

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

La Artificialidad como Motor de Apropiación Urbana

Rafaela Lucía Melgarejo Enríquez

Arquitectura

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Arquitecto

Quito, 20 de agosto de 2025

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

La Artificialidad como Motor de Apropiación Urbana

Rafaela Lucía Melgarejo Enríquez

Nombre del profesor, Título académico

Marcelo Banderas, Arquitecto.

Quito, 20 de agosto 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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Rafaela Lucía Melgarejo Enríquez

Código: 00320792

Cédula de Identidad: 1720362753

Lugar y fecha: Quito, 20 de agosto 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

La artificialidad en arquitectura, comúnmente entendida como una condición ajena al paisaje urbano y natural, puede asumirse como una herramienta proyectual capaz de activar nuevas formas de habitar y experimentar la ciudad. Este trabajo estudia la artificialidad como motor de apropiación urbana, con énfasis en el Parque Itchimbía y el Palacio de Cristal, estructura metálica itinerante que, pese a su valor histórico, se mantiene desvinculada de las dinámicas urbanas de Quito.

El marco teórico recurre a autores como Rem Koolhaas, Bernard Tschumi y Cedric Price, quienes conciben lo artificial no como defecto, sino como estrategia de intensificación, disrupción y transformación. Desde esta base, el análisis urbano revela capas de artificialidad, hitos desconectados y vacíos estructurales, mientras que el estudio del Itchimbía muestra un enclave simbólico y estratégico, pero fragmentado programáticamente.

La propuesta arquitectónica se articula mediante el concepto de *pliegue habitado*, configurado como un hub cultural implantado bajo el Palacio de Cristal. El proyecto integra funciones culturales, gastronómicas, recreativas y educativas, organizadas en torno a una geometría ovalada y un recorrido secuencial.

Las conclusiones destacan la artificialidad como valor proyectual, el hub cultural como modelo integrador y la coexistencia entre patrimonio y contemporaneidad como oportunidad crítica para Quito.

Palabras clave: artificialidad, apropiación urbana, pliegue habitado, hub cultural, Quito, Itchimbía.

ABSTRACT

Artificiality in architecture, often understood as a condition alien to both the urban and natural landscape, can be reinterpreted as a design tool capable of activating new ways of inhabiting and experiencing the city. This work explores artificiality as a driver of urban appropriation, with particular emphasis on Itchimbía Park and the Crystal Palace, an itinerant metal structure that, despite its historical value, remains detached from the urban dynamics of Quito.

The theoretical framework draws on authors such as Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, and Cedric Price, who conceive the artificial not as a flaw but as a strategy of intensification, disruption, and transformation. Building upon this foundation, the urban analysis reveals layers of artificiality, disconnected landmarks, and structural voids, while the study of Itchimbía highlights a symbolic and strategic enclave that nonetheless remains fragmented in its programme.

The architectural proposal is articulated through the concept of the *inhabited fold*, configured as a cultural hub embedded beneath the Crystal Palace. The project integrates cultural, gastronomic, recreational, and educational functions, organised around an oval geometry and a sequential spatial journey.

The conclusions underscore artificiality as a projective value, the cultural hub as an integrative model, and the coexistence between heritage and contemporaneity as a critical opportunity for Quito.

Keywords: artificiality, urban appropriation, inhabited fold, cultural hub, Quito, Itchimbía.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	12
MARCO TEÓRICO	14
Artificialidad: entre lo material y lo simbólico	14
Rem Koolhaas: estímulo, densidad y ambigüedad.....	14
Bernard Tschumi: evento, disrupción y experiencia	15
Cedric Price: variabilidad, obsolescencia y agencia.....	16
La artificialidad como estrategia proyectual	17
Del artificio a la oportunidad.....	18
ANÁLISIS URBANO	19
Crecimiento urbano y tramas artificiales.....	19
Hitos artificiales y discontinuidad simbólica.....	21
Artificialidad como detonante de reactivación urbana	22
Capas de artificialidad como sistema urbano alternativo	23
CASO DE ESTUDIO: PARQUE ITCHIMBIA.....	24
Historia y transformación urbana	24
Discontinuidades programáticas y desconexión espacial	26
Infraestructura artificial como punto de partida para la resignificación.....	27
ARTEFACTO: PALACIO DE CRISTAL	29

Un origen desplazado: historia de una estructura itinerante.....	29
Desconexión simbólica: el artefacto como cuerpo ajeno	29
Relación ambigua con el paisaje	31
Materialidad y limitaciones programáticas.....	32
PRECEDENTES	33
Musée Soulages – Rodez, Francia.....	33
Parque Biblioteca España – Medellín, Colombia.....	34
LUMA Arles, Parc des Ateliers – Arlés, Francia	35
Conclusión	36
PROPUESTA: CONCEPTO Y ESTRATEGIA.....	37
Concepto: el pliegue habitado	37
Partido arquitectónico.....	38
Artificialidad como estrategia proyectual.....	39
PROGRAMA: HUB CULTURAL.....	40
Definición y pertinencia	40
Estructura programática.....	40
Artificialidad y hub cultural	42
DEL CONCEPTO AL ESPACIO	43
Organización por bloques	43

Forma ovalada como gesto ordenador.....	43
Implantación bajo el Palacio de Cristal	45
Recorrido fluido y experiencia escénica.....	45
Artificialidad y vivencia espacial	46
PROYECTO FINAL	47
CONCLUSIONES.....	48
PLANIMETRÍA	50
REFERENCIAS	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Hipótesis. Elaboración propia.	13
Figura 2. Rem Koolhaas. Junkspace. Elaboración propia.	15
Figura 3. Bernard Tschumi. Event Cities. Elaboración propia.....	16
Figura 4. Cedric Price. Fun Palace. Elaboración propia.....	17
Figura 5. Desarrollo de Quito a través del tiempo. Elaboración propia.	20
Figura 6. Conexiones Urbanas y Red de Parques. Elaboración propia.	20
Figura 7. Hitos Artificiales en Quito. Elaboración propia.....	22
Figura 8. Artificialidad como Reactivación Urbana. Elaboración propia.	22
Figura 9. Capas de Artificialidad. Elaboración propia.	23
Figura 10. Época Colonial Itchimbia. Elaboración propia.	24
Figura 11. Mediados del Siglo XX, Itchimbia. Elaboración propia.	25
Figura 12. Siglo XXI, Itchimbia. Elaboración propia.	26
Figura 13. Accesibilidad parque Itchimbia. Elaboración propia.	26
Figura 14. Dinámicas de Uso del Itchimbia. Elaboración propia.....	28
Figura 15. Preexistencias del Itchimbia. Elaboración propia.	28
Figura 16. Desconexión Simbólica. Elaboración propia.	31
Figura 17. Relación con el Paisaje. Elaboración propia.	32
Figura 18. Fachada Musée Soulages. [Fotografía].	33
Figura 19. Implantación Parque Biblioteca España. [Fotografía].	34
Figura 20. Axonometría Programática LUMA Arles. [Fotografía].....	35
Figura 21. Concepto Arquitectónico. Pliegue Habitado. Elaboración Propia.	37
Figura 22. Partido Arquitectónico. Elaboración Propia.	38
Figura 23. Programa Hub Cultural. Elaboración Propia.	41
Figura 24. Organización por bloques. Elaboración Propia.....	43
Figura 25. Del Volumen Inicial al Contenedor Cultural. Elaboración Propia.	44
Figura 26. Recorrido escénico: del parque a la ciudad. Elaboración Propia.	46
Figura 27. Planta Nivel -8.00 m. Elaboración Propia.....	50
Figura 28. Planta Nivel -4.00 m. Elaboración Propia.....	50
Figura 29. Planta Nivel 0.00 m. Elaboración Propia.	51

Figura 30. Implantación. Elaboración Propia.	51
Figura 31. Sección Pliegue Habitable. Elaboración Propia.	52
Figura 32. Sección Galerías. Elaboración Propia.	52
Figura 33. Sección Fugada, Zona Cultural. Elaboración Propia.	52
Figura 34. Sección Fugada, Zona Experimental. Elaboración Propia.	53
Figura 35. Elevación Oeste. Elaboración Propia.	53
Figura 36. Axonometría. Elaboración Propia.	53
Figura 37. Entrada al proyecto desde el parque. Elaboración Propia.	54
Figura 38. Zona gastronómica. Elaboración Propia.	54
Figura 39. Zona de Galerías. Elaboración Propia.	55
Figura 40. Encuadre hacia el palacio desde el recorrido. Elaboración Propia.	55
Figura 41. Zona de librería. Elaboración Propia.	56

INTRODUCCIÓN

La ciudad no es solo una acumulación de edificaciones, sino una superposición de significados, memorias y tensiones. En este entramado, lo artificial ha sido tradicionalmente entendido como una condición ajena, un elemento impuesto que irrumpe sobre el paisaje urbano y natural. Sin embargo, en el contexto contemporáneo, la artificialidad no debe reducirse a una categoría negativa ni decorativa, sino ser comprendida como una herramienta proyectual capaz de activar nuevas formas de habitar y experimentar la ciudad.

Quito, ciudad andina de capas superpuestas, evidencia múltiples manifestaciones de artificialidad: parques trazados sobre quebradas, plazas que cubren vacíos geológicos, monumentos que importan lógicas foráneas. Uno de los casos más representativos de esta condición es el Parque Itchimbia, y en particular su Palacio de Cristal: una estructura metálica prefabricada, llegada desde Alemania en el siglo XIX, que se instala como un artefacto ajeno sobre un cerro ancestral. Esta infraestructura, aunque cargada de valor histórico y simbólico, ha permanecido aislada y subutilizada, convertida en un objeto contemplativo más que en un espacio activador.

Frente a este escenario, el presente proyecto plantea una relectura crítica de la artificialidad como motor de apropiación urbana. La propuesta no busca esconder la condición artificial del Palacio, sino potenciarla: resignificar su presencia como un dispositivo escenográfico capaz de generar nuevas dinámicas sociales, culturales y espaciales. A través del concepto de pliegue habitado, el proyecto se despliega desde el basamento del Palacio de Cristal y se cose al terreno, articulando parque, ciudad y memoria en un solo gesto topográfico.

Este trabajo se estructura en torno a una hipótesis clara: si la artificialidad del Palacio de Cristal, percibida hoy como un objeto ajeno, puede resignificarse mediante una intervención arquitectónica anclada al lugar y a la experiencia, entonces puede convertirse en un catalizador urbano. El proyecto propone un hub cultural que incluye espacios gastronómicos, galerías, talleres y recorridos escenográficos, concebidos no como programas funcionales aislados, sino como dispositivos que transforman la experiencia del sitio.

En este contexto, el proyecto no surge como respuesta a una necesidad funcional puntual, sino como una acción crítica frente a las formas en que ciertos espacios han sido históricamente desplazados de la experiencia urbana. Más que diseñar un nuevo objeto arquitectónico, la propuesta busca construir una estrategia de mediación entre lo existente y lo posible, entre lo natural y lo artificial, entre la memoria del lugar y su proyección hacia el futuro.

Así, la artificialidad deja de ser una barrera para convertirse en umbral; deja de ser una imposición, para transformarse en posibilidad.

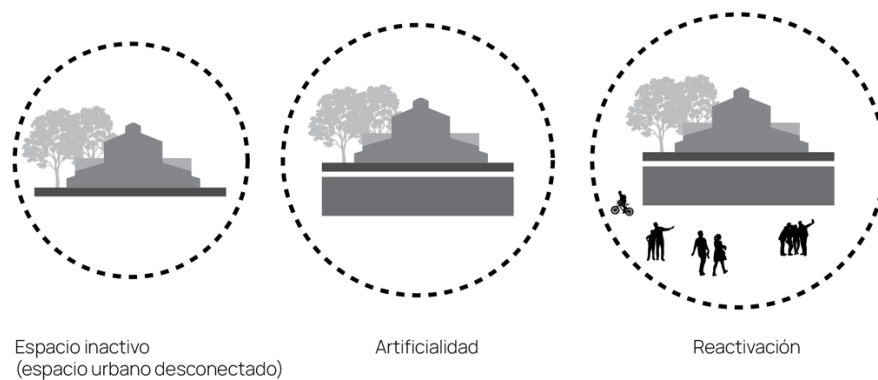


Figura 1. Hipótesis. Elaboración propia.

MARCO TEÓRICO

Artificialidad: entre lo material y lo simbólico

La artificialidad en arquitectura no es un concepto unívoco. En su acepción más común, remite a lo que no es natural, a lo fabricado, manipulado o impuesto. Sin embargo, en el ámbito proyectual, la artificialidad debe entenderse no solo desde su dimensión material, sino como una categoría simbólica, cultural y crítica. Lo artificial es aquello que, a través del artificio, genera nuevas condiciones de experiencia, rompe con la continuidad del paisaje o produce discontinuidades significativas en el tejido urbano.

Autores como Antoine Picon (2010) sostienen que la artificialidad no debe ser vista como la antítesis de la naturaleza, sino como un medio para operar sobre ella: una mediación técnica e intelectual que transforma lo dado en posibilidad proyectual. En este sentido, la artificialidad es constitutiva del hecho arquitectónico: todo acto de construir implica una forma de intervención que introduce una diferencia, una alteración del estado previo del entorno. La pregunta ya no es si intervenir artificialmente, sino cómo resignificar lo artificial como una condición crítica del proyecto contemporáneo.

Rem Koolhaas: estímulo, densidad y ambigüedad

En *Junkspace* (2001), Koolhaas describe un nuevo tipo de espacio generado por la lógica del consumo globalizado, donde el exceso de estímulos, la pérdida de jerarquías y la simultaneidad de programas conforman un paisaje urbano desbordado. Esta condición artificial no busca una reconciliación con el entorno, sino que lo invade, lo desborda y lo

redibuja, generando espacios ambiguos, sin narrativa ni estructura, pero cargados de actividad.

Lo artificial, en esta lectura, se entiende como una capa superpuesta a la ciudad: una superficie que fragmenta satura y reorganiza las lógicas espaciales tradicionales. Las conexiones ya no responden a un orden racional, sino a flujos de consumo, intensidades programáticas y relaciones efímeras. En lugar de disimular su ajenidad, el artificio potencia su diferencia, dando lugar a espacios imprevisibles, transitivos, incluso contradictorios. Esta mirada permite comprender que lo artificial no necesariamente niega la ciudad: la desestructura, sí, pero para abrir nuevas formas de habitarla.

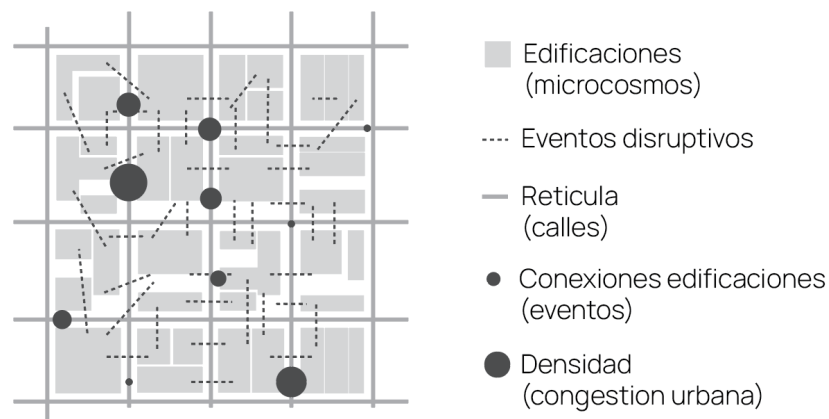


Figura 2. Rem Koolhaas. *Junkspace*. Elaboración propia.

Bernard Tschumi: evento, disrupción y experiencia

Para Bernard Tschumi, lo artificial no es una cuestión de forma, sino de acción. En *Event Cities* (1994), plantea que la arquitectura debe pensarse como una estructura que posibilita acontecimientos, más que como un objeto formal cerrado. La artificialidad aquí no

se limita al diseño, sino que se activa en la experiencia: una arquitectura que produce encuentros, rupturas, momentos imprevistos.

Las conexiones espaciales no son secuencias lógicas ni sistemas jerárquicos, sino trayectorias impredecibles que provocan tensiones urbanas. Lo artificial se presenta como aquello que irrumpe, que trastoca el orden habitual, y que, en lugar de resolver, abre preguntas, intensifica situaciones, genera conflicto. Tschumi propone así una arquitectura que no representa un orden, sino que lo pone en crisis, lo desplaza, lo interrumpe. Esta concepción amplía las posibilidades del proyecto contemporáneo como un campo de acción abierto a lo inesperado.

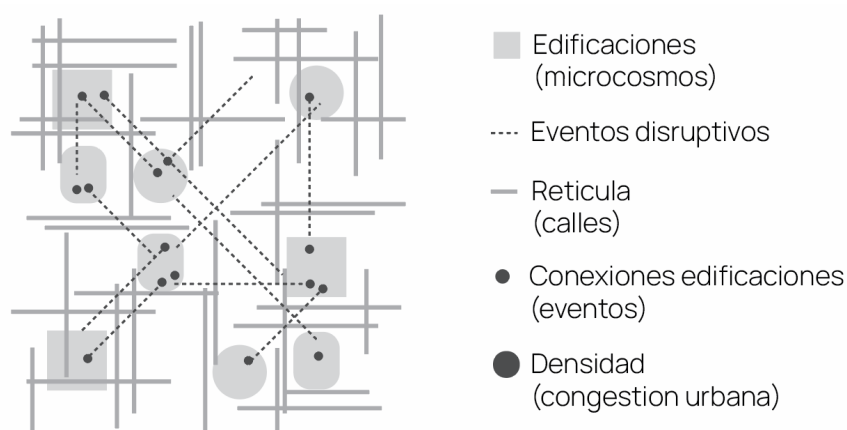


Figura 3. Bernard Tschumi. *Event Cities*. Elaboración propia.

Cedric Price: variabilidad, obsolescencia y agencia

El *Fun Palace* de Cedric Price (1961) representa una de las manifestaciones más radicales de la artificialidad arquitectónica. Lejos de ser un edificio cerrado, es una infraestructura mutante: una arquitectura que no se diseña para durar, sino para cambiar. Lo artificial, en este caso, no tiene forma estable ni función permanente. Su valor reside en

la potencialidad transformadora, en la obsolescencia programada, en la agencia que se transfiere al usuario.

El espacio arquitectónico se plantea como un sistema de relaciones móviles, donde la arquitectura deja de ser objeto para convertirse en proceso. La artificialidad es aquí una condición de adaptabilidad, de variabilidad técnica y cultural. En lugar de responder a un programa definido, se habilita un campo abierto a múltiples configuraciones, usos y apropiaciones. Esta visión es fundamental para repensar las arquitecturas contemporáneas no como objetos conclusos, sino como plataformas vivas, activas y contingentes.

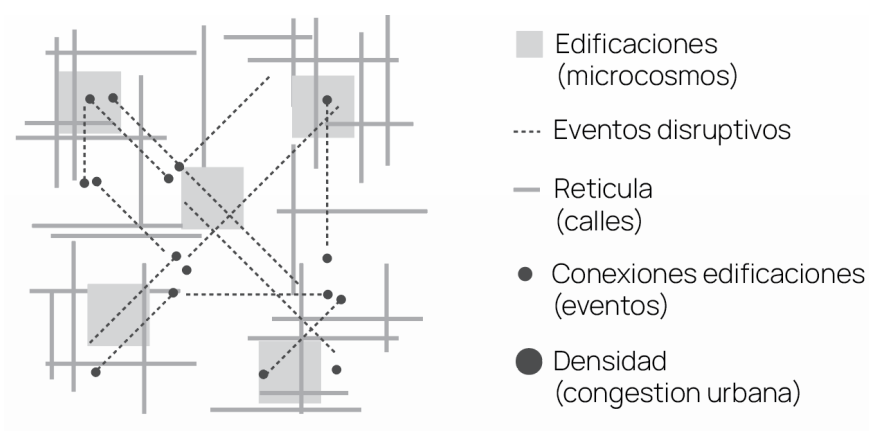


Figura 4. Cedric Price. Fun Palace. Elaboración propia.

La artificialidad como estrategia proyectual

Los tres autores analizados coinciden en entender la artificialidad no como defecto, sino como estrategia. Para Koolhaas, es un medio para intensificar lo urbano; para Tschumi, una herramienta para provocar situaciones; para Price, una plataforma para la transformación. En todos los casos, se trata de una condición que desplaza el foco del objeto al proceso, de la forma al acontecimiento, del control a la posibilidad.

Desde esta óptica, el proyecto arquitectónico puede, y debe, trabajar con la artificialidad como motor de intervención: no disimulando lo artificial ni buscando su camuflaje, sino amplificándolo, resignificándolo, poniéndolo en crisis. Esta postura implica no sólo aceptar la condición artificial del contexto, sino convertirla en una herramienta crítica que permita generar nuevas relaciones entre lo construido, lo natural y lo social.

Del artificio a la oportunidad

Resignificar lo artificial implica también revisar los juicios de valor asociados a lo ajeno o impuesto en el paisaje urbano. Muchas veces, las infraestructuras artificiales son vistas como cuerpos extraños, desconectados del entorno. Sin embargo, es precisamente en esa condición de extranjería donde puede hallarse una potencia proyectual: lo artificial puede convertirse en un lugar de oportunidad, en un dispositivo de mediación entre lo existente y lo posible.

Esta resignificación no busca integrar lo artificial mediante mimetismos o gestos nostálgicos, sino mediante su puesta en escena, su capacidad de abrir nuevas narrativas, su posibilidad de activar el territorio desde otras lógicas. Así, lo artificial deja de ser un obstáculo para la apropiación urbana, y comienza a actuar como activador de experiencias, detonador de nuevas centralidades y generador de vínculos entre pasado, presente y futuro.

ANALISIS URBANO

Crecimiento urbano y tramas artificiales

La configuración de Quito, desde su fundación hasta su expansión contemporánea, puede leerse como una serie de operaciones de implantación sucesiva que han impuesto tramas ajenas al territorio. La ciudad colonial introdujo una cuadrícula española que, lejos de responder a la topografía volcánica, intentó dominarla a través de la repetición geométrica. A lo largo del siglo XX, esta lógica se transformó en una urbanización extendida por ejes viales, como la Av. Simón Bolívar o la Autopista General Rumiñahui, que estructuraron el crecimiento hacia el norte y sur, generando fragmentos urbanos sin una integración sistémica.

Este proceso consolidó un paisaje urbano donde lo artificial se impuso como capa dominante: la infraestructura no como tejido conector, sino como fisura. La ciudad se fragmentó en zonas inconexas (residencial, administrativa, obrera), y los espacios intersticiales que podrían haber funcionado como articuladores urbanos quedaron relegados a la condición de vacíos, bordes o remanentes. Esta condición de artificialidad, como trazado impuesto y no emergente, no solo es física, sino simbólica: estructuras sin continuidad, hitos sin narrativas comunes, espacios que existen, pero no se tocan.

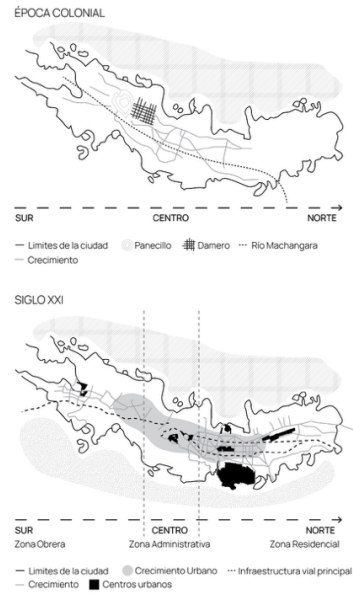


Figura 5. Desarrollo de Quito a través del tiempo. Elaboración propia.

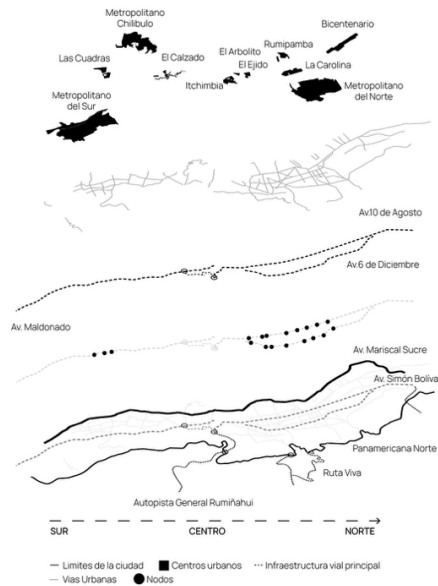
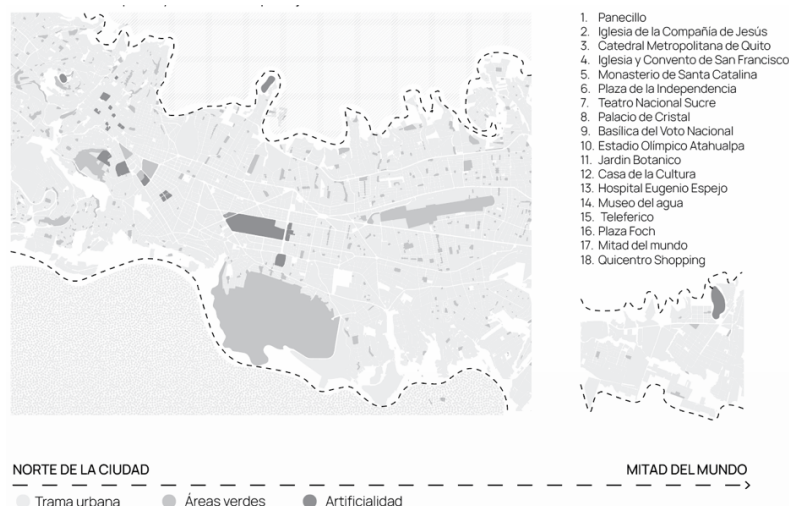


Figura 6. Conexiones Urbanas y Red de Parques. Elaboración propia.

Hitos artificiales y discontinuidad simbólica

Los hitos urbanos de Quito (la Basílica, el Panecillo, el Teleférico, la Mitad del Mundo) operan como monumentos de referencia visual, pero carecen de un anclaje profundo en la red de significados cotidianos de la ciudad. Estas arquitecturas, en muchos casos, emergen como artefactos autónomos, encapsulados en su excepcionalidad, más cercanos al espectáculo que a la experiencia urbana. No están integradas a una red de relaciones funcionales ni simbólicas, sino que se sostienen por su propia iconografía, convirtiéndose en espacios de contemplación más que de apropiación.

Sin embargo, esta condición también los convierte en potenciales catalizadores de transformación. Por su aislamiento, conservan una latencia urbana: pueden ser reconfigurados como nodos activos capaces de articular nuevas conexiones, narrativas o programas. Su artificialidad, antes entendida como ajenidad, se reinterpreta como oportunidad: en lugar de encajar forzosamente estos artefactos en una estructura urbana que los rechaza, se propone activar sus cualidades específicas, amplificarlas y dotarlas de agencia dentro de una estrategia crítica de reactivación urbana.



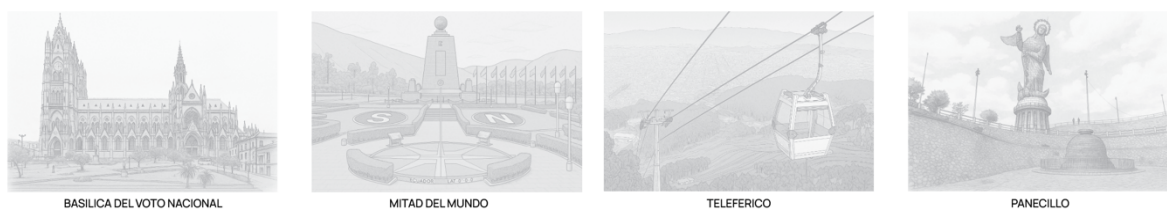


Figura 7. Hitos Artificiales en Quito. Elaboración propia.

Artificialidad como detonante de reactivación urbana

La artificialidad, entendida como una intervención arquitectónica intencional, actúa como un detonante capaz de transformar vacíos urbanos inactivos en motores de reactivación colectiva. Lo que antes se percibía como un espacio desconectado y sin permanencia adquiere sentido al incorporar un elemento artificial que no compite con lo natural, sino que lo media y articula, integrando lo material (infraestructura y plataformas), lo formal (figuras que ordenan el recorrido), lo programático (mezcla cultural, recreativa y gastronómica) y lo experiencial (recorridos fluidos que inducen encuentro y permanencia). Esta operación convierte al vacío en interfaz activa dentro de la ciudad, extendiendo su vitalidad hacia el entorno inmediato, reforzando las conexiones urbanas y generando nuevas dinámicas sociales y económicas. De esta manera, la artificialidad no se limita a introducir un objeto, sino que propicia procesos de apropiación que resignifican el espacio colectivo y lo reintegran al tejido urbano contemporáneo.

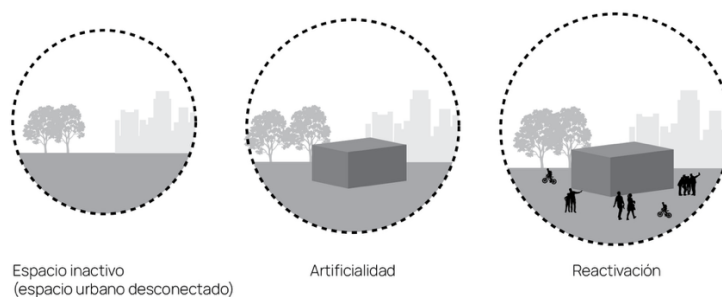


Figura 8. Artificialidad como Reactivación Urbana. Elaboración propia.

Capas de artificialidad como sistema urbano alternativo

La artificialidad en Quito no es una anomalía, sino una condición constitutiva de su forma urbana. Se manifiesta en capas simultáneas que se superponen: materialidad impositiva (estructuras prefabricadas, monumentos replicados), formalismos autónomos (estéticas desvinculadas del contexto), programas desvinculados del uso (turismo sin trama barrial) y experiencias fragmentadas (recorridos interrumpidos, bordes cerrados). Estas capas, lejos de anularse entre sí, se acumulan en el espacio urbano, produciendo un paisaje híbrido, tensionado y fértil.

Esta acumulación de capas puede ser leída como un archivo de posibilidades urbanas no resueltas. Allí donde el crecimiento formal ha fallado en generar cohesión, estas capas permiten relecturas estratégicas: conectar lo desconectado, resignificar lo ornamental, habitar lo improductivo. La artificialidad se transforma así en un sistema urbano alternativo, donde las discontinuidades no son obstáculos, sino dispositivos proyectuales. En este marco, el rol del proyecto no es eliminar la artificialidad, sino trabajar desde ella: traducir sus disonancias en relaciones, sus símbolos en experiencias, y sus objetos en recorridos vividos.

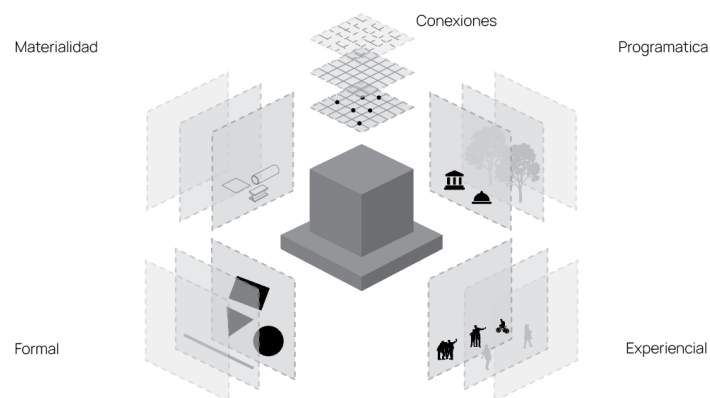


Figura 9. Capas de Artificialidad. Elaboración propia.

CASO DE ESTUDIO: PARQUE ITCHIMBIA

Historia y transformación urbana

El cerro Itchimbía, ubicado en el borde oriental del centro histórico de Quito, ha sido históricamente un umbral entre lo natural y lo urbano, entre lo simbólico ancestral y las aspiraciones de modernidad. Durante la época colonial, funcionaba como límite geográfico y espiritual, exterior a la trama construida, pero cargado de significados rituales vinculados al culto solar, la observación astronómica y la cacería. Aun cuando no formaba parte del espacio urbano edificado, ya funcionaba como hito perceptual y cultural dentro de la topografía de la ciudad temprana, revelando una tensión latente entre paisaje y urbanización.

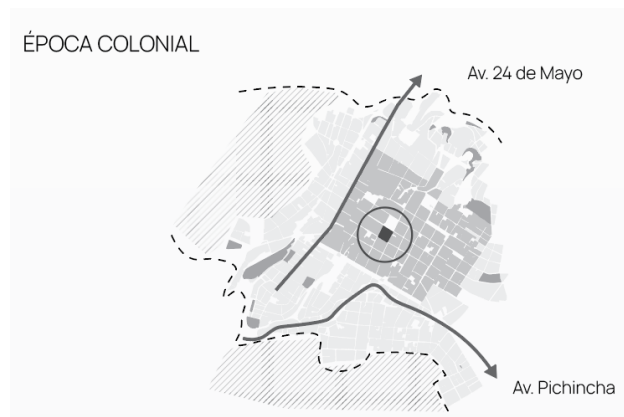


Figura 10. Época Colonial Itchimbía. Elaboración propia.

Con el avance del siglo XX, el crecimiento acelerado de Quito hacia el norte y el sur provocó una redefinición de los bordes naturales. Cerros como el Itchimbía comenzaron a percibirse como potenciales enclaves urbanos. La ciudad desplazó su centro de gravedad, articulando nuevas infraestructuras viales y consolidando centralidades emergentes. En este proceso, el Itchimbía dejó de ser un límite marginal para convertirse en una oportunidad estratégica dentro del imaginario del desarrollo urbano moderno. Su ubicación elevada, sus

visuales panorámicas y su cercanía al centro lo transformaron en un terreno valioso para imaginar nuevos modelos de ciudad, enfocados en parques metropolitanos, equipamientos culturales y proyectos paisajísticos de alto impacto.



Figura 11. Medios del Siglo XX, Itchimbia. Elaboración propia.

Esta transformación materializó una serie de intervenciones que marcaron el paso de lo simbólico-natural a lo utilitario-representativo, como la implantación de la antigua Hacienda Piedrahita y, posteriormente, el Palacio de Cristal. Sin embargo, estas operaciones no lograron consolidar una integración efectiva con el tejido urbano circundante. Aunque el cerro forma parte de la red de parques metropolitanos, su funcionamiento responde aún a una lógica fragmentada: las conexiones entre instituciones educativas, espacios culturales y zonas recreativas son débiles o inexistentes. Esta condición de aislamiento limita la apropiación colectiva y diluye su potencial como articulador urbano dentro del sistema de centralidades de la ciudad contemporánea.

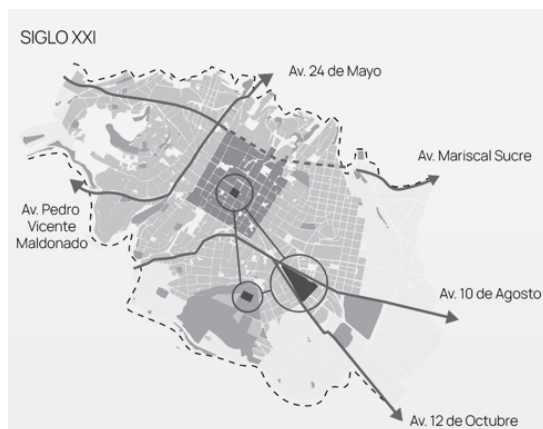


Figura 12. Siglo XXI, Itchimbia. Elaboración propia.

Discontinuidades programáticas y desconexión espacial

El análisis del territorio revela una fragmentación tanto física como programática. Las circulaciones peatonales son escasas y poco jerarquizadas, mientras que las vías vehiculares bordean el parque sin generar transiciones claras con la ciudad. Esta discontinuidad de recorridos se traduce en usos intermitentes, donde ciertas zonas concentran actividad y otras permanecen subutilizadas. Además, la coexistencia de espacios públicos, privados e institucionales crea barreras simbólicas y funcionales que obstaculizan el flujo continuo de experiencias urbanas.



Figura 13. Accesibilidad parque Itchimbia. Elaboración propia.

El perfil demográfico de la zona evidencia un potencial latente. La mayor parte de la población que transita o habita el área pertenece a los rangos etarios activos (15 a 64 años), lo que sugiere condiciones propicias para la activación del espacio público. No obstante, esta potencialidad contrasta con una configuración espacial que no promueve la permanencia, el encuentro ni la apropiación. En lugar de consolidarse como centralidad urbana, el Itchimbia permanece como enclave, más contemplado que vivido.

En este escenario, el valor urbano del cerro no radica únicamente en su geografía o sus vistas, sino en su condición de vacío estructural. El terreno no se encuentra saturado por la edificación, pero sí cargado de sentidos: históricos, simbólicos y urbanos. Esta ambigüedad lo convierte en un campo fértil para pensar intervenciones capaces de recomponer relaciones y generar nuevas formas de habitar.

Infraestructura artificial como punto de partida para la resignificación

Dentro de esta condición de fragmentación y desconexión, emerge con fuerza la noción de artificialidad. Lejos de ser entendida como una carencia, la artificialidad aparece como una capa urbana que permite releer críticamente el territorio. Elementos como el Palacio de Cristal, cuya presencia, materialidad y escala lo vuelven ajeno al entorno inmediato, condensan esta condición. Su existencia no debe asumirse como un accidente, sino como un síntoma del modo en que Quito ha producido objetos arquitectónicos descontextualizados, con aspiraciones simbólicas pero escasa integración territorial.

Desde esta perspectiva, el Itchimbia se presenta como un enclave urbano con un alto grado de carga simbólica y potencial transformador. No se trata de borrar esa artificialidad, sino de reinterpretarla: dotarla de estructura, conectividad y contenido para activar nuevos

usos y formas de apropiación. La resignificación del cerro pasa, por tanto, por operar sobre sus discontinuidades: coser circulaciones, articular programas, activar bordes y potenciar las relaciones entre lo existente.

Así, el Itchimbia deja de ser únicamente un parque periférico y se convierte en un territorio de oportunidad. Su condición de enclave incompleto permite ensayar estrategias de activación que no dependan de grandes gestos, sino de intervenciones capaces de operar desde las fisuras. El desafío no está en imponer una nueva centralidad, sino en revelar y amplificar las posibilidades que ya están presentes en su geografía, su historia y su artificialidad acumulada.

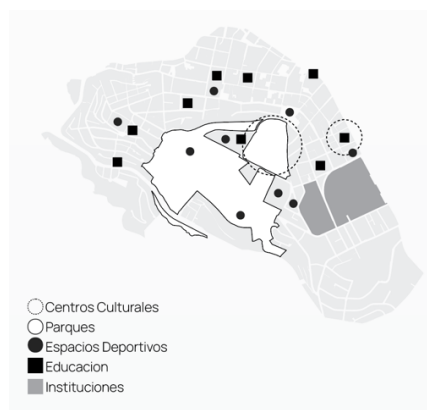


Figura 14. Dinámicas de Uso del Itchimbia. Elaboración propia.



Figura 15. Preexistencias del Itchimbia. Elaboración propia.

ARTEFACTO: PALACIO DE CRISTAL

Un objeto importado, un ícono en busca de significado

Un origen desplazado: historia de una estructura itinerante

El Palacio de Cristal del Itchimbía es una estructura metálica prefabricada, originalmente construida en Hamburgo (Alemania) a fines del siglo XIX, e importada al Ecuador bajo el gobierno de Eloy Alfaro. Su primera función en Quito fue la de mercado cubierto: se instaló en la década de 1930 como el Mercado de Santa Clara, en el centro histórico de la ciudad. En este contexto, el artefacto respondía a las lógicas funcionales y sociales de una ciudad moderna en formación, articulando comercio, higiene y orden urbano en un espacio público techado.

Su traslado al cerro Itchimbía, entre 1997 y 2001, se enmarca en el proyecto de revitalización del Centro Histórico, que apostó por la relocalización de infraestructuras simbólicas en zonas elevadas del borde urbano. El Palacio fue reensamblado en la cima del cerro y reinaugurado en 2004 como Centro Cultural Itchimbía, adoptando un nuevo uso orientado a actividades culturales y exposiciones artísticas. No obstante, este gesto no resolvió los desafíos de adecuación contextual, ni tampoco los conflictos entre la naturaleza histórica del objeto y las exigencias del nuevo entorno y programa.

Desconexión simbólica: el artefacto como cuerpo ajeno

Ubicado en una posición dominante sobre el Parque Itchimbía, el Palacio de Cristal evidencia una desconexión tanto física como simbólica con el territorio que lo rodea. Su implantación no responde a una continuidad espacial ni a una lógica paisajística preexistente:

el edificio aparece como un cuerpo exógeno, desarticulado de los caminos, recorridos peatonales y nodos de actividad del parque.

Esta condición lo transforma en una figura aislada, más contemplada que habitada. Su monumentalidad, lejos de integrarlo al paisaje urbano, lo sitúa como un objeto distante, sin relaciones claras con los demás elementos construidos del cerro, como las instituciones educativas, el ECU 911 o los espacios deportivos. En lugar de activar el entorno, el Palacio impone una pausa, una discontinuidad, que lo aísla tanto del parque como de la ciudad.

Esta desconexión simbólica se agudiza por la falta de apropiación ciudadana: pese a su visibilidad e importancia histórica, el edificio no logra convertirse en un punto de encuentro cotidiano. Su valor patrimonial, aunque indiscutible, no se traduce en una experiencia urbana viva. El edificio permanece estático, sin vínculos emocionales o funcionales sólidos con su contexto inmediato.

No obstante, su condición de cuerpo ajeno no debe entenderse únicamente como limitación, sino también como oportunidad. El Palacio de Cristal, con su transparencia reflectante y su geometría metálica, se erige como hito visible desde distintos puntos de Quito, funcionando como referencia urbana y memoria colectiva. Esta dualidad, objeto desarraigado, pero al mismo tiempo icónico, revela su potencia simbólica: más allá de su desconexión funcional, encarna la capacidad de condensar miradas, marcar presencia y proyectar imaginarios sobre el cerro Itchimbia. Reconocer esa ambigüedad permite resignificarlo no como obstáculo, sino como detonante de nuevas formas de apropiación. Precisamente en esta tensión entre ajenidad y centralidad radica la justificación del proyecto:

transformar al Palacio de Cristal de objeto contemplado a umbral activo, capaz de articular ciudad, parque y cultura.

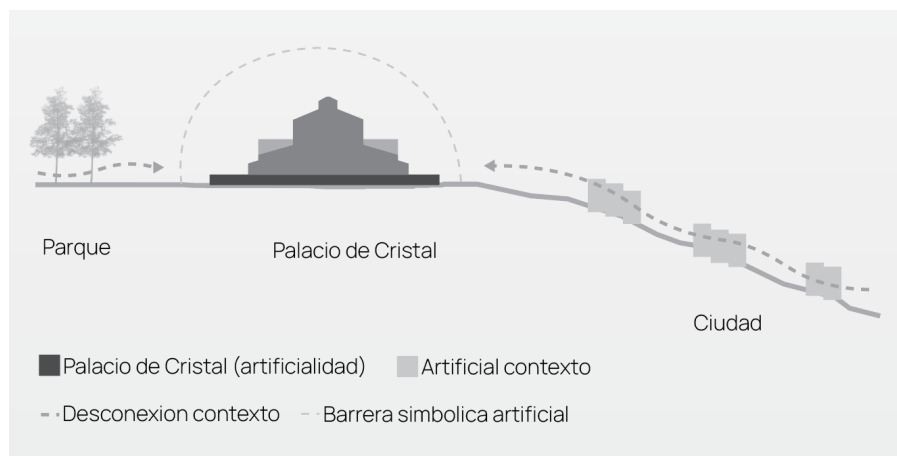


Figura 16. Desconexión Simbólica. Elaboración propia.

Relación ambigua con el paisaje

A diferencia de otras infraestructuras culturales que nacen en diálogo con su emplazamiento, el Palacio de Cristal mantiene una relación ambigua con el paisaje del Itchimbia. Su geometría rígida y simétrica, su posición axial y su lenguaje arquitectónico de origen europeo contrastan con la topografía irregular, los senderos sinuosos y la vegetación nativa del cerro.

El emplazamiento sobre una plataforma artificial refuerza su condición de objeto colocado, no nacido del sitio. Esta plataforma, que funciona más como pedestal que como plaza pública, potencia su visibilidad, pero a costa de reducir las posibilidades de interacción con el parque. En lugar de ser un conector entre ciudad y naturaleza, el Palacio actúa como frontera. Su imagen se impone sobre el cerro sin fundirse con él, generando una tensión entre artificialidad y paisaje que permanece sin resolver.

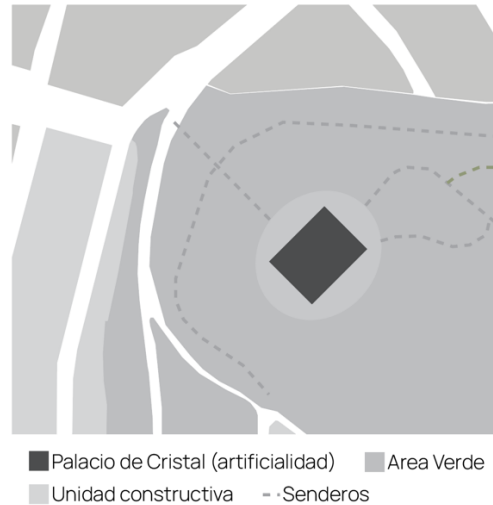


Figura 17. Relación con el Paisaje. Elaboración propia.

Materialidad y limitaciones programáticas

La materialidad del Palacio, estructura metálica y envolventes de vidrio plantea serias limitaciones para su actual uso como centro cultural. Aunque estos materiales refuerzan su carácter transparente y liviano, también generan condiciones interiores adversas para el desarrollo de actividades culturales sensibles a factores ambientales. La ganancia térmica y la exposición directa a la radiación solar hacen que el espacio interior sea difícil de habitar durante ciertas horas del día. A esto se suman problemas de acústica, reverberación y falta de control climático, que reducen su adaptabilidad funcional.

En ese sentido, existe una contradicción entre la imagen arquitectónica del edificio, icónica, brillante, reconocible, y su capacidad efectiva para albergar programas culturales contemporáneos. Esta tensión entre forma y función no ha sido resuelta en su historia reciente, y continúa restringiendo las posibilidades de apropiación activa por parte de los usuarios.

PRECEDENTES

Musée Soulages – Rodez, Francia

El Musée Soulages, diseñado por el estudio catalán RCR Arquitectes, se ubica en una meseta con dominio visual sobre la ciudad de Rodez. Este museo no solo alberga las obras del artista Pierre Soulages, sino que constituye una intervención que articula paisaje, arquitectura y experiencia sensorial. La estrategia proyectual se basa en una implantación respetuosa con la topografía, generando un recorrido secuencial que se desarrolla en relación directa con el parque circundante.

El edificio, compuesto por volúmenes prismáticos revestidos en acero corten, emplea la artificialidad como lenguaje expresivo: los cuerpos opacos, flotantes y metálicos contrastan con el entorno natural, amplificando la experiencia del visitante. Cada volumen encierra un ambiente singular, cuidadosamente modulado por la luz natural y el color, generando una secuencia escénica donde cada sala forma parte de una narrativa espacial. La coexistencia de programas culturales (exposición), recreativos (parque público) y gastronómicos (restaurante con vista) convierte al conjunto en un espacio híbrido que trasciende la función museística, configurándose como un nodo de activación urbana.



Figura 18. Fachada Musée Soulages. [Fotografía].

Parque Biblioteca España – Medellín, Colombia

El Parque Biblioteca España, diseñado por el arquitecto Giancarlo Mazzanti, se erige como un ícono de transformación urbana en la Comuna 1 de Medellín. Su valor arquitectónico radica tanto en su formalización escultórica como en su capacidad de catalizar dinámicas sociales mediante la inserción de un equipamiento cultural en un contexto de fuerte desigualdad. Implantado sobre una ladera escarpada, el proyecto reconoce la topografía y la articula a través de un sistema de terrazas, escaleras y plataformas que construyen un paisaje habitable.

La artificialidad del gesto formal, tres volúmenes negros de geometría facetada, dialoga con el paisaje desde la contraposición, pero también desde la pertenencia simbólica: son hitos visibles desde toda la ciudad. El programa incluye biblioteca, auditorio, salas de informática y espacios para la comunidad, demostrando cómo un conjunto cultural puede operar como infraestructura social. El recorrido arquitectónico se configura como una experiencia secuencial en ascenso, donde cada espacio revela nuevas visuales y relaciones con el entorno urbano y natural.



Figura 19. Implantación Parque Biblioteca España. [Fotografía].

LUMA Arles, Parc des Ateliers – Arlés, Francia

El proyecto LUMA Arles, liderado por la mecenas Maja Hoffmann y diseñado por Frank Gehry, se implanta en un antiguo complejo ferroviario industrial en la ciudad de Arlés. Más allá de su iconografía formal, el conjunto se presenta como un ecosistema cultural que articula programas diversos: exposiciones, laboratorios de arte, gastronomía, educación, paisajismo y residencias creativas. Su estrategia proyectual se estructura en torno a la secuencia experiencial, la interacción con el paisaje reconfigurado y la convivencia de usos múltiples.

El edificio principal, de geometría fragmentada y materialidad reflectante, introduce una artificialidad deliberada que reinterpreta el imaginario urbano e histórico del sitio. Alrededor, un extenso parque diseñado por Bas Smets actúa como un nuevo paisaje cultural, donde topografía, vegetación y senderos generan recorridos dinámicos que vinculan los distintos pabellones. La propuesta arquitectónica favorece la circulación fluida, las relaciones visuales y la permanencia, consolidando el proyecto como un nodo de creación, intercambio y encuentro ciudadano.

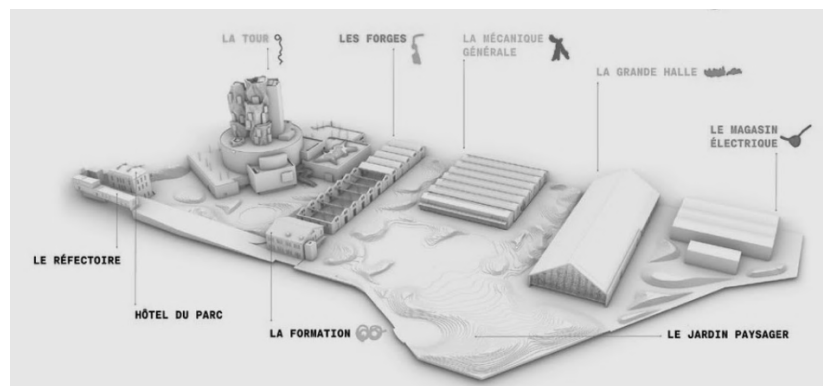


Figura 20. Axonometría Programática LUMA Arles. [Fotografía].

Conclusión

Los tres referentes analizados, *Musée Soulages*, *Parque Biblioteca España* y *LUMA Arles*, evidencian cómo la arquitectura puede operar simultáneamente como contenedor cultural, catalizador urbano y experiencia escenográfica. Cada uno de estos proyectos se inserta en contextos diversos, pero comparten una sensibilidad hacia el lugar, la topografía y la creación de recorridos que integran lo arquitectónico con lo paisajístico. A través de estrategias proyectuales basadas en la artificialidad formal, la fragmentación programática y la puesta en escena espacial, estos equipamientos promueven formas de apropiación ciudadana sostenibles y transformadoras.

Asimismo, los precedentes revelan el potencial de la arquitectura para generar espacios culturales que trascienden lo museístico, articulando programas complementarios como la gastronomía, la recreación, la educación o el arte en vivo. Estas condiciones los convierten en verdaderos hubs culturales, donde el espacio público no se limita al exterior, sino que se extiende al interior arquitectónico como lugar de encuentro, transición y permanencia.

En diálogo con estos referentes, la propuesta para el Parque Itchimbiá asume la artificialidad no como una negación del contexto, sino como una herramienta crítica para resignificarlo; se apoya en la secuencia escénica, en la integración topográfica y en la mixtura de programas como mecanismos para activar el sitio y transformar su condición de objeto aislado en una infraestructura viva, conectada y culturalmente productiva.

PROPUESTA: CONCEPTO Y ESTRATEGIA

Concepto: el pliegue habitado

La propuesta se fundamenta en la noción de *pliegue habitado*, un concepto que trasciende lo formal para convertirse en una estrategia proyectual y espacial. Este gesto arquitectónico parte de la acción primaria de doblar, abrir y contener, transformando la topografía en un territorio vivible. Lejos de concebirse como un objeto autónomo e impuesto sobre la cima del Itchimbía, la intervención se materializa como una operación que surge de la montaña y, al mismo tiempo, la reorganiza. En este sentido, el pliegue no se reduce a una metáfora formal: estructura la totalidad del proyecto, define su sistema de circulación, condiciona la relación con el paisaje y genera la base para la articulación programática.

El pliegue, además, permite pensar la arquitectura como un dispositivo escénico. Cada pliegue del terreno se convierte en un umbral, una transición entre la interioridad de los bloques y la apertura hacia el paisaje. El visitante no recorre únicamente un edificio, sino una sucesión de episodios espaciales que intensifican la experiencia sensorial y cultural del lugar.

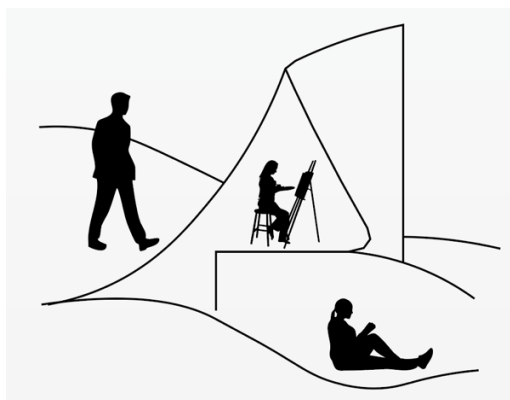


Figura 21. Concepto Arquitectónico. Pliegue Habitado. Elaboración Propia.

Partido arquitectónico

El partido arquitectónico se organiza a partir de una secuencia ascendente que vincula el parque con el Palacio de Cristal, articulada mediante plataformas a diferentes cotas. La circulación principal se resuelve a través de una escalinata central que opera como espina dorsal del proyecto, a la cual se suman recorridos transversales que comunican los bloques programáticos. Estos bloques, aunque diferenciados funcionalmente, mantienen una cohesión espacial y visual gracias a la disposición secuencial y al marco ovalado que los contiene.

De esta manera, el partido no responde únicamente a criterios funcionales, sino que construye una narrativa espacial continua. El visitante se desplaza entre momentos de compresión e intimidad, en los bloques cerrados, y momentos de apertura hacia el horizonte urbano, produciendo una experiencia escénica que refuerza el carácter cultural y colectivo de la intervención.

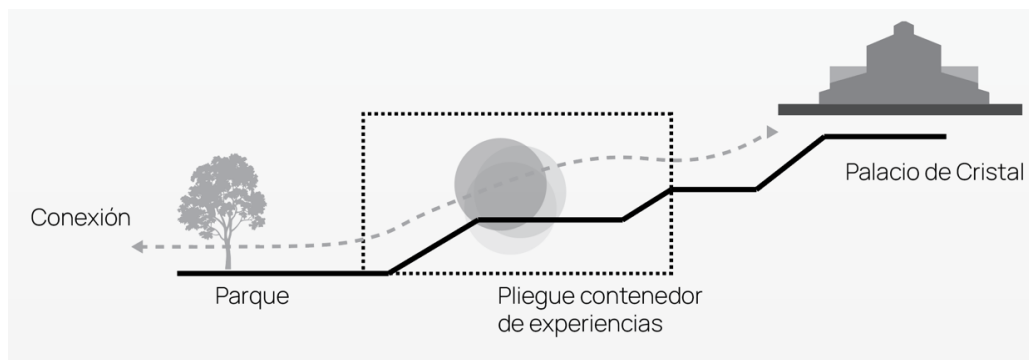


Figura 22. Partido Arquitectónico. Elaboración Propia.

Artificialidad como estrategia proyectual

El proyecto asume la artificialidad no como una anomalía ni como un defecto en relación con el entorno natural, sino como una estrategia consciente y necesaria. La operación de plegar la topografía, la elección de una geometría ovalada y la implantación bajo el Palacio de Cristal hacen explícita esta condición artificial. El gesto arquitectónico no busca mimetizarse con el paisaje, sino intensificar el contraste con él, en un diálogo que pone en evidencia la tensión entre lo natural y lo construido.

La artificialidad se entiende aquí como una oportunidad para dotar al cerro Itchimbia de un nuevo significado urbano. En lugar de ocultar la huella humana, la intervención la exhibe como parte constitutiva de la experiencia, resignificando lo artificial como un motor de activación cultural y social.

PROGRAMA: HUB CULTURAL

Definición y pertinencia

El programa del proyecto se estructura en torno a la noción de *hub cultural*, entendida como una infraestructura contemporánea destinada a articular actividades artísticas, educativas, recreativas y gastronómicas en un mismo lugar. A diferencia de los modelos tradicionales de equipamientos culturales, como el museo o el auditorio independiente, el hub cultural se caracteriza por su condición híbrida, flexible y abierta a la apropiación ciudadana. Es un espacio de confluencia más que de contemplación; un lugar donde el conocimiento, la socialización y la experimentación se entrelazan en dinámicas urbanas activas.

La elección de un hub cultural para el Itchimbí responde a la necesidad de dotar al sitio de una infraestructura capaz de superar la fragmentación existente. Actualmente, el cerro alberga piezas patrimoniales, institucionales y recreativas que carecen de una integración clara. El hub cultural ofrece un marco capaz de articular estas preexistencias, generando un espacio cohesivo y simbólicamente potente que conecta la memoria del Palacio de Cristal con nuevas formas de encuentro ciudadano.

Estructura programática

El programa arquitectónico se organiza en torno a tres dimensiones complementarias:

- Dimensión del conocimiento: compuesta por galerías, talleres de creación y una librería, concebidas como espacios para la producción, transmisión y conservación de saberes.

- Dimensión del encuentro: conformada por el foyer, la cafetería y el restaurante, que actúan como escenarios de socialización y convivencia.
- Dimensión de la experimentación escénica: articulada en torno al auditorio y los espacios flexibles, diseñados para acoger actividades performativas, conferencias y usos múltiples.

Esta estructura asegura que el hub cultural no se limite a un único tipo de usuario ni de actividad, sino que pueda adaptarse a las diversas dinámicas de la vida urbana contemporánea. A ello se suma un elemento clave: el techo habitable-mirador, concebido como una extensión del proyecto hacia el espacio público. Este plano superior, accesible y abierto, permite contemplar la ciudad de Quito desde un punto estratégico, integrando la experiencia cultural interior con una dimensión urbana exterior y colectiva.

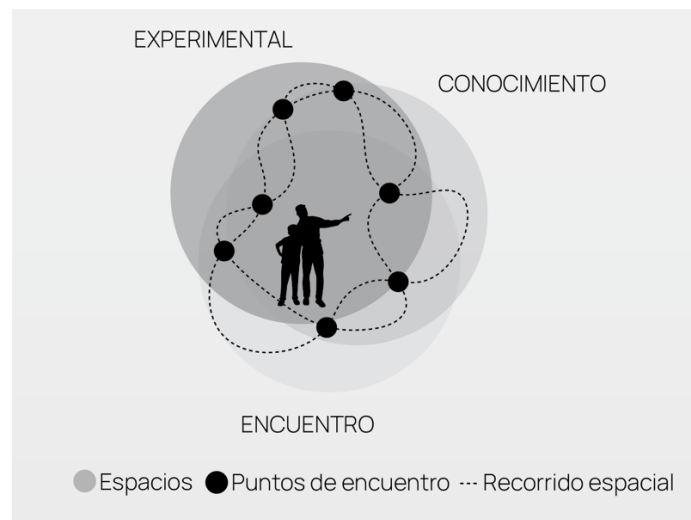


Figura 23. Programa Hub Cultural. Elaboración Propia.

Artificialidad y hub cultural

El vínculo entre artificialidad y hub cultural es esencial en la propuesta. El Palacio de Cristal, con su origen europeo y su materialidad traslúcida, constituye un ejemplo paradigmático de artefacto artificial implantado en el cerro. El nuevo hub cultural no intenta suavizar esta condición, sino prolongarla: se ubica bajo el Palacio, lo sostiene y lo resignifica mediante un dispositivo arquitectónico igualmente artificial, marcado por su geometría ovalada y su inserción en el terreno.

El hub cultural, en este contexto, encarna la artificialidad como motor de activación. Su existencia no es “natural” al cerro, pero en esa ajenidad encuentra su potencia: la posibilidad de convertirse en un lugar de encuentro, en un escenario compartido que transforma lo artificial en experiencia colectiva.

DEL CONCEPTO AL ESPACIO

Organización por bloques

La materialización del proyecto se resuelve a partir de una organización por bloques programáticos autónomos, dispuestos en torno a una escalinata central. Esta estrategia permite que cada función adquiriera una identidad clara, sin perder la cohesión del conjunto. Los bloques responden a la lógica del pliegue: se insertan en la topografía como partes diferenciadas, pero se leen como fragmentos de una totalidad unitaria.

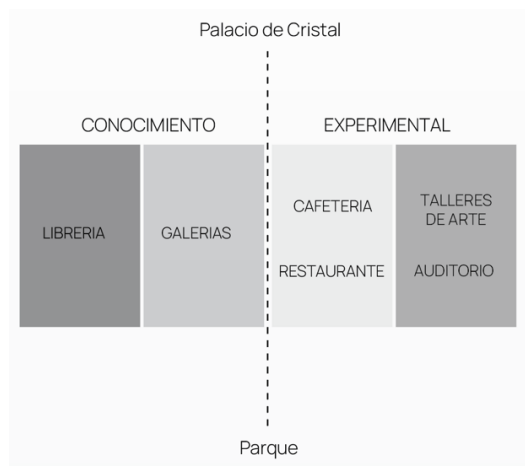


Figura 24. Organización por bloques. Elaboración Propia.

Forma ovalada como gesto ordenador

La geometría ovalada constituye el gesto ordenador del proyecto y responde a su condición como extensión del basamento del Palacio de Cristal. Esta forma no solo prolonga el soporte físico del artefacto existente, sino que lo resignifica al convertirlo en la base de un nuevo dispositivo cultural. En primer lugar, organiza los bloques en un marco espacial continuo, evitando rupturas rígidas y asegurando un recorrido fluido. En segundo lugar, establece una clara diferencia frente a la cuadrícula urbana de Quito, afirmando el carácter

artificial de la intervención. Finalmente, su condición envolvente refuerza la noción de contenedor cultural, donde lo diverso se integra en un mismo espacio sin perder sus singularidades. El óvalo, en este sentido, no es un capricho formal, sino una estrategia espacial que intensifica la experiencia del recorrido: al interior, el visitante se desplaza en una secuencia circular y ascendente que articula interioridades íntimas con aperturas hacia el horizonte metropolitano, prolongando así el carácter escenográfico del Palacio hacia el paisaje de la ciudad.

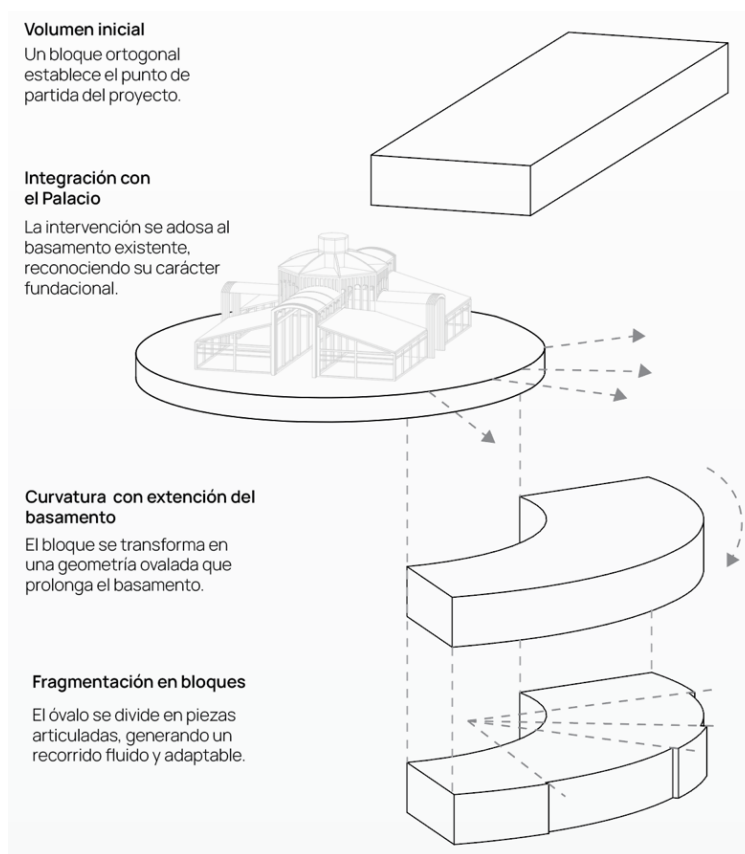


Figura 25. Del Volumen Inicial al Contenedor Cultural. Elaboración Propia.

Implantación bajo el Palacio de Cristal

La decisión de ubicar el proyecto bajo el Palacio de Cristal responde a razones simbólicas y funcionales. Simbólicamente, la nueva intervención se reconoce como base y contrapunto del artefacto patrimonial, preservando su protagonismo en la cima del cerro. Funcionalmente, esta implantación permite aprovechar la topografía para generar accesos diferenciados y un recorrido ascendente que culmina en el Palacio. De este modo, el edificio preexistente deja de ser un objeto aislado para convertirse en parte integral de una secuencia arquitectónica y urbana.

Recorrido fluido y experiencia escénica

El recorrido por el proyecto se concibe como un tránsito continuo y fluido. Desde el acceso inferior en el parque hasta la llegada al Palacio de Cristal, el visitante experimenta una sucesión de espacios que alternan momentos de concentración y apertura. La escalinata central, eje articulador, guía esta experiencia ascendente, mientras que los bloques y plataformas generan pausas y transiciones.

La experiencia es esencialmente escénica: el espacio se revela progresivamente, como si de una obra teatral se tratara, donde cada episodio espacial prepara el siguiente. Esta lógica secuencial convierte el recorrido en una narrativa arquitectónica que refuerza el sentido cultural y simbólico de la intervención.

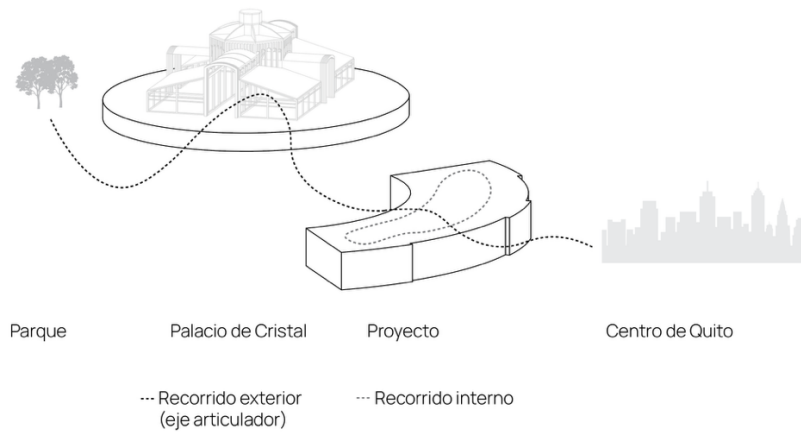


Figura 26. Recorrido escénico: del parque a la ciudad. Elaboración Propia.

Artificialidad y vivencia espacial

La artificialidad se hace presente en cada dimensión de la experiencia: en la geometría ovalada que se distancia de las formas naturales, en el pliegue que emerge de la montaña como gesto arquitectónico, y en la coexistencia entre lo patrimonial y lo contemporáneo. El visitante no solo recorre un edificio, sino que habita un espacio que asume su condición artificial como valor positivo, capaz de activar nuevas formas de encuentro y de reconfigurar el vínculo entre cultura, paisaje y ciudad.

PROYECTO FINAL

El proyecto final constituye la síntesis de un proceso de investigación y diseño que ha tenido como eje central la reflexión sobre la artificialidad y su potencial como estrategia proyectual en la arquitectura contemporánea. La intervención en el Parque Itchimbia, organizada como un *hub cultural* bajo el basamento del Palacio de Cristal, se plantea como un gesto arquitectónico que no solo articula programas diversos, sino que también resignifica el carácter del cerro en la ciudad de Quito.

El edificio se estructura en torno a la geometría ovalada y al concepto de *pliegue habitado*, configurando un recorrido secuencial y fluido que articula bloques programáticos destinados a actividades culturales, recreativas y gastronómicas. Su implantación bajo el Palacio de Cristal reafirma la condición patrimonial de este último, a la vez que lo integra en una nueva dinámica de apropiación urbana. De esta manera, el proyecto logra que el Palacio deje de ser un artefacto aislado para convertirse en umbral y remate de una experiencia arquitectónica y colectiva.

Más allá de su función, el proyecto se concibe como un espacio de encuentro, un dispositivo que genera nuevas relaciones entre paisaje, cultura y ciudadanía. La artificialidad, expresada en la geometría, en la manipulación de la topografía y en la convivencia de lo histórico con lo contemporáneo, no se entiende como una ruptura con el entorno, sino como una estrategia para activar su potencia simbólica y urbana.

CONCLUSIONES

El desarrollo de esta investigación y propuesta arquitectónica permite arribar a varias conclusiones fundamentales:

1. La artificialidad como valor proyectual:

Lejos de concebirse como un elemento ajeno o negativo, la artificialidad se revela como un recurso capaz de dotar a los espacios urbanos de nuevos significados. En el caso del Itchimbia, asumir la artificialidad del Palacio de Cristal y prolongarla mediante la intervención propuesta permite transformar un objeto aislado en motor de apropiación cultural.

2. El hub cultural como respuesta urbana:

Frente a la fragmentación del cerro y a la dispersión de sus usos actuales, el hub cultural se presenta como un modelo programático adecuado para integrar funciones diversas. La convivencia de actividades culturales, recreativas y gastronómicas favorece la apropiación ciudadana, convierte al Itchimbia en un nodo de encuentro y refuerza su rol estratégico en la red de centralidades metropolitanas.

3. La experiencia secuencial y escénica como eje de diseño:

La arquitectura propuesta no se limita a albergar funciones, sino que organiza un recorrido narrativo que intensifica la experiencia del usuario. El pliegue habitado, la forma ovalada y la circulación fluida articulan un espacio donde cada transición se convierte en parte de una puesta en escena colectiva.

4. La relación entre patrimonio y contemporaneidad:

La implantación bajo el Palacio de Cristal no solo preserva su protagonismo, sino que lo resignifica como umbral de la intervención. La coexistencia entre lo histórico y lo

nuevo evidencia que la arquitectura puede operar en diálogo con la memoria sin renunciar a la innovación formal y programática.

En definitiva, el proyecto demuestra que la artificialidad, asumida como estrategia proyectual, puede convertirse en un recurso de integración cultural y urbana. El *hub cultural del Itchimbia* no busca disimular su condición ajena, sino potenciarla como catalizador de nuevas experiencias, encuentros y apropiaciones ciudadanas. Con ello, se propone un modelo arquitectónico capaz de transformar un cerro simbólico en un escenario activo de cultura, identidad y urbanidad para la ciudad contemporánea.

PLANIMETRÍA

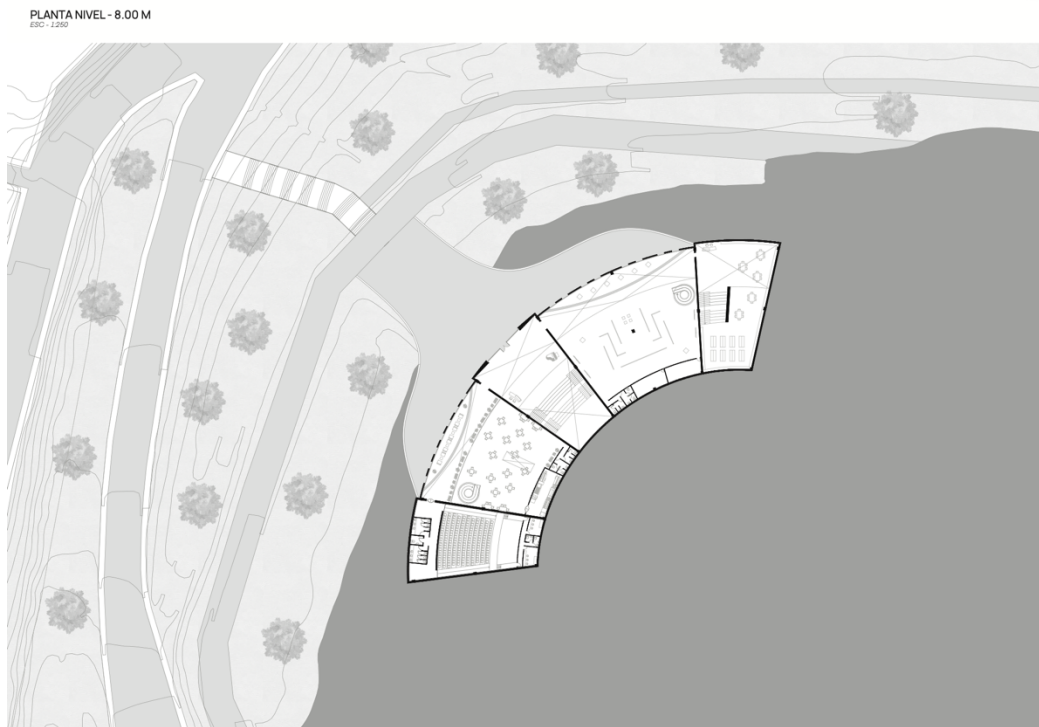


Figura 27. Planta Nivel -8.00 m. Elaboración Propia.

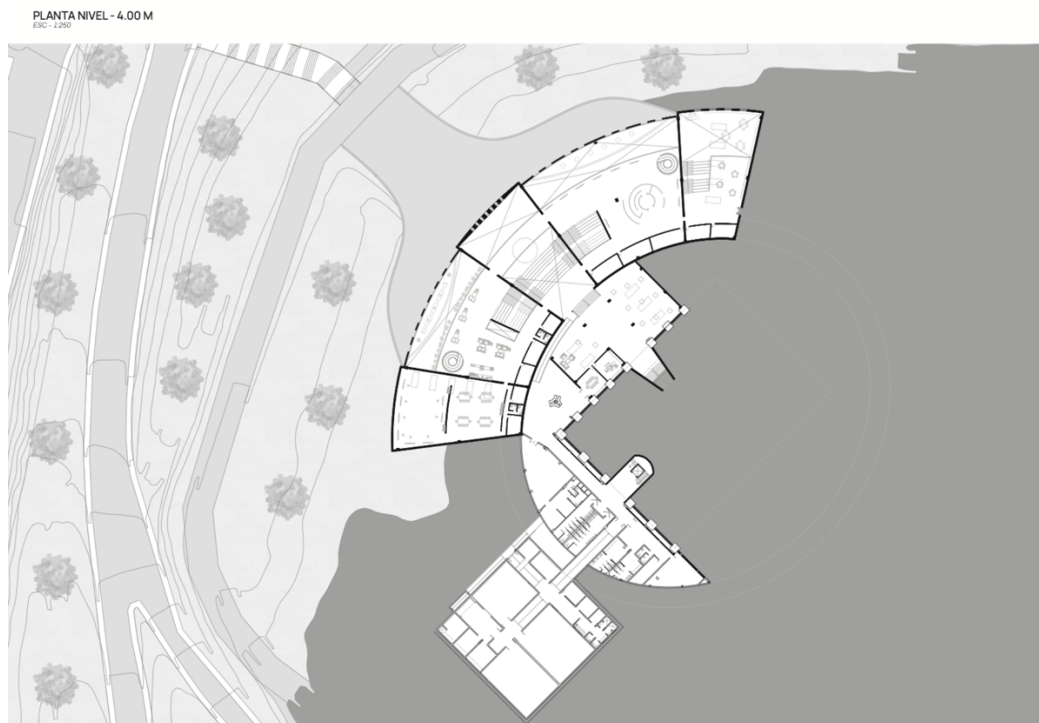


Figura 28. Planta Nivel -4.00 m. Elaboración Propia.



Figura 29. Planta Nivel 0.00 m. Elaboración Propia.

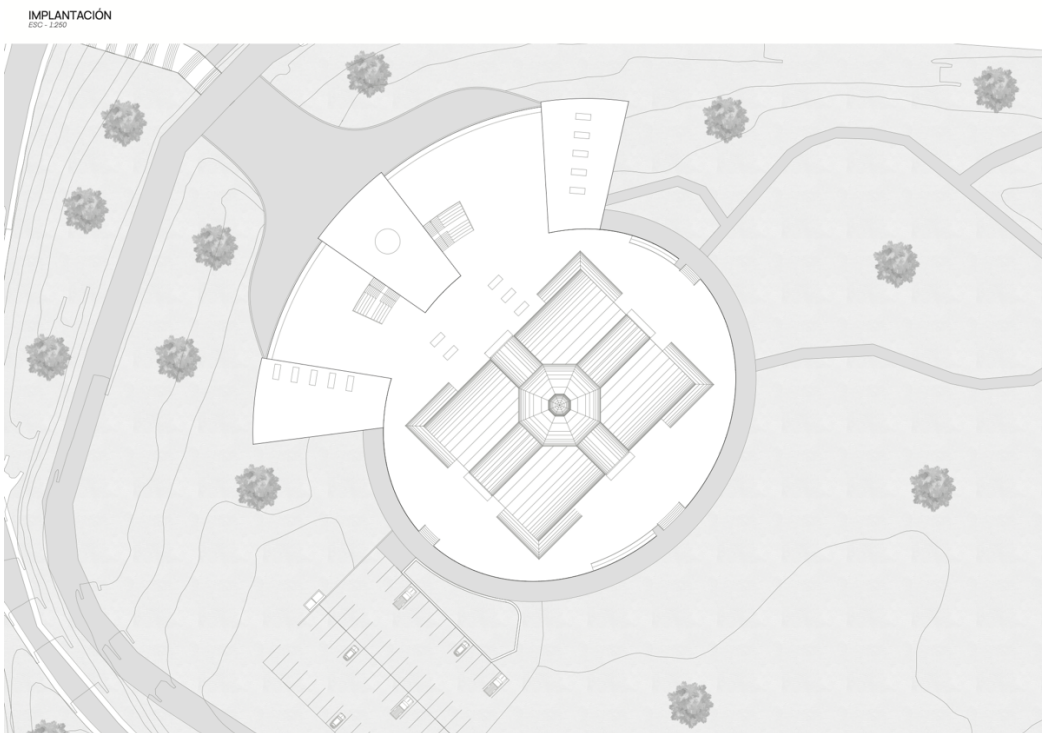


Figura 30. Implantación. Elaboración Propia.

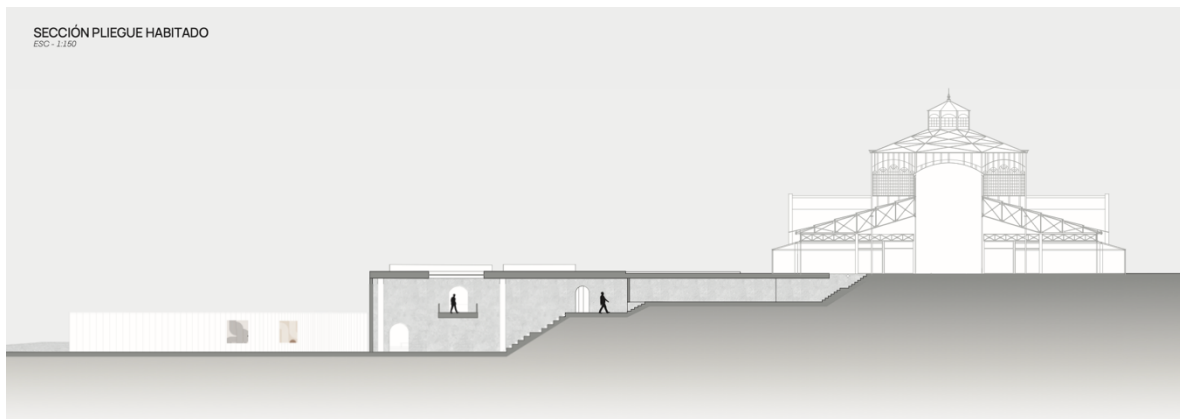


Figura 31. Sección Pliegue Habitable. Elaboración Propia.

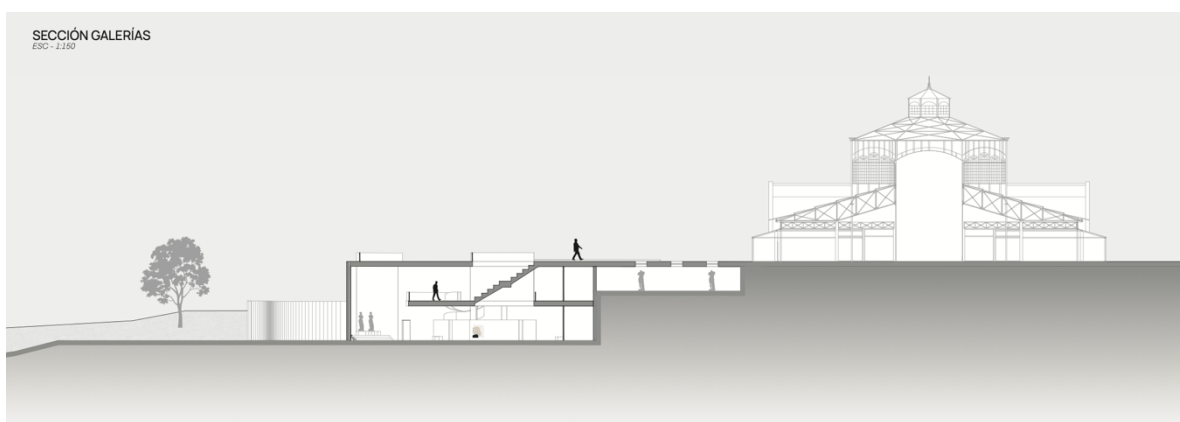


Figura 32. Sección Galerías. Elaboración Propia.

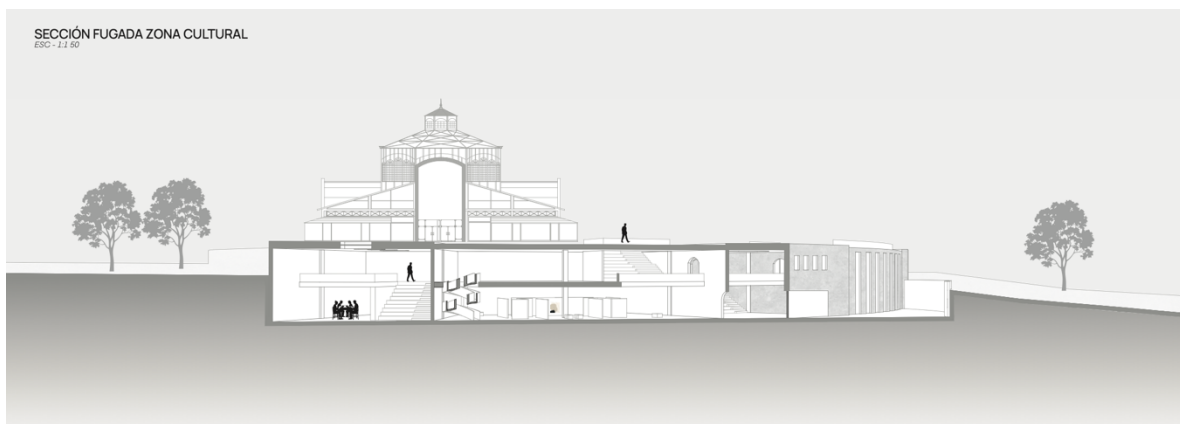


Figura 33. Sección Fugada, Zona Cultural. Elaboración Propia.

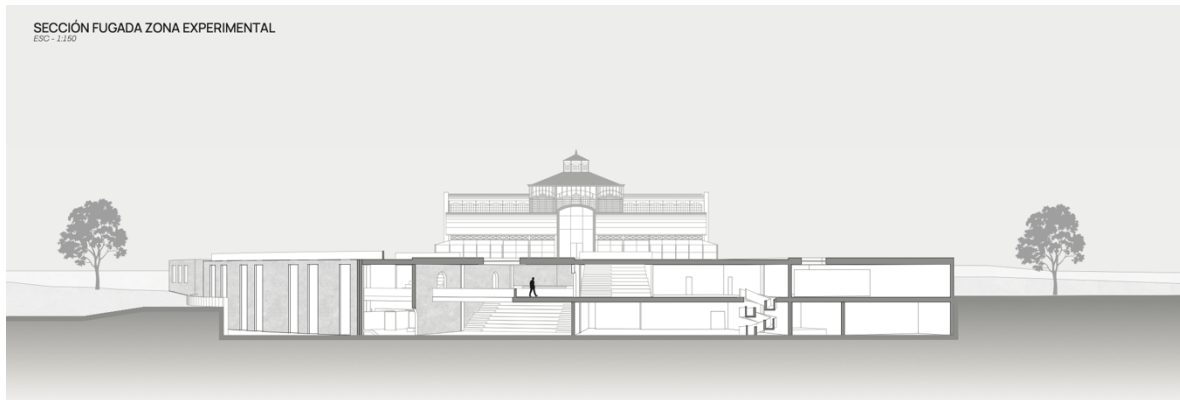


Figura 34. Sección Fugada, Zona Experimental. Elaboración Propia.

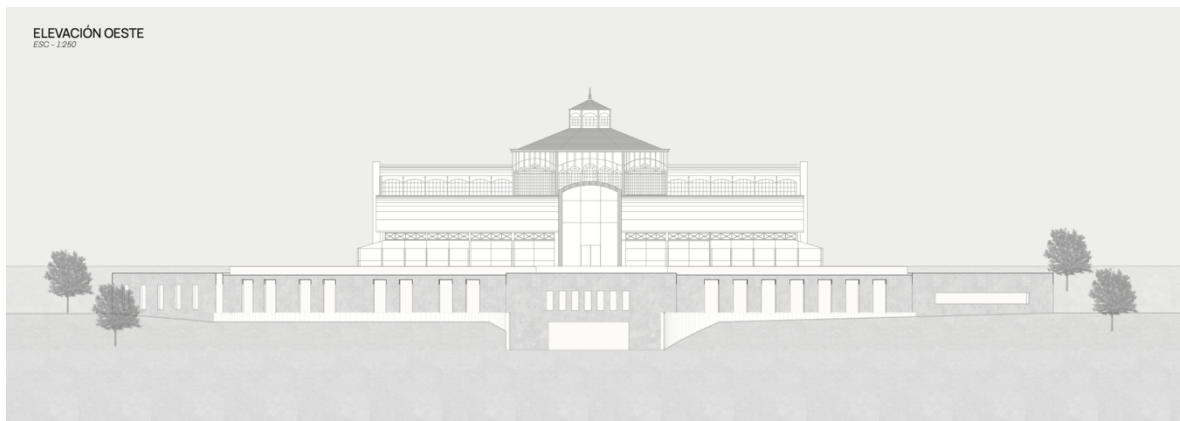


Figura 35. Elevación Oeste. Elaboración Propia.

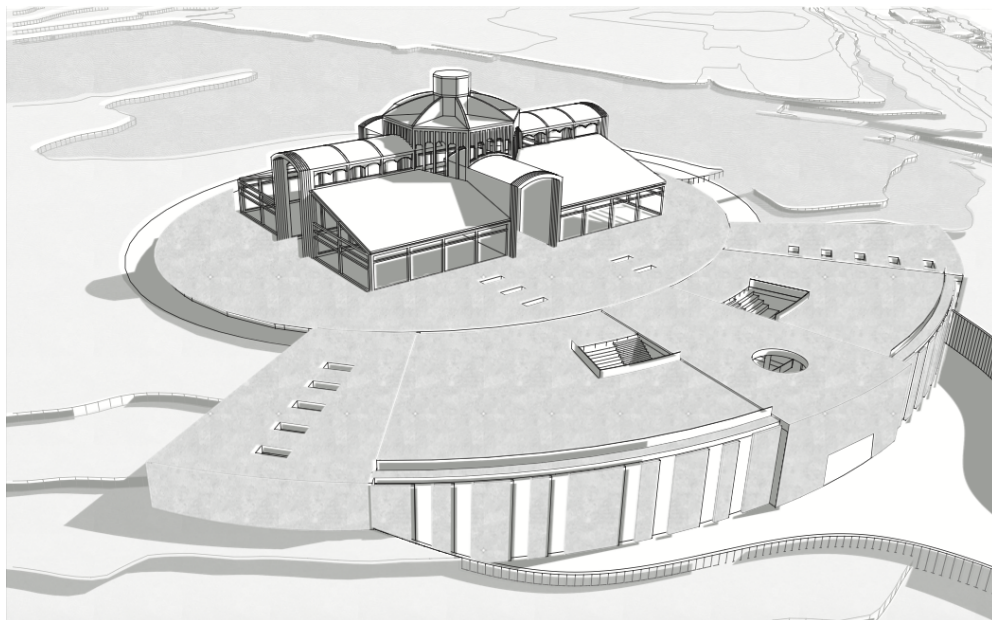


Figura 36. Axonometría. Elaboración Propia.



Figura 37. Entrada al proyecto desde el parque. Elaboración Propia.

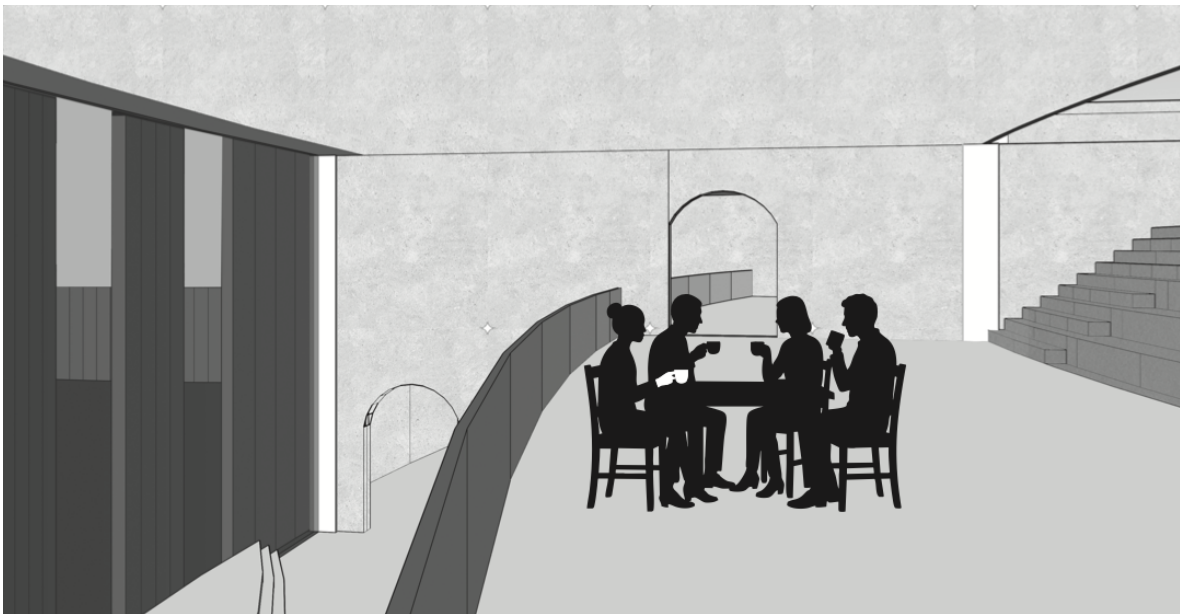


Figura 38. Zona gastronómica. Elaboración Propia.



Figura 39. Zona de Galerías. Elaboración Propia.

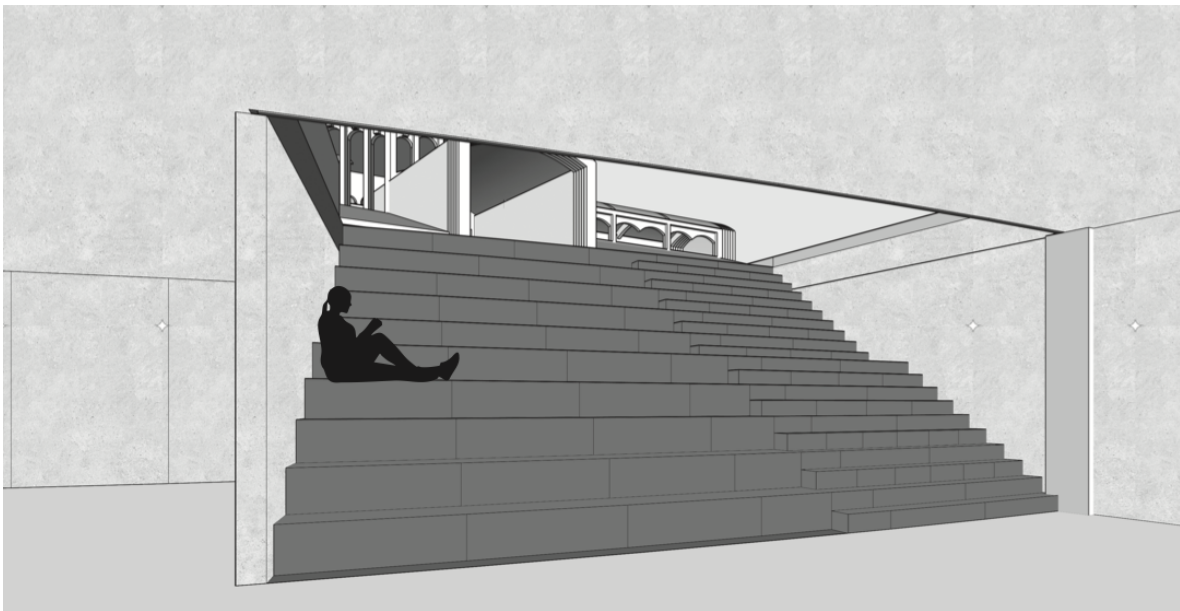


Figura 40. Encuadre hacia el palacio desde el recorrido. Elaboración Propia.

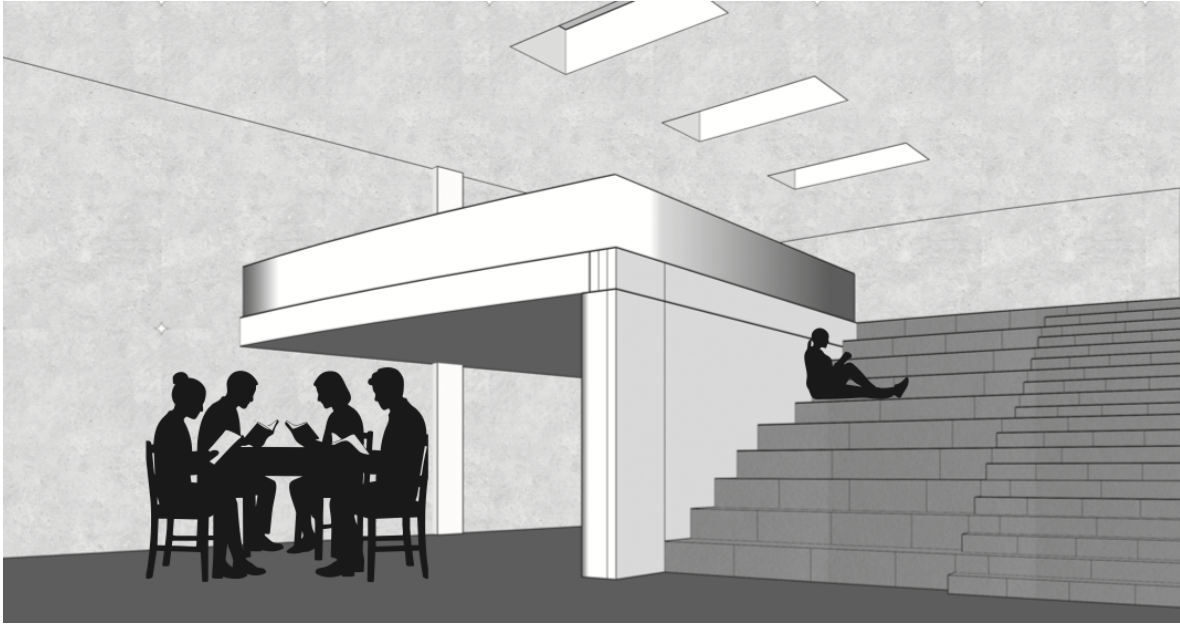


Figura 41. Zona de librería. Elaboración Propia.

REFERENCIAS

Alcaldía Metropolitana de Quito. (2004). *Parque Itchimbia y Palacio de Cristal: Proyecto de revitalización del Centro Histórico*. Quito: Municipio del Distrito Metropolitano de Quito.

Gehry, F. (2019). *LUMA Arles: Parc des Ateliers*. Fondation LUMA.

Koolhaas, R. (2001). *Junkspace*. October, 100, 175–190.

Mazzanti, G. (2007). *Parque Biblioteca España, Medellín*. Medellín: Alcaldía de Medellín.

Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (2010). *Plan Metropolitano de Desarrollo y Ordenamiento Territorial 2012–2022*. Quito: DMQ.

Picon, A. (2010). *Digital Culture in Architecture: An Introduction for the Design Professions*. Basel: Birkhäuser.

Price, C. (1961). *Fun Palace Project*. The Architectural Association Archives.

RCR Architectes. (2014). *Musée Soulages*. Rodez: Musée Soulages.

Tschumi, B. (1994). *Event-Cities*. Cambridge, MA: The MIT Press.

UNCTAD. (2019). *Creative Economy Report: Cultural hubs as drivers of innovation*.

United Nations Conference on Trade and Development.

UNESCO. (2021). *Culture 2030 Indicators: Measuring culture's contribution to sustainable development*. París: UNESCO.