

INTEGRACIÓN DE EQUIPAMIENTOS DEPORTIVOS EN CONTEXTOS URBANOS

Andrés Felipe Ospino Mora

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

PROGRAMA DE ARQUITECTURA

BOGOTÁ D.C

26 DE NOVIEMBRE DE 2020

INTEGRACIÓN DE EQUIPAMIENTOS DEPORTIVOS EN CONTEXTOS URBANOS

Andrés Felipe Ospino Mora

Trabajo de grado presentado para optar al título de Arquitecto

DIRECTOR: Arq. Rafael Fernando Francesconi Latorre

SEMINARISTA: Arq. William Blain López

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

PROGRAMA DE ARQUITECTURA

BOGOTÁ D.C.

26 DE NOVIEMBRE DE 2020

CONTENIDO

RESUMEN	6
ABSTRACT.....	7
INTRODUCCIÓN	8
1. TEMA.....	10
1.1. DESCRIPCIÓN DEL TEMA	10
2. PROBLEMA.....	14
2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
3. HIPÓTESIS	18
4. OBJETIVOS	19
4.1. OBJETIVO GENERAL	19
4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	19
5. METODOLOGÍA	20
RESULTADOS.....	21
6. MOSQUERA, UN CASO RELEVANTE	21
7. ACTIVIDADES COMPATIBLES CON EQUIPAMIENTOS DEPORTIVOS	23
8. ANALÍSIS DE UN OBJETO DE ESTUDIO	25
8.1. PARC DE LA VILLETE.....	25

9.	APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE DISEÑO.....	32
9.1.	LOS PUNTOS	35
9.2.	LAS LÍNEAS.....	38
9.3.	LAS SUPERFICIES	41
	DISCUSIÓN	46
	CONCLUSIONES.....	48
	BIBLIOGRAFÍA	50
	ANEXOS.....	51
10.	PERSPECTIVAS DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO	51
11.	PLANIMETRIA GENERAL DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO	54

LISTADO DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1: Transformación del concepto en forma, Museo Guggenheim de Nueva York.
- Ilustración 2: Estadio Nemesio Camacho El Campin, Bogotá D.C. 1960
- Ilustración 3: Tres casos de evidencia, Arena Pernambuco, Parque Fontanar del Rio y Villa Olímpica de Mosquera.
- Ilustración 4: Análisis de crecimiento histórico y desplazamientos. Mosquera (Cundinamarca).
- Ilustración 5: Esquema de diferenciación Idea Olmsted, Idea Tschumi.
- Ilustración 6: Mapa – Parc de la Villete.
- Ilustración 7: **Elementos Puntuales “Folies”** – Parc de la Villete.
- Ilustración 8: Elementos lineales Ejes – Parc de la Villete.
- Ilustración 9: Promenade Cinemática – Parc de la Villete.
- Ilustración 10: Superficies – Parc de la Villete.
- Ilustración 11: Sistema de Superposición – Parc de la Villete.
- Ilustración 12: Análisis del Lugar – Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos.
- Ilustración 13: Sistema de superposición – Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos
- Ilustración 14: Aplicación de estrategia de diseño – Puntos
- Ilustración 15: Pequeños proyectos arquitectónicos de Herbert Bayer
- Ilustración 16: Concepto de Puntos – Folies programáticas.
- Ilustración 17: Aplicación de estrategia de diseño – Líneas
- Ilustración 18: Concepto de Lineas – Eje de Promenade Architectural, activo por pérgola y paisaje.
- Ilustración 19: Planta Arquitectónica – Villa Olímpica Municipal
- Ilustración 20: Aplicación de estrategia de Diseño – Superficies
- Ilustración 21: Concepto de Superficies – Vista Panorámica

RESUMEN

La presente investigación, con título "Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos", tuvo como punto de partida en contribuir mediante el diseño arquitectónico, a mejorar la dificultad para integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

En consecuencia, a partir de la relación forma y actividad, se identificaron estrategias de diseño como el paseo arquitectónico y gradientes de actividad, con el fin de contribuir a la integración de equipamientos deportivos, con su contexto urbano inmediato. El objetivo general, de esta investigación, fue aplicar las estrategias de diseño, para integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato. La metodología utilizada para el desarrollo de este proyecto fue el análisis de proyecto arquitectónico y la investigación proyectual, que dieran como resultado la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato. Los resultados, fueron producto de aplicar las estrategias de diseño, a partir del análisis de objetos de estudio en donde se evidenciarán dichas estrategias, identificar actividades compatibles con equipamientos deportivos e identificar un caso relevante donde se evidenció la dificultad de integración entre los equipamientos deportivos y su contexto urbano inmediato.

En conclusión, la aplicación de estrategias de diseño como el paseo arquitectónico y los gradientes de actividad, integraron equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato, a partir de la constitución de un programa arquitectónico deconstruido.

Palabras Clave: Integrar, Contexto, Equipamiento, Actividad, Paseo Arquitectónico.

ABSTRACT

The present research, entitled "Integration of sports equipment in urban contexts", had as a starting point to contribute through architectural design, to improve the difficulty of integrating sports equipment with its immediate urban context.

Consequently, based on the relationship between form and activity, design strategies such as the architectural promenade and the activity gradients were analyzed and identified, so that they could integrate sports facilities with their immediate urban context. The general objective of this research was to apply design strategies such as the architectural promenade (the architectural and cinematic promenade), to integrate sports facilities with their immediate urban context. The methodology used for the development of this project was the analysis of the architectural project and the project research, which resulted in the integration of sports facilities with their immediate urban context. The results were the product of applying the design strategies, from the analysis of study objects where these strategies will be evidenced, identifying activities compatible with sports facilities and identifying a relevant case where the difficulty of integration between sports facilities and sports facilities was evidenced. its immediate urban context.

In conclusion, the application of design strategies such as the architectural promenade and activity gradients, integrated sports facilities with their immediate urban context, starting from the constitution of a deconstructed architectural program.

Keywords: Integrate, Context, Equipment, Activity, Architectural promenade.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación, tuvo como punto de partida el tema de relación forma – actividad en obras de arquitectura y trata de la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

La presente investigación, aborda el problema de la dificultad para integrar mediante el diseño arquitectónico, equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato en **donde la “dificultad para integrar” se entiende como la desarticulación** evidenciada entre el contexto urbano y sus equipamientos deportivos, debido a que estos por su escala, se construyen en la mayoría de veces en la periferia del contexto, específicamente en suelos de expansión y cuando la ciudad crece, se alejan paulatinamente.

En el municipio de Mosquera, cuando se da inicio al crecimiento exponencial, comprendido en el periodo 2005 – 2015, los equipamientos deportivos (villa olímpica municipal) se desarticulan de su contexto urbano. Además, la creación de parques descentralizados a lo largo y ancho del municipio, disminuyen la actividad en los equipamientos deportivos, evidenciando la dificultad de integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

La búsqueda de una respuesta al problema planteado en esta investigación sugirió que, mediante la identificación de estrategias de diseño como el paseo arquitectónico y los gradientes de actividad, se contribuyera a integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto de grado tiene como propósito la aplicación de las estrategias de diseño como el paseo arquitectónico (la promenade architectural cinemática) y los gradientes de actividad, para integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

1. TEMA

El tema de proyecto de grado sustentó la relación forma – actividad en obras de arquitectura.

1.1. DESCRIPCIÓN DEL TEMA

Se sustentó la relación forma – actividad, mediante la concepción del arquitecto Bernard Tschumi, relacionando forma, actividad y obra de arquitectura con, concepto, contenido e idea arquitectónica, a partir del artículo concepto, contexto y contenido.

Tschumi (2005), describió que el espacio arquitectónico, no se puede concebir sin contenido, evidenciando que la mayoría de los arquitectos siempre han de comenzar con un programa o requerimiento arquitectónico, descrito por el usuario. Así mismo, a lo largo de la historia de la arquitectura, se ha afirmado que el programa o la función **pueden ser generadores de forma, que “la forma sigue a la función” o, que “la forma sigue al contenido” como lo describe Tschumi (pág. 80).** Con ello el arquitecto a de remplazar la palabra “forma” por “concepto” llegando a su pregunta de investigación **“¿Se puede sustituir la formula “la forma, sigue a la función”, por “el concepto, sigue al contenido”?”** (Tschumi , 2005, pág. 80).

Sin embargo, el concepto de un edificio puede preceder a la inserción del programa o el contenido, ya que un contenedor neutral puede alojar numerosas actividades. Del mismo modo, un elemento programático puede exacerbarse o tematizarse de tal modo que se convierta en el concepto del edificio. Por ejemplo, en el Museo de Guggenheim de Nueva

York (*Ilustración 1*), Frank Lloyd Wright toma un elemento implícito del programa “el movimiento a través del edificio, desde la entrada y la salida” y lo transforma en un concepto en forma de rampa continua que, finalmente caracteriza al museo.

(Tschumi , 2005, págs. 80-81)

Ilustración 1: Transformación del concepto en forma, Museo Guggenheim de Nueva York.



Fuente: Mabe by Architects – Gruene Wiese, 2015

Por otro lado, se hace una analogía de la interpretación de los conceptos y contextos a partir de su relación con tres maneras básicas; indiferencia, reciprocidad y conflicto, como situaciones que tienden a cambiar con el contenido.

Indiferencia, radica en cuanto “una idea y su situación, se ignoran absolutamente entre sí, un tipo de collage accidental donde coexisten, pero no interactúan. Por lo tanto, el resultado puede ser tanto yuxtaposiciones poéticas, como imposiciones irresponsables”

(Tschumi , 2005, pág. 78). Haciendo énfasis en un ejemplo, se puede referir a personas montando bicicleta en plazas, donde el escenario principal es “andar a pie”. La persona en bicicleta es un contenido que genera indiferencia, pero con el que se puede convivir.

La reciprocidad, según Tschumi (2005) hace referencia a la interacción cercana entre concepto y contexto, donde logran complementarse entre sí, pareciendo mezclarse en una entidad continua. Se toma como referencia el ejemplo anteriormente mencionado, personas montando bicicleta, en este caso, en una ciclorruta. La bicicleta entra en un espacio donde vive armoniosamente, evidenciando diferencias como patines, patinetas, snowboards, pero significativamente, logra anclarse en la diversidad de contenidos presentes en el contexto.

Por último, el conflicto “hace chocar estratégicamente el concepto con el contexto, en una batalla de opuestos que los obliga a negociar su propia supervivencia” (Tschumi , 2005, pág. 79). En este caso, se toma nuevamente el ejemplo de personas montando bicicleta, esta vez, en una biblioteca. Las relaciones de contenidos y conceptos varían en cuanto uno puede incomodar significativamente al otro, generando un conflicto que hará que alguno de los contenidos tenga que retirarse.

Teniendo en cuenta lo anterior, las tres estrategias básicas permitieron dar una aproximación arquitectónica, en como abordar el proyecto a partir del concepto y evidenciando que tanto contexto, como concepto, están íntimamente relacionados. Surge la pregunta en si “un concepto puede contextualizarse” o “un contexto puede conceptualizarse”.

Contextualizar el concepto, significa adaptarlo a las circunstancias de un sitio o situación política particular. Conceptualizar el contexto, significa transformar las idiosincrasias y restricciones particulares de un contexto en la fuerza que empuja el desarrollo de una idea arquitectónica o concepto.

(Tschumi , 2005, pág. 79)

La idea de analizar los estudios de Tschumi, se recibe como método para abordar de manera efectiva la relación forma – actividad, en obras de arquitectura.

2. PROBLEMA

El problema de proyecto de grado fue la dificultad para integrar mediante el diseño arquitectónico, equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La **“dificultad para integrar”** se entiende como la **desarticulación evidenciada entre el** contexto urbano y sus equipamientos deportivos, debido a que estos por su escala, tienden a ubicarse en la mayoría de los casos, en la periferia del contexto, específicamente en suelos de expansión (*Ilustración 2*). Cuando la ciudad crece, se alejan paulatinamente. Según Rossi (1982) los equipamientos deportivos, hacen parte de los elementos primarios de la ciudad, porque estos, participan en la evolución de la ciudad en el tiempo de manera permanente y son consideradas como actividades fijas, hechas por la colectividad y para la colectividad (págs. 155-157).

La discusión en cuanto al problema planteado radica en la cuestión de que estos equipamientos deportivos de gran escala, evidencian la dificultad de integración con su contexto urbano inmediato, en cuanto a que **“son elementos capaces de acelerar el** proceso de urbanización de una ciudad y, refiriéndolos a un territorio más vasto, que lo **caracteriza”** (Rossi, 1982).

Ilustración 2: Estadio Nemesio Camacho El Campín, Bogotá D.C. 1960



Fuente: Socialhizo.com – Orlando González, 1951

El Nemesio Camacho “El Campín”, equipamiento deportivo construido en la periferia de la ciudad, fue un claro ejemplo de la dificultad de integración con el contexto urbano inmediato. A pesar de que, en la actualidad los procesos de expansión pueden mitigar la dificultad de integración (haciendo referencia a lo descrito por Rossi anteriormente), el estadio evidenció un abandono significativo en cuanto a la relación de actividad, convirtiendo el sitio, en un lugar deprimido.

Así mismo se pudo evidenciar en tres casos más en donde la ubicación en la periferia de equipamientos deportivos y otros factores específicos de cada sitio, como la dificultad de expansión, el crecimiento exponencial, el crecimiento diferencial de la ciudad y la creación de parques descentralizados, desarticulaban los equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

Ilustración 3: Tres casos de evidencia, Arena Pernambuco, Parque Fontanar del Rio y Villa Olímpica de Mosquera.



Fuente: Google Maps, Editado por el Autor. 2020

En Arena Pernambuco, un estadio construido para el Mundial de Futbol Brasil 2014, su desarticulación con el contexto urbano inmediato se hace evidente en la medida que, debido a la escala del proyecto arquitectónico, debió ser ubicado en la periferia de la ciudad, además de ello, la ciudad de Recife donde se encuentra ubicado, a crecido su territorio de Norte a Sur alejándolo paulatinamente del contexto urbano inmediato.

En el caso de Fontanar del Rio, parque ubicado en la localidad de Suba en Bogotá D.C, se evidenció que, su constitución hace parte a resolver el déficit de zonas verdes en la zona norte de la localidad. Sin embargo, se localiza en la periferia del contexto urbano

y así mismo alejado de este. Además, al estar ubicado en frontera con el municipio de Chía (Cundinamarca), se pudo concluir que el crecimiento urbano tiende a finalizar allí, por lo tanto, en el futuro, puede que no se constituya un contexto urbano que permita disminuir su dificultad de integración.

Por último, el caso relevante de Mosquera (Cundinamarca) y su villa Olímpica Municipal, radica en que debido al crecimiento exponencial comprendido en el periodo 2005 – 2015, los equipamientos deportivos (villa olímpica municipal), se desarticularon de su contexto urbano. Además, la creación de parques descentralizados a lo largo y ancho del municipio, disminuyeron la actividad en los equipamientos deportivos, evidenciando la dificultad de integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato. Este caso fue profundizado en el objetivo específico número uno, denominado **“Mosquera, un caso relevante”**.

Se pudo evidenciar en los tres casos, que la escala entre el equipamiento deportivo y su contexto urbano inmediato hace que este se haya ubicado en la periferia de la ciudad. Además, que puede identificarse como un objeto independiente, desarticulado completamente con su contexto urbano inmediato.

3. HIPÓTESIS

Se cuestionó ¿en qué medida el diseño arquitectónico, contribuyó a la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato? Con base a la pregunta de investigación, la hipótesis, consistió en identificar estrategias de diseño como el paseo arquitectónico y los gradientes de actividad, con el fin de que éstas, pudieran integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Este objetivo, consistió en aplicar estrategias de diseño como el paseo arquitectónico y los gradientes de actividad, para integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

Con el fin de lograr el objetivo general, se realizaron una serie de objetivos específicos, los cuales fueron:

- El primero, consistió en identificar un contexto relevante que evidenciara el problema de integración de equipamientos deportivos con el contexto urbano inmediato.
- En el segundo, se realizó una identificación de actividades compatibles con equipamientos deportivos, los cuales, contribuyeran a la integración con el contexto urbano inmediato.
- El tercero, radicó en analizar un objeto de estudio, en el cual, sus estrategias de diseño fuesen aplicables a la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.
- Por último, el cuarto se fundamentó en aplicar en el lugar, las estrategias de diseño que se extrajeron del objeto de estudio identificado y analizado, con el fin de evaluar cómo lograron integrar equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

5. METODOLOGÍA

Se radicó, en el análisis de proyecto arquitectónico e Investigación proyectual.

RESULTADOS

6. MOSQUERA, UN CASO RELEVANTE

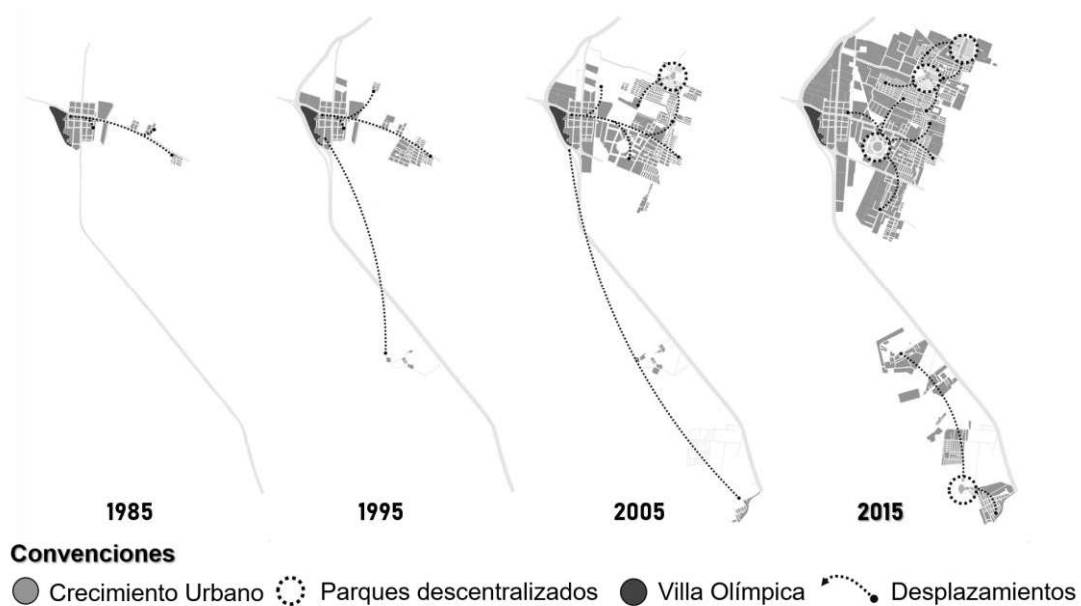
Mosquera, ubicado en el departamento de Cundinamarca, perteneciente a la provincia de Sabana Occidente (a diez minutos de Bogotá D.C), fue un municipio en el que se evidenció la desarticulación entre los equipamientos deportivos y su contexto urbano inmediato. Sus problemas principales son el crecimiento exponencial y la creación de parques descentralizados en el municipio.

En el mapa histórico de crecimiento (*Ilustración 4*), 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 hacia el noroccidente, ha alejado a la villa olímpica municipal, de la mayor parte de la cabecera municipal. Además, la desarticulación del sitio (villa olímpica municipal) con su contexto urbano, se hace evidente desde su emplazamiento, marcándose en el contexto urbano hacia la periferia de la cabecera municipal, dando la capacidad de aumentar dicha desarticulación.

Debido al crecimiento exponencial, las decisiones urbanísticas plantearon una serie de parques descentralizados desarrollados hasta el año 2015, que, de alguna manera solventaran las necesidades propias del lugar, como disminuir los desplazamientos largos que se hacían al sitio de recreación central (en este caso la Villa olímpica municipal). Con ello, los recorridos han variado paulatinamente en el transcurso del tiempo, dando mayor capacidad de desplazamiento hacia los parques

descentralizados, fragmentando así la ciudad, puntualizando los recorridos y disminuyéndolos hacia la villa olímpica municipal.

Ilustración 4: Análisis de crecimiento histórico y desplazamientos. Mosquera (Cundinamarca).



Fuente: Elaboración Propia

En consecuencia, 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, además de la creación de los parques descentralizados por toda la cabecera municipal. Así, el sitio se ha convertido en un lugar deprimido y de muy poca actividad.

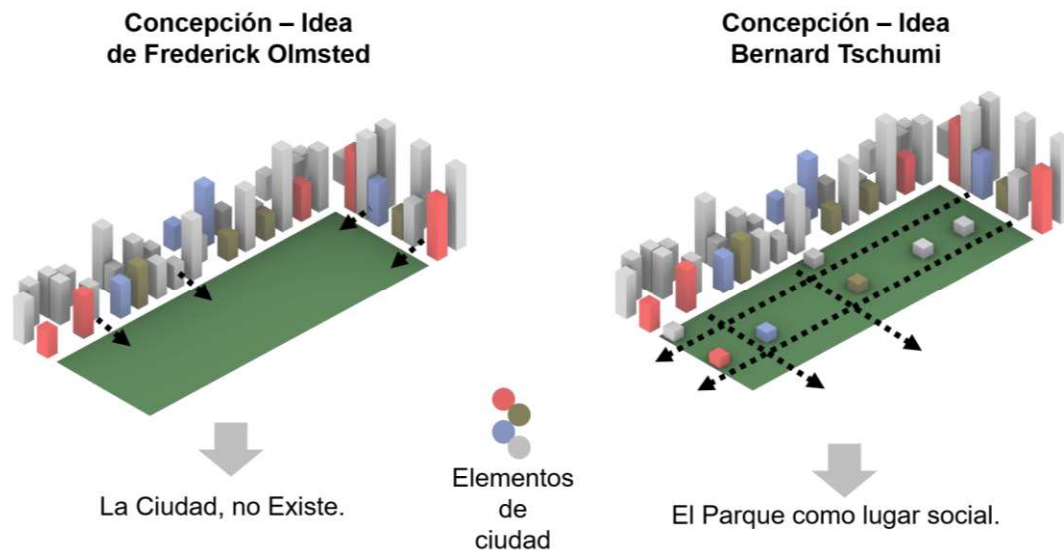
7. ACTIVIDADES COMPATIBLES CON EQUIPAMIENTOS DEPORTIVOS

Antes de definir qué actividades son compatibles con equipamientos deportivos, surgió la pregunta ¿por qué actividades?, con ello se analizó la diferencia entre los parques parisinos de Frederick Olmsted (en este caso el Central Park de Nueva York), compuestos de elementos de paisaje y naturaleza, y la nueva conceptualización del contexto¹ de parques de Bernard Tschumi (Parc de la villete), donde integró elementos de paisaje y naturaleza, con elementos de ciudad. Con esto, se pudieron concluir las actividades principales que llevaron a integrar los equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

Según Austrich (2003) el Arquitecto Frederick Olmsted, decía que los parques urbanos están caracterizados por sus cambios de cota, por sus plantaciones de árboles, las grandes praderas extensas y llenas de elementos acuáticos. Así, el usuario, pierde el sentido de estar en la ciudad, por lo tanto, en los parques urbanos, la ciudad deja de existir (pág. 95). El parque como lugar social dispuesto por Tschumi, dicho por Ducatéz en su artículo, el Jardín de placer de OMA (2005), se constituyó en repensar y reconfigurar la idea de los parques parisinos a través de la integración de elementos de ciudad. Con ello, se potencializó la conexión, creando un sistema integrador de ciudad y paisaje, donde existe una relación natural, paisajística y cultural (pág. 9).

¹ Para el Arquitecto Bernard Tschumi conceptualizar el contexto “significa transformar las idiosincrasias y restricciones particulares de un contexto en la fuerza que empuja al desarrollo de una idea arquitectónica o concepto, algo no muy diferente de la táctica del practicante de judo que utiliza la fuerza de su oponente, para su propia ventaja (Concepto, contexto y contenido, 2005, pág. 79).

Ilustración 5: Esquema de diferenciación Idea Olmsted, Idea Tschumi.



Fuente: Elaboración Propia

Ahora, en el contexto, se evidenciaron dos características importantes de elementos de ciudad, los elementos recreativos que son propios del sitio (la villa olímpica municipal) y los elementos culturales que fueron el integrador entre ciudad y equipamientos deportivos. Se realizó una investigación de las actividades culturales más practicadas a nivel municipal, las cuales, lograron constituirse como elementos integradores entre equipamientos deportivos y su contexto urbano inmediato.

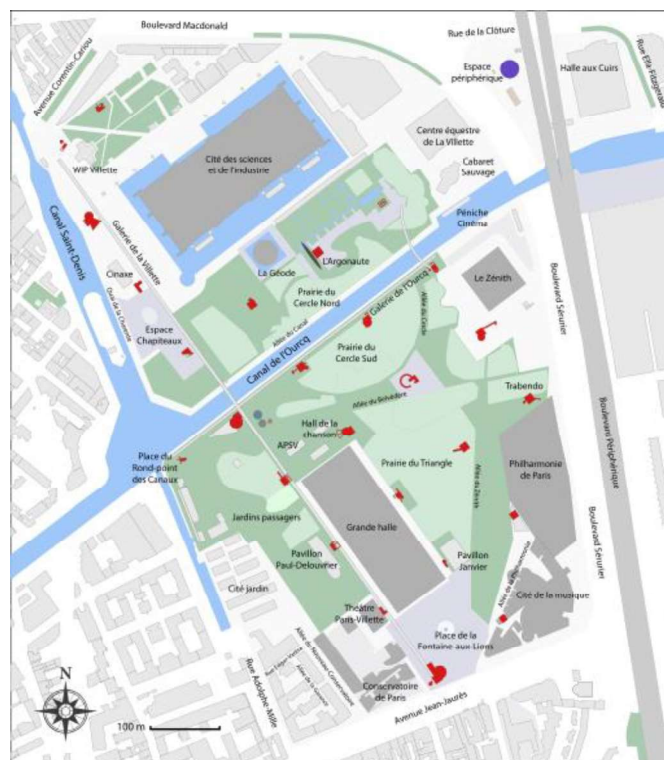
En la información que se extrajo del plan de desarrollo municipal (Alcaldía Municipal de Mosquera, 2020), se evidenció que la Música, es la actividad cultural más practicada con el 40%, seguida de las artes plásticas con el 35% y la danza con el 15%. Por ultimo las artes escénicas con el 10% (pág. 201). A partir de estos datos, se realizó el sistema programático del diseño arquitectónico.

8. ANALISIS DE UN OBJETO DE ESTUDIO

8.1. PARC DE LA VILLETE

Es un parque urbano cultural, situado en la ciudad de París, Francia, diseñado por el Arquitecto suizo Bernard Tschumi y se construyó entre los años 1982 y 1988. Se incluyó dentro de los planes de mejora de París y ocupó su lugar en el viejo matadero y mercado de ganado de la ciudad. El plan estratégico, propuso unir dos partes importantes de la ciudad de París, las cuales, evidenciaban un problema de desarticulación y el elemento urbano-arquitectónico, buscaba dar solución al problema evidenciado.

Ilustración 6: Mapa – Parc de la Villete.



Fuente: Wikipedia – Paris 16, agosto 30 de 2016

Con el fin de integrar los equipamientos aledaños al antiguo matadero de la ciudad, el arquitecto basa su concepto arquitectónico en “ **La estrategia “deconstructiva”** grafica de fragmentación, combinatoria y superposición de sistemas abstractos de puntos (las folies), o pequeños pabellones equipados con distintos usos públicos, las líneas, dos objetos ortogonales principales y la sinuosa promenade cinemática y **superficies del parque**” (Puebla Pons, 2008, pág. 83).

El sistema abstracto de puntos evidenció una serie de actividades programáticas culturales, las cuales, se distribuyen a partir de una cuadrícula ortogonal por todo el parque urbano. Prácticamente, se radicó en coger el programa de un centro cultural y explotarlo por todo el parque, mejorando su actividad y conexión con cada uno de los demás sistemas de superposición. El diseño de las folies, se basó en los métodos de descomposición arquitectónica utilizadas por el arquitecto. Todas las folies, surgen de una misma forma, **en este caso el cubo y cada “folie” sustraía elementos** del cubo, según las determinantes generadas por el contexto y el sitio, evidenciando **elementos “vacíos, sin terminar”** (Puebla Pons, 2008) que componían el espacio arquitectónico.

Ilustración 7: Elementos Puntuales “Folies” – Parc de la Villete.



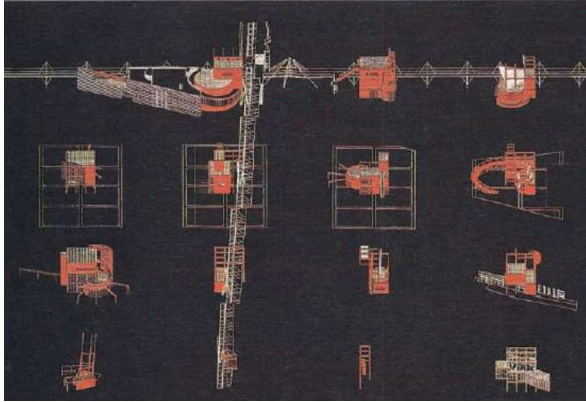
Fuente: Wikipedia – Paris 16, agosto 30 de 2016

Las líneas, se componen como el sistema de movimientos del parque, marcando los desplazamientos y recorridos importantes que se hacen en la ciudad de París, de norte a sur. Los ejes principales del proyecto se marcan a través de sistema de pérgolas y puentes (*Ilustración 8*), imponiendo su jerarquía como eje articulador con la ciudad. Además de ello, el sistema de ejes permitió la integración de los equipamientos propios del sitio, como el “Grande Hallé” antiguo matadero (ahora sala de exposiciones), el “Conservatoire de Paris” institución pública de carácter administrativo para la música y la danza, y el “Cité des sciences et de l’industrie” una gran sala de exposiciones para actividades propias de la ciencia y la tecnología.

Por otro lado, la promenade cinemática (*Ilustración 10*), según Puebla Pons (2008) en su artículo, en los límites del lenguaje arquitectónico, se constituía como un elemento propio del paisajismo que recorrió todo el sistema del parque urbano, **generando un serie de secuencias que radicaban en unos elementos “encuadre”²** que a su vez se cargaban con escenas propias de sistemas ajardinados temáticos (pág. 85). Este concepto arquitectónico, parte de **“una notación inspirada en las escenas cinematográficas, con proyecciones, diagramas de movimiento y fotografías, sobre el film “Frankenstein” con la intención de plantear hipótesis sobre procedimientos aplicables al diseño, a partir de técnicas cinematográficas de tratamiento espacio-tiempo mediante planos, así como la búsqueda de herramientas que se pudieran integrar al lenguaje arquitectónico** (Puebla Pons, 2008, pág. 82).

² Tschumi, explica que, en literatura y cine, las relaciones entre encuadres o secuencias pueden ser manipuladas por procedimientos, tales como el flashback. ¿Por qué no en arquitectura y paisaje? El significado de secuencia se establecería en cuestión de **“acontecimientos” que tuvieran lugar en** diferentes encuadres, por ejemplo, los toboganes y los columpios, formarían la secuencia, niños. (En los límites del lenguaje Arquitectónico, 2008, pág. 85)

Ilustración 8: Elementos lineales Ejes – Parc de la Villete.



Fuente: En los límites del lenguaje
Arquitectónico (2008)

Ilustración 9: Promenade Cinemática – Parc de la Villette.



Fuente: En los límites del lenguaje
Arquitectónico (2008)

De las 55 hectáreas, 33 se dedican a zonas verdes, que se clasifican como superficies. Los grandes espacios verdes ofrecen un espacio para interactuar, jugar, relajarse y reunirse. El espacio abierto se utiliza normalmente para grandes reuniones e incluso en el verano, se convierte en un gran cine al aire libre. Estos elementos se distinguen por estar enmarcados por grandes arborizaciones que buscan dar la ilusión de un espacio encerrado tipo recinto, dándole jerarquía y enmarcándolo.

Ilustración 10: Superficies – Parc de la Villete.



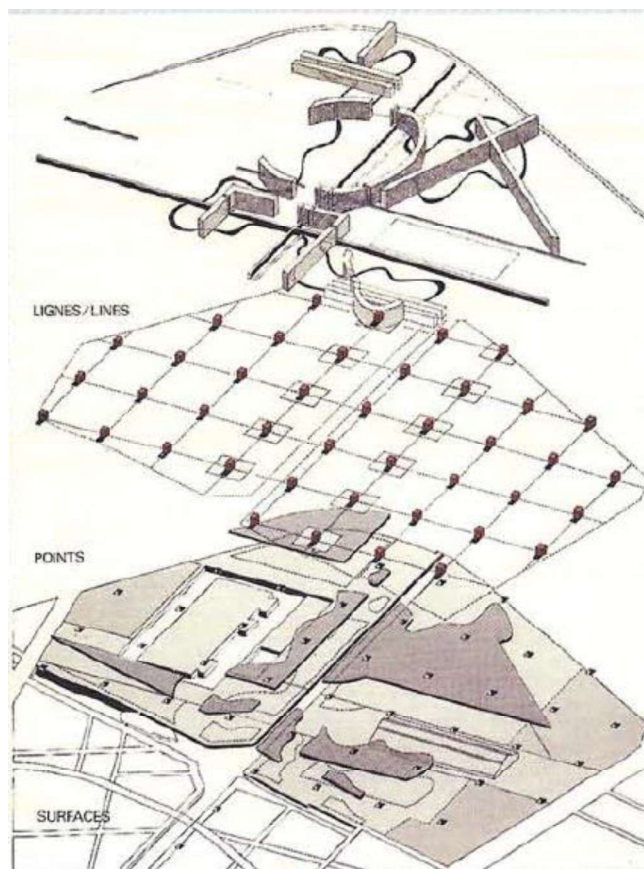
Fuente: Noumena.io – Stefano Borghi (2018)

En cuanto a la concepción de la idea arquitectónica de la promenade arquitectural, se radicó en abordarla en el ámbito urbano, como sistema que ayudó a evidenciar el **concepto de líneas de Tschumi, teniendo que esta “se desarrolla de manera sutil en operaciones urbanas acotadas, dedicadas a servir de marco a las actividades comunes ciudadanas”** (Cubero, 1991, pág. 90). Además, se evidenció la importancia en **que el eje “es quizás, la primera manifestación humana; es el medio de todo acto humano”** (Cubero, 1991, pág. 91), Teniendo en cuenta que el concepto de líneas se radicó como el principal sistema conector de los elementos puntuales y así mismo como integrador de los equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

Por otro lado, el concepto de promenade arquitectural, se concibe en el diseño arquitectónico de cada una de las folies programáticas del sistema, que busca

"canalizar los recorridos dentro del volumen regular y por el otro lado proponer el lugar de residencia, como un lugar dinámico, fuera y dentro de la casa" (Cubero, 1991, pág. 90). Se debe tener en cuenta que, en el caso del proyecto de grado, la promenade arquitectural, no se propone en una residencia, sino que se complementa en cada uno de los sistemas programáticos que se toman de la idea de Tschumi.

Ilustración 11: Sistema de Superposición – Parc de la Villete.



Fuente: En los límites del lenguaje Arquitectónico (2005)

9. APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE DISEÑO

Teniendo en cuenta el concepto de diseño que se estudió para contribuir a la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato, se hizo un análisis del lugar que permitió encontrar diferentes sistemas potenciales que ayudaron de alguna manera a mejorar la relación de la actividad con el diseño arquitectónico. A partir de tres estudios principales como lo fueron el uso del suelo, los equipamientos y la morfología del lugar, se logró llegar a tres conclusiones principales para empezar a aplicar en el lugar, la estrategia de superposición, como; la transición comercial, los equipamientos educativos y la ortogonalidad de la morfología.

Ilustración 12: Análisis del Lugar – Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos



Fuente: Elaboración Propia

En cuanto a la transición comercial, se evidenció que en la calle principal (carrera 6) del municipio, ya tiene implantado el concepto de línea a partir del paisaje lineal generado por las palmas Phoenix y que además la actividad comercial que se encuentra en todo el perfil vial de calle principal aumenta la relación con la forma, haciendo referencia a la implantación del concepto de puntos.

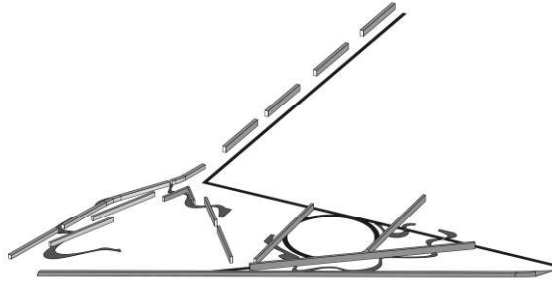
Los equipamientos educativos situados a la periferia de la Villa Olímpica Municipal, ayudaron a mejorar la relación de actividad y potencializar el concepto de superficies, teniendo en cuenta que, se evidenció una población activa como jóvenes y niños, los cuales, permitieron mejorar la actividad en la villa olímpica municipal, en los sistemas programáticos de puntos y los recorridos en los conceptos de líneas.

Por último, la estrategia de puntos, como sistema organizativo de los gradientes de actividad, se dispuso una trama ortogonal a partir de la morfología del sitio y la consolidación de sus manzanas. Estas, se extienden en la Villa olímpica y determinan la posición de cada una de las folies (gradientes de actividad). Además de ello, la plaza fundacional, se vinculó al sistema organizativo, como principal sistema intermediario entre ciudad y villa olímpica, aumentando y mejorando la conectividad entre ellos a partir de la trama referencial.

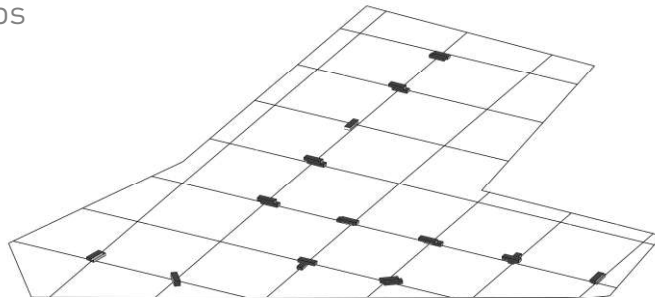
Estos factores del lugar permiten dar una noción y punto de partida para implementar cada una de las estrategias de diseño (*Ilustración 13*), de tal manera de que estas, permitan dar solución al problema de integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

Ilustración 13: Sistema de superposición – Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos

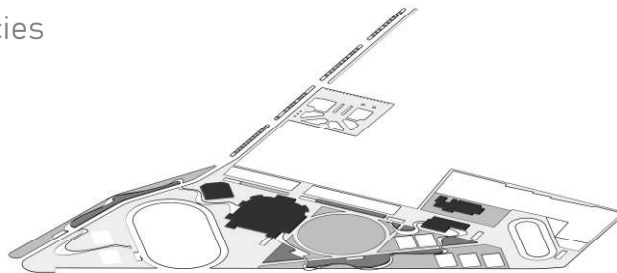
Líneas



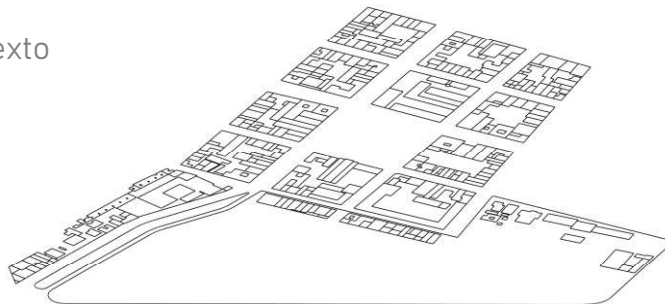
Puntos



Superficies



Contexto

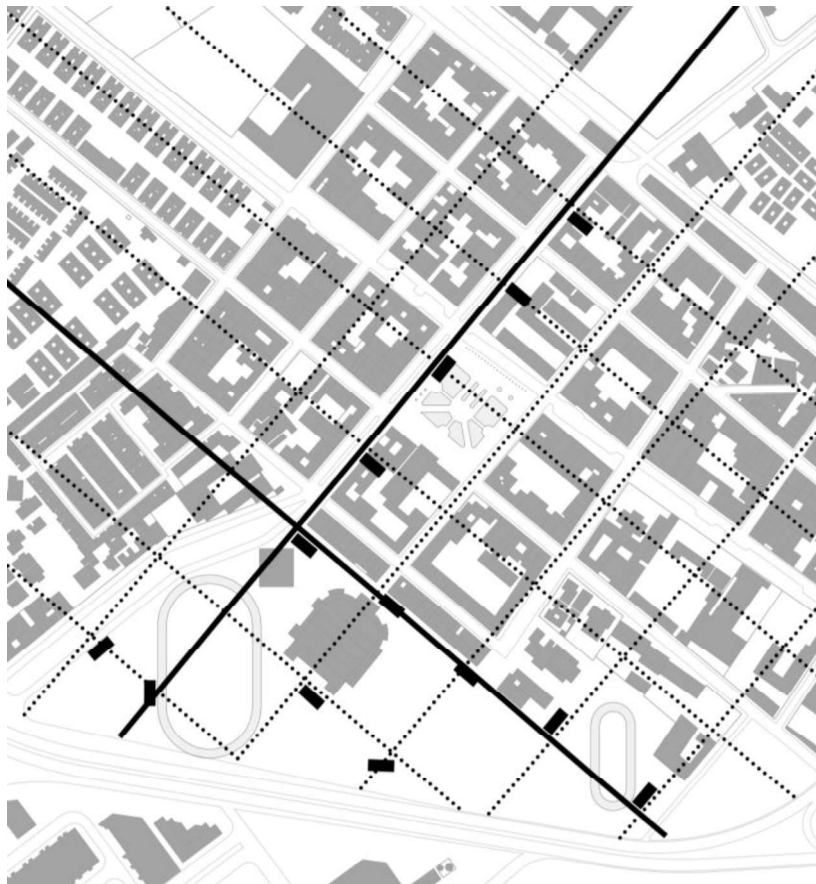


Fuente: Elaboración Propia

9.1. LOS PUNTOS

Se dispone de una trama ortogonal congruente a la morfología propia del sitio, esta se dispone en una medida de 105 x 105 metros y en sus intersecciones se generan actividades culturales. Estas actividades se integran en el contexto patrimonial, como el sistema programático que permite mejorar el concepto de integración entre el contexto y los equipamientos deportivos, se dio la necesidad que los sistemas no solo se implementarán dentro del sitio, si no que estos de alguna manera, permearan el contexto y potencializarán el sistema de conexión.

Ilustración 14: Aplicación de estrategia de diseño – Puntos



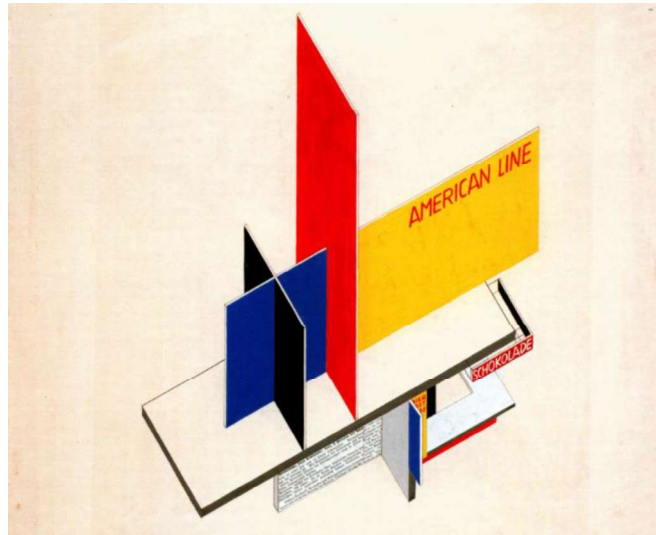
Fuente: Elaboración Propia

Es así, como los dos ejes principales de organización del concepto de puntos, permitieron la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato, porque de ellos, se tuvieron en cuenta, características del lugar como flujos peatonales y sistemas comerciales.

En cuanto a su forma, no se pensó en implementar el mismo concepto de descomposición de la forma que utilizó Tschumi para las folies, como se nombraron anteriormente, debido a que no se ajustaban de manera significativa al contexto. Con ello, se plantea la noción de folies a partir de formas puras principalmente compuestos por dos prismas rectangulares abordando conceptos neoplasticistas³. Con ello, mediante la investigación proyectual, se toma como referencia la obra del diseñador grafico Herbert Bayer, la cual, consistió en el diseño de pequeños quioscos y casetas, combinados a partir de composiciones volumétricas atrevidas fusionándolos con técnicas publicitarias.

³El Neoplasticismo o De Stijl, fue un movimiento artístico que buscaba crear un arte monumental: La unión de todas las artes colaborando entre sí y las más perfecta expresión de lo universal. Así, cada una de las artes podría colaborar con el resto sin traicionar su esencia, para lo que hacia necesaria la abstracción y purificación del medio expresivo que permitiría adquirir el lenguaje exacto, general y desprovisto de particularidades, necesario para trabajar juntas en igualdad. (Moreno Cañizares, 2014)

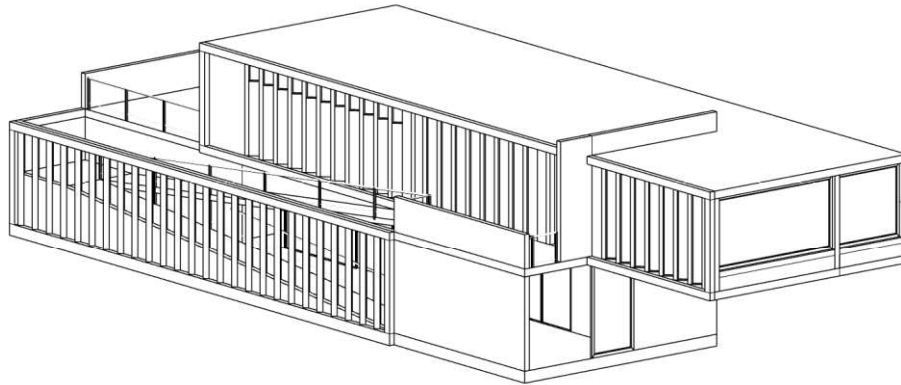
Ilustración 15: Pequeños proyectos arquitectónicos de Herbert Bayer



Fuente: Socks Studio – Herber Bayer, 1924.

Con ello se tienen en cuenta, diferentes puntos del arte neoplasticista, como la forma, los elementos, lo monumental, el aspecto plástico y el color, para llevar acabo el diseño arquitectónico de cada una de las folies programáticas. El diseño se desarrolla a partir de dos prismas rectangulares en donde uno de ellos, tiene la noción de estar suspendido en el aire y sostenido a partir de planos interceptados que aumenta el estilo neoplasticista de la folie, estos elementos son intervenidos por el color, de tal manera que resalten con respecto a los prismas rectangulares. Cabe aclarar, que no se concibe la idea de colores primarios, contraponiéndose a la idea neoplasticista del color. En la materialidad de las folies, sé conciben colores íntimamente cercanos a la relación con el sitio y su identidad.

Ilustración 16: Concepto de Puntos – Folies programáticas.

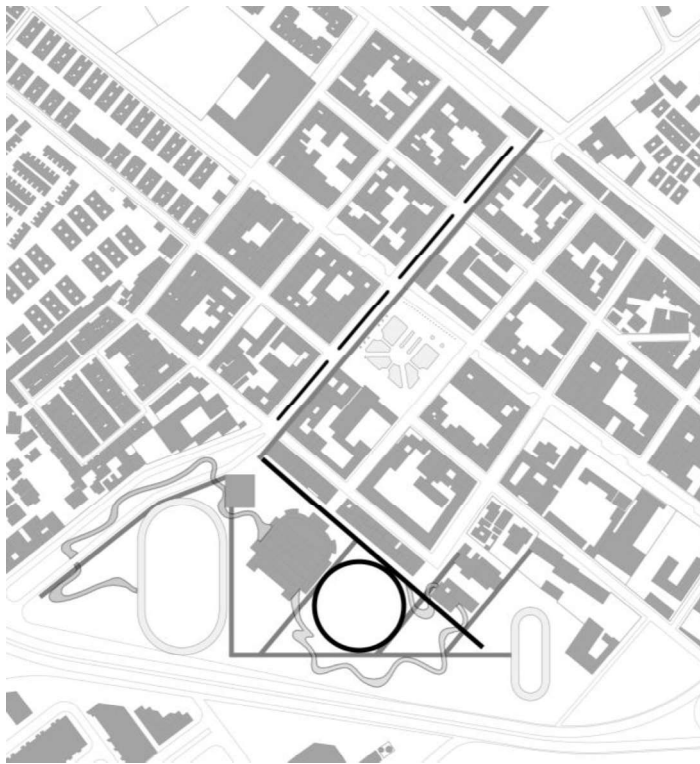


Fuente: Elaboración Propia

9.2. LAS LÍNEAS

A partir de la ubicación del sistema de puntos en el sitio y el contexto urbano inmediato, las líneas se ubican de tal manera de que estén permitan unir cada una de las actividades programáticas. El sistema de ejes une al parque con el contexto de oriente a occidente por senderos existentes (*Ilustración 17*), los cuales, se potencializaron para que jerarquicen el recorrido y marquen un eje de comunicación importante con los equipamientos deportivos.

Ilustración 17: Aplicación de estrategia de diseño – Líneas



Fuente: Elaboración Propia

A partir del análisis del Lugar, se toma como punto de partida el concepto de líneas a partir de la promenade arquitectural, actuando como eje de recorridos principales los cuales son activados a partir de pérgolas y elementos paisajísticos. Las líneas expresadas en color negro (*Ilustración 17*), marcan los ejes principales del proyecto, el primero como conector arborizado entre el contexto urbano y los equipamientos deportivos. El segundo a partir de una gran pérgola, se encarga de unir las cuatro folies principales al interior del proyecto, lo que permitió evidenciar el concepto de eje principal de conexión.

Por otro lado, la promenade cinemática (*Ilustración 17*), como elemento de encuadres y escenas, plantea en cada una de sus superficies, elementos recreativos y temáticos, que generaron un circuito de acontecimiento a lo largo de la Villa Olímpica Municipal. Este elemento sinuoso (curvo) significativo, parte desde las folies programáticas de artes plásticas y teatro, permeando los sistemas recreativos de deportes y comunicándolos con la folie cine. Allí se planteó una escena cinematográfica que evoque elementos propios de la actividad de la folie y así comunicar con el Nuevo coliseo municipal. De aquí, parte una nueva promenade, que, fue planteada hasta llegar al sistema de protección existente en el sitio, ubicado en la carrera 6, generando un tratamiento de borde a partir de encuadres y escenas de la promenade cinemática, culminando en las folies de estación y S. Deporte. Además, este concepto de **recorrido se activa como un circuito perceptual “de espacial secuencial con influencias cinematográficas (escenas), materializada en una relación básica de espacio/movimiento/acontecimiento, realizado mediante una secuencia previa de tipo transformacional”** (Puebla Pons, 2008, pág. 82).

Ilustración 18: Concepto de Líneas – Eje de Promenade Architectural, activo por pérgola y paisaje.



Fuente: Elaboración Propia

9.3. LAS SUPERFICIES

Por último, el concepto de superficies se ve materializado a partir de la concepción del concepto de líneas, tanto de la promenade arquitectural, como de la cinemática. Principalmente, se tienen en cuenta el desarrollo de las actividades en la Villa Olímpica Municipal, posterior a la realización del trabajo de grado, porque de tal manera, influye en el diseño de cada una de las superficies. En el municipio, las actividades de celebración anuales de aniversario albergan actividades de gran escala, como lo son; conciertos, obras de teatro, recreación al aire libre y actividades culturales. Es así como se conciben espacios que permitan la realización de dicha actividades y evidencien la relación de forma y actividad. El espacio grande, circunscrito en un círculo (*Ilustración 19*),

se mantiene como el gran espacio que permitirá la realización de dichas actividades y que podrán variarse según su necesidad, tanto para conciertos, como para recrearse.

Así mismo, se emplean espacios para las prácticas deportivas, como canchas de futbol, basketball, volleyball y tennis, como lugares de permanencia y grandes espacios superficiales.

Además, se estudiaron espacios diferentes a los convencionales que permitan mejorar la relación forma-actividad y así mismo la integración del contexto urbano, con los equipamientos deportivos. Según los datos Recopilados en el plan de desarrollo Municipal 2020 - 2023 (2020), actividades como el parkour, Street workout y el skateboarding, son actividades alternativas para la práctica deportiva y se han consolidado de manera significativa en la población del municipio, por lo tanto, se puede evidenciar que estas actividades deben hacer parte del programa arquitectónico del proyecto (pág. 198).

Ilustración 19: Aplicación de estrategia de Diseño – Superficies

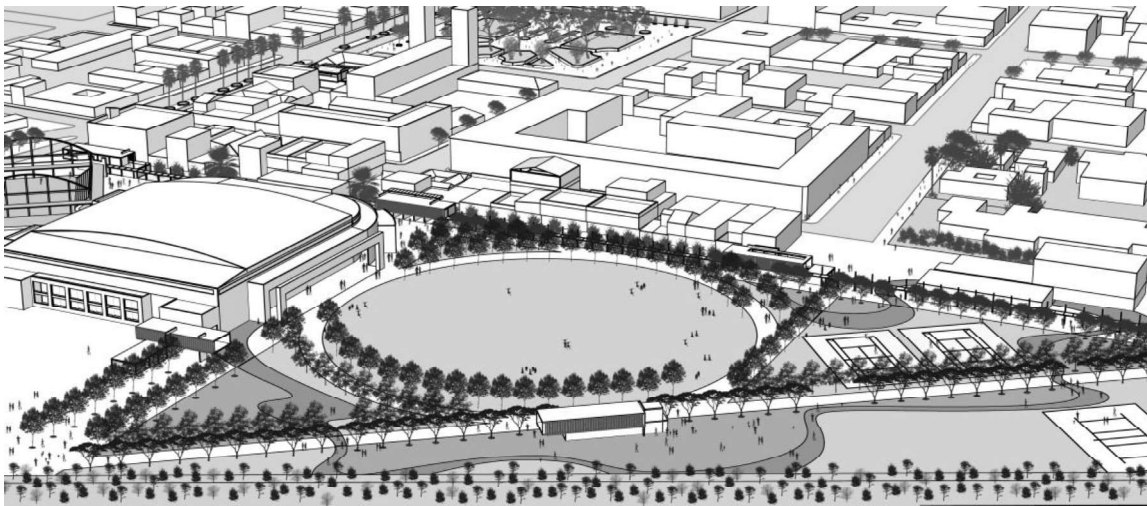


Fuente: Elaboración Propia, 2020.

Por otro lado, la promenade cinemática, crea sus superficies a partir de la captura de escenas y acontecimientos, a través del camino sinuoso que se va construyendo a lo largo de la propuesta arquitectónica. La captura de las escenas se concibe con actividades propias del sitio, como el cine, el ejercicio y la recreación. Así mismo, se crean escenas perceptuales que buscan mantener las visuales hacia los conceptos de líneas del proyecto, y tener en cuenta la percepción lejana evidente con el sitio y el lugar. El recorrido que crea la promenade cinemática, permite pasar por cada una de las escenas y espacios creados en el diseño arquitectónico, un recorrido de extremo a

extremo, que permitió evidenciar una “escenografía de transición” por los equipamientos deportivos y su contexto urbano inmediato (Puebla Pons, 2008, pág. 82)

Ilustración 20: Concepto de Superficies – Vista Panorámica

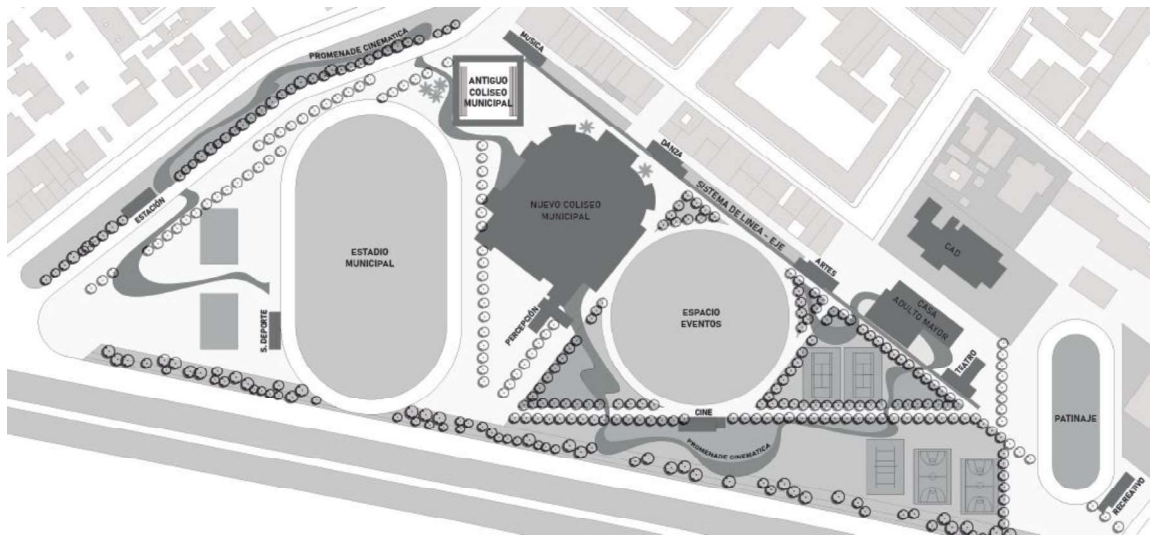


Fuente: Elaboración Propia, 2020.

Se puede evidenciar, como la aplicación de las estrategias de diseño como el paseo arquitectónico a partir de la promenade arquitectural, la promenade cinemática y los gradientes de actividad, da como resultado la integración de los equipamientos deportivos y su contexto urbano inmediato, a partir de la concepción de un programa arquitectónico deconstruido que permitió mejorar la dificultad de integración. Así mismo, se dio tratamiento a partir de recorridos significativos tanto a la propuesta arquitectónica en la villa olímpica municipal y las intervenciones en su contexto urbano inmediato. Por otro lado, se pudo evidenciar que, como valor agregado, la creación del el sistema programático de puntos a partir de actividades culturales específicas, ha

permitido dar solución a la “falta de infraestructura necesaria para el óptimo funcionamiento de la cultura y falta de espacios adecuados para la exposición del arte en el municipio” (Alcaldía Municipal de Mosquera, 2020, pág. 202).

Ilustración 21: Planta Arquitectónica – Villa Olímpica Municipal



Fuente: Elaboración Propia

DISCUSIÓN

Relación con el concepto de puntos y el contexto patrimonial del sitio.

La inserción del proyecto arquitectónico en un contexto patrimonial representa una fractura con características significativas del sitio histórico, como materialidad, cultura y forma. La reproducción de cada uno de los elementos y conceptos de puntos puede ser discutible en la manera de abordar la forma a partir del contexto.

Sin embargo, el concepto de puntos y gradientes de actividad como medio para la integración de los equipamientos deportivos con el contexto urbano inmediato deben estar fijados como elementos de contraste que permitan al observador identificar de manera fácil cada uno de estos elementos programáticos, aumentando el concepto de integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato. El diseño, muy a pesar de evidenciar que hay contraste entre color y forma con el contexto histórico, desde el interior de cada una de las folies programáticas, se potencian relaciones espaciales que conducen las visuales hacia el contexto histórico.

La escala del Lugar

El proyecto de Bernard Tschumi, es ampliamente criticado, debido a que no tiene en cuenta la escala del peatón y así mismo se ha evidenciado en la propuesta arquitectónica. Sin embargo, Tschumi argumenta su posición aclarando que concibe el lugar como un vacío en la ciudad, ya que no toma en consideración la historia del lugar ni el contexto urbano que lo rodea. Sin embargo, con un sitio tan grande y una escala aparentemente fuera de contacto con el ser humano, se transforma en un enfoque

analítico y conceptual sobre la forma en que una persona se siente dentro de un entorno urbano más grande. Además, el vacío de lugar permite la percepción de cada uno de los elementos puntuales, los cuales, son el gradiente de actividad que se concibe en el lugar y así mismo, cuando él visitante se topa con una folie o sistema programático, la escala se ve reducida, lo que permite volver a reorientarse en el contexto.

La limitación de flexibilidad en los gradientes de actividad.

Bernard Tschumi en su proyecto arquitectónico el parc de la villete, plantea el concepto de puntos (folies) como sistemas espaciales con flexibilidad programática, es decir, espacios cuya actividad no es dada por el arquitecto, sino determinada por el usuario que lo ocupa, con base en su estado de ánimo y percepción del espacio y el entorno. En cuanto a la solución aplicada en el proyecto planteado en este trabajo de grado en el municipio de Mosquera, se abre la discusión en su relación con la noción de flexibilidad programática evidenciada en el proyecto de Tschumi, puesto que, al pasar el concepto de puntos al diseño arquitectónico del proyecto, se responde mediante la aplicación de actividades programáticas determinadas en cada una de las folies, contraponiéndose al concepto en el parc de la villete. Esta aplicación, de flujos que permiten el recorrido entre el contexto urbano y los equipamientos deportivos, a pesar de aislar la esencia parisina de flexibilidad, impulsa a buscar la actividad determinada según la necesidad, lo que permite integrar los recorridos, los equipamientos deportivos y el contexto urbano inmediato.

CONCLUSIONES

La intervención del diseño arquitectónico a partir de las estrategias de diseño, tales como: los gradientes de actividad y el paseo arquitectónico, por medio de la relación forma – actividad en obras de arquitectura, permitió mejorar la integración de equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato.

La aplicación de las estrategias de diseño anteriores, ayudaron de manera significativa a solucionar las dificultades de integración evidenciadas en el sitio, los cuales, habían sido provocados por el crecimiento exponencial y la creación de parques descentralizados en el municipio.

La razón radica en que los gradientes de actividad y el paseo arquitectónico, integraron los equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato, a partir de la constitución de un programa arquitectónico cultural deconstruido (arquitectura por partes).

La adaptación del concepto de superposición de puntos, líneas y superficies, realizado por el arquitecto Bernard Tschumi en su proyecto Parc de la Villete, contribuyó a partir de su estrategia deconstructiva a la integración de los equipamientos deportivos con su contexto urbano inmediato. Se evidenció que, en el caso relevante del Municipio de Mosquera, los gradientes de actividad constituyeron un paseo arquitectónico significativo, recorriendo tanto el contexto urbano, como los equipamientos deportivos, logrando así su integración.

Por lo anterior, la propuesta arquitectónica impulsa a hacer un recorrido por cada uno de los gradientes de actividad, según sea la necesidad de actividad cultural. Con ello se recorre y observa la totalidad de la propuesta arquitectónica. Así mismo, el paseo arquitectónico se construye gracias a los gradientes de actividad, estos se activan a partir de elementos paisajísticos o mobiliarios y marcan significativamente cada uno de los recorridos que aumentan la integración de equipamientos deportivos, con su contexto urbano inmediato.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcaldía Municipal de Mosquera. (2020). *Plan de Desarrollo Juntos hacia el Futuro 2020 - 2023*. Mosquera: Oficina de comunicaciones e Imagen Corporativa.
- Austrich, R. (2003). Frederick Law Olmsted y el "Emerald Necklace" de Boston. *Urbano*, 93-99.
- Cubero, J. G. (1991). La Promenade Architectural y la Ciudad. *Anales de Arquitectura*, 89-101.
- Ducatez, V. (2005). El Jardín del placer de OMA. *Revista Urbano Territorial*, 8-16.
- Moreno Cañizares, A. (2014). Diseño y tipografía en De Stijl. *I+D Diseño Revista Internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*, 1-23.
- Puebla Pons, J. (2008). En los límites del lenguaje Arquitectónico. *Expresión gráfica arquitectónica*, 82-91.
- Rossi, A. (1982). *La Arquitectura de la Ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tschumi, B. (2005). Concepto, contexto y contenido. *Arquine, Revista Internacional de Arquitectura y diseño*, 78-89.

ANEXOS

10. PERSPECTIVAS DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO



Perspectiva vuelo de pájaro – Diseño Arquitectónico



Visión seriada – Integración entre el contexto urbano y la villa olímpica municipal



Concepto de líneas – pérgolas y elementos del paisaje (arborización).



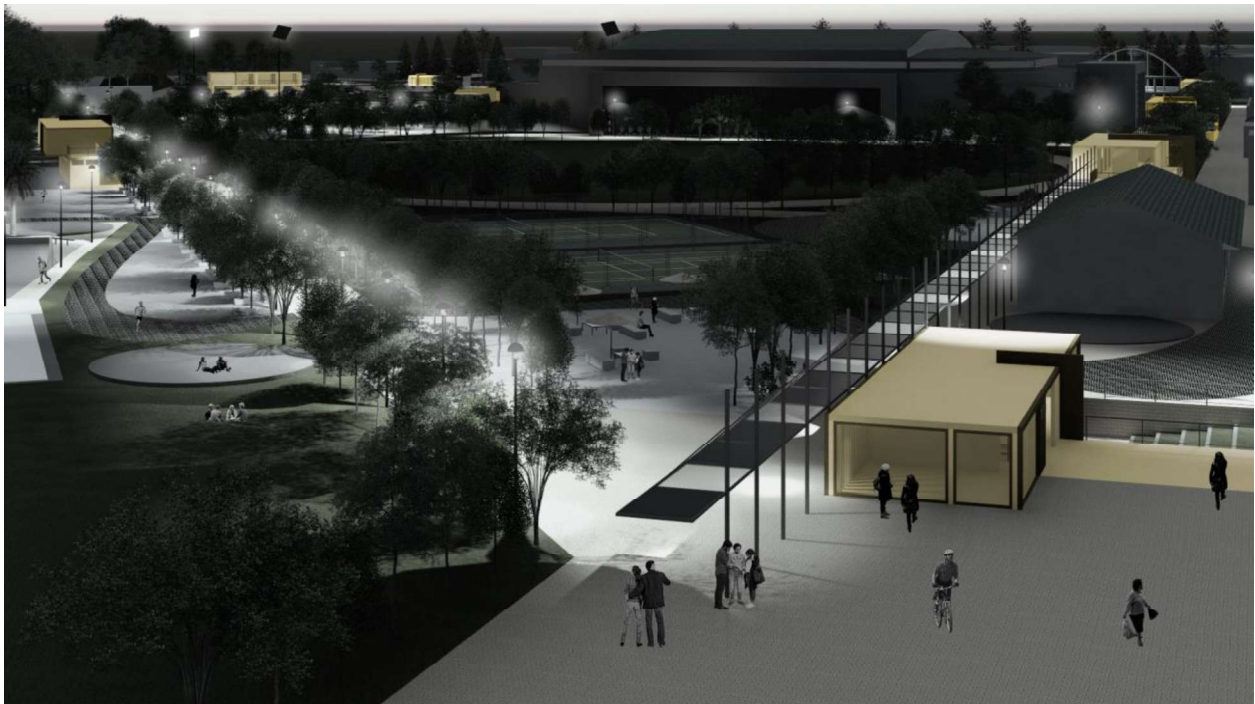
Concepto de líneas – promenade cinemática



Concepto de superficies – Grandes espacios y encuadres



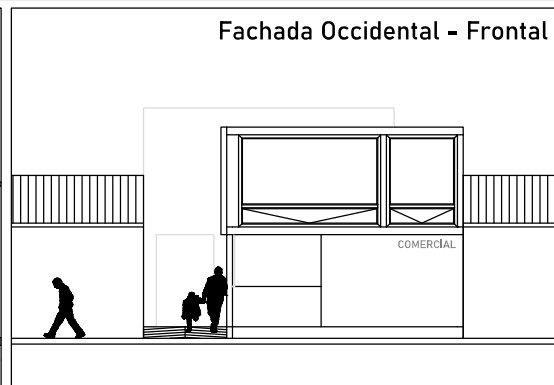
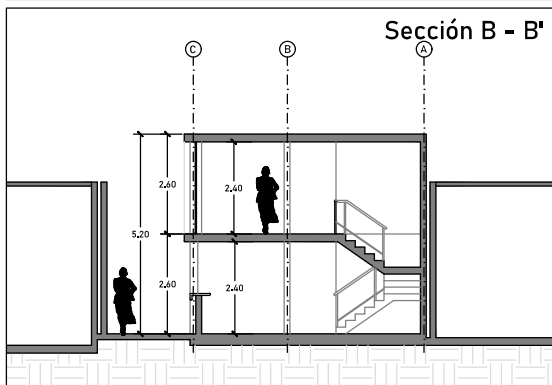
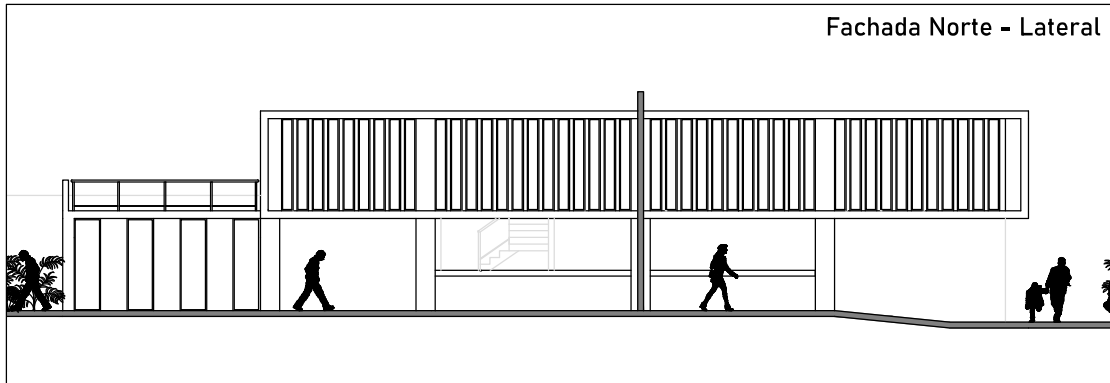
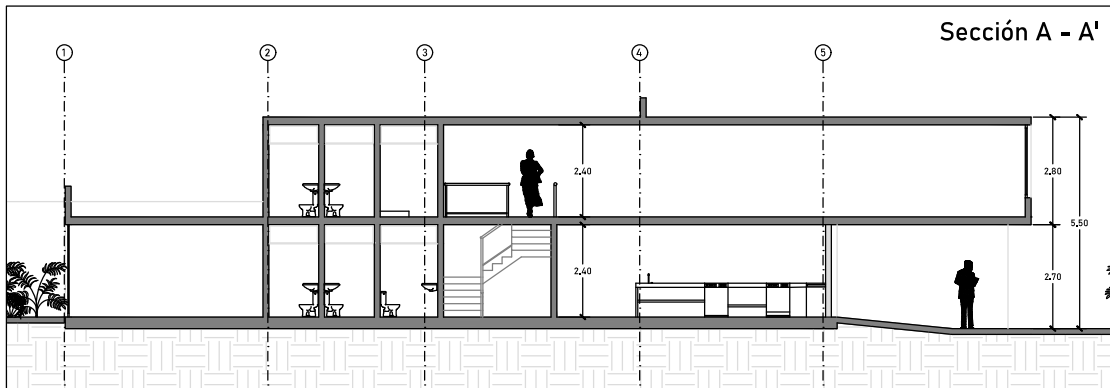
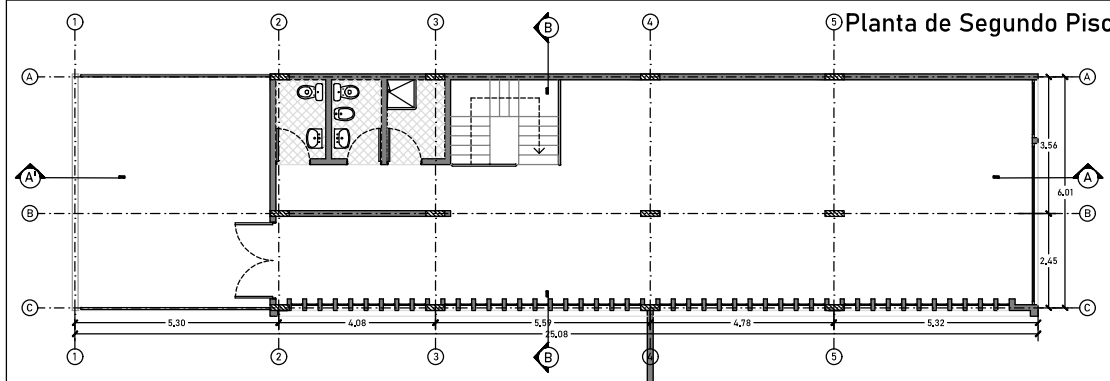
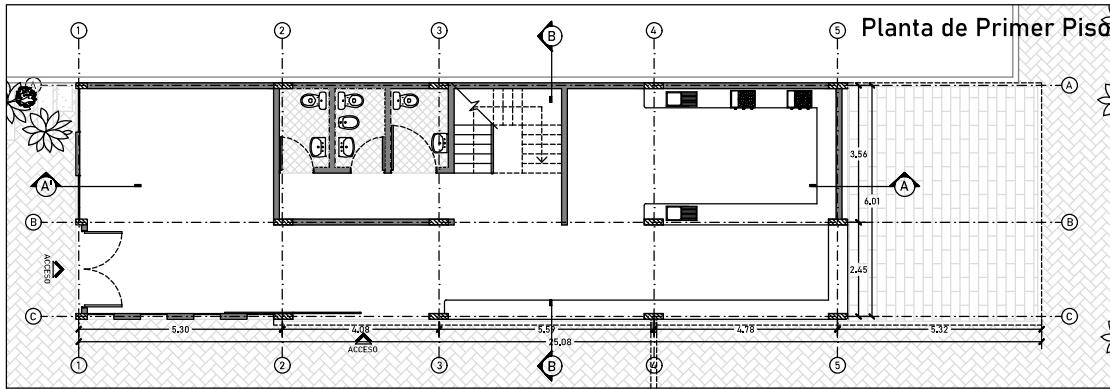
Concepto de Puntos – Folies programáticas



Perspectiva vuelo de pájaro – Villa olímpica municipal

11. PLANIMETRIA GENERAL DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

- Folie Programática 01 - Comercial
- Folie Programática 02 - IED la Merced
- Folie Programática 03 y 13 - Paraderos
- Folie Programática 04 - S. Cultura
- Folie Programática 05 - Música
- Folie Programática 06 - Danza
- Folie Programática 07 - Artes
- Folie Programática 08 - Teatro
- Folie Programática 09 - Recreación
- Folie Programática 10 - Cine
- Folie Programática 11 - El Mirador
- Folie Programática 12 - S. Deporte
- Planta General de Localización
- Perfiles Urbanos



UNIVERSIDAD PILOTO DE
COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en
contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos
deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 01

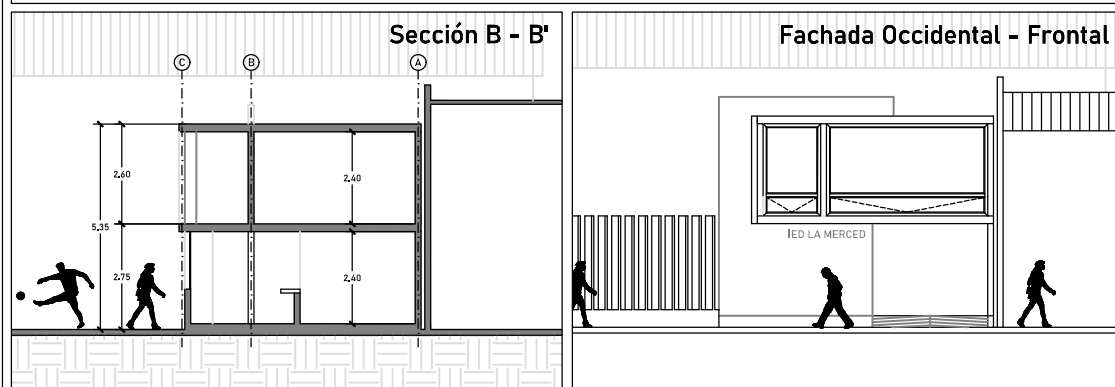
ESCALA:
1:50

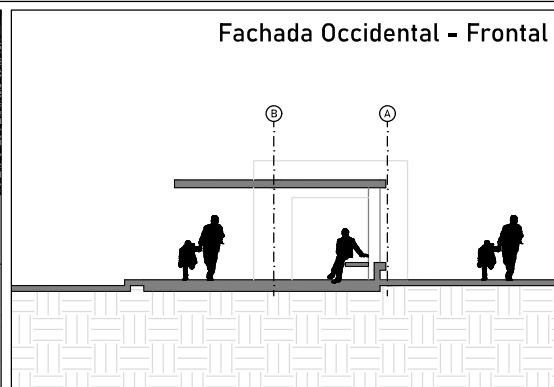
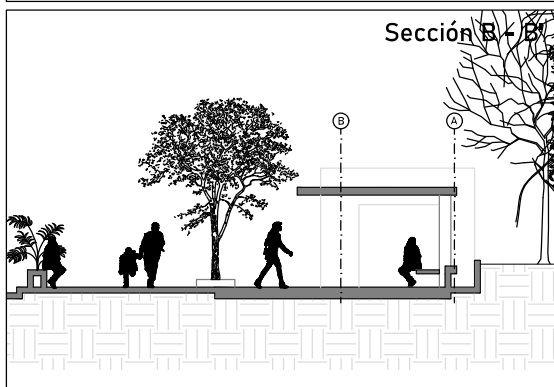
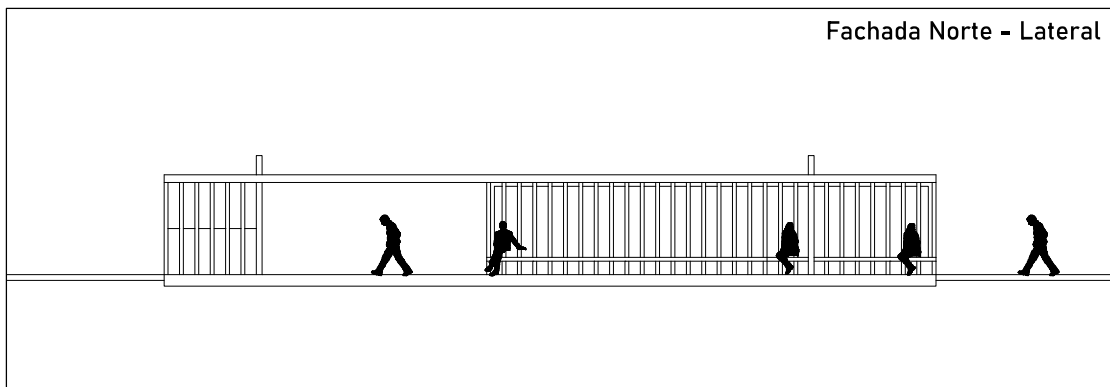
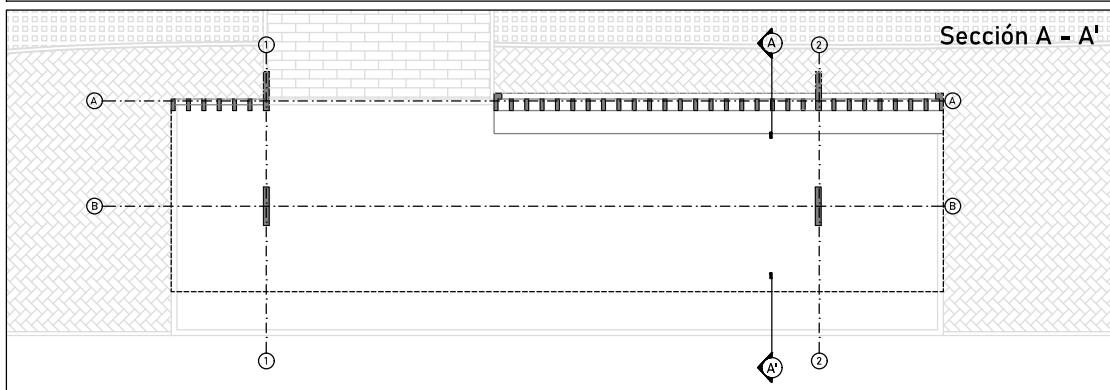
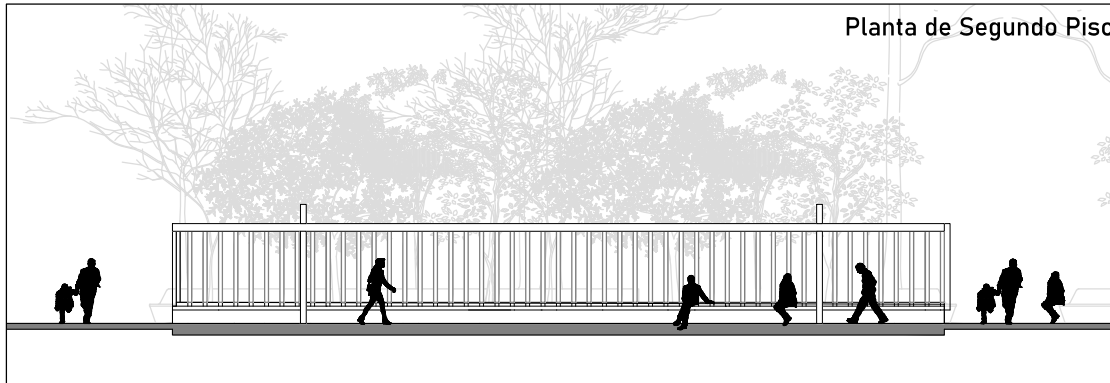
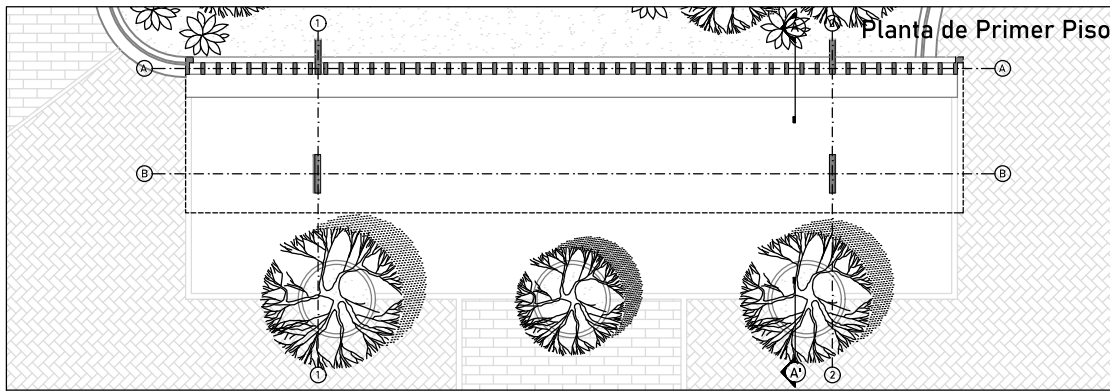
OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-01.dwg

NORTE:

FECHA:
26 de Noviembre de 2020





UNIVERSIDAD PILOTO DE
COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en
contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos
deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 03 y 13

ESCALA:
1:50

OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-03-13.dwg

NORTE:



FECHA:
26 de Noviembre de 2020

UNIVERSIDAD PILOTO DE
COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en
contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos
deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

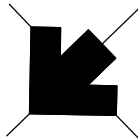
CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 04

ESCALA:
1:50

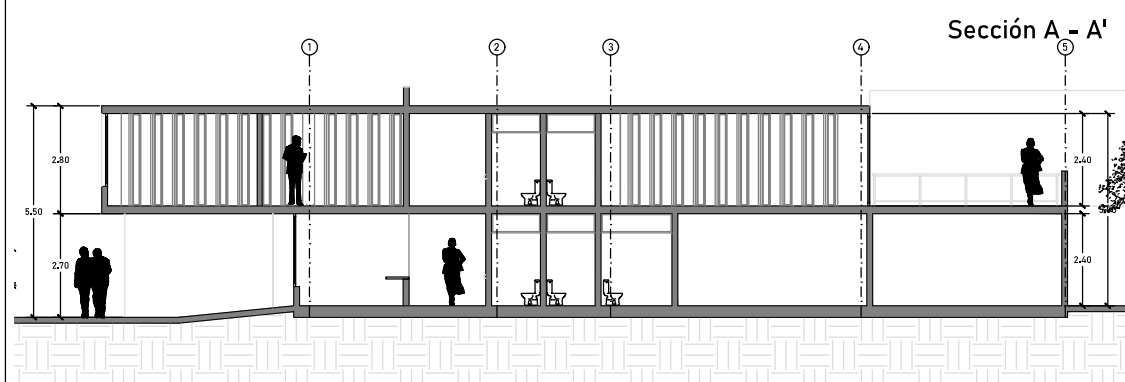
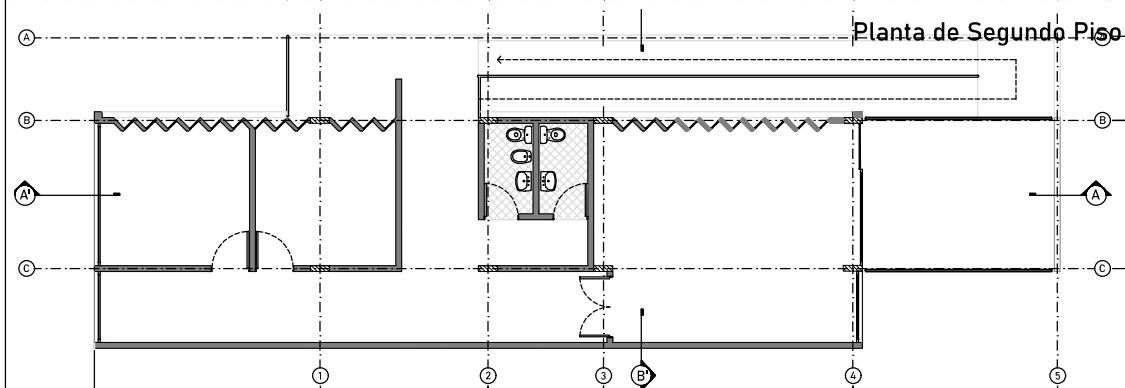
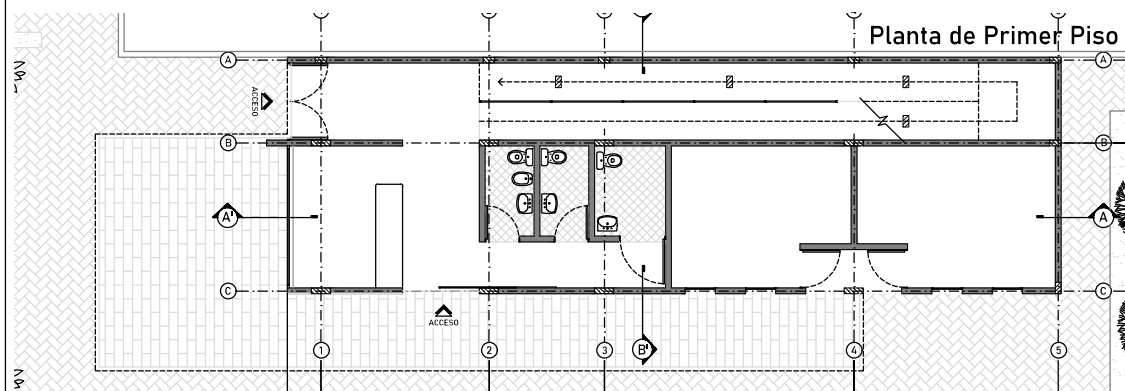
OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-04.dwg

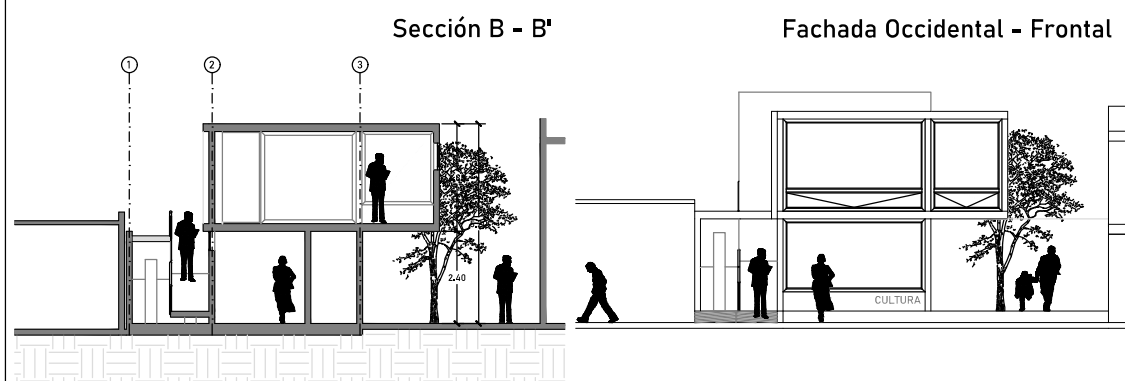
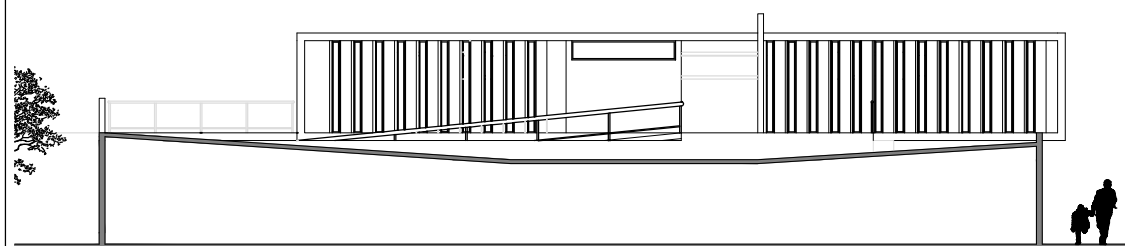
NORTE:

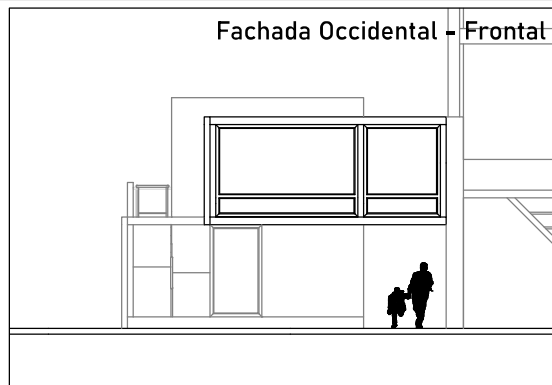
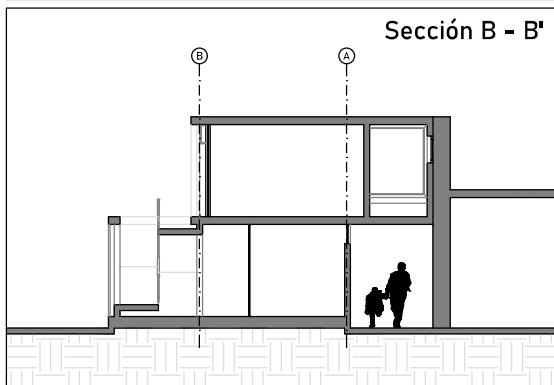
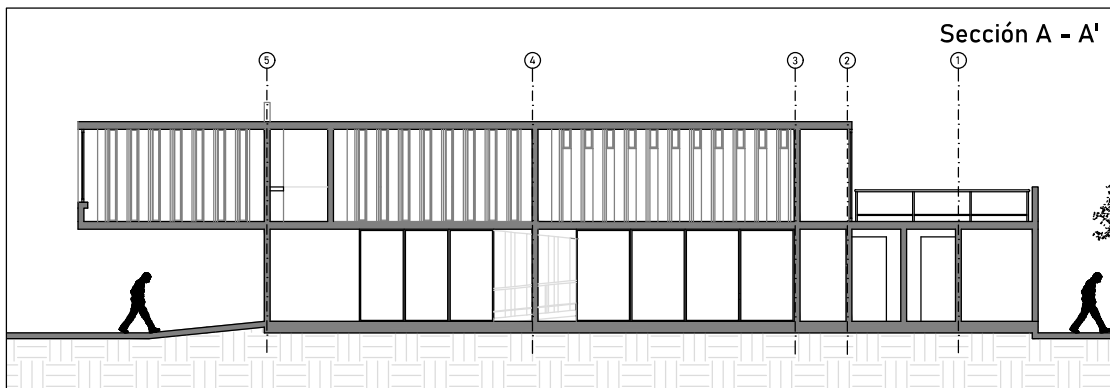
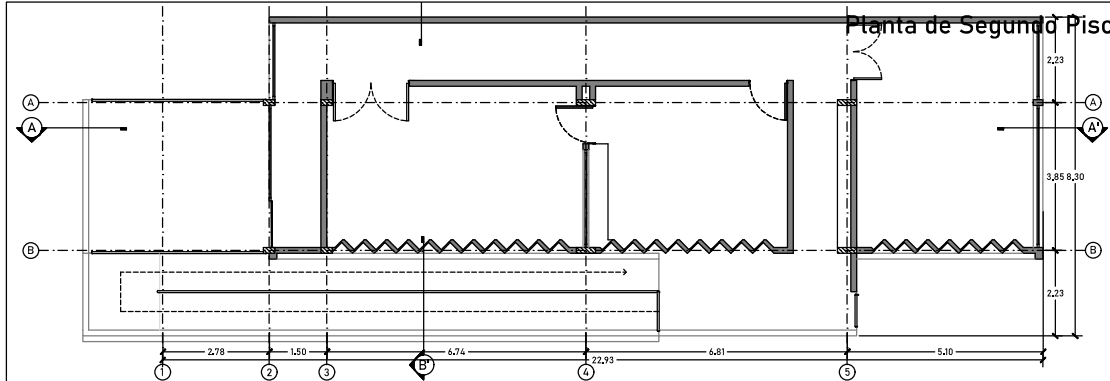
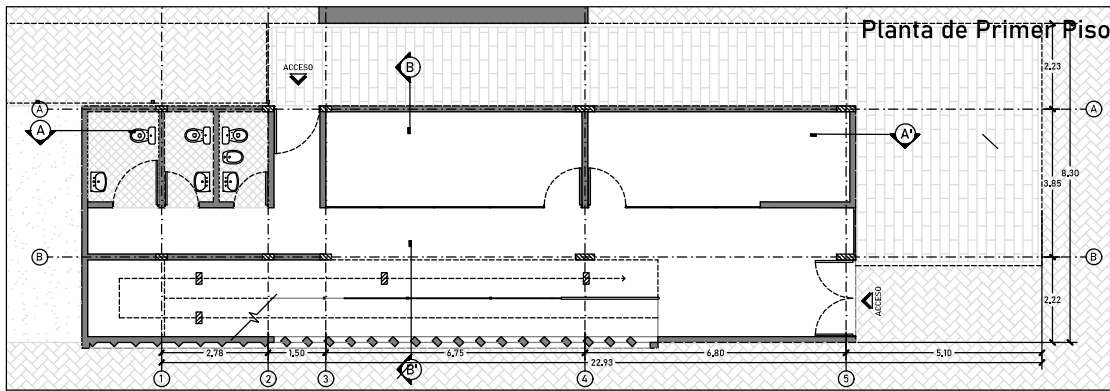


FECHA:
26 de Noviembre de 2020



Fachada Norte - Lateral





UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 05

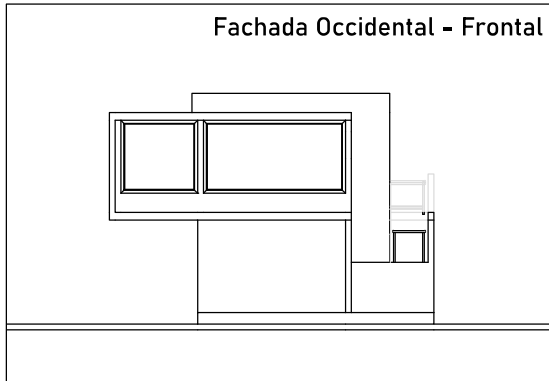
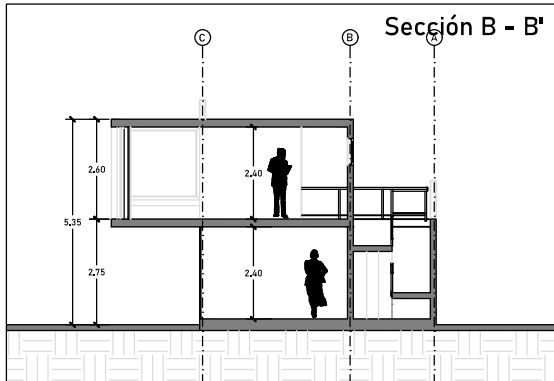
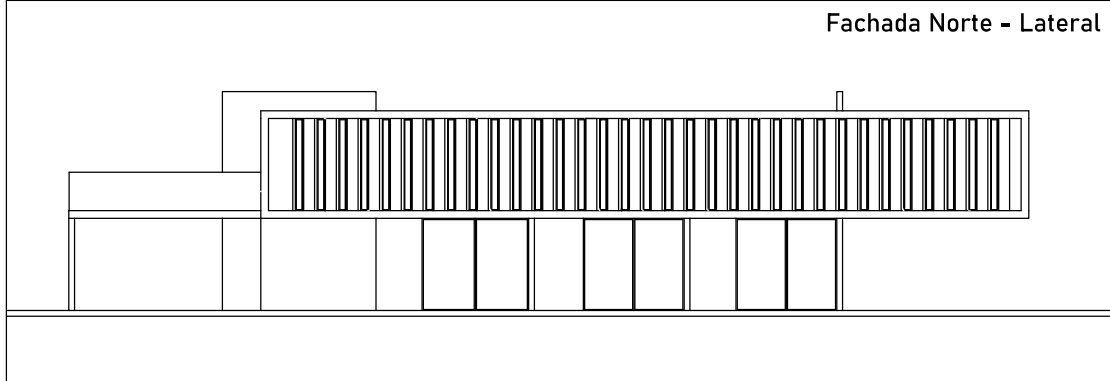
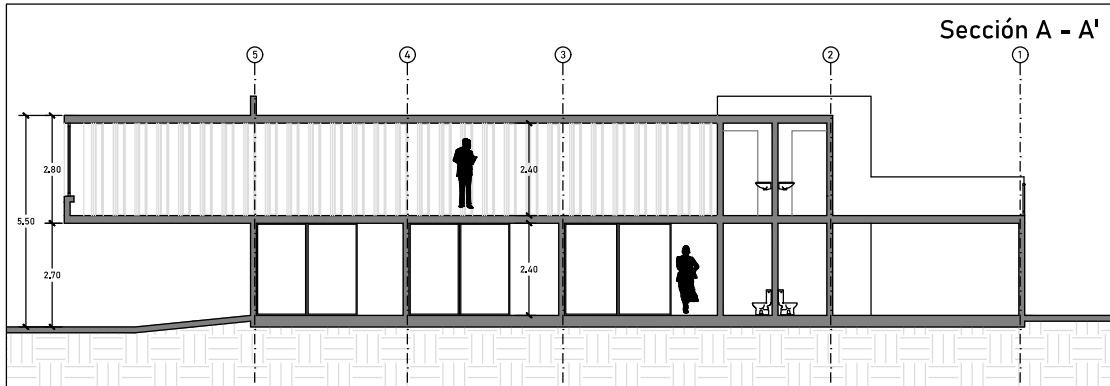
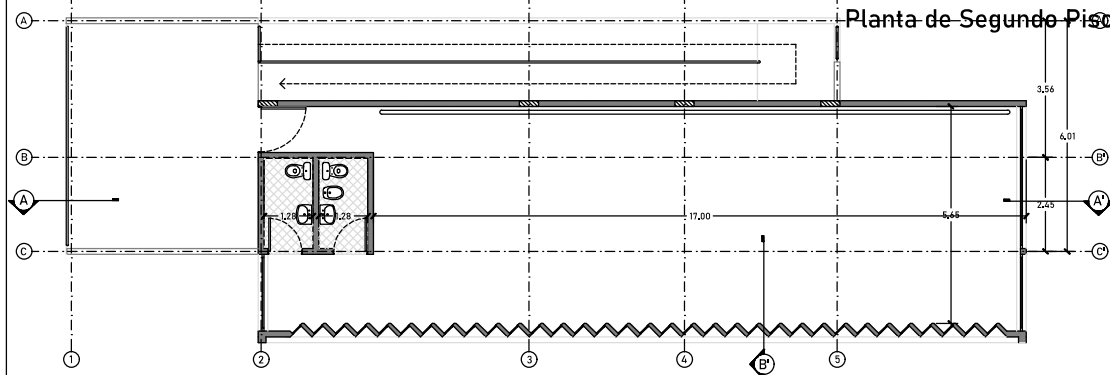
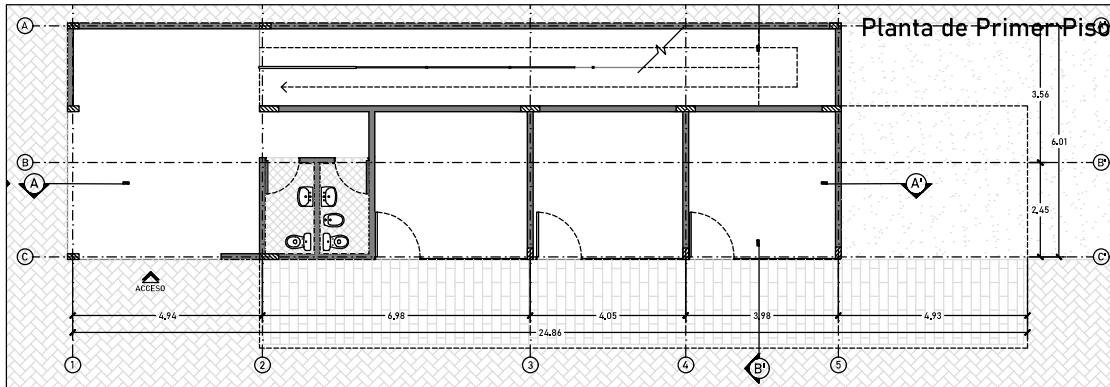
ESCALA:
1:50

OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-05.dwg

NORTE:

FECHA:
26 de Noviembre de 2020



UNIVERSIDAD PILOTO DE
COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en
contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos
deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 06

ESCALA:
1:50

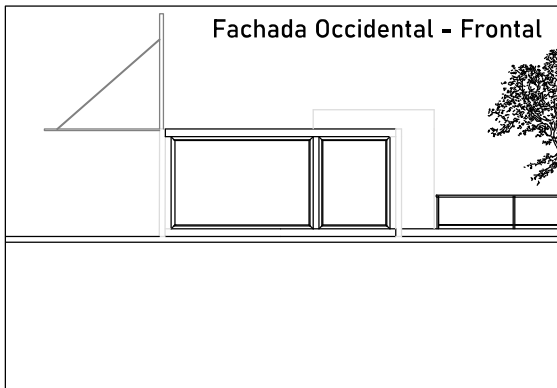
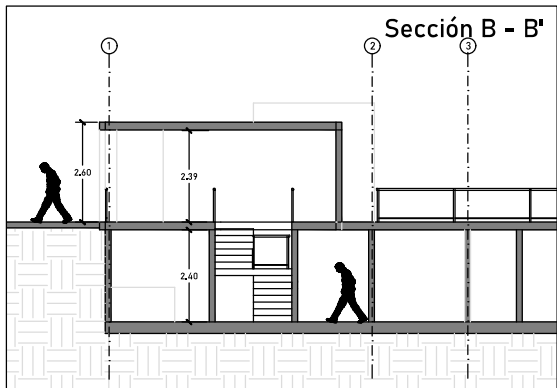
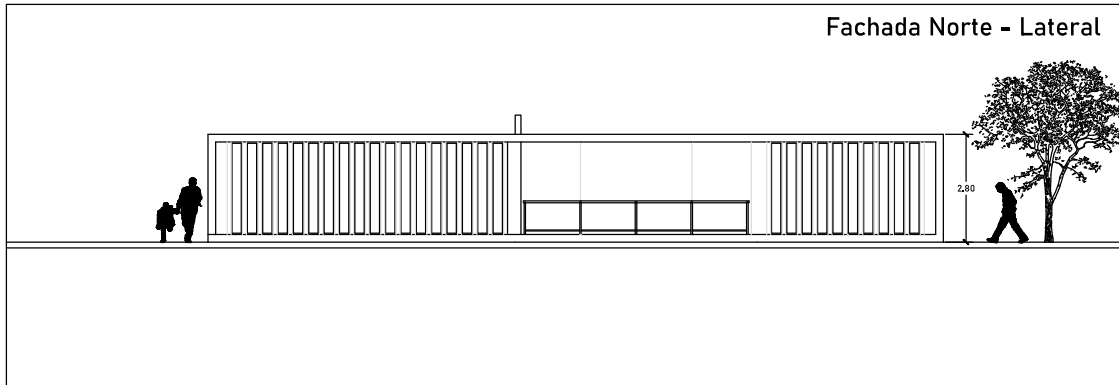
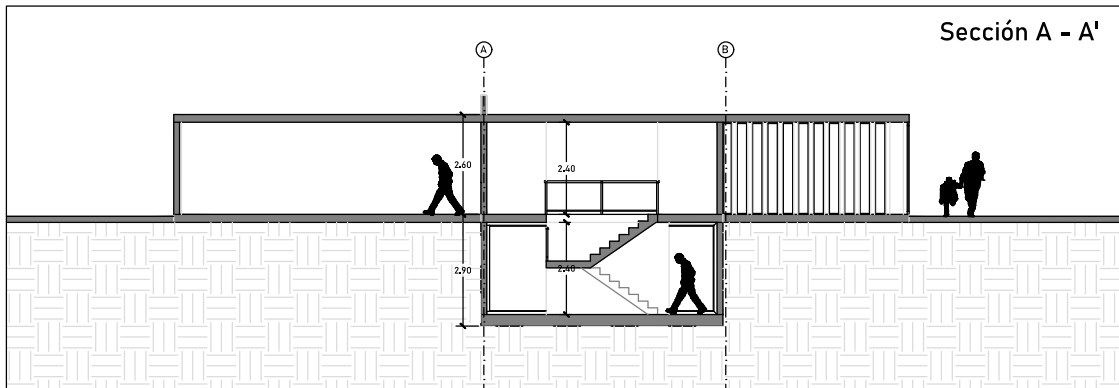
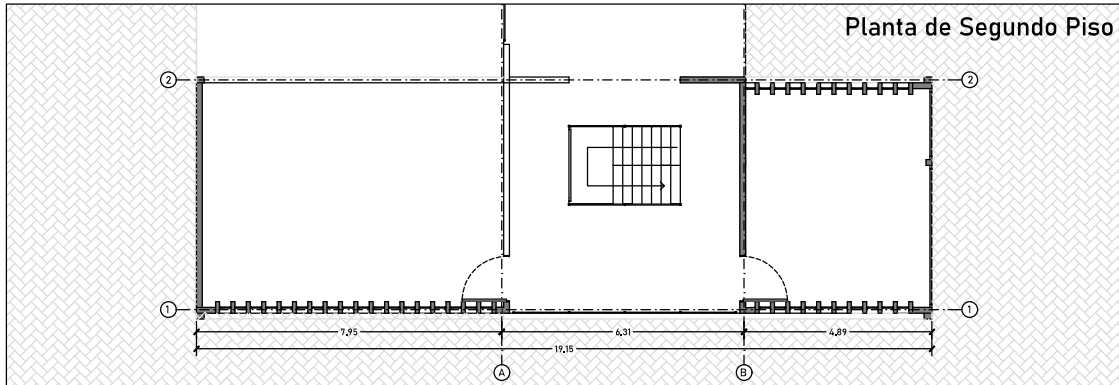
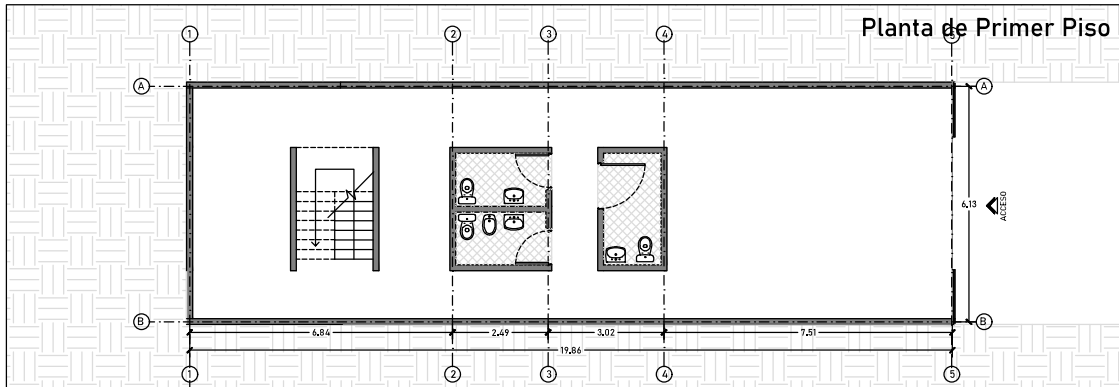
OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-06.dwg

NORTE:

FECHA:
26 de Noviembre de 2020

FECHA: 26 de Noviembre de 2020



UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

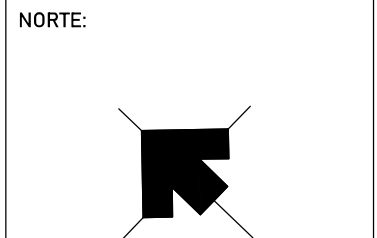
SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 08

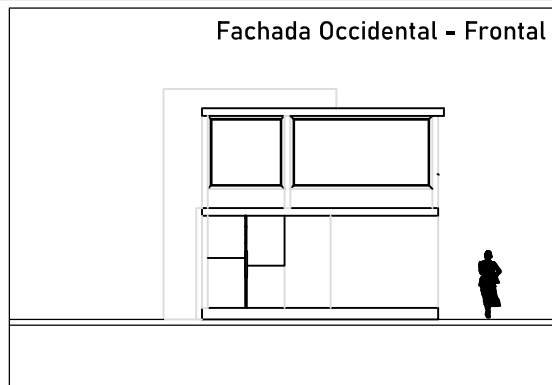
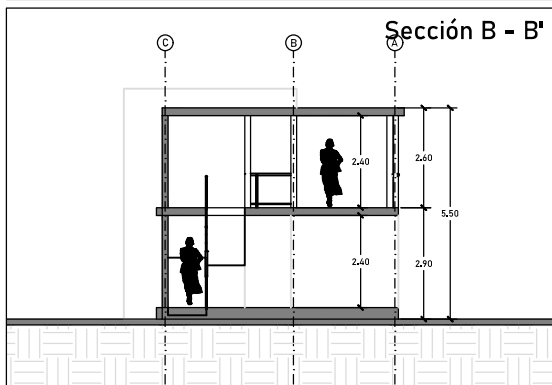
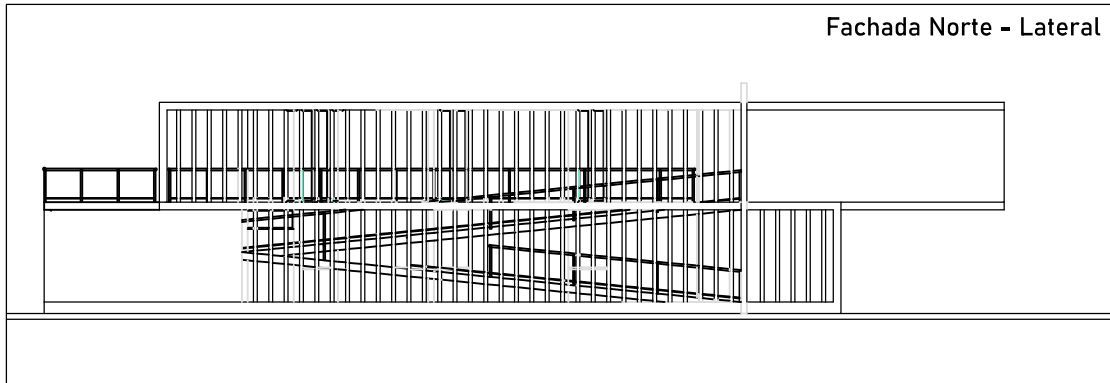
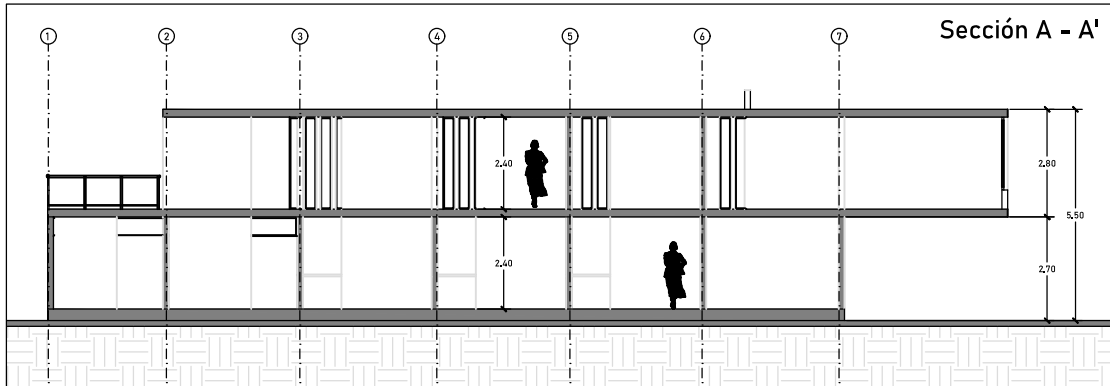
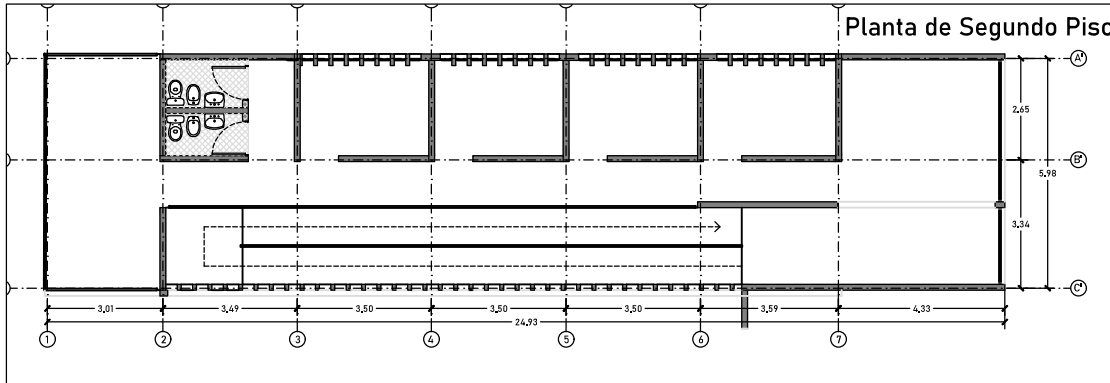
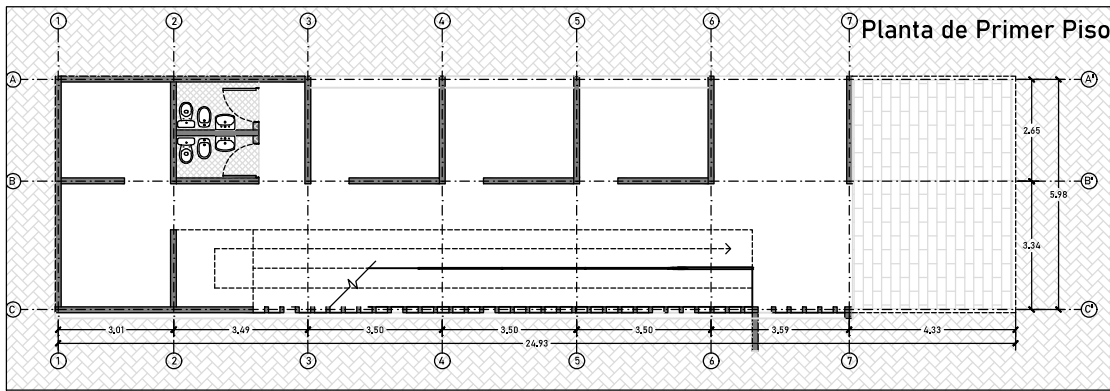
ESCALA:
1:50

OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-08.dwg



FECHA:
26 de Noviembre de 2020



UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 09

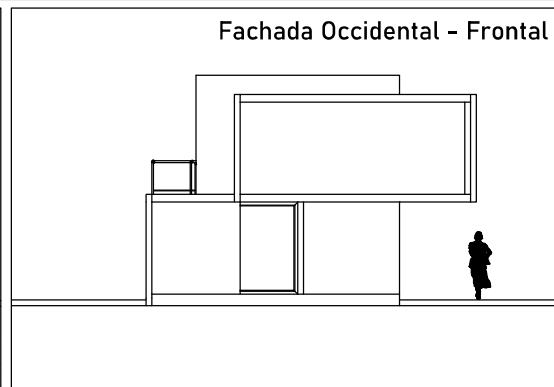
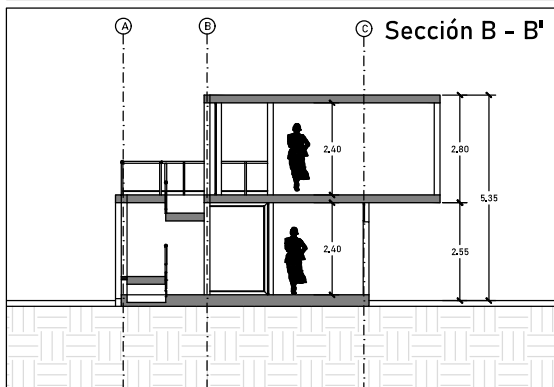
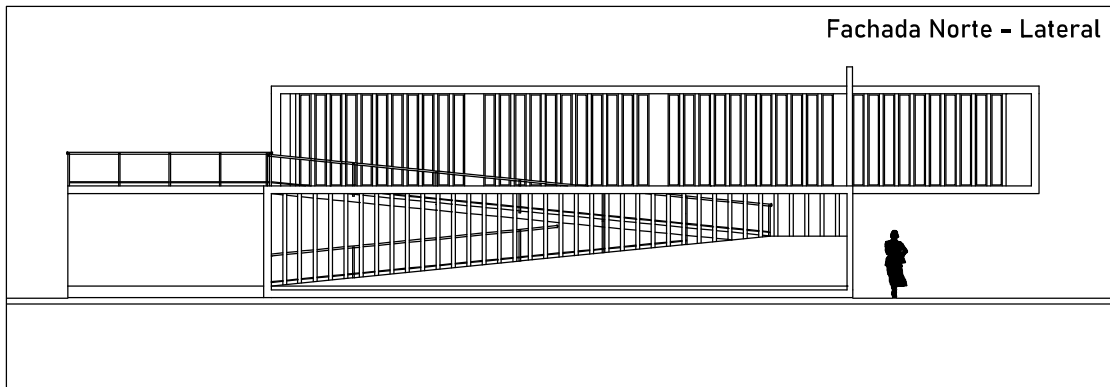
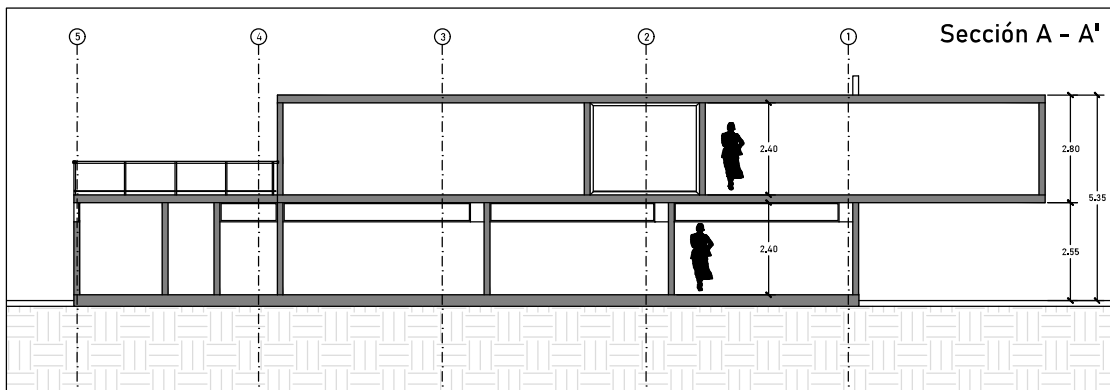
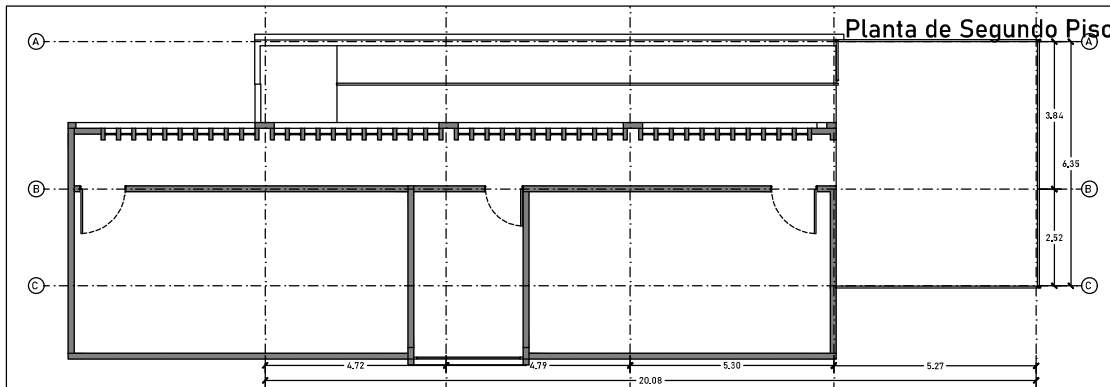
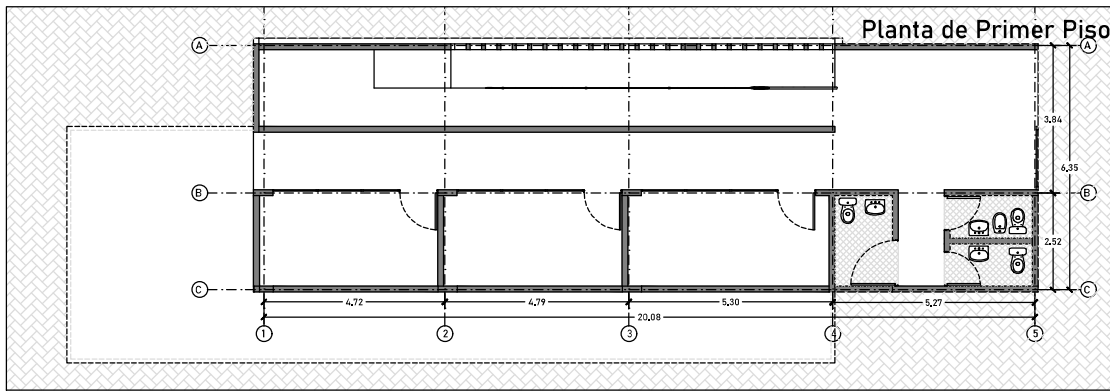
ESCALA:
1:50

OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-09.dwg

NORTE:

FECHA:
26 de Noviembre de 2020



UNIVERSIDAD PILOTO DE
COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en
contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos
deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 10

ESCALA:
1:50

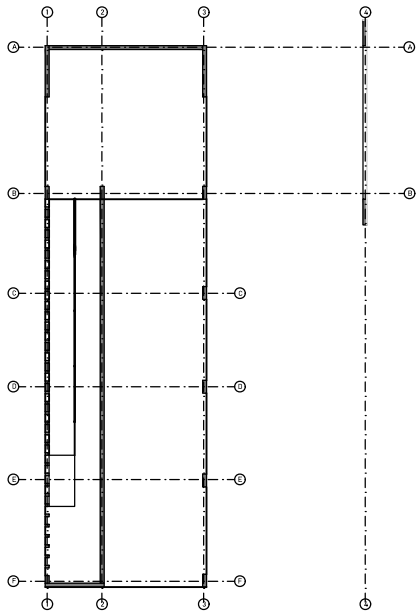
OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-10.dwg

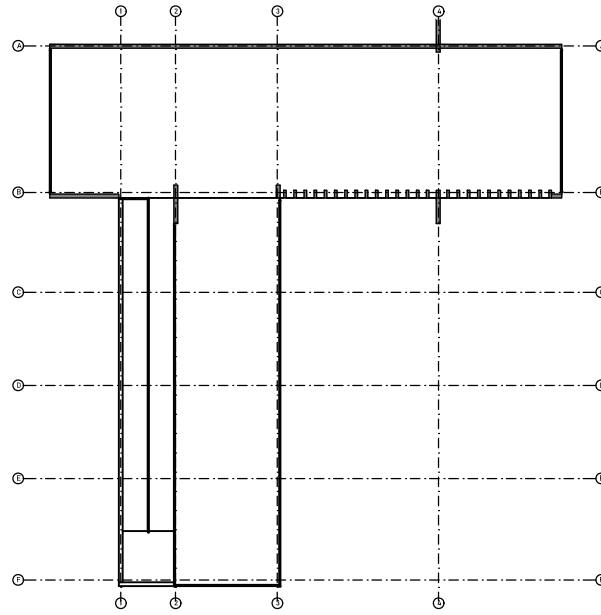
NORTE:

FECHA:
26 de Noviembre de 2020

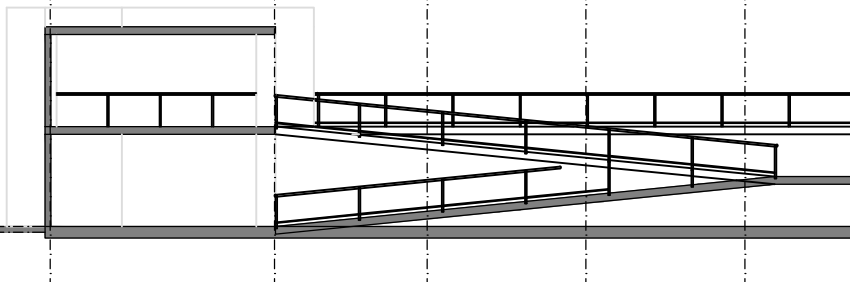
Planta de Primer Piso
ESC: 1:75



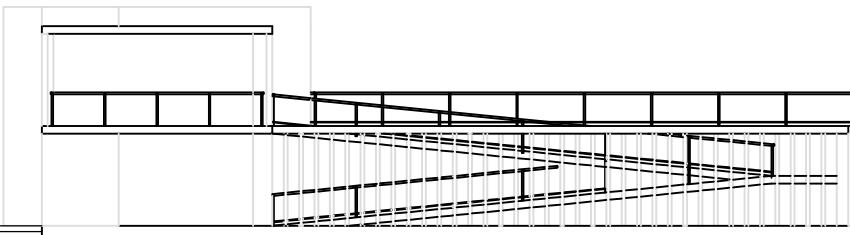
Planta de Segundo Piso
ESC: 1:75



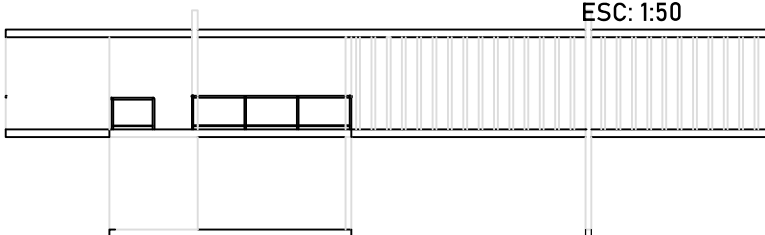
Sección A - A'
ESC: 1:50



Fachada Norte - Lateral
ESC: 1:50



Fachada Occidental - Frontal
ESC: 1:50



UNIVERSIDAD PILOTO DE
COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en
contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos
deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 11

ESCALA:
Específica en Plano

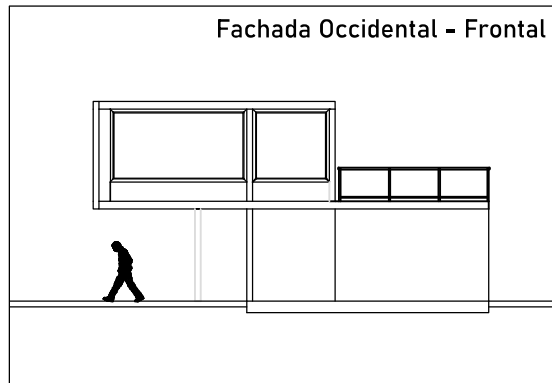
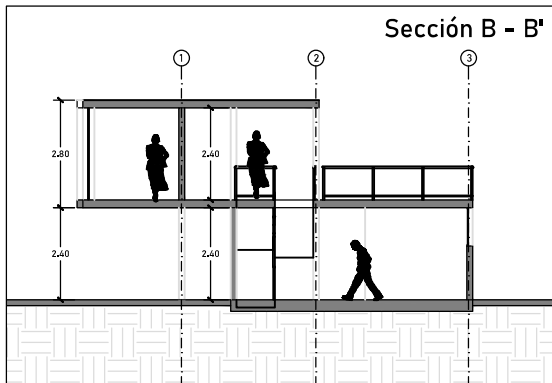
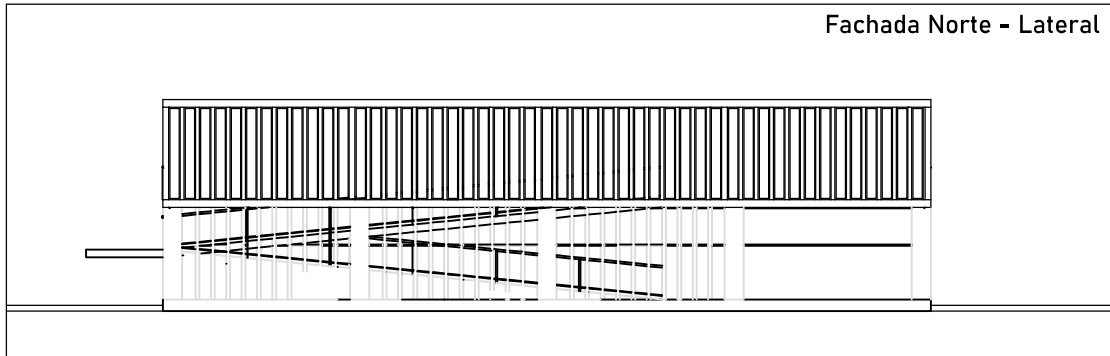
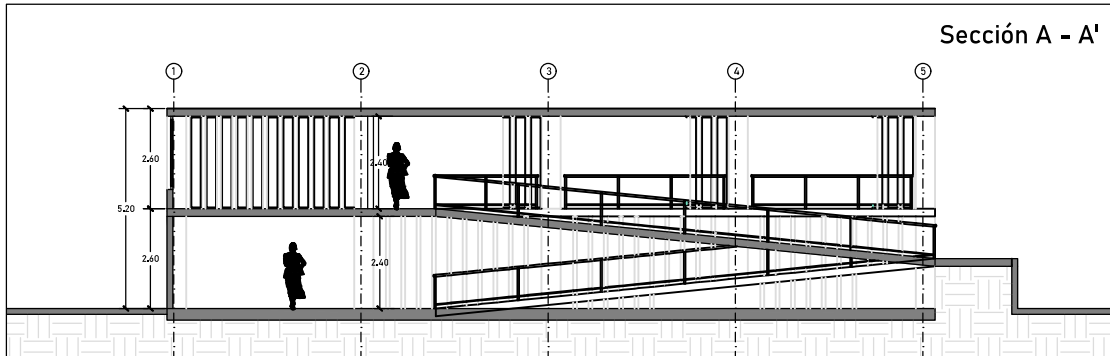
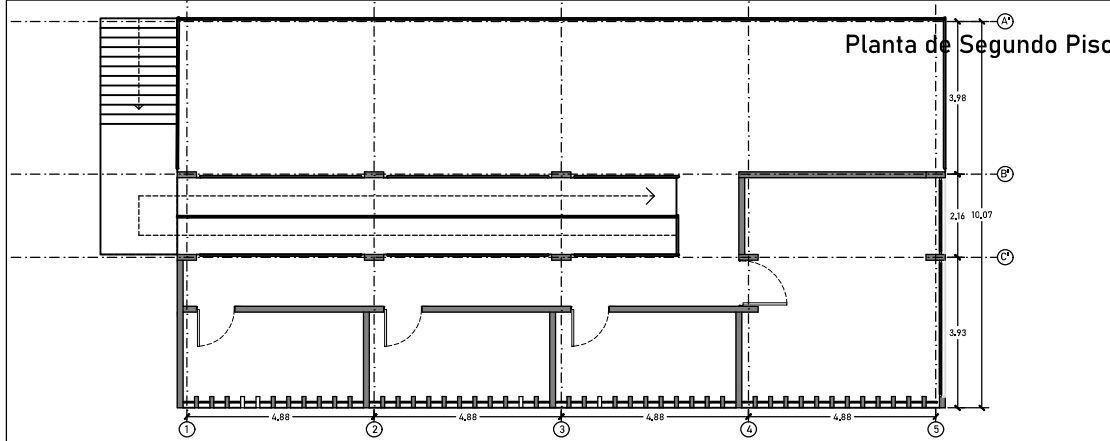
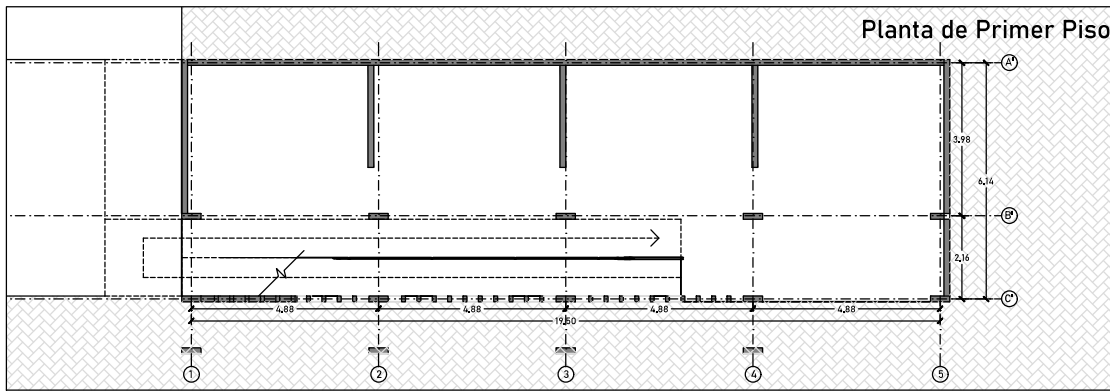
OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-11.dwg

NORTE:



FECHA:
26 de Noviembre de 2020



UNIVERSIDAD PILOTO DE
COLOMBIA

Facultad de Arquitectura y Artes

Inserción arquitectónica en
contextos urbano-regionales II

PROYECTO:
Integración de equipamientos
deportivos en contextos urbanos

DISEÑO ARQUITECTÓNICO:
Andrés Felipe Ospino Mora

DIRECTOR DE PROYECTO:
Rafael Francesconi Latorre

SEMINARISTA:
Willian Blain López

CONTENIDO:
Planimetría arquitectónica General
Folie Programática 12

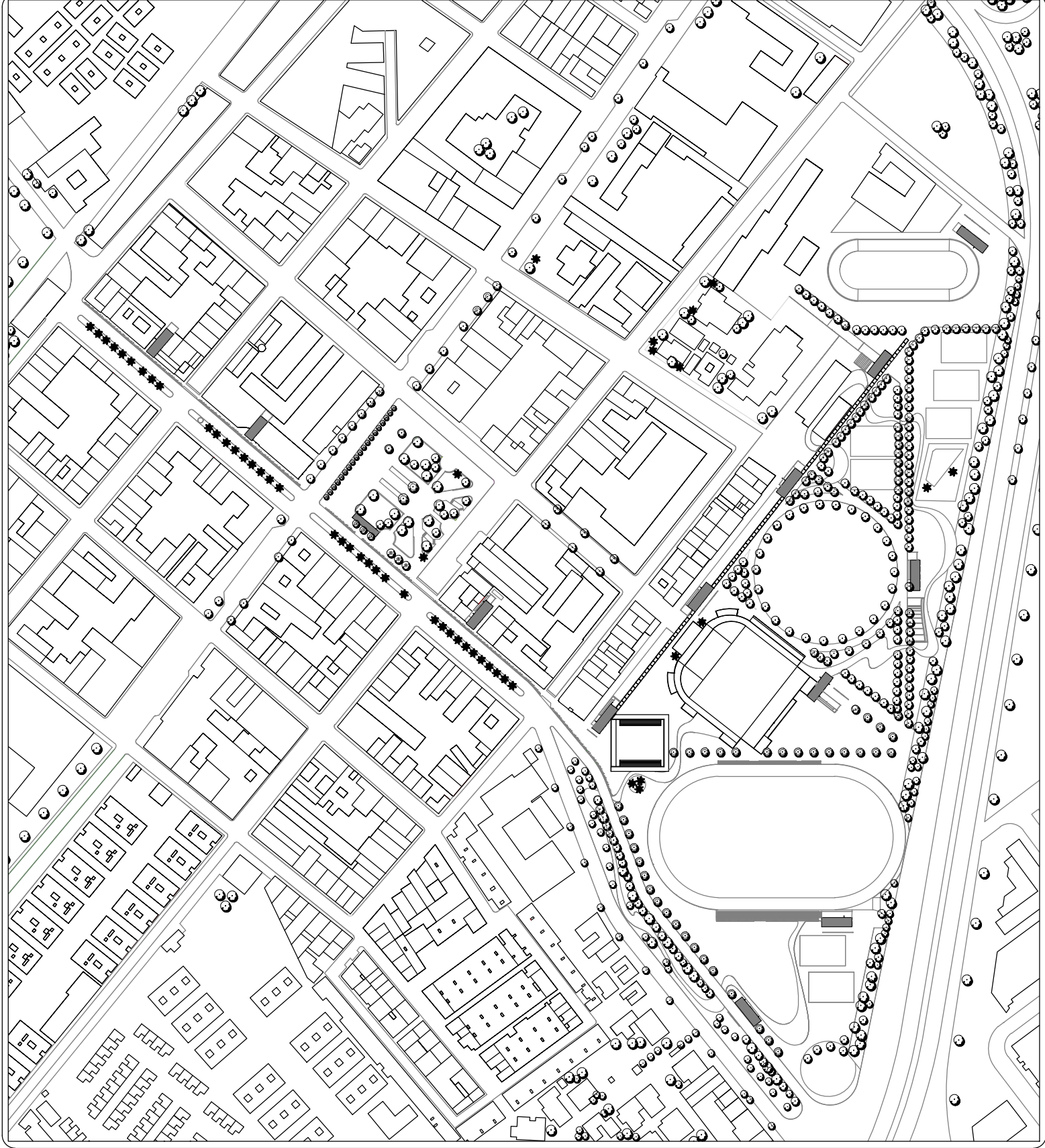
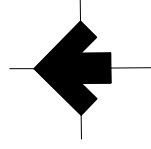
ESCALA:
1:50

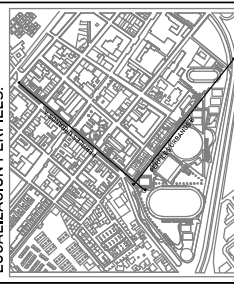
OBSERVACIONES:

ARCHIVO:
A-URBA-FOL-12.dwg

NORTE:

FECHA:
26 de Noviembre de 2020





PERFIL URBANO A1 - A1'

CONTEXTO PATRIMONIAL

FOLIE PROGRAMÁTICA 01

CONTEXTO PATRIMONIAL

CALLE 4

IED LA MERCED

FOLIE PROGRAMÁTICA 02

TEATRO IED LA MERCED

CALLE 3

PLAZA PRINCIPAL

FOLIE PROGRAMÁTICA 03

PARADERO

PLAZA PRINCIPAL

FOLIE PROGRAMÁTICA 03

PARADERO

PLAZA PRINCIPAL

CALLE 2

IGLESIA MUNICIPAL

FOLIE PROGRAMÁTICA 04

S. CULTURA

CONTEXTO PATRIMONIAL

CALLE 1

TRANSICIÓN COMERCIAL

CALLE 1 - A SUR

FOLIE PROGRAMÁTICA 05

MUSICA

COLISEO ANTIGUO



PERFIL URBANO A2 + A2'

ESTACIÓN FERROCARRIL

FOLIE PROGRAMÁTICA 05

MUSICA

CONTEXTO PATRIMONIAL

ENTRADA PRINCIPAL

FOLIE PROGRAMÁTICA 06

DANZA

PÉRGOLA LINEAL

FOLIE PROGRAMÁTICA 07

ARTES

ENTRADA CARRERA 1



PERFIL URBANO B1 - B1'

FOLIE PROGRAMÁTICA 07

ARTES

ENTRADA CARRERA 1

PÉRGOLA LINEAL

FOLIE PROGRAMÁTICA 08

TEATRO

ENTRADA COLEGIOS

MUNICIPALES

COLEGIO ALBERT

EINSTEIN

PATINODROMO

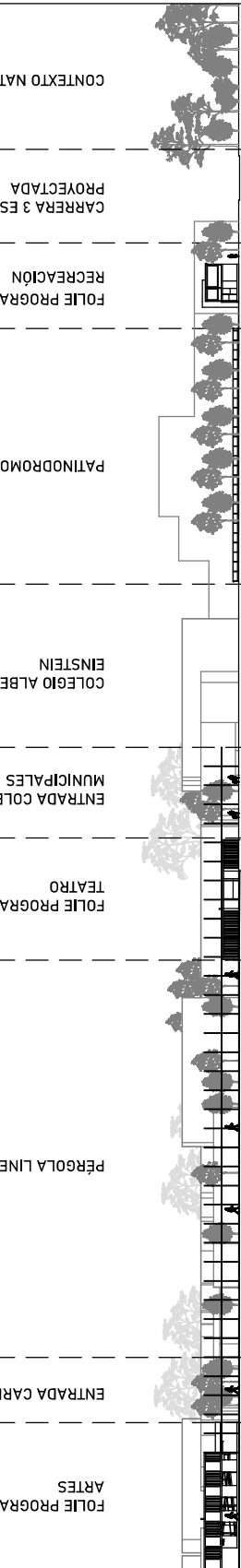
FOLIE PROGRAMÁTICA 09

RECREACIÓN

CARRERA 3 ESTE

PROYECTADA

CONTEXTO NATURAL



PERFIL URBANO B2 - B2'