

1º Urbanismo - tesis y disertaciones académicas -
Ecuador
2º Parques - Arquitectura del paisaje -

Tesis
NA
9187
• D4
P35
2011

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Facultad de Arquitectura y
Repotenciación Urbana Parque Gabriela Mistral

Sandra Palacios Vega

USFQ-BIBLIOTECA

100 890

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

Quito, Junio 2011

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Arquitectura

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

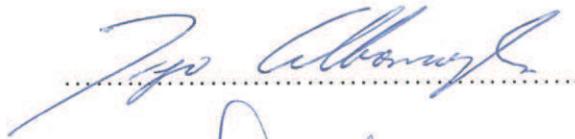
“Facultad de Arquitectura y Repotenciación Urbana del Parque
Gabriela Mistral”

Sandra Palacios

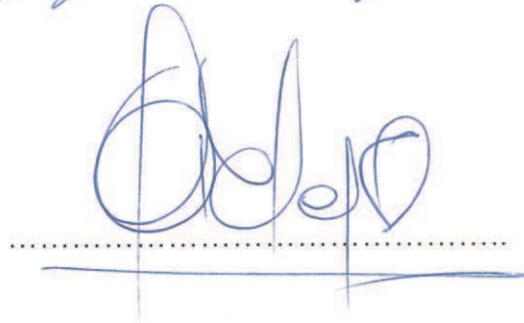
Diego Oleas, Arq.
Director de Tesis

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Diego Oleas", written over a horizontal dotted line.

Diego Albornoz, Arq.
Miembro del Comité de Tesis

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Diego Albornoz", written over a horizontal dotted line.

Raúl Yépez, Arq.
Miembro del Comité de Tesis

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Raúl Yépez", written over a horizontal dotted line.

Diego Oleas Serrano, Arq.
Decano del Colegio

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Diego Oleas Serrano", written over a horizontal dotted line.

Quito, 6 de junio de 2011

Derechos de autor
Sandra Mariana Palacios Vega
2011

Agradecimiento: Hay dos personas sin las cuales me hubiera sido imposible lograr culminar mis estudios de arquitectura. Agradezco a mis padres por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida, especialmente en este reto que me impuse hace unos años de convertirme en una profesional.

Indice:

- Resumen..... pag. 1
- Caso, Tema, Hipótesis..... pag. 3
- Concepto de espacio.....pag. 4
- Movimiento como generador de espacios..... pag. 5
- Evento como creador de espacio..... pag. 6
- Crossprogramming..... pag. 8
- Análisis del lugar..... pag. 9
- Ubicación exacta..... pag. 10
- Características del sitio..... pag. 16
- Programa..... pag. 18
- Referente..... pag. 24
- Bibliografía..... pag. 28
- Nota de la autora..... pag. 29
- Planos

RESUMEN:

Con este proyecto se busca resaltar el concepto de espacio entendido como el lugar que se crea debido a las actividades que el ser humano realice en él. Se fusionó los conceptos de fluidez, integración, flexibilidad y versatilidad para zonificar sin necesariamente dividir a menos de que la funcionalidad lo requiera.

“el espacio no es algo objetivo o real sino una parte inevitable de un sistema para organizar nuestras experiencias” (Kant)

A pesar de que hablamos de un espacio en constante cambio que no puede existir por si solo y necesitan ser creado o leído por su usuario, es necesario invitar a la gente y brindarles una propuesta estable como punto de partida.

Es por esto que este proyecto nace como una institución que dotará de vida al lugar pero además cuenta con usos públicos que rodean el parque y le permiten expandirse y filtrarse con la trama urbana. Usamos la palabra repotenciación debido a que está se refiere a recuperar la vida de un lugar con potencial mediante la intervención necesaria.

Para lograr esta expansión del espacio público se estudio los diferentes flujos existentes en la zona y la distribución de las calles. Se llegó a la conclusión de que la calle JUAN RODRÍGUEZ, debido a su valor histórico y sus características, debía ser exclusivamente peatonal. El proyecto se desarrolla en una mega-manzana creada al eliminar el tramo de la calle Baquerizo Moreno que impide la relación del parque con la calle Juan Rodríguez .

Se adoptó también el concepto de crossprogramming que nos habla de como los espacios pueden ser testigos de diferentes sucesos a lo largo del tiempo y hay que ser capaces de adaptar las edificaciones a nuevas funciones a manera que las ciudades cambian.

Así terminamos con 3 partes esenciales del proyecto

- El parque expandido
- Área pública
- Área privada (facultad)

Esencial fue encontrar este sector, La Mariscal, conocido como Alma de Quito, sector único por sus edificaciones de época e importantes residencias del otrora barrio exclusivo de la capital convertido hoy un vibrante núcleo comercial y turístico, dentro del cual se desarrolla este proyecto que define un maravilloso espacio con un nuevo concepto: La Facultad de Arquitectura del Parque Gabriela Mistral en el Sector La Mariscal de Quito.

CASO: FACULTAD DE ARQUITECTURA Y REPOTENCIACION URBANA DEL PARQUE GABRIELA

MISTRAL

TEMA: Espacio como resultado de eventos

HIPOTESIS: Crear espacios que puedan ser formados a través del movimiento y las actividades de sus usuarios; satisfaciendo así la necesidad de áreas flexibles que tanto el espacio público como una facultad de arquitectura exigen.

CONCEPTO DE ESPACIO.

El concepto de espacio no ha logrado hasta el día de hoy tener una definición exacta, sin embargo podemos llegar a comprenderlo ya que nos movemos a diario dentro de él. Tomando como referencia tres momentos históricos apartados y tres personajes representativos de cada uno como son Kant, Gideon y Tshumi podemos apreciar como la intriga que ha causado el comprender el espacio como tal ha llevado a estos pensadores a conclusiones hasta cierto punto compatibles y complementarias.

El filósofo Alemán Immanuel Kant en el siglo XVIII afirmó que el espacio no es algo objetivo o real sino una parte inevitable de un sistema para organizar nuestras experiencias, en otras palabras para él, el espacio no es ni materia ni escenario de interacciones entre objetos sino una idea a priori de la que somos concientes y un instrumento de conocimiento. Sigfried Giedion por otro lado vio al espacio desde el punto de vista arquitectónico y definió tres etapas a lo largo de las cuales el concepto y utilización del espacio fue mutando. Primero nos habla de cómo Egipto, Mesopotamia y Grecia dieron valor a los volúmenes monumentales y como estos dejaban espacios externos a su alrededor. Posteriormente comenta como en el Renacimiento la arquitectura se interesó en tratar de representar las cosas tal cual eran vistas en el espacio, por lo que desarrollaron la técnica de la perspectiva dando valor a la exploración del espacio interior. Por último nos habla de la tercera etapa, la contemporánea, en la cual el enfoque ha cambiado.

Ahora nos preocupa entender el espacio como fenómeno dinámico e intangible en donde encontramos relaciones intrínsecas que nos llevan a pensar en el espacio como una escena en el tiempo, es aquí cuando empezamos a ver la relación con las ideas del filósofo antes mencionadas.

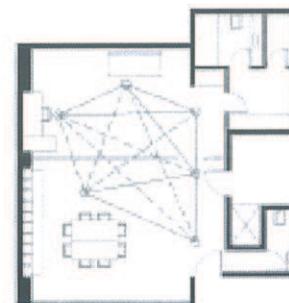
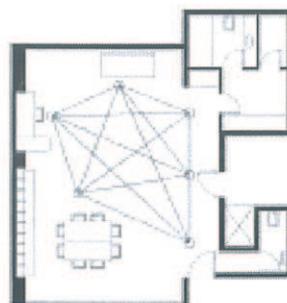
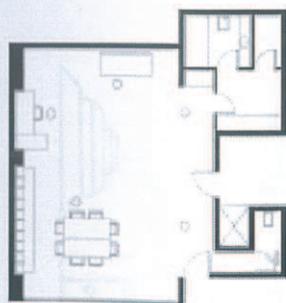
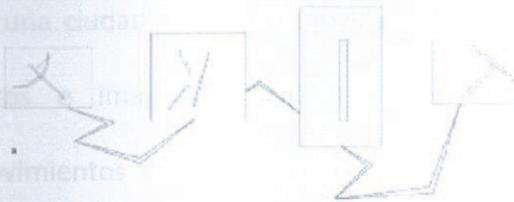
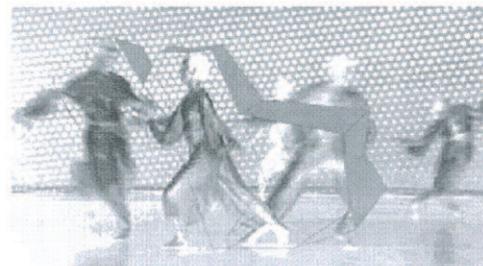
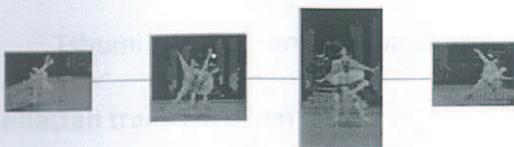
Finalmente contemplamos las ideas del arquitecto y teórico suizo Bernard Tshumi, quien en nuestra época concuerda con Kant y ve al espacio como algo necesariamente ligado al tiempo y al movimiento. Él nos habla de un espacio en constante cambio que no puede existir por si solo, que necesita ser creado o leído. Tshumi en su libro *Architecture and Disjunction* nos invita a preguntarnos la existencia de este concepto tan efímero que según él esta ligado inevitablemente a su usuario, es decir a nosotros.

MOVIMIENTO COMO GENERADOR DE ESPACIOS

Ahora bien, si el espacio no puede existir por si solo como lo podemos formar? Es muy útil en este momento hacer una referencia a la danza como medio de estudio del espacio. Un escenario vacío no es más que eso hasta que ingresan los bailarines. Los cuerpos en movimiento comienzan a dar forma al espacio a darle un carácter y un sentido.

Un coreógrafo al igual que un arquitecto es un modelador del espacio. El analizar los movimientos los ritmos y las secuencias de los bailarines nos ayudan a comprender esta idea expuesta por los pensadores antes mencionados de que el espacio depende de su habitante y el uso que le dé al mismo por medio de sus acciones. El cuerpo es un

instrumento expresivo que necesita de un escenario en el cual actuar, por lo tanto podemos decir que hay una interdependencia entre cuerpo y espacio innegable. Veamos por ejemplo estos diagramas que nos ilustran claramente como el desplazamiento de los cuerpos en un lugar crean espacios de diferente índole.

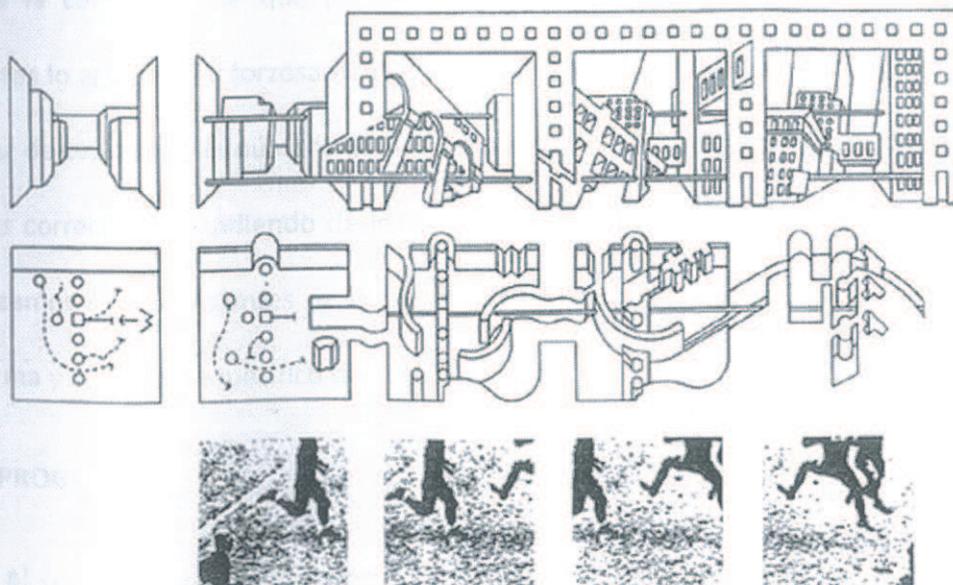


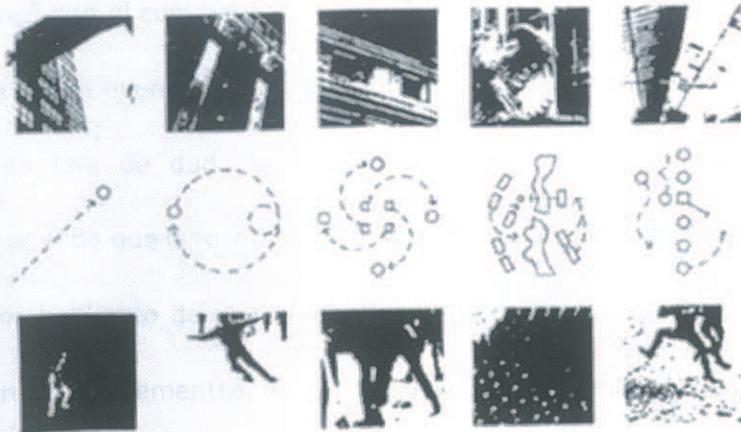
EVENTO COMO CREADOR DE ESPACIO.

Sin embargo tenemos que saber qué es lo que hace de un espacio lo que es para poder interferir en él, que al fin y al cabo es lo que intentamos lograr los arquitectos.

Entonces, citando a Bernard Tschumi diremos que un espacio comienza a existir el momento en que presencia un evento; por lo tanto, los ocupantes de los espacios y sus acciones son las que realmente deben ser la pauta para el diseño de cualquier espacio. En este caso se intentará diseñar una Facultad de Arquitectura lo cual convierte a los principales diseñadores del espacio a los ocupantes de estas facilidades. Hará falta analizar los distintos sucesos a lo largo del día en una escuela de arquitectura.

Tschumi hizo un análisis parecido en una escala mucho mayor en su libro "the Manhattan transcripts" en donde estudió los diferentes eventos que pueden llegar a darse en una ciudad con tanto movimiento como Nueva York. Mediante esta recopilación de datos e imágenes llegó a conclusiones arquitectónicas, que transformaron los movimientos de los transeúntes y las diferentes situaciones a las que eran sujetos a formas definidas.





Transgresión al espacio

Al pasar de un espacio vacío a uno ocupado es inevitable pensar en que ha ocurrido una agresión en contra del mismo, ya que éste ha sido inevitablemente cambiado; sin embargo, cabe preguntarnos ¿es esta una agresión mala? O muy por lo contrario es la creadora del espacio en sí. Siguiendo esta línea de pensamiento podemos llegar a la conclusión de que para diseñar un lugar debemos pensar en cómo sus ocupantes lo agredirán y forzosamente como este los agredirá a ellos; ya que, un espacio es capaz de causar un sin número de sensaciones en el ser humano y queremos que estas sean las correctas dependiendo de los usos que se le va a dar a dicho espacio. A la vez comenzamos a ser conscientes de la existencia de protagonistas que están demandando una forma y un diseño específico del lugar que van a utilizar.

CROSSPROGRAMING.

Al ser conscientes de lo antes mencionado no podemos ignorar que por lo general en los espacios no sucede una sola cosa a la vez. Tschumi nos introduce al término

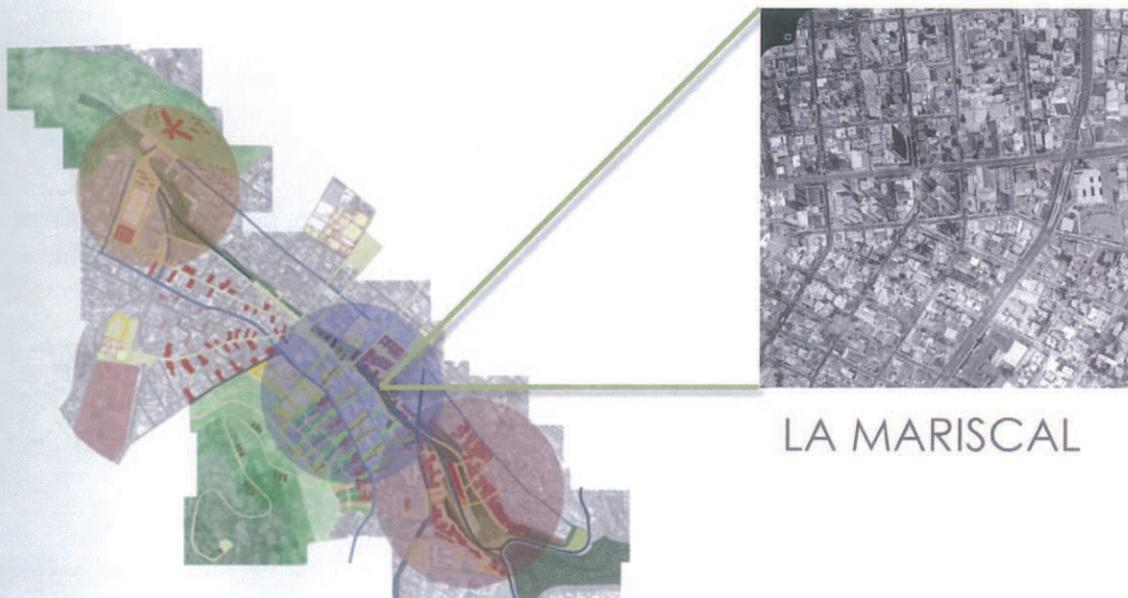
“crossprogramming” con el cual bautiza a esta característica que tienen los espacios de ser testigos de más de un evento, ya sea a lo largo del tiempo o simultáneamente. Es aquí cuando entra en tela de duda un concepto muy utilizado por algunos arquitectos modernos, que es el de que la forma sigue la función y ésta un programa, debido a que no siempre estamos hablando de una única función para un espacio. Tschumi no niega la interacción entre estos elementos, lo que niega es su interdependencia. El aceptar lo que esto implica nos permitirá proponer edificios con espacios flexibles que pueden adaptarse a programas muchas veces multifuncionales.

ANALISIS DE LUGAR

El parque Gabriela Mistral es un espacio urbano estratégicamente ubicado dotado de mucho potencial. Lamentablemente esta siendo subutilizado debido a que no brinda ninguna razón a la gente para desear permanecer en él y apropiarse del mismo.

Esta zona no es solo importante por su ubicación sino también por los componentes urbanos que contiene y le rodean. En este caso se procura respetar tanto las casas como los árboles inventariados, convirtiéndolos en parte esencial de la composición del proyecto.

Ubicación exacta:



Antes de hacer un análisis de las condiciones específicas del predio se resaltará la importancia del sector escogido en la ciudad de Quito.

Mapa 6-2
 Concentración espacial de la producción
 y oferta de cultura en Quito

Lugares de producción
 de cultura

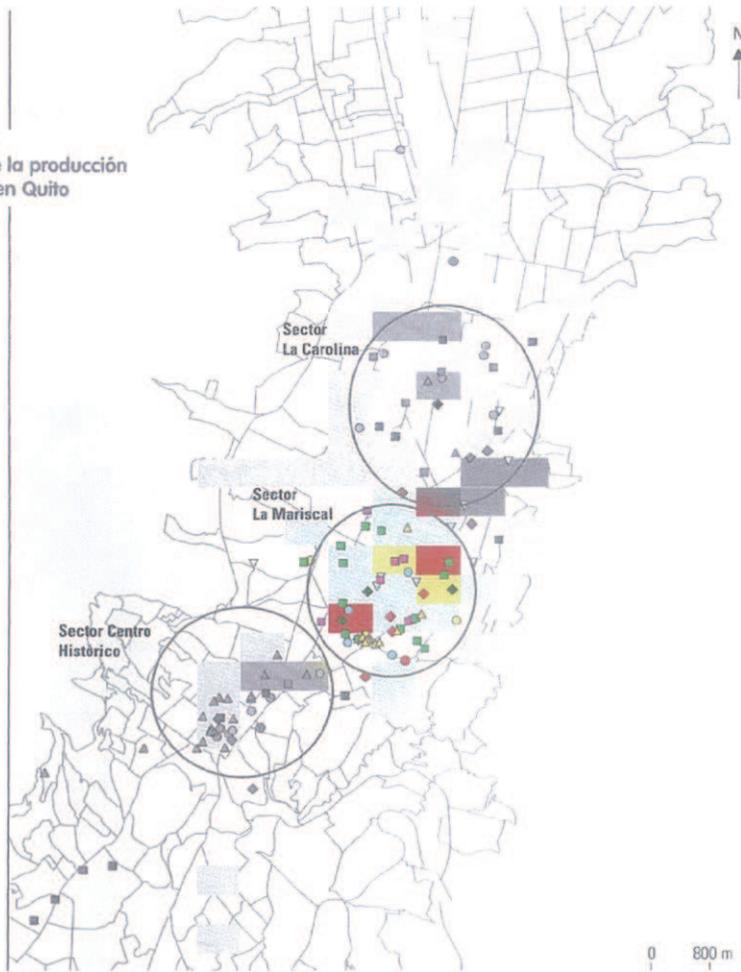
- 1 - 2
- 3 - 4
- 5 - 6
- 8 - 9

(Hojas catastrales)

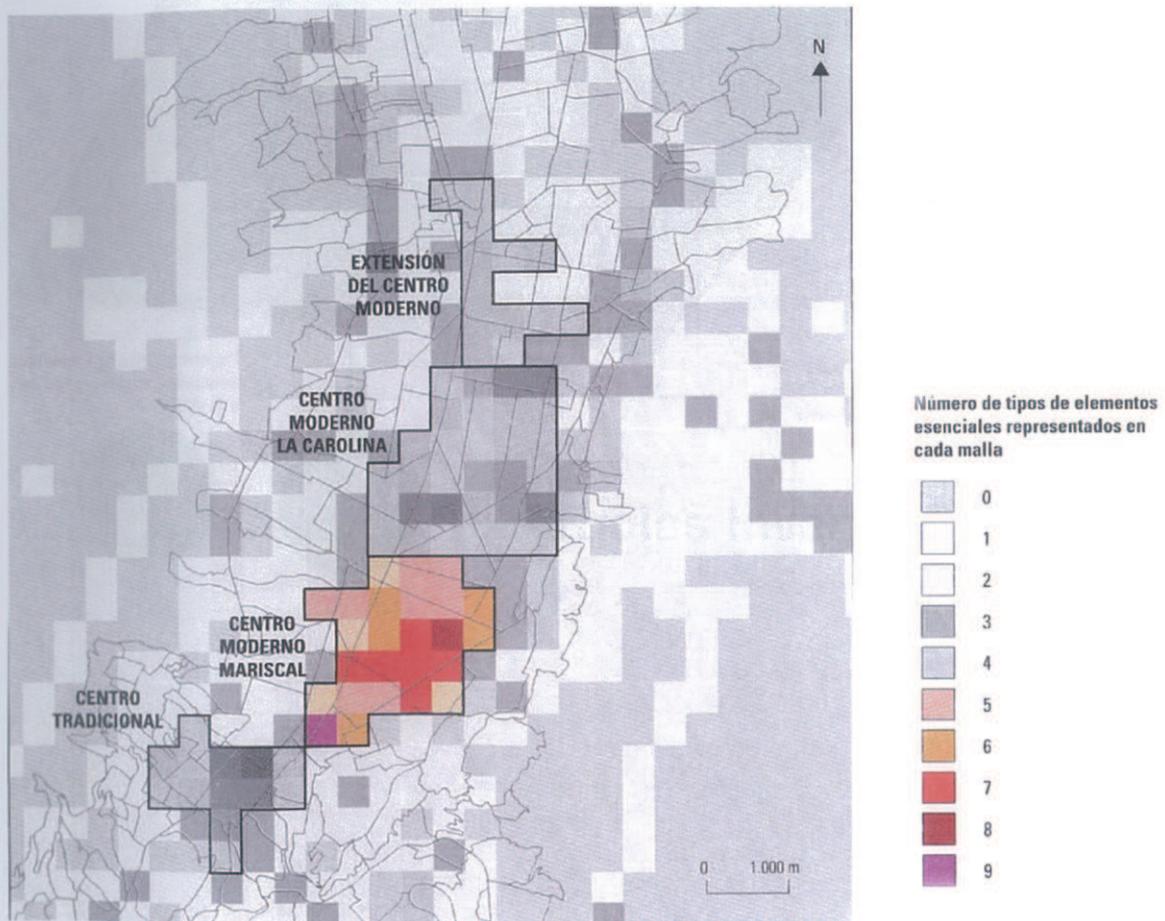
Lugares de oferta
 de cultura

- ▲ museos
- bibliotecas
- principales librerías
- ◆ centros culturales
- ◆ centros de exposiciones
- ▽ galerías
- centros de espectáculos
- teatros
- salas de cine

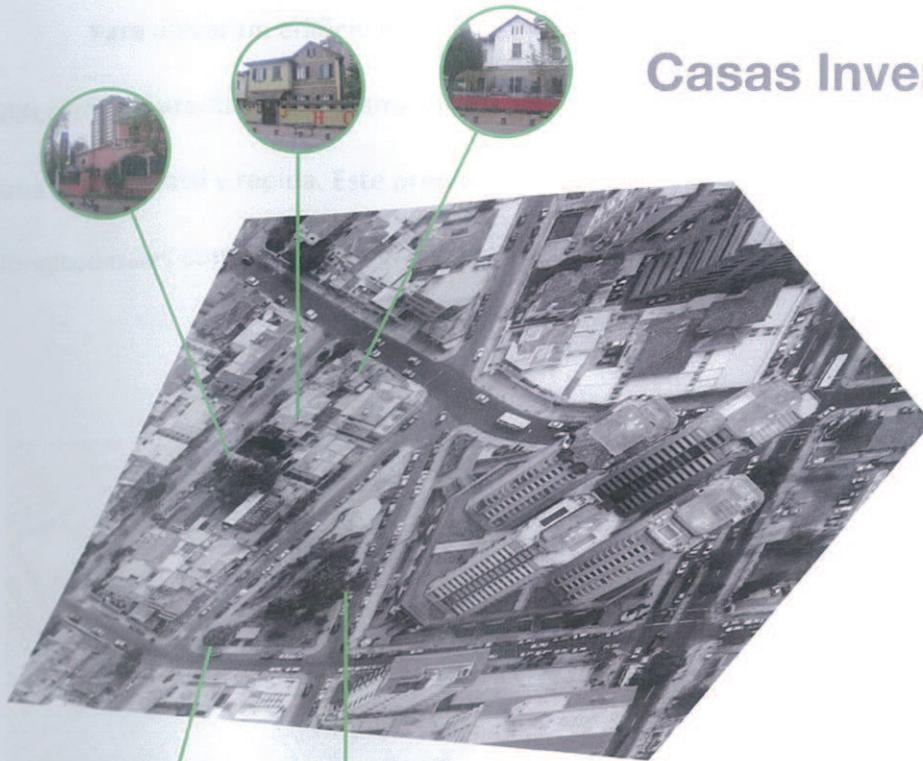
Fuentes de los datos: SRI, DMTV



Elementos esenciales del sector y diagrama de patrimonios



Casas Inventariados



Árboles Inventariados



Para ubicar un edificio educativo debemos ser conscientes de que los alumnos y diferentes visitantes de la misma deben ser capaces de movilizarse hacia la facilidad de una manera facil y rapida. Este predio se encuentra rodeado de vias principales tanto longitudinales como transversales que le permiten comunicarse con toda la ciudad.



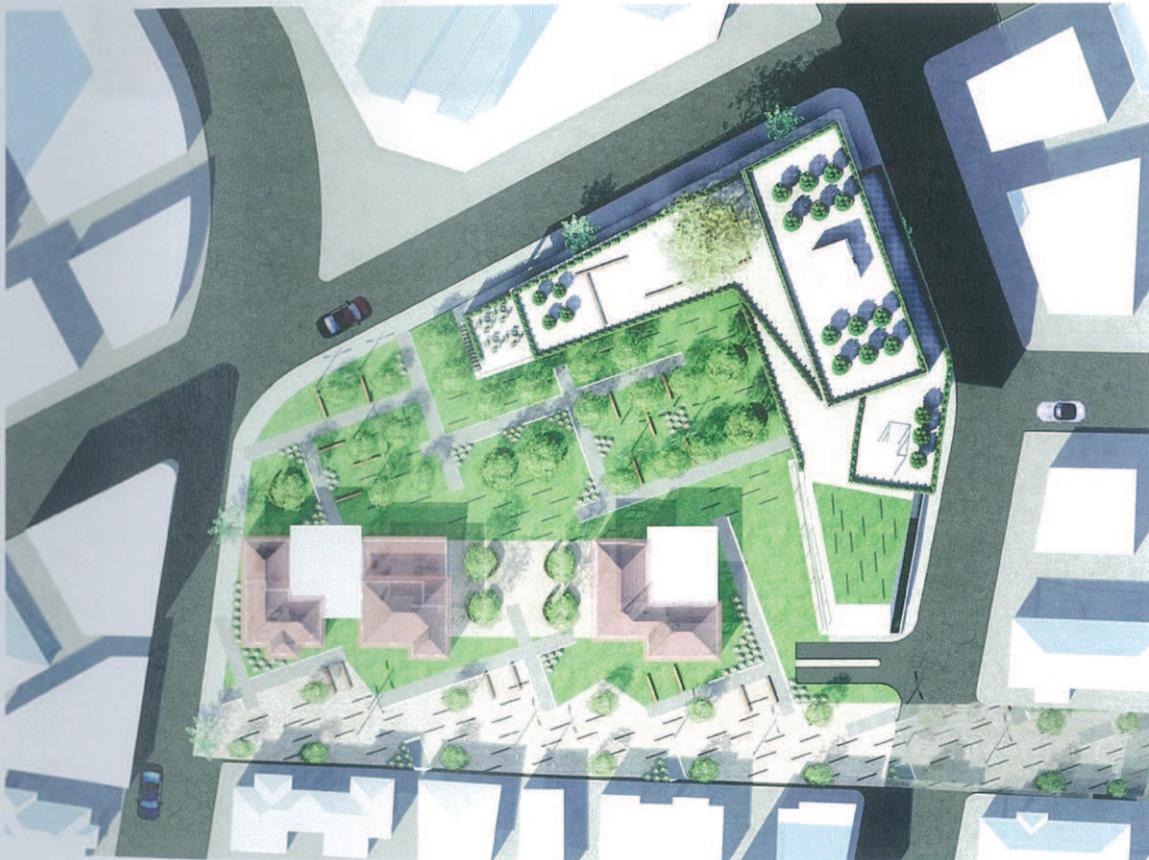
Características del sitio

Ahora veremos la importancia



Características del sitio

Ahora veremos la implantación y su entorno. Hay dos características básicas que hay que tomar en cuenta al momento de diseñar en este predio. Tenemos que ser concientes que se encuentra envolviendo un parque en una zona de zona de transición entre edificios de altura en la Av. Colon y 6 de Diciembre a casas de dos pisos de la antigua zona residencial.



Entorno



Docentes. Estas tienen tres maneras

Estas informaciones para

igual manera cada uno de ellos

administrativo y un servicio

actores, los pasajeros, que no

presentes afectar el pasaje

Para manejar un caso

en tres etapas de la historia

PROGRAMA

Al momento de establecer un esquema programático no podemos dejar de lado el marco teórico establecido, que plantea que los espacios, y por ende los elementos programáticos, serán determinados por los sucesos que presencian. Es decir estamos hablando de determinar los diferentes ESCENARIOS que se deberán diseñar. Después de un proceso investigación de campo basado en una observación analítica de la actividades de los entes actores en una facultad de arquitectura. Existen dos personajes principales en el escenario de una facultad de arquitectura que serán definidos como Estudiantes y Docentes. Estos tienen tres maneras de interrelación:

Estudiante – Estudiante

Estudiante – Docente

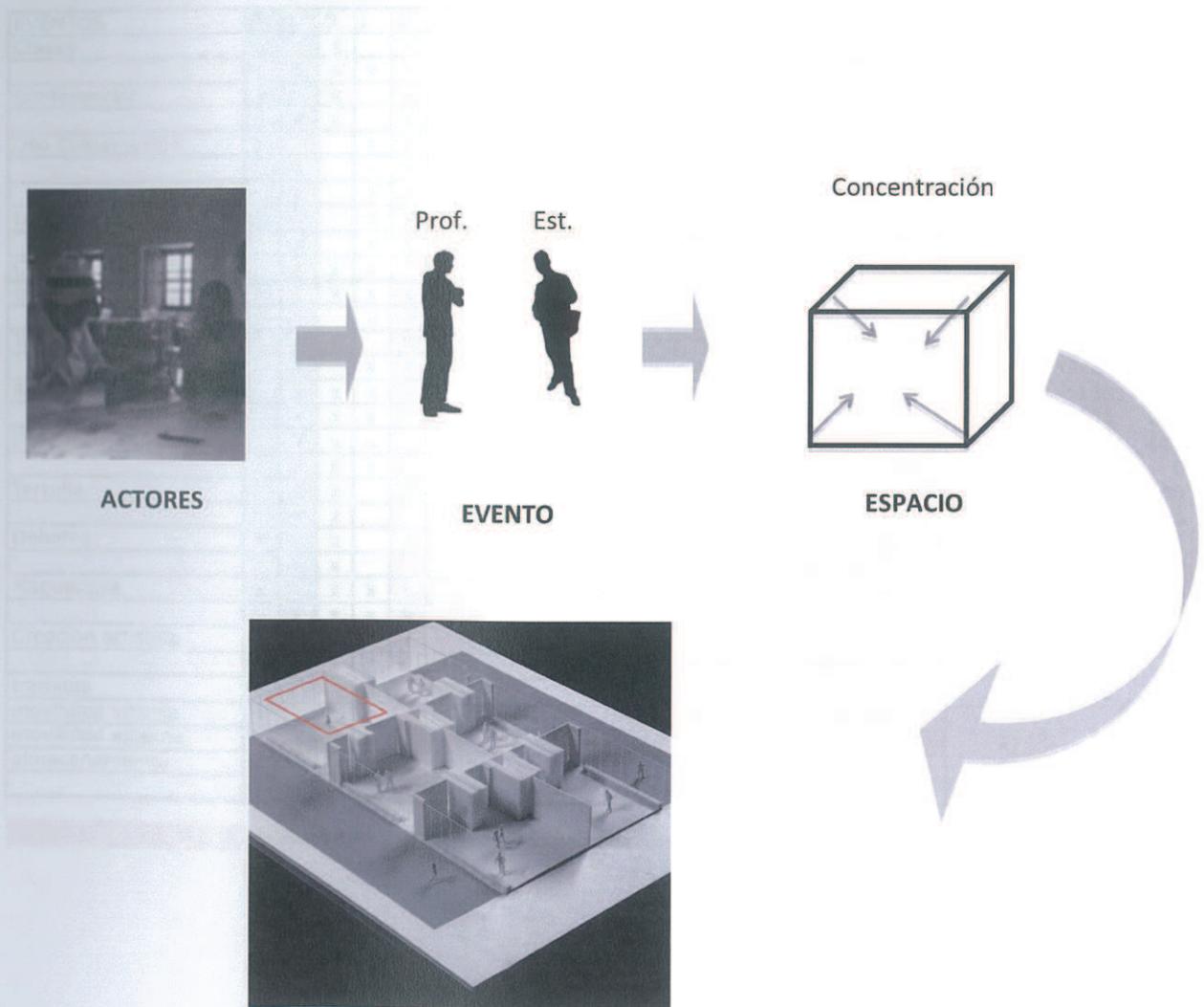
Docente – Docente

Estas interrelaciones podrán darse tanto en lugares comunales como privados. De igual manera cada uno de ellos interactúan con personajes secundarios como el personal administrativo y de servicio. Conjuntamente considerará una tercera categoría de actores, los pasajeros, que no necesariamente forman parte de la institución pero al estar presentes afectan el espacio.

Para establecer un diagrama programático se tomó a estos actores y se los colocó en tres categorías de eventos posibles: El primero divide los eventos en formales e

informales, el segundo se concentra en determinar si estamos presenciando un evento de aprendizaje dirigido o independiente y por último se decidirá si la actividad realizada necesita de un ambiente de concentración o dispersión. En adición se consideraron los espacio de transición que son testigos de mucho mas que de simples movilizaciones de los usuarios de un lugar a otro.

Así tenemos el siguiente diagrama que permite pasar de un evento casual a un elemento concreto del programa.



Para tener un programa claramente definido se realizo el siguiente cuadro que nos permite deducir los principales lugares a diseñar:

F: Formal

I: Informal

G: Grupal

I: Individual

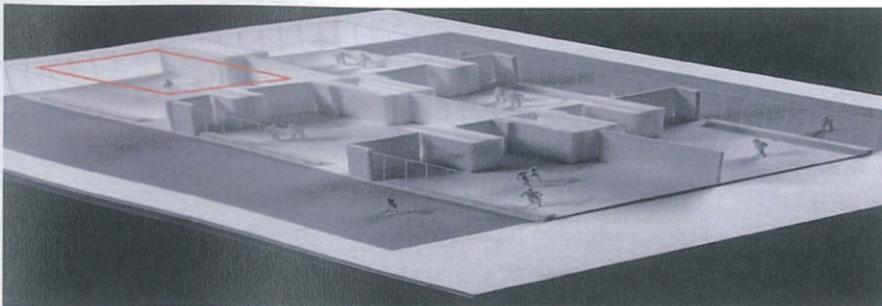
C: Concentración

D: Dispersión

EVENTOS	F	I	G	I	C	D	involucrados	lugares	Cant.	Área (m2)	Total
Clases	x		x		x		E-D	Aulas Magnas	5	100	500
		x	x	x	x	x	E-D	Talleres adaptables	10	95	950
Conferencias	x		x		x		E-D	Salas de conferencias	2	150	300
		x	x		x		E-D	Auditorios abiertos	1	250	250
Uso Computación	x			x	x		E-D	Aula computación	3	100	300
		x		x	x		E	Comp. Uso libre	1	50	50
		X		X	X			Espacios Laptops	2	100	200
Lectura	x			x	x		E-D-P	Biblioteca/salas de lectura	1	100	100
		x		x	x		E	Espacios multiusos aislado	1	100	100
Compra materiales		x	x	x		x	E-D-P	Tienda	1	60	60
Investigación	x		x	x	x		E-D-P	Biblioteca	1	200	200
	X			X	X		E-D	Salon internet	1	100	100
Trabajo independiente		x	x		x		E	Salones de uso libre	1	250	250
		x		x	x		E	Cuartos de uso libre	5	60	300
Alimentación		x	x	x		x	E-D	Cafeteria	1	150	150
		x	x	x		x	E-D-P	Restaurante	1	200	200
Descanso		x	x	x		x	E	Areas comunales	1	100	100
		x	x	x		x	D	Areas comunales Exclusivas			0
Tertulia		x	x			x	E	Areas comunales	1	200	200
		x	x			x	D	Areas comunales Exclusivas			0
Debates	x		x			x	E-D, E-E	Aulas multiproposito	5	95	475
		x	x			x	E-E, E-D	Areas comunales			0
Maqueteria	x		x	x	x		E	Taller de maqueteria	5	100	500
		x	x	x	x		E	Espacios aptos para maqueteria			0
Creacion artistica	x		x	x	x		E	Aulas arte	5	95	475
		x	x	x	x		E	Espacios comunales			0
tramites	x			x	NA	NA	E-D-P	Oficinas Administrativas	1	100	100
movilidad interna	x	x	x	x		x	E-D	Espacios libres Aulas			0
movilidad externa	x	x	x	x		x	E-D-P	Circulacion	1	50	50
almacenamiento		x		x	NA	NA	E	Lockers	5	20	100
		x	x		NA	NA	E-D	Bodega	5	10	50
								total			6060
								Espacios a ser diseñados con el concepto de cossprograming			

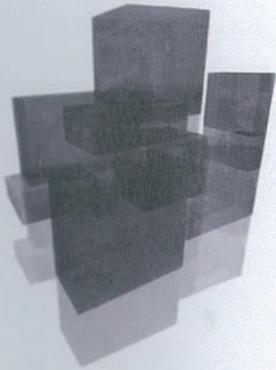
Para establecer las áreas que se dedicaran a cada uno de los elementos programáticos fue necesario definir la capacidad que tendrá esta facultad de arquitectura. Se considera que la columna vertebral de la enseñanza de esta disciplina es y son los talleres de diseño, es por esto que, en base a la cantidad de alumnos que se tendrá por taller se calculara la capacidad de la Facultad y por lo tanto de sus componentes. Como se ha planteado, mediante esta tesis se pretende crear una facultad de arquitectura que enseñe mediante la experiencia, es por esto que no se puede priorizar las clases magnas si no mas bien una enseñanza que permita a los alumnos la libertad de experimentar pero al mismo tiempo tener una guía personalizada. Por lo tanto estamos hablando de una Escuela de Arquitectura especializada que tendrá un límite de alumnos que permita la experiencia descrita. Tendrá alrededor de dos talleres por año con un cupo de 20 alumnos cada uno por lo que estamos hablando de una capacidad para 350 alumnos, cabe aclarar que esta es una cifra aproximada.

Teniendo en cuenta que estamos tratando con un diseño vertical hay que ser concientes de que no todos los espacios pueden ser dinámicos, siempre debe haber una constante que permita funcionar a los espacios que están en constante cambio; se crea un sistema. Veamos así algunas maneras de representar esto según Novellie de la



Universidad de Pretoria.

Así aplicamos esta teoría a un diagrama vertical.



Los Volúmenes representarían espacios en donde se pueden desarrollar eventos determinados y los espacios libres lugares versátiles que pueden ser modificados dependiendo de la necesidad de los actores

De esta manera si hacemos un diagrama mas ordenado, se dirá que en cada piso tendremos unos volúmenes rodeados de espacios dinámicos. Al mismo tiempo que un espacio vertical que permitirá la comunicación entre todo el edificio y la plaza en un

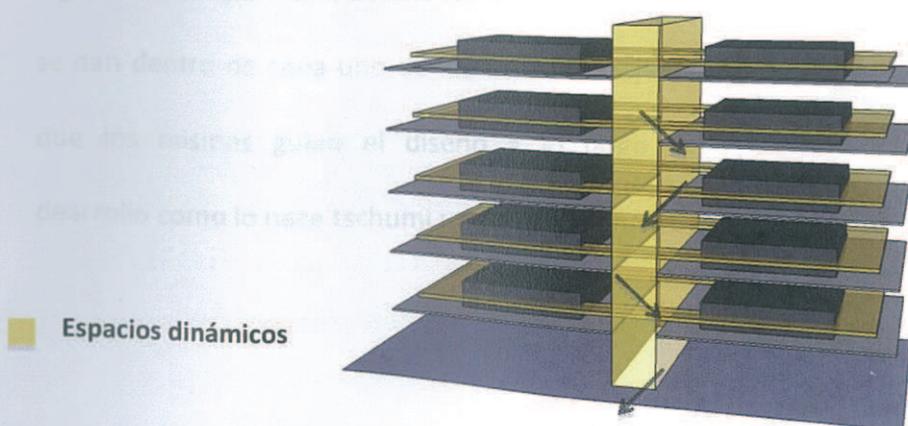
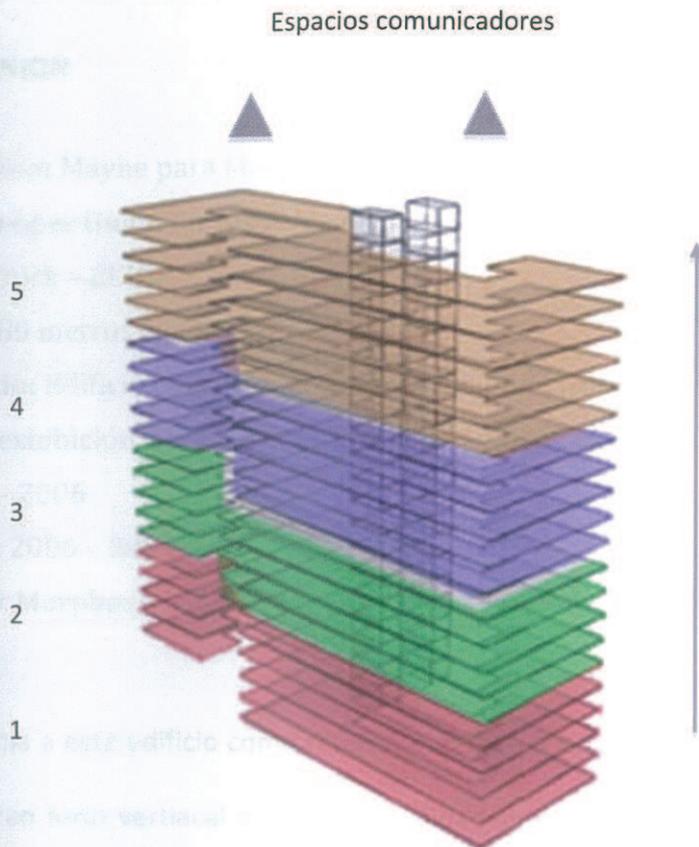
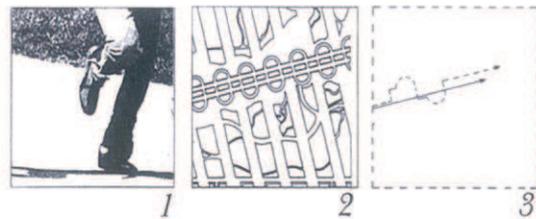


diagrama horizontal .

Se permitirá una conexión visual y programática entre los pisos y por ende entre los diferentes niveles de estudiantes permitiendo el aprendizaje mutuo.



Finalmente para el diseño interno de cada lugar se estudiara más a detalle los movimientos que se dan dentro de cada uno de los espacios dejando que los mismos guien el diseño a lo largo del



dearrollo como lo hace tschumi uno de los principales referentes de este trabajo.

REFERENTE

THE COOPER UNION

Arquitecto: Thom Mayne para Morphosis.

Cliente: The Cooper Union for the Advancement of Science and Art.

Lugar: Nueva York - EEUU

Tamaño: 18,580 metros cuadrados.

Tipo de espacio: Edificio educacional con instalaciones académicas y de laboratorio con galería de exhibición, espacios multipropósito y tiendas.

Diseño: 2004 - 2006

Construcción: 2006 - 2009

Fotografías por Morphosis

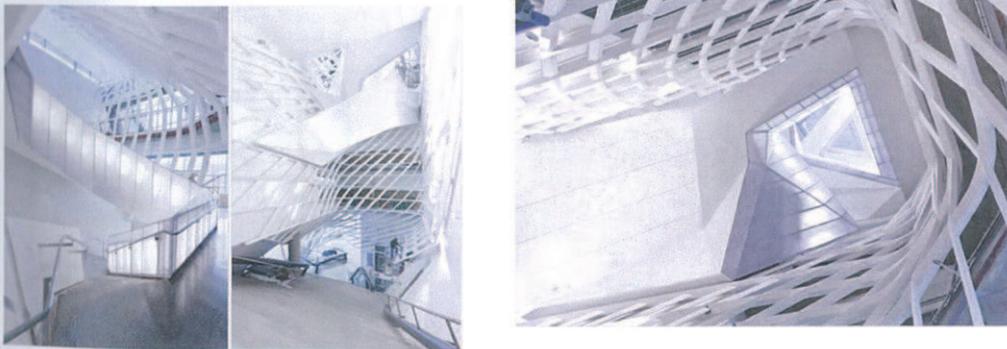
Se le toma a este edificio como referente debido a la conexión espacial que logra mediante un gran atrio vertical en una universidad Urbana similar a la que se espera lograr.



El nuevo edificio académico de Unión Cooper fue concebido por Thom Mayne de la firma californiana Morphosis, tras una evaluación de 150 proyectos por parte del cliente, este nuevo edificio fue concebido persiguiendo el objetivo de causar el mismo impacto que el primer edificio de la fundación Cooper tuvo en 1859 o el que causó el edificio Chrysler en la década de 1930.

Las nuevas instalaciones académicas, situadas frente al antiguo edificio de la institución educativa en NY, primeras en su tipo de construcción verde en Nueva York.

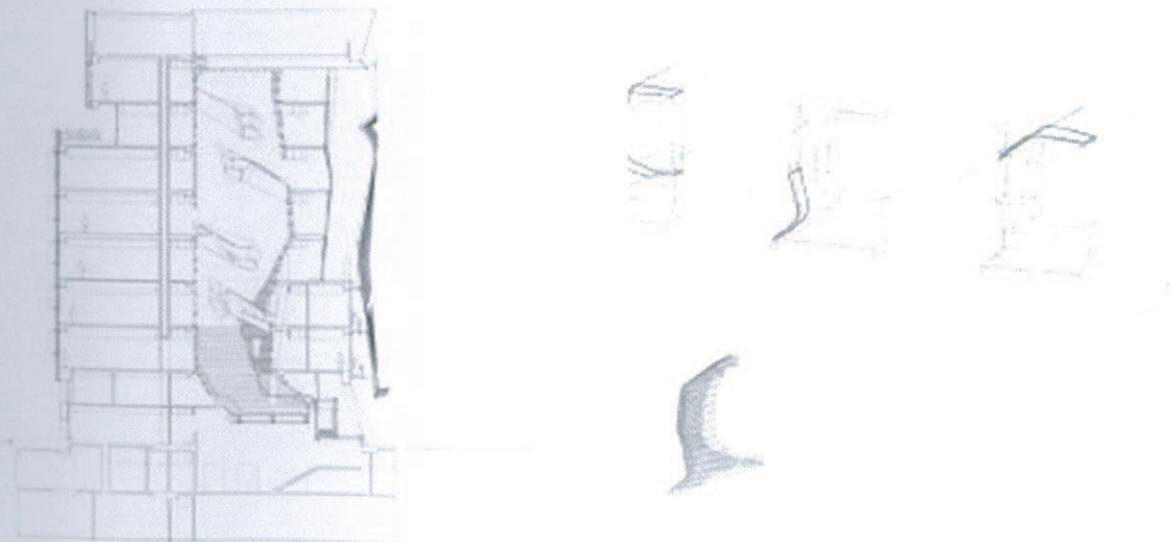
Están concebidas como una plaza de apilado vertical contenida dentro de paredes semi-transparentes que articulan los espacios de aula y laboratorio. El campus vertical está organizado en torno a un atrio central que se levanta a la altura total del edificio. Este volumen conectivo, atravesado por puentes, abre vistas a través de corredores de la Tercera Avenida hacia el antiguo edificio de la fundación.

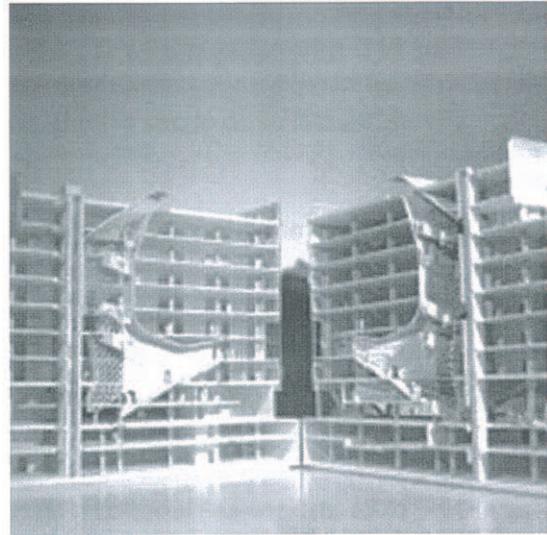
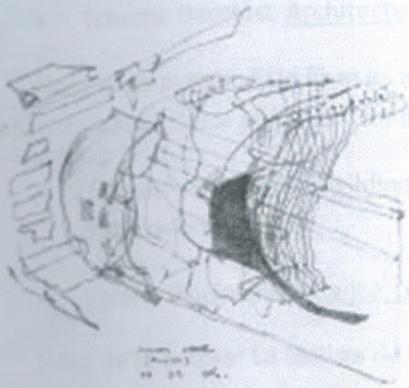


La permeabilidad física y visual del edificio ayuda a integrar la escuela en su vecindario. En el nivel de la calle, la fachada transparente invita a la calle para a observar y tomar parte en la intensidad de la actividad contenida dentro del edificio.

Muchas de las funciones públicas (incluyendo el espacio de su tienda y una galería de exposiciones en el hall de entrada) se encuentran a nivel del suelo, y una segunda galería y un auditorio de 200 asientos son fácilmente accesibles desde la calle.

Abierto y accesible, el edificio Cooper es ejemplo de la eficiencia energética sostenible plasmada por la arquitectura. Una piel de acero y cristal mejora el desempeño a través del control de la luz solar, el uso de energía y una ventilación natural selectiva. El sistema de doble piel permite mayor rendimiento y una composición dinámica en varios niveles: los paneles operables crean un patrón de movimiento continuo que proporciona variedad en la fachada reduciendo el influjo de radiación calórica durante el verano y proporciona a los usuarios control sobre su ambiente interior y la visión hacia el exterior.





- Rosa Casado. *Teoría de la arquitectura*
- *Educación de los Arquitectos*, por...
- Gledjan Miric. *Espacio, Tiempo...*

Nota de la autora: Este libro servirá como un concepto de espacio y tiempo teniendo en cuenta...

- Steven Eiler Filangieri. *La historia de los edificios*

Nota de la autora: Este libro deja a los ocupantes por medio de diferentes personas que hacen esfuerzos...

- Artículo sobre "The Manhattan"

BIBLIOGRAFÍA

- Tshumi, Bernard. Architecture and Disjunction, Massachusetts: MIT press, 2001

Nota de la autora: Este libro es el pila de esta tesis ya que el tema surgió de su lectura, servirá tanto de base teórica como de elemento de análisis.

- Edward D Mills. Buildings for Education Culture and Science, London: Newnes-Butterworths, 1976.
- Valerie Briginshaw. Dance, Space and Subjectivity, 2001

Nota de la autora: La lectura de este libro me permitió entender de una mejor manera como la los cuerpos en movimiento, en este caso específico de bailarines, pueden afectar el espacio.

- Basil Castaldi. Diseño de centros educativos, Mexico D.F.: Editorial Pax-Mexico, 1974
- Educación de un Arquitecto, punto de vista de la Cooper Union, Escala, 1986
- Giedion Sgfried. Espacio, Tiempo y Arquitectura

Nota de la autora: Este libro servirá como base teorica. Este me permitirá entender mejor el concepto de espacio y tiempo teniendo en cuenta un contexto histórico y académico.

- Sreen Eiler Rasmussen. La experiencia de la arquitectura : sobre la percepción de nuestro entorno.

Nota de la autora: Este libro deja conocer al lector como los espacios pueden afectar a sus ocupantes por medio de diferentes. Esto me ayudara a entender mejor la relación espacio-persona que busco explorar.

- Artículo sobre "The Manhattan Transcript" de Junio del 2010-09-23

El entender este proyecto me ayudo a ver la arquitectura desde un punto de vista mas subjetivo y comprender una de tantas formas en como las acciones de los seres humanos son el principal elemento de composición y diseño para un arquitecto.