

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Arquitectura

Instituto de Cine y Arte y Guápulo:

Contexto y Concepto

Jorge Andrés Durán Bastidas

Marcelo Banderas, Arq. Director de Tesis

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

Quito, Mayo de 2013

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

HOJA DE APROBACION DE TESIS

“Instituto de Cine y Arte en Guápulo: Contexto y Concepto.”

Jorge Andrés Durán Bastidas

Marcelo Banderas, Arq.
Director de Tesis

.....

Rafael Villazon, Arq.
Miembro del Comité de Tesis

.....

Ernesto Bilbao, Arq.
Miembro del Comité de Tesis

.....

Juan Erazo, Arq.
Miembro del Comité de Tesis

.....

Diego Oleas Serrano, Arq.
Decano del Colegio de Arquitectura

.....

Quito, 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: Jorge Andrés Durán Bastidas

C. I.: 0918039231

Fecha: Quito, Mayo de 2013

Resumen:

Guápulo es una zona en Quito que presenta una topografía y un paisaje únicos, mostrando ser un balcón hacia los valles de Cumbayá y Tumbaco. Posee un gran valor patrimonial, turístico y cultural, sin embargo a pesar de estas características no ha sido valorada como tal. En la última década, el Municipio de Quito ha desarrollado planes por rescatar y desarrollar esta zona. Guápulo es en gran parte una zona residencial, sin embargo un alto porcentaje de sus edificaciones no respeta las normas y regulaciones impuestas o son invasiones. Por otra parte, existen edificaciones que son patrimonio cultural, como la iglesia, el convento; asimismo, residencias de embajadas, lo cual suma importancia a este tradicional barrio quiteño. En contraste, estas edificaciones, su entorno y ubicación generan un paisaje muy particular con condiciones determinantes para un proyecto arquitectónico.

La música y el arte forman parte de la esencia cultural de este sector.

Por las razones expuestas, mi tesis propone la creación de un Instituto de Cine y Arte, funcionando como un lugar de identidad, contextualizado dentro de las condiciones particulares del sector. El lugar beneficiará no solo a la comunidad artística, sino también al desarrollo cultural de la zona y de toda la ciudad. Será un vínculo entre la comunidad y la cultura.

Como es de conocimiento, el cine es considerado como el séptimo arte; el cine, por ser arte e industria a la vez, tiene la capacidad de atraer grandes audiencias (no hay cine sin espectador). Es necesario entonces la creación de espacios que estimulen al desarrollo de esta actividad y que además atraiga a otros sectores de la población a sentirse identificados con él, como parte integral de la cultura.

Abstract:

Guápulo Quito is an area that has a unique topography and landscape, proving to be a balcony to the valleys of Cumbayá and Tumbaco. It has a great historical value, tourism and culture, yet despite these characteristics has not been assessed as such. In the last decade, the Municipality of Quito has developed plans to rescue and develop this area. Guápulo is largely a residential area, however a large percentage of the buildings does not respect the rules and regulations, they are imposed or invasions. Moreover, there are heritage buildings, like the church, the convent, and also embassies, which add importance to this traditional neighborhood of Quito. In contrast, these buildings, environment and generate location very particular landscape defining conditions for an architectural project.

Music and art are part of the cultural essence of this sector.

For these reasons, my thesis proposes the creation of an Institute for Film and Arts, functioning as a place of identity, contextualized within the specific conditions of the sector. The place will not only benefit the artistic community, but also to the cultural development of the area and the entire city. Be a link between the community and culture.

As you know, the film is regarded as the seventh art, cinema, art and industry being at a time, have the ability to attract large audiences (no theater without spectators). It is therefore necessary to create spaces that stimulate the development of this activity and also attract other sectors of the population to feel identified with it, as an integral part of culture.

INDICE.

1. Introducción
 - 1.1. Metodología.
 - 1.2. Justificación, Importancia del Tema y Objetivo.
2. Marco Teórico
 - 2.1. Contexto
 - 2.2. Concepto
 - 2.3. Tipos de relación entre Concepto y Contexto
 - 2.3.1. Análisis de Precedentes:
 - Museo de la Acrópolis, Bernard Tschumi
 - Centro Pompidou, Renzo Piano.
 - Concepto de la Pradera, Frank Lloyd Wright
 - Museo Guggenheim de Nueva York, Frank Lloyd Wright.
 - EYE Film Instituut, Delugan Meissl Associated Architects.
 - Escuela de Artes Visuales de Oaxaca, Mauricio Rocha.
 - 2.4. Contextualizando el Concepto
 - 2.5. Conceptualizando el Contexto
 - 2.6. Hipótesis.
3. Contexto: Guápulo
 - 3.1. Límites y Características Geográficas
 - 3.1.1. Medio Ambiente y Climática
 - 3.2. Historia y aspectos culturales
 - 3.2.1. Guápulo: Pasado y Presente
 - 3.2.2. Valor Histórico: Patrimonio Cultural
 - 3.2.3. Población y Eventos Culturales

- 3.3. Infraestructura y Servicios Urbanos
- 3.4. Organización Territorial
- 4. Análisis Propuesta: Instituto de Cine y Arte.
 - 4.1. Análisis del Terreno.
 - 4.1.2. Ubicación.
 - 4.2. Análisis del Programa.
 - 4.2.1. El Cine en el Ecuador.
 - 4.2.2. Programa Arquitectónico:
- 5. Bibliografía
- 6. Anexos

1. Introducción:

Para Bernard Tschumi la arquitectura nunca debe expresar el contexto social del que surge, sino funcionar como una herramienta para cuestionarlo (Tschumi, 1994). La arquitectura nunca es un objeto autónomo: todo proyecto debe tener una relación propia con el contexto. Sin tomar en cuenta los detalles externos, no hay arquitectura. El contexto debe ser definido por el observador, y está cargado con su percepción e interpretación propia. De igual forma, no existe arquitectura sin un concepto. Éste debe provenir de una idea general, un diagrama, un esquema dentro del cual se le dará coherencia al proyecto. La identidad de una edificación debe surgir del concepto, y esta debe enmarcarse en el contexto creado por la percepción del observador. Por lo tanto, el concepto debe enmarcar y definir el contexto dentro del cual se desarrollará el proyecto.

Dentro de la arquitectura el concepto y el contexto son inseparables. Por lo general, los arquitectos distinguen claramente lo que está dado, el contexto, y lo obtenido, el concepto. Estos dos términos deben explorarse el uno al otro constantemente, sin generar jerarquías sino relaciones continuas. Si estamos de acuerdo en que el contexto y el concepto están siempre correspondidos, nos podemos preguntar: ¿puede conceptualizarse el contexto? O, ¿puede contextualizarse al concepto? El punto de partida de esta investigación es explorar las relaciones entre el contexto como algo específico y el concepto como algo universal, analizando los beneficios que pueden obtener el uno del otro. Para lograrlo es importante hacer una aproximación donde el contexto determine las condiciones de la propuesta, y éste debe ser fuerte y determinante.

El tema propuesto tiene relación directa con el lugar: Guápulo es un sector donde la música y el arte forman parte de una cultura tradicional, propia de un barrio dinámico que atrae, por sí solo a la cultura. Las peregrinaciones, ferias y fiestas propias del sector son

actividades de la vida diaria. Éstas mantienen vivo al barrio, que muchas veces no cuenta con espacios apropiados para desarrollarlas. Además, existe una creciente migración de escultores, pintores y artistas en general, que encuentran en este contexto el lugar ideal para desarrollar sus actividades. Es importante generar espacios que fortalezcan las actividades características del barrio, espacios que puedan permanecer vivos y dinámicos en toda su extensión.

Por estas razones propongo la creación de un Instituto de Cine y Arte, un espacio de identidad, relación e historia, contextualizado dentro de las condiciones artísticas y de vanguardia que brinda este tradicional barrio quiteño. El instituto beneficiará a la comunidad artística y el desarrollo cultural de la zona y de toda la ciudad. El proyecto debe generar una nueva percepción social-cultural, debe generar un vínculo entre la comunidad y la cultura, entre la arquitectura y el estilo de vida. Para lograrlo, debe funcionar como un espacio dinámico, para el desarrollo de actividades públicas y sociales, dentro de una atmósfera controlada y contemplativa para aquellos que interactúan con el arte.

1.1. Metodología:

A través de un estudio de precedentes se analizarán los principales puntos de la materia de interés que servirán como guía para la elaboración del proyecto arquitectónico. Por medio de análisis del lugar se examinarán las características y condicionantes del área de intervención escogida y finalmente un análisis del programa donde se determinarán las necesidades propias de la propuesta.

La investigación constará de dos fases:

- La primera se basa en la investigación bibliográfica con el fin de poder sustentar un marco teórico apropiado para la materia de interés.

- La segunda parte se trata del proyecto. Aquí aparecerán las condicionantes del lugar y el programa arquitectónico.

1.2. Justificación, Importancia del tema y Objetivos:

Esta investigación pretende dar una aproximación clara de cómo la arquitectura esta ideada a través de conceptos y moldeada a través de contextos. Estos principios van a ser aplicados a uno de los sectores más antiguos de la ciudad de Quito, Guápulo, con el fin de demostrar como las particularidades de un lugar específico pueden afectar al desarrollo programático de un proyecto. Los arquitectos observan la complejidad del entorno y eventualmente encuentran un elemento ordenador a través de la arquitectura, los conceptos son acerca de definición y activación espacial, las diferencias entre proyectos se dan gracias a distintas circunstancias y condiciones externas que son obtenidas, determinadas y definidas por el observador. “La arquitectura nunca es neutra, nunca es pura; siempre es percibida en relación a donde esta o que pasa en ella”. (Tschumi, pg. 163)

Objetivos Generales.

- Entender como el contexto determina las condiciones de la propuesta.

Objetivos Específicos

- Analizar e Identificar cuáles son las determinantes culturales, ambientales, sociales y territoriales más fuertes del sector de Guápulo
- Analizar los .tipos de relación entre Contexto y Concepto y determinar cuál es la estrategia apropiada a seguir para el desarrollo del proyecto.
- Generar un programa que dialogue con el contexto.

2. Marco Teórico:

2.1. El Contexto

El concepto de lugar (contexto) se obtiene de la combinación de la satisfacción de las necesidades de programa del proyecto arquitectónico combinado con las condiciones peculiares de un sitio natural. Para Kahn, la idea de lugar no es un hecho físico representable por una imagen, sino que va o quiere ir más allá; la naturaleza del espacio refleja lo que este quiere ser, el lugar es el hábitat en un sentido amplio, el ambiente global y concreto, donde el hombre realiza sus actividades y en donde se manifiesta la esencia humana, donde se logra su bienestar.

Kahn entonces se preocupa por la creación de espacios destinados al hombre, no como la simple combinación de partes que forman un conjunto, sino mediante un proceso donde la idea de lugar va mucho más allá de lo visual. El comienzo de la arquitectura se da en el emplazamiento. La arquitectura responde a la luz, movimiento del viento, programa y a las necesidades del ser humano; la naturaleza es el compositor. La arquitectura debe adaptarse a los cambios en las condiciones de la sociedad y responder a nuestras necesidades físicas y fisiológicas.

“Estoy muy interesado en edificaciones que se adapten a cambios en las condiciones climáticas de acuerdo a las temporadas, edificaciones capaces de responder a nuestras necesidades físicas y fisiológicas de la manera que lo hace la vestimenta. Nosotros no prendemos el aire acondicionado mientras caminamos por las calles durante el verano. En vez, cambiamos el carácter de la vestimenta con la cual nos protegemos. Capas y adaptabilidad: esta es la llave, la combinación que es trabajada en la mayoría de mis edificios. El ocupar uno de estos edificios es como navegar en un yate, uno manipula y modifica su forma y su piel de acuerdo a las condiciones de temporada y elementos naturales, y trabajar

con estos para maximizar la eficiencia de la edificación. Esta integración con el edificio también ayuda en el mantenimiento del mismo. Me preocupa la explotación del ambiente natural para modificar el clima interno de las edificaciones. Los arquitectos deben confrontar los constantes conflictos de iluminación, calefacción, y control de humedad tomando responsabilidad del método y los materiales en los cuales, y bajo los cuales, una edificación está hecha. Las consideraciones, contexto, y el paisaje son algunos de los factores que se encuentran en constante trabajo dentro de mi arquitectura.” (Murcutt, 1996). Glenn Murcutt es un arquitecto que eleva las condiciones del contexto natural a otra dimensión, se preocupa en su totalidad en cómo va a afectar el emplazamiento de una obra al desarrollo de la misma y por lo tanto, al desarrollo del entorno sobre el cual está siendo construida.

El contexto puede estar representado dentro de varios aspectos que lo conforman, puede ser: Geográfico, donde las condiciones de un territorio en particular como su morfología y las condiciones particulares del lugar como vegetación, ríos, quebradas y pendiente determinan parte de las condiciones de la propuesta. Climático, donde las condiciones de temperatura, pluviosidad, nubosidad, humedad, vientos y asoleamiento pueden ser tomados en beneficio hacia el desarrollo de la propuesta. Político, cultural y económico, donde las características particulares de la región o lugar influyen de manera directa sobre las decisiones que se tomen en torno al proyecto arquitectónico.

El contexto es entonces extrínseco, determinado como las condiciones externas que afectan o no a un proyecto. Podemos decir que las diferencias entre proyectos se dan por circunstancias y condiciones externas, y finalmente, el contexto cualifica al concepto arquitectónico. Aunque los arquitectos, por lo general, distinguen claramente lo dado como el contexto, podríamos decir que en vez de algo dado es algo definido por el observador, no es entonces un hecho, sino siempre el resultado de una interpretación. Para ejemplificar esto de manera clara, el contexto de un ecologista no es el mismo que el de una persona dedicada a

algún tipo de industria, ya que mientras el primero ve un hábitat natural de animales y vegetación, el segundo explora la opción de instalar algún tipo de herramienta. Como vemos en el ejemplo anterior, todos vemos o apreciamos diferentes potenciales aplicados a un mismo contexto. El contexto es comúnmente, algo ideológico, y por lo tanto puede ser “calificado o descalificado mediante conceptos” (Tschumi, pg 255). La arquitectura necesita percibir las condiciones particulares de lo existente, por lo tanto “el arquitecto no escoge contextos” (Tschumi, pg. 150), los analiza.

2.2. El Concepto:

El concepto arquitectónico parte de lo universal, se refiere a una idea generalizada que posteriormente se amplía y se detalla a lo largo de un proceso; una idea se acerca de igual manera a la forma que surge al analizar los problemas, se convierte en la estrategia que va a dar solución al proyecto. El concepto por lo tanto proviene del análisis de un problema identificado. Elaborar conceptos significa empezar con preguntas o problemas que, comúnmente, se apoyan en conceptos anteriores, pero que no presuponen la existencia de una solución o respuesta específica. “A diferencia de un partido arquitectónico, el cual es basado en tipologías, y un diagrama, basado en geometrías, el concepto incluye consideraciones socioculturales.” (Tschumi, pg. 143)

El concepto es acerca de definición y de activación de un espacio, es algo capaz de generar, de dar forma, una organización espacial, social y cultural simultáneamente. A diferencia del contexto el concepto no es algo dado, sino algo que uno como arquitecto debe generar. El contexto es entonces intrínseco, contaminado, transformado o deformado de alguna manera por su contexto. A lo largo de la historia, los arquitectos han estado fascinados con condiciones de universalidad, principalmente por conceptos que puedan aplicarse, sin cambio alguno, a cualquier situación actual o a cualquier cultura, surgiendo así una obsesión

con geometrías ideales. Sin embargo existen conceptos generales como orden, estructura, forma, jerarquía, y otros específicos como base-medio-arriba o la planta libre. Los conceptos derivan, simplemente, de los contextos a los que son dirigidos, evolucionan mediante su confrontación con el mismo. Sin la visión genérica que proporcionan los conceptos, ningún conocimiento objetivo sería posible; sin embargo, sin la especificidad impuesta por los contextos, todo se vería reducido a reglas rígidas y predecibles dentro de un marco conceptual. Por lo tanto las contaminaciones a la pureza de los conceptos debido al desorden o particularidades de sus contextos es lo que marca la diferencia entre proyectos, donde conceptos y contextos chocan de formas impredecibles y, estratégicas. “La arquitectura es la manifestación de conceptos” (Tschumi, pg. 66). El arquitecto escoge y desarrolla conceptos.

2.3. Tipos de relación entre Contexto-Concepto:

Como punto de partida, Bernard Tschumi afirma que es útil ver tres maneras básicas de relación entre contexto y concepto:

1. Indiferencia: donde una idea y su situación se ignoran absolutamente entre sí; un tipo de collage accidental en el que coexisten pero no interactúan. (Tschumi, pg. 11)

Todo proyecto tiene un contexto, sin embargo no todos son iguales, o por lo menos no igual de interesantes, a veces lo ordinario simplemente es ordinario, y no hay razón de conceptualizar lo banal. En estos casos puede ser más interesante o más productivo tomar en cuenta estas condiciones y elevar al concepto a manifestación más clara. Por ejemplo, podemos enfatizar las condiciones de lo que pasa hacia el interior de la edificación en lugar de hacia las condiciones exteriores del mismo, en este caso la envoltura provee de una especie de paraguas, literal y metafóricamente, bajo el cual una multiplicidad de actividades coexisten y coinciden entre ellas a través de una indiferencia táctica hacia sus alrededores. Este tipo de edificación depende de la fuerza y la

singularidad del concepto que lo envuelve para generar espacios dinámicos hacia el interior del proyecto sin la necesidad de llevarlos al exterior. La envoltura puede ser transparente, opaca, translúcida o una combinación de todas, pero manteniendo la relación entre concepto y contexto de indiferencia.



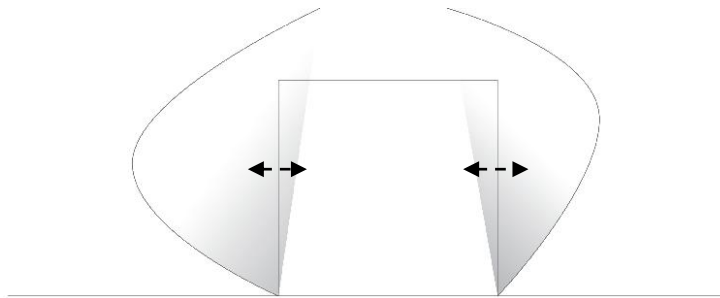
2. Reciprocidad: donde el concepto arquitectónico y su contexto interactúan muy cercanamente, complementándose, pareciendo mezclarse en una entidad continua sin fracturas. (Tschumi, pg.11)

La arquitectura está conectada a su contexto en múltiples maneras, indiferencia, reciprocidad y conflicto son todas relaciones válidas entre la construcción y su entorno. Una estrategia de reciprocidad puede significar que un edificio tome señales de materiales de su entorno sin imitarlo. La relación no puede ser primordial en asuntos visuales y similitud únicamente, sino que debe abarcar mucho más.

Por ejemplo, al intervenir en un edificio que está construido, no se debe cancelar todos los aspectos contenidos en él, sino abarcarlo, alargarlo, extenderlo y transformar su envolvente. Esto crea un edificio completamente nuevo, manteniendo intactos los elementos estructurales, mecánicos y de servicios de la construcción previa. Esta yuxtaposición de lo nuevo y lo viejo hace que el concepto y el contexto se combinen en una reciprocidad inesperada.

En este caso el recubrimiento se envuelve alrededor del edificio existente, tapando en partes la estructura vieja en ciertos lugares, revelándola en otros a través

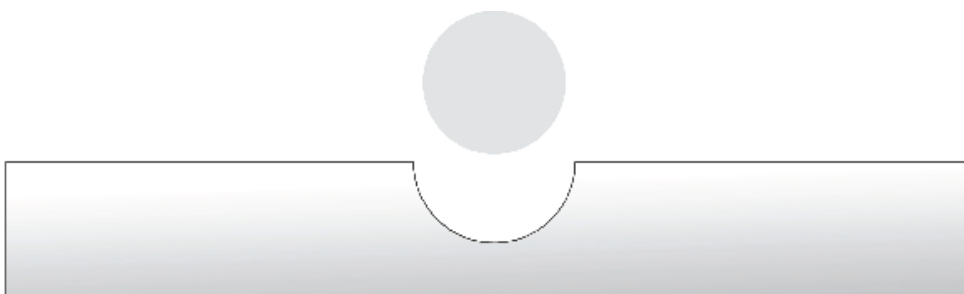
de otros materiales, y ajustándose tanto a las necesidades programáticas como a las necesidades del usuario.



3. Conflicto: donde se hace chocar estratégicamente el concepto con el contexto, en una pelea de opuestos que los obliga a interactuar por su propia supervivencia.

(Tschumi, pg. 11)

El concepto debe ajustarse a las condiciones particulares de un contexto, cuando determinamos que las condiciones son muy fuertes o presentan algún tipo de aspecto que pueden interferir con el objeto arquitectónico el concepto puede verse afectado. En este punto el programa de una edificación o su contenido por así decirlo, puede complicar o simplificar esta relación entre contexto y concepto.



Estas tres estrategias son válidas como aproximaciones arquitectónicas previas al desarrollo de un proyecto y el tomar una de ellas como partida es parte del concepto. Si estamos de acuerdo en que el concepto y el contexto están relacionados invariablemente,

la pregunta que surge es, como mencione anteriormente en la introducción, si un concepto puede contextualizarse, o si un contexto puede conceptualizarse.

2.3.1. Análisis de Precedentes.

Museo de La Acrópolis de Atenas, Bernard Tschumi.

La construcción de este edificio representaba un reto que responda a tres preguntas básicas dentro del planteamiento:

- ¿Cómo establecer una propuesta arquitectónica a los pies del Partenón, discutido como uno de los edificios de mayor influencia a lo largo del tiempo?
- ¿Cómo diseñar un edificio en un sitio que ya está ocupado por una extensa excavación arqueológica, en una región que tiene tendencia hacia los terremotos?
- ¿Cómo diseñar un museo a contener una colección clásica de esculturas griegas y una obra maestra como el Friso del Partenón, actualmente albergada en el Museo Británico?

En primer lugar se realiza un análisis del lugar, el cual descansa debajo de la colina de la Acrópolis, a 300mts del Partenón. El lugar está lleno de excavaciones arqueológicas que contienen ruinas valiosas que deben permanecer intocadas y a su vez ser parte de la visita al museo. Atenas es una zona propensa a terremotos, por lo que existen regulaciones muy firmes en cuanto a las estructuras de las construcciones nuevas, y finalmente el uso de grandes extensiones de vidrio en un clima tan caliente. Si la arquitectura pudiera ser descrita como la materialización de los conceptos, la edificación trata de la claridad de una ruta de exhibición expresada a través de tres materiales: el hormigón, el vidrio, y el vidrio. Con las particularidades tan fuertes del sitio, el proyecto pareciera que nace sin esfuerzo y casi sin

diseño; una base de pilotis por encima de las ruinas, una sección media que contiene las galerías principales y un espacio con una envolvente de vidrio conteniendo la exhibición más grande. El objetivo de esta simplicidad es enfocar las emociones del usuario y su intelecto hacia el arte.

Contexto:

Leyes de zonificación locales restrictivas, el Partenón ubicado a 300 metros del lugar de construcción, grandes ruinas arqueológicas de gran importancia, una estación de metro en la parte inferior, armonía del siglo XIX a preservar y una restricción en altura.

Imagen 1

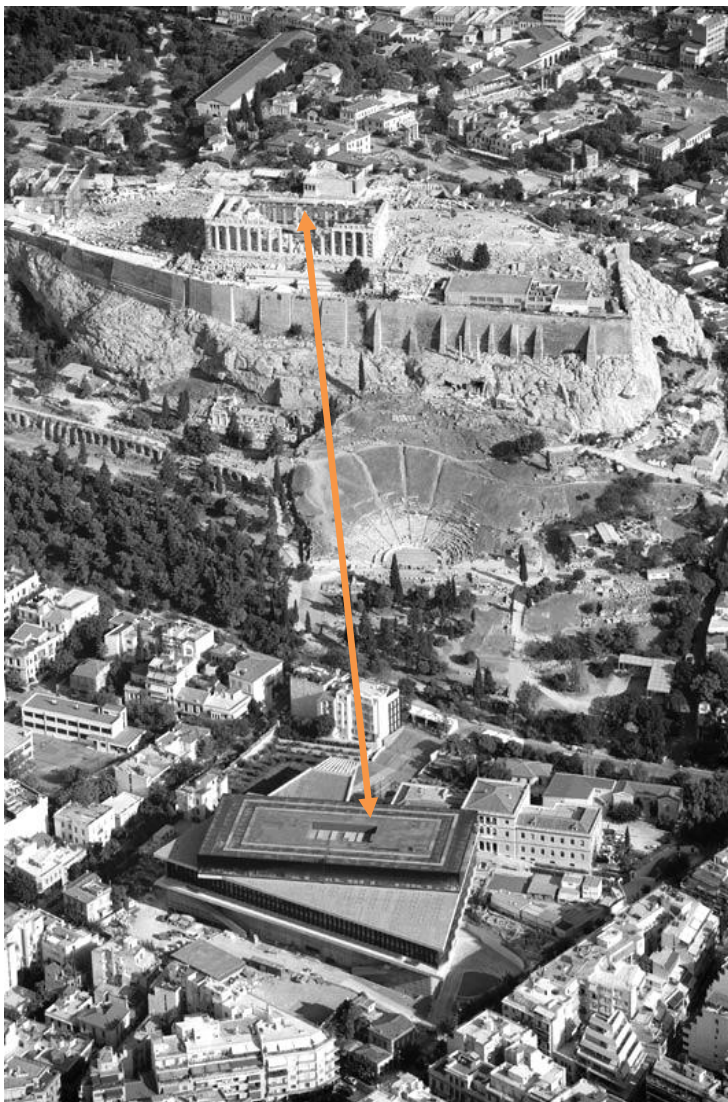
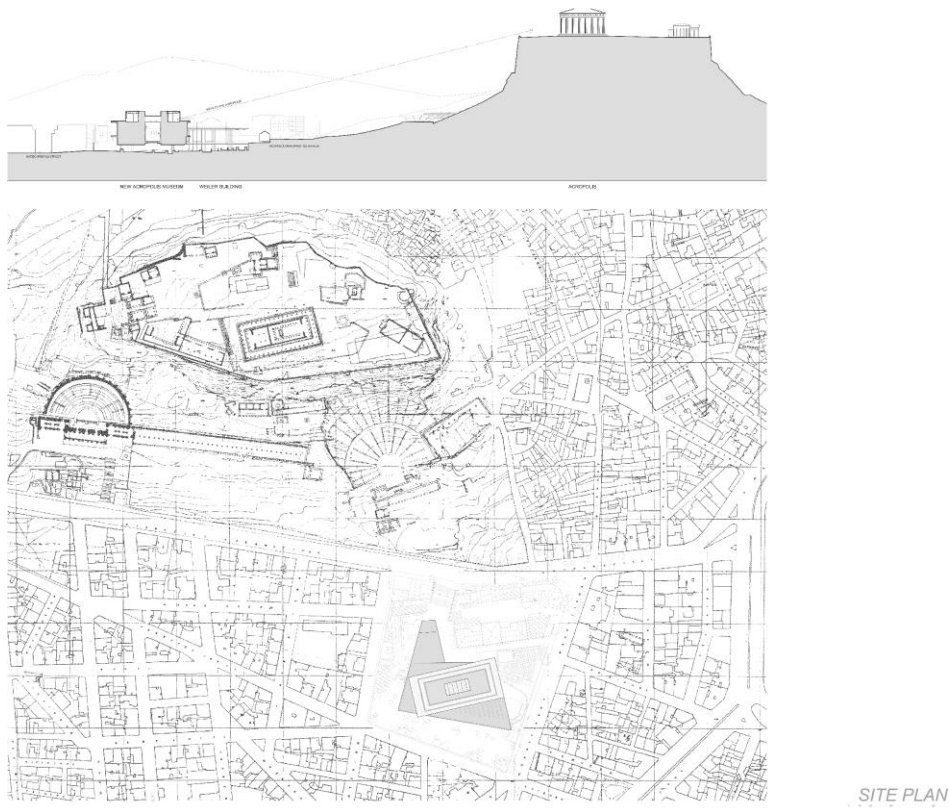


Imagen 2



Concepto:

Los conceptos aplicados al lugar son los que convierten a las condiciones inusuales y las circunstancias del museo en una oportunidad arquitectónica, resultando en un contexto simple y preciso que aspira a una conceptual clara de la antigua Grecia.

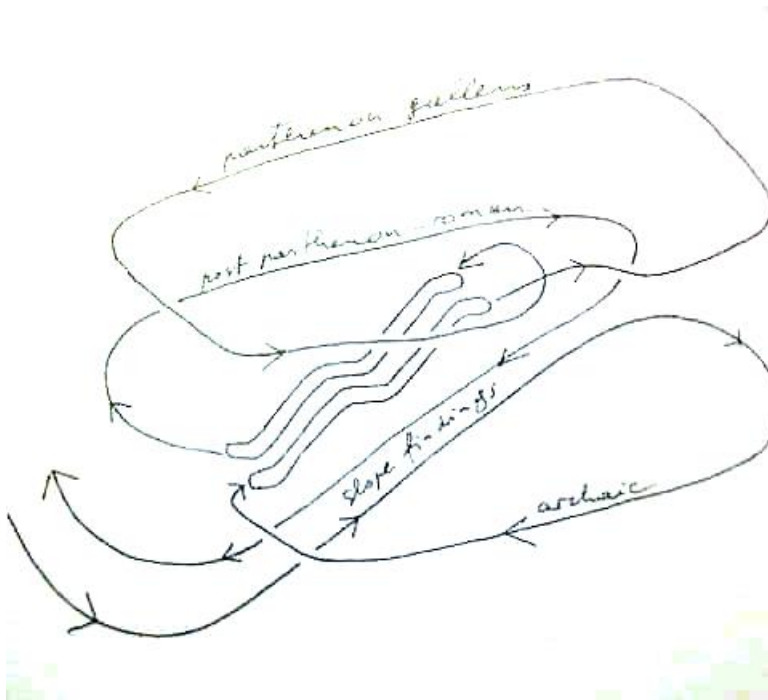
El cielo azul: Un concepto de iluminación:

Más que en cualquier tipo de museo, las condiciones que animan a este museo giran en torno a la iluminación natural. Si bien las condiciones de iluminación son diferentes en muchos lugares, también lo son las exhibiciones que se presentan, la iluminación para esculturas difiere de la iluminación que se necesita para exhibir pinturas y otro tipo de arte. El museo parte de la colección específica de objetos a exhibir.

Gente en movimiento: Un concepto de circulación:

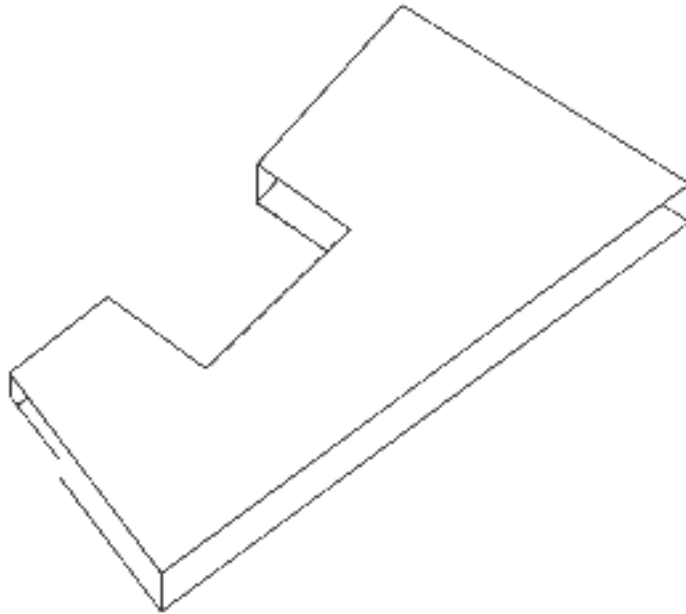
La ruta de los visitantes forma un giro tridimensional claro, un recorrido arquitectónico que provee una serie de experiencias espaciales. El movimiento en y a través del tiempo. La secuencia de movimiento a lo largo de las galerías sigue una narrativa desarrollada cronológicamente a través de los periodos arqueológicos e históricos que van en torno a un elemento central.

Imagen 3

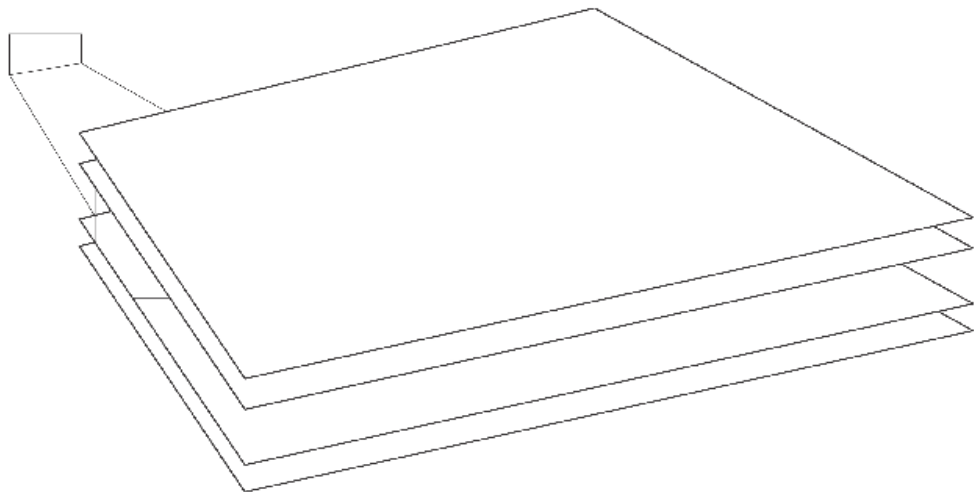


Base, Medio, Tope: Un concepto programático:

La base del museo se encuentra suspendida sobre las excavaciones arqueológicas existentes sobre más de 100 pilotis ubicados uno por uno para no dañar las ruinas en el sitio. Este nivel contiene el lobby de entrada y espacios de exhibición temporal, venta, y todos los espacios de apoyo. Existen aperturas y los suelos vítreos que cubren las excavaciones.



La parte media es una figura trapezoidal grande de doble altura que acomoda todas las galerías a la cual se accede mediante una rampa de vidrio y también hacia un nivel intermedio que incluye un bar-restaurant que mantiene vistas sobre la Acrópolis y un auditorio multimedia.



El tope está compuesto de la galería rectangular del Partenón, acomodada alrededor de una plaza interior de iluminación cenital y pivotado a 23 grados con relación al resto de la edificación para alinearse con el eje del Partenón. La envolvente de vidrio de la galería provee la iluminación ideal para ver las esculturas, con el punto referencial histórico de la

Acrópolis visible directamente enfocado en el fondo. Las paredes exteriores de vidrio permiten que los visitantes tengan una vista de 360 grados sobre el antiguo templo y la ciudad. El núcleo rectangular del museo sirve de pared sobre la cual se expone el Friso del Partenón, colocado en la misma disposición y orientación que cuando ornamentaba el monumento

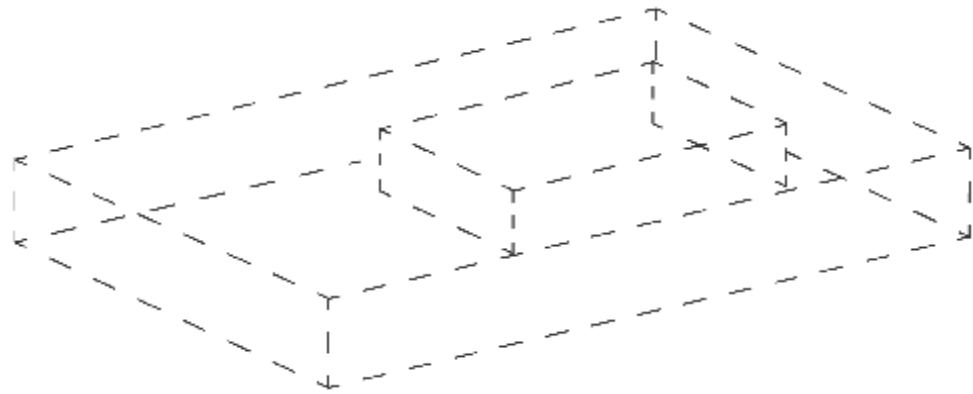


Imagen 4



Centro Pompidou, Renzo Piano y Richard Rogers:

El Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou alberga el Museo Nacional de Arte Moderno, un centro de investigación musical y acústica, y una biblioteca con una capacidad de 2.000 personas la cual está abierta al público.

Contexto:

El centro fue construido sobre el espacio que ocupaba anteriormente el mercado de Les Halles, un sitio antiguo y emblemático, por lo que hubo bastantes opiniones que se

oponían a la demolición de esta obra para la construcción del nuevo centro. En la actualidad se ha convertido sin embargo en uno de los monumentos más visitados de Francia.

El centro se encuentra ubicado en Les Halles, un antiguo barrio medieval de densidad poblacional media en la ciudad de París, la zona se encontraba en una depresión económica y social. Lo que pretende el centro cultural es revitalizar el área. En cuanto a su emplazamiento el Centro Pompidou ocupa menos de la mitad el lote otorgado, el espacio restante es una plaza pública en la cual se realizan actividades relacionadas con el centro, por lo que es considerada como parte funcional del edificio. Actualmente es una de las construcciones más reconocidas de la arquitectura High Tech, aunque como ya fue mencionado en su momento de inauguración recibió un sinnúmero de críticas por parte de historicistas y personas conservadoras que se oponían a esta edificación. Se ha convertido en un símbolo para la ciudad.

Imagen 5



Concepto:

El museo fue pensado como un gran contenedor vacío, que se moldea a través de las necesidades de cada evento a realizar, rodeado por una gran envoltura tecnológica la cual está compuesta por todos los elementos técnicos que sirven al espacio interior; la piel de vidrio, grandes estructuras metálicas de soporte, conductos, elementos de acondicionamiento y

ventilación, y finalmente las escaleras mecánicas que conectan los niveles desde el exterior. Todos estos elementos se dejan vistos en la fachada.

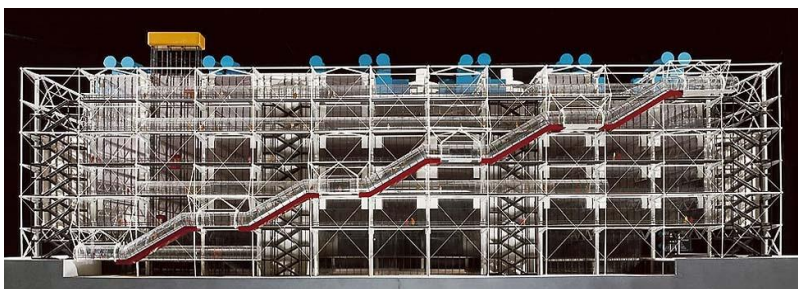


La composición del edificio consta de dos partes:

Una infraestructura de tres niveles donde se agrupan las áreas de servicio y una amplia superestructura compuesta de vidrio y acero que consta de siete niveles, incluyendo una terraza y el entresuelo donde se albergan la mayoría de las actividades del centro. La planta es rectangular, la fachada más larga da hacia la plaza en la parte frontal. Las escaleras exteriores rematan en una terraza perteneciente a un restaurant reconocido.

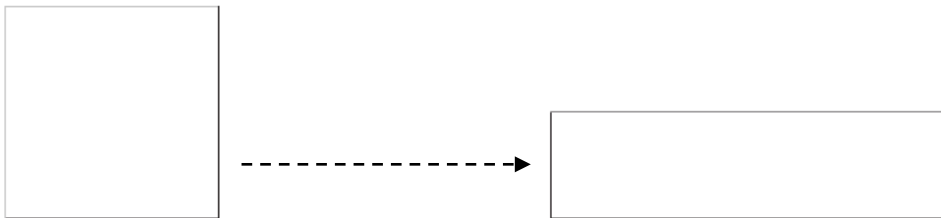
Aunque todos los tubos y barras que dan hacia el exterior no dejan ver la fachada del edificio, el interior es luminoso debido a que el acristalamiento es continuo. Todos los elementos vistos en la fachada pasan sus instalaciones por medio de los techos interiores, por lo que la imagen de caos que se ve en la fachada también se encuentra presente hacia el interior del edificio. Las partes donde se exponen cuadros están cubiertas por un techo falso que cubre las instalaciones para conservar la vista del usuario en la obra únicamente.

Imagen 6



Concepto de la Pradera, Frank Lloyd Wright:

A finales del siglo XVIII en los suburbios de Chicago, las mejores casas de la zona se afianzaban de forma vertical, Frank Lloyd Wright introdujo el concepto de la pradera, concibiendo la construcción de una casa como una obra de arte en sí misma y valorando la horizontalidad en lugar de la altura para así integrarla íntimamente con al terreno y al entorno en el cual se encontraba emplazada. La naturaleza era uno de los elementos que más le preocupaba a Wright.

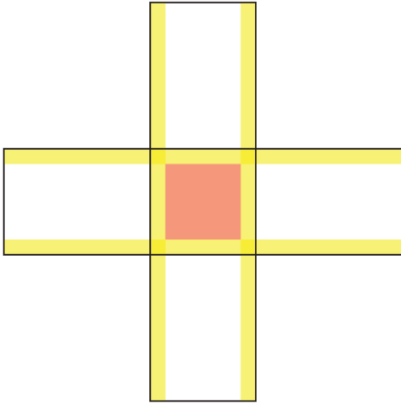


“La línea de lo horizontal es la línea de lo domestico.” (Wright, 1911)

La obra de Frank Lloyd Wright consistió indudablemente en reinterpretar y transformar el lenguaje de la arquitectura domestica norteamericana a través de nuevas articulaciones formales entre techo, pared y apertura. Sus ideas fueron desarrolladas desde 1893, destruyendo la caja tradicional arquitectónica la cual presentaba un espacio interior cerrado, un refugio intimo para sus habitantes, y creo una nueva interacción entre interior/externo y el usuario en el programa de vivienda.

La planta cruciforme mantiene una chimenea central y galerías que lo conectan con el entorno relacionándose con el espacio abierto, extendiendo el espacio desde la parte central a lo largo de los ejes con el ambiente contiguo por medio de galerías y terrazas. Esta disposición garantiza la continuidad espacial y la convierte en el rasgo característico de su arquitectura. Un dialogo entre el objeto y el contexto a partir de un uso respetuoso de

materiales propios del lugar. Sus obras son integradas con el mismo concepto a distintos paisajes y la idea principal de horizontalidad, núcleo central y relaciones abiertas se mantienen.



Un ejemplo de cómo se ajusta un concepto arquitectónico a un contexto particular es la obra maestra de Frank Lloyd Wright: la Casa de la Cascada. La cual mantiene los mismos principios de la Pradera, pero ajustados a una realidad muy particular, donde el contexto natural forma parte del programa arquitectónico.

Museo Guggenheim de Nueva York, Frank Lloyd Wright:

Contexto:

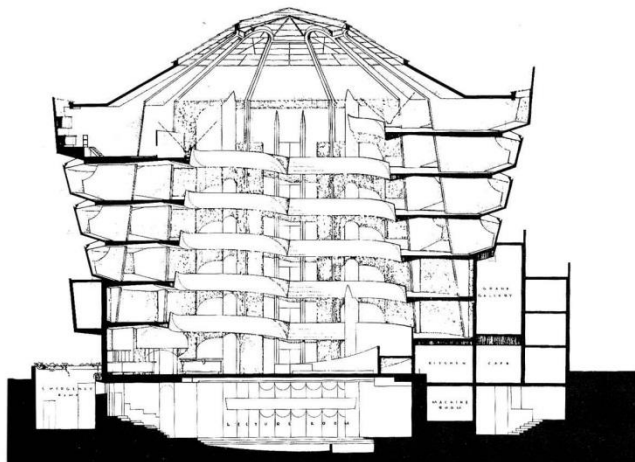
Se encuentra situado junto a la cara este del Central Park de la ciudad de Nueva York, ofreciendo una gran combinación visual por su forma, la rampa, contrasta mucho con la retícula de la ciudad de Nueva York.

Concepto:

El Museo muestra un gran contraste los edificios de sus alrededores debido a su forma en espiral, marcada por la mezcla entre triángulos, óvalos, arcos, círculos y cuadrados, que responden al concepto de arquitectura orgánica utilizada por Frank Lloyd Wright en sus diseños.

El movimiento programático se convierte en el Concepto de la edificación. Frank Lloyd Wright toma un elemento implícito del programa, el movimiento lineal a lo largo de la construcción de entrada a salida, y lo conceptualiza en la forma de una rampa continua que caracteriza finalmente al museo. En este proyecto la relación entre el concepto y el contenido (programa) es fundamental para el desarrollo del mismo. Para Wright, para el visitante del museo es más agradable o placentero entrar al edificio, subir al nivel más alto por medio del ascensor e ir descendiendo por la rampa poco a poco alrededor de un patio abierto, teniendo siempre abierta la opción de bajar o subir por el ascensor desde todos los niveles de la rampa para encontrarse, por último, al final de la exposición en el nivel más bajo cerca de la salida. Haciendo una crítica a la disposición tradicional del recorrido de los museos.

Imagen 7



La torre rectangular fue una adición a la obra de Wright, en el año 1992, mucho después de que el muriera, esta adición al plan original generó muchas controversias de igual manera. La obra de Wright produjo un edificio cuya arquitectura sigue siendo refrescante actualmente como lo fue hace casi 50 años durante su finalización, combina la regularidad

geométrica de la arquitectura con la flexibilidad de la naturaleza, característica de sus últimas obras.

EYE Film Instituut, Delugan Meissl Associated Architects:

El edificio es una obra nueva, inaugurada en Abril del 2012, cuenta con 1.200 m² de área expositiva, cuatro salas de proyección, un sótano donde se encuentra una colección digital interactiva, una sala de restauración de films, un restaurante con vistas al río y una tienda de regalos. Dentro de las colecciones se encuentran películas, fotografías, carteles, música, archivos personales de cineastas, productores y material cinematográfico

Contexto:

El instituto de cine holandés está ubicado entre el centro histórico y el área de desarrollo de la ciudad de Amsterdam, a la orilla del río IJ. La edificación se encuentra en dialogo e interacción constante con su entorno mediante su ubicación y geometrías tensas, sólidas y dinámicas. La luz se refleja hacia múltiples direcciones desde su fachada, causando que la apariencia del edificio cambie con respecto a la posición del sol y el transcurso del día.

Concepto:

Una superposición de la realidad del contexto y la ficción cinematográfica. El concepto del edificio se convierte en un story board y su arquitectura en el escenario. En el proyecto, el movimiento y la iluminación se manifiestan claramente como parámetros esenciales para el cine y para la arquitectura.

El desarrollo espacial, la incidencia de la luz y la materialidad definen el camino hacia los espacios como el foyer y la arena como elementos centrales divisores que integran todas las relaciones de circulación mediante el concepto funcional. Dinámica, movimiento, iluminación y circulación generan relaciones y conexiones entre atmosferas que oscilan entre lo extrovertido del paisaje y lo introvertido del programa. El conjunto, acompañado de esta

percepción variable, se asemeja a una secuencia de una película con efectos visuales que cambian espacialmente. Los diagramas muestran la composición y la distribución de los espacios en el interior del edificio.

Imagen 8

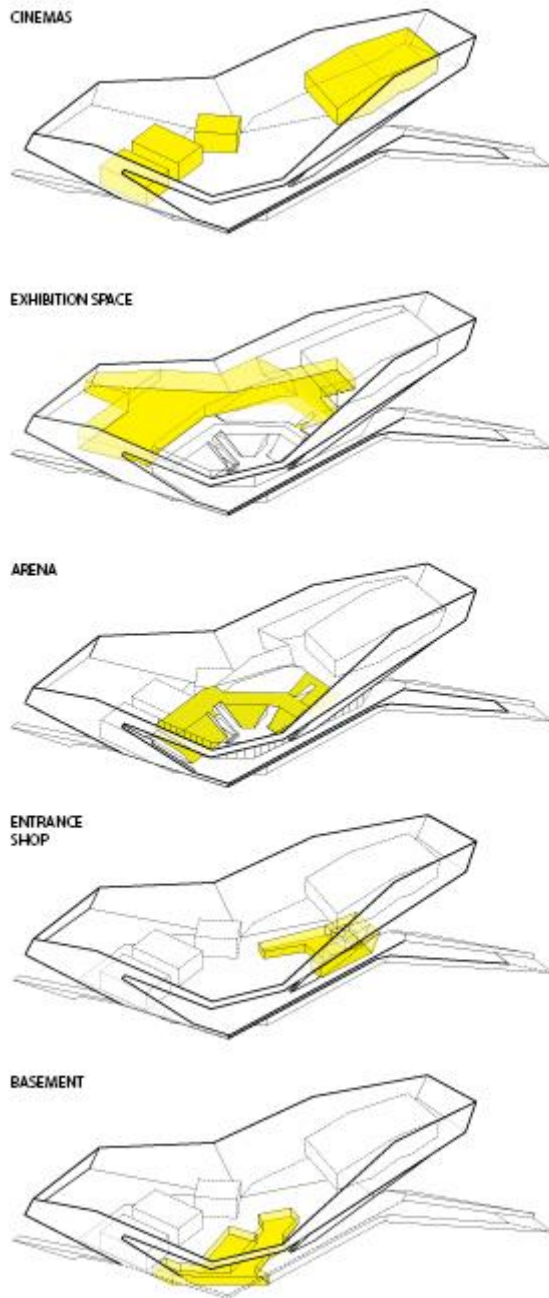


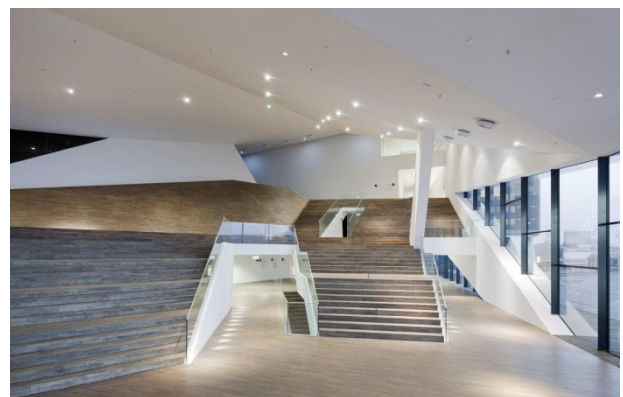
Imagen 9



Imagen 10



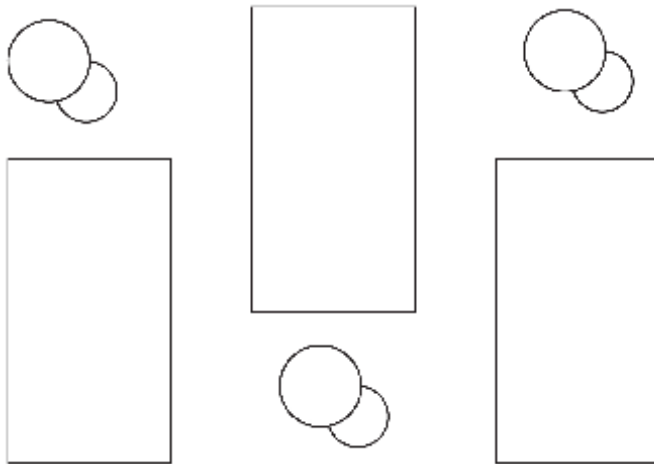
Imagen 11



Escuela de Artes Plásticas de Oaxaca, Mauricio Rocha:

Contexto:

El clima en Oaxaca es un factor que toma un papel fundamental en la construcción de la obra, el edificio debe mantenerse fresco a temperaturas agradables, por lo que se deben generar microclimas. Esto hace que los muros exteriores sean de 60-70cm de ancho, hechos con materiales propios de la zona (tierra compactada extraída del sitio con 15% de cemento). La escuela además debía tener un aislamiento acústico. Los talleres fueron diseñados con ventilación natural y ubicados en sentido norte-sur.



Concepto:

Dialogo con el sitio y entre edificaciones. Esto llevo al diseño de un edificio que en su exterior tuviera el carácter de un jardín. Los procesos de los materiales locales y la manipulación de la topografía son dos factores que hacen que el recorrido de la obra sea una experiencia diferente.

Es importante elevar el material a otra proyección, utilizarlo para generar sensaciones, texturas, iluminación como parte de una experiencia.

2.4.Contextualizando el Concepto

La estrategia es contextualizar un concepto arquitectónico, es decir una idea a-priori se adapta a un medio específico. Se potencializan las condiciones del terreno y el concepto responde a las condiciones particulares del sitio del proyecto. El concepto se adapta a las circunstancias de un sitio o situación particular.

Un concepto puede mutar al ser insertado en distintos contextos y apropiarse de las condiciones del mismo, en apariencia pueden parecer similares los proyectos, pero su función cambia totalmente. La adaptación es universal, pero las técnicas para lograrlo son infinitas. Se mantienen los conceptos bajo los cuales se van a desarrollar los proyectos, sin embargo estos evolucionan de manera diferente de acuerdo a las particularidades del contexto.

2.5. Conceptualizando el Contexto

Aquí el contexto se impone, las condiciones complejas del sitio en particular exigen que el contexto sea entendido y por lo tanto atendido como base para el desarrollo del proyecto.

Como el contexto no puede ignorarse o eludirse, debe conceptualizarse, es decir el concepto ataca directamente los requerimientos contextuales del área de intervención y los vuelve a su favor; es decir, transforma las condiciones particulares de un contexto en la medida que estas empujen al desarrollo de la idea arquitectónica, aprovechando así al máximo las condiciones dadas para el desarrollo positivo del proyecto. La solución es incorporar las condicionantes al concepto, convertir la complejidad del contexto en un concepto arquitectónico para simplificar el desarrollo. Este es el caso del Museo de la Acrópolis de Atenas explicado anteriormente en los precedentes. El contexto del Nuevo

Museo de la Acrópolis incluye al Partenón en la parte alta, ruinas arqueológicas en la parte baja y el Mármol del Partenón contenido en el interior, además de las condicionantes de la normativa de zonificación. Aquí, las complejidades preexistentes son reveladas y convertidas en un argumento conciso, por lo tanto la estrategia dominante en este proyecto es conceptualizar el contexto a favor del proyecto.

2.6. Hipótesis:

Es necesario conocer, determinar y definir las complejidades de un contexto específico para encontrar mediante la arquitectura un objeto ordenador que responda a las características identificadas anteriormente y así entender como estos elementos dependen el uno del otro.

3. Contexto: Guápulo

3.1.Límites y Características Geográficas

Guápulo es uno de los barrios más tradicionales y característicos de Quito, pertenece a la parroquia urbana de Itchimbia; limita al norte con la quebrada del Batán , el Guanguiltagua al sur, al este con el río Machángara y al oeste con el borde oriental de la meseta de Quito; se encuentra ubicado a una altura de 2690m.s.n.m. Guápulo tiene una densidad poblacional de 60.5 Hab. /Ha, por lo que podemos decir que es un sector de baja densidad, su crecimiento está limitado por las condiciones físicas del lugar en su implantación, ya que cuenta con pendientes elevadas. La mayoría de predios del lugar conservan sus límites anteriores, se presentan pocos fraccionamientos territoriales nuevos en el sector.

3.1.1. Medio Ambiente y Climática:

Hidrografía:

Guápulo posee vertientes naturales, la vertiente de la Virgen, la cual tenía propiedades medicinales según los habitantes del sector, la Chaca, de la cual se abastecía toda la población y la de Guashayacu (vertiente de agua).

Clima:

El sector presenta un clima templado, al encontrarse enclavado entre las cordilleras.

3.3. Historia y Aspectos Culturales

Guápulo es uno de los sectores más antiguos de Quito y constituye parte del Centro Histórico de la ciudad, por ende es considerado como Patrimonio Cultural de la Humanidad. Es un barrio que posee un valor paisajístico muy importante, su topografía y morfología nos da condiciones extraordinarias que van más allá de su contexto natural únicamente. Es un barrio muy interesante y atractivo cuyas construcciones tienen aspectos propios, además de contar con un patrimonio cultural e histórico muy fuerte reflejado a través de su iglesia y

convento en la parte central de la zona. Estos puntos representan un aspecto positivo y un potencial para el desarrollo del proyecto.

3.3.1. Guápulo: Pasado y Presente

La mayor parte de la población considera que el barrio tiene aproximadamente 150 años de existencia, en este tiempo la religiosidad ha constituido el elemento de identidad más importante del sector. Después de la construcción de la Iglesia y el Convento en el siglo XVII, Guápulo no presentó grandes cambios ni avances significativos más allá del surgimiento de viviendas de carácter formal e informal a su alrededor con dificultades para su acceso. La vía principal fue el eje de conexión principal con los valles en la antigüedad y a partir de la llegada de los españoles se convirtió posteriormente en el principal eje de acceso a la ciudad. A principios del siglo XX se construyó el segundo eje estructurador del barrio, la Av. De los Conquistadores la cual nace en el sector de la Vicentina y termina en el poblado de Cumbayá. Esta vía abastece al recorrido y la circulación de tráfico liviano y pesado, es de las vías de mayor flujo vehicular que tiene el barrio y es adoquinada. Esta vía ayudó al desarrollo del barrio pero sin embargo en la actualidad no abastece al flujo vehicular debido a su ancho de dos carriles entre subida y bajada. El sector de la Iglesia no sufrió grandes cambios, sin embargo, como producto de la migración desde pueblos hacia la ciudad, se produjo una parcelación de los lotes existentes anteriormente para que sean ocupados por los nuevos habitantes de manera desorganizada y sin ningún tipo de normativa. El sector presenta un desorden de la vivienda como ha sido mencionado a lo largo de análisis y además representa un cierto peligro debido a las fuertes pendientes del lugar, afectando a las laderas y al contexto natural.

3.3.2. Valor Histórico: Patrimonio Cultural

De acuerdo a estudios realizados este pueblo tiene sus orígenes muchos siglos antes de la llegada de los incas, además también determinan que este asentamiento siempre se llamó Guápulo, vocablo de origen indígena cuyo significado viene de dos raíces: GUA = Grande, PULO= Papa. Sin embargo el origen del nombre tiene varias versiones. Si bien es difícil determinar una fecha exacta de cuando surgió el barrio como asentamiento formal, se tienen algunos referentes que van desde antes de la llegada de los españoles, existen también hallazgos de la época pre-colombina. Guápulo funcionó en su época como punto principal de conexión entre los asentamientos indígenas de la ciudad y los asentamientos ubicados en los valles, con la llegada de los españoles, se construyó el Santuario debido al proceso de evangelización hacia las colonias, este funciona como centro y eje de partida.

3.3.3. Población y Eventos Culturales:

Las actividades de mayor valor histórico y cultural que expresan la mística del barrio son la Fiesta de Septiembre, la Procesión de Semana Santa, las Romerías del mes de mayo, el día de los difuntos, entre otras peregrinaciones. Además de esto y como parte de la dinámica urbana del barrio, se encuentran otros eventos que integran la agenda cívica y cultural de Guápulo, entre estas se encuentran la sesión del 8 de Septiembre, el mes de las Artes y las Fiestas de Quito. La población participa de manera activa en estas actividades en conjunto a las instituciones y organizaciones del sector, las cuales constituyen parte del tejido institucional y social.

3.4. Infraestructura y Servicios Urbanos

Vialidad:

Las principales vías de Guápulo son: el camino de Orellana y la Av. De los Conquistadores, las dos calles son adoquinadas, la diferencia entre ellas es que la primera está hecha con adoquín de piedra por su carácter histórico. Las dos vías se encuentran en

condiciones regulares debido a la intensidad del tráfico que soportan actualmente. Las vías secundarias del sector son: la calle Juan del Toro, la calle Manuel Criollo, la calle Germánico Salgado, la calle Ana de Ayala y la calle Fray Francisco Compte, construida de piedra y adoquín. Las escalinatas y senderos peatonales se encuentran en mal estado debido al poco mantenimiento y a los años de uso.

Transporte y Accesibilidad:

La movilización en transporte público desde el barrio hacia otros sectores de la ciudad se realiza mediante dos cooperativas que operan: la cooperativa Transportes Quito que realiza el recorrido desde Guápulo hacia el Hospital del Sur, y la cooperativa Trans-Floresta, la cual une a La Vicentina con Cumbayá.

Agua Potable:

En el centro de Guápulo, todas las viviendas tienen dotación de agua potable por medio de tubería, según el censo realizado en el año 2001. Existe un 70% de viviendas que tienen servicio al interior de las mismas, y un 27% por fuera de la edificación.

Red de Alcantarillado:

Guápulo tiene un 91,3% de las viviendas conectadas a la red de alcantarillado público del municipio, faltan por conectarse la vía secundaria, calle Fray Francisco Compte y algunos de los pasajes peatonales del sector.

Recolección de Basura:

La recolección de basura a través del servicio del municipio abastece a más del 96% de la población, el resto utilizan medios alternativos para deshacerse de la misma, como incineración, entierro y depósito en terrenos baldíos del barrio.

3.5. Organización Territorial:

Áreas Naturales:

Guápulo es un sector rodeado de áreas naturales, su expansión es de 88Ha aproximadamente de laderas que han sido declaradas como áreas de protección ecológica, cuya presencia representa más del 55% del territorio. Esta realidad contribuye sin duda a que el entorno paisajístico del barrio este compuesto con una alta presencia de verde.

Usos de Suelo:

Debido a sus características topográficas y morfológicas, la zona mantiene más del 55% de su territorio como áreas de protección ecológica, un 4.5% está destinado a usos agrícolas-residenciales, un 22.75% es de uso exclusivamente residencial y el 17% restante se ocupa como equipamientos, instalaciones de carácter público y espacios públicos.

Regulación Urbana:

En el sector, no existe una regulación urbana, las personas ocupan el espacio de acuerdo a sus intereses o necesidades personales por lo que la organización dentro de la zona no es muy buena en el aspecto territorial. El uso de suelo no cuenta con una planificación previa adecuada de usos y densidades, además existen una serie de fábricas que contaminan el medio, siendo esto un problema ya que las construcciones son en su mayoría de uso residencial por varios estratos sociales. La falta de organización de los lotes y predios del lugar afectan al desarrollo comunitario del barrio. La invasión territorial es otro de los problemas principales que vienen al caso, ya que afecta directamente a todos los usuarios, la toma y posesión de terrenos para construcción de edificaciones de carácter no-licito se convierte en un riesgo debido a las características topográficas. Por otro lado es algo que afecta al medio ambiente ya que la mayor parte de estas construcciones no cuentan con conexiones hacia la red de alcantarillado municipal. Esto afecta además a los olores que se dan en el barrio y por ende, a toda la comunidad.

Espacio público:

La plaza principal de Guápulo presenta un fuerte deterioro debido a la invasión vehicular que se ha dado en la zona, además de la venta de comida durante eventos en cada uno de sus lados. La falta de espacios públicos en el sector es lo que provoca que los pocos que hay tengan un uso permanente. Aunque se han rehabilitado espacios que se encontraban en condiciones deplorables, no existe un mantenimiento constante de estos. Si bien se supone, por los datos presentados anteriormente sobre las áreas naturales, que Guápulo es una zona muy verde por sus características naturales y topográficas, esto no se ve reflejado en áreas de recreación, o espacios públicos destinados a la integración cultural, social y turística dentro del sector.

Peatón:

La circulación peatonal es un aspecto fundamental para el desarrollo del sector, al ser difícil la circulación vehicular. El Municipio de la ciudad de Quito propone un plan de circuitos peatonales que conectan varias instancias del barrio dotados de comercio. Esto se llevara a cabo generando nuevos caminos además de rehabilitar y reutilizar las escalinatas ya existentes con el fin de hacer más atractivo al barrio para personas de la ciudad, turistas y mejorar la actividad del barrio. Los senderos actuales se encuentran en muy mal estado, esto afecta principalmente a los moradores del barrio quienes no cuentan con una red de movilidad ni aceras apropiadas. Las escalinatas mencionadas anteriormente se han convertido en espacios sucios, deteriorados y peligrosos debido a la falta de seguridad en estos sectores.

4. Análisis de la Propuesta:

4.1. Análisis del Terreno

4.1.2. Ubicación del Terreno:

El terreno presenta características de paisaje y de topografía únicas, manteniendo relaciones visuales hacia el valle de Cumbayá hacia la parte baja, y la avenida Gonzales Suarez en la parte alta. Su ubicación es además privilegiada ya que se encuentra en la parte posterior del convento de Guápulo y la Iglesia. El lote tiene un área aproximada de 11.000m². Sin embargo para la propuesta a desarrollar no se va a tomar todo el terreno, por la pendiente pronunciada la idea es preservar las condiciones naturales del mismo e insertar el objeto con relación directa al lugar. Existe una vía unidireccional que llega directamente al terreno, este cuenta con pocas condicionantes naturales, aparte de su pendiente no existen otras condiciones de este carácter que sean tan determinantes como esta.

El área de intervención escogida para el desarrollo del proyecto es un terreno cuya parte alta cuenta con una aplanada, pero su pendiente va decreciendo hacia el valle. Uno de los puntos que me gustaría explotar dentro del desarrollo es como ajustar el programa arquitectónico propuesto a estas condiciones sin afectar la fluidez espacial natural encontrada.



Topografía:

Como ya fue mencionado anteriormente la topografía de Guápulo es una característica muy fuerte dentro del contexto. Su pendiente es de alrededor del 50%, esta afecta de manera directa al tipo de asentamientos que se dan de viviendas y otras construcciones. La posición que ha tomado la población hacia este aspecto es, principalmente, generar rellenos y excavaciones de nivelación que alteran básicamente al territorio natural, esta es una postura totalmente artificial y modificatoria ya que se trata de lograr terrenos planos donde se asientan las edificaciones y cuyos accesos están determinados por escalinatas o rampas dependiendo del caso. Por otro lado las construcciones más antiguas del sector buscan adaptarse a la topografía, ya que los terrenos donde se ubican en su mayoría no cuentan con pendientes tan pronunciadas como el resto. El terreno a intervenir tiene un área plana en la parte superior y después de esta pasa a tener una pendiente aproximada al 27% llena de vegetación.



Contexto Inmediato:

El contexto inmediato al terreno está conformado por el Convento de Guápulo y la Iglesia en la parte superior. Hacia el sur del terreno se encuentran las viviendas consolidadas que se rigen a una topología urbana que se apega a la línea de fábrica y se encuentran adosadas. Hacia el norte del terreno se encuentran más áreas verdes y lotes más grandes ya que es la parte del barrio donde se encuentran viviendas de una clase social más alta.



Vías y Accesos al Lugar:

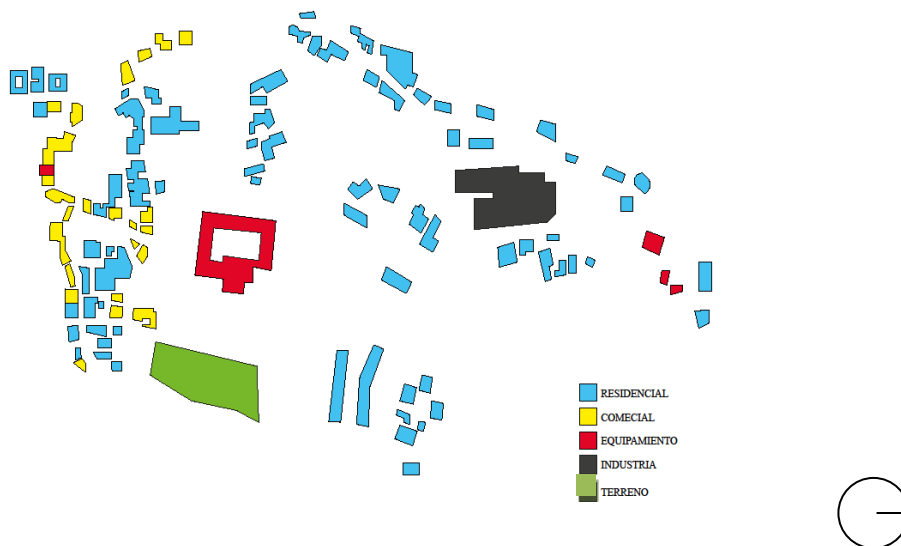
Las vías peatonales están compuestas por una serie de circuitos que cuentan con puntos intermedios como miradores y pequeñas plazas que bajan desde la avenida Gonzales Suarez hasta culminar en la plaza frente a la Iglesia.

El siguiente diagrama muestra las vías de acceso hacia el área de intervención a nivel peatonal y vehicular, estas son igualmente parte del plan del municipio que tiene como objetivo recuperar el sentido del espacio público en el barrio y mejorar las condiciones de los senderos peatonales que se encuentran como fue mencionado anteriormente en un muy mal estado, las calles a su vez no fueron diseñadas inicialmente para flujos vehiculares tan altos como el actual por lo que su deterioro se ha aumentado en la actualidad. La vía de acceso al

terreno es la calle Ninahualpa, unidireccional de sur a norte marcada con azul paralela al área de intervención en gris.



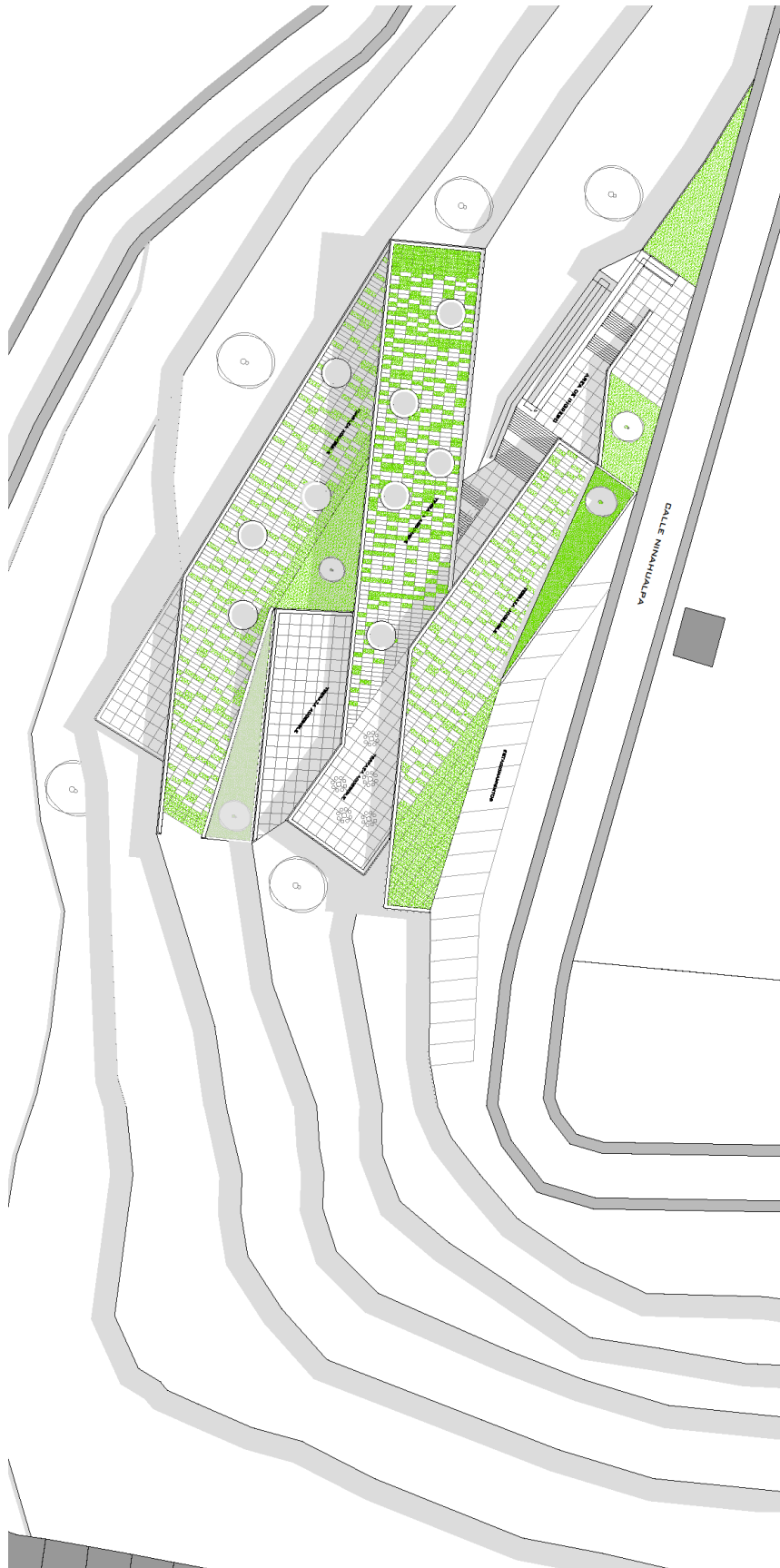
Usos de Suelo:



El gráfico muestra que en las cercanías al terreno, la mayor parte de las edificaciones están destinadas a vivienda, la zona central marcada en rojo se refiere a la Iglesia de Guápulo. Uno de los aspectos a tomar en cuenta con este gráfico es que no existe realmente un ordenamiento territorial definido por zonas, ya que como vemos existen ciertas fábricas que se encuentran en medio de viviendas, el comercio mezclado con la vivienda no representa un

problema. Sin embargo no existen zonas destinadas a ningún tipo de equipamiento urbano que pueda favorecer a un desarrollo comunitario, o simplemente áreas de recreación para los habitantes del sector. La única plaza en el grafico es la que se encuentra frente a la Iglesia y está siendo, actualmente, mal utilizada. El proyecto planteado podría ayudar a cambiar estas características otorgando algún tipo de espacio de apoyo para la comunidad.

Emplazamiento:



Áreas Verdes:



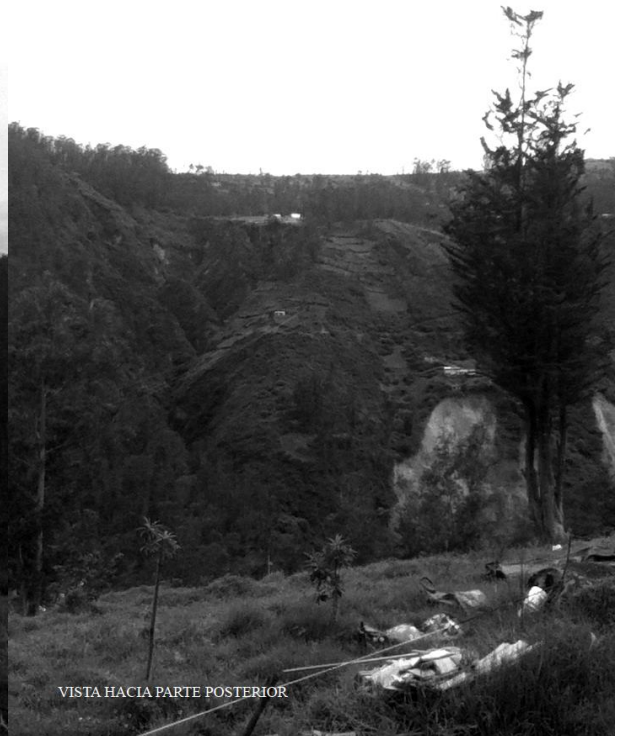
Tipologías:



Imágenes del Terreno:



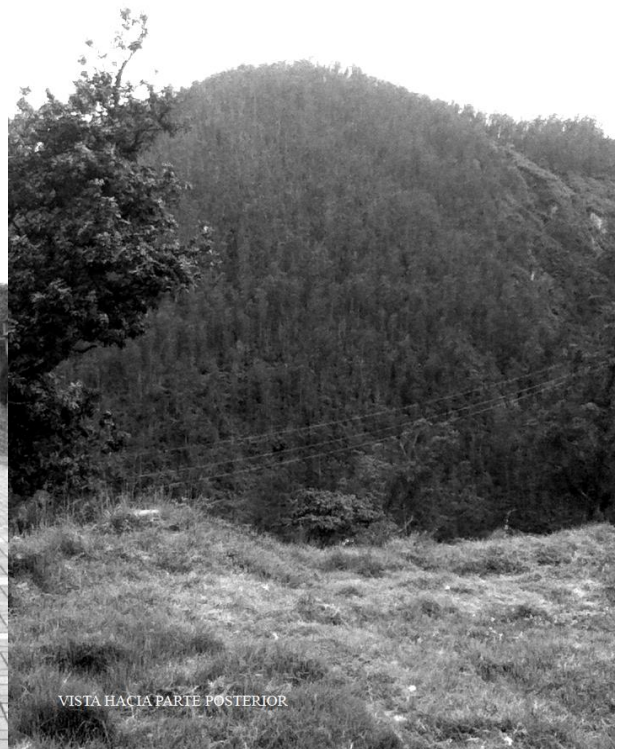
VISTA HACIA EL VALLE



VISTA HACIA PARTE POSTERIOR



VISTA FRENTE DEL TERRENO



VISTA HACIA PARTE POSTERIOR

4.2. Análisis del Programa

4.2.1. El Cine en el Ecuador

El cine ecuatoriano ha crecido mucho en los últimos años. Directores como Sebastián Cordero han sido premiados en el exterior más de una vez, mostrando al mundo lo que se puede hacer con pocos recursos, pero mucha pasión. La propuesta de mi proyecto tiene la finalidad de ofrecer un lugar para la formación sistemática, teórica y práctica a las personas que se interesan por el cine y comunicaciones audio-visuales. El espacio creado servirá de soporte para la creación, y producción cinematográfica que promueva y desarrolle la actividad audiovisual no solo en la ciudad, sino del país. Como mencione anteriormente, la diferencia fundamental del cine con las otras artes, es que el cine es a la vez arte e industria, y tiene la capacidad de alcanzar grandes audiencias (no hay cine sin espectador), por tanto, el sitio propuesto será un lugar de reflexión, debate y presentación de propuestas de diversos géneros que pueda desarrollar este arte.

Actualmente en la ciudad, existen tres sitios educativos donde se puede estudiar cine: La Universidad San Francisco de Quito, el Instituto de Cine (INCINE) y el Instituto de Artes Visuales de Quito (IAVQ). A este grupo se sumó recientemente la Universidad de las Américas, que desde el primer semestre 2012/2013 abrió la carrera. Alrededor de 350 estudiantes han optado por estudiar cine. El cine ecuatoriano se considera como un arte emergente, la creación de este espacio fomentará la integración de comunidades cinematográficas nacionales, extranjeras e internacionales, haciendo que este arte también se vuelva parte de la cultura local.

4.2.2. Programa Arquitectónico

Planta N-3.30		Planta N-7.30	
Ingreso:	160m ²	Ingreso:	85m ²
Hall:	183m ²	Hall:	100m ²
Oficinas:	140m ²	Hemeroteca:	265m ²
Archivo:	62m ²	Aula Fotografía:	125m ²
Sala Reuniones	94m ²	Cuarto Oscuro:	42m ²
SS.HH	21m ²	Cafeteria:	100m ²
Bodegas:	21m ²	Aulas (2)	42.5m ² c/u
Circulacion:	88m ²	Aula 2:	65m ²
Terraza 1:	956m ²	SS.HH	42m ²
TOTAL:	1725m²	Bodega:	21m ²
		Circulacion:	140m ²
		Terraza 2:	275m ²
		Patio:	95m ²
		TOTAL:	1440m²
Planta N-11.30		Planta N-15.30	
Ingreso:	85m ²	Ingreso Sala:	40m ²
Exhibicion:	205m ²	Bar:	80m ²
Exh. Digital:	125m ²	Sala Proyeccion:(2)	200m ²
SS.HH:	21m ²	Bodegas:	20m ²
Circulacion:	50m ²	Cuarto Proy.(2):	20m ²
Terraza:	992m ²	SS.HH:	32m ²
TOTAL:	1478m²	Espera:	80m ²
		Audio 1:	40m ²
		Audio 2:	32m ²
		Video 1:	60m ²
		Video 2:	50m ²
		Circulacion:	190m ²
		Terraza:	130m ²
		Jardin:	90m ²
		TOTAL:	1267m²
Planta N-19.30			
Bodegas:	152m ²		
Set:	420m ²		
Estudio Fot.:	115m ²		
Laboratorio:	60m ²		
Circulacion:	70m ²		
Total:	817m²		
Total Programa:	6727m²		

INSTITUTO DE CINE Y ARTE EN GUAPULO CONTEXTO Y CONCEPTO



MEMORIA

TODO PROYECTO TIENE UNA RELACION CON EL CONTEXTO. LA ARQUITECTURA SIEMPRE ES UN OBJETO AUTO-INDICADO. TODO PROYECTO DEBE TENER UNA RELACION PROFUNDA CON SU ENTORNO. EL CONCEPTO DEBE SER DEFINIDO POR EL HABITADORA, Y DETERMINADO POR SU MEMORIA Y SU INTERPRETACION PERSONAL.

DE SUJETA FORMA, NO EXISTE ARQUITECTURA SIN UN CONCEPTO. ESTE DEBE PROVENIR DE UNA IDEA GENERAL, UN ESQUEMA, UN ESQUEMA DENTRO DEL CUAL SE LE DARÁ CONCRETUDAD AL PROYECTO.

LA IDENTIDAD DE UNA ORGANIZACION DEBE SURTIR DEL CONCEPTO, Y ESTA DEBE ENMARCARSE EN EL CONTEXTO CREADO POR LA RESERVA DEL OBSERVADOR. POR LO TANTO, EL CONCEPTO DEBE ENMARCAR Y DEFINIR EL CONTEXTO DENTRO DEL CUAL SE DESARROLLARÁ EL PROYECTO.

PUNTO DE PARTIDA

EXPLORAR LAS RELACIONES ENTRE CONTEXTO COMO ALGO ESPECIFICO Y CONCEPTO COMO ALGO UNIVERSAL ANALIZANDO LOS BENEFICIOS QUE PUEDAN TENER EL UNO DEL OTRO.

GUAPULO

GUAPULO ES UN ASENTAMIENTO QUE SURTIÓ COMO ESPACIO DE REFUGIO FUERA DE LA GUERRA DE SUJETA PRINCIPALMENTE POR ASPECTOS RELIGIOSOS. SE ADAPTARON TRES CONDICIONES INDIVIDUALES AL BARRIO. LA BANALIDAD COMO CENTRO Y HUBO DE ACTIVIDADES.

CASA PATIO COMO UN ASPECTO TRADICIONAL DEL CENTRO DE LA CIUDAD

REGULAR LAS ESPACIOS DE RESERVOIRIO RELIGIOSO

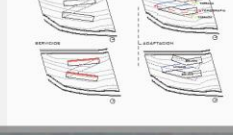
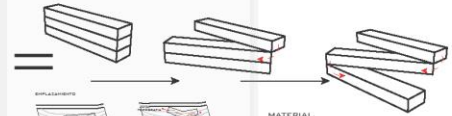
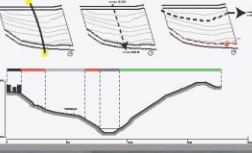
GUAPULO ES UN BARRIO CON CONDICIONES UNICAS QUE CUENTAN CON UNA ORGANIZACION SOCIAL TRADICIONAL, Y CARACTERISTICAS SOCIOECONOMICAS PARTICULARES DEL SECTOR. POR SU CARACTER, EXISTE UNA CONSTANTE INMIGRACION DE USUARIOS AL SECTOR. EL QUINCEAVENOS PLANTARON FUNDOS PARA PODER ACOMODAR ACTIVIDADES DE CARACTER BANAL Y ASÍ BENEFICIAR A LA COMUNIDAD LOCAL Y POSTERIORMENTE A LA CIUDAD. EXISTE UNA COMUNIDAD ARTISTICA MUY EXTENSA EN EL SECTOR. EL PROGRAMA SE PLANTEA CON EL FIN DE OTORGAR NUEVOS USUARIOS.



UNIVERSAL



PARTICULAR



MATERIAL

HORMIGON: MODO PORTANTE PARA ELEMENTOS EN CONTACTO CON EL SUELO (ELEMENTOS UNIDOS)

ACERO: ESTRUCTURA SE APOYA SOBRE MUROS (ELEMENTOS UNIDOS)

VIDRIO: ELEMENTO UNIDO AL MURO Y PERGOLA

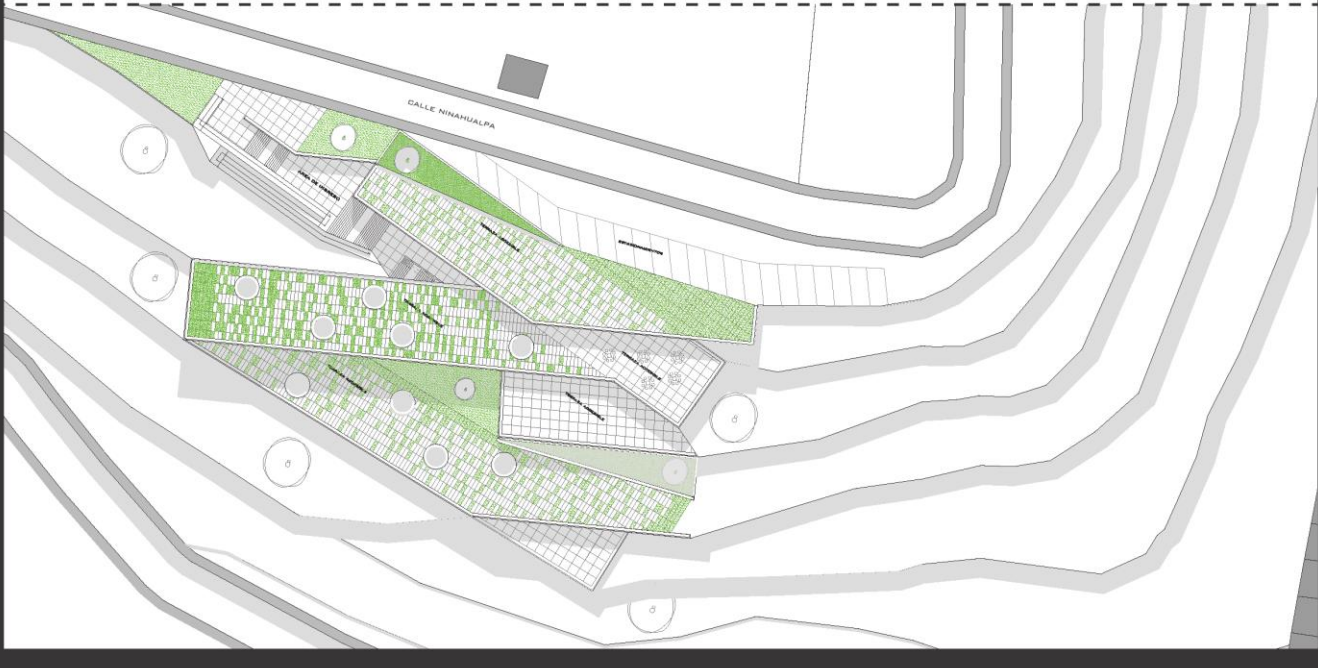
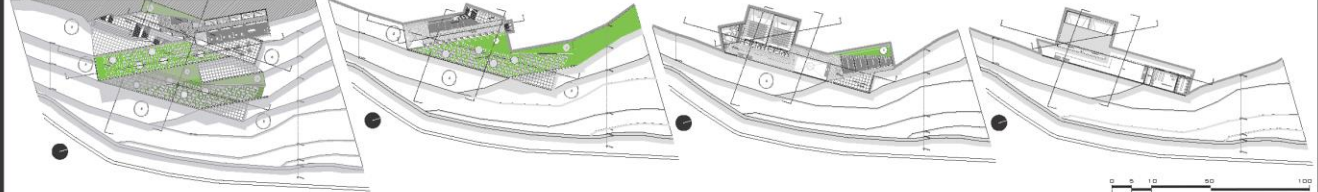


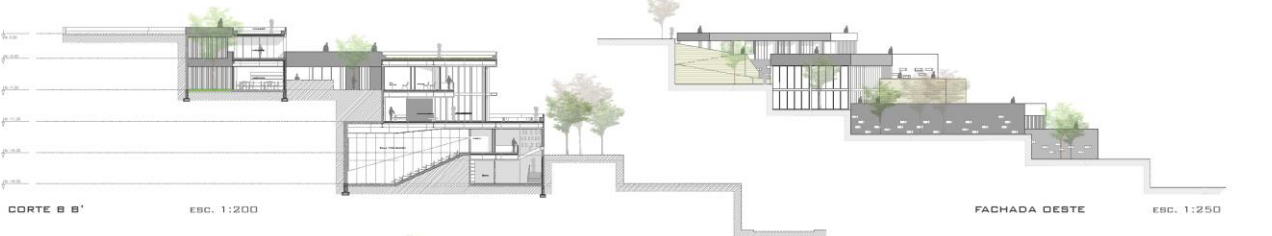
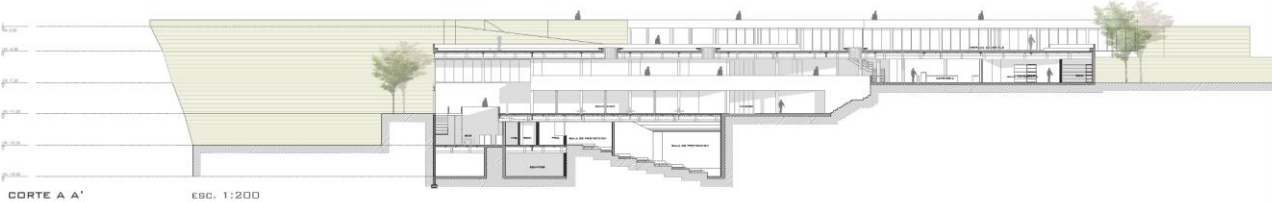
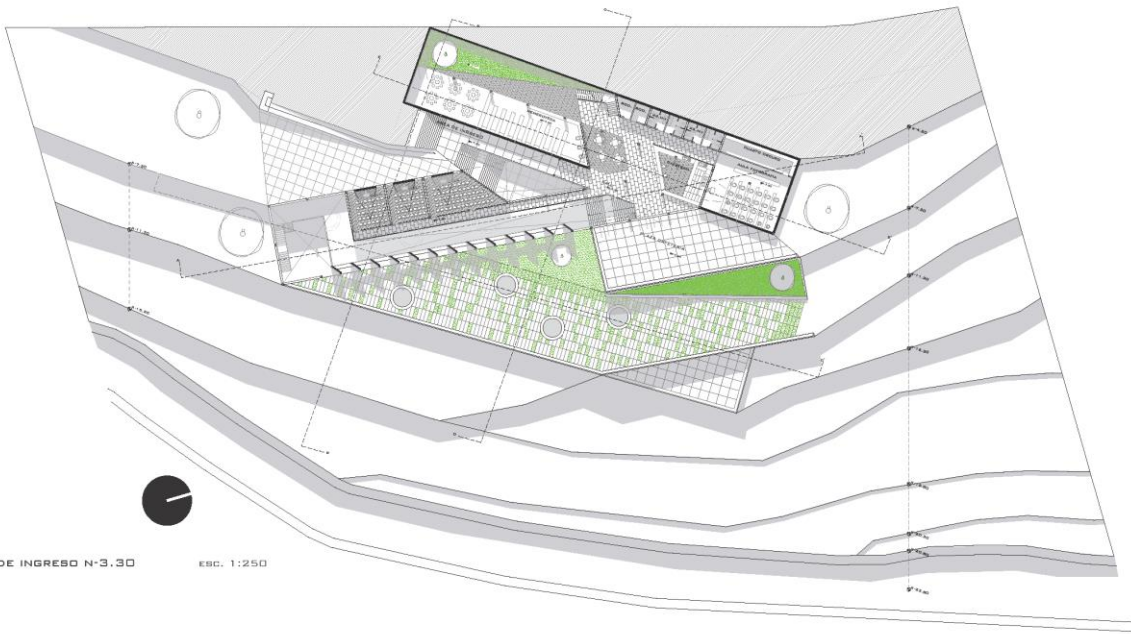
PLANTA N-3.30

PLANTA N-11.30

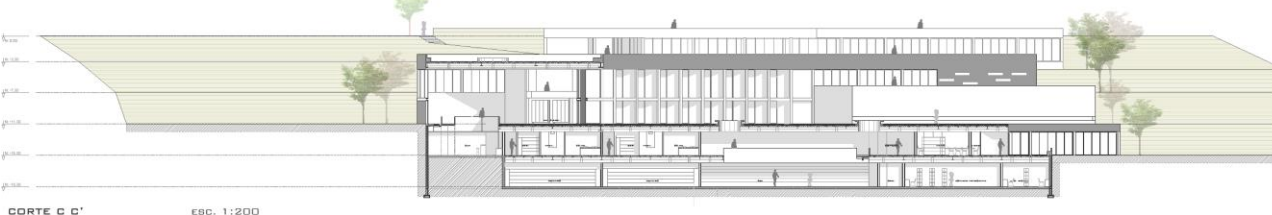
PLANTA N-15.30

PLANTA N-19.30

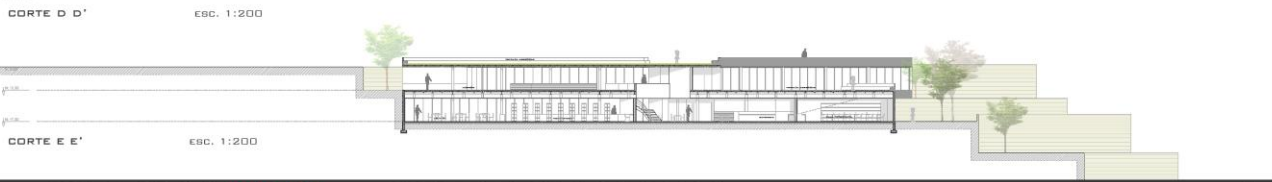


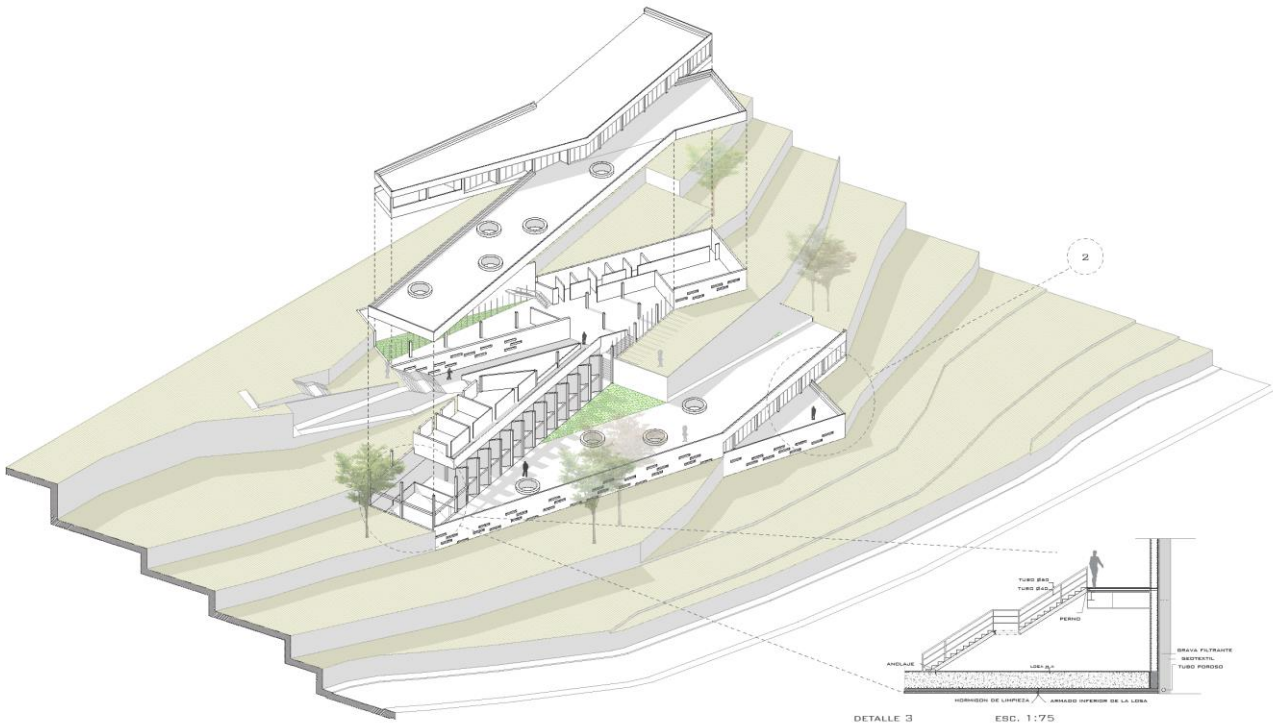


FACHADA OESTE EBC. 1:250



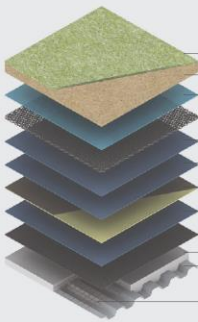
FACHADA ESTE EBC. 1:250



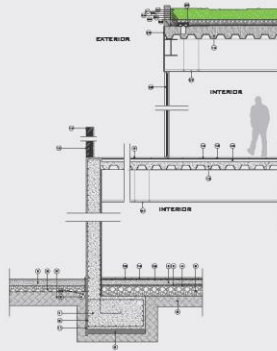


DETALLE 3 ESC. 1:75

AXONOMETRIA ESC. 1:250



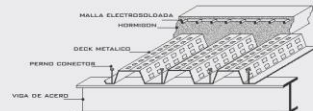
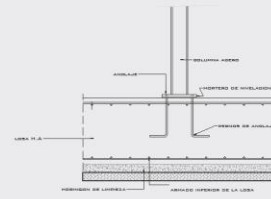
- VEGETACION
- TIERA
- CAPA SEPARADORA, FILTRANTE Y DRENANTE
- CAPA DRENANTE (PREPARADO) O BRAYLLA
- LAMINA IMPERMEABILIZANTE SUPERIOR
- LAMINA
- ISOLAMIENTO TERMICO ADHERIDO
- BARRERA DE VAPOR, ARMADURA DE POLIESTER
- MEMBRANA ASFALTICA
- LONA ALUMINADA HORMIGON
- MEZCLA DE ARENA
- MALLA ELECTRODOLADA



DETALLE 2 ESC. 1:30

LEYENDA

1. HORMIGON ARMADO
2. ENDERIZADO DE PIEDRA
3. SOLERA DE HORMIGON EN MASA
4. ARENA DE SEDED
5. IMPERMEABILIZACION
6. HORMIGON DE LIMPIEZA
7. BRAYLLA
8. TERRENO COMPACTADO
9. TUBO DRENE DE PVC
10. BRAYLLA
11. LAMINA DRENANTE
12. FORJADO
13. ARMADURO DE NIVELACION
14. MATERIAL DE ABARRE
15. PISO MADERA
16. BUCHE DE HORMIGON
17. ACABADO EXTERIOR
18. VENTANA CON CUBIERTA DE ALUMINIO
19. FRENTE DE FORJADO EN CHAPA DE ALUMINIO
20. TIRADA VENTILADA
21. LAMINA ESTANTE
22. BRAYLA DE DRENALAJE
23. HERRAJERA ANTIRAYOS
24. LAMINA IMPERMEABILIZANTE
25. LAMINA DE REPARACION
26. MONTADO PENDIENTE
27. BUNDFERT



SISTEMA CONSTRUCTIVO ESC. 1:20

DETALLE 1: AXONOMETRIA EXPLOTADA CUBIERTA VERDE



FACHADA FRONTAL ESC. 1:200

CORTE FUGADO ESC. 1:150



5. Bibliografía:

1. Tschumi, Bernard. *Event-Cities 3: Concept vs. Context vs. Content*. Cambridge: MIT Press. 2005.
2. Tschumi, Bernard. *Event-Cities 4: Concept-Form*. Cambridge: MIT Press. 2010.
3. Tschumi, Bernard. *Conversations with Enrique Walker*. The Monacelli Press. 2006.
4. Ochotorena, Juan Miguel. *Mimesis en las Arquitecturas de Lugar: Louis .I. Kahn*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.2007. Web. 23 de Sept. 2012.
5. De Gracia, Francisco. *Construir en lo Construido: La Arquitectura como modificación*. España: Nerea. 1992.
6. Murcutt, Glenn. *The Architecture of Glenn Murcutt*. Japón: TOTO Publishing. 2008.
7. Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. *Plan de Desarrollo Integral de Guápulo*. Quito. 2009.
8. Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. *Caracterización y Agenda de Desarrollo 2004-2014 del Subsector "Guápulo"*. Quito. 2005.
9. *Delugan Meissl Associated Architects*. s.f. 17 de Noviembre de 2012.
<http://www.dmaa.at/projekte/detail-page.html?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bnews%5D=18&cHash=b919973a129d889a14fce198bd3c7f1a>.
10. <http://www.letraubana.com/articulo/86>. s.f. 25 de Noviembre de 2012.
<<http://www.letraubana.com/articulo/86>>.

11. Rodríguez, Emely. *Proyecto Arquitectónico 4*. 3 de Mayo de 2011. 13 de Diciembre de 2012. <<http://proyectoarquitectnico4.blogspot.com/2011/05/analisis-centro-pompidou.html>>.

12. *diseño y arquitectura*. 12 de Julio de 2011. 14 de Diciembre de 2012. <<http://www.disenoyarquitectura.net/2009/03/museo-guggenheim-frank-lloyd-wright.html>>.

6. Anexos:

Imagen 1:

Extraída de: http://www.arquitecturablanca.com/obrashome/nuevo-museo-de-la-acropolis_88.html

Imagen 2:

Extraída de: http://www.arquitecturablanca.com/obrashome/nuevo-museo-de-la-acropolis_88.html

Imagen 3:

Extraída de: Event Cities 3: Concept vs. Context vs. Content. Pg. 439

Imagen 4:

Extraída de: http://www.arquitecturablanca.com/obrashome/nuevo-museo-de-la-acropolis_88.html

Imagen 5:

Extraída de: http://editthis.info/arquigrafiaupm/Centro_Pompidou

Imagen 6:

Extraída de: <http://espaciosenconstruccion.blogspot.com/2012/06/centro-pompidou-paris.html>

Imagen 7:

Extraída de: <http://www.studyblue.com/notes/note/n/lecture-12-post-wwii-modernity/deck/2977356>

Imagen 8:

Extraída de: http://www.dmaa.at/projekte/detail-page.html?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bnews%5D=18&cHash=b919973a129d889a14fce198bd3c7f1a

Imagen 9:

Extraída de: <http://www.iamsterdam.com/es-ES/Ndtrc/EYE%20Film%20Instituut%20Nederland>

Imagen 10:

Extraída de: http://www.dmaa.at/projekte/detail-page.html?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bnews%5D=18&cHash=b919973a129d889a14fce198bd3c7f1a

Imagen 11:

Extraída de: http://www.dmaa.at/projekte/detail-page.html?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bnews%5D=18&cHash=b919973a129d889a14fce198bd3c7f1a

INSTITUTO DE CINE Y ARTE EN GUAPULO: CONTEXTO Y CONCEPTO



JORGE DURAN 24181

PROYECTO DE FIN DE CARRERA

TUTOR: ARQ. MARCELO BANDERAS. MAYO 17, 2013

ACTUALMENTE EN LA CIUDAD, EXISTEN TRES SITIOS EDUCATIVOS DONDE SE PUEDE ESTUDIAR CINE: LA UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO, EL INSTITUTO DE CINE (INCINE) Y EL INSTITUTO DE ARTES VISUALES DE QUITO (IAVQ). A ESTE GRUPO SE SUMÓ RECIENTEMENTE LA UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS, QUE DESDE EL PRIMER SEMESTRE 2012/2013 ABRIÓ LA CARRERA. ALREDEDOR DE 350 ESTUDIANTES HAN OPTADO POR ESTUDIAR CINE. EL CINE ECUATORIANO SE CONSIDERA COMO UN ARTE EMERGENTE, LA CREACIÓN DE ESTE ESPACIO FOMENTARÁ LA INTEGRACIÓN DE COMUNIDAD DES CINEMATOGRAFÍAS NACIONALES, EXTRANJERAS E INTERNACIONALES, HACIENDO QUE ESTE ARTE TAMBIÉN SE VUELVA PARTE DE LA CULTURA LOCAL.

LA PROPUESTA DE MI PROYECTO TIENE LA FINALIDAD DE OFRECER UN LUGAR PARA LA FORMACIÓN SISTEMÁTICA, TEÓRICA Y PRÁCTICA A LAS PERSONAS QUE SE INTERESAN POR EL CINE Y COMUNICACIONES AUDIO-VISUALES. EL ESPACIO CREADO SERVIRÁ DE SOPORTE PARA LA CREACIÓN, Y PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA QUE PROMUEVA Y DESARROLLE LA ACTIVIDAD AUDIOVISUAL.

MEMORIA

TODO PROYECTO TIENE UNA RELACIÓN CON EL CONTEXTO, LA ARQUITECTURA NUNCA ES UN OBJETO AUTÓNOMO: TODO PROYECTO DEBE TENER UNA RELACIÓN PROPIA CON SU ENTORNO. EL CONTEXTO DEBE SER DEFINIDO POR EL OBSERVADOR, Y DETERMINADO POR SU PERCEPCIÓN E INTERPRETACIÓN PROPIA.

DE IGUAL FORMA, NO EXISTE ARQUITECTURA SIN UN CONCEPTO. ÉSTE DEBE PROVENIR DE UNA IDEA GENERAL, UN DIAGRAMA, UN ESQUEMA DENTRO DEL CUAL SE LE DARÁ COHERENCIA AL PROYECTO.

LA IDENTIDAD DE UNA EDIFICACIÓN DEBE SURGIR DEL CONCEPTO, Y ESTA DEBE ENMARCARSE EN EL CONTEXTO CREADO POR LA PERCEPCIÓN DEL OBSERVADOR. POR LO TANTO, EL CONCEPTO DEBE ENMARCAR Y DEFINIR EL CONTEXTO DENTRO DEL CUAL SE DESARROLLARÁ EL PROYECTO.

PUNTO DE PARTIDA

EXPLORAR LAS RELACIONES ENTRE CONTEXTO COMO ALGO ESPECÍFICO Y CONCEPTO COMO ALGO UNIVERSAL ANALIZANDO LOS BENEFICIOS QUE PUEDAN TENER EL UNO DEL OTRO.

GUAPULO

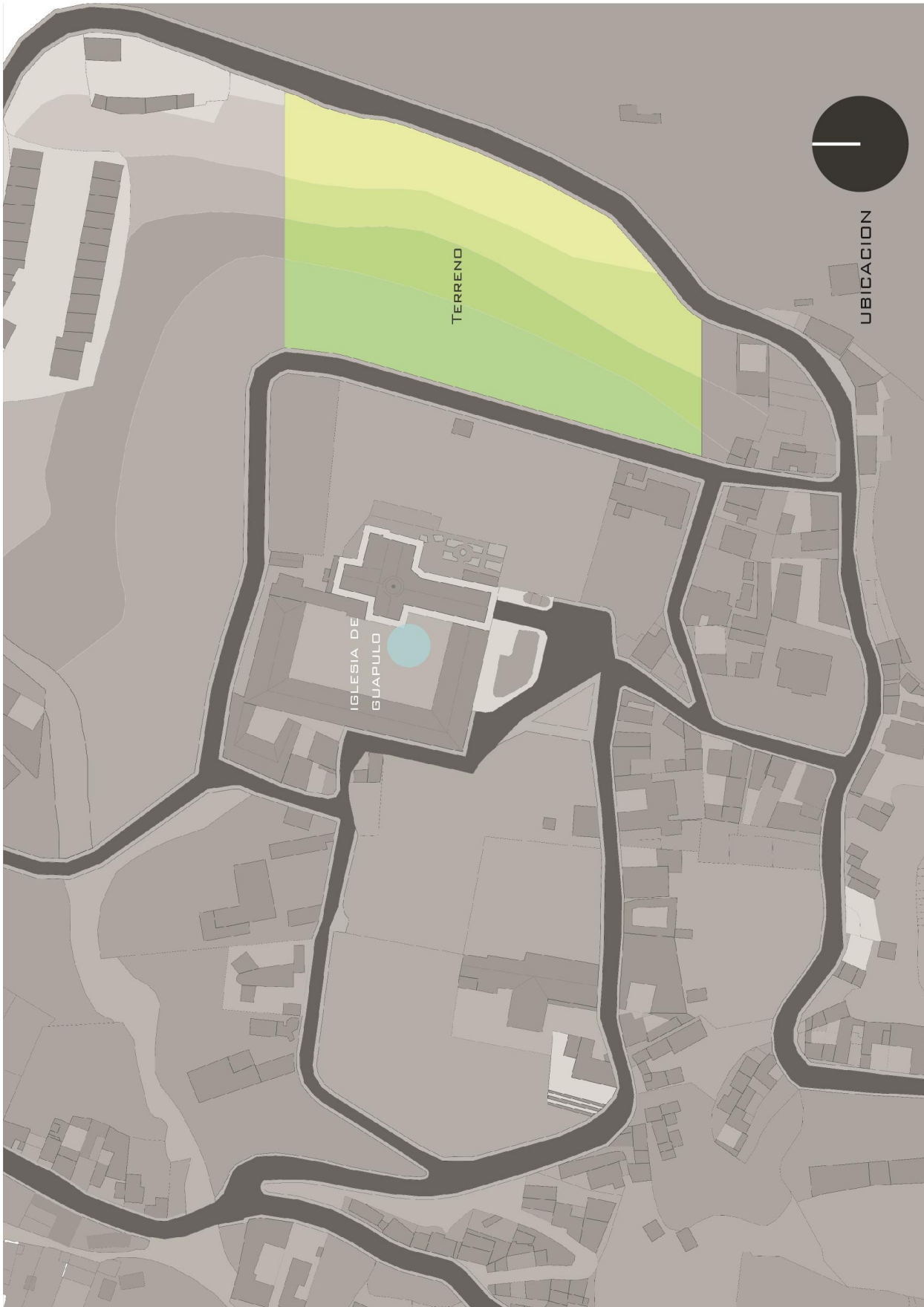
GUAPULO ES UN ASENTAMIENTO QUE SURGIÓ COMO ESPACIO DE RETIRO FUERA DE LA CIUDAD DE QUITO PRINCIPALMENTE POR ASPECTOS RELIGIOSOS. SE ADAPTARON TRES CONDICIONES INICIALMENTE AL BARRIO,

LA BASÍLICA COMO CENTRO Y NODO DE ACTIVIDAD,

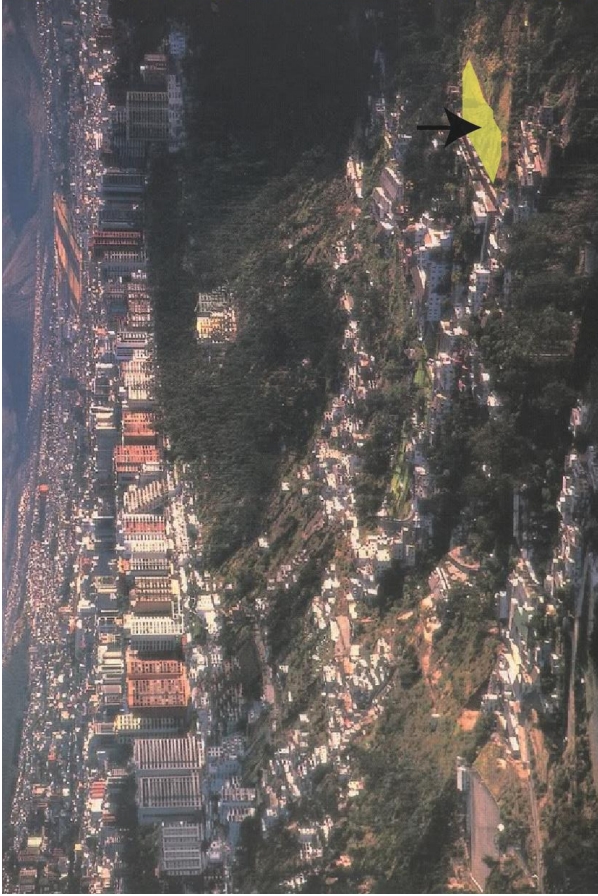
CASA PATIO COMO UN ASPECTO TRADICIONAL DEL CENTRO DE LA CIUDAD

REGOLETAS ESPACIOS DE RESGOSIMIENTO RELIGIOSO

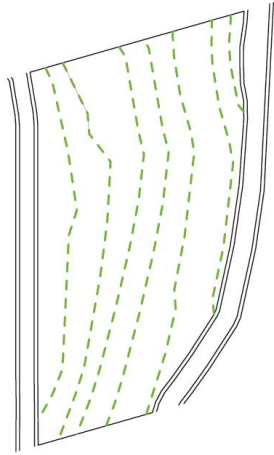
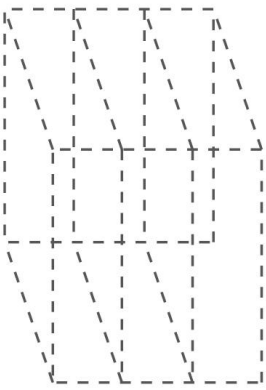
GUAPULO ES UN BARRIO CON CONDICIONES ÚNICAS QUE CUENTA CON UNA DINÁMICA SOCIAL TRADICIONAL Y CARACTERÍSTICAS SOCIO-ECONÓMICAS PARTICULARES DEL SECTOR. POR SU CARÁCTER, EXISTE UNA CONSTANTE MIGRACIÓN DE USUARIOS AL SECTOR. EL QUIPAMIENTO PLANTEADO FUNCIONARÁ PARA ACOGER ACTIVIDADES DE CARÁCTER BARRIAL Y ASÍ BENEFICIAR A LA COMUNIDAD LOCAL Y POSTERIORMENTE A LA CIUDAD. EXISTE UNA COMUNIDAD ARTÍSTICA MUY EXTENSA EN EL SECTOR, EL PROGRAMA SE PLANTEA CON EL FIN DE ATRAER NUEVOS USUARIOS.



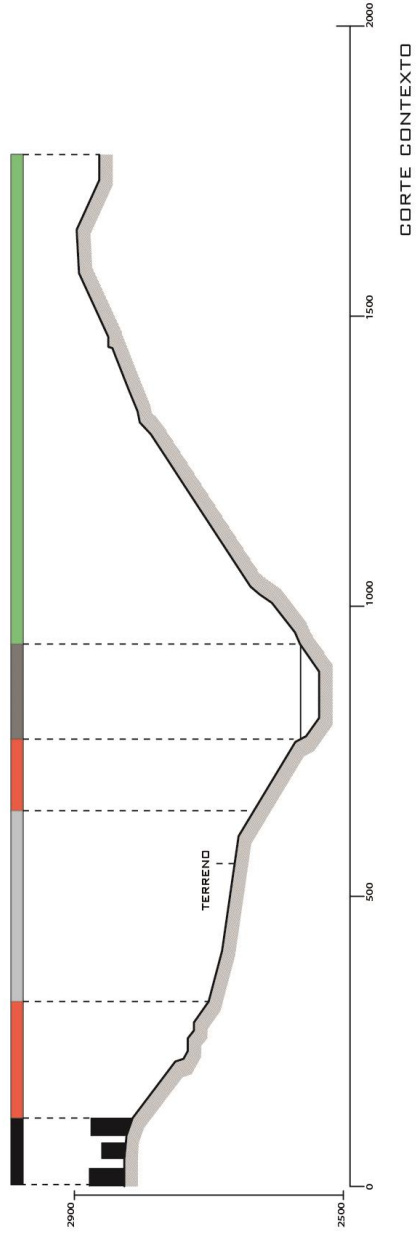
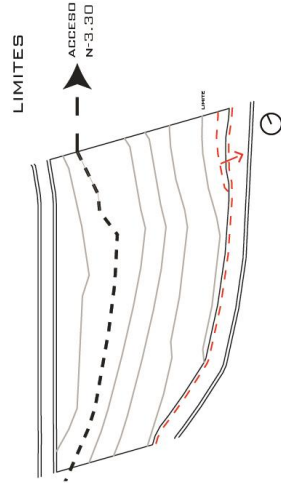
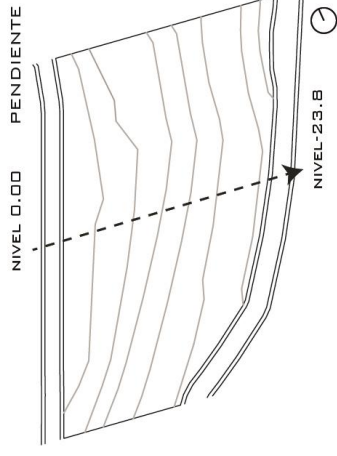
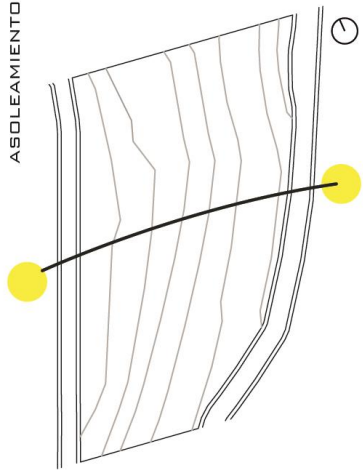


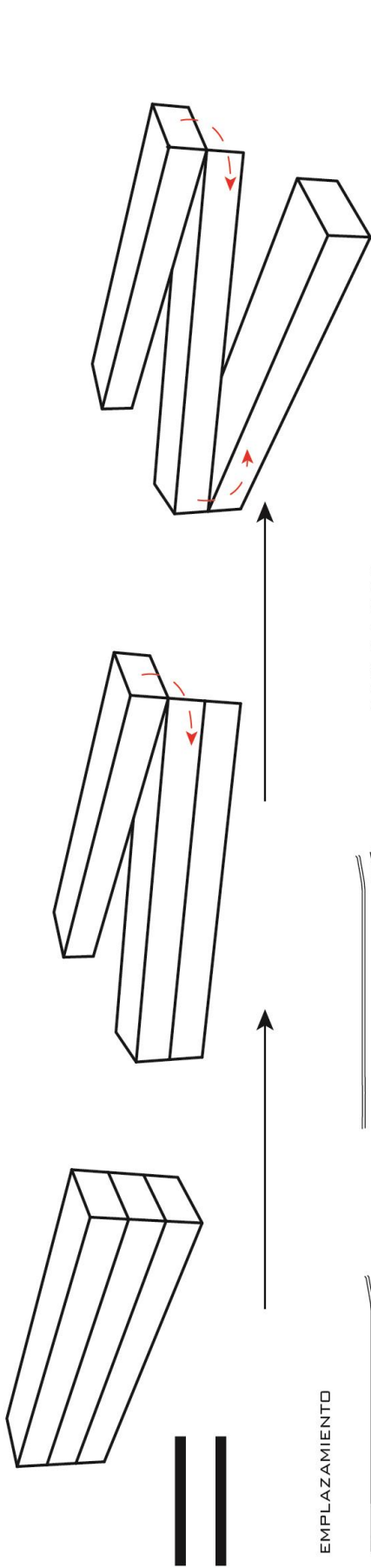


UNIVERSAL

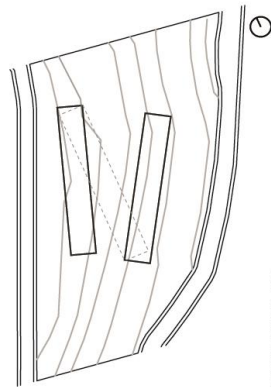


PARTICULAR

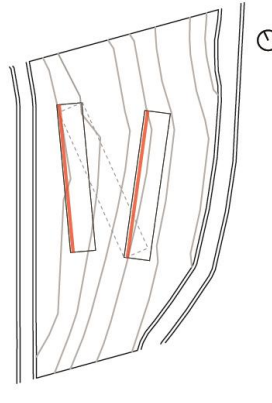




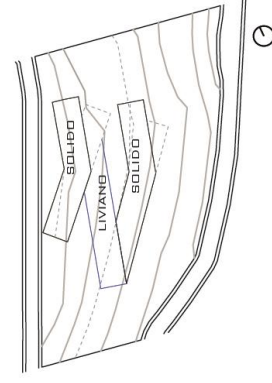
EMPLAZAMIENTO



SERVICIOS



ADAPTACION

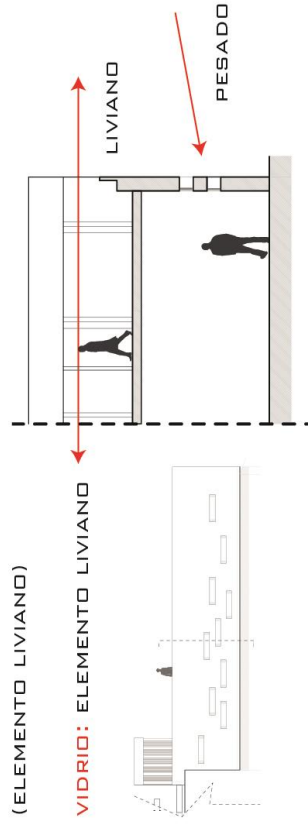


MATERIAL:

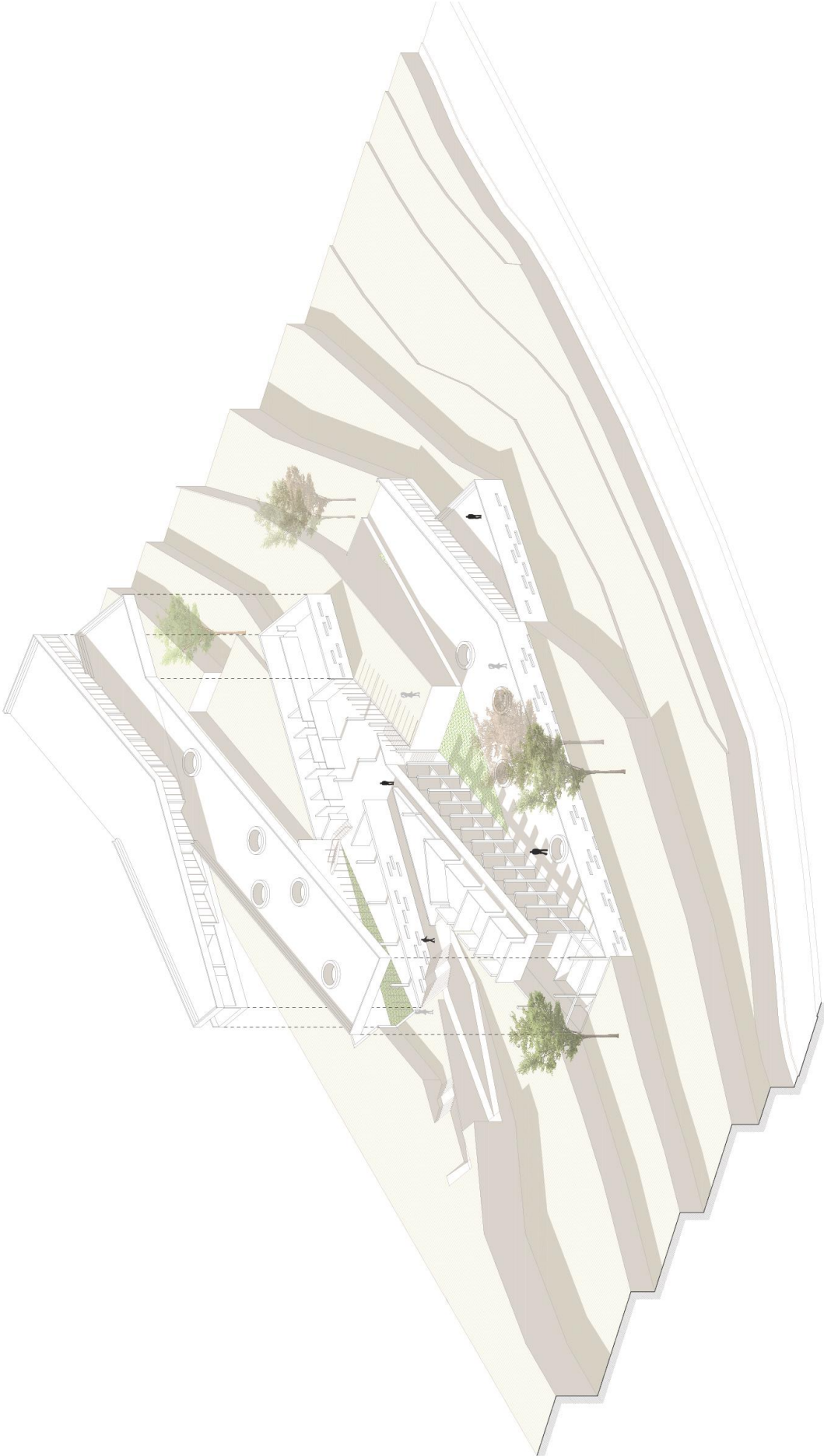
HORMIGON: MURO PORTANTE PARA ELEMENTOS EN CONTACTO CON EL SUELO

ACERO: ESTRUCTURA SE APOYA SOBRE MUROS (ELEMENTO LIVIANO)

VIDRIO: ELEMENTO LIVIANO

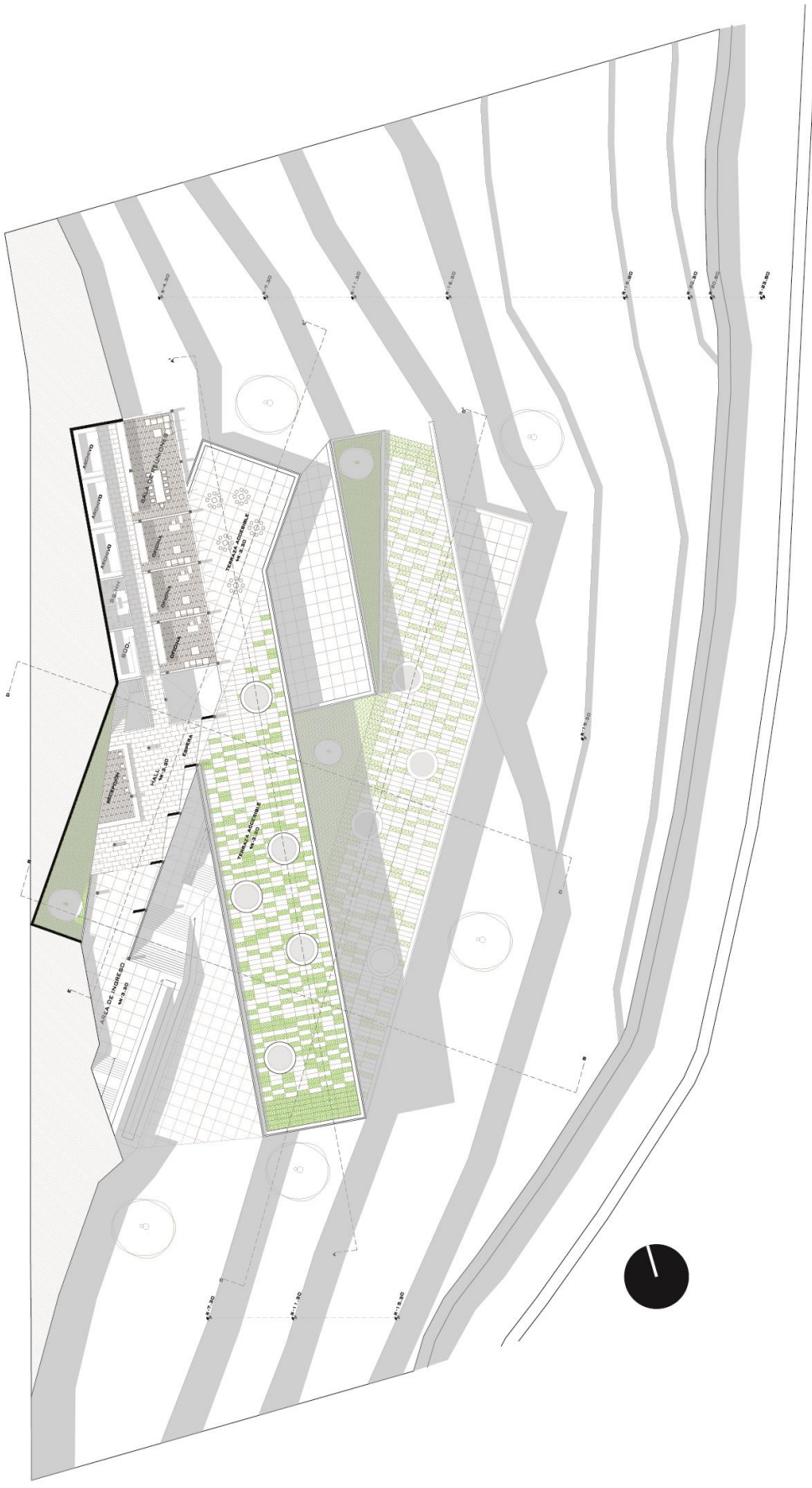






AXONOMETRIA

ESC. 1:500



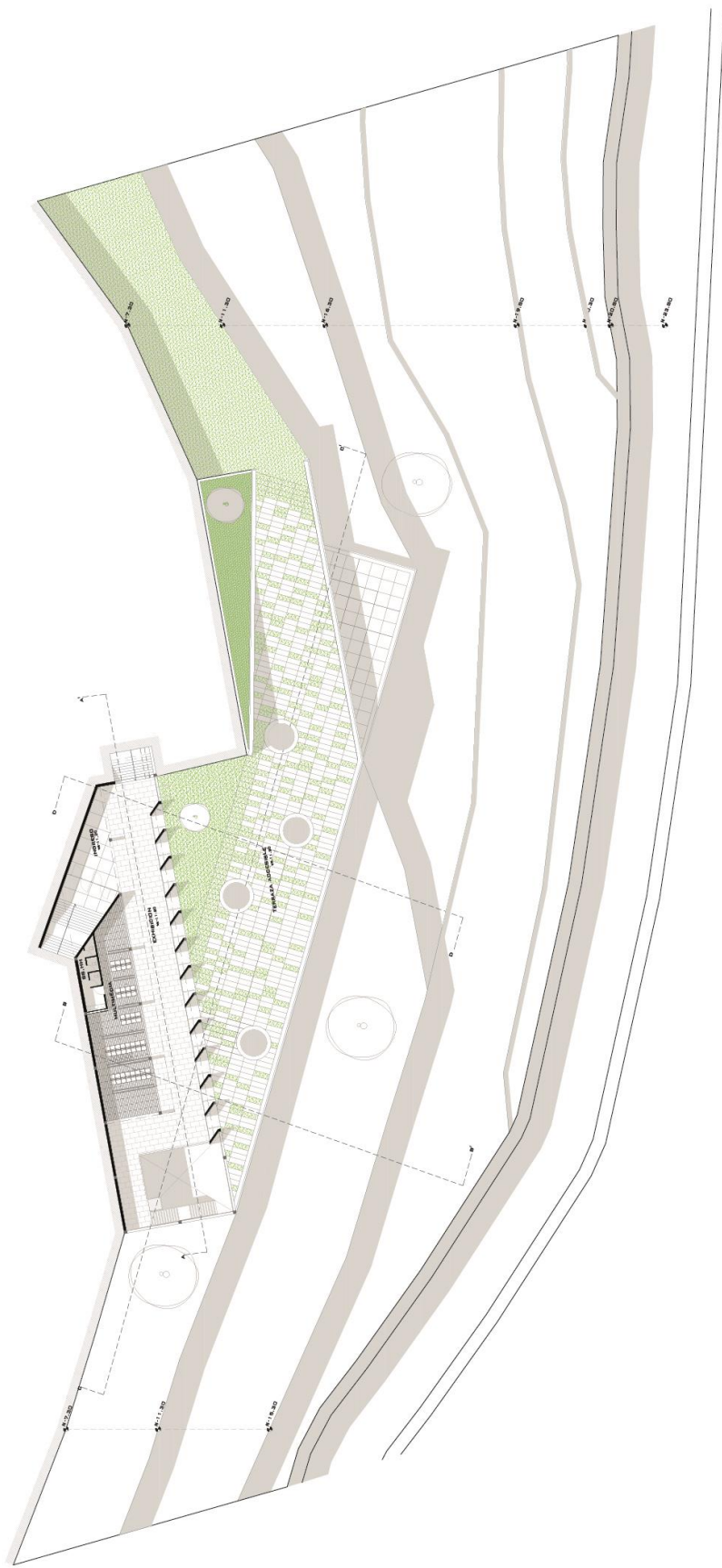
PLANTA N-3.30

ESC. 1:500



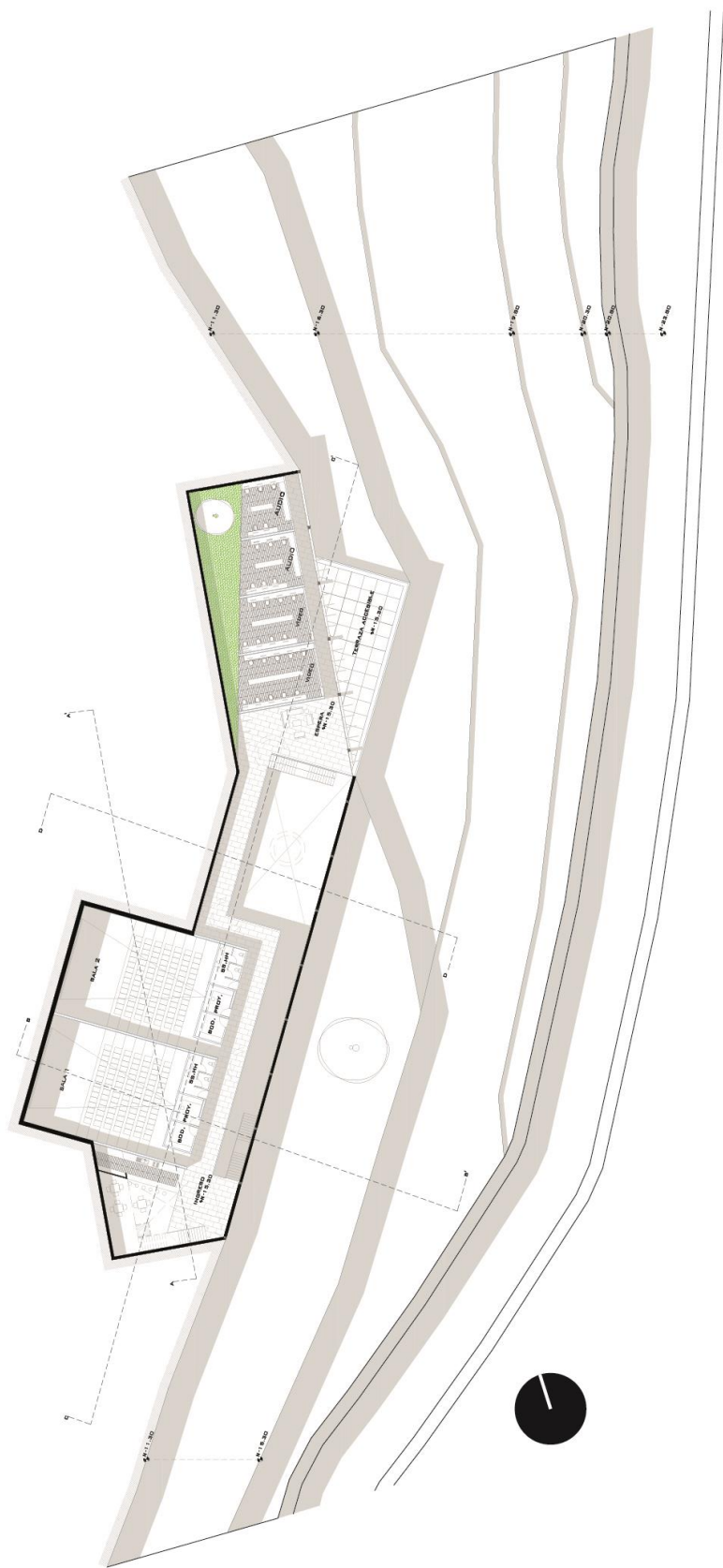
PLANTA N-7.30

ESG. 1:500



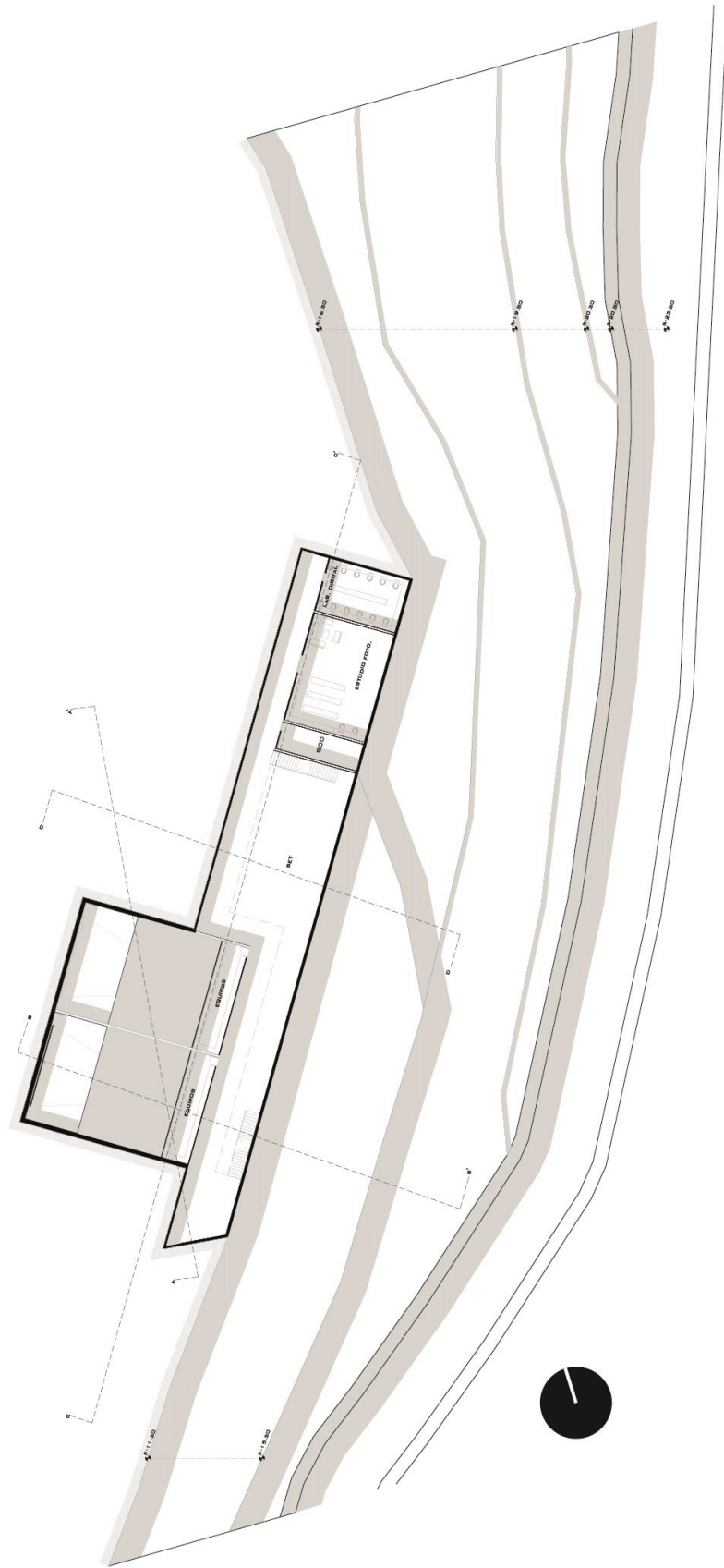
PLANTA N-1 1.30

ESC. 1:500



PLANTA N-15.30

ESC. 1:500



PLANTA N-19.30

ESC. 1:500



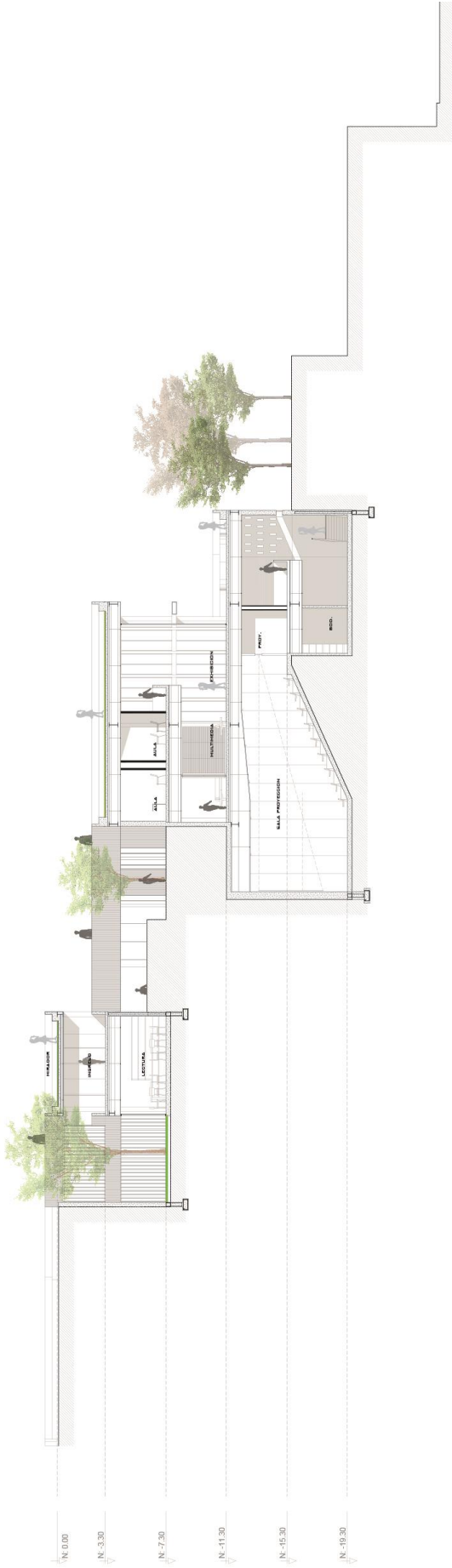
FACHADA NORTE

ESC. 1 : 250

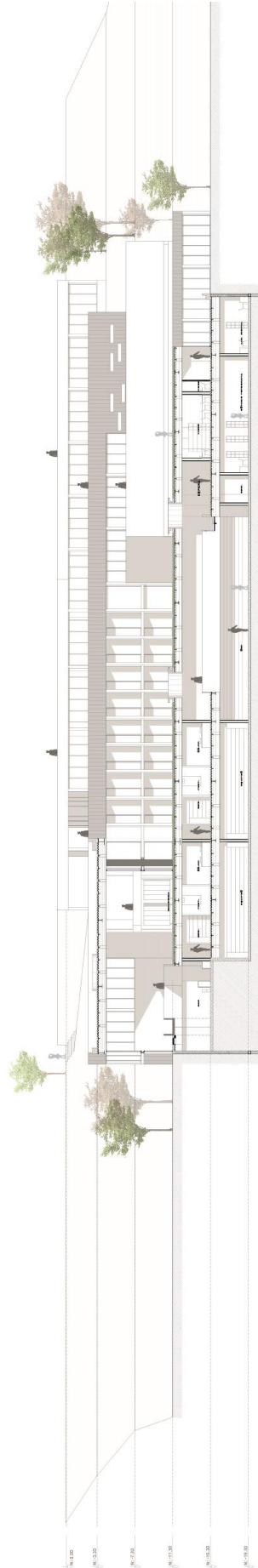


FACHADA SUR

ESC. 1 : 250



CORTE B B' ESC. 1:250

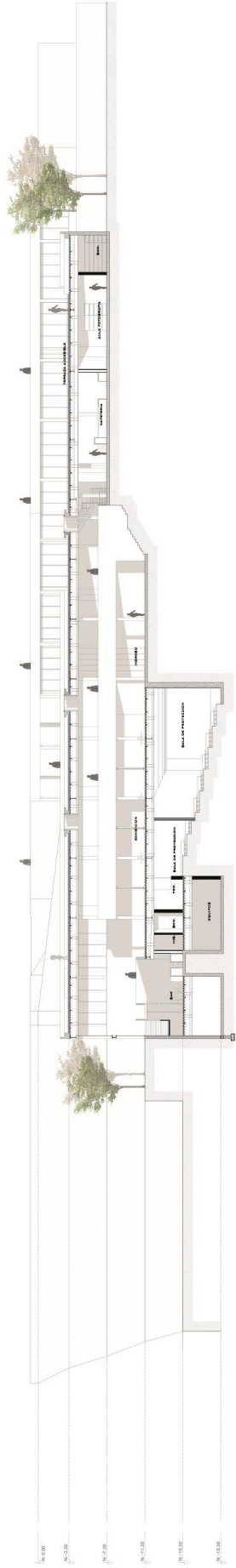


CORTE C C' ESC. 1:400



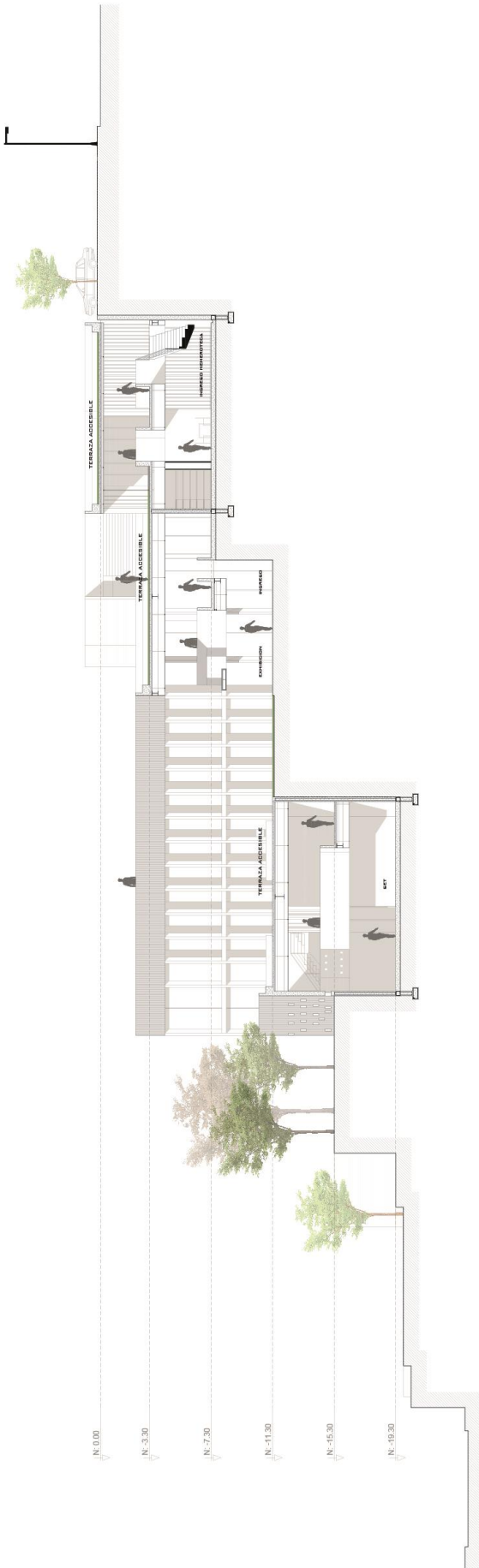
FACHADA FRONTAL

ESC. 1:400

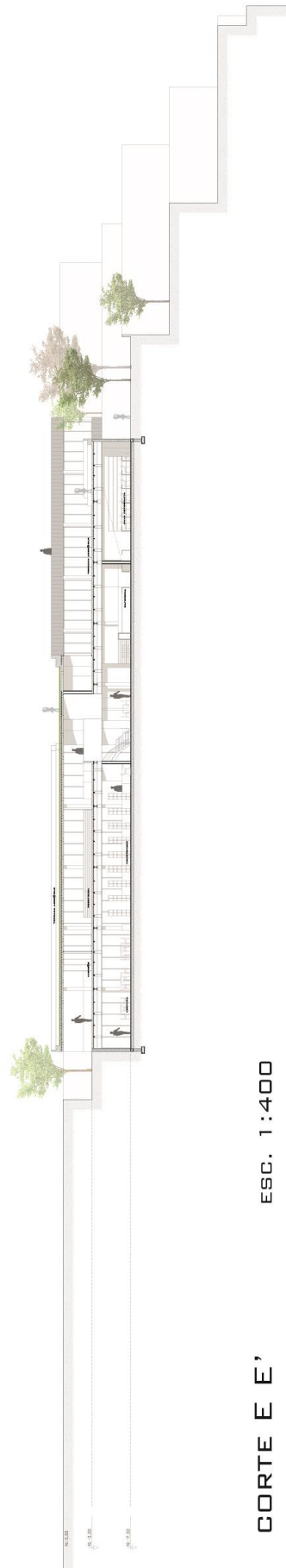


CORTE A A' ESC. 1:400

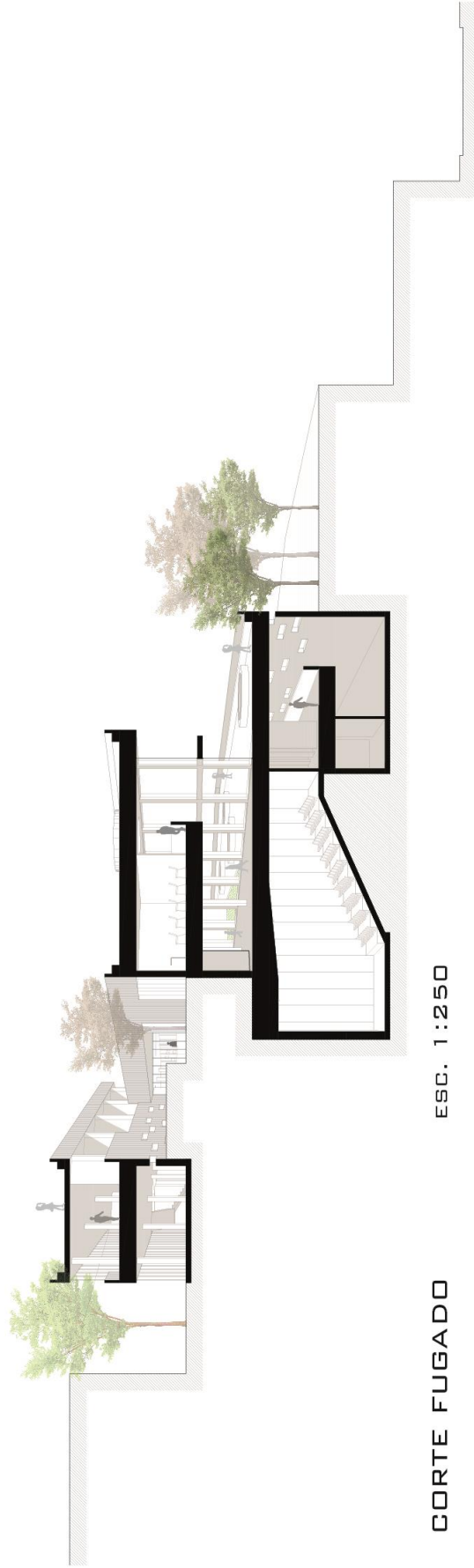




CORTE D D' ESC. 1:250



CORTE E E' ESC. 1:400

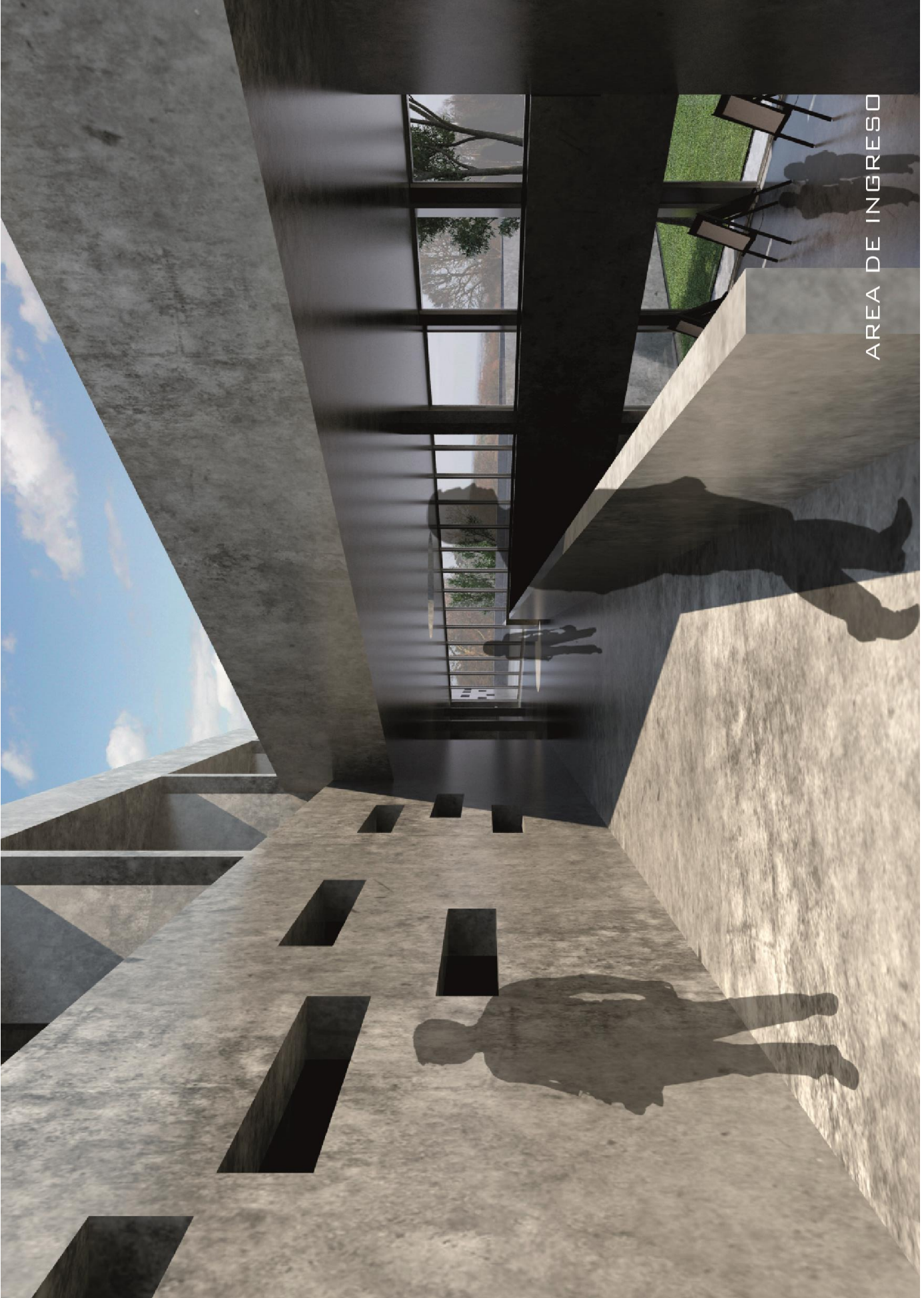




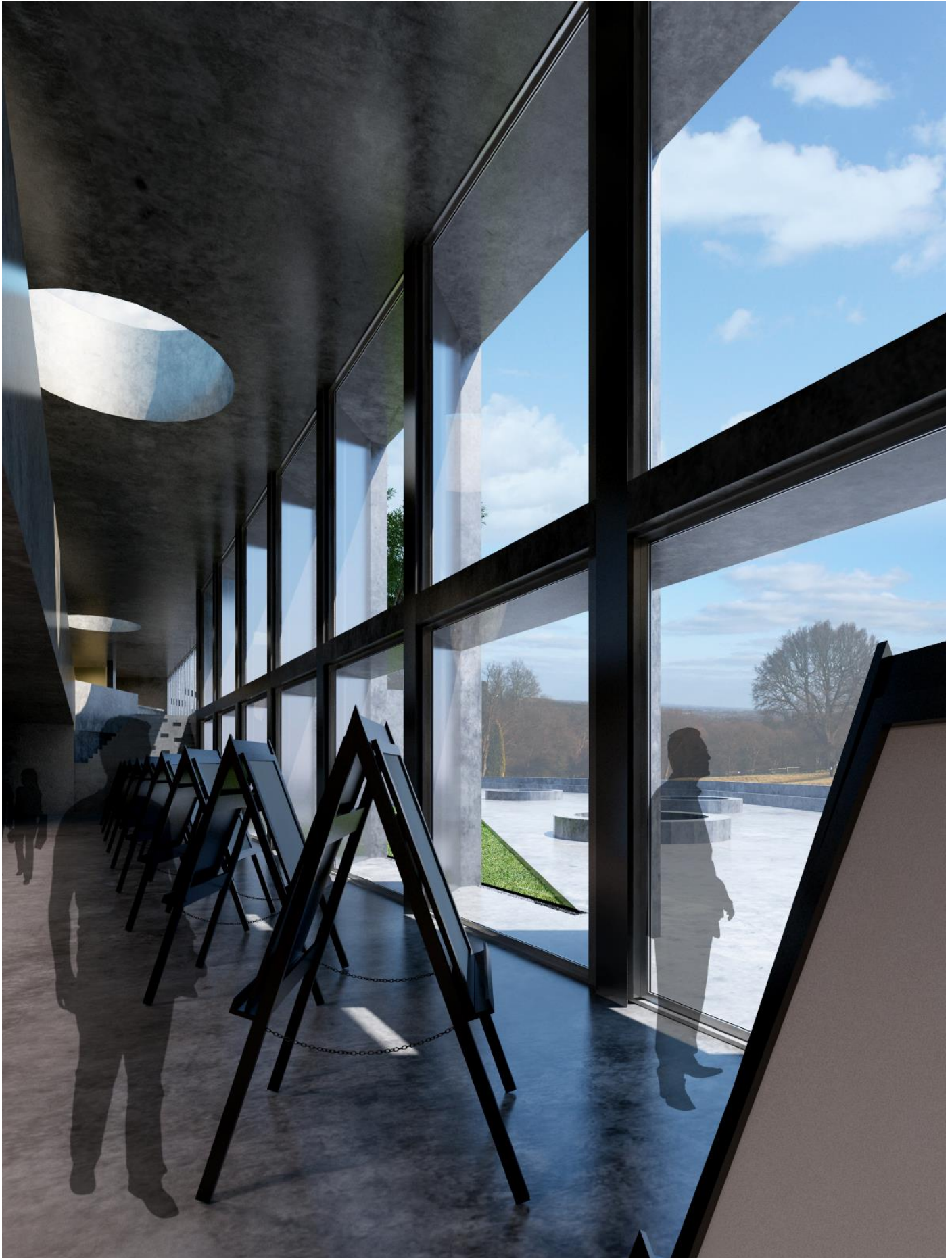
VISTA EXTERIOR 1



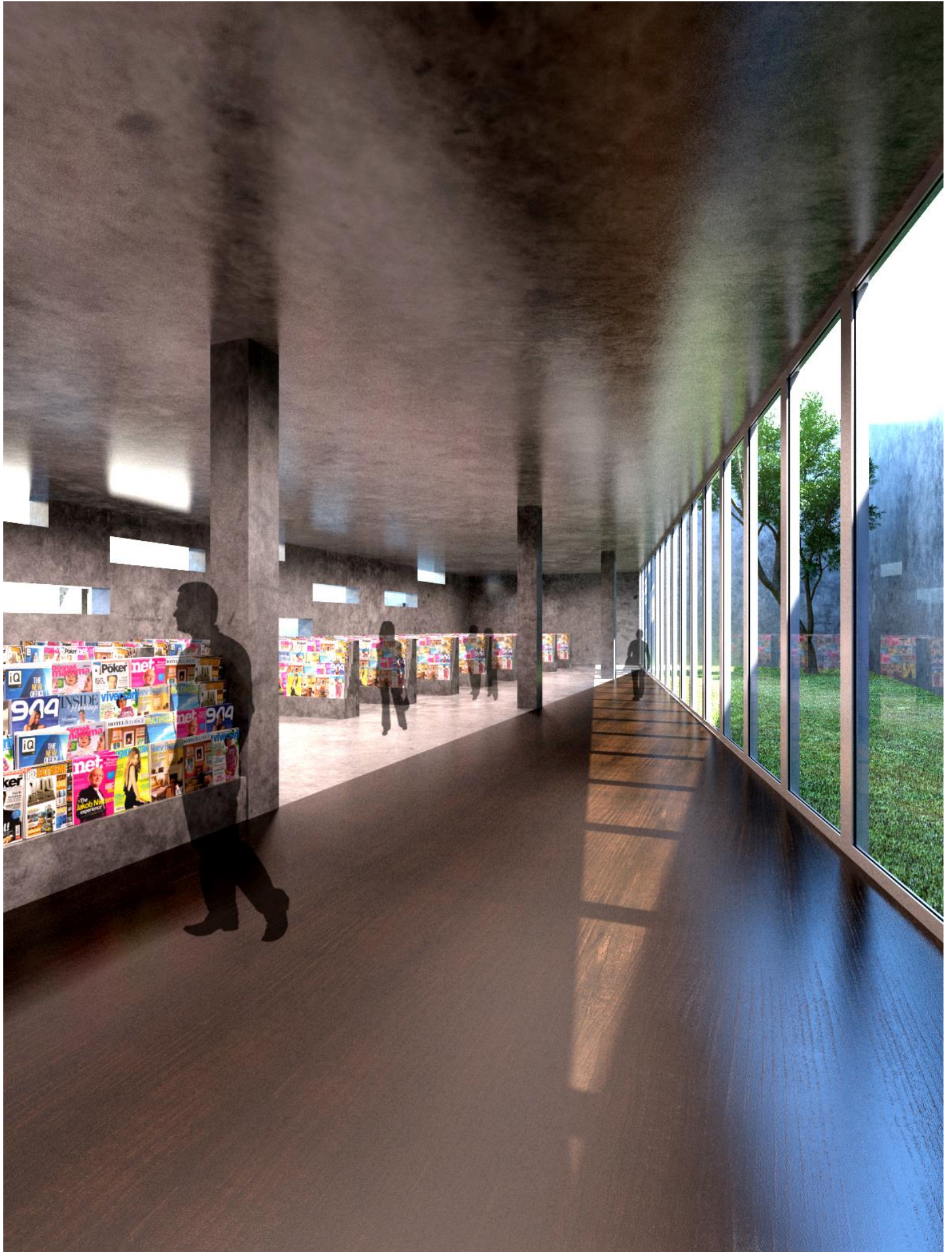
VISTA EXTERIOR 2

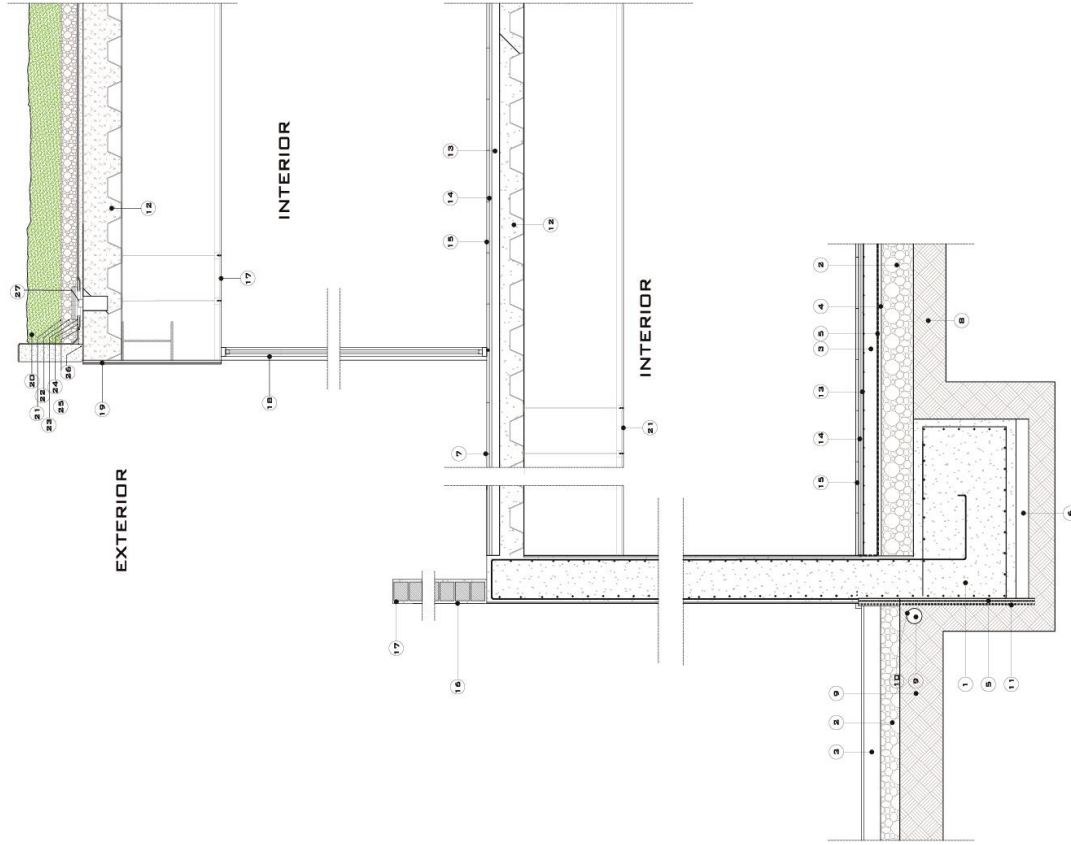


AREA DE INGRESO





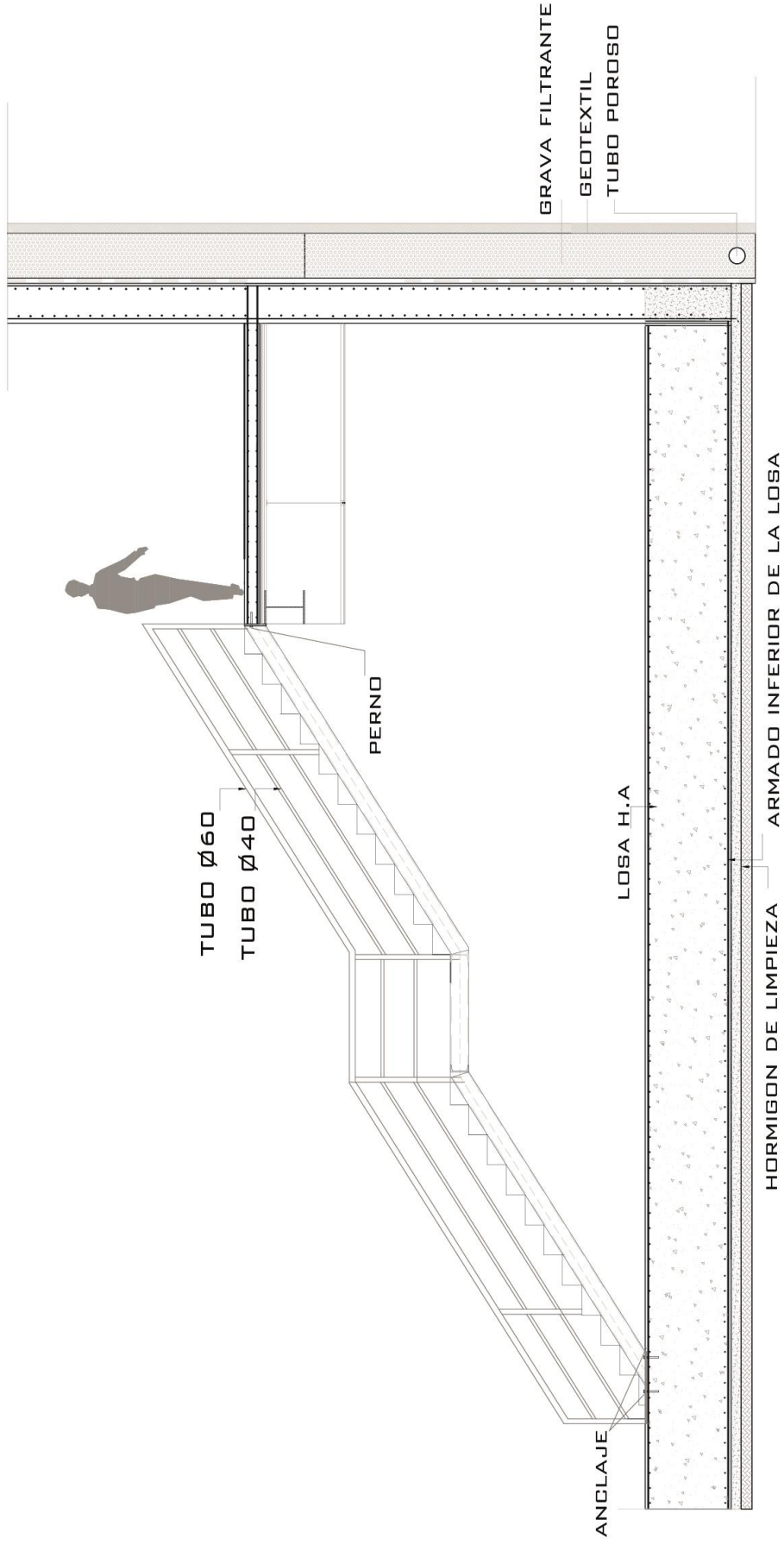




LEYENDA

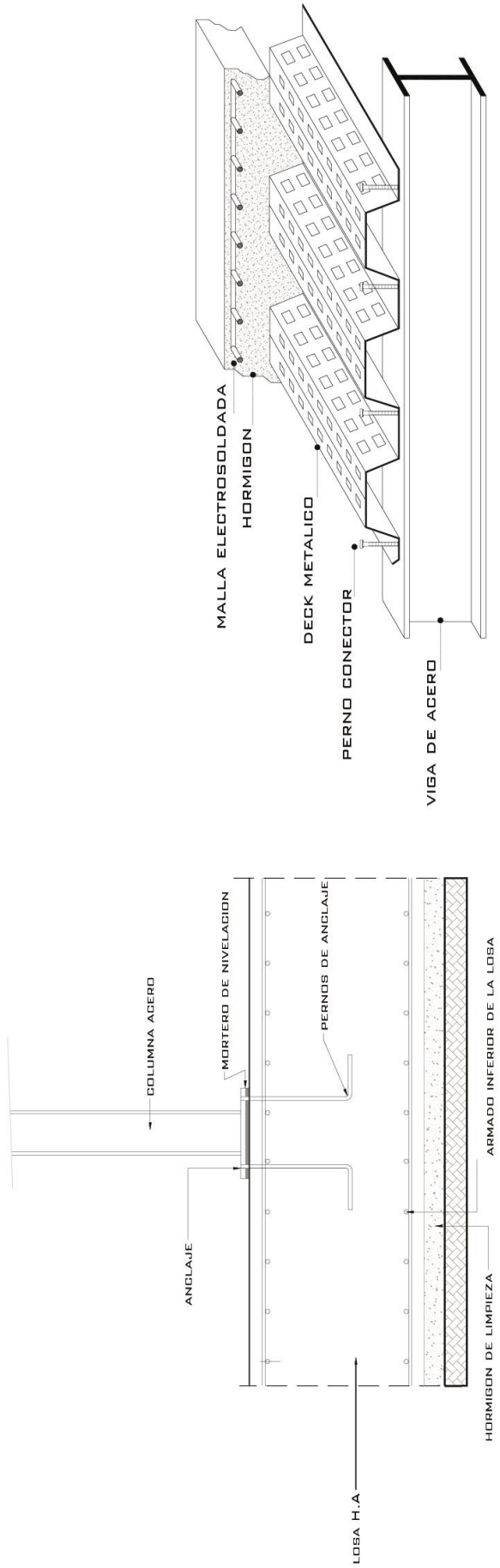
1. HORMIGON ARMADO
2. ENCANCHADO DE PIEDRA
3. SOLERA DE HORMIGON EN MASA
4. ARENA DE RECEBO
5. IMPERMEABILIZACION
6. HORMIGON DE LIMPIEZA
7. CERAMICA
8. TERRENO COMPACTADO
9. TUBO DREIN DE PVC RANURADO
10. GRAVILLA
11. LAMINA DRENANTE
12. FORJADO
13. MORTERO DE NIVELACION
14. MATERIAL DE AGARRE
15. PISO MADERA
16. BLOQUE HORMIGON
17. ACABADO EXTERIOR DE ALUMINIO
18. VENTANA CON CARPINTERIA DE ALUMINIO
19. FRENTE DE FORJADO EN CHAPA DE ALUMINIO
20. TIERRA VEGETAL
21. LAMINA FILTRANTE
22. GRAVA DE DRENAJE
23. MEMBRANA ANITRAICES
24. LAMINA IMPERMIABILIZANTE
25. MORTERO DE SEPARACION
26. MORTERO PENDIENTE
27. SUMIDERO

CORTE POR FACHADA BLOQUE 1
 ESC. 1:30



DETALLE N-11.30

ESC. 1:20



DETALLE SISTEMA CONSTRUCTIVO
ESC. 1:20