



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

MAESTRÍA EN ARQUITECTURA

Mención: Teorías de la arquitectura contemporánea



PARQUES Y ESPACIOS TEMÁTICOS **en la Argentina 1990 - 2010**



arq. PABLO IGNACIO COCUZZA

Dirección: Dra. Arq. Bibiana Cicutti

Codirección: Arq. Julio Arroyo

Santa Fe 2014





INDICE

DE CONTENIDOS



	Agradecimientos	2
	Declaración de autoría	3
	Resumen	4
	Introducción	8
Capítulo 1	1.1 Noción de parque temático	16
Parques temáticos	1.1.a Tipos de parques según el tema argumental	
	1.2 Dimensiones involucradas en los procesos de tematización	
	1.2.a Emplazamiento e implantación	
	1.2.b Organización programática y configuración espacial	
	1.2.c Materialidad de la forma	
	1.2.d Parámetros de representación	
Capítulo 2	2.1 Aproximaciones conceptuales	22
Espacios urbanos	2.2 Agenda temática de estrategias proyectuales	
tematizados	2.3 Paisajes homogéneos	
	2.4 Ambientación de centros comerciales	
	2.5 Simulación y aprendizaje creativo	
Capítulo 3	3.1 Mapeo de casos: distribución territorial	29
Análisis	3.2 Variables de análisis	
	3.3 Parque Temático Tierra Santa (2000). CABA	
	3.4 Parque Temático histórico Famailla (2010). Tucumán	
	3.5 Museo Pachamama (1998). Amaicha del Valle. Tucumán	
	3.6 Distrito Ciudad Puerto. (2002). Santa Fe	
Capítulo 4	4.1 Ejes temáticos involucrados en los procesos de tematización	57
Interpretaciones	4.1.a Envoltentes	
	4.1.b Intermediaciones	
	4.1.c Escala	
Capítulo 5	5.1 Valoración crítica de los procesos de tematización	69
Conclusiones	5.2 Consideraciones finales	
Anexo	Fichas Técnicas	74
Mapeo Descriptivo	Descripción	
de casos	Singularidades de la obra en relación al tema/problema	
Bibliografía		88

Agradecimientos Este trabajo ha sido posible a partir de la convergencia de ideas producidas en distintos ámbitos en los que desarrollo mi formación académica: la Maestría en Arquitectura (FADU-UNL), el Programa CAI+D (UNL) y el Taller de Proyecto Arquitectónico I (FADU-UNL).

Por este motivo, se reconoce en primer lugar a la Secretaría de Posgrado de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y, en particular, a la dirección y coordinación académica de la Carrera de Maestría.

A la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional del Litoral, por el Programa Cursos de Acción para la Integración y Desarrollo (CAI+D) que posibilita el despliegue de investigaciones grupales.

Especialmente, agradezco a la directora de la tesis, Dra. Arq. Bibiana Cicutti y al codirector Arq. Julio Arroyo, quienes me condujeron en el proceso y cuyos aportes enriquecieron este trabajo.

A Lucía, Magdalena y Victoria, que me acompañan.

Autoría Yo, Pablo Ignacio Cocuzza, declaro que soy autor del presente trabajo, que lo he realizado en su integridad y no lo he publicado para obtener otros grados o títulos.

Resumen Este trabajo aborda la problemática de la tematización en la arquitectura y se centra en el período 1990-2010 en Argentina. Se indagan los modos en que el fenómeno se vincula con ciudades, equipamientos culturales y espacios públicos, atendiendo a su dimensión formal, simbólica y material en el contexto de la cultura arquitectónica contemporánea.

El enfoque metodológico se centra en un análisis de casos que, teniendo como objeto de estudio los procesos de tematización arquitectónica, desarrolla una valoración crítica a partir de la contrastación de cuatro ejemplos emblemáticos: *Parque Temático Tierra Santa* (CABA); *Parque Temático Histórico Famaillá* (Famaillá) y *Museo Pachamama* (Amaicha del Valle) en Tucumán y *Distrito Ciudad Puerto* (Santa Fe).

La hipótesis que orienta la problemática considera que el *simulacro* representa uno de los problemas centrales de la tematización, es decir que, la idea de simulación resulta inherente a los diversos tipos de lugares tematizados. Entonces, se reflexiona en torno a los (potenciales) vínculos entre los atributos de diseño implicados en la tematización en sus diversas escalas y el simulacro, como fenómeno cultural de la sociedad contemporánea. Las reflexiones involucran tanto el nivel del objeto, como los proyectos que alcanzan la escala urbana y territorial. En esta misma dirección, se deriva una hipótesis referida al paralelismo entre el diseño de parques temáticos y proyectos urbanos en ciudades con vínculos en la tematización.

Abstract This paper addresses the problematic of thematic architecture and focuses on Argentina in the period 1990-2010. The research is about the different ways through which this phenomenon is linked to cities, cultural centers and public spaces considering its formal, symbolic and material dimensions in the context of contemporary architectural culture.

The methodological approach is based on the case analysis, aiming to study architectural *thematization* processes. A critic revision is made contrasting four emblematic examples: Theme park Tierra Santa (CABA); Historical Theme park Famaillá (Famaillá), Museum Pachamama (Amaicha del Valle) en Tucumán y Harbor District Santa Fe City (Santa Fe).

The hypothesis that guides this problematic considers that a simulacrum is at the centre of the thematic question, which means that the idea of simulation is inherent to any kind of thematic places. The reflection is about the (potential) links between design attributes implied in the *thematization* at diverse scales and simulacrums as a cultural phenomenon of current society. The reflections address either to the object level so as to any kind of projects, even those of urban and regional scale. A derived hypothesis is about the parallelism between the design of thematic parks and urban projects in cities involved in this topic.



00

INTRODUCCIÓN



Tema Este trabajo aborda la problemática de la tematización en el campo de la arquitectura, centrando la exploración en la experiencia argentina en el período 1990-2010. La tematización desde este enfoque disciplinar refiere a la caracterización de un espacio o la ambientación de un establecimiento o lugar urbano siguiendo un tema o una serie de temáticas concretas.

El objetivo general es indagar los modos en que el fenómeno de la tematización se vincula con las ciudades, los equipamientos culturales y los espacios públicos, atendiendo a su dimensión formal, simbólica y material, en el contexto de la cultura arquitectónica contemporánea.

La hipótesis que orienta este trabajo considera que el *simulacro* representa uno de los problemas centrales de la tematización, es decir que la idea de simulación, resulta inherente a los diversos tipos de lugares tematizados. En este sentido, el interés se centra en reflexionar en torno a los (potenciales) vínculos entre los atributos de diseño implicados en la tematización en sus diversas escalas y el simulacro, como fenómeno cultural de la sociedad contemporánea.

El objeto de estudio son los procesos de tematización arquitectónica, entendidos como el conjunto de parámetros de representación y atributos de diseño que configuran los aspectos formales, materiales y simbólicos de las arquitecturas y los espacios urbanos asociados a la tematización. Se destaca que en los mecanismos de representación temática los instrumentos de actuación no solo remiten a la arquitectura, sino que también se reconocen fuertes vínculos con aquellas disciplinas que asumen al diseño como preocupación central, por ejemplo el urbanismo, paisaismo, diseño industrial, comunicación visual entre otras.

En el período de estudio, los intereses de la arquitectura en torno a la tematización, se asocian al consumo cultural e histórico, al turismo global, al ocio, a la revalorización patrimonial y al entretenimiento en sentido genérico. Esto se manifiesta en procesos que involucran tanto el nivel del objeto arquitectónico, como proyectos más amplios que alcanzan la escala urbana y territorial. Desde esta perspectiva se deriva una hipótesis referida al paralelismo entre el diseño de los parques temáticos y las intervenciones urbanas de las ciudades con vínculos en la tematización.

Metodología La metodología adoptada instrumentaliza una indagación descriptiva e interpretativa de múltiples niveles, mediante la cual se reflexiona en torno al fenómeno de la tematización y sus implicancias en la dimensión urbano arquitectónica. El enfoque metodológico se centra en el estudio de casos, desarrollando una valoración crítica y la contrastación mediante una serie de variables de análisis, derivadas del marco teórico, las hipótesis y objetivos planteados.

En primer lugar se realiza un mapeo de veintidós casos de carácter representativo, que da cuenta de los diversos tipos de espacios registrados en Argentina en el período. Este relevamiento inicial tiene como objetivos concretos: reconocer los procesos de tematización e identificar las singularidades de los diferentes tipos de espacios. Luego se seleccionan cuatro unidades de análisis teniendo como criterios para esta elección: la relación con el tema/problema de investigación; incidencia de los componentes arquitectónicos en las condiciones de tematización; simultaneidad en cuanto al periodo de producción de los casos; distribución territorial, y acceso fluido a la información sobre proyectos, programas y obras.

Estado de la cuestión El primer reconocimiento al indagar el estado de la cuestión es que el tema despierta el interés de diversas disciplinas que lo asumen como nuevo campo de investigación. Cada uno de estos enfoques delimitan diferentes problemáticas vinculadas al tema y generan diversos interrogantes tanto en relación a las tensiones de producción de las nuevas formas urbanas, como a las características de los usos socio culturales con que estos ámbitos son practicados. Resultan centrales para este trabajo, una serie de antecedentes académicos en torno a la tematización provenientes del campo de la arquitectura.

Frances Muñoz¹, por ejemplo, aborda la cuestión del paralelismo entre el diseño de los parques temáticos y las intervenciones urbanas de las ciudades con vínculos en la tematización. Este arquitecto español define como *urbanalización* a la cuestión de la tematización del paisaje de la ciudad, destacando que, a la manera de los parques temáticos, fragmentos de ciudades son actualmente reproducidos, replicados, clonados en otras. Desde esta perspectiva presenta un concepto interesante que define como el fenómeno de los paisajes

¹ Muñoz, Francesc. (2008) *Urbanalización. Paisajes comunes, lugares globales*. Ed. G. Gili SL

homogeneizados derivados de la exportación al territorio urbano de especialidades y temporalidades características de los contenedores de ocio y consumo especializado que durante muchas décadas se concentraron en parques temáticos y centros comerciales. Su estudio se enfoca en esta nueva categoría urbana que define un tipo de paisaje estandarizado y común, que alcanza una escala global, pero que conlleva una manipulación y puesta en valor de algunos elementos de la esfera local en sus múltiples dimensiones: social, cultural, o en lo que se refiere al entorno construido. La contribución de Muñoz al debate consiste en identificar una dinámica compleja que parte de la gestión de las diferencias de los territorios para obtener como resultado un paisaje común. Esta idea aporta a una explicación que puede ser mediadora entre las especificidades del lugar y el orden visual homogeneizado en la producción del espacio urbano.

Por su parte, Michael Sorkin² considera el parque temático como paradigma a partir del cual examina una transformación profunda y homogénea en la ciudad norteamericana basada en un nuevo tipo de urbanismo que promueve una ciudad sin un lugar asociado a ella. Esta ciudad manifiesta una pérdida de todas las relaciones estables con la geografía local, física y cultural, es decir, se reduce todo vínculo con el espacio específico. Otra de las características, que puntualiza Sorkin, es la obsesión por la seguridad, con un creciente grado de manipulación y vigilancia sobre sus ciudadanos y la proliferación de nuevas formas de segregación, tanto por métodos tecnológicos como físicos. Finalmente, este arquitecto norteamericano argumenta en favor de una ciudad conformada por un conjunto de espacios de simulación, lo que en definitiva lo lleva a considerar "la ciudad como parque temático". Plantea que este nuevo urbanismo sustituye las anomalías y los encantos de los lugares tradicionales de la ciudad por una especificidad universal, un urbanismo genérico, que se modula tan solo por medio de la superposición ornamental. Sorkin destaca que donde mejor se puede verificar este aspecto es en su arquitectura, en edificios que basan su autoridad en unas imágenes sacadas de la historia de un pasado falsamente recuperado que sustituye a un presente más exigente y vigilado. En la actualidad, completa, el diseño urbano consiste casi exclusivamente en la reproducción, con la

² Sorkin, Michael. (2004). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Editorial GG Mixta.

consiguiente creación de “disfraces urbanos”, que dan forma a una cartografía de objetos, lugares y momentos caracterizados por la “multiplicidad y flexibilidad”.

En la experiencia local, un antecedente significativo es Zaida Muxí³. Sus análisis procuran explicar la cuestión fundamental de cómo el turismo, el entretenimiento, y las estrategias de las grandes corporaciones de la industria del ocio, están influenciando en las pautas de conducta y en la configuración del espacio en la ciudad global. Su trabajo examina los enclaves especializados sobre los que actúa el urbanismo de mercado, para reconvertir áreas vacantes en nuevas centralidades urbanas.

La geografía es otra de las áreas de conocimiento en la que se reconocen importantes aportaciones académicas en relación al tema. En particular diversas investigaciones que examinan las nuevas dinámicas urbanas experimentadas en los territorios y las ciudades en las últimas décadas. Se destaca en este sentido Edward Soja⁴, geógrafo y urbanista estadounidense que reflexiona en relación a la apropiación capitalista del espacio, una problemática que resulta decisiva para entender el fenómeno de la ciudad contemporánea, y las sucesivas redefiniciones de los entornos urbanos en espacios de consumo. Otra de las referencias significativas desde esta disciplina es el escocés Neil Smith⁵ (1954-2012) uno de los geógrafos más influyentes en la teoría social, en particular sus estudios que versan sobre los procesos de gentrificación en áreas de centralidad urbana. Una tendencia estructural en la historia reciente de las ciudades que en forma progresiva produce la conversión de los centros urbanos, frentes portuarios o áreas industriales, en lugares especializados y orientados a la economía de servicios o al consumo. Finalmente se conocen los desarrollos de David Harvey⁶ en torno a las tensiones que se registran entre las dinámicas socioeconómicas y culturales y la transformación espacial centrando la mirada en la forma urbana en la ciudad global derivadas de estos procesos.

3 Muxí, Zaida. (2009). *La arquitectura de la ciudad global*. Editorial Nobuko.

4 Soja, Edward W. (2004). “Seis discursos sobre la posmetropolis”, en *Lo urbano en veinte autores contemporáneos*, A. Martín Ramos Ed., pp 91-98

5 Smith, Neil (2013). *La nueva frontera urbana, Ciudad revanchista y gentrificación*. Ed Traficantes de Sueños.

6 Harvey, David. (2001). *Espacios del capital. Hacia una geografía crítica*. Ed. Akal S.A. Madrid, España.

Las disciplinas sociológicas también abordan diversas problemáticas vinculadas al tema. Se conocen desarrollos que reflexionan, por ejemplo en torno al papel de la tematización en la transformación de las pautas socio culturales contemporáneas; los modos diversos de apropiación de los espacios derivados de la tematización o nuevos mecanismos de relación entre información y conocimiento que establecen las sociedades urbanas a partir de la irrupción de los enclaves especializados, consolidados en el mundo desde mediados del siglo XX.

Este reconocimiento del estado de la cuestión y de las diversas problemáticas involucradas en el tema, posibilita una interpretación transversal e interdisciplinaria de las tensiones de producción de las nuevas formas urbanas con vínculos en la tematización.

Marco teórico Para desplegar la problemática teórica se considera como una referencia principal el concepto de simulacro pergeñado por Jean Baudrillard (1978).⁷ El propósito de recurrir a este marco conceptual es explorar los diferentes parámetros involucrados en los procesos de simulación e intentar reconocer los posibles vínculos con los atributos de diseño asociados a la tematización.

Este filósofo y sociólogo francés desarrolla la idea del simulacro como fenómeno que atraviesa a las sociedades contemporáneas y que se caracteriza por el surgimiento de la hiperrealidad, la simulación, la confusión entre signo y sentido. Su hipótesis es la suplantación de lo real por los signos de lo real. En la *Precesión de los simulacros*, Baudrillard define a la simulación como la "generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal". El aspecto imaginario de la representación de un mapa en relación a un territorio real, es barrido por la simulación cuya operación es nuclear y genética. La verdadera dimensión de la simulación es la miniaturización genética. Lo real es producido a partir de células miniaturizadas de matrices y de memorias, de modelos de encargo y a partir de ahí reproducido un número indefinido de veces. La era de la simulación, amplía, se abre con la liquidación de todos los referentes, y se amplía mediante mecanismo de resurrección artificial a través de los sistemas de signos. No se trata de imitación ni de reiteración, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión

⁷ Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y Simulacro*. Editorial Cairos, S.A.

de todo proceso real por su doble operativo, "maquina de índole reproductiva". "Disimular es fingir no tener lo que se tiene, simular es fingir tener lo que no se tiene". Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. Simular no es fingir. Fingir o disimular, dejan intacto el principio de realidad. La simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo verdadero y de lo falso, de lo real y de lo imaginario. La simulación, completa, parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia (p. 17).

En su desarrollo en torno a este fenómeno, Baudrillard examina diferentes modelos de simulación que resultan de interés para el presente trabajo, a saber: musealización, reproducción, restauración del orden visual y procesos de desmuseificación. La musealización se configura a través de diversos procedimientos que incluyen dentro de sus estrategias: técnicas de restauración del patrimonio como la restitución o reconstrucción; acciones de rehabilitación integral de inmuebles o de objetos; procesos de musealización in situ o promoción de la instalación de colecciones en edificios históricos despojados (privados) de su antigua función. En los procesos de museificación, describe Baudrillard, el museo, "en vez de quedar circunscrito a un reducto geométrico, aparece por todas partes", como una dimensión más de la vida. Desde su perspectiva, la musealización en sus muchas formas es el intento patológico de la cultura actual de preservar, controlar, dominar lo real a fin de ocultar que lo real está agonizando debido a la propagación de la simulación.

La musealización simula lo real y, al hacerlo, contribuye a la agonía de lo real. "Musealizar" es precisamente lo contrario de preservar, para Baudrillard significa congelar, esterilizar, deshistorizar y descontextualizar. Para testimoniar esta idea Baudrillard recurre al ejemplo de Creusot en donde se museifica sobre el terreno, como testimonio "histórico" de su época, barrios obreros enteros, zonas metalúrgicas vivas, una cultura completa, hombres mujeres y niños, con su lenguaje y sus costumbres, fosilizados en vida en una prisión a la vista de todos.

Otro modelo es la reproducción basada en especial en la producción de réplicas de edificios u objetos (elementos) que en términos generales tienen como propósito construir un relato histórico. Se genera la producción de replicas para ser observadas por todos, bajo la premisa

o pretexto de preservar el original. Baudrillard lo ejemplifica a través de la experiencia de construcción de una réplica de las grutas de Lascaux a 500 m del original. Las grutas verdaderas solo pueden verse brevemente desde una mirilla, en tanto que su réplica es objeto turístico susceptible de ser visitada, fotografiada, etc. configurando un claro ejemplo que testimonian este concepto. (p.23). La restauración en términos generales equivale a mecanismos de protección del valor del patrimonio cultural tangible a través de trabajos que procuran revertir el deterioro o las modificaciones que experimentan los edificios en relación a su condición original correspondiente al momento histórico de su ejecución. Estas medidas parten de la premisa de respetar el significado y las propiedades físicas del bien cultural, considerando en sus acciones aspectos: geográficos, históricos, estéticos, constructivos, y arquitectónicos.

Baudrillard introduce un nuevo criterio que es el de la restauración del orden visual. Argumenta en este sentido que, toda nuestra cultura lineal y acumulativa se derrumbaría si no fuéramos capaces de preservar la "mercancía" del pasado al sacarla a la luz. Describe el caso del proceso de traslado de Ramses II, para explicar que la ciencia se pone al servicio de la restauración de la momia, es decir, sólo se focaliza la acción en restaurar un orden visible, mientras que el embalsamamiento suponía un trabajo mítico orientado a inmortalizar una dimensión oculta. (p.25).

La desmuseificación es una vuelta más en la espiral de la artificialidad, describe Baudrillard. Los procesos de desmuseificación implican, entre otros procedimientos, el repatriado de objetos, la restitución y el diseño del entorno de exposición del objeto recuperado. Baudrillard considera que la reimportación a los lugares de origen es aún más artificial, constituye el simulacro total que recupera la "realidad" mediante una circunvolución completa.

En los parámetros del simulacro Baudrillard pone de manifiesto una obsesión por el signo. La más relevante función del signo es hacer desaparecer la realidad y enmascarar al mismo tiempo esa desaparición. Baudrillard intuye la evolución de fin de milenio como una anticipación desesperada y nostálgica de los efectos de desrealización producidos por las tecnologías de comunicación. Anticipa el despliegue progresivo de un mundo en el que toda posibilidad de imaginar ha sido abolida. En la cultura del simulacro el "ser" ya no

cuenta, el valor deviene en "parecer". Para Baudrillard Disneylandia (1955), EE.UU. representa los diversos órdenes del simulacro. Disneylandia es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación. No se trata de una interpretación falsa de la realidad, sino de ocultar que la realidad ya no es la realidad y, por tanto, de salvar el principio de realidad.



01

PARQUES TEMÁTICOS



La tematización, desde el campo de la arquitectura, refiere a la caracterización de un espacio o la ambientación de un establecimiento o lugar urbano siguiendo un tema o una serie de temáticas concretas. En este sentido el tema es el argumento que da contenido, estructura y significado a todos los elementos que configuran ese espacio. Los procesos de tematización arquitectónica, son entendidos como el conjunto de parámetros de representación y atributos de diseño que configuran los aspectos formales, materiales y simbólicos de los objetos y los espacios urbanos asociados a la tematización. Pensada la tematización desde esta dimensión proyectual, es decir, como fenómeno que afecta a las condiciones de los espacios, se reconocen fuertes vínculos no solo con la arquitectura, sino también con aquellas disciplinas que asumen al diseño como cuestión central, por ejemplo comunicación visual, diseño industrial, paisajismo, urbanismo. Esto es así dado que la posibilidad de configurar una cierta identidad a un lugar determinado, requiere de una coherencia temática que debe encontrarse presente en todas las instalaciones y elementos que lo conforman. Una de las condiciones de tematización más destacadas en relación a los intereses de este trabajo, son los parques temáticos, que presentan en el ámbito local, atributos y parámetros característicos de los modelos de espacios destinados al ocio y comunicación consolidados en el mundo desde mediados del siglo XX. Los parques temáticos se basan en una organización programática que procura establecer el control unitario y simultáneo de las diversas dimensiones involucradas, y una configuración espacial que atiende los aspectos arquitectónicos, urbanísticos y comunicativos, teniendo como premisa la articulación de todos los componentes que conforman el proyecto.

Las arquitecturas de los parques temáticos manifiestan significados deslocalizados, que se definen mediante formas sintéticas y artificiales que incorporan en su configuración, los rasgos más característicos y asimilables de los objetos originales. Su diseño apela, en general, a imágenes o situaciones espaciales conocidas, de modo que su representación pueda ser reconocida por un público amplio.

Los parques temáticos están conformados por espacios ageográficos, que promueven aprendizajes creativos, entretenimiento o aventura, pero bajo condiciones claramente pautadas a partir de una programación controlada de las prácticas de uso y una equilibrada planificación de las actividades.

Muñoz¹ destaca que en los parques temáticos se mezclan los atributos del parque de atracciones (diversión, lo insólitos, emociones fuertes), con algunos contenidos propios del turismo y de la experiencia cultural de las vacaciones. Señala en este sentido el hecho de desplazarse a otro lugar, la apropiación de lo local específico de otros sitios que incluso pueden ser lugares del pasado.

Tipos de parques Los parques temáticos adquieren diversas categorías de acuerdo al segmento temático que los orientan, por ejemplo: parques acuáticos, históricos, científicos, aventura o animación. En el ámbito local, la producción de parques temáticos está influenciada por los parámetros y fenómenos culturales experimentados en el mundo. Dentro de los antecedentes generales externos se destacan: los parques temáticos en EE.UU. con sus vínculos con la industria cinematográfica, la extensa experiencia europea, y un importante número de parques en Latinoamérica derivados de la exportación de este modelo de espacios de ocio, a través de la acción de diversas corporaciones del entretenimiento, basadas en la repetición y la serialidad como criterios de producción. Toda esta trama de experiencias en torno a los parques temáticos pone de manifiesto una diversidad de premisas o propósitos que orientan su producción. Se destacan por ejemplo:

Especialización de narrativas: esta premisa se vincula a la ambientación de espacios, a través de procesos de representación temática con el interés central de construir relatos orientados por un tema o una serie de temáticas, mediante un guión narrativo y una organización programada marcada por un carácter comunicativo (didáctico) o de divulgación.

Sensibilización en cuestiones medioambientales: refiere a espacios en los que se procura recrear hábitats naturales e instrumentar recursos expositivos diversos con el objetivo de promover un aprendizaje creativo en torno a la temática del medioambiente, o a generar conciencia en relación a su cuidado y preservación.

¹ Muñoz, Francesc. *Urbanización*. OB.CIT.

Producción lúdico culturales: relacionada a ámbitos que procuran constituirse como herramienta de comunicación y que están vinculados a mecanismos de educación no formal. Se interesan en temas asociados a la vida de los animales, ciencias, geografía; impacto cultural de la tecnología o procesos culturales.

Dimensiones involucradas en los procesos de tematización Como ya se ha señalado los procesos de tematización involucran un conjunto de acciones tendientes a materializar la forma y el espacio arquitectónico, atendiendo a los diversos cometidos programáticos y atributos físicos que los definen y caracterizan. En este sentido, este apartado se propone identificar una serie de dimensiones comprendidas en los proyectos de parques y espacios urbanos temáticos. En este contexto es preciso insistir en la colaboración entre varias disciplinas que articulan acciones combinando sus principios teóricos, estrategias, conceptos operativos, aspectos técnicos y constructivos.

Emplazamiento e implantación Una de las cuestiones primarias que se consideran en los programas temáticos es vinculada a la situación urbana o ubicación territorial. Este aspecto está asociado a la premisa de despertar el interés de un público amplio y de favorecer las accesibilidades físicas en relación a los circuitos y las prácticas del turismo. Esta cuestión se orienta hacia procedimientos decisorios y estrategias de diseño que atienden tanto la dimensión del emplazamiento, es decir la articulación de la obra con el sistema de espacios públicos, itinerarios turísticos o circuitos viales de jerarquía, como la dimensión de implantación, entendida como la relación con su entorno inmediato, o sea, la ciudad o el territorio.

Organización programática y configuración espacial La estructura funcional de los parques temáticos adquiere características particulares que definen los modos de resolver los requerimientos programáticos. Esta propiedad surge de la articulación de dos dimensiones la organización programática y la configuración espacial. La organización programática refiere a la planificación y control unitario y simultáneo de todos los aspectos del proyecto, considerando: elección del tema o serie de temáticas involucradas; elaboración del guión argumental para la implementación de los programas; definición de premisas que orientan el proceso de tematización (por ejemplo, espacialización de narrativas, recreación de hábitat naturales, generación de ámbitos de información y conocimiento, producción de equipamientos culturales,

o espacios para la aventura o el entretenimiento); planificación de eventos especiales, actividades lúdicas, articulación de ciclos de espectáculos y esquemas de recorrido. La configuración espacial, es una dimensión más próxima al campo del diseño, que en su despliegue atiende aspectos tales como: criterios de distribución de las áreas temáticas; planificación de recorridos en base al guión narrativo y las actividades específicas (según ciclos, tiempos, y ámbitos de actuación); diseño de dispositivos de comunicación, persuasión e información de espacios y eventos; gestión espacial de servicios y ofertas de consumo. Estos dispositivos resultan un instrumento clave para la estructura espacial del sitio.

Materialidad de la forma Las condiciones de las ambientaciones temáticas están marcadamente influenciadas por la dimensión de la forma, tanto en los componentes arquitectónicos como en los espacios exteriores y equipamientos. La forma esta definida por el tipo de material que se emplea para la resolución de los sistemas estructurales y cerramientos, pero también por una serie de atributos físicos, tales como: escala, tamaño, color, situación de planos horizontales, envolventes, límites virtuales, etc. Las cualidades que adquieren los espacios, tanto los exteriores como los interiores, derivan además, de ciertos parámetros perceptivos y cognitivos, que se consideran en su diseño por ejemplo: incorporación de objetos de atracción, proyectos de iluminación y sonidos; manipulación de los aromas, texturas, colores. Una cuestión que suele acompañar a las ambientaciones, en particular en los casos de espacios urbanos tematizados, es la incorporación de diversos recursos artístico expresivos, que refuerzan las narrativas propuestas y contribuyen en la definición de circuitos, ámbitos o lugares de atracción. El diseño de la forma en la instrumentalización de espacios temáticos adquiere una fuerte valoración de la imagen, como consecuencia de los criterios de orden visual que asumen estos ámbitos.

Parámetros de representación Por último, dentro de las cuestiones a considerar se destaca la relación entre los parámetros de representación y la construcción de sentido, que se experimenta en los procesos de tematización. Es decir que se consideran los criterios conceptuales; procedimientos técnicos; estrategias proyectuales y elecciones de materialidad para reproducir, rehabilitar, reconstruir, copiar o producir réplicas de objetos originales. La importancia de los objetos que finalmente se generan, radica en el significado que adquieren, para el visitante, en

el contexto de la ambientación. Se considera que la interpretación del sentido que procura transmitir un componente temático, deriva de la articulación entre las cualidades de los objetos y la experiencia de percepción y valoración simbólica del observador.

A su vez, dado el carácter escenográfico que experimentan las ambientaciones, la importancia de cada componente dispuesto radica no tanto en lo que es en realidad, sino en el valor de expresión que alcanza cada objeto o elemento, dentro del contexto de la escenificación. Esta idea resulta pertinente en las diversas formas de las narrativas, en especial en los relatos históricos en donde el sentido de representación adquiere mayor importancia en función de la efectividad del mensaje.



02

ESPACIOS URBANOS TEMATIZADOS



En la actualidad, los intereses de la arquitectura y el urbanismo en la cuestión de la tematización se asocian al turismo global, al ocio y al entretenimiento en sentido genérico, a través de procedimientos vinculados al consumo cultural e histórico, al marketing urbano y a la revalorización patrimonial de las ciudades. Esta cuestión se reconoce en procesos que involucran tanto el nivel del objeto arquitectónico como proyectos más amplios que alcanzan la escala urbana y territorial. Esta diversidad de dimensiones e intereses se configuran, simplificando la clasificación, en parques temáticos cerrados, con las premisas y atributos descriptos anteriormente, pero también en operaciones urbano arquitectónicas representadas por los parques temáticos abiertos o espacios urbanos tematizados.

Este trabajo asume, en este sentido, la hipótesis de la existencia de un paralelismo entre el diseño de los parques temáticos y las intervenciones urbanas de las ciudades con vínculos en la tematización. En este sentido se indaga (discute) en torno a la (posible) exportación a sectores urbanos de especialidades y temporalidades propios de los parques temáticos.¹

Los espacios urbanos tematizados son entendidos como fenómenos emergentes de procesos culturales, políticos y económicos, con una marcada incidencia en la configuración actual de las ciudades. Dos factores diferentes se destacan, en una importante simplificación, del contexto de producción. Por una parte, la condición de urbanización generalizada² que caracteriza las últimas décadas, e intensifica la competencia entre ciudades, convertidas en muchos casos, en nodos críticos y puntos de tensión de las estrategias de integración y desarrollo territorial. Por otra parte la consolidación del mercado en la producción de las ciudades generan sucesivas redefiniciones de los entornos urbanos en espacios de consumo a través de dinámicas diversas, por ejemplo: procesos de terciarización, gentrificación o exclusión, o la conformación de paisajes estandarizados en sus criterios morfológicos. Estas cuestiones enfrentan a las estructuras técnico políticas del Estado a la necesidad de reelaborar sustentos ideológicos de planificación, desarrollar instrumentos públicos de actuación y promover nuevas políticas urbanas³ que trasciendan la

1 Muñoz, Francesc. *Urbanización*. OB. CIT.

2 Castells, Manuel, Borja. J.(1999). Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información. Editorial.Taurus

3 Cuenya, Beatriz. (2000) "Globalización y políticas urbanas. Transformación de las políticas urbanas en la ciudad de Buenos Aires". Sociológica. Nº 42. Año 15.

mera aplicación de marcos normativos y le permitan constituirse como actor central en la definición de objetivos urbanos con vistas a un proyecto integral de ciudad. Un instrumento acorde a esta premisa son las operaciones urbano arquitectónicas de gran escala, en donde el fenómeno de la tematización tiene un lugar de privilegio.

Agenda temática de estrategias proyectuales

La agenda temática de estrategias proyectuales de este tipo de espacios puede sintetizarse en operaciones tales como: *Proyectos de revitalización urbano arquitectónica* (revalorización de centros urbanos y sitios históricos; reconversión de frentes marítimos, o áreas vacantes; o sectores conmemorativos o artístico expresivos en parques urbanos); o *enclaves e itinerarios temáticos* (transformación de barrios de fuerte identidad sociocultural en lugares temáticos para el turismo; instalaciones temáticas en infraestructuras industriales en desuso o apropiaciones temáticas efímeras del espacio urbano en grandes eventos conmemorativos). El propósito central de estas estrategias es dotar de identidad de lugar a ciertos componentes tradicionales de la ciudad. Se destacan, además los circuitos de interés turístico promovidos mediante acciones que articulan, a partir de una o varias líneas temáticas, edificios e instalaciones existentes con nuevas intervenciones o dispositivos de información, generando enclaves y recorridos vinculados en general con significados históricos o especificidades territoriales o regionales.

En los Proyectos de revitalización urbano arquitectónica se reconocen diversas estrategias o parámetros de actuación entre las que se destacan: la restauración, reproducción y revitalización de sitios históricos. La restauración equivale a mecanismos de protección del valor del patrimonio cultural tangible a través de trabajos que procuran revertir el deterioro o las modificaciones experimentados por los edificios en relación a su condición original. Todas estas medidas respetan el significado y las propiedades físicas del bien cultural considerando en sus acciones, aspectos geográficos, históricos, estéticos, arquitectónicos y constructivos. La reproducción se centra en especial en la creación de réplicas de objetos o edificios que, en términos generales procuran convertirse en un recurso físico mediante la recuperación o restauración del orden visual, que aporte con el propósito de ambientar un lugar o de construir un relato histórico.

Paisajes homogeneizados Una condición particular dentro de los procesos de tematización urbana puede reconocerse en el fenómeno de los paisajes homogeneizados derivados de la exportación al territorio urbano de especialidades y temporalidades características de los contenedores de ocio y consumo especializado que durante muchas décadas se concentraron en parques temáticos y centros comerciales. Esta nueva categoría urbana, esgrimida por Muñoz, define un tipo de paisaje estandarizado y común, que alcanza una escala global, pero que conlleva una manipulación y puesta en valor de algunos elementos de la esfera local en sus múltiples dimensiones: social, cultural, o en lo que se refiere al entorno construido. Los paisajes homogeneizados son definidos por su ateritorialidad, es decir, por la conformación de ámbitos independizados del lugar, que no son el resultado de sus características particulares, sino que se reducen sólo a la imagen, o sea que se centra en la capa de información mas inmediata y superficial que los configuran. Muñoz completa recurriendo a Solá Morales.

Si los paisajes se reducen a su contenido visual, entonces, son reproducibles, con toda clase de mecanismos, hasta el punto de dejar de estar vinculados a un lugar o lugares específicos. Así, simplificados a través de su imagen, los paisajes no sólo pueden ser recreados sino también creados. (p. 51).

Muñoz identifica una dinámica compleja que parte de la gestión de las diferencias de los territorios para obtener como resultado un paisaje común. Distingue entre los aspectos característicos y especificidades de una ciudad, y el proceso que se requiere para gestionar esas peculiaridades y diferencias con el fin de asegurar un paisaje final homogeneizado. Esta idea aporta a una explicación que puede ser mediadora entre las especificidades del lugar y el orden visual homogeneizado en la producción del espacio público urbano. Muñoz agrega:

Los lugares tradicionales de la ciudad, las formas urbanas reconocibles de la ciudad compacta, esas áreas donde elementos tipológicos como calles y plazas articulan un tejido, se han ido convirtiendo en contenedores y han sido, por tanto, "objetualizadas". A pesar de que se mantenga la morfología de la ciudad, las funciones urbanas han cambiado definitivamente y han sido simplificadas. Pocos territorios urbanos pueden ilustrar este escenario mejor que los centros históricos y los frentes marítimos. La misma lógica que rige los itinerarios en el espacio y el uso del tiempo en estos contenedores comerciales y de ocio se ha exportado a la ciudad real.

La noción de contenedor, desde el sentido que le otorga Muñoz, no solo se vincula con estos paisajes homogeneizados, sino que en su descripción también incluye como contenedores a: museos, parques temáticos o estaciones intermodales y aeropuertos, donde el área de Shopping es cada vez más importante. Los contenedores son espacios donde la actividad urbana tiene lugar en forma autónoma. Son ámbitos autorreferenciados que desempeñan el papel de soporte de "múltiples temporalidades" en función de los diferentes usos que, en tiempos diversos, practica la población.

Ambientación de centros comerciales

Los centros comerciales son los espacios de uso público que primero reflejan el influjo de la tematización. Crawford⁴ considera que este fenómeno responde en gran medida a lo que califica como agentes comerciales propios de la cultura norteamericana, en particular a Disneylandia. El empleo de estrategias de diseño en este tipo de espacios de compra se asocia, desde su enfoque, a la premisa de extender las actividades hacia el ocio y el tiempo libre. Es decir, transformar a los centros comerciales en modelos más complejos donde el consumo no se circunscribe solo a la compra, sino también al entretenimiento en sentido genérico. En "El mundo en un centro comercial" describe de que modo los centros comerciales reestructuran constantemente los productos y las conductas creando nuevas combinaciones que permitan que las mercancías penetren más a fondo en las prácticas de vida urbana. Crawford basa sus reflexiones en un ejemplo en extremo emblemático por sus dimensiones y complejidad como es el caso West Edmonton en Canadá, actualmente el tercero más grande del mundo.

El centro ofrece atracciones y diversiones diversas, desde áreas temáticas que combinan réplicas de grandes dimensiones con objetos reales, parques acuáticos, hoteles temáticos, parques de diversiones, servicios financieros, cines, teatro y hasta un zoológico, en una colección de imágenes que, como describe Crawford

El pasado y el futuro se difunden absurdamente en el presente. Las barreras entre lo real y lo falso, entre lo próximo y lo lejano, se disuelven, a medida que la historia, la naturaleza y la tecnología son procesadas sin distinciones por la maquinaria fantástica del centro comercial.

4 Crawford, Margaret. (2004). "El mundo en un centro comercial": En Sorkin, Michael. *Variaciones*. OB. CIT.

De esta amplia descripción, interesa señalar aquellas estrategias mediante las cuales se reproducen situaciones urbanas en espacios interiores o en simulados exteriores. En el caso West Edmonton se imitan a los bulevares parisinos del siglo XIX, el Europa Boulevard, un sector que emula con sus cafés y restaurantes internacionales, al viejo continente; la calle Bourbon en Nueva Orleans, el patio de comedores que se extiende en forma repetitiva por diversos corredores que ambientan pasajes urbanos, entre otros, que conforman lo que define como "contenedores seguros y protegidos en los que se puede pasear por toda Europa sin necesidad de viajar". Este recurso no es privativo de estas escalas de emprendimientos, sino que se registra en la mayoría de los centros comerciales, como un modelo repetitivo, diverso ámbitos en los que se reproducen componentes urbanos de la ciudad tradicional a los que se les asigna nombres afines (plaza de las sensaciones, calle de los sueños, patio de comidas, terraza de juegos, etc.).

Si se destaca este fenómeno es porque diversos autores consideran que, sin la transferencia de prácticas existentes en los parques temáticos, a recintos privados fuera del ámbito de los parques, los espacios urbanos no se hubiesen visto tan influenciados por esta práctica de diseño. El proceso que se señala es que luego de estas "ambientaciones urbanas" en estos contenedores de ocio y consumo, se experimenta una inversión de la lógica a través de la simulación de aquellos espacios mediante la reducción simbólica y morfológica en los elementos que componen los espacios públicos de la ciudad.

**Simulación y
aprendizaje creativo**

Los equipamientos culturales como centros de interpretación o museos tienen el propósito de comunicar y construir conocimientos en torno a un tema específico (histórico, geográfico, antropológico, artístico) mediante la exhibición de objetos, las ambientaciones y el relato o descripción organizada de los aspectos constitutivos de la temática que se aborda. En este sentido, los proyectos para este tipo de ámbitos están orientados por la premisa de encontrar las estrategias adecuadas de organización espacial que permitan la exposición y el recorrido, así como encontrar los instrumentos más eficaces para facilitar la interpretación del tema y los fenómenos vinculados al mismo. Desde estos criterios de diseño, los mecanismos de generación de espacios especiales, (se aproximan) o resultan equivalentes a ciertos atributos involucrados en las prácticas de tematización.

Los procedimientos de simulación, por su parte, representan un recurso pertinente en las formas de relación entre información y conocimiento, dado que generan la identificación y el involucramiento directo de la persona, con los fenómenos vinculados a la problemática en cuestión. De este modo la simulación adquiere un importante lugar en este tipo de programas asociados a la educación no formal. Este modo de entender la simulación se enfrenta con el predominio ascendente de la idea del consumo y la promoción del entretenimiento, en todos los ámbitos con voluntad de uso público. Desde esta perspectiva se reconoce que, en la actualidad, la simulación como estrategia de tematización, suele derivar hacia prácticas de simulacro, al reorientar los procesos de producción, desde el énfasis por un tema, hacia un interés dominante que se centra en la expectativa del público, o sea en el objetivo (o propósito) de generar entretenimiento, contener al visitante, promover su atención en relación a las ofertas e impulsar al consumo en sentido genérico.



03

ANÁLISIS



Este capítulo aborda el análisis de casos considerados emblemáticos en relación al tema. El objetivo es reconocer lo singular y específico de los procesos de tematización arquitectónica en la experiencia local, con explicaciones de carácter general en relación a las problemáticas planteadas.

En primer lugar se realiza un mapeo descriptivo que incluye un conjunto de parques y espacios temáticos registrados en la Argentina en las últimas décadas. Las descripciones tienen como objetivos concretos reconocer los procesos de tematización e identificar las singularidades más representativas en relación al tema/problema. Este muestreo amplio de casos, como criterio metodológico, posibilita una pertinente elección de las unidades de análisis más emblemáticas con las que se aborda el estudio de casos específicos. Estas unidades representan casos testigo de las situaciones estudiadas permitiendo su valoración en términos complejos. Los criterios que se consideran en la elección fueron: la relación con el tema/problema; incidencia de los componentes arquitectónicos en las condiciones de tematización; simultaneidad en cuanto al periodo de producción de los casos; distribución territorial y acceso fluido a la información sobre proyectos, programas y obras. En segundo término se aborda la exploración específica, a través de una serie de variables, de los casos seleccionados que a continuación se detallan:

Parque Temático Tierra Santa (2000), CABA

Parque Temático Histórico Famaila (2010). Tucumán

Museo Pachamama (1998). Amaicha del Valle. Tucumán

Distrito Ciudad Puerto (2002). Santa Fe, Santa. Fe

MAPEO DESCRIPTIVO DE CASOS

	<p>Parques Temáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sensibilización cuestiones medioambientales <ol style="list-style-type: none"> 1. Bioparque Temaiken. Escobar. Buenos Aires 2. Mundo Marino. San Clemente del Tuyú 3. Acuario Río Paraná. Rosario 4. Parque Acuático Poseidon.General Lavalle, 5. Acuarium Mar del Plata. . Pcia. de Buenos Aires ● Espacialización de narrativas <ol style="list-style-type: none"> 6. Parque Temático Tierra Santa. CABA. 7. Parque Temático Histórico Famailla. Tucumán 8. Parque Recreativo y cultura El Descanso, Córdoba 9. Galería temática historia fueguina. Neuquén ● Producción lúdico cultural <ol style="list-style-type: none"> 10. Granja de la infancia. Rosario, Pcia. de Santa Fe 11. Yucat, Villa de Merlo 12. Molino Fábrica Cultural. Santa Fe 13. La Redonda, Santa Fe <p>Espacios urbanos tematizados</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyectos revitalización urbano arquitectónica <ol style="list-style-type: none"> 14. Tren de la Costa 15. Paseo de la Independencia, Tucumán 16. Plaza San Martín de los Andes. Neuquén. 17. Puerto de Santa Fe 18. Puerto Madero, CABA ● Enclaves e itinerarios temáticos <ol style="list-style-type: none"> 19. Museo de la vid y el vino. Cafayate, Salta 20. Paseo y museo del Bicentenario. CABA 21. Museo Pachamama. Amaicha del Valle, Tucumán 22. Castillo San Carlos. Concordia, Entre Ríos
--	--


PARQUES TEMÁTICOS

Sensibilización cuestiones medioambientales

<p>01</p>	<p>TEMAIKEN Escobar, Provincia de Buenos Aires Año: 2002</p>	
<p>02</p>	<p>MUNDO MARINO San Clemente del Tuyú, Provincia de Buenos Aires Año: 1987</p>	
<p>03</p>	<p>ACUARIO RIO PARANÁ Rosario. Provincia de Santa Fe Año: 2008</p>	
<p>04</p>	<p>PARQUE ACUÁTICO POSEIDON General Lavalle. Partido de la Costa. Año: 2012</p>	
<p>05</p>	<p>ACUARIUM MAR DEL PLATA Mar del Plata. Partido de la Costa. Año: 1993</p>	

Espacialización de narrativas

<p>06</p>	<p>PARQUE TEMATICO TIERRA SANTA Ciudad Autónoma de Buenos Aires Año: 2000</p>	
<p>07</p>	<p>PARQUE TEMATICO HISTÓRICO FAMAILLA Ciudad de Famailla. Tucumán Año: 2010</p>	
<p>08</p>	<p>PARQUE RECREATIVO Y CULTURAL EL DESCANSO Ciudad de Los Cocos. Provincia de Córdoba</p>	


9	<p>GALERÍA TEMÁTICA HISTORIA FUEGUINA</p> <p>Ushuaia. Tierra del Fuego.</p> <p>Año: 2012</p>	
----------	---	---

Producción lúdico cultural

10	<p>GRANJA DE LA INFANCIA</p> <p>Avenida Perón. Rosario, Pcia. de Santa Fe</p> <p>Año: 1999</p>	
11	<p>YUCAT</p> <p>Yucat, Villa de Merlo</p> <p>Provincia de San Luis</p>	
12	<p>MOLINO FABRICA CULTURAL</p> <p>Boulevard Pellegrini y Pedro Vittori . Santa Fe</p> <p>Año: 2010</p>	
13	<p>LA REDONDA</p> <p>Salvador del Carril.. Santa Fe</p> <p>Año: 2010</p>	

Espacios urbanos tematizados

14	<p>TREN DE LA COSTA</p> <p>Tigre. Provincia de Buenos Aires</p> <p>Año: 1995</p>	
15	<p>PASEO DE LA INDEPENDENCIA</p> <p>San Miguel de Tucumán</p> <p>Provincia de Tucumán</p>	
16	<p>PLAZA SAN MARTÍN</p> <p>San Martín de los Andes. Neuquén.</p> <p>Año: 2010</p>	

<p>17</p>	<p>DISTRITO CIUDAD PUERTO Puerto de Santa Fe Año: 2002</p>	
<p>18</p>	<p>PUERTO MADERO Ciudad Autónoma de Buenos Aires Año: 1994</p>	

Enclaves e itinerarios temáticos

<p>19</p>	<p>MUSEO DE LA VID Y EL VINO Cafayate, Salta Año: 2011</p>	
<p>20</p>	<p>PASEO Y MUSEO DEL BICENTENARIO Paseo y museo del Bicentenario. CABA Año: 2011</p>	
<p>21</p>	<p>MUSEO PACHAMAMA Amaicha del Valle, Tucumán Año: 1998</p>	
<p>22</p>	<p>CASTILLO SAN CARLOS Concordia, Entre Ríos Año: 2009</p>	

VARIABLES DE ANÁLISIS En el despliegue de la problemática teórica se reflexionó en torno a los parámetros involucrados en los procesos de simulación. Se examinaron las diferentes prácticas de tematización y los aspectos involucrados. En esta instancia, para abordar el estudio de casos se definen cuatro variables que permiten abordar la situación problemática y a su vez comparar los diversos ejemplos seleccionados.

Variable: **Situación urbana**

Esta propiedad involucra dos dimensiones: Emplazamiento e implantación. El emplazamiento refiere a las condiciones de ubicación de la obra en relación al sistema de espacios públicos; a itinerarios turísticos y a circuitos viales de jerarquía. El análisis de la implantación se orienta a la relación del parque o enclave, con su entorno inmediato, el territorio o la ciudad. Para la exploración de estas dimensiones se definen un conjunto de indicadores entre los que se destacan: accesibilidad directa, grados de inserción en la trama urbana; conformación de bordes y límites, situaciones de aproximación y espacios de transición, entre otros.

Variable: **Estructura funcional**

Se define a partir de la articulación entre las dimensiones de organización programática y configuración espacial. La primera está relacionada con la definición de temáticas, narrativas o guión argumental, planificación de actividades específicas y estrategias de comunicación. La configuración espacial observa los criterios de distribución de áreas temáticas, planificación de recorridos, diseño de dispositivos de comunicación o gestión espacial de los servicios y ofertas de consumo. Su indagación involucra un conjunto de indicadores tales como: distribución de áreas temáticas y especiales, espacios intermedios y de articulación, parámetros de centralidad de los espacios de ofertas y servicios, cuantificación de equipamientos; canales y recorridos, sistemas de información.

Variable: **Materialidad de la forma**

La forma está definida por el tipo de material que se emplea para la resolución de los sistemas estructurales y cerramiento, pero también por una serie de atributos físicos, tales como: escala, tamaño, color, situación de planos horizontales, envolventes, límites virtuales, etc.

Las cualidades que adquieren los espacios, tanto los exteriores como los interiores, derivan además, de ciertos parámetros perceptivos y cognitivos, que se consideran en su diseño por ejemplo: incorporación de objetos de atracción, proyectos de iluminación, complemento de sonidos o manipulación de los aromas, texturas, colores.

Variable: **Procesos simbólicos.**

Por último, dentro de las cuestiones a considerar se destaca la relación entre representación y sentido. Es decir que se consideran los procedimientos teórico técnicos de representación involucrados en los procesos de tematización. Es decir, el conjunto de criterios conceptuales, estrategias proyectuales y elecciones de materialidad para reproducir, rehabilitar, reconstruir, copiar o producir réplicas de objetos originales, con un propósito argumental o narrativo específico.

MATRIZ INTERPRETATIVA

Variable	Dimensiones	Indicadores
Situación urbana	Emplazamiento	Accesibilidad directa Integración al sistema vial Aproximación y accesos
	Implantación	Suturas urbanas Grados de inserción en trama Espacios de transición Límites, bordes
Estructura espacial	Organización programática	Parámetros de centralidad Cuantificación de equipamientos Distribución áreas temáticas Recorridos s/guión argumental
	Configuración espacial	Sistema de iluminación Recursos artístico expresivos Sistemas de comunicación Situaciones espaciales
Materialidad de la forma	Forma	Tipo de estructura formal Repetición / unidad Escala / Tamaño / color
	Materia	Sistema estructural / cerramientos Plano horizontal: Pisos / Terrazas Envolventes / Límites
Proceso simbólico	Tensiones entre representación y sentido	Réplicas Representaciones Ambientaciones urbanas

**PARQUE
TEMÁTICO
TIERRA SANTA**

**PRESENTACIÓN
DEL CASO DE
ESTUDIO**

Datos generales:

Ubicación: Av. Rafael Obligado 5790. Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Año: 2000

Proyecto: Estudio Pugliese. (Dr. Fernando Roberto Pugliese)

Comitente: María Antonia Ferro (Directora Institucional)



01. Mural en relieve

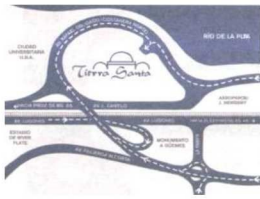
Foto: PIC

Tierra Santa, ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires es un parque temático religioso de carácter educativo, ejecutado como parte de las conmemoraciones de la llegada del nuevo milenio.

El proyecto se incorpora en una estrategia político-técnica de revitalización de la zona costera impulsada por el Gobierno local mediante el tratamiento de este amplio sector de borde como espacio verde de recreación y esparcimiento para la ciudad. Su propósito central es el relato histórico, orientado a recrear la vida de Cristo y la cultura de época. La idea principal que orienta el diseño se basa en la representación de rituales basados en múltiples narrativas (La creación, el pesebre, la última cena, vía crucis, resurrección), y ambientación de diversos aspectos de la vida cotidiana (comercio, venta de artesanías, entretenimientos, comidas típicas). Están representados, además, diversos pensadores humanistas tales como Gandhi, Madre Teresa, Juan Pablo II, en lugares escenificados donde se expresan sus pensamientos, su predicar y valores simbólicos.

Memoria El proyecto urbano arquitectónico se enmarca en la premisa de espacialización de narrativas, a través de procesos de instrumentalización de espacios que operan como soporte físico de un conjunto de actividades lúdicas, educativas, animación, de sensibilización, producción de conocimientos y mecanismos de educación no formal. La producción se sustenta en diversas estrategias (prácticas) de tematización entre las que se destacan: réplica de edificios, ambientación de espacios interiores; representación de lugares temáticos y escenas urbanas.

Situación urbana



02. Plano de accesos

Fuente: Folleto oficial

Emplazamiento

El predio donde se emplaza el parque se sitúa en un área de borde urbano natural frente al río de La Plata, con acceso sobre Av. Costanera y a 500 m. del Aeropuerto Jorge Newbery. Se encuentra enmarcado por un gran anillo vial que completa avenida L. Lugones, posibilitando una adecuada accesibilidad. Sus condiciones ambientales lo definen como un sector de alto valor paisajístico, que registra una marcada predominancia de los vacíos (Parque Norte y borde costero). Frente a esta condición urbana, el parque se configura como forma consolidada a partir del agregado edilicio que conforman los 30 componentes arquitectónicos que se distribuyen todo el parque. Su condición de emplazamiento refuerza la dimensión turística inherente a este emprendimiento.



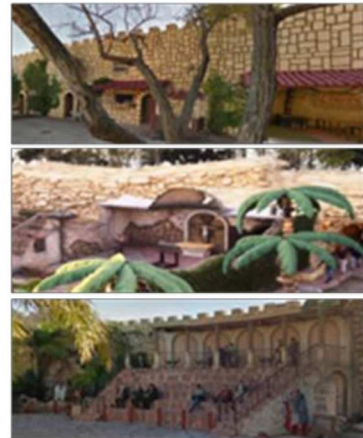
03. Pórtico de accesos a Tierra Santa. Foto: Google

Implantación

El parque se recorta de su entorno a través un sistema de cerramiento consolidado mediante límites de diversa materialidad. La línea divisoria norte que lo separa de Parque Norte se define por un extenso muro de altura que varía entre los 6 y 8 metros. En cada sector de ambientación este límite modifica su materialidad (muros texturados, revestidos o decorados) en función de los requerimientos programáticos de tematización.



04. Muro divisorio. Foto: Google



Materialidad. Foto: PIC

Accesos y aproximaciones

El acceso principal al parque temático se encuentra flanqueado por un portón de rejas, boletería y un sector interno de informes relacionados con el recorrido y las ofertas generales de consumo. Luego se sitúa el pórtico de acceso que delimita la "entrada a la ciudad histórica" representado por materiales que simulan piedra y una reja levadiza que franquea el paso a los visitantes hacia la "calle de los discípulos". Esta puerta urbana escenificada se enmarca en muros laterales que se extienden hasta los límites del parque para dividir claramente en dos configuraciones físicas diferentes al enclave.



05. Acceso Tierra Santa



Entrada a ciudad histórica. Fotos: PIC

Estructura Organización programática

funcional

La estructura del programa narrativo espacial se organiza, según se presenta en el folleto del parque, en 36 ámbitos que siguen un orden cronológico de recorrido. Las diferentes ambientaciones, pueden ser visitadas en forma aislada o siguiendo la propuesta de los guías, en un itinerario asociado a los espectáculos programado.

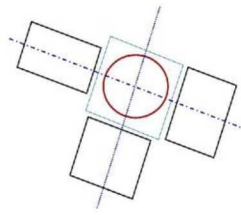
El programa se complementa con diversas actividades planificadas (espectáculos, conferencias, presentaciones temáticas); una serie de visitas guiadas y programas educativos y lúdicos vinculados con la temática que cuentan con ámbitos físicos tales como: Galilea: taller de Arte; Museo de la sabiduría de los proverbios de Salomón; Arca giratoria de José (Calesita) y diversos espacios lúdicos para niños.

El cronograma de eventos está pautado con precisión de tiempo y espacios y se describe en el folleto de presentación oficial del parque. Estas actividades se concentran en el pesebre, cenáculo, creación y la resurrección. El ámbito del pesebre posee una capacidad para 400 espectadores con un importante proyecto de iluminación y sonido que se despliega durante la puesta en escena.

El escenario de la resurrección produce la ruptura de escala más importante, mediante una figura de Cristo de 18 m. de altura que articula diversos movimientos mecánicos que son acompañados por un conjunto de efectos especiales. Este espectáculo cuenta con el soporte de un anfiteatro de gradas elevadas, que es el más amplio del parque.

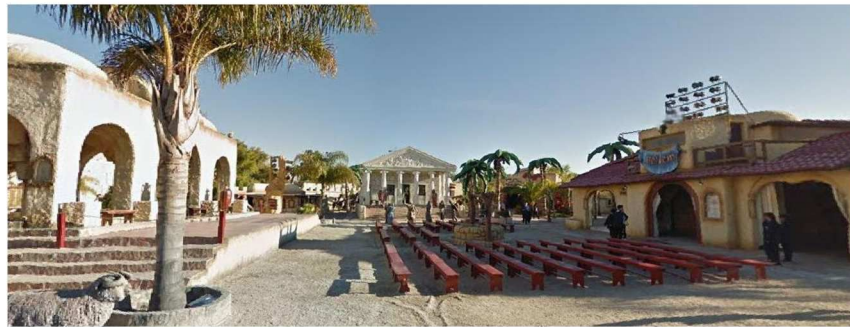
Configuración espacial

La configuración espacial del parque se estructura en dos sectores claramente diferenciados por su forma y los grados de consolidación edilicia. Esta división está jerarquizada por la altura de las representaciones. En el sector noreste se encuentran las formas de mayor dimensión materializando una topografía de montaña. La propuesta temática para este sector es el ascenso al calvario y crucifixión de Cristo en la parte superior a la que se llega a través de rampas o escaleras. El otro sector corresponde a la "ciudad histórica", y contiene el mayor número de componentes arquitectónico de los 30 que componen el parque, distribuidos en base a una organización espacial orgánica con canales de variadas jerarquías y dimensiones. Estos dos sectores se dividen mediante un muro central que atraviesa el parque en forma paralela a la costanera. Las narrativas que propone el emprendimiento determinan la zonificación y ambientación interior de los diferentes sectores. Así como la colina contiene el área temática central del primer sector, el otro sector se define formalmente como un mosaico de culturas en donde conviven las cuestiones sagradas de todas las religiones, con los grandes pensadores humanistas de la historia, produciendo un significativo desplazamiento de tiempo y espacio en la propuesta del parque.



06. Estructura espacial
Plaza principal

Se reconocen dos centralidades definidas por el vacío. Uno situado en la colina artificial que representa la subida al Calvario de Cristo y crucifixión. El otro vacío es la Plaza principal de forma rectangular delimitada por una serie de arquitecturas de perfiles variados que expanden sus actividades sobre este espacio abierto. Se destaca, en este sentido, el Templo hebreo, cuya terraza se transforma en el escenario de un gran auditorio a cielo abierto. Frente a esta réplica se encuentra un bar temático, Betem, donde se ofertan comidas típicas. Como telón de fondo de esta ambientación urbana el Palacio Romano, también respeta el orden geométrico del sector. En síntesis se define una estratégica de centralidad para el consumo de las propuestas culturales y de los productos ofertados.



07. Articulación de réplicas de edificios con las escenas urbanas en torno a la plaza

Configuración de recorridos

Se conforman diversos circuitos de recorrido relacionados con los relatos, las actividades programadas y los ciclos de eventos especiales. Las narrativas se exponen en forma de texto teniendo como soportes físicos u conjunto de "páginas de la biblia" representada por objetos de piedra ubicadas junto a cada escena/transcripción de salmos bíblicos). Además, un sistema de dispositivos de comunicación y persuasión organizan e informan en relación a los ambientes, escenas y objetos que se despliegan en los itinerarios.

Materialidad de la forma

Las representaciones y réplicas de edificios se realizan mediante objetos singulares (unidad formal), con una implantación centrada en cada parcela. La diversidad de colores que se emplean en cada edificio responde a una misma escala cromática registrándose, en tal sentido, un equilibrio visual homogéneo.

El entorno de ambientación de cada edificio se delimita y enfatiza mediante el tratamiento diferenciado de pisos y otros planos horizontales como terrazas, o explanadas. Estas materialidades diversas delimitan canales de circulación (sendas, veredas, calzadas) y recintos (lugares temáticos o espacios multifuncionales).



08. Tensiones de recorrido acentuadas por la materialidad. Fotos: PIC

La articulación que se produce entre las replicas de edificios y las escenas urbanas permite inscribir al sujeto visitante, dentro de una escena cultural determinada, intencionalmente configurada para la narrativa propuesta.

Materialidad



09 Materialidad columna

Foto: PIC

En palabras del equipo responsable de la ejecución, el Estudio Pugliese, se destaca que todos los objetos se fabrican con técnicas especiales que garantizan: Duración ilimitada; bajo nivel de mantenimiento; fabricación in situ; hiperrealismo, rapidez. Los materiales utilizados son básicamente resina epoxi y fibra de vidrio, siendo el armado de las estructuras de perfiles de hierro de diversos espesores. Para todas las tareas que van desde la obra civil hasta el más mínimo detalle artístico son realizadas por un grupo interdisciplinario de especialistas en cada materia: resinadores, talladores, pintores, escultores, carpinteros, sonidistas, iluminadores, escenógrafos y vestuaristas.

Procesos simbólicos **Tensiones entre representación y sentido** **Rélicas de edificios**

Las réplicas de edificios centran la atención de diseño en las fachadas principales del edificio, entendidas como aquellas vistas que participan en forma directa del vacío más importante que enmarca el edificio.



10. Palacio Romano

Foto: PIC

Las envolventes se resuelven mediante un plano único de pared diferenciando los aspectos superficiales interiores y exteriores. No hay correspondencia entre la materialidad de los planos interiores con los que definen las fachadas. Esta condición dual en la resolución de los cerramientos se sustenta en los parámetros asignados en el programa para cada lugar. El proyecto y el guión argumental requieren condiciones diferenciadas entre la escena urbana y la ambientación interior. El énfasis en el tratamiento de las envolventes para la producción de la imagen se centra en las texturas representadas y los colores. Se pone de manifiesto una manipulación de la escala dado que, las representaciones edilicias presentan proporcionalidad, pero difieren en tamaño respecto de objetos reales.

Otros componentes evidencian la reproducción de signos de los edificios originales, que se adicionan a las superficies exteriores e interiores de las arquitecturas temáticas. El valor de estas réplicas reside más en lo que expresan, en el carácter simbólico del proceso que se crea a través de una interacción entre el objeto, el relato y la interpretación de los visitantes. Son ejemplos de esta estrategia de réplicas: Palacio Romano; Sinagoga de Cafarnaun; Mesquita de Aqsa; Casa de Angela y José; Capilla Jesús de Nazaret; Cúpula de los milagros; Sagrado Corazón; Nuestra Señora de la medalla milagrosa.

Escenas urbanas

Los ambientes exteriores presentan un fuerte carácter escenográfico en cada uno de los lugares temáticos representados. Los límites que definen los sectores son virtuales o están débilmente materializados por líneas de objetos, planos que cumplen la función de telones, paneles decorados, muros texturados, tratamientos en los pisos, o alguno de los dispositivos de comunicación distribuidos en el predio. El proyecto de iluminación con el complemento de sonido configuran la ambientación de los escenarios urbanos y define las cualidades espaciales según los horarios donde se producen los recorridos, y los tiempos históricos que se representan.



11. Sistema de iluminación. Fotos:PIC

Ambientación de espacios interiores

En los espacios interiores se instrumenta un tratamiento independiente de las superficies a través recursos expresivos aplicados, tales como: molduras, tapizados, maquetas, etc., En estas estrategias gravitan más los detalles simbólicos que la expresión de la materialidad. Se destaca en este sentido la condición de simulación de los componentes de construcción, configurados por otros materiales que los representan.

Las ambientaciones se complementan con otros objetos entre los que se destacan: réplicas de mobiliarios, figuras humanas, esculturas, colecciones de fotos enmarcadas, entre otros, aportando al acontecimiento sensible un universo de significaciones y simbolizaciones. En los sectores de exhibición, la rusticidad superficial característica de los muros se interrumpe y es reemplazada por cerramientos dobles para definir mayor profundidad y formas geométricas puras y vidriadas como soporte de comunicación o exposición de elementos (combinación de réplicas y objetos reales). En esos espacios la iluminación resulta un recurso de escenificación indispensable.



12. Espacios interiores. Fotos: PIC

**PARQUE TEMATICO
HISTÓRICO
FAMAILLA**

**PRESENTACIÓN
DEL CASO DE
ESTUDIO**

Datos generales:
Ubicación: Ruta Nacional N° 38
Año: 2010
Comitente: Municipalidad de Famailla



13. Parque temático
Foto: PIC

El Parque temático histórico Famailla (2010), en la Provincia de Tucumán, es un proyecto de gestión Municipal constituido por un conjunto de réplicas de edificios históricos como soporte de múltiples narrativas orientado al consumo turístico. Responde a su vez, a una estrategia que procura generar un polo de atracción en el circuito turístico que se inicia en San Miguel de Tucumán y atraviesa la ciudad de Famailla y El Infiernillo, para llegar a Tafí del Valle. El proyecto se sitúa sobre la ruta nacional 38 en continuidad con otra intervención temática conmemorativa religiosa, el Paseo de la Veneración. Ambos emprendimientos configuran, desde el punto de vista urbano, un nuevo frente de ciudad.

Memoria



14. Sala exposiciones
Foto: PIC

El proceso de tematización tiene como premisa central la espacialización de narrativas mediante un conjunto de réplicas arquitectónicas y expresiones artísticas que tienen como argumento vinculante el relato histórico que agrupan tiempos y espacios diversos en lo que configura un nuevo enclave temático.

El programa está definido como un extenso paseo de recorrido lineal conformado por cuatro réplicas histórico culturales: Casa histórica de Tucumán; Cabildo; Monumento a la bandera de Macha y Casa del Obispo Colombres. Estas obras se complementan con un Paseo Comercial temático y diversas expresiones artísticas vinculados al tema.

Situación urbana Emplazamiento

El emprendimiento ocupa una franja rectangular de terreno de unos 300 m. de longitud, paralelos a la ruta por 80 m. de profundidad hacia el área consolidada de la trama urbana. Se emplaza sobre un predio vacante de borde, organizado espacialmente a través de la extensión de la cuadrícula de la ciudad como matriz de crecimiento, definiendo dos ingresos ubicados en los extremos del paseo.

Paseo de la Veneración

Una serie de estatuas de diferentes santos dispuesta sobre un muro de murales, y una representación de Jesús y los Apóstoles de gran tamaño, preceden el remate del paseo con la estatua de la Virgen del Carmen sobre una montaña artificial.



15. Paseo de la Veneración. Fotos: Google Maps

Implantación

Las diferentes réplicas de edificios se implantan en forma aislada sobre las parcelas, respetando la proyección de la traza de calles como vacío, en la nueva intervención. Sobre estas extensiones virtuales de los vacíos de canales se ubican plazoletas conmemorativas, que son los espacios de transición que articulan las arquitecturas temáticas, permitiendo a su vez, vincular visualmente la ciudad con la ruta, a través de los vacíos de las calles.

Estos recintos abiertos (plazoletas), y los otros componentes urbanos del paseo tales como, calles, solados y parque, se encuentran en una condición dual dado que constituyen elementos tipológicos propios de la ciudad, cumplen ese rol en la estructura urbana, pero son a su vez, participes de un espacio simulado, que se configura como soporte de las narrativas.

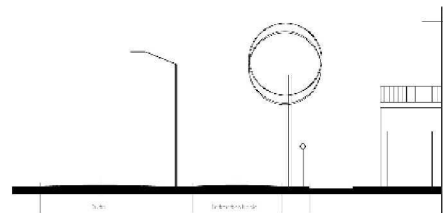


16. Accesos. Vista aérea Google Maps.



Plazoletas. Fotos: PIC

Estructura funcional Su configuración espacial es lineal y desde esta tensión se distribuyen los diversos componentes que definen el programa del parque. Las áreas temáticas están definidas en los diversos edificios representativos dispuestos en el paseo y en los lugares conmemorativos. El límite oeste se conforma mediante un doble canal paralelo, con dos escalas diferentes, urbanas y territoriales (ruta y calzada de intertrabado). El equipamiento compuesto de luminarias y señáleticas contribuye en la organización del recorrido. El ritmo de la distribución de las luminarias, también en las dos escalas mencionadas y de diferentes características formales y técnicas, delimita el sector y acentúa la configuración de recorrido. Si bien los accesos principales se ubican en los extremos, dada la permeabilidad que generan las plazoletas en dirección a los canales de la trama, es posible ingresar en diversos puntos de la calle paralela a la ruta que contiene el Paseo Comercial temático.



17. Monumento a la bandera de Macha Foto: PIC

Corte transversal ruta

Procesos simbólicos Tensiones entre representación y sentido

Las arquitecturas temáticas apelan a la inclusión de los elementos simbólicos más característicos en un proceso de síntesis formal que procura representar los signos de las fachadas originales, en particular en las vistas, y en los espacios intermedios, como las galerías, que simulan las tipologías de las edificaciones históricas.

Las réplicas son piezas unitarias apoyadas sobre parcelas en entornos parquizados (ajardinados), que se aparta de una voluntad de copia exacta de la ambientación que experimentaba el contexto histórico. Esta debilidad de los escenarios se acentúa por la proximidad de los diferentes edificios que llegan a apoyarse sobre medianera, como en el caso de la Casa Histórica de Tucumán, que se apoya sobre un lateral con un módulo de locales comerciales.



18. Réplica Casa Histórica Casa del Obispo Colombres Cabildo Fotos: PIC

Materialidad de la forma



19. Ménsulas del cabildo Foto: PIC

En todos los casos la atención del diseño se focaliza en las superficies, en particular en la frontalidad y laterales que cuentan con perspectivas para ser observados desde el paseo, donde las fachadas simulan elementos estructurales característicos de las piezas originales.

La representación de la Casa del Obispo Colombres es un prisma angosto donde se define una fachada telón mediante la reproducción de atributos de un orden visual que no se corresponde con el espacio interior. Esta construcción se apoya sobre un plano de piso que solo deja en el entorno una vereda mínima que no alcanza a los dos metros de ancho. El Centro Comercial Parque Temático, complemento de las réplicas históricas, se configura mediante un conjunto de módulos similares que se extiende a lo largo de todo el recorrido lineal que caracteriza el paseo. Su fisonomía expresa las formas de los arcos del Cabildo en una repetición constante, por lo tanto los locales solo se diferencian dentro de la recova y según las particularidades de cada espacio comercial.



20. Centro Comercial Parque Temático.

Por último se destacan un conjunto de recursos artístico expresivos: estatuas conmemorativas en sectores como espacios abiertos y accesos principales en los extremos del parque. Y diversos murales en relieve de distintas autorías que conforman el perfil urbano del paseo frente a la trama urbana de la ciudad.



21. Murales en relieve. Fotos: PIC

Esteban Arces

Mónica Arzani

Edit Martinez

MUSEO PACHAMAMA

PRESENTACIÓN DEL CASO DE ESTUDIO

Datos generales:
Ubicación: Amaicha del Valle, Tucumán
Año: 1998
Proyecto: Héctor Cruz
Comitente: Privado



22. Fachada ingreso

Foto: PIC

El Museo Pachamama se encuentra ubicado en Amaicha del valle en la Provincia de Tucumán. Su propósito es exponer los rasgos característicos de la cultura aborigen en todos sus aspectos e informar sobre las condiciones geológicas de los Valles Calchaquies. El programa se basa en una colección privada de obras artísticas realizadas por el artesano Héctor Cruz, autor a su vez del proyecto arquitectónico.

Memoria El proyecto se organiza a partir de dos orientaciones: geología y antropología. Se configura mediante cuatro salas de exposición y cuatro patios articulados a través de diversas escenografías a cielo abierto que representan los ámbitos de las prácticas cotidianas del pueblo aborigen. Para la exhibición y comunicación de las temáticas que aborda el emprendimiento, se adoptan diversas estrategias que equivalente a un tratamiento museográfico a través de procedimientos que incluyen: ambientación de escenas de rituales y cultos, maquetas de los Valles Calchaquies proyectada por especialistas de la Universidad Nacional de Tucumán, planimetrías de las viviendas indígenas, colección de pinturas y tapices, producción de réplicas; esculturas y murales de piedra que representan simbologías mitológicas, y recuperación o reconstrucción de escasos objetos originales.

Difusión del proyecto La página oficial define al proyecto como Centro de interpretación de 10.000 m², que fusiona la grandiosidad del Valle Calchaquí. En palabras del autor de la obra, el proyecto es un centro tipo ciudadela que muestra cómo eran las ciudades sagradas antiguas. Desde su concepción se pensó como "una gran escultura que cobra vida cuando la gente la recorre, la toca, la siente, es una expresión de un todo, es como un recuerdo vivo del pasado". La idea es tratar de expresar el concepto del todo que significa la Pachamama por lo que se reúne, en la colección de obras, toda la mitología de las etnias de la zona, procurando revelar el significado del legado cultural e histórico.

Situación urbana Emplazamiento

El centro se ubica sobre la ruta provincial 307, en un sector elevado del territorio, con los Valles Calchaquies como fondo. Por su forma y variedad de tonalidades, se visualiza con claridad desde el recorrido vial. Su implantación, a trescientos metros del ingreso a la ciudad, permite visitar el Centro sin necesidad de ingresar a ésta. El acceso frontal se ubica próximo a la calzada de la ruta, articulado por dársenas para los vehículos que visitan el centro. Toda la extensión del predio se sitúa frente a esta ruta, de este modo no solo el ingreso se visualiza desde el exterior sino que toda la extensión de espacios abiertos puede observarse incluso desde el recorrido vehicular.



23. Implantación Museo. Fuente: Google Maps



24. Vista desde la ruta. Fuente: Google Maps

Estructura funcional

El complejo se configura mediante cinco volúmenes independientes distribuidos en el predio, que contienen las diversas áreas temáticas. El acceso principal conecta en forma directa a un gran espacio de recepción donde se adquieren los tickets, se pautan las visitas guiadas, y se exponen diversos productos artesanales y recuerdos del sitio. Adyacente a este espacio se encuentra el primer punto del recorrido, sala de geología, que se estructura en base a una maqueta de los Valles Calchaquíes con sus principales poblados y accidentes geográficos. En torno a esta representación a escala se exponen rocas y minerales de la región.

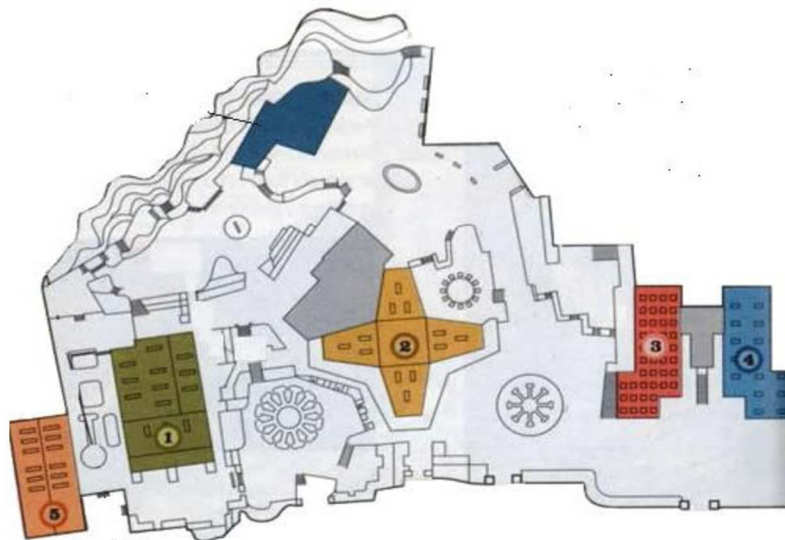


25. Sala de Geología
Foto: PIC



26. Sala de Antropología
Foto: PIC

El sector destinado a antropología lo conforma un contenedor en forma de cruz que se ubica en el centro del espacio, rodeado de un gran vacío donde se articulan los patios diferenciados por su materialidad y equipamientos, en los que se distribuyen un conjunto de estatuas y murales de piedra que desempeñan la función de puertas, encuadre visual o telón de fondo de los lugares representados. Esta sala de antropología cuenta con diversos espacios interiores que reproducen prácticas, ritos, escenas de cultos, mediante réplicas de objetos y figuras humanas caracterizadas, utensilios, construcciones, etc. Las otras dos salas están dedicadas a la colección de tapices y esculturas respectivamente y contienen la mayor producción de obras artísticas realizadas por el artesano Héctor Cruz. Finalmente el programa se completa con el Estudio particular (no accesible al público) y un sector que flanquea el acceso principal destinado a la comercialización de artesanías.



27. Plano de implantación. Fuente: página oficial

Materialidad de la forma

Un conjunto de reproducciones plásticas de imágenes sagradas se multiplican por todo el Centro en forma de fuentes de agua, murales y portones de piedras multicolores. Toda la construcción del museo está realizada en piedra simulando los modos de edificación que se está representando. Los interiores están revocados en color blanco con spots embutidos en los cielorrasos lo que otorga una iluminación pareja que favorece la exposición de los objetos.



En el sector de geología un espacio que simula una mina real puede ser recorrido observando detalles específicos de las tareas que se realizan en estos ámbitos. Los patios tienen algunos componentes paisajísticos autóctonos como cardones y cactus de gran porte.

28. Réplica mina.

Foto: PIC

Procesos simbólicos

En los espacios exteriores está representado el arte funerario mediante figuras y altares de piedras superpuestas. Además, algunos diseños encontrados en ollas o pinturas rupestres se reproducen en gran tamaño. Una escultura de la víbora bicéfala de la cultura awada, Inti, el dios Sol y otros componentes simbólico-culturales, están expresados en grandes figuras de pinturas y piedras. En el interior se representa la valoración del culto a los muertos mediante la ambientación de un sepulcro, en el sentido de continuidad de la vida luego de la desaparición física.



29. Esculturas y figuras mitológicas. Fotos: PIC

DISTRITO CIUDAD PUERTO

PRESENTACIÓN DEL CASO DE ESTUDIO

Datos generales

Ubicación: Puerto de Santa Fe

Año: 2002

Proyecto: arq. Converti - Oliver-Demarco- Salamano

Comitente: Ente Administrador Puerto de Santa Fe



30. Hotel Los Silos.
Foto: PIC

El Puerto resulta un ejemplo emblemático que sintetiza los diversos modos en que los Grandes Proyectos Urbanos GPU, consolidados en los últimos años como instrumentos de producción, expresan nuevas configuraciones físicas que reconfiguran áreas vacantes, en nuevas centralidades urbanas. Se reconoce que, del mismo modo que ocurre en otros países, en Argentina la refuncionalización de puertos representa uno de los fenómenos más significativos de reconversión urbana en las últimas décadas. El caso se enmarca en la noción de enclave temático, producto de su condición de espacio especializado para el consumo y la experiencia turística. La gran extensión y alta concentración edilicia en el área no solo define condiciones internas propias, sino que además manifiesta una fuerte gravitación externa como consecuencia de su centralidad urbana.

Memoria El proceso de renovación urbana en Distrito Ciudad Puerto es el resultado de la ejecución de dos planes que siguen lineamientos complementarios. Por un lado el Plan de *Relocalización del nuevo Puerto de Santa Fe*, con la consecuente liberación de infraestructuras y espacios exteriores en áreas portuarias. Por otro el *Plan de Refuncionalización Urbana y Portuaria*, encargado a los arquitectos Converti-Oliver- Demarco-Salamano, que representa una reconversión del borde costero a través de una serie de operaciones urbano arquitectónicas sobre estos espacios y su entorno inmediato.

Situación urbana **Emplazamiento**



31. Acceso pasarela
Foto: PIC

El área portuaria de Santa Fe tiene una situación urbana de marcada centralidad e importantes vínculos con el sistema vial en diversas jerarquías, tanto territoriales como en relación a la ciudad. La ampliación de avenida L. Alem, bordes norte y oeste del área, responde a una función de atravesamiento interurbano que genera un efecto barrera respecto de la relación entre el puerto y la ciudad, más que la posibilidad de articular los espacios verdes urbanos anexos con los espacios abiertos del Puerto.

Implantación

En su relación con la ciudad se registran diversas obras de sutura urbana y conectividad peatonal, mediante la ampliación de trazas viales, apertura de calles y ejecución de pórticos de accesos; ampliación y articulación de espacios verdes, e incorporación de un objeto singular de valor simbólico más que funcional, materializado por una pasarela metálica que vincula el puerto con el Parque Alberdi y escalera mecánica a cielo abierto, producto de aportes establecidos en los estatutos como cargos del Ente portuario, a favor de la ciudad.

Estructura funcional



32. Paseo costero
Foto: PIC

El Master Plan adquiere un carácter dual en donde se diferencian *acciones directas* a través del trazado infraestructural y *acciones indirectas* mediante normativas, reglamentos y autorizaciones a terceros. Las *acciones directas* se centran en la configuración de una matriz espacial que define el parcelamiento y las redes viales y de infraestructura. Su organización está fuertemente marcada por la forma del sitio; las tensiones visuales en relación a los diques y la impronta de circulaciones internas preexistentes al plan producto de las actividades portuarias y comerciales. En las *acciones indirectas* el propósito es generar las condiciones de posibilidad para iniciativas de inversión privada estableciendo los marcos normativos y los instrumentos de control interjurisdiccionales.

Materialidad de la forma

El programa arquitectónico se orienta a la recuperación de edificios de valor patrimonial y creación de espacios públicos destinados al ocio, ámbito cultural y actividad comercial. El Shopping Ribera se configura como contenedor híbrido de fuerte linealidad de recorrido, con un espacio central continuo que representa el lugar de las franquicias, las actividades culturales –microcines- y tiempo libre.

Por su parte, el Hotel Los Silos es producto de un reciclado de la estructura de almacenaje perteneciente a unos de los diques del puerto. Una acción que se propone redescubrir valores simbólico-culturales del pasado para la construcción del equipamiento contemporáneo. El Proyecto de refuncionalización del Molino Marconetti como polo cultural, plantea la recuperación de las envolventes a través de la puesta en valor de la caja muraria original, reconstrucción de sectores faltantes, reparación de las aberturas e inclusión de frentes vidriados. Se prevé además, la remodelación de uno de los bloques de menor tamaño para ser utilizado como área de

apoyo. La intervención tiene como premisa la articulación de los edificios existentes y los nuevos bloques en torno a un espacio abierto de exposiciones, que procura rescatar el entorno natural y las visuales del río. Se incorporan en forma vertiginosa otros artefactos derivados de la dinámica de la nueva economía, tales como: Casino, hoteles y diversos emprendimientos inmobiliarios. El espacio público exterior más significativo es el paseo peatonal y vehicular sobre el dique dos. En su materialidad se apela a la seguridad de componentes formales y a la representación de unos materiales probados en su valor simbólico. Un recurso que el estudio responsable del proyecto homologa con los utilizados en el proyecto Puerto Madero.

Procesos simbólicos **Tensiones entre representación y sentido**

El proceso de consolidación del Puerto genera un impacto urbano ambiental y socio cultural significativo definiendo áreas de oportunidad por su localización y alto valor inmobiliario. Esta nueva condición define una permanente incorporación de arquitecturas para actividades recreativas, deportivas y hoteleras basadas en los nuevos atributos económicos e inmobiliarios del área. La nueva imagen oscila entre la genérica para este tipo de enclaves y la nostálgica, con el resultado de un ambiente signado por un carácter escenográfico. El nuevo puerto se reorganiza como un enclave no sólo materialmente determinado por su conflictiva articulación con las redes viales y de servicios de la ciudad sino también por reproducir a escala de un mercado relativamente débil modelos de selectividad y segregación urbana estereotipados como así también una imagen desmembrada, ajena a la de una ciudad que supo construir sobre su trazado en damero, barrios y sitios que expresan las tensiones de la evolución histórica, conflictiva o armoniosa según el caso, pero íntimamente asociada a las limitaciones y las potencialidades de la sociedad.



04

INTERPRETACIONES



Las arquitecturas temáticas se encuentran relacionadas con los cometidos asignados al edificio según la organización programática que orientan la producción del parque o espacio representado. En este sentido pueden desempeñar un papel como espacio contenedor multifunción; un ámbito de consumo programado o de servicios; o bien, ser un componente en un escenario de representación del tema o la narrativa inherente al proyecto. De este modo, interesa valorar la capacidad de esta arquitectura en el proceso de construcción de sentido, considerando, no solo la materialidad de la forma como objeto estético, sino también, y fundamentalmente, el carácter simbólico que adquiere en el contexto de la ambientación.

Desde esta perspectiva, se focaliza una vez más en la hipótesis que recorre las diversas etapas de este trabajo, es decir, la idea de simulación como fenómeno inherente a los diversos tipos de lugares tematizados. Luego se recupera nuevamente la hipótesis derivada referida al reconocimiento de un (potencial) paralelismo entre los atributos de diseño que caracterizan a los parques temáticos y los diferentes parámetros proyectuales de actuación involucrados en los procesos de tematización urbana.

En esta fase interpretativa se delimitan una serie (conjunto) de atributos de diseño con vínculos en estas problemáticas, identificados en los casos analizados. El orden expositivo se organiza en base a tres ejes interrelacionados: Envolventes; Intermediaciones y Escala.

Envolventes En las prácticas de tematización la envolvente arquitectónica resulta uno de los elementos más significativos de análisis para reflexionar en torno a la correlación semántica entre materialidad de la forma y cometidos de los objetos. Los componentes arquitectónicos de los parques temáticos están atravesados por cuestiones relacionadas a la percepción de los visitantes. El sentido de la estructura y las superficies que configuran las envolventes, está dirigido a generar estímulos, motivaciones, recuerdos, referencias o simbolizaciones, asociadas al tema argumental o narrativa propuesta. Este eje problemático se interesa en examinar diversos referentes empíricos, tales como: fachadas, planos físicos y virtuales, límites muros y cubiertas. Se reconocen, inicialmente, tres atributos de diseño:

Cerramiento
Estructura
Superficies

- Reiteración de los signos (rasgos) más reconocibles y asimilables de los objetos originales, en la configuración de fachadas.
- Simulación de materiales y elementos estructurales empleados con carácter ornamental.
- Adición de componentes formales sobre las superficies, tales como: molduras, apliques, ornamentos y figuras en relieve.

Reiteración de los signos. Tanto el caso del Parque Temático Histórico Famaillá, como Tierra Santa, resultan ejemplos pertinentes para observar el primer atributo, vinculado al diseño de fachadas mediante el rescate de los rasgos más reconocibles y asimilables de los objetos originales. En Famaillá el conjunto de réplicas de edificios se basan en la utilización de componentes simbólicos, en una estrategia de orden visual que se aplica a aquellas superficies de fachadas que participan de situaciones centrales en relación al paseo. En este sentido, el termino orden visual, no solo refiere a la estructura puramente formal, sino más bien al uso de formas significativas. Este criterio de actuación se acentúa en el ejemplo referido a través de la desatención que registran las otras caras de las volumetrías construidas.

La réplica del Cabildo, por ejemplo, se alcanza a partir de imitaciones de algunos de los rasgos más significativos del objeto original ubicado en la Ciudad de Buenos Aires, en particular los arcos, cornisas y elementos de cierre superior de la fachada. Esta atención puesta de manifiesto sobre una sola de las caras del edificio, deriva en la reducción, a la mitad, del volumen total del edificio respecto del objeto original. Comparando con otra réplica del mismo edificio, en el Cabildo representado en San Luis, la sustitución supera al original dado que, como ocurre en el de Famaillá, la réplica se realiza en base al proyecto completo, sin la demolición parcial que sufrió el edificio original, pero en este caso se reproducen las volumetrías completas. Es decir que, estos ejemplos no serían copias del original, sino simulaciones equivalentes entre sí.



En los componentes arquitectónicos de Tierra Santa, las fachadas registran un tratamiento particular tanto en la relación entre cerramientos y estructura, como en la correspondencia entre imagen externa y espacio interno. En el primer aspecto se experimenta una reproducción mediante una síntesis comprimida de un sistema de signos expresado sobre las fachadas. Por otra parte, las envolventes de los edificios se resuelven mediante un plano único de pared, diferenciando las caras mediante su materialidad superficial. No hay correspondencia entre la configuración de los planos interiores respecto de los que definen las fachadas. La superficie exterior desempeña un papel protagónico e independiente en relación a la escena urbana.

Simulación de elementos estructurales. En las arquitecturas temáticas de Tierra Santa se registra la simulación tanto de materiales, como de elementos estructurales empleados con un carácter ornamental. Se reconoce un tratamiento discontinuo de los muros de mayor altura que va modificando su imagen mediante la diferenciación de texturas, colores, y tipo de material simulado. Los extensos muros medianeros respecto del complejo Parque Norte resultan un ejemplo en este sentido. Dentro de la serie de espacios que se disponen en forma lineal se destacan: el Muro de los lamentos, el escenario de la Resurrección o el amplio Paseo de los artesanos que conforma una de las ofertas temáticas de consumo del parque.

Adición de componentes formales. En los espacios interiores el tratamiento de las superficies se centra en al menos dos recursos combinados: la manipulación de aspectos expresivos sobre los materiales, como textura, color, relieves; o, mediante la adición de componentes formales incrustados sobre las superficies. molduras, apliques, ornamentos y figuras en relieve.



34. Espacios interiores Tierra Santa. Foto: PIC

Finalmente se destaca la incorporación de expresiones artísticas. En el museo Pachamama las expresiones artísticas son la esencia del proyecto. De este modo, son el recurso central de representación mediante el cual se procura revelar el significado del legado cultural e histórico que se aborda en este centro de interpretación. Estas expresiones, que involucran diversas técnicas, en algunos sectores están simplemente apoyadas sobre las superficies (pinturas, tapices y murales de piedra), pero en otras configuran los planos de cerramiento de locales, definen telones de fondo, o son los pórticos de acceso a las ambientaciones.



35. Museo Pachamama: patios ambientados. Foto: PIC

El recurso de las expresiones artísticas en el caso de Famaillá representa un componente de dimensión urbana. La contrafachada del paseo histórico que mira a la ciudad está materializado mediante extensos muros con murales en relieve con gráficas que refuerzan las narrativas del proyecto. Idéntico recurso se emplea en el Paseo de la Veneración que se extiende en continuidad sobre la ruta en la misma ciudad.



36. Paseo Histórico Famailla. Foto: PIC

Paseo de la Veneración

Intermediaciones Este eje problemático aborda la cuestión de las intermediaciones arquitectónicas, referidas a los mecanismos de articulación que se experimentan entre espacios, materiales y elementos, en la definición de lugares específicos y su relación con su entorno. Esta noción involucra una serie de conceptos interrelacionados tales como: transiciones, umbrales, barreras, suturas, uniones, permeabilidad o interrelaciones. Se vinculan, a su vez, con diversas condiciones espaciales, como son: planos, aperturas, cerramientos, distancias, medidas, orientaciones, transparencias, etc. La idea más tradicional en el campo disciplinar, en relación a esta cuestión es la de *espacio intermedio*. En este concepto no solo importan las cualidades del espacio sino también la posición y finalidad relacional. Dada las condiciones que experimentan los procesos de tematización, en la categoría que se propone en este apartado, interesa incluir además, los *objetos intermediarios*, y un conjunto de elementos formales y disposiciones físicas que posibilitan la intermediación de estas arquitecturas, y ponen de manifiesto el perfil escenográfico que caracteriza a los espacios temáticos.

En relación a los atributos de diseño que definen los espacio intermedios se reconocen:

- Tratamiento de los planos horizontales
- Encuadre visuales
- Superficies límite

Dentro de los parámetros de utilización de los objetos intermediarios se destacan:

- Posición de los equipamientos
- Sistemas de iluminación y sonido.

Tratamiento de los planos horizontales. En la implantación de las arquitecturas temáticas de Tierra Santa, la materialidad de los planos de piso resulta uno de los atributos de diseño más importantes para la definición de los límites de cada lugar representado. Este aspecto resulta a su vez significativo en las tensiones de circulación posibles que se disponen a partir de cada espacio articulador. Mediante este recurso proyectual se diferencian: umbrales que dividen espacios interiores entre sí o en relación al exterior; sendas que orientan recorridos; solados o terrazas que demarcan ámbitos de narrativas particulares o espacios de actividades específicas (eventos, espectáculos).

Encuadres visuales o contornos enfatizados de los lugares. Un recurso empleado para delimitar los escenarios en relación al espacio exterior o interiores de mayor dimensión, es enmarcarlas a través de la ubicación estratégica de diversos elementos compositivos, tales como: volúmenes, muros cortina, telones o dispositivos de comunicación. Por ejemplo los libros de piedra como soporte de los textos del relato actúan como mojones que no solo indican el lugar que se visita y comunican la escena, sino que además son un elemento que recorta el espacio de la ambientación y los diferencia de los otros lugares o espacios de recorrido, produciendo en el observador un cierto orden visual que los sitúa en el ámbito concreto que representa una parte específica del guión argumental.

Las réplicas de mobiliarios, la vegetación artificial, las figuras humanas o de animales, son otros elementos que tributan a la definición del encuadre de los lugares.



35. Encuadres: Tierra Santa Fotos: PIC

Superficies límite. Son los componentes de las fachadas que establecen la relación entre envolvente y ámbito. En general se definen mediante elementos plásticos y perforaciones (vanos, ventanas, puertas). En el proceso de intermediación, este elemento define las posibilidades de relación entre espacios, los recortes visuales y perspectivas, los grados de transparencia; los gradientes de luces y sombras, entre otras cualidades ambientales.

Posición de los equipamientos. Las características de implantación de los diversos equipamientos o componentes contribuyen a la intermediación entre los lugares temáticos específicos y la totalidad del parque. Se destacan en este sentido: planos virtuales definidos por series de objetos distribuidos en forma lineal; volúmenes bajos (ubicados en coincidencia con desniveles o diferenciación de pisos); marquesinas; telones, cortinas o transparencias.



36. Equipamientos: Tierra Santa Fotos: PIC

Sistemas de iluminación y sonido. En cada uno de los espacios interiores o exteriores, los sistemas de luces y sonidos resultan otro recurso de intermediación entre la ambientación propuesta y la recepción por parte del observador. Estos elementos complementan la instrumentalización de los lugares y definen las cualidades ambientales según los horarios donde se producen los recorridos, y los tiempos históricos que se representan. Por ejemplo, las actividades nocturnas clausuran algunos sectores para centrar la atención en los espectáculos de luces y sonidos y particularmente en el área de los restaurantes que de un modo simultáneo presentan sus ofertas gastronómicas temáticas para el visitante.

Escala Este eje temático aborda la cuestión de la escala, como otro de los atributos involucrados en las prácticas de tematización arquitectónica. La representación temática se basa fuertemente en la producción de formas artificiales y sintéticas, cargadas de signos, pero que en su instrumentalización pueden experimentar la modificación de dimensiones resultando central la idea de la proporción. Es decir que se conservan las proporciones de las piezas originales, pero se altera la escala de representación. Estos mecanismos se interpretan como estrategia que permite lograr una adecuada comprensión de una réplica como totalidad formal y hacer abarcable el conjunto o la ambientación del área de implantación. Se examinan en este sentido:

- Manipulación de la escala (el edificio)
- Representaciones de escala real (ambientaciones interiores)
- Dimensión simbólica (ampliaciones y reducciones)

Real
Ampliación
Reducción

Manipulación de la escala. En la experiencia de Tierra Santa los procesos de tematización están determinados por la representación más que por la réplica, dado que existe una distorsión de la escala de los objetos, que deriva de emplear el modelo como parámetro de producción y la reiteración de los rasgos formales característicos como recurso formal. Este recurso se complementa con un estudiado diseño de las condiciones particulares de implantación, para alcanzar la ambientación proyectada.

Representaciones de escala real. En el caso del Museo Pachamama, el proyecto se orienta a la sectorización y la creación de escenarios diversos que sean el soporte para la exhibición de objetos pertenecientes a procesos culturales diversos. Las ambientaciones responden a criterios expositivos cuyo propósito es abordar temáticas asociadas a la antropología y la geología. En la sala de antropología las representaciones de los diversos ritos y prácticas sociales están ambientadas en escala real. Un criterio similar se aplica en el diseño de la réplica de una mina, que puede ser recorrida observando detalles específicos de las tareas que se realizan en estos ámbitos. El cometido de este tipo de simulaciones es producir efectos de identificación con la temática y los argumentos del relato, generando en el visitante la experiencia de ser parte de las prácticas que se realizan en este tipo de actividad. Los aspectos relacionados a la geología se exponen mediante una maqueta de los Valles Calchaquies, rodeada de objetos que en su mayoría son copias que acompañan algunos pocos objetos originales.



37. Museo Pachamama Réplica Mina

Sala de antropología. Foto: PIC

Dimensión simbólica. La escala adquiere importancia en las representaciones de carácter simbólico que, en general, están vinculadas con las expresiones artísticas y las operaciones de

reducción y ampliación de las dimensiones de los objetos y figuras con el propósito de producir determinados efectos en el espectador.

La ruptura de escala más impactante se concreta en una imagen de Cristo de 18 m. de altura que se eleva durante unos minutos, articulando diversos movimientos mecánicos acompañados por un conjunto de efectos especiales. La dimensión simbólica alcanza la mayor espectacularidad en la ampliación de escala de este escenario de la resurrección, que cuenta además, con el soporte de un anfiteatro de gradas elevadas, que es el más amplio del parque.

En el Museo Pachamama la serie de esculturas y murales de piedra que representan simbologías mitológicas, se reproducen en gran tamaño. De este modo configuran los espacios y transiciones entre los diversos lugares ambientados en los patios y espacios abiertos. Pero a su vez, estos símbolos se representan en tamaños menores en base a pinturas rupestres que conforman el telón de fondo de ciertas ambientaciones.

Procesos de tematización urbana



38. Distrito Ciudad Puerto

Foto: PIC

Mediante el análisis del caso Distrito Ciudad Puerto de Santa Fe se procura identificar aspectos o atributos asociados al (potencial) paralelismo entre los atributos de diseño de los parques temáticos y los procesos de tematización urbana. En este sentido se realizan una serie de interpretaciones sobre la refuncionalización del área portuaria, delineando como criterio exploratorio los ejes temáticos propuestos al examinar los otros casos.

Retórica de la historia portuaria. El proyecto de refuncionalización apela a la retórica de la historia portuaria como argumento temático de intervención. Desde esta premisa, el área se consolida como un enclave producto de su condición de espacio especializado para el consumo y la experiencia turística.

Carácter de representación de los nuevos materiales.

La configuración espacial se define mediante una red vial fuertemente marcada por la forma del sitio que se formaliza en diversos escenarios a cielo abierto que son más para circulación vehicular que para una apropiación de recorrido peatonal. Estos espacios exteriores apelan en su materialidad, a la seguridad de componentes formales y al empleo de unos materiales probados en

su valor simbólico. Un recurso que el estudio responsable del proyecto homologa con los utilizados en el proyecto Puerto Madero. Los valores de representación de estos materiales se extiende a través de ciertas suturas urbanas, como por ejemplo, la pasarela metálica dotada de una escalera mecánica a cielo abierto que se proyecta hacia la ciudad más como un gesto de integración formal, que como un desborde de las condiciones del área hacia su entorno .

Valor simbólico del patrimonio edilicio. La recuperación de edificios de valor patrimonial se propone redescubrir valores simbólico-culturales del pasado para la construcción del equipamiento contemporáneo. El Hotel Los Silos es producto de un reciclado de la estructura de almacenaje perteneciente a uno de los diques del puerto, donde se perforan las superficies de los silos para generar las ventanas y se recupera la textura y color de los silos.

El Proyecto de refuncionalización del Molino Marconetti plantea la recuperación de las envolventes a través de la puesta en valor de la caja muraria original y la estructura de la nave principal; reconstrucción de sectores faltantes, reparación de las aberturas e inclusión de frentes vidriados.

El Museo del Puerto tematiza la historia de la actividad portuaria, su presente y su futuro en una muestra didáctica que se localiza en el antiguo edificio de la administración portuaria. Este componente del proyecto conjuga el tema del puerto con la práctica museística teniendo como ámbito de tratamiento, un objeto singular que expresa los significados arquitectónicos en relación a la idea de desarrollo de comienzos del Siglo XX.

Objetos intermediarios. Un criterio que subyace en el proyecto es de un control unificado de todos los aspectos funcionales, formales y simbólicos. La seguridad y vigilancia no están ajenas a esta premisa. En este sentido se considera que los pórticos de acceso que se sitúan en las calles de penetración al sector (relación ciudad/puerto) son la materialización formal del control que rige la dinámica de funcionamiento del área portuaria refuncionalizada. El tratamiento de los pisos resulta un complemento importante de los componentes verticales y de otros dispositivos físicos levemente materializados, que establecen el riguroso programa de usos y grados de apropiación de los espacios públicos exteriores.

Dimensión simbólica. La nueva imagen que se configura en el Distrito Ciudad Puerto oscila entre la genérica para este tipo de enclaves, aquellos paisajes homogeneizados a los que refiere Muñoz, y la nostálgica, con el resultado de un ambiente signado por un fuerte carácter escenográfico. El nuevo puerto se reorganiza como un enclave no sólo materialmente determinado por su conflictiva articulación con las redes viales y de servicios de la ciudad sino también por reproducir a escala de un mercado relativamente débil modelos de selectividad y segregación urbana estereotipados como así también una imagen desmembrada, ajena a la de una ciudad que supo construir sobre su trazado en damero, barrios y sitios que expresan las tensiones de la evolución histórica, conflictiva o armoniosa según el caso, pero íntimamente asociada a las limitaciones y las potencialidades de la sociedad.

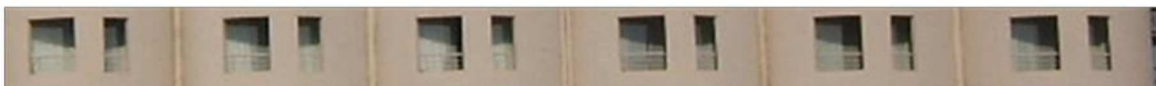
Matriz Interpretativa

Eje problemático	Atributos de diseño	Parámetros del simulacro
Envolventes Cerramiento Estructura Superficies	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reiteración de los signos ▪ Simulación de materiales y elementos estructurales ▪ Adición de componentes formales 	Suplantación de lo real por sus signos Confusión entre signo y sentido Producción por modelos Representación icónica Formas artificiales y sintéticas Carácter ornamental
Intermediaciones Espacios intermedios Objetos intermediarios	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tratamiento de planos horizontales ▪ Enmarques visuales ▪ Superficies límite ▪ Posición de los equipamientos ▪ Sistemas de iluminación y sonido 	Situaciones ficticias Carácter escenográfico Narrativas Consumo cultural e histórico
Escala Real Ampliación Reducción	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manipulación de la escala (edificio) ▪ Representaciones de escala real (ambientaciones interiores) ▪ Dimensión simbólica (ampliaciones y reducciones) 	Condición ageográfica Tensiones entre real e imaginario Repetición o clonación Artefactos de simulación Reproducción del orden visual



05

CONCLUSIONES



El estudio de casos desarrollado intenta aportar un avance en la interpretación, desde el campo disciplinar de la arquitectura, de las equivalencias existentes entre los procesos de tematización y los parámetros del simulacro. En particular se trata de contribuir, a partir de la experiencia local, al reconocimiento de lo singular y específico de los procesos de tematización arquitectónica, con explicaciones de carácter general en relación a las problemáticas planteadas.

Entonces, en estas consideraciones últimas se reflexiona, en primer lugar, en torno a ciertos elementos generales de producción, en los cuales se enmarcan los atributos de diseño reconocidos en las unidades analizadas. Se pretende poner a consideración estos elementos para, seguidamente, distinguir estrategias o mecanismos en la configuración y transformación del paisaje urbano. Luego se realizan algunas valoraciones críticas en relación a las tendencias actuales en los procesos de tematización urbana en el sentido del paralelismo registrado entre el diseño de parques temáticos y los procesos de tematización urbana.

Coherencia temática de todos los componentes

La posibilidad de configurar una cierta identidad a un lugar determinado, requiere de un control unificado de todos los procesos y de coherencia temática que debe encontrarse presente en todas las instalaciones y elementos. En este sentido, la articulación de todos los componentes en torno al tema argumental, resulta un atributo gravitante en la percepción del público en relación a la representación de los espacios en el sentido previsto en cada proyecto.

Reiteración de situaciones espacio formales conocidas

El diseño de los espacios temáticos apela, en general, a la reiteración de imágenes o situaciones espaciales conocidas, de modo que su representación pueda ser interpretada por un público amplio. El propósito es crear entornos físicos ordenados y medios simbólicos significativos, que ofrezcan la certeza de experiencias formalmente reconocibles y asimilables. El programa de los parques temáticos está pensado de modo que las experiencias, la sorpresa, las emociones y las prácticas directas de los visitantes se mantengan en un carácter controlado. Se promueve la libre elección dentro de la variedad ofrecida, es decir que no se abre la posibilidad de una deriva en las formas de entretenimiento. No son espacios pensados ni ambientados para las búsquedas propias ni la permanencia pasiva.

- Arquitecturas con significados deslocalizados Las arquitecturas de los parques temáticos son objetos con significados deslocalizados, que procuran generar narrativas mediante formas artificiales y sintéticas y espacios con un fuerte carácter escenográfico, orientados por un tema específico y un marcado orden visual. Esta idea de orden visual no se corresponde solo con una sintaxis formal ordenada, sino y sobre todo con el uso de sistemas de signos o rasgos más reconocibles de las piezas originales como recurso de representación. La lógica de construcción de este conjunto de elementos significativos resulta independiente de su relación con la realidad histórica y con el contexto. Es decir que, se relativiza la condición histórica de la relación forma y espacio a favor de una clonación de objetos a partir de sus componentes simbólicos.
- Reconocimiento de inautenticidad Los parques temáticos hacen explícita su inautenticidad mediante un acuerdo tácito entre visitantes y gestores, en el que ambas partes asumen el carácter teatral de la experiencia. Un espacio temático es un espacio "hiperreal", en el que el simulacro, es explícito. Los espacios temáticos deben tener una apariencia integral equivalente al sistema de signos que lo identifica.
- Consumo programado Los parques temáticos articulan los parámetros del entretenimiento, con algunos contenidos propios del turismo y la experiencia cultural del ocio y el tiempo libre, teniendo la idea del consumo como vertebrador de los programas. Si se piensa una vez más en Tierra Santa, el parque resulta un ejemplo en donde lo sagrado, como argumento del proceso de tematización, interactúa en forma permanente con la idea del consumo y el entretenimiento en sentido genérico. Tanto la estructura espacial como la materialidad de las imágenes responden a una propuesta que tematiza a partir de la religiosidad, pero que claramente, instrumentaliza sus espacios teniendo como premisa la voluntad de entretener o al menos lograr que el visitante no pierda la atención sobre las representaciones y los itinerarios pautados con un sentido de contemplación o participación controlada. El contexto del consumo atraviesa en forma permanente la propuesta y los espacios. Las ambientaciones promovidas por las empresas, los shows en vivo, el paseo de los artesanos, la oferta gastronómica, son algunos de los datos explícitos de esta cuestión.

Anticipación de la experiencia En los programas temáticos existen diversas dimensiones de intermediación, tanto de carácter físico como de comunicación, que en diversos grados y modos anticipan la experiencia a atravesar, esto incluye las imágenes, emociones, sucesos e incluso las sorpresas a vivir en el parque o espacio especializado. La página oficial es la primera construcción temática y de representación de lo que propone el parque para sus visitantes. El folleto que se entrega al ingresar, da cuenta de la estructura espacial mediante la descripción de lugares, actividades, espectáculos. Resulta de este modo otro mecanismo de intermediación que establece la planificación y el control de los circuitos programados. La publicidad y otros elementos de comunicación internos y externos, también tributan a la comprensión previa de la experiencia a vivir.

Consideraciones finales Se reconoce una tendencia creciente y generalizada de tematización urbano arquitectónica que promueve la transformación, de sectores tradicionales de la ciudad en paisajes estandarizados, basada en la producción de representaciones con dominio visual y naturaleza estratégica, en donde se reconoce la incidencia en diversos grados, de los elementos generales descriptos. Los paisajes comunes derivan, como señala Muñoz, de la manipulación y puesta en valor de algunos elementos de las especificidades del lugar, articuladas con mecanismos orientados a lograr un orden visual homogeneizado. Estos procesos definen morfologías exentas en relación a la ciudad que, al basar su valor en la imagen, resultan reproducibles independientemente del lugar y sus características. Esta condición ageográfica y homogénea en la materialidad de sus formas, son parámetros que establecen fuertes vínculos entre los parques temáticos y los espacios urbanos tematizados.

Retomando una vez más la problemática que atraviesa este trabajo en torno a las tensiones entre tematización y simulacro, se reconoce que el concepto de simulación ha sido reapropiado y convertido en herramienta productiva para el campo de la arquitectura. La idea de simulación pone de manifiesto diversos procesos de tematización arquitectónica influenciadas por una cultura del espectáculo y el consumo de imágenes. Esto se traduce en distintas experiencias que trascienden los parques temáticos cerrados y se reproducen en diferentes grados y modos, en equipamientos culturales y espacios públicos.

Como se señalaba en el marco teórico, para Baudrillard la materialidad de la imagen, como referente, puede suplantar al contenido de sentido, pudiendo incluso, por ese mismo motivo, generar una confusión entre lo real y lo imaginario, lo verdadero y lo falso, dado que, como señala el autor, el simulacro anula las referencias. La imagen como representación material permite que el sentido pueda comunicarse. El mecanismo básico del proceso de simulación consiste en la sustitución del original por el modelo. El modelo no representa sino que sustituye al objeto original. El proceso supera los límites de la imitación o la repetición a través de la copia para llegar a la sustitución de lo real por los signos de lo real, por lo "hiperreal". La reiteración de signos de lo real constituye uno de los parámetros de simulación más destacados. Esta estrategia resulta asociable al principio de equivalencia que, según Baudrillard, define la negación del signo como valor.

Se destaca finalmente, que la presentación en este trabajo de la tematización y las diversas problemáticas implicadas, pretende identificar la dinámica compleja involucrada en la tematización de la arquitectura y del paisaje urbano. Es decir, una dinámica asociada a cuestiones tales como transversalidad, simultaneidad y gradualidad de los procesos.

Por otra parte, se propone advertir en relación a la tendencia a exportar estas lógicas propias de los parques temáticos a ciertos espacios urbanos. La expectativa en este sentido es que no se naturalice la interpretación de esta tendencia, ni se consolide una mirada lineal sobre estos procesos, sino que por el contrario se genere un sentido crítico que motive a una reflexión transversal y una valoración en términos de integralidad.

Este trabajo pretende ser un aporte al debate académico y profesional en torno a una construcción de sentido del proyecto arquitectónico, atendiendo a los alcances que el fenómeno de la tematización implican en las ciudades, los equipamientos culturales y los espacios públicos, en su dimensión formal, material y simbólica, en el contexto de la cultura arquitectónica contemporánea.



06

ANEXO



Anexo**MAPEO
DESCRIPTIVO DE
CASOS**

El presente mapeo descriptivo se estructuran en base a las categorías y ejemplos más representativos de parques y espacios urbanos tematizados registrados en la Argentina en las últimas. Las fichas técnicas tiene tienen como objetivos concretos: reconocer los procesos de tematización e identificar las singularidades más representativas en relación al tema/problema de los diferentes tipos de espacios.

Mapeo descriptivo**Parques Temáticos**● **Sensibilización cuestiones medioambientales**

1. Bioparque Temaiken . Escobar. Buenos Aires
2. Mundo Marino
3. Acuario Río Paraná. Rosario
4. Parque Acuático Poseidon .General Lavalle,
5. Acuarium Mar del Plata

● **Espacialización de narrativas**

6. Parque Temático Tierra Santa
7. Parque Temático Histórico Famailla
8. Parque Recreativo y cultura El Descanso, Córdoba
9. Galería temática historia fueguina

● **Producción lúdico cultural**

10. Granja de la infancia. Rosario, Pcia. de Santa Fe
11. Yucat, Villa de Merlo
12. Molino Fábrica Cultural. Santa Fe
13. La Redonda, Santa Fe

Espacios urbanos tematizados● **Proyectos revitalización urbano arquitectónica**

14. Tren de la Costa
15. Paseo de la Independencia, Tucumán
16. Plaza San Martín de los Andes. Neuquén.
17. Puerto de Santa Fe
18. Puerto Madero, CABA

● **Enclaves e itinerarios temáticos**

19. Museo Pachamama, Amaicha del Valle, Tucumán
22. Paseo y museo del Bicentenario . CABA
21. Museo de la vid y el vino. Cafayate, Salta
22. Castillo San Carlos . Concordia, Entre Ríos

Parques temáticos

Premisa:
Sensibilización en
cuestiones
medioambientales



BIOPARQUE TEMAIKEN

01

Ubicación: Escobar, Provincia de Buenos Aires
Año: 2002
Proyecto: Estudio Borlasca & Berra
Comitente: Perez Companc



Descripción

El proyecto procura afianzar el concepto de bioparque como factor diferenciador de las figuras de parque temático o de zoológico. Se propone ofrecer una nueva experiencia de aprendizaje impulsando la preservación, conservación y divulgación de la flora y fauna, priorizando la autóctona y utilizando la educación, la investigación y la recreación como medios para lograr dicho objetivo. El proyecto se basa en la recreación de tres grandes hábitat naturales: agua, tierra y aire.

Se definen diversos espacios escenográficos exteriores, ambientaciones interiores y componentes arquitectónicos, que se articulan con programas educativos de conservación y difusión impulsados por la Fundación Temaiken. El programa se organiza a través de diversos tipos de espacios: expositivos (Acuario, Lugar de las Aves); escenografías naturales (laguna central); espacios del conocimiento (Centros interactivos: Patagonia, el agua cuenta su historia); espacios de preservación, conservación y divulgación (Centro de reproducción de especies); áreas de divulgación (anfiteatro, Cine 360º Arca de la vida); espacios de permanencia; áreas de descanso y contemplación y Espacios de juegos (Plaza de sensaciones, juegos por edad).

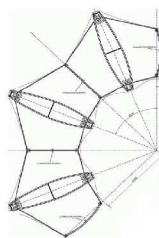
Componentes arquitectónicos

Excavación patagónica (2002)

El sector pone de manifiesto una coexistencia de lo real y lo imaginario, mediante la producción de réplicas con sentido educativo: (dinosaurio Piatnizkysaurus) y diversas propuestas de conocimiento creativo con el recurso de la tecnología para generar programas interactivos.

Lugar de las Aves (2009)

La estructura reemplaza a un conjunto de jaulas dispersas, donde cada especie ocupa su propio espacio desde el plano acuático, rastrero, vuelo bajo aleatorio o alto circular. En este sentido, todas incorporan a la laguna central del bioparque, y entre sí se comunican por pasos con cilindros de madera y doble cortina de cadenas para impedir las migraciones internas. El concepto del programa es la inmersión total del visitante en los aviarios, divididos por regiones continentales (África, Europa / Asia, Australia, América). El proyecto plantea como premisa identificar la tecnología adecuada para una materializar la contención "Invisible" de las aves. La escala tecnológica se situó en resolver un sistema de transferencia de cargas a partir elementos industrializados ligeros con geometrías complejas, arcos portantes que tensan un conjunto de lingas y redes metálicas que cubren una hectárea del hábitat de los pájaros.



Proyecto Arquitectura:
Hampton+Rivoira
arquitectos
Arq. Jorge Hampton
Arq. Emilio Rivoira
Paisajismo:
Maggie Cavanagh

Parques temáticos
 Premisa:
 Sensibilización en
 cuestiones
 medioambientales

MUNDO MARINO

02

Ubicación: San Clemente del Tuyú, Provincia de Buenos Aires
 Año: 1987
 Dominio: Privado



Descripción

Parque acuático localizado en el circuito turístico de la costa atlántica bonaerense. El argumento central de este emprendimiento es la naturaleza del mundo del mar (orcas, focas y lobos marinos), mediante lo cual se plantea una ajustada planificación de espectáculos y eventos asociados a esta temática. El parque está sustentado en la Fundación Mundo Marino. Desde este aporte el otro aspecto de la propuesta se enfoca a la actividad como zoológico, para lo cual se configuran diversos espacios que recrean el hábitat natural de los ejemplares y una organización espacial para el recorrido, la exposición y los espectáculos en general protagonizados por los animales. El parque recrea diversos escenarios de la naturaleza vinculada al mar mediante: creación artificial de un lago donde se sitúa el anfiteatro; las piletas que representan la "isla de los lobos", escenario del show de los lobos marinos; un predio silvestre de 25 ha. que recrea el hábitat de los animales terrestres, que se recorre, mediado por un guía, a bordo de vehículos especiales.

Parques temáticos
 Premisa:
 Sensibilización en
 cuestiones
 medioambientales

ACUARIO RIO PARANÁ

03

Ubicación: Rosario. Provincia de Santa Fe
 Año: 2008
 Proyecto: Unidad de Proyectos Especiales
 Comitente: Gobierno de la Provincia de Santa Fe



Descripción

El Acuario, que se orienta con los criterios contemporáneos para este tipo de equipamiento, se ubica sobre el Paseo Ribereño en la ciudad de Rosario. Su emplazamiento utiliza la pendiente del terreno para apoyar un volumen de hormigón de 3500 m2., que libera la situación de accesos y se condolidada como un objeto singular suspendido sobre su parcela. El programa sintetiza en sus diversas áreas, espacios de conservación de la diversidad del río, lugares de recreación y ámbitos de investigación. El edificio se desarrolla en tres niveles vinculados por una rampa interior. Una planta baja libre donde se plantea un tratamiento integral del espacio abierto a partir de la creación de un parque público ribereño; un entrepiso transparente en sus envolventes y una planta alta que define un espacio continuo donde se ubica la sala de muestras y un auditorio para 100 personas. El parque autóctono se divide en sectores: bosque abierto, bosque cerrado, pastizales, vegetación hidrófila.

<p>Parques temáticos</p> <p>Premisa: Sensibilización en cuestiones medioambientales</p>  	<p>PARQUE ACUÁTICO POSEIDON 04</p> <p>Ubicación: General Lavalle, Partido de la costa Año: 2012 Dominio: Privado</p> <p>Descripción</p> <p>El Parque Acuático Poseidón se emplaza en jurisdicción de la localidad de General Lavalle, en terreno de un ex autocine, con su ingreso frente a la rotonda de acceso a Santa Teresita, en el Partido de la Costa. Por encontrarse en el circuito de la Costa resulta una opción turística y recreativa para los visitantes de diversas localidades próximas al parque.</p> <p>Ambientado en la historicidad del Poseidón, Dios griego del mar, el objetivo principal del proyecto es la diversión y el entretenimiento acuático. Se implanta sobre un predio arbolado de 60.000 m2. El programa se organiza en base a 9 piletas de juegos, una torre de 22 metros de altura y toboganes en núcleo de hasta 8 metros de altura.</p>
<p>Parques temáticos</p> <p>Premisa: Sensibilización en cuestiones medioambientales</p> 	<p>ACUARIUM MAR DEL PLATA 05</p> <p>Ubicación: Mar del Plata. Provincia de Buenos Aires Año: 1993 Proyecto: Arq. Carlos Mariani – Arq. María H. Pérez Maraviglia. Propiedad: Parques Reunidos</p> <p>Descripción</p> <p>Acuarium se sitúa en Punta Mogotes junto al Faro en la ciudad de Mar del Plata. El proyecto tiene como premisa la recreación de las cuestiones vinculadas al mundo marino, a través de la simulación de diversos ámbitos naturales asociados al mar y las especies animales más significativos.</p> <p>El programa tiene como áreas temáticas principales: Aviario; Museo; Teatro del Mar; Bahía de Lobos; Tiburonario, buceo y Plaza del Mirador. Los espacios de servicios se componen por: Patio de Comidas; Bar de Playa; Bar Panorámico. Se implementan además, diversos Programas educativos y actividades interactivas organizadas por la Fundación Mar del Plata Aquarium. En su configuración se articulan un conjunto de construcciones abstractas en ladrillo visto con paseos y lugares específicos ambientados mediante rocas artificiales, cascadas y simulación de palmeras y otras especies autóctonas.</p>

<p>Parques temáticos</p> <p>Premisa: Espacialización de narrativas</p>  	<p>PARQUE TEMÁTICO TIERRA SANTA 06</p> <p>Ubicación: Av. R. Obligado 5790. Costanera. CABA. Pcia. de Buenos Aires Año: 2000 Proyecto: Estudio Pugliese. (Dr. Fernando Roberto Pugliese) Comitente: María Antonia Ferro (Directora Institucional)</p> <p>Descripción</p> <p>Parque temático religioso de carácter educativo, cuyo propósito central es el relato histórico, orientado a recrear la vida de Cristo y la cultura de época. La intervención responde a la premisa de espacialización de narrativas, mediante diversas estrategias de representación de ambientes históricos.</p> <p>El proceso de tematización se basa en la reproducción arquitectónica y la ambientación de espacios urbanos, como componentes que posibilitan instrumentalizar tanto las narrativas y rituales que conforman el programa temático, como el conjunto de actividades lúdicas, educativas y de animación pautadas en la propuesta.</p> <p>Menciones</p> <p>Declarado de interés educativo: por el Gobierno de la ciudad de Buenos Aires. Lugar de enriquecimiento cultural y espiritual: por el Arzobispado de Buenos Aires. Lugar de interés Turístico: por la Secretaría de Turismo de la Nación. Sitio de Interés cultural: por la legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Interés Nacional por su relevancia religiosa y cultural. Sec. Culto Presidencia de la Nación</p>
<p>Parques temáticos</p> <p>Premisa: Espacialización de narrativas</p> 	<p>PARQUE TEMÁTICO HISTÓRICO FAMAILLA 07</p> <p>Ubicación: Ruta Nacional N° 38 Año: 2010 Proyecto: Municipalidad de Famailla Comitente: Municipalidad de Famailla</p> <p>Descripción</p> <p>Se enmarca en la problemática de los procesos de tematización histórico cultural asociados al consumo turístico y marketing urbano. Este proyecto se sitúa en continuidad con otro espacio temático religioso, <i>Galería de la Veneración</i>. Ambos emprendimientos conforman un nuevo frente urbano de la ciudad sobre la ruta nacional 38. Por este motivo, otro aspecto que se destaca es la forma e imagen que definen estos perfiles consolidados, en relación a su condición urbana.</p> <p>El proyecto, de gestión municipal, está conformado por cuatro réplicas que conforman el paseo: Casa histórica de Tucumán; Cabildo; Monumento a la bandera de Macha y Casa del Obispo Colombres. Estas obras se complementan con un Paseo Comercial temático y diversas expresiones artísticas vinculados al tema. Presenta como premisas centrales la reivindicación de la identidad social y productiva y revalorización de valores culturales tanto de la Argentina como de la región.</p>

Parques temáticos

Premisa:
Espacialización de
narrativas**PARQUE RECREATIVO Y CULTURAL EL DESCANSO****08**

Ubicación: Los Cocos, Provincia de Córdoba

Año: 1957

Dominio: Público

Descripción

Constituye, junto a la República de los Niños, en Gonnet en La Plata (1949-51), uno de los primeros espacios temáticos desarrollados en nuestro país a mediados del siglo XX. El parque recrea, a través de la réplica, la cultura greco romana, la historia argentina, el espacio andaluz y diversas temáticas educativas. Su propósito es el entretenimiento asociado al turismo regional.

Se emplaza en un extenso predio rodeado de árboles, en donde se distribuyen un conjunto de arquitecturas temáticas, representaciones de objetos y réplicas de esculturas, que definen un mosaico de formas en las que se reconocen signos y componentes visuales de las diversas culturas que componen el programa temático.

Parques temáticos

Premisa:
Espacialización de
narrativas**GALERÍA TEMÁTICA HISTORIA FUEGUINA****09**

Ubicación: San Martín 152. Ushuaia. Tierra del Fuego.

Año: 2013

Proyecto: Estudio del artista Fernando Pugliese (Tierra Santa)

Comitente: Livio Alzogaray


Descripción

La galería se basa en una simulación que procura situar al visitante en la historia de los primeros habitantes y de los exploradores de Ushuaia y Tierra del Fuegoa, mediante propuestas interactivas y con la participación directa del público en cada escena representada. El proyecto se divide en galerías temáticas configuradas mediante treinta escenas diferentes, noventa figuras de personajes creadas por el artista Fernando Pugliese (Tierra Santa) y replicas de instrumentos u objetos de valor histórico.

La experiencia registra todos los parámetros del simulacro. Se parte de la construcción de las narrativas vinculadas a: historia de los pueblos indígenas, HSM Beagle, el presidio de Ushuaia y Ernest Shackleton. Las ambientaciones están cargadas de realismo, mediante sus atributos físicos y diversos dispositivos de iluminación y sonido. El edificio donde se localizan esta compuesto por tres plantas donde, además de ubicarse los ambientes históricos, se localiza un jardín temático que contiene diversas representaciones, tales como, una réplica del tren de trocha angosta, y simulaciones de la flora y la fauna autóctona.

<p>Parques temáticos Premisa: Producción Lúdico Cultural</p>	<p>GRANJA DE LA INFANCIA 10</p> <p>Ubicación: Av. Perón 8000. Rosario Año: 1999 Proyecto: Paula Fierro – Lucas Berca, arq. Comitente: Municipalidad de Rosario</p>
	<p>Descripción</p> <p>La Granja de la Infancia, es uno de los componentes del Triptico de la infancia. Un programa cultural impulsado por la Municipalidad de la ciudad de Rosario, que incluye además, el Jardín de los Niños y La Isla de los inventos. Basada en los lineamientos del pedagogo italiano Francesco Tonucci, la Granja es un espacio de experimentación donde confluye el carácter recreativo y la educación no formal, mediante múltiples modelos de participación.</p> <p>El proyecto tiene como objetivo crear un paisaje propio, con bordes ondulantes y parqueizados, que posibilitan crear lugares diferentes sin encerrarlos. El programa se distingue por el compromiso de integrar cultura y naturaleza mediante una estrategia proyectual, donde los componentes arquitectónicos aparecen subordinados al diseño de los espacios exteriores.</p> <p>La organización espacial se basa en recorridos libres, en una estructura orgánica donde se distribuyen las diferentes áreas temáticas que conforman el parque: laboratorio, biblioteca, sala de video, y un centro de capacitación que desarrolla temáticas vinculadas a la sensibilización en cuestiones ambientales. En los espacios exteriores se diseña una isla con diversos puentes donde habitan animales sueltos, un corral con animales de granja, una huerta y vivero, un laberinto de paneles de hormigón, una fuente cascada y un anfiteatro.</p>
<p>Parques temáticos Premisa: Producción Lúdico Cultural</p>	<p>YUCAT VILLA DE MERLO 11</p> <p>Ubicación: Merlo. San Luis Dominio: Privado</p>
 	<p>Descripción</p> <p>El parque temático Yucat está ubicado a 500 metros de la Ruta Provincial 1 en Villa de Merlo. La iniciativa propone una experiencia de turismo histórico y cultural a través de la recreación de un asentamiento de la etnia Comechingón, habitantes originarios de esta zona de San Luis. El proyecto combina diversas escenografías, reproducciones de utensilios y herramientas de uso cotidiano en ambientaciones que representan la vida cotidiana del pueblo. El programa se organiza en base a un recorrido a través de un asentamiento que consta de 18 paradas interpretativas. Cada una de las ambientaciones permite conocer sus habilidades artesanales y artísticas, rituales, viviendas semi subterráneas, técnicas de caza, vestimentas, entre otros muchos aspectos de sus prácticas cotidianas. Cada escena cuenta con dispositivos de comunicación que relatan a través de infografías, el contenido temático del sector y las singularidades que se pueden observar.</p>

<p>Parques temáticos Premisa: Producción Lúdico Cultural</p> 	<p>MOLINO FÁBRICA CULTURAL 12</p> <p>Ubicación: Bv. Pellegrini. Santa Fe Año: 2010 Proyecto: Unidad de Proyectos Especiales Comitente: Gobierno de la Provincia de Santa Fe</p> <p>Descripción</p> <p>Es una obra pública que se enmarca en un proyecto global de puesta en valor e intervención urbana en la cual se incluyen, además, la planificación del Parque Federal y la refuncionalización de La Redonda.</p> <p>Las premisas del proyecto consideran a lo público como calidad, accesibilidad, movilidad, escenarios urbanos austeros, sin contaminación visual ni sonora. El proyecto se define en tres niveles donde los lugares se distribuyen en función de los soportes materiales. Una calle pública atraviesa el complejo cualificado mediante bóvedas cáscaras que se basan en las creadas por el arquitecto Amancio Willians. Sobre el acceso norte, se define un espacio lateral abierto susceptible de múltiples propuestas de apropiación y uso.</p>
<p>Parques temáticos Premisa: Producción Lúdico Cultural</p> 	<p>LA REDONDA Centro Cultural, Arte y vida cotidiana 13</p> <p>Ubicación: Pedro Vittori y Salvador del Carril. Santa Fe Año: 2010 Proyecto: Dirección Provincial de Arquitectura e Ingeniería: Comitente: Gobierno de la ciudad de Santa Fe.</p> <p>Descripción</p> <p>La redonda integra un Programa cultural impulsado por el Gobierno de la Provincia de Santa Fe, que integran el tríptico: La Redonda; El Molino Fábrica Cultural, y La Esquina encendida. En el caso de La Redonda la propuesta articula el mundo ferroviario con la participación en actividades de descanso, imaginación, escritura, juego, teatro, exposición.</p> <p>El proyecto urbano arquitectónico propone la recuperación para el uso público de infraestructuras ferroviarias, mediante la refuncionalización de un antiguo taller de locomotoras perteneciente a la Estación Santa Fe Cambios, localizada sobre Av. Salvador del Carril frente al Parque Federal. Estos trabajos implican la puesta en valor y rehabilitación del edificio y su entorno de espacios abiertos. En su organización espacial, un hall de esculturas es la recepción del edificio. Continúa una amplia galería que contiene una muestra permanente de pinturas. Estos espacios contienen la obra de Roberto Favaretto Forner y Cesar López Claro. La nave redonda principal esboza un recorrido lineal que respeta la tensión de la forma, a través del cual se van localizando los diferentes espacios lúdicos y de descanso.</p>

<p>Parques temáticos Premisa: Producción Lúdico Cultural</p> 	<p style="text-align: right;">14</p> <p>TREN DE LA COSTA</p> <p>Ubicación: Provincia de Buenos Aires. Año: 1995 Proyecto: Pfeifer y Zurco, arquitectos Programa de imagen y comunicación: Estudio Shakespear</p> <p>Descripción</p> <p>El caso se enmarca en la problemática de apropiación capitalista del espacio experimentada en la Argentina en la década de los noventa asociada con el modelo neoliberal.</p> <p>El programa se centra en la recuperación del tren como símbolo del esplendor que experimentó el sistema ferroviario, mediante la instrumentalización de un tren temático para el turismo. Esta premisa se complementa con el diseño, también tematizado, de las diversas estaciones que estructuran el recorrido. Estas estaciones, que ofertan servicios comerciales intensivos para el turismo, fueron encargadas a diferentes estudios. Se intervienen, por ejemplo, la Estación San Isidro; Estación Anchorena, Estación Borges, diseñadas por San Martín-Lonne / Donaldson-Malatini-Rica. La Estación Libertador y Estación Olivos, diseñadas por Pfeifer y Zurco, arquitectos. En el extremo final del recorrido se encuentra el Parque de la Costa, que presenta las características tradicionales de un parque de entretenimiento donde el principal atractivo son los juegos mecánicos y algunas escenificaciones en vivo programadas.</p>
--	--

<p>Espacios urbanos tematizados Proyectos de revitalización</p> 	<p style="text-align: right;">15</p> <p>PASEO DE LA INDEPENDENCIA</p> <p>Ubicación: San Miguel de Tucumán, Provincia de Tucumán. Proyecto: Subsecretaria de Planificación Urbana. Dominio: Municipalidad de San Miguel de Tucumán.</p> <p>Descripción</p> <p>El Paseo de la Independencia ubicado en el área central de San Miguel de Tucumán, se inscribe dentro de los proyectos de revalorización del patrimonio histórico cultural desarrollados en el capítulo uno del presente trabajo. El criterio de intervención traspasa la idea de recuperación edilicia del patrimonio, para considerar el lugar urbano, el perfil y las perspectivas posibles de todo casco histórico. El Paseo está conformado por un circuito peatonal que articula la Casa Histórica, con un conjunto de edificios de valor patrimonial (Museo Histórico Provincial "Nicolás Avellaneda"; Museo Arquidiocesano de Arte Sacro; Sociedad y Biblioteca Sarmiento). Posteriormente, por iniciativa municipal, se promueve la creación de un espacio temático denominado Plaza histórico temática (Proyecto: arq. Marcelo Beccari), una intervención interdisciplinaria que se ubica en la manzana de la plaza de la independencia y que recrea la historia local en 1816.</p>
---	--

Espacios urbanos
tematizados
Proyectos de
revitalización

PLAZA SAN MARTÍN DE LOS ANDES

16

Ubicación: San Martín de los Andes. Neuquén.

Año: 2010

Proyecto: Arq. Marcela Alvarez.

Comitente: Municipalidad de San Martín de los Andes



Descripción

Se refiere a una Plaza diseñada en 1946 por la Administración de Parques Nacionales., que es remodelada en 2010, en el período de Intendencia de Luz M. Sapag. El proyecto fue realizado por la Arq. Marcela Alvarez, destacándose la incorporación dentro de la estructura original de la plaza, de diversos componentes físicos y equipamientos conmemorativos que establecen ciertos grados de tematización de este espacio público tradicional.

Espacios urbanos
tematizados
Proyectos de
revitalización

DISTRITO CIUDAD PUERTO

17

Ubicación: Puerto de Santa Fe

Año: 2002

Proyecto: arq. Conventi-Oliver-Demarco-Salamano

Comitente: Ente Administrador Puerto de Santa Fe







Descripción

El Plan de Refuncionalización Urbana y Portuaria resulta un ejemplo emblemático que sintetiza los diversos modos en que los Grandes Proyectos Urbanos GPU, consolidados en los últimos años como instrumentos de producción, expresan nuevas configuraciones físicas que transforman áreas vacantes o de expectancia, en nuevas centralidades urbanas. El Master Plan expresa una fuerte homogeneidad de orden visual que, como en otras partes del mundo, en la Argentina representa uno de los fenómenos más significativos de reconversión urbana en las últimas décadas.

En relación a los aspectos que interesan a este trabajo, el caso se enmarca en la problemática de reconversión funcional de lugares tradicionales de la ciudad en enclaves temáticos que, mediante mecanismos de manipulación y puesta en valor de algunos elementos de la esfera local, generan espacios especializados para el consumo y el turismo.



<p>Espacios urbanos tematizados Proyectos de revitalización</p> 	<p>PUERTO MADERO 18</p> <p>Ubicación: Ciudad Autónoma de Buenos Aires Año: 1991 Proyecto: Corporación Antiguo Puerto Madero S.A Comitente: Corporación Antiguo Puerto Madero S.A.</p> <p>Descripción</p> <p>Puerto Madero resulta un ejemplo emblemático que materializa uno de los fenómenos más significativos de las últimas décadas como es la transformación de áreas ferropuertarias liberadas de sus usos originarios, en nuevas centralidades urbanas. El proyecto fue concebido desde una visión urbanística más amplia, la de rehabilitación del área céntrica de la ciudad (Cuenya, 2004). Sin embargo este Gran Proyecto Urbano, tiene un objetivo económico claro de generar un "producto inmobiliario". El resultado es un enclave que, desde su alta concentración residencial, actividades del terciario y ofertas de consumo especializado, define condiciones internas propias, que gravitan fuertemente en su entorno. La obra comprende: parques y paseos; Puente de la Mujer diseñado por el Arq. Santiago Calatrava Valls, y recuperación de los dieciséis edificios existentes. Desde la retórica de la historia portuaria como argumento temático, en el paseo peatonal y espacios de los diques, se emplearon materiales y elementos del antiguo puerto. Se "recuperaron adoquines y durmientes y se pintaron e iluminaron viejas grúas que, ubicadas estratégicamente contribuyen a evocar el fuerte espíritu portuario" (Memoria de proyecto. Pagina oficial).</p>
<p>Enclaves e itinerarios temático</p>  	<p>MUSEO PACHAMAMA 19</p> <p>Ubicación: Amaicha del Valle, Tucumán Año: 1998 Proyecto: Héctor Cruz Dominio: Privado</p> <p>Descripción</p> <p>Consiste en un centro de interpretación cuyo propósito es la (Re) construcción de la identidad histórica, promoviendo ambientes para un aprendizaje creativo, que busca revelar al público el significado del legado cultural e histórico. El programa se basa en una colección privada de obras artísticas realizadas por el artesano Héctor Cruz, que son la esencia del proyecto y el recurso central de representación.</p> <p>Como otros espacios culturales de estas características, se vinculan con las prácticas de la tematización a partir de las estrategias de organización espacial para la exhibición. Se adoptan procedimientos equivalentes a un tratamiento museográfico a través de mecanismos que incluyen: ambientación de escenas de rituales y cultos, maquetas de los Valles Calchaquies proyectada por especialistas de la Universidad Nacional de Tucumán, planimetrías de las viviendas indígenas, colección de pinturas y tapices, producción de réplicas; esculturas y murales de piedra que representan simbologías mitológicas, y recuperación o reconstrucción de escasos objetos originales.</p>

<p>Enclaves e itinerarios temáticos</p>  	<p>MUSEO DE LA VID Y EL VINO 20</p> <p>Ubicación: Cafayate. Provincia de Salta Año: 2011 Proyecto: Estudio Arq. Gustavo Borlasca & Filósofo Héctor Berra (Temaiken) Dominio: Privado</p> <p>Descripción</p> <p>Museo temático emplazado en el antiguo predio de la Bodega Encantada, en Cafayate, que se presenta como punto de inicio de la Ruta del Vino. Se trata de un espacio interactivo especializado permanente, dedicado a la cultura del vino, con exposiciones temporarias programadas. El itinerario que propone la ruta del vino incluye diversos procesos de musealización y ambientaciones temáticas en distintas bodegas integradas al circuito. Como ejemplo se destacan los casos de: Vasija Secreta; El Esteco; El Tránsito, entre otras</p>
<p>Enclaves e itinerarios temáticos</p>  <p>Fuente: Estudio B4FS</p>	<p>MUSEO DEL BICENTENARIO Ex Aduana Taylor 21</p> <p>Ubicación: Ciudad Autónoma de Buenos Aires Año: 2009 Proyecto: Estudio B4FS - Bares Bares Bares Becker Ferrari Schnack</p> <p>Descripción</p> <p>El proyecto restauración, puesta en valor y refuncionalización de la ex Aduana de Taylor y Fuerte de Buenos Aires, plantea la recuperación del sitio y su transformación en un ámbito museológico contemporáneo. El programa incluye: Museo, salas de exposiciones permanentes y temporarias, áreas administrativas, técnicas y gastronómicas. La premisa central es la recuperación material y simbólica del conjunto edilicio a partir de consolidar, conservar y restaurar cada uno de sus componentes originales. En este sentido, el criterio del proyecto es una intervención mínima basadas en las acciones indispensables que configuren condiciones técnicas y funcionales contemporáneas, sin afectar significativamente su materialidad y atributos estéticos.</p>
<p>Enclaves e itinerarios temáticos</p> 	<p>CASTILLO SAN CARLOS 22</p> <p>Ubicación: Parque San Carlos. Concordia. Entre Ríos Año: 2009 Proyecto: Arq. Alejandra Bruno, Arq. Jorge Lessa, Ing. Florencio Bourren y Mg. Arq. Marcelo L. Magadán Dominio: Comisión Administradora para el Fondo Especial de Salto Grande.</p> <p>Descripción</p> <p>La obra de consolidación y puesta en valor de las Ruinas del Palacio San Carlos, se realiza mediante una Convocatoria para el desarrollo del Proyecto, organizada por el Colegio de Arquitectos de Entre Ríos. El proyecto integral para el Parque San Carlos, un predio de sesenta hectáreas, plantea un recorrido histórico cultural que incluye el Castillo, el Hotel San Carlos INN; Anfiteatro y Jardín Botánico. En el Castillo recuperado funciona un Centro de Interpretación. La obra "Castillo San Carlos", ha obtenido el Primer Premio ("Restauración obras de más de 1.000 m2") del "Premio a la mejor intervención en obras que involucren el patrimonio edificado" que organiza la SCA.</p>

BIBLIOGRAFÍA y FUENTES

- Bibliografía** Anton Clavé, Salvador. (1999). "El desarrollo de los parques temáticos en el contexto de la globalización". Boletín AGE Nº 28.
- Arroyo, Julio. (2011). *Espacio público. Entre afirmaciones y desplazamientos*. Ediciones. UNL
- Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y Simulacro*. Editorial Cairós, S.A.
- Baudrillard, Jean, Nouvel, Jean (2002). *Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía*. Fondo de cultura económica.
- Carrion Mena, Fernando (2005). "El centro histórico como objeto de deseo" Regeneración y revitalización urbana en las Américas". Ed. F. Carrión Mena. Flacso Ecuador.
- Castells, Manuel, Borja. J. (1999). *Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información*. Editorial Taurus.
- Cicutti, Bibiana (2007). *Registros urbanos de una modernidad periférica*. Editorial nobuko.
- Cicutti, Bibiana (2008). *Conocimiento del territorio y cartografía urbana*. Editorial nobuko.
- Crawford, Margaret. (2004). "El mundo en un centro comercial": En Sorkin, Michael. *Variaciones sobre un parque temático*. Ed. GG Mixta.
- Cuenya, Beatriz. (2000) "Globalización y políticas urbanas. Transformación de las políticas urbanas en la ciudad de Buenos Aires". Sociológica. Nº 42. Año 15.
- Cuenya, Beatriz. (2004) "Grandes proyectos y teorías sobre la nueva política urbana en la era de la globalización. Reflexiones a partir de la experiencia de la ciudad de Buenos Aires". En *Fragmentos sociales*. Problemas urbanos de la Argentina. Editorial Siglo XXI.
- Diez, Fernando (2008). Crisis de autenticidad. Cambios en los modos de producción de la arquitectura argentina. Summa+Libros.
- Fernández, Roberto (2003). "Paisajes de lo global. Arquitecturas del terciario en los '90". Summa+ 60. Junio Julio 2003.
- Harvey, David. (2001). *Espacios del capital. Hacia una geografía crítica*. Publicado originalmente Edinburgh University Press Ltd. Ed. Akal S.A. 2007. Madrid, España.
- Harvey, David.(1990). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultura*. Amorrortu Editores.
- Liernur, Jorge Francisco. (2010). *Arquitectura en teoría, Escritos 1986-2010*. Ed. Nobuko.
- Mons, Alain (1994). *La metáfora social: imagen, territorio, comunicación*. Nueva Visión.

Muñoz, Francesc. (2008) *Urbanización. Paisajes comunes, lugares globales*. Ed. G.G S.A.

Muxí, Zaida. (2009). *La arquitectura de la ciudad global*. Editorial Nobuko.

Ortiz, Renato (1996). *Otro territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo*. Universidad Nacional de Quilmes Editorial.

Smith, Neil (2013). *La nueva frontera urbana, Ciudad revanchista y gentrificación*. Ed Traficantes de Sueños.

Soja, Edward W. (1995) "Seis discursos sobre la posmetropolis", en *Lo urbano en veinte autores contemporáneos*, A. Martín Ramos Ed. 2004.

Sorkin, Michael. (1992). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Editorial GG Mixta.

Fuentes ARQ Clarín. Disponible en www.arq.clarin.com.

Plataforma arquitectura. Disponible en www.plataformaarquitectura.cl.

Archivo Diario El Litoral de Santa Fe.

Fierro, Paula. "Granja de la infancia". En revista Summa+49 Octubre Noviembre 2001.

Hampton-Rivoira, arquitectos. "Vuelo etéreo". En revista Summa+104 Noviembre 2009.

Shakespeare, Estudio. "El paisaje gráfico". En revista Summa+14 Agosto septiembre 1995.

Sitios web

Sitio oficial: Gobierno de la Provincia de Santa Fe. www.santafe.gov.ar

Sitio oficial: Gobierno de la ciudad de Santa Fe.

www.santafeciudad.gov.ar.

Sitio oficial: Gobierno de la ciudad de Buenos Aires.

www.Buenosaires.gob.ar.

Sitio oficial: Estudio Borlasca. www.estudioborlasca.com.

Sitio oficial: Estudio B4FS ARQUITECTOS. www.b4fs.com.

Sitio oficial: Tierra Santa. www.tierrasanta-bsas.com.ar.

Sitio oficial: Museo Pachamama. www.museopachamama.com.

Sitio oficial: Ente Administrador Puerto de Santa Fe.

www.puertosfe.com.

Sitio oficial: Estudio Pugliese. www.estudiopugliese.com.ar.

Sitio oficial: Hampton+Rivoira+Arquitectos. www.hampton-rivoira.com.