INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Fin de Carrera está compuesto por cinco capítulos definidos de acuerdo al proceso metodológico utilizado para el desarrollo del proyecto. Organizados cronológicamente, el primer capítulo contiene la etapa de investigación en basada en cuatro componentes: la temática, el lugar, los referentes y el programa; con el análisis de estos componentes se marcan las directrices que permiten establecer la base sobre la cual se definen las primeras intenciones del proyecto.

En el segundo capítulo se define el concepto sustentado en los cuatro componentes analizados en la etapa de investigación, llegando así a determinar conceptos espaciales cuyas características responden al mismo análisis de los componentes y que se representan en un objeto abstracto.

El tercer capítulo contiene temas que tratan las primeras definiciones arquitectónicas partiendo de lo general que es la relación con el lugar y desde el cual se especifican aspectos que se acercan a lo concreto que es el proyecto arquitectónico.

Una vez desarrollado el análisis sobre la temática, el lugar y los referentes, iniciamos el cuarto capítulo con la definición conceptual y la arquitectura del proyecto en cuanto a distribución, estructura, paisajismo e iluminación.

El quinto capítulo concluye el documento con la descripción de la arquitectura del proyecto. Basándose en la información analizada de los capítulos anteriores, se logra desarrollar un planteamiento con fundamentos que marcan un lineamiento para desarrollar la arquitectura en búsqueda de los objetivos que tiene el proyecto.

ANTECEDENTES

La distracción es un factor fundamental del equilibrio sicológico de una sociedad, se constituye en una necesidad importante del ser humano. El cultivar el espíritu de las personas alimentándole con las manifestaciones culturales y haciéndoles participes de estas, producen mejores seres humanos.

Los espacios dirigidos a la sociabilización de los ciudadanos se han desvalorizado y perdido su principal función de acoger a la colectividad para permitir el encuentro a través de actividades que promuevan la interacción y participación entre las personas, situación que es vital en la estructura de la sociedad, “el espacio colectivo es imprescindible para que un grupo de personas puedan convivir armónicamente”, como lo indica Cecilia Carvalho alumna de la Universidad Federal de Pernambuco en su Maestría de Desarrollo Urbano.

En la ciudad de Quito, la sociabilización y el encuentro de las personas en el pasado se daba en plazas, calles, esquinas; lugares donde las relaciones sociales fueron las protagonistas del espacio, encuentros e interacción que producía en las personas el identificarse y apropiarse de ese espacio, beneficiándose la sociedad al igual que el cuidado de los espacios, lugares de encuentro a los que también hacen referencia los arquitectos Gehl y Gemzoe en su libro Nuevos Espacios Urbanos (2002), “un espacio público siempre fue un lugar de encuentro, de comercio y de circulación, lugar de reunión de personas, lugar de intercambiar información sobre la ciudad y la sociedad, lugar donde eventos importantes fueron presentados”.

Actualmente, la sociedad acude a espacios de carácter privado como los centros comerciales en donde la interacción es limitada, esto se agrava con la nueva concepción de la sociedad actual, cada día más individualista en la cual la población tiene tendencia a aislarse en espacios de carácter menos colectivos y este hecho termina por agravar la precariedad del espacio colectivo, tan importante para una sociedad.

La ciudad debe brindar espacios para la participación ciudadana, “crear ambientes culturales, tecnológicos, naturales o construidos donde las personas utilicen su tiempo para expresar, usufructuar y compartir socialmente del ocio y la recreación” dicho en el V Congreso de la Asociación Mundial del Ocio y la Recreación (WLRA) Sao Paulo, Brasil (1998). La preocupación por generar estos espacios, para el encuentro y entretenimiento, es uno de los objetivos primordiales de la Arquitectura del presente siglo.

JUSTIFICACIÓN

La ciudad requiere de espacios de uso colectivo, donde se dé el encuentro de los habitantes, que permita realizar actividades de participación y sociabilización indispensables para la estructuración de la sociedad, además es necesario dirigir el uso de estos espacios hacia actividades que contribuyan al fortalecimiento de vínculos sociales, al empleo creativo del tiempo libre, la distracción en la cultura, donde las personas sean miembros activos con el objetivo de construir ciudadanía.

El sector donde se ubica el terreno del proyecto adolece de este tipo de equipamientos colectivos culturales dirigidos al encuentro, el entretenimiento y la participación ciudadana. El lugar elegido tiene las condiciones de accesibilidad, densidad poblacional y ubicación junto a un área verde pública, ideales para su funcionamiento.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar espacios en los que se desarrollen actividades de uso colectivo, para satisfacer la necesidad de los ciudadanos de sociabilizar, tener un lugar de encuentro, para la distracción y el fomento de la cultura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que el proyecto armonice con su entorno
- Dar el carácter a cada espacio de acuerdo a su función, para que en él se desarrolle las actividades de manera óptima, privilegiando los espacios abiertos, flexibles, fluidos, transparentes.
- Diseñar una planta baja con el mayor porcentaje libre para vincular el espacio verde público y reactivar su uso, ahora en abandono.

METODOLOGÍA

El taller de diseño arquitectónico dirigido por el arquitecto Patricio Guerrero, se inició con el planteamiento del método para desarrollar el Trabajo de Fin de Carrera, el cual se basó en cuatro componentes:

1. Temática
2. Lugar
3. Referentes
4. Programa

Se podía partir indistintamente desde cualquiera de estos cuatro componentes para plantear el proyecto, el componente o los componentes que se decidieran tomar inicialmente permitirían acercarse más a la idea o a las primeras intenciones del proyecto. Posteriormente y una vez desarrollados los cuatro componentes, se complementa y define con mayor claridad el concepto del proyecto.

La siguiente etapa del proceso es el Proyecto Conceptual, este es el primer alumbramiento propositivo para el proyecto, es puramente abstracto y artístico, puede ser expresado en maqueta, poema, instalación; esto depende de cómo se quiera expresar la idea o concepto del proyecto. Para definir el concepto del proyecto se hizo hincapié en el análisis del lugar, debido a que las condicionantes y el contexto del mismo darían las pautas para establecer el proyecto.

Una vez definido el concepto trabajamos en el Proyecto Genérico Tipológico, esta es una etapa intermedia entre lo conceptual (abstracto) y lo arquitectónico (concreto), y se define en términos arquitectónicos. El tipo a especificar contiene la esencia del proyecto, es el paso anterior a un modelo que deberá estar totalmente definido.

Para esta etapa también se insistió en el análisis del lugar, ya que en esta fase se va definiendo como enfrenta la arquitectura (el proyecto) al lugar, a su entorno. En términos arquitectónicos se va precisando la escala, forma, posición, disposición, jerarquías, organización, que acercan a la siguiente etapa, el Proyecto Arquitectónico.

MARCO TEÓRICO

El planteamiento del T.F.C. contempla la información obtenida durante la etapa de investigación. Su organización y análisis nos permite la compresión del tema objeto de estudio, ubicándola dentro de una estructura teórica donde se define el sentido de los conceptos utilizados.

La necesidad en las ciudades de espacios de encuentro y socialización, primordiales en la estructuración de la sociedad (Plan de Desarrollo Medellín; 2004-2007), y que por lo tanto llevan al planteamiento de sitios que acojan a la colectividad, como se refleja a nivel mundial con la creación de proyectos dirigidos a la interacción y el contacto entre los ciudadanos, producto de una preocupación por el desarrollo de una sociedad sana, equilibrada sicológicamente.

Desde esta perspectiva toma gran importancia la posibilidad de tener espacios donde se den las relaciones sociales, esenciales para la dinámica y la vida de la ciudad y para el bienestar de sus habitantes como se menciona en el documento de Funlibre[1] Ciudad Lúdica: Elementos Para la Construcción de una Sociedad Solidaria, Incluyente y del Bienestar; 2005. Este ámbito tiene que ver directamente con las oportunidades que la ciudad genera de encuentros en espacios captadores de la colectividad donde no hay ningún obstáculo a la posibilidad de acceso y participación de los ciudadanos, convirtiéndose así en un escenario donde se desarrolla la vida de las personas, en el cual el individuo se coloca en relación con el otro y con la ciudad.

Los espacios colectivos dentro de la ciudad son el elemento común de los habitantes, donde el encuentro en búsqueda de la construcción de una sociedad "sana" debe ser aprovechado para establecer relaciones a través de actividades participativas, donde cada uno de los ciudadanos sean los protagonistas, donde rescaten su cultura, participen, se distraigan, aprendan y compartan.

[1] Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación

MARCO CONCEPTUAL

En base a la investigación y el marco teórico se han seleccionado los términos de mayor incidencia durante el planteamiento del tema, por esto en el marco conceptual los términos se definen y delimitan conceptualmente de acuerdo a su propósito dentro de la investigación, los objetivos o el marco teórico. Estos son los que mencionamos a continuación:

- Lugar de Encuentro.- Lugar que tiene la virtud de reunir a las personas.
- Socializar.- Promover las condiciones sociales que favorezcan en los seres humanos el desarrollo integral de su persona.
- Esparcimiento.- Situación que permite a los ciudadanos ser participantes de actividades recreativas que no interfieran con sus vivencias de libertad y experiencias generadoras de gozo.
- Participación.- Donde el ciudadano es el protagonista y no un mero espectador.
- Cultura.- La historia, el lenguaje, arte, costumbres que identifican a un grupo humano.
- Relaciones sociales.- Comunicación de las personas entre sí.
- Necesidad colectiva.- Lo indispensable para el desarrollo de un grupo humano.
- Actividad colectiva.- Acciones que se realiza el grupo humano para satisfacer su necesidad.
- Espacio colectivo.- Lugar para la apropiación y uso de un grupo humano.

CAPÍTULO 1

TEMÁTICA

En la investigación para seleccionar el tema se encontró que una de las preocupaciones actuales de la Arquitectura es la de generar espacios de esparcimiento. Espacios donde se realicen actividades colectivas que satisfagan la necesidad del hombre de socializar, que permitan su equilibrio sicológico, que alimenten su espíritu a través de la cultura: arte, música, lectura. Hecho que ha tenido un impacto social positivo en ciudades como Medellín, donde a través de la creación de espacios de esparcimiento dedicados a la cultura, parte de un plan estratégico cuyo objetivo es potenciar el desarrollo humano integral, se logró establecer vínculos sociales entre los ciudadanos, mejorando así su calidad de vida.

FOTOGRAFÍA 1:

PARQUE BIBLIOTECA LEON DE GRIEFF, MEDELLÍN - COLOMBIA



FUENTE: Imagen de www.plataformaarquitectura.cl/2008/02/08/parque-biblioteca-leon-de-grieff-giancarlo-mazzanti/

1.1.- NECESIDADES COLECTIVAS

El ser humano al ser un ser social desarrolla su vida en sociedad, lo que requiere de la satisfacción de necesidades colectivas. Actualmente al ser la sociedad cada vez más individualista se hace necesaria la creación de espacios para el encuentro, la socialización e interacción de los ciudadanos. Espacios de los cuales muchas ciudades adolecen, en muchos casos por la falta de planificación.

La necesidad colectiva de socialización se puede satisfacer en el deporte, el esparcimiento y la cultura, como lo menciona Jesús Maldonado en su libro Los Espacios Colectivos de la Ciudad (1988).

En el caso de estudio para este T.F.C., el aspecto deportivo ya lo cubre el área verde Isla Tortuga descrita en el siguiente capítulo, junto a la que se ubica el terreno del proyecto arquitectónico, ya que esta tiene equipamiento deportivo a lo largo de la misma, por lo que el programa del proyecto se dirigió a los campos del esparcimiento y la cultura.

FOTOGRAFÍA 2:

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO – ÁREA VERDE ISLA TORTUGA



FUENTE: J. Daniel Vásquez

1.1.1.- NECESIDAD COLECTIVA DE SOCIALIZACIÓN

El socializar nos incita a buscar, cultivar, crear relaciones con las personas compartiendo intereses mutuos e ideas para encaminarlos hacia un fin común en beneficio de todas las personas, mejorando así las relaciones, para lo que también el espacio físico y social pasan a ser un elemento más de la interacción.

Jesús Maldonado dice que satisfacer la necesidad colectiva de socialización es imprescindible para establecer la red de relaciones sociales a partir de la cual se estructura la propia sociedad.

FOTOGRAFÍA 3:

MUZIEKGEBOUW – AMSTERDAM, HOLANDA



FUENTE: Imagen de www.muziekgebouw.nl

1.2.- EL ESPARCIMIENTO

El esparcimiento según Funlibre es una dimensión de la vida a la que cada vez más se le reconoce su importancia, sobre todo en un mundo donde también necesitamos cada vez más espacios para la vivencia de significados asociados con nuestra realización física, mental, emocional y espiritual, siendo el esparcimiento uno de esos espacios.

La importancia del esparcimiento en la sociedad es un tema que ya ha sido preocupación de organizaciones a nivel mundial como la ONU[2], que en la Declaración de los Derechos Humanos en 1948 determina que todo ciudadano tiene derecho al disfrute del ocio y el tiempo libre, se menciona que es imprescindible crear ambientes culturales, tecnológicos, naturales o construidos donde las personas tengan tiempo, espacio y oportunidad para expresar, usufructuar y compartir socialmente del ocio y la recreación. Otra organización dedicada a la investigación y al incentivo condiciones de ocio en la sociedad es la AMOR[3], una ONG[4] cuyo objetivo es hacer del ocio un instrumento para mejorar el estilo de vida y el bienestar colectivo e individual.

La generación de espacios para el esparcimiento permite a los ciudadanos tener la oportunidad de ser participantes en actividades recreativas que no interfieran con sus vivencias de libertad y experiencias generadoras de gozo.

1.2.1.- EL ESPARCIMIENTO EN LA CULTURA

El esparcimiento en la cultura implica la participación de la colectividad de actividades culturales que permitan la interacción a través de diversas formas de expresión del arte, logrando el desarrollo de aptitudes, capacidades y destrezas de los ciudadanos que posibiliten el desarrollo humano en beneficio del bienestar y la integración social.

1.3.- EL ESPACIO COLECTIVO

El espacio colectivo es el que tiene las condiciones para acoger a la colectividad, funciona como punto de encuentro de los ciudadanos, donde se da la interacción favoreciendo la integración de la sociedad.

[2] Organización de las Naciones Unidas (1945)
[3] Asociación Mundial de Ocio y Recreación (1952)
[4] Organización No Gubernamental

1.3.1.- EL ESPACIO COLECTIVO PARA LA SOCIEDAD (CIUDAD LÚDICA)

Como referente conceptual sobre el valor de un espacio colectivo en la sociedad describiremos el documento de FUNLIBRE, Ciudad Lúdica: Elementos para la construcción de una sociedad solidaria, incluyente y de bienestar, en la que se define a la C.L.[5] como una ciudad que propicia relaciones lúdicas, que concibe sus espacios para la libertad, la participación y construcción colectiva.

La C.L. es aquella que vas más allá del escenario laboral como único referente de inclusión y configuración social, para mirarse más integralmente en la búsqueda de vínculos de integración y participación de la colectividad, en esta perspectiva se propone una reflexión sobre el tema de equipamientos culturales como un indicador claro de una ciudad que pueda considerarse lúdica, sus posibilidades para la generación espacios dedicados a la lúdica mediante los cuales se pretende construir algún tipo de relación social, considerando a la ciudad como espacio para la lúdica y el bienestar.

1.4.- CONCLUSIONES

La sociedad se estructura en base de las relaciones sociales, el contacto e intercambio entre las personas es una necesidad primordial en el desarrollo humano de una sociedad. El generar espacios que permitan este intercambio es actualmente una prioridad en las ciudades, donde los ciudadanos compartan y sean participantes de actividades de esparcimiento que fomenten la práctica de diversas expresiones culturales en beneficio del bienestar y la integración social.

[5] Ciudad Lúdica

CAPÍTULO 2

LUGAR

El lugar fue el segundo componente del que se partió en la etapa de análisis para definir el Trabajo de Fin de Carrera, las características del sector y el entorno analizados dieron la pauta para plantear un proyecto dirigido a la colectividad en una zona de la ciudad a la que converge un gran flujo de personas.

Los futuros cambios que va a tener el lugar soportan la intención de dirigir el proyecto a la colectividad debido a que con la salida del aeropuerto Mariscal Sucre esta zona se consolidaría como una centralidad dentro de la ciudad según la Dirección Metropolitana de Planificación Territorial y Servicios Públicos en su proyecto de intervención urbanística en la zona de influencia del actual aeropuerto Mariscal Sucre.

2.1.- UBICACIÓN

El terreno del proyecto se encuentra ubicado en la zona norte del Distrito Metropolitano de Quito, Sector Jipijapa.

IMAGEN 1:

UBICACIÓN



FUENTE: J. Daniel Vásquez

2.2.- SECTOR JIPIJAPA

IMAGEN 2:

SECTOR



FUENTE: Imagen de www.googleearth.com

INTERVENCIÓN: J. Daniel Vásquez

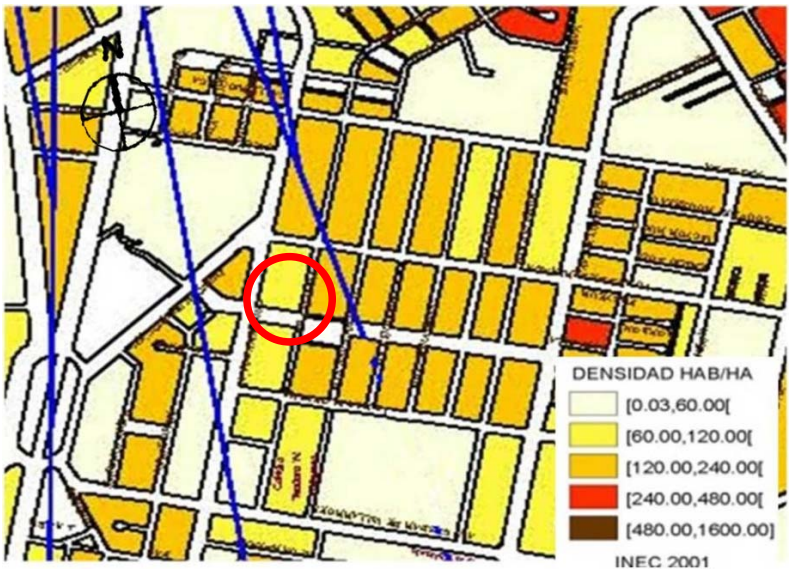
Es un sector consolidado de vivienda, con tendencia al incremento de su densidad, atravesado por una vía principal de la ciudad: la avenida Amazonas, incidido por la dinámica de la ciudad y del suyo propio, en el que se encuentran implantados la plaza de toros, la estación norte del trolebús, importantes comercios y restaurantes, pero así mismo requiere de un equipamiento complementario que satisfaga su demanda.

2.2.1.- DENSIDAD

El sector es de densidad media con tendencia a incrementarse debido a la futura salida del aeropuerto Mariscal Sucre.

IMAGEN 3:

DENSIDAD SECTOR



FUENTE: INEC (2001)

INTERVENICION: J. Daniel Vásquez

2.2.2.- ACCESIBILIDAD

El terreno se encuentra entre dos vías, una vía principal de la ciudad como es la avenida Amazonas de alto flujo vehicular y peatonal, y la vía secundaria calle Isla Isabela de flujo medio, además frente al terreno está un área verde pública de circulación peatonal y por la que pasa la ciclovía.

FOTOGRAFÍA 4:

VÍA PRINCIPAL DE CIUDAD - AV. AMAZONAS



FUENTE: J. Daniel Vásquez

FOTOGRAFÍA 5:

VÍA SECUNDARIA - CALLE ISLA ISABELA



FUENTE: J. Daniel Vásquez

FOTOGRAFÍA 6:

ÁREA VERDE PÚBLICA, CICLOVÍA - PASAJE ISLA TORTUGA



FUENTE: J. Daniel Vásquez

2.3.- ENTORNO

Inmediato al terreno están la Av. Amazonas y el área verde pública Isla Tortuga, los dos son espacios donde se dan los flujos y las actividades colectivas.

IMAGEN 4:

ENTORNO



FUENTE: Imagen GOOGLE EARTH

INTERVENCIÓN: J. Daniel Vásquez

2.3.1.- ÁREA VERDE PÚBLICA ISLA TORTUGA

FOTOGRAFÍA 7:

AREA VERDE PÚBLICA



FUENTE: J. Daniel Vásquez

El área verde de la Isla Tortuga es un elemento importante dentro de la ciudad que carece de áreas verdes donde se den actividades recreativas y produzcan el equilibrio entre lo construido y lo natural. De esta manera la presencia inmediata al terreno como captador de la colectividad y mejorador del paisaje urbano cobra importancia y la necesidad de integrarlo al proyecto, sacando así provecho de sus cualidades como punto de encuentro entre los ciudadanos a través sus espacios dedicados a actividades recreativas como canchas y áreas infantiles, así como de áreas de descanso. Dentro del sector funciona como un conector peatonal, así como de ciclistas que hacen uso de la ciclovía que atraviesa parte de ésta área verde.

FOTOGRAFÍA 8:

ENCUENTRO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

FOTOGRAFÍA 9:

DESCANSO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

FOTOGRAFÍA 10:

DEPORTES



FUENTE: J. Daniel Vásquez

2.3.2.- CICLOVÍA – CICLOPASEO

FOTOGRAFÍA 11:

CICLOVÍA EN PASAJE ISLA TORTUGA



FUENTE: J. Daniel Vásquez

La ciclovía que pasa junto al proyecto permite el flujo de ciclistas y el fomento de su uso, el ciclopaseo atrae a los ciudadanos para participar en esta y otras actividades que permite el paso, libre de vehículos.

FOTOGRAFIA 12:

CICLOPASEO EN AV. AMAZONAS



FUENTE: J. Daniel Vásquez

FOTOGRAFÍA 13:

ACTIVIDADES DURANTE CICLOPASEO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

FOTOGRAFÍA 14:

USO DE VÍAS CERRADAS AL TRÁFICO VEHICULAR



FUENTE: J. Daniel Vásquez

2.4.- CONCLUSIONES

El lugar elegido para el emplazamiento del proyecto generó las primeras intenciones de dirigir el proyecto hacia la colectividad, la gran afluencia hacia el sector y su situación futura después de la salida del aeropuerto motivaron a buscar un espacio de carácter colectivo que sea de beneficio para el sector y la ciudad, que permita el encuentro y el entretenimiento.

CAPÍTULO 3

REFERENTES

Los referentes es uno de los componentes de la metodología seguida en el planteamiento del T.F.C., una vez escogido el lugar se pasó al estudio de referentes, de los que se podía extraer las características que apoyarían las ideas de acuerdo al proyecto. Se escogieron dos referentes en particular debido a la preocupación de sus arquitectos en generar espacios dirigidos a la colectividad, al encuentro y distracción de los usuarios, mostrando también la manera de concebir los proyectos en cuanto a la calidad espacial para captar a la colectividad y sus actividades.

3.1.- BIBLIOTECA PÚBLICA DE SEATTLE, SEATTLE – EEUU, ARQ. REM KOOLHAAS, 2004.

FOTOGRAFÍA 15:

BIBLIOTECA PÚBLICA DE SEATTLE



FUENTE: Imagen de www.urbalis.wordpress.com

La biblioteca es un proyecto del arquitecto Rem Koolhaas construida en el año 2004, la idea de Koolhaas para el diseño fue la de reinventar el funcionamiento de la biblioteca y la concibió como un centro social que permitiera la interacción de los usuarios en cinco plataformas definidas según la actividad específica que se desarrolla en ella.

3.1.1.- DISTRIBUCION INTERIOR

Su interior está dividido en 5 plataformas diferenciables desde el exterior, cada una está diseñada para un propósito único, son diferentes en tamaño, la densidad, la opacidad. En los espacios intermedios son como los patios de operaciones donde los bibliotecarios informar y estimular, en donde se organiza la interfaz entre las diferentes plataformas - espacios para el trabajo, la interacción y el juego.

IMAGEN 5:

PLATAFORMAS Y USOS



FUENTE: Imagen de www.urbanity.es

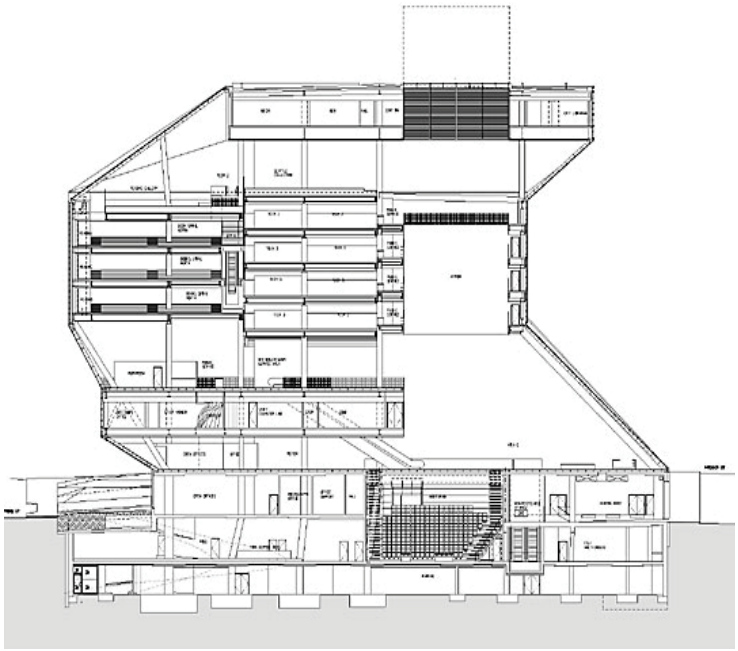
INTERVENCIÓN: J. Daniel Vásquez

3.1.2.- CUALIDAD ESPACIAL

Observando las secciones del proyecto se puede ver claramente las intenciones del arquitecto en cuanto al espacio que se definió de acuerdo a las actividades que se desarrollarían. Se crearon las llamadas “salas de estar públicas” dirigidas a la lectura y el ocio, las cuales son proyectadas para recibir a todo ciudadano y debido a esta cualidad de captar a la colectividad, en el proyecto ocupan grandes espacios de entre tres hasta cuatro alturas, espacios fluidos que permiten la comunicación espacial entre los niveles del proyecto. Otra característica de estos grandes espacios públicos interiores es que son iluminados con luz natural que entra por sus paredes de cristal.

IMAGEN 6:

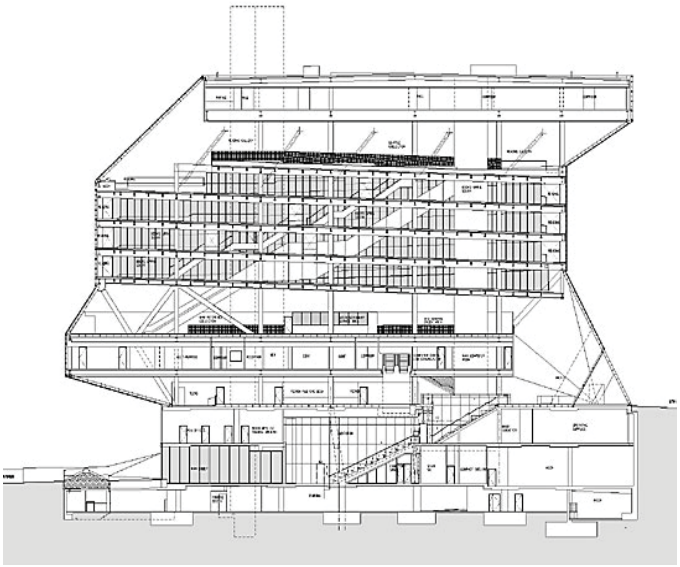
SECCION A



FUENTE: Imagen de www.urbanity.es

IMAGEN 7:

SECCION B



FUENTE: Imagen de www.urbanity.es

FOTOGRAFÍA 16:

SALA DE ESTAR



FUENTE: Imagen de www.urbalis.wordpress.com

3.1.3.- ROL SOCIAL DE LA BIBLIOTECA

La biblioteca se ha transformado de un espacio de lectura a un centro social con múltiples responsabilidades, además de la biblioteca típica, hay "atracciones". El nuevo edificio debía ser sensible al incipiente rol social de las bibliotecas, generando un espacio abierto al público y evitando el carácter de "fortaleza" que ha tenido tradicionalmente este tipo de construcción.

3.1.4.- INTEGRACIÓN CON LA CIUDAD

La biblioteca es un edificio que se encuentra en armonía con el skyline de Seattle y el aspecto urbano de la ciudad. El edificio es un volumen monolítico, compacto, sin embargo, tallado y abierto a la ciudad y a sus flujos.

FOTOGRAFÍA 17:

INTEGRACION CON LA CIUDAD



FUENTE: Imagen de www.urbalis.wordpress.com

Por la noche después, la biblioteca y su integración en la ciudad recuerdan las escenas de alguna producción cinematográfica sensible a la representación de la metrópoli contemporánea: la luz - veloz, dinámica, segura - corre por los volúmenes, los diseña, los esculpe, los lisonjea, convirtiéndoles en vibrantes para una nueva carrera, la de la vida de la ciudad.

FOTOGRAFÍA 18:

BIBLIOTECA EN LA NOCHE



FUENTE: Imagen de www.urbalis.wordpress.com

3.2.- CENTRO KIMMEL PARA LAS ARTES ESCÉNICAS, FILADELFIA – EEUU, ARQ. RAFAEL VIÑOLY, 2001.

El Centro Kimmel fue una petición que se hizo al arquitecto Rafael Viñoly por parte de la Filarmónica de Filadelfia en Estados Unidos para la edificación de la sede de la orquesta filarmónica de Seattle y un teatro, obra que se construyó en el año 2001.

FOTOGRAFÍA 19:

CENTRO KIMMEL PARA LAS ARTES ESCÉNICAS



FUENTE: Imagen de www.peruarki.com/centro-kimmel-rafael-vinoly/

3.2.1.- DISTRIBUCION CENTRO KIMMEL

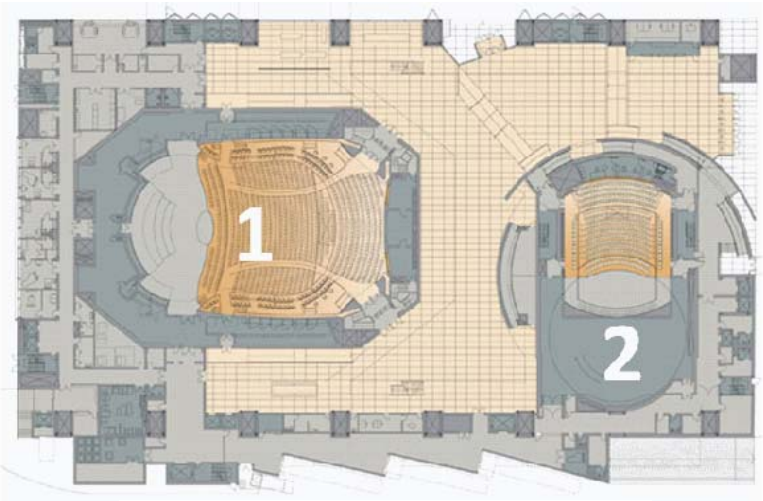
El centro cultural compuesto por dos edificios independientes:

1. El Verizon Hall, nueva sede de la Orquesta Filarmónica de Filadelfia
2. Teatro Perelman

Entre estos dos edificios hay espacios intersticiales abiertos al público y que se usan para diversas actividades de carácter colectivo. En el lado posterior del centro se ubican los talleres.

IMAGEN 8:

DISTRIBUCION CENTRO KIMMEL



1. Sede Orquesta Filarmónica de Filadelfia
2. Teatro Perelman

FUENTE: Imagen de www.peruarki.com/centro-kimmel-rafael-vinoly/

INTERVENCIÓN: J. Daniel Vásquez

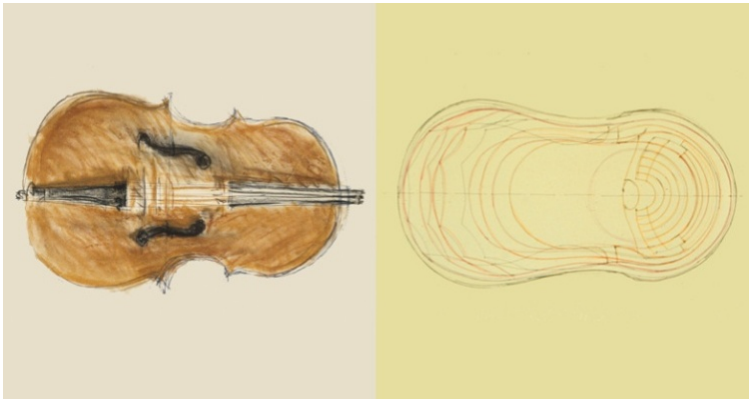
3.2.2.- CONCEPTO

El arquitecto de la obra Rafael Viñoly se inspiró en un violín para plantear el centro Kimmel, él dice “no hay mejor caja que un violín para concentrar el sonido, y con un teatro sucede lo mismo. No está concebido como habitación, en términos arquitectónicos, sino como un instrumento”.

Es así como a partir de esta forma desarrollo el conjunto que compone la sede de la orquesta filarmónica de Filadelfia y el teatro Perelman.

IMAGEN 9:

CONCEPTO



FUENTE: Imagen de www.peruarki.com/centro-kimmel-rafael-vinoly/

3.2.3.- IDEA FUERZA

Con la idea de que sea un **espacio para la comunidad** se convirtieron todos los vestíbulos en plaza pública, en un solo espacio cubierto con techo de vidrio. La propuesta del arquitecto fue concebir entre la sede y el teatro espacios que funcionaran como plazas públicas al servicio de los ciudadanos de Filadelfia, expresada en su frase "el proyecto no es solo para la Orquesta de Filadelfia, sino también para la comunidad". El edificio se plantea como una gran estructura contenedora de otros edificios y espacios en su interior. Se trata de una gran bóveda que forma un enorme jardín de invierno, protegiendo dos teatros, una plaza pública, un café y una terraza.

Las plazas públicas propuestas por Viñoly acogen a la colectividad para el desarrollo de diferentes actividades de carácter participativo, el centro es un centro de encuentro dentro de la ciudad y se ha convertido en un hito con el que se identifican los ciudadanos.

FOTOGRAFÍA 20:

PLAZAS PÚBLICAS



FUENTE: Imagen de www.peruarki.com/centro-kimmel-rafael-vinoly/

3.3.- CONCLUSIONES

El estudio de referentes fue el componente que mayor incidencia tuvo al momento de decidir el tipo de proyecto a desarrollarse, la visión de los arquitectos para redefinir espacios y usos generó mayores posibilidades durante el planteamiento del T.F.C., el análisis y síntesis de su estudio sustentaron las ideas del proyecto que buscaba innovar y aportar en el quehacer de la arquitectura.

CAPÍTULO 4

ANTEPROYECTO

Para esta etapa se usó la información obtenida en el análisis sobre la temática, el lugar y los referentes, completando así una base teórica que permite esbozar las primeras intenciones hacia el planteamiento del proyecto arquitectónico. Las decisiones son sustentadas y hacen referencia a éste análisis.

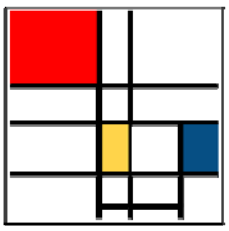
Inicialmente se trabaja el proyecto conceptual, en el cual se definen los conceptos a los que se quiere regir el proyecto arquitectónico, a continuación éstos conceptos son expresados en un elemento de carácter artístico y abstracto que incluso no debía contener espacio. Es entonces que se trabaja el proyecto genérico tipológico, el paso entre la definición conceptual (abstracto) y la arquitecturización de las ideas (concreto). El proyecto genérico tipológico sirve como un modelo del que se abstraen la forma y composición, al que posteriormente se le trabaja en aspectos como estructura, circulación, disposición, definiendo así la arquitectura del proyecto.

4.1.- PROYECTO CONCEPTUAL

En el proyecto conceptual se definen los conceptos sobre los que se rige la arquitectura del proyecto, para esto se describen conceptualmente las características de un espacio que está dirigido a la colectividad y se lo expresa en un elemento de carácter abstracto y artístico.

IMAGEN 10:

ARTE ABSTRACTO DE PIET MONDRIAN, 1922



FUENTE: www.pietmondrian.org

4.1.1.- DEFINICIÓN CONCEPTUAL

El espacio de uso colectivo se ha definido conceptualmente tanto en su carácter simbólico, así como en su función de captar la colectividad.

IMAGEN 11:

ESPACIO COLECTIVO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

El espacio colectivo es la oportunidad que tiene la colectividad de encontrarse y expresarse, entretenerse, éste es sensible recoger las memorias y reflejar las costumbres de la sociedad, convirtiéndose en el escenario de las relaciones ciudadanas, fundamentales para una sociedad.

Este espacio tiene la característica de acoger a la gente y permite realizar sus actividades colectivas, aquí se da la dinámica social, la participación e interacción entre ciudadanos, los que con su actuar se convierten en los protagonistas del espacio.

IMAGEN 12:

ESPACIO COLECTIVO EN LA SOCIEDAD



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 13:

COLECTIVIDAD - ESPACIO



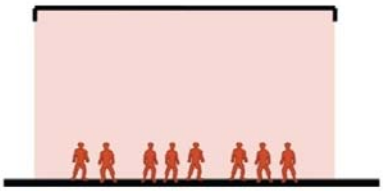
FUENTE: J. Daniel Vásquez

El espacio colectivo donde las relaciones sociales son las protagonistas, donde la gente participa e interactúa, implica ambientes que permitan esta dinámica social, por lo que se ha definido conceptualmente las características del espacio que acoge a la gente y permite realizar sus actividades:

- Abierto.- Invita a la apropiación del espacio.
- Amplio.- Capta a la colectividad.
- Fluido.- Permite la relación visual con los elementos del conjunto.
- Flexible.- Permite la coexistencia de distintas actividades.
- Transparente.- Permite la comunicación con el entorno e internamente.

IMAGEN 14:

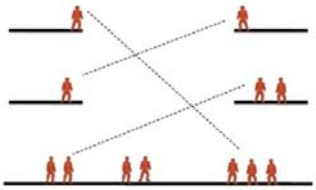
ESPACIO AMPLIO – ABIERTO – TRANSPARENTE



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 15:

ESPACIO FLUIDO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

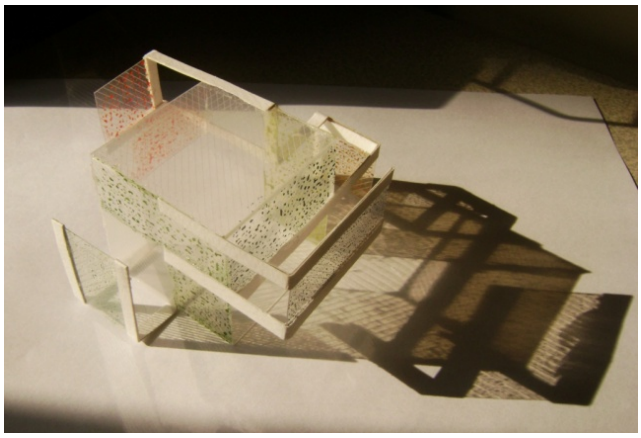
4.1.2.- ELEMENTO CONCEPTUAL

El elemento conceptual es el primer alumbramiento propositivo para el proyecto, es puramente abstracto y consiste en una expresión artística de cualquier tipo que refleje el concepto al que se quiere regir el proyecto arquitectónico, para lo que se tomó en cuenta las definiciones conceptuales definidas para el uso colectivo.

La sociedad y su dinámica son el alma del elemento, el cómo lograr vínculos y generar diversas situaciones para que se dé el encuentro junto con las definiciones conceptuales sustentan la composición, ésta contempla los siguientes aspectos:

FOTOGRAFÍA 21:

ELEMENTO TRANSPARENCIA

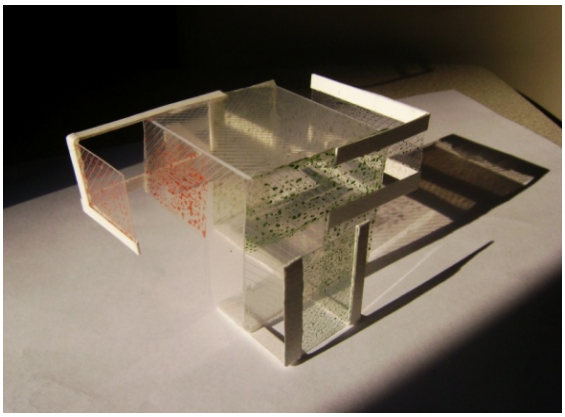


FUENTE: J. Daniel Vásquez

La transparencia se uso para expresar la comunicación con los ciudadanos, el elemento se muestra en su totalidad sin barreras, desde cualquier punto estas en contacto con el resto del conjunto, este es un objetivo para lograr que los ciudadanos se vinculen entre ellos, así como con el elemento.

FOTOGRAFÍA 22:

ELEMENTO DINÁMICO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

El dinamismo en el elemento representa las relaciones sociales, las distintas posibilidades de dinámica social que se puedan generar, representado también por colores. Además la composición dinámica busca hacer de éste un elemento peculiar, distintivo, único dentro de un conjunto al que va a pertenecer.

4.2.- PROYECTO GENÉRICO TIPOLÓGICO

El Proyecto Genérico Tipológico, esta es una etapa intermedia entre lo conceptual (abstracto) y lo arquitectónico (concreto), y se define en términos arquitectónicos. El tipo a especificar contiene la esencia del proyecto, es el paso anterior a un modelo que deberá estar totalmente definido.

Para esta etapa también se insistió en el análisis del lugar, ya que en esta fase se va definiendo como enfrenta la arquitectura (el proyecto) al lugar, a su entorno. En términos arquitectónicos se va precisando la escala, forma, posición, disposición, jerarquías, organización, que acercan a la siguiente etapa, el Proyecto Arquitectónico.

La base conceptual así como las ideas de composición en el modelo conceptual se emplean junto con decisiones en la manera que el proyecto se enfrenta al lugar.

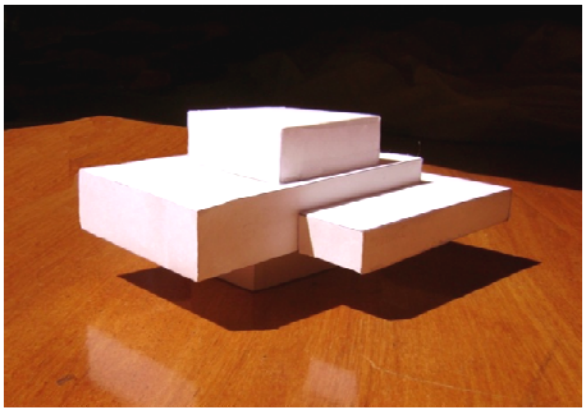
La intención de integrar al área verde Isla Tortuga hace que se libere la parte inferior, donde se pueden desarrollan actividades en espacios de carácter abierto cubierto y que a la vez funcionan como espacios de transición entre la parte pública del área verde y el interior del proyecto. La vida del área verde continúa y se hace parte del proyecto, el tener un bajo porcentaje de ocupación en la planta baja evita el tener barreras físicas, haciendo más amable el acceso.

El dinamismo hace de ésta una composición que formalmente es peculiar y marca una diferencia dentro del conjunto donde se va a implantar, haciendo el proyecto más atractivo a los transeúntes.

Para la materialidad del proyecto se empleó principalmente el vidrio (la transparencia) hacia el lado del área verde y de las dos vías con la intención de vincularlas, a diferencia del lado norte hacia el terreno colindante al que se enfrenta con elementos sólidos que marcan un menor interés de esta parte, decisiones que se desarrollaron en el planteamiento arquitectónico.

FOTOGRAFÍA 23:

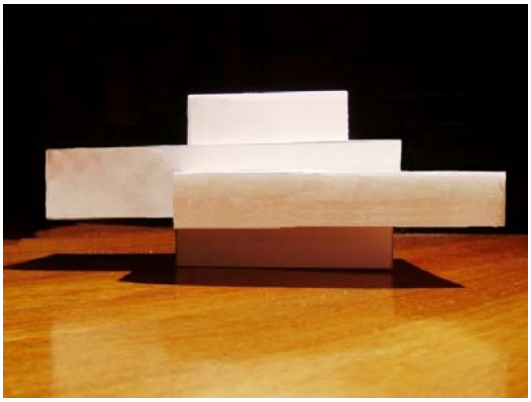
PROYECTO GENÉRICO TIPOLÓGICO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

FOTOGRAFÍA 24:

LIBERACIÓN ESPACIO INFERIOR



FUENTE: J. Daniel Vásquez

4.3.- ARQUITECTURA

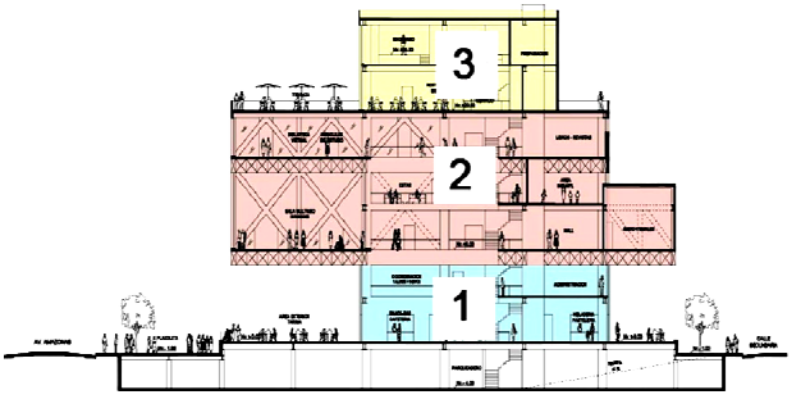
El proyecto genérico tipológico permitió tener una base sobre la que se desarrollaría la arquitectura del proyecto, al momento inicial del planteamiento arquitectónico no se empezaría con la hoja en blanco, puesto que las intenciones y decisiones a nivel macro ya fueron tomadas.

La distribución del programa se marcó en tres zonas:

1. Zona de servicios y administrativa.- Ubicada en la parte baja para tener mayor relación con los usuarios del área verde, haciendo más directa la prestación de servicios y la proporción de información.
2. Zona de entretenimiento en el arte y la lectura.- Ubicada en la parte intermedia, tiene áreas para la práctica de distintas actividades relacionadas al arte, además de zonas de exposición y conferencias.
3. Zona de entretenimiento en la música y la gastronomía.- Esta zona ubicada en la parte superior del proyecto, en ésta se complementa el disfrute de la gastronomía con la música, para la que está habilitado un escenario.

IMAGEN 16:

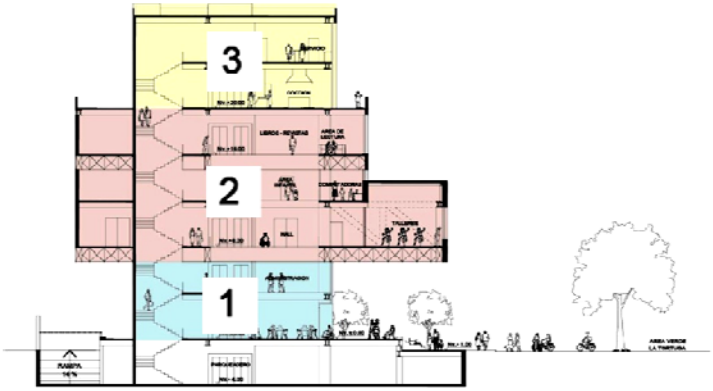
ZONAS PROYECTO A-A



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 17:

ZONAS PROYECTO B-B



FUENTE: J. Daniel Vásquez

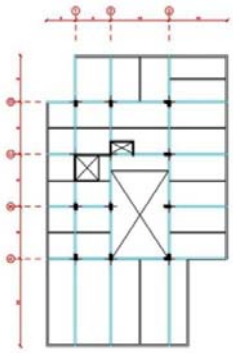
4.4.- ESTRUCTURA

La estructura del proyecto es de tipo metálico, debido a que este material tiene piezas de menor sección, menor peso y un alto nivel de resistencia, necesario para construir los volados sobre las áreas externas cubiertas abiertas de la planta baja del proyecto.

El sistema estructural está compuesto por vigas principales y secundarias, las primeras tienen un mayor peralte y son de tipo cercha, éstas son las que junto a las vigas secundarias, a las columnas y al diafragma de la circulación vertical que está diseñado de hormigón armado, soportan las cargas.

IMAGEN 18:

PLANTA ESTRUCTURA

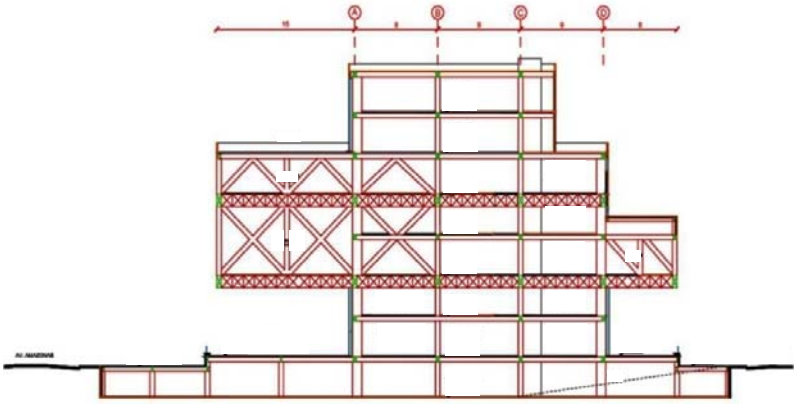


FUENTE: J. Daniel Vásquez

Los volados funcionan estructuralmente como grandes cerchas, haciendo posible que la estructura sea vista al interior, logrando así la intención de hacerla vista en su totalidad con la idea de que el proyecto sea claro y entendible para los usuarios, tanto en su funcionamiento programático como en su estructura.

IMAGEN 19:

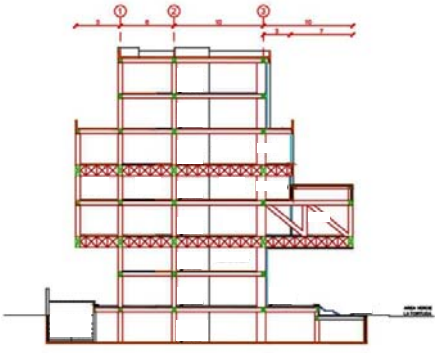
SECCION ESTRUCTURA C-C



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 20:

SECCION ESTRUCTURA D-D



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 21:

ESTRUCTURA VISTA EN TALLERES



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 22:

ESTRUCTURA VISTA EN SALA MULTIUSO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

4.5.- PAISAJISMO

El terreno del proyecto se ubica junto al área verde Isla Tortuga, entre la avenida Amazonas y la vía secundaria calle Isla Isabela. La intención es revitalizar e integrar esta importante área verde del sector, con el objetivo de potenciar sus cualidades como espacio para el encuentro y el entretenimiento.

El área verde Isla Tortuga funciona como un conector peatonal dentro del sector, además circulan ciclistas por un tramo de la ciclovía que atraviesa parte de la franja verde. También cuenta con equipamiento deportivo, áreas verdes y juegos infantiles.

IMAGEN 23:

UBICACIÓN URBANA TERRENO PROYECTO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

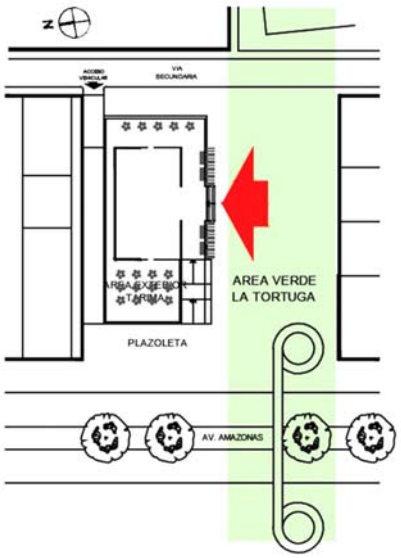
Junto al terreno del proyecto se marcan dos ejes:

- Eje por avenida Amazonas (flujo de ciudad)
- Eje por área verde Isla Tortuga (flujo verde)

El acceso principal se dirigió hacia el área verde para darles mayor importancia a los peatones y usuarios de esta. La relación con el área verde es directa, a través de espacios exteriores abiertos cubiertos que invitan a apropiarse del proyecto.

IMAGEN 24:

ACCESO PRINCIPAL



FUENTE: J. Daniel Vásquez

Se marcan dos ritmos diferentes de circulación:

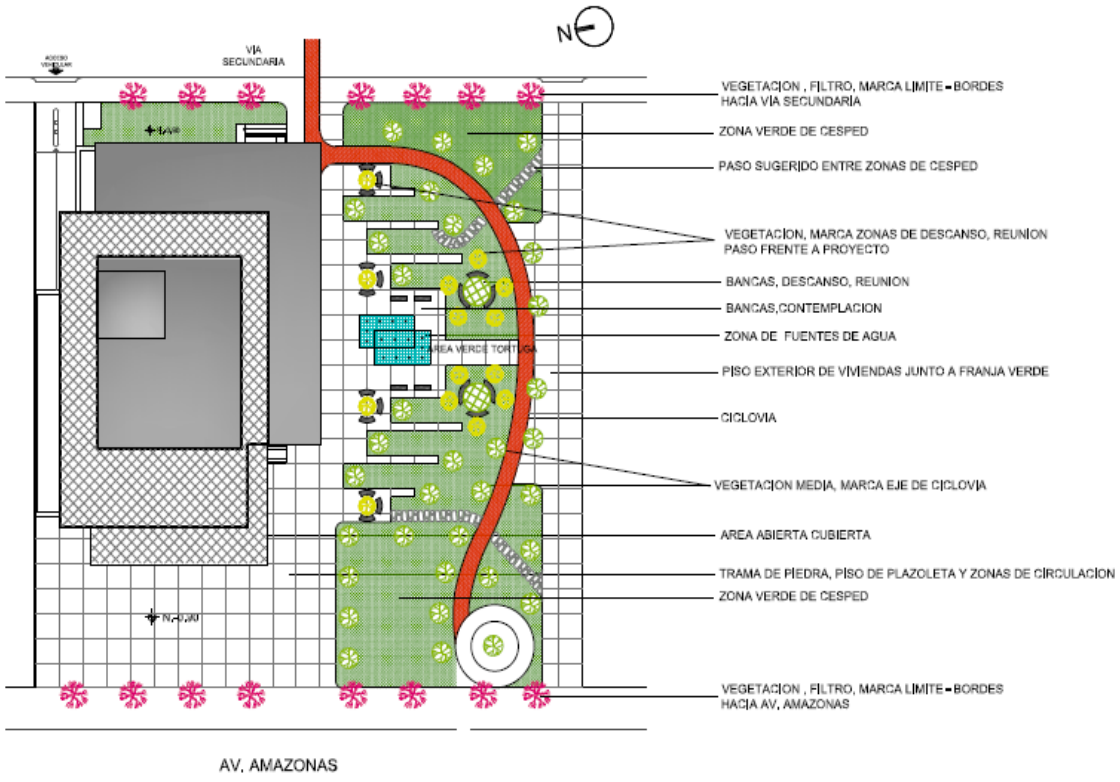
- Circulación hacia el lado de la avenida Amazonas (alto flujo), de velocidad.
- Circulación hacia área verde Isla Tortuga (flujo verde), de pausa. Aquí se crean momentos, situaciones donde los transeúntes tienen la oportunidad de descansar,

pasear, distraerse, contemplar, reunirse. Estos momentos continúan a lo largo de la franja verde consolidando un eje recreacional que se complementa con el equipamiento deportivo, las áreas verdes y los juegos infantiles.

En la imagen a continuación se describen las características de las zonas (momentos) y la función e intenciones de las especies vegetales en el proyecto.

IMAGEN 25:

DESCRIPCIÓN IMPLANTACION



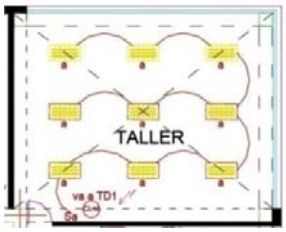
FUENTE: J. Daniel Vásquez

4.6.- ILUMINACIÓN

La iluminación está diseñada según la función de cada área. Para espacios como el de los talleres se requiere una iluminación de mayor luminosidad que permita el trabajo sus participantes, a diferencia de espacios como la sala de audiovisuales o la sala de proyecciones donde se requiere obscurecer al recinto y donde es importante iluminar las zonas de circulación.

IMAGEN 26:

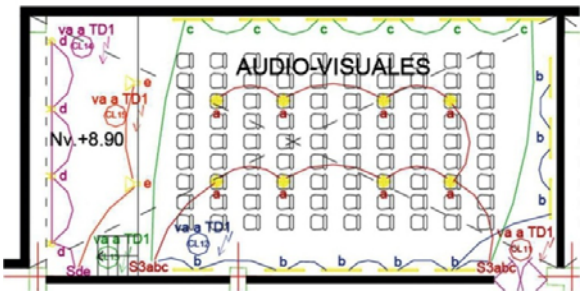
ILUMINACIÓN TALLERES



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 27:

ILUMINACIÓN SALA AUDIO - VISUALES

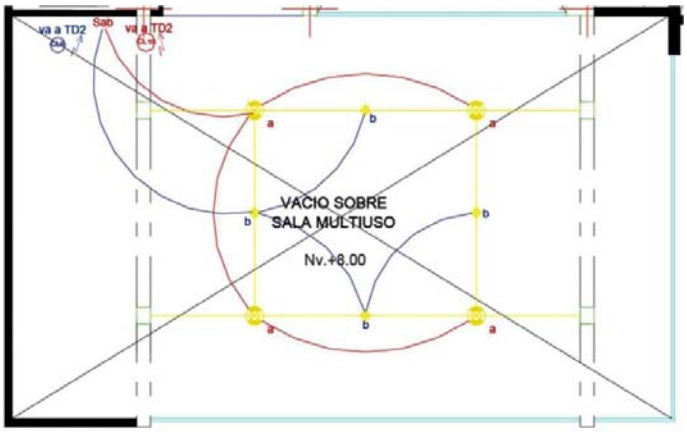


FUENTE: J. Daniel Vásquez

En el espacio de mayor área dentro del proyecto, la sala de uso múltiple se usó grandes lámparas así como luminarias móviles que se pueden dirigir según las actividades que se desarrollen allí.

IMAGEN 28:

ILUMINACIÓN SALA USO MULTIPLE



FUENTE: J. Daniel Vásquez

4.7.- CONCLUSIONES

La metodología usada para desarrollar el anteproyecto facilita el paso entre la parte teórica de la investigación, la definición conceptual y el resultado en la materialización de la arquitectura del proyecto.

Esta etapa contempla toda la investigación y definiciones previas que se han hecho para el proyecto, de esta manera fue un proceso en el que continuamente se fueron sustentando las decisiones a la vez que se ampliaba la información, permitiendo tener un marco más claro para concretar las intenciones del proyecto.

CAPÍTULO 5

PROYECTO ARQUITECTÓNICO

IMAGEN 29:

PROYECTO ARQUITECTÓNICO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

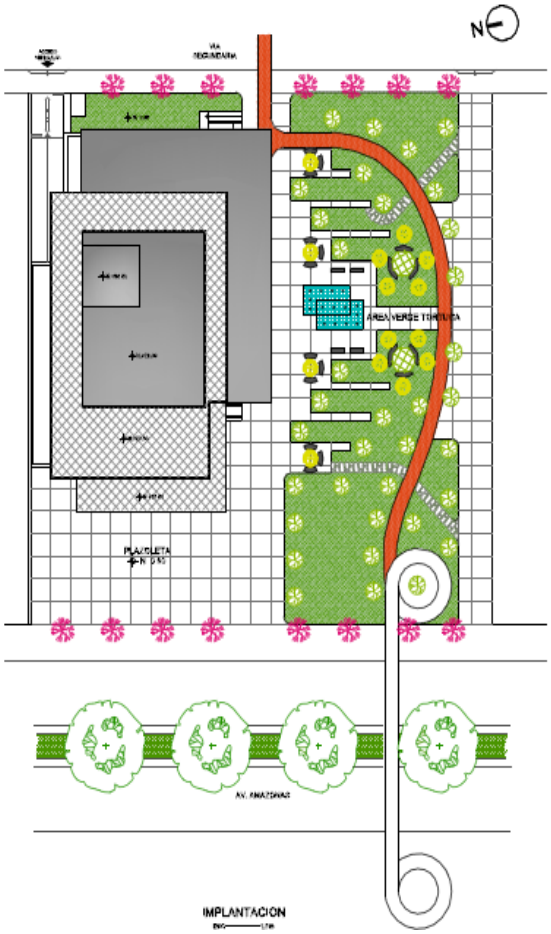
5.1.- IMPLANTACIÓN

El proyecto se implanta ocupando en planta baja un área de porcentaje bajo en relación al terreno del proyecto y a las plantas altas, con el fin de generar espacios abiertos junto al edificio que contribuyan a las intenciones del proyecto: el encuentro y entretenimiento. En el lado Sur se vinculan directamente con el área verde y su dinámica. Hacia el lado Oeste se plantea una plazoleta, espacio de transición para uso múltiple, para actividades al aire libre.

Hacia el terreno colindante norte, a nivel de sus dos plantas inferiores, se dejó ocho metros de retiro, cinco para el acceso vehicular y tres para la circulación peatonal. Con respecto a los niveles superiores se dejó el retiro de tres metros.

IMAGEN 30:

IMPLANTACION PROYECTO



FUENTE: J. Daniel Vásquez

5.2.- PLANTAS

El proyecto se desarrolla en siete niveles superiores y dos subsuelos, cada planta es diferente de la otra, puesto que en cada una se desarrollan diferentes actividades y dependiendo de estas se ha definido el tipo de espacio que debe acogerlas.

5.2.1.- PLANTA NIVEL +/- 0.00

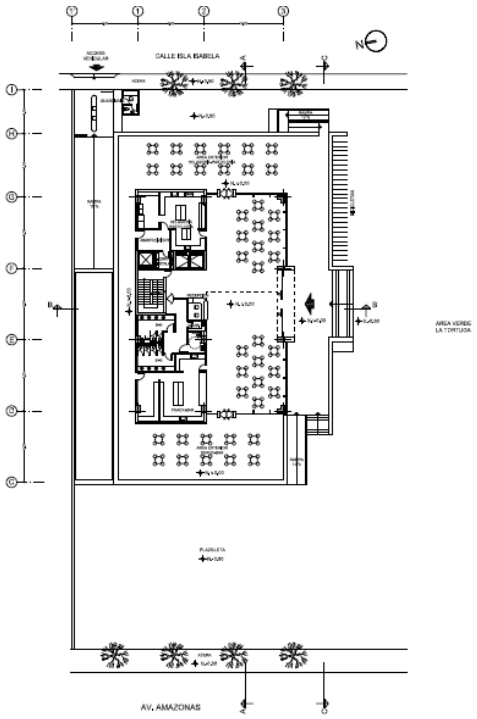
El nivel +/- 0.00 se relaciona directamente con el área verde y sus usuarios a través de espacios abiertos cubiertos que permiten actividades inmediatas al paso de los usuarios.

En este nivel el edificio descansa sobre una tarima que diferencia al espacio público del área verde con el espacio privado del edificio.

El programa en este nivel es de servicios para los usuarios del área verde, un snack-bar y una heladería-pastelería que funcionan tanto al interior como al exterior en los espacios abiertos-cubiertos. Desde el interior se comunica con el entorno inmediato a través de la fachada de vidrio que a la vez permite apreciar el interior del edificio a los usuarios del área verde y las personas que circulan junto al proyecto.

IMAGEN 31:

PLANTA NIVEL +/- 0.00

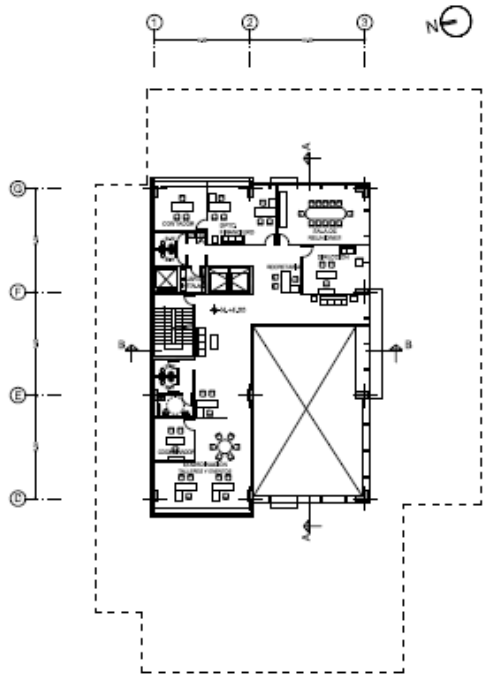


FUENTE: J. Daniel Vásquez

5.2.2.- PLANTA NIVEL + 4.00

IMAGEN 32:

PLANTA NIVEL +4.00



FUENTE: J. Daniel Vásquez

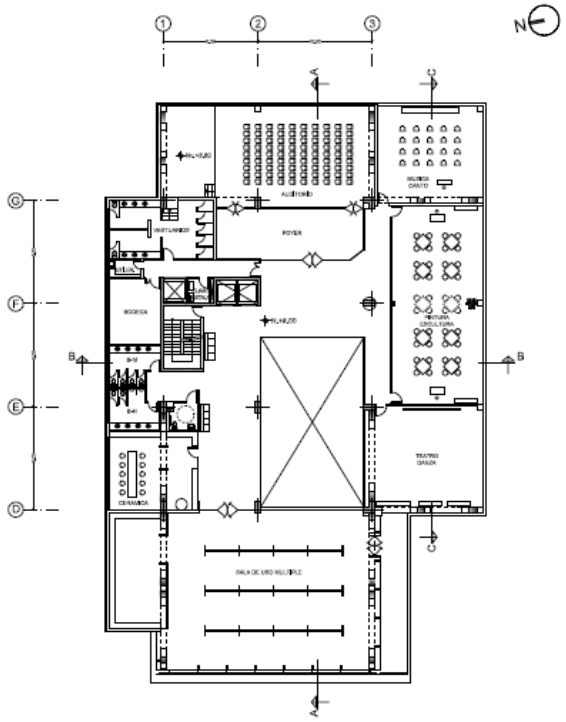
Desde este nivel hasta la losa del nivel +16.00 interiormente se crea un espacio abierto entre las plantas, el vacío generado las vincula verticalmente, como parte de las intenciones de proyecto que es permitir a los usuarios mantener contacto visual entre sí a través del espacio fluido.

El área administrativa se encuentra en este nivel y la intención es que ésta funcione a continuación del nivel de ingreso principal, de tal manera que los usuarios ubiquen las oficinas directamente desde el acceso a través del espacio interior abierto. Allí se organizan los eventos, talleres y resto de actividades que se desarrollan en el Centro.

5.2.3.- PLANTA NIVEL + 8.00

IMAGEN 33:

PLANTA NIVEL +8.00



FUENTE: J. Daniel Vásquez

Desde este nivel y a continuación de los dos siguientes niveles superiores se desarrollan las actividades de entretenimiento en la cultura y la lectura. Esta es la planta de mayor área en el proyecto, abarcando los espacios de talleres, sala de audio-visuales y la sala de exhibiciones que ocupa un espacio a doble altura.

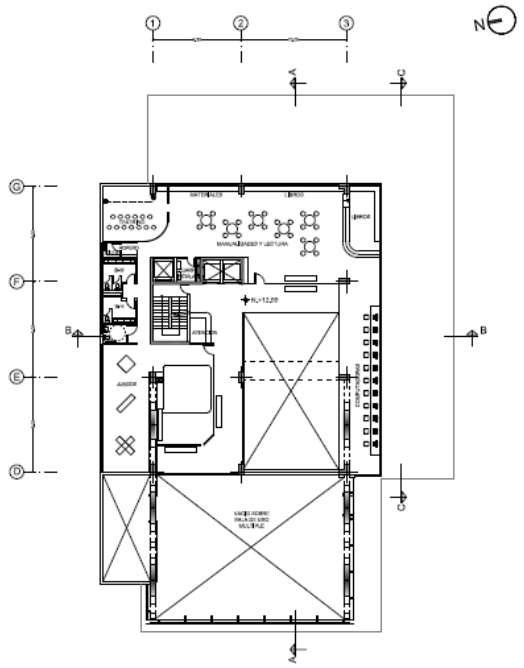
Los talleres están distribuidos en dos salas independientes y tres salas más que ocupan el mismo espacio de carácter flexible, ya que puede funcionar como un gran salón o estar dividido en tres o dos salas dependiendo de la necesidad de espacio que requiera la actividad que se desarrolle.

A través del vidrio, al igual que en los dos niveles inferiores, se comunica el interior del edificio con el entorno, las personas desde el exterior pueden ver a los usuarios del centro desarrollando sus actividades, de igual manera que desde el interior se disfruta las vistas del entorno inmediato, el área verde, y en un segundo plano se puede apreciar el majestuoso volcán Pichincha. Al tener grandes fachadas de vidrio y por las actividades que se desarrollan en el interior de esta planta, se hace necesario controlar el ingreso directo de los rayos del sol para que no incomode a los usuarios durante las actividades. La sala multiuso está dispuesta hacia el poniente por lo que se uso elementos quiebra sol, controlando así los rayos de mayor incidencia durante la tarde.

5.2.4.- PLANTA NIVEL + 12.00

IMAGEN 34:

PLANTA NIVEL +12.00



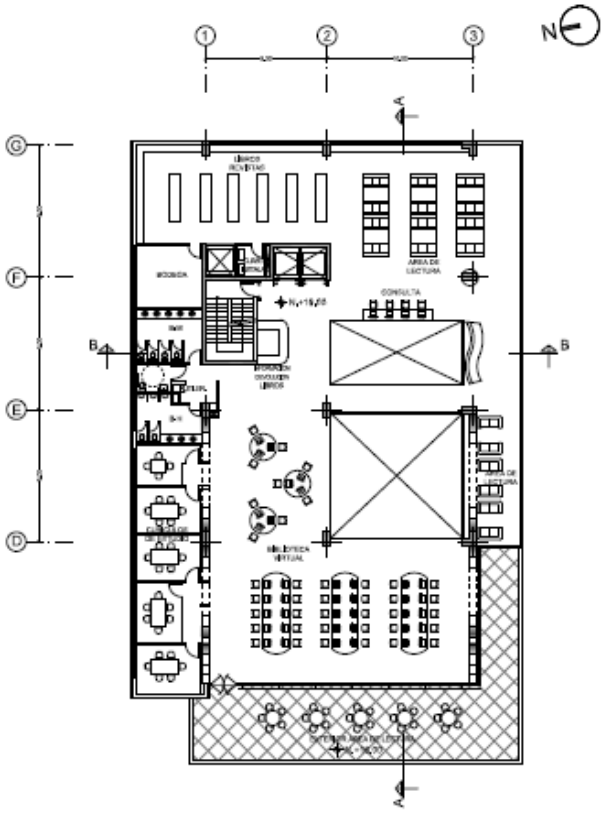
FUENTE: J. Daniel Vásquez

En el nivel +12.00 se encuentra el área infantil. Ésta consta de tres ambientes que funcionan uno junto al otro a lo largo de un espacio continuo. El primero es un área de juegos para niños en sus primeros años, junto a esté se encuentra el ambiente de lecturas que funciona también como un teatrino, el ambiente contiguo es el de materiales y libros, donde los niños pueden realizar talleres trabajando con material didáctico o disfrutando de la lectura, y en el tercero donde se encuentran las computadoras, los niños tiene acceso al mundo de la informática a través de programas educativos.

5.2.5.- PLANTA NIVEL + 16.00

IMAGEN 35:

PLANTA NIVEL +16.00



FUENTE: J. Daniel Vásquez

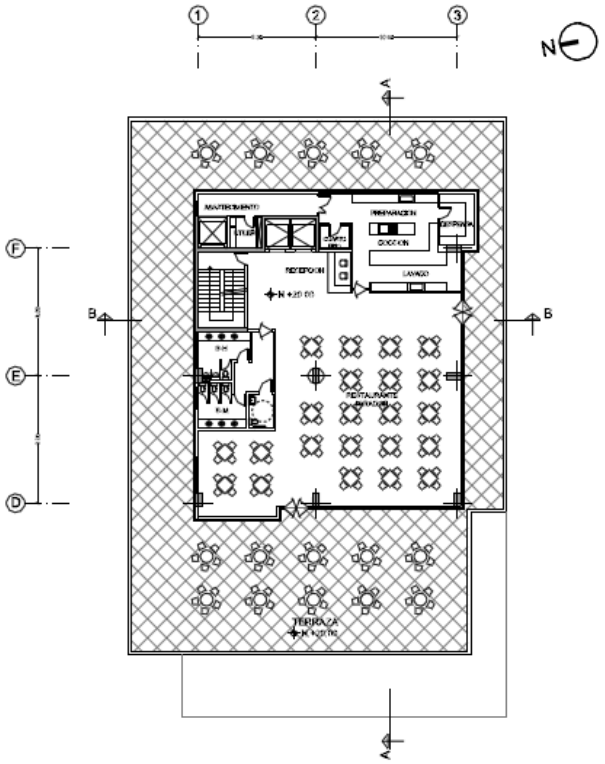
Esta es la última planta de la zona de entretenimiento entre el arte y la cultura, el vinculo a través del vació entre las plantas que empieza desde el nivel de ingreso principal también termina aquí, puesto que en las dos siguientes plantas superiores funciona la zona de entretenimiento en la música y la gastronomía.

El área de lectura dispuesta hacia el lado sur no recibe la luz directa del sol a excepción del solsticio de invierno durante algunas semanas, para lo que existen elementos quiebra sol de menor escala que los de la sala multiuso, logrando controlar los rayos del sol durante esta temporada.

5.2.6.- PLANTA NIVEL + 20.00

IMAGEN 36:

PLANTA NIVEL +20.00



FUENTE: J. Daniel Vásquez

La zona de entretenimiento en la música y la gastronomía empieza en el nivel +20.00, y ya que ocupa las dos plantas más altas del proyecto se busco disponer los espacios para aprovechar las vistas hacia la ciudad.

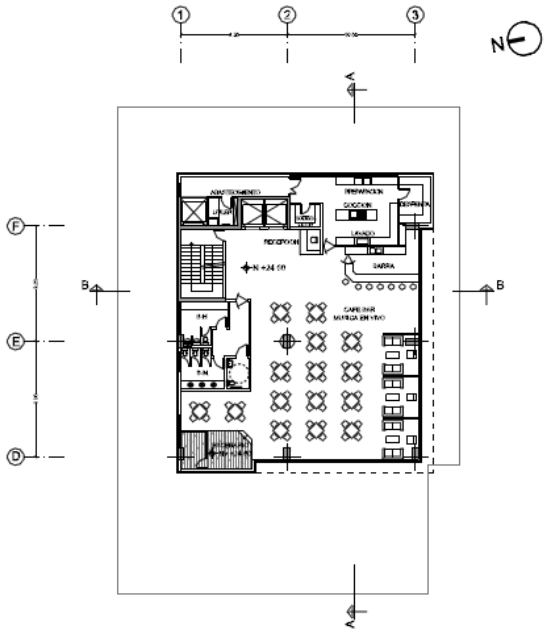
En este nivel funciona el restaurante mirador cuya peculiaridad es que tiene espacios exteriores abiertos donde también funciona el restaurante y que a la vez permite a los usuarios disfrutar el panorama de Quito y las montañas que lo rodean.

El trabajo de la cocina se desempeña en los ambientes de preparación y a continuación el de cocción y servicio, el cual es abierto hacia el área de mesas para la gente pueda apreciar el arte culinario del chef durante su ejercicio y los diferentes platos que se van a servir.

5.2.7.- PLANTA NIVEL + 24.00

IMAGEN 37:

PLANTA NIVEL +24.00



FUENTE: J. Daniel Vásquez

En la última planta del proyecto funciona el café-bar que cuenta con un escenario para presentaciones de música en vivo, fusionando el arte culinario con la música. Estas actividades no afectan a las mayormente silentes de la zona inferior, debido a que las dos zonas ya no se vincula espacialmente.

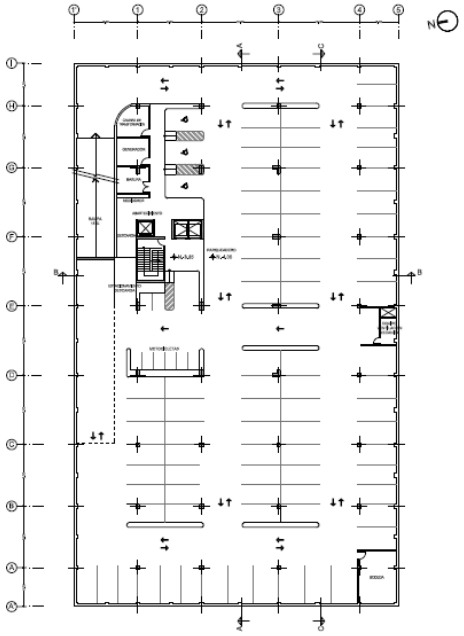
El área de servicios, que son los baños y la cocina, ocupan la parte posterior, dejando un solo ambiente para las mesas y la barra, el cual está dispuesto hacia fachadas de vidrio a través de las que se puede disfrutar de la vista de la ciudad.

La cocina cuenta con un área de abastecimiento al que llegan los productos usando un monta cargas que los transporta desde los subsuelos hasta este nivel más alto del proyecto.

5.2.8.- PLANTA NIVEL SUBSUELO 1

IMAGEN 38:

PLANTA SUBSUELO 1



FUENTE: J. Daniel Vásquez

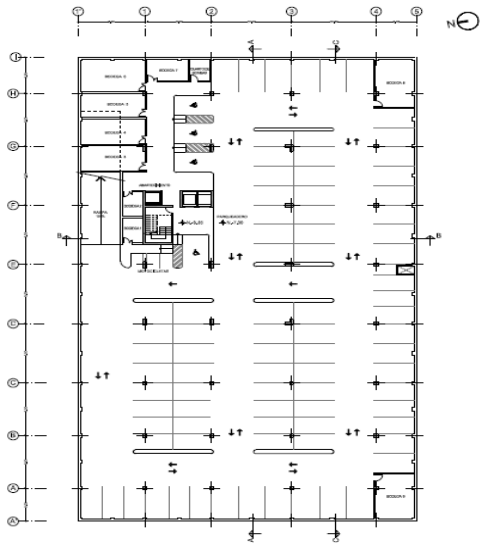
Desde el nivel de la calle secundaria se accede al subsuelo uno por un rampa con pendiente del quince por ciento. El ingreso es amplio para permitir la circulación de camiones medianos hasta el área de abastecimiento para los niveles superiores, desde allí hasta el fondo del parqueadero en dirección este, el recorrido está marcado por la luz que ingresa a través de paneles translucidos, permitiendo iluminar el lado norte con luz natural.

El parqueadero a nivel del subsuelo 1 tiene capacidad para sesenta y cinco parqueaderos de vehículos y uno para camión. De acuerdo a los reglamentos municipales se dejaron tres espacios de parqueo para discapacitados o mujeres embarazadas, los que se encuentran junto al hall de ascensores y gradas para tener un acceso directo desde el vehículo. Los cuartos de máquinas para la cámara de transformación, el generador y un cuarto de basura se encuentran en este nivel.

5.2.9.- PLANTA NIVEL SUBSUELO 2

IMAGEN 39:

PLANTA SUBSUELO 2



FUENTE: J. Daniel Vásquez

Desde el subsuelo uno se accede a este nivel por una rampa del quince por ciento. El subsuelo dos tiene una capacidad para sesenta y ocho parqueaderos de vehículos y cinco bodegas útiles para el resto de áreas del proyecto ya que se pueden transportar grandes elementos usando el monta cargas que llega hasta este nivel en su última parada inferior.

5.3.- CORTES

A través de los cortes se puede entender sus alturas, el funcionamiento de la estructura, así como la relación espacial entre las cinco primeras plantas y el tipo de espacio destinado para cada una de las actividades que se desarrollan en el Centro.

5.3.1.- CORTE A-A

El corte A-A va en el sentido Este- Oeste. En la parte inferior se pueden ver los dos niveles de subsuelos que ocupan el área del terreno en su totalidad, a diferencia del nivel +/- 0,00 cuyo objetivo es abrirse al entorno inmediato, utilizando una menor área que el resto del edificio, generando espacios donde se desarrollen actividades que inviten al caminante y al usuario del área verde a integrarse al Centro.

Hacia el lado de la avenida Amazonas se propone una Plazoleta para uso múltiple, espacio de transición entre la vía de alto flujo y el edificio, se relaciona con el Proyecto a través de un espacio abierto-cubierto que funciona también como tarima ya que su nivel está más elevado.

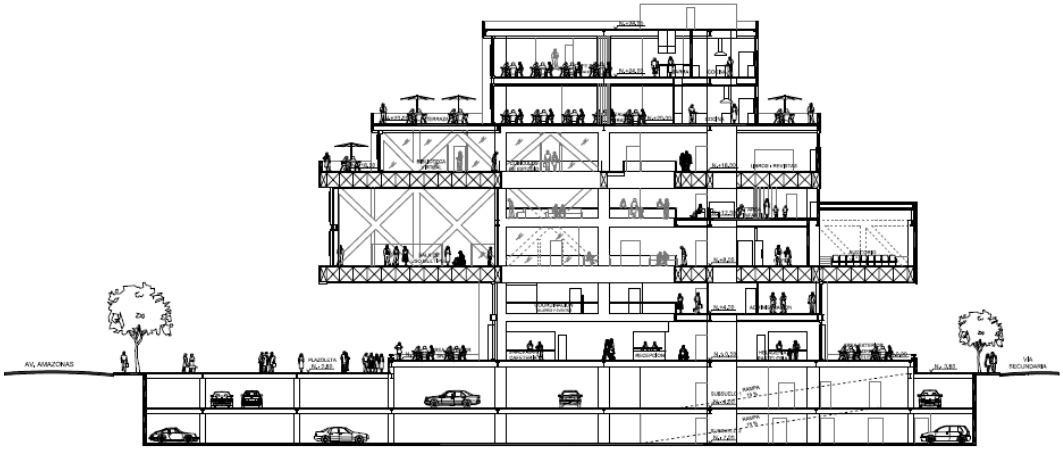
El funcionamiento de la estructura se muestra claramente, sus vigas y soportes componentes del sistema estructural permiten tener grandes volados.

Interiormente se aprecia el vacio, espacio fluido que vincula espacialmente a los cinco primeros niveles del proyecto, se observa también la separación con las dos siguientes plantas superiores, zona cuya actividad así lo requiere para su funcionamiento.

También se puede observar el tamaño de los espacios que corresponden a las actividades que en ellos se desarrollan, así vemos a la sala de uso múltiple de doble altura. En la zona más alta del Proyecto, se distingue el área útil exterior del restaurante-mirador.

IMAGEN 40:

CORTE A-A



FUENTE: J. Daniel Vásquez

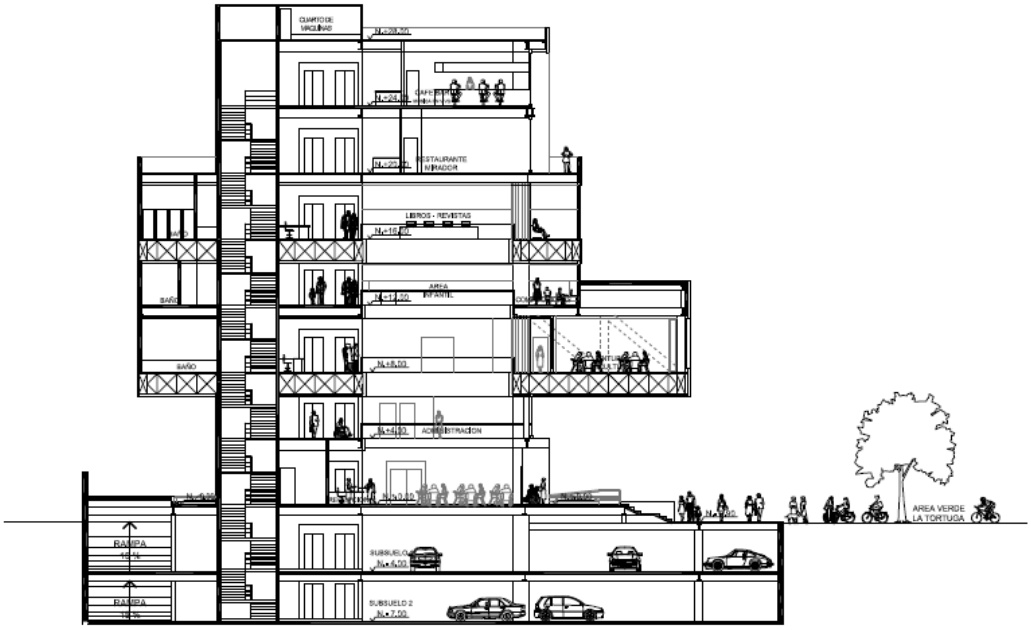
5.3.2.- CORTE B-B

El corte B-B tiene el sentido Norte-Sur del Edificio, observamos hacia el Sur su vinculación con el área verde, el acceso principal y el espacio abierto-cubierto que se integra y da continuidad al área verde complemento del Proyecto. Al lado Norte se ve el retiro y el acceso vehicular al espacio de estacionamiento en los subsuelos.

Al interior, el corte presenta el vacio que vincula a los cinco primeros niveles, la circulación vertical al pasar por el cajón de gradas.

IMAGEN 41:

CORTE B-B



FUENTE: J. Daniel Vásquez

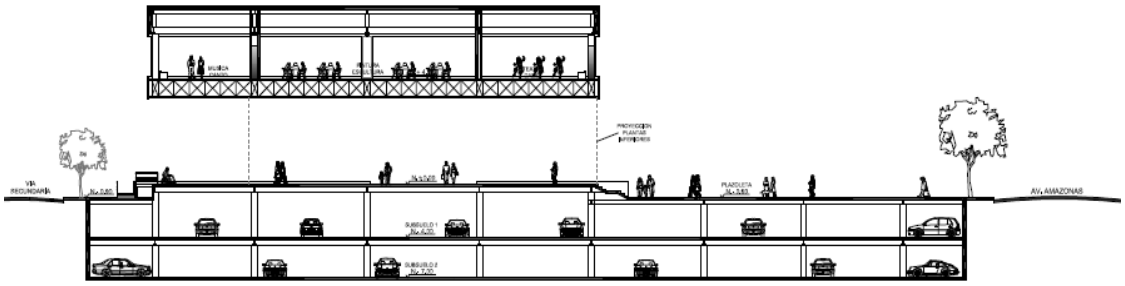
5.3.3.- CORTE C-C

El corte C-C va paralelo al corte A-A, pasa por el ingreso principal, el área de talleres, los estacionamientos en los subsuelos. Se puede apreciar la altura del espacio abierto-cubierto propuesto en el ingreso principal del Proyecto.

El corte por el área de talleres indica su distribución, espacio flexible que puede funcionar como un gran salón o ser subdividido en tres salas por las divisiones plegables propuestas.

IMAGEN 42:

CORTE C-C



FUENTE: J. Daniel Vásquez D.

5.4.- FACHADAS

Las fachadas del proyecto muestran como se relaciona el edificio con el entorno. Las intenciones difieren entre vincular el edificio a un frente o negarlo.

5.4.1.- FACHADA OESTE

Hacia la avenida Amazonas la intención es comunicar el interior del edificio con el exterior, la fachada de vidrio en todos sus niveles permite esta relación. Desde el exterior se puede ver a los usuarios del Centro participando en sus distintas actividades, así como desde el interior hacia el lado Oeste se observan las actividades externas del espacio abierto-cubierto y de la plazoleta, contemplar el paisaje de la ciudad y las montañas del Pichincha.

A fin de controlar el soleamiento de la tarde, se usaron elementos para minimizar su incidencia.

IMAGEN 43:

FACHADA HACIA AVENIDA AMAZONAS

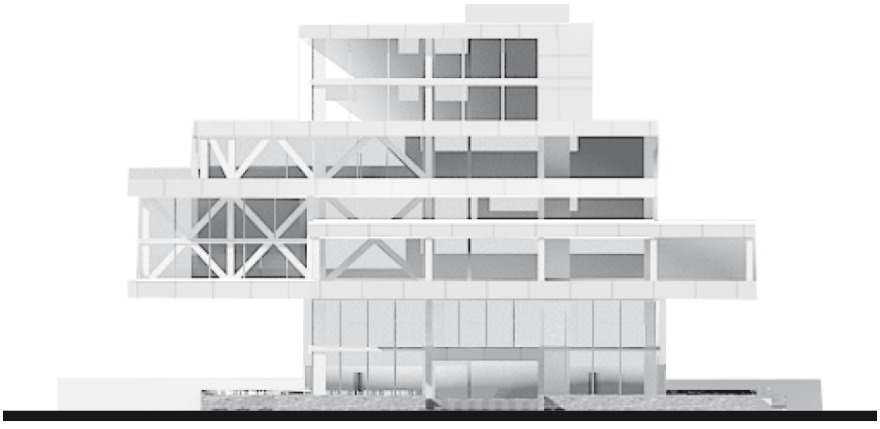


FUENTE: J. Daniel Vásquez

5.4.2.- FACHADA SUR

IMAGEN 44:

FACHADA HACIA AREA VERDE ISLA TORTUGA



FUENTE: J. Daniel Vásquez

Hacia el área verde, la intención es comunicar el interior del edificio con el exterior a través de la fachada de vidrio, con el fin de convocar a los usuarios del área verde, por lo que el edificio se muestra transparente, continuo, accesible, de fácil lectura de su función y estructura.

5.4.3.- FACHADA ESTE

El edificio se cierra hacia la vía secundaria, esta vía y las residencias tienen menor incidencia por el flujo, con respecto a la avenida Amazonas y al área verde, sin embargo en la planta baja mantiene su transparencia que vincula y convoca a los transeúntes que recorren esta vía.

En los niveles superiores las aberturas responden a la necesidad de iluminación y ventilación que sus actividades lo requieren.

IMAGEN 45:

FACHADA HACIA VIA SECUNDARIA ISLA ISABELA



FUENTE: J. Daniel Vásquez

5.4.4.- FACHADA NORTE

Hacia los edificios colindantes, constituyéndose en el lado de menor interés por su entorno, se cierra casi en su totalidad utilizando ventanas de acuerdo a la necesidad de iluminación y ventilación que la función de esos espacios necesitan.

IMAGEN 46:

FACHADA HACIA EDIFICIOS COLINDANTES



FUENTE: J. Daniel Vásquez

5.5.- MATERIALES

Hay tres materiales que predominan en el proyecto, tanto interior como exterior el vidrio y el metal de la estructura son protagonistas. En el diseño se uso la madera para pisos, paredes y mobiliarios de las estaciones de servicios.

5.5.1.- USO DE MATERIALES EN EL EXTERIOR

Partiendo de uno de los objetivos del proyecto que es el usar la transparencia para comunicar entre los usuarios tanto del interior como desde el exterior, el uso del vidrio en sus fachadas es predominante hacia los lados de mayor interés que son el área verde junto al proyecto y la plazoleta frente al edificio.

Hacia los lados de menor interés, el edificio colindante y la vía secundaria, se uso planchas de alucobond para cubrir los frentes sólidos.

IMAGEN 47:

USO DE MATERIALES EN EL EXTERIOR



FUENTE: J. Daniel Vásquez

5.5.2.- USO DE MATERIALES EN EL INTERIOR

Al interior se uso la madera para destacar los puntos de servicio dentro del edificio, la madera se aplicó tanto en las paredes, pisos como en el mobiliario, marcando así esta diferencia.

Otro material predominante dentro del edificio es el metal, la estructura se dejo vista para expresar estabilidad y permitir la lectura de su funcionamiento por parte de los usuarios.

IMAGEN 48:

USO DE MADERA EN EL INTERIOR



FUENTE: J. Daniel Vásquez

IMAGEN 49:

USO DE METAL EN EL INTERIOR



FUENTE: J. Daniel Vásquez

5.6.- CONCLUSIONES

El proyecto busca ser abierto y permeable hacia los ciudadanos, por lo que la arquitectura se generó en base a estas intenciones.

La arquitectura del proyecto busca integrar al área verde junto al solar, espacialmente lo hace a través de espacios abiertos cubiertos que permiten el desarrollo de actividades entre el edificio y el área pública, también se genera una plazoleta usando el área externa del proyecto, la cual forma parte de esta área verde. El vínculo también se da a través de sus fachadas, que hacia este lado se muestran transparentes con grandes cortinas de vidrio.

Interiormente también se busca la permeabilidad entre las plantas, esta se da a través de un espacio fluido que se abre verticalmente desde la planta baja hasta el nivel +16.00. Las plantas del proyecto son diferentes entre sí, debido a que en cada una se desarrollan diferentes actividades, para las que se disponen espacios de diferente tipo.

BIBLIOGRAFIA

AMIDON, Jane. (2001). Paisajes *Radicales.* Art Blume, S.L., Barcelona, 2003.

FLORES, Daniel. (2007). Oficina de Creativos: Ambientes Lúdicos en la Arquitectura. T.F.C. de la FADA. PUCE – Quito.

GINDELA, Raed. (2004). *Un Habitad Mental.* T.F.C.de la FADA. PUCE – Quito.

GEHL, Jan y GEMZOE, Lars. (2001). *Nuevos Espacios Urbanos.* Editorial Gustavo Gili, SA, 2002.

KOOLHAAS, Rem. (1978). *Delirio en Nueva York.* Editorial Gustavo Gili, SA, 2004.

KOOLHAAS, Rem. (1997). *La Ciudad Genérica.* Editorial Gustavo Gili, SA, 2006.

MALDONADO, Jesús. (1988). *Los Espacios Colectivos de la Ciudad.* Centro de Publicaciones, ed. España, Ministerio de Obras Públicas y Urbanismo.

PANERAI, Philippe, DEPAULE, Jean Charles, DEMORGON, Marcelle, VEYRENCHE, Michel (1980). *Elementos de Análisis Urbano.* Edición española, Instituto de Estudios de Administración Local, Santa Engracia, 1983.

ORDEIG, José. (2004). *Diseño Urbano y Pensamiento Contemporáneo.* Instituto Monsa de Ediciones, S.A., Barcelona, 2004.

PAZ Y MIÑO, Carlos. (2000). *Parque Lúdico Zambiza.* T.F.C. de la FADA. PUCE – Quito.

TANIZAKI, Junichiro. (1933). *El Elogio de la Sombra.* Ediciones Siruela, SA, Madrid, 2008.

ZUMTHOR, Peter. (2003). *Atmósferas.* Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2006.

REFERENCIAS DE INTERNET

Acuña, Percy; (2005); **"Análisis Espacial del Espacio Urbano - Aspectos Teóricos";**

http://www.urbanoperu.com/filesitos/analisis%20espacial%20urbano[1].pdf

Visitado en: 03-Sep-09

Echaider, Álvaro; (2000); **"Formas de Hacer Ciudad";**

http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/996.pdf

Visitado en: 8-Sep-09

www.arquba.com.ar; **"El Espacio Público - Arquitectura y Construcción"**

http://www.arquitectuba.com.ar/monografias-de-arquitectura/el-espacio-publico/

Visitado en: 11 - Sep – 09

Nómada; (2006); **"Las Sociedades Urbanas según Rem Koolhaas"**

http://www.wikilearning.com/articulo/las_sociedades_urbanas_segun_rem_koolhaas/11915

Visitado en: 04 - Oct - 09

Koolhaas, Rem; **"Espacio Basura";**

http://www.basurama.org/b06_distorsiones_urbanas_koolhaas.htm

Visitado en: 16 - Sep -09

Carvalho de la Mora, Cecilia (2008); **"La Producción y Uso del Espacio Colectivo en Asentamientos Precarios en Brasil";** Tesis de Maestría en Desarrollo Urbano; Universidad Federal de Pernambuco; Recife – Brasil; http://www.invi.uchile.cl/derechociudad/ponencias/Jornada/Panel%202/5.%20De%20la%20Mora,%20Cecilia.pdf
Visitado en: 05 - Oct – 09

Lema, Ricardo (2007); **"Cultura, Desarrollo y Recreación. Bases teóricas para eldesarrollo comunitario desde el tiempo libre.";** Universidad Católica del Uruguay; Uruguay; http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/RLema2.html
Visitado en: 06 -Oct - 09