



**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Escuela de Educación Básica “La Armenia”:  
La metáfora como estrategia de diseño**

**Carlos Sebastián Pullas Guarderas**

**Iñigo Urizar, Arquitecto, Director de Tesis**

Tesis de grado presentada como requisito  
para la obtención del título de Arquitecto

Quito, Enero 2014

**Universidad San Francisco de Quito  
Colegio de Arquitectura**

**HOJA DE APROBACION DE TESIS**

**Escuela de Educación Básica “La Armenia”**

**Carlos Pullas Guarderas**

Iñigo Urizar, Arq.  
Director de Tesis

.....

Andrés Nuñez, Arq.  
Miembro del Comité de Tesis

.....

José Miguel Mantilla, Arq.  
Miembro del Comité de Tesis

.....

Diego Oleas Serrano, Arq.  
Decano del Colegio

.....

Quito, 14 de enero 2014

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

-----

Nombre: CARLOS SEBASTIÁN PULLAS GUARDERAS

C. I.: 1717390114

Fecha: Quito, enero 2014

## DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a Dios por darme la fuerza de voluntad para terminar de la mejor manera.

A mi padre, Carlos que con su sacrificio y paciencia supo entender lo complicado de la carrera y siempre supo darme todos los recursos necesarios para trabajar.

A mi madre, Nena que supo recordarme cada vez que podía que el trabajo y el esfuerzo son la clave del éxito y que mirar atrás no es una opción.

A mi hermano Andrés y mi novia Paola que me acompañaron en presencia y pensamiento durante todo este proceso

A mi abuela, Carmita que vive en mí y siempre supo que este momento llegaría.

A todos Ustedes.

Los amo.

Carlos Sebastián.

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a la USFQ por enseñarme que siempre existen otras perspectivas para conseguir un objetivo.

A mis profesores que vieron en mí el potencial que tenía para terminar la carrera.

Arq. Claudio Cáceres más que un profesor se convirtió en un amigo.

Arq. Diego Albornoz que supo confiar en mis capacidades para poder sintetizar la información teórica.

Arq. Iñigo Urizar mi Director de Tesis que tuvo que lidiar con muchos de mis errores durante el semestre y supo darme consejos que siempre tendré en cuenta.

Arq. Andrés Núñez, Miembro del Comité de Tesis. Que reconoció el trabajo y el sacrificio realizado.

A todos mis compañeros y amigos que hicieron que mi vida como estudiante de arquitectura sea inolvidable: la Cristina, Viera, Sebas Flores, Naty, Juancho, Guepo, Layu, Maite, Majo, Santi, Renzo y demás un abrazo y éxitos a todos.

A Diego Rhon y al Gladiador que sutilmente me presionó para terminar.

A todos,  
Gracias.

CSPG

## RESUMEN

La siguiente tesis utiliza la metáfora como estrategia de diseño para la proyección de una Escuela de educación básica en el barrio la Armenia.

Este proyecto de tesis esta dividido en dos partes. La primera corresponde al razonamiento lógico que el arquitecto debe tomar en cuenta antes de formular una metáfora y proceder con el diseño arquitectónico. La segunda parte pone en práctica la teoría mediante cuatro pasos: la lectura del contexto urbano, lectura del sitio, un análisis del aspecto funcional programático del objeto arquitectónico y al final formular una metáfora que apoye a la organización espacial del proyecto.

La Escuela de Educación Básica es la primera institución de la sociedad con la que tenemos contacto. En esta primera etapa aprendemos cómo relacionarnos con el resto de personas. Asimismo, aprendemos las primeras reglas de la sociedad, es por esto que es importante que el objeto arquitectónico de la escuela posea una variedad de situaciones espaciales con el fin de estimular al niño de tal manera que aprenda de todas las situaciones posibles.

## **ABSTRACT**

The following thesis uses the metaphor as a design strategy for the projection of a School of basic education in a suburban neighborhood in Quito.

This thesis project is divided into two parts. The first, is the logical reasoning that the architect must consider before making a metaphor to proceed with the architectural design.

The second part, puts theory into practice through four steps: reading the urban context, reading the territory aspects, an analysis of programmatic functional aspect of architecture and eventually develop a metaphor to support the spatial organization of the project.

The School of Basic Education is the first institution of society with which we have contact. At this early stage, we learn how to relate to other people. Also, learn the first rules of society, which is why it is important that the architectural object of the school has a variety of spatial situations in order to encourage children to learn all possible situations in this educational space.

## Tabla de Contenidos.

1. Introducción – Marco teórico.	
Hipótesis. ....	11
Objetivo General. ....	11
Objetivos Específicos. ....	11
Justificación. ....	11
Premisas. ....	12
Introducción.....	14
2. Primera Parte. Teorías: Metáfora, Narración, Arquitectura.	
Capítulo Primero: La Metáfora y Analogía en Arquitectura.	
i. Metáfora en Arquitectura. ....	16
ii. Definición de Analogía y metáfora.....	16
iii. Metáfora, analogía y pensamiento analógico .....	17
iv. Analogía metáfora y relación con la Arquitectura.....	18
v. Ejemplos de analogía en Arquitectura.....	20
vi. Pensamiento analógico de Aldo Rossi .....	22
Capítulo Segundo: Arquitectura y Narratividad.	
i. La Narratividad.....	24
ii. Tiempo Narrado.....	25
iii. La Prefiguración.....	26
iv. La Configuración.....	28
v. La Refiguración .....	29
Capítulo Tercero: La “Promenade Arquitectónica”.	
i. Sincronización de los Sentidos.....	31
ii. La Evocación del Tiempo y el Espacio.....	33
iii. Orden de Iniciación.....	34
iv. Elementos de la Promenade Arquitectónica.....	36
3. Segunda Parte. Interpretación.	
i. Aproximación teórica al proyecto.....	38
ii. Aproximación al Usuario.....	38
iii. Psicología la importancia del juego en el niño.....	40
iv. Metáfora.....	41

4. Tercera Parte. Propuesta Arquitectónica.	
Referentes.....	41
i. Villa Savoye, Le Corbusier.....	41
ii. Cementerio de Igualada, Enric Miralles.....	44
iii. Museo para niños, Tadao Ando.....	47
iv. Conclusiones.....	50
Terreno.....	52
i. Ubicación.....	52
ii. Análisis del Sitio.....	52
1. Accesibilidad.....	52
iii. Análisis del Programa.....	55
iv. Mapa de Organización.....	56
5. Bibliografía.....	57

### **Hipótesis.**

El uso de la metáfora y distintos elementos narrativos en arquitectura es una estrategia de diseño cotidiana entre los arquitectos, Cómo es posible explicar la naturaleza compleja de un proyecto arquitectónico mediante el uso sencillo de la metáfora.

La posibilidad de interpretar o leer arquitectura se da por una fusión espacio-tiempo y memoria en el acto de construir y el acto de narrar. (P. Ricoeur)

### **Objetivos.**

- Objetivo General

Proponer un proyecto arquitectónico basado en las teorías de “Arquitectura y Hermenéutica” y la “Promenade Arquitectónica” utilizando una metáfora propuesta por el arquitecto para una Escuela en el Valle de los Chillos.

- Objetivos Específicos

Interpretar las encuestas de los niños con una respuesta espacial.

Proponer una metáfora adecuada para el diseño del proyecto

Involucrar al terreno, el objeto arquitectónico y la metáfora para proponer una narrativa arquitectónica coherente y otorgarle un carácter más humano al proyecto.

### **Justificación.**

El uso de la metáfora dentro de arquitectura le da un carácter más humano al proyecto, le otorga el poder de narrar una historia. En el país existen pocos edificios institucionales que relatan arquitectónicamente la razón por la cual fueron creadas. Prácticamente, los edificios de la ciudad han perdido este valor conceptual y ahora, simplemente cumplen una función cuantitativa de copar una área de metros cuadrados y un programa específico, dejando de lado, la posibilidad de acercarse a la naturaleza compleja del diseño arquitectónico mediante una abstracción simple de conceptos cómo la metáfora.

### **Premisas.**

- La Narratividad. Paul Ricoeur, *Arquitectura y Narratividad*, pág. 11.

La Narratividad es la acción de narrar, declarar.

La memoria llega al lenguaje como a las Obras mediante “la puesta en relato”.

El paso de la memoria al relato se impone de la siguiente manera: RECORDAR, en privado y en público esto se significa DECLARAR: “He estado allí” o “Yo estaba allí”. Este carácter declarativo de la memoria se inscribe en el testimonio, atestaciones, pero también en un relato mediante el cual yo transmito a los demás lo que he vivido. Esta reflexión tiene dos supuestos:

Hacer presente lo anterior que ha sido.

Ponerlo en obra mediante le discurso.

- Arquitectura y narratividad. Paul Ricoeur, *Arquitectura y Narratividad*, pág. 12.

Para relacionar la arquitectura con la narratividad necesitamos hacer una analogía entre los dos:

“la arquitectura sería para el espacio lo que el relato es para el tiempo”.

Se trata, en realidad, de cruzar el espacio y el tiempo a través de los actos de construir y narrar. Fundir la “espacialidad” del relato y la temporalidad del acto arquitectónico mediante algún tipo de intercambio bidireccional “espacio-tiempo”.

- Promenade arquitectónica. Flora Samuel, *Le Corbusier and the Architectural Promenade*, pág. 9.

La “Promenade Arquitectónica” es un término clave de la arquitectura moderna. Aparece por primera vez en la descripción de la Villa Savoye reemplazando y enfatizando a la palabra circulación; “en esta casa [la Villa Savoye] nos presenta una *promenade arquitectónica* real, ofreciendo perspectivas que están en constante cambio e inesperada, incluso sorprendente.” (Le Corbusier, 24). En un nivel básico la promenade se refiere, al camino, la experiencia de recorrer el edificio. En un nivel más profundo, la promenade es una red compleja de ideas que soporta el trabajo de la arquitectura como forma de iniciación al habitar.

La “promenade arquitectónica” sería diseñada para re sensibilizar a las personas de su entorno, llevándola finalmente hacia su reencuentro con la naturaleza; “Entra: el espectáculo arquitectónico se revela por sí solo al ojo humano. Se sigue un itinerario y las perspectivas se van desarrollando en gran variedad, un juego

de luces sobre las paredes o lagunas de sombra” el propósito de todo esto nos ayudaría a “entender al final del día a apreciar lo que tenemos disponible” (Le Corbusier, 4).

- Metáfora y Arquitectura. Seguí de la Riva, F. Javier, Arquitectura y Narración, pág. 1-2.

Incorporamos los edificios en nuestras experiencias actuando en ellos, comportándonos en relación a ellos disimulando la solidez de sus límites construidos como si no estuvieran, ubicando en su interior la memoria de nuestro pasado protegido. (Seguí de la Riva, Javier, 1)

“...Se ve, sobre todo, con palabras, con relatos, al considerar el lenguaje y la categorización conceptual como el único marco capaz de determinar reconocimiento. Distinguimos como percepción visual lo que pasa por nuestros ojos porque condensamos las sensaciones en esquemas relatables, conceptuales, manejables, útiles. Nadie puede ver algo que no esté relacionado con lo que ya sabe y es de su interés.

Por esto mirar la ciudad o arquitectura es un ejercicio relativamente vago hasta que la ciudad o la arquitectura pueda ser significada y narrada, que es lo mismo que decir percibida.” (Seguí de la Riva, Javier, 2)

## Introducción.

La primera aproximación a una obra arquitectónica se da mediante el relato. Como por ejemplo, una metáfora que explique la intención del proyecto, una narrativa previa que ofrezca una idea anticipada del edificio, o en otros casos, la historia por la cual fue creada. Los arquitectos están expuestos a esta situación constantemente; al momento de explicar el concepto de mejor manera a otra persona sea esta un cliente, una mesa directiva, un profesor, etc. Es la intención de esta investigación profundizar en cómo la arquitectura esta relacionada con la metáfora (narrativa) y cómo estos dos temas aparentemente separados pueden estar relacionados.

¿Cómo se relaciona la Arquitectura y la Narratividad?, ¿Por qué es posible usar la Metáfora en Arquitectura?, ¿Puede la Arquitectura relatar una historia?, ¿Se puede leer Arquitectura?. Son las interrogantes que se quieren demostrar al final de esta investigación, mediante los estudios de “Arquitectura y Narratividad” de Paul Ricoeur; “La Arquitectura de la Transparencia” de Josep Muntañola; “Arquitectura y Narración” Javier Seguí de la Riva y la “Arquitectura como narración” de Evelina Calvi. Poniendo en analogía al acto de construir junto con el acto de narrar; “La Arquitectura es al espacio lo que el relato es para el tiempo” (P. Ricoeur) a partir de esta analogía se intentará llevarla lo más lejos posible hasta fundir “la espacialidad del relato y la temporalidad del acto arquitectónico mediante un intercambio bidireccional espacio-tiempo” (P. Ricoeur).

Junto a esto, se estudia la teoría de la “Promenade Arquitectónica” propuesta por Le Corbusier a finales de 1920, puntualizada en la Villa Savoye. Que relaciona la arquitectura, el tiempo y la lectura espacial de la obra arquitectónica, mediante el uso del recorrido.

Se planteará una Escuela de Educación Básica en el Valle de los Chillos la misma que enunciaría una narrativa adecuada para el diseño del edificio, y para sus usuarios. Para lograr esto, se realizó una lectura del contexto urbano, del lugar y después proponer una metáfora adecuada que ase ajuste al proyecto y al lugar, acto seguido analizar la metáfora para abstraer elementos importantes que sirvan para la organización espacial del edificio.

<Un niño sabe que puede jugar, explorar y divertirse en cualquier lugar donde él sienta posibilidades de hacerlo, pero el niño no tiene las herramientas

arquitectónicas para crear dichos espacios, por otro lado, el arquitecto ya fue niño, por lo tanto, posee el conocimiento previo y las herramientas arquitectónicas para diseñar dicho espacio; es por eso que el arquitecto es el llamado a construir la narrativa y el espacio ideal para el objeto arquitectónico.>

## **Primera Parte. Teorías: Metáfora, Narratividad, Arquitectura.**

### **Capítulo Primero: La Metáfora y Analogía en Arquitectura.**

#### **Metáfora en Arquitectura.**

Todos desarrollamos actos metafóricos cuando intentamos transferir referencias desde un tema hacia otro, o cuando observamos un tema como si fuera algo diferente. Es tan popular su uso que incluso encontramos acercamientos metafóricos para algunos referentes de publicidad, como por ejemplo: “Halls, refrescante cómo el hielo”; y como esa, se pueden citar una infinidad de ejemplos. Lo mismo sucede en arquitectura, muchos proyectos o teorías arquitectónicas de este siglo han usado la metáfora como método de aproximación creativa desde Leone Alberti en el renacimiento, hasta Steven Holl en la actualidad, un ejemplo es la obra conocida de la ópera de Sídney de Jorn Utzon, donde en el artículo descrito por Sigfried Giedion se refiere al proyecto de la siguiente manera “consiste en una enorme plataforma de hormigón que se adentra al mar; sobre ella, unas enormes cúpulas a modo de cascarones o velas”. La forma en cómo lo describe es un acto metafórico, donde se explica la arquitectura refiriéndose a otro tema distinto pero fácil de asociar.

El docente José M. Cabeza en su escrito sobre la metáfora en arquitectura, estudia de manera sistemática y teórica sobre el uso de la metáfora como canal creativo para el diseño arquitectónico; A manera de introducción, se expondrá información relevante con el fin de avanzar en el planteamiento narrativo de la metáfora, su lectura y relectura.

#### **Definición de Analogía y Metáfora.**

Para continuar este tema, es importante conocer que es: analogía y que es metáfora; puesto que son dos términos que coexisten y no se los puede separar.

**Analogía:** (RAE) proviene del latín: analogía y este del griego: ἀναλογία que significan proporción, semejanza.

1. f. Relación de semejanza entre cosas distintas.
2. f. Razonamiento basado en la existencia de atributos semejantes en seres o cosas diferentes.

El termino de analogía es usado por primera vez en la Grecia Antigua para referirse a la proporcionalidad entre medidas y cantidades (S. Bompidou, 7), Platón introdujo la noción de analogía comparando la “Idea del Bien” con el Sol y después Aristóteles profundizaría el tema al considerar la analogía del ente. (S. Bompidou, 7)

De esta manera, El uso de la analogía en un discurso sirve para comparar o contrastar los atributos entre dos elementos, a manera que conservan su significado propio pero intercambian su relación de significantes; de ser posible esta acción se obtiene un concepto nuevo o una aproximación diferente y acto seguido, da paso a la invención. La metáfora es la aplicación propiamente dicha de la analogía, un recurso poético que responde a la figura de la metáfora; Plantea el mismo discurso de comparación suprimiendo la referencia de comparación, y hablando directamente de lo comparado como objeto directo del discurso. (S. Bompidou, 7)

**Metáfora:** (RAE) del latín: *metaphōra* y este del griego: μεταφορά, (μετα - *metá*, “más allá, después de” y el verbo φερῆν - *phorein*, “pasar, llevar”.

1. f. Ret. Tropo que consiste en trasladar el sentido recto de las voces a otro figurado, en virtud de una comparación tácita; p. ej., Las perlas del rocío. La primavera de la vida. Refrenar las pasiones.

2. f. Aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión; p. ej., el átomo es un sistema solar en miniatura.

La metáfora parte de la analogía y la comparación. Supone un doble movimiento: “metá - traer” términos para después “phorein – llevar” a una comprensión nueva de los elementos referidos.

### **Metáfora, Analogía y Pensamiento analógico.**

Como se dijo anteriormente la analogía correlaciona aspectos similares y diferencias de 2 elementos, y la metáfora es la herramienta de comprensión de todo el conjunto de contenidos sin analizar en profundidad sus características o estructura (S. Bompidou, 9). “Se trata de una metodología que abre el diálogo mutuo entre dos nociones” (S. Bompidou, 9) El resultado final de esta

aproximación esclarece las dos nociones, sino también produce nuevas relaciones entre ellos, un resultado creativo.

El Pensamiento analógico parte de las características y propiedades de dos nociones distintas y trata de abstraer las características más peculiares tanto para la comparación cómo para el contraste y al final simplificarlos en una imagen sencilla para su comprensión. Supone enfrentar las diferencias y similitudes para obtener un resultado distinto pero relacionado con los dos principales y gracias a la presencia de las diferencias se considera como un método creativo. (S. Bompidou, 9)

Sin la herramienta de la metáfora no sería posible pensar de una manera análoga, no se tendría un pensamiento analógico y al final generar correlaciones entre objetos diferentes sería imposible no habría posibilidad alguna en transmitir resultados con reflexiones analógicas. (S. Bompidou, 9)

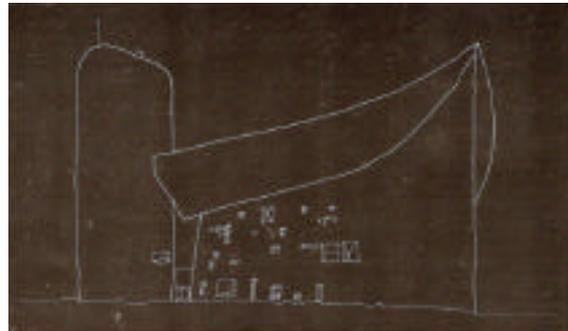
La metáfora es el medio de transporte de fragmentos diferentes de dos objetos correlacionados y así la reconfiguración de un nuevo objeto creado a partir de dos distintos. (S. Bompidou, 9)

### **Analogía, Metáfora y relación con Arquitectura.**

“La gente, invariablemente, cuando ve un edificio lo compara con otro o con un objeto similar; en otras palabras, lo ve como una metáfora. Cuanto menos familiar sea un edificio moderno, más lo compararán metafóricamente con lo que conocen. Esta conexión de una experiencia con otra es propia de todo pensamiento, particularmente del que es creativo” (J. Charles, 39 – 40)

Las personas que observan arquitectura asocian el objeto arquitectónico con metáforas que ellos conocen, realizando de manera consciente o inconsciente analogías entre lo que ellos conocen y lo que se encuentra frente a sus ojos. Este acto es natural para cada uno de los seres humanos ya que ayuda a la comprensión espacial del edificio, sin tomar en cuenta cual es la intención real del arquitecto. (S. Bompidou, 11)

Ejemplo: Metáforas sobre Ronchamp dibujadas por Hiller Schiecken



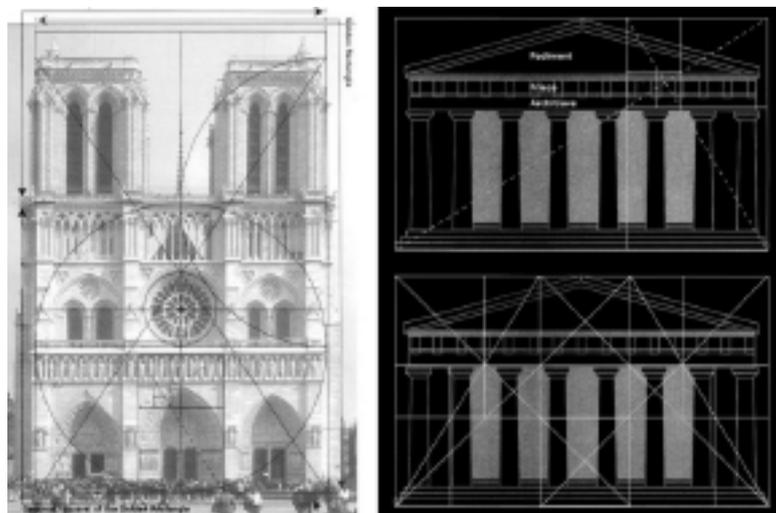
Jenk Charles, El lenguaje de la arquitectura postmoderna, Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1984, p. 39, 40.

Una vez comprendida la definición y función de la metáfora, analogía y pensamiento analógico, continuamos exponiendo algunos ejemplos importantes a lo largo de la historia de la arquitectura. Durante mucho tiempo varios teóricos han analizado varios modelos analógicos para fundamentar las tendencias de la arquitectura, relacionándola con otras ciencias y artes creativas. (S. Bompidou, 15) Sin duda la arquitectura se ha visto influenciada por las tendencias de la época, política etc. La noción analógica en relación con otras ciencias han servido para justificar las tendencias aplicadas en arquitectura. (S. Bompidou, 15)

### **Ejemplos de Analogías en Arquitectura.**

#### **Analogía. Arquitectura – Geometría**

Esta noción analógica es la primera reflexión que se permite hacer entre las relaciones aritméticas y proporciones geométricas de algunas dimensiones de los edificios, entre sus partes específicas y el todo.



Kimberly Elam, Geometry of Design, Studies in Proportion and Composition, Princeton Architectural Press, 2001, p.36, 39 p.12

### **Analogía. Arquitectura – Mecánico.**

La analogía entre arquitectura y lo mecánico existe en numerosas épocas de la historia como las corrientes De Stijl, en la relación de composición rítmica de los edificios o la relación entre sus elementos interiores como sucedería en la máquina. De igual manera, existe una relación analógica en la corriente del Constructivismo inspirándose en la visualidad de la estructura interior para crear espacios, siguiendo esta línea de ejemplos no podríamos olvidarnos de la revolución industrial, creando partes prefabricadas para las máquinas y la producción en masa y obviamente porque no aplicarlas a la arquitectura; Más tarde, tenemos al movimiento moderno de los años veinte donde se muestra cada parte funcional de la máquina. Asimismo, sucedió en la arquitectura la estructura expuesta y dejando unos espacios interiores uniformes y pulcros. Uno de los ejemplos más conocidos de esta analogía es la visión de Le Corbusier y su relación entre la arquitectura y la máquina moderna “el transatlántico”.

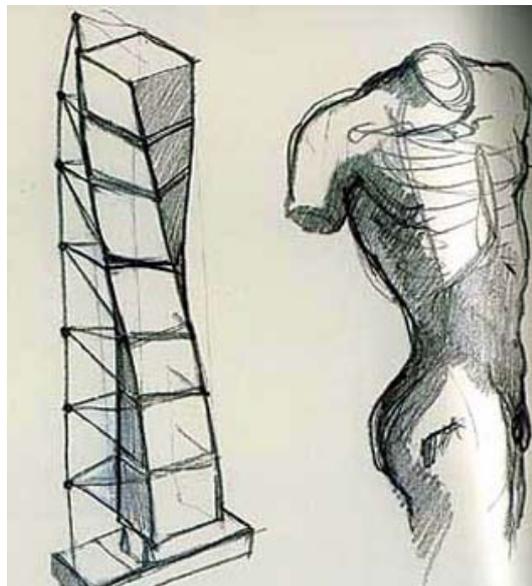


[http://www.meipi.org/mediterranean.meipi.php?open\\_entry=1005](http://www.meipi.org/mediterranean.meipi.php?open_entry=1005)

[http://4.bp.blogspot.com/\\_xe2MkYqT6w0/SdaeGOKvShI/AAAAAAAAAIo/71zBCFQqKj0/s1600-h/RMS\\_Titanic\\_3.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_xe2MkYqT6w0/SdaeGOKvShI/AAAAAAAAAIo/71zBCFQqKj0/s1600-h/RMS_Titanic_3.jpg)

### **Analogía. Arquitectura – Biología.**

Actualmente se ha empezado a buscar relaciones entre la arquitectura y temas biológicos y como relacionarlos para crear nuevos proyectos ejemplo de esto es el uso de fractales o la relación entre las nuevas tendencias de arquitectura paramétrica que se asemejan tanto en forma cómo en estructura a partes biológicas. Un exponente que relaciona arquitectura y biología en términos de formas humanas y el uso en la estructura tenemos a Santiago Calatrava; un ejemplo clásico esta el “Turning Torso” edificio inspirado en un torso humano y el giro de la columna vertebral.



<http://3.bp.blogspot.com/-MdoW16K0ah0/UHu2OSKjD-I/AAAAAAAAASsk/u1BQNkQWuVg/s1600/4torso.jpg>

### **Pensamiento analógico de Aldo Rossi.**

Según Aldo Rossi el pensamiento analógico es una herramienta básica durante el proceso de diseño, para Rossi la analogía es un “... proceso lógico – típico que se podría traducir cómo método de proyectar” (Rossi, 59) En “arquitectura usaron diferentes métodos y entre dichos métodos me ha interesado siempre la transformación hecha con arte del significado propio de una palabra o de una frase a otro, y este es el traslado que los griegos llamaban metáfora” (Rossi, 8-9). Como podemos ver Rossi se da cuenta que la mayoría del pensamiento que se hace en relación a la arquitectura para la propuesta de diseño se lo realiza a partir de un supuesto conocido en donde para después

relacionarlos con los temas a proyectarse. El uso de la analogía y la metáfora es evidente en los procesos de diseño y también facilita la explicación y presentación de dichos proyectos, es importante reconocer el papel fundamental de la analogía y la metáfora para fundamentar la posición del arquitecto en relación con su proyecto.

El docente José M. Cabeza en su escrito sobre la metáfora en arquitectura, estudia de manera sistemática y teórica el uso de la metáfora como canal creativo para el diseño arquitectónico; se expondrá información relevante con el fin de avanzar en el planteamiento narrativo de la metáfora, su lectura y relectura.

José M. Cabeza afirma que “los mejores usos (de la metáfora) son aquellos que no pueden ser detectado por los usuarios o los críticos” tomando como tesis esta afirmación encontramos que la metáfora es efectiva cuando no se demuestra físicamente lo que la metáfora expresa y también que es la vía más creativa para el diseño arquitectónico. Por lo tanto, el uso de la metáfora es algo universal y acertado, entendido como la cuna de la imaginación (J. Cabeza, 2)

La metáfora ayuda a generar conceptos sustancialmente nuevos con respecto a la autenticidad genérica de un edificio (J. Cabeza, 3); cada persona tiene distintas capacidades creativas para acercarse a un proyecto, la metáfora ayuda a crear una identidad nueva y diferente al objeto genérico que se diseña. Durante la aproximación y aplicación de la metáfora hay que tener mucho cuidado con la literalidad ya que no se aprecia como buena, “porque se aparta tanto del punto de partida metafórico como de la creación final: *ninguno de los dos será lo que quiere ser*”. (J. Cabeza, 5)

Las interpretaciones metafóricas han sido ampliamente aceptadas por la humanidad que han llegado a nosotros a través de la historia, la literatura, el mito, la filosofía y el campo creativo; los monumentos de la civilización es un ejemplo de esto. Obras que alrededor de ellas se han generado mitos e historias que rodean su existencia. Muchas de esas historias son metáforas, las iglesias cristianas se concibieron como “la casa de Dios”, las pirámides como “El umbral entre el mundo de los vivos de los muertos”. (J. Cabeza, 13)

Las metáforas pueden ser poéticas, pero el concepto que se genera a través de ella debe ser substancial y significativo (J. Cabeza, 17). Existe un

camino entre generar la metáfora y aplicar la metáfora, una característica que el arquitecto debe adquirir sin caer en la literalidad y que no pierda ese valor esencial que posee. A continuación, se expondrá porque es posible establecer arquitectura a partir de parámetros narrativos metafóricos; tenemos que saber plantear una metáfora, leerla y releerla para así lograr unir el aspecto narrativo de la metáfora al proceso material de la arquitectura.

## **Capítulo Segundo: Arquitectura y Narratividad.**

En palabras de Seguí de la Riva: “tratamos la arquitectura con palabras, hablando y escribiendo sobre este arte que nos remite a los edificios, que son los artefactos que envuelven nuestro vivir cotidiano”. Tanto la ciudad como el edificio relatan una historia particular, es decir, son contenedores de memorias. Es importante acercarse a la arquitectura mediante una narración clara ya que esto le da un carácter más humano.

A continuación, en este capítulo se profundizará cómo la arquitectura esta estrechamente relacionada con la metáfora y el acto de narrar, mediante una analogía espacio-tiempo, hasta lograr fundirlos y hablar de uno solo con sus respectivas características (P. Ricoeur, Arquitectura y Narratividad).

Se referirá en términos de “narratividad” o narración al acto de utilizar o mencionar cualquier genero narrativo (cuento, novela, mito etc.) o recurso literario (metáfora, símil, paralelismo, etc.) para explicar un proyecto arquitectónico. La metáfora en arquitectura es una de las figuras literarias mas usada por los arquitectos para describir sus conceptos. En consecuencia, metáfora y narratividad son iguales y su relación con la arquitectura también lo es, por lo tanto, se sugiere tomar en cuenta esta aclaración durante el transcurso de este capítulo.

### **La Narratividad.**

Narratividad es el acto de narrar o contar una historia. Las ciudades, los edificios y todo objeto edificado narra una historia, es decir, contiene la memoria de un tiempo encapsulado. (Seguí de la Riva, F. Javier, 1) El paso de la memoria al relato se realiza de la siguiente manera: <Recordar, en privado y en público, da paso al Declarar: “He estado allí” o “Yo estaba allí”. Ese acto declarativo de la

memoria se inscribe en un testimonio, historia o cuento, pero también este relato el cual yo transmito a los demás lo que he vivido tiene dos supuestos: Hacer presente lo anterior que ha sido y; ponerlo en obra mediante el discurso.> (P. Ricoeur, 10).

Gracias a esta afirmación, nos damos cuenta que el relato trae al presente una memoria pasada. Sí los edificios son contenedores de memorias, el espacio construido al igual que los libros contienen historias pasadas que pueden ser leídas. Lo que nos lleva a la siguiente analogía entre la “Arquitectura y la Narratividad”: <La arquitectura sería para el espacio lo que el relato es para el tiempo>. En otras palabras

<el acto de construir se edifica en el espacio, y, por otro lado, el acto de narrar se dispone en el tiempo> Operación Configuradora. (P. Ricoeur. 11).

<Se trata de cruzar el espacio y el tiempo a través de los actos de construir y narrar. Fundir la espacialidad del relato y la temporalidad del acto arquitectónico mediante algún tipo de intercambio bidireccional “espacio-tiempo”> (P.Ricoeur. 11)

### **Tiempo narrado y Espacio construido.**

Si hasta este punto no se encuentra claro la relación que existe entre la arquitectura y la narratividad. Se vuelve al punto de la analogía, <el proyecto arquitectónico esta plasmado en cualquier material duro, piedra, madera etc. Y la narratividad literaria esta plasmada en el lenguaje; la una se sitúa en el espacio y la otra en el tiempo. Los dos elementos se ofrecen: El relato ofrecido a ser leído y la construcción entre cielo y tierra, ofrecida a ser vista>. (P.Ricoeur. 11). Las dos situaciones ofrecen un sitio de exposición que son afectados bajo la misma situación, la arquitectura necesita de un espacio para ser construida y el relato necesita del tiempo para ser narrada.

<El “tiempo del relato” y el “espacio de la arquitectura” no se limitan a simples fracciones del tiempo universal y del espacio geométrico>. Este “tiempo del relato” es la mezcla del tiempo vivido y el tiempo de los relojes, (P. Ricoeur. 12). Tiempo en el cual se narra la historia que de muestra un corte del tiempo universal, un simple instante. El presente vivo: el ahora. El “espacio de la arquitectura” es la mezcla de lugares de vida, que envuelven al cuerpo viviente y

obviamente, un espacio geométrico en tres dimensiones en el que todos sus puntos pueden pertenecer a un mismo lugar. Se podría decir que el espacio arquitectónico está modelado al mismo tiempo en el espacio cartesiano (espacio geométrico) donde todos los puntos pueden ser, pero gracias a las coordenadas cartesianas y los lugares de vida cada espacio es único en un solo sitio hecho presente. (P. Ricoeur. 13)

El presente y el lugar son los nudos del tiempo narrativo y el espacio construido. Se puede tener estos dos unidos en la idea del tiempo mixto y el espacio mixto para llevarlos en un movimiento paralelo a través del acto de construir y narrar con el fin de fundirlos mediante tres suposiciones:

La Prefiguración. Cuando el relato es empleado en la vida cotidiana <la conversación o idea> y el acto de habitar con referencias heideggerianas.

La Configuración. Es la fase del tiempo realmente construido, tiempo relatado y el acto de construir.

La Refiguración. Es la situación de lectura y relectura. La relectura de nuestras ciudades o arquitectura y de todos los lugares que nosotros habitamos. (P. Ricoeur. 13).

### **La Prefiguración.**

La prefiguración representa al fase inicial del acto de narrar y el acto de construir y en que punto se encuentran unidos. Primero el relato en su forma mas básica, la conversación ordinaria. Esta relacionada a nuestra toma de conciencia rápida la más inmediata. Según Hannah Arendt propone una definición sencilla en [«Condiciones del hombre moderno»]: “la función del relato es la de decir «quién efectúa la acción». Y en efecto, cuando Ud. Quiere presentarse a un amigo, empezará por contarle una experiencia de vida: <He vivido así o asá> a manera de identificarse, en el sentido de darse a conocer cómo usted es o cree ser. En suma, el contacto humano y la convivencia empieza por el intercambio de relatos de vida”. Estos relatos solo adquieren sentido en el intercambio de recuerdos, experiencias y proyectos.

Ahora, en relación al acto de construir; antes de todo proyecto arquitectónico, el hombre ha construido porque ha habitado (P. Ricoeur. 14). ¿De

dónde nace el acto arquitectónico y el espacio arquitectónico? Rebajando al nivel vital, en el sentido prearquitectónico de “habitar-construir” es una necesidad vital, proteger el hábitat con un tejado, delimitarlo por unas paredes, regular la relación entre el exterior y el interior mediante un juego de aberturas y cierres, marcar por un umbral el traspaso de límites, esbozar mediante una especialización de las partes del hábitat –en superficie o en elevación- su asignación a lugares distintos de vida y por lo tanto, a actividades diferenciadas de la vida cotidiana, cómo la vigilia, el sueño, la cocina etc., mediante un tratamiento adecuado, aunque muy a grosso modo, juego de sombras y luces. (P. Ricoeur, 15)

Pero eso no es todo. Falta subrayar una parte integral del acto de habitar que va de la mano con el acto de construir y juntos envuelven la operación de permanecer, pararse y establecerse; acto de todo ser vivo que fija su refugio. (P. Ricoeur, 15) La operación de circulación, de ir y venir que complementan el acto habitar-construir, el camino, la ruta, la calle, la plaza partes dependientes del acto construir-habitar. <El habitar se compone de ritmos, de pausas y movimientos, de fijaciones y desplazamientos> (P. Ricoeur, 16)

El lugar no es solo el “hueco” donde poder establecerse, cómo Aristóteles lo definía: La superficie interior de un envoltorio, pero también hay un intervalo que recorrer. La ciudad es la primera envoltura de esta lógica refugio-desplazamiento. Tanto la casa como la ciudad son contemporáneas al acto de construir-habitar primordial. Asimismo, el espacio interior de la vivienda tiende a diferenciarse del exterior unidos por el “ir y venir” - circulación, a especializarse las funciones de las actividades sociales. (P.Ricoeur, 16)

Hasta esta instancia, ¿qué relación análoga hay entre la arquitectura y la narración al nivel de prefiguración? y qué signos del relato pre literario al espacio construido-habitado se descubren?

Toda historia de vida se desarrolla en un espacio de vida. (P. Ricoeur, 17) El relato no solo se limita al intercambio de memorias, sino que conecta lugares y desplazamientos de un sitio a otro. Lo cual marca los espacios y la disposición espacial de las cosas. En conclusión, el espacio construido consiste en un sistema de gestos, ritos destinados a las interacciones humanas de la vida, de igual forma, son lugares donde cualquier evento puede suceder, donde los cambios temporales siguen trayectos efectivos a lo largo de intervalos que

separan y vuelven a unir lugares (Idea de Bajtín acerca del *Cronotopos*, unión entre “*topos*” lugar, sitio y “*chronos*” tiempo). Lo que se construye en nuestra historia es justamente ese “espacio-tiempo” relatado y construido. (P. Ricoeur, 17)

### **La Configuración.**

En esta segunda fase, el relato cotidiano deja su simplicidad para configurarse y tomar un orden dentro del campo de la literatura, la narración empieza a registrarse mediante la escritura, luego por la técnica narrativa. Tres ideas constituyen la progresión del acto de narrativo.

La primera es la puesta “en-intriga”; lo que Aristóteles llamó el *mythos*. Consiste en hacer una historia con los acontecimientos y fusionarlos en una trenza que reúnen tres acciones principales: causa, motivo o razón y azar. Todo ello está presente en el acto de hacer el relato; se trata pues de formaciones regladas. De hecho, se puede decir que un relato transforma una situación inicial en una situación terminal a través de episodios. (P. Ricoeur, 18)

La segunda idea, es la “inteligibilidad”; la claridad en los relatos de vida que por lo general son confusos, es esclarecer mediante los modelos narrativos el orden existente en los relatos de vida, poner en claro lo confuso. Por ende, todo lo que se refiere al orden de procedencia de la narración a los arquetipos literarios. Y en tercer lugar está la idea de “intertextualidad”, que consiste en poner juntos, confrontar los textos distintos entre sí, es la confrontación entre dos relaciones y sirve como la forma de obtener estilos más refinados dentro del relato moderno. (P. Ricoeur, 19)

Esta “configuración” del tiempo del relato literario es una buena guía para entender la “configuración” del espacio arquitectónico.

En el primer nivel de la configuración del espacio arquitectónico está la puesta “en-intriga”; el hacer arquitectónico, la construcción plástica del edificio y la serie de variables que engloba el acto de construir qué resulta ser el acto y el resultado del acto, es decir, el tiempo que toma construir y el edificio en sí, asimismo, hay que añadir que cada nuevo edificio presenta en su construcción la memoria petrificada del edificio que se está construyendo. “El espacio construido es el tiempo condensado” (P. Ricoeur, 21)

La segunda idea es la “inteligibilidad” en el espacio arquitectónico es el paso de lo confuso a lo comprensible. Se refiere a la temporalidad que concierne cada historia a la composición arquitectónica; cómo cada nuevo edificio surge entre otros edificios ya construidos, que presentan el mismo carácter de sedimentación que el espacio literario, es decir, la escritura confiere durabilidad al objeto literario, entonces, la dureza del material asegura la durabilidad al objeto construido. (P. Ricoeur, 22)

La tercera idea es la “intertextualidad”, está en el entramado de edificios ya existentes que contextualizan al nuevo edificio. Esta contextualización, trata del acto de inscribir un nuevo edificio en un espacio ya construido, esto sucede en la cotidianidad de la ciudad con los nuevos proyectos inmobiliarios, se trata de jugar con la relación entre innovación y tradición. En otras palabras, se construye con una mirada hacia lo nuevo o hacia la tradición, la posición que se mantenga es inherente del nuevo acto configurador, según esto, el contexto construido guarda en su interior la huella de todas las historias pasadas o proyecta las nuevas maneras de habitar; Una nueva dimensión se hace presente: la importancia radica en la relación que existe entre los edificios. (P. Ricoeur, 25)

De la misma manera, la narración mantiene un orden estructurado por las figuras literarias en la etapa de configuración, la arquitectura también lo mantiene, se rige bajo un orden que se encuentra en el lenguaje arquitectónico. Según P. Ricoeur existen dos lecturas; la primera, es el uso de un estructuralismo, el mismo que, proviene de las preocupaciones ideológicas del constructor. Y la segunda lectura, trata el formalismo conceptual, una arquitectura preocupada en las necesidades de la población. (P. Ricoeur, 26)

### **La Refiguración.**

La Refiguración es el tercer componente, la aproximación del relato a la arquitectura se funde hasta llegar al punto de lograr ese intercambio entre el “tiempo narrado” y el “espacio construido”. Donde la persona se olvidan del estructuralismo y realizan un cambio de acento: entre la escritura a la lectura. En el acto de leer el texto se despliega dos resultantes; la primera, es el “revelar” al lector lo oculto, lo no dicho; descubrir el mensaje y por ende eso tiende

“transformar” la vida del lector. (P. Ricoeur, 26) El lector llega al texto con sus propias expectativas, y esas expectativas se ven afrontadas con las ideas que propone el texto en su lectura. (P. Ricoeur, 27)

En lo que refiere a lo construido, existe la posibilidad de leer y releer nuestros lugares de vida a partir de nuestra manera de habitar. (P. Ricoeur, 27) Habitar, como respuesta al acto de construir, que se hablo anteriormente en la configuración, hay que considerar al habitar como un foco no solo de necesidades, sino también de expectativas, y esto implica una atenta relectura del entorno urbano, un continuo nuevo aprendizaje de la yuxtaposición de estilos y, por tanto, también de historias de vida cuya “huella” llevan los monumentos y todos los edificios en general. (P. Ricoeur, 28)

Hacer que estas huellas no sean solamente residuos, sino también testimonios actualizados del pasado que ya no es, pero que ha sido; hacer que el “haber sido” del pasado sea salvado a pesar de su “no ser más”: de todo ello es capaz la “piedra” dura. (P. Ricoeur, 28) Se ha reconstruido la idea de lugar de memoria pero como una composición razonada, reflejada de espacio y tiempo. Son memorias de épocas diferentes que se encuentran encapsuladas en los lugares donde ellas están inscritas los edificios. (P. Ricoeur, 28)

Finalmente, se trata al objeto arquitectónico como un texto literario. En ambos casos existe una competición entre la memoria que acepta el pasado accediendo positivamente a lo que se ha conocido, mientras que lo nuevo es odioso. Para la memoria de reconstrucción que acoge con agrado el reorganizar lo antiguo para dar lugar al sitio nuevo.

### **Capítulo Tercero: La “*Promenade Arquitectónica*”.**

La Promenade Arquitectónica es un término clave de la arquitectura moderna y su traducción literal al español es: “Paseo Arquitectónico”. Aparece por primera vez en la descripción de la Villa Savoye por Le Corbusier, reemplazando y enfatizando a la palabra circulación; “En esta casa [la Villa Savoye] nos presenta una *promenade arquitectónica* real, ofreciendo perspectivas que están en constante cambio e inesperada, incluso sorprendente. Es interesante que tanta variedad ha sido obtenida cuando desde el punto de vista del diseño de un esquema riguroso de pilares y vigas se ha adoptado .... Es por moverse ... que

uno puede ver los órdenes de la arquitectura en desarrollo". (Le Corbusier, 24). En un nivel básico la promenade se refiere, al camino, la ruta, la experiencia de recorrer el edificio. En un nivel más profundo, la promenade es una red compleja de ideas que soporta el trabajo de la arquitectura como forma de iniciación al habitar.

Para Le Corbusier, la promenade no es solo un concepto funcional para explicar la circulación; es un elemento organizador que revela el concepto de diseño del proyecto arquitectónico, al mismo tiempo que la persona se mueve a través. Este elemento organizador involucra: una retórica narrativa de organización, y un manejo del espacio interior-exterior y viceversa (revelador y sorpréndete),

Para Flora Samuel, autora del libro *"Le Corbusier and the Architectural Promenade"* existen tres aspectos para entender la promenade arquitectónica, denominados:

- Sincronización de los Sentidos
- La evocación de Tiempo y Espacio
- Orden de Iniciación

### **Sincronización de los Sentidos.**

El cuerpo humano juega un papel importante en la promenade arquitectónica, porque es el instrumento vital que experimenta el espacio construido. Es el conector entre lo que la mente piensa y lo que existe. Le Corbusier creía que la forma principal de influenciar el pensamiento humano es a través del cuerpo en un nivel subconsciente, es decir, el disfrute de los sentidos, la interdependencia intelectual de las sensaciones. (Le Corbusier, 167) De esta manera, la emoción lidera a la acción a un nivel tan interno que se podría sentir la intención en lo más profundo de nosotros. Ahora, antes de que se pueda teorizar, para la arquitectura es importante el contacto que el cuerpo asume con el detalle y con el diseño, el trabajo arquitectónico necesita ser tocado o visto, el proyecto arquitectónico entra en el plano de la sensibilidad y nos conmueve (Le Corbusier, 82)

Le Corbusier constantemente trabajó en la relación entre los ritmos de la arquitectura y los ritmos del cuerpo, ejemplos principales de esto son los que se explica continuación.

La escala no solo hace referencia a la ambigüedad de grande-pequeño o alto-bajo, sino al ritmo que existe en los ciclos naturales. Le Corbusier se dio cuenta que todo lo que nos rodea se encuentra en un ritmo constante, en ciclos o escalas de repetición como: las estaciones, el día, la noche, la luna, el agua, la respiración, el caminar, incluso la menstruación. Todos estos ejemplos dan evidencia de cómo el cuerpo humano se encuentra íntimamente relacionado con el mundo natural. El caminar marca una escala un ritmo de desplazamiento. Esta proporción de ritmo y movimiento del caminar es lo mas natural y de esta manera se debería apreciar la arquitectura a través de este movimiento, a pie. El caminar, es la medida clave del espacio según Le Corbusier; porque es lo que nos lleva de un lugar a otro.

El ritmo en la música permite a la promenade arquitectónica generar proporciones que provoquen sensaciones como melodías musicales a medida que se recorre un espacio, este método compositivo provoca un fenómeno natural el cual es encontrar una armonía entre el orden y el caos, para apreciar distintos eventos en el transcurso del movimiento.

Para Le Corbusier la luz es el elemento clave de exploración, usado de manera sensorial y simbólica para generar una coreografía de eventos dentro de la arquitectura. “La clave es la luz y la luz ilumina a las formas y las formas tienen un poder emocional”. (Le Corbusier, 27) Durante la experiencia de la promenade arquitectónica la persona experimenta secuencias espaciales esculpidas de luz y sombra. Esta dualidad de luz y sombra esta presente en la promenade para diferenciar un espacio de otro y también metaforizar la búsqueda de la luz.

Dentro de la promenade el color fue usado simbólicamente para influir sobre el ánimo psicológico y también, para aumentar o disminuir la presencia particular de elementos arquitectónicos; el color es una herramienta para enfatizar la importancia de una forma sobre otra o diluir su fuerza presencial. El uso del color tiene que ser equilibrado con el uso de la luz para generar el ambiente que el arquitecto necesite.

En conclusión, el papel que juega el cuerpo humano en la arquitectura es importante y lograr estimularlo con estos distintos temas como el ritmo, el color la textura, la luz; más la idea principal del proyecto, hacen que todos se conjuguen en una coreografía secuencial de espacios y eventos ordenados que generen una respuesta corporal en un nivel tan íntimo que despierten la inquietud de quien habita estos espacios, a esto es lo que se refiere con la “sincronización de los sentidos”. Le Corbusier usa líneas reguladoras para enviar mensajes a los sentidos a través de espacios armoniosos capaces de mantener proporciones correctas con el cuerpo, usar el ritmo y más tarde la luz y la sombra para acentuar dicho mensaje durante la ruta o recorrido.

### **La evocación al Espacio y Tiempo.**

La preocupación por entender el concepto de “tiempo”, cuestionarse cómo funciona y cómo representarlo era un tema importante para la época de Le Corbusier. Esto se ve representado por la exploración en las artes gráficas con Marcel Duchamp en “Desnudo bajando las escalera – 1912” o en la ciencia por Albert Einstein y su “Teoría de la relatividad”, es necesario explicar cómo la promenade evoca esta noción de tiempo y movimiento ayudando a revelar estos nuevos espacios que son apreciados durante el movimiento.

A pesar de que la idea principal de la promenade tiene sus orígenes en la Bellas Artes en el concepto de “La Marche”, Le Corbusier criticaba el trabajo de Bellas Artes porque creaba perspectivas que solo podían ser entendidas desde un solo punto de vista arreglado. Él deseaba crear estos nuevos espacios que pudieran apreciarse durante el movimiento “Mientras se camina, moviéndose de un lugar a otro, es como uno puede ver como las reglas de la arquitectura se desarrollan” (Le Corbusier, 24). Es por esta razón su interés por el movimiento de ciudad-jardín; no solo porque permite a las personas acercarse a la naturaleza, sino, por crear estos cuadros pintoresco, rutas capaces de atravesar estos espacios de naturaleza con arquitectura. Al mismo tiempo un afán por los planes urbanos de Camilo Sitte, conocido por crear curvas y rutas oblicuas que motivaban a la exploración y a la sorpresa de los distintos espacios. (Samuel, 44)

El uso de ejes es importante para organizar una ruta o una serie de rutas específicas; no es necesario que los edificios formen físicamente estos ejes, es

cómo los edificios se disponen en los ejes para ser vistos, es decir, una insinuación del edificio, una muestra pequeña de cómo aproximarse a él. Asimismo, ocurre para la relación espacial que también se encuentra en cuestión, para dejar de lado la común relación vertical y horizontal, y abrirse campo en la exploración de un vacío total del espacio, donde exponer volúmenes mostrar relaciones diagonales o la superposición de volúmenes que es necesaria para causar ese asombro que tanto se busca, para generar esa lectura del espacio asombroso mediante la promenade. (Samuel, 47)

Es útil pensar en otro aspecto que funde al espacio y al tiempo en la promenade, es mediante el encuadre, planos sucesivos con profundidad; el encuadre de casas, el encuadre de formas superpuestas, el encuadre de distintos puntos de vistas, el encuadre del exterior, estos encuadres proporcionados permiten conocer esta nueva forma de percibir el espacio que están útil para Le Corbusier para lograr una fluidez espacial, una continuidad que al parecer se une con el contexto, porque crea pequeños encuadres que contienen plano o volumen y profundidad, agregando o quitando elementos que provoquen esa ilusión a medida que se recorre, esto lo demuestra mucho en la exploración de sus pinturas sobre poniendo objetos planos o volúmenes buscando esa relación espacial y esa profundidad, dentro de la arquitectura también lo hace colocando espejos que parece que expanden los espacios o vanos para encuadrar la naturaleza del contexto. (Samuel, 50)

Trabajar con el tiempo es trabajar con una forma de medir actividades, se dice que, el tiempo es una medida continua que cambia las actividades de las personas por ejemplo: en general, por la mañana se desayuna y trabaja, mientras que, en la noche las personas descansan, durante el transcurso del tiempo hay un transcurso de actividades. La promenade es un camino a seguir, una vez, tras otra y así sucesivamente pero con la evolución del tiempo este proceso aparentemente repetitivo se vuelve diferente ya que a distintos tiempos suceden eventos distintos en los mismos espacios. (Samuel, 55)

La promenade arquitectónica se interpreta también como un alegoría de la vida y todas sus posibilidades, acompañada de evolución y progreso, y una constante incitación a vivir la vida al máximo. Donde usando las anteriores técnicas antes mencionadas para resaltar la experiencia del espacio y el tiempo

en el proyecto. Esto incluye el uso de perspectivas, de ejes, encuadres y la sincronización de los sentidos para crear una fluidez o resistencia al moverse. (Samuel, 58)

### **Orden de Iniciación.**

El orden de iniciación es definido por Flora Samuel, como la ruta ordenada para la lectura del edificio, en donde, condensa los aspectos que tienen que ver con la “sensibilización de los sentidos” y “la evocación al espacio y tiempo” para generar un itinerario de recorrido del edificio que evoca la promenade arquitectónica.

En los espacios existe una variedad de eventos que contienen distintas jerarquías, y hay que empezar dando un orden. Hasta este punto se ha presentado una forma de entender a la promenade de una manera cinematográfica mediante los encuadres y las experiencias a través del tiempo y el espacio. A continuación, se explicará como todo lo anterior se compone como la retórica narrativa de organización; es decir, cómo empieza a ordenarse esta ruta o itinerario que va de lo oscuro hasta llegar a la luz donde todo se revela.

Es la retórica de las ideas, el método que ordena los distintos eventos para el diseño de las múltiples rutas dentro de los edificios. Le Corbusier sabía del uso de la retórica ya que tenía conocimientos de los escritos de Aristóteles sobre la misma. Flora Samuel traduce esta metodología conocida por Le Corbusier en lo que la autora llama “La ruta narrativa de Le Corbusier” (Samuel, 66) que se describe a continuación.

- Introducción (Umbral)
- Vestíbulo (Sensibilización)
- Interrogatorio (Habitar)
- Reorientación
- Culminación (Reflexión)

No se trata de traducir esta retórica en términos Corbusianos o de hacer un símil con la retórica de Aristóteles; pero es claro que, Le Corbusier tenía un pensamiento estructurado y organizado de argumentos para el diseño espacial de la promenade que engloba la estructuración del proyecto arquitectónico, pero esta ruta narrativa sirve para entender la red compleja de pensamientos que

comprende la promenade. Si se podría graficar este esquema tendría como resultado una espiral, en la que la lectura total del proyecto termina en el mismo punto que empezó, pero con una expectativa ligeramente mayor de la obra (Samuel, 66).

Otra forma de aumentar el drama en esta ruta narrativa es mediante el montaje de ideas discordantes yuxtapuestas. Una imagen puesta por si sola no genera ningún estímulo, pero si se coloca esta imagen en contraste con otra se puede generar un estímulo mayor porque genera una disparidad mental que coloca a la persona en un estado de shock donde uno se encuentra en la obligación de admirar ese clima creado.

### **Elementos de la Promenade Arquitectónica.**

Hasta este punto ya podemos definir lo que la promenade arquitectónica podría ser: Unas series de vistas desplegadas siguiendo una variedad de ejes, empezando por una confusa oscuridad para terminar en la claridad de la luz. Proporciones matemáticas relacionadas podrían reforzar este efecto. Además, técnicas cinematográficas como el encuadre podría implicar el despliegue de vistas. La superposición de cuadros entre el primer plano y el fondo, causando la fluctuación del espacio. Por último, la promenade constituiría unas series de experiencias espaciales, textura, luz, memorias, asociaciones o cosas que podrían estar unidas e una iniciación con los placeres del savoir habiter. (Samuel, 85)

**Introducción (Umbral).** El umbral del edificio es importante porque es la parte introductoria al proyecto, usualmente, tiene un punto fijo y se lo puede reconocer a la distancia y es probable que tenga elementos que encadenan la ruta hasta llegar al punto de ingreso. Le Corbusier reconocía la importancia de la puerta y el umbral y el rol que juega en la formulación del enlace entre dos realidades distintas, el exterior y el interior. La puerta es un sitio de transformación y revelación. (Samuel, 89)

**Vestíbulo (Sensibilización).** El vestíbulo es la continuación de lo que ocurre al nivel del ingreso (puerta), por lo general, hay un cambio en la altura del techo o en el diseño del piso; el vestíbulo prepara a la persona para que sea capaz de leer las imágenes que vendrán en el resto del proyecto a sentir intriga y

curiosidad. Esto se lograría por un uso homogéneo de materiales en paredes, piso y techo; por la ausencia de detalles se siente la escala, difuminando la relación exterior interior, esto añade una sensación de misterio. (Samuel, 91)

**Interrogatorio (Habitar).** En esta etapa de cuestionamiento ocurre a nivel del piso mas habitable, que para el caso de los edificios levantados por pilotis, es la planta libre. En términos de la retórica de Le Corbusier este es el punto en el cual varias opciones pueden ser examinadas e interrogadas. Para la arquitectura domestica, es el lugar donde se ofrece distintas formas de habitar. Un lugar que contiene numerosas sub-rutas y sub-destinos, lugares para rituales tales como comer o contemplar el fuego y lugares para tomar decisiones. (Samuel, 92)

**Reorientación.** Le Corbusier identificó una tendencia de los seres humanos y es el sentirse atraído “hacia el centro de gravedad” de un sitio, que en sus edificios, por lo general es el lugar donde una escalera o rampa toma presencia, a menudo, contenida, combinada con luz formando un retrato bello. Si por lo general toda esta ruta narrativa de Le Corbusier lleva sensaciones para el cuerpo, sin duda, esta parte trata sobre el espíritu, como una ruta al cielo. (Samuel, 93)

La escaleras marcan un punto de reorientación en los edificios de Le Corbusier, la variedad de tipos de escaleras y rampas marcan una importancia que tiene ese cambio de nivel vertical para el arquitecto. (Samuel, 95)

Es en este espacio de reorientación de escaleras y rampas y sus distintos tipos es donde Le Corbusier usa estas técnicas para persuadir los sentidos entre las relaciones verticales del espacio; durante la circulación de estos elementos es como se reorienta a la persona al persuadir sus sentidos cambiando la materialidad y aumentando la tensión espacial entre un sitio y otro.

**Culminación (Reflexión).** La promenade culmina en el techo, el tope máximo del eje espiritual a través del edificio, donde bajo buenas condiciones climáticas, el observador es recibido por una formidable vista del sol o la luna. La simple estadía en el techo no completa la promenade, el enmarcarlo, maximiza la intensidad de la experiencia. (Samuel, 100)

Estos son los elementos típicos que forman parte de la Promenade Arquitectónica, pero no todos son usados en la misma forma en cada edificio.

Aunque la exploración de cada uno de estos elementos depende del proyecto en particular y abarca el concepto con el cual el edificio trabaja.

## **Segunda Parte. Interpretación.**

### **Aproximación teórica al proyecto.**

Toda la teoría antes expuesta nos ayuda a tener un método de aproximación al proyecto. El uso de la metáfora nos ayuda en poder referenciar de manera más simple la intención creativa del proyecto y lograr generar un diseño único para el edificio. La teoría de Arquitectura y Narratividad nos sirve a poder leer los relatos que envuelven a los edificios para poder sacar como conclusión que la arquitectura se puede leer cómo un objeto en capsulado de memorias y su proceso viene por entender que sucedió antes que ocurre ahora y que va hacer después, des familiarizando lo familiar. Y por último, el estudio de la promenade cómo el método arquitectónico de diseño por el cual a través del recorrido del edificio uno va descubriendo la intención espacial que envuelve la idea de diseño, que para este caso sería la metáfora.

### **Aproximación al Usuario.**

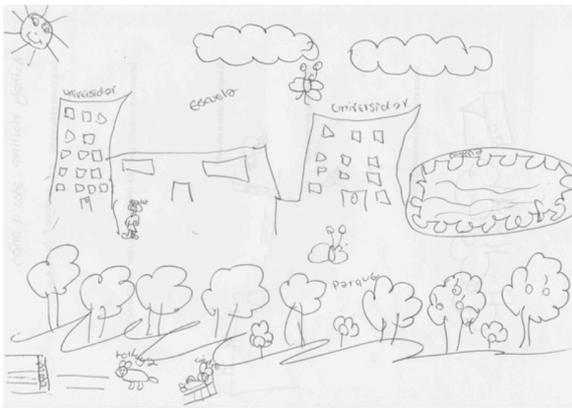
Se entrevistó a los niños del para tener una aproximación de las necesidades, los espacios y sitios que ellos tienen en mente para después poder abstraerlos y tomarlos en cuenta para el proceso creativo primero de la metáfora y después del proyecto.

La entrevista se realizó a una muestra de 50 niños entre 7 y 14 años, el cuestionario estaba formado por dos partes. Con la primera parte, se pretende captar la atención de los niños mediante una serie de preguntas con el propósito de averiguar el cuento literario con el que más se identifican. Además, saber cuáles son los espacios que ellos pueden reconocer a través de la palabra. La segunda parte de la entrevista consiste en que los niños dibujen cómo quisieran que fuera su “escuela”, siendo ésta, la verdadera intención de las encuestas,

porque aquí, mediante sus dibujos se puede reconocer gráficamente los elementos con los cuales los niños se identifican y desean que estén presentes en su espacio, para después abstraerlos en la construcción de la metáfora.

Los resultados de la encuesta gráfica demuestran que la gran mayoría de los niños dibujaron un elementos naturales cómo bosques, árboles, piscinas, sol y viento. De igual manera, en la mayoría de los dibujos hay un interés en dibujar caminos, senderos o líneas de conexión; lugares en los que los niños están presentes.

Con el primer resultado de las entrevistas y las conversaciones con los niños se reflexiono lo siguiente: Existe una atención especial por los lugares rodeados de elementos naturales donde ellos pueden interactuar libremente. Los senderos también son espacios que ellos resaltan porque les da una guía hacia donde dirigirse. El asombro y la imaginación es un elemento más con el que ellos describen los lugares; en palabras de Ricoeur los niños hacen un proceso mental de reconocer los lugares mediante la memoria-reconstrucción que es “desfamiliarizar lo familiar y de familiarizar lo no familiar”. (P. Ricoeur, 29)



**Encuesta gráfica dibujada, Presencia de elementos naturales como: vegetación, luz, agua y viento.**



**Encuesta gráfica dibujada, Presencia de elementos de unión senderos mediante flechas**

### **Psicología la importancia del juego en el niño.**

El juego es un aspecto muy importante en la vida de los niños, el juego es la actividad central de la niñez y ocurre en cualquier momento y a cualquier hora. El juego y la actividad son muy importantes en la vida del niño ya que son su medio natural de comunicación; a diferencia de los adultos cuyo medio de comunicación es la verbalización. Mediante el juego los niños se expresan y comunican infinidad de cosas, tanto cosas que les gustan como cosas que les molestan, que no entienden o que crean conflicto en su vida (Woltmann, 1964 en Landreth, 2002).

Mediante el juego los niños entienden lo que ocurre a su alrededor, además se entrenan para la vida o para situaciones que les generan estrés o preocupación. Según Piaget (1962), psicólogo del desarrollo conocido por sus estudios epistemológicos con niños; el juego es el puente entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto (Landreth, 2002). El menor utiliza objetos para crear historias.

El juego representa la intención que tiene el niño para organizar sus experiencias y es tal vez una de las pocas veces en la vida del niño en la que se siente en control y por lo tanto más seguro. Por último, la filosofía centrada en el niño considera al juego como una parte esencial en el desarrollo saludable del niño (Landreth, 2002), es por esta razón que tener varios patios en la escuela es de mucha utilidad e incluso son más importantes que el aula para el desarrollo normal y saludable de los niños ya que el juego les enseña a los niños aspectos básicos e importantes para su vida como esperar turnos, ser pacientes, tolerar la frustración e incluso aprender a perder.

### **Metáfora.**

La metáfora hace referencias a fuentes externas para poder usarla como partido arquitectónico para que de esta manera la aproximación tenga una historia coherente. En ella se resume las teorías estudiadas, la interpretación psicológica del niño mediante imaginación y las consideraciones arquitectónicas a considerarse.

La Escuela, templo  
que protege a los niños,  
el tesoro del lugar.

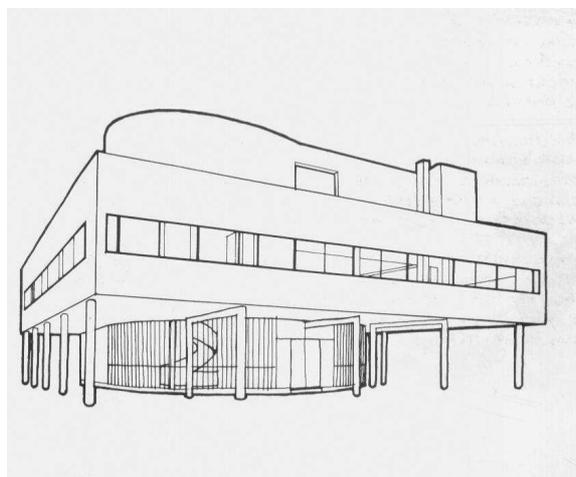
La Escuela, el camino  
que guía a los niños,  
a la madurez.

La Escuela, patio y aula,  
donde los niños,  
Aprenden jugando.

La Escuela, lazo conector  
entre los niños y  
lo natural.

### **Referentes**

**Villa Savoye – Le Corbusier 1929 – 1931.**

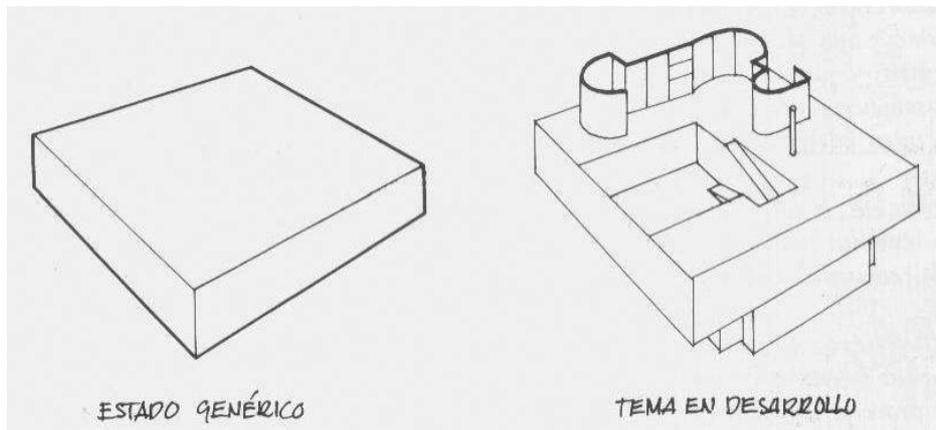


Villa Savoye, 1929-1931, pág. 195 - Le Corbusier, Análisis de la forma

La Villa Savoye contiene una pronta madurez arquitectónica de Le Corbusier. Se sabe del interés de Le Corbusier por explorar temas industriales como el auto, los transatlánticos, los aviones; máquinas que para la época eran una novedad y por lo tanto, el interés del arquitecto por explorar el diseño de estos objetos innovadores y cómo homologarlos con el diseño arquitectónico.

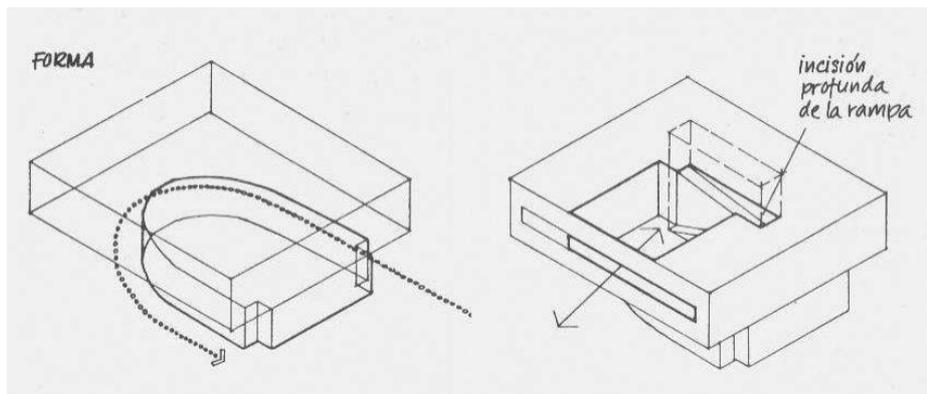
Le Corbusier interpreta a la Villa Savoye como una metáfora, la casa cómo una máquina para vivir, por eso todo su diseño alrededor de la casa es simple por fuera pero complejo por dentro, continua y fluida en su interior. Desde como se aproxima a la casa en auto hasta como la persona se desplaza a través de los distintos espacios.

La configuración simétrica y estática que aparenta ser en su exterior, es contrastada por la asimetría interior en la que se jerarquiza por el dinamismo espacial que posee la ruta a ser recorrida, una y otra vez, esto forma parte fundamental del concepto de la promenade arquitectónica.



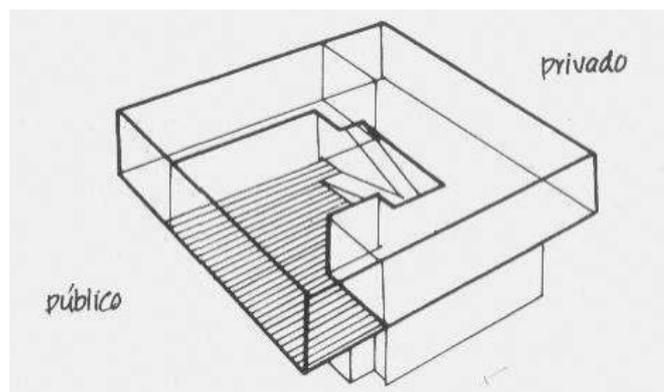
Villa Savoye, Tema básico, pág. 199 - Le Corbusier, Análisis de la forma

Existen varias rutas de circulación que ofrecen distintas relaciones espaciales, en la primera tenemos la ruta de aproximación al proyecto en la que se circunvala en planta baja, y en la segunda figura se muestra la inserción de la rampa donde se encuentra un vacío que relaciona al exterior con el interior.



Villa Savoye, Forma y Espacio, pág. 208 - Le Corbusier, Análisis de la forma

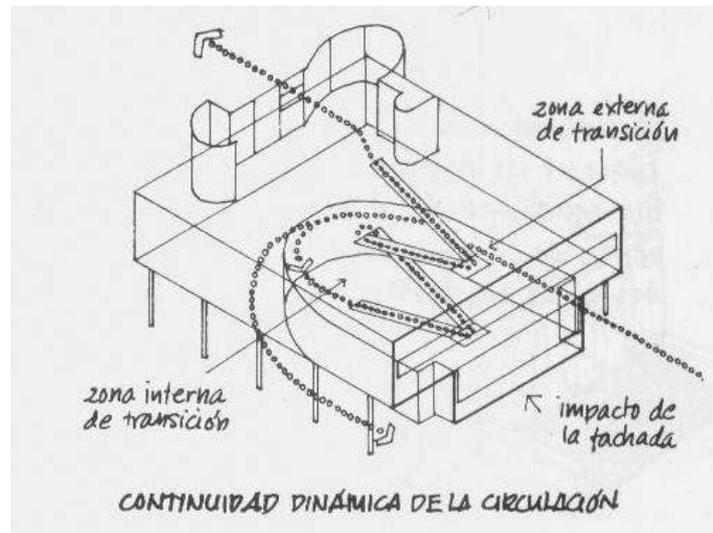
La inserción de un elemento fuerte como la rampa es importante mencionar, es un elemento arquitectónico que permite un movimiento fluido a través del objeto jerarquizando los elementos que se encuentran cerca abriendo perspectivas y otorgando elementos de profundidad, que provocan exaltación y admiración de dichos espacios y cual permite una diferenciación de espacios como públicos y privados.



Villa Savoye, Zonificación Espacial, pág. 202 - Le Corbusier, Análisis de la forma

Es importante resaltar el papel que cumple la circulación en este proyecto ya que sucede una promenade arquitectónica real, cómo se dijo en el capítulo 2 en el orden de iniciación existe una ruta narrativa donde hay una introducción (espacio de ingreso y vestíbulo), un desarrollo (saber vivir-rampa), un espacio de

admiración y exaltación (terrace-jardín) y la conclusión donde enmarca el contexto natural que le rodea.



Villa Savoye, Movimiento, pág. 211 - Le Corbusier, Análisis de la forma

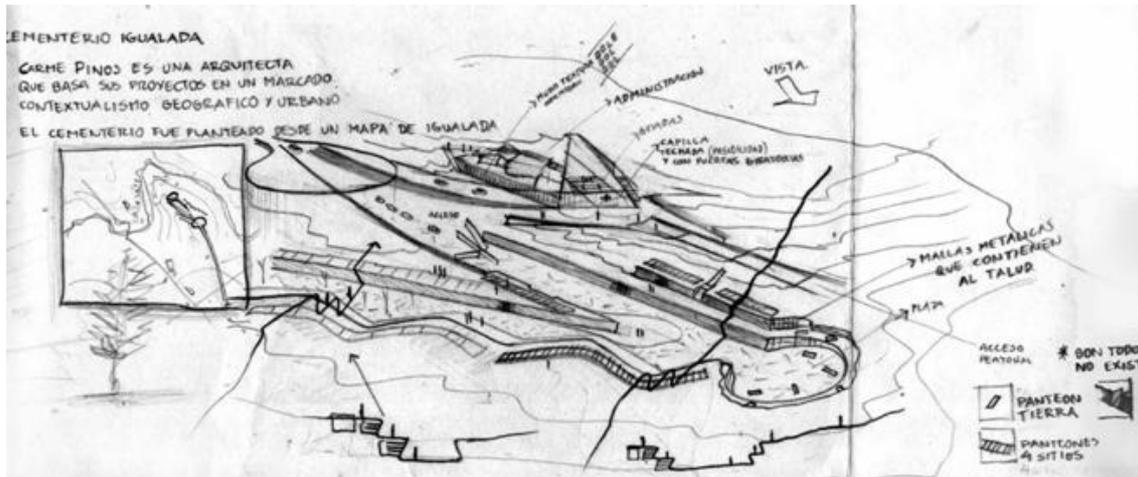
### Cementerio de Igualada – Enric Miralles y Carmen Pinos. 1985 – 1994.



Cementerio de Igualada, Ingreso y Nichos - <http://www.realidadesinexistentes.com/enric-miralles-sintiendo-arquitectura>

Miralles y Pinos estuvieron preocupados, no solo por el diseño de un cementerio, pero también explorar la poética de la vida a través del ciclo de la vida capaz de ser el lazo entre el pasado, el presente y el futuro.

El cementerio es concebido como un trabajo de tierra, que transforma los alrededores de este paisaje y también cómo una *metáfora del río de la vida*. Una calle procesional que desciende desde la entrada, donde varios elementos esculturales acompañan en el viaje hasta llegar a ese calvario personal.



Cementerio de Igualada, Emplazamiento siguiendo la forma del terreno, corte esquemático, Análisis hecho para el curso de Arquitectura española contemporánea.

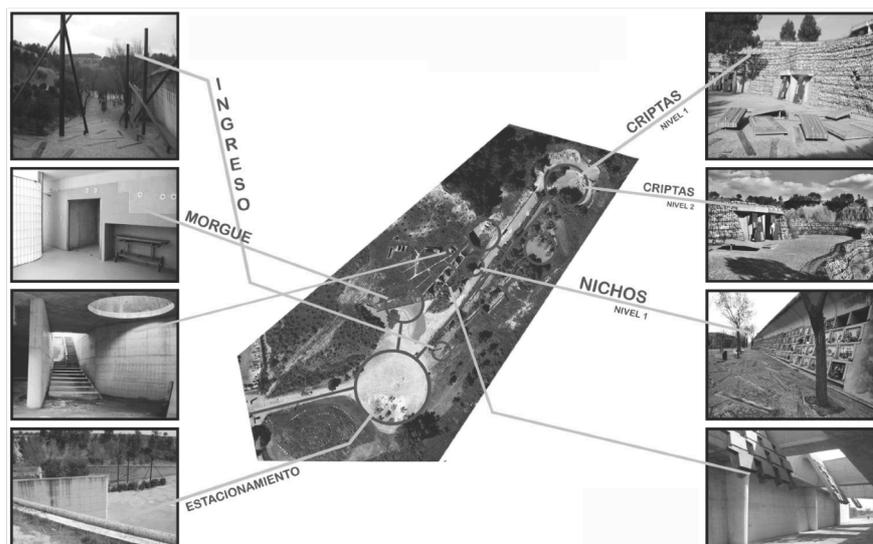
Lo que busca Miralles en este proyecto es encontrar una experiencia metafísica de reflexión a través del tiempo, intenta transmitir a las personas una nueva lectura, una nueva experiencia tanto emocional como espacial acerca de cómo habitar el cementerio. En palabras de Miralles lo que busca es lo siguiente: *“Un cementerio no es una tumba. Es más bien una relación con el paisaje y con el olvido; huellas como signos abstractos, una abstracción que se dirigirá en el caminar y a el trazar con los pasos el mejor camino”*.

El proyecto es una relación con el paisaje: siguiendo las mismas curvas topográficas en el cual se implanta, Miralles va moldeando la topografía sutilmente hasta encontrar el emplazamiento adecuado.



Cementerio de Igualada, Esculturas de Acero metáfora con cruces cristianas y tratamiento de piso con madera metáfora del río de la vida - <http://www.realidadesinexistentes.com/enric-miralles-sintiendo-arquitectura>

Las huellas como signos abstractos que utiliza para el cementerio son objetos de la cristiandad que los usa de manera metafórica que pueden ser reconocidos por los cristianos, pero los que no lo son pueden disfrutar de su belleza estética. A esto se ofrece esculturas metálicas que pueden pasar a simple



Cementerio de Igualada, Distintas funciones espaciales, Análisis hecho para el curso de Arquitectura española contemporánea.

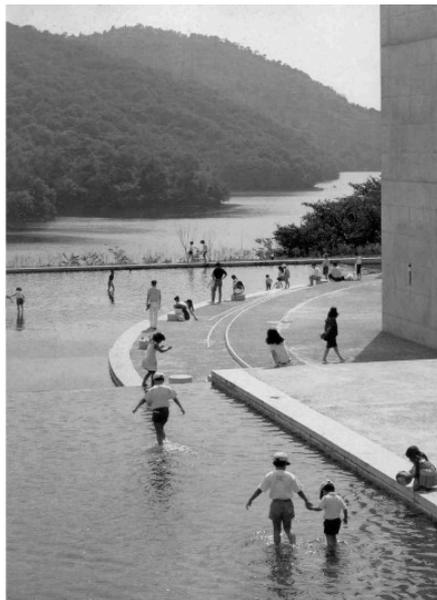
vista por cruces caídas; o tablonces de madera que se encuentra en el camino principal que sugieren la pasión de Cristo.

La tipología del cementerio es sencilla, consiste básicamente en una capilla, un centro administrativo y la zona de tumbas, compuesta por taludes y taludes invertidos en los cuales se insertan los nichos funerarios. Sin embargo, el contenido simbólico es muy alto, con pasos y puertas que nos recuerdan a tumbas profanadas, y caminos que nos guían, pero que a su vez nos proponen bifurcaciones, que nos inspiran un tránsito entre la vida y la muerte.

Todos estos elementos configuran un paseo reflexivo y sensorial, un lugar donde disfrutar de la propia experiencia de caminar, a la manera de recordar ese tiempo pasado, un camino que nos guía sin que nos demos cuenta, un paisaje arquitectónico austero, atemporal, entre la ruina y lo futurista.

### **Museo de los niños en Himeji, Hyogo, Japón – Tadao Ando 1987 – 1989.**

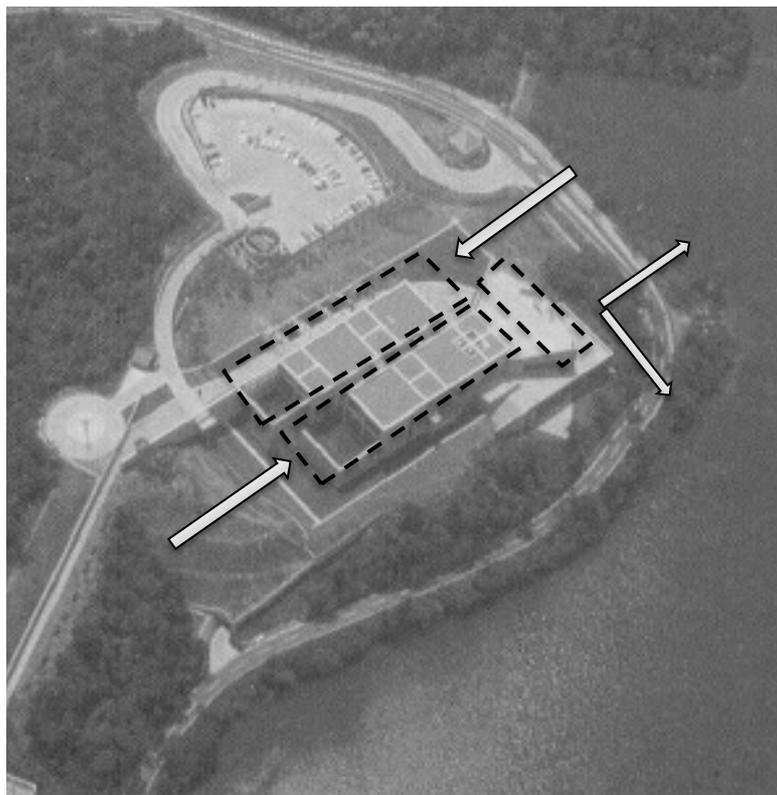
El museo de los niños de Tadao Ando esta dedicado a la educación creativa infantil, este es uno de los proyectos donde se le ofreció la posibilidad de edificar en un terreno amplio y, a la vez, sacar partido a un marco natural y fusionarlo con su peculiar forma de materializar el edificio “Hormigón visto”. El museo se encuentra en una colina con vista a un hermoso lago.



Museo de los niños, Escalinata de Agua conexión visual con el lago,  
<http://es.wikiarquitectura.com/index.php/Archivo:00mni%C3%B1os.jpg>

El proyecto fue concebido como un centro cultural educativo dedicado a fomentar la creatividad y sensibilidad de los niños mediante un manejo del espacio; usando la siguiente metáfora: la conexión de la naturaleza como el nudo entre la creatividad y el niño.

El conjunto está formado por un edificio principal, un espacio abierto intermedio y un taller, unidos mediante geometrías rectas. Está formado por tres volúmenes: dos bloques rectangulares escalonados y uno con planta en forma de abanico de cara al lago, junto a una caída de agua en forma de cascada que conecta visualmente el ambiente del edificio con el lago abajo. El agua y el entorno juegan un papel fundamental en esta obra ya que generan nudos visuales entre el edificio y el entorno.



Museo de los niños, Vista aérea. El Croquis 44+58 – Tadao Ando

El volumen principal del museo contiene biblioteca, dos teatros, uno interior y otro al aire libre, sala de exposiciones, restaurante y sala polivalente, dispuestos en dos volúmenes escalonados en paralelo. Un estanque separa los dos volúmenes por su lado más corto, formando dos cuadrados y dos rectángulos que se oponen entre sí diagonalmente. Estos cuatro elementos se conectan sólo

mediante pasarelas elevadas. El teatro al aire libre está situado en la azotea con una espectacular vista hacia el lago.

Un camino, marcado por un largo muro de concreto que se extiende a lo largo del lago y atraviesa la ladera de la montaña, conduce al visitante fuera de la estructura principal, hacia un taller de dos pisos.



Museo de los niños, Vista desde el albergue infantil. El Croquis 44+58 – Tadao Ando.

A lo largo de este camino, en la zona intermedia, Tadao Ando ha puesto un grupo de 16 columnas de hormigón de 9 metros de altura, a modo de árboles, creando una plaza al aire libre. El muro se reconoce como un elemento



Museo de los niños, Uso de planos para enmarcar el paisaje. El Croquis 44+58 –

arquitectónico que crea un espacio abierto a su alrededor y que facilita la comunicación de las personas con la naturaleza en su recorrido.

### Conclusiones

La gran mayoría de proyectos arquitectónicos propuestos desde la modernidad años 1920 en adelante han usado la metáfora como método de aproximación al diseño de la obra arquitectónica. Cada uno con sus características propias donde se evidencia el uso de la metáfora a veces de forma tangible o intangible y en otros ambos casos. Dicho de otro modo, cada proyecto maneja un lenguaje diferente para aproximarse a concretar la metáfora. A continuación, las conclusiones de cada referente según los siguientes lineamientos: Metáfora, Partido, principios ordenadores, tipología, relación con el entorno, geometría, jerarquía, circulación, estructura, materialidad.

	<b>Villa Savoye, Le Corbusier</b>	<b>Cementerio de Iguazada, Enric Miralles</b>	<b>Museo de los Niños, Tadao Ando</b>
<b>Metáfora.</b>	Casa cómo máquina para vivir.	El viaje en el río de la vida.	La naturaleza cómo el nudo entre el niño y la creatividad.
<b>Tipología</b>	Vivienda	Parque Cementerio	Museo, Biblioteca.
<b>Relación con el entorno</b>	Enmarca el entorno, mediante vanos y ventanas; Separándose del suelo.	Sigue las curvas de nivel del terreno. Para crear una rampa natural	Enmarca el entorno con vanos y planos rectas que cortan y conecta al proyecto mediante relaciones visuales, El agua y el Lago
<b>Geometría</b>	Cuadrado simple en el exterior	Longitudinal, en relación a la	Tres volúmenes regulares,

	complejo en su interior.	condición del terreno	descompuestos para generar las relaciones: interior-exterior
<b>Jerarquía</b>	Se encuentra en el espacio vacío cómo patio interior que se encuentra en el laberíntico interior	Es la circulación el elemento jerárquico que reúne a todos los otros elementos hacia el final donde se supone ocurre el espacio de reflexión	El volumen en forma de abanico que se abre hacia el lago con una plaza de agua es el elemento de jerarquía el punto de conexión con el entorno
<b>Circulación</b>	La circulación es importante ya que va desde escaleras hasta rampas que revelan los espacios	La circulación es mediante una rampa esculpida del propio terreno para conducir a la persona hacia el espacio jerárquico, el detalle en las escaleras parece que fueran parte del mismo terreno	La circulación desciende por el proyecto junto con planos y volúmenes que cortan y se integran con él
<b>Estructura / Material</b>	En una malla regular construida de hormigón armado y vigas colgantes asentadas sobre pilotis	El uso de muros de contención, gaviones de piedra y acero más estructuras prefabricadas de hormigón armado	Una estructura regular y uniforme de hormigón armado y visto mantiene la uniformidad del complejo.

## Terreno.

### Ubicación – Barrio “La Armenia”

El sitio escogido para el desarrollo de este proyecto es en el Valle de los Chillos al Sur-Oeste del Centro de Quito, en la parroquia Conocoto, en el barrio la Armenia. En el siguiente zona existe la necesidad de un establecimiento educativo de educación básica.

## Análisis del Sitio

### Accesibilidad.

La accesibilidad al sitio es muy fácil. Si se toma la autopista General Rumiñahui en dirección Quito – San Rafael, antes del puente 7 se puede tomar un nuevo desvío llamada Av. Ciudad del niño. Esta vía conduce directamente al sitio del proyecto y al mismo tiempo es un ingreso secundario al poblado de Conocoto.

## Diagrama de ubicación

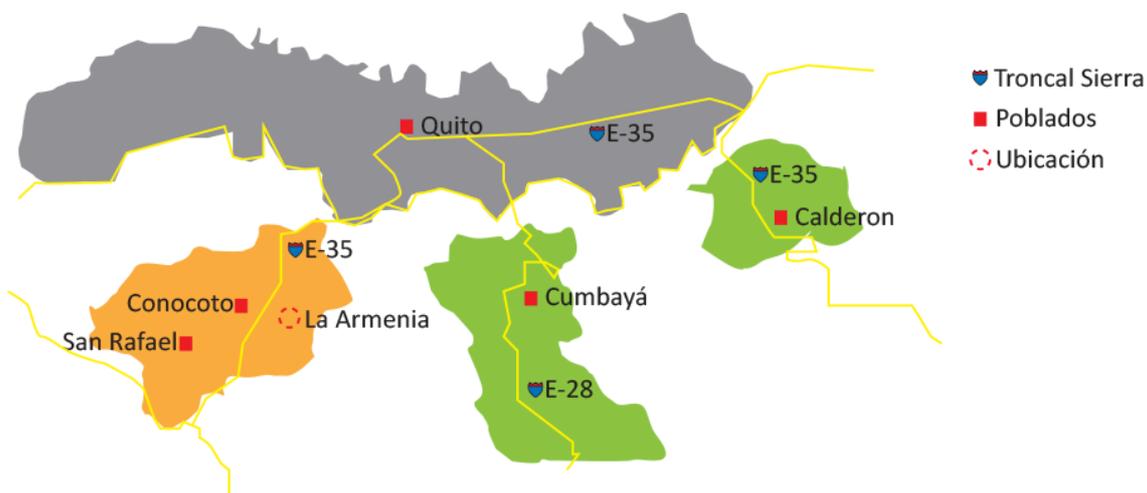


Diagrama vial del sector.

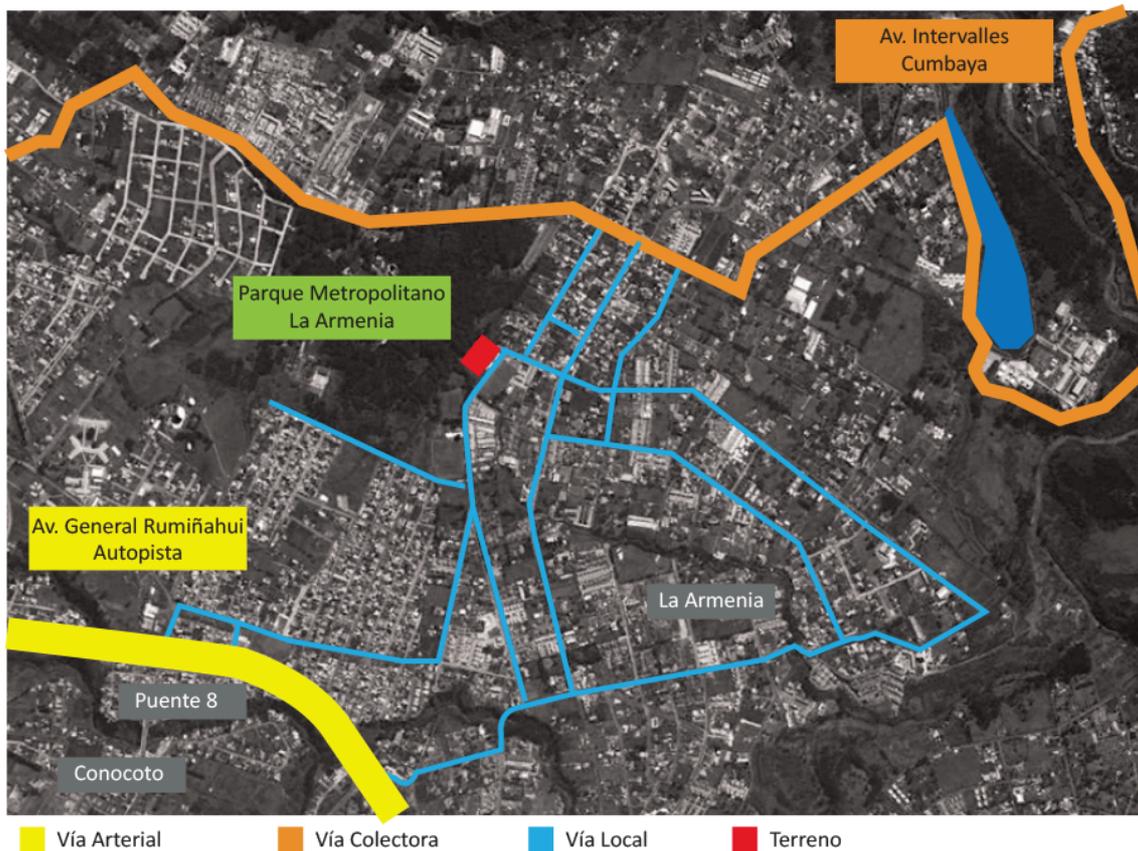
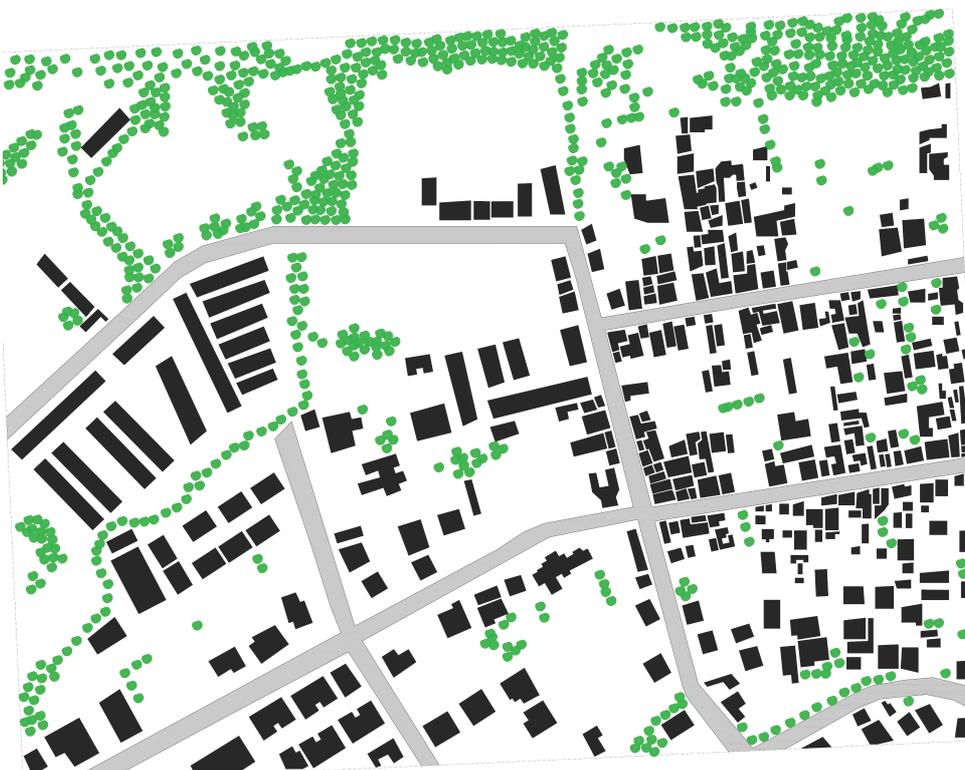
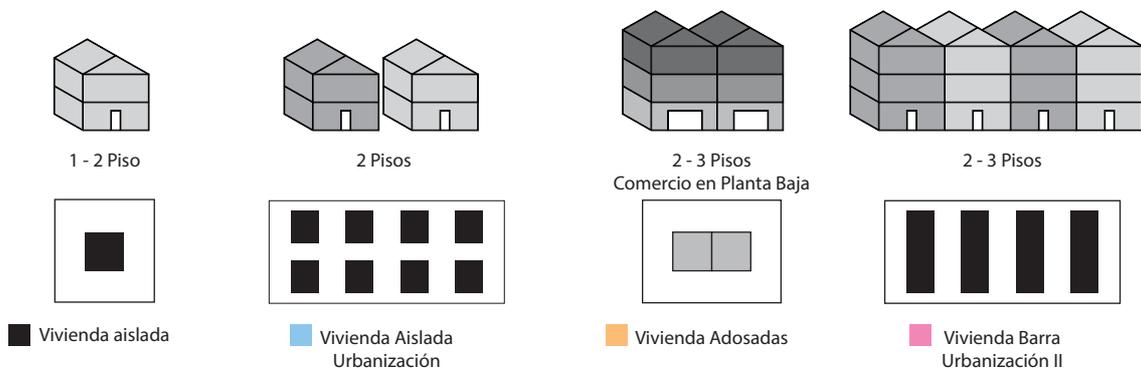


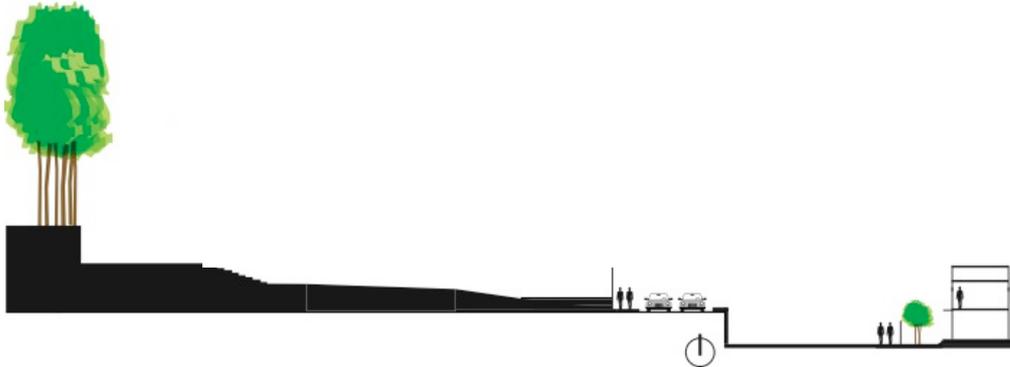
Figura Fondo



## Ocupación de suelo.



## Calles y patrones.



## Análisis de Programa.

Programa Propuesto de la Escuela

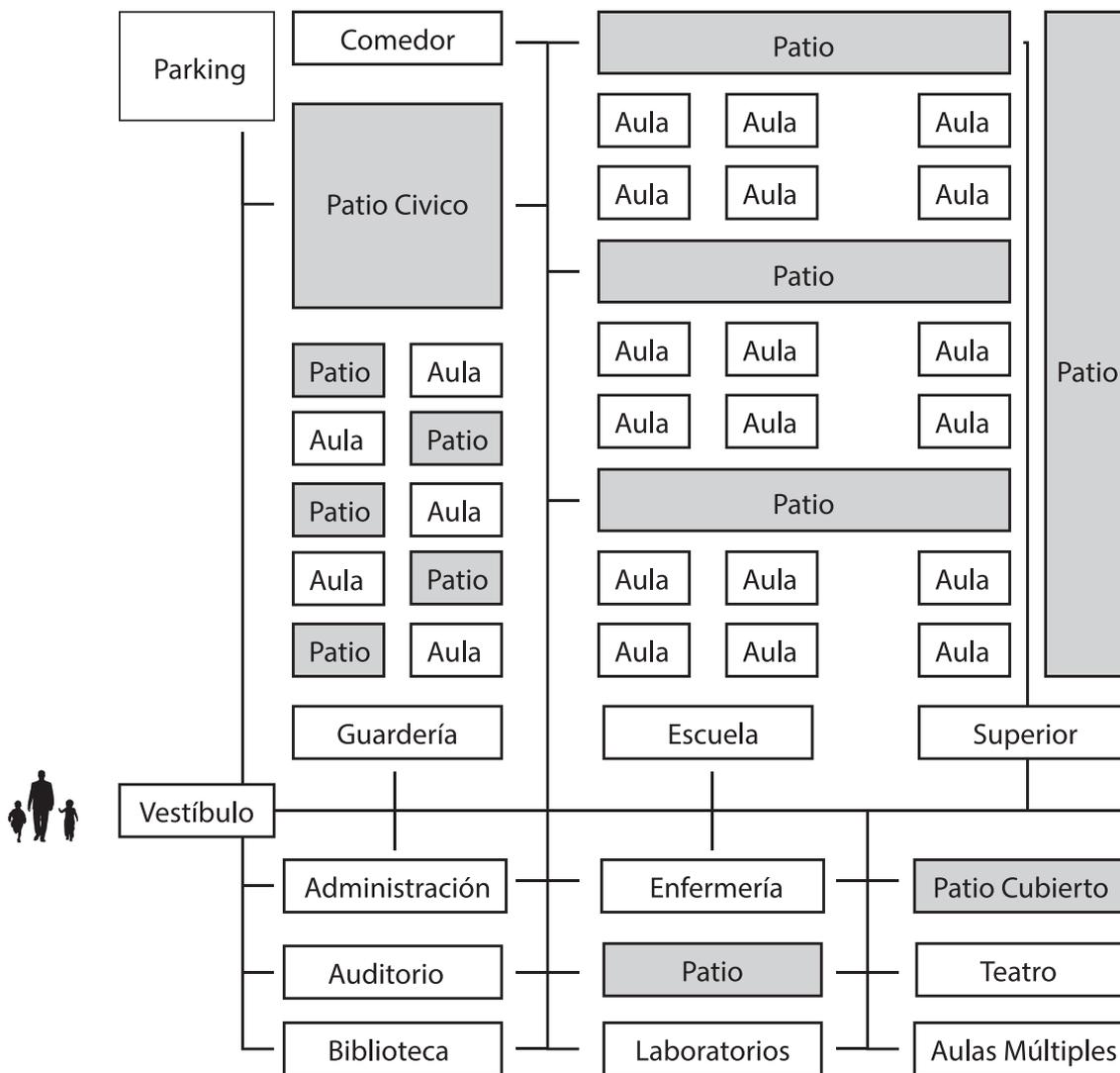
Área Total del terreno: 10362,49

Área Construida en PB: 8.356

ESCUELA					
Programa	Cant.	m2	Capacidad #Personas	Capacidad Total Personas	Total m2
<b>PRIVADO</b>					
Aulas Inicial	4	66	44	176	264
Aulas 1ero - 10mo	20	75	50	1000	1500
Aulas Arte	2	75	50	100	150
Aulas Música	1	60	40	40	60
Auditorio Pequeño	1	75	50	50	75
Laboratorio de Computación	2	30	20	40	60
Administración	1	50	25	25	50
Departamento Médico	1	45	30	30	45
<b>SEMI - PÚBLICO</b>					
Sala de Uso Múltiple	1	525	350	350	525
Comedor - Cafetería	1	225	150	150	225
Biblioteca	1	375	250	250	375
Servicios Higiénicos	300	1,5	1	300	450
<b>PÚBLICO</b>					
Plazas exteriores	1	525	350	350	525
Ingreso al Parque	1	525	350	350	525
<b>Total</b>				2511	3779



**Mapa de Organización.**



## Bibliografía.

- Le Corbusier, PRECISIONES RESPECTO A UN ESTADO ACTUAL DE LA ARQUITECTURA Y DEL URBANISMO, Ed Poseidón, Barcelona, 1978
- Josep María Montaner, ESPACIO Y ANTIESPACIO, LUGAR Y NO LUGAR EN LA ARQUITECTURA MODERNA.
- José Baltanás. LE CORBUSIER, PROMENADES
- P, Ricoeur. ARQUITECTURA Y NARRATIVIDAD, Arquitectónics
- J. Quetglas. PROMENADE ARCHITECTURALE, <http://www.arranz.net/web.arch-mag.com/5/homeless/05s.html>
- Promenade Architecturale: A Documentation Part I : The Background, <http://www.quondam.com/31/3171.htm>
- Bernard Tschumi, SPACE & EVENTS, The discourse of events.
- Flora Samuel, LE CORBUSIER AND THE ARCHITECTURAL PROMENADE.
- Evelina Calvi, Tempo e progetto. “L’architettura come narrazione”, GueriniStudio, 1991
- Javier Seguí de la Riva, Arquitectura y Narración.
- Le Corbusier, THE DECORATIVE ART OF TODAY, London: Architectural Press, 1987.
- Le Corbusier, THE CHAPEL AT RONCHAMP, London: Architectural Press, 1957
- <http://www.realidadesinexistentes.com/enric-miralles-sintiendo-arquitectura>
- Geoffrey H. Baker, LE CORBUSIER, ANÁLISIS DE LA FORMA, Editorial GG, Barcelona, 1997
- José M. Cabeza, Tema 3 Metáfora en Arquitectura, Proyecto Docente.
- El Croquis, Tadao Ando 44 + 58, El croquis Editorial, Madrid, 1996.
- Sofía Bomporidou, La analogía y la metáfora: reflexiones entorno a su papel en el proceso del proyecto de arquitectura, Universidad Politécnica de Catalunya, 2010.
- Jenk Charles, El lenguaje de la arquitectura postmoderna, Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1984, p. 39, 40.

- Kimberly Elam, Geometry of Design, Studies in Proportion and Composition, Princeton Architectural Press, 2001, p.36,39 p.12.
- [http://www.meipi.org/mediterranean.meipi.php?open\\_entry=1005](http://www.meipi.org/mediterranean.meipi.php?open_entry=1005)
- [http://4.bp.blogspot.com/\\_xe2MkYqT6w0/SdaeGOKvShI/AAAAAAAAAIo/71zBCFOqKj0/s1600-h/RMS\\_Titanic\\_3.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_xe2MkYqT6w0/SdaeGOKvShI/AAAAAAAAAIo/71zBCFOqKj0/s1600-h/RMS_Titanic_3.jpg)
- <http://3.bp.blogspot.com/-MdoW16K0ah0/UHu2OSKjD-I/AAAAAAAAASsk/u1BQNkQWuVg/s1600/4torso.jpg>
- Rossi Aldo, Obras y Proyectos, (G. Gili, Barcelona, 1986) p. 8-9
- Rossi Aldo, Selected Writings and Designs, (Gordon Editions, Dublin, 1983) p. 59
- Landreth, G. (2002). Play Therapy. The Art of the Relationship. New York: Taylor & Francis Group.