

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

**Mediateca de Guápulo**

**Pamela Salomé Ortiz Moreno**

**Arquitectura**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Arquitectura

Quito, 11 de mayo de 2020

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Arquitectura y Diseño Interior**

## **HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Mediateca de Guápulo**

**Pamela Salomé Ortiz Moreno**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Felipe Palacios Sierra, Arquitecto**

Quito, 11 de mayo de 2020

## **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.

Nombres y apellidos: Pamela Salomé Ortiz Moreno

Código: 00130303

Cédula de identidad: 1721760781

Lugar y fecha: Quito, 11 de mayo de 2020

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

A lo largo de los años Guápulo ha sido un barrio importante de la ciudad de Quito , el cual, a pesar de su importancia y de poseer hitos significativos para la ciudad, no ha podido desarrollar su potencial turístico y cultural en su totalidad. Por esta razón se plantea crear una mediateca que intervenga con la Iglesia y la Universidad SEK , realzando el significado cultural que poseen. La intervención del edificio se basa en el contraste y la armonía, creando un edificio totalmente contemporáneo, logrando de manera visual llamar la atención del usuario, pero al mismo tiempo guardando las proporciones de la Iglesia. La mediateca es una biblioteca digital que involucra diferentes tipos de medios, fortalece el conocimiento y la innovación en los diferentes ámbitos, ya que la tecnología ha funcionado como el catalizador que transforma al lugar en un espacio más vital y crítico, convirtiéndolo en un centro intelectual para la comunidad. Además, la mediateca contará con áreas verdes y espacios públicos que conecten al usuario con la naturaleza y las grandes vistas que tiene. La idea principal del edificio se basa en el uso de la tecnología en todos los espacios, ya que incluso junto a la Universidad SEK se generan makerspaces que son talleres tecnológicos que ayudan al desarrollo educativo de la misma.

Palabras clave: Mediateca, tecnología, contraste, armonía, contemporáneo, conocimiento, innovación, comunidad.

## ABSTRACT

Over the years, Guápulo has been an important neighborhood in the city of Quito, which despite its importance and having significant landmarks for the city, has not been able to fully develop its tourist and cultural potential. For this reason, it is proposed to create a media library that intervenes with the Church and the Sek University, enhancing the cultural meaning they possess. The intervention of the building is based on contrast and harmony, creating a totally contemporary building, visually managing to attract the user's attention, but at the same time keeping the proportions of the Church. The media library is a digital library that covers different types of media, strengthens knowledge and innovation in different fields, since technology has functioned as the catalyst that transforms the place into a more vital and critical space, turning it into an intellectual center for the community. In addition, the media library will have green areas and public spaces that connect the user with nature and the great views it has. The main idea of the building is based on the use of technology in all spaces, since even together with the University makerspaces are generated that are technological workshops that help the educational development of the same.

Key words: Media library, technology, contrast, harmony, contemporary, knowledge, innovation, community.

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción.....	11
Análisis del lugar .....	12
Análisis del programa .....	15
Análisis de precedentes .....	17
Partido arquitectónico .....	21
Proyecto arquitectónico .....	22
Conclusiones.....	31
Referencias bibliográficas .....	32

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Cuadro de áreas. Elaboración propia.....	16
---	----



## ÍNDICE DE FIGURAS

### **Análisis del lugar**

Figura 1. Figura fondo. Elaboración propia.....	12
Figura 2. Áreas verdes. Elaboración propia.....	13
Figura 3. Hitos. Elaboración propia.....	13
Figura 4. Sitios importantes. Elaboración propia.....	14
Figura 5. Espacios de Guápulo. Elaboración propia.....	14
Figura 6. Jerarquía. Elaboración propia.....	15
Figura 7. Público-Privado. Elaboración propia.....	16
Figura 8. Mediateca de Sendai. Plataforma de arquitectura .....	17
Figura 9. Análisis mediateca de Sendai. Elaboración propia.....	18
Figura 10. Biblioteca Idea Exchange. Metalocus .....	18
Figura 11. Análisis Biblioteca Idea Exchange. Elaboración propia.....	19
Figura 12. Museo de Berlín. Plataforma de arquitectura.....	20
Figura 13. Análisis museo de Berlín. Elaboración propia.....	20
Figura 14. Idea arquitectónica. Elaboración propia.....	21
Figura 15. Diagramas partido. Elaboración propia.....	21
Figura 16. Implantación. Elaboración propia.....	22
Figura 17. Planta baja. Elaboración propia.....	22
Figura 18. Subsuelo. Elaboración propia.....	23
Figura 19. Parqueaderos. Elaboración propia.....	23

Figura 20. Planta 1. Elaboración propia.....	23
Figura 21. Planta 2. Elaboración propia.....	24
Figura 22. Axonometría. Elaboración propia.....	24
Figura 23. Corte A-A'. Elaboración propia.....	25
Figura 24. Corte B-B'. Elaboración propia.....	26
Figura 25. Fachada 1. Elaboración propia.....	26
Figura 26. Fachada 2. Elaboración propia.....	27
Figura 27. Ampliación Sala de lectura. Elaboración propia.....	28
Figura 28. Corte por fachada . Elaboración propia.....	28
Figura 29. Plaza de ingreso. Elaboración propia.....	29
Figura 30. Sala de lectura. Elaboración propia.....	29
Figura 31. Galería. Elaboración propia.....	30
Figura 32. Parque. Elaboración propia.....	30

## INTRODUCCIÓN

Guápulo es un barrio de la ciudad de Quito , que se encuentra localizado en una pequeña meseta de las colinas que actualmente separan la zona rural de la urbana. Es uno de los barrios más antiguos de la ciudad ,el cual posee un gran valor turístico debido a que en él se encuentra situado una de las Iglesias más importantes de la ciudad. Además en él se encuentra ubicada la Universidad SEK y pequeños restaurantes , en los cuales se puede apreciar una gran vista del valle de Tumbaco.

A pesar de su excelente ubicación y de su importancia dentro de la ciudad , Guápulo no tiene un lugar de estancia que permita el desarrollo cultural del barrio. Por esta razón, se propone crear un lugar contemporáneo junto a un hito tan importante como es la iglesia La integración de la arquitectura contemporánea en contextos patrimoniales representa una gran oportunidad para desarrollar un ejercicio analítico y propositivo en relación la con la conservación de sitios y monumentos (Piombo,2016) .Además la intervención en edificios patrimoniales tiene el propósito de consolidar y realzar el significado cultural de los bienes.

La arquitectura de contrastación habla de utilizar la contemporaneidad como contraste y la particularidad como excepción y la armonía a su vez es el equilibrio, proporción y correspondencia adecuada entre las diferentes cosas de un conjunto. Al intervenir en patrimonio , una de las formas para lograrlo es en estructuras arquitectónicas, lo que consiste en adaptar nuevos elementos a edificios existentes, como un tipo prótesis, para responder e integrarse a las funciones demandadas por el nuevo uso que se les pretende dar.

## ANÁLISIS DEL LUGAR

El proyecto se encuentra situado en Guápulo que es un barrio perteneciente a la zona urbana de Quito y es uno de los barrios más antiguos de la ciudad. Se extiende a los pies del histórico Camino de Orellana, vía que fue usada por el conquistador Francisco de Orellana para iniciar el viaje en el que acabaría descubriendo el río Amazonas. El camino, que parte desde la avenida González Suárez hacia la calle de los Conquistadores, constituye uno de los principales accesos al barrio desde la zona norte de la ciudad. Se dice que al camino entremedio de Quito y Guápulo el milagro de Nuestra Señora de la Nube tuvo lugar.

En el diagrama de figura fondo se muestra que morfológicamente las edificaciones de la parte alta son más rectangulares y además que las únicas edificaciones que se diferencian de las demás son la Iglesia de Guápulo y la Universidad Sek, ya que sofrman un gran patio entre ellas aludiendo al Centro Histórico de Quito.



Figura 1. Figura fondo. Elaboración propia.

En el diagrama de áreas verdes, todas las edificaciones de Guápulo se encuentran rodeadas de vegetación y el parque de Guápulo es el área más importante del sector. Además posee árboles patrimoniales como el algarrobo, el aguacate, el arrayán, el nogal, la pomarrosa y el cocumbí.



Figura 2. Áreas verdes. Elaboración propia.

Existen hitos importantes en el sector , los cuáles poseen características diferentes, entre los más importantes están, el mirador de Guápulo, la Iglesia, la Universidad Sek y el Parque de Guápulo.

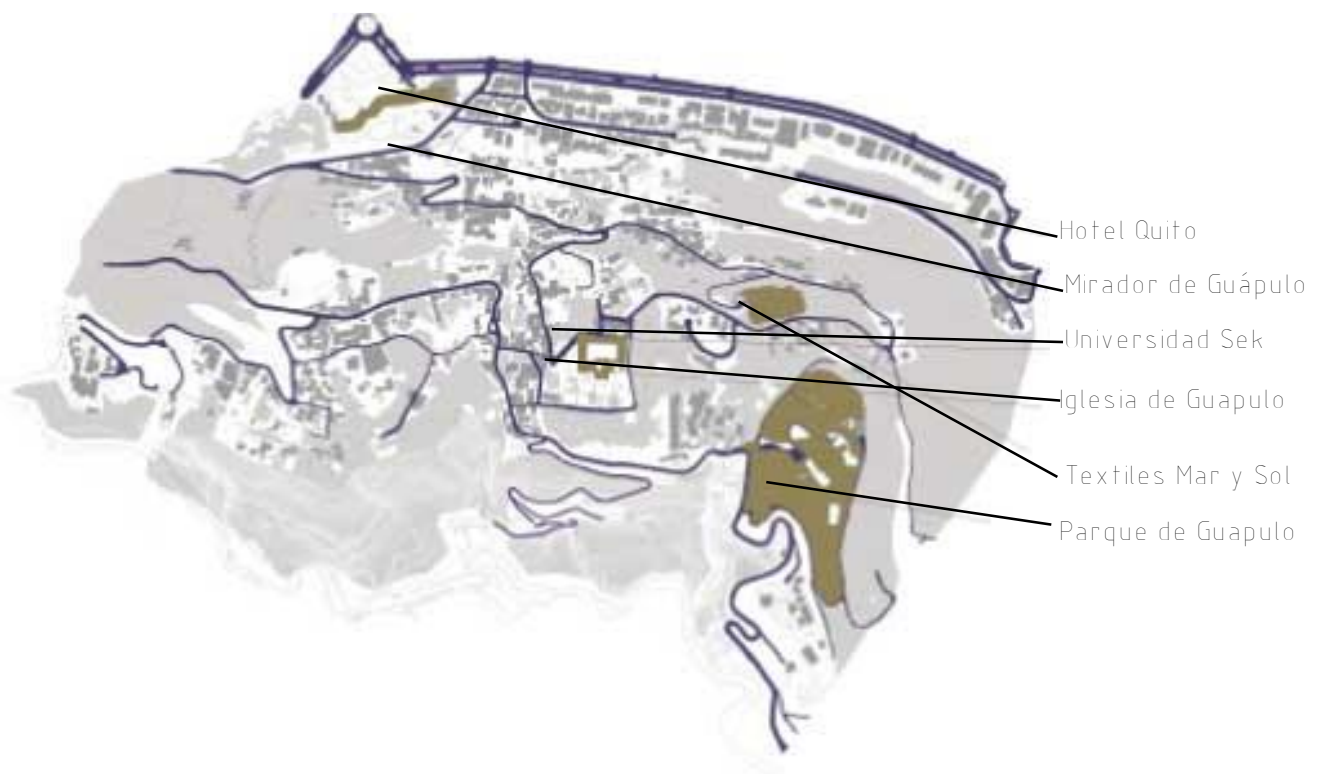


Figura 3. Hitos . Elaboración propia.

## Sitios importantes

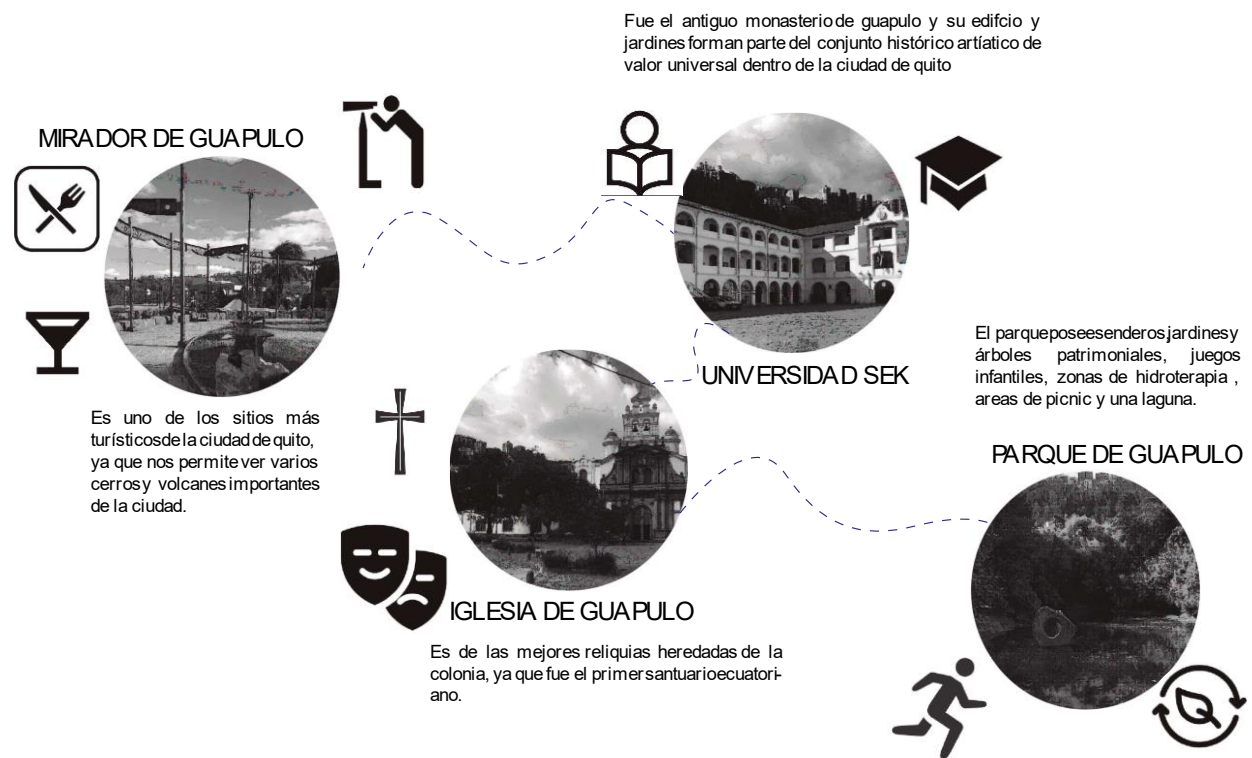


Figura 4. Sitios importantes. Elaboración propia.

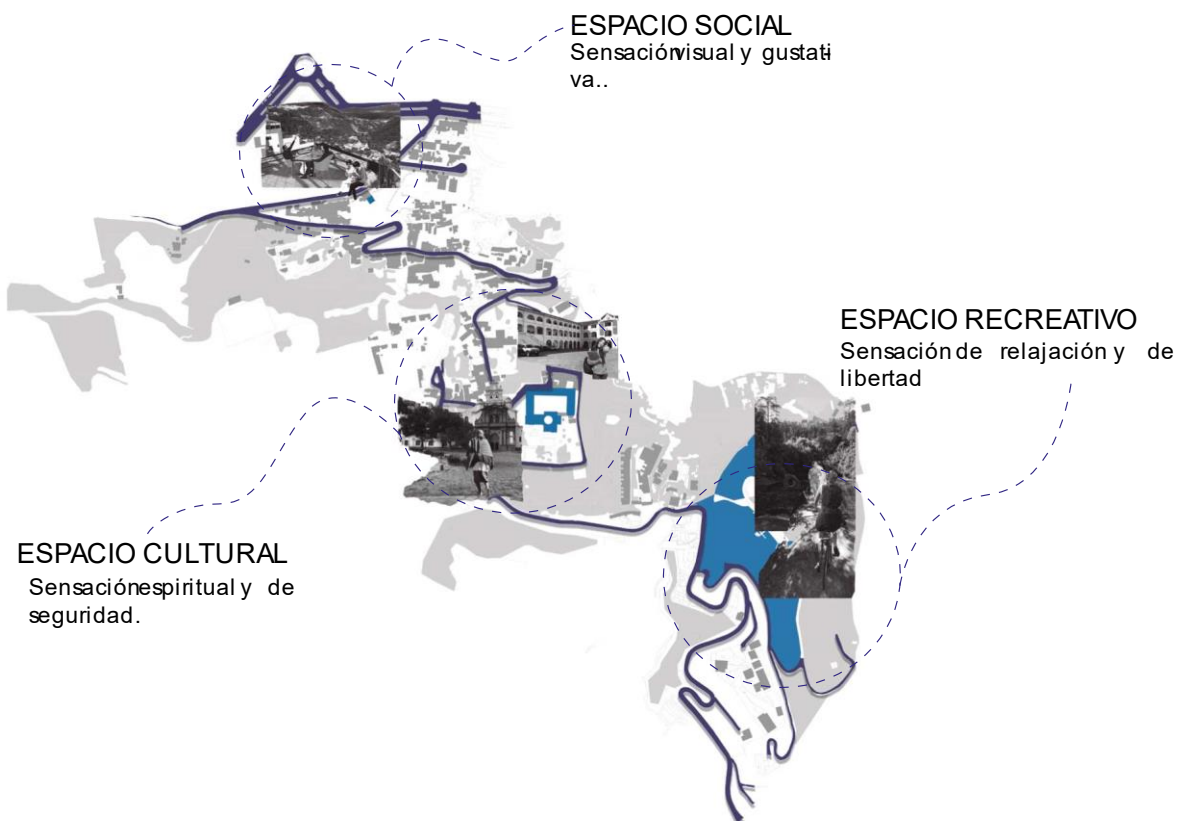


Figura 5. Espacios de Guápulo. Elaboración propia.

## ANÁLISIS DEL PROGRAMA

En la actualidad , en Quito solo existen 17 bibliotecas , pero no existe ninguna mediateca , es decir no existe ningún lugar que abarque totalmente la tecnología o el almacenamiento de medios. Una mediateca está dirigida para todos los usuarios , de las diferentes edades, te permite tener acceso a los diferentes medios existentes y al mismo tiempo poder disfrutarlos directamente. A diferencia de una biblioteca , la mediateca es un lugar más flexible para leer o estudiar. Además posee salas de audiovisuales donde se puede proyectar rápidamente nuestras presentaciones. Existen también espacios más divertidos como videojuegos y cuentos digitales dirigidos espacialmente para los niños y adolescentes. Todos estos espacios hacen que el lugar se vuelva más atractivo para el usuario y lo convierta en un lugar de estancia.

### Jerarquía

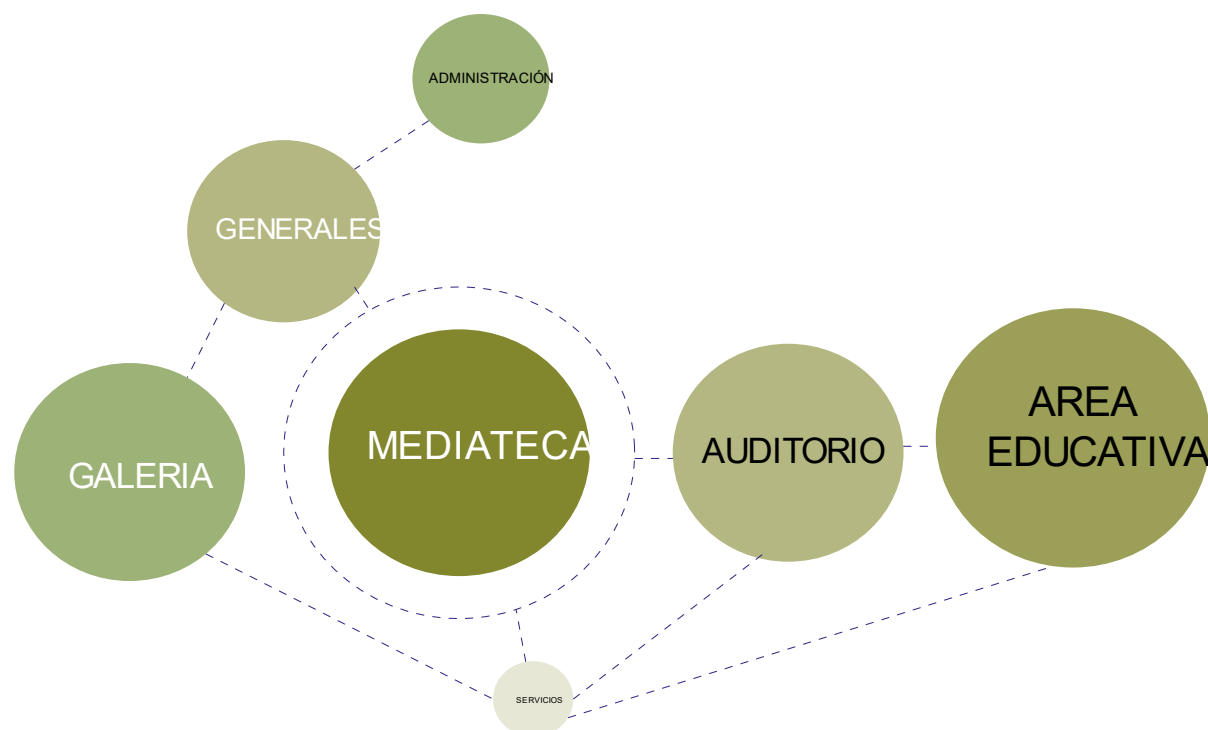


Figura 6. Jerarquía. Elaboración propia.

## Público- Privado

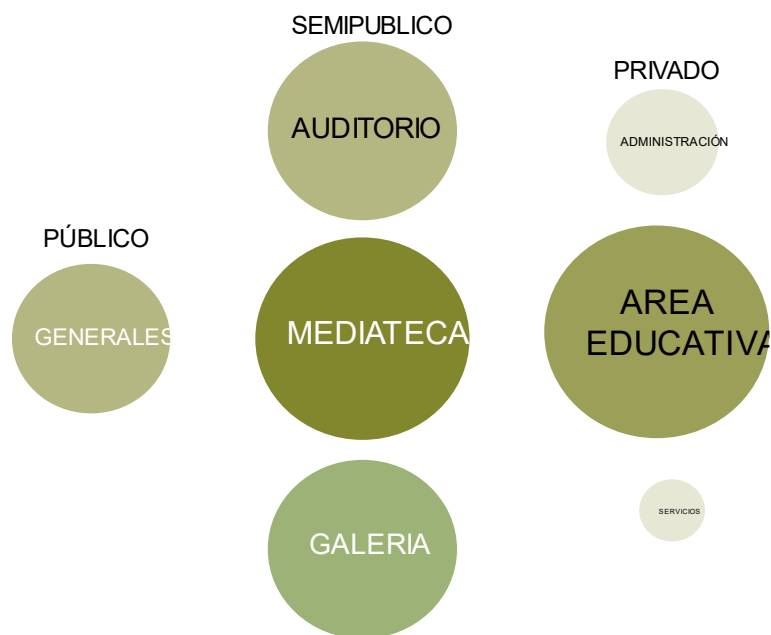


Figura 7. Público-Privado . Elaboración propia.

## Cuadro de áreas

AREA ADMINISTRATIVA	RECEPCIÓN	25
	OFICINAS	30
	DIRECCIÓN	25
	BODEGA	15
		95
GENERALES	CAFETERIA	
	AREA DE MESAS	220
	COCINA	30
	HALL DE ACCESO	100
		350
MEDIATECA	SALA DE LECTURA	400
	FONOTECA	150
	AREA DE CUENTOS DIGITALES	60
	AREA DE VIDEOJUEGOS	90
	SALA DE AUDIOVISUALES	90
	LECTURA DIGITAL Y AUDIOLIBROS	150
	HEMEROTECA	130
	BIBLIOTECA INFANTIL	190
	AREA DE COMPUTADORAS	130
		1390
AREA EDUCATIVA	COWORKING	130
	MAKER SPACE DE MADERA	50
	MAKER SPACE DE EQUIPOS ELECTRONICOS	50



	MAKERSPACE DE ILUSTRACIÓN DIGITAL	50	280
AUDITORIO	AUDITORIO	350	
	FOYER	75	
	SALA DE PROYECCIÓN	40	
	CAMERINOS	150	615
GALERÍA	GALERIA PERMANENTE	380	
	GALERIA TEMPORAL	270	
	UTILERÍA DE LA GALERÍA	55	705
MUSEO INTERACTIVO	MUSEO INTERACTIVO	225	225
SERVICIOS GENERALES	BODEGAS Y ALMACENAMIENTO	100	
	TALLER DE REPARACIÓN Y SERVICIO TECNICO	15	
	CUARTO DE MÁQUINAS	120	
	BAÑOS	220	
	DUCTOS FIJOS	300	755
	CIRCULACIÓN Y MUROS		1200
TOTAL			5615

Tabla 1. Cuadro de áreas. Elaboración propia.

## ANÁLISIS DE PRECEDENTES

### Mediateca de Sendai

La idea principal sobre la que se contruye la mediateca de Sendai es la de un espacio abierto y fluido donde la forma del espacio no esté predeterminada. De forma que el arquitecto formuló 5 deseos para su obra. Deseo de no crear juntas, no crear vigas, no crear paredes, no crear habitación, no crear arquitectura



Figura 8. Mediateca de Sendai . Plataforma de arquitectura.

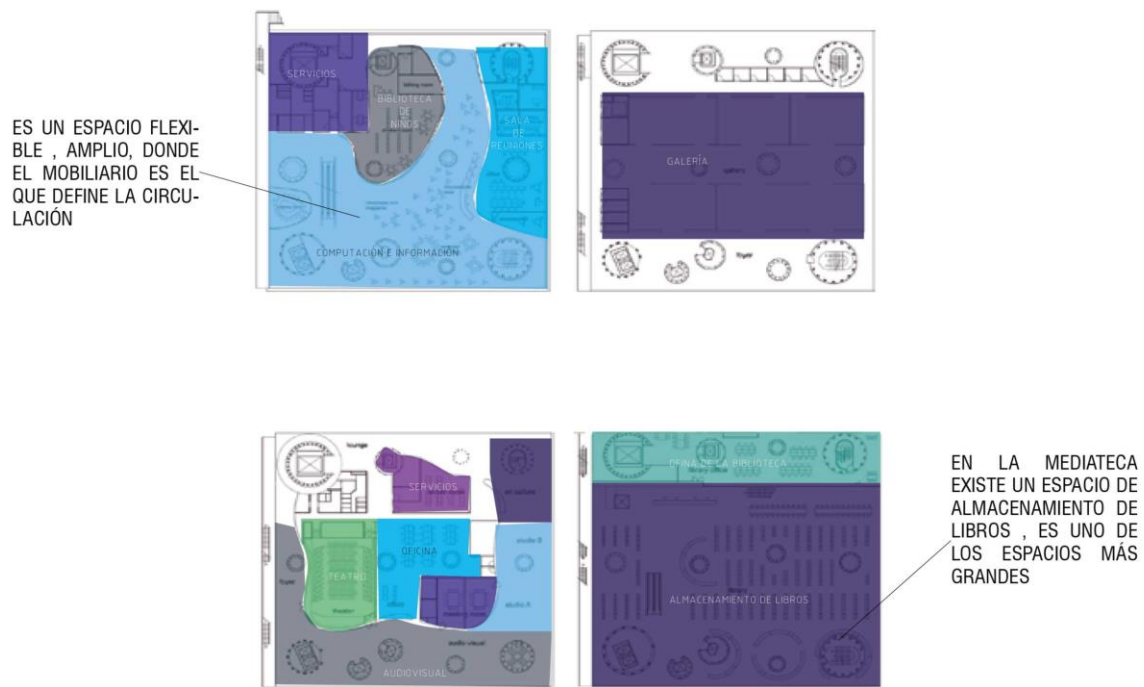


Figura 9 . Analisis mediateca de Sendai . Elaboración propia.

### Biblioteca Idea Exchange

Este proyecto se trata de la primera biblioteca “sin libros” en Canadá dedicada a Makerspaces. Lo que antes era la Oficina de Correos , ahora ofrece a los residentes de Cambridge acceso gratuito a una variedad de espacios para el aprendizaje y la creatividad y a un nuevo espacio para reunirse y socializar.



Figura 10. Biblioteca Idea Exchange . Metalocus

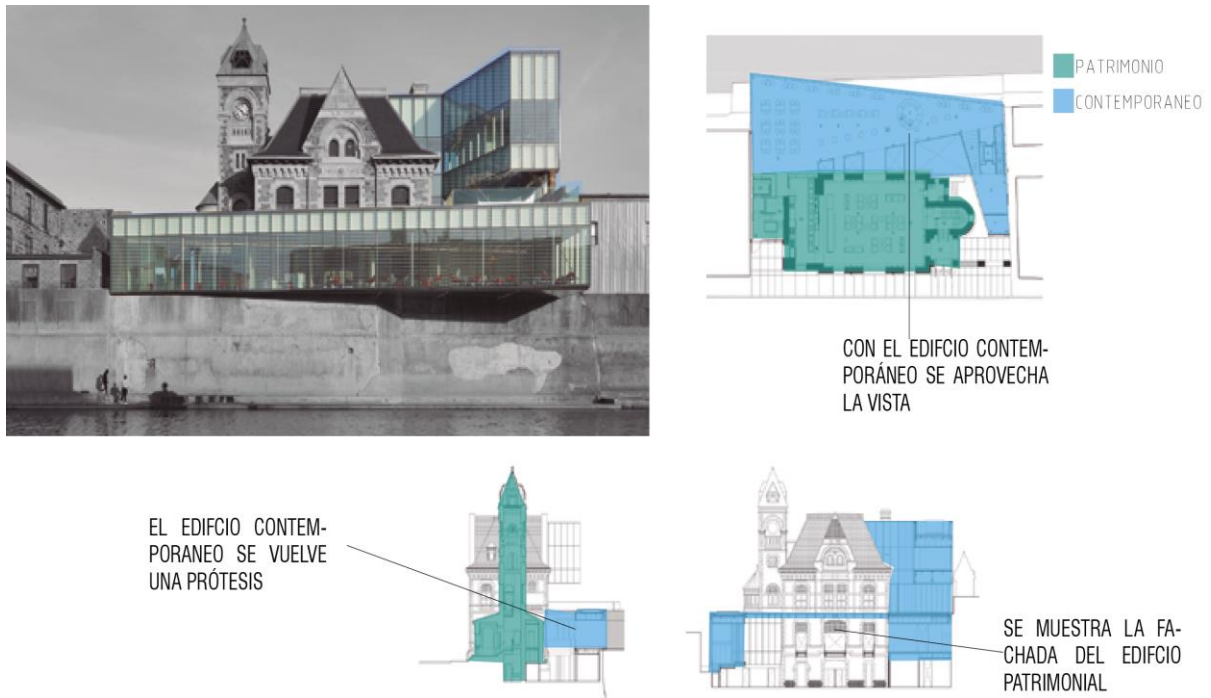


Figura 11. Análisis Biblioteca Idea Exchange . Elaboración propia.

## Museo de Berlín

La Galería James Simon se define como el nuevo edificio de entrada a la Isla de los Museos, completando el conjunto existente al ubicarse entre el canal Kupfergraben y la fachada sudoeste del Museo Neues. Junto con el "Paseo Arqueológico", el edificio conforma la columna vertebral de un plan maestro que, desarrollado en el año 1999, sentó las bases para la planificación de toda la Isla de los Museos. El mismo se encuentra ubicado en una estrecha franja de tierra donde antiguamente -y hasta el año 1938- se encontraba el edificio de administración "Neuer Packhof" de Karl Friedrich Schinkel.



Figura 12. Museo de Berlín . Plataforma de arquitectura.

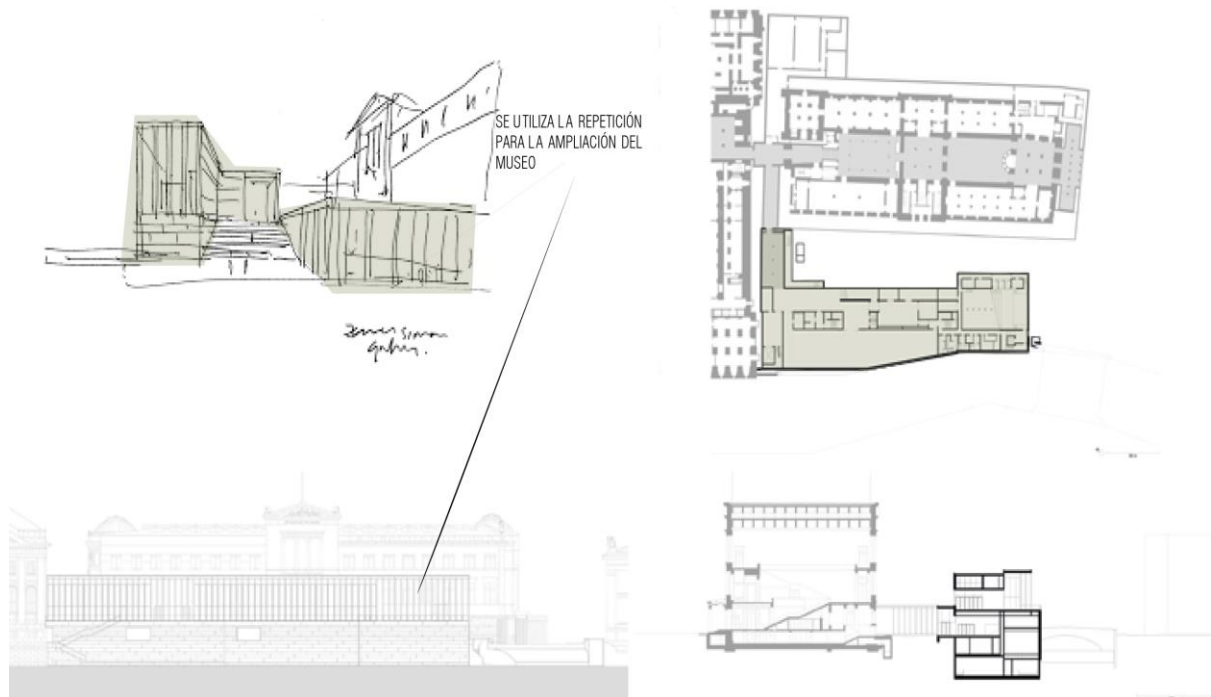


Figura 13. Análisis Museo de Berlín . Elaboración propia.

## PARTIDO ARQUITECTÓNICO

La tecnología en los últimos años ha incursionado en el aprendizaje y conocimiento de las personas, por lo que la idea del proyecto se basa en crear un edificio totalmente contemporáneo, que dentro del mismo se desarrolle una mediateca, que es una biblioteca de medios. Este edificio se desarrolla junto a la Iglesia, sin dejar atrás el valor histórico que posee.

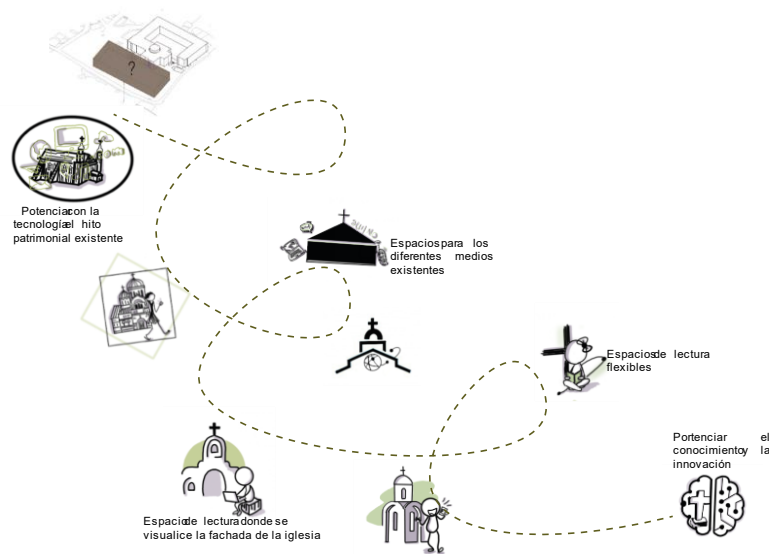


Figura 14. Idea arquitectónica . Elaboración propia.

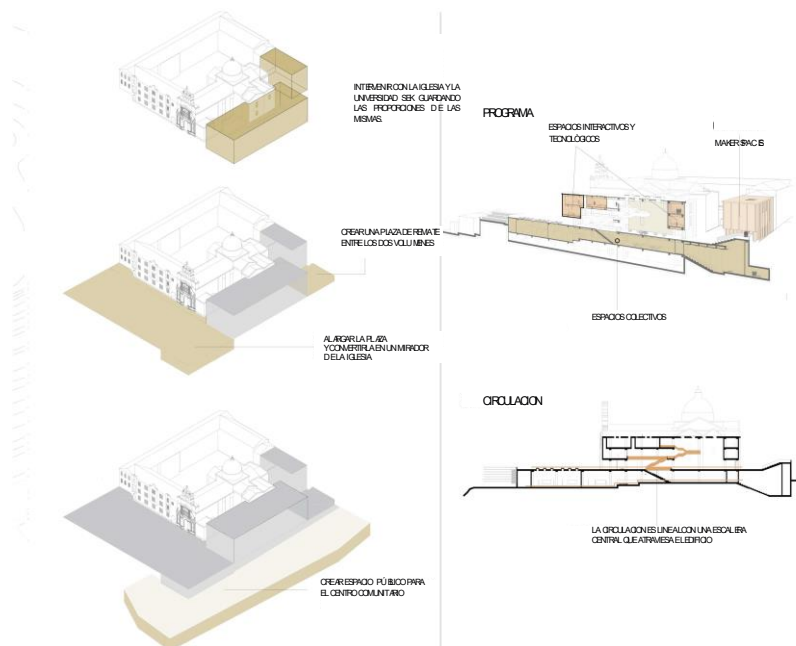


Figura 15. Diagramas partido. Elaboración propia.

## PROYECTO ARQUITECTÓNICO

### Implantación

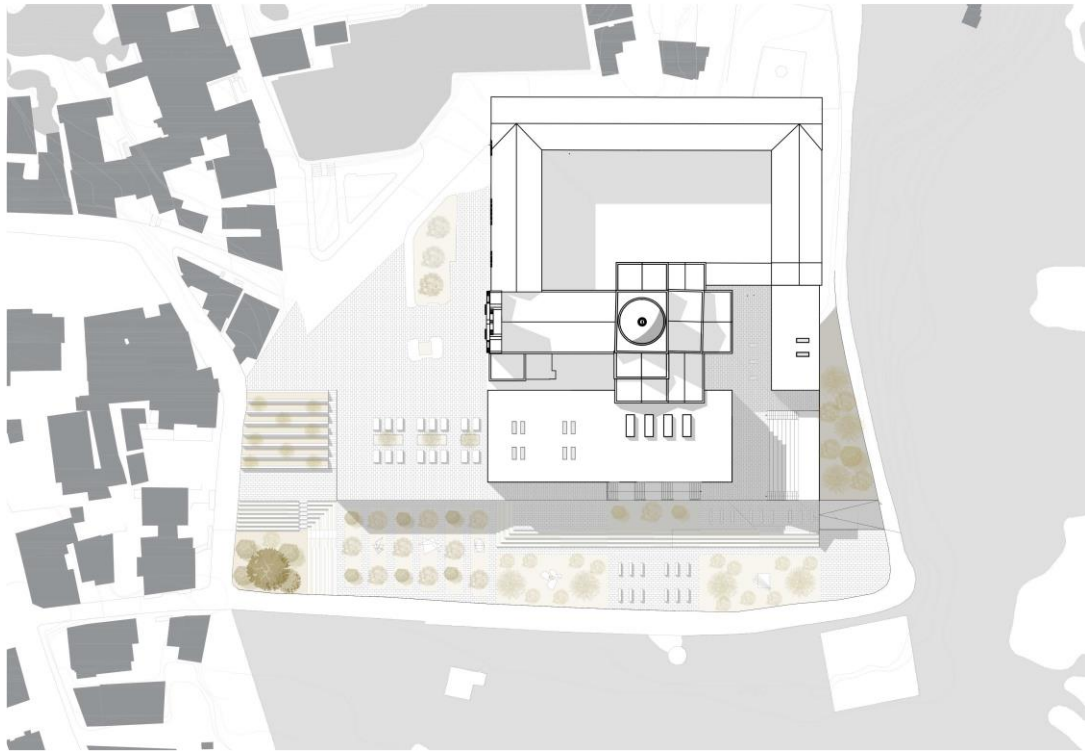


Figura 16. Implantación. Elaboración propia.

### Planta baja

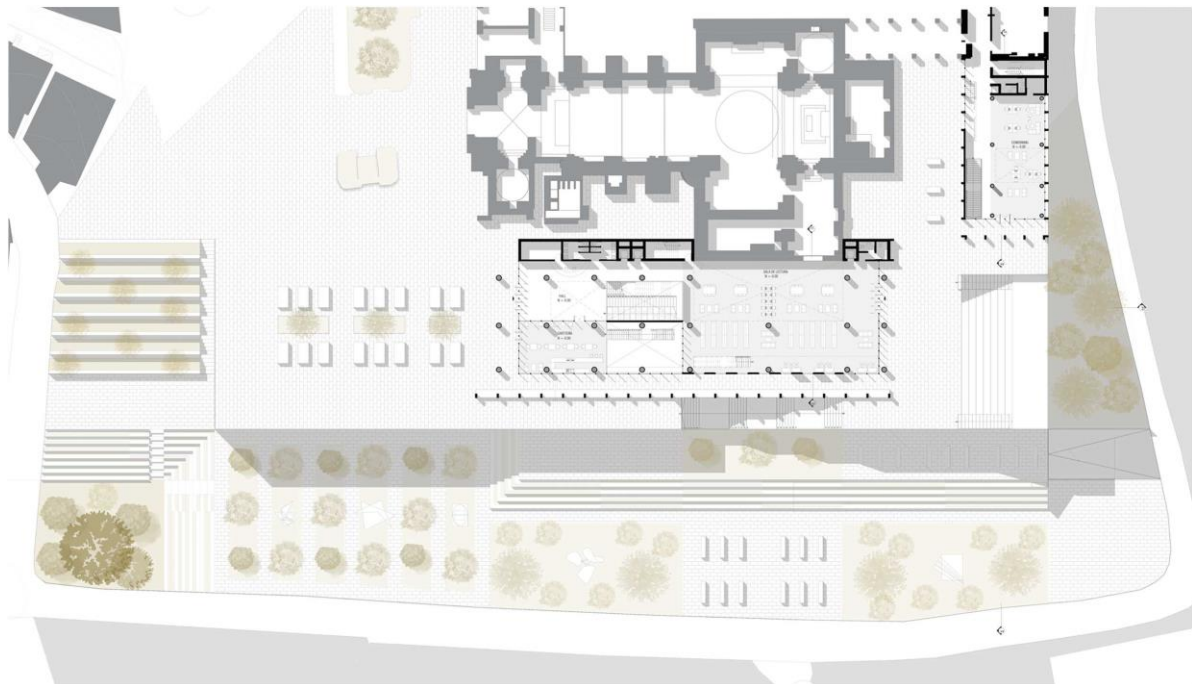


Figura 17. Planta baja. Elaboración propia.

## Subsuelo

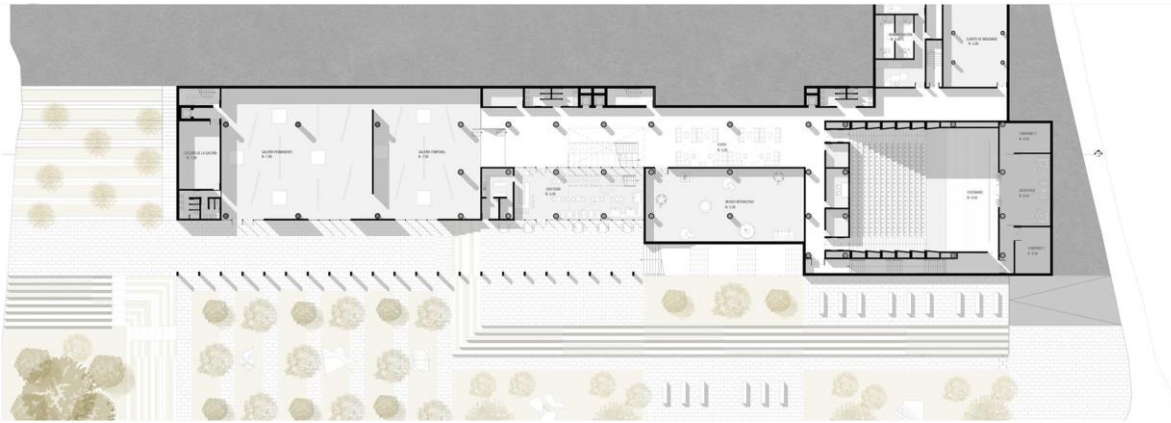


Figura 18. Subsuelo. Elaboración propia.

## Parqueaderos

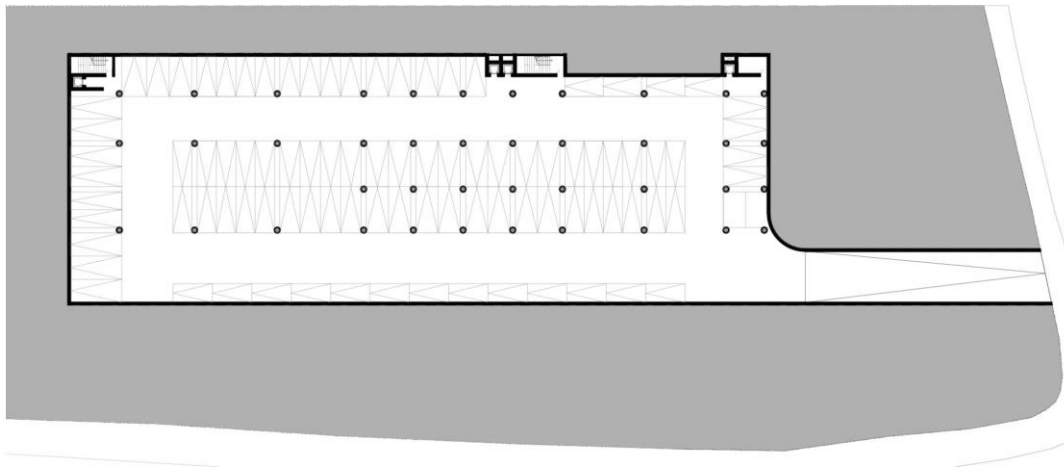


Figura 19. Parqueaderos. Elaboración propia.

## Planta 1

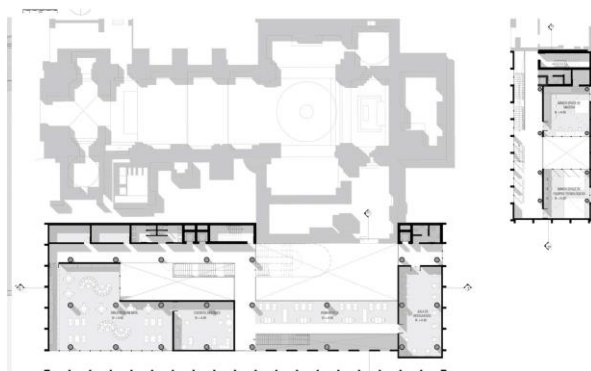


Figura 20. Planta 1. Elaboración propia.

## Planta 2

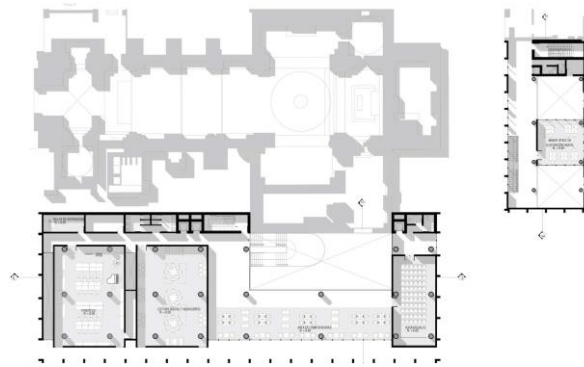


Figura 21. Planta 2. Elaboración propia.

## Axonometría

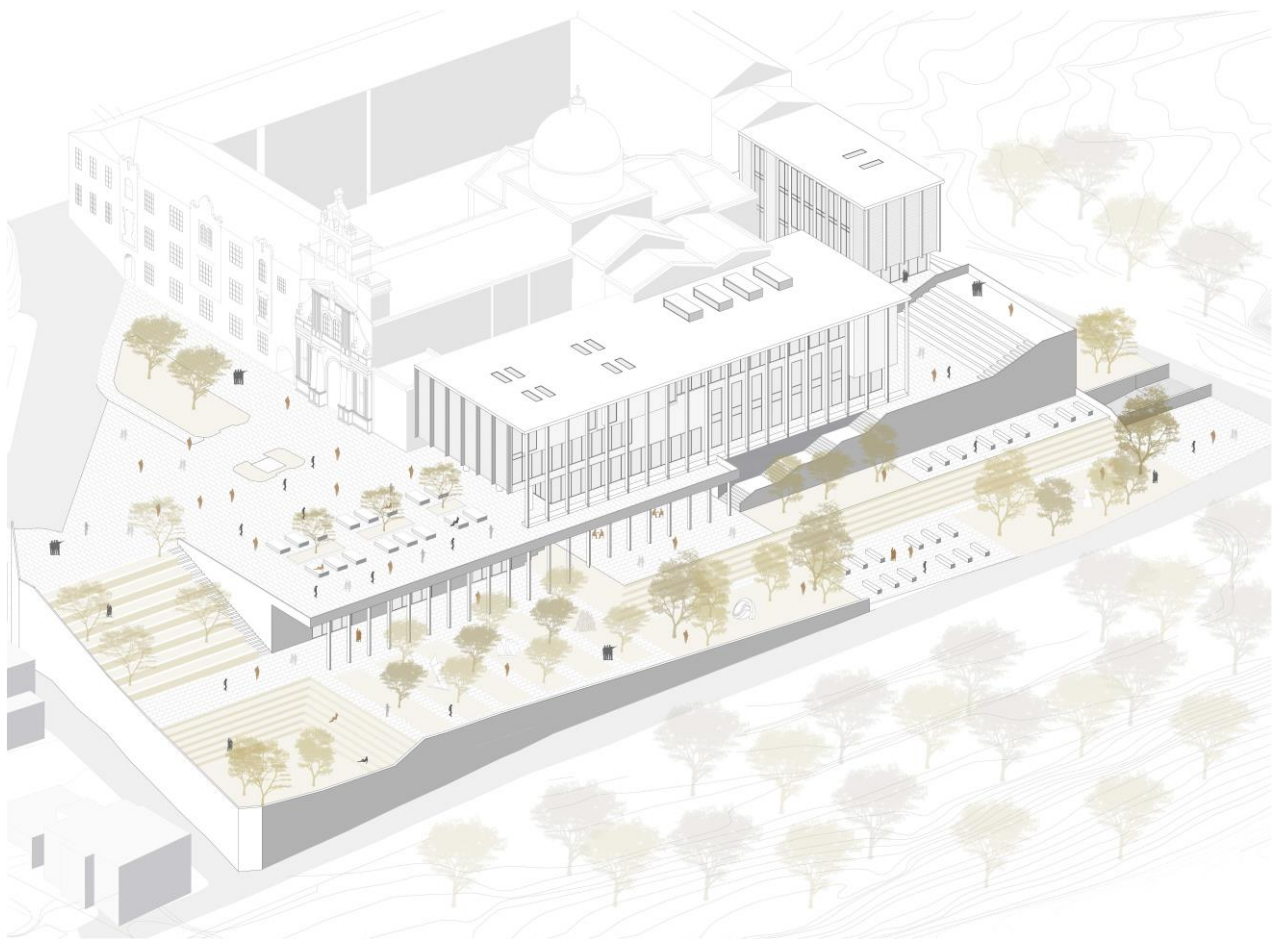


Figura 22. Axonometría. Elaboración propia.



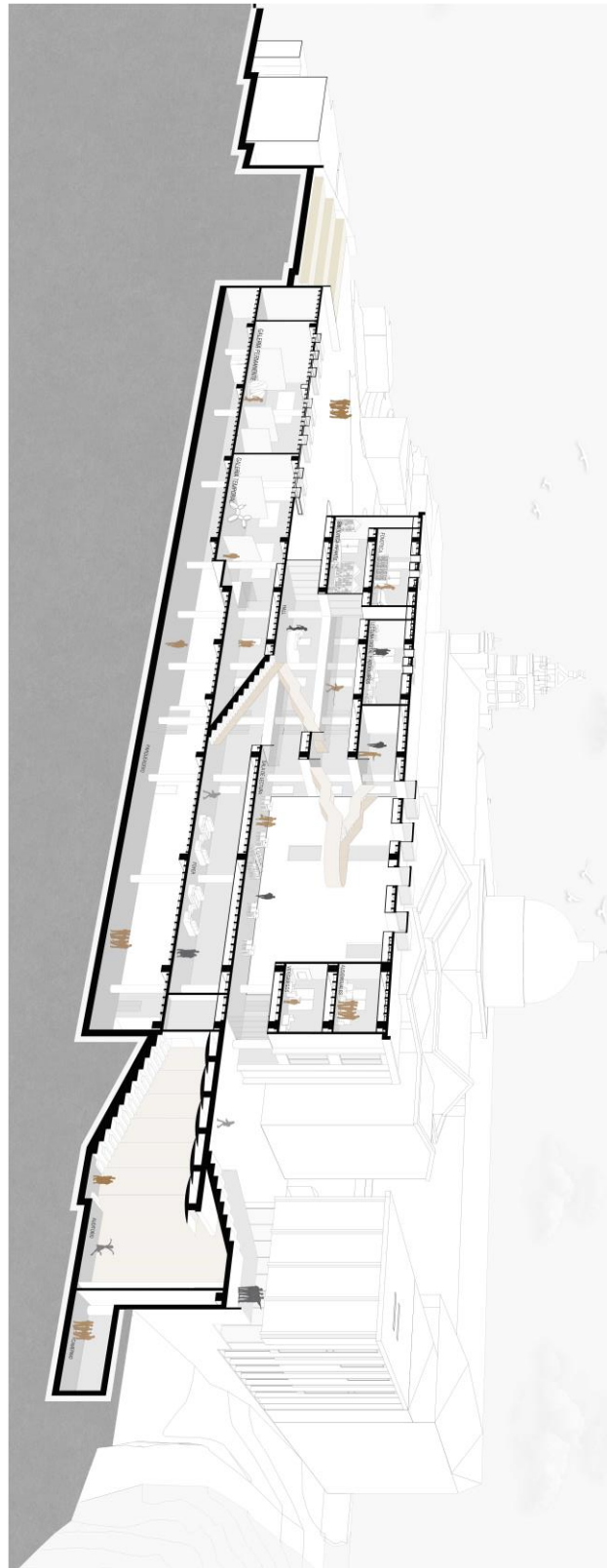
**Corte A-A'**

Figura 23. Corte A-A'. Elaboración propia.

## Corte B-B'



Figura 24. Corte B-B'. Elaboración propia.

## Fachada 1

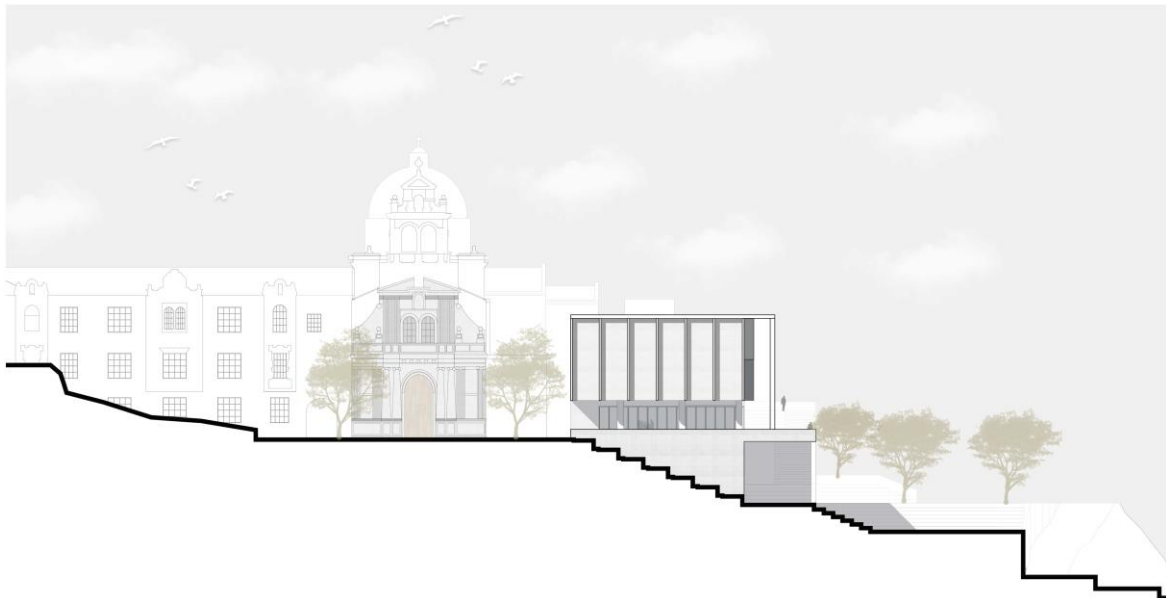


Figura 25. Fachada 1. Elaboración propia.



## Ampliación Sala de Lectura

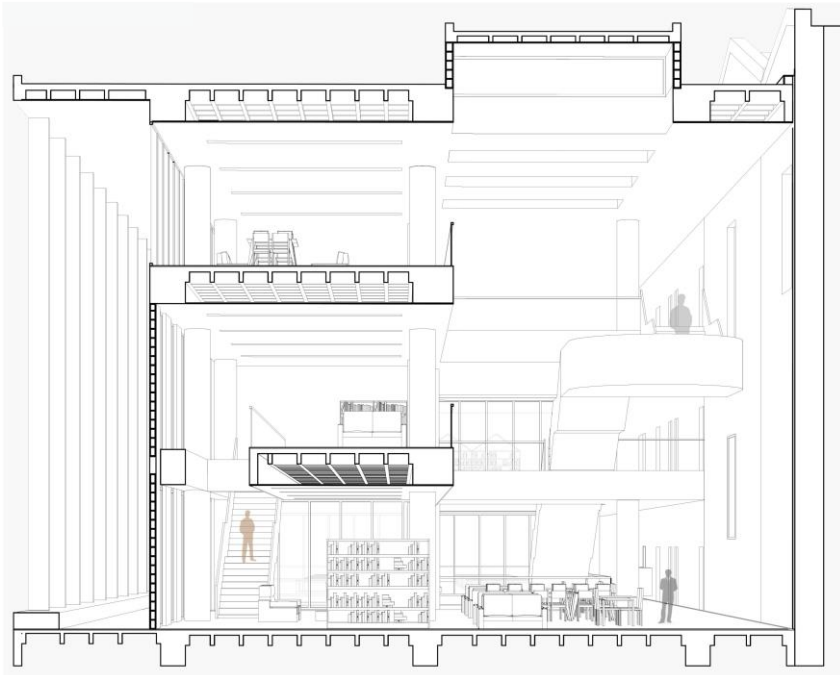


Figura 27. Ampliación Sala de Lectura. Elaboración propia.

## Corte por fachada

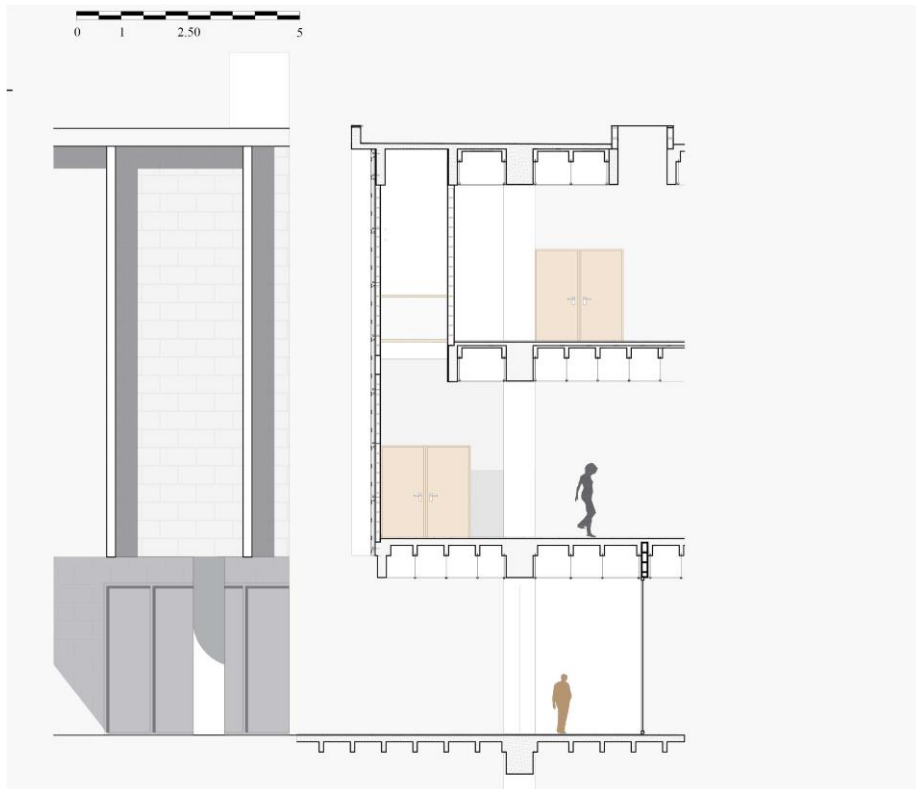


Figura 28. Corte por fachada. Elaboración propia.

## Plaza de ingreso



Figura 29. Plaza de ingreso. Elaboración propia.

## Sala de lectura



Figura 30. Sala de lectura. Elaboración propia.

## Galería

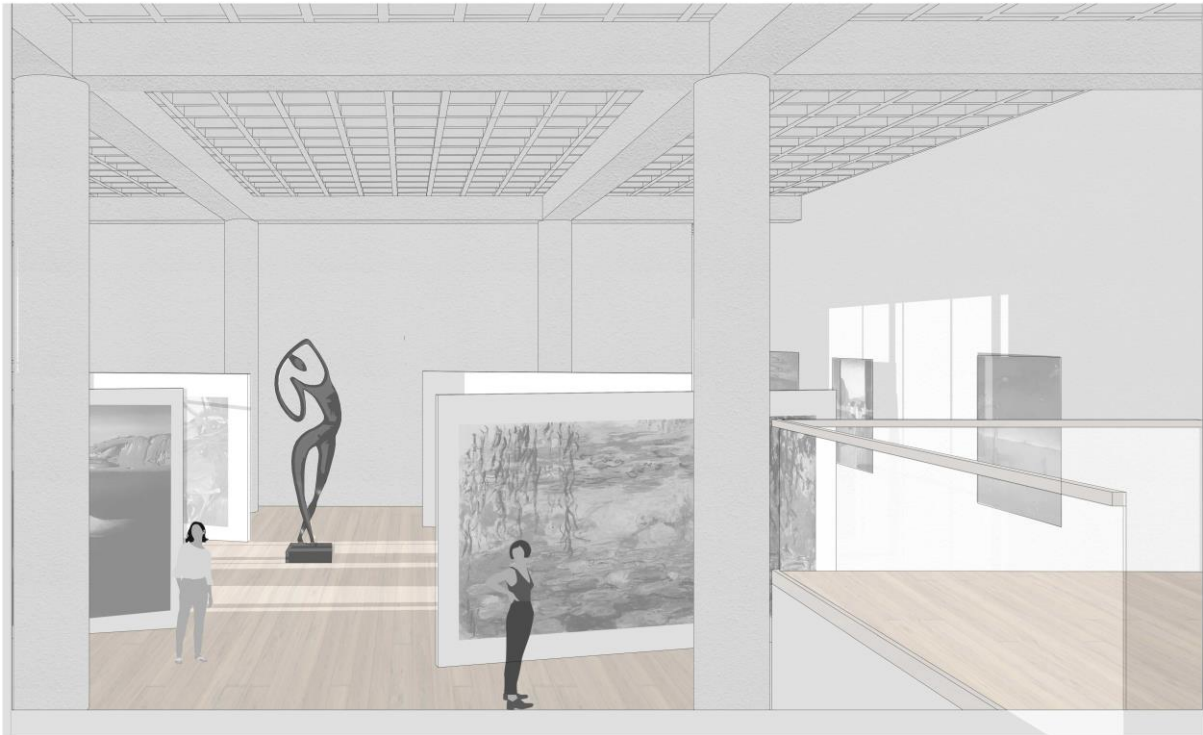


Figura 31. Galería. Elaboración propia.

## Parque



Figura 32. Parque. Elaboración propia.

## CONCLUSIONES

Al encontrarnos en un mundo donde la tecnología se ha vuelto cada vez más importante, la creación de estos espacios como lo es la mediateca de Guapulo, impulsan a que el ser humano a adquiera más conocimiento através de los diferentes medios existentes. Al tener un espacio tecnológico equipado , hace que el usuario pueda desarrollar sus ideas de una forma más fluida.

La mediateca de Guápulo logra cumplir los objetivos del proyecto , ya que potencia un hito tan importante como es la Iglesia, sin quitarle su importancia. Convierte la plaza de la Iglesia en un mirador y gracias al parque propuesto se logra conectar el edificio con la naturaleza. Además en la actualidad con la llegada del internet la mediateca empieza a cumplir un rol importante dentro la ciudad. Este espacio flexible y de estancia , invita al usuario a permanecer dentro del mismo y disfrutar al mismo tiempo las vistas que nos brinda.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Sveiven, Megan. *Clásicos de Arquitectura: Mediateca de Sendai / Toyo Ito* Plataforma Arquitectura.) Obtenido el 11 May 2020 de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-243658/clasicos-de-arquitectura-mediateca-de-sendai-toyo-ito> > ISSN 0719-8914
- Bonet Peitx, Ignasi (2017). *Innovative architecture for the contemporary library*. Obtenido el 4 de febrero de 2020 de <http://bid.ub.edu/pdf/38/en/bonet.pdf>.
- Baldwin, Eric. Se inaugura el nuevo museo de David Chipperfield en Berlín. Obtenido el 11 May 2020 de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/921336/se-inaugura-el-nuevo-museo-de-david-chipperfield-en-berlin> ISSN 0719-8914
- Simons, Kevin, James Young, and Craig Gibson. 2000. *The Learning Library in Context: Community, Integration, and Influence*.
- Valenti, Mark S. 2002. *Creating the Classroom of the Future*. EDUCAUSE Review (Sept/Oct): 52–62. Available at <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/erm0254.pdf>.