

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

Catalizador social: Centro de convenciones en la Carolina

Gabriel José Valdivieso Eguiguren

Marcelo Banderas, Arquitecto, Director de Tesis

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

Quito, Mayo 2013

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

Catalizador social: Centro de convenciones en la Carolina

Nombre del estudiante

Marcelo Banderas, Arq.
Director de la tesis

Lorenzo Castro, Arq.
Miembro del Comité de Tesis

Ernesto Bilbao, Arq.
Miembro del Comité de Tesis

Ana Gabriela Salvador
Miembro del Comité de Tesis

Diego Oleas, Arq.
Decano del Colegio

Quito, 17 de Mayo de 2013

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma: _____

Nombre: Gabriel José Valdivieso Eguiguren

C. I.: 1712477965

Fecha: Quito, Mayo 2013

DEDICATORIA

Para mis papas que me enseñaron lo que es la perseverancia.

RESUMEN

El proyecto, el sustituto del centro de exposiciones Quito, busca repensar un edificio que tiene un gigante potencial y está actualmente desaprovechado. Su actual implantación, forma y funcionamiento es una obstrucción para el parque. El nuevo planteamiento busca no solo activar el edificio, pero todo el parque mediante un plan masa que propone una solución urbana. Para lograr los objetivos nombrados, se explora el Catalizador Social. Este es un objeto arquitectónico que mediante su presencia, influencia positivamente e incentiva las relaciones sociales con el objetivo de ganar seguridad y actividad concentrando la cultura local. Para esto se explora el comportamiento del peatón con sus diferentes búsquedas y velocidades, la lectura y control de los flujos peatonales y el traslape de programa para crear eventos. Determinando lugares de movimiento y estancia, condiciones de un espacio de apropiación y usos no restringidos, se cataliza las relaciones sociales en un sector del parque con gran beneficio para la ciudad.

ABSTRACT

The project, the substitute Quito Exhibition Centre, seeks to rethink a building that has a giant potential is currently untapped. Its implementation, form and function are an obstruction to the park and how it works. The new approach seeks not only to activate the building, but the entire park by a mass plan proposes a macro urban solution. To achieve the objectives appointed the Social Catalyst is explored. This is an architectural object that by its presence, influences and encourages positive social relationships in order to gain security and local culture concentrating activity. For this we explore the behavior of pedestrians with different searches and speeds, reading and controlling pedestrian flows and overlap to create events program. Determining movement and residence places, space conditions and uses unrestricted appropriation is catalyzed social relations in a sector of the park with great benefit to the city.

TABLA DE CONTENIDOS

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción.....	9
Lugar.....	11
Vía hundida y puentes.....	26
Programa.....	29
Arquitectura como catalizador social.....	33
Proyecto.....	58
Bibliografía.....	68
Anexos.....	70

INTRODUCCION

El parque de la Carolina actualmente forma uno de los espacios verdes más importante del norte de Quito. Con 64 hectáreas, ocupa un lugar importante en el "nuevo centro" de Quito, rodeado por zonas comerciales, bancarias y de vivienda importantes, lo que le da un inmenso potencial de ser un verdadero parque activo. Sin embargo, el diseño y funcionamiento del parque, en un lugar tan central e importante, lo ha convertido en un obstáculo para el sector centro norte dificultando el cruce vehicular y especialmente peatonal. Esto limita la calidad del espacio público del parque para la ciudad.

El norte de la ciudad de Quito tiene un ordenamiento basado en una retícula ortogonal en algunas partes, deformado según los accidentes geográficos del terreno y desordenado en otras. Jones Odriozola (1942) planeó que hayan diagonales que atraviesen la ciudad que, al igual que lo planteado por Cerdá en Barcelona, tiene como propósito prever una ruta que permita cruzar la ciudad en sentido diagonal, y no tener que depender de las avenidas longitudinales y perpendiculares. En el caso de Quito, estas diagonales son importantes ya que las avenidas principales corren de norte a sur, mientras que las avenidas perpendiculares no funcionan del todo o no existen en algunos sectores. Las diagonales, como es el caso de la Av. República, funcionan para dar facilidad de movimiento longitudinal en Quito. Sin embargo, las diagonales no fueron completadas por altos costos de expropiación. Mi proyecto propone continuar la Av. Atahualpa a que cruce el parque de la Carolina hasta la Av. Shyris, y así ayude al sector continuando la diagonal propuesta. Con esta estrategia, se rompería el parque como borde vehicular y peatonal del norte de Quito.

El problema que surge con la intervención es que rompe la continuidad del parque. La solución: hundir la calle, de manera similar a las calles que cruzan el Central Park (Nueva York), y unir los dos lados con amplios puentes, uniendo al parque como uno solo.

Aprovechando la intervención, el proyecto pretende convertir al parque en un parque activo, lleno de cultura, arte, deporte y vida.

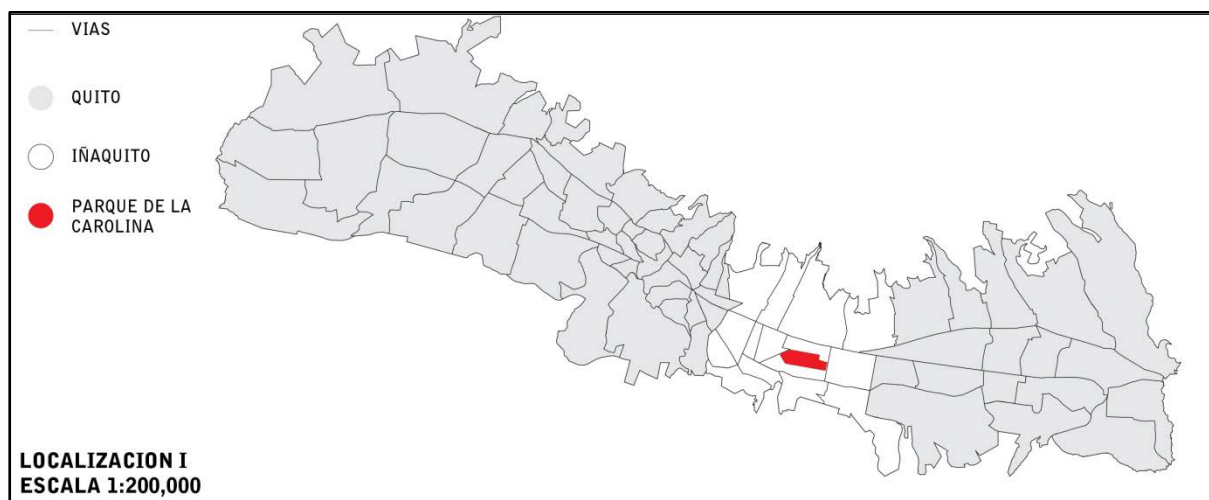
La arquitectura tiene el poder de afectar y moldear el comportamiento de las personas. Manejando adecuadamente el espacio, se puede incentivar las relaciones sociales y lograr espacios de apropiación por los usuarios. En definitiva, un lugar donde la gente le guste estar y se sienta cómoda, logrando que el lugar se llene de gente y todas las ventajas que esto trae. Las tres estrategias son: (1) el diseño del espacio público entendiendo el comportamiento del peatón, (2) el control de flujos peatonales, y (3) el traslape programático para generar eventos. El programa es un centro de exposiciones, un centro recreativo y canchas deportivas cubiertas, los cuales atraen actividad al parque substituyendo y complementando el programa. El resultado transforma al parque de un carácter de urbano - paisajismo, al funcionamiento como urbano - infraestructura; un parque del siglo XXI.

LUGAR

El proyecto se encuentra en la ciudad de Quito, la capital de la República del Ecuador. Dentro de la provincia de Pichincha, la ciudad está en la hoya de Guayllabamba, en las laderas orientales del volcán Pichincha. Quito tiene una población de aprox. 1600000 (Urbano) con una densidad promedio de 73 habitantes por hectárea y una altura de 2800 metros sobre el nivel del mar.

Ubicación Macro

Dentro de Quito, el parque se encuentra como corazón de la parroquia Iñaquito, al noreste de la ciudad. A este se le llama el "nuevo centro" por ser el centro de actividad empresarial y financiera de la ciudad. Al oeste del parque, en la Av. Amazonas, se encuentra el centro financiero y bancario de la ciudad. Al este, en la Av. Shyris y Av. República del Salvador, se concentra mucha de la actividad empresarial de la ciudad. El norte y al sur, siguiendo el bulevar de las Naciones Unidas y la Av. República, hay varios equipamientos comerciales de gran escala. Dentro de la parroquia Iñaquito se encuentran varios hitos de la ciudad como el estadio Atahualpa, el bulevar de las NNUU y el mismo parque.

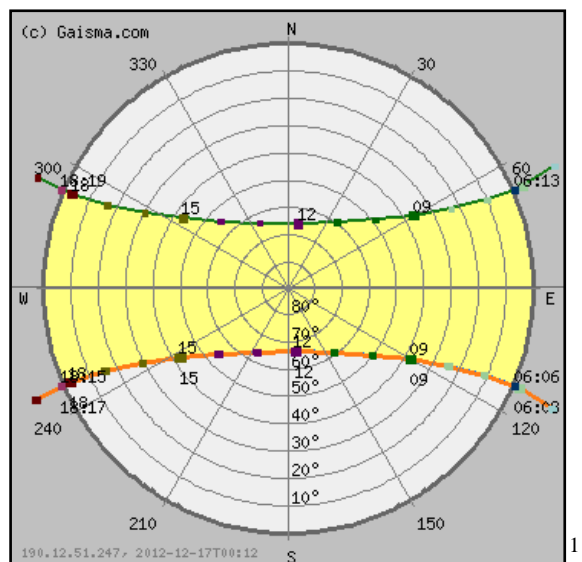
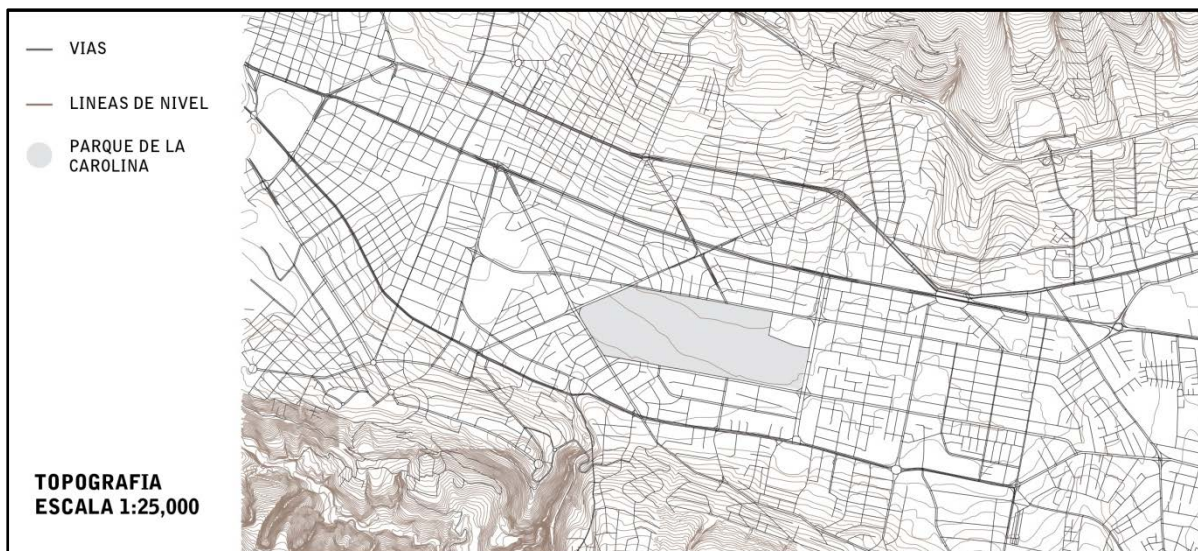




Clima y topografía

El clima de la ciudad de Quito es sub tropical de tierras altas. La temperatura en el norte de Quito es templada y fluctúa entre los 10 - 17°C. Existen dos estaciones: el invierno con lluvias prolongadas y el verano como estación seca y temperaturas elevadas. En general es un clima templado sin extremos de frío, lluvia, calor, etc.

El parque de la carolina, se encuentra en la parte central del valle. Al este está el parque metropolitano y al este el volcán Pichincha. Esto deja al parque como el lugar de menor altura del sector. Las Consecuencias son altos niveles freáticos y acumulación de agua en épocas de lluvia.



Antecedentes históricos

Desde su fundación, en 1534, Quito creció radialmente desde su centro. Su primer planeamiento fue de una trama ortogonal de Damero que al aplicarla a la topografía accidentada, tuvo que deformarse con cada quebrada o loma con la que se encontraban. Las barreras naturales obligaron a la ciudad a crecer en las direcciones norte y sur. La ciudad colonial se mantuvo dentro de los límites del panecillo, la quebrada de Jerusalén y el río Machángara.

¹ Gaisma, Solar Chart Quito. 2012. <http://www.gaisma.com/en/location/quito.html>.

La ciudad moderna se expande desde los años 50s. Las primeras ordenanzas, definen un uso de suelo para edificación residencial, verde y usos mixtos. Con este se establece un esquema estricto de zonificación y se mejora la red del transporte público, lo que genera condiciones para el crecimiento de la ciudad. Las proyecciones de crecimiento fueron excedidas rápidamente. Varias ordenanzas siguen tratando de contener y organizar el crecimiento pero se les sale de las manos. Con el Plan de Odriozola (1954), Quito se zonifica y se plantea la villa olímpica (sector donde actualmente se encuentra el parque) como límite norte. De la villa olímpica solo se construye el estadio Atahualpa.

La ciudad continúa su crecimiento en los años 70, cuando sucede el boom petrolero. Con grandes riquezas, el norte de la ciudad crece rápidamente ocupando el sector que ahora se conoce como Ñaquito. Lo que antes era un sector rural, paso a ser residencial en los 50s y 60s, se vuelve una nueva centralidad en los 70s y 80s y finalmente se vuelve el centro empresarial y financiero en los años 90s en adelante. El crecimiento acelerado del norte de Quito hace que el sector de la Carolina se vuelva desordenado. Poco del plan Odriozola se lleva a cabo por altos costos.

Los terrenos del parque eran parte de la hacienda La Carolina, de la familia Jijón. Hasta 1920, el sector era completamente rural, donde se encontraba nada más que potreros para ganado. Las tierras eran antiguamente un cuerpo de agua, lo que para esta época, no existía nada más que pantanos y pequeñas lagunas. Para la década de los 30s, Quito empieza a prosperar hacia el sector por lo que la familia Jijón, vende las tierras. El municipio expropia un pedazo de tierra con el propósito de mantener, en un futuro, el área verde. Así nace el parque de la Carolina.

El 1976 se inaugura oficialmente el parque de la Carolina en estos predios que, hasta el año 1974, funcionaba el hipódromo de la ciudad.



² Instituto Geográfico militar. <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/425/1/91231.pdf>.

Estado actual y proyección

Actualmente, el sector de la Carolina es la nueva centralidad del sector norte de la ciudad. Con el incremento de pisos permitidos y el crecimiento en altura de las edificaciones, el sector se proyecta a una densificación poblacional considerable. Entre el año 2010 y 2012 se anunciaron la construcción de tres obras importante que van a transformar el lugar.

El primero, el bulevar de la NNUU, interviene en el límite norte del parque, lo cual ha atraído mucho actividad peatonal. Este recorre toda la Av. Naciones Unidas de este a oeste.

Posteriormente, debido al colapso de sistemas de movilidad en Quito, se publicó la intención de construir el Metro de la ciudad. Este sistema de transporte masivo va a revolucionar la ciudad al poder recorrerla de norte a sur en menos de media hora. Dos paradas se encuentran en el extremo norte y sur del parque, lo que va a causar un incremento importante en la el número de usuarios del parque.

En el 2012, tras un concurso público, se anunció la construcción de dos plataforma gubernamentales dentro del sector Ñaquito. Un edificio al norte y uno al sur del parque. Estos proyectos tienen como objetivo concentrar la actividad administrativa de la ciudad.

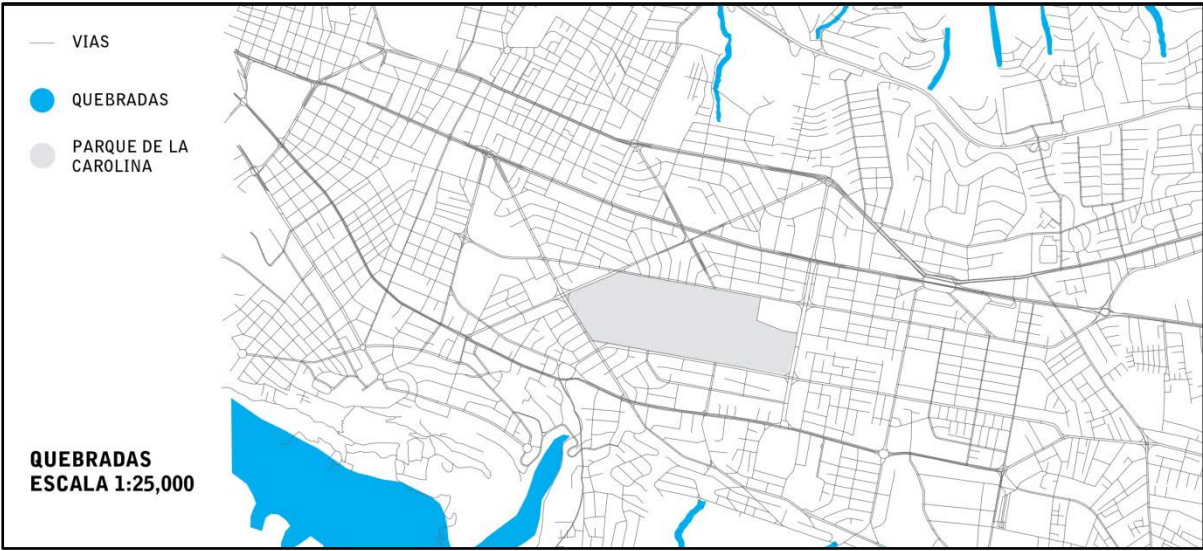
La actividad que estos tres proyectos traen al sector, hace que el parque tenga un potencial para hacer un centro cultural de la ciudad y a la vez traer beneficios de seguridad, actividad y vida.

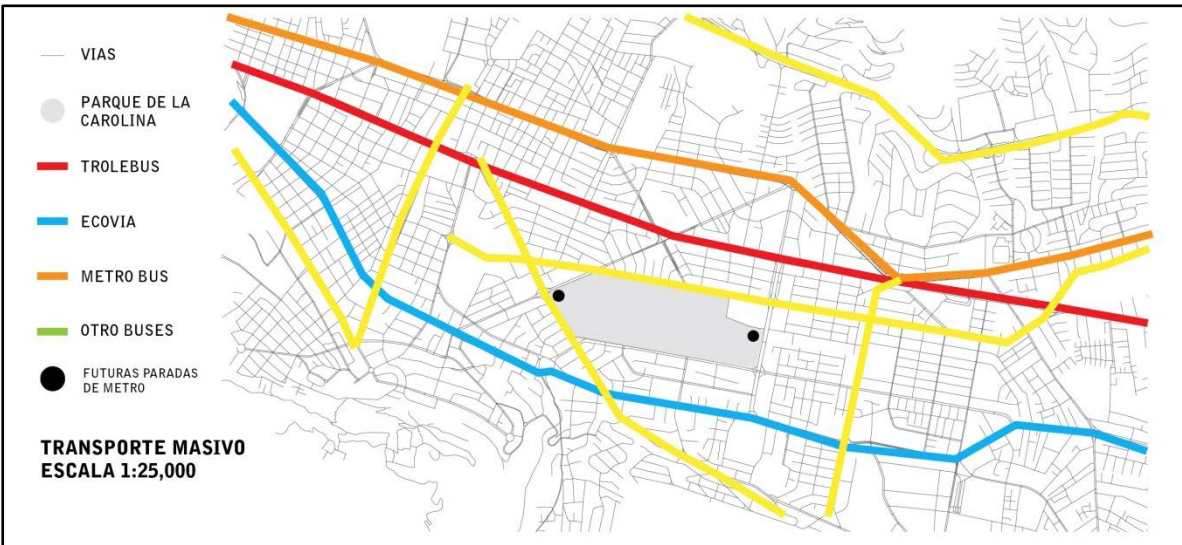
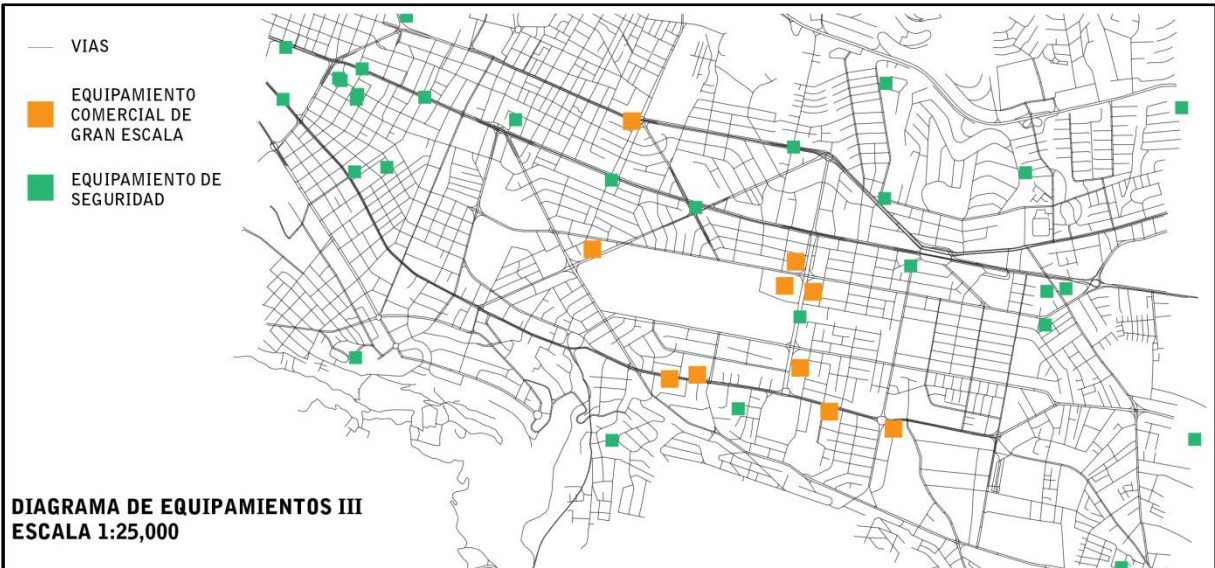
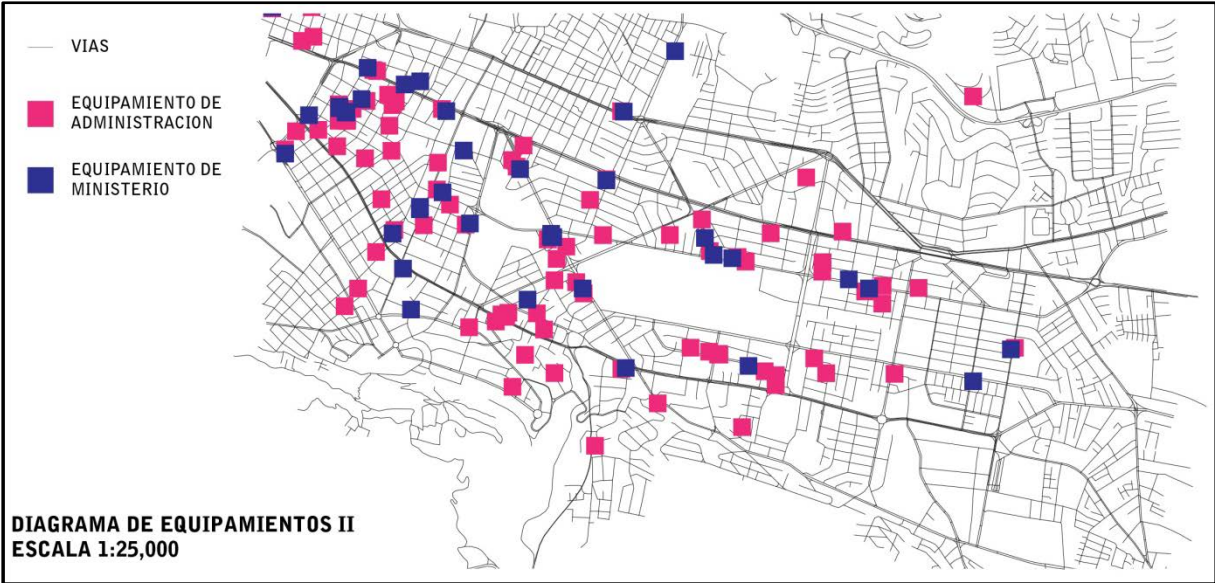
Análisis urbano

El parque está rodeado por todo tipo de servicios y equipamientos de comercio, administración, seguridad, salud y educación. Entre estos destacan varios ministerios, centros comerciales (CCI, El Jardín, Quicentro, Caracol, CCNU), el estadio Atahualpa y la proximidad del hospital Metropolitano.

El parque está a menos de 500m de paradas del Trolebús, Ecovía, Ciclo vía y buses particulares. En el extremo norte y sur se van a construir paradas del metro de Quito. El lote está dotado de posibilidades de transporte público.

Aéreas verdes importantes cercanas son el parque metropolitano norte al este, y el parque Rumipamba al suroeste. Ningún cuerpo de agua rodea el terreno.

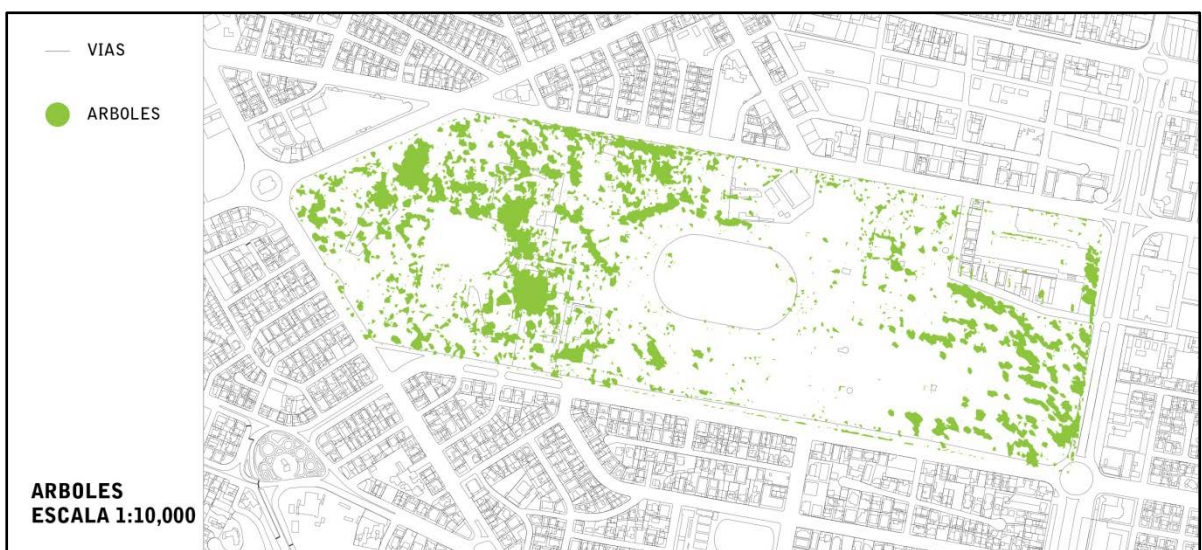
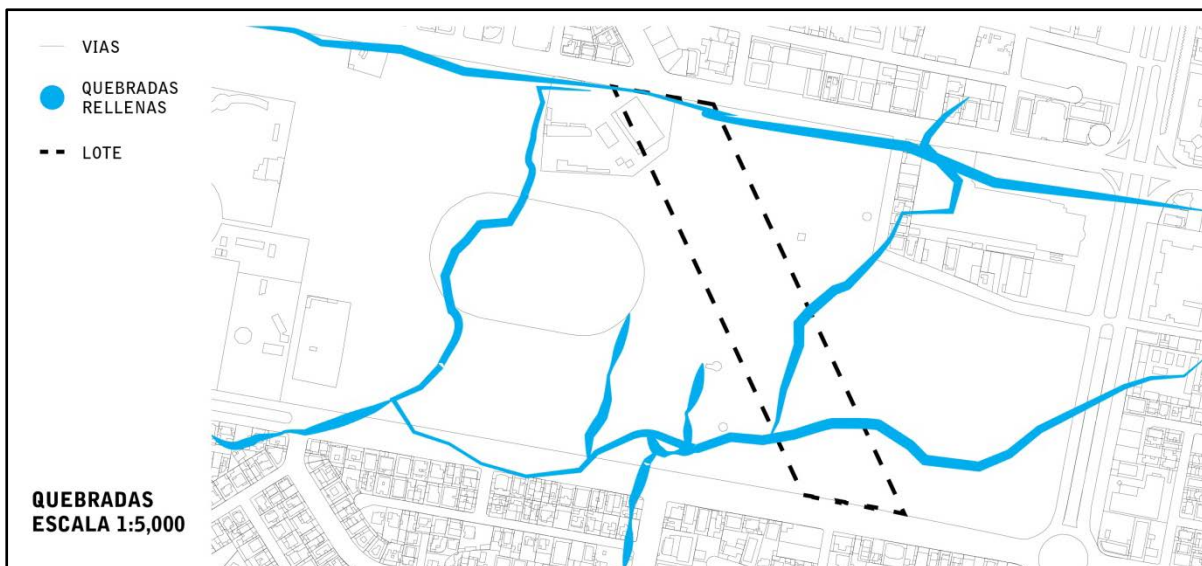




Análisis del área de estudio

El parque de la carolina está delimitado al norte por la Av. Naciones Unidas, al este por la Av. Shyris, al oeste por la Av. Mariscal y al sur por la Av. Eloy Alfaro y la Av. República. Sus dimensiones son de 1600m x 490m con un área total de 64 hectáreas. Sus proporciones alargadas se estiran de norte a sur con una desviación de aproximadamente 15° al este. En la esquina noroeste se encuentra el Centro Comercial Iñaquito lo cual crea un chaflán en la forma. Al sur, el parque termina en punta por las diagonales del la Av. Eloy Alfaro y Av. República. Dentro del parque, la vegetación se concentra en su mayoría en la mitad sur y poco en el extremo norte. Las canchas deportivas ocupan todo el sector norte del parque. Aunque ningún cuerpo de agua ni cambio de nivel afecta al parque, existen tres quebradas rellenas dentro del área que afectan el suelo.





Plan Odriozola y las diagonales

El plan ordenador de Jones Odriozola (1954), plantea a la ciudad de Quito, un desarrollo sustentado en diferentes centros (religioso, deportivo, administrativo, industrial, etc.), vías y zonificación moderna. Odriozola localiza el centro administrativo en el centro, industrial en el sur y deportivo en el norte de la ciudad. Los barrios obreros acompañan al sector industrial mientras que los barrios residenciales para clase media - alta, acompañan el centro deportivo: el barrio jardín.

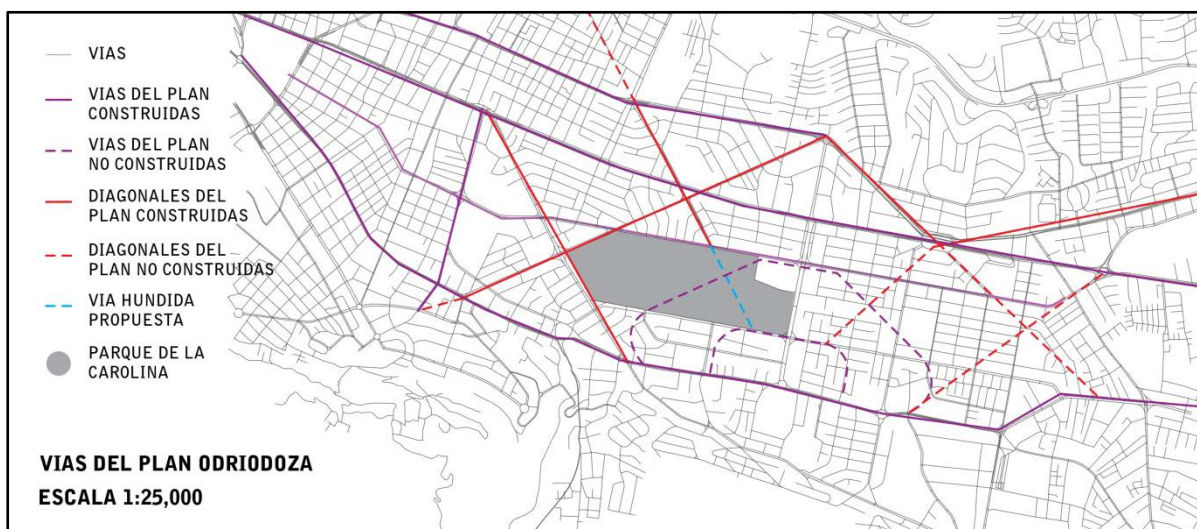
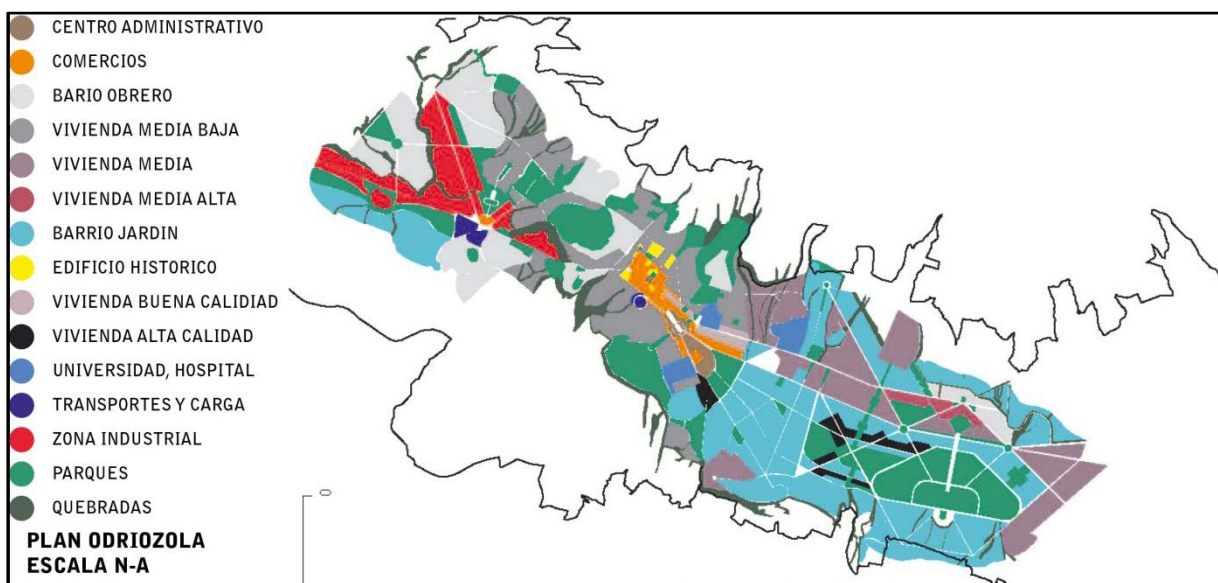
La vialidad en el sector norte, se maneja con cuatro tipos de avenidas: longitudinales, transversales, diagonales y secundarias. Las longitudinales atraviesan la ciudad en dirección norte - sur llegando al centro de la ciudad, por lo que cobran mayor importancia. Pocas transversales, facilitan el cruce este - oeste de manera directa que, por la forma alargada de la ciudad, no son tan eficientes. Las diagonales complementan a las avenidas transversales y longitudinales. La diagonal, al igual que en el plan Cerdá para Barcelona, dan una tercera opción para cruzar la ciudad que es más lógica que mantenerse en una retícula ortogonal.

En los años 70s, el boom petrolero facilita completar algunas partes del plan, lo que define gran parte de la imagen de la ciudad de Quito actualmente, pero no se llega a completar en su totalidad por altos costos de expropiación. El sector del parque de la carolina, suponía ser el extremo norte de la ciudad. Para el momento de aplicar el plan en este sector, otros planes posteriores lo substituyen ya que las proyecciones de crecimiento poblacional fueron subestimadas. Aunque el plan tenía deficiencias especialmente por la fuerte zonificación que proponía, las diagonales hubieran podido aportar mucho al sistema colapsado de movilidad actual.

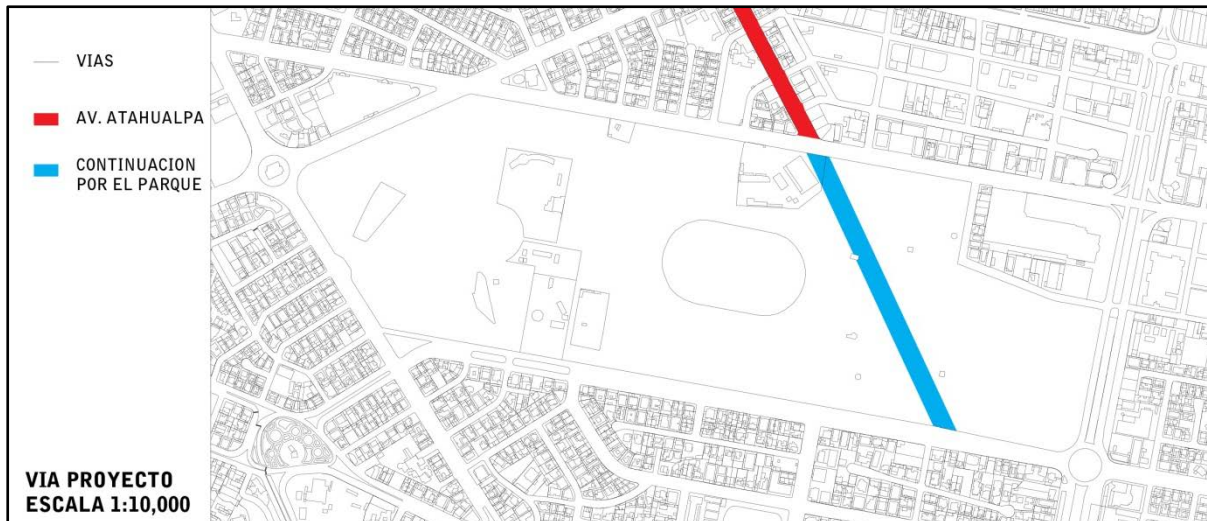
La única diagonal del plan que se llevo a cabo en su totalidad fue la Av. República. Otras diagonales no fueron acabadas. Una de estas, la Av. Atahualpa, podía facilitar el

movimiento desde la entrada a la ciudad desde los valles, a través de la ciudad en dirección sur oeste. El tramo que se construyó, empieza en la occidental, y termina en el parque de la Carolina.

La propuesta de esta tesis, propone continuar la diagonal de Odriozola por el parque. La Av. Atahualpa ayudaría a cruzar el parque desde la Av. Shyris, a la Occidental. Esto, además de ayudar al tráfico vehicular, crearía un paso peatonal por el parque, que actualmente no se logra por problemas de infraestructura y seguridad.

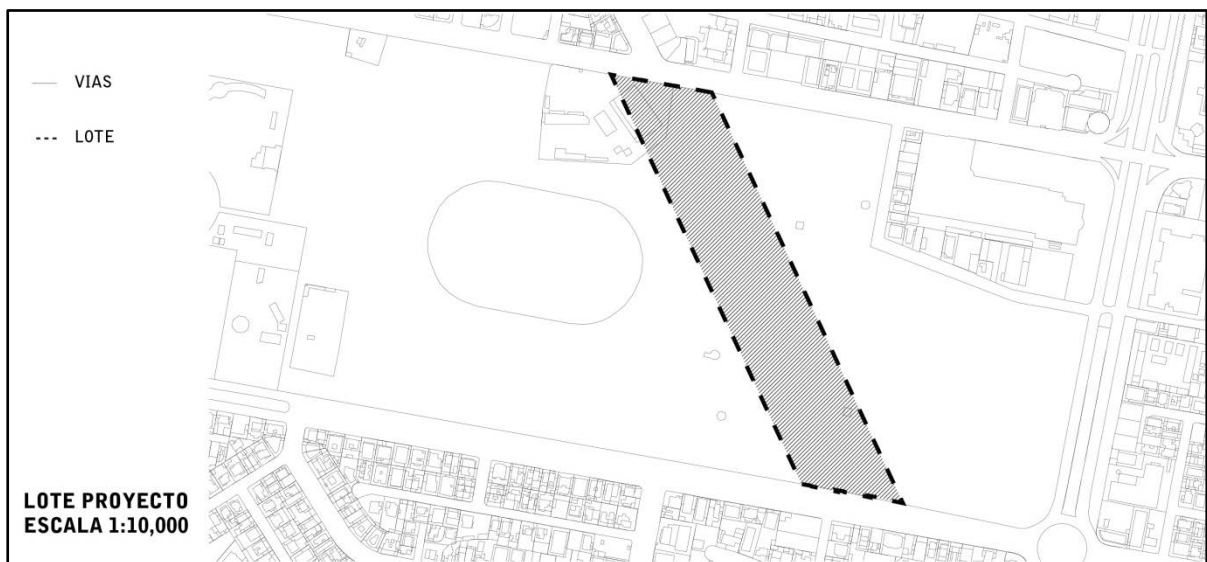


³ Odriozola, Jones. "Plan Regulador de Quito". Memoria descriptiva. 1949.



Ubicación y datos del lote

El lote es la franja que continúa la vía. Esta tiene 90m de ancho y 600,41m de largo, lo que da a un área total de 59510,90 m². Esta franja cruza de sector oeste del parque, al sector noreste del parque. La vía se encuentra entre la Av. Amazonas y Av. Shyris. El desnivel del lote es de 5m, con la parte más alta en la Av. Shyris.





4

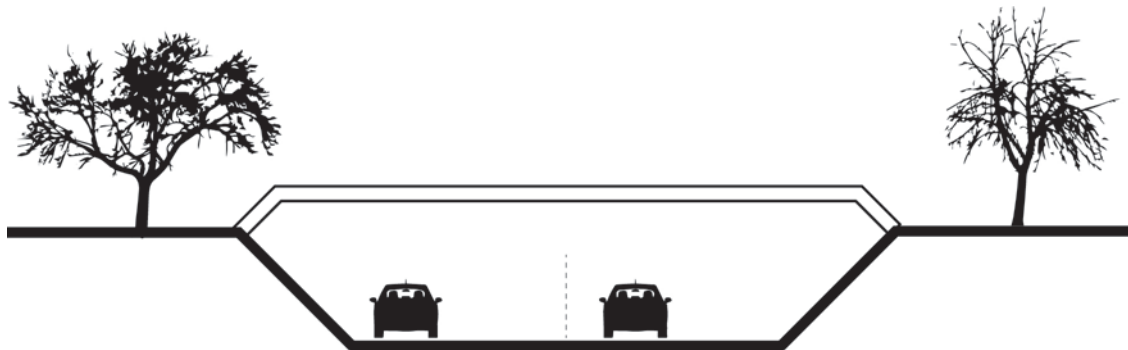
⁴Google Earth. Foto satelital. 2011.

VIA HUNDIDA Y PUENTES

Varios parques urbanos afrontan problemas similares lo que los obliga a cruzar avenidas por el parque.

Vía excavada y sus implicaciones

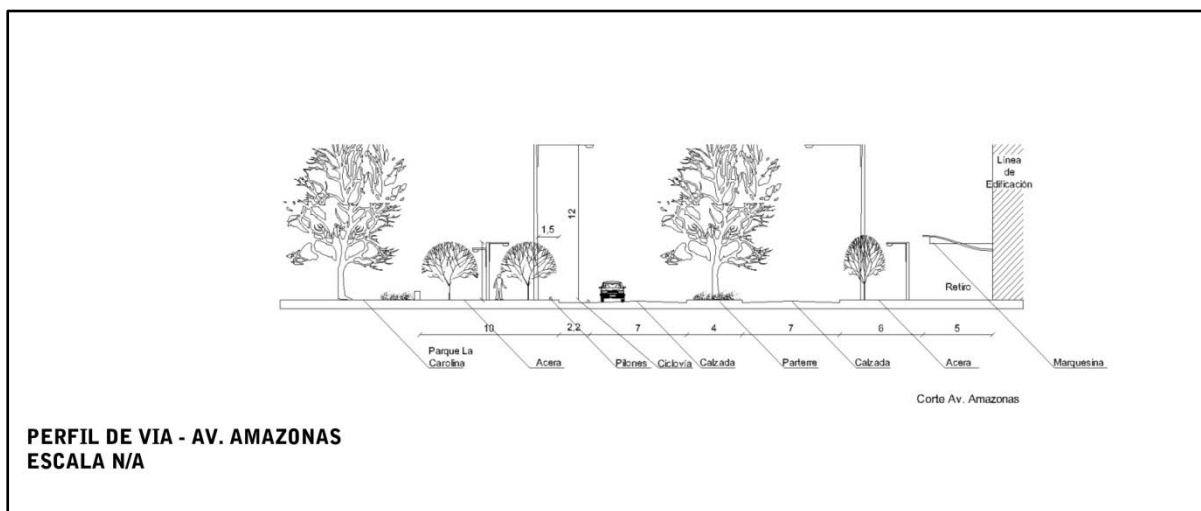
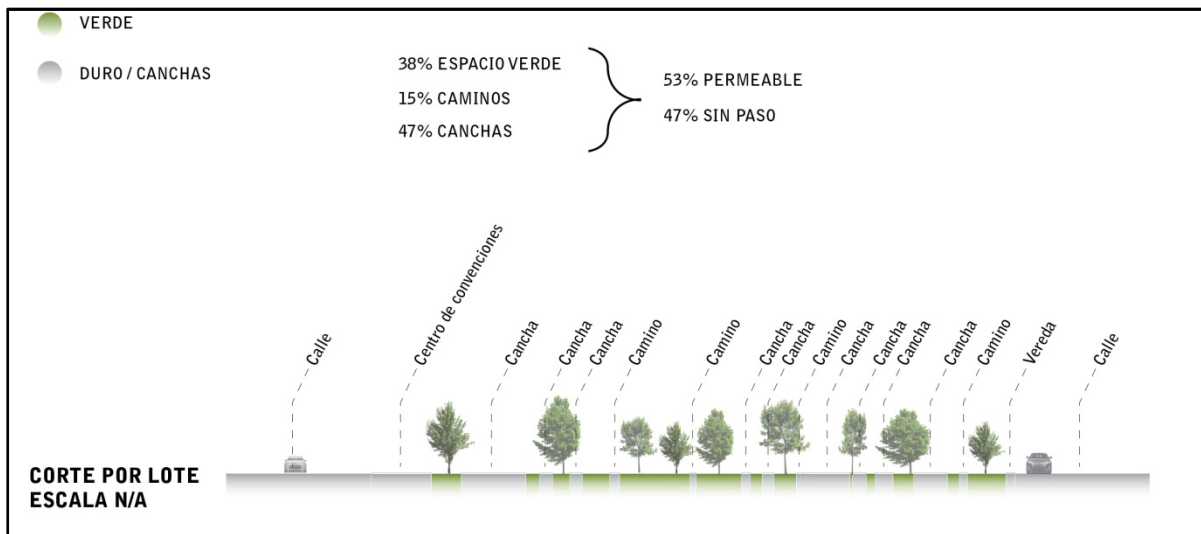
Las soluciones menos invasivas son tunelar la vía, dejarla a nivel y obligar a los carros a ir a baja velocidad o hundir la vía. La tercera opción tiene ventajas en este caso específico. Cuesta menos que tunelar la vía y se puede manejar los altos niveles freáticos de la tierra. Ya que se espera mucho tráfico, no hay como mantener la vía a nivel ya que partiría la continuidad del parque. Utilizar un puente o elevar la vía, no aísla las consecuencias del alto tráfico y tiende a causar áreas muertas por debajo. Además un alto costo económico. Hundir la vía permite reducir costos, aislar el ruido y contaminación logrando el objetivo especificado.



Los puentes y la continuidad del parque

Aunque no cumple su posible potencial como parque activo, aún así, hay miles de visitantes diarios que disfrutan de actividades al aire libre. Especialmente en la mitad norte del parque, la continuidad es esencial para el funcionamiento del parque. Para solucionar esto propongo utilizar puentes para unir las dos partes del parque. Para aprovechar el potencial de la estructura de los puentes, se inserta programa en estos añadiendo valor a la intervención.

La cantidad de puentes y la permeabilidad de la vía está determinada con un análisis de corte por donde pasa la vía actualmente.

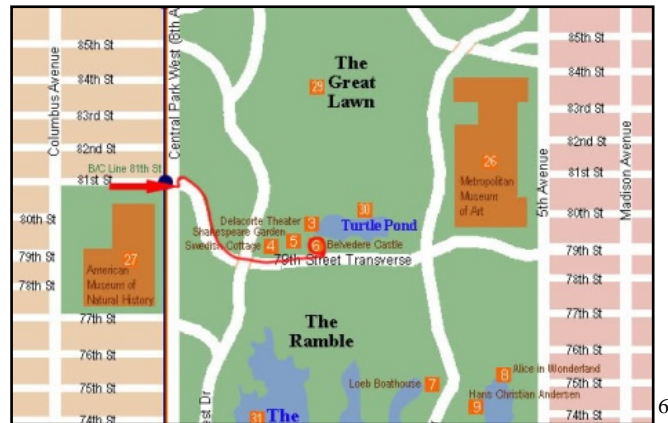


5

Precedente: Central Park (New York City)

El parque central de Manhattan, en New York City (Estados Unidos), enfrenta una situación de centralidad urbana a mayor escala que la del parque de la Carolina. Esto obligó a planificar vías que crucen el parque, entre estas la transversal de la calle 79th y Central Park. Aquí se utilizó la estrategia de puentes sobre una vía hundida. Esto permitió mantener el paso por encima de la vía y controlar a esta a un nivel más bajo que el parque.

⁵ Escobar, Sanchez. Edificio de uso múltiple: Elemento articulador del espacio urbano.
<http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/425/1/91231.pdf>



6



7



8

PROGRAMA

Parque: ¿Paisaje o infraestructura?

⁶ <http://worldbeyblade.org/Thread-Autumn-Shakespeare-Tournament-VIDEO-IS-NOW-UPLOADED>

⁷ Trauring, Michelle. Manhattan is an Outdoor Museum. 2012. <http://www.27east.com/news/article.cfm/East-Hampton-Village/435774/Manhattan-Is-An-Outdoor-Museum>

⁸ <http://flickrriver.com/photos/jag9889/tags/taxi/>

¿Cómo puede ser un parque diseñado para servir como infraestructura? Pensando no en término de la metáfora sola, pero en el parque como la arquitectura de diferentes resultados; diferentes usos. El parque como infraestructura significa que es una plataforma no solo diseñada como objeto o espacio en el que el impacto de la arquitectura no sea solo en su aspecto, pero en su uso y funcionamiento. El parque debe planearse según un diseño social de relaciones. Un programa completo se vuelva eficiente en sus varias facetas: utilidad, transporte, deporte, descanso, etc.

Las posiciones tradicionales frente al diseño del parque, muestran una aproximación urbano - paisajista. Estos son diseñados como espacios verdes dentro de la ciudad. Esta posición plantea un pulmón verde dentro de un centro urbano. Los espacios son diseñados para imitar la naturaleza y devolver el espacio verde a los habitantes de una ciudad que de lo contrario tuvieran que salir de este para poder experimentar la naturaleza. Un ejemplo exitoso de este tipo de diseño es el Central Park de New York.

Sin embargo este tipo de parques no suele funcionar del todo. El buscar aislarse de lo urbano implica aislarse de la gente hasta un cierto punto. Los parques urbano - paisajistas presentan graves problemas de seguridad. A parte de esto, ¿porque no aprovechar un parque para llenarlo de gente y cultura? Un parque de este diseño no acumula vida ni representa la cultura de la ciudad y muchas veces tienden a ser completamente abandonados.

El parque urbano - infraestructura tiene implicaciones de diseño mucho más amplias. Busca controlar y generar comportamientos sociales de sus usuarios. Al mismo tiempo hace posible el cruce con otros sistemas que se superponen al estar dentro de un contexto urbano como es el transporte, los flujos peatonales, el deporte, edificios culturales, etc. El programa dentro del parque activo, tiene un objetivo preciso, atraer a la gente.

Programa existente del parque

El parque de la carolina fue diseñado para cumplir los dos objetivos: combinar programas activos y pasivos dentro de un solo cuerpo verde y así servir como un parque urbano - paisajista y urbano - infraestructura a la vez.

Sector activos vs. pasivo vs. construido

La mitad sur del parque fue diseñada como un parque paisajista. En esta parque se imita a la naturaleza, incluyendo una laguna. Aquí es donde se encuentra la mayor parte de vegetación del parque. Este está destinado a actividades pasivas principalmente para descanso.

El sector norte intenta servir como un parque activo. Para esto se puso una gran cantidad de canchas deportivas. Sin embargo, este sector del parque no funciona del todo por lo que el proyecto va a reformar.

Dentro del parque existen varios edificios culturales. Muchos de estos están prácticamente abandonados y son más un estorbo dentro del parque que edificios funcionales.



Programa actual

- **Zona deportiva:** Ubicado en el extremo oriental del parque, este sector incluye varias canchas deportivas de voleibol, básquet, fútbol, bicicross, y canchas de tenis. Aunque es el programa del parque más usado, no está aprovechado del todo. Se podrían incorporar canchas cubierta e iluminadas para extender el uso a las noches y cuando llueve.
- **Zona aeróbica:** Ubicado en el extremo occidental, se encuentra la zona aeróbica. Esta incluye una pista de atletismo y el circuito de ciclo vía y trote.
- **Zona Infantil:** Junto al CCI y las canchas de tenis, hay un grupo de juegos dedicados a los niños donde hay resbaladeras, columpios, carruseles, etc. Este está hecho de llantas reutilizadas.
- **Zona de la laguna:** El triángulo sur del parque, tiene una pequeña laguna artificial como su mayor atractivo. Esta pretende recrear una de las ciénagas que existían originalmente. El sector se caracteriza por la abundancia de vegetación, lo que le hace el área más consolidada del parque.
- **Zona de patinaje:** En la esquina entre la Av. Shyris y la Av. Eloy Alfaro, existe una pista de patinaje y bmx. Esta tiene gran éxito y se puede ver actividad a diario.
- **Boulevard:** En el 2011 se construyó el boulevard de las Naciones Unidas. Este afecta al parque en todo su límite norte. Consiste en una vereda de 20 metros, lugares de estancia, piletas y una pequeña concentración de vegetación.
- **Estacionamientos:** Existen 6 diferentes estacionamientos regados por el parque. Estos no se los considera suficientes para el volumen de usuarios, sin embargo, crecerlos implica eliminar áreas verdes y parte del parque.
- **Edificios:** Dentro del parque se encuentran vario edificios culturales y de servicios. Muchos de estos no funcionan adecuadamente.

- Jardín botánico de Quito
- Museo ecuatoriano de ciencias naturales
- Vivarium
- Avión de la fantasía
- Parque náutico
- Campana de la Paz
- Restaurantes (x7)
- Baños



Deficiencias

El parque claramente esta mejor consolidado en los sectores norte y sur por lo tanto, la intervención afectará solo a la franja central afectando principalmente a las canchas deportivas

Programa propuesto

El programa del proyecto tiene dos categorías: el programa que está afectado por la intervención y debe reorganizarse y el programa nuevo.

Programa afectado por la vía

El programa afectado por la vía y que debe ser reorganizado es *el centro de convenciones, la cancha grande de futbol, 4 canchas de voleibol, 3 canchas de básquet y 4 canchas de futbol pequeñas.*

Programa nuevo

El programa nuevo tiene como objetivo atraer actividades que atraigan gente de día y de noche. Este incluye el centro de exposiciones Quito y su programa de apoyo.

Un espacio público sin actividad es, en consecuencia, un espacio muerto. La configuración del espacio, la distribución de atención y las condiciones del ambiente arquitectónico tienen importancia en cómo actúan los peatones. El objetivo de esta investigación es entender y crear arquitectura que instigue las interacciones sociales.

La cultura de la ciudad se vive por su gente, y ¿qué más cultura que un espacio público lleno de actividad? Un proyecto que interviene en un ambiente con alto tráfico peatonal que requiere de condiciones de seguridad y aprovecha el flujo para crear espacios propicios para la socialización, es un gran valor agregado para la ciudad. La arquitectura tiene el poder para lograr esto exitosamente. El catalizador social facilita y acelera los procesos de socialización logrando un verdadero parque activo.

Estrategia de diseño de espacios: Entendimiento del comportamiento del peatón

Para lograr un espacio público favorable para las relaciones sociales, se tiene que entender cómo piensa y actúa un peatón. Controlar esto facilita al arquitecto, mediante el espacio, controlar las actividades que pasan dentro del proyecto.

Elección de caminos (Kevin Lynch)

La elección de caminos, es el estudio de cómo un peatón elige un camino u otro. La idea propone que el éxito en llegar al destino depende de la complejidad de la configuración del espacio.

En un peatón con *comportamiento exploratorio* y que no tiene meta, es probable que la información sea recolectada del ambiente construido para tomar decisiones. Esta información no puede ser usada para afectar una meta específica, pero sí influye en la percepción del peatón. Según los factores ambientales, el diseño de lo construido, puede

facilitar o inhibir la elección de caminos individual de varias maneras. Hay dos factores generales que son las características espaciales (diferenciación, jerarquía, vistas, configuración de espacios, puntos de referencia) y los sistemas de soporte (señalización, mapas, información complementaria). Las diferentes particulares afectan en lo que el peatón se acuerda sobre el lugar y está directamente relacionado con el camino que elige seguir.

Dos búsquedas por parte del peatón se relacionan con la elección de caminos: elección de ruta y búsqueda espacial. La elección de ruta se refiere al proceso en el que el individuo escoge por donde ir partiendo de su conocimiento de rutas conocidas. Esto no incluye la exploración espacial porque el ambiente es conocido o el individuo está satisfecho con lo que ya conoce. La búsqueda espacial sucede cuando el individuo decide por donde ir según las características espaciales de la ruta. Esto puede ocurrir en un lugar que el individuo ya conoce las rutas, pero no las formas exactas del lugar. Este tipo de exploración solo sucede cuando el peatón está buscando opciones.

Un factor importante para ayudar en la elección de camino es el de la señalización. Un estudio de señalización se debe hacer secundario a las cualidades espaciales para complementar la exploración espacial.

Es importante diseñar los recorridos teniendo en mente el descubrimiento, los puntos de referencia y las perspectivas para lograr manejar el comportamiento del peatón de acuerdo a la intención que se tiene con el proyecto, en este caso, el del catalizador social. La circulación y su diseño es la base del proyecto.

Actividades del peatón (Jan Gehl)

Jan Gehl, un arquitecto danés, ha escrito sobre los patrones del peatón en su libro *Life Between Buildings (La vida entre edificios)*. El simplifica y divide las actividades al aire libre en los espacios públicos. Su categorización se hace en tres partes, las cuales tienen

diferentes demandas sobre el ambiente físico: *actividades necesarias*, *actividades opcionales* y *actividades sociales*.

Las *actividades necesarias* son aquellas que son más o menos compulsivas, tales como ir al trabajo, ir a la tienda o supermercado, esperar a una persona o bus, etc. Entre otras actividades, este grupo incluye la gran mayoría de las actividades relacionadas con caminar. Porque estas actividades son necesarias para la vida diaria, su incidencia está influenciada en menor grado por las condiciones espaciales o arquitectónicas. Estas actividades van a suceder todo el año, bajo cualquier condición, y hasta cierto grado, independiente del ambiente exterior al menos de que su seguridad se vea amenazada. Los peatones en esta categoría, no tienen opción de caminar o no.

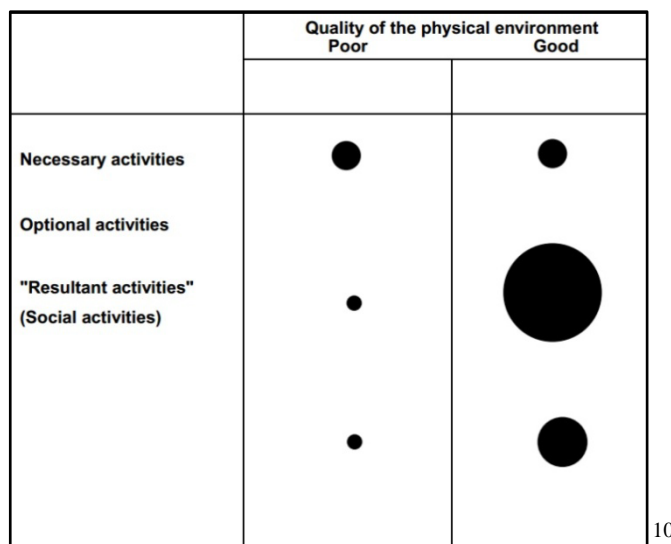
Las *actividades opcionales* son las acciones que son decididas por el deseo de hacer o no esa actividad en ese tiempo y lugar. En otras palabras, son las actividades que el peatón puede hacer o no. Esta categoría incluye acciones tales como salir a caminar para respirar aire fresco, tomar el sol, descansar al aire libre, sentarse en algún lado o simplemente disfrutar el momento. El peatón opta por estas actividades si las condiciones exteriores son óptimas; el clima y el lugar deber invitar al peatón. Las actividades opcionales, por lo tanto, están estrechamente ligadas al ambiente construido y diseñado, ósea la arquitectura.

La tercera categoría es la de las *actividades sociales*. Estas son las que dependen de la presencia de otros en el espacio público. Ejemplos de esto es cuando niños salen a jugar, saludos y conversaciones entre individuos, actividades comunales de diferentes tamaños y, la más común, contacto pasivo. El contacto pasivo es simplemente ver y escuchar a otras personas. Estas actividades pueden ser consideradas como un resultado ya que ocurren espontáneamente y como directa consecuencia del movimiento de personas en el mismo lugar. Esto implica que las actividades sociales están relacionadas con la calidad del espacio público (arquitectura) y suceden dentro de las actividades necesarias y opcionales. Las

condiciones para que esto suceda tienen que ser ideales, por lo que estudiaremos la apropiación de espacios posteriormente.

Según Gehl, una actividad social pasa cada vez que dos personas se encuentran juntos en el mismo espacio. Ver o escucharse unos a otros, conocerse, es en sí una forma de contacto, de interacción social⁹. La semilla para estas interacciones es el estar en el espacio público, la arquitectura es lo que propicia que sucedan. Esta conexión, por lo tanto, es importante para la planificación del espacio físico. Los arquitectos y planificadores pueden afectar las posibilidades de conocerse, verse y oírse entre personas.

Tipo de Actividad	Deseo	Velocidad	Ejemplo
Actividades Necesarias	Obligatorias	Rápida	Moverse para ir al trabajo, hacer diligencias, volver a la casa, ir a estudiar.
Actividades Opcionales	Deseo de distraerse	Lenta	Salir a tomar el sol, Tomar un respiro, Pasear.
Actividades Sociales	Deseo de socializar	Estancia	Socializar, ver, hablar e interactuar con otra gente.



Lugares de apropiación (William H. Whyte)

⁹ Gehl, Jan. Life Between Buildings. New York, 1987. Editorial Van Nostrand Reinhold Company. pg. 74.

¹⁰ Anónimo. The Study on Pedestrian Behavior. 2008.

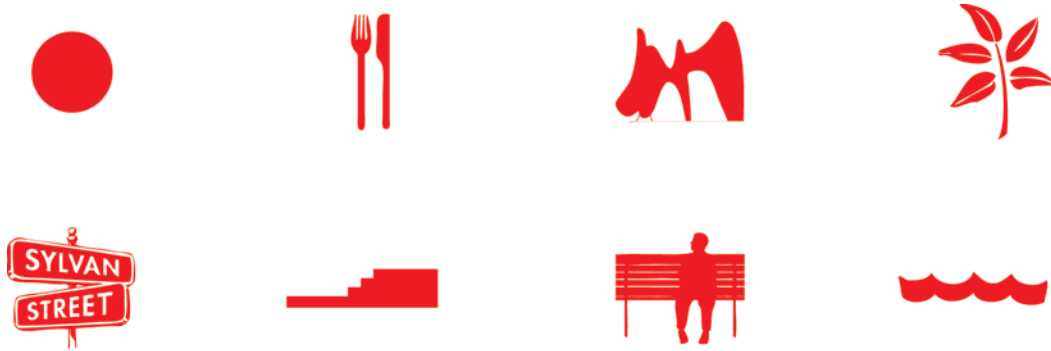
http://depts.washington.edu/dmgftp/publications/pdfs/mouse_class/chapter2.pdf

En 1970, William H. Whyte, un sociólogo, formó parte de un grupo pequeño de investigación, *The Street Life Project*, que observaba plazas y parques pequeños en la ciudad de New York. Su propósito era encontrar porqué ciertos espacios públicos tienden a responder exitosamente hacia las necesidades del peatón, mientras otros no. La conclusión fue un libro llamado *The Social Life of Small Urban Spaces (1980)* y un documental basado en el mismo, que serían una categorización de los elementos que llevan a estos espacios exitosos. La investigación se llevo a cabo entrevistando, observando y filmando (incluye el uso de videos time lapse) en horas entre las 8:00 a las 18:00. El video permite a los investigadores seguir individuos en sus actividades e interpretar sus objetivos y actividades. Al proveer un espacio y tiempo exacto, el análisis del espacio y sus condiciones acaba siendo bastante exacto. Whyte descubre y concluye que el peatón busca más que solo el confort fisiológico, de hecho, están dispuestos a sacrificar estos aspectos para cumplir satisfacción psicológica.¹¹

El placer en actividades en especial opcionales, pero en fin sociales, depende de condiciones del ambiente construido. Especialmente en espacios urbanos comerciales, ciertos aspectos emocionales pueden ser despertados según el diseño del lugar. Los detalles de cómo se arma el ambiente y que sentimiento inconsciente despierta en el peatón, es algo muy importante que se debe tomar en cuenta al momento de diseñar. Para satisfacer al peatón en su experiencia es importante tomar en cuenta colores, materiales, escalas y minimizar el esfuerzo y distancias innecesarias.

Después de ver el documental, he categorizado ocho condiciones para un espacio público socialmente exitoso.

¹¹ Whyte, William. *The Social Life of Small Urban Spaces*. Editorial The social Life Project. 2000.



- **Proximidad a un flujo peatonal:**

Los lugares de estancia formales e informales, deben localizarse cerca de flujos de gente. "A la gente, le gusta ver otra gente."¹² La mayoría de peatones opcionales y sociales buscan a lo largo de su recorrido donde sentarse. Esta es la naturaleza del hombre social, y en nuestro caso, la base de nuestro objetivo. Las plazas y lugares de estancia que no coinciden con ningún flujo no son habitadas.

- **Lugares para sentarse:**

Esto no viene como sorpresa. Para que la gente se siente, debe haber sitios para sentarse. Para que la gente apropie un lugar, debe haber diferentes sitios para elegir ya que no todos piensan igual ni se acomodan de la misma manera. Bancas aisladas e incómodas que proponen en el diseño de plazas no funcionan. Bordillos, gradas, taludes y bancas bien proporcionadas son precisos para nuestro caso.

Las bancas deben manejarse con cuidado y ser bien ubicadas. Se pueden utilizar de dos maneras, para sentarse en un lado, y para ocuparla de los dos. Es mejor utilizar la segunda opción, pero se debe dejar suficiente espacio para que gente pueda sentarse de esta manera. Si no se tiene conciencia exacta de las proporciones, es mejor

¹² Whyte, William. The Social Life of Small Urban Spaces. Editorial The social Life Project. 2000.

dejar más espacio que igual funciona, a hacerle muy delgada. Si se diseña bancas para sentarse de un lado, es preferible ofrecer espaldar.

Las gradas son un espacio perfecto para la apropiación. Estas, además de servir propósitos de circulación, dejan al usuario la opción de sentarse de diferentes maneras en diferentes niveles. En el documental prueban que es tanta la gente que suele acumularse en las gradas que llega a bloquearse la circulación haciendo que los que quieren subir deban hacer maniobras evasivas. Esto obliga la interacción social pasiva.

Los taludes, aunque no se incluyen en el documental, es un excelente lugar para sentarse. En parques son muy comunes y dan la posibilidad de acostarse si el usuario quiere. Lo más importante, es que al estar en el pasto, es una relación directa con la naturaleza. Los edificios no suelen tener taludes, pero ¿por qué no incorporarlos en el diseño?

Finalmente los bordillos son los más comunes en plazas urbanas. Estas gradas grandes son comúnmente apropiadas por los usuarios de diferentes maneras. Ofrecen un lugar elevado para sentarse casualmente.

Los lugares de acumulación en los bordillos son interesantes. En el documental se prueba que los sitios preferidos para sentarse son en las esquinas. Esto es porque, como explicaremos después, es donde el contacto entre flujos sucede. Los que Whyte los llama 'Women Watchers', suelen preferir bordillos altos con contacto directo con el flujo. Estos tienen una mejor vista de lo que está sucediendo, ya que su objetivo es ver y ser vistos. Las personas que están solas, prefieren ubicarse en el centro de los bordillos y las parejas prefieren lugares donde más pueden ser vistos. Las diferentes opciones son importantes para que los usuarios decidan lo que quieren.

Whyte recomienda una proporción de 30cm de espacio para sentarse, por cada 30m cuadrados de espacio abierto.

- **Luz y sombra**

El sol es importante por dos razones. La primera es la temperatura y la segunda la luz. En invierno y en la mañana, el sol es primordial para calentarse. Pero en el verano es mejor tener sombra. En los dos casos es importante tener luz, sea directa o indirecta; los lugares oscuros no se ocupan. Lugares abiertos y de sombra tienen que ser ofrecidos y preferiblemente, según con la hora del día.

- **Comida**

Los espacios son apropiados por la gente generalmente en su hora libre. Son sitios informales a los que la gente sale de su rutina para descansar de ella. En las plazas de New York son personas que salen de la oficina o sus estudios a la hora de almuerzo. Para esto se debe proveer restaurantes, cafeterías, cafés, etc. Ya que hay gente que come sola, otras en parejas y otras en grupos, es importante brindar completa flexibilidad para que el usuario decida donde comer.

En el documental hace una interesante observación: prácticamente toda persona que coja una silla la mueve aunque sea unos centímetros. En varios casos las condiciones se mantienen idénticas con el movimiento de la silla, pero esto le da al usuario la posibilidad de elegir lo que quiere.

Los establecimientos que venden la comida deben tener relación con los flujos. Lo ideal es que las mesas y sillas se las ponga en el espacio público. Islas y carritos de comida han probado también se exitosos.

- **Vegetación**

En el documental se muestra que los lugares preferidos de la gente son los que tienen vegetación pero están, al mismo tiempo, relacionados directamente con el flujo. Esto brinda un sentido de privacidad y al mismo tiempo relación visual con otra gente.

A parte de esto los árboles dan sombra en días calientes y enfrían mediante evaporación a los que lo rodeen. La relación con la naturaleza es importante y no debe perderse en plazas y espacios públicos urbanos. Sin embargo, hay que tener cuidado de cómo se maneja la vegetación ya que muchos usuarios, especialmente gente en silla de ruedas, carritos para bebés o algún tipo de asistencia para moverse, no puede caminar sobre pasto.

- **Agua**

El agua es un elemento que brinda tranquilidad a la gente. Enfría mediante evaporación lo que es bueno para lugares calientes. Lo más importante, dice Whyte, es que el sonido del agua tranquiliza y relaja. También, aunque no sea recomendable, se debe permitir al usuario meterse en el agua.

- **Cambio de nivel**

La elevación debe manejarse con mucho cuidado. Elevar un espacio público lo puede aislar del flujo, matándolo. Si se hace se debe tener una razón fuerte y seguir teniendo interacción de contacto o visual con el flujo. Elevar el espacio 3-5 gradas puede dar un sentido de privacidad pero al mismo tiempo mantener el contacto directo y proveer espacio para sentarse.

- **Arte o evento**

Los eventos, en especial los violentos, dan de qué hablar a la gente.

Comentarlo con alguien, acercarse a ver, dar tu opinión, es interacción social. Eventos que más reúnen a gente son choques, tragedias, asaltos: violencia. Ya que estos son extremos, hay que dar otro tipo de eventos que unan a la gente. Whyte argumenta que el arte en las plazas es importante. Reúne a las personas alrededor de la escultura, el actor, el músico, lo que sea. Dar un espacio para que se pueda presentar un artista, o poner una escultura en medio del espacio transitado, es algo que va a dar de que hablar. Adicionalmente, el arte es el mayor exponente de la cultura de un lugar.

Precedente: Seagram's Plaza (Mies van der Rohe)

La plaza del edificio Seagram en New York, presenta una serie de condiciones que hace que se llene de gente a diario socializando pasiva y activamente. El diseño en particular de este espacio público fue hecho con un planteamiento modernista, pero resulto ser un lugar muy humanizado. El siguiente gráfico identifica las condiciones descritas por Whyte para que esto suceda.



Estrategia de recorrido: Manejo de flujos peatonales

Aunque hay documentación exacta y simuladores de flujos peatonales digitales, se puede considerar que las velocidades de los flujos peatonales son similares cualitativamente con la dinámica de cualquier fluido.

Flujos en el espacio abierto

Los flujos de gente en el espacio abierto se manejan de una manera muy simple. Cada partícula va de punto A a punto B. Si un fluido se encuentra en una superficie sin ser encausado pero con inclinación, las partículas siguen su camino.

En este tipo de flujo, no hay cruces ni cambios de velocidad que en nuestro caso no es beneficioso, ya que no hay interacción social ni espacios de estancia. Esto sería equivalente a tener un canchón completamente abierto donde la gente cruza del un lado al otro.

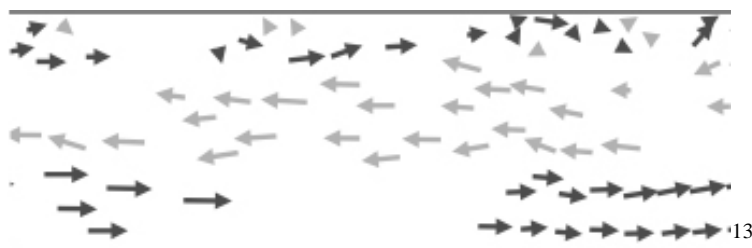
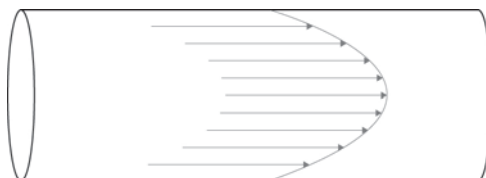


Flujos unidireccionales

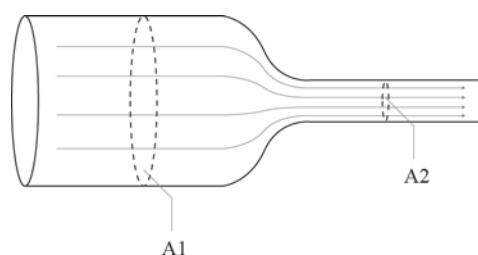
Una vez que se encausa el flujo, se lo puede controlar. Al igual que las personas, los flujos específicos van de punto A a punto B que en el caso de fluidos se dicta por la gravedad o la dirección de la presión y en las personas por su destino.

Los fluidos tienen viscosidad, lo que hace que en una sección del tubo, haya diferentes velocidades. En nuestro caso, comprender como funcionan las diferentes velocidades, nos permite controlar como nuestro flujo de gente va a comportarse.

Ya que los fluidos viscosos tienen fricción cuando tocan el borde, la velocidad del flujo hacia el interior es mayor mientras que la que toca el borde es inferior. Es común que las personas que deben parar o ir lento se muevan hacia los lados, mientras que los peatones que están apurados, caminen por la mitad del flujo. En el caso de las personas también es común que hagan carriles.



El principio de pascal dice que, en vasos comunicantes:



$$\frac{F1}{A1} = \frac{F2}{A2}$$

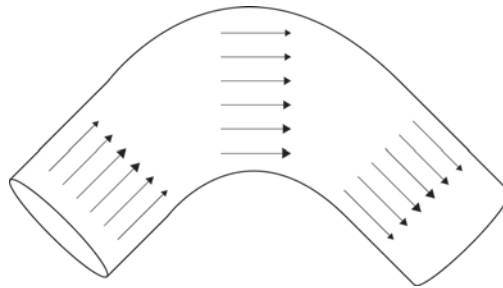
y siendo fuerza:

$$F = ma$$

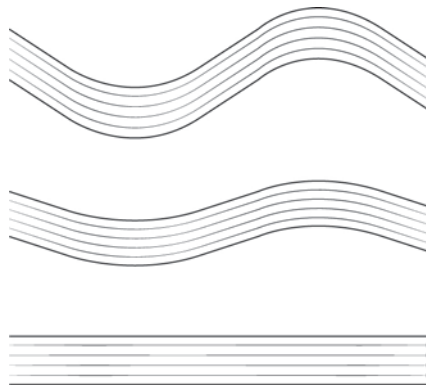
Si se cambia la sección de un flujo (A), la aceleración (a) del mismo crece proporcionalmente inverso. En un flujo de personas, la masa (m) es constante, por lo que si se incrementa la sección de circulación, la velocidad del flujo baja. De igual manera, si se achica la sección de la circulación la velocidad se incrementa.

¹³ Helbing, Dirk. A study on Pedestrian Movement. 2007. <http://bolay.biz/kai/english/envplanb.pdf>

En una curva, la fricción se incrementa en la parte exterior de la curva mientras que disminuye en la parte interior. Esto significa que en la parte interior de la curva la velocidad del flujo es mayor mientras que en la exterior es menor. En un flujo de personas, la persona que va con mayor apuro tiende a caminar por el camino más directo que en una curva, es la parte interior. Los espacios de menor velocidad o espacios de estancia, suceden en la parte ancha de la curva.

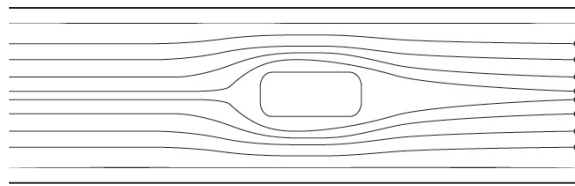


Si un flujo tiene varias curvas, tiende a ir en la dirección de la presión cortando las curvas. Esto se ve claramente en ríos. Si el río tiene una parte en forma de S, este tratará a ir recto. Con el tiempo, el río retirará tierra hasta seguir este camino deseado. Las personas siguen un patrón similar. Si una persona está yendo de punto A a punto B, va a querer ir el línea recta. Si hay una curva en el camino, este caminará por el pasto.





Cuando un flujo tiene una interrupción parcial, como una piedra en un río, causa una disminución violenta de la velocidad y un área de turbulencia atrás del obstáculo. En un flujo de personas, una interrupción del estilo, causa lugares de estancia en frente y atrás del obstáculo, mas no a los lados.



Cruce de flujos

Cuando se tiene control de la dirección y el manejo de los flujos, se debe cruzarlos. La base de la socialización aunque sea solo pasiva, requiere de contacto entre individuos. Chocar dos flujos obliga a la gente a verse, e interactuar. Sea el moverse a un lado para que la otra persona pase, u observar a la persona que cruza, es la chispa que incita las relaciones. El cruce de flujos tiene como propósito mezclar a la gente y causar un evento en la circulación.

¹⁴ Helbing, Dirk. A study on Pedestrian Movement. 2007. <http://bolay.biz/kai/english/envplanb.pdf>

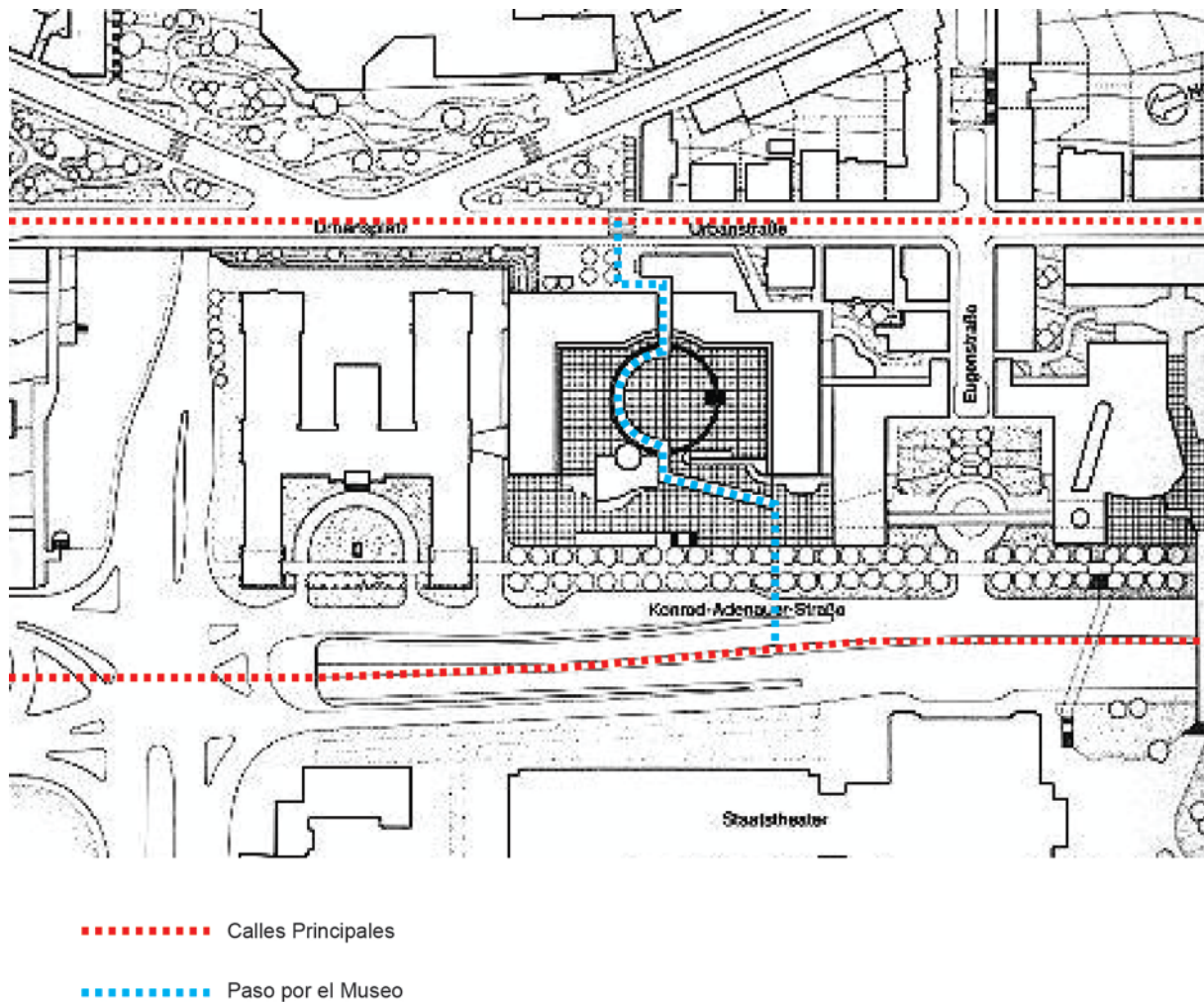


15

Precedente: Neue Staatsgalerie (James Stirling)

La Staatsgalerie en Stuttgart, Alemania, se encuentra entre dos calles principales con mucho movimiento peatonal. El lote tiene frente hacia estas dos calles lo que hace que Stirling tome la decisión de abrir paso peatonal. En vez de crear un simple paso recto, que es lo más fácil y directo, crea un recorrido con rampas y curvas que te lleva alrededor de la exposición exterior en el patio central. Esta intención de modificar la forma del flujo, hace que tenga un resultado más gente que inintencionalmente esté visitando y viendo la exposición.

¹⁵ Helbing, Dirk. A study on Pedestrian Movement. 2007. <http://bolay.biz/kai/english/envplanb.pdf>



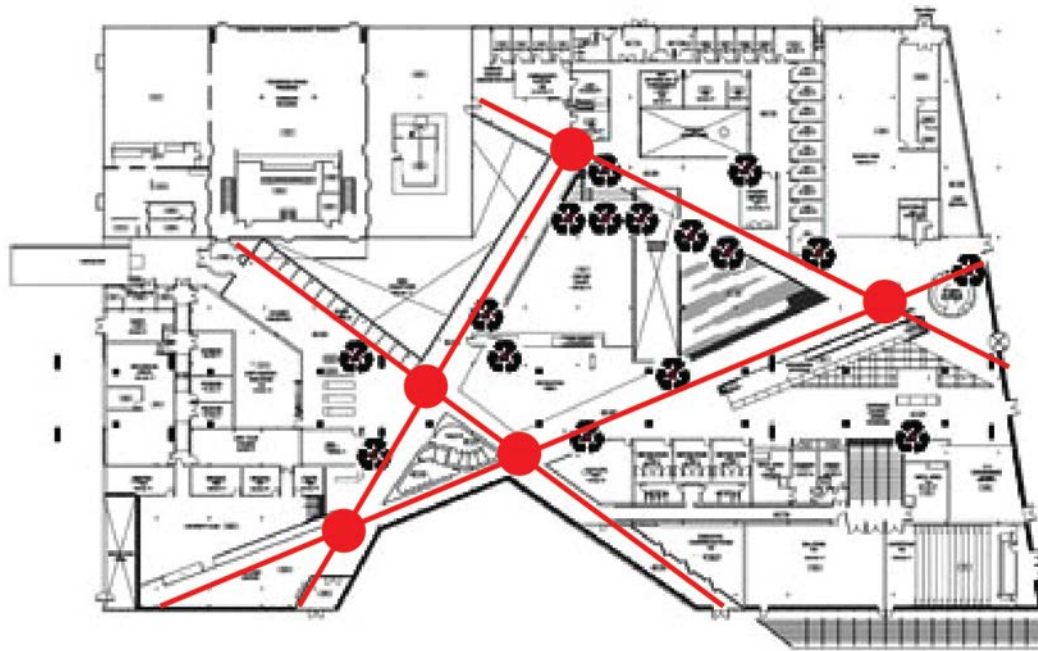
16

Precedente: McCormick campus center (OMA)

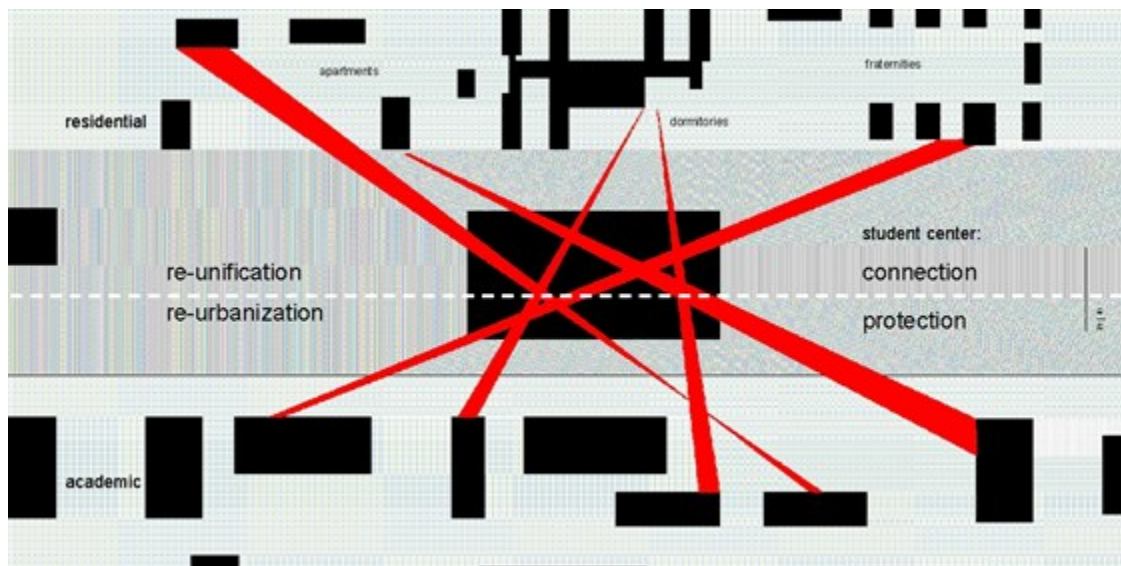
El Campus center de la IIT en Chicago, EEUU, utiliza una estrategia de cruce de flujos para causar un choque entre peatones. En este caso, al ser un centro estudiantil, es esencial que haya actividad social. Suponiendo que los estudiantes se conocen entre sí, al cruzar flujos que van a diferentes facultades, causa que se encuentren entre ellos algo que normalmente no hubiera sucedido. El cruce de flujos, por lo tanto, incentiva las relaciones sociales.

Adicionalmente, utiliza una estrategia de traslape programático explicado posteriormente.

¹⁶ Archdaily. *AD Classics: Neue Staatsgalerie*. 2011. <http://www.archdaily.com/124725/ad-classics-neue-staatsgalerie-james-stirling/>



- Circulaciones
- Puntos de encuentro de flujos



17

Estrategia programática: Traslape programático y Space Event (Bernard Tschumi)

¹⁷ OMA. McCormick Tribune Campus Center. 2007. <http://oma.eu/projects/2003/iit-mccormick-tribune-campus-center>

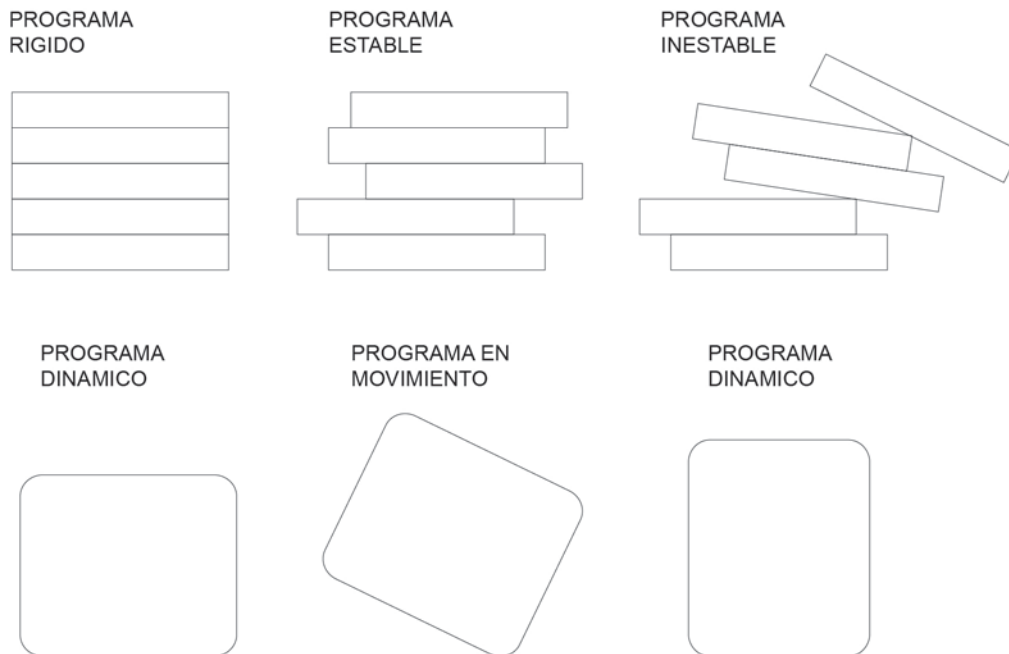
Recientemente hemos visto nuevas investigaciones en ciudades donde la fragmentación y dislocación producida por la yuxtaposición de diferentes sistemas (como carreteras, centros comerciales, rascacielos, casas y parques) se ven como un signo positivo de vitalización urbana. Al contrario de los intentos nostálgicos de recuperar la imposible continuidad de calles y plazas de otras épocas, esta investigación implica un evento de shock urbano que intensifica y acelera la experiencia urbana a través de choque y desunión. De esta noción nace el concepto de uso mixto, combinando programas en diferentes capas, traslapando sistemas y programas. El potencial de mezclar programas es gigante entonces, ¿porqué no mezclar un programa de parque e infraestructura?

Los diferentes sistemas que hacen parte de un planteamiento arquitectónico a lo largo de la historia han sido jerarquizados unos sobre otros. La famosa frase "La forma sigue la función" o "El ornamento sigue a la estructura", subordinan a un sistema bajo otro, lo cual no debería suceder. Cada sistema responde a sus propias condiciones independiente de los demás. Al trabajar sistemas independientes y traslaparlos, se causan eventos: shock programático.

Programa dinámico

La arquitectura siempre ha sido sobre el evento que sucede en el espacio más que el espacio en sí. El hall principal de la USFQ ha servido de sala de exposiciones, sala de banquetes, un lugar para conferencias e incluso para un bazar navideño. En un futuro podría llegar a ser una piscina o un establo para animales si es necesario. Los cambios programáticos con comunes y hasta imparables. Suceden muy rápido y a veces sin que los usuarios estén consientes del cambio. El desligue de la forma con el programa, algo sancionado por el movimiento moderno, es imparable y eventualmente en la vida de un edificio va a suceder. La forma no sigue la función y la función no sigue la forma, aunque indudablemente

interactúan. El programa por lo tanto no es una simple lista. Este es dinámico, cambia constantemente. La arquitectura debe reaccionar ante esto, los espacios deben poder seguir el cambio programático y no estar conteniendo lo que en el momento de planificar, se creía que fuera su uso por siempre. Una lista programática no es más que un instante en la historia del uso del edificio.



Eventos programáticos

Aunque un evento o shock programático no se puede proveer como va a ser, se puede causar y preparar para este. Un ejemplo es el evento de un accidente de bicicleta. Para causar el evento se puede poner un obstáculo en el camino. Cuando la bicicleta cruza se va a accidentar, pero no se sabe exactamente como. Lo mismo se puede hacer con los eventos programáticos.

Si la arquitectura es concepto y experiencia, espacio y uso, estructura y ornamento, de una manera no jerárquica, la arquitectura debe dejar de separar estas categorías y en vez, unir las en una combinación sin precedentes de programa y espacio. El traslape programático: "transprogramming" (juntar), "crossprogramming" (sobreponer) y "disprogramming"

(contaminar) son conceptos elaborados por Tschumi que sugieren diferentes maneras de traslapar sistemas y combinar términos.

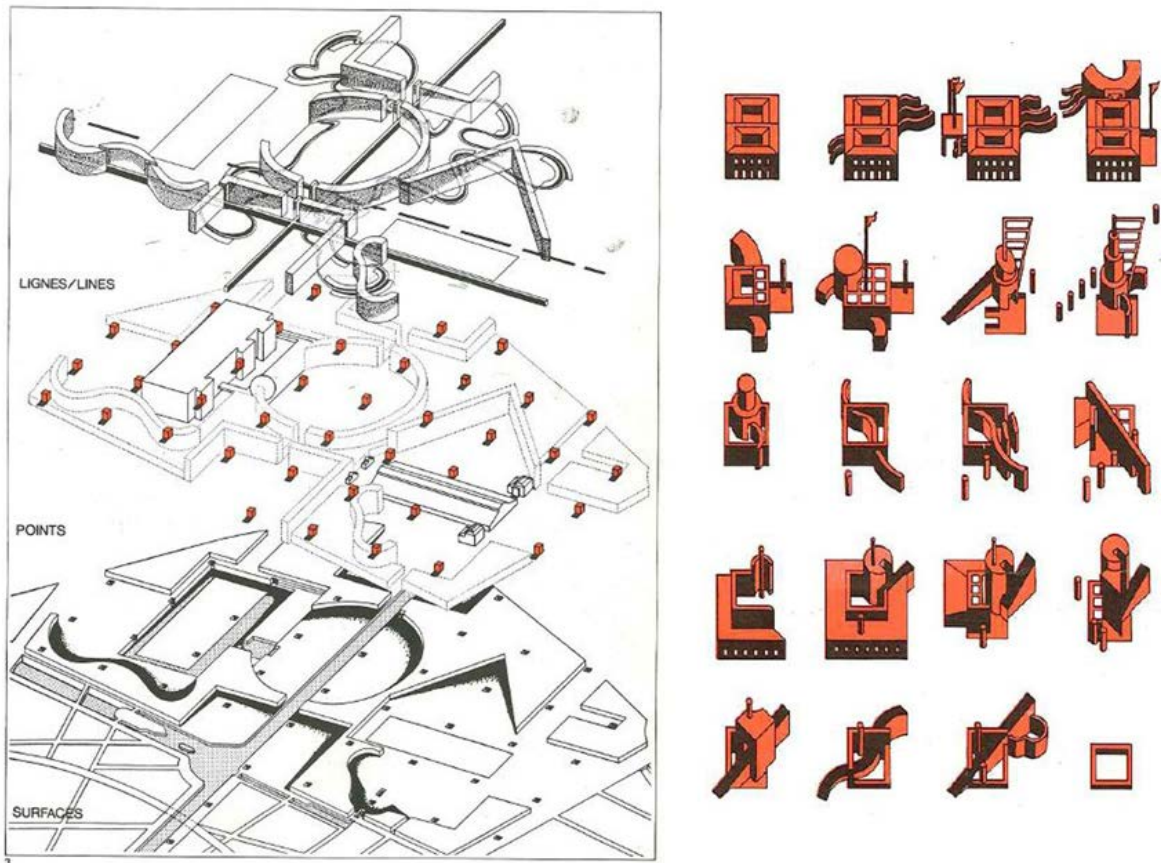
Los eventos, según Foucault, son "el momento en que se erosiona, colapsa, cuestiona o problematiza la misma asunción de lugar en el que el drama toma parte, ocasionando el chance o la posibilidad de otro lugar". Con esto se refiere a que el evento transforma la experiencia del usuario en el lugar y la hace única. El evento causa violencia, confusión y transformación en cómo se vive un proyecto arquitectónico. La experiencia es única cada vez que se visita el lugar, lo que causa que la gente quiera volver, quiera ver más eventos; no se cansa del lugar porque cada vez sucede algo diferente, algo único.

Precedente: Parc de la Villette

El parque de la Villette, en Paris, Francia, resume la teoría de traslape de programas de Bernard Tschumi. El arquitecto separa el programa en tres capas que responden a líneas, puntos y superficies. Cada uno responde a sus propias condiciones. Las superficies son aéreas programáticas, las líneas recorridos y los puntos servicios. Al sobreponer las tres capas, se crean eventos inesperados que causan usos que no se esperaba. Por ejemplo, un punto puede caer sobre una circulación, por lo que eso te obliga a pasar por dentro de la edificación algo que no se preveía.

En un ensayo de Jacques Derrida sobre el Parque, expande la definición de evento llamándola "la emergencia de una multiplicidad dispar". Los puntos, llamados folies, son puntos de actividad, programa y en definitiva, eventos. Derrida elabora el concepto proponiendo la posibilidad de una arquitectura basada en eventos que eventualiza las intenciones del arquitecto. Los eventos los compara con una invención, cuando la definición de esta palabra significa una acción en el espacio o un punto de retorno de algo que no existía: algo inesperado y nuevo. Esto se relaciona con la idea del shock. Las folies, que son

los puntos sobrepuestos, causan el shock, el evento, el uso inesperado. El shock de esta manera, incentiva el uso y en consecuencia las nuevas relaciones sociales.



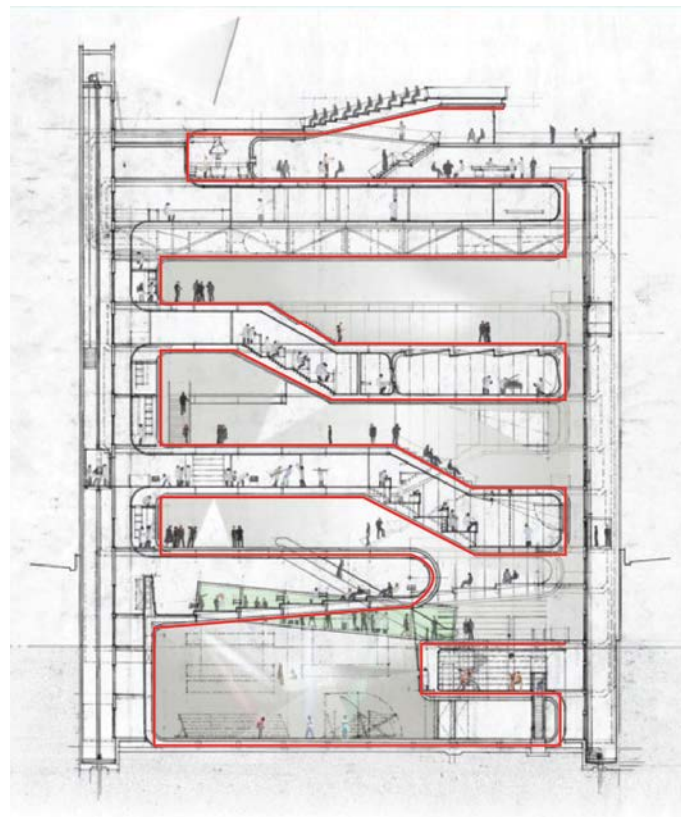
¹⁸**Precedente: Eyebeam Museum (Diller + Scofidio)**

El diseño de la propuesta ganadora para el Eyebeam Museum en Nueva York, EEUU, altera la idea de lo que un museo debe ser. Usando la práctica de integración programática, ellos contaminaron el programa de la exhibición y la producción en un solo espacio continuo. La circulación atraviesa salones de exhibición y talleres de producción, viviendo las dos caras del museo y traslapando varios sistemas.

La idea de juntar dos programas diferentes y ver cómo reaccionan e interactúan es la idea principal de Deller y Scofidio para este proyecto. El diseño es simple: un plano plegado divide los dos programas pero los intercepta con la circulación. El recorrido por lo tanto está

¹⁸ Bernard Tschumi Architects. Parc de la Villette. <http://www.tschumi.com/projects/3/>

lleno de eventos que causan shock, actividades inesperada y una experiencia única para el usuario cada vez que lo visita.



— Circulaciones

19

Hipótesis

¿Puede la arquitectura controlar el comportamiento e incentivar las relaciones sociales transformando el carácter del parque de la carolina?

Conclusiones

La arquitectura manejada con el objetivo de ser un catalizador social, tiene la habilidad de controlar el comportamiento de los usuarios, incentivando las relaciones sociales. Diseñando de acorte con el comportamiento del peatón, manejando los flujos y creando eventos programáticos se logra el objetivo planteado. En el caso del proyecto,

¹⁹ <http://nishi168.tumblr.com/page/3>

manejar estos factores van a transformar lo que es actualmente un parque con poca actividad, a un verdadero parque activo.

PROYECTO

Figure 1

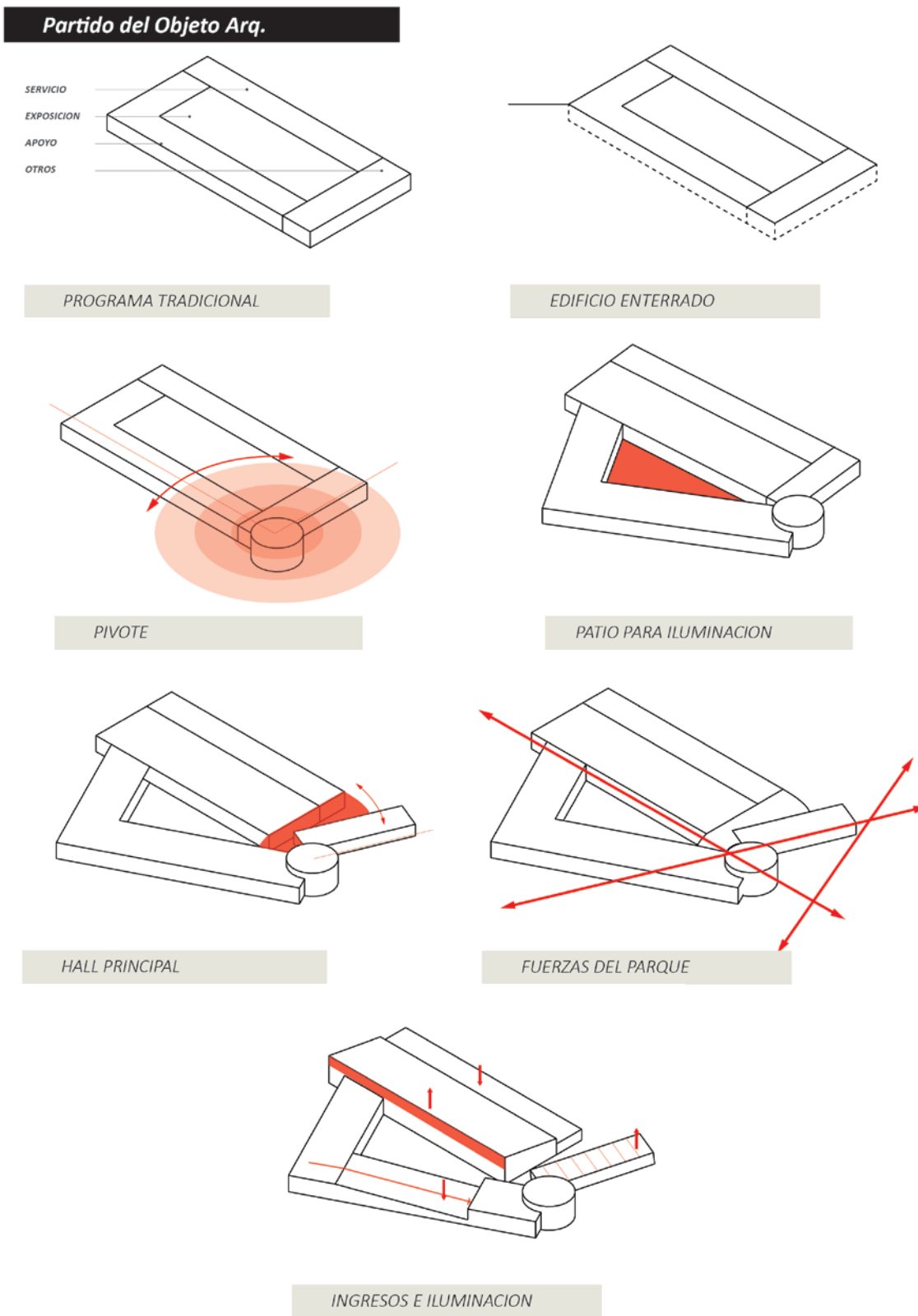


Figure 2



Figure 3



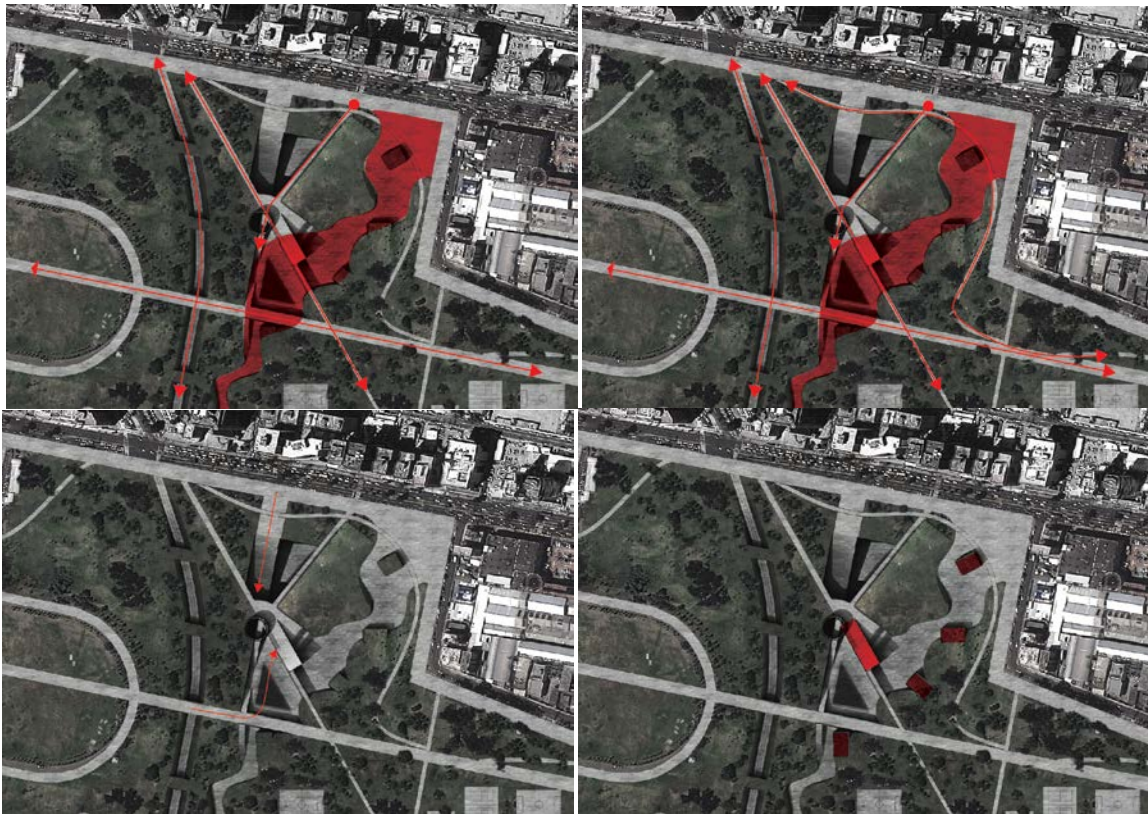


Figure 4

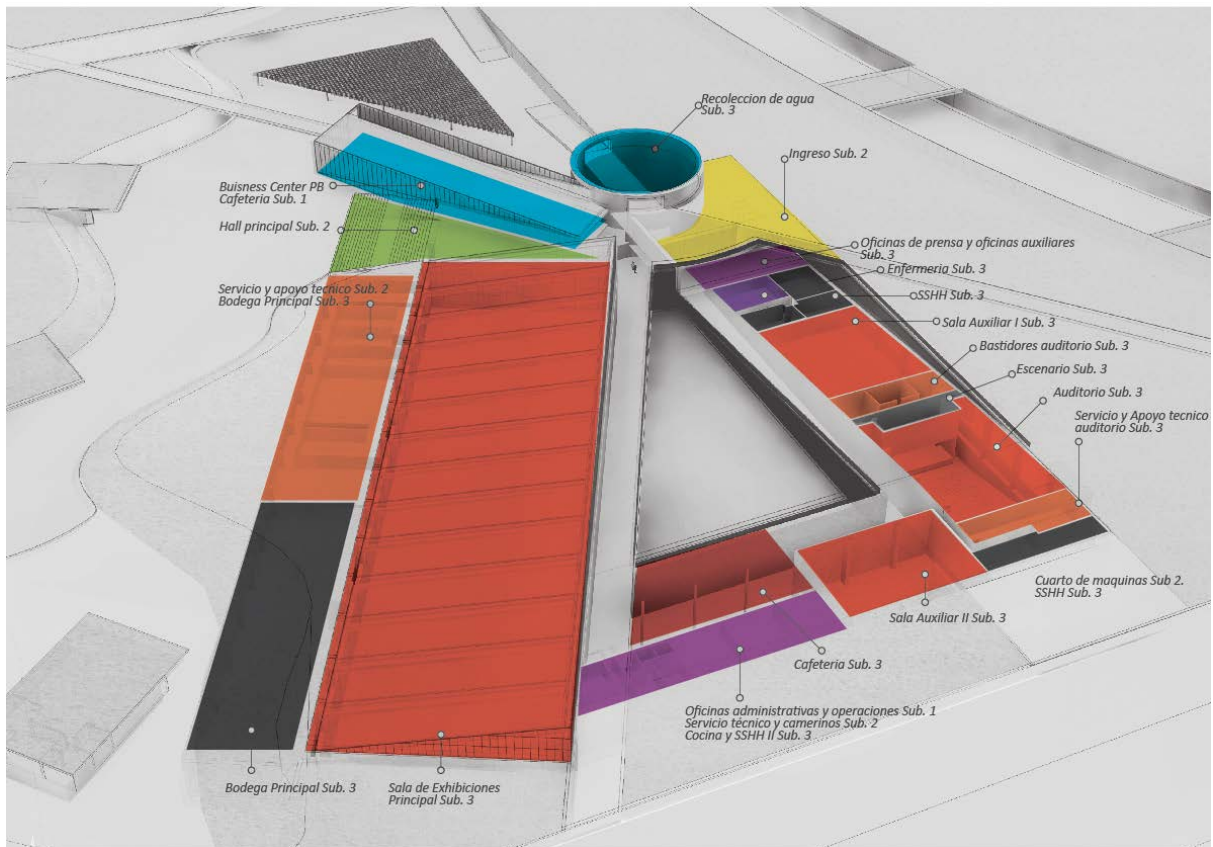
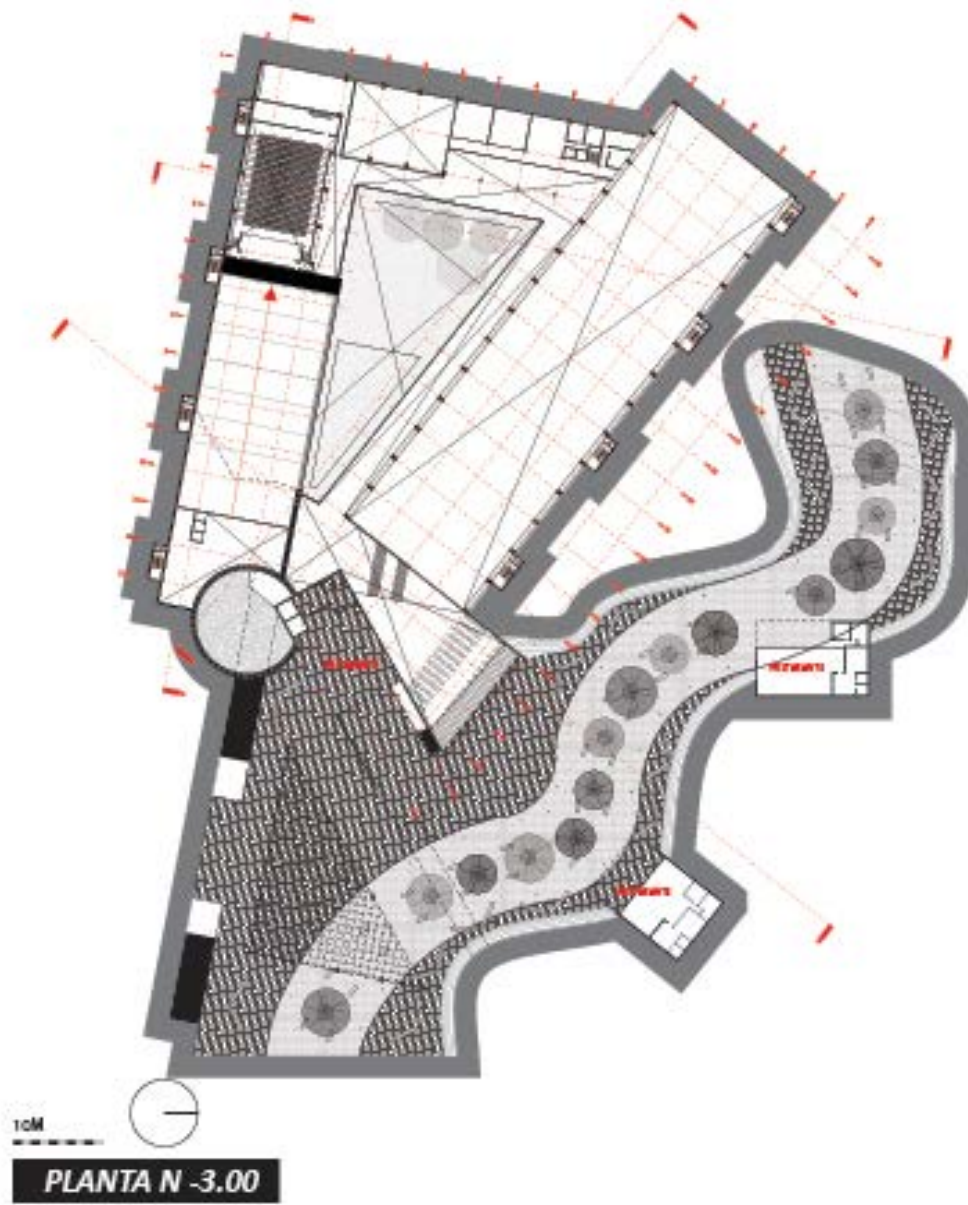
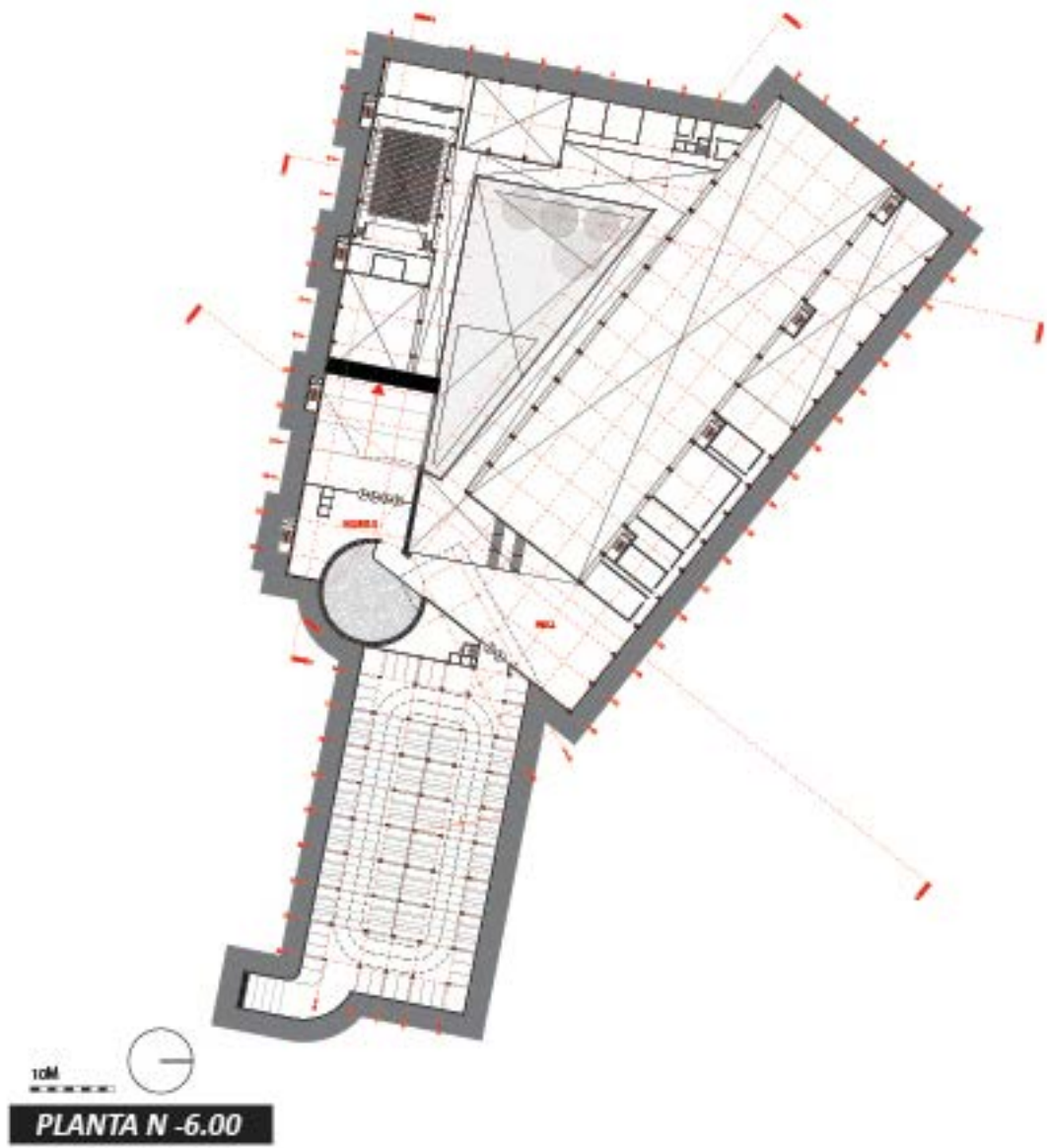
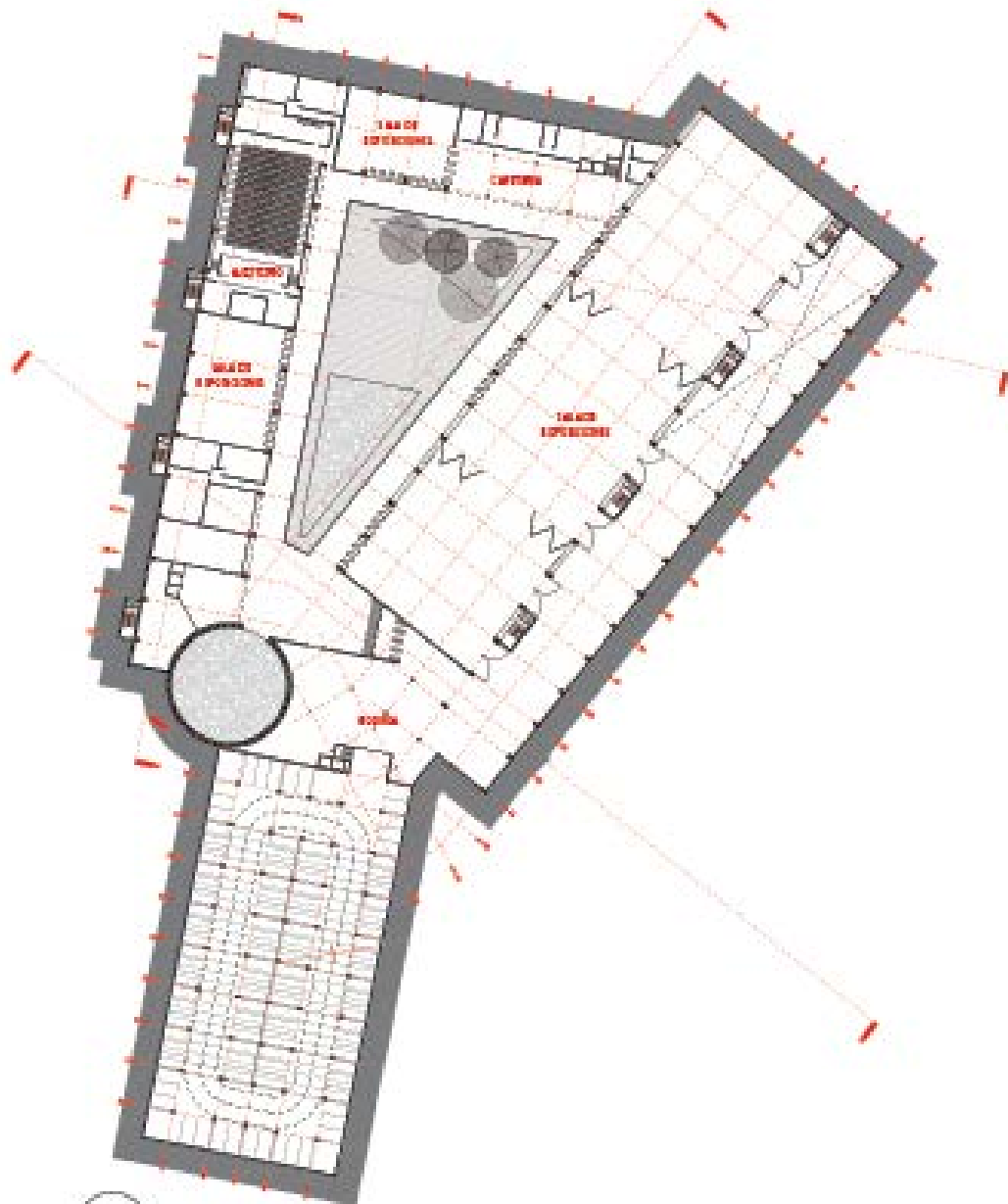


Figure 5







10M

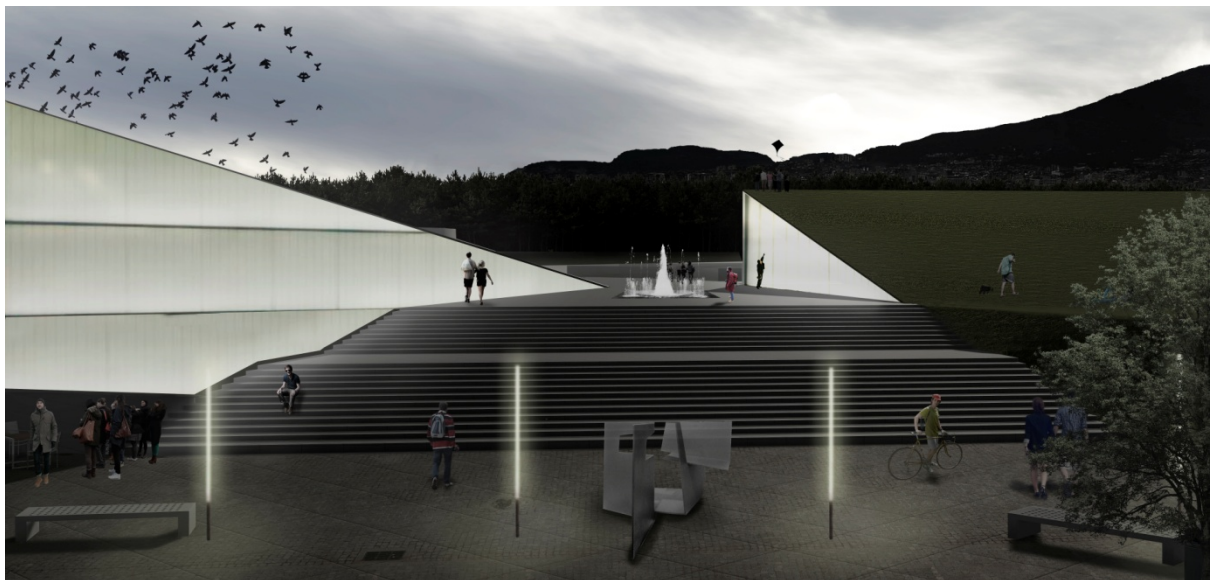


PLANTA N-9.00

Figure 6



Figure 7



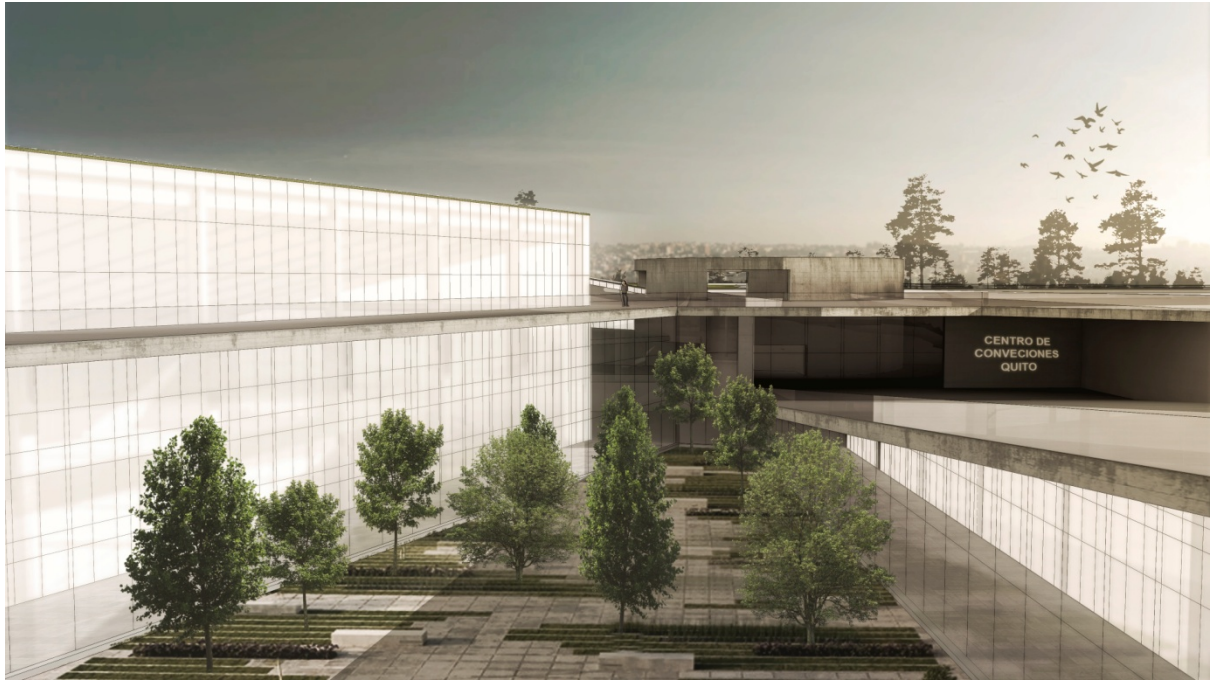


Figure 8

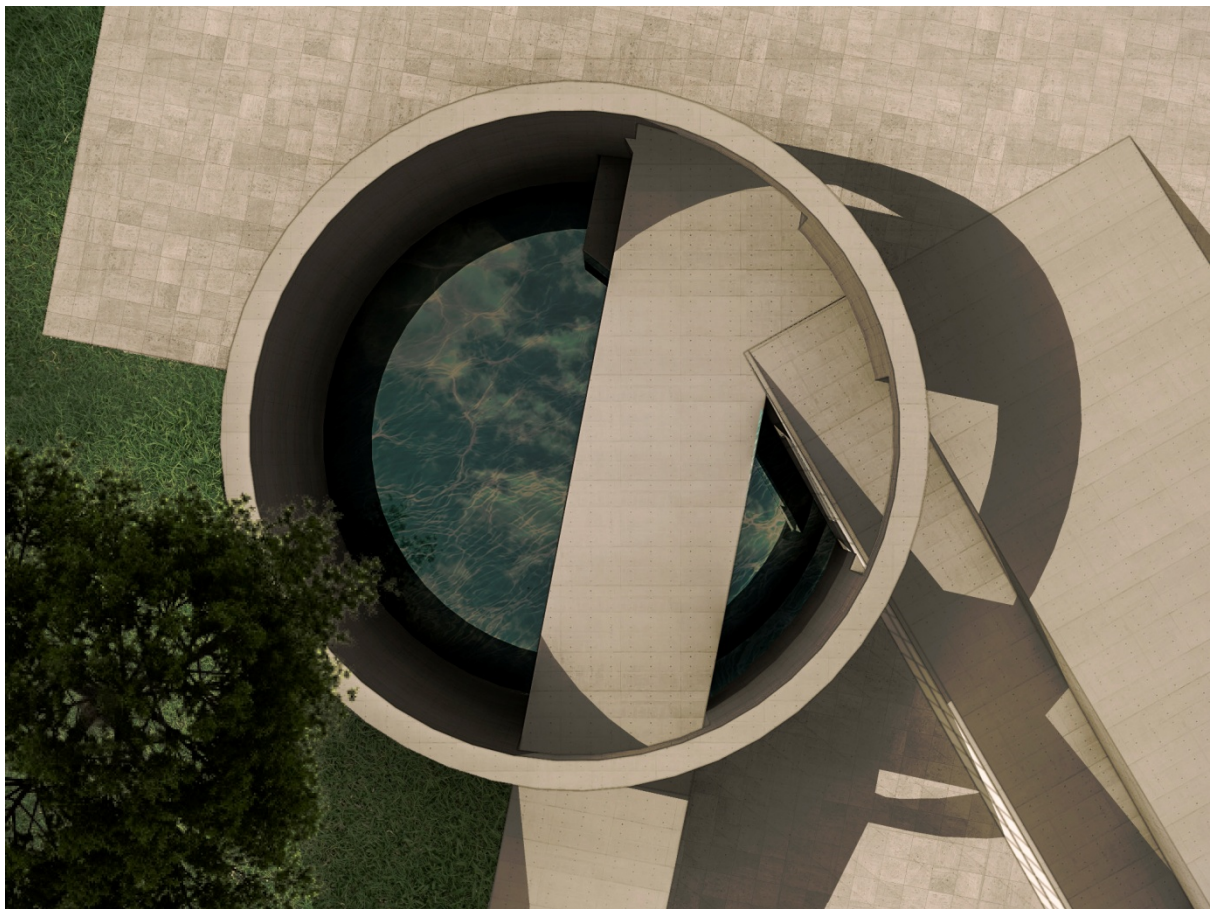


Figure 9

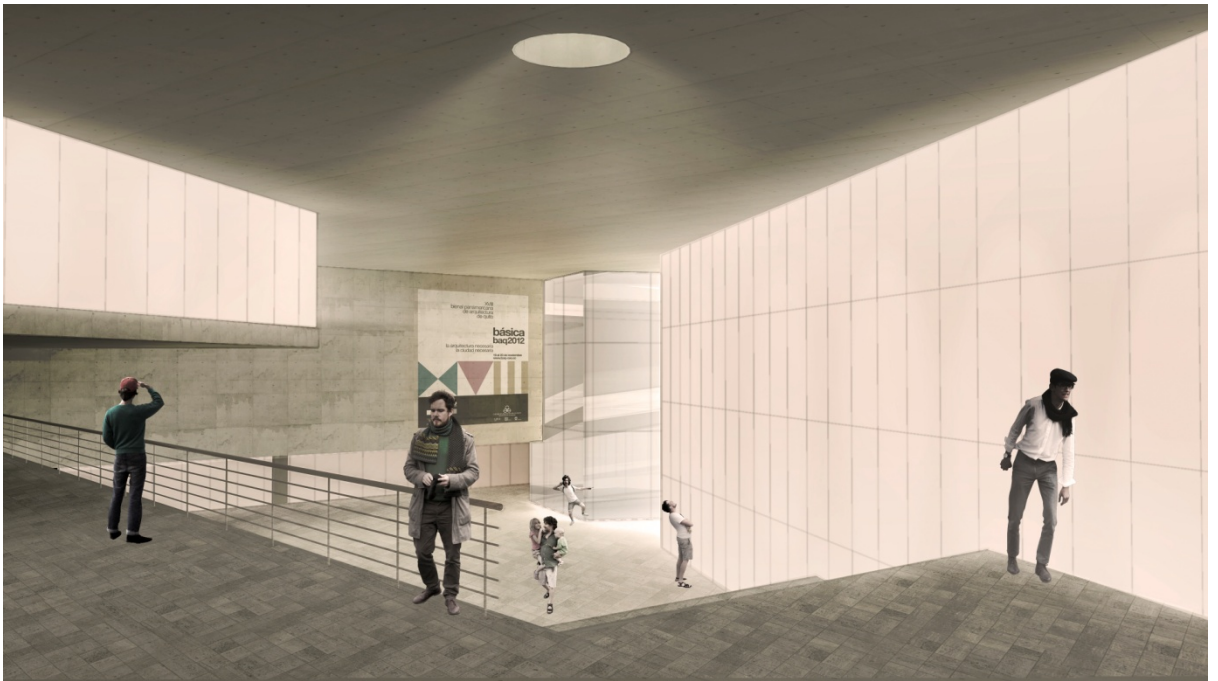
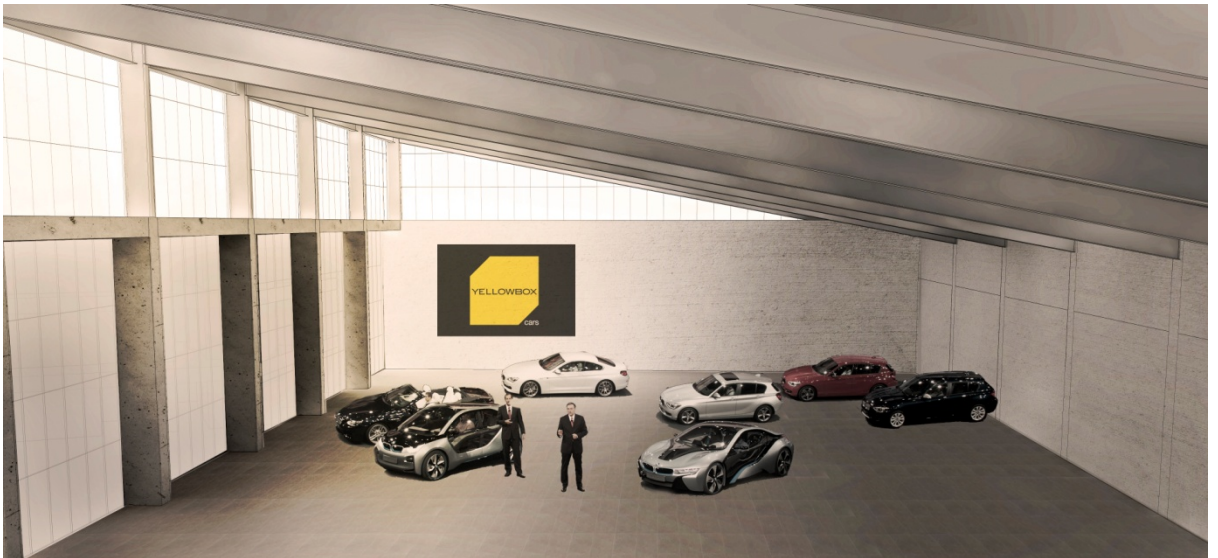


Figure 10



BIBLIOGRAFIA

Anónimo, The Study on Pedestrian Behavior. Washington University, 2009.

http://depts.washington.edu/dmgftp/publications/pdfs/mouse_class/chapter2.pdf

Barber, A. Mathematical Models for Pedestrian Motion. Munster, Westfalische Wilhelms-Universität Munster, 2008.

Brandon, J. Wayfinding in Architecture. USF Graduate School, 2010.

<http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4736&context=etd>

Diario Hoy. Quito, La Planificación Urbana. 2001. <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/quito-la-planificacion-urbana-119922.html>.

Escobar, M. Edificio de uso múltiple: Elemento articulador del espacio urbano.

<http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/425/1/91231.pdf>

Gehl, J. Life Between Building. Using Public Space. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987.

Goodwing, M. Interactive Media Space. San Luis Obispo, 2008.

<http://es.scribd.com/doc/16947801/Architecture-Thesis-Book>

Helbing, D. Self-Organizing pedestrian movement. Williamstown, 2000.

<http://bolay.biz/kai/english/envplanb.pdf>.

Instituto Geográfico militar. <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/425/1/91231.pdf>.

Jarrin. Tesis de Grado. 2008. <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/443/1/84618.pdf>

Lynch, K.. La imagen de la ciudad. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, 2008.

Municipio de Quito. Entrevista. 2012

Municipio de Quito. Quito. 2012. <http://www.quito.com.ec>.

NYCulture. Eyebeam Art + Technology Center. New York, 2011. <http://eyebeam.org/>

OMA. IIT McCormick Tribune Campus Center. 2012. <http://oma.eu/projects/2003/iit-mccormick-tribune-campus-center>

Ortiz, A.. El Damero. Quito, Fonsal, 2007.

Tschumi Bernard. Six Concepts. <http://famuso.net/achin/courses/tschumi/6concepts.pdf>

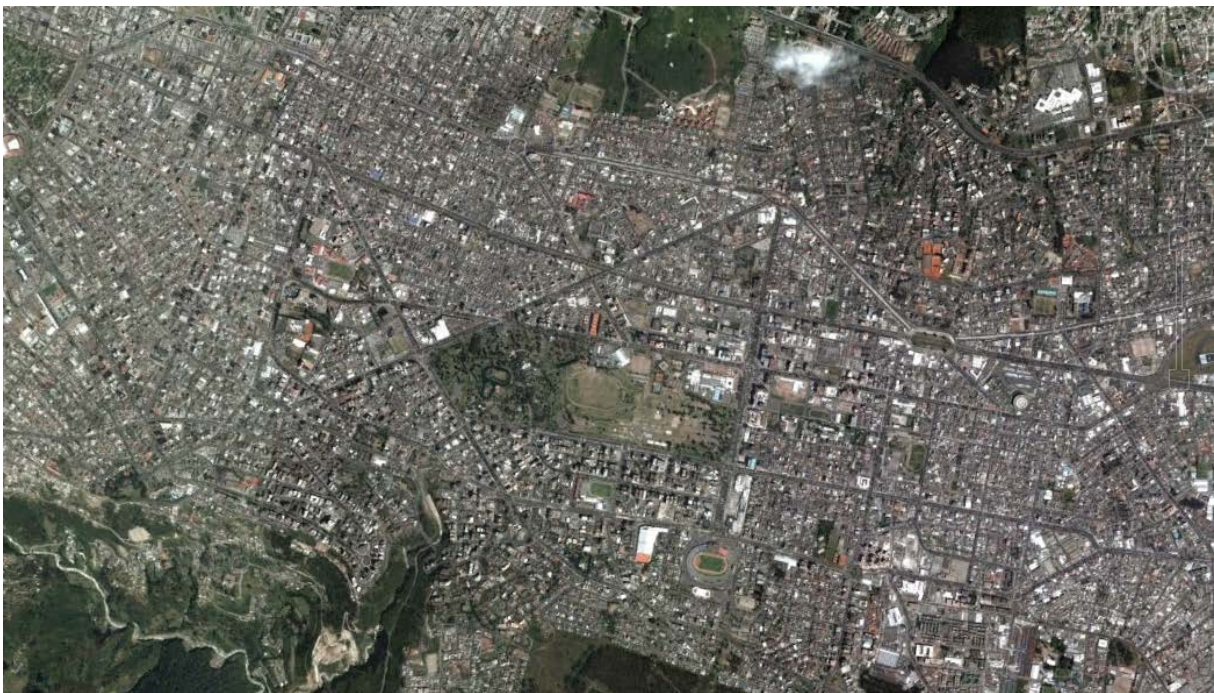
Tschumi, B. Architecture and Disjunction. Cambridge: The MIT Press, 1996.

Tschumi, B. Event Cities 4: Concept Form. Cambridge: The MIT Press. 2010.

Whyte, W.. The Social Life of Small Urban Spaces. New York: Project for Small Urban Spaces Inc, 2001.

ANEXOS

Anexo 1: Fotografía satelitales



20



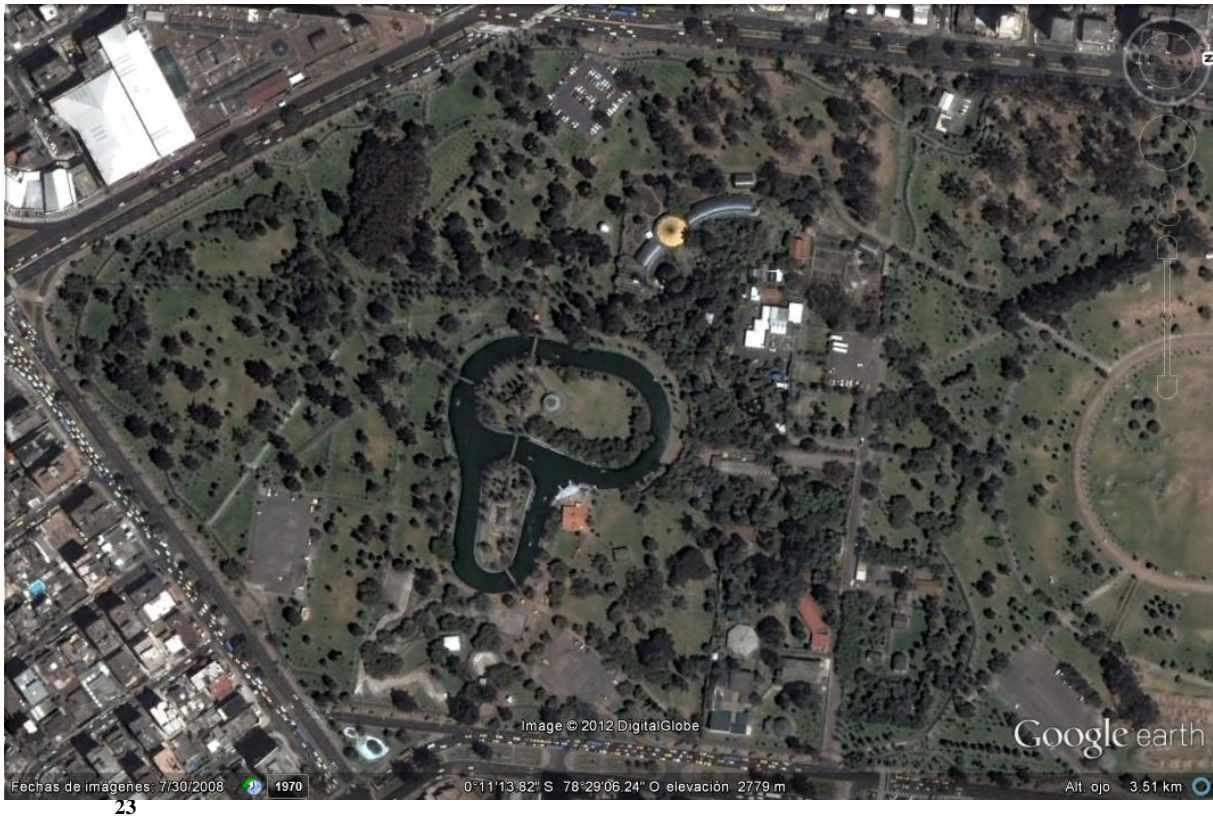
21



22

²¹ Google Earth 2012.

²² Google Earth 2012.



23

Anexo 2: Levantamiento Fotográfico

²³ Google Earth 2012.



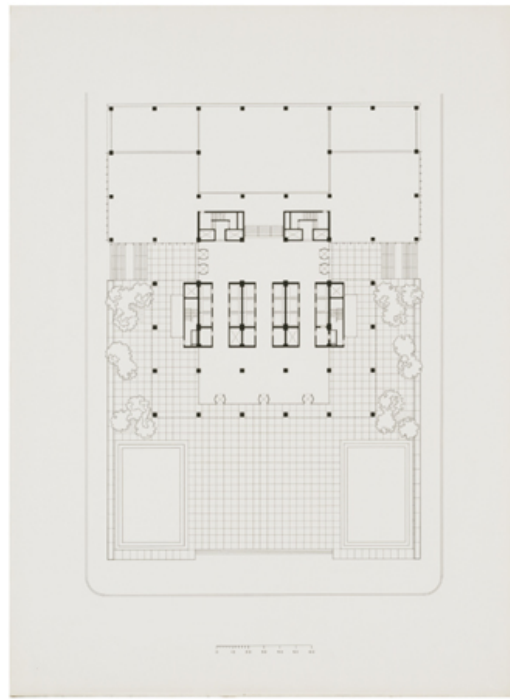




Anexo 4: Seagram's Plaza



24



25



26

Located in the heart of New York City, the Seagram Building designed by Mies van der Rohe epitomizes elegance and the principles of modernism. The 38-story building on

²⁴ Archdaily. [AD Classics: Seagram Building](http://www.archdaily.com/59412/seagram-building-mies-van-der-rohe/). <http://www.archdaily.com/59412/seagram-building-mies-van-der-rohe/>

²⁵ Archdaily. [AD Classics: Seagram Building](http://www.archdaily.com/59412/seagram-building-mies-van-der-rohe/). <http://www.archdaily.com/59412/seagram-building-mies-van-der-rohe/>

²⁶ Archdaily. [AD Classics: Seagram Building](http://www.archdaily.com/59412/seagram-building-mies-van-der-rohe/). <http://www.archdaily.com/59412/seagram-building-mies-van-der-rohe/>

Park Avenue was Mies' first attempt at tall office building construction. Mies' solution set a standard for the modern skyscraper. The building became a monumental continuity of bronze and dark glass climbing up 515 feet to the top of the tower, juxtaposing the large granite surface of the plaza below.

Mies' response to the city with the Seagram Building was the grand gesture of setting back the building 100 feet from the street edge, which created a highly active open plaza. The plaza attracts users with its two large fountains surrounded by generous outdoor seating. By making this move, Mies distanced himself from New York urban morphology, lot line development, and the conventional economics of skyscraper construction. The plaza also created a procession to the entry of the building, providing the threshold that linked the city with the skyscraper. This threshold continues into the building as a horizontal plane in the plaza that cuts into the lobby. The lobby also has a white ceiling that stretches out over the entry doors further eroding the defined line between interior and exterior.

Anexo 5: Staatsgalerie



In 1977, as part of a city wide planning initiative, the Prime Minister of Baden – Württemberg, Hans Filbinger, held a private international competition to design the Neue Staatsgalerie that would revitalize and reinvigorate the cultural influence in Stuttgart, [Germany](#). The competition posed the issues of making a connection to the older Staatsgalerie that dated back to 1843, as well as traversing the sites dramatic slope. By 1979, the jury unanimously chose a design by [James Stirling](#) of Michael Wilford & Associates in London.

Completed in 1984, Stirling's design incorporated the sloping site as part of an architectural promenade that moved the public walkway through the museum that embodied the transitions of the classical art of the Alte Staatsgalerie and the modern art of the Neue Staatsgalerie into one seamless architectural response.²⁹

Anexo 6: McCormick Tribune Campus Center

²⁷ Arch Daily. [AD Classics: Neue Staatsfalerie / James Stirling](http://www.archdaily.com/124725/ad-classics-neue-staatsgalerie-james-stirling/). 2011. <http://www.archdaily.com/124725/ad-classics-neue-staatsgalerie-james-stirling/>

²⁸ Arch Daily. [AD Classics: Neue Staatsfalerie / James Stirling](http://www.archdaily.com/124725/ad-classics-neue-staatsfalerie-james-stirling/). 2011. <http://www.archdaily.com/124725/ad-classics-neue-staatsfalerie-james-stirling/>

²⁹ Arch Daily. [AD Classics: Neue Staatsfalerie / James Stirling](http://www.archdaily.com/124725/ad-classics-neue-staatsfalerie-james-stirling/). 2011. <http://www.archdaily.com/124725/ad-classics-neue-staatsfalerie-james-stirling/>



31



30

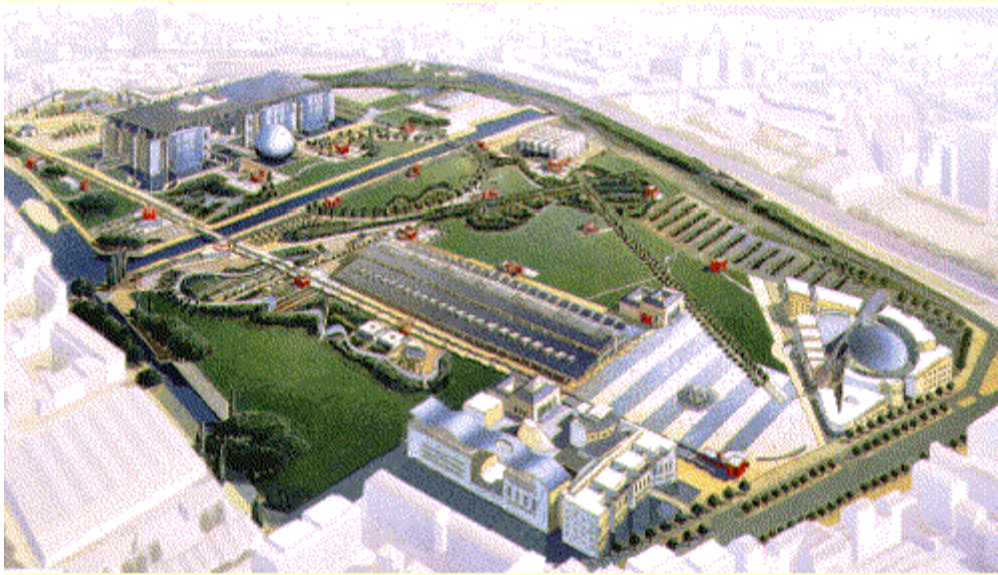
The McCormick Tribune Campus Center seeks to reinvigorate the urbanism inherent – but long since neglected – in Mies van der Rohe's 1940 masterplan for the Illinois Institute of Technology. The large single-storey Campus Center provides a focal point for the previously sundered halves of the campus, and features a noise-absorbing steel tube wrapping the Elevated metro that runs directly over the building and, inside, a dense mosaic of programs including a bookstore, food court, café, auditorium, computer centre, and meeting spaces.³²

Anexo 7: Parc de la Villette

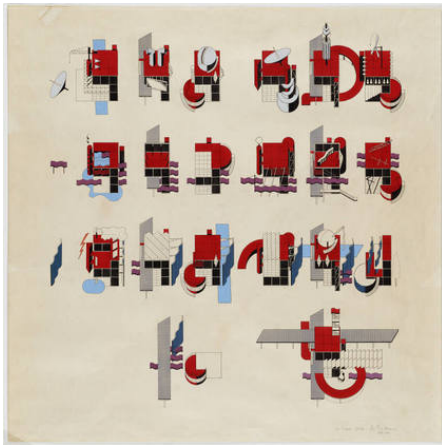
³⁰ OMA. IIT McCormick Tribune Campus Center. 2012. <http://oma.eu/projects/2003/iit-mccormick-tribune-campus-center>

³¹ OMA. IIT McCormick Tribune Campus Center. 2012. <http://oma.eu/projects/2003/iit-mccormick-tribune-campus-center>

³² OMA. IIT McCormick Tribune Campus Center. 2012. <http://oma.eu/projects/2003/iit-mccormick-tribune-campus-center>



33



34



35

An award-winning project noted for its architecture and new strategy of urban organization, La Villette has become known as an unprecedented type of park, one based on “culture” rather than “nature.” The park is located on what was one of the last remaining large sites in Paris, a 125-acre expanse previously occupied by the central slaughter houses and situated at the northeast corner of the city. In addition to the master plan, the project involved the design and construction of over 25 buildings, promenades, covered walkways, bridges, and landscaped gardens over a period of fifteen years. A system of dispersed

³³ Bernard Tschumi Architects. Parc de la Villette. <http://www.tschumi.com/projects/3/>

³⁴ Bernard Tschumi Architects. Parc de la Villette. <http://www.tschumi.com/projects/3/>

³⁵ Bernard Tschumi Architects. Parc de la Villette. <http://www.tschumi.com/projects/3/>

“points”—the red enameled steel folies that support different cultural and leisure activities—is superimposed on a system of lines that emphasizes movement through the park.³⁶

Anexo 8: Eyebeam Museum



37



38

Housing an exhibition space, artist-in-residence studios, an education center with multi-media classrooms, a state-of-the-art new media theater, a digital archive, a restaurant, and a bookstore. It will be dedicated to exploring - through the vehicle of new technologies - the connection between science and art.³⁹

³⁶ Bernard Tschumi Architects. *Parc de la Villette*. <http://www.tschumi.com/projects/3/>

³⁷ ArcSpace. *Eyebeam*. 2002. <http://www.arcspace.com/25765>

³⁸ ArcSpace. *Eyebeam*. 2002. <http://www.arcspace.com/25765>

³⁹ ArcSpace. *Eyebeam*. 2002. <http://www.arcspace.com/25765>