

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Encuadre: El Paisaje Equipado**

**Sofía Catalina Parra Sotomayor**

**Arquitectura**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Arquitecta

Quito, 12 de mayo de 2025

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

## **HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Encuadre: El Paisaje Equipado**

**Sofía Catalina Parra Sotomayor**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Karina Cazar Recalde, Arquitecta**

Quito, 12 de mayo de 2025

## © DERECHOS DE AUTOR

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

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

Nombres y apellidos: Sofía Catalina Parra Sotomayor

Código: 00321565

Cédula de identidad: 1724402266

Lugar y fecha: Quito, 12 de mayo de 2025

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

## RESUMEN

El proyecto se centra en la exploración de una nueva tipología urbana: el paisaje equipado. Quito, una ciudad que se expande entre montañas, ha tendido a olvidar su geografía, dejando de lado el potencial que ofrecen sus laderas y montañas. Esta propuesta busca transformar las laderas de la ciudad en espacios activos que funcionen como una escapatoria del entorno urbano tradicional, integrando naturaleza, entretenimiento y movimiento social. Este espacio público se plantea como un lugar de entretenimiento, ocio y cultura accesible para los ciudadanos del barrio, un punto de encuentro cotidiano donde el arte y la recreación ocurren de manera espontánea.

El espacio público adquiere aquí un papel esencial, al convertirse en escenario abierto para experiencias colectivas, pero también te invita a repensar el rol del peatón y recuperar la calle como primer escenario de entretenimiento. La calle, entendida como símbolo de manifestación y apropiación del espacio público, vuelve a ocupar un lugar central. Este tipo de intervención no solo recupera el valor paisajístico de las laderas, sino que contribuye a proyectar una nueva imagen de Quito como un organismo vivo. Una ciudad dinámica, de cambio constante y llena de espectáculos inesperados.

**Palabras clave:** paisaje equipado, entretenimiento, espectáculo, laderas.

## ABSTRACT

The project focuses on the exploration of a new urban typology: the equipped landscape. Quito, a city that expands across mountainous terrain, has often overlooked its geography, neglecting the potential of its hillsides and slopes. This proposal aims to transform these areas into active spaces that offer an alternative to the traditional urban environment by integrating nature, entertainment, and social interaction. The public space is conceived as a place for leisure, culture, and recreation, accessible to neighborhood residents and functioning as an everyday meeting point where art and spontaneous activity can occur.

Public space plays a key role here, becoming an open stage for collective experiences. At the same time, the project encourages a reconsideration of the pedestrian's role and the street as the original setting for urban entertainment. The street, seen as a symbol of civic expression and public space appropriation, regains its importance. This type of intervention not only recovers the landscape value but also contributes to redefining the image of Quito as a dynamic and ever-changing city, full of unexpected encounters and events.

**Key words:** equipped landscape, entertainment, spectacle, hillsides.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>9</b>
<b>2. INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>10</b>
2.1 Historia del Entretenimiento .....	10
2.2 Tipos de Entretenimiento y su Tipología.....	12
<b>3. ANÁLISIS DE QUITO.....</b>	<b>13</b>
3.1 Dualidad del Entretenimiento.....	13
3.2 Imagen de Quito por sus Hitos.....	14
3.3 Movimiento Urbano.....	15
3.4 Atractivo Paisajístico.....	16
<b>4. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>17</b>
4.1 Producción y Consumo de la Imagen.....	17
4.2 Archigram: Instant City.....	18
4.2 Cultura Popular: La vida cotidiana.....	19
4.3 Fun Palace .....	20
4.4 Event - Cities .....	21
<b>5. PRECEDENTES .....</b>	<b>23</b>
5.1 Red Rocks – Arizona.....	23
5.2 Land Beach - Archigram.....	23
5.3 Saya Park - Álvaro Siza + Carlos Castanheira.....	24
5.4 The Shed - Diller scofidio + Renfro .....	24
<b>6. PROPUESTA Y DESARROLLO .....</b>	<b>26</b>
6.1. Barrio: La Floresta .....	26
6.2 Análisis Urbano.....	27
6.3 Plan Urbano .....	29
6.4 Análisis del terreno .....	30
6.5 Programa .....	33
6.6 Ciclo de la Experimentación.....	35
6.7 Proceso en Maqueta .....	36
6.8 Planimetría .....	37
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>39</b>
<b>8. ANEXO A: LAMINAS A1 .....</b>	<b>40</b>
<b>9. ANEXO B: LAMINA A0.....</b>	<b>41</b>
<b>10. ANEXO C: LAMINA A0 .....</b>	<b>42</b>
<b>11. ANEXO D: MAQUETA FINAL.....</b>	<b>43</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

1. Figura 1. Historia de Contrastes .....	10
2. Figura 2. Entretenimiento y Tipología.....	12
3. Figura 3. Dualidad del Entretenimiento.....	13
4. Figura 4. La imagen por sus hitos .....	14
5. Figura 5. Distritos Creativos .....	15
6. Figura 6. Atractivo paisajístico .....	16
7. Figura 7. Instant City .....	18
8. Figura 8. Precedentes .....	25
9. Figura 9. Espacio verde.....	27
10. Figura 10. Patrón de Proyección.....	28
11. Figura 11. Red Verde.....	29
12. Figura 12. Plan Urbano .....	30
13. Figura 13. Ubicación .....	31
14. Figura 14. Trazado .....	31
15. Figura 15. Equipamiento.....	32
16. Figura 16. Conectividad.....	32
17. Figura 17. Actitud Urbana .....	33
18. Figura 18. Cuadro de Áreas .....	34
19. Figura 19. Urban Action .....	35
20. Figura 20. Ciclo Experimentación .....	36
21. Figura 21. Proceso Maqueta .....	36
22. Figura 22. Corte 1 .....	37
23. Figura 23. Corte 2 .....	37
24. Figura 24. Corte 4 .....	37



## INTRODUCCIÓN

¿Cuál es la imagen de Quito? ¿Cuándo piensas en Quito lo relacionas con el movimiento y dinamismo de una gran ciudad, una ciudad entretenida?

Las capitales son organismos vivos, llenos de dinamismo y movimiento constante. En cada rincón en cada calle, el arte, la música y la cultura brotan sin restricciones: músicos callejeros, ferias vibrantes, conversaciones entre extraños y espectáculos inesperados. Las ciudades están llenas de vida por los usuarios que las transitan, personas que dejan de ser meros espectadores para convertirse en protagonistas de su propia ciudad, protagonistas que usan la ciudad como su escenario principal.

A partir de esta reflexión nace la propuesta de un *Paisaje Equipado*, un espacio que busca convertirse en una escapatoria de la rutina y la monotonía de la ciudad, sin alejarse de la misma. El proyecto parte de la necesidad de resignificar el espacio público, sobre todo del primer espacio público, la calle. Se plantea devolverle su papel como escenario de la vida cotidiana y lugar de mayor encuentro, donde el entretenimiento, la cultura, el arte y la música se manifiestan de forma espontánea y accesible.

## INVESTIGACIÓN

### 2.1 Historia del Entretenimiento

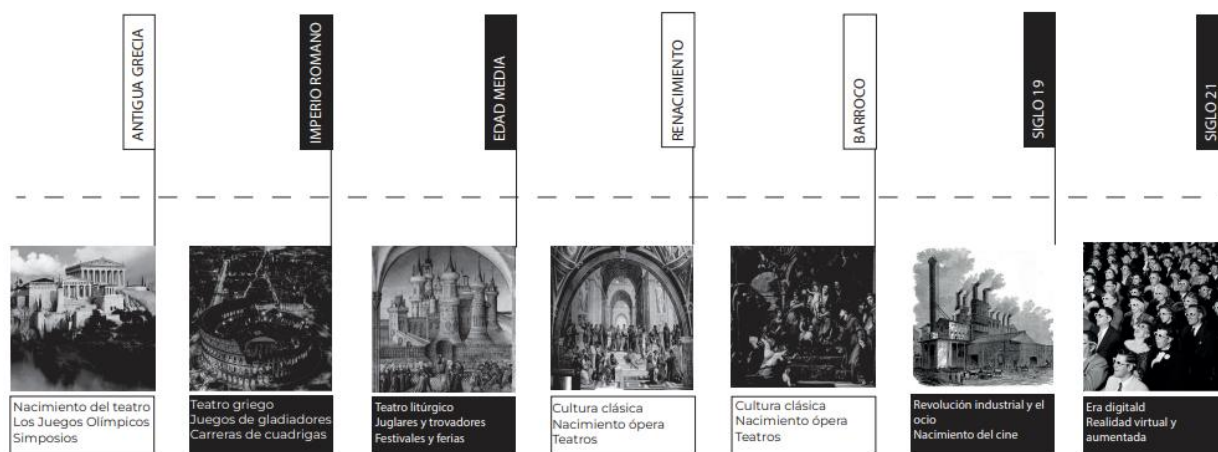


Figura 1. Historia de Contrastes. Diagrama de elaboración propia

A lo largo de la historia, el entretenimiento ha sido una constante en la vida humana, manifestándose en diversas formas y adaptándose a las particularidades de cada época y sociedad. Esta búsqueda innata de diversión y distracción ha dado lugar a una rica y compleja historia del entretenimiento, marcada por una dicotomía persistente entre las expresiones artísticas refinadas, propias de las élites, y las manifestaciones populares, arraigadas a las tradiciones y costumbres de las masas. El entretenimiento ha sido un reflejo de las aspiraciones, los valores y las desigualdades sociales de cada época, estableciendo un diálogo constante entre el arte y la vida cotidiana.

El contraste del entretenimiento es marcado cuando se habla de la antigua Grecia, por ejemplo, los teatros al aire libre eran espacios concebidos para representar tragedias y comedias que promovían la reflexión filosófica y estética, reservadas muchas veces a una audiencia culta. Por otro lado, en el imperio romano el coliseo se convierte en un símbolo de

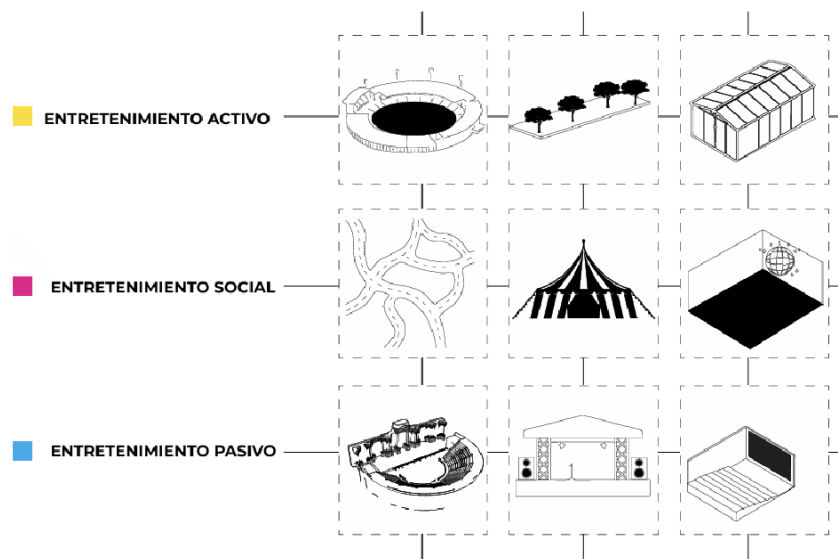
poder imperial; lugar de espectáculos masivos, diseñado para entretener a las masas y reforzar el control social.

Este contraste entre el entretenimiento de élites y el popular ha persistido a lo largo de la historia. En la Edad Media, mientras los trovadores y juglares recorrían plazas y mercados llevando música, cuentos y sátira al pueblo, las cortes nobles cultivaban formas más refinadas de arte y entretenimiento. Durante el Renacimiento, surgieron expresiones como la ópera y el ballet, inicialmente reservadas a los círculos aristocráticos, en espacios arquitectónicos diseñados para exaltar la belleza y el orden clásico. Más tarde, con la Revolución Industrial, el ocio adquirió una nueva dimensión ligada al tiempo libre del trabajador urbano.

Aparecieron los teatros comerciales, los circos ambulantes y, eventualmente, los cines, transformando la arquitectura del entretenimiento en una herramienta para masificar el acceso a la cultura y responder a las nuevas dinámicas sociales y económicas de la ciudad moderna.

Finalmente, se identifican tres elementos principales dentro del entretenimiento, el uso del mismo como escapatoria de la realidad, un medio para crear cohesión social y una herramienta para aprender.

## 2.2 Tipos de Entretenimiento y su Tipología



*Figura 2. Entretenimiento y Tipología. Diagrama de elaboración propia*

Cada entretenimiento responde a una función social y cultural, es por esto que existen diversos tipos de entretenimiento. Sin embargo, se plantean tres tipos que engloban el resto: entretenimiento activo, entretenimiento social y entretenimiento pasivo. Se habla de entretenimiento activo, cuando se requiere de participación física o directa del usuario y se encuentra en lugares como estadios, parques urbanos, canchas deportivas o centros de juegos. Luego está el entretenimiento social, que gira en torno a la cohesión social. Históricamente el primer lugar de cohesión social es la calle, es la primera tipología que abarca todos los tipos de entretenimiento. Después se crea el circo como el primer lugar donde el espectador se vuelve parte del espectáculo y hoy en día se visitan bares y discotecas, donde la arquitectura crea atmósferas propicias para el encuentro y la expresión colectiva. Finalmente, el entretenimiento pasivo se centra en la contemplación y la experiencia estética, desarrollándose en espacios como el teatro, la ópera, el cine o incluso el antiguo coliseo, donde el espectador observa, siente y reflexiona sin intervenir directamente.

## ANÁLISIS DE QUITO

### 3.1 Dualidad del Entretenimiento

Quito presenta una marcada dualidad en sus dinámicas de entretenimiento, profundamente influenciada por el ritmo diurno y nocturno de la ciudad. Durante el día, los parques, plazas, cafés y centros culturales se llenan de vida; son espacios abiertos que invitan al encuentro familiar, al juego, al descanso o al paseo. Sin embargo, con la llegada de la noche, muchos de estos lugares se vacían y pierden funcionalidad, volviéndose inseguros o simplemente inactivos. Por el contrario, zonas que permanecen silenciosas durante el día (como discotecas, bares, cine) despiertan al caer la tarde, transformándose en núcleos de vida social y entretenimiento nocturno. Esto refleja una oportunidad de evitar espacios públicos vacíos y pensar en una arquitectura más flexible que se adapte al ritmo de la ciudad.

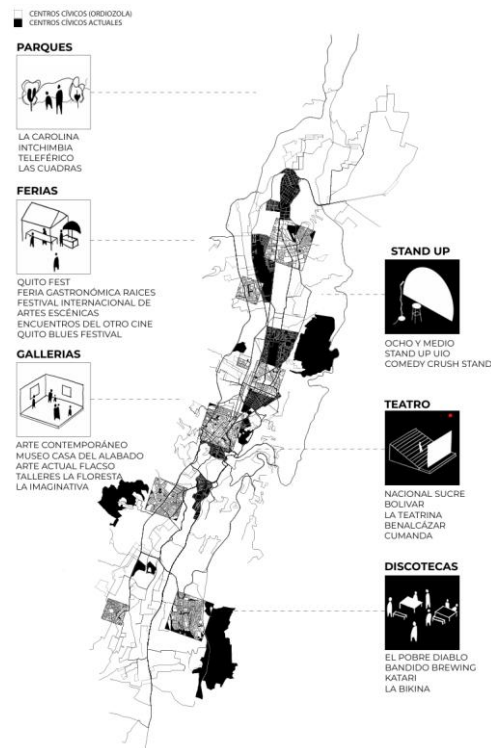
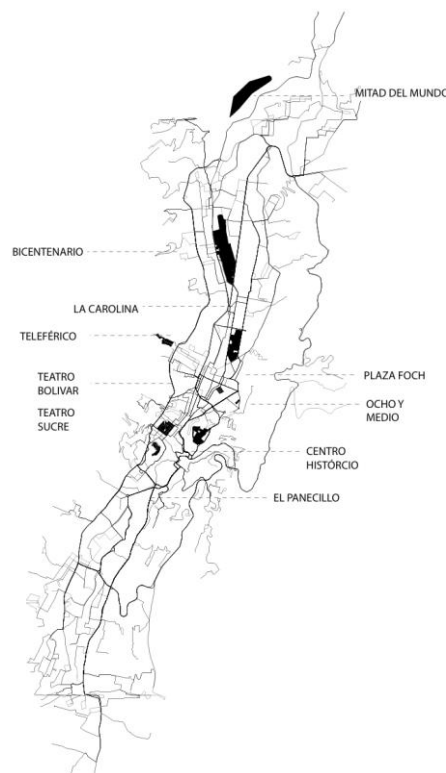


Figura 3. Dualidad del Entretenimiento. Diagrama de elaboración propia

### 3.2 Imagen de Quito por sus Hitos

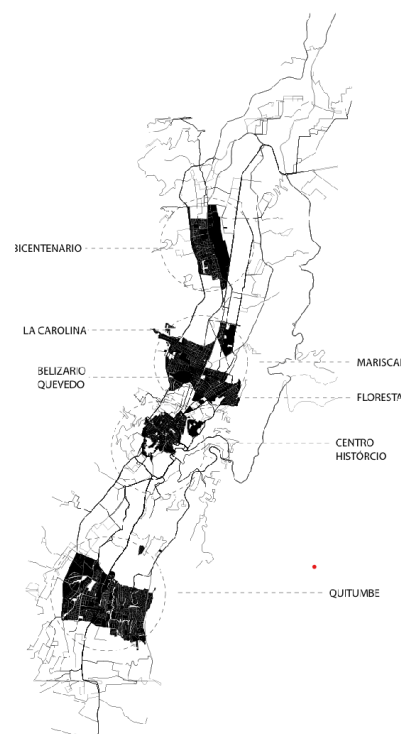
Los hitos son parte de la imagen urbana de la ciudad, estos son los que marcan la imaginabilidad de la ciudad y la perspectiva de los ciudadanos. Según Lynch, “la imaginabilidad es la cualidad del objeto físico que le da una gran probabilidad de suscitar una imagen vigorosa en cualquier observador” (Lynch, 1960, p.19). En este sentido, espacios como la Plaza Foch o el Teatro Sucre no solo son nodos de actividad cultural y social, sino verdaderos símbolos de la vida nocturna y artística quiteña. Del mismo modo, el Parque La Carolina, con sus ferias, deportes y actividades al aire libre, se convierte en un punto de referencia del entretenimiento diurno. A gran escala, el Coliseo Rumiñahui y el Teleférico de Quito marcan momentos de espectáculo masivo y contemplación. Los hitos son elementos de referencia que facilitan la identificación de la ciudad. Por lo tanto, si tenemos un hito del entretenimiento la ciudad fomentara su imagen de diversión y movimiento.



*Figura 4. La imagen por sus hitos. Diagrama de elaboración propia*

### 3.3 Movimiento Urbano

El entretenimiento urbano no surge de manera aislada, necesita de un ecosistema vivo que lo sustente, en este caso del movimiento urbano. Distritos creativos o que tengan el dinamismo y movimiento urbano, donde el arte, la cultura y el entretenimiento ya están conformados. En Quito encontramos barrios como La Floresta, el Teleférico, la Mariscal, el Centro Histórico, Bicentenario, Quitumbe y Guápulo. En este sentido, el éxito de un proyecto no depende únicamente de su arquitectura o programa, sino también de su ubicación estratégica dentro de un entorno que ya respira creatividad, diálogo y movimiento. Solo así el entretenimiento puede integrarse orgánicamente a la ciudad, generando vida urbana real y duradera.



*Figura 5. Distritos Creativos. Diagrama de elaboración propia*

### 3.4 Atractivo Paisajístico

El atractivo paisajístico no solo embellece un espacio, sino que es un componente esencial para que el entretenimiento urbano funcione y se sostenga. No basta con ofrecer actividades o instalaciones; el entorno debe invitar, emocionar y conectar con los sentidos. En ciudades como Quito, donde la geografía montañosa y las laderas definen el carácter del territorio, estos elementos naturales se convierten en aliados del diseño urbano. Es precisamente la presencia imponente de las montañas y la topografía quebrada lo que permite crear espacios únicos, cargados de identidad y con un gran potencial escénico.

Un atractivo paisajístico funciona como un lugar de encuentro y entretenimiento, contribuyendo a la vitalidad y al desarrollo de las comunidades que los rodean. Este dinamismo se ve potenciado por la interacción social que ocurre en estos espacios, donde las personas se congregan para disfrutar de eventos culturales, festivales y actividades al aire libre. En este contexto, el paisaje de montaña no es un fondo pasivo, sino un actor fundamental que enmarca y potencia la experiencia del entretenimiento. Las laderas, miradores y plazas en altura se convierten en escenarios vivos, donde lo natural y lo urbano dialogan para transformar la cotidianidad en momentos memorables.



*Figura 6. Atractivo Paisajístico. Diagrama de elaboración propia*



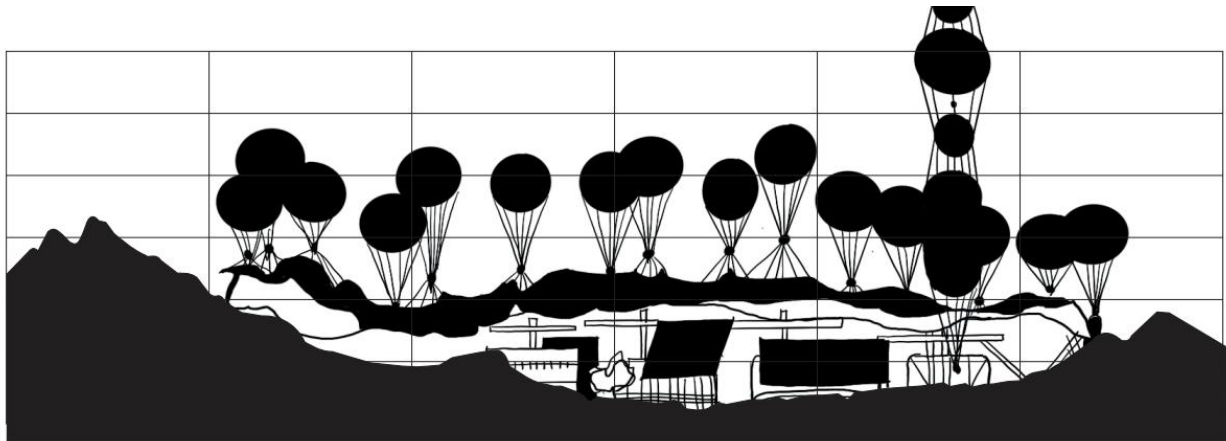
## MARCO TEÓRICO

### 4.1 Producción y Consumo de la Imagen

La sociedad del espectáculo (1967) de Guy Debord, denuncia cómo la vida moderna ha sido reducida a una acumulación de imágenes y apariencias. En esta lógica, el ser humano ya no vive experiencias auténticas, sino que las sustituye por representaciones, consumiendo imágenes en lugar de participar activamente en la realidad. Todo se convierte en espectáculo o entretenimiento, desde la política hasta el ocio, desde el arte hasta las relaciones personales. La importancia está en cómo se ve, mas no en lo que realmente es. En el contexto urbano y arquitectónico, esta crítica es una invitación a reflexionar sobre cuál serían los espacios propicios para una arquitectura de entretenimiento. ¿Son escenarios y plataformas para la participación o vitrinas para el consumo pasivo?

El entretenimiento es un factor que está en todos lados, no puede existir sin la producción y el consumo de la misma. Es por esto que se piensa en dos tipos de usuarios que habitan la dualidad del espectáculo. Por un lado, está el consumidor de la imagen, que recorre el espacio como espectador pasivo, seducido por la estética, la publicidad o la promesa de experiencia, envuelto en el entretenimiento pasivo. Por otro lado, está el creador de la imagen, el ciudadano activo que utiliza la ciudad como un lienzo: el músico callejero, el artista, el bailarín, el organizador de ferias, o incluso el peatón que transforma el espacio con su presencia y acción cotidiana. Este usuario es parte del entretenimiento activo.

## 4.2 Archigram: Instant City



*Figura 7. Instant City en Quito. Diagrama de elaboración propia*

El surgimiento de Archigram en los años 60 y 70 coincidió con una época de profundas transformaciones culturales y sociales. Donde los nuevos arquitectos compartían la curiosidad sobre la percepción, performance y experiencia. Influenciados por las teorías de la comunicación y el auge de la cultura de masas, estos arquitectos buscaban romper con las convenciones tradicionales y explorar nuevas formas de habitar el espacio. Su proyecto “Instant City” es un ejemplo emblemático de esta búsqueda, proponiendo una metrópoli itinerante que, a través de tecnologías audiovisuales y estructuras ligeras, buscaba inyectar dinamismo a las comunidades y fomentar la interacción social. Este enfoque se alinea con las ideas de la época sobre la importancia del espectador como co-creador de la obra de arte.

Archigram se interesó en explorar la intersección entre el arte, la tecnología y la sociedad. Sus propuestas arquitectónicas buscaban trascender la función utilitaria de su forma física para convertirse en experiencias sensoriales y participativas. “Según los situacionistas, el profesionalismo benigno de la arquitectura y el diseño había llevado a una esterilización del mundo que amenazaba con eliminar cualquier sentido de espontaneidad o juego” (Corti, 2020). Al igual que los situacionistas, Archigram cuestionaba la alienación producida por la arquitectura tradicional y proponía un modelo de ciudad flexible y adaptable a las necesidades

cambiantes de la sociedad. Su fuerte crítica del modernismo se centró en lo urbano, lo popular, lo efímero y el concepto de la arquitectura basada en la necesidad.

El proyecto de Instant City plantea la disolución del formato original del espectáculo y el teatro, en una fragmentación de espacios móviles que descienden del cielo por globos aerostáticos. Se trata de un modelo que se inserta dentro de la ciudad dormida para darle la idea de la dinámica metropolitana por medio de eventos y espectáculos de las grandes ciudades. Mientras la comunidad todavía se está recuperando de la conmoción, la información se ha infiltrado por la ciudad, es así como se le utiliza como catalizador para crear una red de información, educación y entretenimiento. Que luego como un software seguirá funcionando sin la necesidad del modelo de globos aerostáticos primario. El objetivo de este proyecto es generar una metrópoli itinerante que no solo respondía a las demandas de una sociedad cada vez más móvil, sino que también planteaba la necesidad de darle una plataforma al espectáculo para poder esparcir entretenimiento y conocimiento dentro de la ciudad. Así mismo, se cuestionan interrogantes sobre la naturaleza del espacio público y la relación entre el individuo y la comunidad.

#### **4.2 Cultura Popular: La vida cotidiana**

La cultura popular y la cultura de masas son términos que, aunque a menudo se usan indistintamente, tienen matices distintos. La cultura popular abarca un amplio espectro de expresiones culturales, desde la música y el cine hasta las tradiciones y costumbres de un grupo social. Por su parte, la cultura de masas se refiere a los productos culturales estandarizados y difundidos a gran escala por los medios de comunicación, con el objetivo de llegar a un público amplio y heterogéneo. Ambos conceptos están estrechamente relacionados y han evolucionado en paralelo, dando lugar a una sociedad cada vez más mediatizada y consumista. Según

Alloway, “la aceptación de los medios de comunicación en masa implica un giro en la noción de lo que sea la cultura” (Alloway 1959). El concepto de cultura dejaba de referirse exclusivamente a un conjunto de obras maestras y singulares como la tradición de las bellas artes. En la actualidad existe un enfrentamiento entre el arte y el consumo, pero ¿podría ser una evolución del arte?

### **4.3 Fun Palace**

La idea inicial de Littlewood de producir una obra teatral que desafiara la hegemonía ideológica imperante de la clase alta británica se identificaba perfectamente con la ideología de Price, y juntos imaginaron un artefacto que fuera capaz de conectar la educación con el ocio. Ambos concebían esta primera cuestión como uno de los valores fundamentales para lograr una sociedad más igualitaria. También proponen la creación de comunidad en base a la diversión, conteniendo enseñanzas válidas para la vida diaria. En otras palabras, el Fun Palace fue descrito como una mezcla de un laboratorio de la diversión con una universidad de la calle.

Del mismo modo que Littlewood pretendía recuperar la diversión –literalmente, con la creación en décadas previas del Laboratory of Fun que distinguiera el teatro serio del eminentemente divertido– en su práctica teatral, con el objeto de disolver la frontera entre espectador/actor/director de escena, haciendo invertir el proceso constantemente en sus piezas; Price eludía la concepción monumental de la arquitectura, tratando en sus proyectos de volverla un objeto de uso común en el que el transeúnte desarrollara su propia experiencia.

“Este complejo, que hace posible una educación y un entrenamiento basados en la participación, sólo puede funcionar –y por tanto durante un tiempo finito- si no sólo es accesible a aquellos que viven y trabajan en la inmediata vecindad, sino también, gracias a las

comunicaciones con que enlaza, accesible como una atracción regional y nacional. (...) La sensación de confinamiento en el local se reduce por la deliberada extensión de los límites visibles. Las actividades proyectadas para el local deben ser experimentables, y el lugar en sí mismo prescindible y variable. Por un lado, la organización del espacio y los objetos que lo ocupen deben desafiar la habilidad mental y física de los participantes y, por el otro, permitir una fluidez espacial y temporal que facilite un placer pasivo y activo.” (Price, 433).

#### 4.4 Event - Cities

El núcleo de su teoría se basa en la idea de que la arquitectura no puede ser dissociada de los acontecimientos que suceden en su interior y a su alrededor. Para Tschumi, los eventos —ya sean interacciones sociales, espectáculos, movimientos políticos o simples flujos cotidianos de personas— son inseparables del diseño espacial. En *Event-Cities*, examina cómo estos eventos pueden activarse y amplificarse a través de la arquitectura, lo que permite que los edificios y los espacios públicos se conviertan en catalizadores de experiencias dinámicas y significativas.

Tschumi describe la arquitectura como un "escenario" donde los eventos, en lugar de los objetos, determinan la esencia del espacio. En su enfoque, el diseño arquitectónico debe ser capaz de acomodar una amplia variedad de eventos, desde los más cotidianos hasta los más extraordinarios, permitiendo que el espacio se transforme de acuerdo con las acciones y comportamientos de las personas. Este enfoque introduce una arquitectura flexible, capaz de cambiar según el evento que albergue, lo que representa una ruptura con las nociones rígidas y funcionalistas que han dominado la disciplina durante décadas.

El término "evento" es utilizado no solo para referirse a actividades planificadas, como conciertos o manifestaciones, sino también a eventos espontáneos e imprevistos que emergen de la vida cotidiana. Para él, los eventos y el espacio se influyen mutuamente en una relación dialéctica; el espacio arquitectónico puede moldear los eventos, pero a su vez, los eventos reconfiguran y resignifican el espacio. Este enfoque resulta especialmente relevante en contextos urbanos complejos, donde las interacciones sociales, políticas y culturales están en constante flujo.

## **PRECEDENTES**

Todos los precedentes han sido seleccionados en función de los dos componentes fundamentales del proyecto ya mencionados anteriormente, atractivo paisajístico, movimiento urbano y la relación con el entretenimiento y el espectáculo.

### **5.1 Red Rocks – Arizona**

El Red Rocks Amphitheatre, ubicado en Colorado, Estados Unidos, es un anfiteatro al aire libre que se inserta dentro de un entorno natural caracterizado por grandes formaciones rocosas. Su diseño aprovecha la topografía existente para crear un espacio funcional para conciertos y eventos culturales, sin necesidad de intervenir agresivamente el paisaje. Aunque se encuentra fuera del centro urbano de Denver, mantiene una conexión activa con la ciudad gracias a su programación constante y su accesibilidad. Red Rocks sirve como un precedente relevante al demostrar cómo un atractivo paisajístico puede complementar las dinámicas del entretenimiento y atraer movimiento urbano hacia espacios naturales, generando un punto de encuentro entre lo natural y lo social.

### **5.2 Land Beach - Archigram**

Land Beach, una propuesta conceptual de Archigram, plantea una playa artificial integrada en un entorno urbano, enfocándose en el ocio, la flexibilidad y el uso activo del espacio público. Este proyecto no busca una arquitectura permanente, sino un sistema adaptable que promueva el entretenimiento a través de instalaciones temporales y móviles. Su valor como precedente radica en cómo articula el movimiento urbano con el uso recreativo del espacio, desdibujando los límites entre lo natural y lo construido. Aunque no fue

construido, Land Beach plantea ideas clave sobre cómo activar el paisaje para generar encuentros sociales y espacios de disfrute colectivo.

### **5.3 Saya Park - Álvaro Siza + Carlos Castanheira**

Saya Park, diseñado por Álvaro Siza en Corea del Sur, es un parque que integra arquitectura y paisaje de forma sutil y respetuosa con el entorno natural montañoso. El proyecto se compone de senderos, pabellones y espacios de contemplación que se adaptan a la topografía sin imponerse, promoviendo un recorrido pausado y reflexivo. Aunque no está enfocado directamente en el entretenimiento masivo, Saya Park demuestra cómo el paisaje puede ser activado a través del diseño arquitectónico para fomentar el encuentro, el movimiento y la interacción social. Su enfoque en la integración con el territorio lo convierte en un precedente valioso para entender cómo intervenir en laderas o contextos naturales sin perder el carácter del lugar.

### **5.4 The Shed - Diller scofidio + Renfro**

The Shed, ubicado en Hudson Yards (Nueva York), es un centro cultural diseñado por Diller Scofidio + Renfro en colaboración con Rockwell Group. Su estructura móvil y flexible permite adaptar el edificio a distintos tipos de eventos culturales, desde conciertos y exposiciones hasta performances a gran escala. La arquitectura responde directamente al dinamismo urbano, integrándose en un entorno denso y altamente transitado, y fomentando el acceso abierto al arte y al entretenimiento. The Shed funciona como un precedente clave al demostrar cómo un espacio arquitectónico puede responder al movimiento constante de la ciudad y ser un soporte activo para la cultura contemporánea. Su capacidad de



transformación y su relación con el entorno urbano lo conectan con los objetivos de un paisaje equipado: ofrecer un lugar adaptable, accesible y orientado al encuentro colectivo.

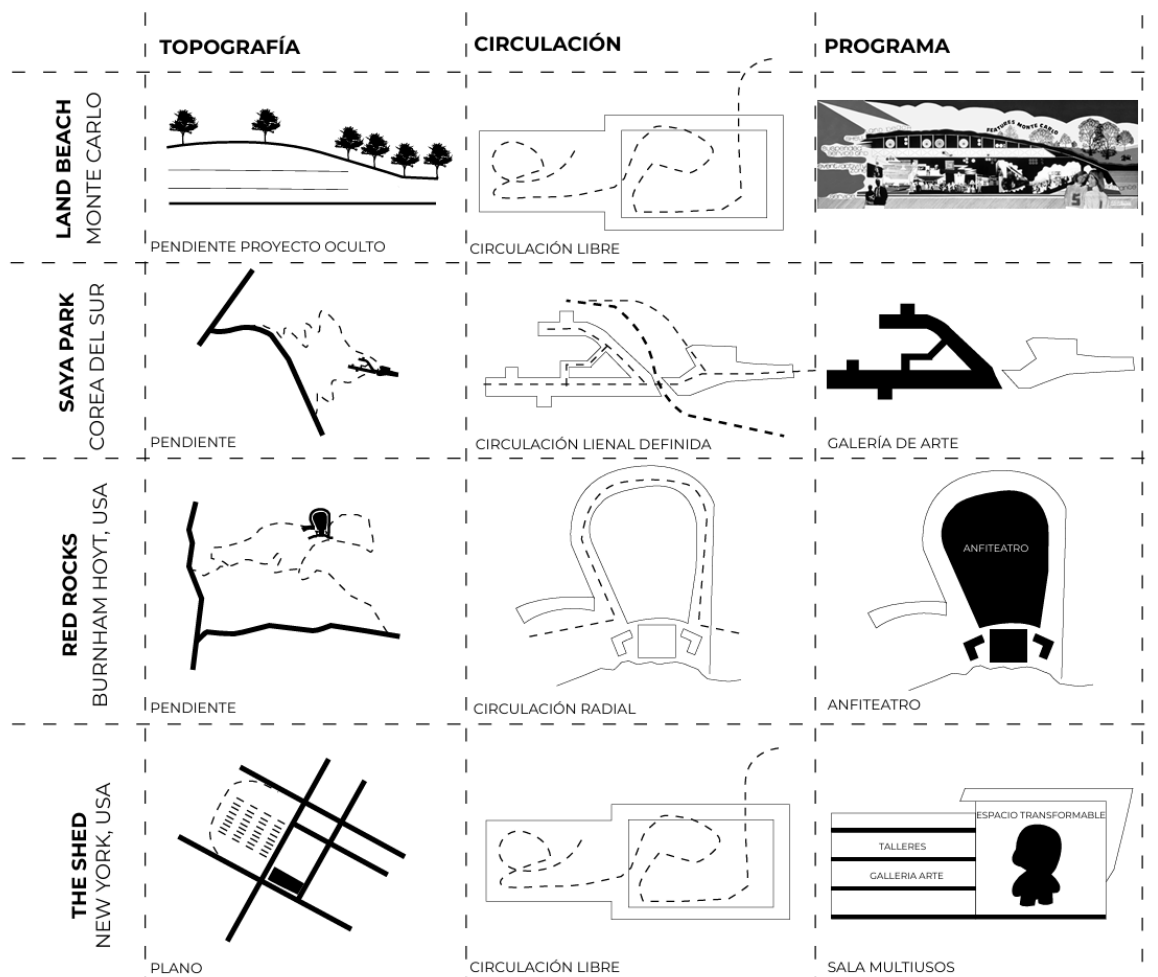


Figura 8. Precedentes. Diagrama de elaboración propia

## PROPUESTA Y DESARROLLO

### 6.1. Barrio: La Floresta

La Floresta es un barrio emblemático de Quito que ha atravesado una profunda transformación urbana y social a lo largo del tiempo, convirtiéndose en un caso relevante para estudiar los procesos de cambio en la ciudad. Concebido a inicios del siglo XX como un barrio jardín, su trazado original, caracterizado por una plaza hexagonal central y un sistema de calles radiales, refleja la intención de crear un entorno residencial ordenado y tranquilo.

En cuanto a su composición social, La Floresta ha pasado de ser un sector predominantemente habitado por familias de clase media alta, atraídas por su localización estratégica y su carácter residencial, a convertirse en un espacio mucho más diverso. La llegada progresiva de estudiantes, artistas, académicos y profesionales de distintas áreas ha enriquecido su tejido social y ha impulsado una identidad cultural dinámica.

Este cambio se ha visto reflejado también en el crecimiento de su oferta de entretenimiento. El barrio se ha consolidado como un núcleo cultural dentro de la ciudad, gracias a la proliferación de cafés, bares, cines independientes, galerías y espacios creativos. Eventos como ferias, festivales y actividades artísticas en el espacio público han reforzado el sentido de comunidad, haciendo de La Floresta un punto de encuentro vibrante tanto para sus residentes como para visitantes, proyectando así una imagen de vida cultural contemporánea de Quito.

## 6.2 Análisis Urbano

El barrio La Floresta, cuyo nombre hace referencia a su pasado lleno de vegetación y diversidad floral, ha evolucionado con el tiempo hasta convertirse en una de las zonas urbanas más habitada de Quito. Aunque en sus inicios conservaba un carácter natural, hoy La Floresta enfrenta una evidente carencia de espacios verdes de calidad. Ordiozola planificó para que la floresta cuente con espacio verde, donde actualmente se encuentran los chasquis y la universidad católica. Sin embargo, estas áreas son en su mayoría de uso privado y de acceso limitado. Es aquí donde se ve la oportunidad de brindarle al barrio un espacio público y verde como escapatoria de la ciudad.



*Figura 9. Espacio Verde. Diagrama de elaboración propia*

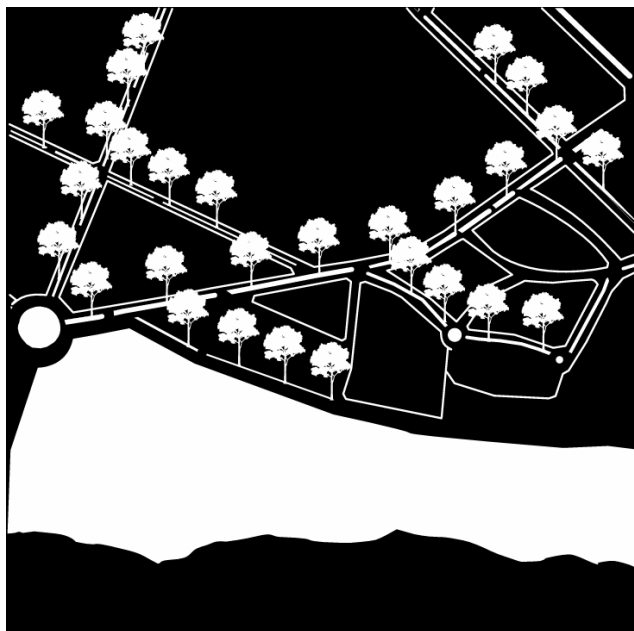
El patrón de expansión urbana revela un crecimiento hacia las laderas, lo cual representa un riesgo considerable si no se planifica adecuadamente. La construcción en estas zonas de pendiente, sin una estrategia clara, compromete la seguridad y el equilibrio ecológico del sector. Ante esto, el plan propone intervenir la ladera mediante un doble enfoque: transformar las zonas semi consolidadas en espacios públicos abiertos y accesibles, y declarar el resto de la ladera como área natural protegida. Esta medida no solo busca evitar

la lotización futura, sino también recuperar el valor paisajístico y ambiental que alguna vez dio nombre e identidad al barrio.



*Figura 10. Patrón Proyección. Diagrama de elaboración propia*

El barrio La Floresta presenta una red de arbolado urbano, especialmente en el parterre central de sus calles, que actúa como un corredor visual natural. Esta característica no solo aporta sombra y mejora el microclima del sector, sino que también estructura visualmente el recorrido urbano. La propuesta urbana se basa en el fortalecimiento de estos corredores verdes, conectando los espacios construidos del barrio con el entorno natural de las laderas y el verde periférico. Esta estrategia busca mejorar la calidad ambiental de la zona consolidada y crear una continuidad paisajística que guíe la experiencia del peatón.



*Figura 11. Red Verde. Diagrama de elaboración propia*

### 6.3 Plan Urbano

El plan urbano parte de una visión estratégica que propone aprovechar el paisaje como una forma de resistencia estratégica para contener la expansión fuera de los límites de una ciudad que ofrece todos los servicios, como es Quito. Al integrar amplios espacios verdes en el diseño urbano, no solo se limita el crecimiento disperso, sino que también se ofrece un entorno natural atractivo que responde a una de las principales razones por las cuales las personas buscan la expansión hacia los valles, el contacto con la naturaleza. Esta integración no solo mitiga el crecimiento disperso, sino que también genera un entorno más habitable, atractivo y sostenible.

La propuesta contempla la creación de una larga calle peatonal que funciona como límite físico y simbólico de la expansión urbana. Pensada como un corredor cultural y recreativo, esta vía incorpora los lotes vacíos, escalinatas y espacios residuales existentes, transformándolos en nodos de entretenimiento, expresión artística y actividad comunitaria.

Así, el paisaje urbano se convierte en una infraestructura viva que articula movimiento, paisaje y vida social, mientras fortalece la resiliencia territorial frente a la expansión fragmentada.

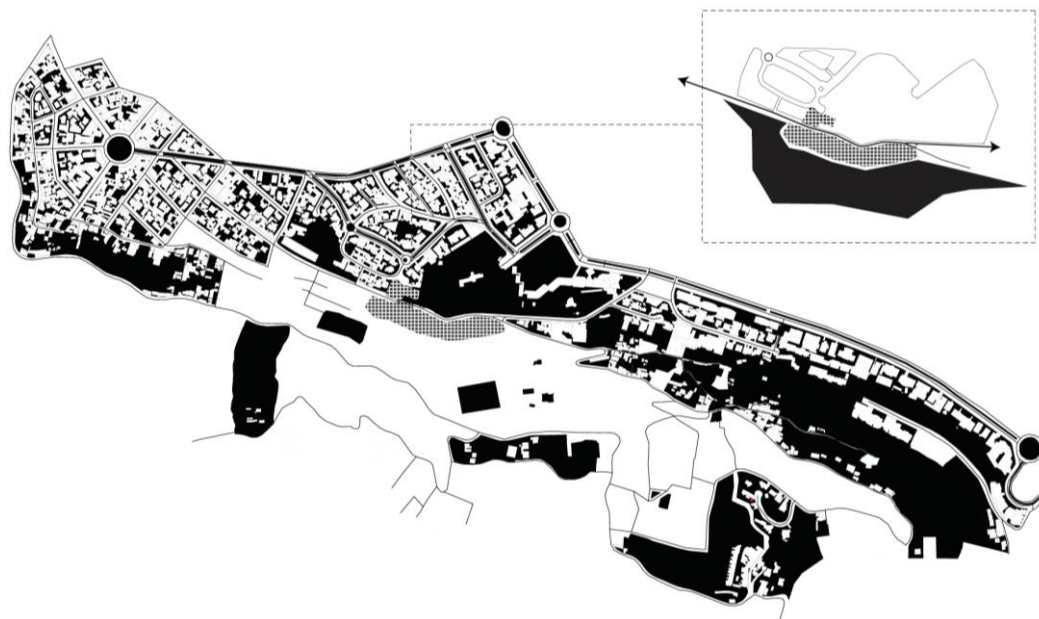
Finalmente, el recorrido culmina en el proyecto, que se implanta directamente sobre la calle como símbolo de manifestación y apropiación del espacio público. Se propone repensar el rol del peatón y recuperar la calle como el primer escenario de entretenimiento, encuentro y vida urbana.



*Figura 12. Plan Urbano. Diagrama de elaboración propia*

#### 6.4 Análisis del terreno

Como ya se había mencionado el proyecto se implanta directamente sobre la calle como símbolo de manifestación y apropiación del espacio público. Sin embargo, también es una conexión entre la parte alta de La Floresta (Parque Miravalle) y las laderas (calle Rafael León).



*Figura 13. Ubicación. Diagrama de elaboración propia*

Entre 1946 y 1947, La Floresta experimenta un importante crecimiento urbano a partir de una traza vial en damero, siguiendo el patrón ortogonal característico de los primeros planes urbanísticos. Sin embargo, en 1968 surge un nuevo sector con un trazado orgánico en la zona de la calle Gangotena, que rompe con la regularidad del esquema anterior. De forma similar, la calle Coruña funciona como un borde urbano que evidencia el contraste entre dos lógicas de ocupación: el trazado rectangular planificado en 1917 y la expansión más libre y orgánica desarrollada hacia 1957.



*Figura 14. Trazado. Diagrama de elaboración propia*

El terreno se encuentra ubicado en una zona predominantemente residencial, donde progresivamente han comenzado a emerger elementos urbanos de carácter jerárquico, como embajadas, restaurantes reconocidos y equipamientos institucionales. El área está estructurada por importantes ejes viales, entre ellos las avenidas Coruña, Madrid, Ladrón de Guevara y 12 de Octubre, que articulan el flujo urbano y conectan con nodos clave del sector. Entre los espacios públicos más relevantes se encuentran la Plaza Artigas, la pileta de Isabel, La Católica, el Coliseo Rumiñahui, la iglesia del barrio, la antigua casa de hacienda Madrid, la iglesia Girón, el Hotel Quito y la residencia del embajador de USA. Es así como ese sector se consolida como punto de referencia institucional, cultural y social dentro de la ciudad.



*Figura 15. Equipamiento. Diagrama de elaboración propia*

El sector cuenta con una ubicación estratégica dentro de la ciudad, lo que permitiría fomentar recorridos alternativos como los desplazamientos peatonales y en bicicleta. A nivel de trazado, la malla vial ofrece una buena conectividad, lo cual representa una oportunidad para diversificar la movilidad. Sin embargo, en la práctica, el espacio público está altamente orientado al uso del automóvil, lo que limita el desarrollo de una movilidad sostenible. Se evidencia una marcada



*Figura 16. Conectividad. Diagrama de elaboración propia*



preferencia por el vehículo privado, mientras que el peatón y el transporte público quedan relegados, tanto en infraestructura como en prioridad de uso del espacio urbano.

#### ACTITUD URBANA



*Figura 17. Actitud Urbana. Diagrama de elaboración propia*

### 6.5 Programa

El programa se articula en dos componentes esenciales. Por un lado, se encuentran las actividades que se desarrollan sobre las plataformas exteriores, concebidas con un carácter efímero y móvil. Estas incluyen ferias temporales, exhibiciones al aire libre, miradores, proyecciones itinerantes, mercados culturales y presentaciones espontáneas. Estas plataformas buscan adaptarse a distintos usos y configuraciones, manteniendo siempre una conexión directa con el paisaje y el movimiento urbano.

Por otro lado, el dentro del componente del evento box se alberga un programa más estructurado, vinculado al mundo del espectáculo y las artes escénicas. Aquí se integran espacios como un teatro multifuncional, anfiteatro, circo contemporáneo, auditorio para música en vivo, salas inmersivas y espacios para proyecciones o intervenciones multimedia.

Ambos componentes del “instant space” como el “event box” se complementan para ofrecer una experiencia entretenida, diversa culturalmente y accesible para estar en constante transformación.


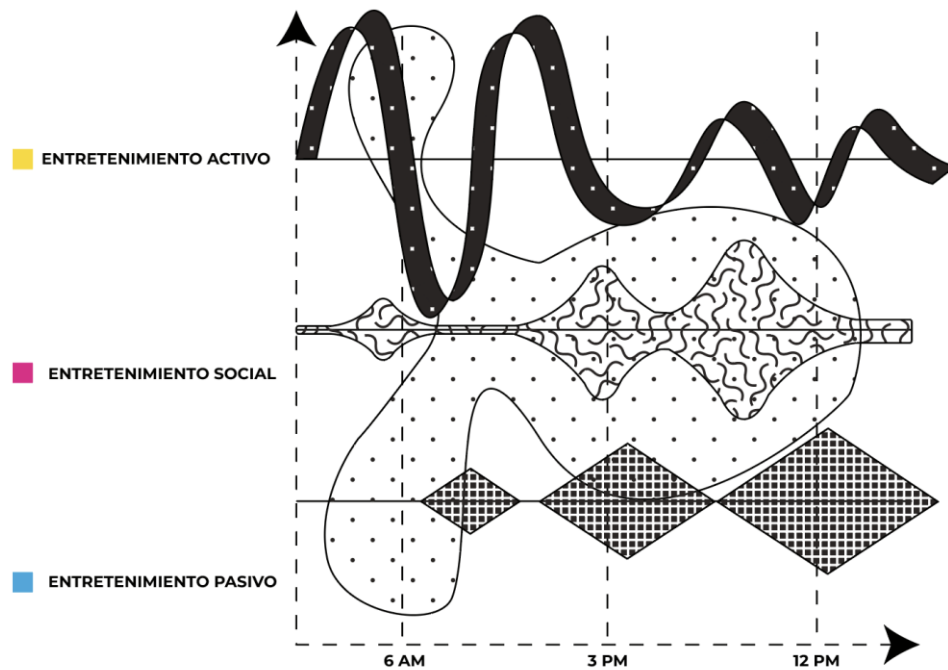
 <b>INSTANT SPACE</b> PLATAFORMA	Área	Superficie Aproximada (m²)	Descripción	Función Principal	Área	Superficie Aproximada (m²)	Descripción	Función Principal
	Plaza Principal [Exterior]	400	Espacio al aire libre como zona de bienvenida, conectada a las áreas interiores.	Acceso, eventos pequeños, interacción social.	Espacio de Exhibición	400	Área para exhibir arte visual y moda, con paredes modulares y iluminación flexible.	Exposiciones de arte, instalaciones interactivas, moda.
	Anfiteatro [Exterior]	600	Espacio exterior en la ladera para eventos, presentaciones teatrales y conciertos.	Artes escénicas, conciertos, presentaciones al aire libre.	Área de Colaboración	300	Espacios flexibles para actividades colaborativas y de intercambio creativo.	Creación compartida, trabajo en equipo, talleres abiertos.
	Black Box	200	Espacio cerrado y flexible para teatro experimental, representaciones íntimas.	Obras teatrales, performances, representaciones artísticas.	Cafetería-Restaurante	300	Área gastronómica para artistas y visitantes, con un diseño cómodo y acogedor.	Ocio, interacción social, espacio de descanso.
	Talleres Artísticos/Fashion	600	Talleres adaptables para actividades artísticas y de moda, con almacenamiento.	Pintura, escultura, diseño de moda, experimentación creativa.	Miradores [Exterior]	200	Zonas elevadas para contemplar el paisaje natural de la Floresta.	Relajación y descanso, observación del paisaje.
	Salas de Música	400	Salas insonorizadas para ensayos y creación musical.	Creación y grabación musical, ensayos.	Concert Hall	800	Sala cerrada de conciertos con acústica especializada.	Conciertos, presentaciones musicales y eventos de gran escala.
	Pasarela de Modas	150	Espacio cerrado para desfiles de moda con pasarela y área de público.	Desfiles de moda, presentaciones.	Foyer	250	Espacio de circulación y acceso a las principales áreas cerradas del proyecto.	Conexión entre diferentes espacios, bienvenida al público.
 <b>EVENT BOX</b> EVENTOS INTERIORES	Salones de Repaso	300	Espacios cómodos para reflexión y trabajo colaborativo.	Reuniones, repasos de proyectos, trabajo en equipo.	Storage (Almacenamiento)	100	Área de almacenamiento para materiales y equipos artísticos.	Almacenaje de herramientas, materiales de arte y equipos.

Figura 18. Cuadro de área. Diagrama de elaboración propia

El programa del proyecto varía según el momento del día, adaptándose a los ritmos y necesidades cambiantes del entorno urbano. Durante la mañana y la tarde, predomina el entretenimiento activo, con actividades dinámicas como ferias, talleres, juegos y recorridos, que invitan a la participación física y directa. Conforme avanza el día, estas dinámicas se ralentizan y dan paso al entretenimiento pasivo, más presente en la noche, momento en que emergen espectáculos como funciones teatrales, proyecciones, conciertos o experiencias inmersivas. Entre ambos tipos de entretenimiento, el componente social actúa como un hilo conductor: es la interacción entre personas lo que da continuidad y cohesión al espacio, ya sea a través de una conversación informal, una actividad colaborativa o la simple convivencia. Este entretenimiento social permite que el paisaje equipado se mantenga vivo y activo durante todo el día.



*Figura 19. Urban Action. Diagrama de elaboración propia*

## 6.6 Ciclo de la Experimentación

El proyecto se estructura en dos componentes fundamentales: las plataformas y el volumen principal. Se propone usar el ciclo de la experimentación para mantener al usuario involucrado durante todo el trayecto, despertando su curiosidad y generando una experiencia continua de exploración y asombro. Se inicia a través del recorrido por las plataformas, se busca generar una progresión espacial y sensorial que incremente gradualmente la tensión y la expectativa. Las plataformas funcionan como espacios previos, de interacción, descubrimiento y anticipación, preparando al usuario para el punto culminante, el clímax del espectáculo que ocurre dentro del Event Box. De esta forma, el proyecto no solo articula funciones diversas, sino que construye una narrativa espacial que convierte el desplazamiento en parte esencial de la experiencia del entretenimiento.

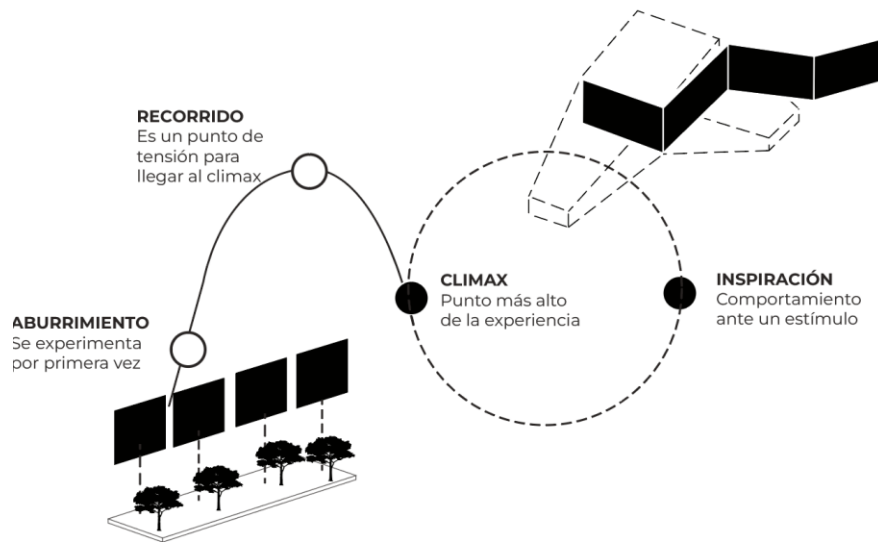


Figura 20. Ciclo de la Experimentación. Diagrama de elaboración propia

## 6.7 Proceso en Maqueta

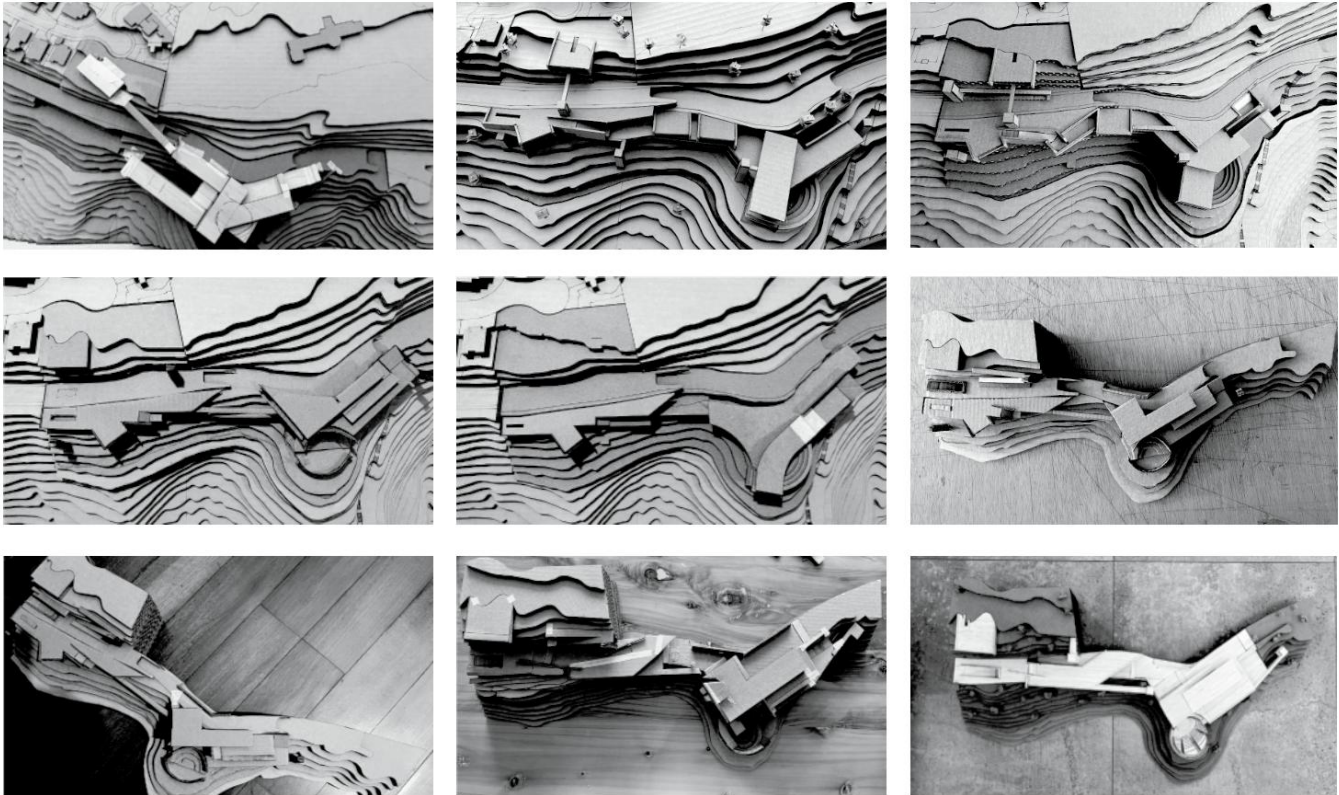


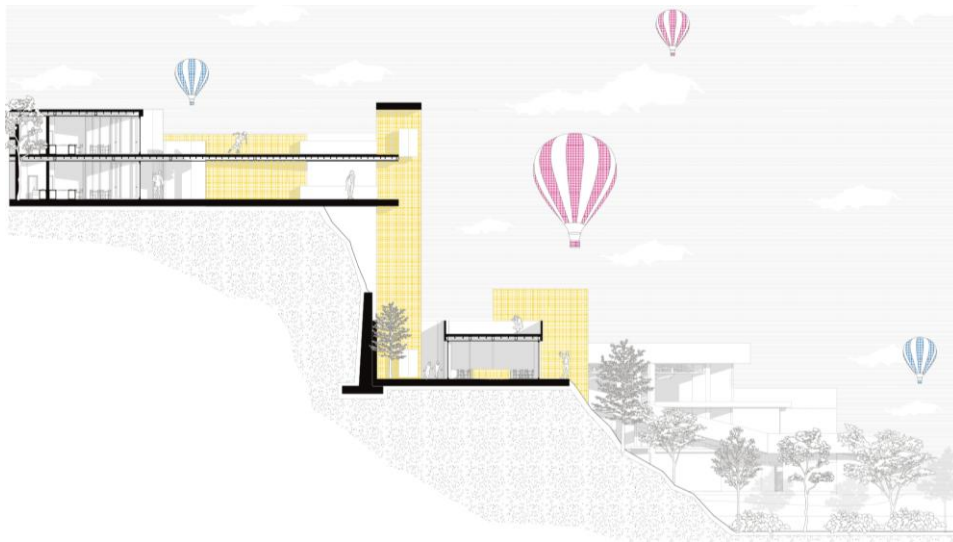
Figura 21. Proceso Maqueta. Diagrama de elaboración propia



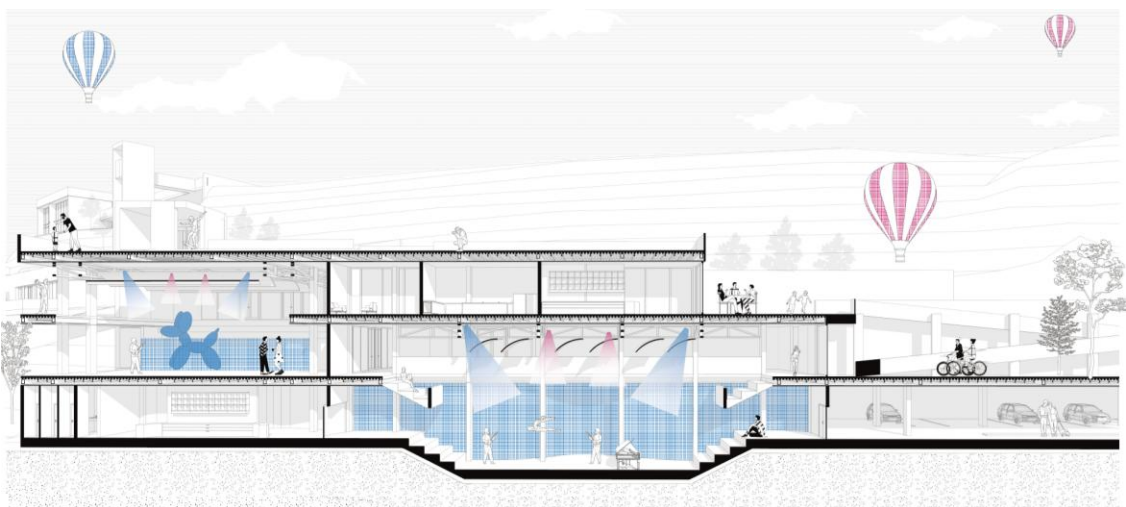
## 6.8 Planimetría



*Figura 22. CORTE 1. Diagrama de elaboración propia*



*Figura 23. CORTE 2. Diagrama de elaboración propia*



*Figura 24. CORTE 3. Diagrama de elaboración propia*

## CONCLUSIÓN

El proyecto plantea una reflexión crítica sobre la relación entre ciudad, paisaje y espacio público, a partir de la introducción de una nueva tipología urbana: el paisaje equipado. En el contexto de Quito, una ciudad que ha crecido entre montañas pero que ha tendido a olvidar su propia geografía, esta propuesta busca resignificar las laderas urbanas como espacios activos para el ocio, la cultura y el encuentro ciudadano. Al integrar naturaleza y entretenimiento, se promueve una forma de vida urbana más cercana al entorno natural, accesible y socialmente dinámica.

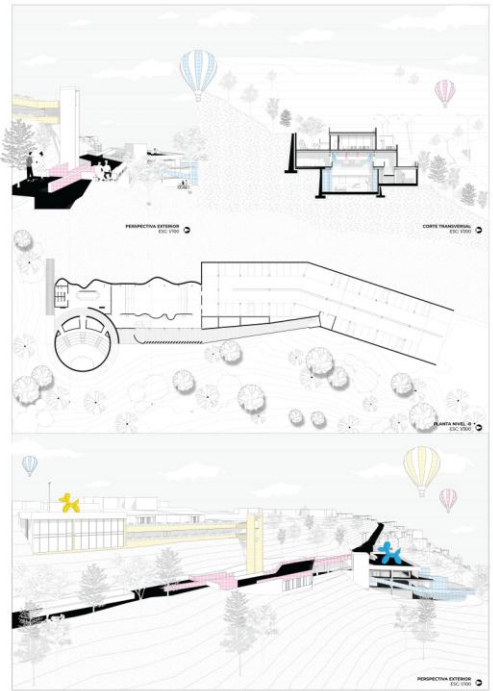
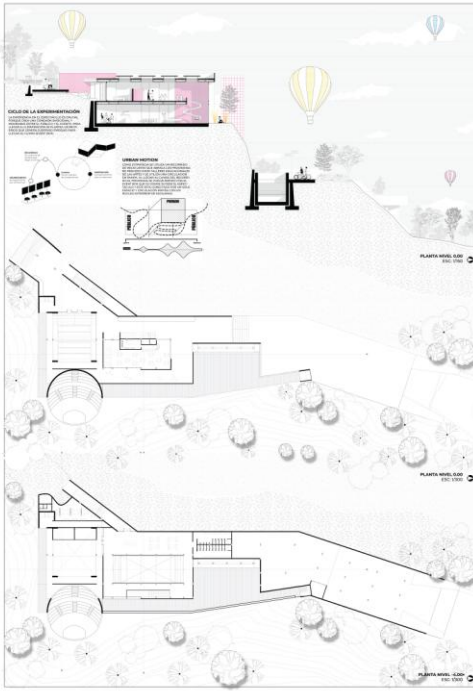
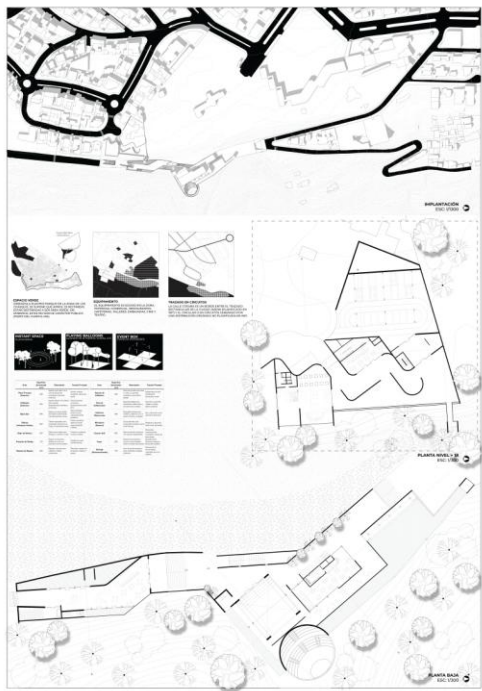
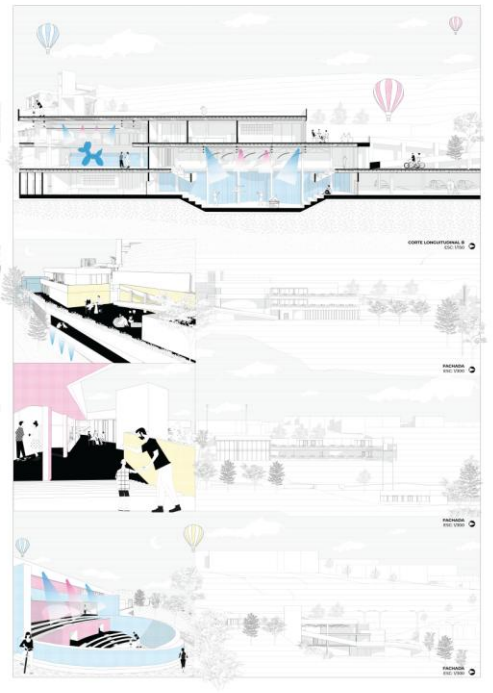
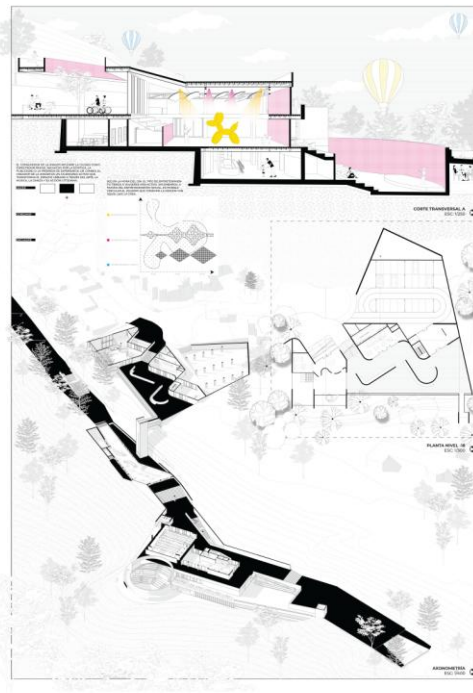
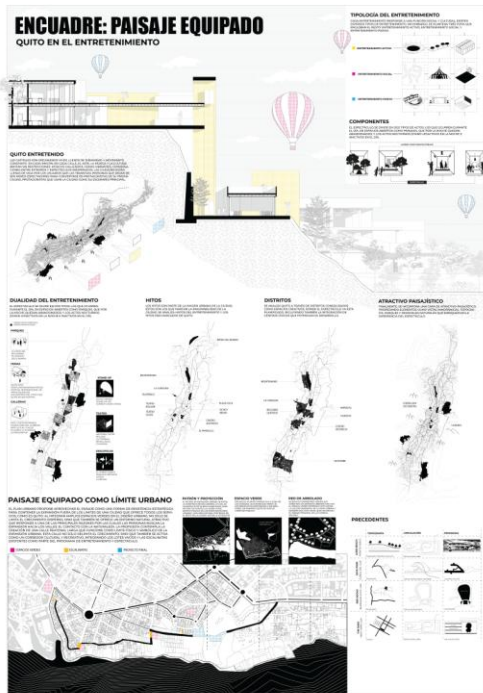
La intervención parte de una lectura urbana que reconoce tanto las carencias de espacio público como la necesidad de recuperar la calle como escenario de apropiación colectiva. La calle vuelve a entenderse como símbolo de manifestación y punto de partida del espectáculo urbano, donde el peatón recobra protagonismo. A través de una secuencia espacial basada en la experimentación y la expectativa, el proyecto invita al usuario a recorrer, descubrir y participar, culminando en un espacio central diseñado para el espectáculo y la interacción.

En suma, esta propuesta no solo responde a necesidades funcionales o estéticas, sino que plantea una estrategia territorial para contener la expansión urbana, activar zonas olvidadas y proyectar una nueva imagen de ciudad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

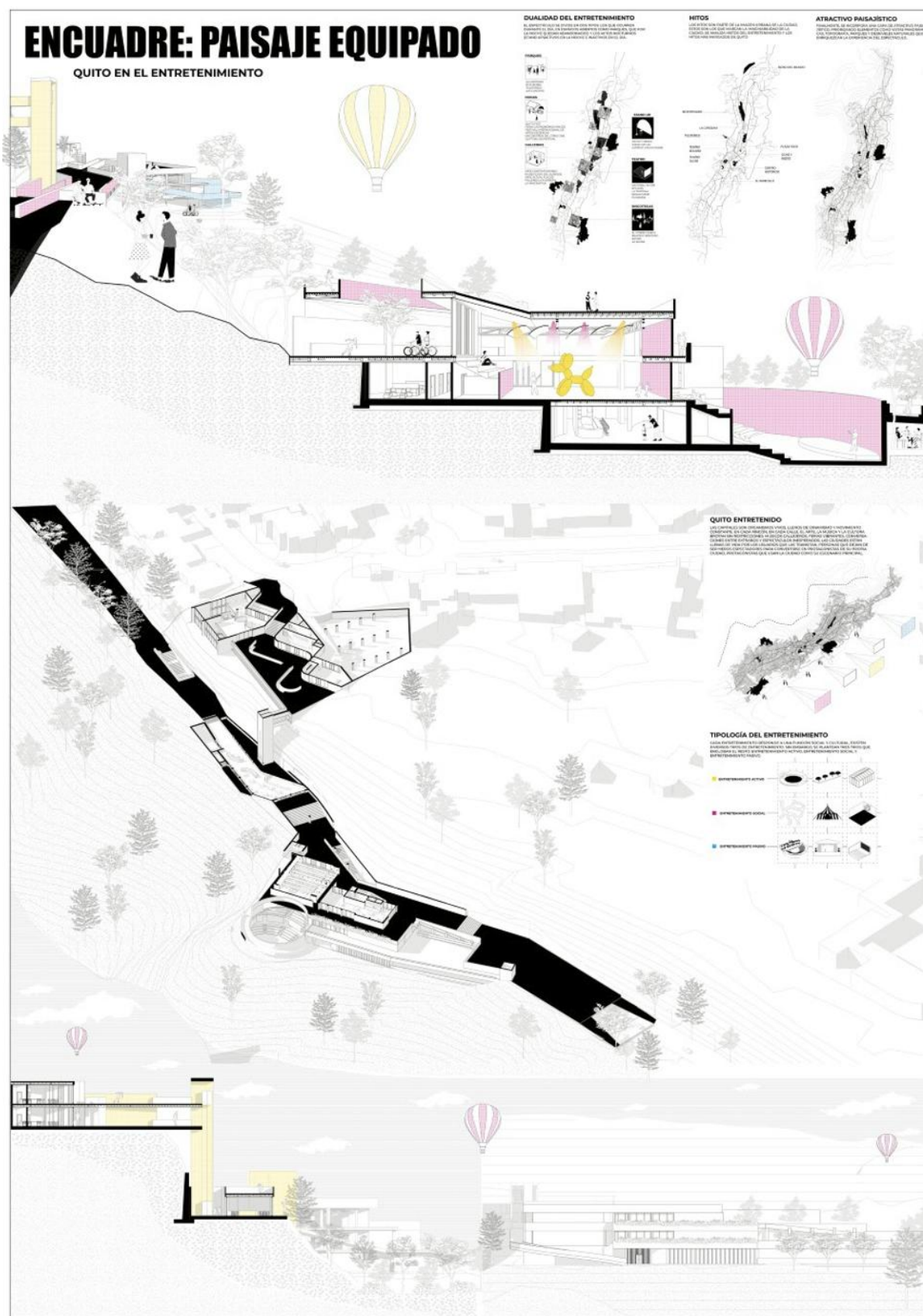
- Alloway, L. (1959). *The arts and the mass media*. Architectural Design, 29(2), 51–54
- Corti, C. (2020). *De la producción de experiencias a la exhibición de arquitectura (1957-1970). Situacionistas, utopistas y posmodernistas*. Cuaderno 119, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 89–103. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi119.4295>
- Lynch, K. (1960). *La Imagen de la ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Kishinchand López, K. (2019). *Cedric Price, Joan Littlewood: el ejemplo Fun Palace en los archivos del Canadian Centre for Architecture (CCA)*. Universidad Europea. <https://abacus.universidadeuropea.com/handle/11268/8204>
- Price, C., & Littlewood, J. (1964). *Fun Palace*. *New Scientist*, (433), año 1964.
- Read, G. (2005). Theater of Public Space: Architectural Experimentation in the Théâtre de l'espace (Theater of Space), Paris 1937. *Journal of Architectural Education* (1984-), 58(4), 53–62. <http://www.jstor.org/stable/40480570>
- REX (2009). AT&T Performing Arts Center Dee and Charles Wyly theatre. Retrieved June 13, 2023, from <https://rex-ny.com/project/wyly-theatre/>
- Rossi, A. (1982). *The Architecture of the City*. Cambridge: The institute of Architecture and Urban studies and The Masachusetts Institute of Technology.

## ANEXO A: LAMINAS A1

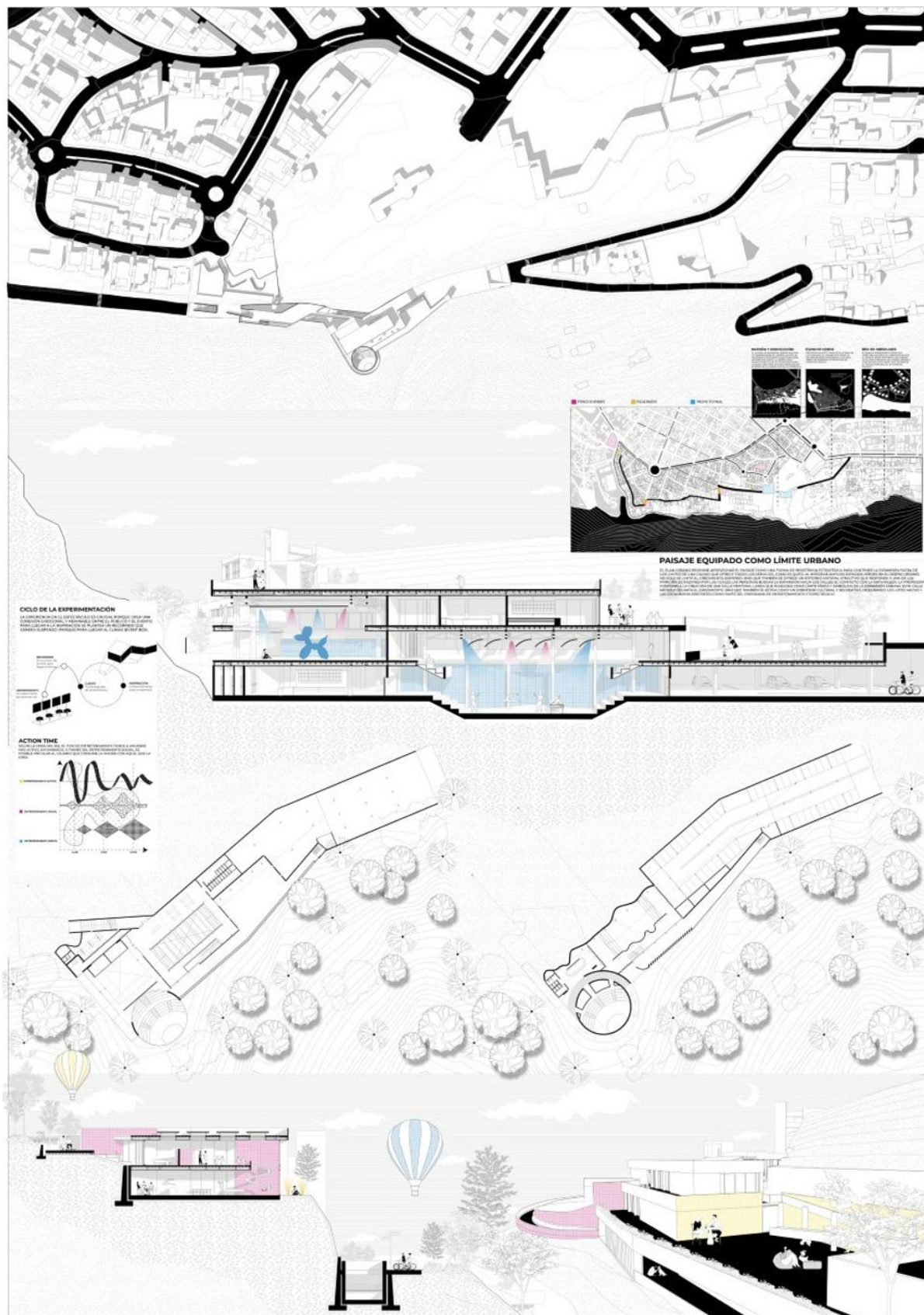




## ANEXO B: LAMINA A0



## ANEXO C: LAMINA A0





**ANEXO D: MAQUETA FINAL**

Maqueta final, ESC