

Proyecto y paisaje: centro recreativo cultural en el municipio de Cogua.

Jhon Erik Santiago Contreras Mendez

Universidad Piloto de Colombia

Facultad Arquitectura y artes

Arquitectura

Bogotá D.C, Colombia

2021

Proyecto y paisaje: centro recreativo cultural en el municipio de Cogua.

Jhon Erik Santiago Contreras Mendez

Tesis presentada como requisito para obtener el título de: Arquitectura

Nombres Completos De:

Director: ARQ. Luis Guillermo Hernández Devia

Seminarista: Arq. Sara Luciani Mejia

Asesor: ARQ. Fabian Sánchez Giraldo

Universidad Piloto de Colombia

Facultad Arquitectura y artes

Arquitectura

Bogotá D.C, Colombia

2021

TABLA DE CONTENIDO

I.	Introducción.....	6
II.	Metodología.....	7
III.	Discusión.....	9
IV.	Resultados.....	12
V.	Conclusiones.....	22
VI.	Bibliografía.....	23
VII.	Anexos.....	24

Resumen

El proyecto de grado se genera a partir de la desvinculación del paisaje en la arquitectura viendo el proyecto como un objeto individual en vez de un conjunto con el paisaje, a partir de esto se genera una investigación para identificar las posturas y ejemplos que permitan determinar y solucionar el problema, generando a través del diseño de un centro cultural en el municipio de Cogua Cundinamarca. Demostrando con esto que la vinculación es esencial en la creación de arquitectura logrando así una relación entre las funciones interiores y exteriores. Y a partir de esto lograr una pequeña aportación para la recuperación y mejoramiento de una parte principal del paisaje inmediato de la zona de intervención.

Palabra Clave: Arquitectura, diseño, espacio público, funcionalidad, paisaje, sensaciones, urbanismo.

Abstract

The degree project is generated from the disconnection of the landscape in the architecture, seeing the project as an individual object instead of a set with the landscape, from this an investigation is generated to identify the positions and examples that allow to determine and solve the problem, generating through the design of a cultural center in the municipality of Cogua Cundinamarca. Demonstrating with this that the link is essential in the creation of architecture, thus achieving a relationship between the interior and exterior functions. And from this to achieve a small contribution for the recovery and improvement of a main part of the immediate landscape of the intervention area.

Key Word: Architecture, design, functionality, landscape, public space, sensations, urban planning.

I. Introducción

El proyecto de grado parte de la investigación sobre la desvinculación que tiene la arquitectura con su entorno inmediato artificial o natural, generando así la imposibilidad de relacionar las funciones exteriores e interiores afectando así al disfrute y sensaciones del usuario. La dificultad de generar una arquitectura que logre conectar y relacionar las funciones del proyecto con el paisaje generan que esto sea una problemática importante para el usuario que habite el equipamiento, además de la necesidad de generar estrategias que fomenten las relaciones del proyecto con el paisaje generando las funciones exteriores e interiores.

En este sentido el proyecto se soluciona a través de un centro recreativo cultural que tiene como prioridad relacionar los entornos existentes y generar esas relaciones funcionales interiores y exteriores. Este equipamiento en Cogua está diseñado de acuerdo a estrategias de relaciones y conexiones continuas generadas para el usuario y la arquitectura propuesta es aportar a la ciudad un equipamiento que pueda fortalecer el casco urbano a través de su imagen y su capacidad de integración y conexión con el entorno, mejorando la percepción del lugar y el paisaje agregándole una identidad al lugar, además de recuperar una parte importante del entorno natural como la quebrada carpintero.

El proyecto se desarrolla en el municipio de Cogua Cundinamarca entre la carrera 3 y carrera 2 y entre la calle 6 y calle 8, es un equipamiento recreativo cultural para los usuarios de municipio.

II. Metodología

Para llevar a cabo el centro cultural, el cual contara con espacios destinados al uso público y a la consolidación de una red de equipamientos del municipio, la metodología planteada se divide en 5 puntos principales los cuales complementan los objetivos específicos y los cuales son: 1. Realización del análisis y búsqueda de información sobre la problemática cultural existente, tomamos desde el punto normativo la necesidad de crear un centro recreativo cultural en Cogua, de ahí empezamos primero a analizar el plan básico de ordenamiento territorial PBOT para lograr determinar los alcances y restricciones que se implementan para el diseño y construcción de un equipamiento, logrando determinar esto se analiza la posible ubicación de la zona de intervención, viendo la oportunidad en zonas de expansión urbanas, y después analizando cuál de ellas es la más cercana a la centralidad del casco urbano, generando la ubicación de la intervención.

2. La recolección de fuentes bibliográficas que soporten la base teórica sobre el tema. Se buscan fuentes de información secundarias en base de datos frente al tema propuesto proyecto y paisaje, se detecta a partir de esto la problemática la desvinculación del paisaje y la arquitectura a través de documentos como puntos básicos para una orientación arquitectónica (Sota, 1998), perspectivas sobre el paisaje (Barrera Lobatón & Monroy Hernández, 2014), atmósferas: entornos arquitectónicos-las cosas a mi alrededor (Zumthor, 2006) se lograr ver la necesidad y la visión para poder generar una solución.

3. Mirando la perspectiva de los potenciales usuarios del proyecto se generan las necesidades funcionales y arquitectónicas para el proyecto, para lograr esto es necesario generar unas encuestas y censos, además se analizan las fuentes de información dadas por la alcaldía

municipal la cual arroja la necesidad de un equipamiento recreativo cultural y la necesidad de espacios de uso público y zonas de esparcimiento social cultural y deportivo, todo esto ya generando con fuentes de información primarias.

4. Desarrollo de estrategias en el diseño urbano/arquitectónico, para generar estas estrategias se estudian a partir de análisis y maquetas de 4 referentes proyectuales que son el Centro Cultural Gabriela Mistral (Cristián Fernández Arquitectos, Lateral Arquitectura & Diseño), Biblioteca Virgilio Barco (Rogelio Salmona), Casa De La Cascada (Frank Lloyd Wright) y el Museo Judío (Daniel Libeskind) los cuales se analizan en cuatro conceptos: forma, función, circulación, estructura, generando así las estrategias básicas para la implantación arquitectónica.

5. Se propone la zonificación respectiva del programa arquitectónico al interior de la propuesta, en este punto se identifican funciones necesarias en el proyecto, generando así la posibilidad de relacionar las funciones interiores con las exteriores del proyecto y la unificación del programa arquitectónico identificando los accesos circulaciones principales y la relación de los espacios interiores.

III. Discusión

Desde la antigüedad el paisaje o entorno han sido una determinante constructiva como arquitectónica, como las civilizaciones se asentaban en con las mejores determinantes, recursos naturales y paisajísticos o simplemente por estrategia, como por ejemplo los asentamientos cerca a los ríos generando así una conexión y un crecimiento a partir de este elemento natural, pero a través del tiempo el entorno paso a un segundo plano generando esa desvinculación de la arquitectura con el paisaje, lo que genera la pérdida del sentido humano y conexiones en las ciudades, por lo cual como afirma Alejandro Sota (1998) es necesario

Conseguir que el hombre viva mejor. Que la ciudad sea alegre, humana, abierta al paisaje. Conseguir volver la arquitectura y las artes a su sentido humano. Conseguir la humanización del paisaje natural, pero sin destruir sus valores, restaurando, de esta forma, el aniquilamiento que la urbanización y la arquitectura moderna han realizado en el paisaje. Conseguir una humilde y sincera estética basada en la veracidad de la expresión. (p.23)

Es por ello que, en la vida cotidiana, cuando se habla del paisaje, la mayoría de las veces se refiere a una parte de la naturaleza o parte de ella: arroyos, praderas, montañas o bosques: Sin embargo, el paisaje no es necesariamente una comprensión objetiva del medio ambiente si no como lo afirma Tesser (2000) se refiere, más bien, a la reflexión de la apariencia visual de una fracción geográfica proyectada en un segundo momento como mapa, fotografía, pintura, literatura o música. Se trata de una noción abstracta e intuitiva que hace alusión al ejercicio de observar o contemplar una escena, interpretando el conjunto de formas, líneas, colores, texturas, disposiciones o estructuras que la contienen (p.19). Esta definición de paisaje requiere una forma de comprensión

del mismo a partir de la perspectiva visual, frente a esto Alain Roger (2007) expone que “en la experiencia paisajística se distinguen dos formas de intervención o transformación, una directa, in situ, y otra indirecta, in visu” (p.75) a partir de esto Barrera Lobatón y Monroy Hernández (2014) da como ejemplo “el cuerpo humano, la primera forma consiste en plasmar en la sustancia corporal la idea del moldeado: tatuajes, escarificaciones, pintura facial. El segundo procedimiento, determinado por la mirada, implica la elaboración de modelos autónomos, como puede ser un retrato” (p.88) lo mismo ocurre con la experiencia del paisaje, la ropa para el clima, la forma de recorrer los diferentes relieves, aceras, avenidas, monumentos, senderos arborizados, arquitectura importante y las formas en que se muestran los límites invisibles en el paisaje natural.

En este sentido lo anterior es solo una parte de la adaptación de los individuos que modifican su ubicación de acuerdo con sus propias condiciones de tiempo y espacio a su propio entorno, dando a ver como un entorno o un paisaje no es totalmente comprensible sin determinar a la sociedad que lo transforma. Por tanto, la historia del paisaje permite comprender cómo la sociedad humana interpreta el espacio inmediato, cómo establecer contacto con él y cómo intervenir o transformar para beneficio propio, como por ejemplo intervenciones de la agricultura, minería y urbanización.

Del mismo modo hay algunas vistas y conceptos que definen la configuración del paisaje, Gómez (2006) presenta unos ejercicios de clasificación del mismo que se valen de la estética “cuya proyección la apreciamos en la pintura, fotografía, literatura, cinematografía o jardinería”, vivencial o utilitaria “cuando el paisaje se concibe como proveedor de sustento o recursos” y de identidad “cuando el modelamiento o la intervención paisajísticos están encaminados a inspirar el

sentimiento de pertenencia: demarcaciones fronterizas o instauración de monumentos o banderas, por ejemplo” (p.83).

A partir de lo anterior se muestra que hay un paisaje natural y artificial ambos son esenciales y determinantes en la arquitectura, muestra que este entorno artificial se genera a partir de la manipulación vivencial y utilitaria hecha por la sociedad que lo habita, determina una apropiación o identidad hecha por el cambio, pero también se tiene ese paisaje natural poco intervenido que genera esa apropiación o identidad a partir de visuales o sensaciones dadas por el mismo. Esto muestra como los paisajes genera que en la arquitectura es esencial analizar el entorno, ya que revela como el paisaje ha cambiado o cambiara y lo que cada entorno ocasiona en el usuario, mostrando así que la arquitectura es la encargada de lograr ligar los entorno y manipularlo para la mejora de la sensaciones humanas y relaciones con los entornos, volviendo y recuperando la importancia del paisaje en la vida cotidiana.

IV. Resultados

A partir de la comprensión de los paisajes naturales y artificiales se busca una ubicación donde se puedan encontrar ambos entornos para lograr generar esa transición necesaria a través de un equipamiento recreativo cultural en el municipio de Cogua Cundinamarca en el casco urbano, ubicado a 53 kilómetros de Bogotá D.C. (imagen #1)

Imagen #1

Lote Intervención



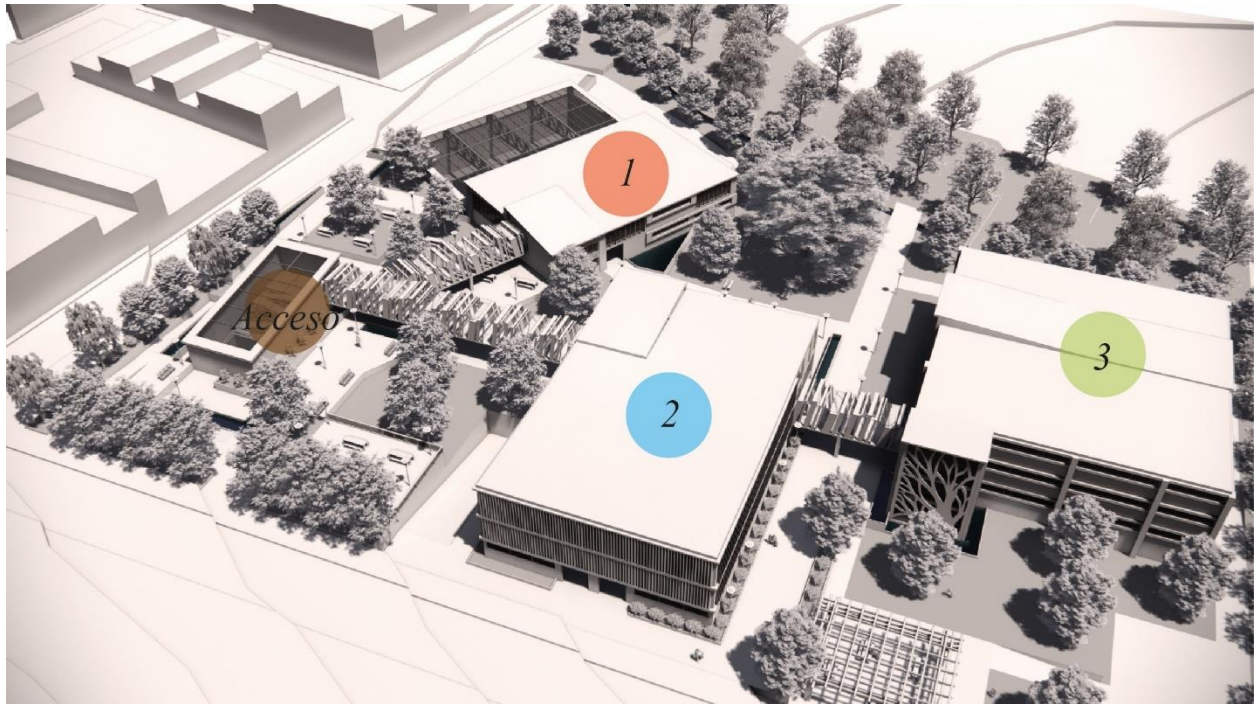
Nota: Ubicación geográfica y fotografías del perímetro del lote. Fuente: Elaboración Propia

Se elabora un análisis general de la zona de intervención para determinar las estrategias de implantación, las cuales determina la forma de conectar los dos entornos existentes, una de ellas

es lograr fragmentar el proyecto en 3 volúmenes principales y un volumen de accesos para lograr dar una fluidez en circulaciones a nivel de espacio público (imagen #2).

Imagen #2

Fragmentación

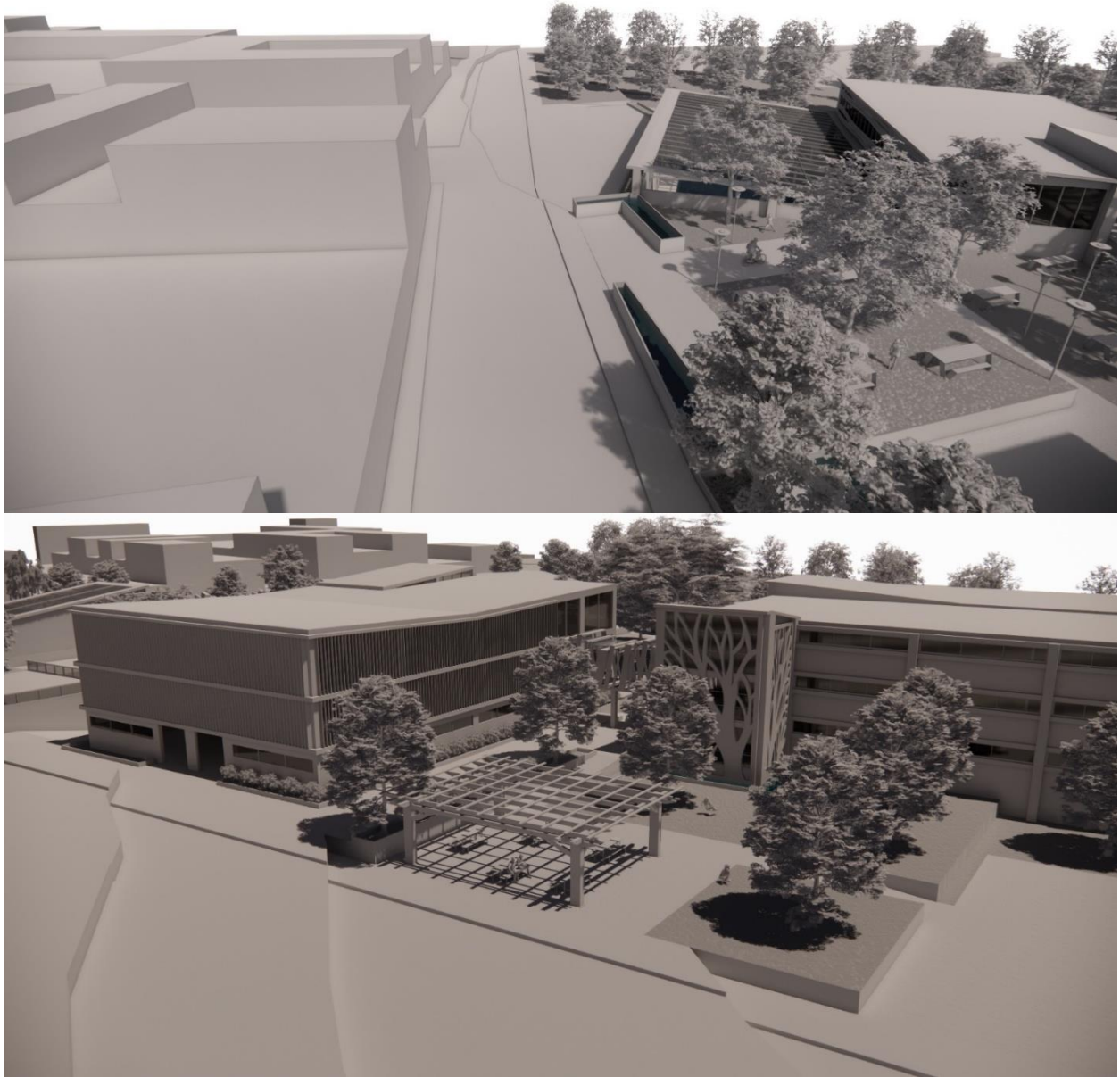


Nota: Volumetría implantación. Fuente: Elaboración propia

La siguiente estrategia es la inserción de los volúmenes a la topografía existente logrando así que el volumen 1 que es el más cercano al entorno artificial sea de la misma magnitud establecida en los edificios aledaños teniendo un nivel de 3 pisos uno de ellos subterráneo (imagen #3), en los volúmenes restantes cuenta con 3 niveles y un sótano.

Imagen #3

Inserción topografía

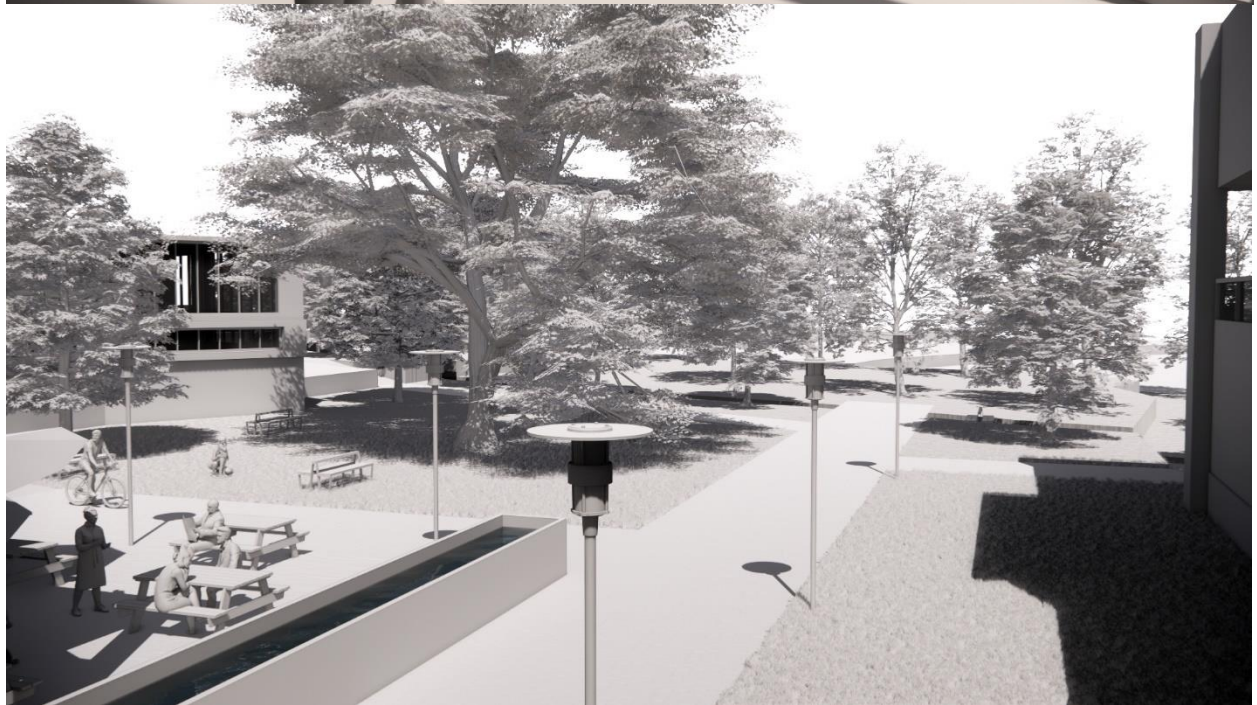


Nota: Altura del proyecto. Fuente: Elaboración propia

La estrategia visual esta principalmente guiada hacia la contemplación del paisaje natural y la quebrada carpintero, generando reforestada para el mejoramiento y protección de la quebrada (imagen #4).

Imagen #4

Visuales

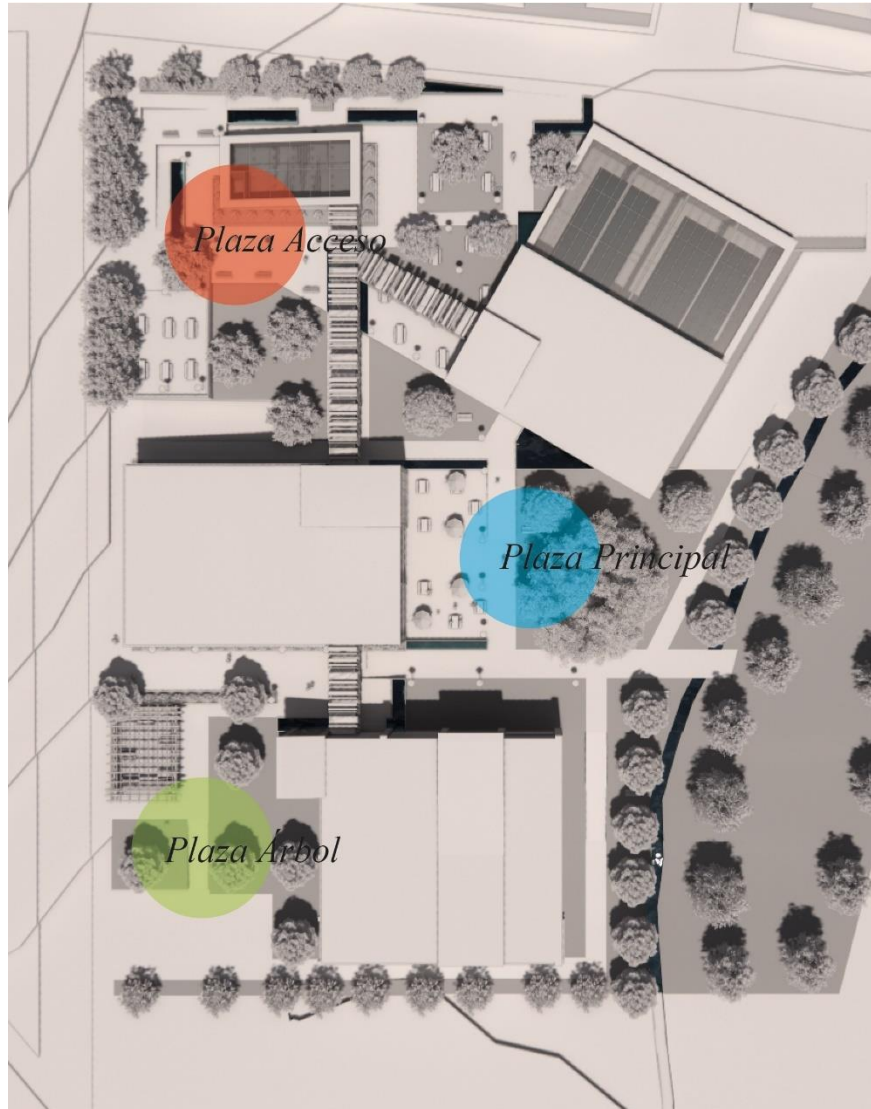


Nota: Operación de diseño. Fuente: Elaboración propia

La siguiente estrategia es crear plazas de conexión conexiones urbanísticas y funcionales para el proyecto, que son la plaza de acceso, plaza principal y plaza árbol (imagen #5).

Imagen #5

Plazas



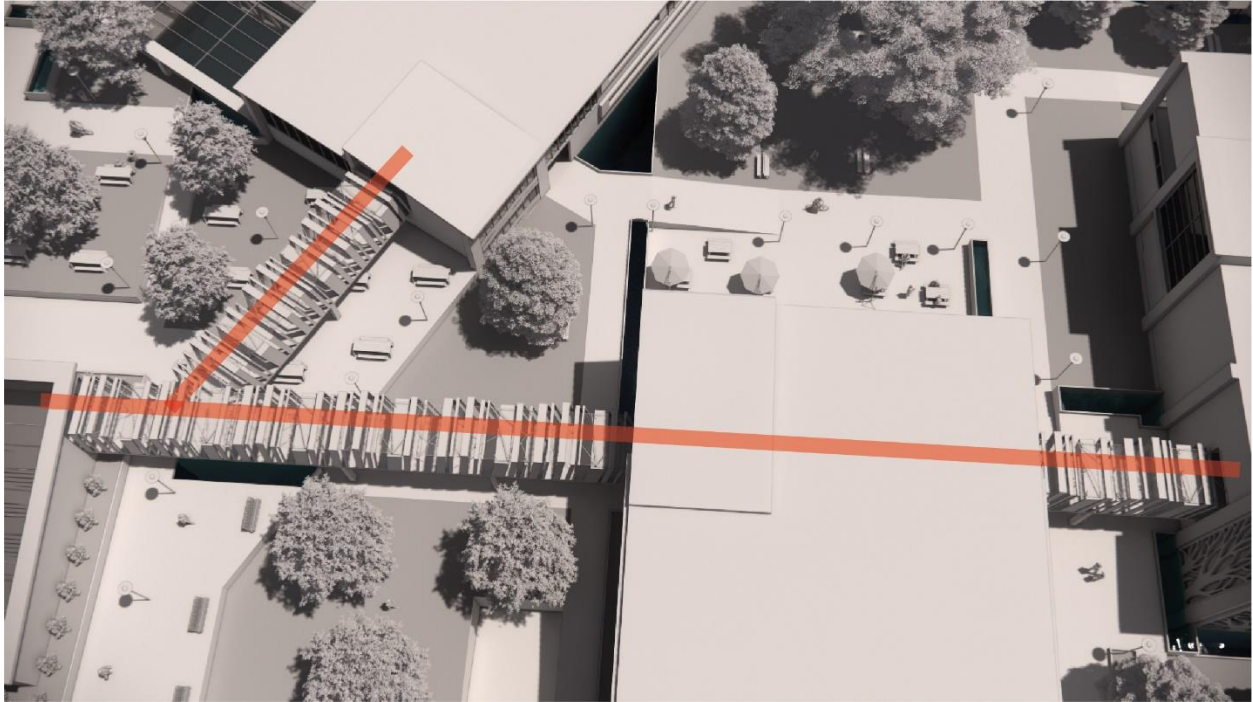
Nota: Operación de diseño. Fuente: Elaboración propia

La estrategia para conectar y vincular los volúmenes es la creación de un puente peatonal a un nivel superior del espacio público conectando el volumen de acceso con los tres volúmenes

restantes en una circulación continua, teniendo así un acceso único a las funciones más privadas del proyecto (imagen #6).

Imagen #6

Puente peatonal

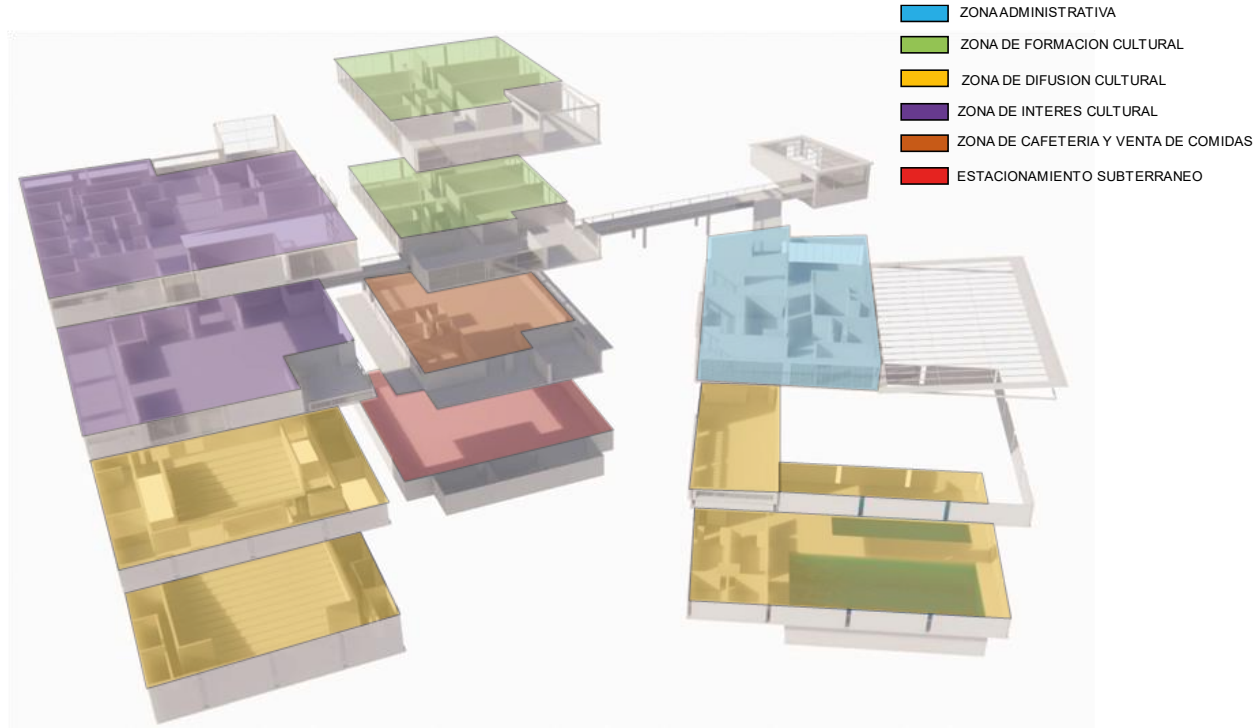


Nota: Conexión de los volúmenes propuestos. Fuente: Elaboración propia

El programa arquitectónico (imagen #7) se dispone para distribuir las funciones similares cercanas entre ellas generando compatibilidad, además lograr ubicar funciones que se conecten con el exterior o espacio público, y es la oportunidad para relacionar y conectar lo entornos existentes en el lugar.

Imagen #7

Programa Arquitectónico

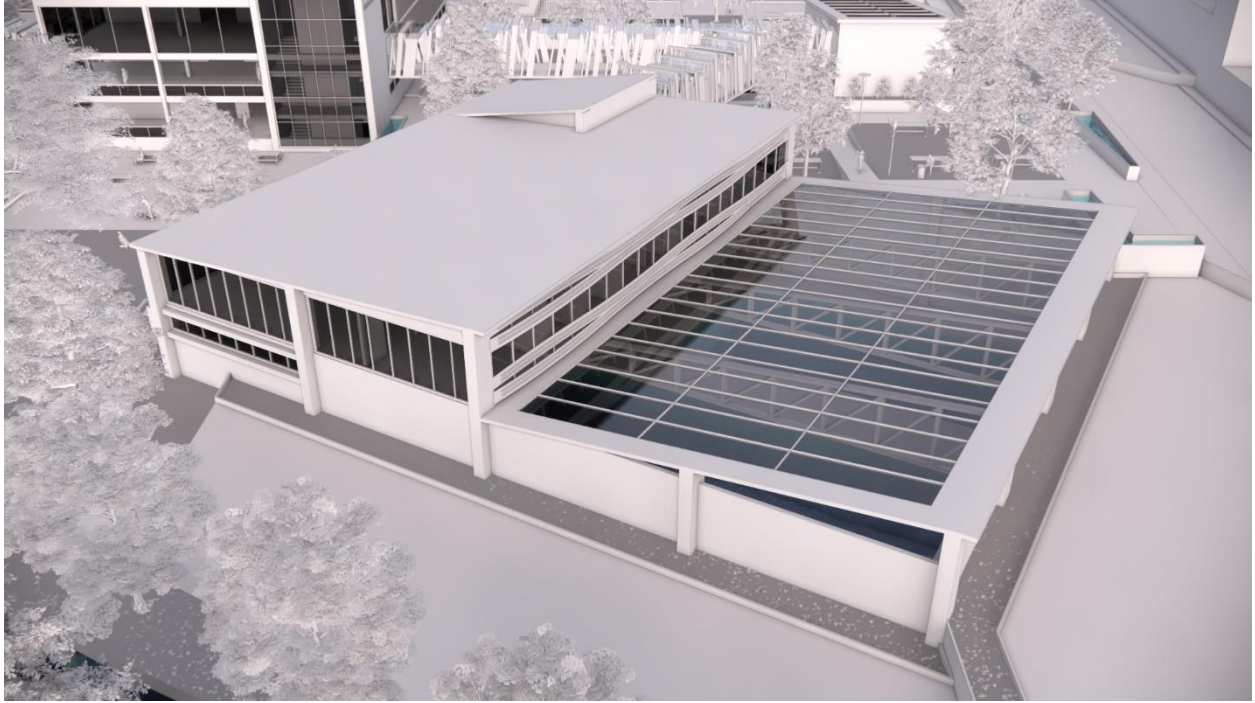


Nota: Zonificación del proyecto por pisos. Fuente: Elaboración propia

En el primer volumen (imagen #8) cuenta con 3 funciones que son la zona administrativa, zona de exposiciones y la zona de piscinas. La zona de exposiciones está conectada tanto internamente como con el espacio público. Cuenta con una estructura mixta entre concreto y acero para lograr solucionar las luces de las piscinas, la imagen del volumen cuenta con cubiertas inclinadas y una de ellas en cristal para la iluminación de las piscinas, además de una envolvente en aluminio para la zona administrativa.

Imagen #8

Volumen 1

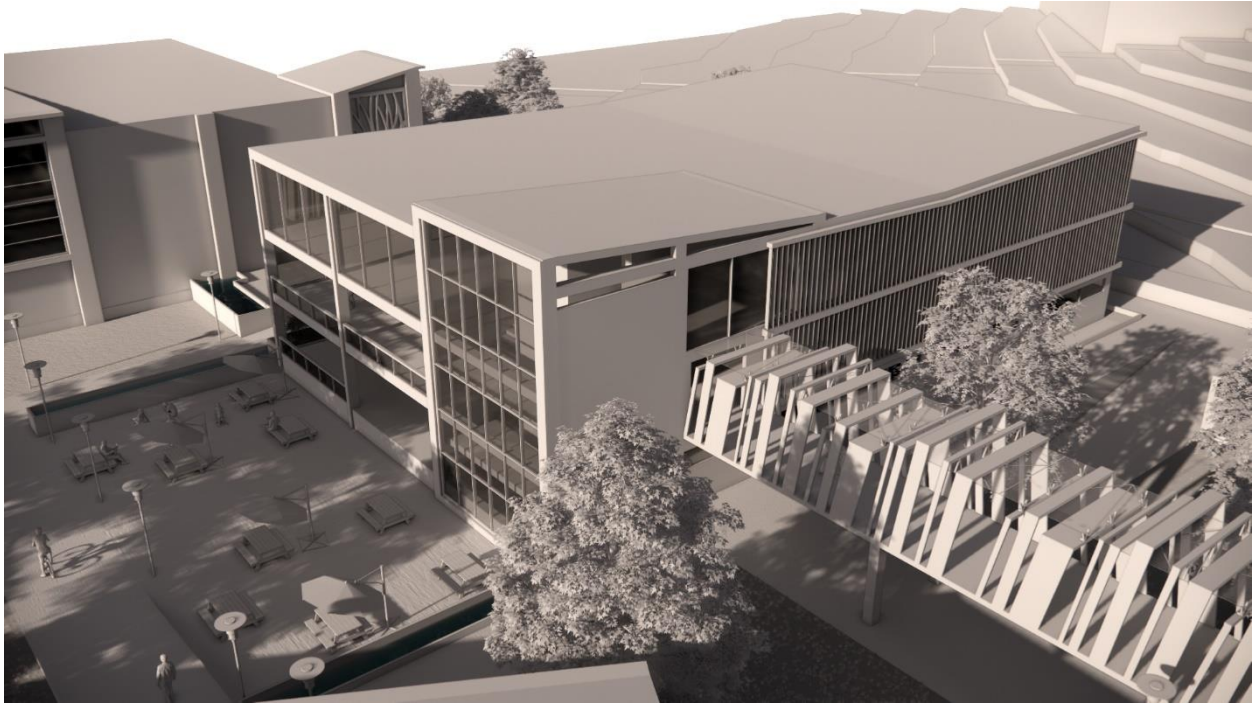


Nota: Función, imagen, estructura. Fuente: Elaboración propia

En el volumen 2 (imagen #9) cuenta con la zona de salones múltiples, la zona de venta de comidas y la zona de parqueaderos, la zona de comidas transmite el uso a la plaza principal del proyecto, cuenta con una estructura entera en concreto. La imagen del proyecto resalta la fachada con la visual más importante hacía el entorno natural, además de crear una envolvente para los salones logrado así generar una privacidad interna, pero sin perder es conexión exterior.

Imagen #9

Volumen 2

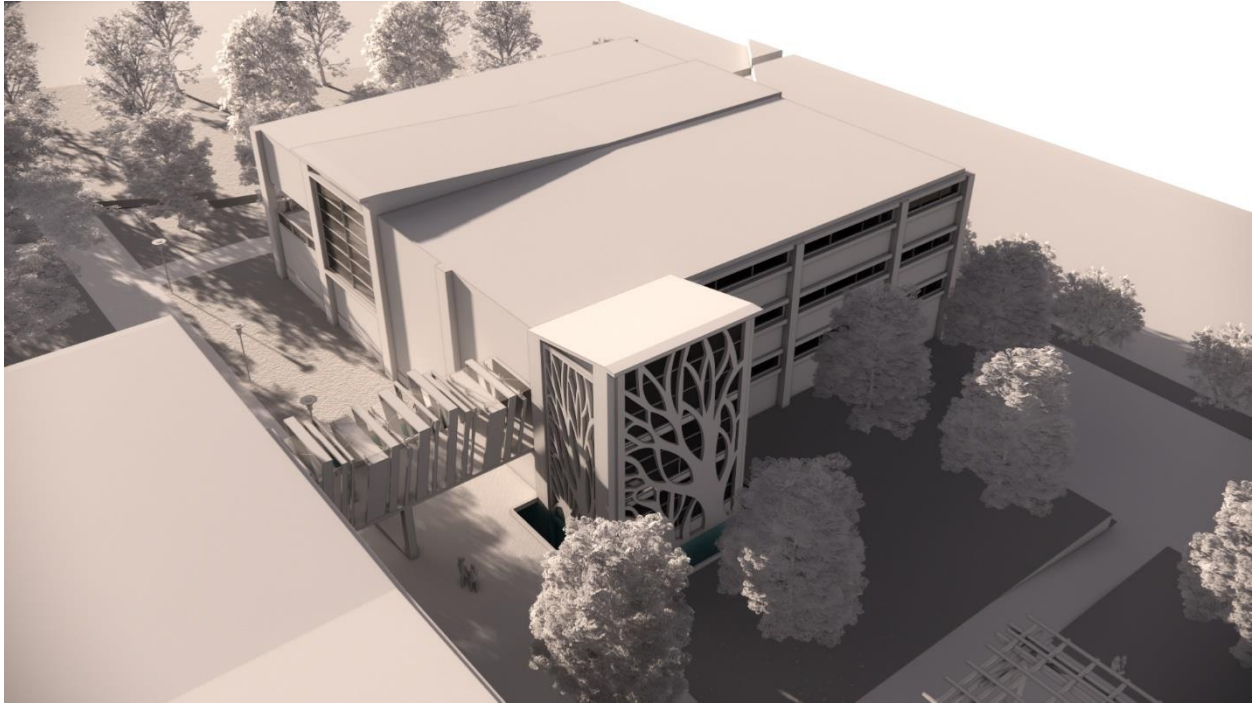


Nota: Función, imagen, estructura. Fuente: Elaboración propia

En el volumen 3 (imagen #10) cuenta con dos zonas el auditorio principal y la biblioteca, cada función cuenta con dos pisos para lograr una comodidad, el auditorio cuenta con una entrada privada evitando así recorrer el proyecto completamente, la estructura es mixta entre concreto y acero soportar las luces del auditorio y la biblioteca. La imagen del volumen se concentra en los dos pisos de la biblioteca y el punto fijo para dar esa visual al riachuelo carpintero.

Imagen #10

Volumen 3



Nota: Función, imagen, estructura. Fuente: Elaboración propia

V. Conclusiones

La inclusión esencial de los entornos ya sea natural o artificial generan determinantes y característica que establecen en la arquitectura un objetivo importante conectar de manera imperceptible entornos existentes, mostrando la dificultad que esto con lleva al diseño para genera las conexiones con el proyecto. La importancia de las relaciones interiores exterior parte en la forma en que el usuario percibe de manera simple una conexión y una fluidez en circulaciones y visuales y de tal manera que no se siente físicamente cuando estas dentro o fuera del proyecto. Si se conecta y trasmite los entornos al proyecto crear una sensación física y psicológica indirecta al usuario una apropiación y caracterización personal para el territorio y su población.

La arquitectura es la encargada de generar relaciones espaciales en el territorio mostrar cómo puede conectar un entorno artificial con uno natural generando estrategias para que cada entorno con sus virtudes aporte al proyecto mostrando así que cada uno no es más ni menos importante, desapareciendo esa barrera invisible que corta una fluidez territorial, pero que a su vez genera determinantes únicas imposibles de ignorar en la arquitectura actual.

VI. Bibliografía.

Barrera Lobatón, S., & Monroy Hernández, J. (2014). *Perspectivas sobre el paisaje*. Bogota DC.

Gómez, A. (2006). *La naturaleza del paisaje*. En *Paisaje y pensamiento*, coord. J. Maderuelo, 83-106. Madrid: Abada Editores.

Roger, A. (2007). *Breve tratado del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Sota, A. D. (1998). *Puntos Basicos Para Una Orientacion Arquitectonica*. Barcelona.

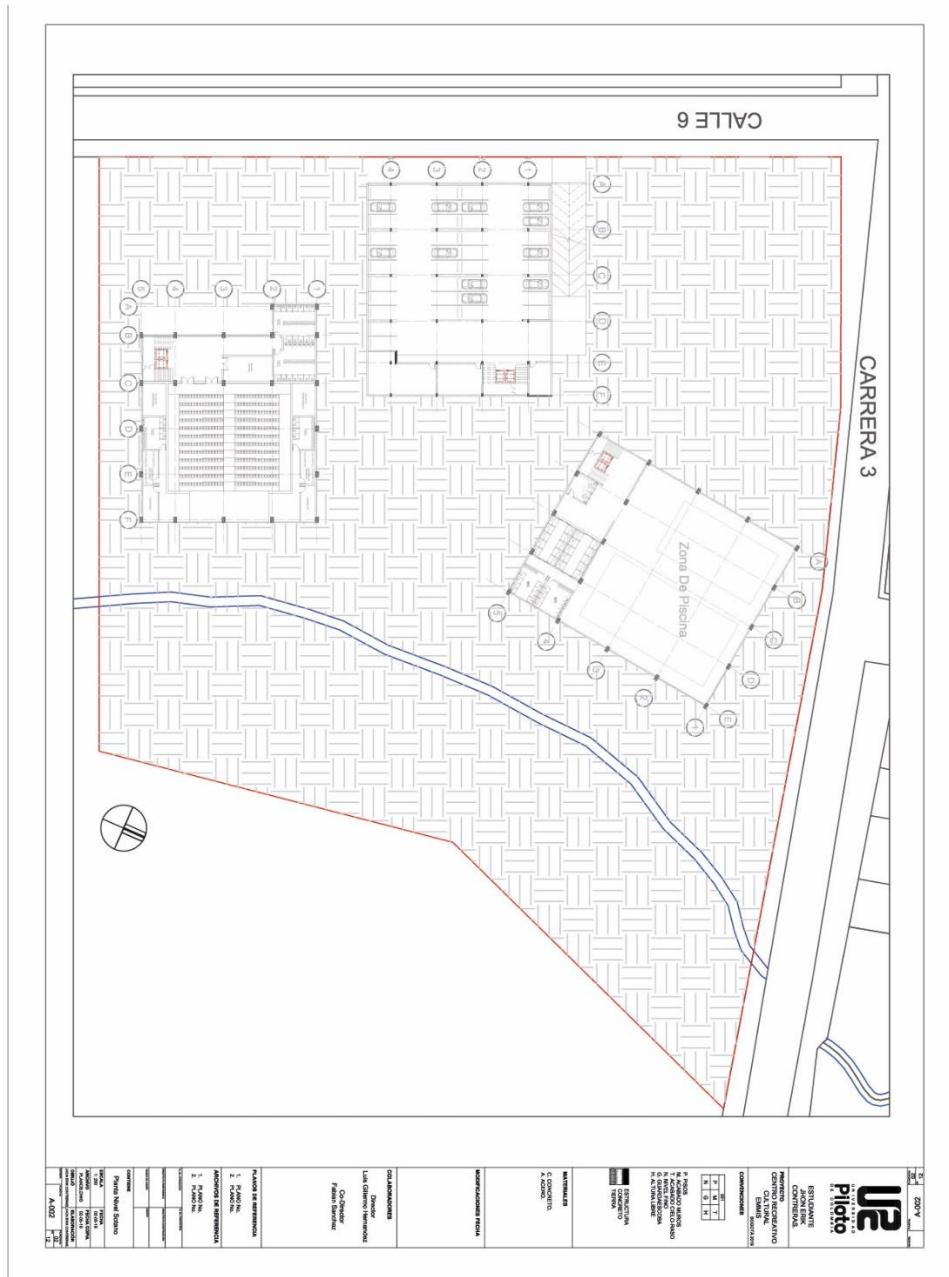
Tesser, C. (2000). *Algunas reflexiones sobre los significados del paisaje para la Geografía*.
Revista de Geografía Norte Grande, N.º 27: 19-26.

Zumthor, P. (2006). *Atmósferas: entornos arquitectónicos-las cosas a mi alrededor*. Barcelona :
Gustavo Gili.

VII Anexos

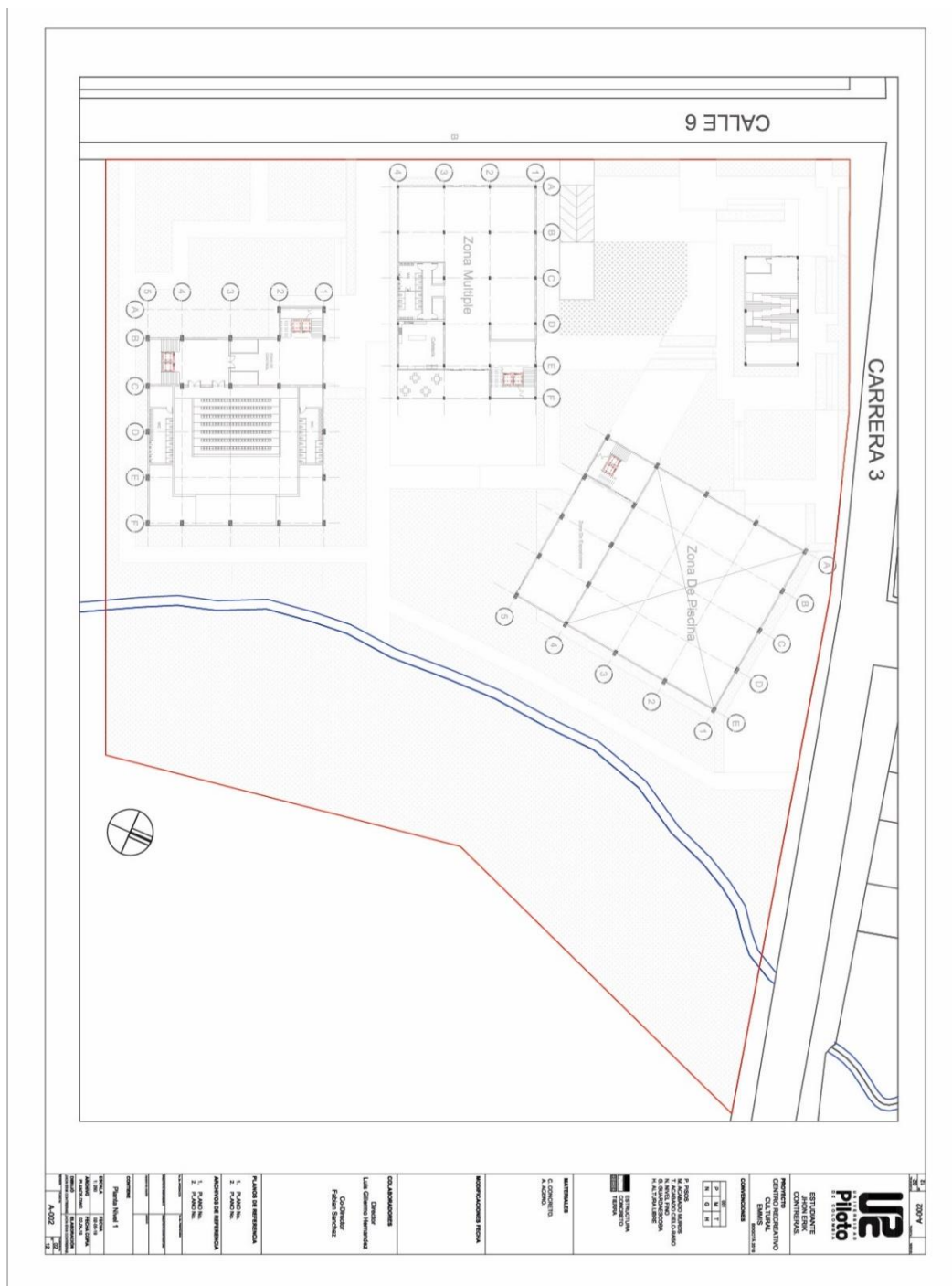
Imagen #11

Planos técnicos



Nota: Planta nivel sótano. Fuente: Elaboración propia

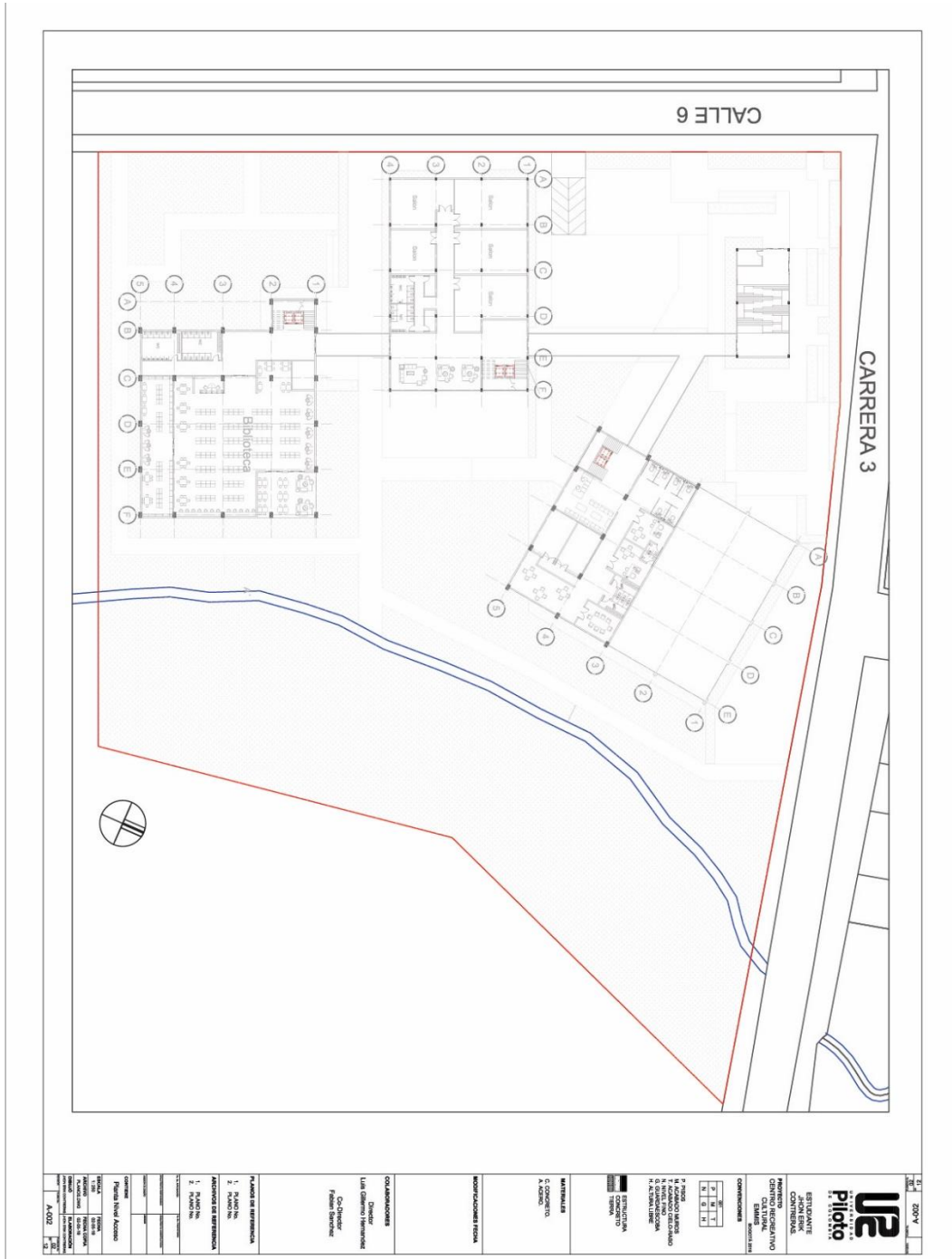
Planos técnicos



Nota: Planta nivel 1. Fuente: Elaboración propia

Imagen #13

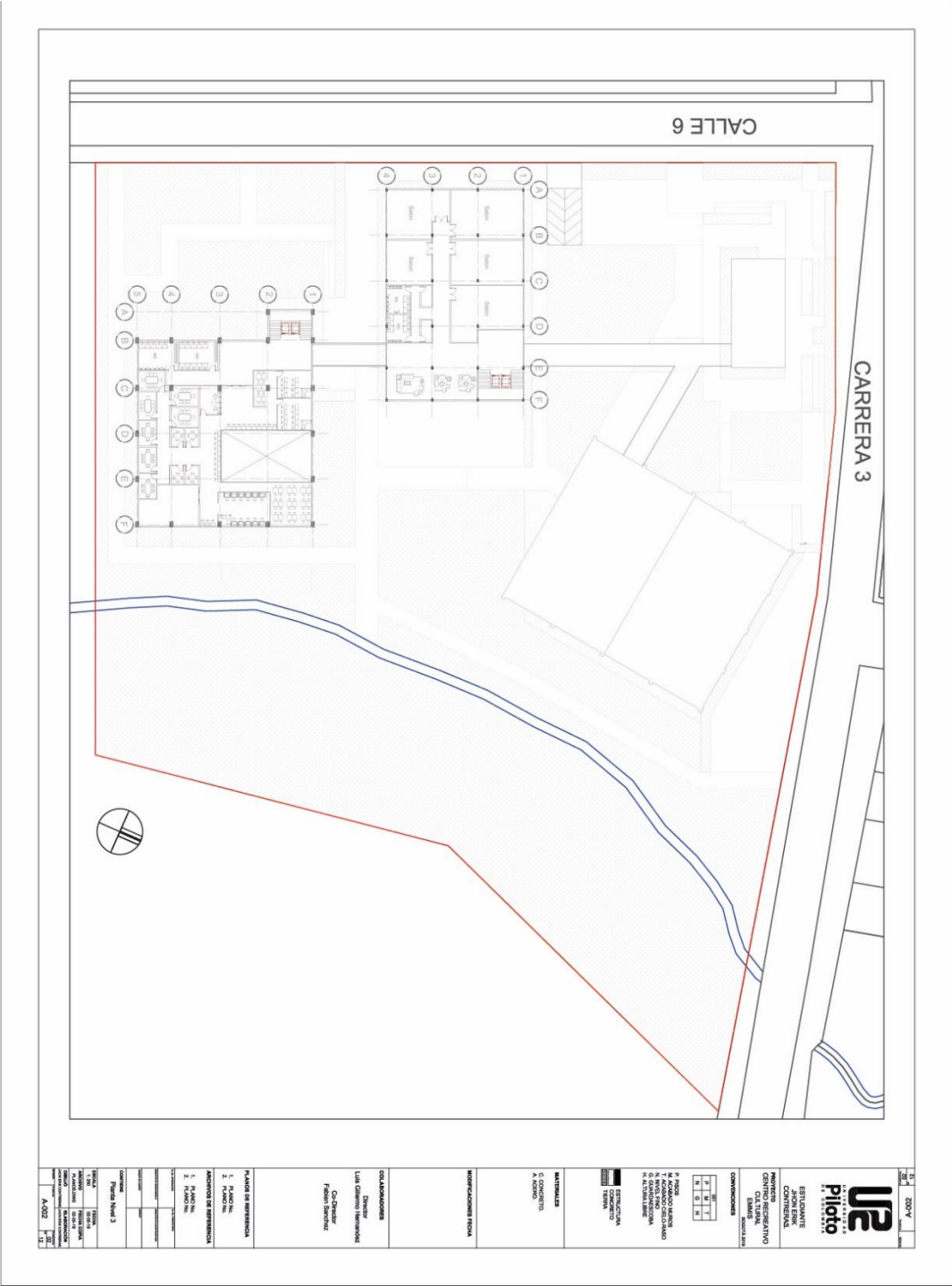
Planos técnicos



Nota: Planta nivel 2. Fuente: Elaboración propia

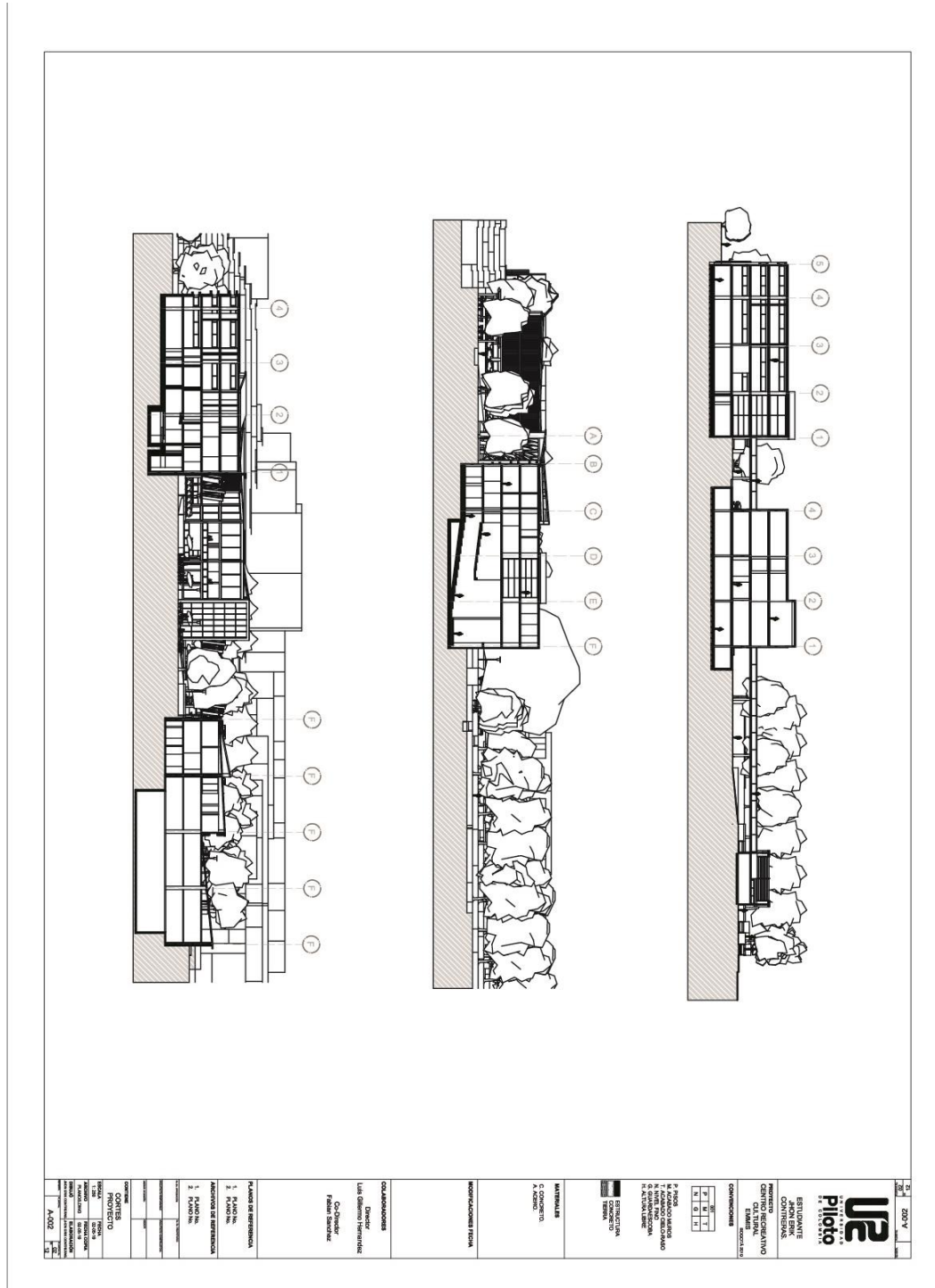
Imagen #14

Planos técnicos



Nota: Planta nivel 3. Fuente: Elaboración propia

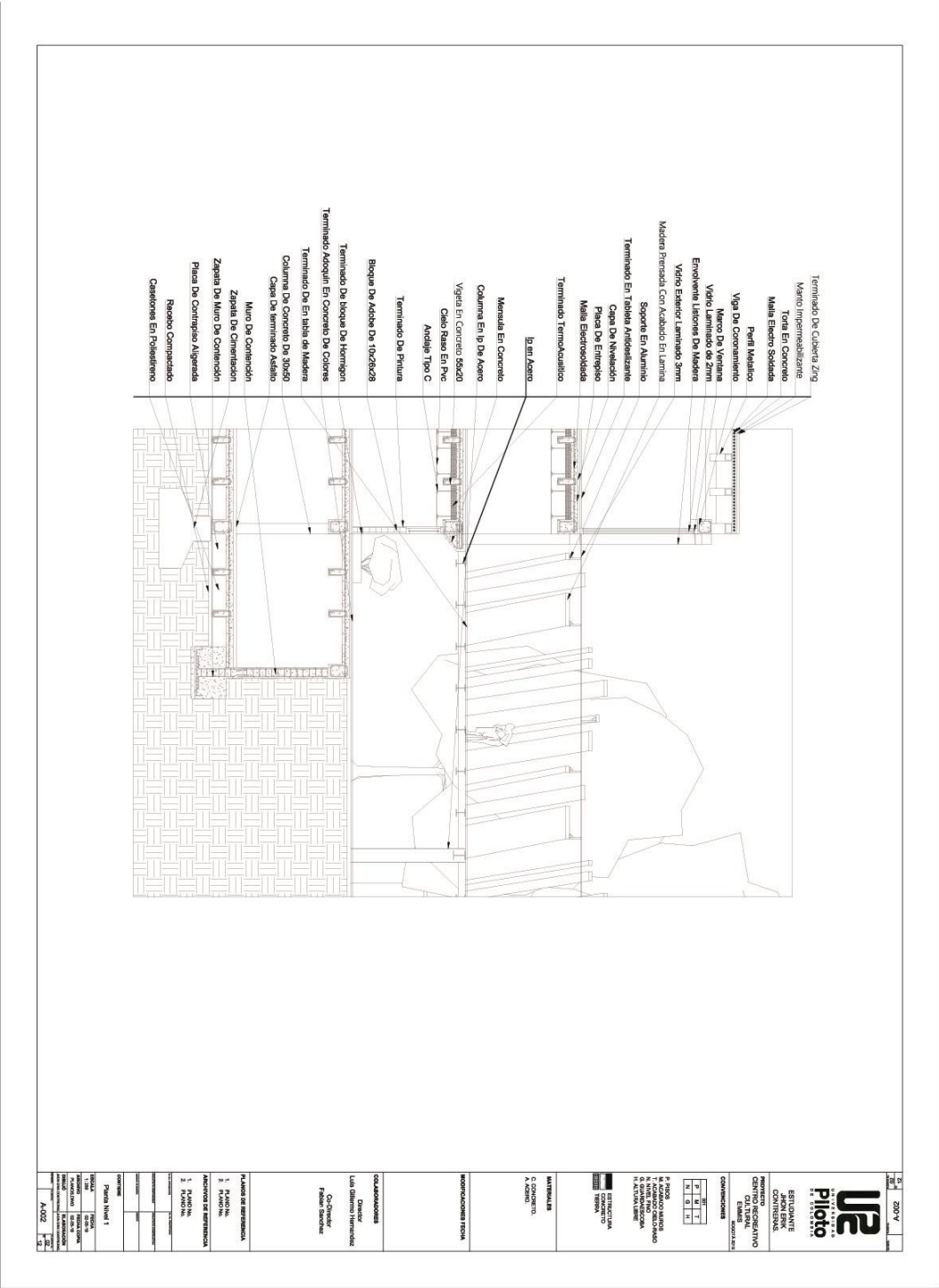
Planos técnicos



Nota: Cortes. Fuente: Elaboración propia

Imagen #16

Planos técnicos



Nota: Corte por fachada. Fuente: Elaboración propia

Imagen #17

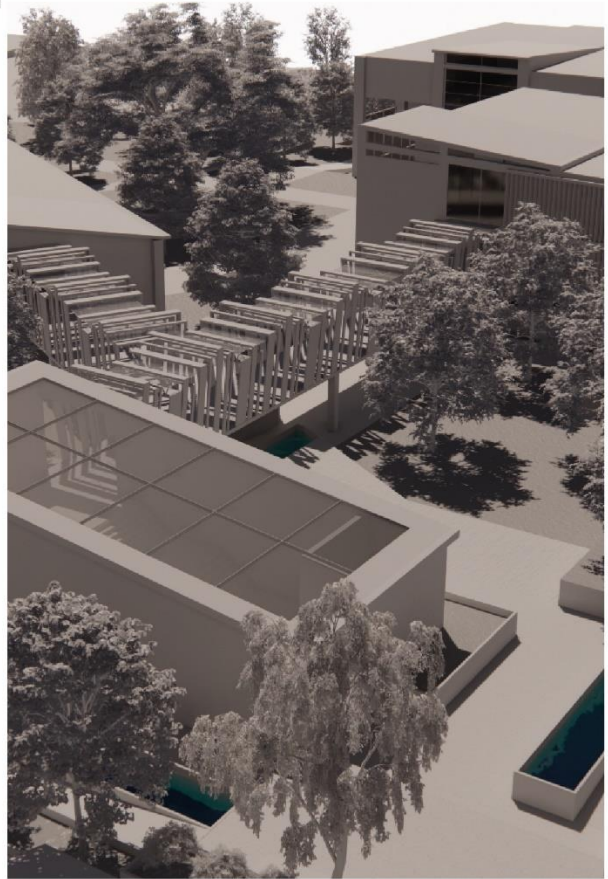
Presentación

Proyecto Y Paisaje

Proyecto Centro Recrea-
tivo Cultural Cogua



Jhon Erik Contreras
Director
Luis Guillermo Hernandez
Co-Director
Fabian Sanchez



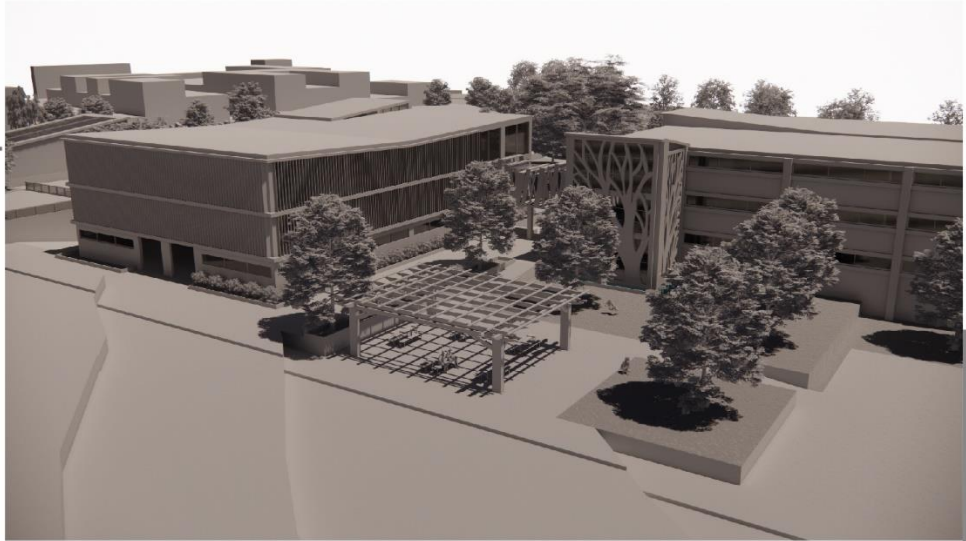
Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #18

Presentación

Problemática

La desvinculación del paisaje en la arquitectura viendo el proyecto como un objeto individual en vez de un conjunto con el paisaje, dando así la imposibilidad de relacionar las funciones exteriores e interiores, haciéndolos pocos funcionales uno sin el otro. Logrando que esto afecte al disfrute y sensaciones del usuario.



Objetivo

El objetivo principal de el proyecto de grado es diseñar un centro Recreativo cultural que lograr vincular el paisaje inmediato, además de aportar mínimamente a la mejoría de este logrando generar relaciones internas y externas.

Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

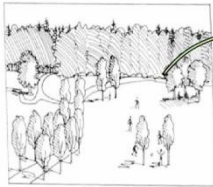
Imagen #19

Presentación

Marco Teórico

Referentes Teóricos

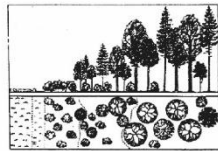
Arquitectura del Paisaje



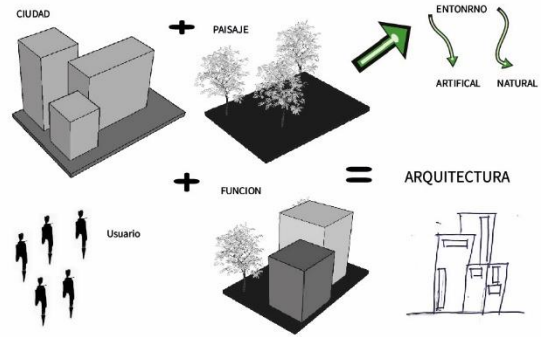
Ordenamiento del territorio

El paisaje es una determinante esencial para el diseño arquitectónico y la relación con el

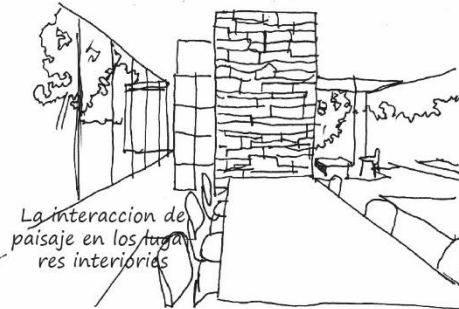
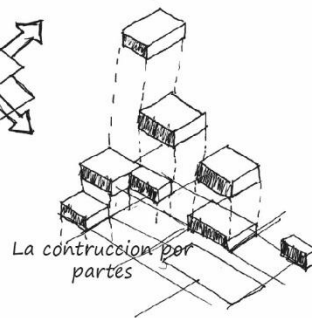
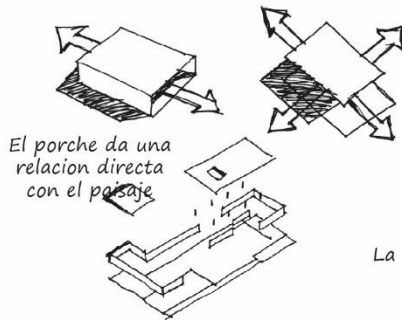
TRES FORMAS DE CONTRUIR



"HITOS Y BORDES: RECONFIGURACIÓN ARQUITECTÓNICA DEL EXTREMO ORIENTAL DE LA AV. MADRID (RESIDENCIA UNIVERSITARIA Y EQUIPAMIENTO COLECTIVO)."



La casa kaufmann del desierto. El paisaje en el análisis de la composición arquitectónica



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #20

Presentación

Marco Teórico

Referentes Projectuales

Forma

Funcion

Circulacion

Estructura

Centro Cultural Gabriela Mistral



Cuenta con una forma distribuida por partes mas octogonal que se conecta con una cubierta



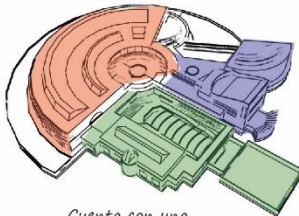
Cuenta con una función bien definida ya que la relaciones interiores y exteriores están definidas por los patios de uso público además de que la implantación está relacionada con el exterior



Las circulaciones en este proyecto son importantes además de que se enmarcan con la transparencia además de que utiliza también las circulaciones exteriores

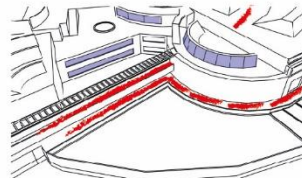
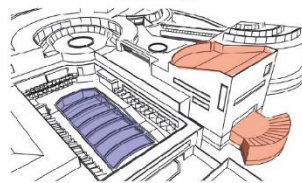
La estructura de este proyecto es mixta entre metálica y concreto además de contener columnas visibles tanto en el exterior como en el interior, y la cubierta es metálica

Biblioteca Virgilio Barco (Rogelio Salmona)



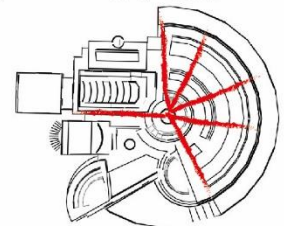
Cuenta con una forma mas organica con el cemicirculo principal añadiendo partes mas octagonales pero sin perder lo organico

Esta distribuida para que cada función interna tenga la iluminación y el confort necesario intentando que el contexto urbano se mimetice resaltando los cerros además de que las funciones se transportan al exterior



Las circulaciones de este proyecto son esenciales ya que obligan a recorrer en totalidad el proyecto además de que internamente genera un recorrido armonioso con la iluminación exterior además de que enmarca también las circulaciones

Este proyecto cuenta de una materialidad en concreto además de que está diseñada para lograr que los espacios no sean interrumpidos por estas circulaciones



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #21

Presentación

Marco Teórico

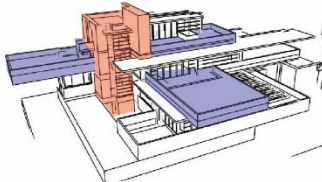
Referentes Projectuales

Forma

Funcion

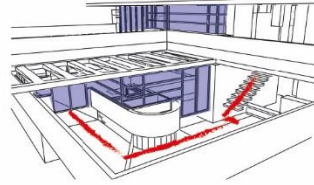
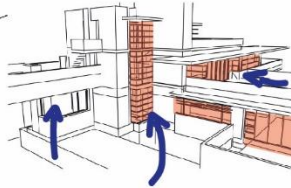
Circulacion

Casa De La Cascada (Frank Lloyd)



Cuenta con una forma muy octogonal pero con un orden en que en ves por patios es terrazas y estas se ordenan con con eje vertical resaltado

La funcion principal de este proyecto es genrar una sensacion que se teine en el exterior y tranportarla al interior dando una sensaciones de trnaquilidad ademas de la visual

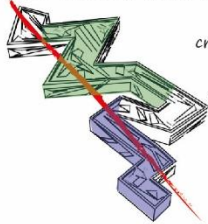


Este proyecto las circualciones son menos inportantes ya que se centra en la permanencia logrando que el entorno sea mas admirable pero las circulacion vertical es la que conecta las permanencias

Este proyecto tiene una mescla de materiales en la estructura utilizando una piedra existente en el lugar como base mesclando con una estructura en hormigon y una estructura central

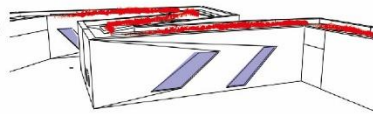
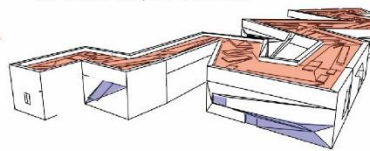


Museo Judío (Daniel Libenskind)



Su forma se deriva de la deformacion de la estrella de david que se establece en el entorno dando como una forma de 'zigzag'

Este proyecto su funcion es crear una sensacion de confinamiento logrando con la iluminacion y los materiales quee s te sentimiento se mantenga en los recorridos, ademas la iluminacion viene de la aprte de arriba generando sombras mas pornunciadas



Este museo sus recorridos y permanencias son muy importantes cuentan la historia en partes generan muchas sensaciones tomando recorridos y la iluminacion

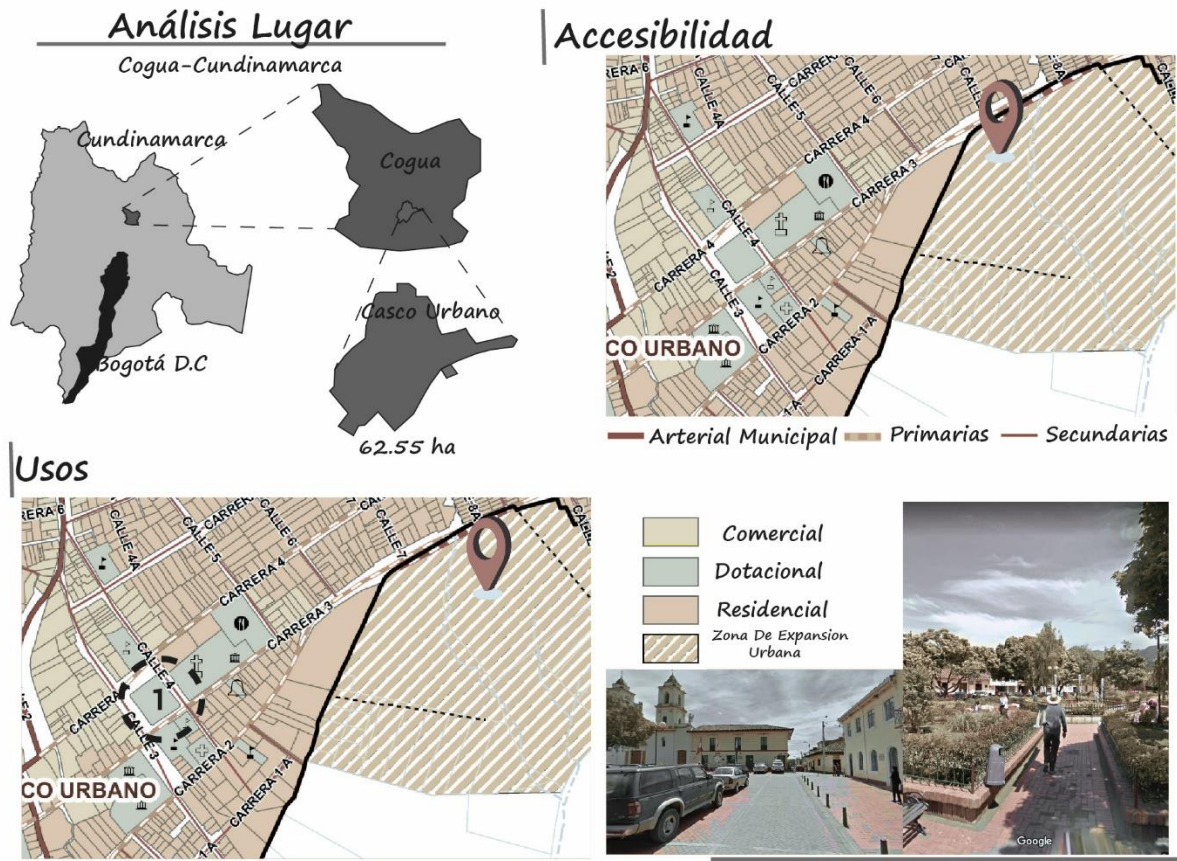
Las fachadas son de hormigón con un recubrimiento exterior de chapa metálica. Esta capa está constituida por paneles de cinc y titanio colocados diagonalmente



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #22

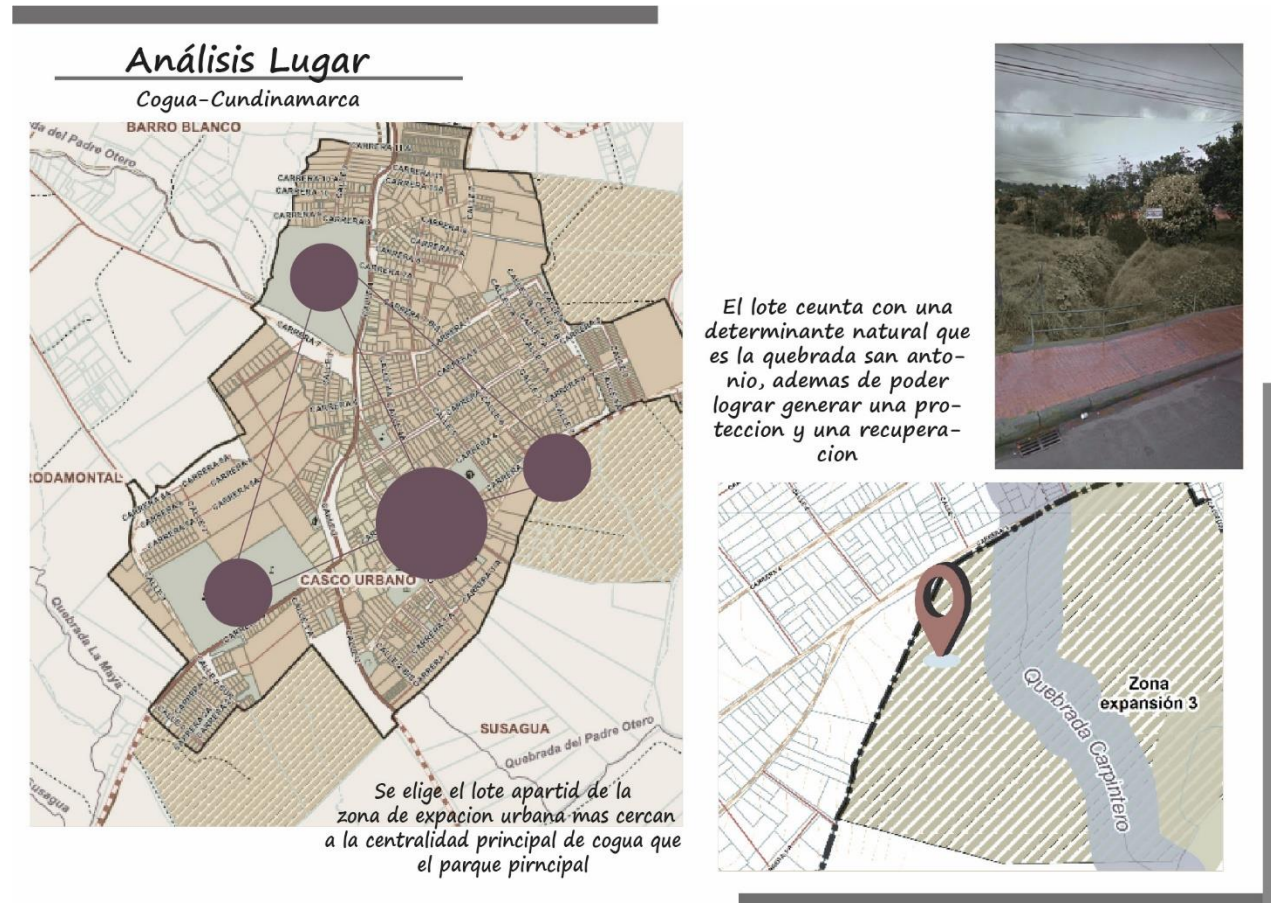
Presentación



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #23

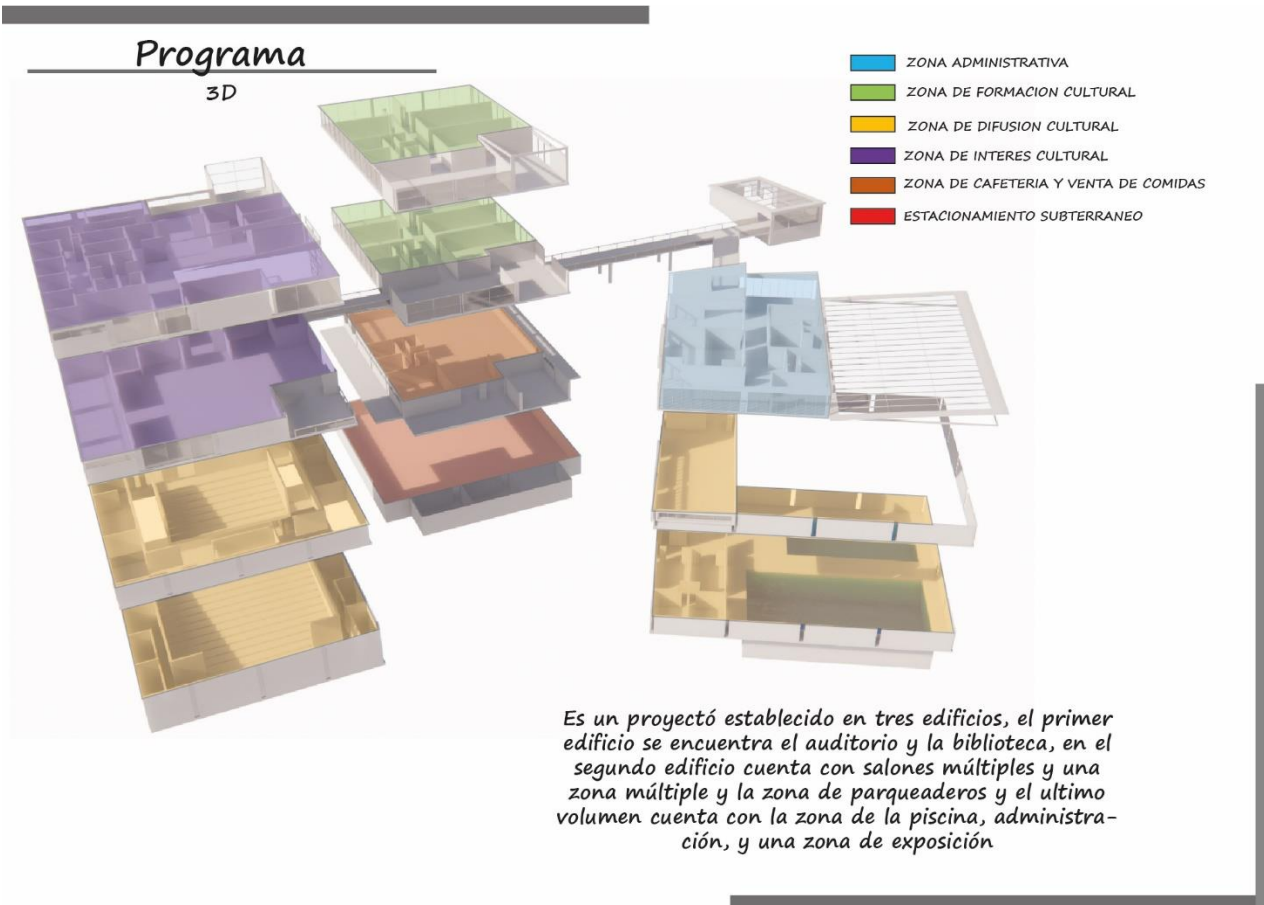
Presentación



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #24

Presentación



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #25

Presentación

Programa

Normativa y Áreas

PROGRAMA ARQUITECTONICO - CENTRO CULTURAL					
ZONA	SUB ZONA	AMBIENTES	AREA	CAP.P	Nº
ZONA ADMINISTRATIVA	VESTIBULO GENERAL	Vestibulo	0	0	
		Dirección General+ WC	0.00	0	
	ADMINISTRACION	Secretaria	0.00	0	
		Espera	0.00	0	
		Gerencia	0.00	0	
		Oficinas	0.00	0	
		Archivos	0.00	0	
		WC Hombres	0.00	0	
		WC Mujeres	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
		Sala de reuniones	0.00	0	
ZONA DE FORMACION CULTURAL	VESTIBULO GENERAL	Vestibulo	0.00	0	
		Salas de Exposicion	0.00	0	
	CAPACITACION	Cursos Generales	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
	TEATRO	Taller de Teatro	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
	PINTURA	Taller de Pintura	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
	DANZA	Taller de Danza	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
	ESCULTURA	Taller de Escultura	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
	MUSICA	Taller de Musica	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
ZONA DE DIFUSION CULTURAL	ARTESANIA Y MANUALIDADES	Taller de Artesania y Manualidades	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
	SERVICIOS	WC Hombres	0.00	0	
		WC Mujeres	0.00	0	
	EXPOSICION	Hall	0.00	0	
		Sala Historografica	0.00	0	
	TEMPORAL	Sala de exposicion Tematica	0.00	0	
		Pinturas	0.00	0	
	SERVICIOS	Esculturas y ceramica	0.00	0	
		WC Hombres	0.00	0	
	AUDITORIO	WC Mujeres	0.00	0	
		Vestibulo	0.00	0	
	FOYER	Recepcion e Informes	0.00	0	
		Deposito	0.00	0	
	SALA DE ESPECTADORES	Plataeo Baja	0.00	0	
		Plataeo Alta	0.00	0	
	ESCENARIO	Escenano	0.00	0	
		Proyeccion, iluminacion y Sondo	0.00	0	
ZONA DE DIFUSION CULTURAL	VESTIDORES	Deposito	0.00	0	
		Vestidores Varones	0.00	0	
	SERVICIOS	Vestidores Damsas	0.00	0	
		WC Hombres	0.00	0	
		WC Mujeres	0.00	0	

ZONA DE INTERES CULTURAL	VESTIBULO GENERAL	Vestibulo	0.00	0
		Sala de lectura adultos	0.00	0
	BIBLIOTECA	PC - Buscador	0.00	0
		Atención y Deposito de Libros	0.00	0
	BIBLIOTECA VIRTUAL	Deposito	0.00	0
		Vestibulo	0.00	0
		Informes	0.00	0
		Deposito y Mantenimiento	0.00	0
	VIDEOTECA	Cubiculos de Internet Niños	0.00	0
		Cubiculos de Internet Adultos	0.00	0
ZONA DECAFETERIA Y VENTA DE COMIDAS	HEMEROTECA	Deposito y Mantenimiento	0.00	0
		Videoteca	0.00	0
	SERVICIOS	Pianoteca	0.00	0
		Sala de lectura	0.00	0
	CAFETERIA	Fototeca	0.00	0
		WC Hombres	0.00	0
	SERVICIOS	WC Mujeres	0.00	0
		Cocina	0.00	0
	ESTACIONAMIENTO	Depositos	0.00	0
		Zona de Minas	0.00	0
ESTACIONAMIENTO SUBTERRANEO	SERVICIOS	WC Hombres	0.00	0
		WC Mujeres	0.00	0
	ESTACIONAMIENTO	Deposito General	0.00	0
		Taller de Mantenimiento	0.00	0
	ESTACIONAMIENTO	Elevador y Taller de Herramientas	0.00	0
		Cuarto de Maquinas	0.00	0
	ESTACIONAMIENTO	Cuarto de Bombas	0.00	0
		Cuarto de Rinsura	0.00	0
	ESTACIONAMIENTO	Sub Electrica	0.00	0
		Control y Guardiania	0.00	0
	ESTACIONAMIENTO	Depositos	0.00	0
		Parqueo de Autos (400 Autos)	0.00	0

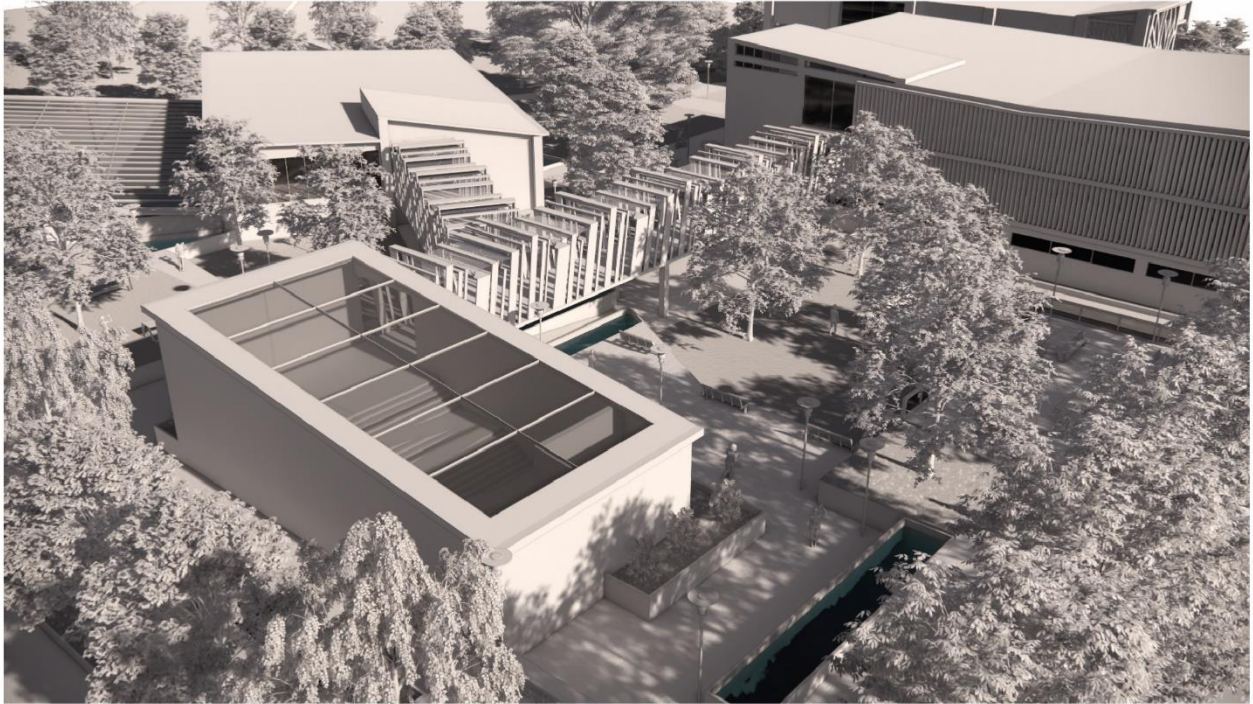
Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #26

Presentación

Planimetria

Perspectivas-3D



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #27

Presentación



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #28

Presentación

Planimetria

Perspectivas-3D



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #29

Presentación

Planimetria

Perspectivas-3D

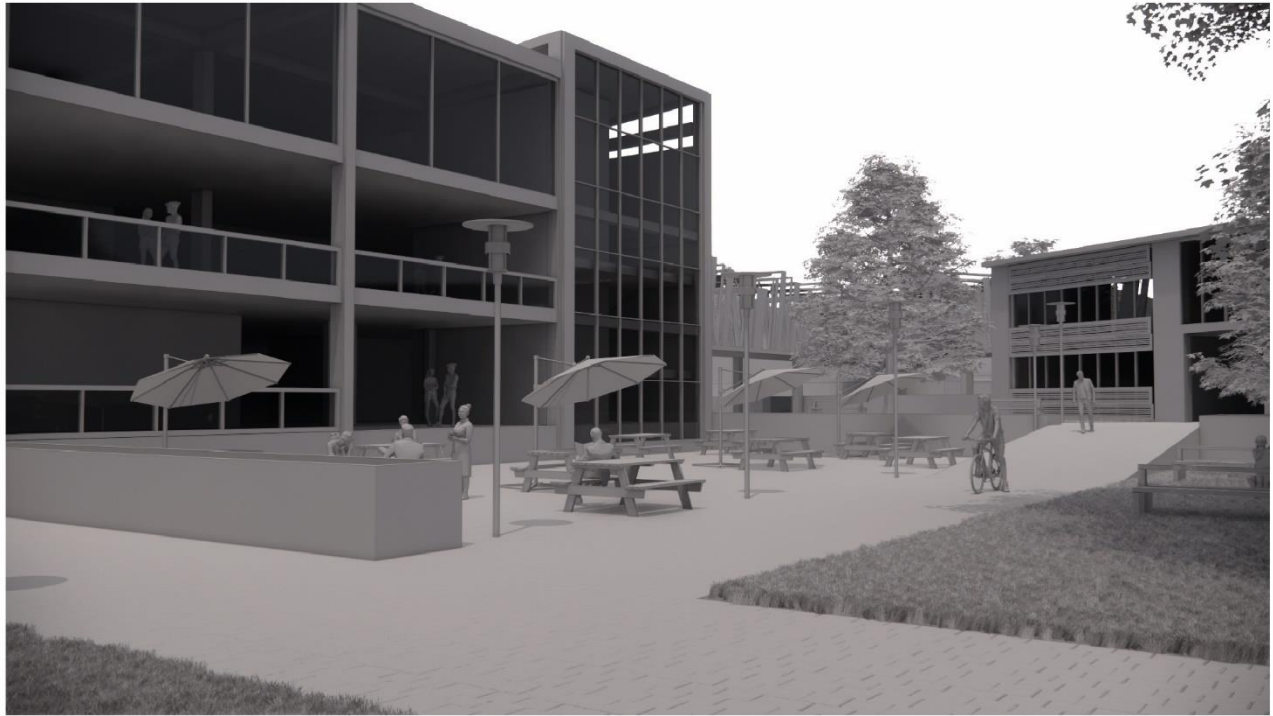


Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #30

Presentación

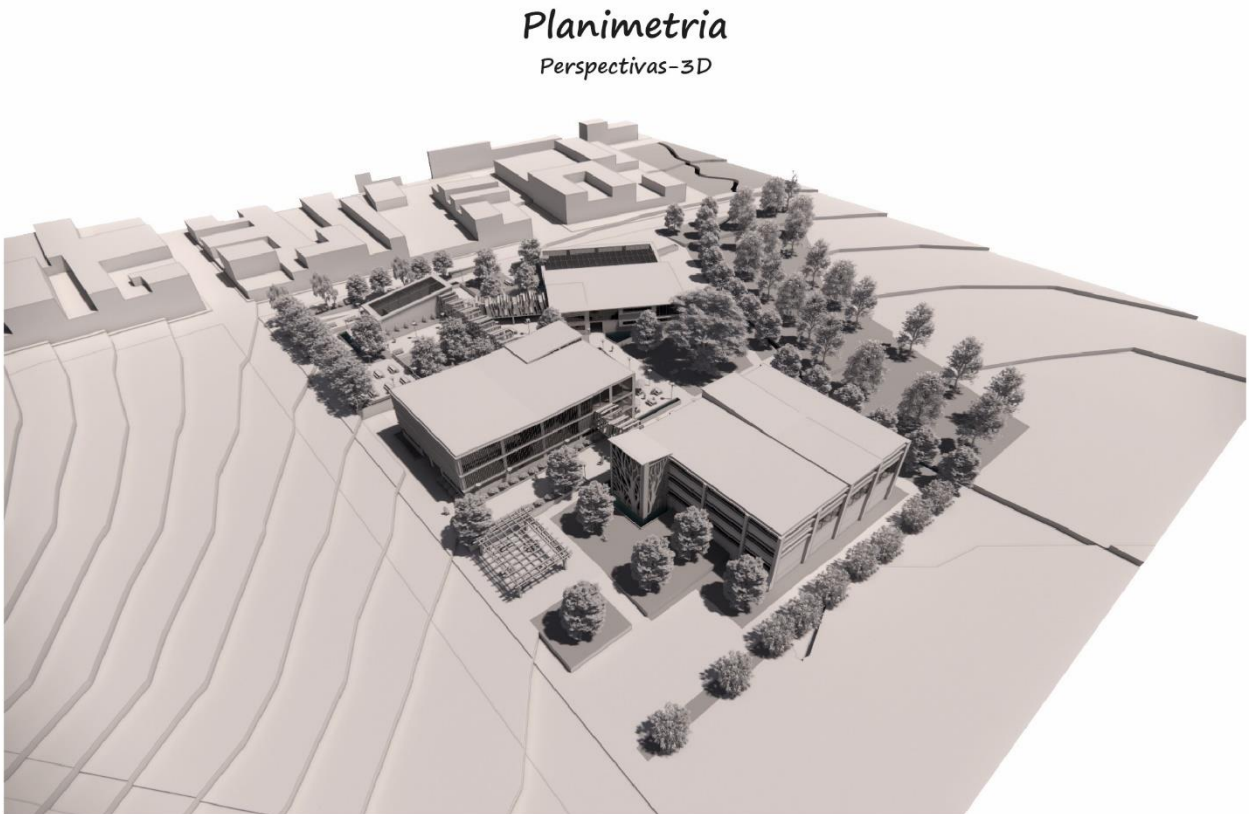
Planimetria *Perspectivas-3D*



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia

Imagen #31

Presentación



Nota: Exposición proyecto. Fuente: Elaboración propia