

LUGAR



Colombia



Cundinamarca



Mosquera

Provincia:
Sabana Occidente

Fundación:
27 de Septiembre de
1861.

Superficie:
107 km2

Altura Media:
2516 m.s.n.m.

Población Total:
130.221 hab.

Densidad Total:
1217,02 hab/km2

TEMA

Relación forma - actividad en obras de arquitectura.

PROBLEMA

Dificultad para integrar mediante el diseño arquitectónico, equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

HIPÓTESIS

¿En que medida, el diseño arquitectónico contribuyó a la integración de equipamientos deportivos, con su contexto urbano inmediato?

Identificar estrategias de diseño como el paseo arquitectónico y los gradientes de actividad, con le fin de que estas, pudieran integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar estrategias de diseño como, el paseo arquitectónico y los gradientes de actividad, para integrar equipamientos deportivos, con su contexto urbano inmediato.

OBJ. ESPECÍFICOS

Identificar un caso relevante que evidencie la dificultad de integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

Identificar actividades compatibles con equipamientos deportivos, que contribuyan a la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato

Analizar un objeto de estudio, del cual, sus estrategias de diseño, sean aplicables a la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

Aplicar las estrategias de diseño, con el fin de evaluar como lograron, integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.



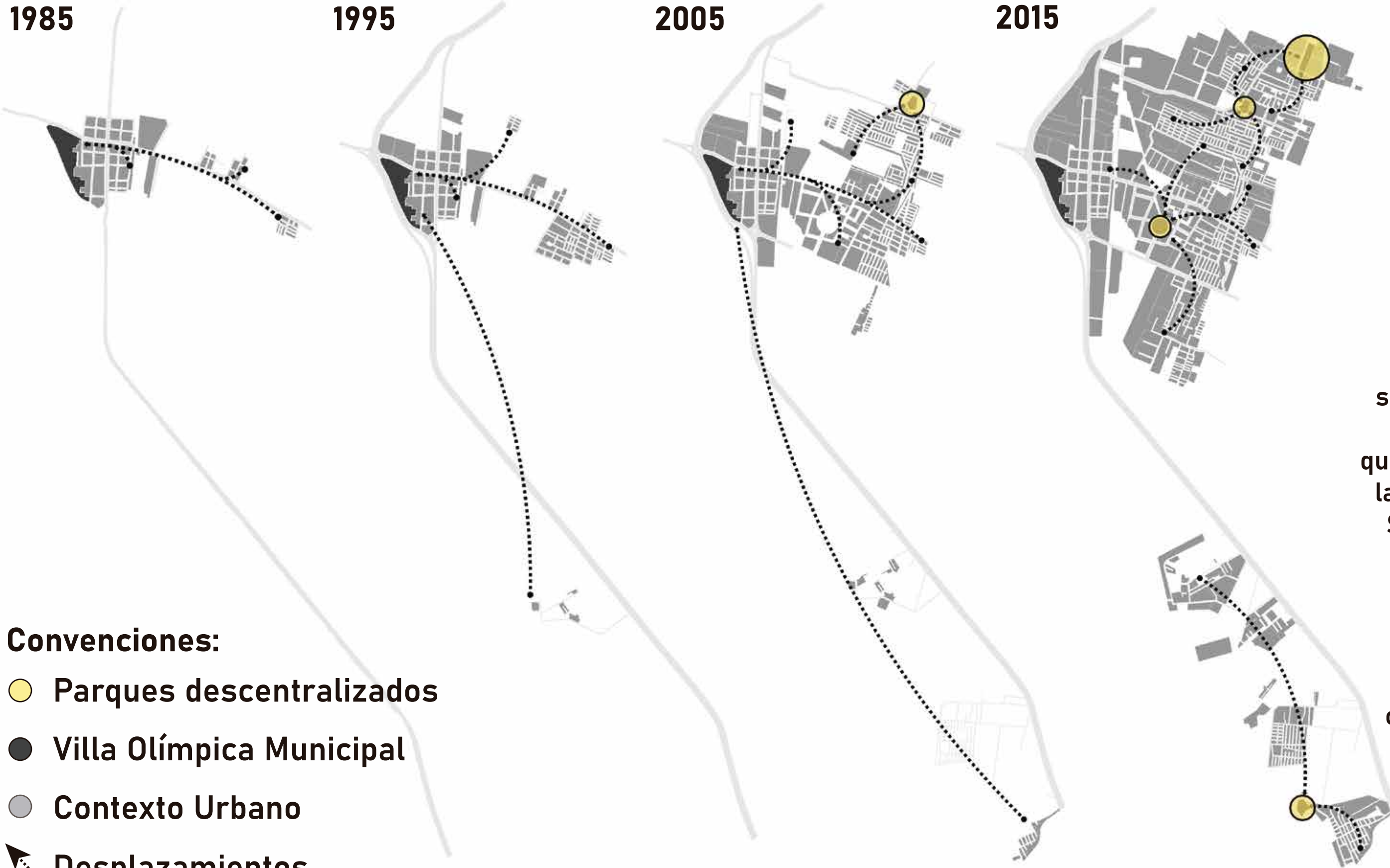
MOSQUERA, UN CASO RELEVANTE

1985

1995

2005

2015



Convenciones:

●

 Parques descentralizados

●

 Villa Olímpica Municipal

●

 Contexto Urbano

→

 Desplazamientos

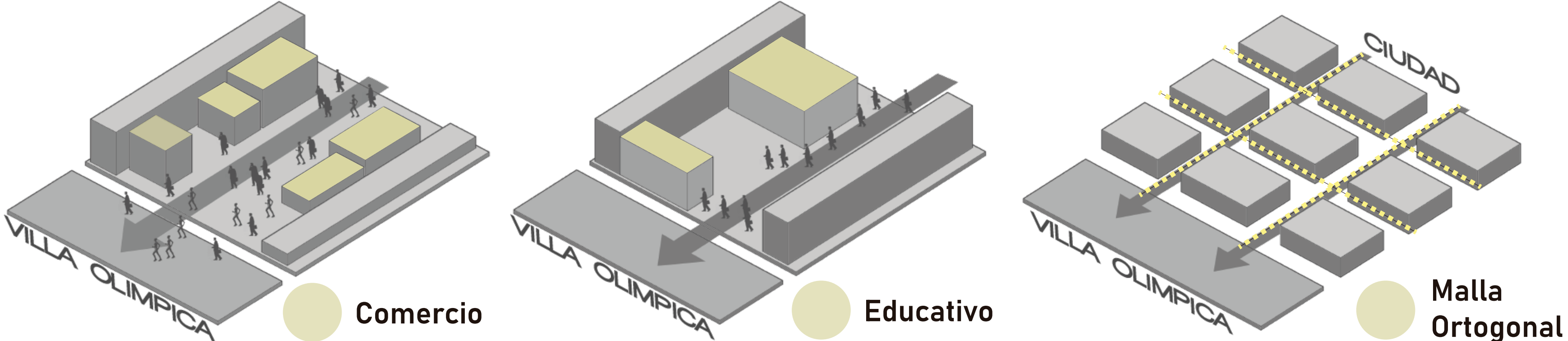
La villa olímpica municipal, era el lugar principal de actividad recreativa del municipio entre los años de 1985 y 1995. Con el crecimiento exponencial que se presentó en el municipio desde el año 2005, las desiciones urbanísticas plantearon una serie de parques descentralizados desarrollados hasta le año 2015, que, de alguna manera solventaran las necesidades propias del lugar. Se evidenció que la villa olímpica municipal, se ha visto afectada por la desarticulación que ha existido con los equipamientos deportivos y su contexto urbano inmediato. El sitio se ha convertido en un lugar deprimido y de muy poca actividad.

SINTESIS ANALISIS DEL LUGAR

Actividades comerciales en las vias principales, que mejoran la transición entre la ciudad y el sitio.

Equipamientos educativos en la periferia del sitio, que ayudan a la relación de actividad.

La morfología ortogonal del lugar, permitió, el encuadre de actividades con respecto a su forma.



Comercio

Educativo

Malla Ortogonal

DIAGRAMA PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

Actividad programática deconstruida

Equipamientos

Espacios de Recreación

Contexto Urbano Inmediato

Comercial

Educativa

Paradero

S. Cultura

Musica

Contexto urbano inmediato

Danza

Artes

Teatro

Coliseo Antiguo

Estadio Municipal

Coliseo Nuevo

Eventos

Tennis Basketball Volleyball

Patinaje

Paradero

S. Deporte

Mirador

Cine

Recreativa

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

INSERCIÓN ARQUITECTÓNICA EN CONTEXTOS URBANO-REGIONALES II

ESTUDIANTE:

ANDRES FELIPE OSPINO MORA

DOCENTES:

ARQ. RAFAEL FRANCESCONI

ARQ. WILLIAN BLAIN LÓPEZ

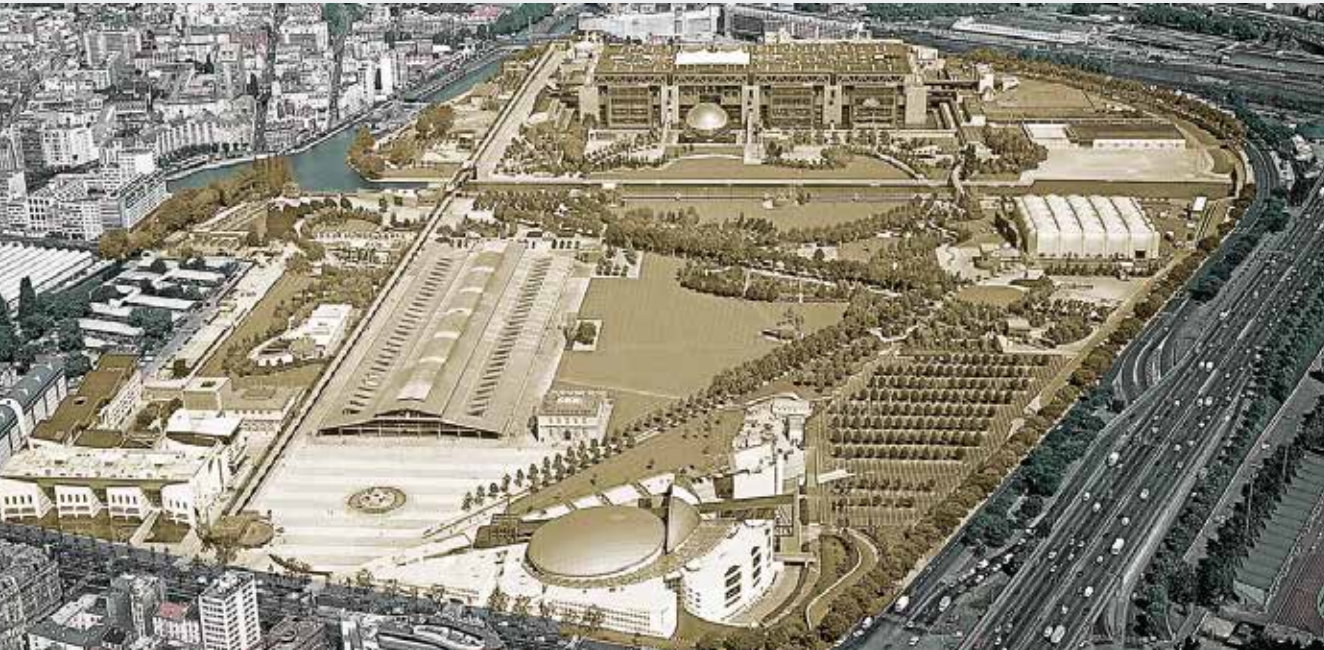
UNIVERSIDAD

U2Piloto

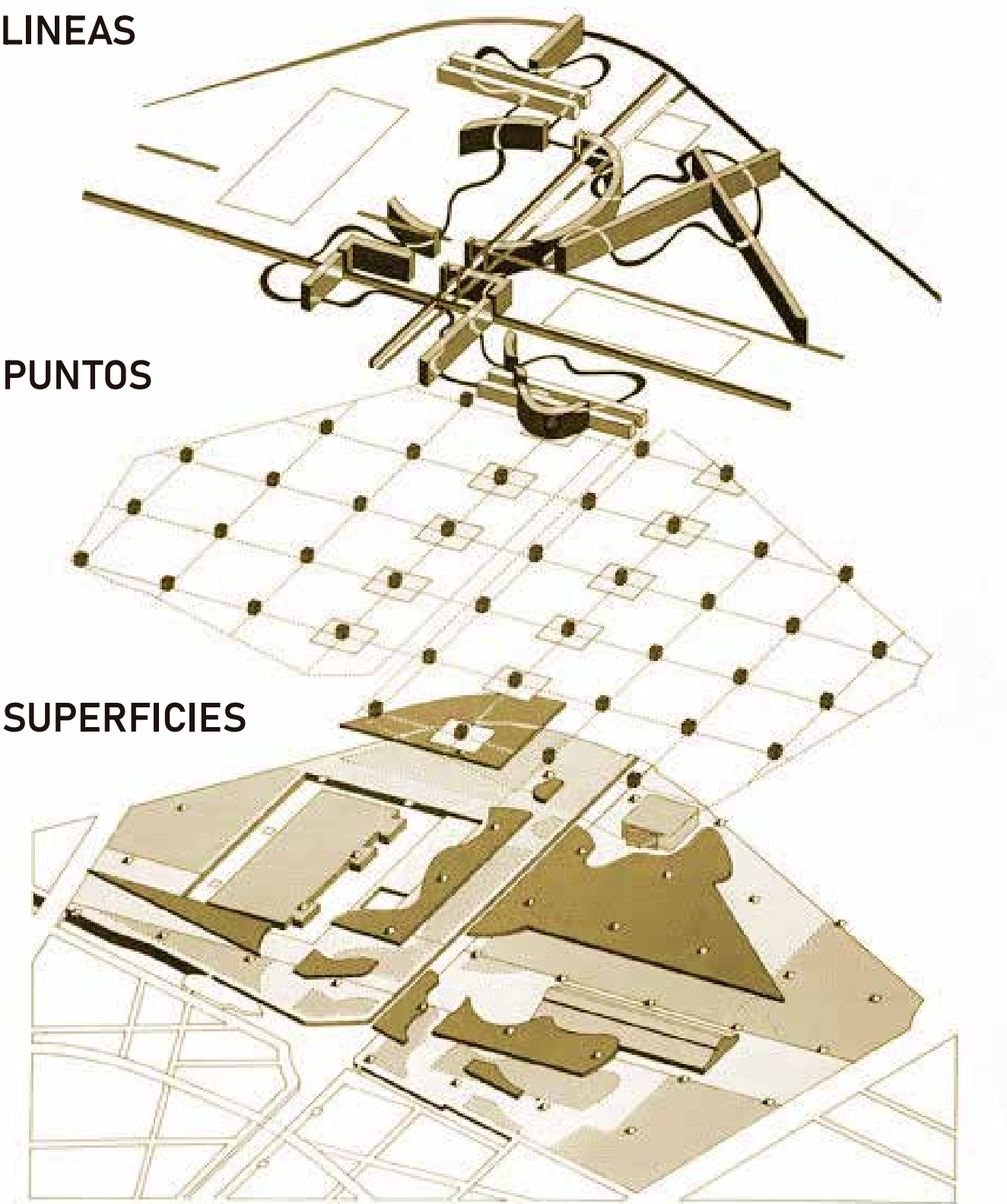
DE COLOMBIA

SUPERPOSICIÓN

Diseñado por el Arquitecto suizo Bernard Tschumi, el PARC DE LA VILLETE es un parque que busca unir dos elementos de ciudad en París, Francia. Se construye en los antiguos mataderos de la ciudad.



El proyecto arquitectónico concibe un sistema de parque cultural mediante sistemas de naturaleza, paisaje y cultura, por lo tanto, organiza un sistema programático de superposición a partir de líneas, puntos y superficies.



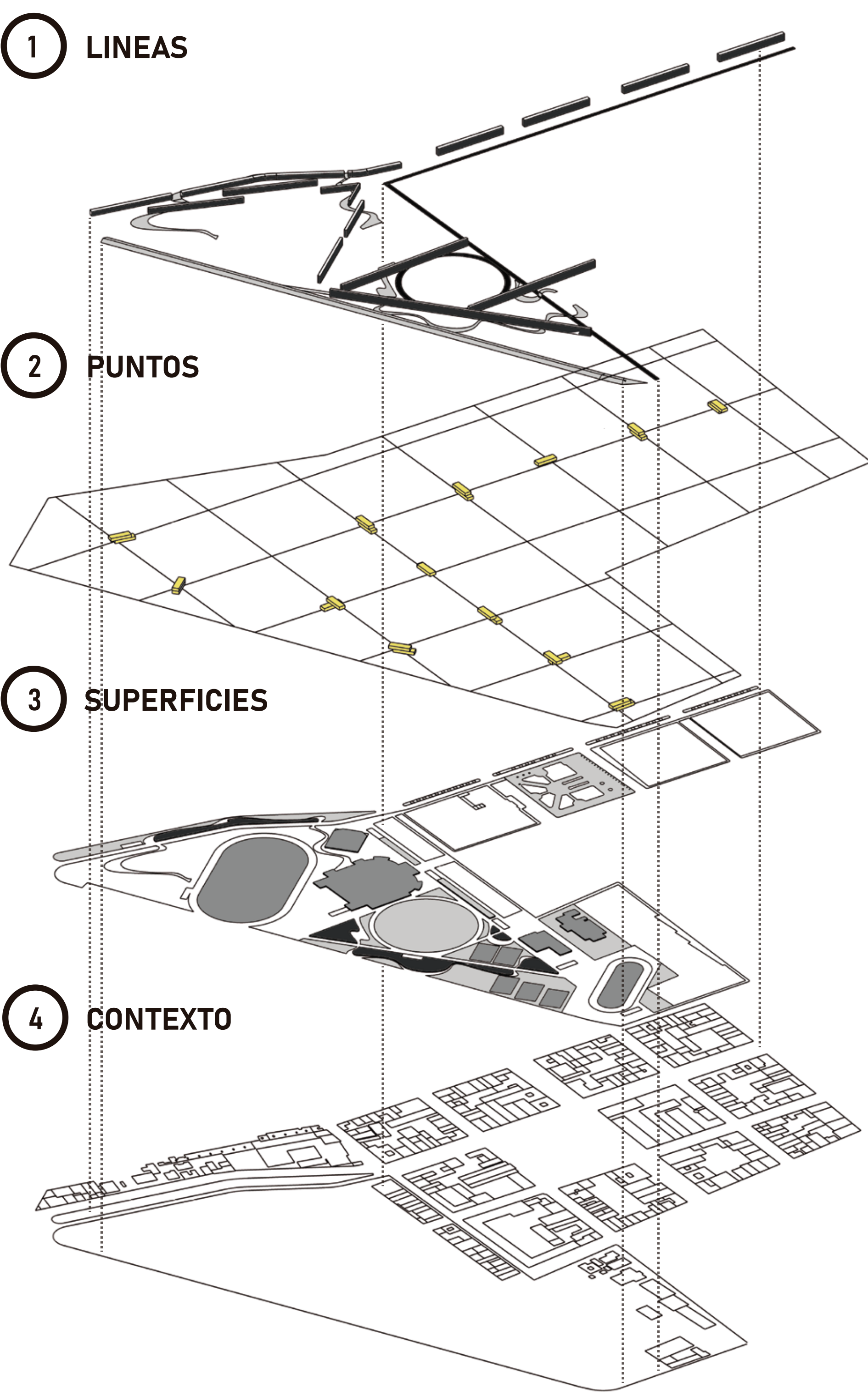
Las líneas, se constituyen como un elemento ordenador, los cuales, no coinciden con la ortogonalidad de la grilla debido a que se concentra en los recorridos peatonales de norte a sur. Se marcan a partir de pergolas, puentes y paisaje.



El Sistema de puntos, se constituye como una grilla de 120 x 120 metros, la cual, se distribuye por todo el parque urbano. Los puntos de intersección determinan el lugar donde se localizan las referencias construidas, llamadas "Folies".



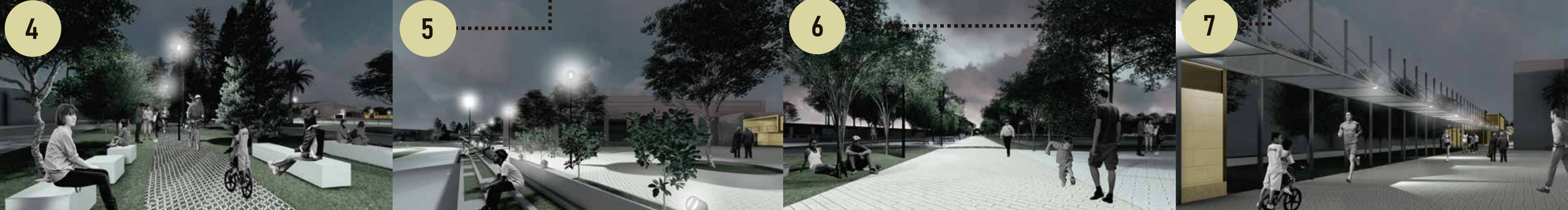
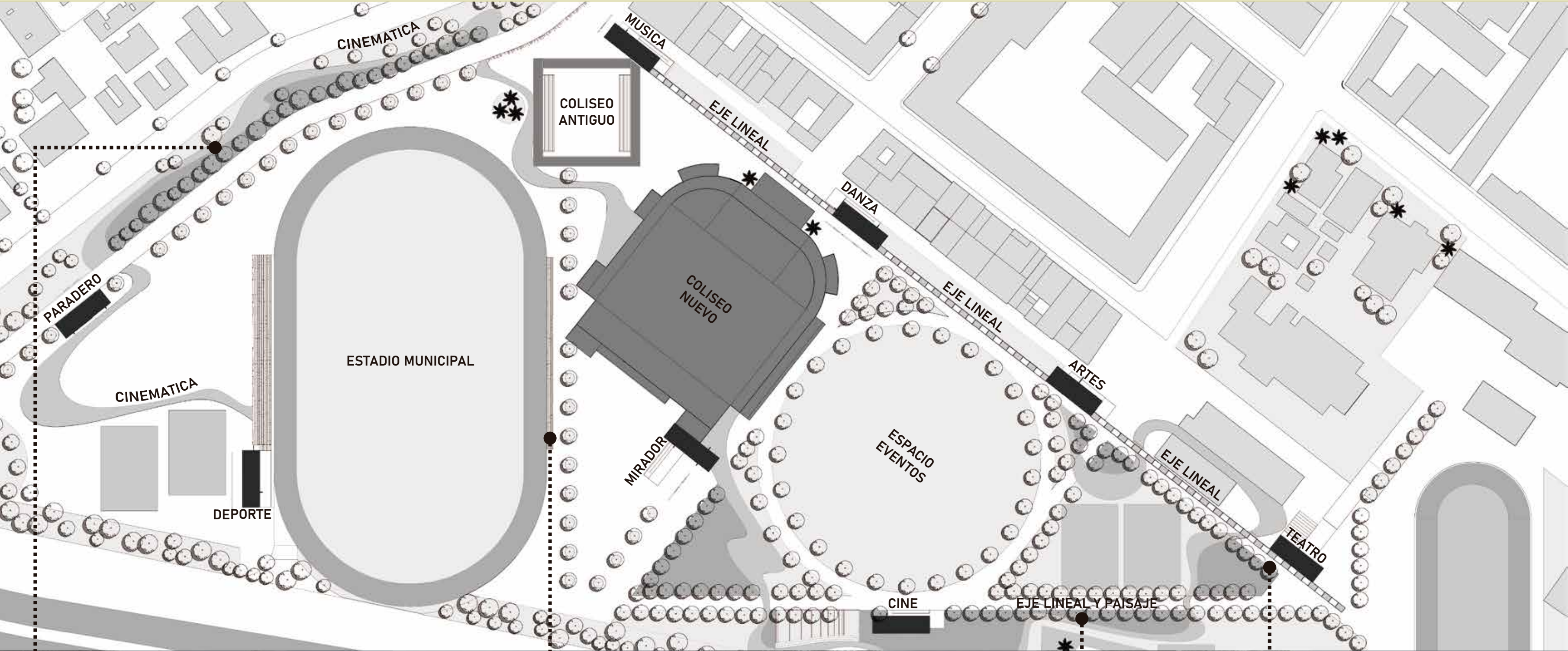
Las superficies se componen como espacios que albergan grandes actividades y hacen parte de los recorridos lineales y cinemáticos del sistema programático.



PERFIL URBANO



PLANTA ARQUITECTÓNICA



LINEAS

1

La promenade arquitectural, como eje conector entre el contexto urbano y los equipamientos deportivos, a partir del paisaje compuesto por palmas phoenix y elemento lineal cubierta.

2

Elemento circular y lineal, como contenedor de actividad al aire libre, tanto recreativas y de ocio, como de grandes eventos y conciertos.

3

La promenade cinematica, como elemento sinuoso que permite crear encuadres en todo el diseño arquitectónico.

4

Los elementos de paisaje que se disponen en el concepto de líneas, permiten su identificación en la escala urbana y la experiencia en el recorrido.

SUPERFICIES

1

Identificación de superficies existentes que contribuyan a la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

2

Espacio contenedor de actividad recreativa y de ocio, que constituyen uno de los principales usos del proyecto. Además, se componen por canchas múltiples deportivas.

3

La promenade cinematica, creador de espacios y escenas, que se capturan mediante un recorrido sinuoso por todo el proyecto arquitectónico

4

La consolidación de la propuesta superficies arquitectónicas, con el contexto urbano inmediato.

VISIÓN SERIADA - CONCEPTO DE LINEAS + FOLIES

Folie 01 Comercial

Folie 02 Colegio

Folie 03 Paradero

Folie 04 S. Cultura

Folie 05 Musica

PROMENADE CINEMATICA

8

9

10

UNIVERSIDAD

U2Piloto

DE COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

INSERCIÓN ARQUITECTÓNICA EN

CONTEXTOS URBANO-REGIONALES II

ESTUDIANTE:

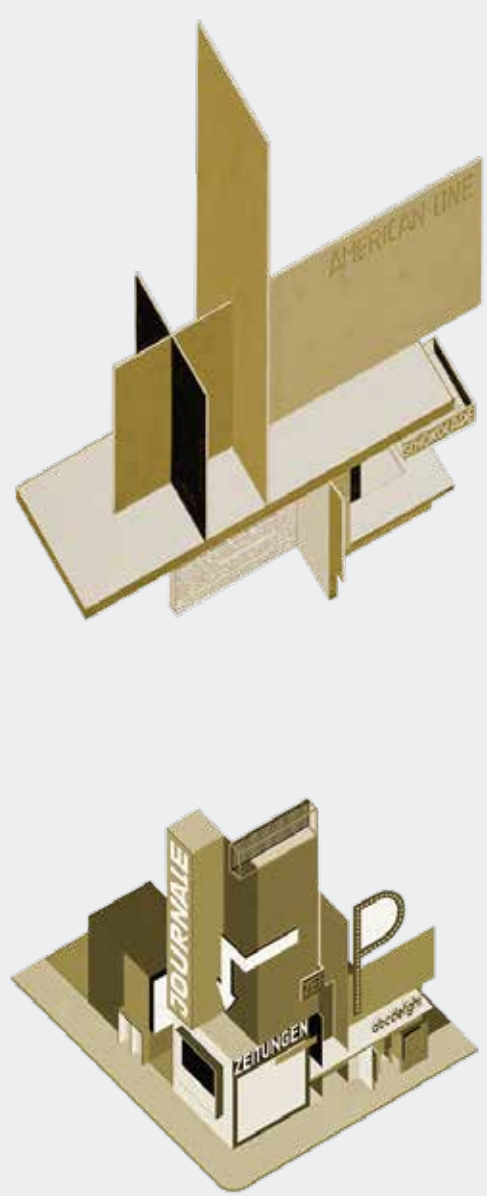
ANDRES FELIPE OSPINO MORA

DOCENTES:

ARQ. RAFAEL FRANCESCONI

ARQ. WILLIAN BLAIN LÓPEZ

NEOPLASTICISMO

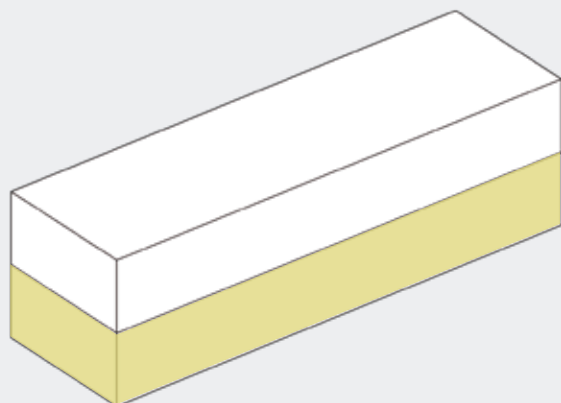


Con el fin de que la estrategia de Diseño, se ajustara de manera significativa con su contexto urbano inmediato, se determino en contraponerse a la estrategia de descomposición realizada por Tschumi y se planteó la noción de las folies programáticas, mediante las formas puras.

Se toma como referencia la obra del diseñador grafico Herber Bayer. Consistió en el diseño de pequeños quioscos, abordando conceptos neoplasticistas, combinados de composiciones volumetricas atrevidas, fusionados con técnicas publicitarias.

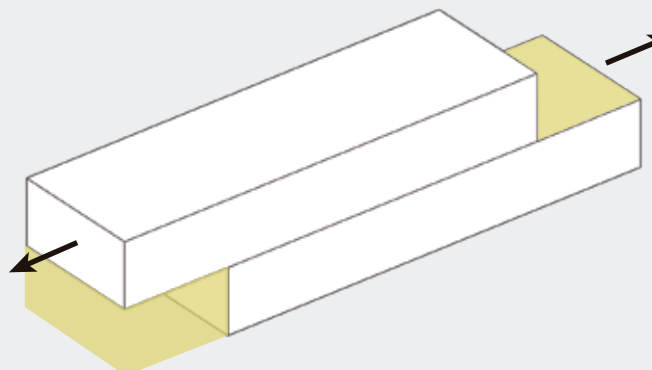
FOLIES

1



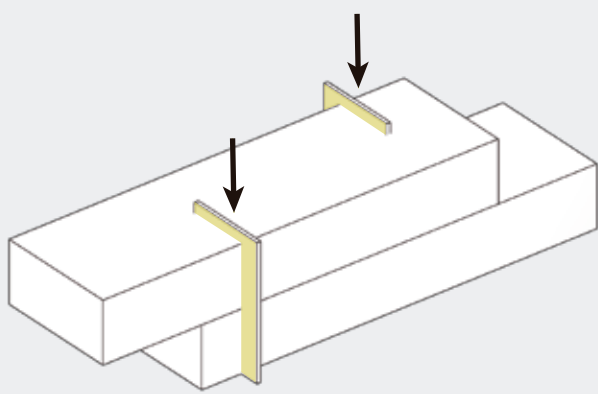
Disposición de prismas rectangulares, en dos niveles teniendo en cuenta el programa arquitectónico de cada actividad programática.

2



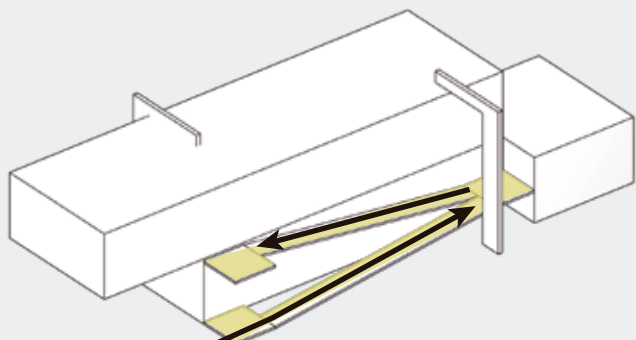
Desplazamiento de los prismas, que permite la creación de porche, con el fin de marcar la entrada principal y terrazas para la relación exterior en segundo piso.

3



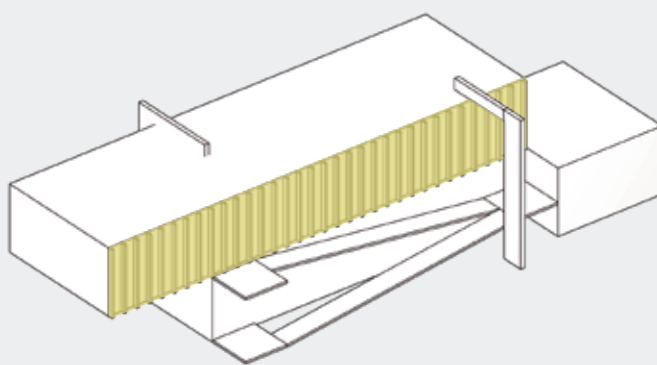
Intersección de planos en los prismas, que permiten la división en el interior, creando aulas y en el exterior de la forma.

4



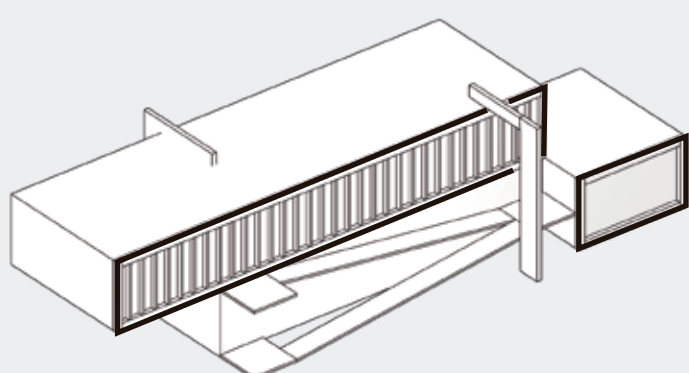
Punto fijos compuestos a partir de rampas que conllevan a un paseo arquitectónico entre el primer y segundo nivel.

5



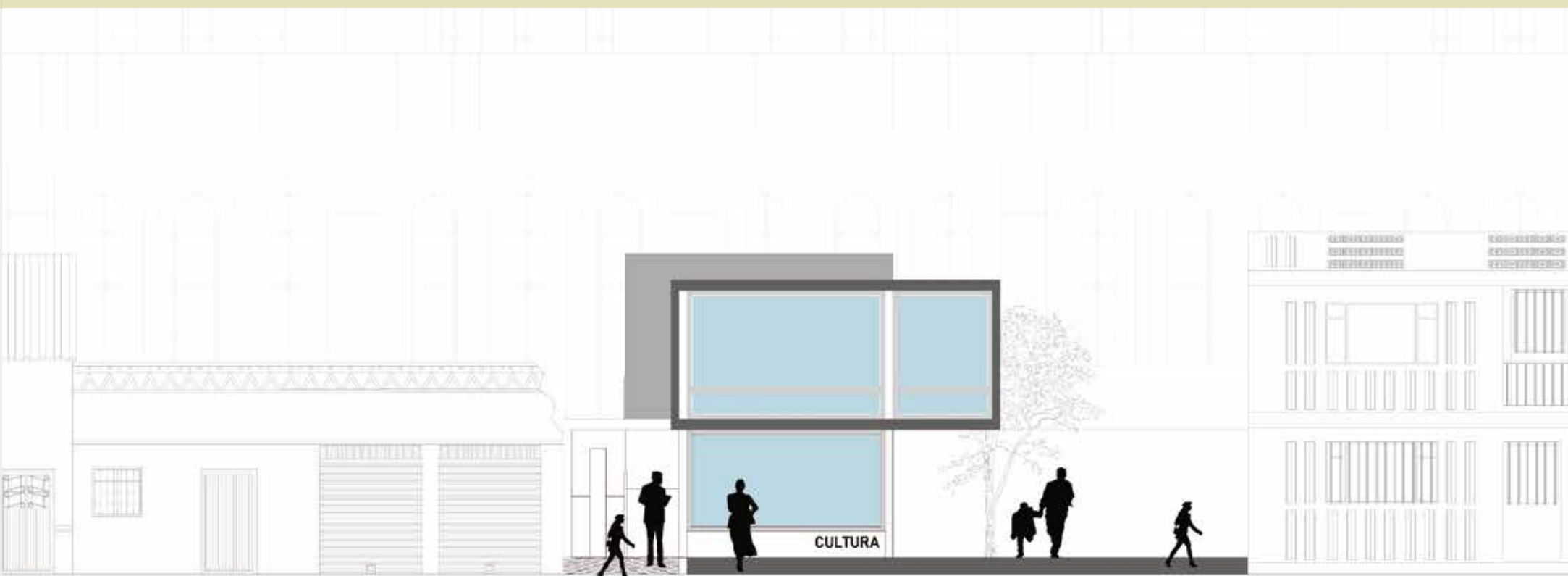
Composición de la fachada a partir de planos lineales que permiten minimizar la entrada de luz directa y a su vez, proyectar las visuales hacia el exterior.

6

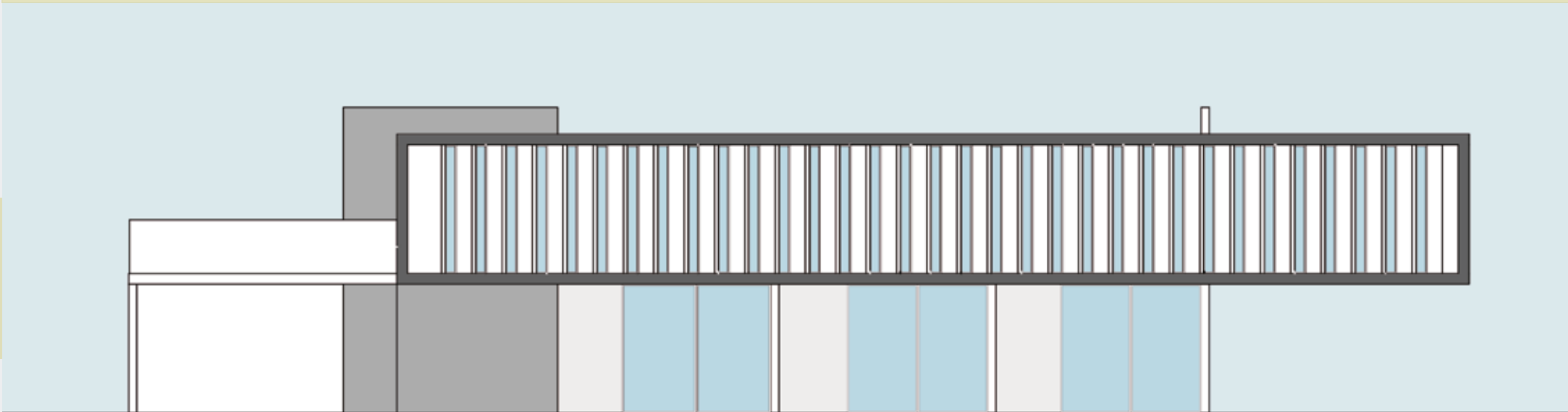


Marcar la Fachadas y los elementos intersectados a partir del color, evidenciando el método de forma neoplasticista en la folie programática.

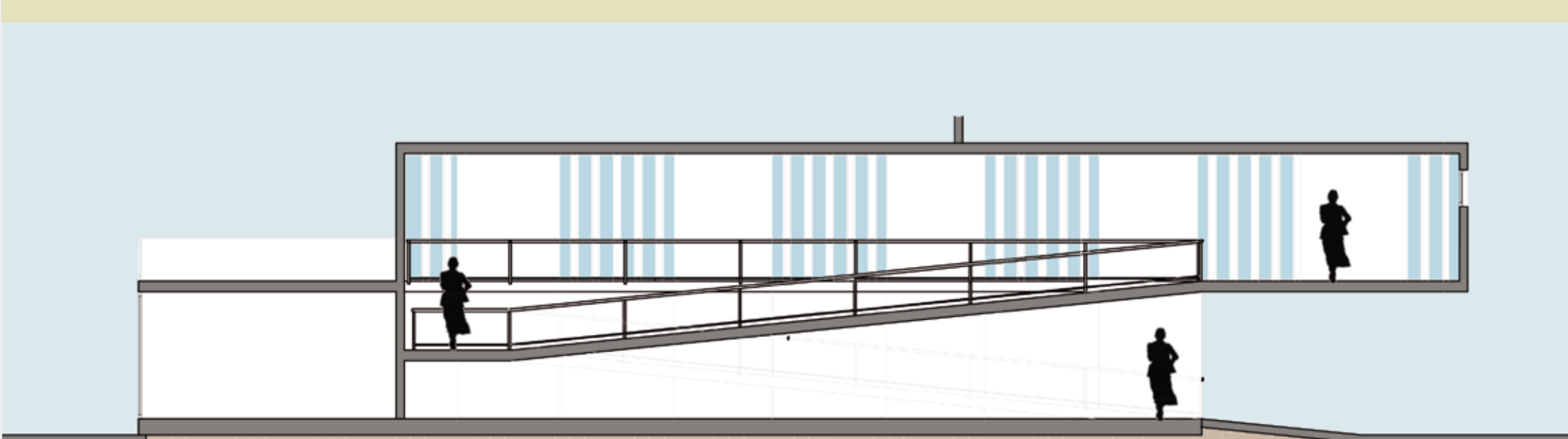
ALZADO - FOLIE 04



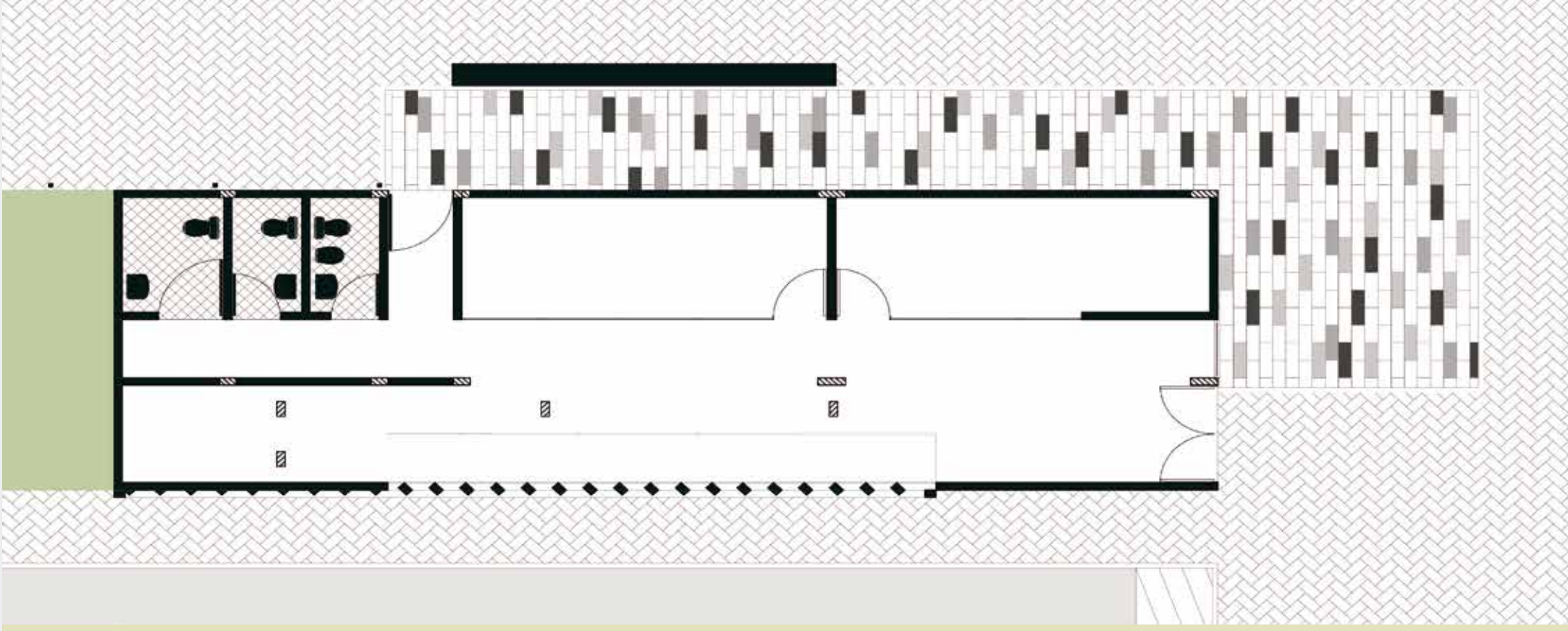
ALZADO - FOLIE 06



CORTE LONGITUDINAL - FOLIE 07



PLANTA - FOLIE 05



PERSPECTIVA AEREA PROYECTO

