



Mariana Esquivel Cuevas
Irma R. Flores Fernández
Maricela Rivera Guajardo
Adrián Segovia Páez

Asesor: Arq. Jimmie KinM. Mathews

El Ecomuseo trata en particular la relación que tiene el hombre con su medio. Uno de los propósitos principales es estudiar una forma de vida o una cultura fuera de los límites de un museo, ya que el paisaje se convierte en sala de exposición. La información no se lleva a un edificio para ser visitada sino que se visita el sitio para recibirla y vivirla. Son un vínculo entre el pasado, presente y futuro.

Se requiere hacer una interacción entre el hombre y su medio natural. La solución es crear un equilibrio entre los extremos, no encerrar el sitio ni tampoco dejarlo desprotegido, sino enseñar al usuario a convivir con él. ¿Si las personas no pueden disfrutar un lugar, entonces qué beneficio tiene?

La creación de un Ecomuseo en el que se impulse el Ecoturismo como actividad principal, es una solución a la falta de respeto al medio ambiente e identidad de una población.

La problemática es que existe una falta de organización dentro del parque La Huasteca en lo referente a actividades recreativas y a la conservación del medio ambiente natural del lugar. Carece de señalización y acogida a las actividades deportivas, así como en las zonas arqueológicas. Muchos de los sitios importantes dentro del parque son difíciles de transitar y ubicar. No se conocen los elementos existentes ni se tienen definidos los límites de protección y como consecuencia, el efecto antropogénico va en aumento.

El objetivo general es diseñar un complejo museístico con el fin de contribuir a la sostenibilidad de la identidad del territorio de La Huasteca, protegiendo sus componentes naturales, culturales y su desarrollo; involucrando al habitante en los espacios, propiciando un ambiente de participación y valoración del lugar como zona de Reserva Natural Protegida e impulsando el ecoturismo como actividad principal.

El museo en general es un lugar de aprendizaje y tiene especial cuidado con el diseño de la información y contenido. El diseño de un museo interactivo debe de cumplir con los cuatro estilos de aprendizaje y los ocho tipos de inteligencias para de esta forma llegar a cada uno de los usuarios de una forma individual y personalizada. No todos los usuarios aprenden de la misma forma ni tienen las mismas experiencias para estar interesados en las mismas cosas.

La exposición del Ecomuseo estará dividida en 4 áreas principales: Deporte, Cultura, Turismo Natural e Investigación.

Plan Maestro:

Abarca el área de actividades principales deportivas y culturales de la Huasteca, desde la entrada del Parque La Huasteca hasta la zona del Cañón de Guitarritas. Están ubicados los 3 paraderos prototipos y el Centro de Recepción Cultural y Deportiva. Se respetó el camino principal pavimentado y sólo se hizo una intervención en los senderos de terracería más importantes.

Paradero:

El paradero es un lugar de refugio, semi-abierto que cuenta con un área de estar para descanso o convivencia y un área de servicios sanitarios y alimenticios.

La planta tiene forma de un trapecio regular. Se sostiene en una estructura vertical, del cual se anclan el firme elevado y la losa. Los elementos horizontales no tocan el terreno para evitar cualquier daño en él y en su vegetación.

The Ecomuseum deals with the relationship between humans and their environment. One of the fundamental purposes is to explore the way of life of a community or culture outside the limits of a museum, instead, the landscape becomes the showroom. The information is not taken to a building to be visited; rather you visit the site to receive it and live it, creating a link between the past, present, and future.

It is essential to make an interaction between the person and his environment. The solution is to create a balance between the extremes, do not enclose the site nor leave it unprotected, but teaching people how to live in it. If people can't enjoy a place, then what benefit does it have?

The creation of an Ecomuseum in which ecotourism is carried out as the main activity is a solution to the lack of respect for the environment and identity of a population.

The problem is that there is a lack of organization of activities concerning recreation and conflicts between activities and conservation within the park La Huasteca. There is an absence of signs to direct people to sport activities and archeological sites. Many of the important sites within the park are difficult to locate and access. There are no elements that define clearly the limits of protection; it is the result of the increasing impact from anthropogenic activities.

The general objective is to design a museum complex that contributes to the sustainability of the identity of the area of La Huasteca, protecting its natural and cultural components as well as their development, involving the habitants in the spaces, providing an atmosphere of participation and appreciation of place as a natural protected zone and promoting ecotourism as the main activity.

The museum in general is a place for learning utilizing information design as a medium of interaction. The interactive design of a museum must meet the four learning styles and the eight types of intelligences so you can reach each user in an individual and personalized way. Not all users learn the same way or have had similar experiences in life to be interested in the same things.

The exhibition at the Ecomuseum is divided into 4 main areas: Sport, Culture, Natural Tourism and Research.

Master Plan:

Includes the following areas: major sporting and cultural activities of the Huasteca, from the Park's entrance to the Cañón de Guitarritas, three prototypes of Paraderos and the Center of Sports and Culture. The main paved road is respected and only the most important paths will have an intervention.

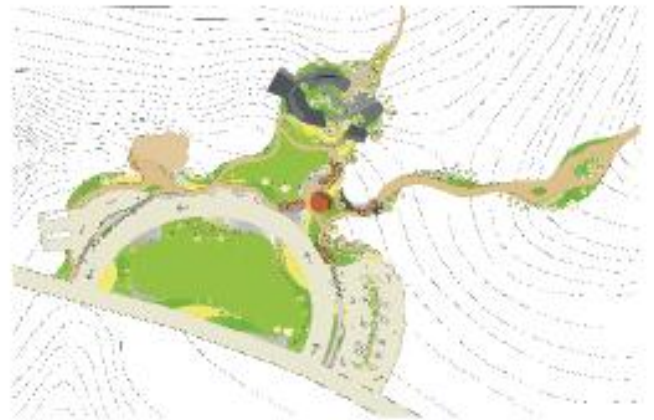
Paraderos:

It's a shelter, a semi-open space with a resting area, restrooms, and vending machines.

The plant has a trapezoidal form. It is held by a vertical structure. The horizontal elements do not touch the ground to avoid any damage to the vegetation



Paradero





Centro de Recepción Cultural y Deportiva

Conjunto - Centro:

El inicio del Centro de Recepción lo marca la explanada central. En ella está el acceso principal, estacionamientos, plazas y miradores. La calle gira entorno a una rotonda natural, con estacionamiento alrededor.

Centro de Recepción Cultural y Deportiva:

Como respuesta a los conceptos metafísicos, el análisis natural y cultural, se utiliza un juego de líneas rectas y líneas orgánicas para la combinación entre el edificio y el paisaje. Para la creación del edificio (plataformas, muros, losas, pasillos, etc.) se utilizaron elementos rectilíneos, pero para el diseño del paisaje, se utilizaron las curvas adaptándose a la topografía y a los senderos.

Descendiendo desde la explanada central por el sendero natural se llega al vestíbulo exterior, el cual es un espacio pequeño del que nacen los caminos para las distintas áreas del Centro.

Uno de los propósitos principales es establecer lazos de intimidad y diálogo con los elementos naturales y propios del paisaje en el que se emplaza. El edificio se integra al paisaje y dialoga con él mediante el uso específico de materiales y la utilización de geometrías que se adaptan a la montaña, de esta forma la misma montaña lo acoge y lo adopta como parte propia.

En la planta se puede marcar el contraste entre dos líneas del edificio. La primera corre desde talleres, recepción, administración, servicios sanitarios y restaurantes, la cual se adapta a la topografía. La segunda línea abraza a ésta y se eleva de la superficie, ésta se integra por toda la parte de exposición (interior/exterior), taller experimental y tienda.



Se apoya en plataformas, que se adaptan a la topografía y para el aprovechamiento de vistas. Estas plataformas juegan con la luz y sombra ya que están en su mayoría flotando sobre el terreno.

Este edificio acoge el programa necesario de esparcimiento, deporte y cultura en un emplazamiento paisajístico privilegiado y frágil al mismo tiempo.

Los llenos y vacíos, las vistas, la ventilación e iluminación, así como las necesidades interiores fueron dictando las diferentes fachadas.

Fue importante no sólo crear un diálogo entre la arquitectura y el paisaje sino también entre la arquitectura y las personas, para que de esta forma, se puedan sentir propietarias del edificio, siendo este uno de los principales objetivos del Ecomuseo.

La Huasteca ha sido un ícono de nuestro Estado y un sitio muy visitado desde mucho antes de la fundación de Santa Catarina o Monterrey. Además tiene un eje energético en el que sale y entra energía. Es un lugar particular que posee características que lo convierten en un vórtice energético. Con la creación del Ecomuseo, se enfatiza la importancia de la cultura tanto natural como social dentro del Parque. Se crea una relación directa entre el humano y su medio ambiente natural y cultural, dándole a conocer lo que existió alguna vez y lo que existe ahora.

Group - Center:

The entrance of the Center is marked by an explanada, where there is the main entrance, parking lots, plazas and terraces. The main road goes around a natural roundabout, which includes parking lots.

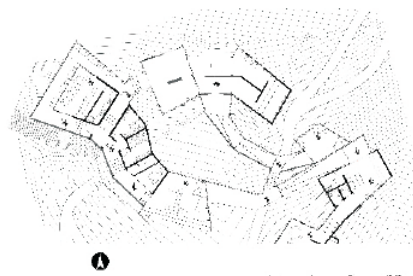
Cultural and Sports Center:

In response to the natural and cultural analysis and metaphysical concepts, we used a set of straight lines combined with organic lines. This contrast is marked between the building and the landscape. For the building's design straight lines were used. The curves adapt to the topography and are the vegetation's design.

Descending from the central explanade in the natural trail, you reach the outer reception area, which is a small space in which all paths begin.

One of the main purposes is to establish bonds of intimacy and dialogue between the building and the natural elements. The building is integrated into the landscape through the use of specific materials and geometric shapes that mimic the mountain, in this way the mountain adopts the building and make it part form it.

In the ground floor plane you can see a contrast between the lines. The first one runs from the workshop, reception, administration, health services and restaurant. The second line embraces it and rises from the surface. It goes from exhibition room to the experimental workshop and store.



Planta de Centro

The building rests on platforms that adapt to the topography and taking advantage of dynamic view sheds. These platforms play with light and shadows which are mostly floating above the ground.

This building contains the program needed for recreation, sport and culture in a privileged location landscape which, at the same time is fragile.

Views, ventilation and lighting, as well as internal requirements were integrated in the different elevations.

It was important not only to create a dialogue between architecture and landscape, but also with people, making them feel owners of the place, this being one of the main objectives of the Ecomuseum.

La Huasteca is an icon of our State and it has been very visited site since long before the foundation of Santa Catarina and Monterrey. It also has an energy axis form which energy comes and goes. It has particular features that make it an energy vortex. With the creation of the Ecomuseum, the importance of both, cultural and natural elements, are being emphasized. It establishes a direct relationship between humans and their natural and cultural environment, letting them know and learn what once existed and what exists today.