

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Centro Cívico La Pradera: Arquitectura Colectiva**

**Stephen Nicholas De la Torre Veintimilla**

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

Quito, Junio de 2012

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

**HOJA DE APROBACION DE TESIS**

**Centro Cívico La Pradera: Arquitectura Colectiva**

**Stephen Nicholas De la Torre Veintimilla**

Igor Muñoz, Arquitecto .....

Director de Tesis

Roberto Burneo, Arquitecto .....

Miembro de Comité de Tesis.

Iñigo Urizar, Arquitecto .....

Miembro de Comité de Tesis.

Diego Oleas, Arquitecto .....

Decano de colegio de Arquitectura

Quito, 12 de Junio de 2012

## © Derechos de Autor

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

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 114 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

---

Stephen Nicholas De la Torre Veintimilla

171842185-0

Quito, 12 de Junio 2012

## **DEDICATORIA**

A mis padres por el apoyo incondicional y por ser mi guía durante toda mi carrera.

Por saber cómo levantarme cuando he caído e impulsarme a seguir adelante cuando yo mismo me he dado por vencido. A mi padre por encontrar las palabras perfectas para motivarme y a mi madre por darme el impulso que no he podido encontrar solo. A mi novia por mantenerme siempre dentro de la cordura y lejos de los extremos. Juntos me anclaron a la realidad.

## **AGRADECIMIENTOS.**

A mi familia por saber comprenderme y aguantarme tantos años de estudio, marcados por ausencias constantes.

A mis amigos por motivarme cada día a seguir con las amanecidas constantes, las malas noches, la terrible dieta para mantenernos despiertos y las discusiones por la música. Sin ustedes esta experiencia hubiese sido completamente diferente, gracias por acompañarme en estos 5 años. Juntos salimos adelante, respaldándonos unos a otros, como hermanos.

## RESUMEN

El crecimiento de las ciudades ha llevado a la arquitectura a olvidar a los usuarios. Una constante búsqueda de expansión sin considerar los aspectos cotidianos de cada proyecto y el impacto que este puede generar en su entorno y mas importante aun en sus usuarios, ha llevado a la arquitectura ha desarrollar proyectos vacios. Cada proyecto debe considerar no solo las demandas programaticas sino las demandas del entorno. A lo largo del desarrollo de la ciudad han surgido teorias con la finalidad de establecer la “buena arquitectura”. Estos trabajos buscan establecer parametros no solo tecnicos y funcionales, sino también de carácter sensorial, sentimental. Al permitir que los usuarios se conecten con cada proyecto y generen recuerdos, el mismo se vuelve parte de ellos. Las teorias de Zumthor y las atmósferas de la arquitectura resaltan la capacidad de los materiales de generar memorias y conectarse con el usuario. De igual manera Bernard Tschumi establece las teorias del lugar y el no-lugar, que denotan la necesidad de cada proyecto de permitir la apropiacion de los usuarios. Sin la actividad de los usuarios en un espacio este no se convierte en “lugar” permanece como un “no-lugar” un espacio sin memorias que no existe para los usuarios.

Las diversas teorias de la “buena” arquitectura buscan establecer parametros sensoriales y tecnicos que aseguren la apropiación de los espacios. La aplicación de estas teorias a la ciudad seria capaz de generar proyectos que faciliten la convivencia. La apropiación de los usuarios denota la capacidad colectiva del proyecto y eso es precisamente lo que debe ser. La arquitectura colectiva es necesaria para crear una ciudad capaz de satisfacer las necesidades de sus usuarios en lugar de simplemente contenerlos.

## ABSTRACT

The growth of cities has led architecture to forget about its users. A constant search for expansion without considering the everyday aspects of each project and the impact this may generate in their environment and most importantly in its users, architecture has been developing shallow projects. Each project must consider not only the programmatic demands but environmental demands. Along with the expansion of the city, some theories have been developed in order to establish "good architecture". These works seek to establish not only technical and functional parameters, but also of sensory character. By allowing users to connect with each project and create memories, it becomes part of them. Theories of Zumthor and atmospheres of architecture highlight the ability of materials to create memories and connect with the user. Similarly Bernard Tschumi established theories of place and non-place, denoting the need for each project to allow the appropriation of the users. Without the activity of users, a space does not become a "place" it remains a "non-place" without memory space that does not exist for users.

The various theories of "good" architecture search to establish sensory and technical parameters that ensure the appropriation of spaces. The application of these theories into the city would be able to generate projects that facilitate coexistence. The appropriation of users denotes the collective capacity of a project and that is precisely what every project should look for. The collective architecture is necessary for a city capable of meeting the needs of their users rather than simply contain them.

## Tabla de Contenido

1. Dedicatoria.	1
2. Agradecimientos.	2
3. Resumen.	3
4. Abstract.	4
5. Tabla de Contenidos.	5
6. Lista de Figuras.	6
7. Introducción.	9
8. Objetivos.	10
9. Marco teórico.	10
9.1. La ciudad y sus elementos compositivos.	10
9.1.1. Sociedad.	11
9.1.2. Sitio.	14
9.1.3. Arquitectura en la ciudad.	15
9.1.4. Campo Espacio-Tiempo	17
9.2. "Buena"Arquitectura.	18
9.2.1. Pablo Sztulwark, la memoria en la aquitectura.	19
9.2.2. Sigfried Gidieon, las capacidades artisticas.	21
9.2.3. Peter Zumthor, atmósferas de los espacios	23
9.2.4. Bernard Tschumi, elementos compositivos	25
9.2.5. Steen Eiler Rasmussen, elemento de arte funcional	26
10. Conclusión.	27
11. Hipótesis.	27
12. Tema.	28

12.1.	Análisis del Lugar.	28
12.1.1.	Aspectos de Ciudad.	28
12.1.2.	Aspectos del Sitio.	32
12.2.	Análisis del Programa.	36
12.2.1	Organigramas	38
12.2.1.1	Teatro	38
12.2.1.2	Ministerio	39
12.2.1.3	Biblioteca	40
13.	Bibliografía.	41
14.	Proyecto Arquitectónico	42

## 6. Lista de Figura

1. Concepto de colectividad.
2. Quito: Areas verdes.
3. Quito: Bibliotecas.
4. Quito: Centros de espectáculo.
5. Quito: Teatros.
6. Quito: Centralidades y Nodos culturales.
7. Quito: Oferta y producción de Cultura.
8. Equipamiento del sector.
9. Vías del sector.
10. Densidad programática de La Carolina.
11. Programas de La Carolina.
12. Circuito Cultural.
13. Nueva Propuesta del circuito cultural.
14. Terreno y programa.
15. Disposición del programa.
16. Organigrama Teatro.
17. Organigrama Ministerio.
18. Organigrama Teatro.
19. Concepto Programatico.
20. Espacio polivalente.
21. Compactación de servicios.
22. Planta Baja general.
23. Planta Municipio.
24. Planta Biblioteca.
25. Planta Teatro.
26. Subsuelo Teatro.
27. Planta baja Ministerio.
28. Planta tipo 1 Ministerio.
29. Planta tipo 2 Ministerio.
30. Plante remate Ministerio.

31. Corte A'A general.
32. Corte B'B.
33. Corte A'A proyecto.
34. Corte Teatro.
35. Corte Biblioteca.
36. Corte Municipio.
37. Detalle 1.
38. Detalle 2.
39. Detalle 3.
40. Detalle 4.
41. Detalle 5.
42. Fachada Norte.
43. Fachada Teatro.
44. Render A.
45. Render B.
46. Render C.
47. REnder D.
48. Render E.
49. REnder F.
50. Render G.
51. REnderH.

## 7. Introducción

La ciudad moderna se ha convertido en una agrupación que va perdiendo su sentido. La búsqueda de expansión ha opacado la creación de espacios adecuados para sus usuarios, es como si la ciudad se hubiera olvidado que tiene habitantes. Pareciera como si la ciudad no recordara que sus usuarios tienen necesidades y simplemente busca la manera de contenerlos a todos, y no la manera de hacerlos vivir juntos. Éstas, ahora se preocupan de cómo agrupar la mayor cantidad de usuarios en un área específica y olvidan cómo hacer que disfruten de este espacio. Han tomado la estrategia de crecer y luego tratar de satisfacer. Parece que buscan parchar las manchas desoladas que van dejando al crecer. Las ciudades sin duda deben desarrollarse, pero deben hacerlo recordando que la estrategia para generar usuarios satisfechos, consiste en crear lugares que cumplan con sus necesidades. La arquitectura es la responsable de crear dichos lugares y las aproximaciones urbanísticas no son la única solución. La respuesta yace en toda obra arquitectónica. Cada proyecto que tiene relación con el espacio público tiene la responsabilidad de responder a sus exigencias, es decir, que cada obra que se realiza debe responder a su entorno, sus cualidades culturales, a los hábitos y a las actividades a las cuales está sujeto el contexto en el cual se implanta el proyecto. Esto no está limitado a la obligación de respetar las relaciones, las vistas, los flujos y las proporciones que demanda el sitio.

Es pertinente que antes de desarrollar un análisis de los elementos que componen este tipo de arquitectura primero se debe analizar brevemente lo que compone una ciudad. Se debe comprender las diversas teorías que han sido desarrolladas en cuanto a cómo crear arquitectura adecuada, una “buena” arquitectura. Estas teorías incluyen el trabajo de Peter Zumthor y sus atmósferas de la arquitectura, el manejo de los materiales, la memoria y los espacios. También incluye los seis conceptos de arquitectura, el lugar y el no-lugar de Bernard Tschumi. Por último, se debe analizar la relación que tiene la arquitectura con la memoria y las consecuencias que conlleva trabajar con el tiempo como un elemento compositivo. Tras analizar y comprender estas teorías será posible

plantear proyectos que cumplan con las características de un escenario de vida generador de ciudad.

## 1. Objetivos.

Demostrar que la arquitectura es capaz de generar lugares colectivos, apropiables por los usuarios. La arquitectura es capaz de conectar a los usuarios a través de experiencias vividas dentro de cada proyecto.

La ciudad no necesita crecer con la simple necesidad de contenernos dentro de ella sino que debe generar espacios donde podamos convivir.

## 2. MARCO TEÓRICO.

### 2.1. La ciudad y sus elementos compositivos.

La ciudad es un gran contenedor, una agrupación, un conjunto de diversos elementos que unidos en la forma tan específica en la que permite cada sitio, conforman los escenarios para el desarrollo de vida. Compuesta por elementos tales como, economía, sociedad, cultura y arquitectura, cada ciudad tiene una composición única. Las relaciones que se generan entre estos diversos elementos, se convierten en las características únicas de cada ciudad. Una ciudad que se implanta en un valle montañoso, pese a compartir varios componentes similares: económicos, sociales y culturales, con una ciudad implantada en una planicie costanera, va a tener diferencias enormes debido al sitio. Diferencias que responden a las necesidades climáticas, geográficas y materiales del sitio. Las capacidades y cualidades espaciales de cada sitio van a determinar diferencias culturales entre ciudades y esto a su vez genera diferencias sociales, de igual manera. En el momento que hablamos del componente económico de la ciudad reconocemos que éste es el resultado de las

necesidades sociales y culturales.

Entonces, ¿dónde queda el componente arquitectónico dentro de todo esto? La arquitectura es el elemento que permite que una sociedad y su cultura se desarrollen, este arte es la responsable de contener los espacios de tal manera que permita un desarrollo de cultura dentro de los mismos. La arquitectura es el componente que aflora las características únicas de cada ciudad, ya que una buena arquitectura no solo permite que se desarrolle cultura en ella, sino que resalta las cualidades culturales de cada sociedad, por ende de cada ciudad. Una ciudad eficiente es aquella donde sus elementos compositivos funcionan en armonía, es decir donde la sociedad, cultura, economía y arquitectura actúan correctamente como un conjunto dentro de un sitio. Por último debemos comprender que todo esto se encuentra contenido dentro de un campo de espacio-tiempo. Según Pablo Sztulwark en su charla del 2009 del foro Memoria Abierta, la ciudad es una agrupación compuesta por lugares, materiales, sensaciones y usuarios, todos contenidos dentro de un campo de espacio-tiempo. Al trabajar con este concepto de ciudad es apropiado desarrollar la idea de que la ciudad es el conjunto de escenarios para los usuarios. Al estar contenida dentro de un campo espacio-tiempo, la ciudad evidentemente está sujeta a un desarrollo constante, sus espacios están afectados por el tiempo y los usuarios.

Con el fin de comprender lo que se busca en una arquitectura capaz de generar proyectos adecuados que generan ciudad, que se conviertan en escenarios de vida, primero debemos entender cómo funcionan los elementos que componen ciudad y cuáles son sus demandas. El objetivo de este estudio es realizar un análisis teórico conciso de los usuarios, el sitio y el campo de espacio-tiempo. La intención es comprenderlos desde un enfoque arquitectónico. Sería innecesario desarrollar una investigación psicológica de lo que significa sociedad o lo que significa lugar. Lo que se busca es comprender la esencia de estos elementos para poder responder adecuadamente dentro de la arquitectura.

### 2.1.1. Sociedad.

Los usuarios son el motor de todo elemento compositivo de una ciudad. Son ellos quienes se apropian de un espacio arquitectónico, quienes lo activan. Los usuarios son el elemento de la ciudad que permite cualquier tipo de aproximación espacial al sitio. Una búsqueda espacial no existe sin una necesidad de uso y son los usuarios quienes generan estas necesidades. La arquitectura es el campo profesional que debe comprender la naturaleza del hombre con mayor exactitud. Ésta refleja las necesidades espaciales del hombre tanto a un nivel colectivo como a un nivel personal. Es por esto que se debe comprender al usuario de cada sitio, de cada ciudad. No se puede crear arquitectura genérica que trabaje de la misma manera sin importar el lugar en el cual ésta es implantada. Los usuarios y sus necesidades creativas, sociales, productivas y recreativas deben convertirse en los cuestionamientos de toda búsqueda arquitectónica a desarrollarse. Los usuarios determinan el programa y sus cualidades y dan puntos de partida para consolidar relaciones con el entorno.

La sociedad marca pautas para el diseño que se encuentra en constante transformación. Una de estas es la capacidad de adaptación de un proyecto a los cambios futuros. Lo que un grupo de usuarios demanda del espacio en la mañana no va a ser lo mismo que demanda otro grupo por la noche. Los usuarios introducen el componente del futuro. Las necesidades y los gustos de los grupos sociales cambian. Lo que para una generación pudo ser muy adecuado para una generación posterior puede ser ridículo, lo que para una fue elegante para la siguiente es innecesario. “ El arquitecto dispone el escenario para una representación larga y lenta que debe poder adaptarse a cualquier improvisación inesperada.” dijo Steen Eiler Rasmussen en su libro *La experiencia de la arquitectura*. Retomando sus palabras, es entonces correcto decir que la arquitectura debe ser un escenario donde los usuarios determinan sus vidas. Los cambios no afectan su desarrollo, sino que este escenario es capaz de continuar

pese a los cambios. Entonces la “buena” arquitectura es aquella capaz de adaptarse y extender su funcionamiento a un futuro muy lejano y no aquella que está destinada a desaparecer o convertirse en un vacío inútil en un futuro cercano. Es reconocible que el papel que juegan los usuarios dentro del desarrollo de un proyecto arquitectónico es indispensable para su consolidación. Por lo tanto se podría decir que la arquitectura está sujeta a trabajar con el tiempo como componente de desarrollo, no sólo por el hecho de que la ciudad está contenida dentro de un campo de espacio-tiempo, sino también por el hecho de que los usuarios constantemente cambian sus necesidades. La arquitectura debe ser capaz de seguir estos cambios, esta debe ser un escenario dispuesto a permitir cambios imprevistos en su esencia.

Así como los usuarios cambian sus necesidades y demandas a lo largo del tiempo, también lo hacen dependiendo del sitio de donde proviene. Esto quiere decir que el mismo programa responde de formas distintas dependiendo de su sitio de implantación. Un mercado localizado en la zona de Pomasqui no tiene las mismas características que uno localizado en la zona de La Carolina. La zona de Pomasqui es de un carácter rural o incluso suburbano, por ende sus usuarios tienen necesidades diferentes a los ubicados en la zona de La Carolina que es de un fuerte carácter urbano. Es importante recordar estas diferencias dentro de una ciudad, pues si comenzamos por reaccionar adecuadamente ante estas, el proceso de generar una ciudad adecuada y apta para el desarrollo de sus características únicas es mucho más sencillo y natural.

Por lo tanto se debe trabajar de la mano de la sociedad para crear arquitectura adecuada. Se debe comprender las necesidades y características únicas de los usuarios, ser capaces de reconocer las necesidades futuras o los cambios de uso que generarán los usuarios. Incluso se debe entender y reconocer las diferencias y las necesidades que tiene los usuarios de diferentes zonas de la ciudad. Sin embargo, no se puede caer en el error de concebir o interpretar la arquitectura como elemento componente de la sociología. Es

incorrecto decir que la arquitectura es sociedad, por que no lo es. La arquitectura no es sociedad, la arquitectura es la herramienta que permite la expresión y el desarrollo de una sociedad específica. Como dijo Eduardo Souta de Moura “Los malos arquitectos se organizan siempre con temas secundarios. Dicen cosas del tipo: “La arquitectura es sociología, es lenguaje, semántica, semiótica.”

### 2.1.2. Sitio.

El sitio es el segundo elemento compositivo de ciudad a ser analizado. Éste es la bandeja que contiene a los demás. El sitio es el espacio que permite que la arquitectura, mediante la creación de volúmenes, contenga espacios de menor escala para ser apropiados por los usuarios y sus necesidades. Así como cada grupo social tiene características diferentes, cada sitio demanda acciones específicas en la arquitectura. Acciones tan simples como responder adecuadamente a las características climáticas del sitio o tan complejas como servir de elemento conector de relaciones preexistentes en el sitio, acentuar líneas de flujos adecuados o romper con las inadecuadas. Como fue mencionado anteriormente el sitio es capaz de determinar las necesidades de los usuarios y marcarlos. En consecuencia, para generar arquitectura capaz de responder adecuadamente a las necesidades de los usuarios, primero debemos comprender el sitio y sus cualidades. Mediante la comprensión del sitio es posible ver claramente el por qué de las necesidades de los usuarios y así actuar ante ellas de la forma mas eficaz.

Como fue mencionado anteriormente, un programa responde de formas muy distintas al ser implantado en dos sitios distintos. Por ejemplo, un mercado en Pomasqui no sólo debe responder a las características climáticas del sitio: un área seca, caliente y ventosa; sino a los productos que se venden en dicho mercado, ya que son procedentes del sitio. Por último, los materiales que se utilizarían en el mercado serían aquellos correspondientes al contexto o aquellos capaces de trabajar adecuadamente en el sitio. Por otro lado, el mercado de La

Carolina al estar ubicado en el centro norte de la ciudad, una de las áreas mas comerciales, se ve envuelto en características muy diferentes. Empezando por el tema climático, esta zona es más fresca, húmeda y menos ventosa. En cuanto a los productos que estarían disponibles, este mercado tendría mucha mayor diversidad al disponer de los mercados cercanos y los materiales a utilizar podrían ser virtualmente cualquiera que se encuentre disponible en la ciudad.

### 2.1.3. Arquitectura en la Ciudad.

El último elemento compositivo a ser analizado es la arquitectura. Ésta es la responsable de contener a la sociedad y responder al sitio. Los usuarios, sus actividades y necesidades son contenidas dentro de los volúmenes de la arquitectura. De igual manera el sitio es el principal elemento modelador de la arquitectura. Se debe ver a la arquitectura como el elemento artístico funcional capaz de permitir el desarrollo de vida dentro de sí. La profesión es la búsqueda de una respuesta adecuada a todos los elementos analizados. Como fue mencionado anteriormente, la “buena” arquitectura es aquella compuesta por todos estos elementos; no aquella que responde solamente a uno. Cuando se trata de enfocar a la arquitectura como un elemento solamente de sociología, lenguaje u otros temas superficiales, es el momento en que la arquitectura está siendo desarrollada de la forma equivocada. Al igual que la ciudad, la arquitectura está compuesta de un gran número de elementos.

Al ser un arte que responde a la sociedad, al entorno, a la cultura y a la economía, la arquitectura es una compleja agrupación. Existen un sinnúmero de aproximaciones de diseño que tratan de responder a todas estas exigencias de composición. La clave de una buena arquitectura está en comprender estas exigencias de la mejor forma posible y utilizar un proceso de diseño pertinente y adecuado para las mismas. El arquitecto debe ser el profesional que entienda al hombre y a su entorno con la mayor precisión posible, debe ser quien reconozca, mejor que nadie, las características únicas de cada sociedad y de cada entorno.

El arquitecto debe comprender las características únicas de los flujos, las actividades, las atmósferas y las necesidades de cada sitio y sus usuarios. Sin embargo el comprender estos elementos, no es suficiente. “El arquitecto dispone el escenario para una representación larga y lenta que debe poder adaptarse a cualquier improvisación inesperada” (Steen Eiler Rasmussen). Se deben también comprender los cambios posibles dentro de un grupo social y sus actividades, la arquitectura debe ser capaz de comprender todo lo necesario en el instante en el que es concebida y todas las posibles necesidades que podrían aparecer a futuro.

Bernard Tschumi establece que la esencia de la arquitectura está compuesta por: espacio, evento y movimiento. Sin estos elementos no existe la posibilidad de conformar arquitectura. Sin el espacio donde podamos implantar la arquitectura, sin un sitio, la arquitectura no puede consolidar y formar sus propios espacios. Sin espacios la sociedad no es capaz de satisfacer sus necesidades, no es capaz de llevar a cabo los eventos del día a día que conforman su vivir. Por último, si no existe la posibilidad de llevar a cabo actividades dentro de un espacio, no puede darse movimiento de los usuarios. Éstos no necesitarían atravesar un espacio, si en este, no existe la posibilidad de satisfacer sus necesidades.

Como dijo Eduardo Souto de Moura en una entrevista con el diario El País, “Los malos arquitectos se organizan siempre con temas secundarios. Dicen cosas del tipo: la arquitectura es sociología, es lenguaje, semántica, semiótica. Inventan la arquitectura inteligente -como si el Partenón fuese estúpido- y ahora, lo último es la arquitectura sostenible. Todo eso son complejos de la mala arquitectura. La arquitectura no tiene que ser sostenible. La arquitectura, para ser buena, lleva implícito el ser sostenible. Nunca puede haber una buena arquitectura estúpida. Un edificio en cuyo interior la gente muere de calor, por más elegante que sea será un fracaso. La preocupación por la sostenibilidad delata mediocridad. No se puede aplaudir un edificio porque sea sostenible. Sería como aplaudirlo porque se aguanta.” La arquitectura está compuesta por un diverso número de

componentes; la arquitectura no puede resumirse en una sola imagen o un solo tema. La arquitectura es capaz de abarcar diversos temas en un sinnúmero de imágenes.

#### 2.1.4. Campo espacio-tiempo.

Todos los componentes analizados previamente están comprendidos dentro de un campo que los rodea a todos. El espacio-tiempo, no solamente contiene a los elementos de la ciudad sino que permite su existencia. El sitio no tendría el espacio que la arquitectura constantemente moldea, los eventos no tendrían el tiempo que los permite realizarse. Sin el tiempo no podría realizarse ningún movimiento. Comprendiendo la importancia que tiene este campo sobre todos los componentes de la arquitectura y ciudad, un arquitecto sería capaz de realizar un trabajo correcto.

Si se dice que la ciudad está compuesta por espacios llenos de eventos y movimiento, entonces la ciudad está llena de sucesos y acontecimientos. Esto quiere decir que a lo largo de la ciudad ocurren constantemente relaciones directas entre los usuarios y los espacios de la ciudad. Estas relaciones directas quedan plasmadas en cada usuarios convirtiéndose en recuerdos. Estos acontecimientos se dan en espacios específicos de la ciudad que pueden, o no, haber sido concebidos para desarrollar estas características. Sin lugar a duda han sido espacios que han permitido la apropiación de los usuarios, lo que ha desarrollado una conexión entre memoria y espacio. Esta fuerte relación es la clave principal para reconocer la diferencia entre un espacio y un LUGAR. Ambos parten del mismo punto pero la principal diferencia es la relación que tienen con los usuarios. Un LUGAR parte de lo que es un espacio, pero ha trascendido al lograr entablar una conexión, a lo largo del tiempo, con la sociedad.

El campo de espacio-tiempo que envuelve a la ciudad es el manto que permite elevar el potencial de las relaciones que se dan dentro de la ciudad. Introduce nuevos cuestionamientos, que no solamente vuelven más complejas las conexiones entre los elementos de ciudad y arquitectura sino que también son capaces de hundir o elevar la ciudad o la arquitectura. El principal componente que introduce este campo es el tiempo. Es verdad que el tiempo siempre ha sido considerado en ambos casos, pero de una manera inmediata. Simplemente se consideraban los cambios que podían suscitarse en un proyecto con el paso del tiempo y no las relaciones que éste podía tener con su entorno y sus usuarios, e incluso más importante aún, las relaciones que éste podía provocar en su entorno y usuarios.

## 2.2. “Buena” Arquitectura.

La arquitectura es un elemento de ciudad complejo. Consiste en conseguir un proyecto con las capacidades de responder a todas las demandas de los usuarios y el sitio en el cual es implantado. Precisamente por el hecho de ser tan compleja la arquitectura tiene un sinnúmero de métodos de aproximación. Por nombrar algunos; puede ser concebida como una pieza de arte funcional, puede ser concebida como una secuencia de espacios o como un flujo continuo de circulaciones. Sin importar cual sea la aproximación que se tome, debe siempre tener la capacidad de responder a todos los componentes de “buena” arquitectura.

Con el fin de comprender a mayor profundidad algunas de estas aproximaciones al diseño de la arquitectura es necesario analizar cinco teorías planteadas por: Pablo Sztulwark, Sigfried Giedion, Peter Zumthor, Bernard Tschumi y Steen Eiler Rasmussen. Cada teoría se aproxima a los problemas de la arquitectura desde puntos de vista distintos, cada una plantea diferentes soluciones, razón por la cual es importante profundizar el análisis de estas. El momento que el arquitecto amplía su conocimiento en distintas teorías, tiene

mayor capacidad de responder a diferentes problemas de implantación con una mayor base de posibles soluciones.

Si la arquitectura es una compleja agrupación de un gran número de elementos, de igual manera el arquitecto debe disponer de un gran número de soluciones, provenientes de un amplio conocimiento. Las teorías que van a ser tratadas posteriormente van a topar temas tales como: la memoria en la arquitectura y la diferencia entre espacio y lugar; las capacidades artísticas y emocionales de la arquitectura; las atmósferas de los espacios arquitectónicos, la concepción de la arquitectura a través de sus principales elementos compositivos y por último, las diferentes formas de experimentar la arquitectura como un elemento de arte funcional.

### 2.2.1. Pablo Sztulwark, La memoria en la arquitectura.

Pablo Sztulwark es un arquitecto argentino que participo en el foro *Memoria Abierta: Arquitectura y memoria* del 2009. El foro que se realiza cada año esta enfocado a buscar formas de activar y rescatar espacios que se han convertido en cicatrices, dentro de los corazones de los usuarios y en la composición de la ciudad. Son espacios residuales que fueron concebidos como cuarteles clandestinos y temporales de la época de la dictadura. La charla de Pablo Sztulwark es la primera del foro y trata, al igual que el resto del foro, sobre las relaciones entre arquitectura y memoria.

La ciudad es un conjunto receptor de las costumbres de un grupo social que mediante sus espacios refleja las actividades de los usuarios. Estas actividades se conectan directamente con el espacio en el cual se desarrollan. Las conexiones entre actividad y espacio que se van creando a lo largo de la ciudad se convierten en eventos cargados de recuerdos. La ciudad es capaz de permitir estas relaciones mediante la arquitectura, creando escenarios para los eventos diarios de los usuarios. Sin embargo estos espacios no llegan a

convertirse en escenarios aptos para el desarrollo de actividades hasta no ser apropiados por los usuarios. La repetición de espacios de esta calidad es lo que genera la red de escenarios de vida de la ciudad.

Si hablamos de una ciudad de escenarios apropiados por los usuarios, hablamos de una ciudad con espacios públicos, que no deben ser concebidos como públicos, sino como espacios "privados". El momento que un usuario se apropia de un espacio, lo habita, lo llena de recuerdos y experiencias, lo llena de memorias, este espacio deja de ser un espacio como tal, este ahora es concebido como un lugar, un espacio impregnado con memoria a través del tiempo. (Pablo Sztulwark). El momento de hablar de LUGARES hablamos de una memoria conectada a un espacio, es decir que el usuario percibe este espacio como PROPIO y no como un espacio publico. Si un grupo de usuarios perciben un espacio de estas características como PROPIO, quiere decir que el espacio es colectivo. El momento que hablamos de un espacio colectivo, decimos que es percibido por cada usuario como privado, esto marca con características completamente diferentes al espacio. Estos espacios son un recuerdo común para los usuarios, son un LUGAR PROPIO para cada usuario, y son estos LUGARES plagados de memoria los que generan ciudad.

La apropiación de los espacios por parte de los usuarios, no es una intención que puede ser concebida por el arquitecto al inicio de cada proyecto. Este suceso no es predecible, pero se puede facilitar la posibilidad de que estos espacios sean apropiados. Un espacio que facilita su apropiación y la oportunidad de convertirse en un LUGAR, es un espacio de carácter publico, un espacio cívico, donde la interacción de los usuarios, entre si y con el espacio sea un elemento característico. Un espacio cívico es aquel donde la interacción, la actividad, la creatividad y la cultura de los usuarios son resaltadas. Un espacio cívico es aquel que facilita el desarrollo de los usuarios, son espacios creados para los usuarios.

Para Pablo Sztulwark la memoria es parte del comportamiento y desarrollo de los usuarios y es una de las herramientas más importantes para fortalecer la relación entre arquitectura y sociedad. Es a través de la memoria que los espacios pasan a ser LUGARES, es decir que la arquitectura llega a trascender, de contener el espacio a contener la vida de la ciudad. Para que la arquitectura sea capaz de introducir la memoria en su composición, primero debe ser capaz de introducir al tiempo en el conjunto. El arquitecto debe ser lo suficientemente apto para proponer cambios a lo largo del tiempo para que la arquitectura sea capaz de permitir una apropiación de los usuarios. Esta es la clave de una arquitectura pública, colectiva adecuada. El momento que se facilita la apropiación de los usuarios este LUGAR se vuelve propio en la memoria de cada usuario y la ciudad no está compuesta por una serie de espacios, sino que la ciudad es un solo LUGAR.

### 2.2.2. Sigfried Giedion, Las capacidades físicas.

Para Sigfried Giedion la arquitectura es un campo compuesto por los elementos determinantes de ciudad. Plantea que las actuales tendencias arquitectónicas han perdido su capacidad cultural y que los arquitectos son los responsables de buscar la manera adecuada de aflorar las características culturales de cada ciudad. “La influencia social, económica y funcional desarrollan una parte vital en todas las actividades humanas, desde las ciencias hasta las artes. Pero hay otros factores que deben también ser tenidos en consideración ; nuestros sentimientos y nuestras emociones.” Para Sigfried Giedion detrás de todo elemento funcional existen los rastros de las emociones y sentimientos empleados en la consolidación de dicho espacio.

Los sentimientos y las emociones son elementos que siempre han participado en la creación de arquitectura y ciudad. Sin embargo en la actualidad han sido relegados y olvidados como si ya no formaran parte del proceso. Giedion establece muy claramente como la relación entre las ciencias exactas y el arte han sido el elemento determinante para conformar el “estilo” de cada época. Las variaciones que ha tenido esta relación a lo largo de la historia, son las causantes

de los cambios de estilos. Mientras las ciencias exactas se volvían mas fuertes y predominantes el arte, los sentimientos y las emociones desaparecían. De igual manera mientras mas fuerza ganaba el arte mas evidentes se volvían los sentimientos y las emociones en la arquitectura.

En la actualidad los arquitectos han olvidado la importancia de esta relación , han relegado a los sentimientos como elementos participativos en la creación de arquitectura. Por incluir a los sentimientos y emociones Giedion no se refiere a diseñar cada elemento con alegría o enojo, sino que los espacios concebidos sean capaces de permitir el desarrollo de emociones y sentimientos. Giedion pregunta “¿son necesarios los artistas?” en un mundo donde aparentemente las actividades cotidianas de la humanidad se han convertido en procesos elementales de una respuesta científica. Sería como preguntar si son necesarios los arquitectos, Giedion dijo “un ambiente cuyos fundamentales aspectos permanezcan reacios al sentimiento es tan insatisfactorio como uno que se oponga al dominio de la actividad práctica o intelectual.” Sin las cualidades artísticas sentimentales presentes en el proceso de diseño de la arquitectura, esta pierde muchísimo.

Si son necesarios los artistas, si son necesarios los arquitectos. Una arquitectura compuesta por espacios que se oponen al dominio de la actividad diaria, es una arquitectura rígida, inflexible y sin la capacidad de responder a las necesidades de sus usuarios. Sería una arquitectura que no funcionaría de la forma adecuada.

### 2.2.3. Peter Zumthor, Atmósferas de los espacios.

Peter Zumthor plantea una arquitectura sensible, donde cada espacio arquitectónico sea capaz de ofrecer una atmósfera única, una presencia, sensación y apariencia única. Una arquitectura que trabaja en sus circulación, en sus proporciones, en sus relaciones exterior - interior, en el manejo de la luz, en conceptos tan fuertes como la arquitectura como entorno o menores como el manejo de espacios que generan un movimiento libre. Una arquitectura adecuada que responde a las necesidades del sitio y los usuarios a través de decisiones tan específicas como el uso del material adecuado o mas generales como la decisión de la proporción que desea manejar el proyecto.

Todo proceso de diseño debe considerar que la arquitectura es el arte modeladora del espacio, que siempre provoca movimientos dentro y fuera de sus proyectos. Lo que la convierte en un arte espacial, así como la escultura trabaja con la arcilla y la pintura con los óleos, la arquitectura trabaja con el espacio, lo moldea, lo contiene, lo deforma o lo resalta. Consecuentemente la arquitectura también puede ser considera un arte temporal, las relaciones que genera con sus espectadores (usuarios), se dan en instantes específicos en el tiempo. Sin embargo no todas sus relaciones son tan superficiales. Existen las relaciones mas profundas y duraderas que se entablan entre un proyecto y su entorno.

Comprendiendo en un primera instancia que no movemos dentro de la arquitectura, es mas fácil concebir las relaciones espaciales deseadas. Trabajar con espacios que conducen, espacios que seducen a la libertad del movimiento, es una manera eficiente de asegurarse que el usuario cree sus propios senderos y consecuentemente se apropie del espacio. Mostrar espacios con una libertad de circulación promueve al usuario a tomar sus propias decisiones, haciéndolo sentir parte del proyecto y no un usuario mas dentro del mismo. Sin embargo es muy importante mantener un orden, una secuencia obligatoria en el programa, por lo

cual es correcto inducir un movimiento libre que ocasionalmente muestra un orden, una guía dentro de toda esta libertad.

El momento que la arquitectura contiene un espacio a través de volúmenes genera la tensión entre interior y exterior. Un componente muy importante dentro del desarrollo de un proyecto. En esta etapa aparecen las decisiones de que quiero mostrar, que quiero ocultar o que debo ocultar. En esta fascinante etapa se genera el juego entre lo público y lo privado. A través de la fachada un proyecto comunica a sus usuarios, a su contexto lo que quiere mostrar y lo que quiere ocultar, donde quiere trabajar con la curiosidad y donde negarse por completo. No solamente se trata de lo que comparto, del interior de mi proyecto, o no con el entorno, sino de lo que quiero introducir del entorno en mi proyecto. Cuanto y que quiero proyectar del exterior en mis espacios.

La relación que el proyecto mantiene con su entorno es importante, no solo por el hecho de respetar lo que demanda el sitio, sino por la relación espacial y de proporción que se genera en cada proyecto. Dependiendo del uso del proyecto se puede decidir realizar un volumen intimidante o acogedor, inclusive trabajar con las sensaciones que provoca el proyecto en su exterior. El hecho de ocultar o exhibir ciertos volúmenes en el exterior, todo depende de las relaciones deseadas o pertinentes con las exigencias del sitio y los usuarios. De igual manera si se propone una apariencia intimidante al exterior, ¿debe ser la misma al interior? o se debe generar una completa contradicción provocando que el usuario prefiera el interior del proyecto antes que su exterior.

Cada proyecto debe ser capaz de confundirse con su entorno, de generar arquitectura como entorno. Un proyecto que ha sido capaz de interpretar las demandas del sitio y sus usuarios correctamente, es aquel que provoca un trastorno en la memoria de los usuarios. Esto quiere decir que provoca que los usuarios no sean capaces de recordar el sitio sin el proyecto, como si el proyecto

siempre hubiera estado donde esta. Por último el arquitecto debe ser consciente que la arquitectura es el resultado de las relaciones y exigencias entre construcción, lugar y uso y no el resultado de una búsqueda formal.

#### 2.2.4. Bernard Tschumi, Elementos compositivos.

Tschumi realizó una interesante investigación en cuanto a los elementos que componen arquitectura. En que momento estamos creando arquitectura y cuáles son los componentes principales de la arquitectura. Tschumi plantea cuestionamientos como, ¿no existe espacio sin evento ni arquitectura sin programa? y determina que los componentes principales de la arquitectura son: espacio, evento y movimiento. Partiendo de esta afirmación se debe reconocer que sin uno de estos tres elementos no se puede concebir arquitectura, pues sin un evento o una actividad, el espacio no tiene un uso y los usuarios no generarían ninguna relación con este, por ende, esta nunca se consolidaría en un LUGAR. Si el espacio tiene un evento pero ningún tipo de movimiento, este nunca se vera activado, las relaciones entre los usuarios y el espacio, de igual manera no se llegarían a consolidar.

Si cada vez que los arquitectos crean un proyecto deben trabajar con las infinitas relaciones entre espacio, evento y movimiento, cada vez que crean “Los arquitectos poseen la posibilidad de construir condiciones que generan nueva ciudad y nuevas relaciones entre el espacio y los eventos.” (Bernard Tschumi). Esto quiere decir que en cada proyecto que desarrolla se esta innovando en el campo de la ciudad. Cada proyecto propone nuevas relaciones y condiciones para la ciudad. Por ende si cada proyecto que se desarrolla se lo concibe con estas reglas se estaría creando una red de LUGARES en la ciudad, se estaría creando una ciudad mas adecuada para el desarrollo de los usuarios y su cultura.

“La arquitectura no es una condición de diseño, sino un diseño de condiciones.” (Bernard Tschumi) Sin lugar a duda, la arquitectura en su concepción mas básica es la creación de condiciones. Propone espacios donde

se desarrollan diferentes usos, genera distintas condiciones de habitad. El propósito de la arquitectura es crear condiciones que respondan a un programa y unos usuarios dados, es decir, crear la posibilidad de contener una actividad dentro de un espacio con unas características específicas. La arquitectura al unir espacio, evento y movimiento es capaz de crear las condiciones necesarias para permitir que los usuarios se desarrollen en ella.

### 2.2.5. Steen Eiler Rasmussen, Elemento de arte funcional.

La arquitectura, junto con la pintura y la escultura, es considerada una de las bellas artes, lo que implica que sea, erróneamente juzgada desde un mismo punto artístico. Calificándola de “buena” o “mala” por sus capacidades de mostrarse como una atractiva imagen para los observadores, pero la arquitectura implica mucho más que una serie de imágenes o primeras impresiones de su exterior. La arquitectura es un elemento de diversos componentes, no solo de una primera imagen. Es una sucesión de eventos, sensaciones, espacios y por sobre todo, lo más importante en cuanto a los elementos que la componen, debe cumplir con necesidades funcionales. Es este aspecto lo que la separa de las demás artes, la arquitectura no solo se trata de generar composiciones espaciales, como la escultura o relaciones entre planos y colores como la pintura, la arquitectura debe ser capaz de generar estas relaciones y conectarlas a las funciones que demanda cada proyecto. Como dice Steen Eiler Rasmussen en *La Experiencia de la Arquitectura*; el arquitecto es el único artista que debe generar arte funcional.

Si se concibe a la arquitectura como un arte funcional, aparecen un gran número de aspectos que permiten su exploración. Al igual que la escultura el material con el cual se desarrolla un proyecto, determina el carácter del mismo, si se escoge la piedra de río en lugar de hormigón enlucido los resultados son muy diferentes. La piedra tiene una textura de mucho más carácter y un aspecto más artesanal, mientras el hormigón puede dar un gran número de texturas no llega a tener la calidad de la textura de un muro de piedra.

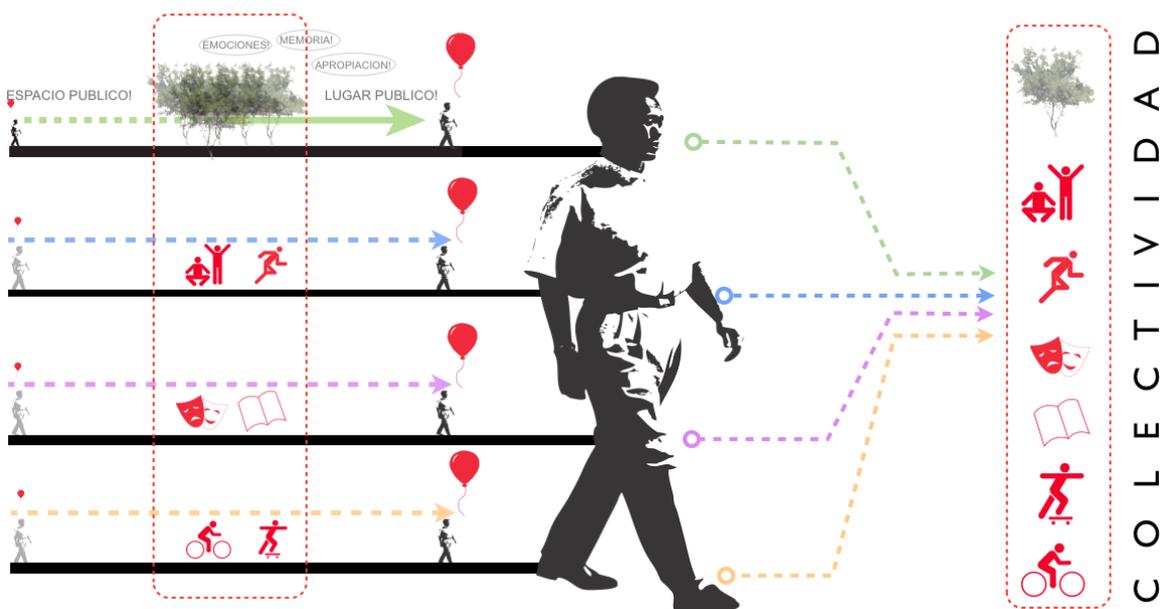
La arquitectura como arte funcional genera un amplio espectro de elementos compositivos que van desde la textura de los materiales hasta el sonido de los mismos. Desde la escala y la proporción hasta el ritmo de los volúmenes de cada composición. La arquitectura debe ser concebida como una obra de arte, con todos los procesos de diseño que esto implica. Escoger el material adecuado, las proporciones adecuadas, las texturas más acordes al resto del proyecto, en fin un sinnúmero de elementos compositivos, que en conjunto son los que generan arquitectura, un arte funcional.

### 3. Conclusión.

Las diversas teorías tratadas, enfocan la arquitectura en los usuarios, la memoria y los materiales. Proponen que la arquitectura se aproxime a cada proyecto a través de las necesidades del ser humano. No se trata de que cada proyecto responda a los usuarios propuestos por el programa, la arquitectura debe ser capaz de abarcar a todos los individuos del contexto. La arquitectura es el arte que contiene al hombre y que permite que este desarrolle sus necesidades, si este es su principal función y propósito como no puede enfocar todos sus esfuerzos en convertirse en la herramienta perfecta para que la ciudad entera pueda desarrollar sus necesidades.

### 4. Hipótesis.

Para lograr una arquitectura apropiable es necesario ofrecer a los usuarios espacios con la capacidad de albergar simultáneas actividades. Los espacios polivalentes permitirían conectar diversas actividades, manteniendo una constante actividad. Espacios contenidos por una arquitectura colectiva que responde a las demandas del contexto.



## 5. TEMA.

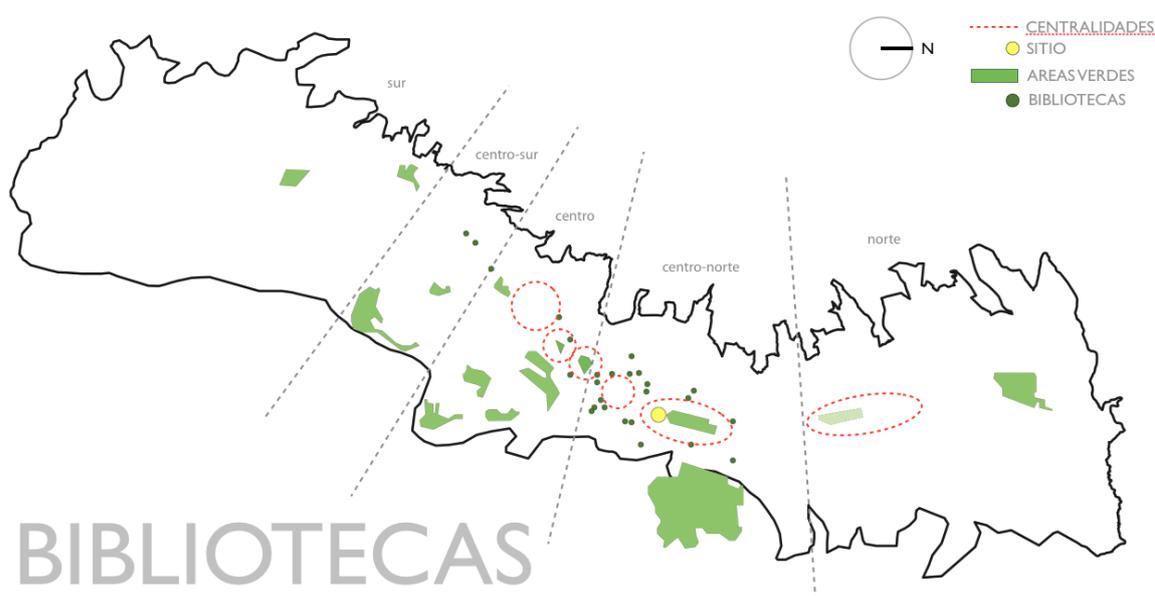
### 5.1. Análisis del Lugar.

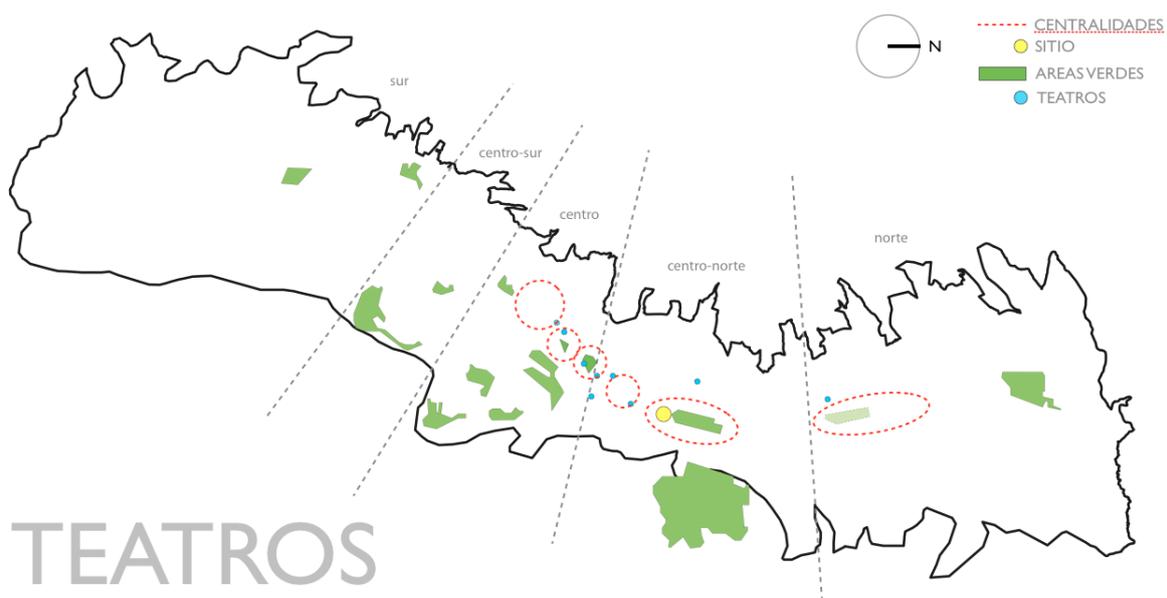
#### 5.1.1. Aspectos de la Ciudad.

Para desarrollar un equipamiento cívico dentro de la ciudad de Quito, necesitamos un terreno ubicado dentro de un barrio que tenga la necesidad de reforzar la cultura que tiene. Un barrio con una gran afluencia ciudadana, es indispensable que un gran número de personas atraviesen o habiten el sector. Uno de los sectores más activos de la ciudad durante la mañana y tarde es el sector del parque La Carolina. Este sector altamente comercial, es uno de los más agitados de la ciudad, no solo por el hecho de que tiene el mayor número de centros comerciales de la ciudad, también es uno de los sectores de oficinas más consolidado de la ciudad. Es un sector con alto nivel residencial. Esta área de la ciudad es una de las más completas, además las relaciones que existen entre programas deportivos, comerciales, oficinas, residenciales y culturales, enriquece al sector con una gran diversidad de ciudadanos. El lote seleccionado está ubicado en la esquina de Av. República y Av. Eloy Alfaro, este punto es parte del límite entre el sector moderno del norte y el sector centro norte de la ciudad, es el

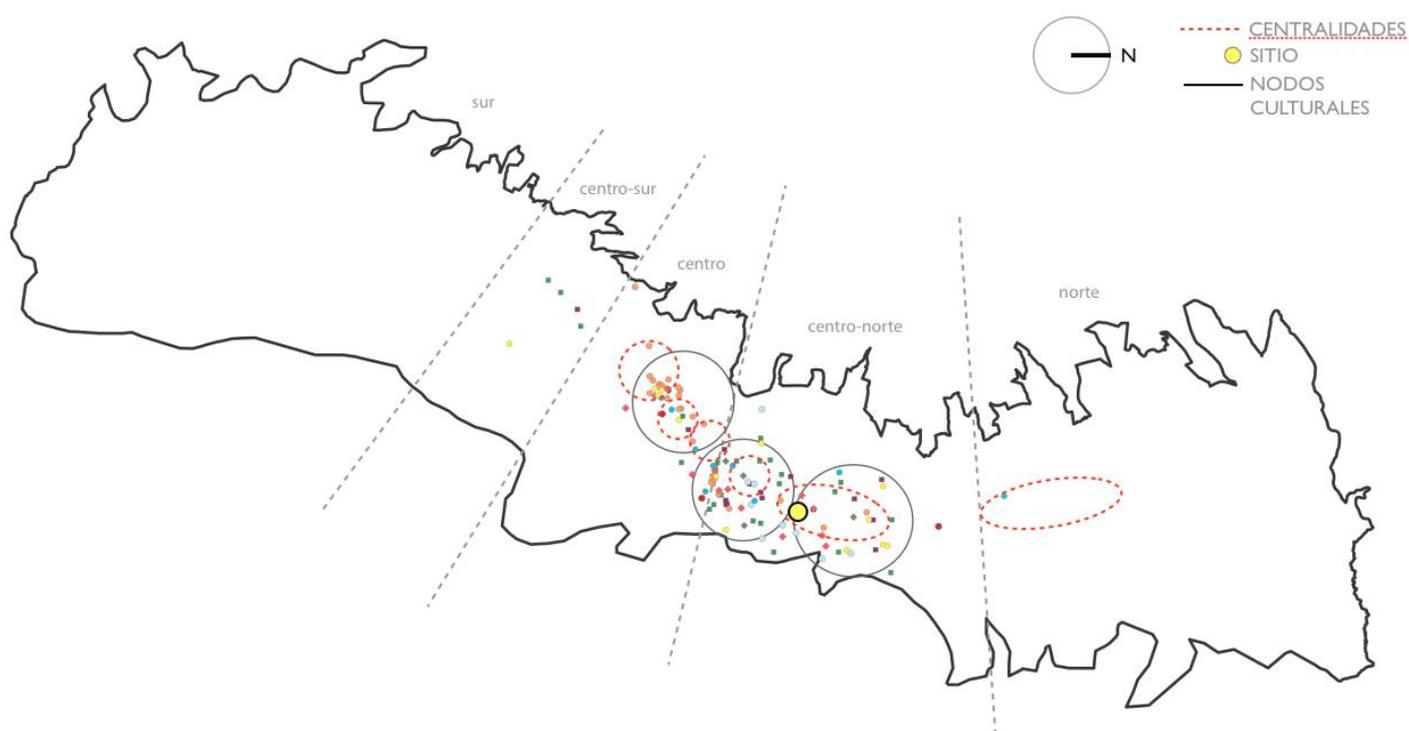
limite entre la actividad diurna comercial de La Carolina y la actividad nocturna recreativa de la Amazonas.

Los equipamientos del sector determinan el programa del proyecto. Simultaneamente detonan la falta de conexión entre las centralidades del sector.

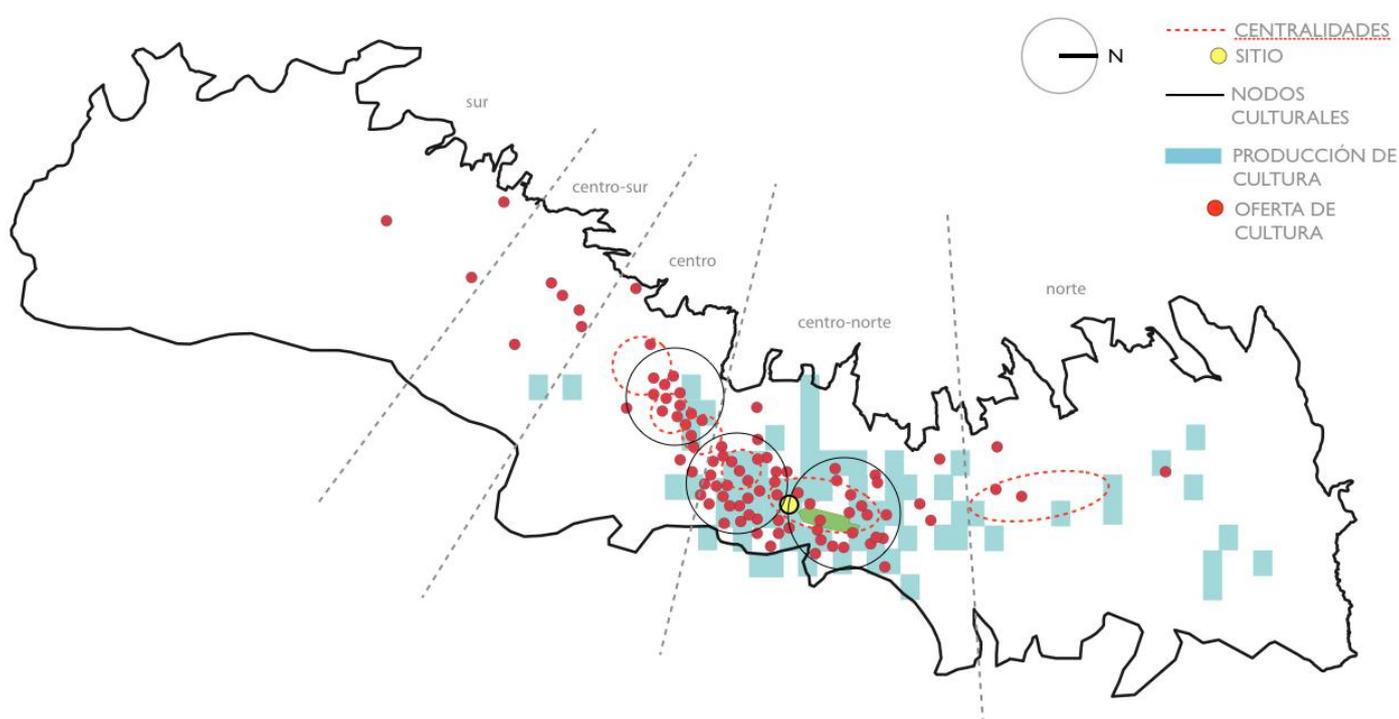




El análisis de equipamiento del sector demuestra una necesidad de ciertos programas culturales, los cuales permitirían completar el circuito cultural del sector. A través de este análisis podemos descubrir la necesidad de extender los centros culturales de la ciudad hacia sus extremos. El centro y centro norte se han convertido en los nodos culturales de la ciudad, y es necesario facilitar la expansión de estos nodos culturales. El sitio se ve favorecida por su ubicación al ser la conexión entre dos nodos culturales y así poder fortalecer la conexión entre los mismo y así comenzar con una expansión hacia el norte de la ciudad.

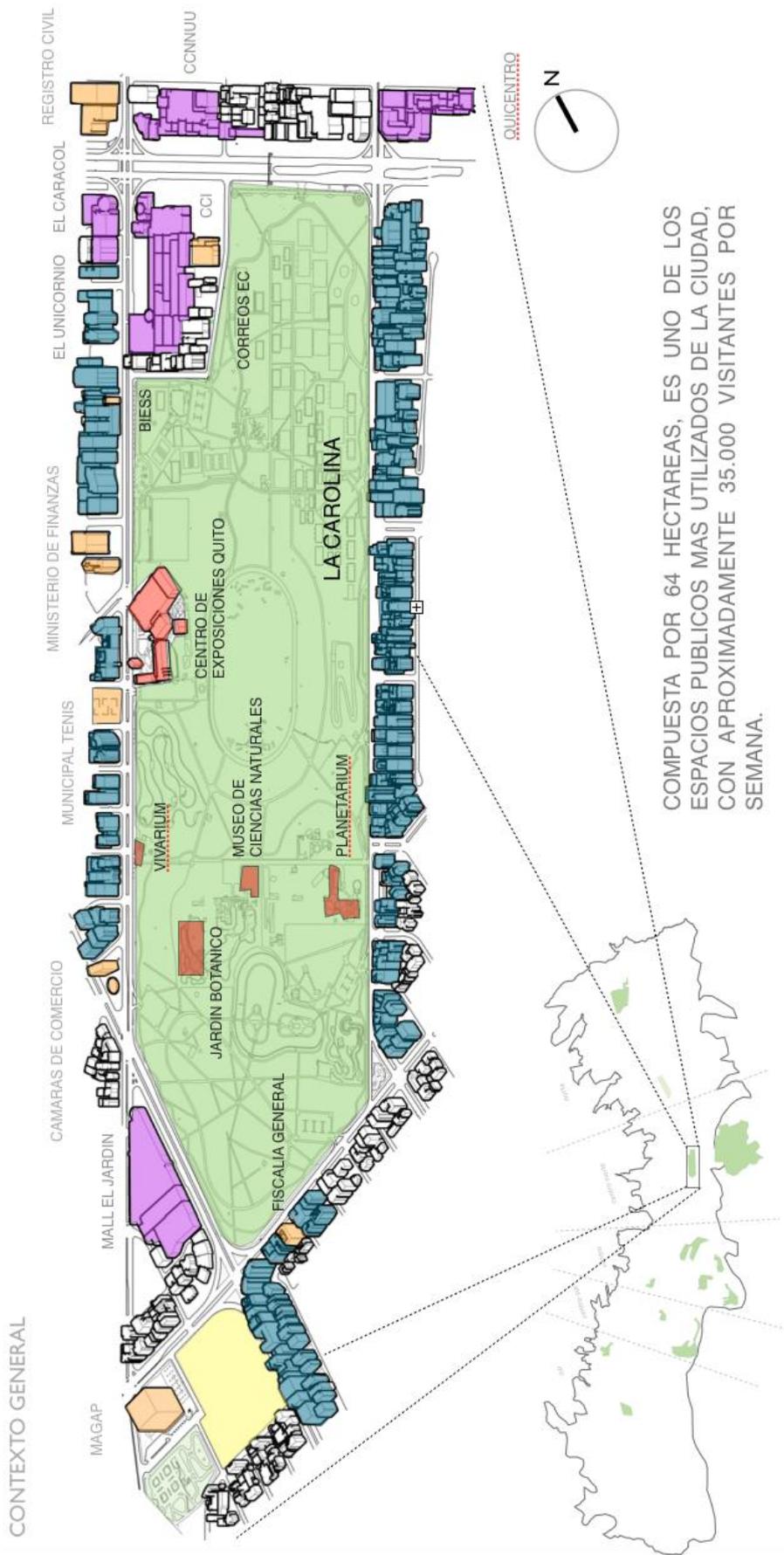


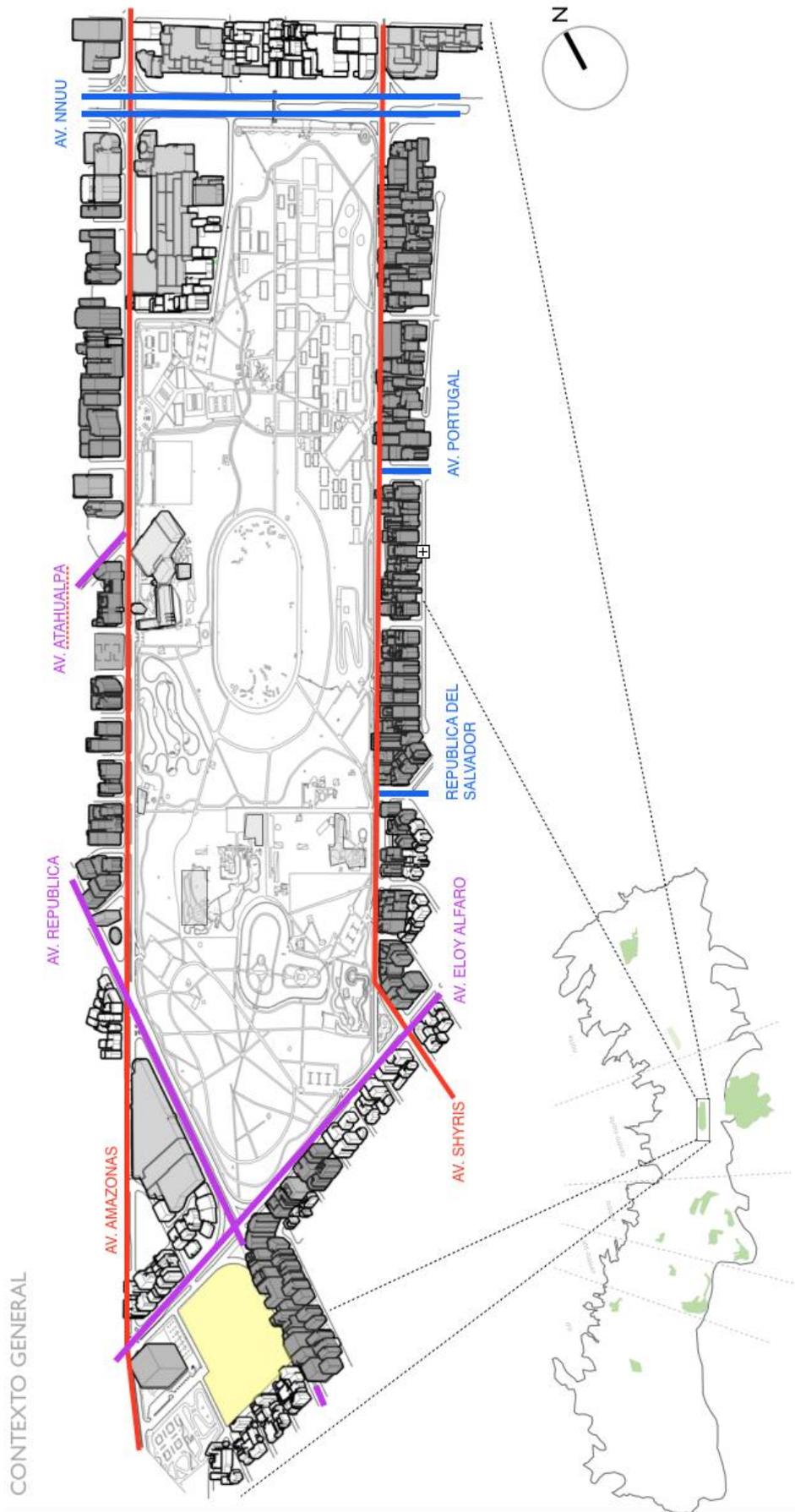
Para confirmar esta necesidad cultural en el sitio también es importante comprender la demanda y oferta cultural del sector. El lote se caracteriza por estar inmerso en un área de alta producción cultural. El sector se encuentra dentro de una buena oferta de cultura que sin embargo no parece igualar la demanda o producción de cultura del mismo.



### 5.1.2. Aspectos del Sitio.

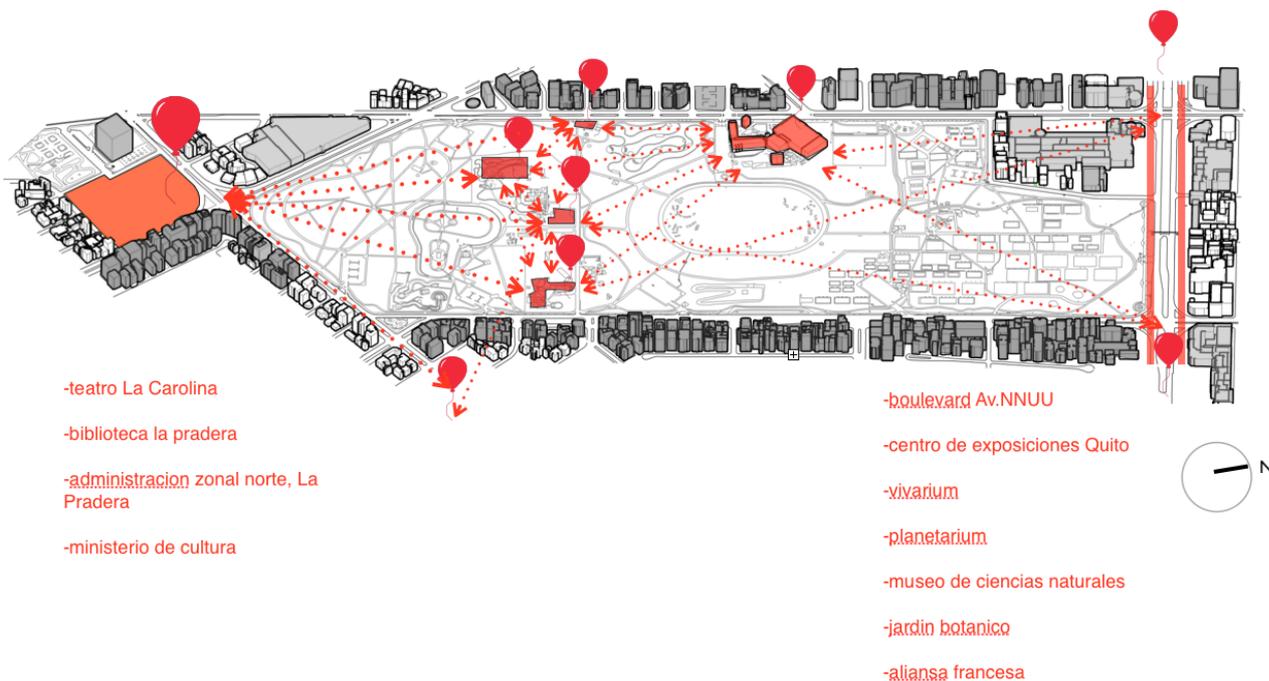
El lote se encuentra ubicado en la cabecera norte del parque La Carolina, frente a la zona más arborizada del parque. Este pulmón de la ciudad está compuesto por 64 hectáreas y es uno de los espacios públicos más activos de la ciudad, recibe alrededor de 35,000 visitantes por semana. El parque es el nodo de un barrio compuesto por equipamientos mixtos, convirtiéndolo en uno de los barrios más completos de Quito.







## 5.2. Análisis del Programa



Se puede evidenciar claramente que los elementos culturales del sector generan una red de circuitos. Si otorgamos al proyecto un carácter de remate para estos equipamientos las circulaciones y la organización de estos puntos culturales, podría mejorar.

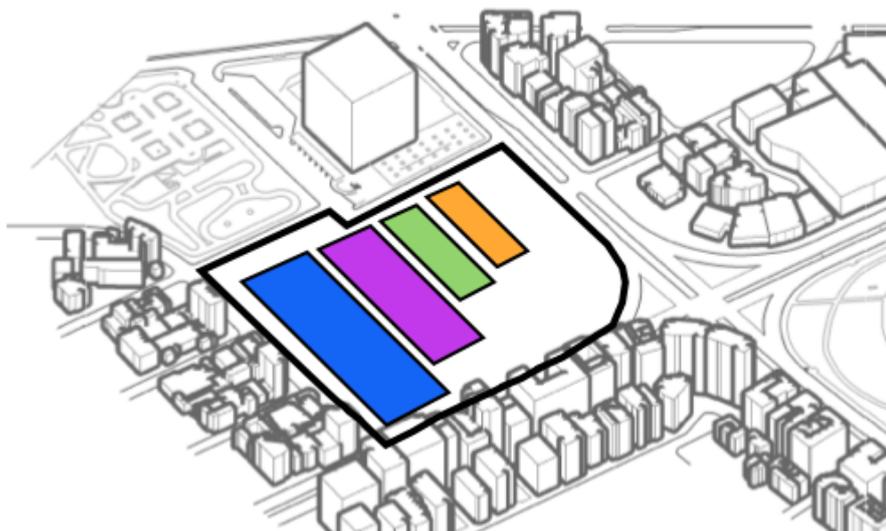


**MINISTERIO:**  
10000 m<sup>2</sup>

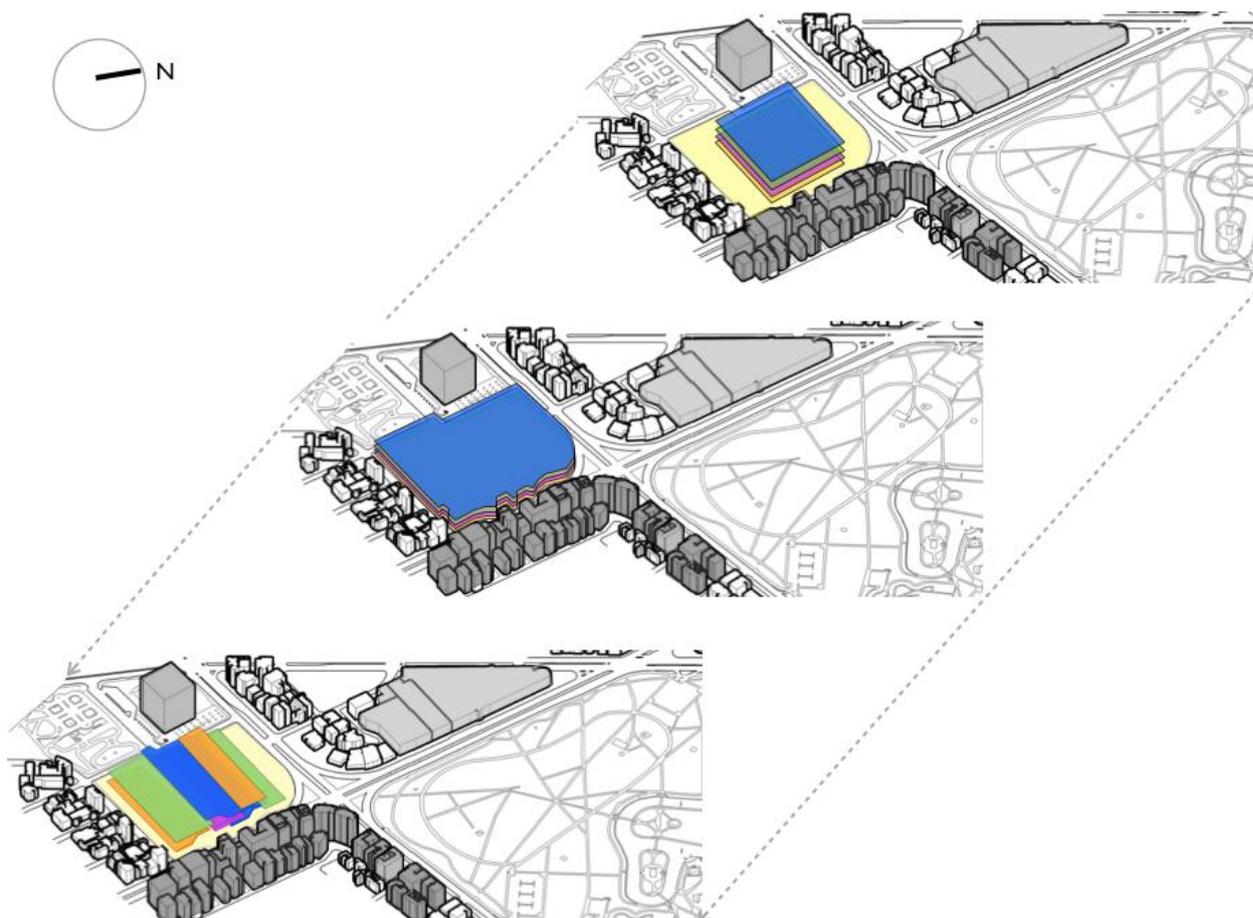
**TEATRO:**  
7200m<sup>2</sup>

**BIBLIOTECA:**  
4500m<sup>2</sup>

**MUNICIPIO:**  
3700m<sup>2</sup>

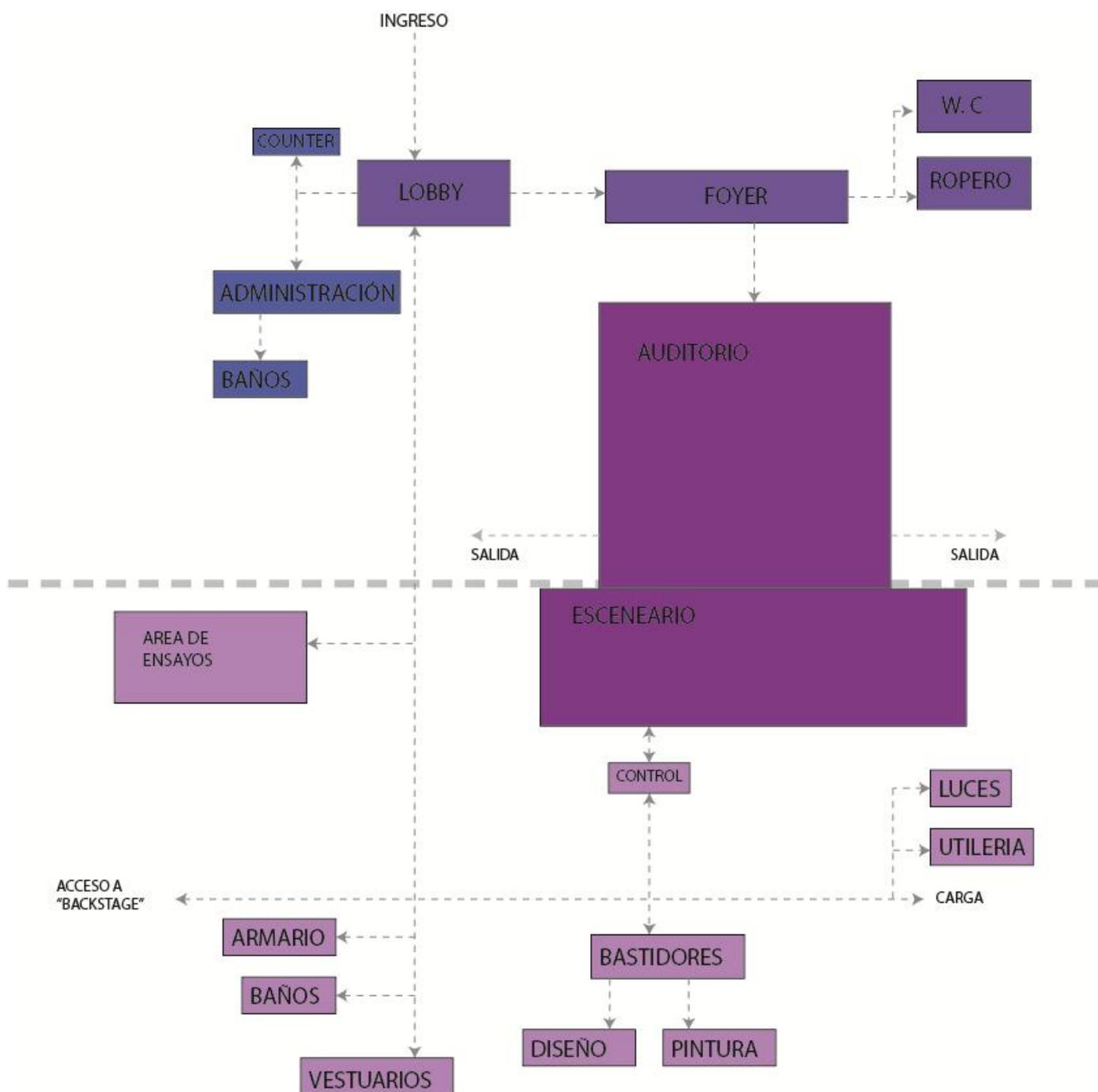


La plataforma cívica estará compuesta por 4 elementos. Ministerio de Turismo, teatro de una capacidad de 1200 personas, biblioteca y la administración norte del municipio.

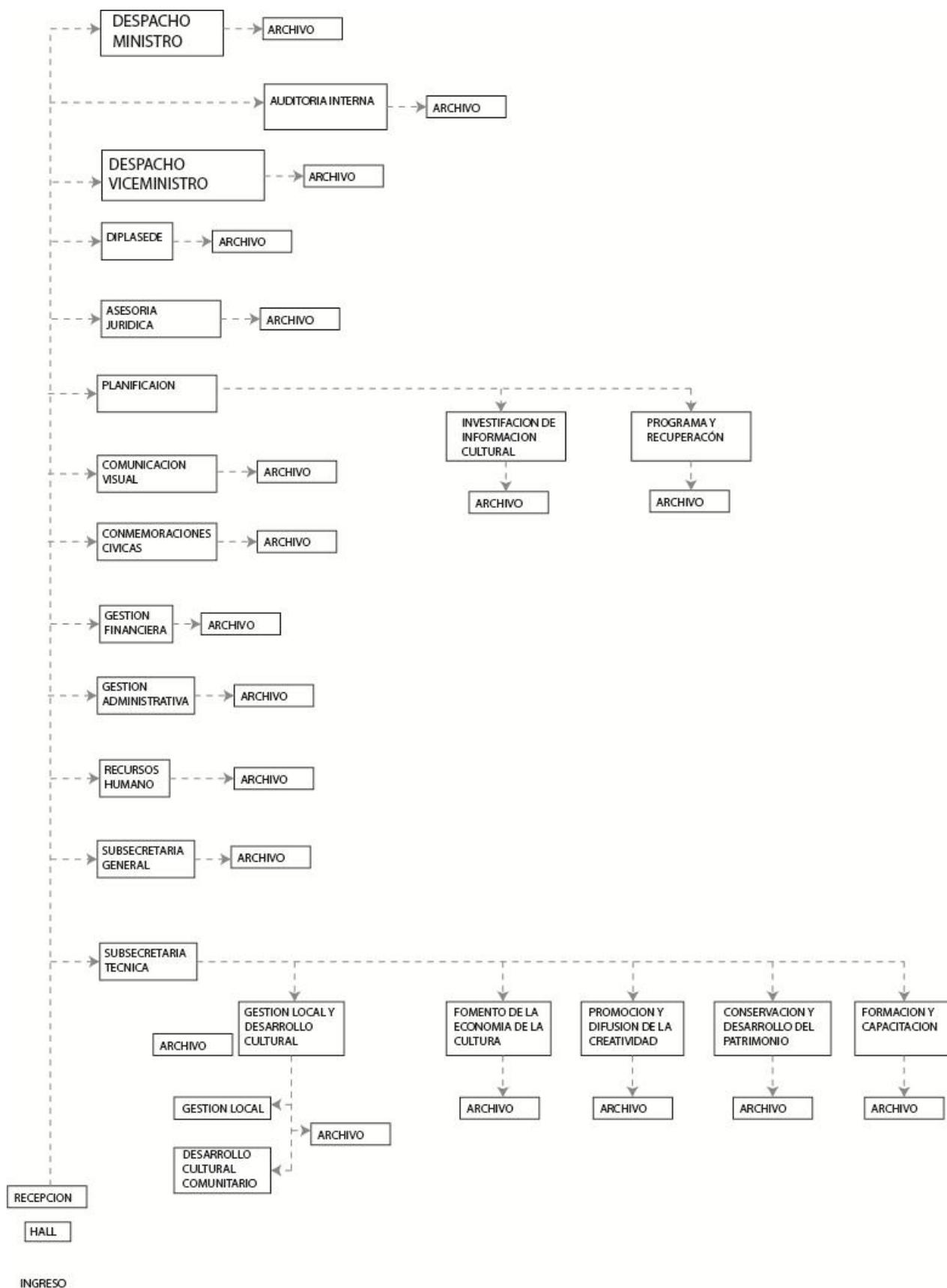


## 6.2.1 Organigramas.

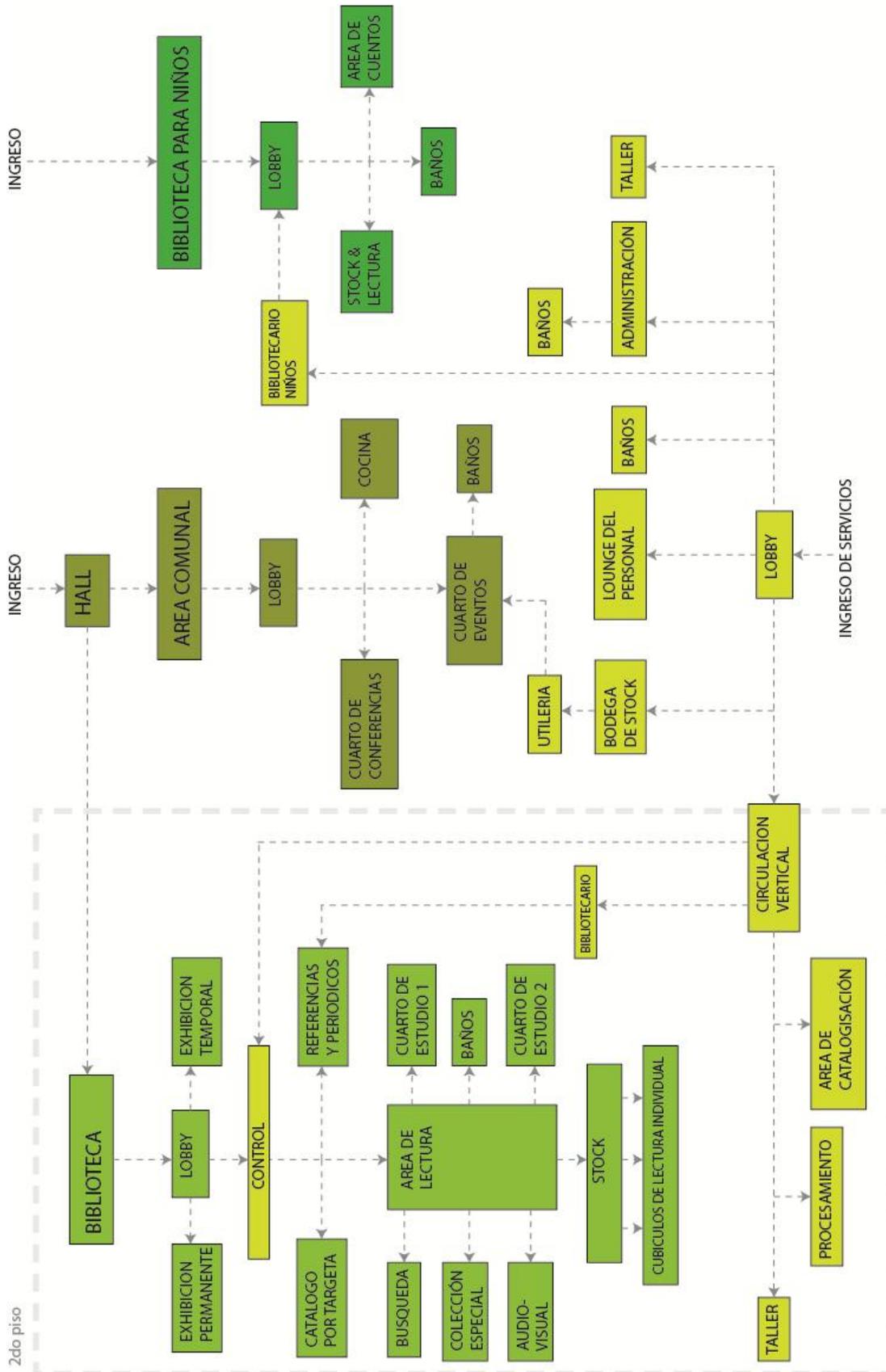
### 6.2.1.1 Teatro.



### 6.2.1.2 Ministerio



### 6.2.1.3 Biblioteca



2do piso

## Bibliografía.

De Chiara, Joshep & Hancock Callender, John (editores). *TIME-SAVER STANDARS FOR BUILD- ING TYPES*. Estados Unidos: McGraw-Hill, 1980

Gidion, Sidfrido. *ESPACIO, TIEMPO Y ARQUITECTURA*. Madrid, España: Dossut s.a, 1980

Ingels, Bjark (editor). BIG, *YES IS MORE. AN ARCHICOMIC ON ARCHITECTURAL EVOLUTION*. Copenhagen, Dinamarca: Evergreen,

2010. •Soria,Jonathan(editor).ForoMemoriaAbierta:Arquiteturaymemoria.BuenosAires, Argentina: 2009

Moneo, Rafael. *THEORETICAL ANXIETY AND DESIGN STRATEGIES*. Barcelona , España: MIT press, 2004

Waldheim,Charles(editor).THELANDSCAPEURBANISMREADER.NewYork,New york: Princeton Architectural press, 2005.

Girto, Chirstophe. *Vision in Motion: Representing Landscape in Time*. Pag: 87- 103

Zumthor, Peter. *PENSANDO LA ARQUITECTURA*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 2004

Rasmussen, Steen Eiler, *LA EXPERIENCIA DE LA ARQUITECTURA: SOBRE LA PERCEPCIÓN DE NUESTRO ENTORNO*. Barcelona, España: Editorial Reverté, 2004.

Zabalbaescoa, Anatxu. "LA BUENA ARQUITECTURA LLEVA IMPLICITO SER SOSTENIBLE" EL PAIS España, 30 June 2007: Web. 18 Dec. 2011.

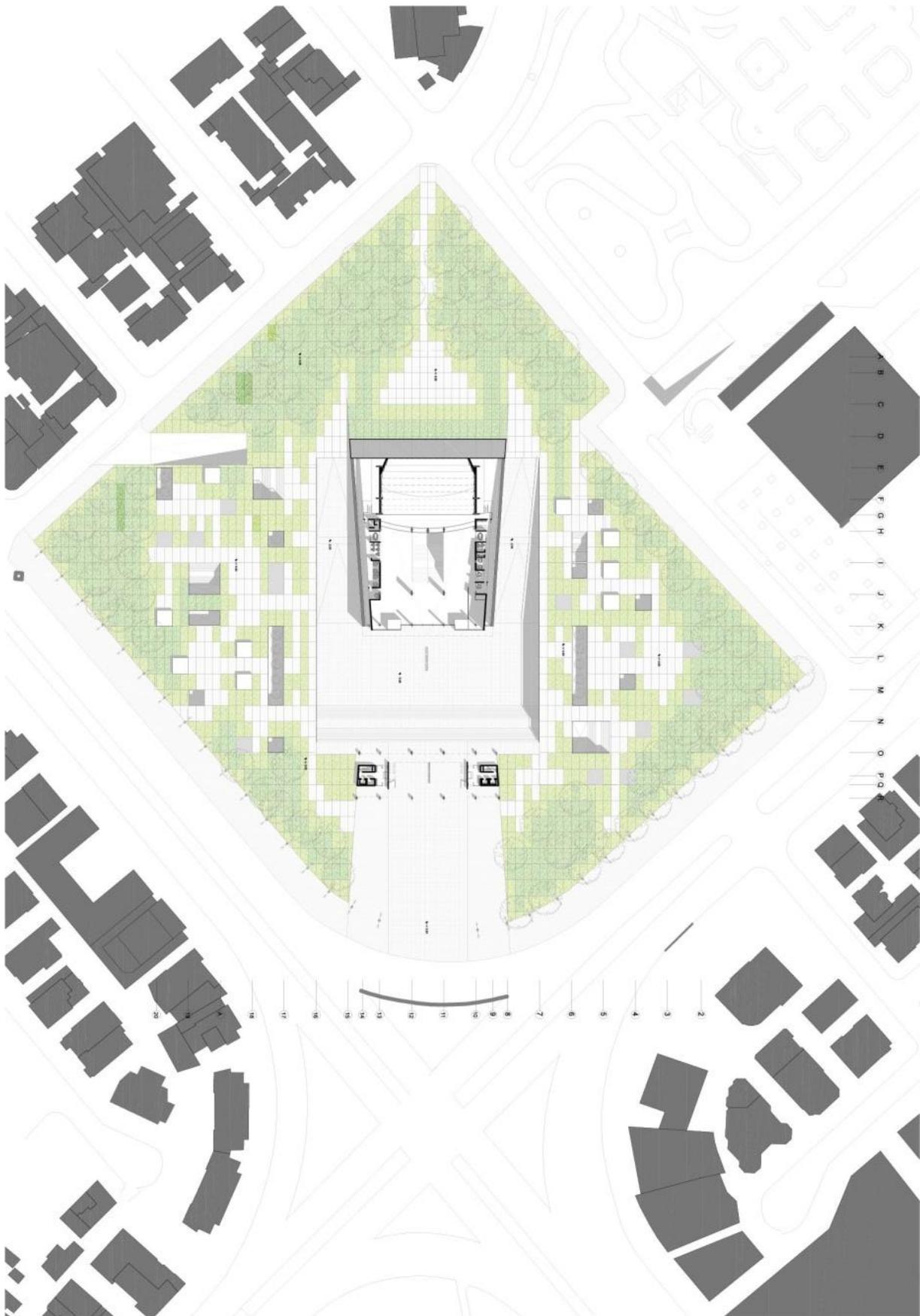
<[http:// www.elpais.com/articulo/arte/buena/arquitectura/lleva/implicito/ser/sostenible/elpepuculbab/20070630elpbabart\\_9/Tes](http://www.elpais.com/articulo/arte/buena/arquitectura/lleva/implicito/ser/sostenible/elpepuculbab/20070630elpbabart_9/Tes)>

Labs-Ehlert, Brigitte(editora). "PETER ZUMTHOR - ATMÓSFERAS." Detmold, 2005

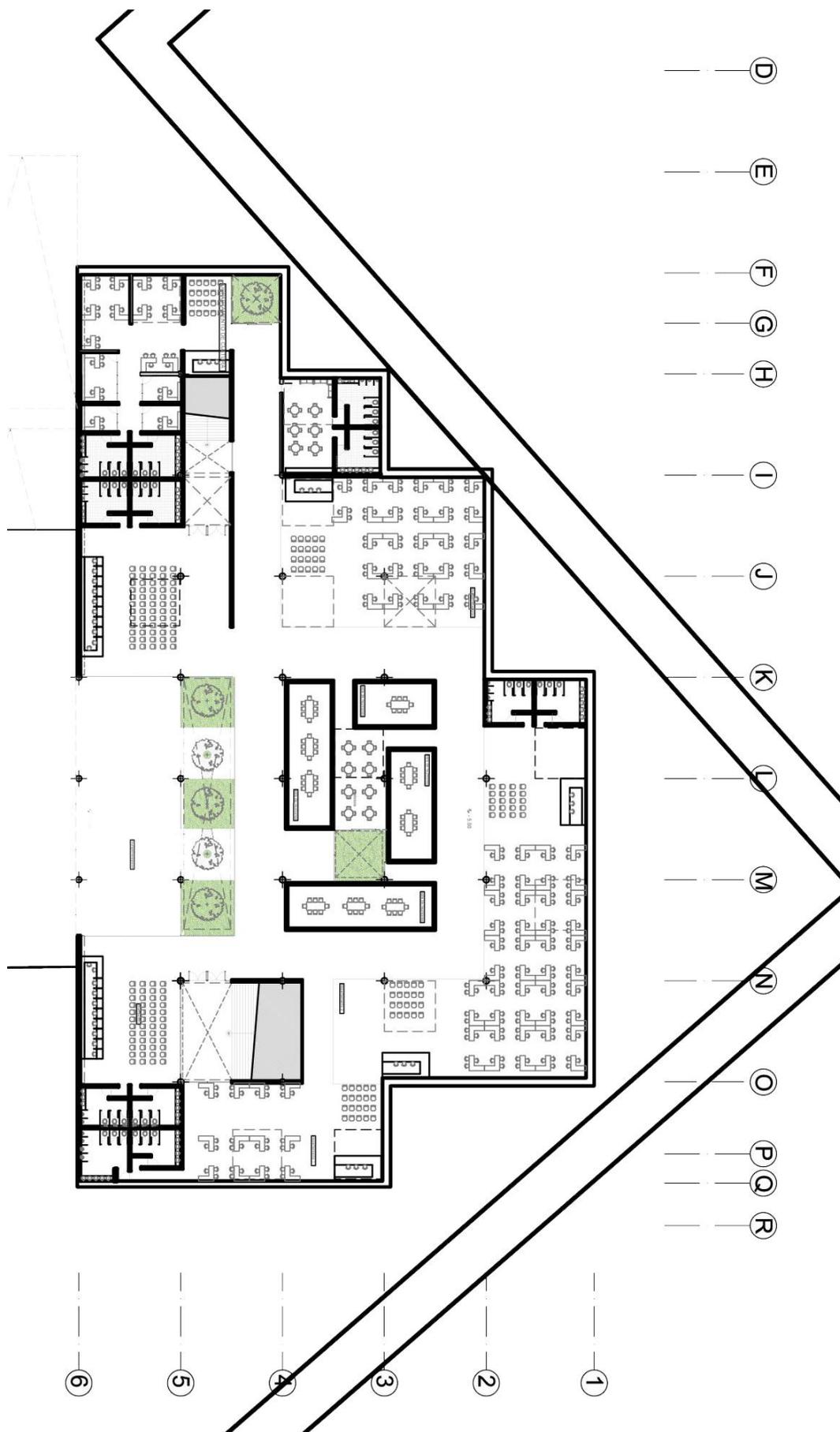
Tschumi, Bernard. *SIX CONCEPTS, ARCHITECTURE AND DISJUNCTION*.



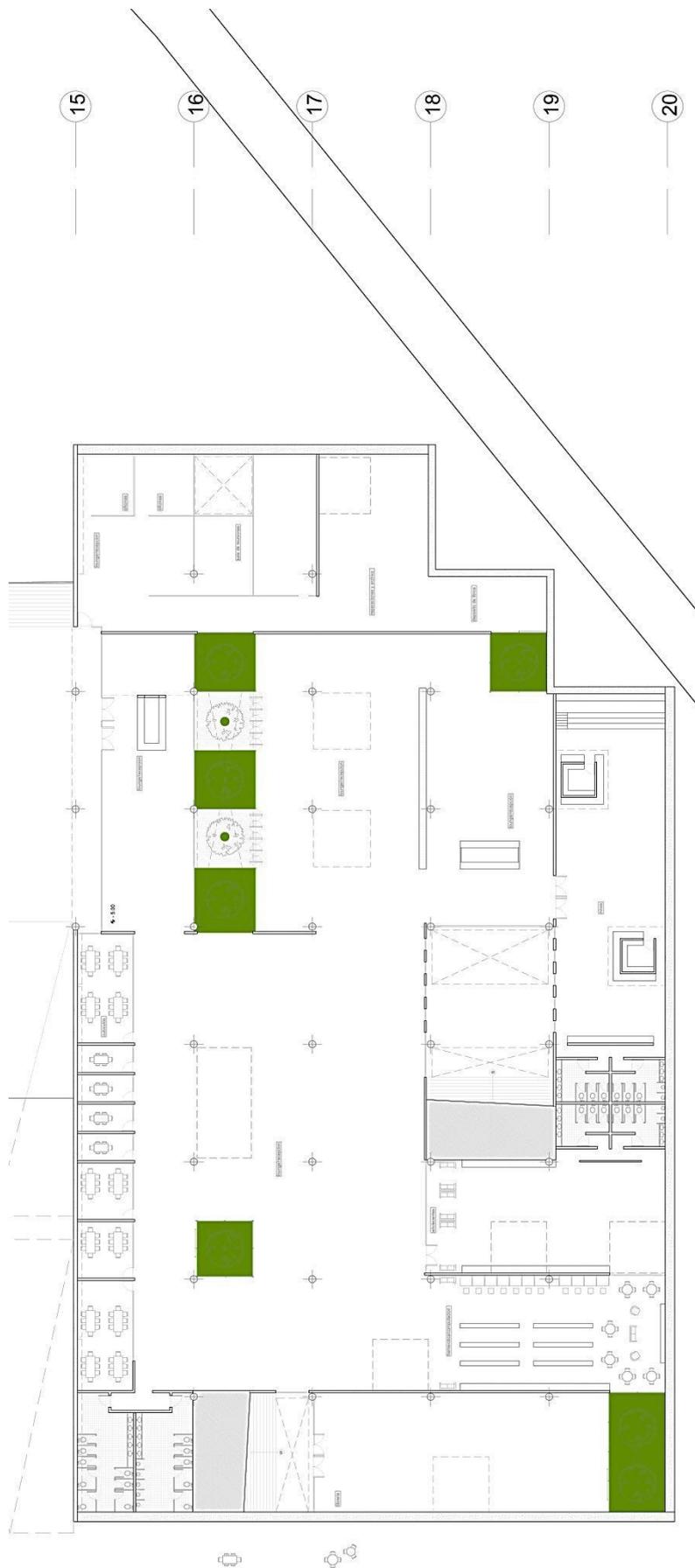
PLANTA GENERAL.



# PLANTA ADMINISTRACIÓN ZONAL.

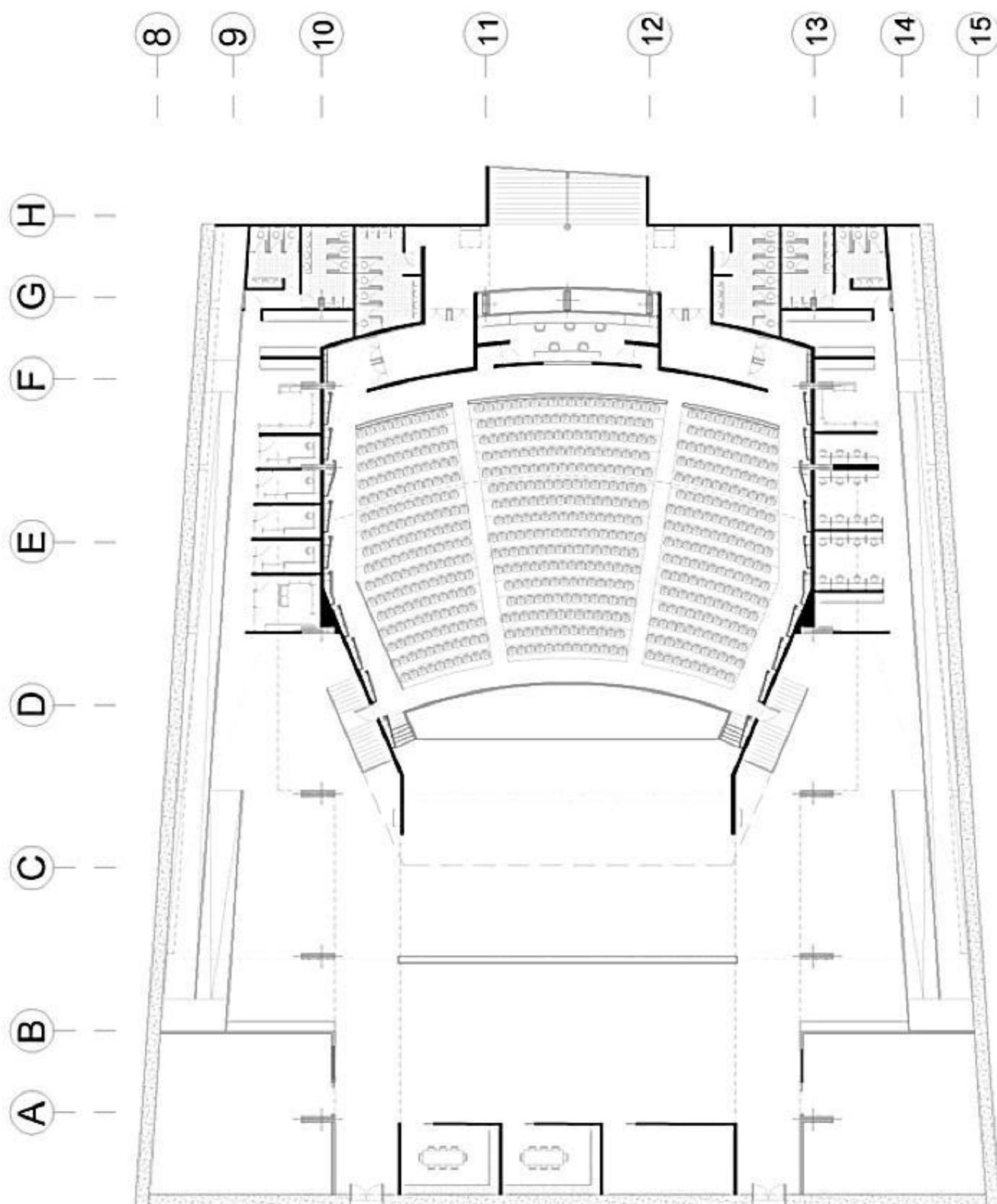


# PLANTA BIBLIOTECA.

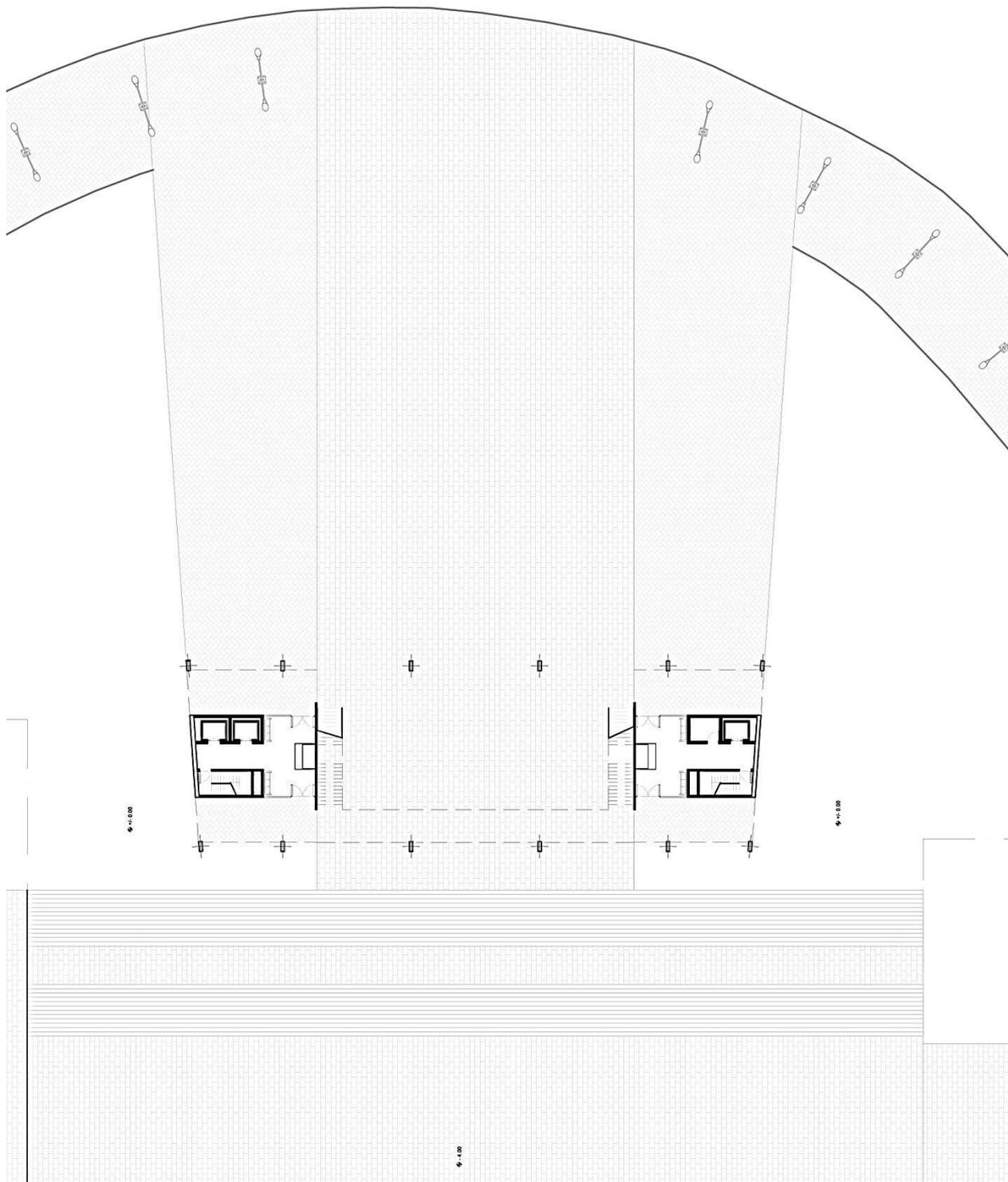




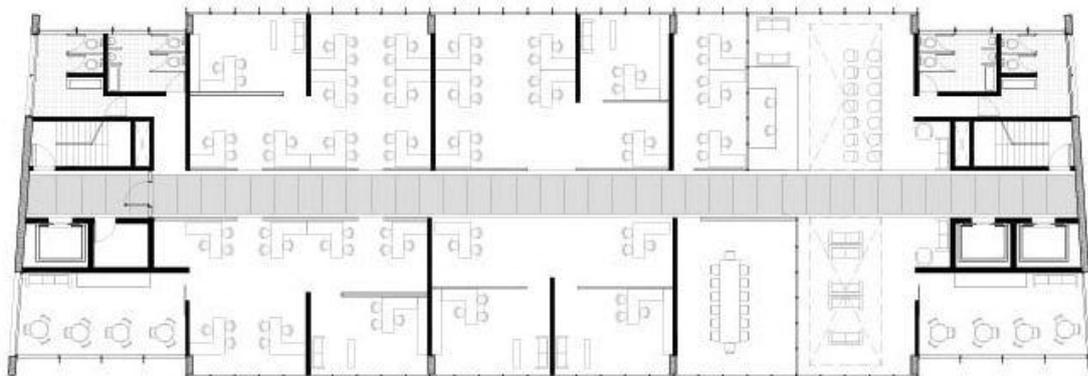
## SUBSUELO 1 TEATRO.



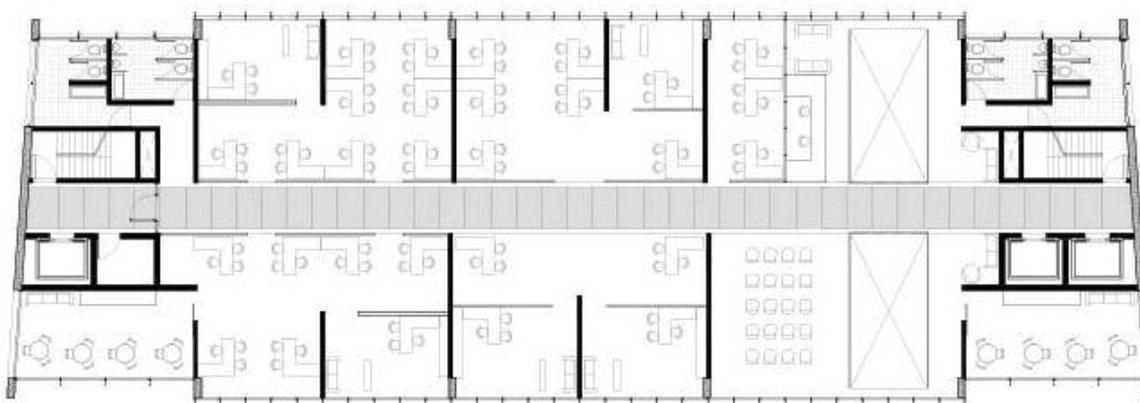
# PLANTA BAJA MINISTERIO.



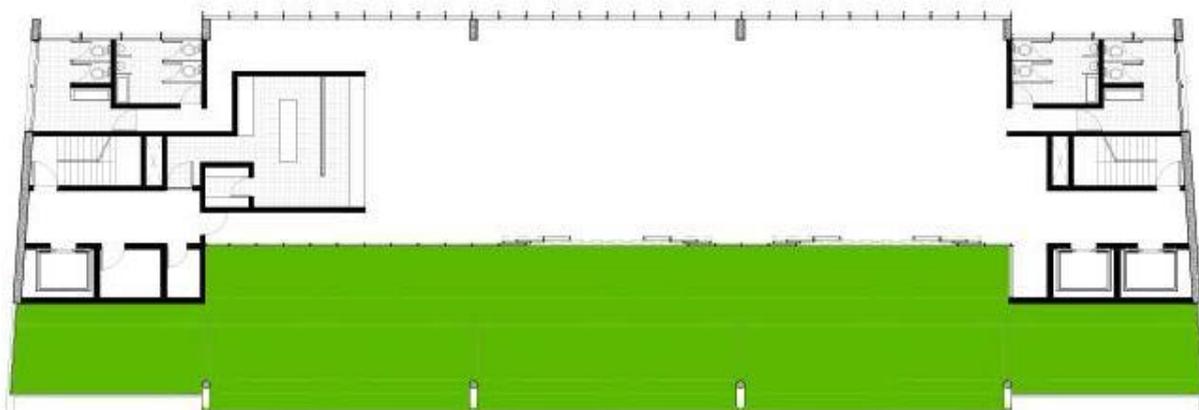
PLANTA TIPO 1 MINISTERIO.



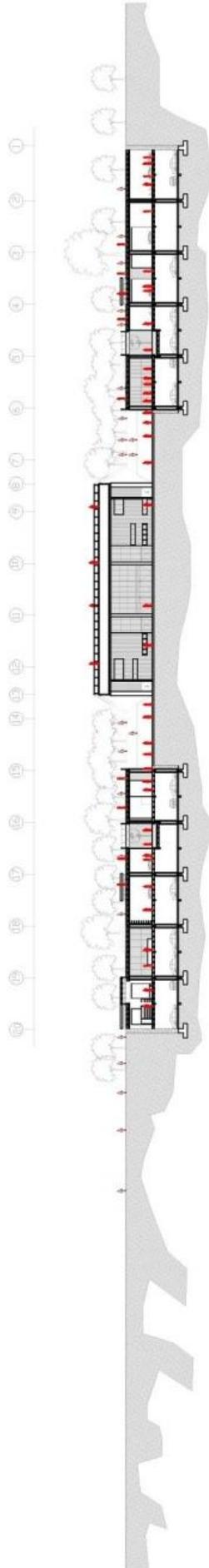
PLANTA TIPO 2 MINISTERIO.



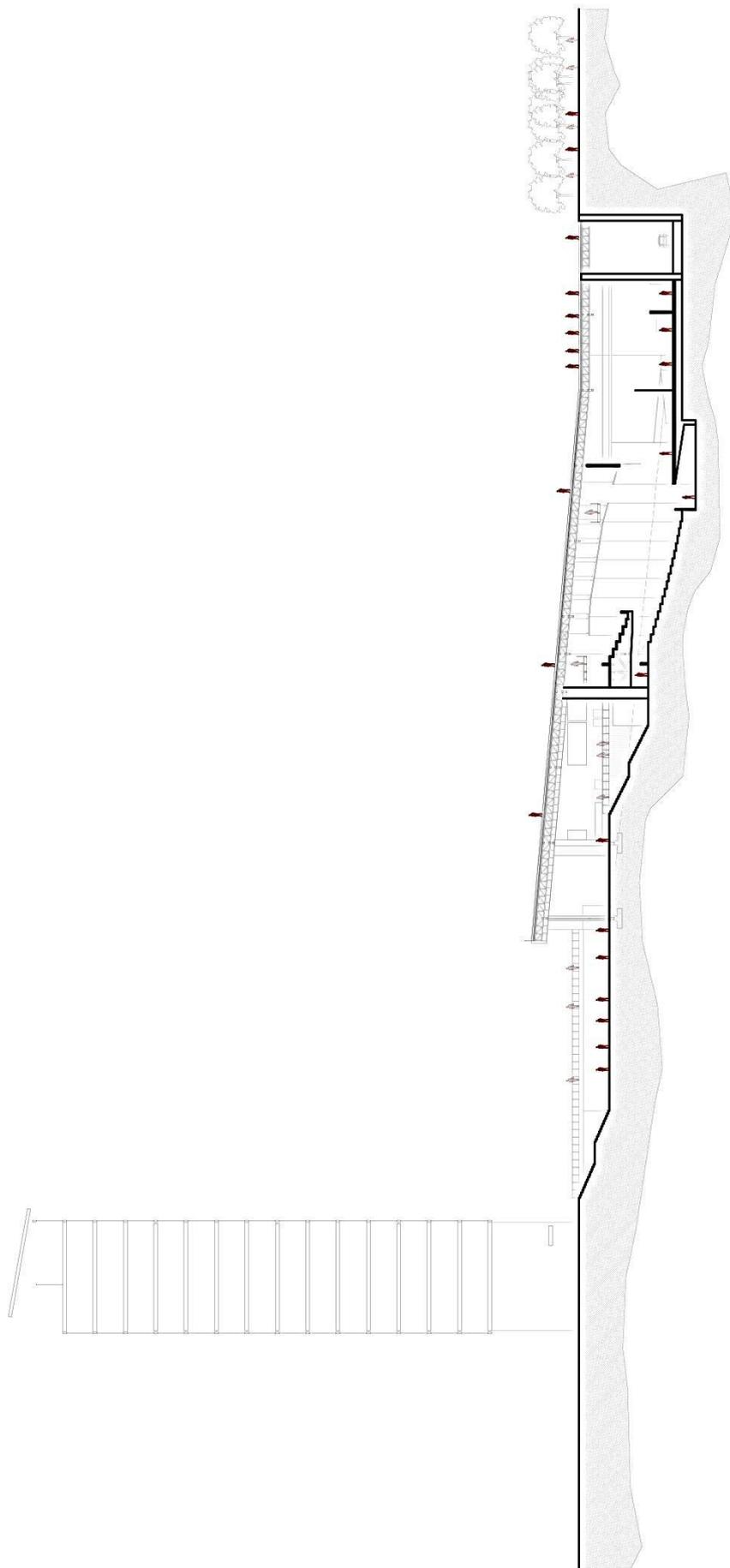
PLANTA REMATE MINISTERIO.



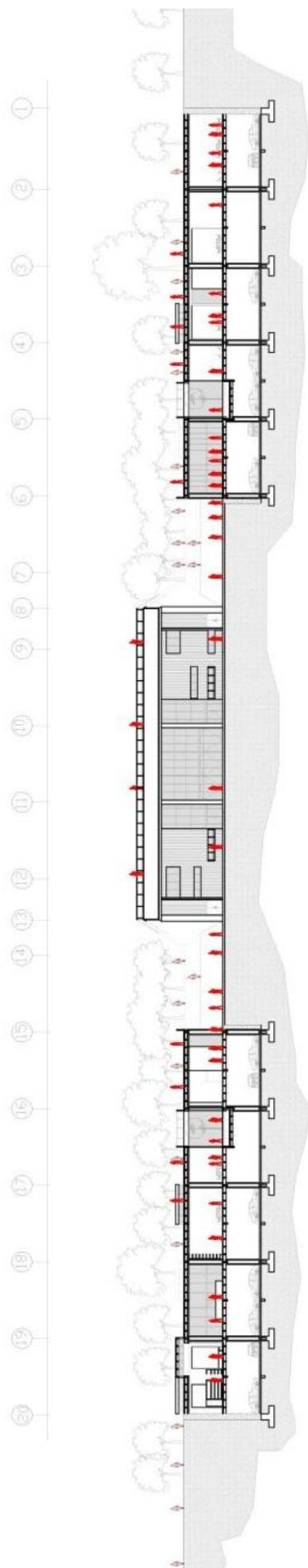
CORTE A'A GENERAL.



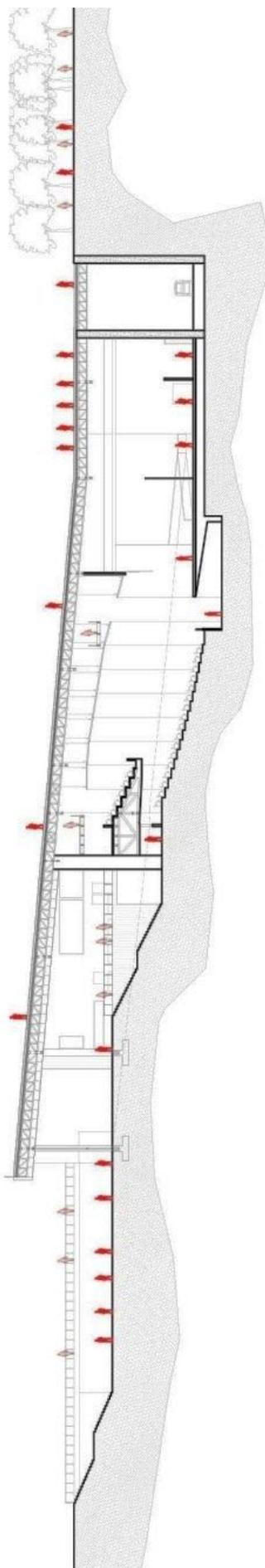
CORTE B'B GENERAL.



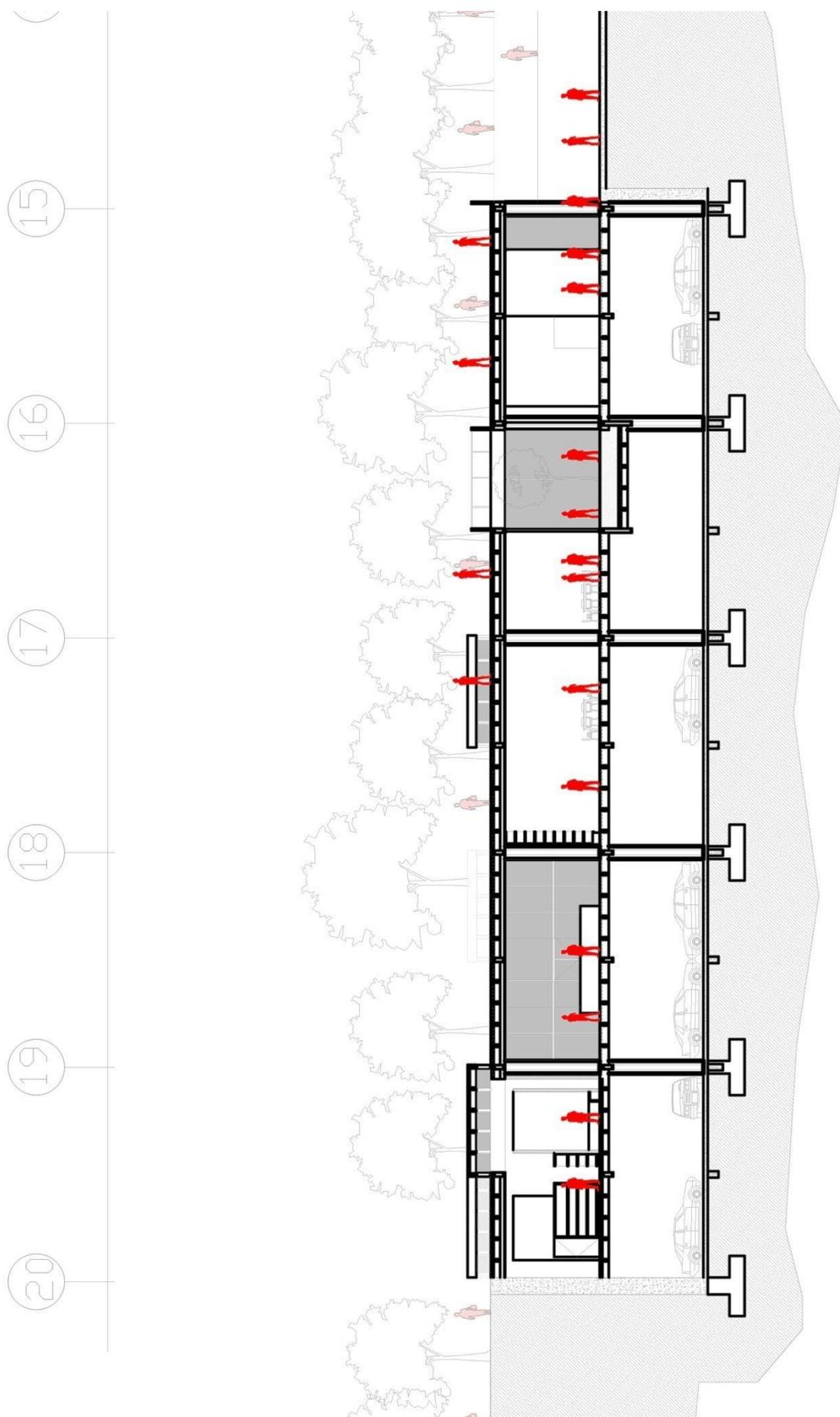
## CORTE A'A PROYECTO.



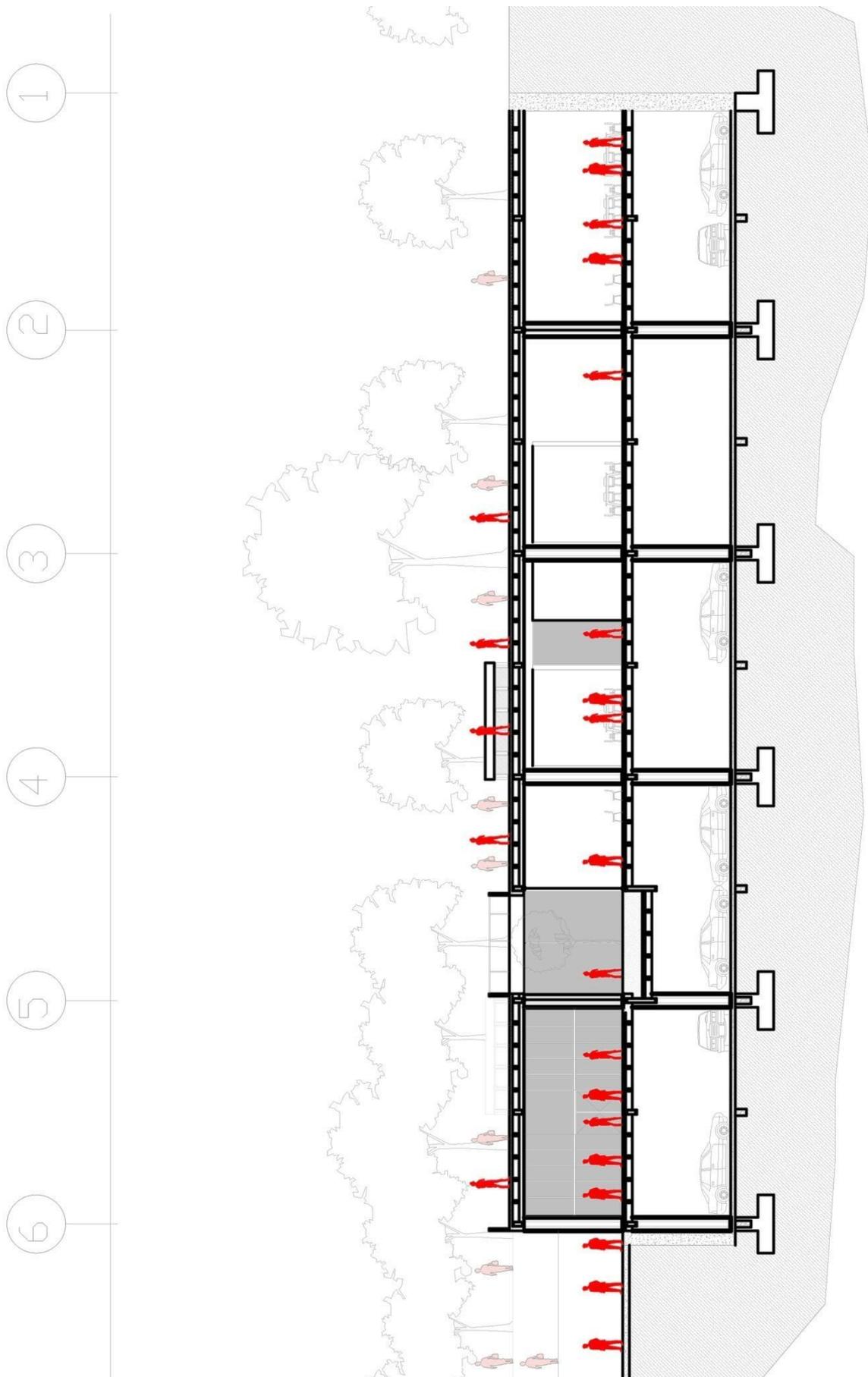
## CORTE TEATRO.



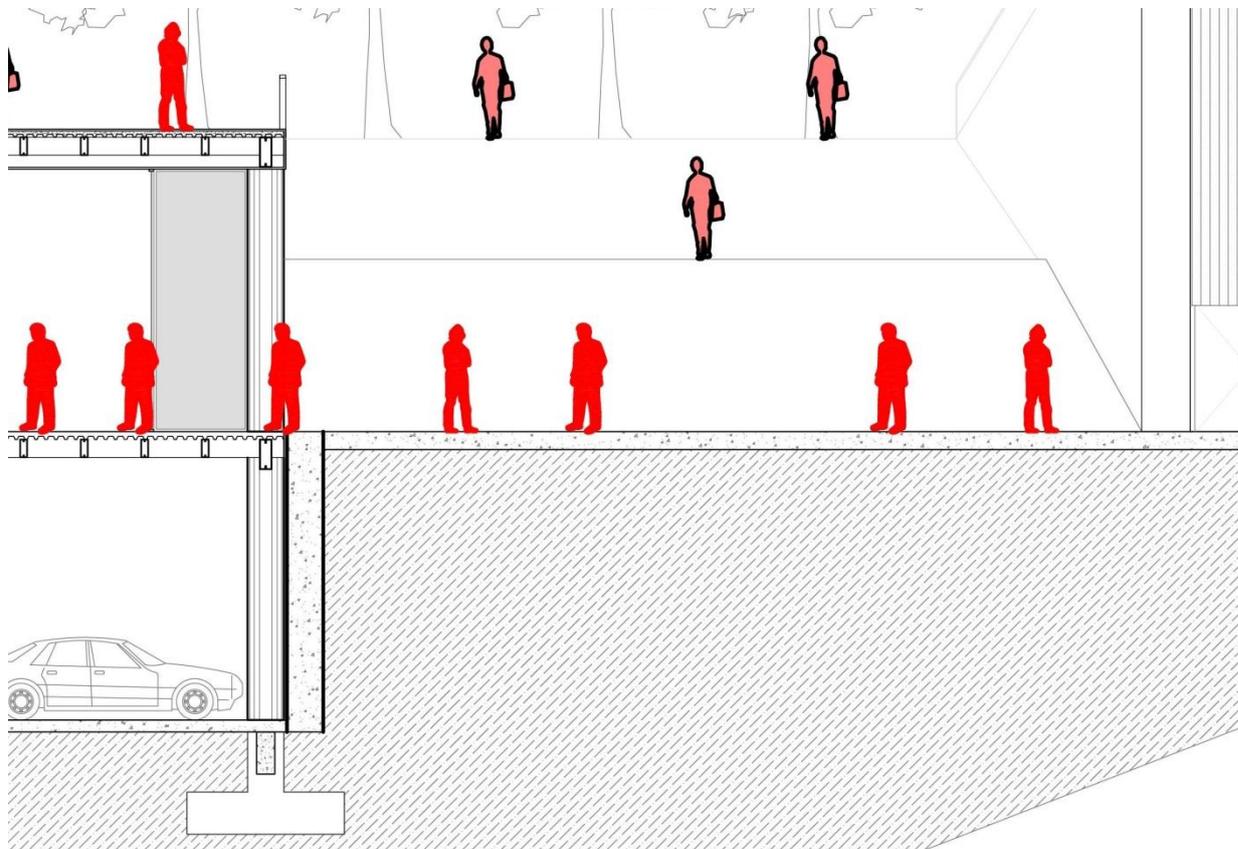
## CORTE BIBLIOTECA.



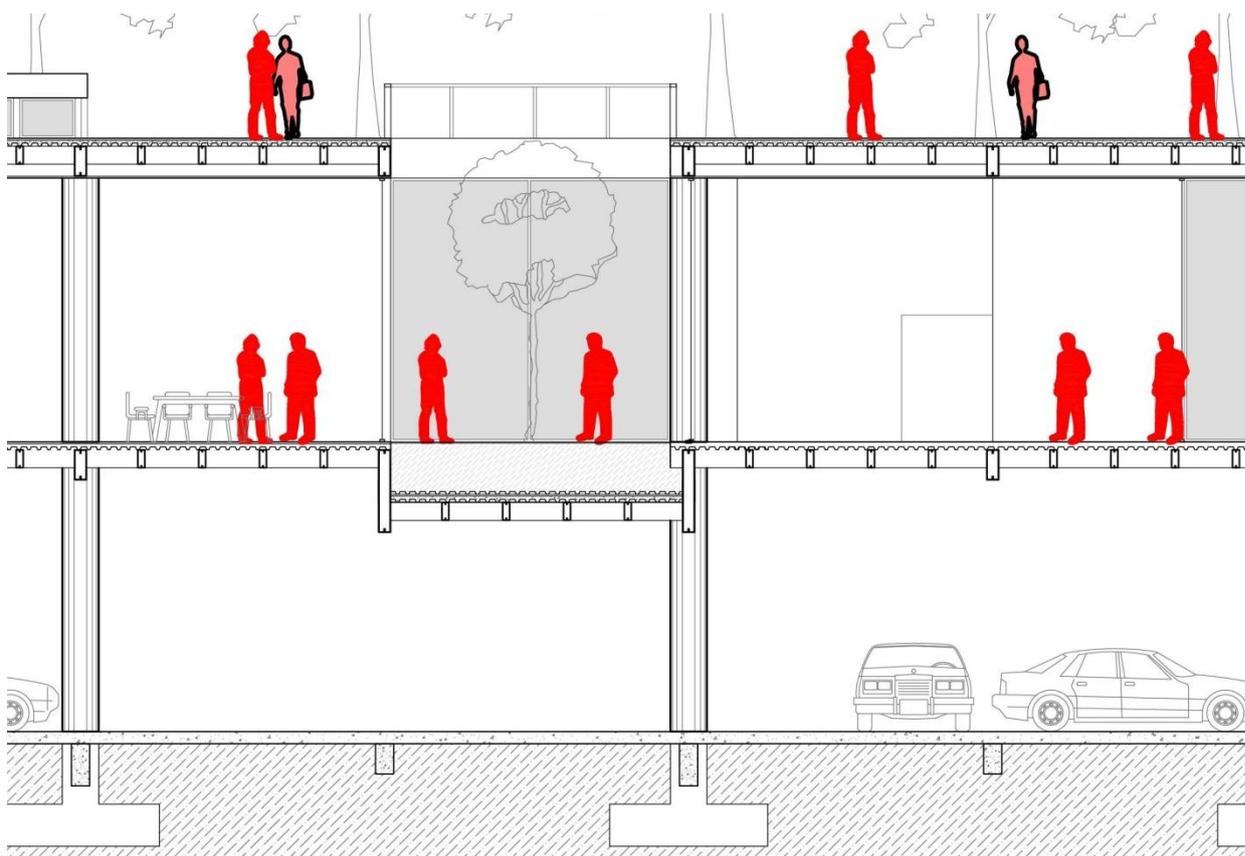
# CORTE MUNICIPIO.



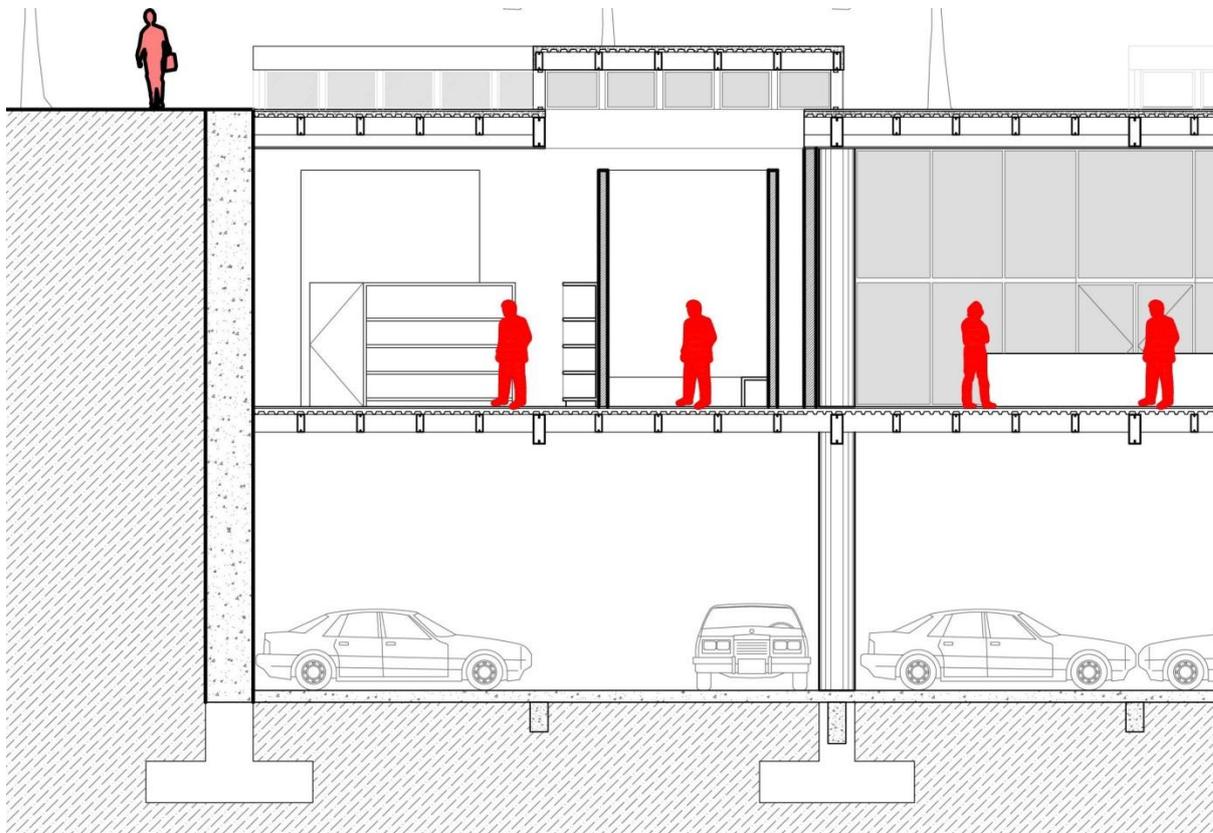
DETALLE 1.



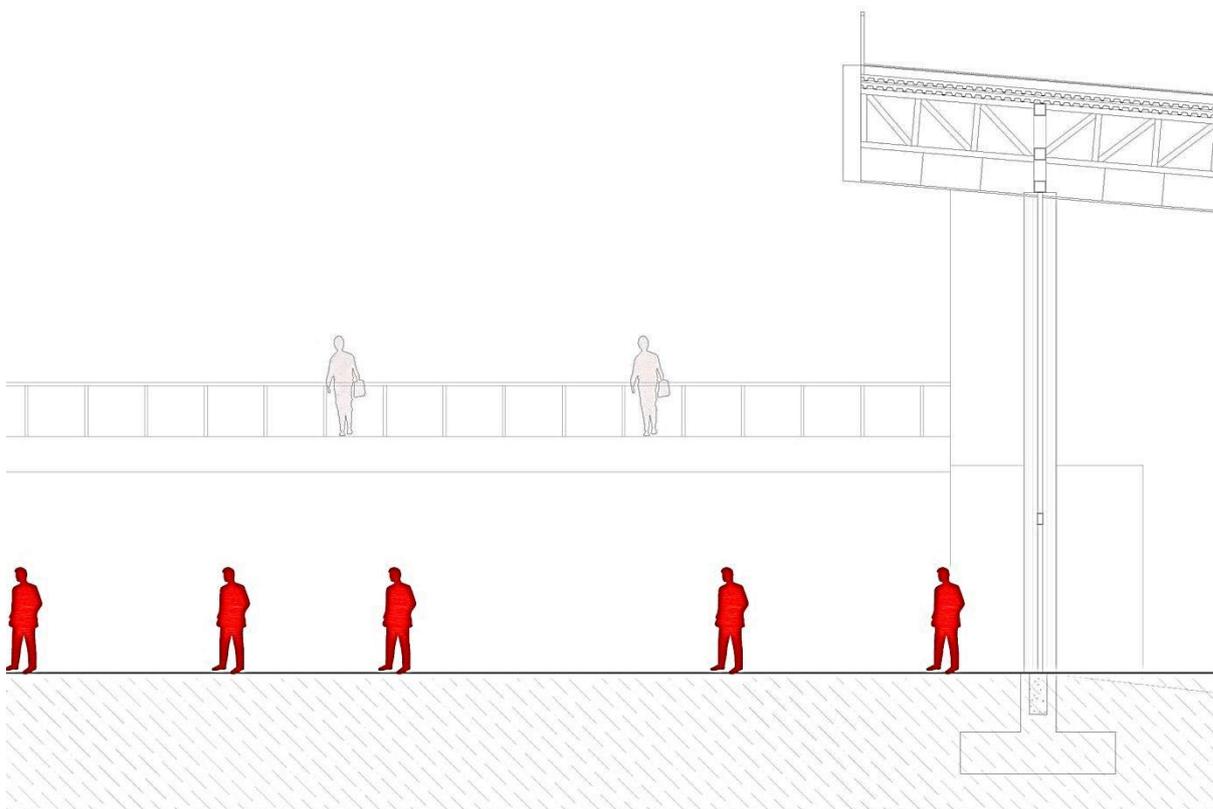
DETALLE 2.



DETALLE 3.



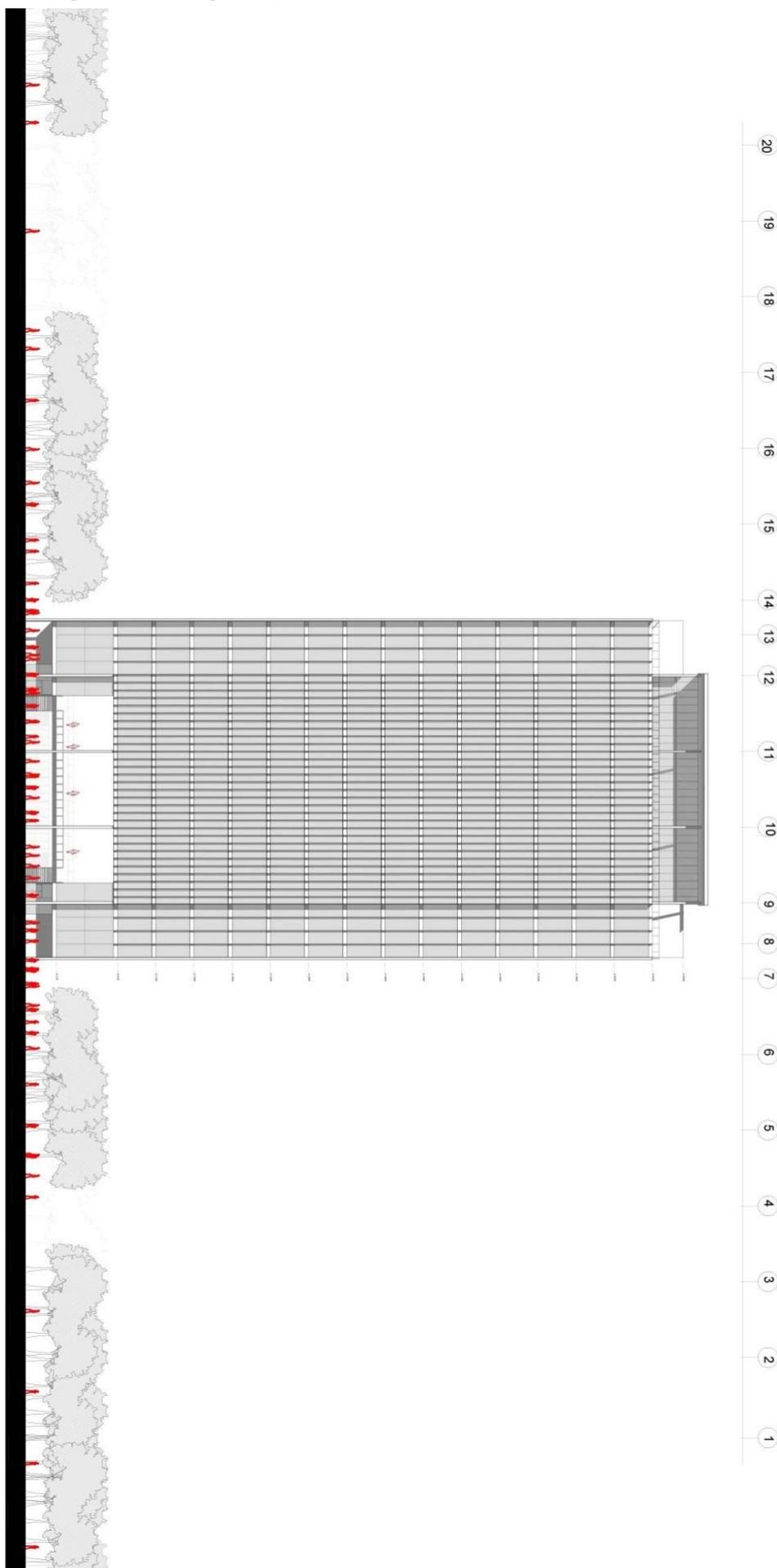
DETALLE 4.



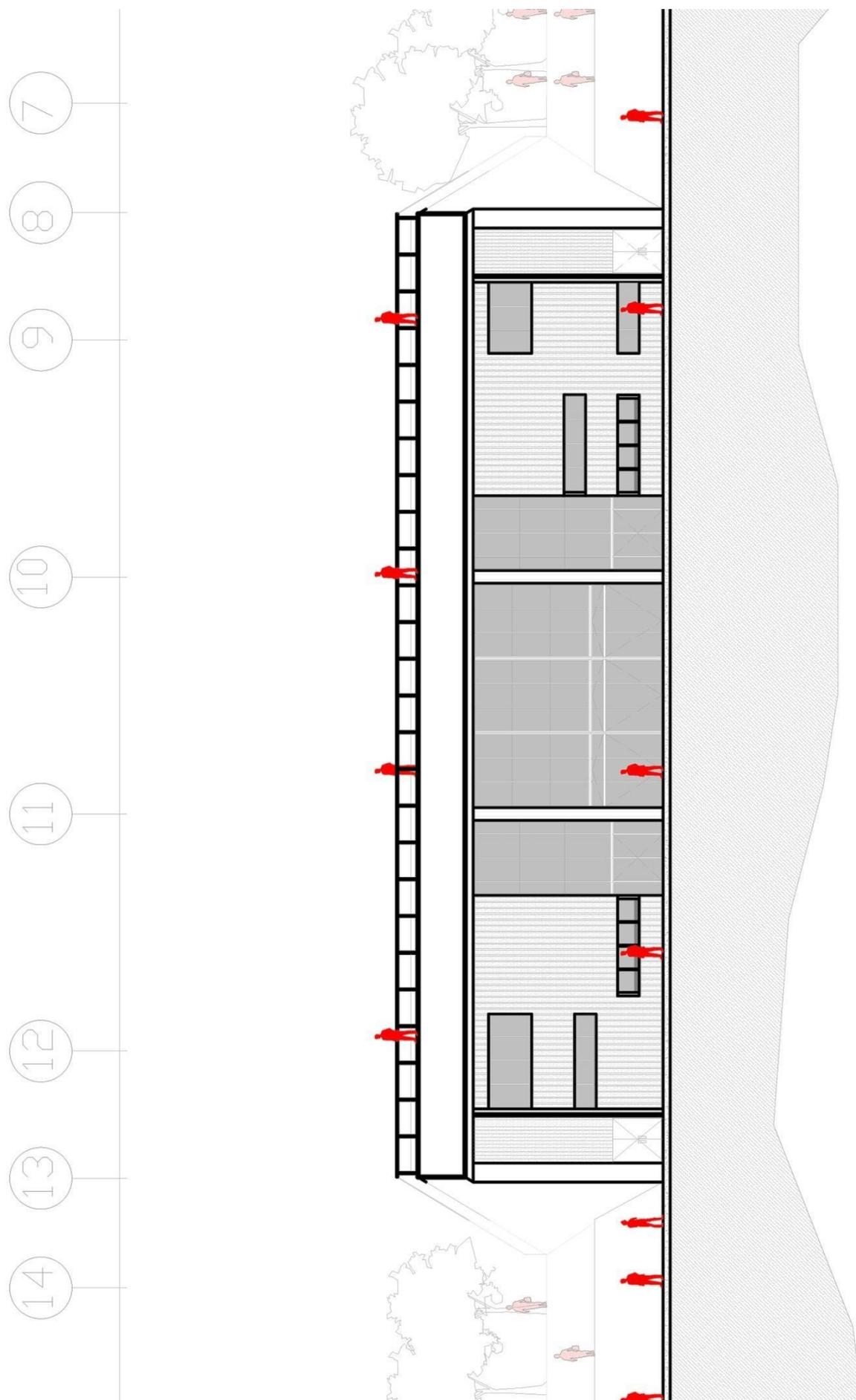
## DETALLE 5.



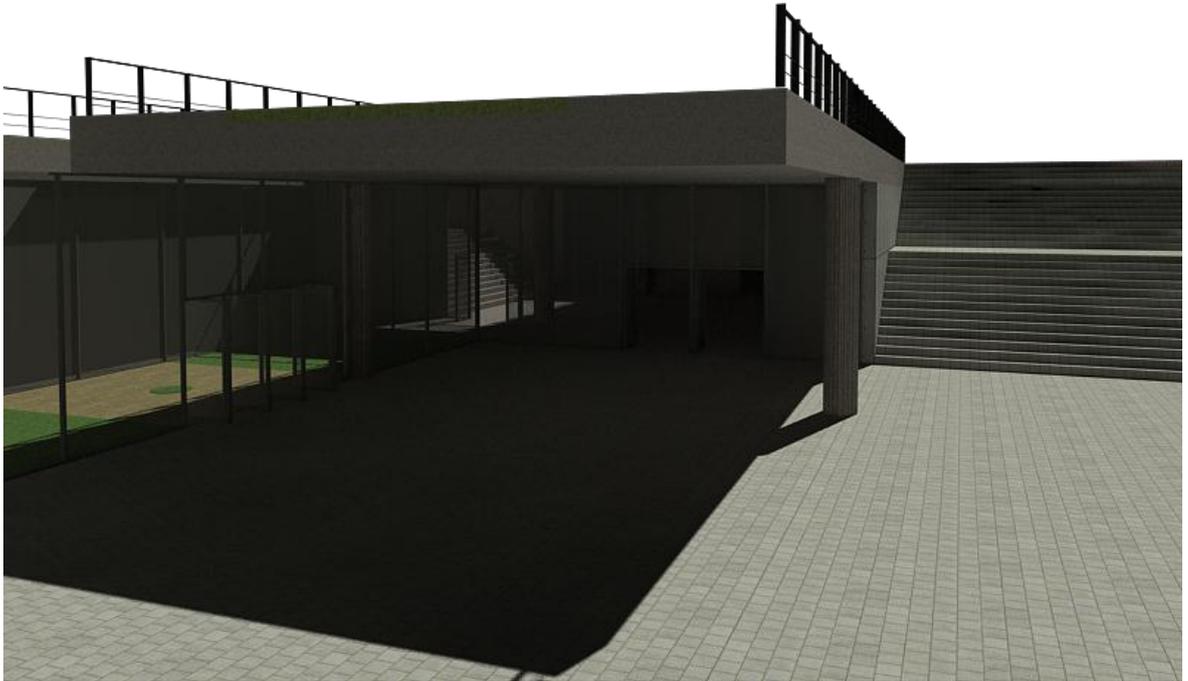
# FACHADA NORTE.



## FACHADA TEATRO.



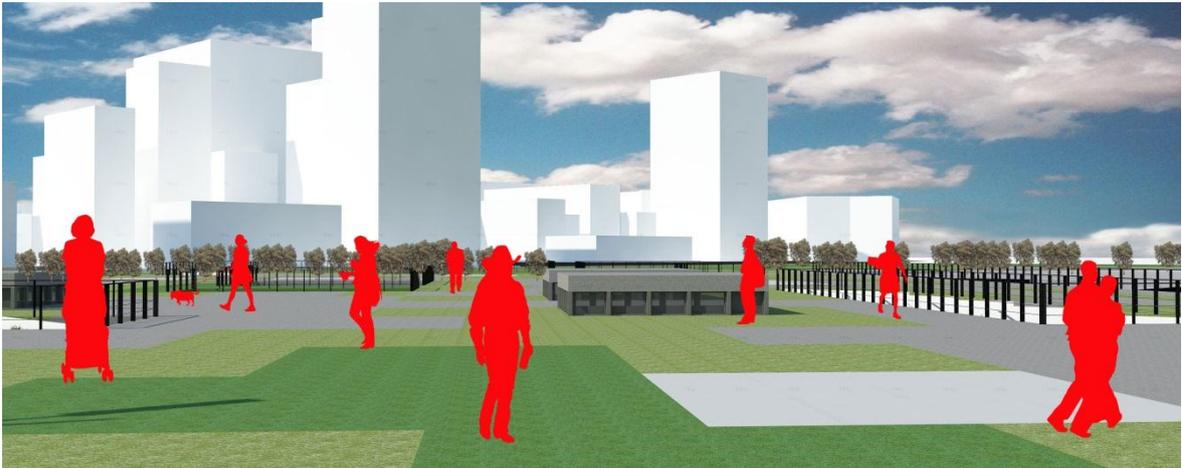
RENDER A.



RENDER B.



RENDER C.



RENDER D.



RENDER E.



RENDER F.



RENDER G.



RENDER H.

