

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**CENTRO RECREATIVO Y HABITACIONAL  
“UNA APROXIMACIÓN SENSORIAL”**

**Cristina María Vargas Guarderas**

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

Quito, 18 de junio del 2007

© Derechos de autor  
Cristina María Vargas Guarderas  
2007

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis profesores que me ayudaron constantemente en alcanzar esta importante meta y a las personas que colaboraron conmigo para la culminación de esta.

## RESÚMEN

En esta tesis se desarrollan varios temas relacionados a la psicología de la percepción en el campo de la arquitectura. El proyecto a desarrollarse conjuntamente cuenta con espacios destinados tanto a actividades de recreación como habitacionales. La ubicación de este se da en un punto estratégico dentro de la ciudad de Quito cerca a la Avenida República del Salvador (lote del Colegio Benalcázar). Se propone crear una multiplicidad de espacios que provoquen varios tipos de “experiencias” arquitectónicas. Edificaciones en donde la textura, el color, etc. serán elementos esenciales ya que nadie podrá vivir o percibir lo que otro ser humano; todo esto debido a que cada uno percibe de manera individual la arquitectura.

Durante el proceso perceptivo se genera una “imagen” específica de una obra arquitectónica dentro de la mente humana. Esta es el resultado de varios tipos de sensaciones como lo son las táctiles, auditivas, espaciales, etc. La percepción de este “mundo construido” está directamente relacionada hacia la “experiencia arquitectónica”. En este caso específico se habla de una aproximación sensorial cinética ya que los seres humanos recorreremos constantemente el entorno construido.

Esta tesis intentará resaltar la importancia de la percepción humana a la hora de experimentar o vivenciar la arquitectura. Los seres humanos vivimos en un mundo rodeado de cosas físicas. Consecuentemente, se propone generar distintas emociones o provocar la exaltación de los sentidos; generar distintas sensaciones y memorias en los seres humanos al recorrer los distintos espacios arquitectónicos.

## ABSTRACT

One of the principal themes discussed in this text is related to the psychology of perception in architecture. There is also an architectural project which has been developed with this text and it has a program related to housing and to entertainment. Architecture itself provokes multiple “sensorial experiences” in human beings. As a consequence, the project mentioned above is going to be able to exalt the senses because of the usage of color, texture, etc. These elements are essential during the process of perception. Consequently, people are going to be able to experience these architectural spaces in a specific way. This “experience of architecture” is going to be unique in every human being.

During the process of perception, human beings generate an “image” of a specific building in their minds. This is the result of touching, seeing, etc. The way human beings understand the “constructed world” they live in is related to the perception. The “architectural experience” is a kinetic one because human beings are able to go through the constructed environment they live in.

This text will try to show the importance of the “human perception” when “experimenting or living architecture”. Human beings live in a world surrounded by physical things. Therefore, the proposal of this project is to generate many different emotions or to provoke the exaltation of the senses; generating different sensations and memories in human beings while moving through the different “architectural spaces”.

# ÍNDICE

## **Introducción**

### **1. Sector y lote**

- a) Descripción y análisis
- b) Conclusiones

### **2. Gestalt y la psicología de la percepción en la arquitectura**

- a) Significado de la Gestalt y sus contribuciones al estudio de la psicología de la percepción
- b) Percepción visual en la arquitectura (algunas teorías)
- c) Temas de percepción en la arquitectura (luz, sonido, espacio, color, materiales, etc.)
- d) La “experiencia arquitectónica” mediante el uso de la percepción

### **3. Ocio y recreación**

- a) El concepto de la recreación; sus características y beneficios
- b) El concepto del ocio

### **4. Precedentes (Análisis)**

- a) Centro polivalente de exposiciones; Riewe Riegler; año 2000.
- b) Teatro y centro cultural “de Kunstlinie” en Almere; Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa; año 1998.
- c) Propuesta urbana para la zona LUWA; Riewe Riegler; año 2001.
- d) JVC New Urban Entertainment Center; Coop Himmelblau; año 2010.
- e) Cine Multiplex Heuwaage; Herzog y De Meuron.
- f) Sony Center (centro usos mixtos); Helmut Jahn; año 2000.

### **5. Programa, hipótesis y partido**

### **6. Bibliografía**

## INTRODUCCIÓN

La tesis a ser desarrollada a continuación propone la creación de un CENTRO RECREATIVO Y HABITACIONAL; proyecto que intentará traer actividades de recreación vinculadas al ocio para la zona; las cuales son una falencia actual del sector. También se contará con espacios habitacionales ya que estos son una de las nuevas necesidades del lugar y de esta forma se aportará a la actual demanda por vivienda dentro de este. La ubicación del proyecto será en un punto estratégico cerca del parque la Carolina y de la Avenida República del Salvador (lote del Colegio Benalcázar). En donde se trabajara con la idea de recuperar espacios preexistentes pero en desuso por el público en general como lo son el cine, la piscina y el auditorio de dicho colegio. Se plantea crear un proyecto en donde los usuarios puedan aproximarse mediante el uso de la percepción. Se propone crear una multiplicidad de espacios que generarán varios tipos de “experiencias”. Arquitectura en donde la textura, la luz, el color, el espacio, etc. serán esenciales ya que el cuerpo y la mente humana serán los principales protagonistas a la hora de percibir estas características. Espacios únicos ya que nadie podrá vivir lo que otro ser humano; todo esto debido a que cada uno percibe de manera individual la arquitectura.

Se trabajara con temas relacionados hacia la psicología de la percepción dentro del ámbito de la arquitectura. En donde el proceso perceptivo genera una “imagen” específica de una obra arquitectónica dentro de la mente humana a la hora de vivenciarla. Esta es el resultado de varios tipos de sensaciones como lo son las táctiles, auditivas, espaciales, etc. Los seres humanos de un modo u otro nos vemos afectados por las edificaciones construidas. La percepción de este “mundo construido” está directamente relacionada hacia la “experiencia arquitectónica”. Una experiencia que es cinética ya que los seres humanos recorreremos constantemente el entorno construido. Desde niños recorreremos espacios que generan dentro de nuestras mentes varios procesos relacionados hacia la psicología de la percepción. Muchas veces los seres humanos olvidamos lo que es realmente el “vivenciar la arquitectura”. Como consecuencia, recorreremos los espacios de manera casi automática dejando de lado el recorrer la arquitectura en un estado “sensible”. Por lo tanto, el proyecto buscará recuperar dicho estado esencial a la hora de recorrer la arquitectura.

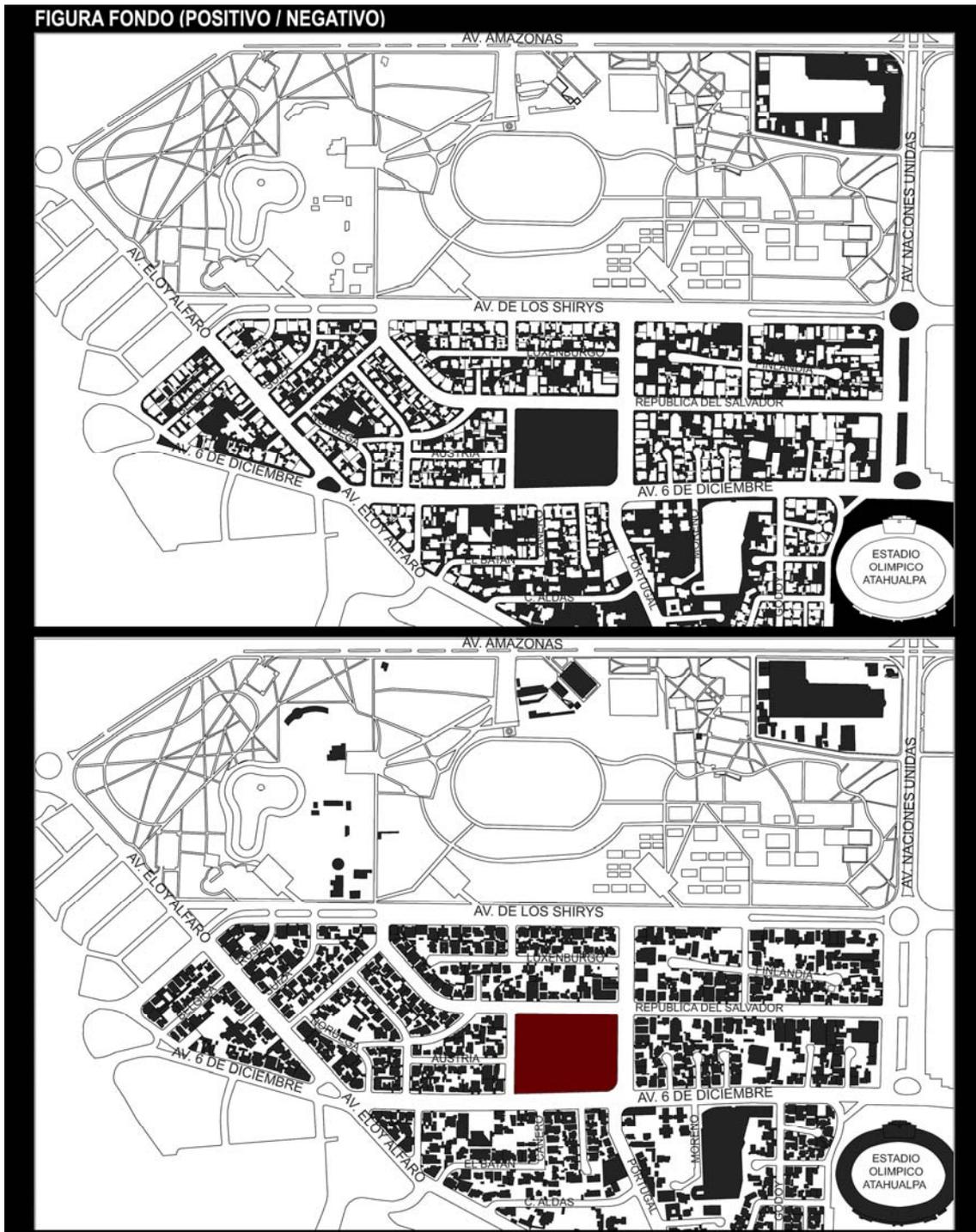


el carril de la Ecovía; uno de los problemas actuales de esta avenida es el tráfico con el que cuenta y que empeora a ciertas horas. Eje que es un “foco” de comercio para el sector ya que a lo largo se encuentran varias edificaciones como el Megamaxi y Quicentro. Zona cercana al Parque de la Carolina y al Estadio Olímpico Atahualpa (espacios recreativos). Todo lo anteriormente mencionado muestra como existe una multiplicidad de usos en la zona.

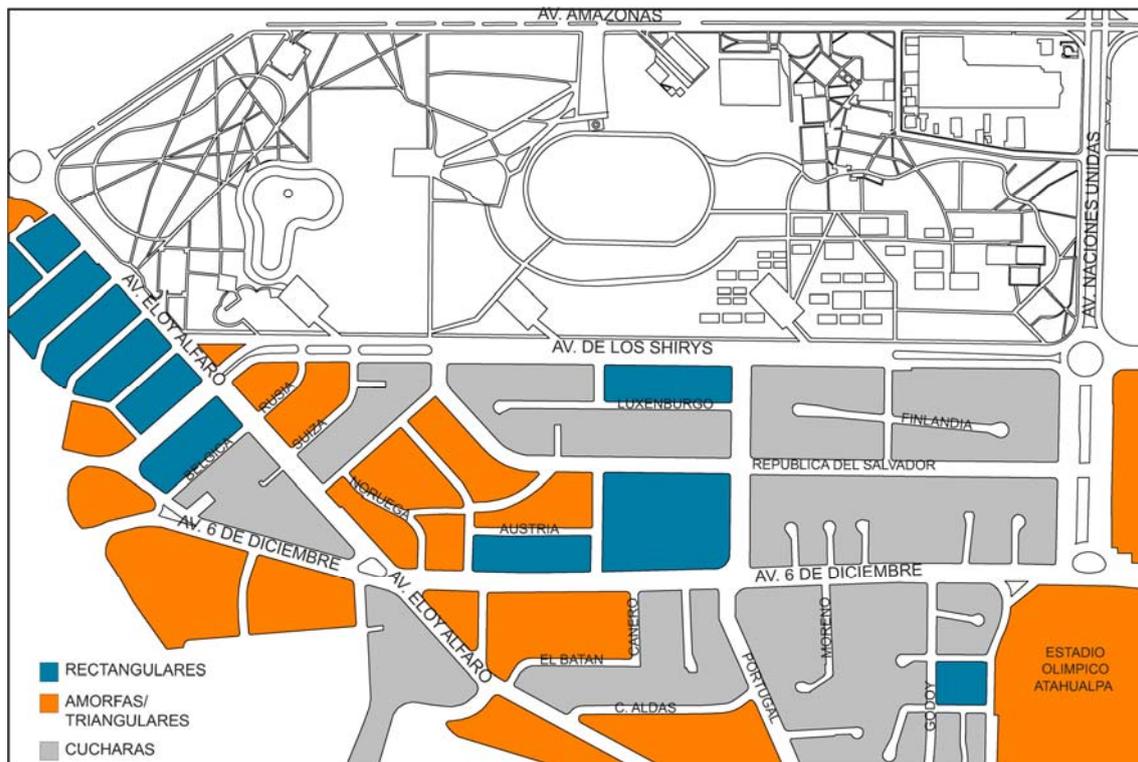


El sector es una muestra del Quito contemporáneo. El lote está ubicado en la parroquia Ñaquito; la cual se ha convertido con el paso de los años en un nuevo “centro de la ciudad” que cuenta con todos los servicios y usos; además, es de gran actividad urbana, económica, etc. Por lo tanto, se entiende al lugar a ser intervenido como una manzana que está ubicada dentro de la ciudad estratégicamente.

Una de las características actuales del sector es como este está muy densificado. En los diagramas de figura fondo se puede ver la relación entre espacios llenos (construidos) y vacíos. A pesar de esto, existe una gran demanda por nuevas edificaciones de varios tipos que sirvan como apoyo al contexto ya existente. Actualmente, la vivienda es demandada debido a que el sector es central y cuenta con varios servicios adecuados y cercanos.



El terreno escogido tiene características muy interesantes; es una manzana rectangular y su topografía es muy simple ya que el terreno es plano. Esta está ubicada muy centralmente y se encuentra rodeada por varios tipos de manzanas que generan espacios como el parque la Carolina y el Estadio Olímpico Atahualpa; que son considerados como focos de recreación en el ámbito de la actividad física. Cabe aclarar como actualmente el sector no cuenta con espacios recreativos destinados a actividades de ocio.



Como conclusión; el sector requiere un proyecto que se convierta en un punto para “el encuentro” de la gente del sector; que ayude a conglomerar a los usuarios de las edificaciones aledañas que realizan múltiples actividades diariamente y que necesitan de lugares de esparcimiento y de ocio. Este tipo de espacio es una de las carencias actuales de la zona.



Cabe mencionar que la manzana a ser intervenida tuvo gran importancia algunos años atrás debido a la ubicación del cine y la piscina del Colegio Benalcázar. El lugar reunía a la gente del sector y ha dejado de funcionar para el público en general desde hace ya varios años. Era un espacio muy importante ya que servía como apoyo a todas las actividades ya existentes de la zona. Actualmente, existe la necesidad de recuperar actividades como las que ofrecía el Colegio Benalcázar anteriormente. Un proyecto de carácter recreativo que brinde también edificaciones destinadas hacia la vivienda; que genere una constante “actividad urbana” dentro de la zona.

## **b) Conclusiones**

-Uno de los problemas actuales del sector esta relacionado hacia el tráfico que se produce a ciertas horas pico en sus dos ejes principales; la Avenida Republica del Salvador y también en la Seis de Diciembre.

-Por otro lado, debido a la alta densidad del sector existe la necesidad de considerar una cantidad adecuada de estacionamientos vehiculares para la zona a la hora de realizar cualquier intervención dentro de esta.

-El sector cuenta ya con múltiples usos pero existe la necesidad de crear nuevas viviendas. Además, la necesidad de espacios de entretenimiento relacionados con el ocio para los habitantes del sector.

-Por lo tanto, el proyecto intentará cubrir estas necesidades: vivienda y recreación. También, buscara solucionar problemas como los descritos anteriormente. Se generará un proyecto que conglomere a todos los usuarios del sector; en donde la arquitectura se convertirá en un “generador” de experiencias urbanas dentro de este sector tan importante de la ciudad. Todo esto mediante términos que se propondrán más adelante y que están basados en “la percepción y la experiencia arquitectónica”.

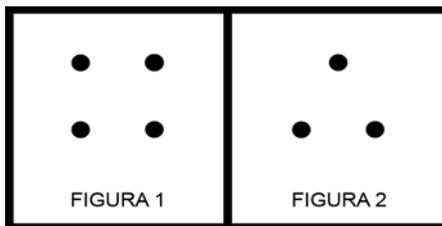
## **2. GESTALT Y LA PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN EN LA ARQUITECTURA.**

### **a) Significado de la Gestalt y sus contribuciones al estudio de la psicología de la percepción**

La Gestalt esta relacionada con la escuela de la Bauhaus fundada en 1919 en la ciudad de Weimar. Es en esta como se generaron varios estudios y teorías relacionadas hacia la percepción en las artes y la arquitectura; entre estos está el de la Gestalt. Esta fue un movimiento que apareció en Alemania cerca de 1910; en donde se cuestionaron temas relacionados hacia el campo de la percepción. Personajes como Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka son esenciales ya que discutieron acerca de las teorías convencionales de la psicología de la percepción y se dedicaron a hacer varios experimentos relacionados a este tema. Como primer resultado descubrieron una teoría llamada "ilusión de movimiento aparente". Y esta consiste en como si; por ejemplo, se tiene una línea de focos (ej: carteleras de cine) y estos consecuentemente se prenden en un orden determinado; el ser humano tiene la sensación o percibe a la mencionada línea de focos como una sola línea en movimiento. Toda esta teoría es la base de los kinescopios e inclusive de la proyección de películas actualmente. En conclusión, se llego a establecer la idea de que los seres humanos miramos o percibimos a estos foquitos como un "todo" y no los percibimos solamente como foquitos independientes que se prenden uno por uno. Los humanos percibimos la idea de movimiento en si (miramos los foquitos como una totalidad). A esto es a lo que se llamó posteriormente Gestalt (conjunto total).

A partir de este primer estudio, este grupo de psicólogos destino varios de sus investigaciones a solucionar problemas relacionados hacia la percepción visual. Consecuentemente, se obtuvieron varios resultados y teorías relacionadas a este tema. Una teoría base para los estudios de la Gestalt proviene de una frase formulada por Wertheimer: *"La percepción humana no es la suma de los datos sensoriales, sino que pasa por un proceso de reestructuración que configura a partir de esa información una forma, una Gestalt, que se destruye cuando se intenta analizar, y esta experiencia es el problema central de la psicología"*. Para entender mejor esta frase se debe entender la teoría de la

“ilusión de movimiento aparente”. La Gestalt en otras palabras dice que los seres humanos percibimos unidades, formas o Gestalts (conjuntos totales) y no conjuntos de elementos sueltos como se pensaba antes. Otro punto de suma importancia acerca de la psicología de la percepción que se estudió en base a esta primera teoría es algo llamado “los principios de organización” o “la ley de la buena forma”. Esto tiene que ver con la manera en que podemos percibir figuras inconscientemente o inclusive automáticamente organizando; por ejemplo, puntos.



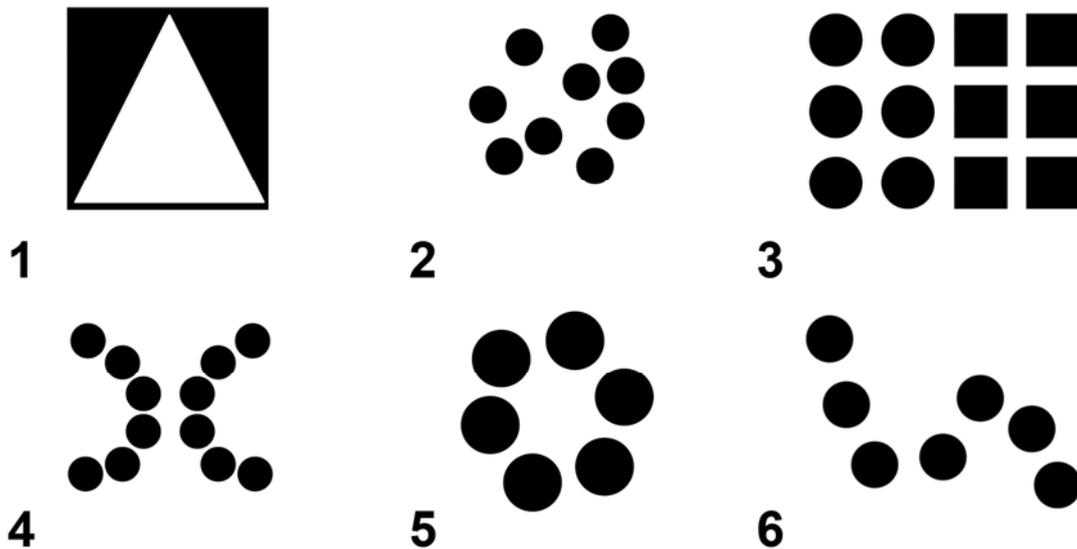
Al ver las figuras; percibimos a la primera como un cuadrado y a la segunda como un triángulo; casi automáticamente en nuestras mentes. No se entiende a estas como puntos separados.

A partir de todos estos estudios realizados por los psicólogos mencionados anteriormente; se establecieron varios principios acerca de la “organización de la percepción”. Cerca de los años treinta estos fueron estudiados por la Bauhaus y fueron relacionados tanto con el ámbito arquitectónico como con el artístico. Y han sido utilizados como base a la hora de diseñar artefactos, arquitectura, carteles, etc. Existen varias leyes o teorías que surgen de estos estudios como:

- 1) Ley de la figura-fondo que habla de cómo se tiende a focalizar nuestra atención sobre un objeto (triángulo blanco) destacándolo del resto de objetos que lo envuelven (dos triángulos negros).
- 2) Ley de la proximidad que se basa en como si observamos objetos que se encuentran ubicados cerca entre ellos; entendemos o percibimos a estos como “un grupo de objetos”.
- 3) Ley de semejanza que dice; por ejemplo, que si observamos varios elementos con características similares los clasificamos en nuestras mentes como una agrupación (grupo de círculos versus grupo de cuadrados).
- 4) Ley de simetría que se basa en como se tiende a percibir un conjunto simétrico como un todo; al observar los elementos de una figura simétrica.
- 5) Ley de cierre o clausura que dice cómo podemos ver figuras completas o cerradas a partir de observar sus contornos. Dividiendo así el espacio en dos: fuera y dentro del mismo (puntos que forman la figura de un círculo).

6) Ley de continuidad que consiste en como nuestra mente tiende a agrupar elementos si todos estos tienen una dirección o ritmo específicos y en común.

\*Todos estos estudios fueron el inicio de la psicología de la percepción moderna. Estas teorías anteriormente mencionadas fueron luego relacionadas hacia el ámbito de la arquitectura.



#### b) Percepción visual en la arquitectura (algunas teorías)

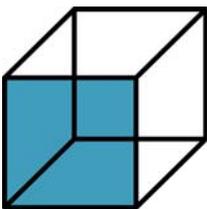
A partir de las teorías de la Gestalt y de la psicología de la percepción se han creado varios conceptos que están relacionados con la arquitectura. Una de estas teorías dice que la percepción espacial en la arquitectura se genera debido a la capacidad humana de percibir "cosas perceptibles". Esto se refiere a la capacidad humana de ser sensibles ante una interrelación de objetos dentro de un espacio. Además, se habla de cómo los seres humanos al recorrer la ciudad o una obra arquitectónica somos capaces de producir en nuestras mentes algo así como un entramado o esqueleto espacial que nos ayuda a entender y a experimentar el espacio en sí.

Algo muy interesante es como los seres humanos pueden percibir o crear dentro de sus cabezas una idea de "vacío" en ciertos lugares. A lo que me refiero con esto es como si se tienen dos objetos (ej: edificios) separados entre sí; los seres humanos entendemos al espacio que los separa como un "vacío". Por otro lado, se habla de cómo nuestro campo visual está basado en una idea de horizontalidad y verticalidad. Por lo tanto, se plantea la idea de que el ojo humano es capaz de percibir ejes dentro del espacio (sean estos verticales u

horizontales). Como ejemplo nos podemos referir hacia el hecho de cómo se entienden las alturas de un edificio; estas se manifiestan como algo basado en un eje vertical y no horizontal. Es aquí en donde se plantea la idea de cómo nuestra percepción visual esta basada en la utilización de “fuerzas visuales” tanto verticales como horizontales que nos ayudan a configurar objetos dentro de un espacio e inclusive al espacio en si.

Una idea que esta claramente relacionada hacia estudios de la Gestalt es la de la figura fondo. Concepto que se menciona antes y que se refiere hacia como los seres humanos tendemos a focalizar los objetos como figuras que se ven destacadas del fondo (envolvente). Esta aproximación se puede ver manifestada en la hora de utilizar dibujos de representación arquitectónica; una manera de entender en papel la masa volumétrica de una edificación.

Otra teoría que se la puede relacionar hacia la arquitectura es la manera en la que se perciben los objetos en si. Por ejemplo, si se ve una edificación; nuestra mente organiza sintetiza o completa la información visual que recibe. En este caso, se puede mencionar el hecho de cómo si observamos la fachada de un edificio; generamos dentro de nuestras mentes algo así como la imagen del edificio total. No solo entendemos a la fachada de este por si sola. A esto es a lo que se llama “inteligencia visual”; es la manera en la que el cerebro trabaja mediante procesos químicos y el uso de millones de neuronas y conexiones cerebrales para así construir imágenes. Es un sofisticado proceso de “construcción” que se da dentro de nuestras cabezas. Para explicar mejor este tema pondré de ejemplo un cubo. En donde podremos ver varias líneas que conforman a este con una de sus caras marcadas de color gris.



La inteligencia visual nos ayuda a no ver simplemente líneas o solamente una de sus caras sino que nos permite construir la imagen de un cubo dentro de nuestras mentes. No percibimos una figura plana sino una figura “construida y total”.

En conclusión, la inteligencia visual relacionada hacia el ámbito de la arquitectura; nos ayuda a entender el espacio, la arquitectura, etc. de una forma tridimensional. Vivimos dentro de y construimos en nuestras mentes

imágenes tridimensionales. Gracias a esto somos capaces de recorrer la arquitectura y el espacio. Además, este tipo de “inteligencia” es esencial a la hora de proyectar y entender cualquier dibujo de una edificación específica sobre papel; ya que nos ayuda a entender a este como algo tridimensional.

Otro tema muy interesante y que está relacionado con la teoría de la Gestalt y de la experiencia perceptiva en la arquitectura es algo que ha sido llamado la “transparencia literal y fenomenal” (tema muy discutido por varias personas como Collin Rowe). Como introducción nos podemos referir a ciertos artistas plásticos; como por ejemplo, László Moholy-Nagy. Este artista perteneció a la escuela de la Bauhaus y trabajó mucho en sus obras con la idea de transparencia. Todo esto lo hacía mediante el uso de materiales como el vidrio o el acrílico y de la luz; refiriéndose entonces a la idea de transparencia “real o literal”; es decir, la que sale de un material específico y que permite ver un objeto a través de otro.

Existen varios ejemplos de artistas que trabajaron con la idea de transparencia en sus obras; refiriéndose a la superposición de figuras. Las cuales se encuentran una sobre otra pero no se destruyen entre sí mismas sino que nuestra llamada “inteligencia visual” nos permite crear en nuestras cabezas un nuevo orden visual con respecto a estas; es de esta forma que somos capaces de ver simultáneamente distintas figuras a la vez.



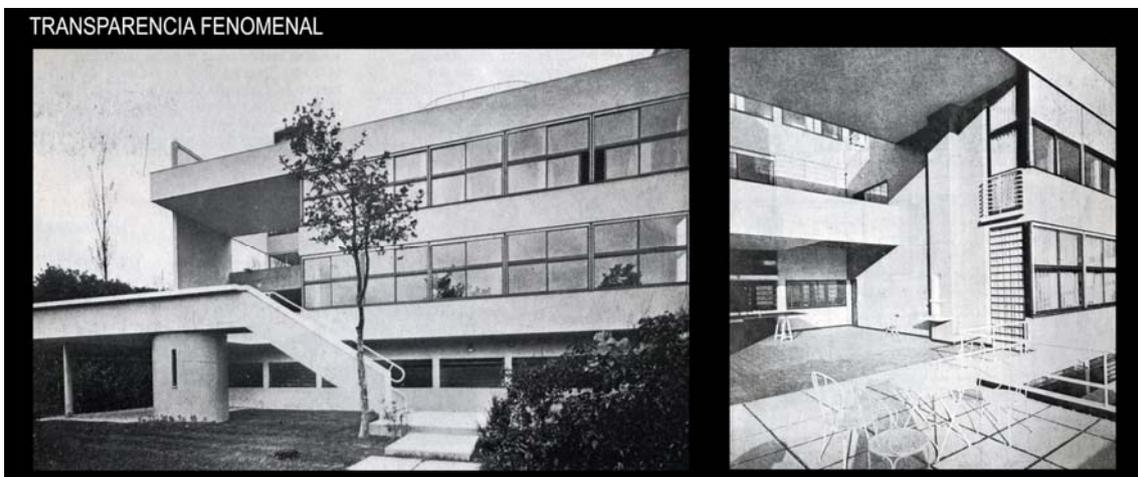
En esta obra de Moholy-Nagy podemos observar varias figuras; unas sobre otras. A pesar de esto, nuestra mente no destruye a estas sino que entiende la idea de "transparencia"; y es así como somos capaces de ver figuras completas detrás de otras.

La “transparencia” dentro del ámbito de la arquitectura puede ser entendida de varias formas. La “real” se refiere a cuando una fachada se convierte en una membrana con cualidades que nos permite ver a través de ella. Para entender mejor se pone como ejemplo la sede de la Bauhaus diseñada por Gropius:



En donde el gran ventanal (membrana de vidrio) es una transparencia que proviene de las cualidades del material utilizado; esta cortina de vidrio permite ver a través volúmenes al interior del volumen madre. En conclusión, muchas veces la idea de transparencia dentro del ámbito de la arquitectura se la resume con el uso de un material que permite ver a través de si mismo. Idea que esta relacionada hacia la modernidad en donde se buscaba muchas veces que el espacio interior y exterior sea continuo.

La transparencia “fenomenal” es una cuestión más compleja y se refiere a temas como el espacio, su organización y su profundidad. Esta se puede inducir y esta relacionada a la manera en que la mente humana es capaz de percibir o discernir conceptos espaciales más complejos. En donde mediante la superposición de planos y la manera en la que estos están organizados se juega con la relación o tensión que es creada por estos; formando así espacios entre planos. Como ejemplo se puede citar a la villa Garches de LeCorbusier.

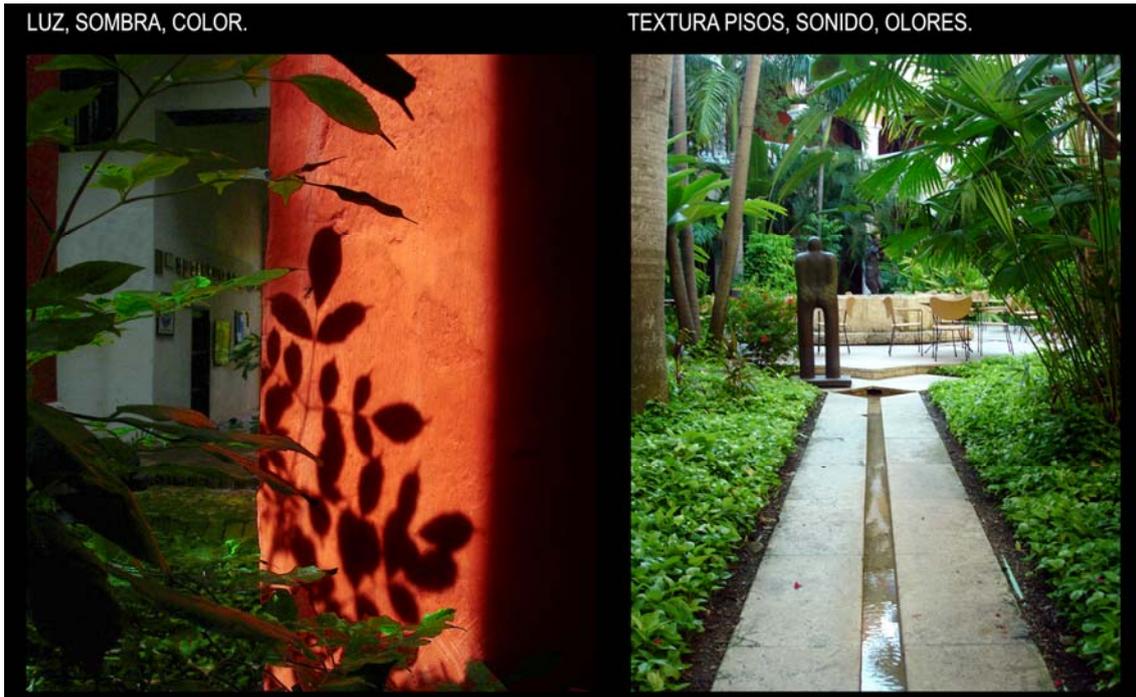


Mientras que en la sede de la Bauhaus; Gropius trabaja con la idea de transparencia proveniente del material. Le Corbusier trabaja mediante la “inducción de planos”; estos se encuentran organizados con distintas profundidades y de distinta manera entre ellos; formando así distintas cualidades espaciales que pueden ser interpretadas mediante la utilización de nuestra percepción.

**c) Temas de percepción en la arquitectura (luz, sonido, espacio, color, materiales, etc.)**

Los seres humanos contamos con varios sentidos y en general se los podría clasificar a estos en grupos según sus usos al experimentar la arquitectura. Todos estos ayudan a conformar una “imagen” de una obra arquitectónica, lugar, espacio, etc. en nuestras mentes. Los sentidos funcionan a través del cerebro humano; este es capaz de seleccionar y organizar la información adquirida creando una “imagen” específica como resultado.

Los ojos e incluso los oídos pueden ser usados para examinar la distancia o para percibir el espacio. Mediante la función de la acústica; el oído es capaz de decirnos o de percibir la altura de un espacio específico. Por otro lado, la vista es uno de nuestros sentidos más fieles y el más usado a la hora de experimentar la arquitectura; pero no hay que olvidar la existencia de los demás sentidos. Cabe aclarar que existen dos formas específicas de percibir “formalmente la arquitectura” y estas son las más usadas por los seres humanos. Estas son por medio de los ojos y por medio de las formas hápticas (mediante el uso del tacto). Actualmente, existen varios arquitectos que aseguran que la arquitectura se está convirtiendo en algo relacionado directamente hacia la retina. Como consecuencia, el ser humano está perdiendo con el pasar de los años la habilidad de entender la arquitectura a través de todos sus sentidos. En realidad, la arquitectura es algo multi-sensorial, en donde todos nuestros sentidos pueden verse exaltados. Por ejemplo, el sentido del tacto; es decir, el de nuestra piel puede leer la textura y la temperatura de un espacio en específico.



Nuestros sentidos están directamente relacionados hacia nuestra memoria. Por ejemplo, es muy común al entrar a una habitación y oler un olor en específico el recordar ciertas experiencias ya vividas en el pasado. Existe la posibilidad de asociar ciertos olores con espacios arquitectónicos ya recorridos anteriormente. Es por esto que se dice que la “experiencia real de la arquitectura”; no solo debe estar basada en una serie de imágenes sino mas bien en el tocar, oír, oler, etc. un espacio en específico. Esto demuestra que los seres humanos deberíamos mantener una relación o interacción más activa con nuestro medio. Nosotros vivimos nuestras existencias en espacios contruidos y rodeados por objetos materiales o físicos. En este mundo no debemos olvidar que somos capaces de experimentar con todos nuestros sentidos para así intentar obtener distintas sensaciones satisfactorias. De esta manera la arquitectura se puede convertir en un escenario que inspire nuestro día a día y que no debe de ser solamente considerada como un “objeto”. Esta es más que una imagen visual. Es también, la combinación de memorias vividas, información sensorial, emociones ya experimentadas dentro de espacios específicos, etc. El cerebro contiene algo así como un “archivo de sensaciones, experiencias, etc. ya vividas en varios espacios. Es por esto que si; por ejemplo, miramos una foto; podemos relacionar a esta con distintas sensaciones.



Gracias a sensaciones ya vividas; en nuestras mentes se crea tan solo con observar la fotografía la sensación de la textura de piedra de este muro. Además, podemos “sentir o deducir” la textura del piso. Como así también la idea de estar rodeados por estos volúmenes que conforman y marcan un espacio.

#### **d) La “experiencia arquitectónica” mediante el uso de la percepción**

La llamada “experiencia de la arquitectura” es algo que no es muy fácil de explicar con palabras; esta se puede dar en nuestras vidas tanto en el ámbito de lo público como en el de lo privado. Actualmente, la ciudad implica para sus habitantes el movilizarse entre estos dos mundos. Un ciudadano dispone o busca dentro de la ciudad espacios que reúnan a la gente para así poder interactuar con un grupo; es decir, con la sociedad. Espacios públicos que brinden una multiplicidad de eventos; son clave, ya que es una manera en la cual el ciudadano tiene la posibilidad de escoger y no está limitado o obligado a “vivir” en un solo tipo de espacio.

Por otro lado, la “experiencia” está relacionada con nuestra memoria. Desde niños los seres humanos somos capaces de disfrutar, habitar, vivir, etc. la arquitectura; esto es a lo que se le podría llamar “experiencia”. En nuestras mentes generamos una réplica del mundo físico en el que habitamos. Nosotros experimentamos los distintos espacios como algo que está directamente relacionado al factor del tiempo. Este hecho ayuda a que las “experiencias” que vivimos no sean estáticas sino que más bien estén en constante cambio y que puedan ser vividas cada vez de manera distinta con la ayuda del uso de nuestros sentidos.

Existen dos estados en el que los seres humanos podemos experimentar la arquitectura y estos son: El estado consciente que consiste en integrarse al mundo en términos emocionales y mediante el uso de todos los sentidos; y el

distraído que es una manera de transitar o deambular por el mundo. Todo ser humano lleva dentro de si algo así como un bagaje de diferentes experiencias vividas en la arquitectura; que provienen del pasado y que están relacionadas directamente hacia el “espacio habitable”.

El término de “habitar” viene desde nuestra historia pasada; este término significo hace muchos años el asegurar la supervivencia humana sobre la tierra. El sedentarismo nos ha ayudado a generar o construir y habitar en un mundo “construido”; lo cual, ya se ha convertido en un hábito. Nacemos y crecemos en un mundo organizado por la arquitectura. Disponemos de espacios específicos destinados para salud, el comercio, etc. También, cabe mencionar el hecho de cómo las “cosas” que nos rodean no han surgido de la nada sino que fueron el resultado de procesos específicos. El cuerpo humano demanda cierto tipo de artefactos y de espacios para sobrevivir; es de esta manera como definimos ciertas condiciones o cualidades espaciales de nuestro medio que nos rodea para poder habitar de manera óptima. El espacio arquitectónico puede ser o es construido a partir de lo “corporal”.



Para concluir, se entiende a la “experiencia sensible de la arquitectura” como una capacidad de utilizar nuestros sentidos (percepción) generando distintas emociones. Todo esto está relacionado hacia nuestro cuerpo y con nuestra memoria; que adquiere con el pasar de los años la capacidad de percibir, orientarse, dirigirse y reconocer el espacio. El mundo que percibimos, puede ser entendido en nuestras cabezas como la formación de imágenes visuales,

auditivas, táctiles, olfativas, etc. que se guardan en nuestra memoria. Creando así un complejo mundo de representaciones y formando imágenes visuales del mundo (vivienda, barrio, ciudad) en el que vivimos.

La arquitectura se encuentra en el centro del acto de vivir. Consecuentemente, la imagen del mundo nace y se desarrolla por medio de esta. Creando de esta forma una imagen mental relacionada hacia el sentido del lugar y hacia el acto de “de estar ahí”. Por otro lado, a la arquitectura hay que recorrerla y vivirla. El ser humano debe ser capaz de movilizarse o de recorrer a pie parques, plazas, etc. ya que de esta manera este es capaz de vivir distintas experiencias urbanas dentro de la ciudad o dentro de un espacio en específico. Esto significa que la “experiencia” urbana, arquitectónica, etc. no es de carácter estático.

### **3. OCIO Y RECREACIÓN**

#### **a) El concepto de la recreación; sus características y beneficios**

El concepto de recreación proviene de la necesidad humana de complementar mediante el descanso físico y mental la vida diaria. La palabra “recreativo” proviene del latín; significa el restaurar y refrescar a un ser humano. Existen dos tipos de recreación dirigidos hacia el ámbito de actividades pasivas o activas. El origen de los espacios destinados hacia este tipo de actividades se ha dado desde el comienzo de la civilización humana. Estos surgieron ante la necesidad de recrearse; por lo tanto, eliminar la fatiga de las labores cotidianas. Los griegos y romanos fueron unos de los primeros en crear espacios destinados hacia la recreación; como ejemplo, está el coliseo o los gimnasios públicos. Lugares de reunión/conglomeración y entretenimiento para la gente de aquella época.

Cabe mencionar el hecho de que las actividades recreativas son experiencias de orden voluntario. Los seres humanos las realizan no por obligación sino por el hecho de que son actividades positivas y satisfactorias. Estas ayudan a mantener un equilibrio en los seres humanos ante la constante actividad física y mental a la que están sometidos a diario. Por otro lado, estas actividades

activas o pasivas producen experiencias de satisfacción, bienestar y hasta de auto-expresión. Además, estas promueven la interacción social.

#### CARACTERÍSTICAS:

Se produce la sensación de placer y gozo inmediato en los seres humanos; además, las actividades recreativas ocurren en el tiempo libre y de ocio. La recreación está relacionada con la creatividad ya que es una actividad lúdica y espontánea. Este tipo de actividades son aceptadas socialmente; consecuentemente, son acciones que promueven la salud y que fortalecen el espíritu.

#### RAZONES PARA GENERAR ESPACIOS RECREACIONALES:

Son lugares que permiten el desarrollo humano personal y social. Además, son espacios que generan una sensación placentera y de libre elección que puede exaltar las experiencias sensoriales. Los espacios recreacionales son un canal para la exploración de nuevas expresiones físicas y mentales. En el ámbito de espacios destinados hacia la recreación física o el juego; surge un sentimiento sano de competencia en los seres humanos.

#### **b) El concepto del ocio**

El ocio representa el tiempo libre o sobrante después de haber terminado las labores de trabajo y de haber cubierto el resto de necesidades características en los seres humanos. La recreación y el ocio están claramente vinculados; el ocio es una necesidad humana y la recreación es el satisfactor de esta. Este ayuda a fomentar la identificación y realización (personal o grupal); puede tener incidencia en la salud de los individuos.

Las personas deciden que tipo de actividad necesitan o quieren realizar en su tiempo libre. La manera más común de utilizar el tiempo de ocio por los seres humanos es la del descanso y de la recreación. El juego es una actividad pasiva o activa que puede ser practicada durante el ocio. Todo esto con el propósito de divertirse o entretenerse. El juego esta presente en los seres humanos desde la niñez y este permite no solo el desarrollo de ciertas características físicas y mentales sino que promueve la interacción entre otros individuos. Ya en la etapa adulta, el juego sigue presente en la vida de los

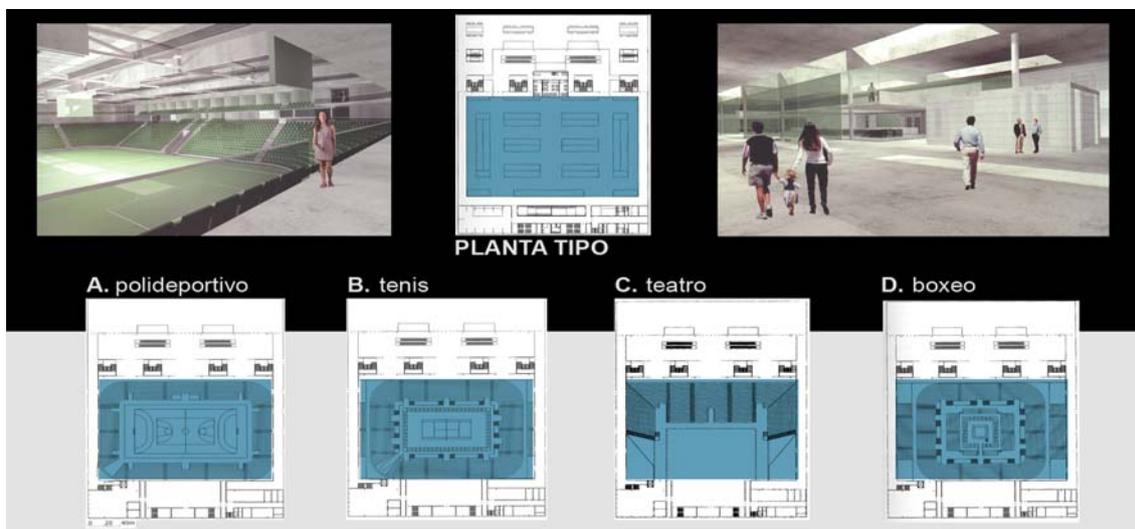
seres humanos pero este a diferencia de en la niñez no es parte del día a día. Sino que es una manera en la cual el ser humano utiliza su tiempo de ocio o libre para liberarse de la fatiga que viene de las actividades realizadas en el día a día. Las actividades de orden lúdico se refieren al juego; este permite una competencia entre los seres humanos sin intereses. Es una de las fuentes o actividades más comunes que ayudan a generar felicidad y placer.

#### 4. PRECEDENTES (ANÁLISIS)

##### a) Centro polivalente de exposiciones; Riewe Riegler; año 2000

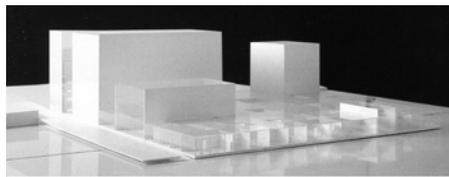


Proyecto ubicado en Salzburgo; sala de exposiciones multifuncional. Que trabaja con los temas de acceso, atmósfera, funcionalidad y eficiencia. Se trabaja con la idea de un elemento envolvente que recubre el proyecto dotándolo de cierta textura. Además, se trabaja con lucernarios y la idea de traer luz al lugar.



Proyecto que cuenta con mucha flexibilidad y con el hecho de cómo un solo espacio puede ser utilizado con el fin de cubrir múltiples funciones. Esto tendría relación con aspectos de programa a desarrollarse en esta tesis; específicamente, con el relacionado hacia la recreación. Las canchas multiusos ha desarrollarse serian un espacio que puede ser utilizado para varias actividades.

**b) Teatro y centro cultural “de Kunstlinie” en Almere; Kazuyo Sejima + Ryue; año 1998**



MAQUETA PROYECTO

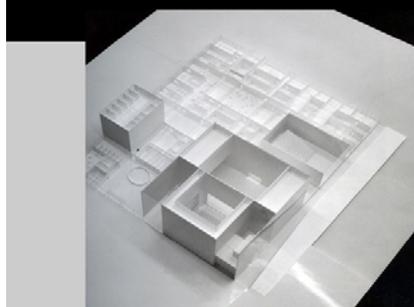


CORTE (AUDITORIO)

Ubicado al oeste de Ámsterdam. Algo que lo caracteriza es la presencia de varios volúmenes; contenedores de distintos espacios. El proyecto es de carácter público; por esto este se da en una sola planta. Los espacios están directamente relacionados hacia el peatón.

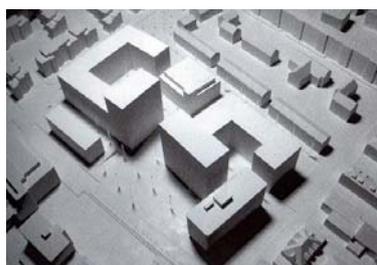
**PLANTA GENERAL**

circulaciones versus  
multiplicidad de espacios

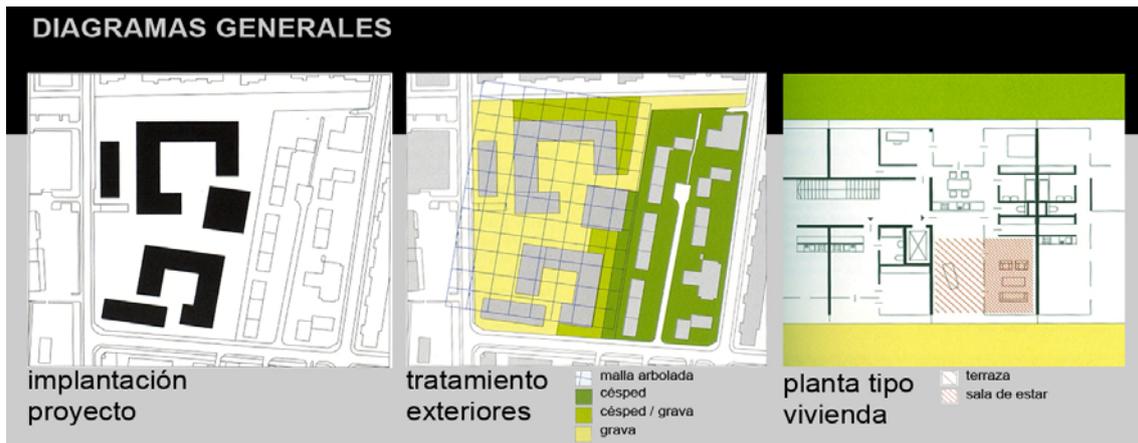


Un aspecto muy interesante del proyecto es la generación de distintos volúmenes que contienen diferentes actividades. De esta manera, el visitante genera una experiencia o una sensación de entrar de una habitación a otra. Dándole la oportunidad de tener diferentes experiencias y sensaciones; todo el proyecto está articulado por medio de un recorrido que lleva al ser humano de un volumen a otro. Este proyecto muestra como en el CENTRO RECREATIVO Y HABITACIONAL se puede tomar como actitud de diseño el generar distintos volúmenes contenedores de distintas actividades. Consecuentemente, se obtendrá un proyecto multi-sensorial ya que estará conformado por varios volúmenes que contendrán distintas piezas del programa exaltando así la percepción humana.

**c) Propuesta urbana para la zona LUWA; Riewe Riegler; año 2001**



El proyecto está ubicado en Zürich zona de LUWA. Este proyecto es una intervención en donde existían ya edificaciones antes. En el caso de esta intervención se decidió conservar ciertas edificaciones del lugar y adaptar el nuevo proyecto al contexto ya existente.



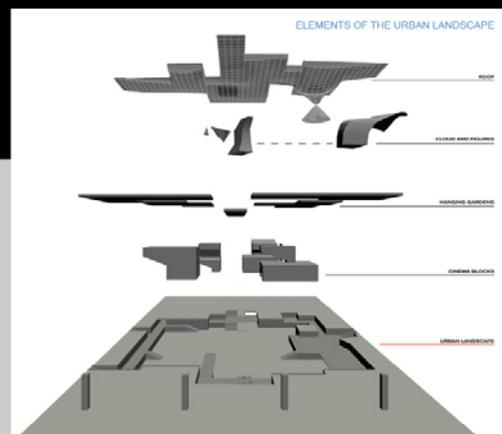
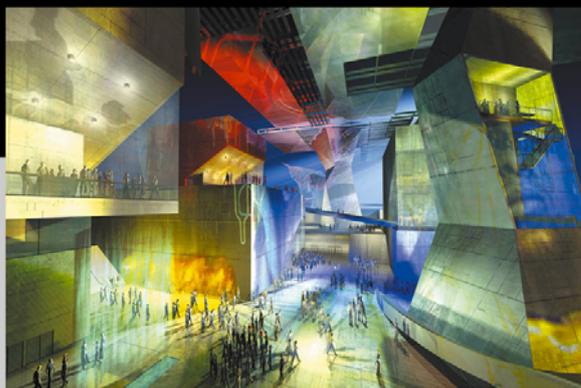
Proyecto en donde la idea de conservación de edificios ya existentes es el punto de partida a la hora de hacer el plan masa (se reutilizan edificaciones y se las adapta conjuntamente con nuevas). Este toma en cuenta al contexto inmediato en el que esta ubicado. Además, es un proyecto que contiene varios espacios verdes articuladores; en donde se crea bloques de viviendas, oficinas y otros usos. “Construir en lo construido”; idea como punto de partida y como actitud de diseño que se la tomara en cuenta a la hora de intervenir en el lote del Colegio Benalcázar. Se pensará en conservar la sala de cine ya existente en lugar de derribarla y adaptarla a el nuevo programa a ser diseñado.

#### d) JVC New Urban Entertainment Center; Coop Himmelblau; año 2010



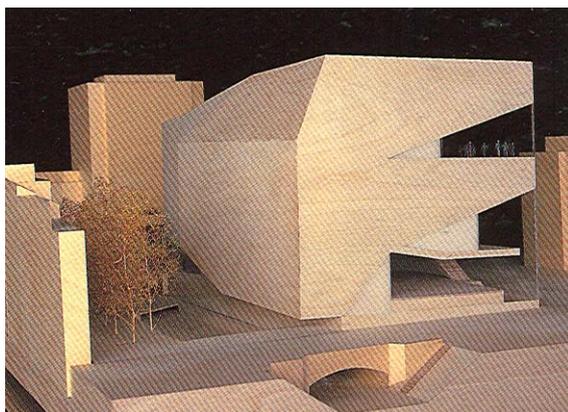
Proyecto que basa su programa hacia el entretenimiento (ocio). Sin construirse y que está proyectado para el año 2010. Este estará ubicado en Guadalajara, México.

#### PROGRAMA paisaje urbano



El partido arquitectónico y su diseño esta basado en la ideología de lo que será el entretenimiento en el futuro. En donde el espacio para entretenimiento común (destinado al consumo) se convierte en un espacio de intercambio de conocimientos; redefiniendo así el concepto de entretenimiento tradicional. Proyecto en donde se trabaja con distintos materiales, transparencias y luces; generando así un gran espacio llamado “paisaje urbano”. Lugar en donde los sentidos se ven exaltados y que ayuda a articular al programa. Este esta relacionado con el proyecto a desarrollarse en esta tesis debido a la semejanza programática con la zona recreativa y con ciertos aspectos del uso de materiales y de percepción.

#### e) Cine Multiplex Heuwaage; Herzog y De Meuron.



Proyecto ubicado en Basel, Suiza. El cual esta destinado a la recreación (ocio) y que cuenta con cuatro salas de cine. Algo muy interesante acerca de este es la manera en corte como han sido ubicadas las salas. Por otro lado su forma exterior es el resultado de la morfología propia de las salas.

Proyecto que tiene relación programática con el CENTRO RECREACIONAL Y HABITACIONAL; específicamente con el área de recreación. En donde el programa es el reflejo de la forma arquitectónica y en donde se propone una forma en la cual pueden ser ubicadas varias salas de cine de manera simple pero que genera varias características interesantes en el diseño en corte.

## f) Sony Center (centro usos mixtos); Helmut Jahn; año 2000



Proyecto ubicado en pleno centro de Berlín. Espacio en donde se genera una diversidad de actividades y de experiencias. Manzana triangular en donde se emplaza un proyecto de USOS MIXTOS que incluye vivienda, oficinas, comercio y espacios recreativos (IMAX y salas de cine). Programa de aproximadamente 132.500 metros cuadrados. Es un proyecto que justificaría la mezcla de usos como lo son el habitacional y el de vivienda.

## 5. PROGRAMA, HIPOTESIS Y PARTIDO

### Programa:

Este estará dividido básicamente en dos usos:

**HABITACIONAL:** Generar vivienda para el sector; apartamentos de 1, 2 y 3 dormitorios con sus servicios correspondientes; que corresponden en área total a tres cuartos del área del terreno vacío.

**RECREATIVO:** Renovar y generar nuevos espacios que se han perdido en el sector como lo son: sala de cine, auditorio y piscina. Estos estarán acompañados de otros espacios mencionados posteriormente. Todos estos estarán vinculados entre si mediante el uso de áreas verdes y de un plaza articuladora.

**Hipótesis y partido:**

-El estudio de los temas teóricos mencionados anteriormente permiten llegar a la conclusión de la importancia de la percepción humana a la hora de experimentar o vivenciar la arquitectura. Los seres humanos vivimos en un mundo rodeado de cosas físicas; como por ejemplo, la arquitectura. Se propone mediante el proyecto el generar distintas emociones o provocar la exaltación de los sentidos mediante la utilización de distintos conceptos mencionados anteriormente. El despertar distintas sensaciones y memorias en los seres humanos al recorrer los distintos espacios arquitectónicos. El ser humano recorrerá en “estado consciente” la arquitectura; estado que permite a los seres humanos integrarse al mundo físico en términos emocionales; mediante el uso de los sentidos.

-Se propone trabajar con la idea de la transparencia “literal y fenomenal”. En donde la literal se referirá a la utilización de materiales con características mencionadas anteriormente. Existen varias ideas a la hora de hablar acerca de transparencia dentro de este proyecto:

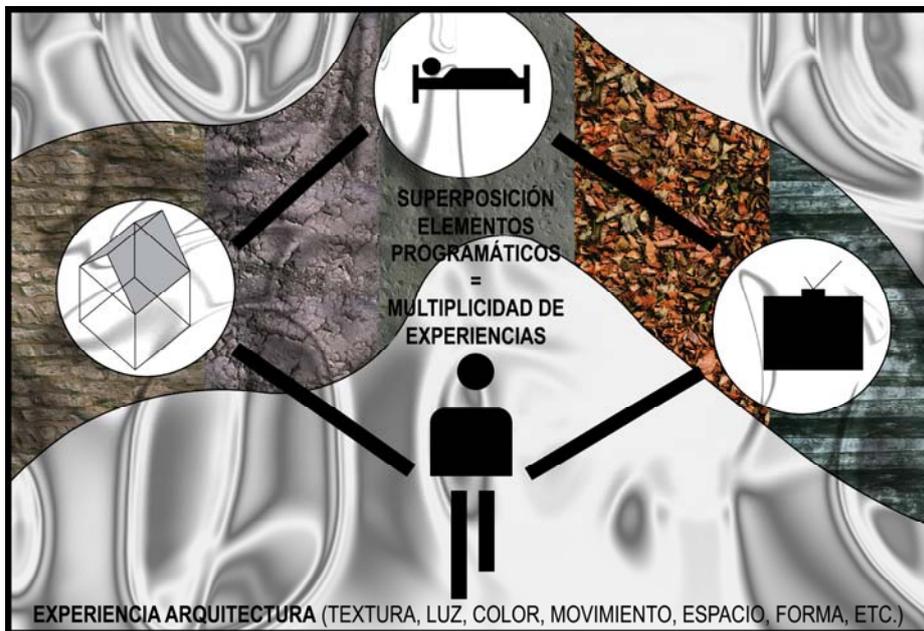
- 1) Mediante técnicas adecuadas se permitirá crear volúmenes en donde se pueda ver hacia dentro o hacia fuera.
- 2) Caras “transparentes” que contaran con objetos sólidos y que con el paso de la luz se jugara con sombras. Relacionando esto hacia la creación de espacios lúdicos de entretenimiento; creando de esta forma distintas “experiencias” para los visitantes del centro recreacional.
- 3) Superposición de planos; que insinuaran transparencias fenomenales.

-Otro tema de importancia a la hora del diseño es el considerar la utilización de varias, texturas, colores, juego de luces, etc. para de esta forma exaltar varios sentidos.

-Acerca del programa y del partido:

- 1) “Superposición de elementos programáticos”; crear espacios que no solo estén destinados a un tipo de programa sino que mas bien sean la combinación de varios tipos. Generando así nuevos espacios que ayuden a generar experiencias inesperadas dentro del ámbito de la arquitectura. Superponer el uso habitacional con el recreacional; como resultado se obtendrán nuevas “experiencias”.

2) Trabajar con nuevas “formas” o “texturas” para programas en donde se esperan que estas sean tradicionales; con el objetivo de vivir experiencias totalmente nuevas dentro del ámbito de la arquitectura y de su percepción.



PARTIDO FINAL:



VISTAS VOLUMÉTRICAS



## **BIBLIOGRAFIA**

### **Temas relacionados al urbanismo y a la ciudad**

1. Rossi, Aldo. La Arquitectura de la Ciudad. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1982. *\*urbanismo en general*
2. Krier, Rob. Urban Space. Academy Editions, 1993. *\*urbanismo en general*
3. Colin Rowe & Fred Koetter. Ciudad Collage. Editorial Gustavo Gili. *\*Textos varios que hablan acerca del urbanismo en la modernidad; Idea de collage (construir con fragmentos, valor histórico de la arquitectura dentro de la ciudad).*
4. Rem Koolhaas. Conversaciones con Estudiantes. Editorial Gustavo Gili. 2002. *\*temas relacionados al espacio, la ciudad y su arquitectura. "liberar a los ojos de los objetos y los hábitos que siguen una visión orientada por objetos". Koolhaas habla de cómo el arquitecto debe de ver "todo" a la hora de intervenir en una ciudad; no debe solo de percibir el espacio sino temas relacionados con la historia de la ciudad, etc.*
5. Rem Koolhaas. "Un mundo lleno de agujeros". El Croquis 88- 89. 2001. *\*Vació dentro de la ciudad; Koolhaas habla del vacío como la fuente misma de la novedad a la hora de generar nuevos espacios urbanos. "Vació" como el potencial creativo del arquitecto.*

### **Percepción y Gestalt**

6. Anton Ehrenzweig. El Orden Oculto del Arte. Editorial Labor, S.A. Barcelona, 1980. *\*Gestalt; texto en donde se explica acerca de la Gestalt que se encuentra relacionado a la psicología de la percepción y la Bauhaus.*
7. Hans M. Wingler. La Bauhaus (Weimar, Dessau, Berlin 1919-1933). Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1975. *\*Bauhaus, Gestalt: "Apuntes de las lecciones de psicología del doctor Karlfried, conde de Dürkheim (1930-1931)".*
8. Steven Holl, Juhani Pallasmaa y Alberto Pérez-Gómez. Questions of Perception. A+U. 1994. *\*percepción arquitectura*
9. Sven Hesselgren. El Hombre y su Percepción del Ambiente Urbano (Una Teoría Arquitectónica). Editorial Limusa, S.A. México D.F. 1980. *\*percepción espacios urbanos*
10. Kahn I. Louis. "Spaces order and Architecture". The Royal Architectural Institute of Canada Journal, vol. 34. *\*percepción arquitectura (espacio, luz, materiales, etc.)*
11. Arnheim Rudolf. La Forma Visual de la Arquitectura. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1978. *\*percepción arquitectura*
12. Arnheim Rudolf. El Pensamiento Visual. Editorial Universitaria Buenos Aires. Buenos Aires, 1985. *\*Ideas acerca de la Psicología de la percepción visual*
13. Rowe Colin. Manierismo y Arquitectura Moderna y Otros Ensayos. *\*Transparencia: literal y fenomenal*
14. Rowe Colin. As I was Saying. Massachusetts institute of technology, 1996. *\*Transparency: Literal and Phenomenal, part II*
15. **Experiencia Arquitectura**
16. Rasmussen Eiler Steen. La Experiencia de la Arquitectura. Mairia y Celeste Ediciones S.A. Madrid. 2000.
17. Saldarriaga Roa Alberto. La Arquitectura Como Experiencia (Espacio, Cuerpo y Sensibilidad). Villegas Editores, 2002.

## ANEXOS

### **1. Laminas generales**

(Contenido 19 laminas numeradas)

### **2. Laminas sintéticas**

(Contenido 4 laminas numeradas)