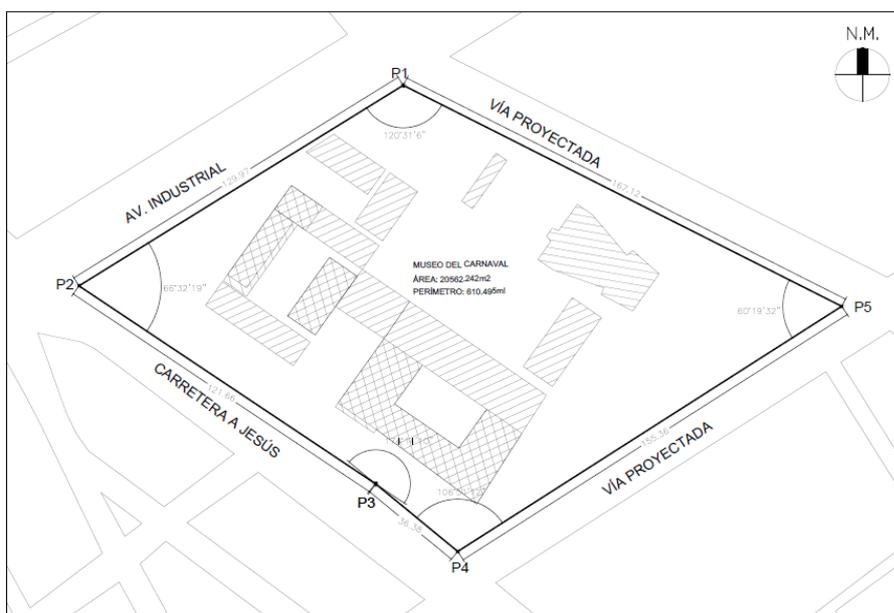
Con respecto a la accesibilidad, en base al sistema nacional de estándares de urbanismo, Cultural; el terreno ideal está insertado dentro del sistema de expansión urbana, asegurando así la fácil llegada y retorno de los usuarios sin generar problemas que afectan al sistema de la ciudad. Ubicados cerca de una vía principal y (avenidas como es la industrial.

5.6.2.5.3 Topografía del terreno

El terreno presenta una topografía con una pendiente que varía entre 2 a 3 metros de profundidad.

5.6.2.5.4 Morfología del terreno

El terreno tiene una forma regular, sin entrantes ni salientes. Los perímetros presentan una relación entre sus lados de 1 a 5, cuyos vértices en lo posibles sean hitos de fácil ubicación. El ángulo mínimo interior no será menor a 60°.



5.6.2.5.5 Criterios de localización dentro de la edificación

El MINEDU (2015) resalta que la biblioteca debe estar situada en un lugar fácilmente accesible desde el máximo número de puntos del edificio, en la planta baja de preferencia (para asegurar la accesibilidad), tan central como sea posible y cerca del lugar de mayor circulación.

Ubicación de la biblioteca



Talleres

La norma A.040, dice que la altura de un Taller debe ser al menos de 2.50 metros, la ventilación de estos debe ser permanente, alta y cruzada. El volumen de aire requerido dentro del taller será de 4.5 mt³ de aire por alumno, se aumentó a 3.00 metros de alto; además, por condiciones ideales de confort lumínico y de una buena ventilación, la longitud entre el vano y la pared opuesta será como máximo dos veces y medio la altura del recinto, teniendo una altura de 3.00 m, proponiéndose una distancia de 7.50 metros, cumpliendo así con las dimensiones establecidas del reglamento.

Auditorio

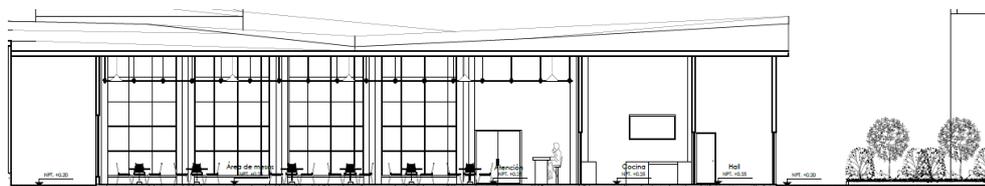
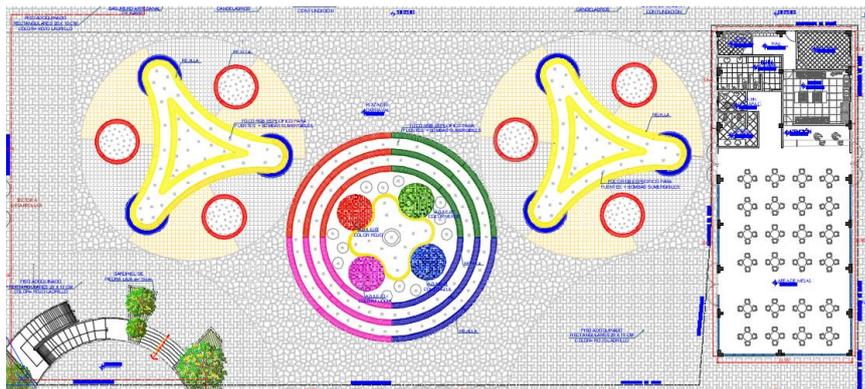
Para esta zona se propuso dos puertas de evacuación por el aforo superior a 100 personas. Para el tema de butacas, la distancia de los respaldos es de 1.05 m. se colocó en base a un estudio de isóptica y panóptica.

Restaurante y Souvenirs

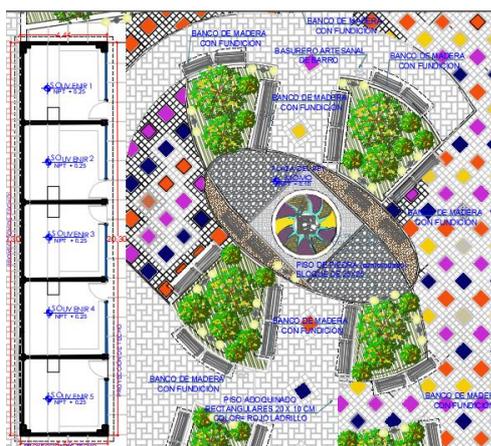
La norma A.070, dice que las edificaciones comerciales deberán contar con iluminación natural o artificial, que garantice la clara visibilidad de los productos que se expenden, sin alterar sus condiciones naturales.

Además, deberán contar con ventilación natural o artificial. La ventilación natural podrá ser cenital o mediante vanos a patios o zonas abierta. Tal es el caso del Restaurante que se encuentra ubicado al lado de la plaza central del Carnaval, y en el caso de los souvenirs se ubica en la plaza del Rey Momo.

Restaurante: Cuenta con un área de mesas de 200 m², contando con un aforo para 133 personas.



Souvenir: Cuenta con un área de 16.00 m², teniendo un aforo para 3 personas.



El área de los vanos supera el 10% del área del ambiente que ventilan.

5.6.3. Memoria de Estructuras

5.6.3.1. Generalidades

El proyecto se desarrolla por el requerimiento para que esta clase de edificación cuente con una infraestructura adecuada que permita un normal funcionamiento arquitectónico y tenga todas las garantías de seguridad estructural ante cualquier emergencia natural o creada por el hombre.

Para ello, el proyecto plantea una estructura conformada por pórticos estructurales que permite cubrir grandes luces ayudando así al aspecto funcional y arquitectónico de manera general.

5.6.3.2. Descripción Del Sistema Estructural Empleado

El proyecto consiste en el diseño estructural de la edificación “ **MUSEO DEL CARNAVAL**”, los módulos están conformados por pórticos estructurales, con entepiso de losa aligerada de 20 cm y el techo de los módulos serán losas macizas inclinadas y el módulo del restaurante con losa colaborante. Los módulos están separados de cada uno con juntas sísmicas de 5 cm. Debido a su disposición en planta. La cimentación será en base de zapatas y vigas de cimentación, las columnas y vigas serán de concreto.

El requerimiento por pre dimensionamiento suponía dimensiones estructurales de vigas y columnas insuficientes debido a la elevada rigidez de unos elementos frente a los otros (vigas vs columnas), lo cual preveía formación de rotulas plásticas en las columnas, por ello intencionalmente se elevaron las dimensiones de los elementos estructurales para el adecuado desarrollo de resistencia y ductilidad global.

5.6.3.3. Aspectos técnicos del diseño

Para la propuesta del proyecto estructural y arquitectónica, se ha tenido en cuenta las normas de la Ingeniería Sísmica (Norma Técnica de Edificación E.030 – Diseño Sismo resistente).

Aspectos sísmicos: Zona 3 Mapa de Zonificación Sísmica

Factor U: 1.5

Factor de Zona: 0.4

Categoría de Edificación: A, Edificaciones Esenciales

Forma en Planta y Elevación: Regular

Sistema Estructural: Acero, Muros de Concreto Armado, Sistema Dual, Albañilería armada o confinada y aporticado.

5.6.3.4. Normas técnicas empleadas

Se sigue las disposiciones del Reglamento Nacional de Edificaciones:

- ✓ Norma Técnica de Edificación de Cargas E.020

- ✓ Norma Técnica de Diseño Sismorresistente E.030
- ✓ Norma Técnica de Edificación de Concreto Armado E.060
- ✓ Especificaciones del ACI 318-99

5.6.3.5. Planos

Todos los que se adjuntan en el expediente y/o informe.

5.6.4. Memoria de Instalaciones Sanitarias

5.6.4.1. Generalidades

Desarrollar Proyectos Sanitarios de Agua Potable y Desagües Domésticos de dicha infraestructura, con la finalidad de dotar de agua potable en cantidad, calidad y presión necesaria de acuerdo al Reglamento Nacional de Edificaciones. Además, también que la evacuación de desagües domésticos descargue eficientemente a los colectores públicos de la ciudad. Cabe agregar que el abastecimiento de agua por todo el proyecto se llevará a través de bombas hidroneumáticas, exonerando el uso de tanques elevados, teniendo en cuenta que el volumen de las cisternas serán los resultantes del cálculo total, por lo que no se efectuará una operación matemática para el cálculo de la cisterna luego de los metros cúbicos totales exigidos.

5.6.4.2. Dotación Máxima

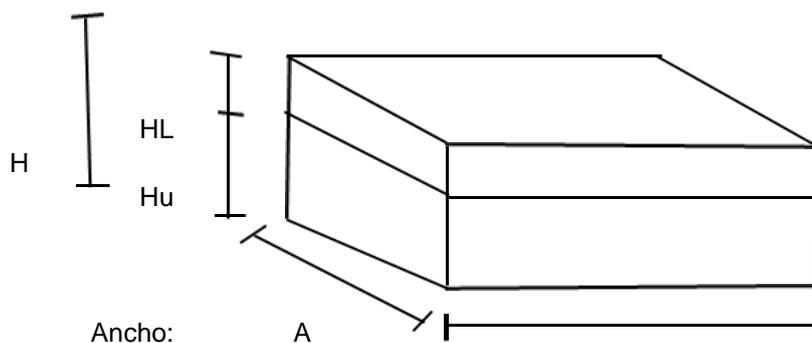
Tabla 36 : Sector 1 – Dotación Máxima

AGUA FRÍA				
Zona	Dotación Diaria	Norma (IS. 010)	Unidad / m2	Parcial
Restaurante	40L/D x m2	40	349.00	13 960
Auditorio	3L/D x Persona	3	135	405.00
Souvenirs	6L/D x m2	6	80.00	480.00
Estacionamiento	2L/D x m2	2	2 155.00	4310.00
Plaza del Carnaval	1L/D x Persona	1	1 800.00	1 800.00
Área Verde	2L/D x m2	2	3 100.00	6 200.00
TOTAL LITROS				27 155.00
VOLUMEN CISTERNA				27.155 m3
VOLUMEN CISTERNA RIEGO				1.5 m3
VOLUMEN CISTERNA AGUA CONTRA INCENDIOS= (TOTAL VOLUMEN CISTERNA + 25)				52.16 m3

Diseño de las dimensiones de la cisterna.

Como datos reglamentados tenemos:

- . Altura libre: HL = 0.6 m
- . Relación: L = 2A



Según el plano se tiene:

ancho disponible:	A = 4 m
ancho tomado:	A = 3.7 m

L = 2 (3,18)
L = 7.4 m

Área
= A X L = 27.38 m²

Hu = Vc / A = 0.99 m
H = Hu + HL = 1.59 m

H < Alt. Succión = 2 m
1.59 < 2 m

5.6.5. Memoria de Instalaciones Eléctricas

5.6.5.1. Generalidades

El Proyecto del que forma parte esta Memoria Descriptiva corresponde a las Instalaciones Eléctricas del MUSEO DEL CARNAVAL.

Este Proyecto comprende la Memoria Descriptiva, las Especificaciones Técnicas y los planos necesarios para la ejecución de las Instalaciones eléctricas de alumbrado, fuerza y de servicios auxiliares.

5.6.5.2. Descripción del Proyecto

El proyecto de Instalaciones Eléctricas de interiores y exteriores, se ha hecho en referencia a los Planos Arquitectónicos y Estructurales.

- **Sistema de comunicaciones**

- Red de Cableado Estructurado

El proyecto tiene previsto las instalaciones necesarias (entubado y cajas), para el enlace y tendido de los cables del sistema de cableado estructurado para datos, desde el Rack de Comunicaciones.

5.6.5.3. Demanda máxima

Tabla 37: Demanda Máxima Eléctricas

DESCRIPCIÓN	ÁREA (m ²)	C.U. (w/m ² .)	P.I. (w/m ²)	F.D. (%)	D.M. (w)
A.- CARGAS FIJAS					
1. <u>Salas de exhibición</u>	2 510.00	25	62 750	100%	62 750
2. <u>Restaurante</u>	349.00	18	6 282	100%	6 282
3. <u>Auditorio</u>	653.00	10	6 530	100%	6 530
4. <u>Souvenirs:</u> (Compatible con tiendas).	80.00	25	2 000	100%	2 000
5. <u>Áreas Libres:</u> (5% del promedio de C.U.).	14 266.52	25	356 663.00	5%	17 833.15
6. <u>Estacionamientos:</u> (Compatible con garajes comerciales).	4 310.00	5	21 550.00	100%	21 550
B.- CARGAS MÓVILES					
02 bombas agua potable (1HP c/u).			1491.40	100%	1491.40
01 bomba agua riego (1HP c/u).			745.70	100%	745.70
30 computadoras (1200 w C/U).			36 000.00	100%	36 000.00
10 proyectores (1200w C/U).			12 000.00	100%	12 000.00
TOTAL					167 182.25

DEMANDA MÁXIMA TOTAL= 167.18 Kw

Según C.N.E. La carga supera los 150 Kw. entonces le corresponde un transformador (sub estación) en piso y en caseta.

CONCLUSIONES

- La expresión cultural del carnaval condiciona de manera innegable el diseño de espacios museográficos, puesto que, tanto los elementos que conforman la historia viva del carnaval, así como las actividades de costumbrismo que se recrean durante la celebración de esta festividad, exige la adición o creación de nuevos espacios que satisfagan las necesidades latentes que tiene la ciudad de Cajamarca de mostrar a los turistas nacionales y extranjeros las bondades y maravillas de la celebración de esta colorida y mundialmente conocida festividad: El Carnaval.
- La expresión cultural del carnaval se ha logrado reflejar en el diseño arquitectónico de un Museo, considerando diferentes lineamientos como el uso adecuado de los colores vivos y texturas en los elementos arquitectónicos, que se han planteado en la fachada del Museo y en los diferentes espacios museográficos de acuerdo a la temática de cada sala.
- El diseño de espacios museográficos condiciona la propuesta arquitectónica de un Museo del Carnaval en la provincia de Cajamarca, ya que, de acuerdo al tipo de actividad o costumbre a representar en las salas de exhibición y al área requerida para construir estos espacios, se planteó salas interactivas, en la cual los visitantes pueden participar de las actividades propias del carnaval, salas con iluminación natural e iluminación artificial y el uso de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles para realizar adecuadamente las actividades tradicionales.
- En base a la expresión cultural del carnaval y los espacios museográficos se ha logrado establecer los siguientes lineamientos de diseño arquitectónico:
 - Aplicación de espacios abiertos, semi abiertos, definidos solo por desniveles.
 - Uso óptimo de la escala y la forma geométrica del espacio.
 - Utilizar muros móviles multidireccionales.
 - Aplicar una volumetría envolvente.
 - Uso de circuitos de plazas, patios hundidos y abiertos para la correcta integración social del carnaval.
 - Uso de circulaciones flexibles orientadas a generar un vínculo entre el edificio y su entorno.
 - Aplicación de giros y quiebres en los espacios para generar efectos de luz y sombra.
 - Uso de elementos vestibulares volumétricamente jerarquizados que faciliten la distribución a las diferentes zonas del museo.
 - Aplicación de rampas e ingresos que permitan el acceso al Museo para personas con discapacidad y adulto mayor.

Aplicación de estrategias antropométricas para el adecuado montaje de cada obra a exponer.

Aplicar bases bajas, medianas y altas para exponer objetos tridimensionales tales como esculturas autóctonas, considerando las estrategias antropométricas de persona – objeto a exhibir.

Uso de vitrinas verticales y ortogonales de 360 grados, para la adecuada exhibición de objetos típicos.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las personas que consultan esta investigación, que los espacios propuestos en este Museo son espacios interactivos que sirven para realizar las actividades propias de la expresión cultural del Carnaval.
- Se recomienda que se entienda que el museo que se propone como proyecto arquitectónico, es un museo distinto a los demás en el cual se está reflejando la expresión cultural del carnaval.
- Se recomienda implementar más espacios museográficos que ayuden al usuario a comprender el valor histórico cultural del carnaval e identificarse con cada actividad que se realice.
- Se recomienda que en futuras investigaciones acerca del tema se considere nuevos lineamientos que ayuden a promover la realización de las actividades costumbristas, con el fin de que no se vayan perdiendo con el paso del tiempo.

REFERENCIAS

Andrés, B. (2004). Premio Somos Patrimonio 4. Bogotá: Panamericana Formas e Impresos.

Recuperado de:

[https://books.google.com.pe/books?id=UNqMTmyP-5EC&printsec=frontcover&dq=Bello+\(2004\),+4+PREMIO+SOMOS+PATRIMONIO&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiz3JOR-PPaAhUqhOAKHVu0AmsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Bello%20\(2004\)%2C%204%20PREMI O%20SOMOS%20PATRIMONIO&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=UNqMTmyP-5EC&printsec=frontcover&dq=Bello+(2004),+4+PREMIO+SOMOS+PATRIMONIO&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiz3JOR-PPaAhUqhOAKHVu0AmsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Bello%20(2004)%2C%204%20PREMI O%20SOMOS%20PATRIMONIO&f=false)

Balcázar Rojas A. (2012). Uso de la fiesta popular como medio de comunicación comercial: el caso del carnaval de Cajamarca. (Tesis de Titulación). Facultad de ciencias y artes de la comunicación. Pontificia Universidad Católica, Lima, Perú.

Belda, C. & Marín, T. (2006). La Museología y la historia de arte. Murcia: Servicio de publicaciones.

Recuperado de:

[https://books.google.com.pe/books?id=7wMpolTVUrkC&pg=PA2&lpg=PA2&dq=Belda+y+Mar%C3%ADn+\(2001\)+HISTORIA+DE+ARTE,+QUINCE+MIRADAS+SOBRE+LOS+MUSEOS&source=bl&ots=hwjn7cvgZN&sig=yPav1NyZPsz_Rol7pP9eAc18YC8&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiH8oe55N3aAhUymeAKHVpwAxIQ6AEIKjAB#v=onepage&q=Belda%20y%20Mar%C3%ADn%20\(2001\)%20HISTORIA%20DE%20ARTE%2C%20QUINCE%20MIRADAS%20SOBRE%20LOS%20MUSEOS&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=7wMpolTVUrkC&pg=PA2&lpg=PA2&dq=Belda+y+Mar%C3%ADn+(2001)+HISTORIA+DE+ARTE,+QUINCE+MIRADAS+SOBRE+LOS+MUSEOS&source=bl&ots=hwjn7cvgZN&sig=yPav1NyZPsz_Rol7pP9eAc18YC8&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiH8oe55N3aAhUymeAKHVpwAxIQ6AEIKjAB#v=onepage&q=Belda%20y%20Mar%C3%ADn%20(2001)%20HISTORIA%20DE%20ARTE%2C%20QUINCE%20MIRADAS%20SOBRE%20LOS%20MUSEOS&f=false)

Desvallées A. & Mairesse F. (2009). Conceptos claves de museología de la ICOM. Francia: Armand Colin. Recuperado de:

http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Espagnol_BD.pdf

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura y el Consejo Internacional de Museos (2006). Cómo administrar un museo: Manual práctico.

Patrick J. Boylan. Recuperado de:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001478/147854s.pdf>

Muñoz, A. (2007). Los Espacios de la mirada: historia de la arquitectura de museos, Habana: Universidad Nacional de Salamanca.

Museo Nacional de Colombia (1993). Manual básico de montaje Museográfico. Paula Dever Restrepo & Ampara Carrizosa.: Recuperado de:

http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_museografia.pdf

Museo Nacional de Colombia Sub Dirección Nacional de Museos (1993). Manual de montaje de exposiciones. Fernando López Barbosa.: Recuperado de:

http://www.academia.edu/578804/Manual_de_Montaje_de_Exposiciones

Quiroz Castañeda E. (1997). La Copla cajamarquina: las voces del carnaval. (Tesis de Titulación). Facultad de letras y ciencias humanas E.A.P. de literatura. Universidad Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

Rico Nieto, J. (2006). Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas. Madrid: Silex.

Sarmiento Gutiérrez, J. & Ravines Sánchez, T. (1993). Cajamarca Historia y Cultura. Cajamarca: Instituto Andino de Artes Populares.

Serafín, C. & Linda, G. (2005). Lenguas e identidades en los andes: Perspectivas ideológicas y culturales. Quito, Ecuador: Abya-Yala. Recuperado de:

http://digitalrepository.unm.edu/abya_yala/374

Siebel, R. & Asensio, M. (2012). La arquitectura como clave entre el museo, los artistas y el público: estudio de caso en el museo de arte contemporáneo de castilla y león, musac. Madrid: Series Iberoamericanas de Museología (Octava Edición). Recuperado de:

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11599/57543_12.pdf?sequence=1

Zubiaur, F. (2004). Curso de museología, Habana: Universidad Nacional de Salamanca.