

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**“Parque Benalcázar”: Un Nuevo Pulmón para la Ciudad
Proyecto de Investigación**

Nicolas Felipe Ortiz Vives

Arquitectura

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

Quito, 17 de diciembre de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO ARQUITECTURA Y DISEÑO INTERIOR

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

“Parque benalcazar”: Un Nuevo Pulmón para la Ciudad

Nicolas Felipe Ortiz Vives

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Helena Garino Traverso , Arq.

Firma del profesor


Quito, 17 de diciembre de 2018

Derechos de Autor

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

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

Firma del estudiante:



Nombres y apellidos:

Nicolas Felipe Ortiz Vives

Código:

00121502

Cédula de Identidad:

1714484951

Lugar y fecha:

Quito, 17 de diciembre 2018

RESUMEN

La propuesta del municipio en transferir el colegio Benalcázar fuera del centro financiero de Quito deja una manzana icónica vacía dentro de un contexto altamente densificado. Se propone abrir al público un parque, liberando la barrera física que divide al lote de la ciudad, reutilizando el existente teatro y la piscina semi-olímpica para el uso de los ciudadanos. Evolucionando la idea de un espacio educativo, se implementan sobre estos volúmenes, espacios flexibles para el aprendizaje mediante el uso de la tecnología en un instituto donde se desarrollan todo tipo de actividades vinculadas al manejo efectivo del diseño. Tomando en cuenta las características de la zona, el Proyecto se arraigará como un componente más del lugar, proporcionando un servicio que no competiría con los demás, sino que encajaría como otra pieza del engranaje e impulsaría el movimiento y dinamismo a la consolidada zona promoviendo la importancia económica y cultural del diseño.

Palabras clave: verdor, densificación, manejo efectivo, monumento, dinamismo, promotor, diseño.

ABSTRACT

The municipality's proposal to transfer the school of Benalcazar outside Quito's financial center leaves an empty iconic apple within a highly densified context. It is proposed to open a park to the public, freeing the physical barrier that divides the lot of the city, reusing the existing theater and the semi-Olympic pool for the use of citizens. Evolving the idea of an educational space, are implemented on top of these volumes, flexible spaces for learning through the use of technology in an institute where all kinds of activities related to effective design management are developed. Taking into account the characteristics of the area, the project will take root as a component of the place, providing a service that would not compete with others, but would fit as another piece of gear and would drive the movement and dynamism to the consolidated zone promoting the economic and cultural importance of design.

Key words: greenery, densification, effective management, monument, dynamism, promoter, design.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|---|-----------|
| Resumen..... | 4 |
| Abstract..... | 5 |
| 1. Introducción..... | 10 |
| 2. Argumento..... | 11 |
| 3. Potencial del sitio..... | 12 |
| 3.1. Potencial económico | |
| 3.2. Potencial social | |
| 3.3 Potencial cultural | |
| 4. Zonificación..... | 14 |
| 4.1. Mapeo urbano | |
| 4.2. Uso de suelo | |
| 5. Experimentación como aprendizaje..... | 16 |
| 5.1. Arquitectura y conocimiento | |
| 5.2. Posibilidades infinitas | |
| 5.3. Tecnología, diseño y la sociedad | |
| 5.4. Generador económico | |
| 5.5. Dialogo y el espacio | |

| | |
|--|-----------|
| 5.6. El tipo | |
| 5.7. Experimentación | |
| 6. Precedentes..... | 23 |
| 6.1. Memorial del 9/11 | |
| 6.2. Parque de la Villette | |
| 6.3. Laboratorio robótico The Bartlett | |
| 7. Desarrollo del proyecto..... | 25 |
| 7.1. Proceso arquitectónico | |
| 7.2. Programa | |
| 7.3. Aspectos constructivos del proyecto | |
| 8. Propuesta arquitectónica..... | 28 |
| 8.1. Propuesta principal | |
| 8.2. Implantación general | |
| 8.3. Plantas | |
| 8.4. Cortes | |
| 8.5. Fachadas | |
| 8.6. Planta de cubiertas con sombras | |
| 8.7. Propuesta en perspectiva | |
| 8.8. Vistas | |
| 9. Conclusiones..... | 46 |
| 10. Referencias bibliográficas..... | 47 |
| 11. Anexo A: Título..... | 49 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|-----------|
| Figura 1. Diagrama mapeo urbano norte de Quito. (Edición de autor)..... | 14 |
| Figura 2. Diagrama uso de suelo barrio Benalcázar. (Edición de autor)..... | 15 |
| Figura 3. Imagen aérea Memorial del 9/11. (New York Department of Economic Development, 2019)..... | 23 |
| Figura 4. Imagen aérea parque de la Villette. (Comité Départemental du Tourisme, 2018)..... | 24 |
| Figura 5. Imagen interior laboratorio robótico The Bartlett. (Dezeen, 2018)..... | 24 |
| Figura 6. Proceso Arquitectónico, parte 1. (Edición de autor)..... | 25 |
| Figura 7. Proceso arquitectónico, parte 2. (Edición de autor)..... | 25 |
| Figura 8. Programa del proyecto. (Edición de autor)..... | 26 |
| Figura 9. Detalles constructivos. (Edición de autor)..... | 27 |
| Figura 10. Diagrama de proceso de restauración. (Edición de autor)..... | 28 |
| Figura 11. Implantación general del proyecto. (Edición de autor)..... | 29 |
| Figura 12. Planta baja del proyecto. (Edición de autor)..... | 30 |
| Figura 13. Planta 1 del proyecto. (Edición de autor)..... | 31 |
| Figura 14. Planta 2 del proyecto. (Edición de autor)..... | 32 |
| Figura 15. Planta 3 del proyecto. (Edición de autor)..... | 33 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 16. Planta 4 del proyecto. (Edición de autor)..... | 34 |
| Figura 17. Corte A-A' del proyecto. (Edición de autor)..... | 35 |
| Figura 18. Corte B-B' del proyecto. (Edición de autor)..... | 35 |
| Figura 19. Corte C-C' del proyecto. (Edición de autor)..... | 36 |
| Figura 20. Corte D-D' del proyecto. (Edición de autor)..... | 36 |
| Figura 21. Fachada este del proyecto. (Edición de autor)..... | 37 |
| Figura 22. Fachada oeste del proyecto. (Edición de autor)..... | 37 |
| Figura 23. Fachada norte del proyecto. (Edición de autor)..... | 38 |
| Figura 24. Fachada sur del proyecto. (Edición de autor)..... | 38 |
| Figura 25. Implantación del contexto y proyecto. (Edición de autor)..... | 39 |
| Figura 26. Perspectiva del proyecto en axonometría. (Edición de autor)..... | 40 |
| Figura 27. Vista general del parque (Edición de autor)..... | 41 |
| Figura 28. Vista de la plaza principal. (Edición de autor)..... | 42 |
| Figura 29. Vista lateral del proyecto. (Edición de autor)..... | 43 |
| Figura 30. Vista abajo del umbral. (Edición de autor)..... | 44 |
| Figura 31. Vista desde la 6 de diciembre. (Edición de autor)..... | 45 |
| Figura 32. Anexo A: Planimetría..... | 45 |

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo demostrar que para construir ciudad se deben implementar espacios verdes de manera más consecutiva y agresiva. Quiere decir que la utilización de lotes dentro de la zona de mayor plusvalía de la ciudad puede ser utilizada para sitios de recreación y no para edificaciones que van creciendo en tamaño cada año. Desde la desocupación y traslado del antiguo aeropuerto Mariscal Sucre, la ciudad de Quito se ha reorganizado de manera que ha intentado llenar los espacios que dejó atrás la mega estructura.

Las decisiones del municipio en trasladar el Colegio Benalcázar a este lugar dejaría atrás una manzana de doscientos metros de largo por ciento cincuenta metros de ancho, en una zona donde las manzanas normalmente ocupan una seta parte del área de tal manzana. No solo es de extenso metraje, pero también un metro cuadrado altamente cotizado, por lo que la utilización de cualquier espacio vacío en la zona llega a ser ocupado por masivos edificios que alberguen cantidades de ciudadanos recuperando así la inversión y obteniendo una gran ganancia en el mercado.

El parque propone tumbar esta idealización que se tiene del metraje cotizado, entregando así un servicio para la comunidad, un espacio amplio que refresque el aire y permita a los ciudadanos de Quito disfrutar de un espacio altamente verde y espacioso. Por otro lado, el instituto de diseño que se implementara sobre los volúmenes existentes, propone un espacio donde el diseño es clave para impulsar la economía y se utiliza como clave principal para tener mejor calidad de vida.

ARGUMENTO

2.1. ¿Qué?

Se proyecta la reutilización del teatro y la piscina semi-olímpica del actual colegio Benalcázar, sobreponiendo un volumen que conecta ambas estructuras y sirve para la enseñanza del manejo efectivo del diseño en todos sus ámbitos. Y a su vez, se libera la barrera física que distancia al lote de la ciudad, entregando al público un parque para usos múltiples. Estos dos elementos coexisten gracias a la relación que tiene la producción que se genera dentro del instituto, y el uso que se le puede dar a tales objetos en el parque.

2.2. ¿Por qué?

Promover que el diseño es una herramienta clave de la economía, y que impulsa no solo está, pero también la calidad de vida de las personas. A su vez, los espacios verdes reavivarían la ciudad que cada vez más propone más edificaciones y menos espacios públicos.

2.3. ¿Cómo?

Mediante el manejo efectivo del diseño a lo largo de toda la propuesta, el proyecto se divide en 3 fases principales: la liberación de la barrera física, la superposición del volumen educativo, y la adecuación de espacios verdes interactivos.

POTENCIAL DEL SITIO

El sitio escogido en la ciudad de Quito, en donde se encuentra el actual colegio Benalcázar, entre las principales avenidas de la 6 de diciembre y la República del Salvador, tiene un gran potencial económico, social y cultural.

3.1. Potencial económico

El centro financiero de Quito se ha consolidado como una zona turística y de gran renombre, donde una serie de restaurantes ofrece todo tipo de comida internacional y nacional, donde las tiendas renombradas de la moda se posesionan a lo largo de las calles, donde hoteles reciben cada día a turistas, y donde miles de personas disfrutan de una serie de eventos y actividades al aire libre lleno de comida y recuerdos. La zona tiene un gran flujo de capital, atrayendo no solo a turistas y extranjeros, pero también a los ciudadanos con una extensa variedad de actividades. El crecimiento es acelerado y las multitudes solo siguen llegando.

3.2. Potencial social

Como tal, el atractivo de la zona lleva a que una gran cantidad de personas se recojan en puntos específicos del área, por lo que es inminente la interacción social que se desarrolla cada día. Personas de todas las nacionalidades se reúnen en un mismo sitio, por lo que existe un gran intercambio de ideologías y de conocimiento entre las personas. Las comunidades se van consolidando poco a poco, y la interacción humana se hace presente en las calles. El potencial social de la zona se da gracias a la gran cantidad de personas que fluye y que hace toda clase de actividades.

3.3. Potencial cultural

Como fue mencionado antes, la gran afluencia de personas y capital que tiene la zona también impulsa una gran ola cultural que puede ser aprovechada a lo largo de la zona. Al mismo tiempo, una variedad de actividades culturales pueden ser apreciadas gracias a la presencia del parque de la Carolina.

ZONIFICACIÓN

4.1. Mapeo urbano

El ejercicio se dio a un radio de cuatro kilómetros a la redonda del lote a intervenir. El norte de Quito posee una gran variedad de colegios y universidades, parques y centros comerciales, así como instituciones administrativas y culturales.

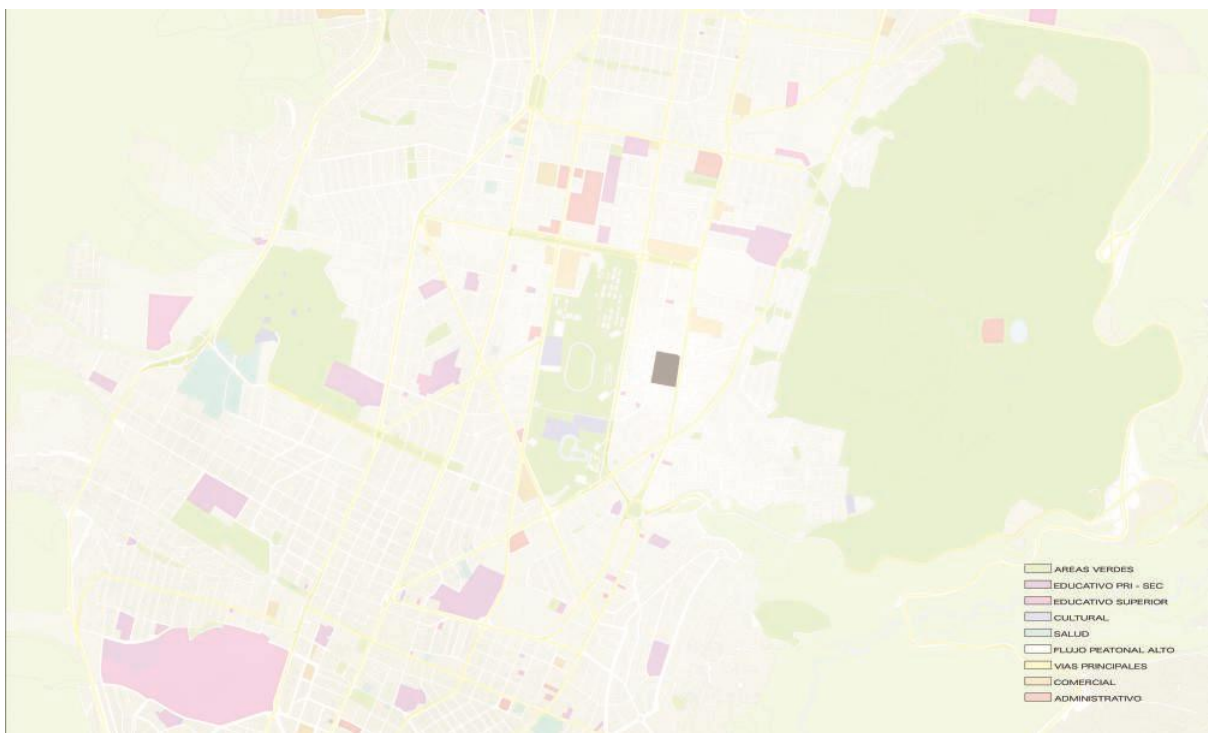


Figura 1.

4.2. Uso de suelo

A un radio de un kilómetro a la redonda se mapea el uso de suelo del sector Benalcázar, y también a través del parque de la Carolina.

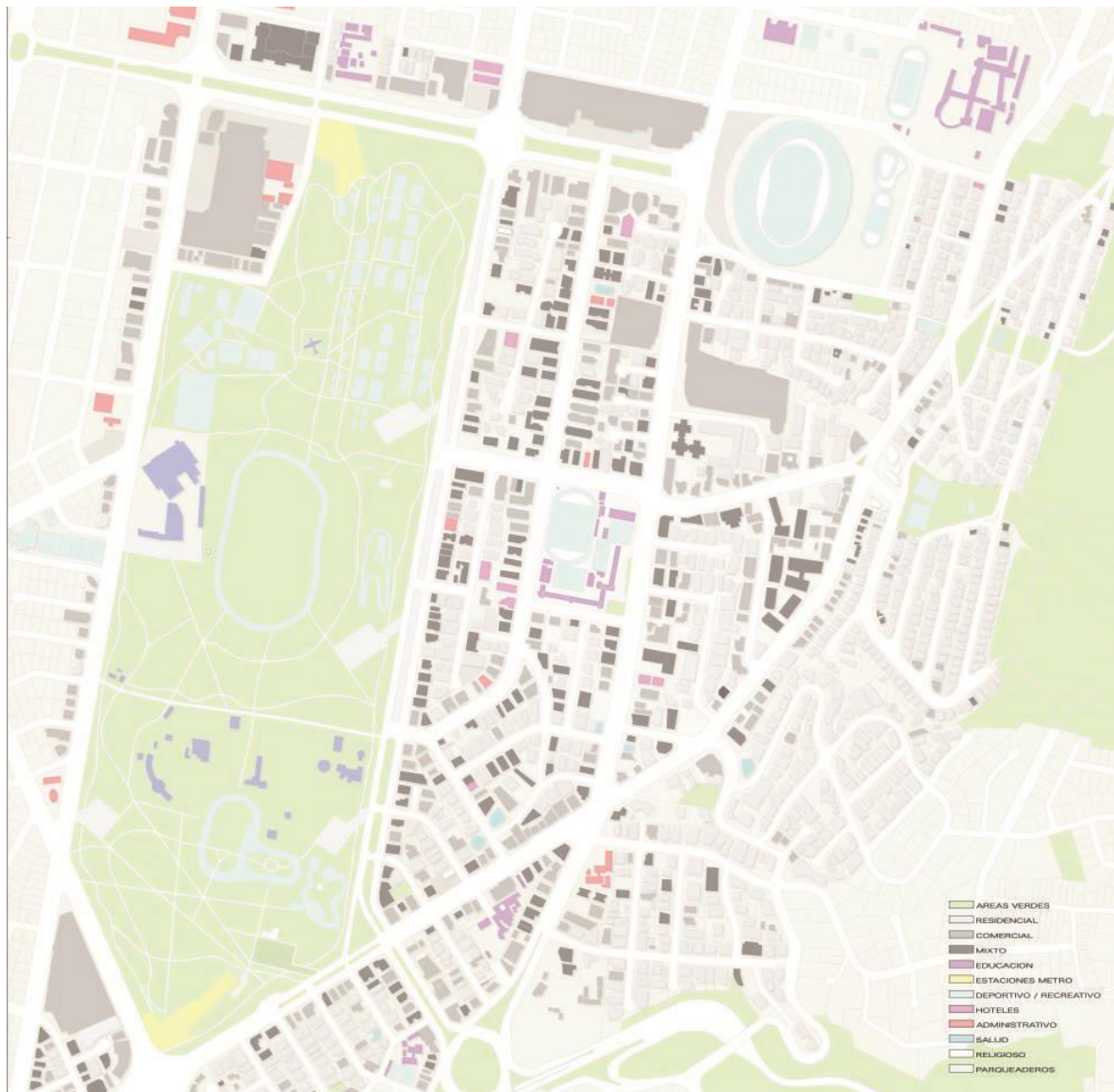


Figura 2.

EXPERIMENTACIÓN COMO APRENDIZAJE

El aprendizaje humano se da a través de la observación, la imitación, y la práctica. Las condiciones a las que una persona se expone a lo largo de su vida van estructurando conocimiento y generando pensamiento, así mismo analiza cómo esto puede ser logrado; se le ocurre una idea probablemente basada en una experiencia previa o presunción basada en la observación o algo que leyó, y lo pone a prueba utilizando el método que parezca adecuado. El ser humano abre sus ojos al mundo con pura curiosidad que impulsa a cada uno a meter la mano en el fuego y aclarar la duda si las altas temperaturas queman la piel o no; muchos desistirán después del primer intento y otros probarán su resistencia una segunda vez con guantes protectores. De esta forma se pone a prueba una hipótesis o se plantea demostrar un hecho asumido, no desde la posición de conjetura sino desde la experiencia. En arquitectura, Daniel Libeskind enlista tres lecciones no solo para entender la arquitectura sino también para enseñar y expandir el conocimiento de otros en diferentes campos. El proceso comienza leyendo arquitectura, seguido por recordar arquitectura, y finaliza con escribir arquitectura, convirtiendo esto en un círculo infinito donde uno mismo lee lo escrito previamente, recuerda, y escribe nuevamente tomando un curso diferente completando ciclos que se van estructurando de manera más concisa cuando se vuelve a repetir el proceso.

5.1. Arquitectura y conocimiento

La constante recopilación de información provoca que un arquitecto seleccione solo lo necesario para comprimirlo en un lenguaje que pueda ser entendido por todos, puesto que la arquitectura no es un campo angosto donde se escriben reglas a seguir al pie de la letra para obtener resultados determinados. Bernard Tschumi lo explica de manera muy simple: “las complejas demandas culturales, sociales, y filosóficas desarrolladas lentamente a través de los siglos han hecho de la arquitectura una forma de conocimiento en sí misma” (Tschumi, 1996).

En otras palabras, un arquitecto es aquel capaz de acaparar todo tipo de conocimiento obtenido a lo largo de su vida para destilar y proponer un nuevo pensamiento que responda a deseos o necesidades futuras o inmediatas.

5.2. Posibilidades infinitas

Después de un proceso selectivo donde la razón y la experiencia entran en juego, la pregunta sería ¿Cómo saber que la idea seleccionada va a desenvolverse como fue prevista? Sean Pickersgill habla de la existencia de un sin fin de mundos con la posibilidad que un sin fin de eventos ocurran dentro de cada uno de ellos, generando un interminable número de sucesos que pueden o no. Pues mientras las ideas se mantengan dentro de la cabeza de una persona estarán destinadas a quedarse en ese mismo estado, como ideas, y aunque “es posible que nunca podamos acceder materialmente a estos mundos, pero, no obstante, son lógicamente posibles” (Pickersgill, 2017). Por otro lado, si la idea toma un diferente rumbo y una acción inicia práctica, toda clase de aciertos y errores, metafóricamente, conducirán el pensamiento como un bote de madera en un mar turbulento, que si choca contra una piedra no tiene más opción que reparar sus grietas y mantenerse a flote. El trabajo practico estructuraría no solo el bote (la idea), pero fortalecería también el pensamiento lógico de una persona capaz de enfrentarse a nuevos mares. Ambas partes son válidas para el desarrollo y la acumulación de información de la gran base de datos humana que hoy en día está al alcance de cualquiera a través de un sin fin de medios que conectan al usuario con el servicio.

5.3. Tecnología, diseño y la sociedad

Es irrefutable decir que la tecnología ha tomado inmensos pasos en los últimos años y a diferencia de otras épocas, estos avances tienen un crecimiento exponencial en lugar de lineal. Desde temprana edad existe un contacto directo con el extenso mundo tecnológico

donde se tiene acceso al conocimiento sin precedentes y se encuentran millones de personas conectadas en tiempo real. Esto no solo cambia la manera en que vive, trabaja y se relaciona una persona con otra, pero cambia al humano progresivamente desde su núcleo. Según Klaus Schwab, el planeta está atravesando lo que categoriza como el comienzo de la Cuarta Revolución Industrial. Para entenderlo de mejor manera él escribe:

“La Primera Revolución Industrial utilizó la energía del agua y el vapor para mecanizar la producción. El segundo usó energía eléctrica para crear producción en masa. El tercero utilizó electrónica y tecnología de la información para automatizar la producción. Ahora, una Cuarta Revolución Industrial se basa en la Tercera, la revolución digital que se viene produciendo desde mediados del siglo pasado. Se caracteriza por una fusión de tecnologías que está difuminando las líneas entre las esferas física, digital y biológica” (Schwab, 2016).

Es por esto que se tienen que tomar medidas para generar respuestas integrales y exhaustivas que preparen a futuras generaciones a desarrollarse en este panorama.

Aunque no esté claro el futuro de la arquitectura, es posible afirmar que su relación con la tecnología se va estrechando cada vez más. Al mismo tiempo el arte y el diseño están tomando una dirección donde los elementos tecnológicos y digitales son importantes factores al momento de materializar las ideas. Cabe recalcar que el impacto que conllevan estos campos va más allá de lo material y lo físico, ya que tiene un rango de alcance masivo donde empiezan a encontrarse compromisos sociales y culturales. Son infinitas las formas de expresión, pero estas tienen la capacidad de generar toda clase de discusiones y sensaciones dentro del espectador. El poder que representa un trabajo dirigido al público tiene que ser manejado con cautela y precisión para responder efectivamente para concebir impacto positivo en el progreso de la sociedad. Por lo tanto, se busca utilizar terrenos municipales para generar aportes a la

comunidad, olvidando el crecimiento especulativo que acelera con el paso de los años y provoca que la arquitectura se construya para abastecer los deseos y necesidades de aquellos que puedan pagarlo.

5.4. Generador económico

Tomando en cuenta las características de la zona, el proyecto se enraizará como un componente más del lugar, proporcionando un servicio que no competiría con los demás, sino que encajaría como otra pieza del engranaje que impulsaría el movimiento y dinamismo a la consolidada zona a través de un manejo efectivo del diseño. De esta forma existirá la ventaja de potencializar el instituto no solo como un centro de educación superior pero también como desarrollador económico, y a su vez, los futuros usuarios estarán expuestos a toda clase de condiciones generadas por el acelerado movimiento alrededor del proyecto arquitectónico. Jóvenes y adultos se desplazarán dentro de un ambiente que les permitirá ver con ojos nuevos y curiosos todo tipo acontecimientos al estar en contacto con un sin fin de sucesos económicos, sociales, y culturales que puedan cambiar su perspectiva y generen criterio para futuros experimentos. Reyner Banham “descubre” la ciudad de Los Ángeles observando con una mirada fresca y aventurera cuando se adentra a lo desconocido del mundo occidental en su documental ‘Reyner Banham Loves Los Angeles’. Sin su peculiar manera de ver la ciudad, el documental jamás hubiera despertado tanta curiosidad y debate, por lo tanto, un exitoso aporte al mundo.

5.5. Dialogo y el espacio

Además de contar con laboratorios y talleres de arquitectura, diseño, moda, innovación y emprendimiento, el instituto juega el papel de intermediador para conectar a emprendedores locales con empresas con capacidades de crecimiento que apoyen y estimulen iniciativas

vinculadas al diseño. Tanto en el exterior como en el interior del proyecto, el debate y el intercambio de ideas son fundamentales para el proceso de aprendizaje. Espacios abiertos comunales accesibles para todo usuario permitirán establecer una relación intelectual basada en la observación, control y poder, tal como ocurre en el edificio Gund Hall de la Universidad de Harvard, donde las terrazas, una diagonal a otra, entregan un ambiente donde los estudiantes de final de carrera se ubican en la parte más alta, para que sus proyectos puedan ser observados por estudiantes de años inferiores, y así sucesivamente hasta llegar a los primeros pisos donde los de primer año están siendo supervisados por los de arriba.

5.6. El tipo

Pero, ¿por qué es tan importante esta clase de contacto con este tipo de ambiente? Cada ser humano actúa y responde ante diferentes estímulos. La historia, los movimientos sociales y culturales, tendencias, y la ciencia descomponen a tal punto cada idea, que esta puede habitar dentro de las cabezas de las personas, sin explicación necesaria, y aunque no sea posible describirlo, no significa que no sea real, es más, esta idea preconcebida por esfuerzos comunales y hasta personales a través del tiempo, pasa a ser el origen de cualquier interpretación dada a un objeto en el mundo físico. Rafael Moneo describía a esto como “el tipo”. El punto imaginario de donde parte la idea de lo que es una silla, o un celular, o una casa. Y aunque este sea manipulado por factores exteriores objetivos, cada ser humano concibe su propia manera de ver el tipo dentro de sus experiencias y conocimientos adquiridos.

5.7. Experimentación

Acumular conocimiento a través de cada falla e ir construyendo sobre la misma permite estructurar ideas más potentes. Franklin D. Roosevelt escribió “The country needs and, unless I mistake its temper, the country demands bold, persistent experimentation. It is common sense

to take a method and try it; if it fails, admit it frankly and try another. But above all, try something.”

En arquitectura, se trata de crear nuevas soluciones para los problemas familiares de materiales, forma, función, y las limitaciones del espacio en que se trabaja. Cabe recalcar que:

“Lo experimental no es necesariamente lo mismo que lo radical, lo no convencional o lo bizarro, aunque este podría ser el resultado de dicha actividad... La experimentación, entonces, es una actividad consciente: implica un cambio en el estado de conciencia por parte de grupos o individuos hacia una condición extrema en la que se investigan nuevas posibilidades para el futuro. Para hacer esto, es necesario trabajar fuera de una disciplina establecida con parámetros definidos y metodologías que actúan como punto de partida” (Pople, 2000).

Todo esto hay que visualizarlo con una visión donde el pragmatismo funciona como herramienta durante el proceso de experimentación. Pauline Lefebvre amplía el espectro de lo que se esperaría del pragmatismo y dice que este “no pone la práctica en contra de la teoría, sino que desplaza la distinción misma. Propone un continuo instrumental entre los dos, donde las teorías y las prácticas (pensamientos y acciones) se complementan entre sí para alcanzar un objetivo determinado” (Lefebvre, 2000). Así mismo tomar en consideración una extensa serie de elementos que configuran tanto la arquitectura como el diseño, poder resaltar y comprender los efectos estéticos que tienen en el mundo, y paralelamente considerar sus amplias consecuencias sobre el medio ambiente, tanto físico como social y cultural, y sobre cómo inventar formas de enfrentarlas. En otras palabras, esto alienta a cuestionar lo que se produce y juzgarlo contra sus consecuencias.

La idea es llegar a un punto más allá, cometer errores es parte del aprendizaje humano, pues si una persona pone a prueba una hipótesis y funciona, es probable que nunca dispute el

método implementado; por otro lado, errar pone en cuestionamiento todos los factores dentro del proceso al momento de realizar un experimento para determinar cuál fue la falla y buscar alternativas para solucionarla. El instituto no solo tiene como finalidad promover la importancia económica y cultural del diseño en Ecuador, pero también poner en practica la visión particular de la relación que existe entre la experimentación mediante la implementación de tecnología y la adquisición de conocimiento para la construcción de ideas innovadoras.

PRECEDENTES

6.1. Memorial del 9/11

Siendo uno de los puntos más icónicos de la ciudad de Nueva York, el parque del memorial es el precedente que más influenció el proyecto. La idea de preservar una huella del vacío existente, y llenar un parque con una gran capa vegetal, permite una experiencia de los sentidos única. Las líneas rectilíneas y los robles blancos a cada ocho metros organiza todo el parque con senderos llenos de sombras y espacios de estancia y entretenimiento, mientras que las fuentes donde se ubicaban las torres permanecen vacías, imponiéndose en una mezcla de todos los sentidos.



Figura 3.

6.2. Parque de la Villette

La reutilización del parque gracias a una intervención a recuperado el espacio público por completo en este proyecto. La colocación de varios artefactos de color rojo con diferentes usos marca un camino a lo largo del extenso parque. En este los sentidos también se hacen presentes, ya que la mezcla de los elementos vegetales, el agua, el viento y el fuego, hacen que la persona recorriéndolo sienta toda clase de experiencias a lo largo del recorrido.



Figura 4.

6.3. Laboratorio robótico The Bartlett

La extensión de la universidad de Londres UCL, tiene como propósito albergar toda clase de tecnología que ayude a los estudiantes a potencializar y realizar toda clase de objetos. La programación y la fabricación digital impulsan todo el edificio, con laboratorios que están abiertos al ojo de aquel que va pasando por los corredores y aulas y clases con ventanas donde se es visible toda clase de trabajos manuales y digitales que se hacen dentro del instituto. La relación visual y el manejo de la tecnología son claves para el funcionamiento óptimo del lugar.



Figura 5.

DESARROLLO DEL PROYECTO

7.1. Proceso arquitectónico

Según las condicionantes del contexto, del lote, y de los volúmenes existentes, el partido arquitectónico fue tomando forma.

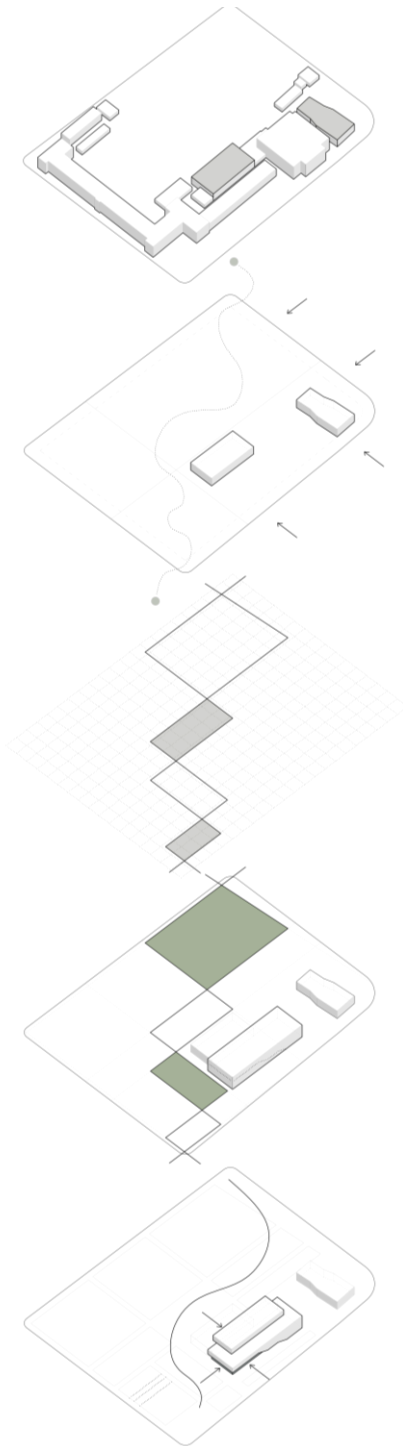


Figura 6.

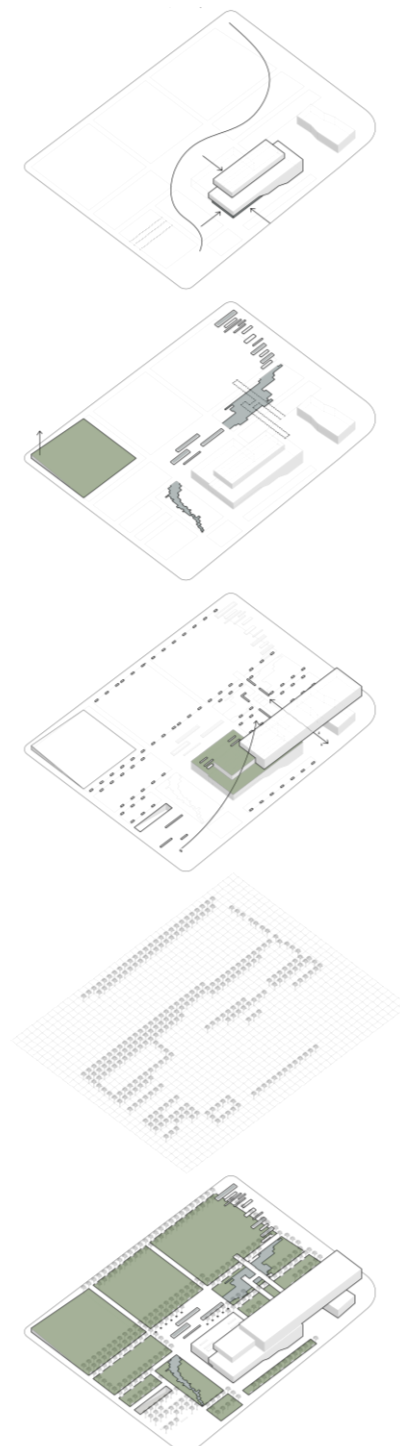


Figura 7.

7.2. Programa

El proyecto se divide en cinco plantas principales y cada planta tiene un uso diferente.

El teatro y la piscina siguen funcionando su propósito original.

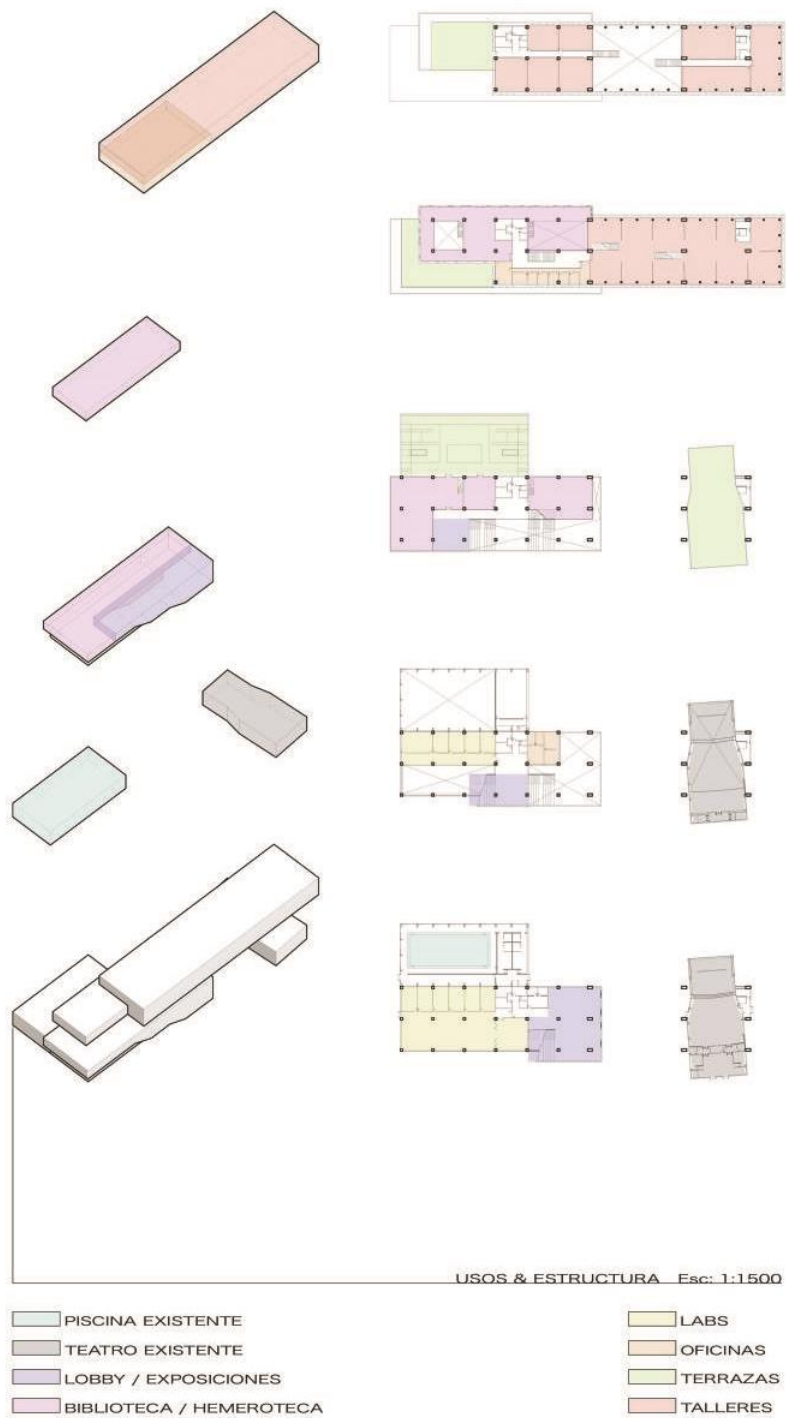


Figura 8.

7.3. Aspectos constructivos del proyecto

La estructura metálica es el esqueleto de todo el proyecto, y varios detalles constructivos explican de forma adecuada como todas las piezas encajan para la construcción del edificio.

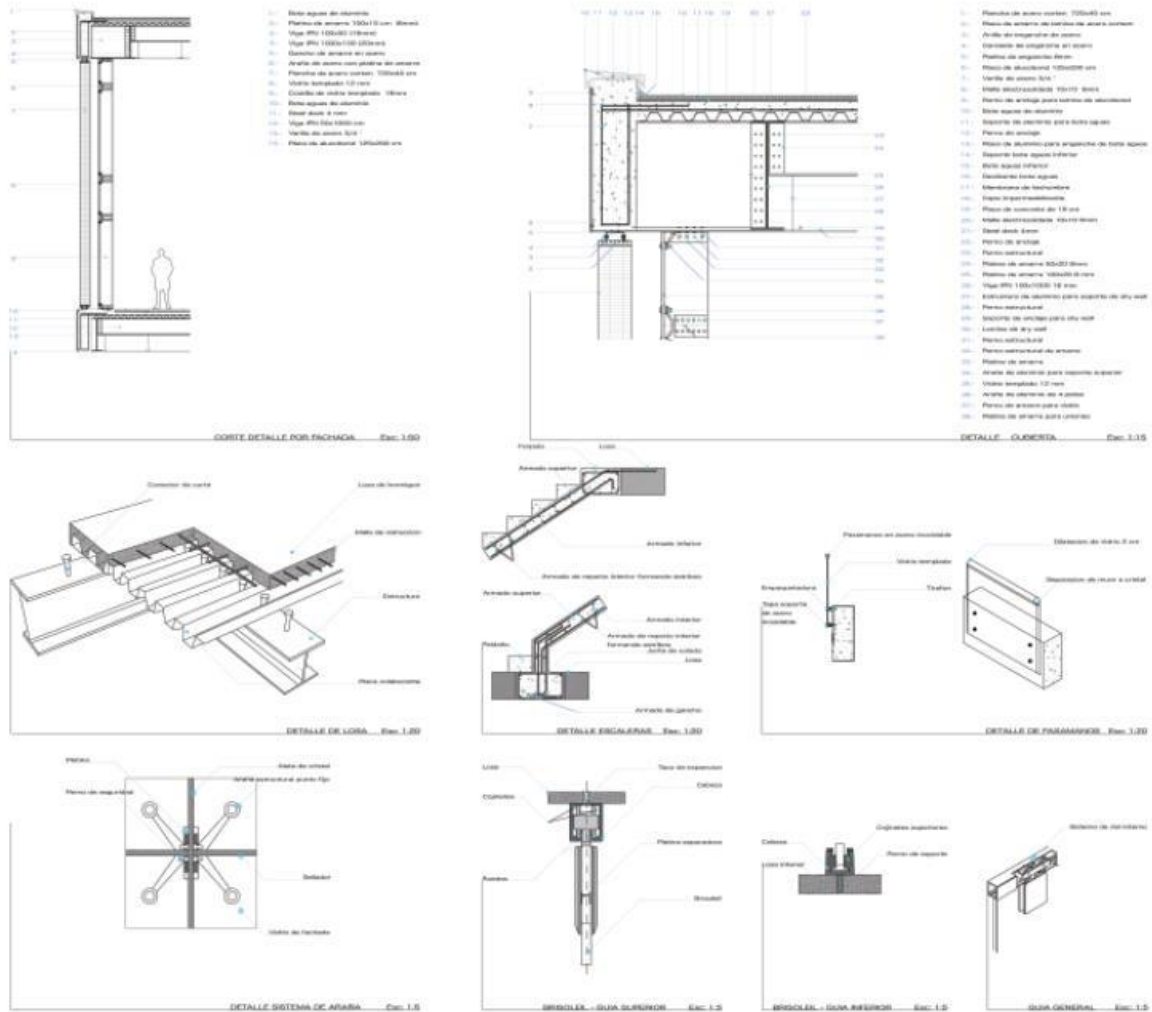


Figura 9.

PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

8.1. Propuesta principal

Se propone ampliar la vía, arborizar el lote y modular todo el piso para que el proyecto funcione de acuerdo al parque.

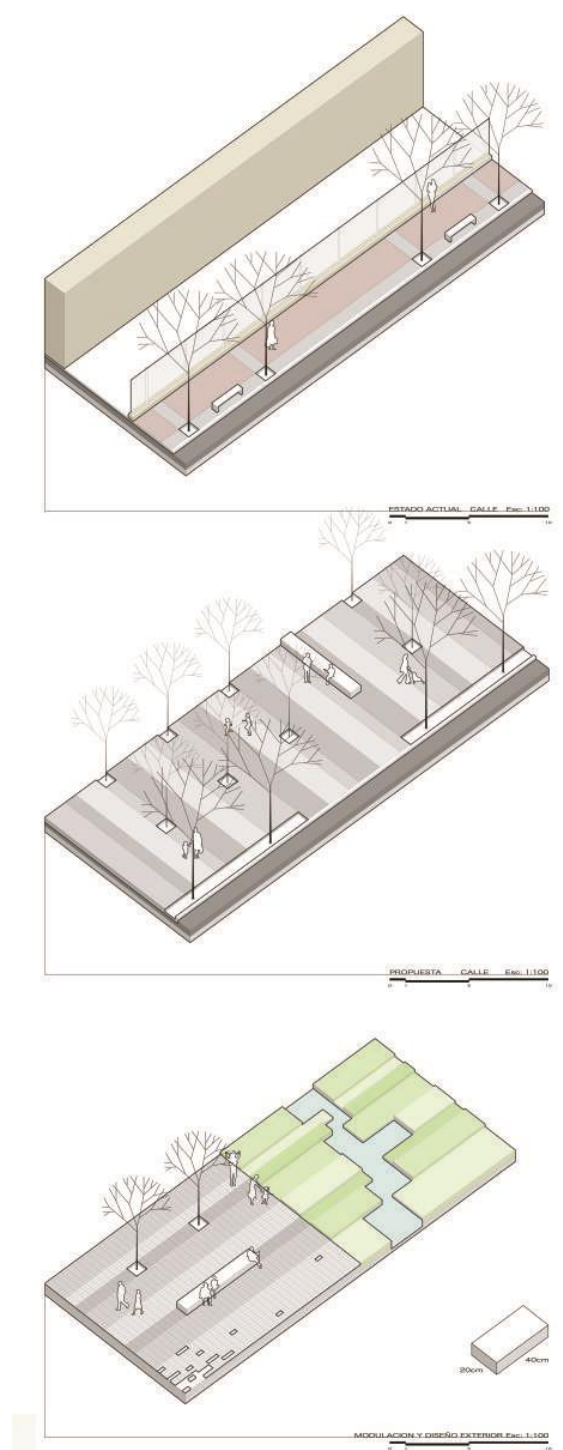


Figura 10.

8.2. Implantación general

La propuesta definitiva lleva a una planta baja poco ocupada, grandes espacios de césped para eventos y jardineras y cuerpos de agua que se organizan en toda la cuadra.

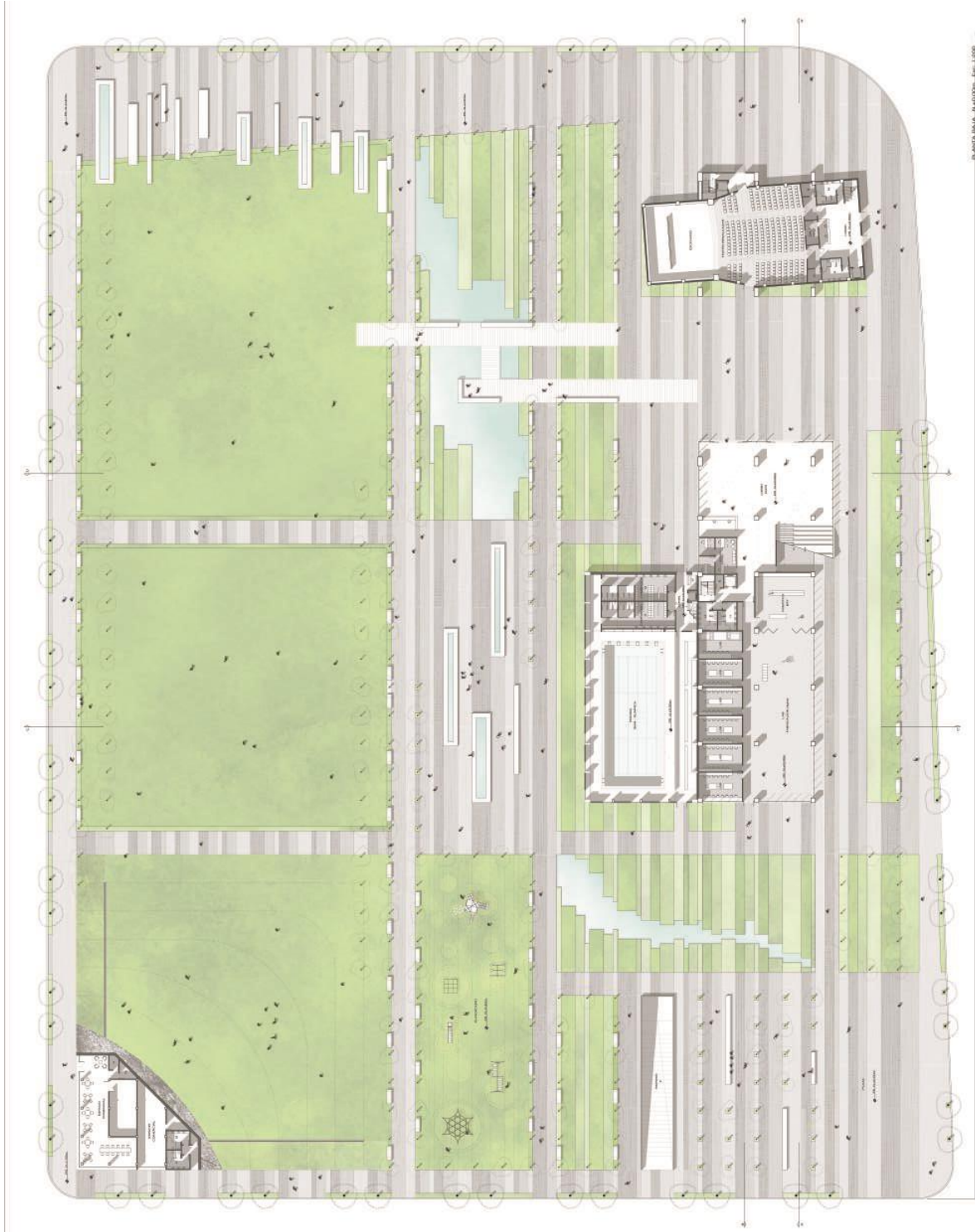


Figura 11.

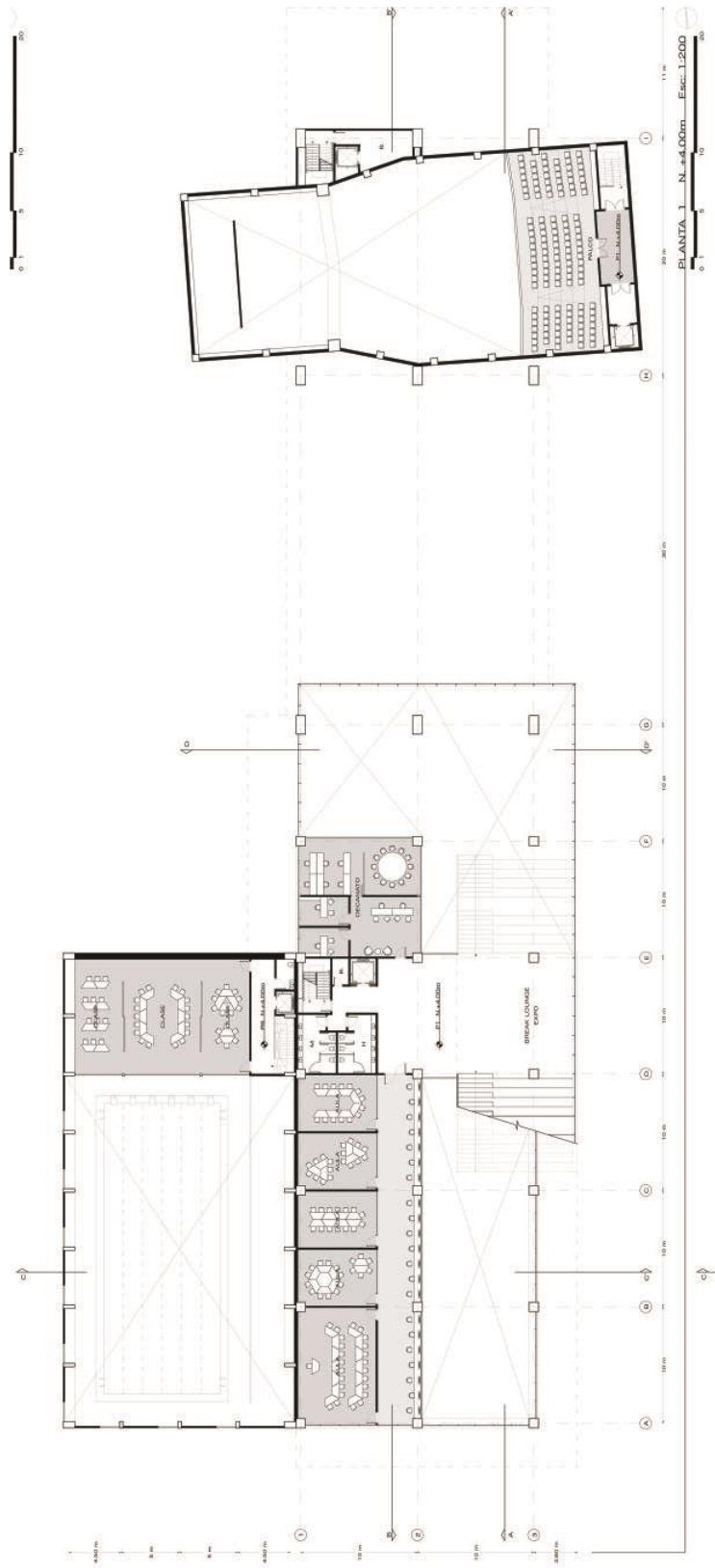


Figura 13.

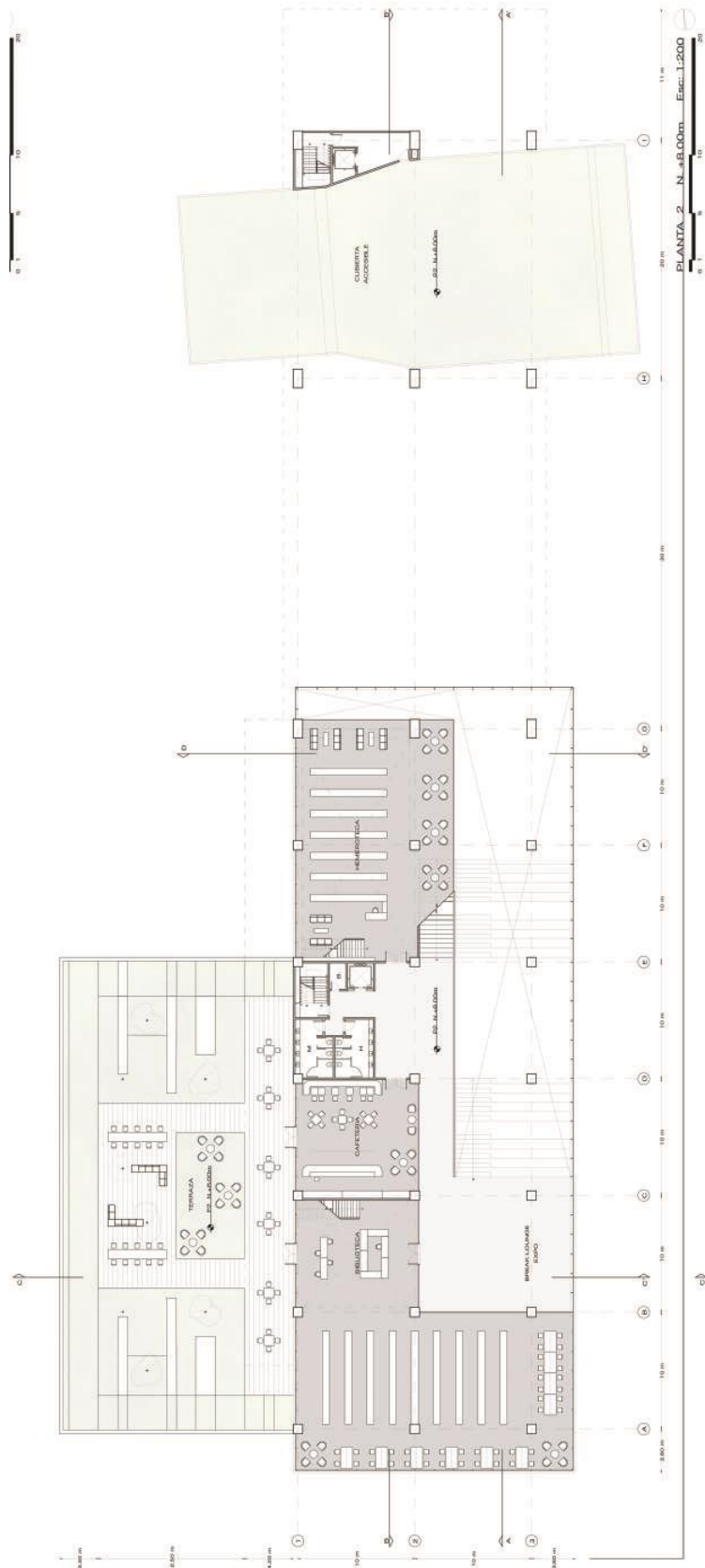


Figura 14.

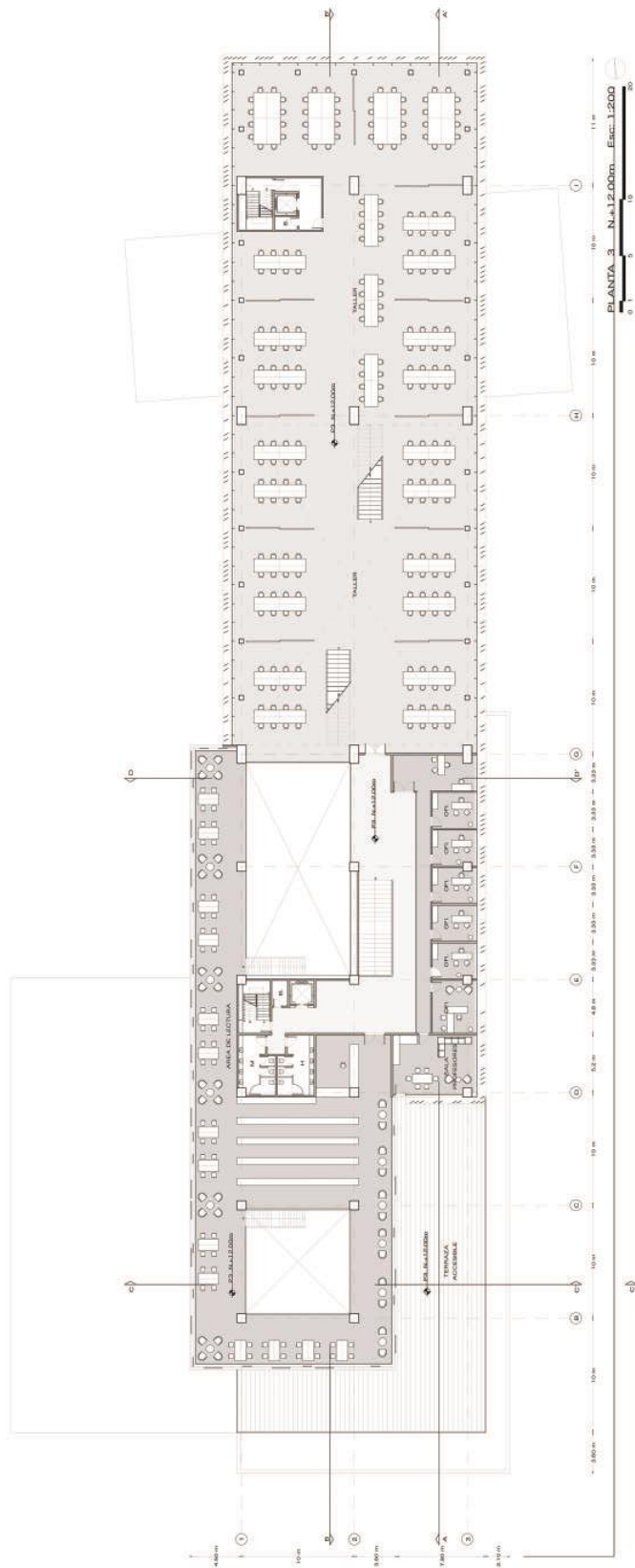


Figura 15.

8.4. Cortes

Todo el instituto se relacionan visual y espacialmente para tener una interacción entre alumnos, profesores y visitante, maximizando el aprendizaje de todos.

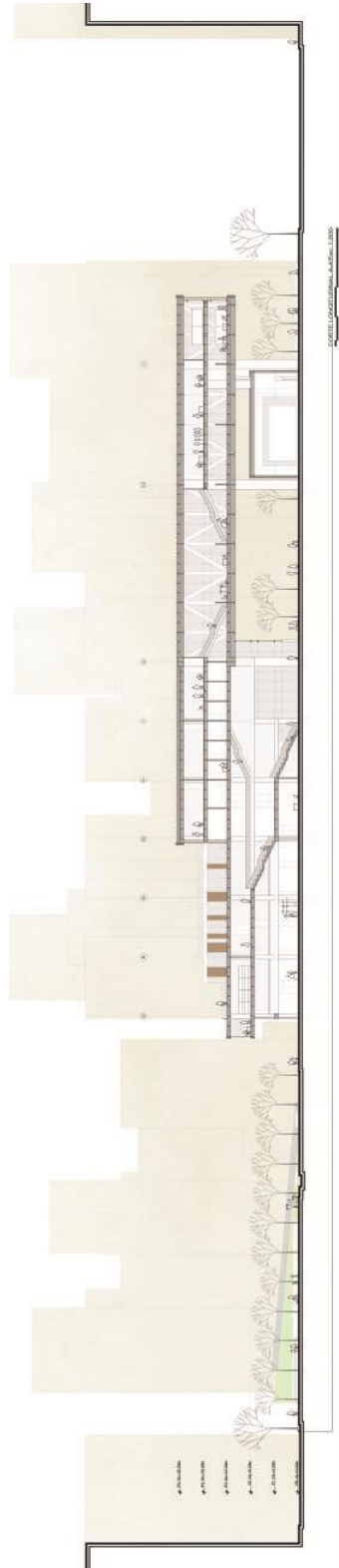


Figura 17.

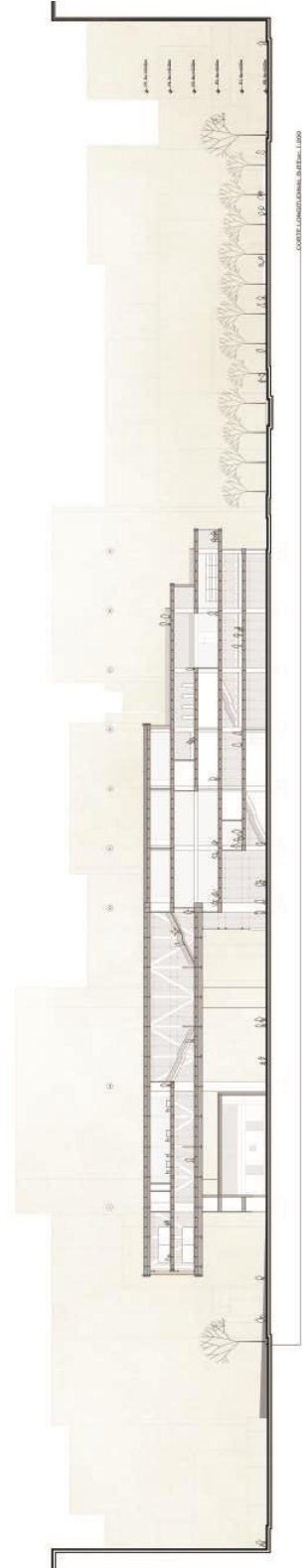


Figura 18.

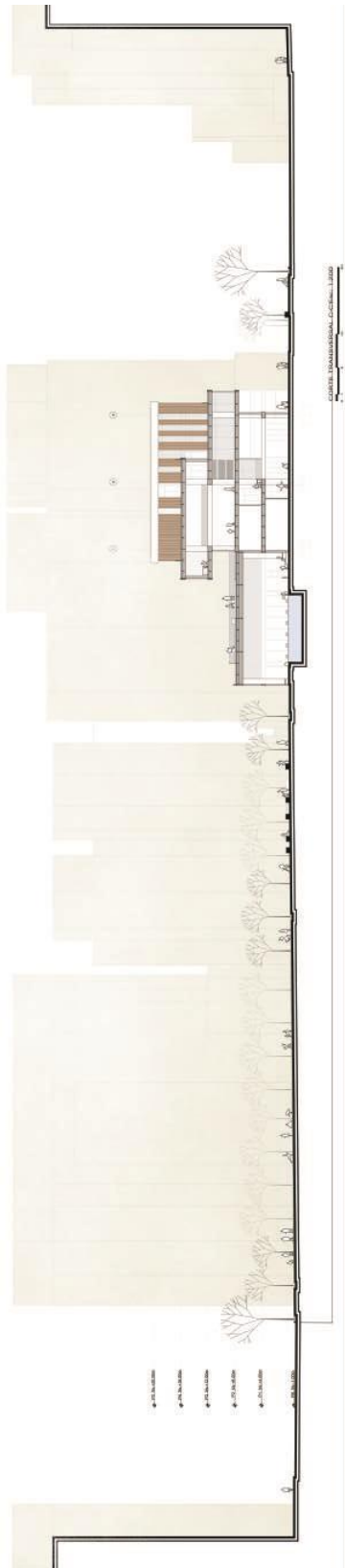


Figura 19.



Figura 20.

8.5. Fachadas

Las fachadas del proyecto son principalmente de vidrio y concreto, con un revestimiento de acero corten como brisoleil para refugiar del sol los espacios exteriores.

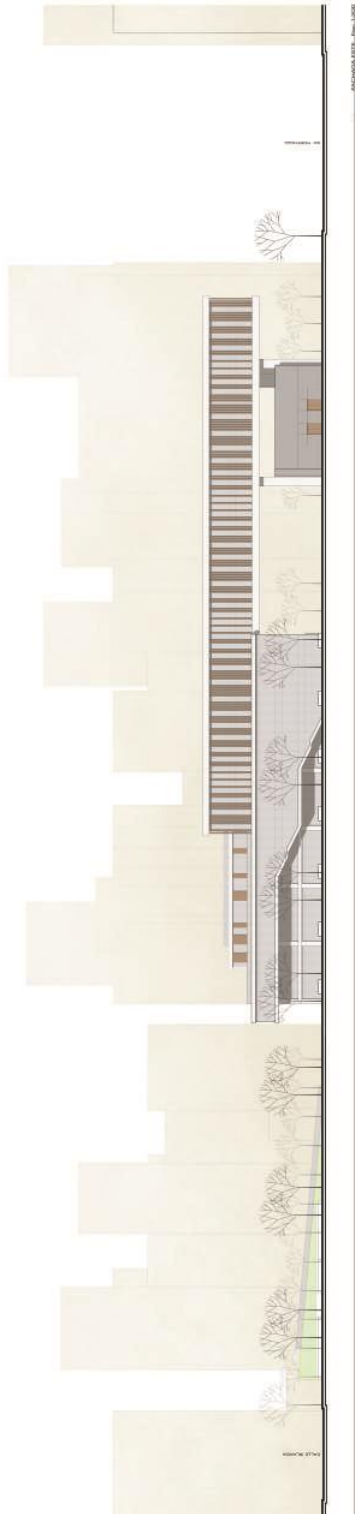


Figura 21.

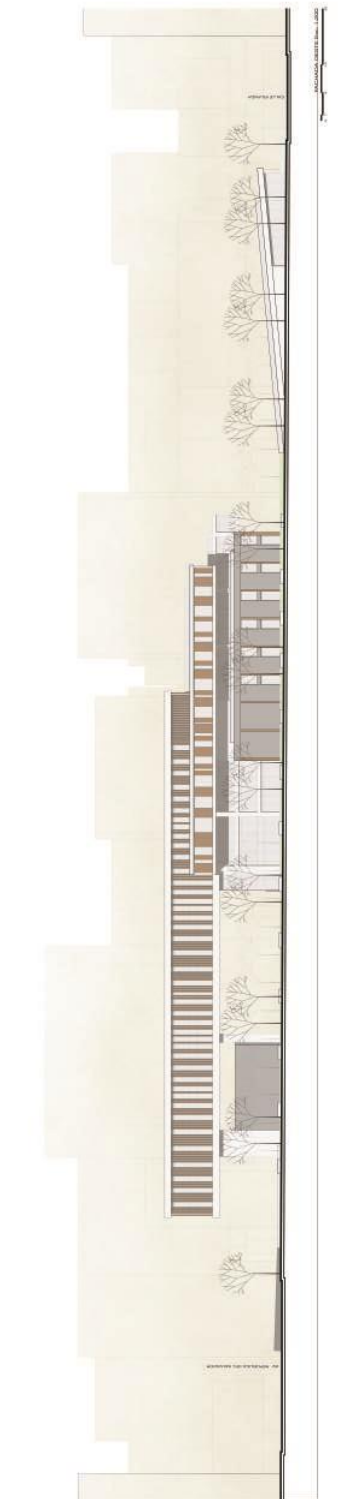


Figura 22.

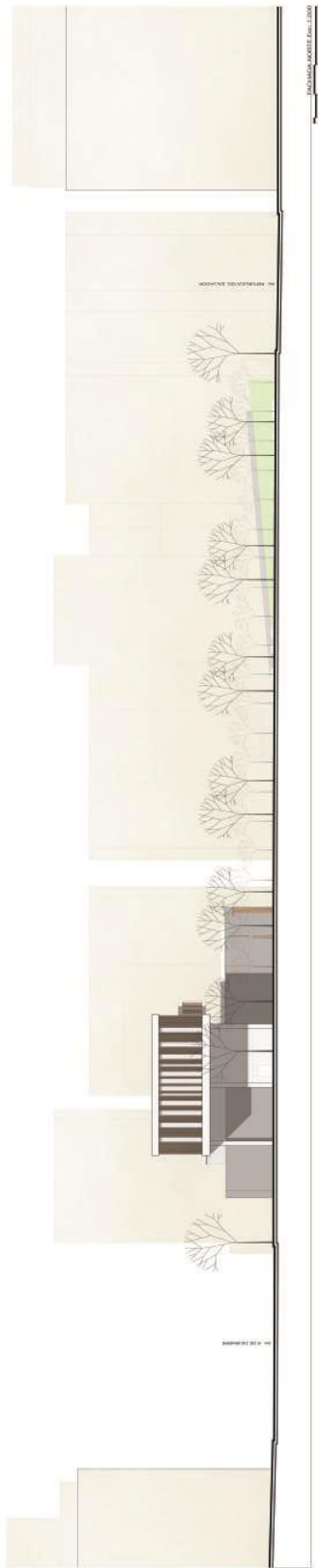


Figura 23.



Figura 24.

8.6. Planta de cubiertas con sombras

Los árboles se alinean de acuerdo a una retícula de cinco por cinco metros donde los espacios que se abren permiten el paso del sol y se despeja para presentar plazas y espacios para eventos.

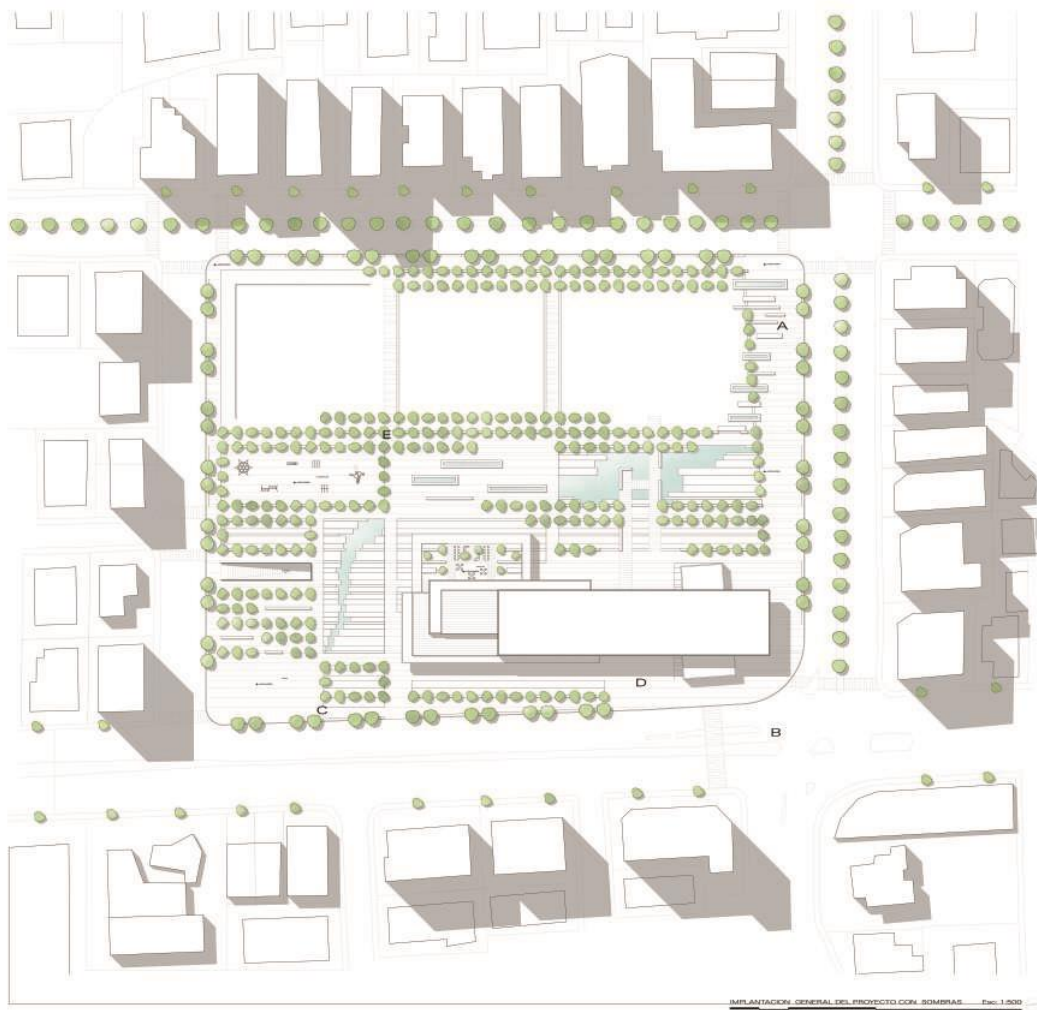


Figura 25.

8.7. Propuesta en perspectiva

En axonometría se puede apreciar las áreas tanto como los volúmenes y todos los espacios verdes que se organizan en toda la manzana del sector.

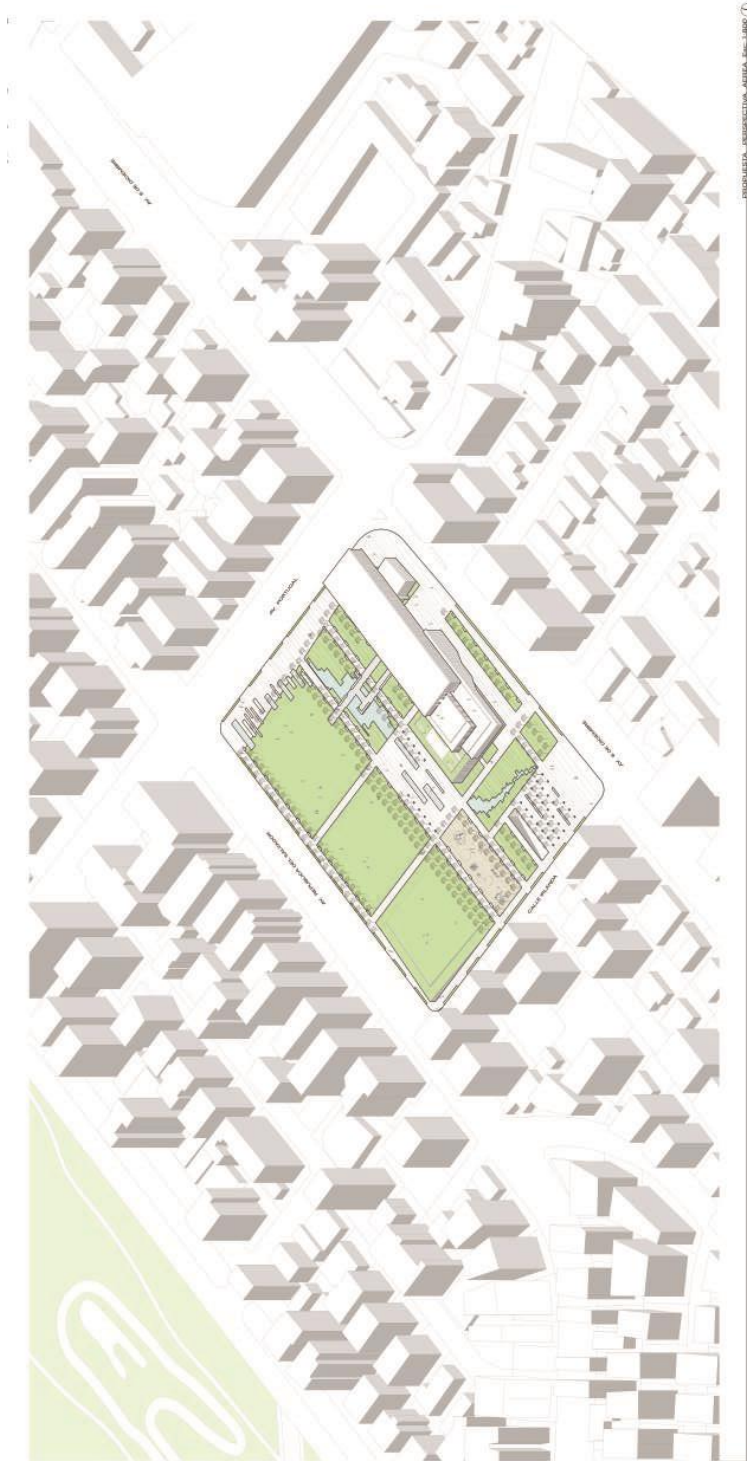


Figura 26.

8.8. Vistas

Las imágenes de visualización arquitectónica ayudan a comprender cuál será la imagen proyectada del proyecto, los espacios abiertos, los espacios verdes, y la volumetría y materialidad del instituto.



Figura 27.



Figura 28.



Figura 29.



Figura 30.



Figura 31.

CONCLUSIONES

El “Parque Benalcázar”: Un Nuevo Pulmón para la Ciudad, busca ser algo más que un vacío dentro del denso tejido urbano de Quito. Propone establecer un espacio verde que oxigene la congestionada Avenida 6 de diciembre, y se consolide como un lugar de interacción cultural y social. La edificación implantada tiene como propósito promover la importancia cultural y económica del diseño y su fin es educar a las siguientes generaciones entregando un espacio flexible tanto dentro del edificio, como fuera en el parque. Todos los espacios permiten una fluidez natural donde la arquitectura se complementa de elementos diseñados por los estudiantes, que están a disposición del público en exposiciones temporales que dinamizan el movimiento del parque.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brown, M. y Cooper, J. (1972). *Reyner Banham Loves Los Angeles*. BBC Colour.

Comité Départemental du Tourisme. (2018). *The Parc de la Villette*. [Imagen]. Extraído

el 10 de diciembre de 2018 desde

<https://uk.tourisme93.com/document.php?pagendx=10107>

Dezeen. (2018). *Hawkins\Brown completes robotics lab for The Bartlett at London's Queen*

Elizabeth Olympic Park. [Imagen]. Extraído el 10 de diciembre de 2018 desde

[https://www.dezeen.com/2018/03/13/hawkins-brown-bartlett-school-architecture-](https://www.dezeen.com/2018/03/13/hawkins-brown-bartlett-school-architecture-university-college-london-queen-elizabeth-olympic-park-uk/)

[university-college-london-queen-elizabeth-olympic-park-uk/](https://www.dezeen.com/2018/03/13/hawkins-brown-bartlett-school-architecture-university-college-london-queen-elizabeth-olympic-park-uk/)

Lefebvre, P. (2017). *What Difference Could Pragmatism Have Made? From Architectural*

Effects to Architecture's Consequences. FOOTPRINT. pp. 23-36. Extraído el 10 de

mayo de 2018 desde

<https://journals.library.tudelft.nl/index.php/footprint/article/view/1174>

Libeskind, D. (1991). *Three Lessons in Architecture*. Londres, Inglaterra. Architectural

Monographs: Academy Editions. pp. 37-61.

Moneo, R. (1978). *OPPOSITIONS 13: On Typology*. Cambridge, Estados Unidos. MIT Press.

New York Department of Economic Development. (2019). *9/11 Memorial & Museum*.

[Imagen]. Extraído el 10 de diciembre de 2018 desde

<https://paththroughhistory.iloveny.com/listings/9-11-Memorial-Museum/31769/#.XDTzg89Kh0c>

Pickersgill, S. (2017). *Possibilia: Possible Worlds and the Limitless in Architecture*. FOOTPRINT. pp. 71-84. Extraído el 27 de marzo de 2018 desde <https://journals.open.tudelft.nl/index.php/footprint/article/view/1186>

Pople, N. (2000). *Experimental Houses*. Nueva York, Estados Unidos. Watson-Guptill Publications.

Rendell, J. (1993). *Art and Architecture: A Place Between*. Londres, Inglaterra. I. B. TAURIS.

Roosevelt, F. (1933). *Looking Forward*. Nueva York, Estados Unidos. Touchstone.

Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Nueva York, Estados Unidos. Crown Bussiness.

Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge, Estados Unidos. MIT Press.

ANEXO A: PLANIMETRÍA

