

DEAMBULAR
Centro de Ocio y Emprendimiento

LAURA MARCELA BONILLA MARTINEZ

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PROGRAMA DE ARQUITECTURA
BOGOTÁ
2017

DEAMBULAR

Centro de Ocio y Emprendimiento

LAURA MARCELA BONILLA MARTINEZ

MONOGRAFÍA

DIRECTOR DE GRADO

ARQ MG. ANDRES AMAYA SOLANO

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE ARQUITECTURA

BOGOTÁ

2017

Nota de aceptación

Yo, Andrés Amaya Solano en calidad de profesor de la asignatura
Proyecto de Grado, certifico como director del proyecto,

DEAMBULAR, CENTRO DE OCIO Y EMPRENDIMIENTO

Que he leído el presente documento y considero que este reúne
los requisitos para optar el título de Arquitecta por parte de la estudiante

LAURA MARCELA BONILLA MARTINEZ

Bogotá D. C., Marzo / 2018.

DEDICATORIA

En memoria a...

Arge, mi amada abuela quien anhelo ver culminar este ciclo, quien fue mi motivo e inspiración en cada paso dado, por quien aprendí que la población de adultos mayores es igual de valiosa a las demás y deben tener la misma importancia. Por ella y por los que quedan intentare trabajar en pro de la inclusión y del cuidado hacia ellos.

Daniela Alvarado Carrillo “Viejita”, quien estuvo con nosotros durante todo este camino, pero tristemente al final, justo al final se acortaron las esperanzas y con ellas la fuerza. Quien me dejo una valiosa enseñanza, nadie está lo suficientemente mal como para no hacer las cosas; ¡y si lo estas, lucha!

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por ser un constante apoyo en mi vida. A mis hermanos por ser un ejemplo de dedicación y esmero para poder alcanzar las metas propuestas, a mi madre por ser una compañía y un apoyo en cada tarea realizada y a mi padre por darme uno de los regalos más valiosos en la vida que es la educación y por brindarme la oportunidad de hacer uno de mis sueños realidad. Por otro lado, agradezco a la universidad por darme las herramientas para poder completar mi ciclo educativo a nivel de Pregrado y a los profesores que acompañaron mi proceso educativo por tantas enseñanzas tanto técnicas como morales; finalmente a mis amigos que compartieron conmigo este proceso, con quienes vivimos valiosas experiencias.

CONTENIDO

Pág.

1. LISTA DE FIGURAS

2. FORMULACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

2.1 Introducción.....	7
2.2 Problema.....	8
2.3 Pregunta.....	10
2.4 Objetivo General.....	11
2.5 Objetivo Especifico.....	11
2.6 Estado del arte.....	12

3. REFERENTES

3.1 Referentes de los Temas Arquitectónicos.....	14
--	----

4. METODOLOGÍA

4.1 Conceptos de Arquitectura	17
4.2 Características de los Espacios para las Actividades.....	20
4.3 Información del lugar.....	23
4.4 Idea de Proyecto.....	26
4.5 Lógica de Implantación.....	27
4.6 Programa.....	29
4.7 Planteamiento Estructural.....	32

5. PROYECTO

5.1 Desarrollo de Proyecto.....	34
---------------------------------	----

6. CONCLUSIÓN

7. ANEXOS

8. BIBLIOGRAFÍA

1 LISTA DE FIGURAS

Pág.

Figura 1: Elaboración propia. Mapa conceptual, Arquitectura + Ocio	7
Figura 2: Elaboración propia. Actividades económicas.....	9
Figura 3: Museo de sitio Julio C Tello (2012) Perú	12
Figura 4: Facultad de ciencias humanas, UNAL (1995) Bogotá.....	12
Figura 5: La Mequita de Córdoba (785) Córdoba, España.....	12
Figura 6: Centro Cultural Gabriel García Márquez (2003) Bogotá.....	13
Figura 7: Centro Cultural Gabriel García Márquez (2003) Bogotá.....	13
Figura 8: Centro Cultural Gabriel García Márquez (2003) Bogotá, vista aérea.....	14
Figura 9: Centro Cultural Gabriel García Márquez (2003) Bogotá, transición priv-pub...	15
Figura 10: Centro Cultural Gabriel García Márquez (2003) Bogotá, movimiento.....	15
Figura 11: Orquideorama Jardín Botánico (2005) Medellín. Vista aérea	15
Figura 12: Orquideorama Jardín Botánico (2005) Medellín. Permeabilidad.....	16
Figura 13: Orquideorama Jardín Botánico (2005) Medellín. Permeabilidad 2.....	16
Figura 14: Centro de Aprendizaje Rolex (2010) Écublens, Suiza. Vista aérea.....	16
Figura 15: Centro de Aprendizaje Rolex (2010) Écublens, Suiza. Demarcación de las entradas, distinción de los espacios.....	16
Figura 16: Elaboración propia. Forma de movimiento en el proyecto hacia el espacio lleno.....	17
Figura 17: Elaboración propia. Acompañamiento de los espacios llenos y el recorrido con la naturaleza.....	18
Figura 18: Elaboración propia. Serie de rampas conectando los diferentes espacios.....	18
Figura 19: Elaboración propia. Conexión del exterior con el interior.....	19
Figura 20: Elaboración propia. Desmaterialización de los límites.....	19
Figura 21: Elaboración propia. Relación entre el exterior y el aula de clase.....	20
Figura 22: Elaboración propia. Aulas flexibles.....	21
Figura 23: Elaboración propia. Iluminación ingresando por cubierta, Topografía clasificando el nivel de conocimiento.....	21
Figura 24: Elaboración propia. Relación int-ext.....	22
Figura 25: Vista aérea Pescaito, Ubicación.....	23
Figura 26: Elaboración propia. Vías principales e hitos.....	24
Figura 27: Elaboración propia. Equipamientos del sector.....	25
Figura 28: Encuentros de la comunidad en las vías.....	25
Figura 29: Elaboración propia. Morfología de las manzanas actuales.....	27
Figura 30: Centros de manzanas, vista aérea. Pescaito.....	27
Figura 31: Elaboración propia. Formas de ingreso al proyecto.....	28
Figura 32: Elaboración propia. Encuentros en centro de manzana.....	28
Figura 33: Elaboración propia. Programa.....	29

Figura 34: Elaboración propia. Ocio.....	30
Figura 35: Elaboración propia. Servicios.....	30
Figura 36: Elaboración propia. Emprendimiento.....	31
Figura 37: Elaboración propia. Sistemas estructurales independientes.....	32
Figura 38: Elaboración propia. Estructura de cubierta.....	33
Figura 39: Elaboración propia. Estructura módulos.....	33
Figura 40: Elaboración propia. Axonometría.....	34
Figura 41: Elaboración propia. Recorrido.....	35
Figura 42: Elaboración propia. Permeabilidad.....	36
Figura 43: Elaboración propia. Conexión con el entorno.....	36
Figura 44: Elaboración propia. Corte transversal.....	37
Figura 45: Elaboración propia. Topografía.....	37
Figura 46: Elaboración propia. Imagen interior.....	37
Figura 47: Elaboración propia. Axonometría general.....	38
Figura 48: Elaboración propia. Planta arquitectónica cubiertas.....	40
Figura 49: Elaboración propia. Planta arquitectónica nivel 1.....	40
Figura 50: Elaboración propia. Planta arquitectónica nivel 2.....	41
Figura 51: Elaboración propia. Planta arquitectónica nivel 3.....	41
Figura 52: Elaboración propia. Planta arquitectónica nivel 4.....	42
Figura 53: Elaboración propia. Rasante.....	42
Figura 54: Elaboración propia. Corte longitudinal y transversal.....	43
Figura 55: Elaboración propia. Fachadas.....	43

2 FORMULACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

2.1 INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo proyectual busca por medio de una reflexión del recorrido, la topografía y la permeabilidad lograr un planteamiento sobre cómo hacer del ocio y el emprendimiento, por medio de un objeto arquitectónico, una experiencia distinta. Como tema principal se maneja el recorrido, dentro de este se destaca el deambular definiéndolo como ir de un lugar a otro sin un fin determinado. El lugar de implantación es en la ciudad de Santa Marta en el sector norte, en el barrio Pescaito. La población objetivo es desde los niños hasta los adultos mayores. Los espacios tienen unos requerimientos espaciales, la arquitectura como principal elemento, el confort climático, los espacios verdes, el paisaje, las condiciones topográficas y el desarrollo de actividades tanto comunitarios como individuales. Para la conexión de las actividades y de los requerimientos espaciales, se utilizó el objeto arquitectónico para deambular.

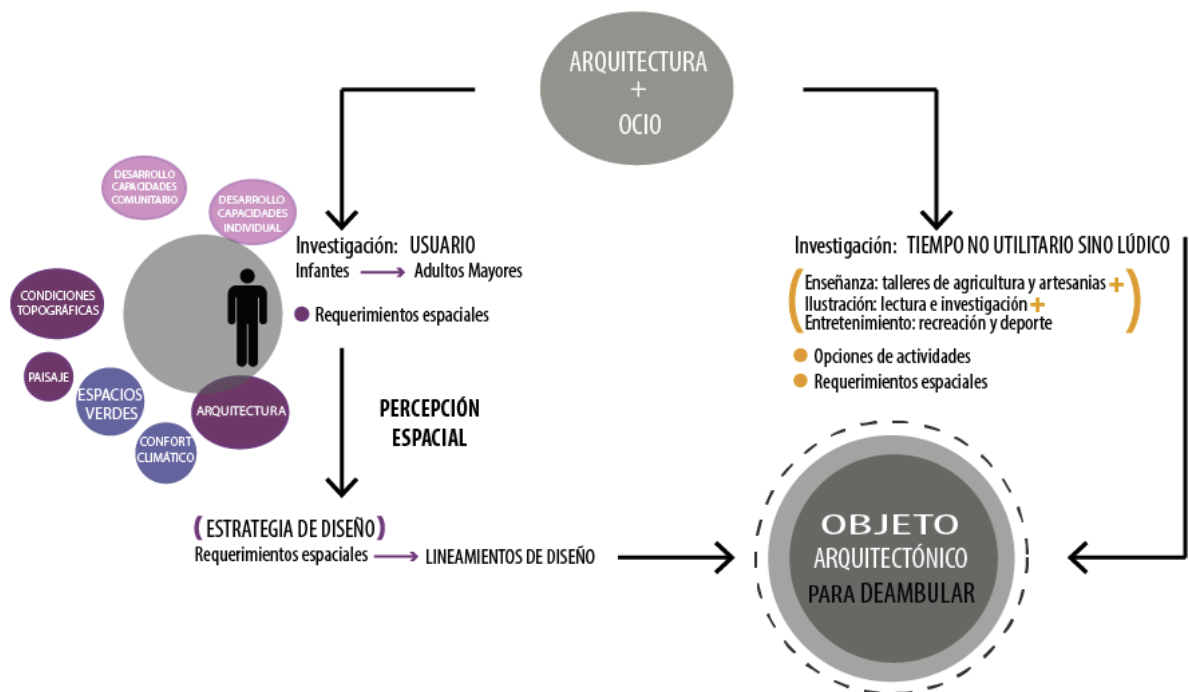


FIGURA 1 Mapa conceptual: Arquitectura + Ocio
Elaboración propia

2.2 PROBLEMA

El problema arquitectónico es *El Deambular* que llevara a la integración de los hitos del sector. Esto se debe a que la comunidad necesita lograr una integración entre los lugares culturales, la población y la totalidad de la ciudad de Santa Marta con el barrio Pescaito ya que por esta sectorización el barrio está quedando aislado de la ciudad y esto genera un alto índice de inseguridad. Por esta misma razón no hay una fuente económica establecida llevando a los habitantes a incrementar el porcentaje de trabajos informales que sin embargo no les genera un ingreso fijo mensual que les proporcione una estabilidad económica. Los pocos trabajos formales que surgen en el barrio son destinados normalmente para los hombres menores de 50 años teniendo en cuenta que este departamento viene de tradiciones machistas, dejando a las mujeres cabeza de familia a la deriva llevándolas a buscar un ingreso económico de manera informal. Las tasas de ocupación muestran que el 53,5% de la población que está en edad activa trabaja. La ocupación en Santa Marta es precaria, de baja calidad y trabajo por cuenta propia, con un 72,55% que no cotizan seguridad social ni reciben prestaciones sociales. La ocupación por cuenta propia presenta cerca de 101.000 de los 173.000 empleados.¹ Como segundo aspecto los jóvenes del sector no tienen una actividad a desarrollar fuera de sus horarios de clases, llevándolos a buscar medios de entretenimiento que pueden llevar a perjudicar su desempeño académico y sus relaciones interfamiliares. Según datos de la secretaria de educación en Santa Marta para 2008, sólo el 61% de las personas que inician primaria logran ingresar a la secundaria, el 31% la media y sólo el 27% logra graduarse como bachiller. Esto en gran parte es por el porcentaje de deserción que se presenta.² Como último aspecto en sector hay un 80% de adultos mayores en situación de pobreza o en abandono familiar ya que no tienen un espacio donde puedan pasar su tiempo de manera controlada facilitando a sus familias con el cuidado de los mismos sin necesidad de generar un gasto adicional por su cuidado.

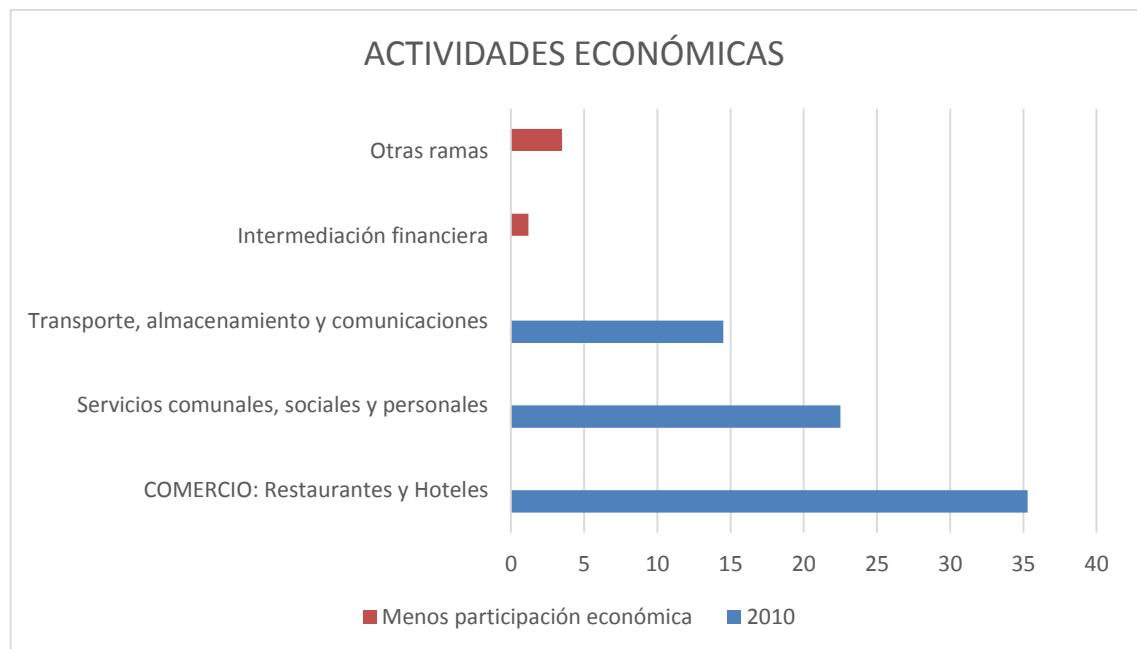


FIGURA 2 Actividades Económicas
Plan de desarrollo, Santa Marta

2.3PREGUNTA

¿Cómo el deambular puede conectar los hitos del barrio y brindar un espacio a la comunidad para que por medio del objeto arquitectónico se relacionen los habitantes generando espacios de ocio y emprendimiento en un entorno abierto?

OBJETIVOS

2.4 OBJETIVO GENERAL

El proyecto busca brindar una actividad a la población de Pescaito, activando su salud mental y física; generando una actividad económica. De igual manera busca ofrecer una ocupación de entretenimiento y aporte social a los niños y jóvenes del sector, mujeres cabeza de familia y adultos mayores, siendo operaciones sociales y recreativas destinadas a fomentar la autonomía, el entretenimiento y la relación con su entorno social. Formalmente busca convertirse en un espacio articulador para conectar una serie de hitos dentro del barrio.

2.5 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Trabajar a partir de tres herramientas Arquitectónicas puntuales, El **RECORRIDO**, la **TOPOGRAFÍA** y la **PERMEABILIDAD**, logrando a partir de ellas nuevas operaciones y actividades de ocio y emprendimiento las cuales le permitan a la población deambular, encontrarse, descubrir, aprender, permanecer, ilustrarse, compartir, entretenerse, comunicarse y reunirse.
- Realizar una modificación en la forma de circular y en los aspectos perceptuales para hacer un planteamiento sobre cómo se recorre un espacio de Ocio y emprendimiento, este planteamiento debe permitir que la población este dotada de espacios que tengan relación directa con el exterior, en constante comunicación con la naturaleza y con el fin de comunicar espacios exteriores con el interior, permitiendo deambular el lugar de forma exploratoria.
- Soportar los espacios culturales brindándole a la comunidad un elemento arquitectónico, convirtiéndose en un lugar conector para la población con la opción de ejecutar y desarrollar actividades adicionales durante todo el día reuniendo a la población y manteniendo activo el sector.

2.6 ESTADO DEL ARTE

El recorrido es el tema principal que se manejó en el desarrollo del proyecto tomándolo como una forma necesaria de entender la relación entre el hombre y el edificio, relación la cual se vive a través de la experiencia del recorrido por medio de los sentidos, envolviendo al usuario en una experiencia estimulante de los mismos.



FIGURA 3 Museo de sitio Julio C Tello. Sandra Barclay y Jean Pierre Crousse (2012). Perú



FIGURA 4 Facultad de ciencias humanas de La Universidad Nacional de Colombia. Rogelio Salmona (1995). Bogotá



FIGURA 5 La Mezquita de Córdoba (785). Córdoba, España

Diferentes recorridos, recorrido laberintico, recorrido guiado y recorrido amplio.

Del recorrido se extrae el Deambular que es definido como ir de un lugar a otro sin un fin determinado. Buscando un espacio en el cual vivir colectivamente y en el cual experimentar comportamientos alternativos, perdiendo el tiempo útil con el fin de transformarlo en un tiempo lúdico constructivo. Para definir el tema del recorrido y del deambular se estudia a los arquitectos Le Corbusier y Rogelio Salmona.

Le Corbusier define el recorrido *como “un paseo arquitectónico”*, diciendo que donde uno entra:

*“un espectáculo arquitectónico se le ofrece enseguida a la mirada; uno sigue un itinerario y las perspectivas se desarrollan con gran variedad”*¹

Teniendo como primer gesto la rampa ya que mientras las escaleras requieren estar fijando la mirada en el suelo de vez en cuando, para no caer, la rampa permite una “percepción continua” del espacio.

¹ “No es simplemente la promenade architecturale”: interpretaciones sobre Le Corbusier y Rogelio Salmona



FIGURA 6 Centro Cultural Gabriel García Márquez. Rogelio Salmona (2003) Bogotá



FIGURA 7 Centro Cultural Gabriel García Márquez. Rogelio Salmona (2003) Bogotá

Rogelio Salmona muestra una gran preocupación por lograr un equilibrio del paisaje, recalcando que es *“la carga de evocación, extrañamiento y sorpresa lo que hace que un paisaje sea significativo, principalmente porque así se incita a caminarlo y mantenerlo vivo,”*² entregando a la ciudad y al habitante, una arquitectura que se pueda descubrir.

Salmona alterna el paisaje con la permanencia, asociando el paisaje con el movimiento y con el constante descubrimiento, pero también con la pausa y con la contemplación. *“El espacio de la escalera y de las torres es una sucesión de diversos lugares, en un recorrido donde alternan el paisaje y la permanencia. Múltiples sitios que a la vez son uno: lleno de rincones susceptibles de apropiación ocasional, permite la conversación, el encuentro casual, el saludo, el juego, la lectura.”*³

*“Caminar por el sendero en forma rítmica, es una máxima de los edificios de Le Corbusier. El sendero hábilmente articulado por planos, rampas y escaleras incita al cuerpo a deambular de manera musical. Dentro de la misma tradición de Le Corbusier, los edificios de Salmona incorporan abiertamente la idea de movimiento corporal a través del espacio hodológico.”*⁴

² Interpretación Rogelio Salmona

³ Interpretación Rogelio Salmona

⁴ Según Ricardo Castro, antiguo asistente de Le Corbusier

3 REFERENTES

En este capítulo se muestran los tres proyectos que fueron estudiados en el momento de trabajar los conceptos arquitectónicos, teniendo como fin tomar de ellos lo más importante y conveniente para replicarlo o transformarlo dentro del proyecto que se está resolviendo.

Los referentes estudiados son el Centro Cultural Gabriel García Márquez, el Orquideorama del Jardín Botánico y el Centro de Aprendizaje Rolex, donde se estudia la manera de como desarrollaron y emplearon el Deambular, la Permeabilidad y la Topografía respectivamente.

3.1 REFERENTES DE LOS TEMAS ARQUITECTÓNICOS

En este capítulo se realiza un análisis de referentes que conceptualmente ayudan al desarrollo del proyecto y de los temas arquitectónicos.

Centro Cultural Gabriel García Márquez, Rogelio Salmona: De este proyecto se toma el concepto del recorrido y el deambular, logrando la transición entre lo público y lo privado, convirtiéndose en un espacio para el uso de la comunidad. El edificio logra mimetizarse con el contexto ya que trabaja con un juego de niveles y de volúmenes que son imperceptibles, interceptados por la ondulante circulación. Con esta configuración el arquitecto logra la ruptura entre los lugares de estancia y los recintos, logrando así varias alternativas para ser recorrido.



FIGURA 8 Centro Cultural Gabriel García Márquez. Rogelio Salmona (2003) Bogotá. Vista aérea.



FIGURA 9 Centro Cultural Gabriel García Márquez.
Rogelio Salmona (2003) Bogotá. Transición privado-público

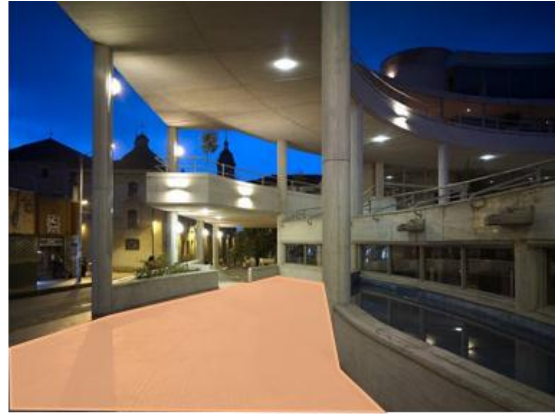


FIGURA 10 Centro Cultural Gabriel García Márquez.
Rogelio Salmona (2003) Bogotá. Movimiento

Orquideorama Jardín Botánico, Plan B Arquitectos + JPRCR Arquitectos: El análisis de este referente se enfoca en la permeabilidad que logra en el espacio interior. Este proyecto se define como un sistema de agrupación y crecimiento flexible. El proyecto se inserta en medio del bosque nativo del jardín botánico, sugiriendo la relación entre la arquitectura y los organismos vivos; dejando libre la planta baja permitiendo una circulación libre, conectando los espacios en toda su extensión. De esta manera se logra un método de organización libre del espacio, adaptándose a cada necesidad.



FIGURA 11 Orquideorama Jardín Botánico. Plan B Arquitectos + JPRCR Arquitectos (2005) Medellín. Vista aérea.



FIGURA 13 Orquideorama Jardín Botánico. Plan B Arquitectos + JPRCR Arquitectos (2005) Medellín. Permeabilidad



FIGURA 13 Orquideorama Jardín Botánico. Plan B Arquitectos + JPRCR Arquitectos (2005) Medellín. Permeabilidad 2

Centro de Aprendizaje Rolex, SANAA: El análisis de este referente se enfoca en como aprovechan los movimientos topográficos para la disposición de los espacios. En el proyecto se evidencian las ondulaciones que logran abrir el espacio, atrayendo a los usuarios hacia sus entradas. En el espacio interior no se evidencian barreras visuales entre las diferentes áreas. Se aprovechan las colinas, valles y mesetas formadas por la ondulación que logra desdibujar los bordes del proyecto. No existen paredes divisorias en el espacio interior, así un área da paso a la siguiente.



FIGURA 14 Centro de Aprendizaje Rolex, SANAA (2010) Écublens, Suiza. Vista aérea

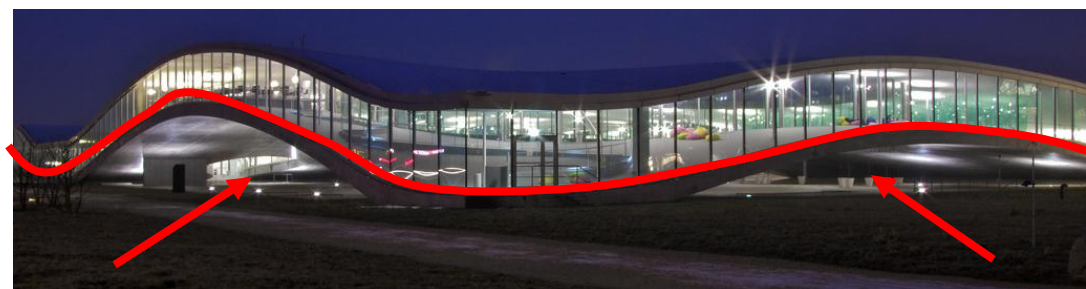


FIGURA 15 Centro de Aprendizaje Rolex, SANAA (2010) Écublens, Suiza. Demarcación de las entradas, distinción de los espacios

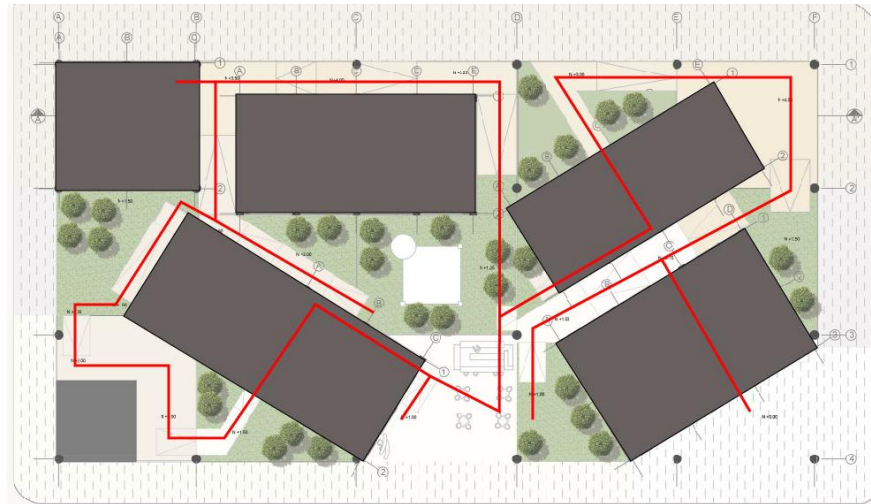
4 METODOLÓGIA

4.1 CONCEPTOS ARQUITECTÓNICOS

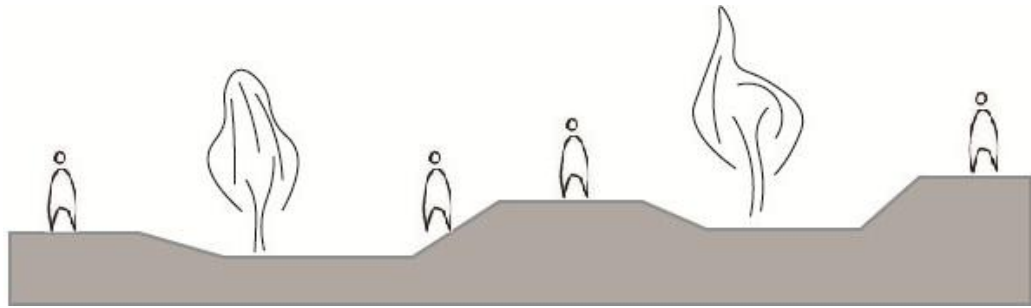
La idea del proyecto se trabajó bajo tres conceptos arquitectónicos apoyando las operaciones de diseño; estos son el Recorrido, la Topografía y la Permeabilidad, logrando nuevas espacialidades para los espacios de Ocio y Emprendimiento.

RECORRIDO

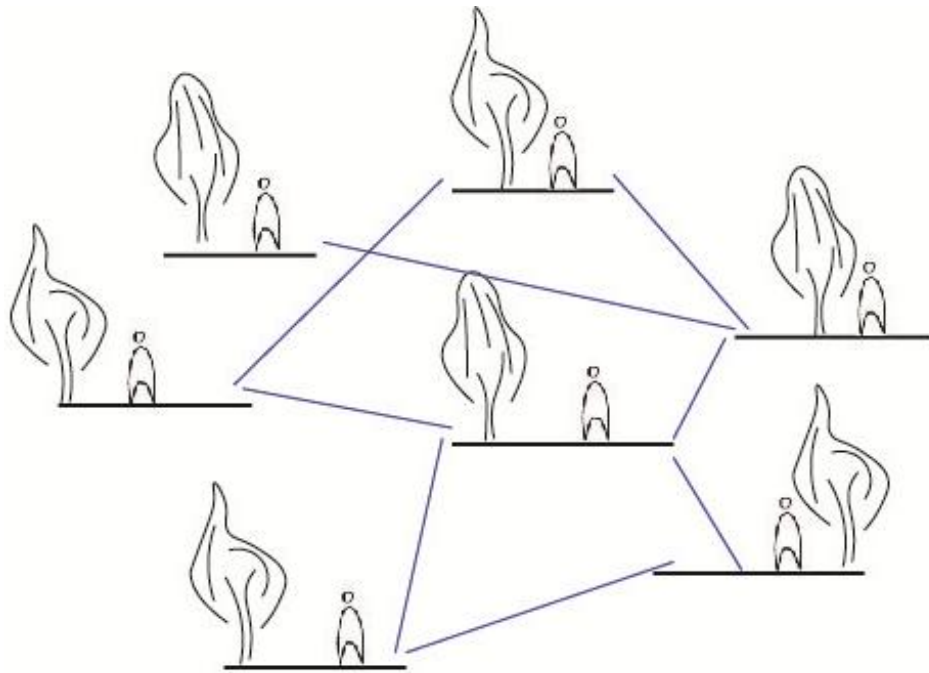
En las operaciones del recorrido se busca que los usuarios logren deambular por todo el proyecto, por medio de una circulación impredecible llevando al peatón a descubrir cada espacio, acompañando estos espacios y el recorrido con la naturaleza. Toda esta circulación está conformada por una serie de rampas que conectan los diferentes espacios, generando una circulación libre y sin un orden determinado. Dentro de un plano de llenos y vacíos, el vacío es lo conforma ese sistema de circulación.



*FIGURA 16 Forma de movimiento en el proyecto hacia el espacio lleno
Elaboración propia*



*FIGURA 17 Acompañamiento de los espacios llenos y el recorrido con la naturaleza
Elaboración propia*



*FIGURA 18 Serie de rampas conectando los diferentes espacios.
Generan circulación libre y sin orden determinado.
Elaboración propia*

PERMEABILIDAD

En las operaciones de permeabilidad se logra la conexión del exterior con el interior y soporta el concepto de deambular permitiéndole al usuario tener libertad de moverse en el espacio sin verse obstaculizado por un límite.

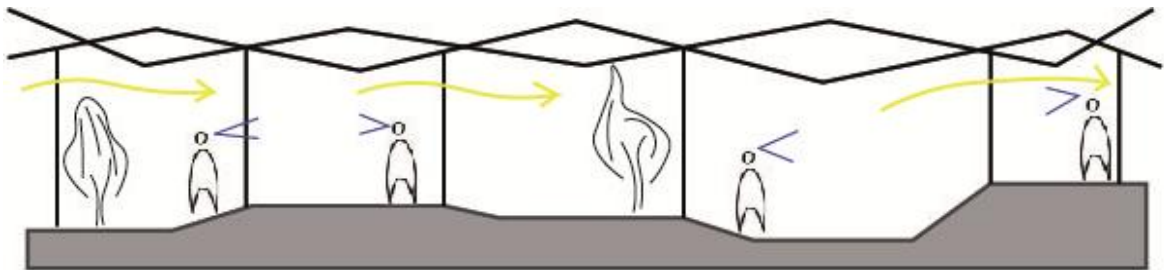


FIGURA 19 Conexión del exterior con el interior
Elaboración propia

TOPOGRAFÍA

En las operaciones de topografía se busca lograr la desmaterialización de los límites logrando pasar de un lugar a otro por medio de un cambio de nivel y así el usuario no perciba el cambio de espacio.

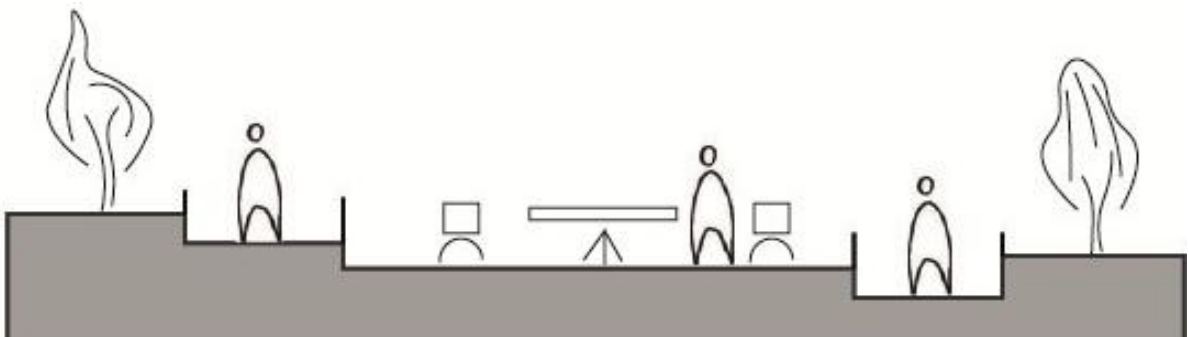


FIGURA 20 Desmaterialización de los límites
Elaboración propia

4.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS ESPACIOS PARA LAS ACTIVIDADES

Las siguientes son las características que deben tener los espacios donde se desarrollaran las sub-actividades para lograr desarrollar el Ocio y el Emprendimiento como conjunto.

ENSEÑANZA (AGRICULTURA)

En los talleres de agricultura la relación con el exterior es de suma importancia ya que la teoría en el aula y la practica en los cultivos deben ir de la mano y deben tener una relación directa.

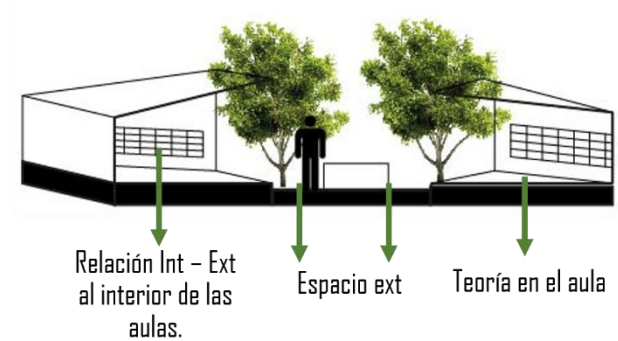
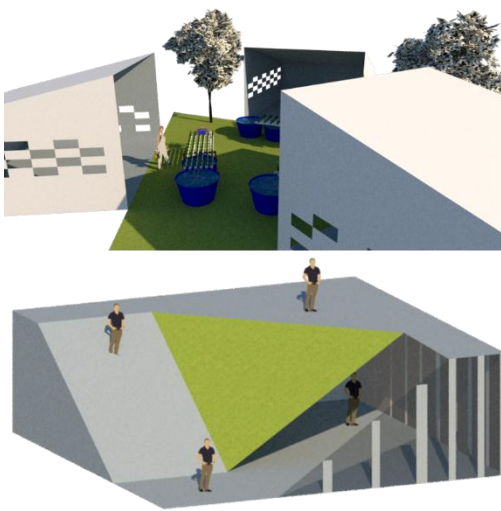


FIGURA 21 Relación entre el exterior y el aula de clase
Elaboración propia

ENSEÑANZA (ARTESANÍA)

En los talleres de artesanía se generan aulas flexibles por medio de espacios intermedios que permiten la conexión de dos aulas para transformarse en una sala multifuncional más grande. Se genera una relación entre el interior y el exterior permitiendo que el exterior ingrese al interior sin perder la calidad de un espacio interior.

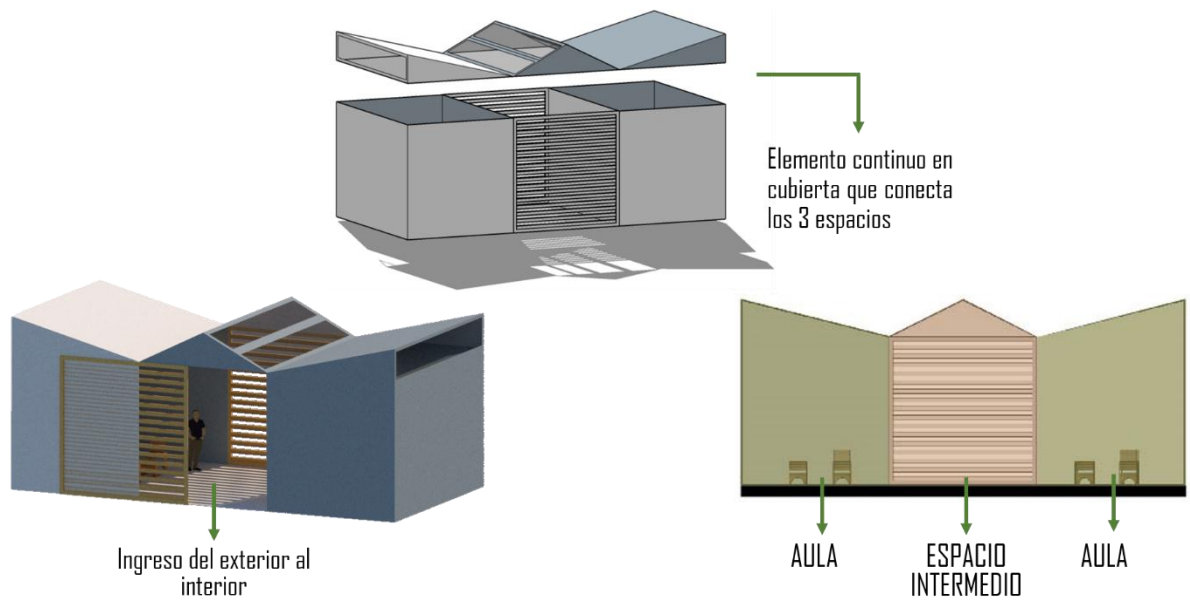


FIGURA 22 Aulas flexibles
Elaboración propia

ILUSTRACIÓN

En los espacios de ilustración la luz ingresa por la cubierta indicando el lugar del conocimiento y se maneja un cambio de nivel para clasificar el grado del conocimiento con movimientos topográficos.

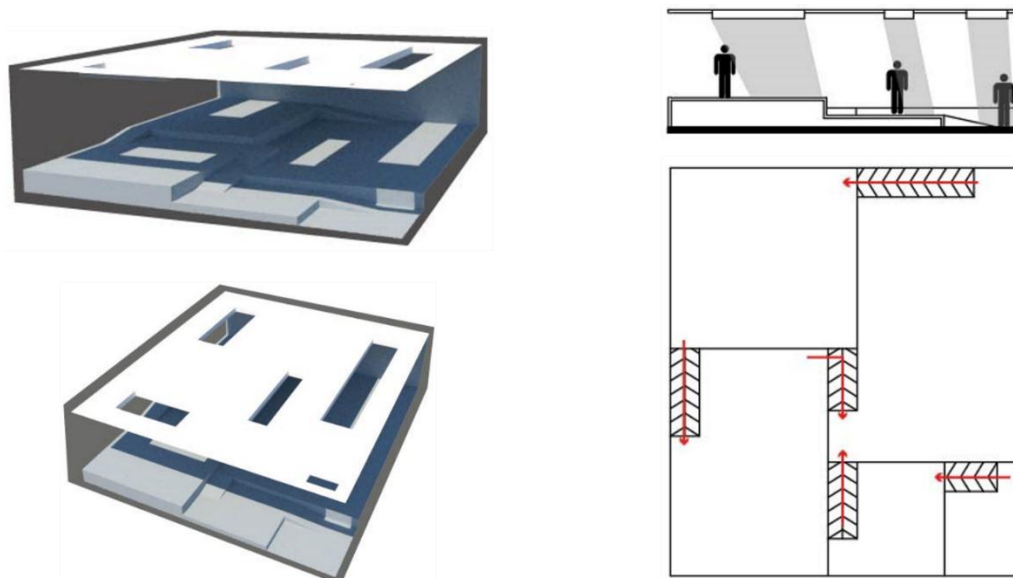


FIGURA 23 Iluminación ingresando por la cubierta. Topografía clasifica el nivel de conocimiento
Elaboración propia

ENTRETENIMIENTO

En los espacios de entretenimiento al aire libre se busca una relación entre el interior y el exterior, generando una transición entre estos. Se desarrollan actividades deportivas teniendo relación directa con la naturaleza por medio de una negación al límite.



*FIGURA 24 Relación entre int-ext
Elaboración propia*

4.3 INFORMACIÓN DEL LUGAR

El Área de emplazamiento del proyecto se ubica en el departamento del Magdalena en la ciudad de Santa Marta hacia su zona norte en el barrio Pescaito. La temperatura promedio es de 27° c y la humedad relativa es del 84%. Los vientos tienen una velocidad entre 13 y 27 km/h predominando los vientos que vienen de la zona norte y noroccidente.



FIGURA 25 Vista aérea Pescaito, Ubicación

Pescaito es uno de los barrios más populares de la ciudad de Santa Marta. Se escoge este barrio por su larga tradición histórica, cultural y deportiva. Pescaito está cercano al puerto de Santa Marta, esta cercanía trajo oportunidades y problemas; oportunidades como el incremento del comercio y el futbol, pero también trajo problemas con la venta de alcohol y estupefacientes. El futbol está ligado a la historia de Pescaito, la Castellana es la cancha emblemática del barrio, por esta razón el proyecto se emplaza en el corazón de Pescaito brindando un espacio de Ocio y Emprendimiento para la población del sector.

Pescaito fue fundado durante las primeras décadas del siglo XX, es un barrio que inicialmente era una salinera y el lugar más bajo de Santa Marta, por allí pasaban las tagangueras cuando traían el pescado a la ciudad. Se dice que las tagangueras gritaban por estas calles “pescaito, pescaito” y de ahí derivó su nombre. Es un barrio de estratos 1 y 2, de carácter residencial y comercial.



- Carrera 11, Vía que conduce al corregimiento de Taganga
- Calle 6ta, Cancha la Castellana e Iglesia de Pescaito
- Calles donde se ubican los bailes del carnaval de Pescaito
- Cancha la Castellana y parque Pescaito
- Emplazamiento del proyecto

FIGURA 26 Vías principales e Hitos
Elaboración propia

Actualmente el barrio no cuenta con un equipamiento para la población, donde ellos se puedan reunir y desarrollar actividades como comunidad.



FIGURA 27 Equipamientos del sector
Elaboración propia

Los equipamientos que se encuentran en el barrio están sectorizados por su uso y no se encuentra un lugar que genere la conexión de esos espacios, llevando a los habitantes a generar espacios de encuentros y esparcimientos en las vías produciendo una alteración en el orden público; llevándolos a cerrar las vías para desarrollar sus actividades generando problemas de movilidad.



FIGURA 28 Encuentros de la comunidad en las vías

4.4IDEA DE PROYECTO

El proyecto parte del estudio de tres temas arquitectónicos que son el Recorrido, la Topografía y la Permeabilidad, por medio de estas herramientas se plantean nuevos espacios y diferentes maneras de circulación en donde los usuarios podrán hacer uso del lugar de una manera no convencional dándole prioridad a la experiencia al momento de deambular. El proyecto utiliza estas herramientas para llevar al usuario a la deriva, considerando esta como *“una noción constructiva que lleva a la generación de conocimiento, obteniendo un tiempo no utilitario, sino lúdico constructivo”*. El recorrido busca lograr estas diferentes formas de circulación, la topografía genera cambios de espacios sin necesidad de tener un límite y así pasar de un espacio a otro sin darse cuenta y la permeabilidad logra la conexión con el entorno y brinda la posibilidad al usuario de moverse libremente desmaterializando los límites.

4.5 LÓGICA DE IMPLANTACIÓN

Actualmente los centros de las manzanas del sector se liberan.

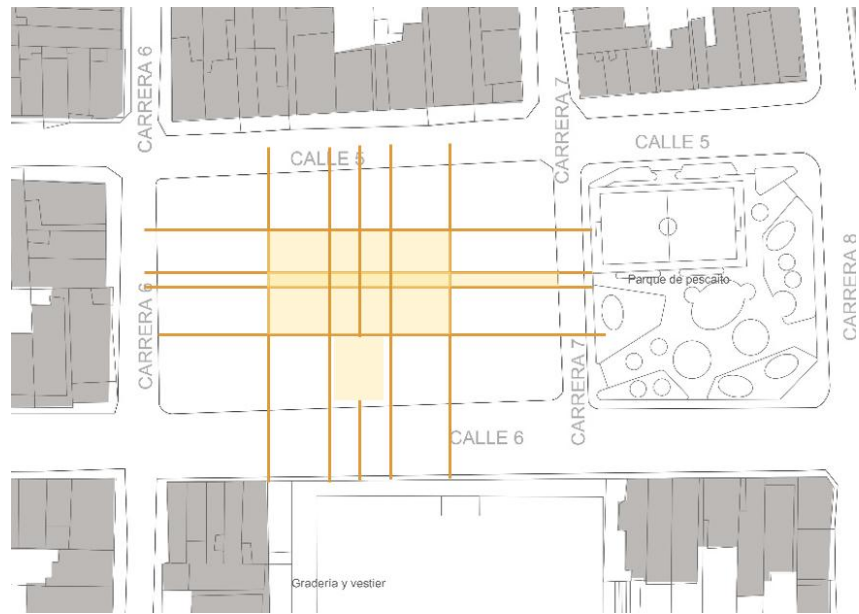


*FIGURA 29 Morfología de las manzanas actuales
Elaboración propia*



FIGURA 30 Centros de manzanas, vista aérea. Pescaito

Se generan diferentes formas de ingreso, conectando el proyecto con el parque Pescaito y la cancha la Castellana.



*FIGURA 31 Formas de ingreso al proyecto
Elaboración propia*

Las diferentes formas de ingreso siempre convergen hacia el centro; encontrándose con un centro de manzana, continuando con la tipología del barrio.



*FIGURA 32 Encuentros en el centro de manzana
Elaboración propia*

4.6 PROGRAMA

El proyecto cuenta con un programa donde se encuentran espacios destinados para el ocio, el emprendimiento y servicios en común. En los espacios de ocio se encuentran las salas de audiovisuales, salas de usos múltiples, salas de música, salas de baile, salas de juegos y espacios para el deporte. En los espacios de servicios para la comunidad se encuentran los consultorios médicos, psicológicos y de fisioterapia, asesoría legal, cocina-comedor y las zonas de administración. Por último en los espacios de emprendimiento se encuentran los talleres de agricultura y de artesanías, la estancia infantil, los talleres para la mujer y la biblioteca. Se disponen estos espacios de manera aleatoria para lograr que el usuario deambule en el lugar sin tener un punto de referencia por un sistema organizativo y así se logre un movimiento espontáneo.

OCIO	SERVICIOS	EMPRENDIMIENTO
 AUDIOVISUALES	 COCINA	 TALLER ARTESANIAS
 USOS MULTIPLES	 COMEDOR	 TALLER AGRICULTURA
 SALA DE MÚSICA	 CONSULTORIO MÉDICO	 ESTANCIA INFANTIL
 SALA DE BAILE	 CONSULTORIO PSICOLÓGICO	 TALLERES PARA LA MUJER
 SALA DE JUEGOS	 ASESORIA LEGAL	 BIBLIOTECA
 DEPORTES	 FISIOTERAPIA	
	 ADMINISTRACIÓN	

FIGURA 33 Programa
Elaboración propia.

OCIO

- AUDIOVISUALES
- USOS MÚLTIPLES
- SALA DE MÚSICA
- SALA DE BAILE
- SALA DE JUEGOS
- DEPORTES

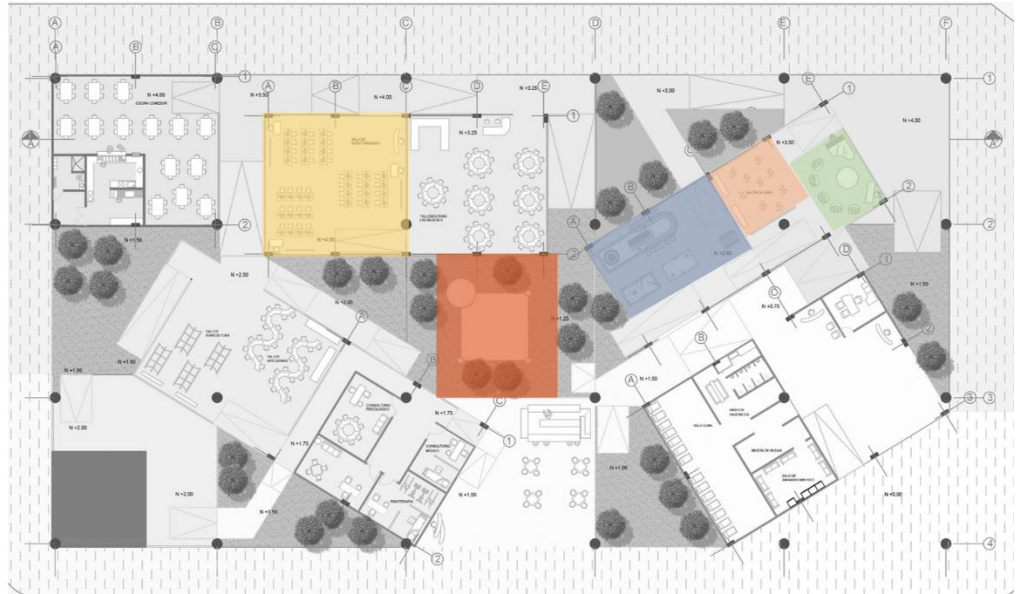


FIGURA 34 Ocio
Elaboración propia

SERVICIOS

- COCINA
- COMEDOR
- CONSULTORIO MÉDICO
- CONSULTORIO PSICOLÓGICO
- ASESORIA LEGAL
- FISIOTERAPIA
- ADMINISTRACIÓN

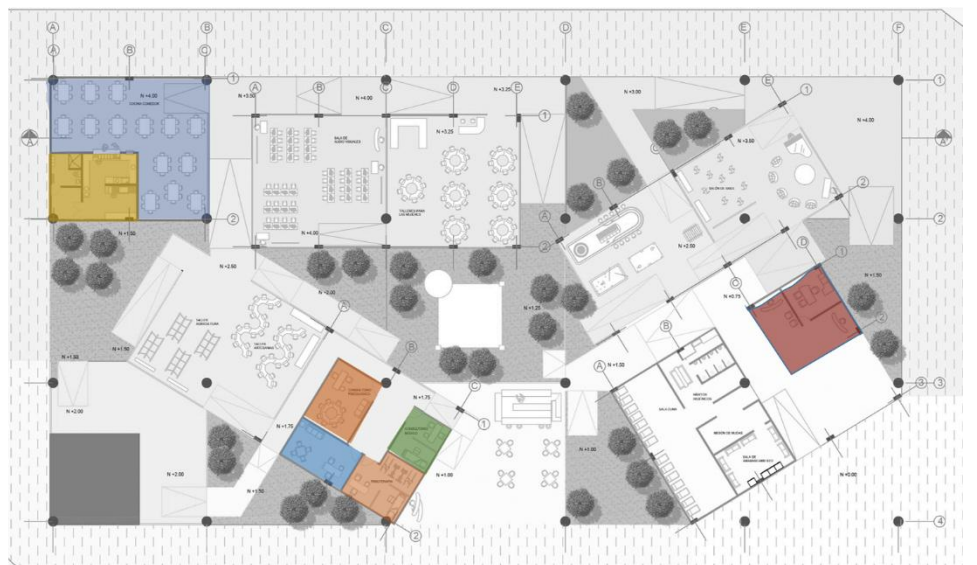


FIGURA 35 Servicios
Elaboración propia

EMPRENDIMIENTO

- TALLER ARTESANIAS
- TALLER AGRICULTURA
- ESTANCIA INFANTIL
- TALLERES PARA LA MUJER
- BIBLIOTECA

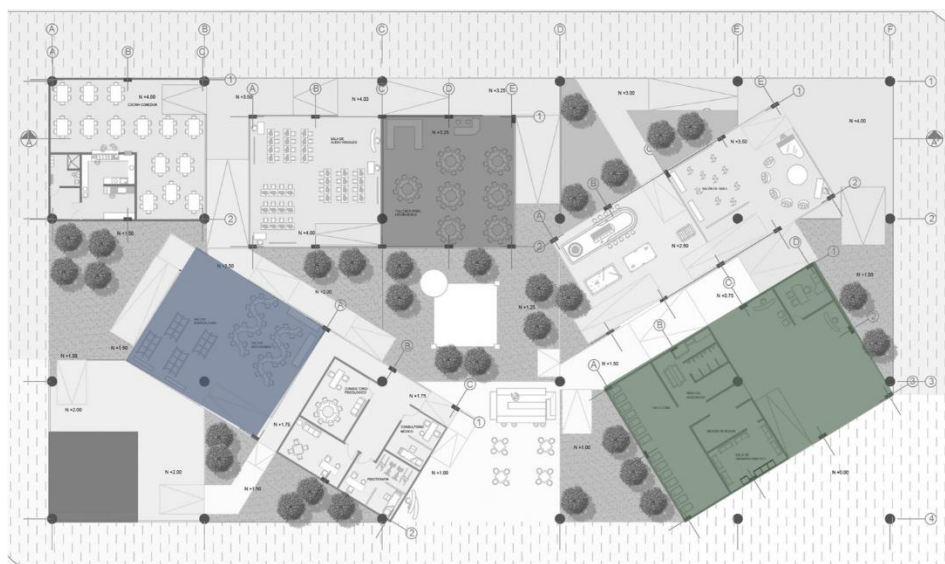
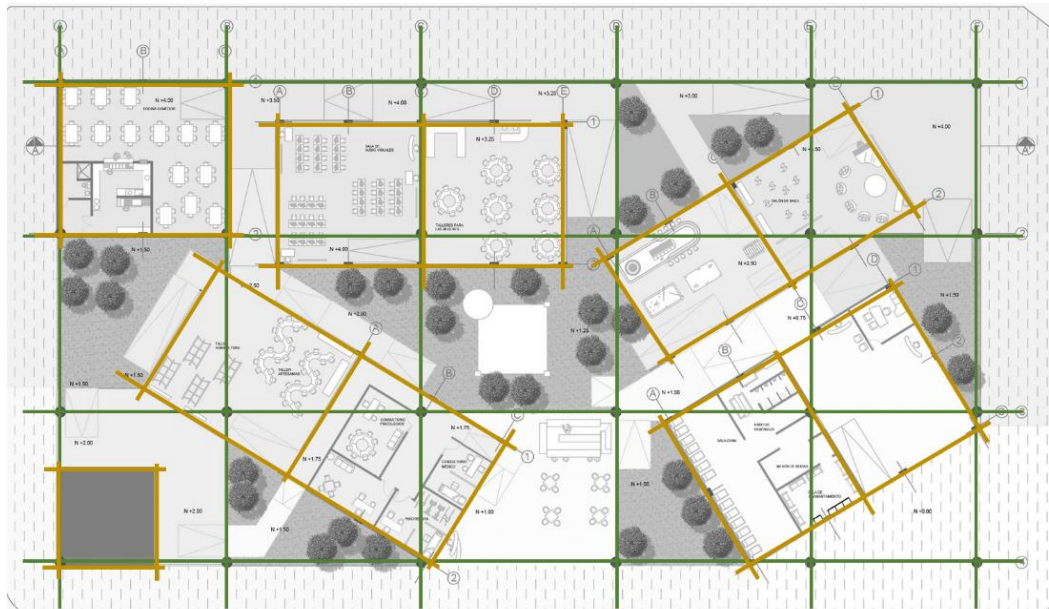


FIGURA 36 Emprendimiento
Elaboración propia

4.7 PLANTEAMIENTO ESTRUCTURAL

Se producen dos sistemas estructurales independientes, un sistema estructural de pórticos cerchados para la cubierta con luces de 16 mts. El segundo sistema estructural es para los módulos con luces de 8-10 y 12 mts. Esta estructura se desarrolla en acero orgánico, material que brinda la posibilidad de ser reciclado en su totalidad sin perder su calidad y adicional a esto reduce la temperatura superficial de la cubierta en climas cálidos.



SISTEMAS ESTRUCTURALES INDEPENDIENTES

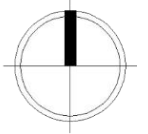
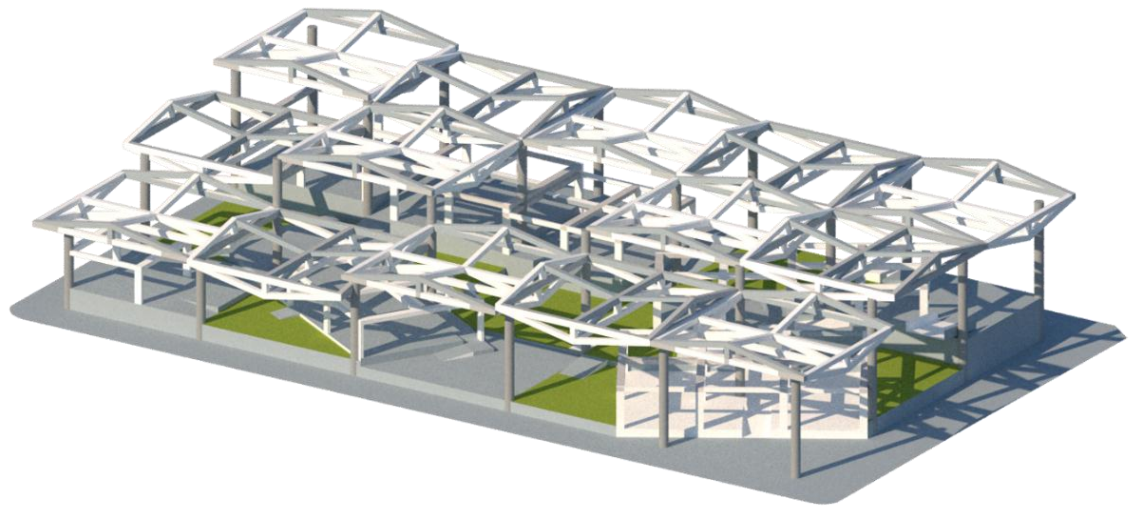
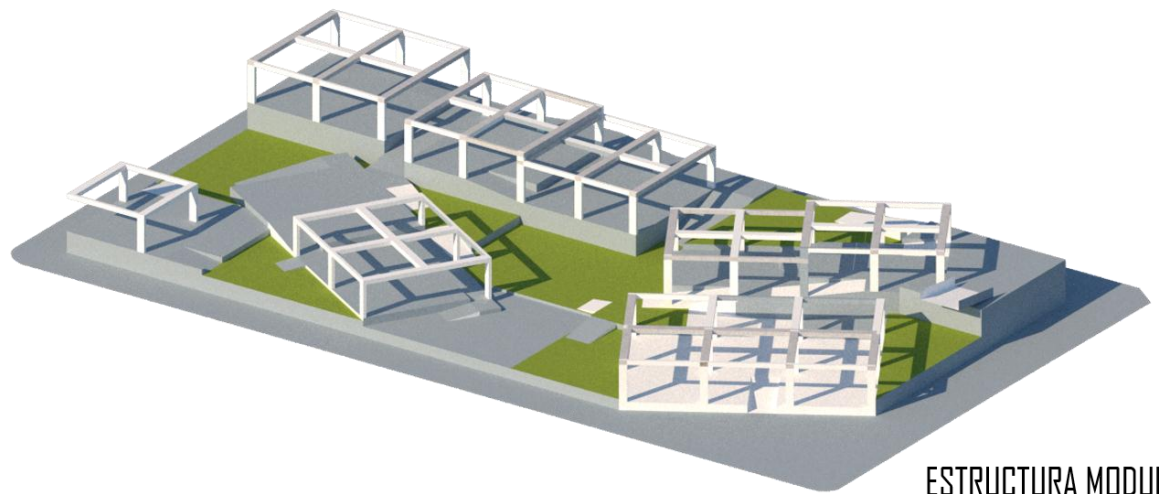


FIGURA 37 Sistemas estructurales independientes
Elaboración propia



ESTRUCTURA DE CUBIERTA

FIGURA 38 Estructura de cubierta
Elaboración propia



ESTRUCTURA MODULOS

FIGURA 39 Estructura módulos
Elaboración propia

5 PROYECTO

5.1 Desarrollo de Proyecto



*FIGURA 40 Axonometría
Elaboración propia*

Se desarrolla una edificación que logra conectar los espacios públicos del sector con los espacios culturales. Los temas arquitectónicos que se trabajaron en el proyecto invitan a los usuarios a que hagan uso del mismo, descubriendo y aprovechando las actividades brindadas, logrando convertirse en un lugar de encuentro para la comunidad, donde puedan compartir entre ellos y alcanzar capacidades por medio de capacitaciones y el aprendizaje que pueden obtener tanto de forma comunitaria como individual. El proyecto se muestra como una edificación abierta, al alcance de todos los habitantes generando actividad tanto en el día como en la noche, ya que puede ser un espacio adaptable a las necesidades del momento.



FIGURA 41 Recorrido
Elaboración propia

En el recorrido se pretende lograr un espacio para deambular encontrando diferentes formas de circulación, deambulando en el lugar llevando al usuario a la deriva, considerando la deriva como una noción constructiva que lleva a la generación de conocimiento, obteniendo un tiempo no utilitario sino lúdico constructivo. La forma de recorrer el espacio no tiene un orden definido, el usuario se puede mover en el lugar de manera impredecible, conectando los espacios por medio de rampas para así lograr moverse en el lugar sin darse cuenta, generando un recorrido involuntario hacia los diferentes espacios.



FIGURA 42 Permeabilidad
Elaboración propia

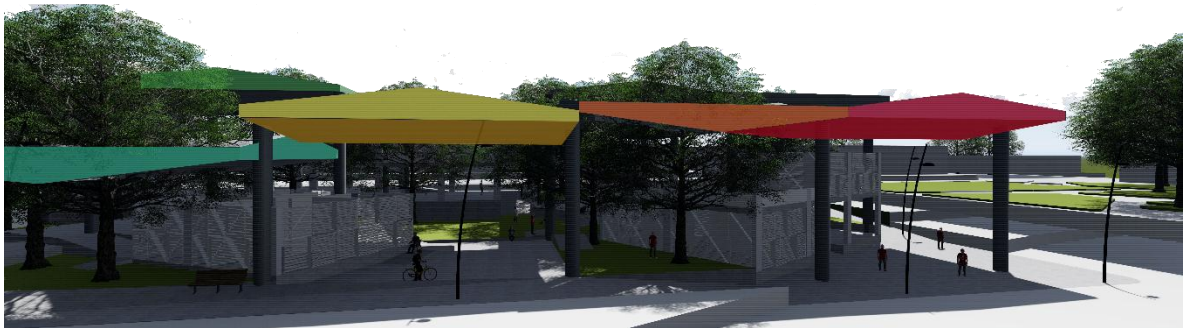


FIGURA 43 Conexión con el entorno
Elaboración propia

Con la permeabilidad se busca lograr la conexión con el entorno y brindar la libertad al usuario de moverse libremente, sin estar obstaculizado por algún límite visual, permitiendo concebir el proyecto desde cualquier punto, generando una visual completa del interior y del exterior del mismo. De la misma manera el usuario puede transitar por varios lugares sin darse cuenta e ingresar al proyecto desde diferentes puntos. El nivel de permeabilidad es tan alto que el usuario puede ingresar al lugar sin necesidad de utilizar los espacios de las actividades, sino simplemente pasar por el proyecto de manera exploratoria entrando y saliendo del mismo sin necesidad de hacer uso de sus espacios.



TOPOGRAFÍA

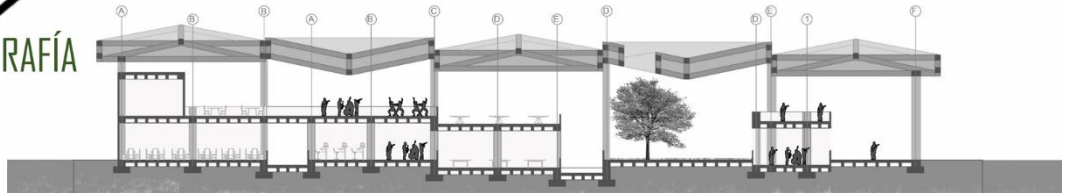


FIGURA 44 Corte transversal
Elaboración propia



FIGURA 45 Topografía
Elaboración propia

Con la topografía se logra separar los espacios con un movimiento topográfico activando la negación al límite, logrando pasar de un espacio a otro sin darse cuenta apoyando así el deambular, interactuando con el lleno y el vacío.



FIGURA 46 imagen interior
Elaboración propia

En esta imagen se resume como se hace uso de los temas arquitectónicos, brindándole un espacio de ocio y emprendimiento a la población de Pescaito.



FIGURA 47 Axonometría general
Elaboración propia

6 CONCLUSIÓN

El proyecto generó a partir de todas las operaciones arquitectónicas descritas anteriormente un ente conector entre los hitos del lugar y la población del sector convirtiéndose en un canal de comunicación entre el barrio y la ciudad; brindándole a los usuarios una nueva manera de ocupar su tiempo libre por medio del Ocio y el Emprendimiento; esto por medio de un diseño arquitectónico dinámico y flexible en donde su aprendizaje y entretenimiento está directamente relacionado con la naturaleza y donde por medio del deambular están en un constante descubrimiento llevándolos a el encuentro desarrollando capacidades tanto colectivas como individuales.

7 ANEXOS



FIGURA 48 Planta arquitectónica de cubiertas
Elaboración propia



FIGURA 49 Planta arquitectónica nivel 1
Elaboración propia



FIGURA 50 Planta arquitectónica nivel 2

Elaboración propia



FIGURA 51 Planta arquitectónica nivel 3

Elaboración propia



FIGURA 52 Planta arquitectónica nivel 4
Elaboración propia

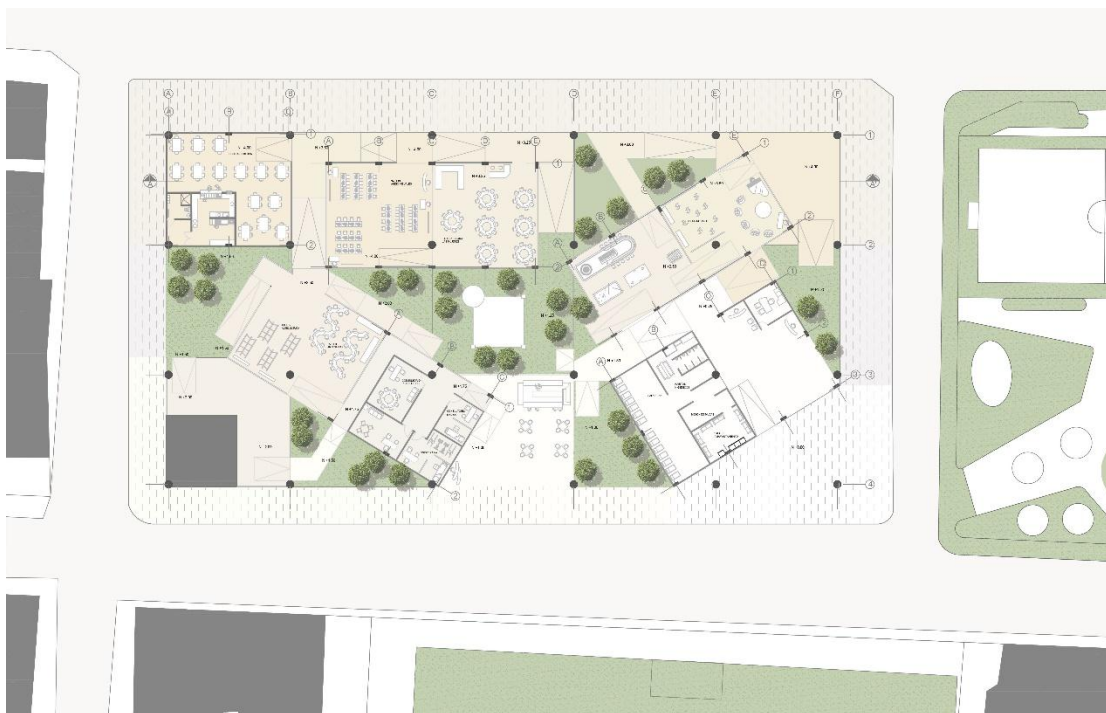


FIGURA 53 Rasante
Elaboración propia

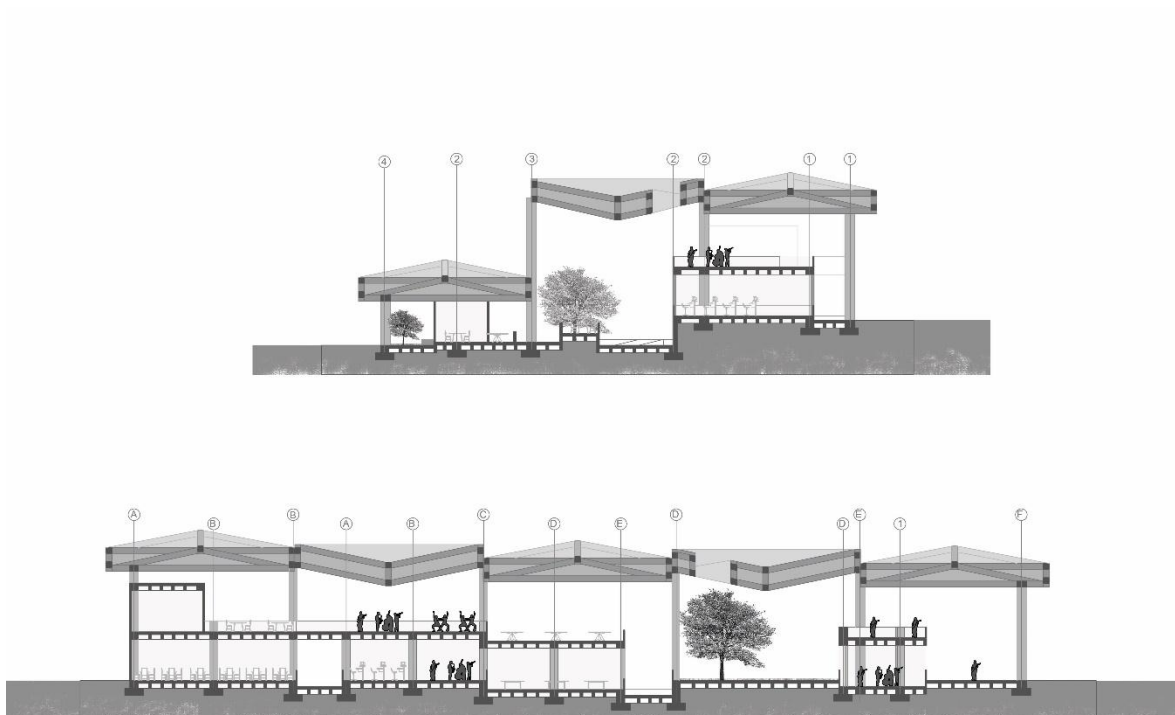


FIGURA 54 Corte longitudinal y transversal
Elaboración propia



FIGURA 55 Fachadas
Elaboración propia

BIBLIOGRAFIA

- Revistas Universidad de los Andes, Sitio Web:
<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18389/dearg15.2014.09>
- Archdaily, Clásicos de arquitectura: Centro cultural Gabriel García Márquez, Sitio Web: <https://www.archdaily.co/co/786448/clasicos-de-arquitectura-centro-cultural-garcia-marquez-rogelio-salmona-rogelio-salmona>
- Archdaily, Orquideorama / Plan B Arquitectos + JPRCR Arquitectos, Sitio Web: <https://www.archdaily.co/co/727251/orquideorama-plan-b-arquitectos>
- Arquitectura espectacular, Centro Aprendizaje Rolex, SANAA, Sitio Web: <http://arquitecturaespectacular.blogspot.com.co/2010/04/centro-de-aprendizaje-rolex.html>
- CHING, Frank. Arquitectura, forma, espacio y orden, 4 ed. 446p. ISBN/EAN: 9788425228698
- FRANCO, Ricardo. Hacia una Arquitectura Móvil, 1ed. 292p. ISBN: 9789587250329
- SALDARRIAGA, Alberto. Pensar la Arquitectura, un mapa conceptual, 1 ed. 212p. ISBN: 978958725042-8