

TEMPLO 3:33

LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO, MEDIANTE LA CONFIGURACIÓN DEL
RECORRIDO EN EL OBJETO ARQUITECTÓNICO.

LAURA MARCELA SÁNCHEZ ROJAS

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

PROGRAMA DE ARQUITECTURA

BOGOTÁ D.C.

2020 - II

TEMPLO 3:33

LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO, MEDIANTE LA CONFIGURACIÓN DEL
RECORRIDO EN EL OBJETO ARQUITECTÓNICO.

LAURA MARCELA SÁNCHEZ ROJAS

Trabajo de grado para obtener el título de arquitecto

DIRECTOR: IVAN FRANCISCO MONTOYA ALVARADO. ARQUITECTO

SEMINARISTA: IVAN FRANCISCO MONTOYA ALVARADO. ARQUITECTO

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

PROGRAMA DE ARQUITECTURA

BOGOTÁ D.C.

2020 – II

DEDICATORIA

Este trabajo de grado en primer lugar va dedicado a Dios, por su ayuda, guía, amor y comprensión a lo largo de cada esfuerzo en la carrera y en el presente trabajo. Este documento representa una ardua investigación, aplicada a principios cristianos que me identifican, y por lo cual estoy orgullosa de poder mostrar parte de lo que creo, aplicándolo a la arquitectura. Y, por último, está dedicado a mis padres y mis hermanos, pilares fundamentales a lo largo de mi vida y apoyo incondicional en cada proyecto que emprendo.

Gracias

ÍNDICE

Resumen.....	7
Palabras claves.....	7
Abstract.....	8
Key words.....	8
Introducción.....	9
Formulación del tema.....	10
Formulación del problema.....	11
Delimitación del problema.....	12
Justificación.....	12
Formulación de objetivos.....	13
Marco teórico.....	14
Metodología.....	20
Conclusiones.....	54
Bibliografía.....	55
Anexos.....	58

ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Figura 1: Casa 4x4 Tadao Ando.....</i>	<i>21</i>
<i>Figura 2: Análisis elementos de recorrido Casa 4x4, Tadao Ando.....</i>	<i>22</i>
<i>Figura 3: Análisis Edificio de posgrados de ciencias humanas. Universidad Nacional.....</i>	<i>23</i>
<i>Figura 4: Análisis Referente Biblioteca Virgilio Barco.....</i>	<i>24</i>
<i>Figura 5: Análisis Referente Recorrido. Giuseppe Terragni – Danteum.....</i>	<i>25</i>
<i>Figura 6: Análisis de Atenas – Recorrido al Partenón.....</i>	<i>26</i>
<i>Figura 7: Características Templo Hinduista.....</i>	<i>27</i>
<i>Figura 8: Características Templo Musulmán (Mezquita).....</i>	<i>28</i>
<i>Figura 9: Características Templo Católico.....</i>	<i>29</i>
<i>Figura 10: Características Templo Egipcio.....</i>	<i>30</i>
<i>Figura 11: Características Templo Griego.....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 12: Características Templo Romano.....</i>	<i>32</i>
<i>Figura 13: Características Templo Kogui – Nuhué.....</i>	<i>33</i>
<i>Figura 14: Características Templo Kogui – Kankurua.....</i>	<i>33</i>
<i>Figura 15: Representación elementos religiosos. Escalera.....</i>	<i>34</i>
<i>Figura 16: Representación elementos religiosos. Templo hindú.....</i>	<i>34</i>
<i>Figura 17: Representación elementos religiosos. Altura, disposición, iluminación templo egipcio.....</i>	<i>34</i>
<i>Figura 18: Representación elementos religiosos. Obelisco.....</i>	<i>35</i>
<i>Figura 19: Representación elementos religiosos. Columnas romanas corintias.....</i>	<i>35</i>
<i>Figura 20: Localización lote intervenido. Tunja, Boyacá.....</i>	<i>36</i>
<i>Figura 21: Perfil de elevación. Lote intervenido.....</i>	<i>37</i>
<i>Figura 22: Operaciones de diseño: de composicion/ transformación.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 23: Operaciones de diseño: de composicion/ topografía.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 24: Operaciones de diseño: de composicion/ adición.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 25: Operaciones de diseño: de composicion/ sustracción.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 26: Operaciones de diseño: a partir de la filosofía.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 27: Proyecto: Zonificación explotada.....</i>	<i>41</i>
<i>Figura 28: Proyecto: Programa arquitectónico.....</i>	<i>41</i>

<i>Figura 29: Criterios de Diseño: Ascenso y descenso</i>	<i>41</i>
<i>Figura 30: Criterios de Diseño: Recorrido</i>	<i>41</i>
<i>Figura 31: Criterios de Diseño: Aguar, elemento purificador.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 32: Criterios de Diseño: Monumentalidad.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 33: Criterios de Diseño: Conexión con el paisaje.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 34: Bocetos exploratorios: Cilindro/ Proyección de luz/ Referente templo budista Tadao Ando.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 35: Bocetos exploratorios: Espejos de agua / Arborización.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 36: Bocetos exploratorios: Elección de rumbo.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 37: Bocetos exploratorios: Descenso / Ascenso. Jardines/ Espejos de agua.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 38: Bocetos exploratorios: Auditorio.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 39: Bocetos exploratorios: Cambio de niveles. Paisaje.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 40: Imagen de proyecto. Vista Aerea.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 41: Imagen de proyecto. El cilindro.....</i>	<i>44</i>
<i>Figura 42: Imagen de proyecto. El Mar Rojo.....</i>	<i>44</i>
<i>Figura 43: Imagen de proyecto. El rumbo.....</i>	<i>45</i>
<i>Figura 44: Imagen de proyecto. La cruz.....</i>	<i>46</i>
<i>Figura 45: Imagen de proyecto. Escalera 33.....</i>	<i>46</i>
<i>Figura 46: Imagen de proyecto. Personas con movilidad reducida. El mar rojo.....</i>	<i>47</i>
<i>Figura 47: Imagen de proyecto. Personas con movilidad reducida. El rumbo.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 48: Imagen de proyecto. Personas con movilidad reducida. La cruz.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 49: Imagen de proyecto. Templo principal.....</i>	<i>49</i>
<i>Figura 50: Imagen de proyecto. Templo niños.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 51: Imagen de proyecto. Recibimiento de nuevos.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 52: Propuesta urbana. Parque contemplativo.....</i>	<i>51</i>
<i>Figura 53: Propuesta urbana. Relación peatón espacio publico.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 54: Propuesta urbana. Accesibilidad inclusiva.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 55: Propuesta urbana. Permanencia inmersa en el agua.....</i>	<i>53</i>
<i>Figura 56: Propuesta urbana. Contemplacion del proyecto.....</i>	<i>53</i>

Resumen

Esta investigación tiene como fin generar un espacio recorrible que permita la experiencia sensorial en el objeto arquitectónico, con el objetivo de realzar la importancia del recorrido y cómo es posible a través de éste, percibir el tiempo en sus diferentes enfoques, según Pablo Apolinar: cosmológico, fenomenológico y narrativo (Apolinar, 2016). La problemática hallada resulta de la carencia de recorridos que lleven a la experiencia sensorial en el objeto arquitectónico, sobrepasando más allá de su función puntual: articulador de espacios. Asimismo, se aplicará la solución por medio de un templo religioso cristiano localizado en el cerro de San Lázaro de la ciudad de Tunja; implementando distintas estrategias que permitan al asistente la experiencia adicional de los dos tiempos existentes según Milcea Eliade: el profano y el sagrado (Eliade, 1957), donde su estancia en el templo le llevará a entender la ruptura entre éstos.

Palabras clave

Percepción, recorrido, tiempo, religión, objeto arquitectónico.

Abstract

This research aims to generate a walkable space that allows the sensory experience in the architectural object, with the aim of highlighting the importance of the journey and how it is possible through it, to perceive time in its different approaches, according to Pablo Apolinar: cosmological, phenomenological and narrative (Apolinar, 2016). The problem found results from the lack of routes that lead to the sensory experience in the architectural object, going beyond its specific function: articulator of spaces. Likewise, the solution will be applied by means of a Christian religious temple located on the San Lázaro hill in the city of Tunja; implementing different strategies that allow the assistant the additional experience of the two existing times according to Milcea Eliade: the profane and the sacred (Eliade, 1957), where his stay in the temple will lead him to understand the break between them.

Keywords

Perception, travel, time, religion, architectural object.

Introducción

La percepción del tiempo es un recurso que se tiene en cuenta a lo largo de la investigación, siendo la configuración del recorrido en el objeto arquitectónico clave para el desarrollo de este. Se es consciente de cierta manera de un tiempo cosmológico; aquel que se vive día tras días, al paso de las horas en un reloj común; pero un tiempo fenomenológico es tal vez menos tenido en cuenta, pues no se piensa en lo sensorial ni mucho menos en la ruptura del tiempo, llevándolo a términos religiosos, donde lo profano se dilata cuando lo sagrado toma protagonismo. Es así como el trabajo de grado se desarrolla a partir de una exhaustiva investigación de tipo temporal y religioso, la cual permite la aplicación de referentes y teorías a un objeto arquitectónico, puntualmente un templo cristiano. Se evidencia a lo largo de esta exploración la carencia de relevancia del recorrido en el objeto arquitectónico, limitándolo a ser solamente un objeto articulador de espacios, sin la posibilidad de otorgar al usuario experiencias sensoriales que lo lleven a la percepción del tiempo en todos sus modos. Es por esto por lo que se pretende dar a conocer las diferentes estrategias que permitan solucionar el problema planteado, y del mismo modo aplicar cada una de estas al templo a desarrollar; llevando lo religioso más allá de una reunión de feligreses, donde el recorrido del proyecto proporcione la tangible experiencia de una vida espiritual en diferentes recintos. La adecuada manera de llevar a cabo lo anteriormente mencionado es por medio de una metodología que abarca diferentes fases de investigación teórica, función y proyecto.

Formulación del tema

La esencia del proyecto se basa en la percepción del tiempo mediante la configuración del recorrido; la cual pretende exponer cómo la percepción del transcurrir del tiempo puede cambiar por completo la manera en cómo se habita el espacio, y se percibe no solo en esa denominada cuarta dimensión¹ (Actualidad RT, 2018) sino la experiencia sensorial que conlleva recorrer un espacio. Del mismo modo procura demostrar cómo, en el objeto arquitectónico, el recorrido toma gran protagonismo y cómo mediante éste se generan diferentes formas de percibir, el tiempo. El recorrido se convierte en la excusa para el desarrollo de la experiencia del tiempo cosmológico², el tiempo fenomenológico³ y el tiempo narrativo⁴ (Apolinar, 2016); convirtiéndose no sólo en el medio para llegar a un lugar, sino transformándose en un espacio de permanencia. Con un análisis previo, se hallan investigaciones relacionadas con la vivencia del tiempo dentro del objeto arquitectónico por autores como Santiago Montoya y David Téllez; el análisis del recorrido en la arquitectura del maestro Alvar Aalto; el análisis del tiempo y sus diferentes partes en las que se divide, del autor Pablo Apolinar; entre otros. Lo que permite afirmar que de las anteriores investigaciones ninguna vincula la percepción del tiempo a través del recorrido en el objeto arquitectónico.

¹Cuarta dimensión: En 1905 el físico Albert Einstein denominó así al tiempo, en su planteamiento del espacio – tiempo en su teoría de la relatividad.

²Tiempo Cosmológico: Es el tiempo universal, el paso del tiempo. No depende de la percepción del hombre. Es objetivo.

³Tiempo Fenomenológico: Es la parte del tiempo percibida por el hombre.

⁴Tiempo Narrativo: Es la narración, la huella, el puente y la relación del tiempo cosmológico y el tiempo fenomenológico.

Formulación del problema

El problema que se trata en esta investigación es la carencia de recorridos que lleven a la experiencia sensorial y no solo sean articuladores de espacios de permanencia en el objeto arquitectónico, donde dicha experiencia sea a través del tiempo desde lo cosmológico, lo fenomenológico y lo narrativo (Apolinar, 2016). Es más que común ver el uso del recorrido en el edificio como conector de espacios; como aquel que “sólo sirve” para ir de una estancia a otra, visto como el objeto anhelado y deseado para que ocurra rápidamente, sin tanto preámbulo, pues el objetivo es llegar a lugares de permanencia. El recorrido, en el objeto muchas veces ha pasado a un segundo plano, tal vez esto ocurre por la composición que el edificio conlleva, pues las permanencias aseguran una actividad delimitada, lo que produce el deseo de cumplir el objetivo de llegar a éstas; pero también se encasilla este concepto, desde el punto de vista de los cuadros de áreas en los proyectos, denominando el recorrido como la circulación, aunque no se niega que si lo es, es relegado de esta manera sin la importancia que en verdad tiene: ningún espacio puede ser totalmente apreciado sin transitarlo; el recorrido está inmerso en el proyecto, sin que lo condicione su tipología, su emplazamiento o su diseño. Respecto a la percepción del tiempo, pasa a ser desapercibida, a causa de la velocidad ejercida por el usuario con la cual desea conocer la estancia, donde claramente no se percata ni el camino que lo conduce a ésta, ni la experiencia fenomenológica inscrita en su transitar, pues el tiempo no es considerado en esta escena vital para el desarrollo de toda actividad humana. Es por esta razón que el objeto arquitectónico aquí propuesto elevará la relevancia de la vivencia del tiempo por medio del elemento articulador ya mencionado.

Delimitación del Problema

A partir del problema hallado se investigará sobre la percepción del tiempo cosmológico desde su forma inalterable, constante e irreversible; también se analizará el tiempo fenomenológico el cual se desglosa en dos sentidos: el recorrido, el cual se enfoca en la aproximación al objeto arquitectónico; y el habitado el cual se define como la percepción del hombre dentro del objeto arquitectónico. El narrativo, el cual se encargará de realizar el relato de lo experimentado, siendo el puente entre el cosmológico y el fenomenológico, donde el individuo es capaz de transmitir su percepción. Esta investigación llevará a una resolución arquitectónica ligada al uso de un templo religioso; donde el recorrido formulado de paso a la experimentación de estas tres formas del tiempo; y por ende enmarque su protagonismo más allá de un elemento articulador de espacios. Esta investigación tendrá una duración de un año, tiempo estimado para la resolución del problema y aplicación correcta de las estrategias proyectuales propuestas.

Justificación

Esta investigación tiene como fin profundizar y dar a conocer las distintas formas del tiempo, como lo son el cosmológico, el fenomenológico y el narrativo. Además, cómo éstos pueden ser aplicados mediante la configuración de un espacio por medio del recorrido. Este elemento articulador se enfatizará y será fundamental en el desarrollo de esta investigación la cual pretende ampliar el concepto del recorrido como elemento que evidencie la percepción de las tres formas del tiempo. La elección de este objeto articulador por encima de otros elementos conformadores del espacio arquitectónico, se debe, a que el recorrido siendo un espacio reducido en la

arquitectura, conlleva gran potencial poco explotado, por decirlo de alguno modo, el cual se quiere evidenciar a través de su transitar; la recreación de imágenes y percepciones sensoriales respecto al objeto arquitectónico en el cual se verá inmerso.

“En estos casos, los recorridos interiores no están pensados para acortar distancias, sino para incitar a una errancia que hace sensible el transcurrir del tiempo” (Ministerio de Cultura, 2006). El uso del recorrido se da a partir de la colocación de los espacios a los que éste conduce; tomando gran protagonismo, pues se convierte en un elemento generador de la contemplación de este.

Formulación de objetivos

Objetivo general

Configurar un espacio recorrible que permita una experiencia sensorial vinculado al tiempo cosmológico, fenomenológico y narrativo dentro de un objeto arquitectónico.

Objetivos específicos:

1. Implementar estrategias de percepción del tiempo, que, mediante diferentes recorridos en el objeto arquitectónico, puedan ser experimentadas y relatadas por el usuario.
2. Generar la conexión del espacio público al edificio, en forma episódica, propiciando el recorrido como rito desde el exterior al interior.

3. Implementar operaciones de diseño que permitan experimentar la percepción del tiempo cosmológico, ligadas al fenomenológico y por ende relatadas en el narrativo.
4. Realizar un análisis del tiempo cosmológico, fenomenológico y narrativo a través de teóricos, que ayude a generar al desarrollo compositivo del objeto arquitectónico.
5. Generar por medio del lugar de culto cristiano, la vivencia y diferenciación del tiempo sagrado del profano.

Marco Teórico

Este marco teórico tiene como objetivo desarrollar dos temas: el recorrido y el tiempo; cada uno con las diferentes posturas de dos autores, y su pertinente conclusión al final de los apartados y, del mismo modo, una conclusión general de ambos temas, lo que demostrará la fuerte relación que éstos conllevan.

Recorrido en el objeto arquitectónico

Según Picó en su tesis “Recorridos, secuencialidad espacial y experiencia sensorial en la arquitectura de Alvar Aalto”, se cree necesaria la transformación de los alrededores del objeto arquitectónico para un control total de la percepción del mismo, donde la aproximación a éste por medio de recorridos sea el inicio de una secuencia narrativa de episodios espaciales, con el fin de generar un carácter propio al proyecto, familiarizando al individuo con la identidad del objeto tanto exterior en sus recorridos tangenciales, como en el interior al usar elementos que potencialicen el recorrido y la sorpresa. Del mismo modo se refiere a la arquitectura de Aalto como aquella que busca tanto aflorar como potenciar los sentimientos del individuo el cual es protagonista de

cada una de sus obras; logrando esto con diversos elementos en el recorrido que propicien la experiencia sensorial en el usuario, donde su elaboración de itinerarios tangenciales, cambios de sentido y de nivel son excusa para alcanzar la experiencia ritual en el proyecto, que aluda de cierta forma a lo fenomenológico en el individuo (Picó 2017).

Del mismo modo se ve como Le Corbusier se refiere a la *Promenade architecturale*, en su diseño de la Villa Roche como “...un paseo arquitectónico. Uno entra: el espectáculo arquitectónico se le ofrece enseguida a la mirada; uno sigue un itinerario y las perspectivas se desarrollan con gran variedad...” (como se cita en Saldarriaga, 2014). Lo que permite inferir que el edificio debe invitar a ser recorrido; debe generar estas perspectivas a medida que el objeto se transita. Este recorrido lo quiere acentuar con un elemento como lo es la rampa, según Josep Quetglas, lo hace con el fin de permitir una percepción continua del espacio, lo que no ocurre con las escaleras; las que requieren más atención, pues la mirada se dirige al suelo en varias ocasiones prohibiendo de uno u otro modo la apreciación fluida del recorrido en su totalidad (Saldarriaga 2014). Por último, Le Corbusier expone que “el paseo arquitectónico tiene un sentido muy importante, es virtual más que real: hay que usar la imaginación espacial a medida que uno se mueve por el edificio” (como se cita en Torres, 2010). Puesto que la percepción al igual que la imaginación mencionada por el arquitecto son personales, las imágenes creadas a causa del recorrido son subjetivas, y le ofrecen a cada usuario una reflexión propia en el transitar del objeto arquitectónico.

Esto permite afirmar la importancia de la aproximación al edificio por medio del asertivo recorrido, la cual debe encargarse de indicar al usuario, que se encuentra inmerso en un proyecto donde su fin es generar en él la experiencia sensorial, es decir, la aproximación del usuario al edificio lo familiariza con lo que encontrará al interior de éste, y del mismo modo los elementos utilizados debidamente en el objeto durante el recorrido son los que permitirán vivir esta experiencia al hombre; como lo es la interesante postura de Le Corbusier a través de la rampa. Sin embargo, cabe resaltar que el uso de la escalera en el proyecto arquitectónico es del mismo modo funcional e interesante. Desde el punto de vista de un templo, este elemento le aporta al objeto un significado tanto en el conteo de sus escalones como en el esfuerzo que estos propician, ligado claramente a lo divino que el hombre experimentará al estar inmerso en las metáforas que soporten estas dos características de la escalera. Teniendo todo esto en cuenta se reconoce que el recorrido tanto externo como interno es más que la conexión de espacios; es el elemento fundamental del proyecto.

Tiempo en el objeto arquitectónico

Según Pablo Apolinar en su tesis doctoral “Aquí el espacio nace del tiempo”, postula tres tipos de tiempo: el tiempo cosmológico, el tiempo fenomenológico y el tiempo narrativo (Apolinar 2016).

Tiempo Cosmológico.

Denominado también como el tiempo objetivo, es aquel que mide el paso del tiempo, el de los relojes, los calendarios y la astronomía, el que no depende de la percepción del hombre. Es el tiempo que no puede ser alterado, removido o cambiado.

Tiempo Fenomenológico.

Denominado también como el tiempo subjetivo, es aquel que es percibido por el hombre, es el tiempo vivido asociado a la experiencia. Éste puede ser modificado según la experiencia de cada persona. Puntualmente Apolinar se refiere a dos clases de tiempo fenomenológico: el primero es el tiempo recorrido, el cual es conocido por la aproximación y recorrido del edificio, lo que permite entender que es “el tiempo de la aproximación de la sucesión de espacios, de los diferentes puntos de vista, del movimiento, del ritmo, de la aceleración y de la ralentización⁵ (Española, D. d.,2005), del dinamismo” (Apolinar, 2016). Y el segundo es el tiempo habitado, el cual es la parte que es adquirida por la percepción del hombre al habitar el espacio físico de un edificio. Es donde se produce la experiencia y vivencia del individuo.

Tiempo Narrativo.

Es el que relaciona tanto el tiempo cosmológico como el tiempo fenomenológico, el cual sirve de puente entre ambos permitiendo al individuo ser capaz de transmitir por medio del relato, su percepción frente a la experiencia vivida (Apolinar 2016).

Por otro lado, Mircea Eliade quien ha sido destacado como uno de los más relevantes historiadores de las religiones, estudia en uno de sus apartados la fenomenología religiosa arcaica, donde realiza una clasificación del tiempo desde una mirada religiosa: el tiempo sagrado y el tiempo profano.

⁵Ralentización: Disminución de la velocidad, especialmente referido a un proceso o actividad.

Tiempo sagrado.

El tiempo sagrado es “por su propia naturaleza reversible y repetible, en el sentido de que es (...) un Tiempo mítico primordial hecho presente” (Eliade, 1957). Eliade respecto a este tiempo menciona al hombre religioso el cual conoce intervalos sagrados que no participan de la duración temporal profana; este tiempo para este hombre conlleva una estructura diferente, ya que lo considera un tiempo primordial ligado a lo eterno, donde de una u otra manera “revive” el tiempo de eventos que se remontan a la historia y los cuales han trascendido a lo largo de los años; permitiéndose experimentar el aislamiento de un mundo que no le ofrece lo divino y que, en cambio, en ese tiempo sagrado si puede experimentar.

Tiempo profano.

El tiempo profano es “la duración temporal ordinaria en que se inscriben los actos despojados de significación religiosa” (Eliade, 1957). Del mismo modo el autor menciona la existencia de un hombre no religioso el cual es consciente también de una discontinuidad del tiempo, pero visto más como el tiempo del regocijo, salido de su monótona vida; en donde vive tiempos de intensidad variable, totalmente ajeno a las prácticas religiosas, pues el tiempo divino no es algo que busque experimentar, siendo consciente incluso de que la presencia de una catedral o cualquier edificio religioso marca fuertemente la ruptura del tiempo profano del sagrado en su ciudad, la discontinuidad de su tiempo es definido por las actividades de ocio que frecuenta realizar (Eliade, 1957).

El tiempo hace parte de todo lo que puede ser experimentado por el hombre, desde lo reversible hasta lo que no tiene vuelta atrás. El tiempo genera percepciones diferentes en cada individuo, propiciando los relatos infinitos de cada uno de ellos.

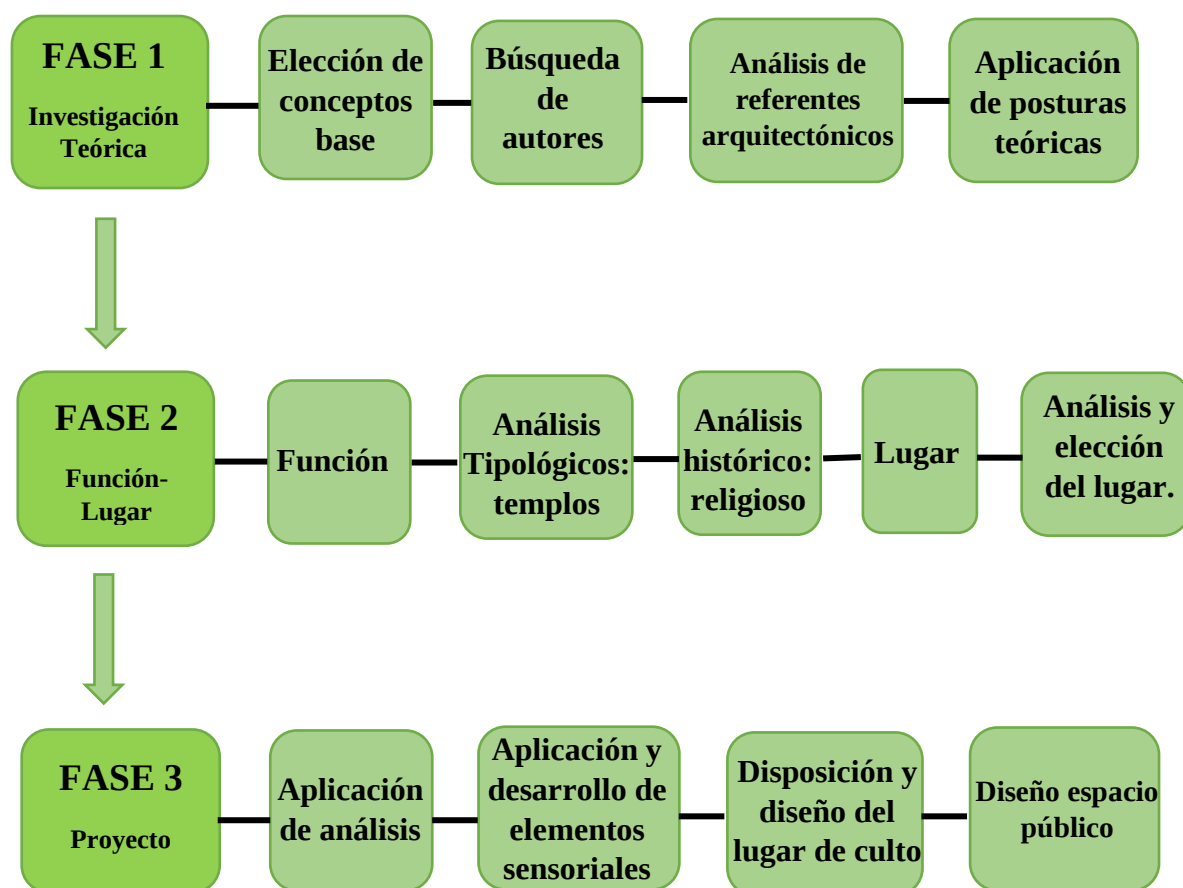
Conclusión tiempo y recorrido en el objeto arquitectónico

El tiempo cosmológico no es ajeno a cualquier desarrollo humano, indudablemente el desarrollo arquitectónico tiene mucho que ver con el tiempo, con la temporalidad, y todo lo que puede regir el estar inmerso en esta cuarta dimensión; sin embargo, la forma en la que se vive el tiempo en el objeto arquitectónico está mucho más ligada a la experimentación fenomenológica, a lo que intencionalmente el arquitecto plasme en su obra con el fin de transmitir al visitante diferentes vivencias y percepciones en el espacio; generando así la narración detallada de su experiencia en el recorrido del edificio. Tanto el tiempo como el recorrido tienen en común la secuencia episódica, puesto que ambos generan la vivencia diferenciada de la experiencia, es decir, el tiempo relacionado con la época, la temporada, el paso de éste a modo de capítulos y el recorrido con las escenas vividas y creadas por el individuo a medida que lo transita. Finalmente tienen en común su misma diferencia, puesto que el recorrido en el exterior se relaciona con la aproximación al edificio, el indicio de lo que sucederá, y el recorrido en el interior se convierte en la vivencia sensorial, en el transitar de este elemento íntimo y efectivamente esencial del objeto. Del mismo modo el tiempo presenta una experiencia diferente respecto al uso de un templo religioso, donde el individuo fuera de éste vive el tiempo profano y de forma casi automática al ingresar se ve inmerso en lo sagrado.

METODOLOGÍA

Esta metodología tiene como objetivo presentar el paso a paso durante el desarrollo de la investigación, donde se expondrá la manera en la que se llevó a cabo por medio de tres fases: investigación teórica; función – lugar; y proyecto. Cada una de estas se complementó entre sí dando validez a la investigación y permitiendo evidenciar lo que se quiere demostrar: percepción del tiempo en el recorrido.

A continuación, se presenta el esquema respectivo de la metodología realizada para el desarrollo de la investigación:



Fase 1: Investigación teórica

En esta primera fase los recursos principales consultados fueron libros, tesis e investigaciones enfocados tanto en el tiempo como en el recorrido, conceptos elegidos para su profundización y desarrollo posterior. De esta manera se trabajaron diversos autores tales como: Pablo Apolinar, Mircea Eliade, Le Corbusier, Alvar Aalto, entre otros; haciendo una profundización a través de un marco teórico sobre sus posturas a cerca de cada uno de los conceptos elegidos, mencionados anteriormente. Seguido de esto se realizó un análisis de referentes arquitectónicos que evidenciaban la aplicación del tiempo y del recorrido, en sus obras, dando así una postura personal a cerca del significado arquitectónico que estos conceptos. Por último, se toma tanto los referentes teóricos como arquitectónicos y se aplican como base de la investigación en curso.

Representación Investigación teórica

El tiempo fenomenológico permite la única vivencia del aquí y ahora. (Apolinar, 2016). Es la parte del tiempo percibida por el hombre. Es una condensación del tiempo cosmológico en espacio-tiempo vivido, recorrido, habitado. (Apolinar, 2016). El tiempo fenomenológico se divide en dos partes: tiempo recorrido y tiempo habitado.

Tiempo recorrido: Parte del tiempo fenomenológico que puede ser conocido por la aproximación y recorrido del edificio.

Referente. Casa 4x4 - Tadao ando

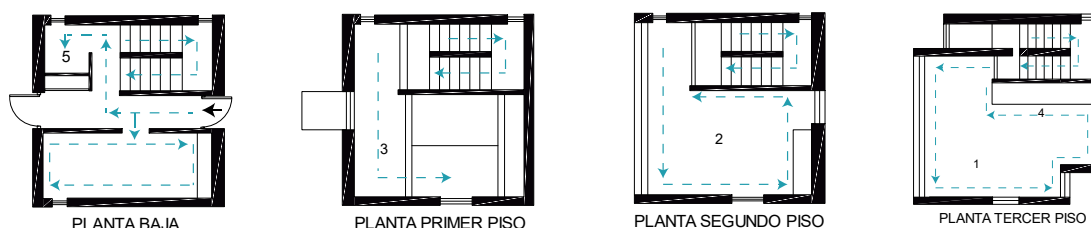


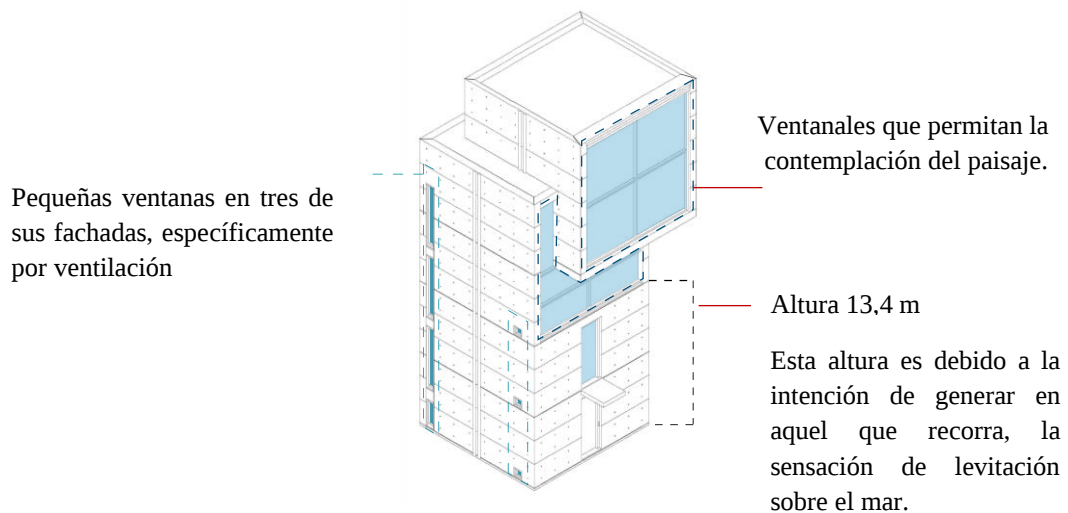
Figura 1. Casa 4x4 Tadao Ando

En este proyecto del arquitecto japonés, se realiza un recorrido de reconocimiento de este, donde planta a planta se identifican los diferentes espacios y le permite al que lo recorra identificar los diversos factores adoptados por Ando para la implantación de este, tales como: la cercanía al Mar Interior, al puente Akashi Kaikyo y a la Isla Awaji.

Tiempo habitado: La parte del tiempo fenomenológico que es adquirida por la percepción del hombre en el habitar el espacio físico de un edificio.

Referente. Casa 4x4 - Tadao ando

Figura 2. Análisis elementos de recorrido Casa 4x4, Tadao Ando



El arquitecto busca que el usuario tenga una experiencia espiritual e intelectual; donde siendo las ventanas de piso a techo, no se genere la interrupción del paisaje y permita al proyecto ser parte del mar.

Referente. Edificio de postgrados de ciencias humanas. Universidad Nacional

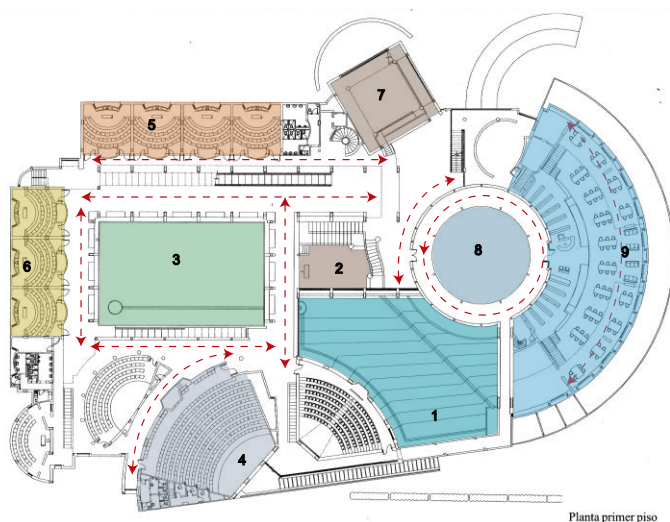


Figura 3. Análisis Edificio de potgrados de ciencias humanas. Universidad Nacional

1. Atrio, 2. Acceso, 3. Patio principal, 4. Auditorio, 5. Aulas, 6. Cubículos, 7. Área de exposiciones, 8. Estanque, 9. Biblioteca.

Tiempo recorrido: Edificio con una composición de elementos puros, conexiones por medio de su recorrido, donde, su configuración es diversa, siendo esta: radial, lineal y reticular. Su dinamicidad le permite al usuario realizar un recorrido libre de interrupciones.

Tiempo habitado: El usuario es invitado al reposo, por medio del objeto, a través de la conexión con el paisaje de la ciudad y el encuadre de los cerros orientales. El recorrido por cada uno de los espacios lo dota de una excelente iluminación natural, permitiendo la conciencia del paso del tiempo en el objeto.



Intención de incorporar un trozo del cielo

Ingreso de luz natural, e iluminación acertada por medio de las vigas.



Recorrido dinámico, mediante la disposición circular de los elementos de incorporar un trozo del cielo

Referente. Biblioteca Virgilio Barco

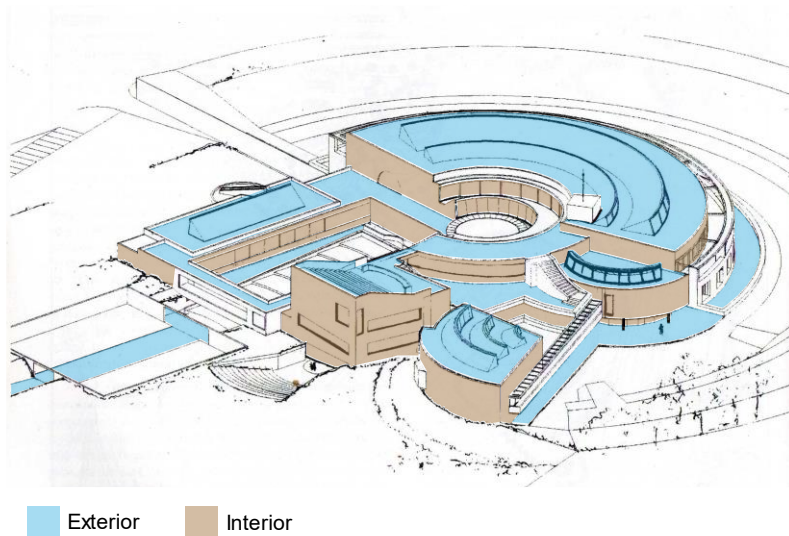


Figura 4. Análisis Referente Biblioteca Virgilio Barco

Tiempo recorrido: A través del recorrido de la biblioteca se observa el uso de figuras puras correctamente articuladas entre sí. Del mismo modo es claro el uso del agua en la mayoría del proyecto, siendo un articulador ambiental el proyecto. Cuenta con un gran presencia de cubiertas transitables, volcando el objeto siempre al interior.

Tiempo habitado: Por medio del recorrido Salmons pretende en el observador generar una clase de sucesión de episodios narrativos; primero una “lectura” del exterior del proyecto, segundo, el ingreso y recorrido interior de la biblioteca, experimentando tal como en un libro los cambios inciertos, relacionando con cambios de nivel y de rumbo, y por último el recorrido de cubiertas, donde se culmine la lectura del usuario “perdiéndose” a través de la relación generada con el paisaje.

Sucesión de episodios narrativos



Primera instancia: Lectura del exterior. de episodios narrativos



Segunda instancia: Lectura en el recorrido interior, presentaciones de cambios durante el mismo.



Tercera instancia: Recorrido de cubiertas, interacción con el paisaje, sorpresa final del proyecto.

Referentes Recorrido.

Giuseppe Terragni – Danteum

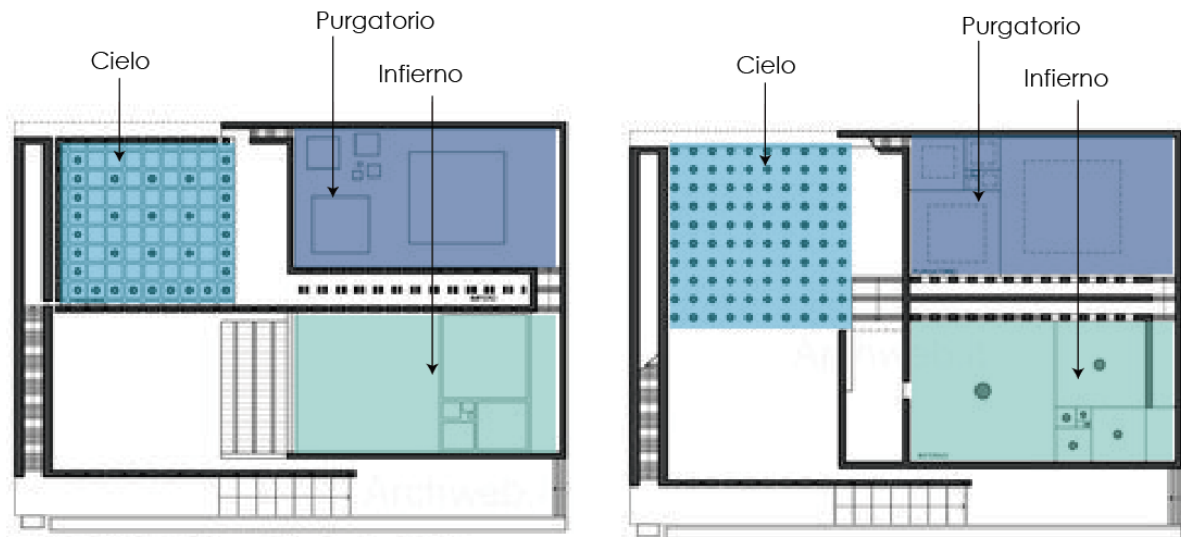


Figura 5. Análisis Referente Recorrido. Giuseppe Terragni - Danteum

Terragni por medio de su obra, representa la Divina comedia de Dante Alighieri. Representando el infierno el purgatorio y el cielo.

Infierno: poca luz, baja altura, hace sentir al usuario abrumado, en un espacio confinado.

Purgatorio: Poco a poco se ven haces de luz, lo cual hace entender la esperanza que se puede vislumbrar.

Cielo: El camino al cielo se da a través de una escaleras que poco a poco empiezan a ser más cómodas, debido al lugar a donde se dirige. El cielo es un recinto conformado por columna de vidrio.

Oscuridad: La sensación de incomodidad es un hecho en el recinto denominado infierno.

Espacios estrechos: La escalera que conduce al cielo es una escalera angosta y estrecha, parte de la misma sensación que Terragni quiere hacer percibir al individuo.

Descanso: Una vez en el cielo, el ver tanta luminosidad da cierto alivio al usuario, permitiéndole disfrutar de un espacio más ameno respecto a los anteriores.

Acrópolis de Atenas - recorrido al Partenón

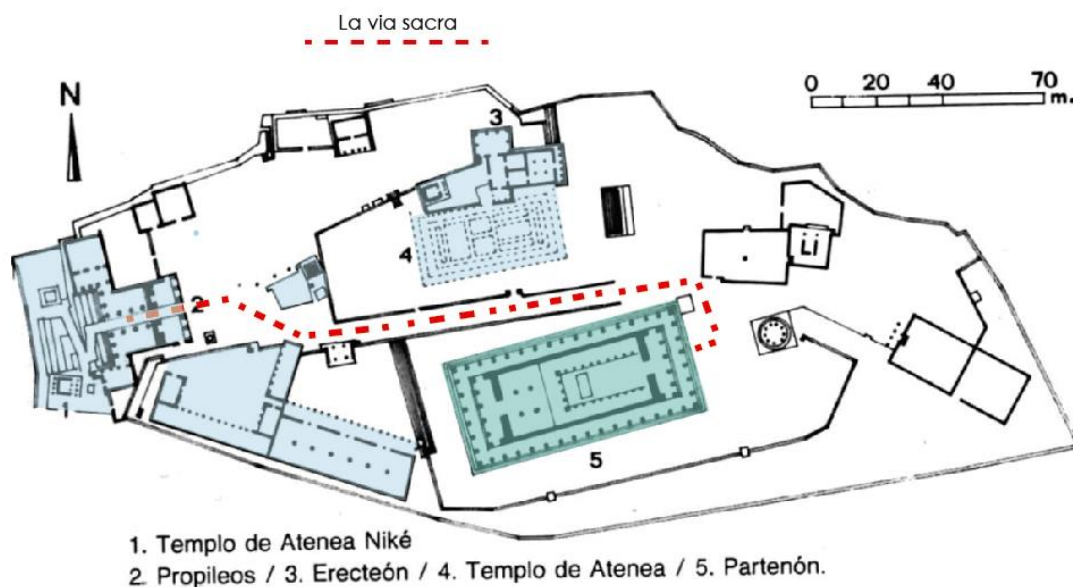


Figura 6. Análisis del Recorrido al Partenón - Atenas

Se le denomina “vía sacra” al recorrido que se realiza desde la entrada del Acrópolis hasta el Partenon. El recorrido hace una antesala a lo que el usuario encontrará más adelante; viendo a su paso diferentes objetos arquitectónicos. El Partenon se ubica en una colina alta, siendo el objeto más predominante e imponiendo la importancia que este contiene. El templo está dispuesto de esa manera con el fin de que el individuo realice el esfuerzo que implica acercarse a un lugar sagrado.

Fase 2: Función – lugar

Función

En esta fase se realizan análisis tipológicos del objeto que se decidió llevar a cabo- el cual es de tipo religioso -, con el fin de indagar a cerca de las decisiones arquitectónicas tomadas en estos referentes, para así dar paso a las decisiones pertinentes respecto al templo a desarrollar. Debido a su característica principal, se hace también un análisis histórico con el fin de realizar una profundización sobre estos edificios y toda la connotación cultural, social y arquitectónica que estos conllevan.

Representación Función- Referentes

Templo Hinduista: El templo es un lugar para Tirtha – peregrinación.

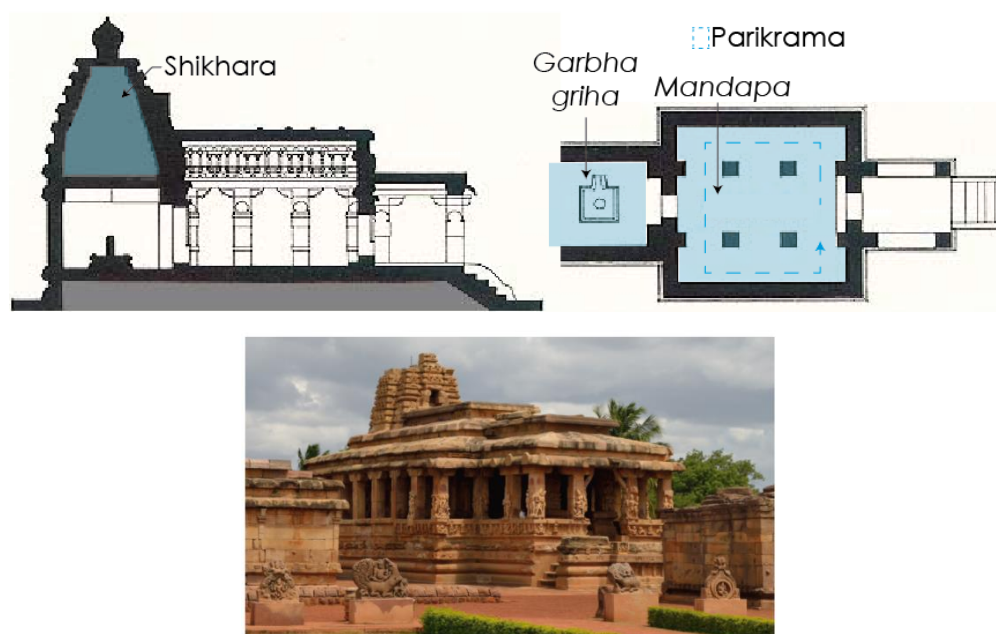


Figura 7. Características Templo Hinduista

Conformada por:

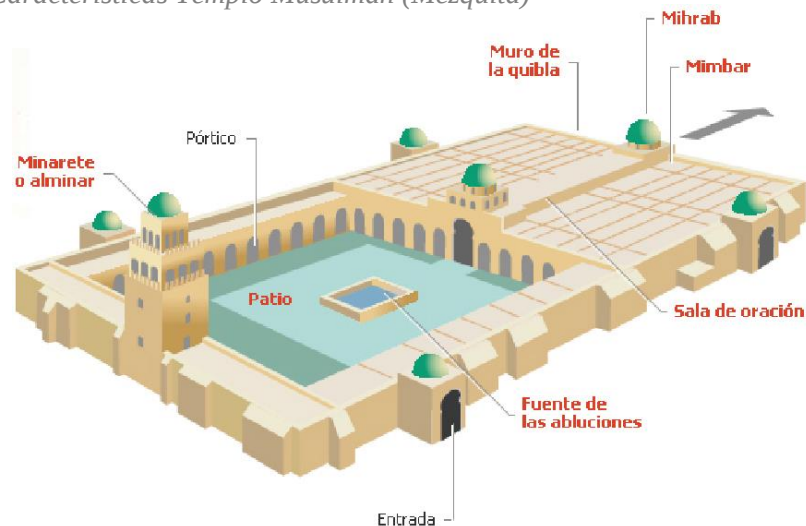
La garbha griha: santuario más íntimo y el corazón del templo (coronado por un shikhara) donde reside el murti (ídolo o icono) de la deidad primaria del templo

Deambulatorio: Para parikrama (rodear un lugar sagrado para absorber su energía)

Mandapa: Sala sostenido por columnas empleada para rituales públicos.

Templo Musulmán (Mezquita):

Figura 8. Características Templo Musulmán (Mezquita)



Conformada principalmente por:

Alquibla: Muro orientado en dirección a La Meca y hacia el que los fieles tienen que dirigir las oraciones.

Patio o Sahn: Espacio a cielo abierto rodeado de galerías o pórticos, situado en la mitad norte de la mezquita. Fuente de abluciones.

Alminar: Torre situada en el patio desde donde el almuédano llama a la oración.

Sala de oración: Espacio dividido en naves, mediante arcos y columnas. Su suelo está cubierto alfombras donde se postran los fieles.

Templo Católico

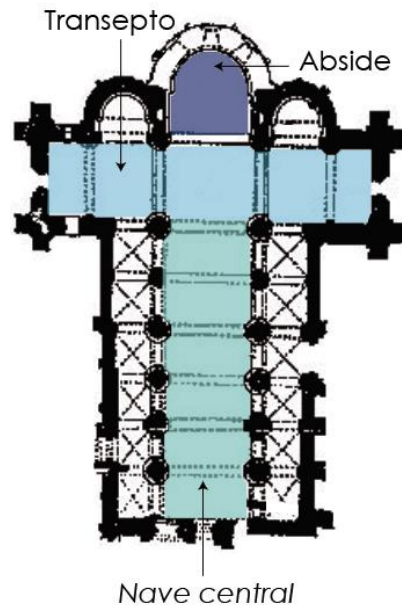


Figura 9. Características Templo Católico

Conformada principalmente por:

El presbiterio: Este es el recinto de los sacerdotes en el cual tienen la función de oficiar la misa.

Nave central: Es el lugar del templo donde los fieles se ubican.

Transepto: Zona de separación entre el presbiterio y la nave para definir claramente el área destinada a lo sagrado y a los fieles.

Ábside: Sección cabecera del templo, donde se ubica el altar (parte más importante).

Confesionario: Lugar privado en el cual el sacerdote confiesa los pecados.

Pila bautismal: Lugar donde se desarrollan los bautismos.

Templo Egipcio

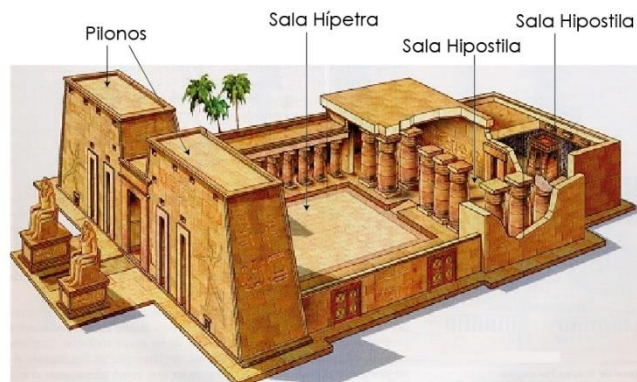


Figura 10. Características Templo Egipcio

Conformada por:

Pilono: Constituye la entrada al templo, conformada por dos torres trapezoidales.

Obelisco: Alude a la morada del dios, a la relación entre lo terrestre y lo solar, lo sagrado.

Sala hipetra: Zona pública, con acceso a cualquier persona del pueblo para depositar sus ofrendas. Construida a cielo abierto.

Sala hipóstila: Era la sala de recepción del dios. Acceso restringido a altos funcionarios, escribas y gente noble.

Sala del dios: Sala principal del templo, con la imagen del dios. Acceso restringido al faraón y el sacerdote, como representantes del dios

Templo Griego

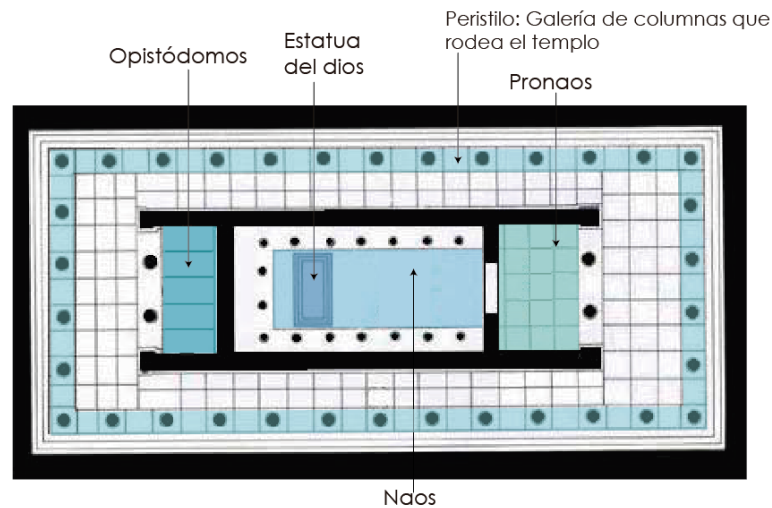


Figura 11. Características Templo Griego

Conformada por:

Pronaos: Espacio semiabierto con columnas que precede al naos.

Naos: Cámara central generalmente de forma rectangular, con tres naves separadas por columnas, donde se aloja la estatua del dios.

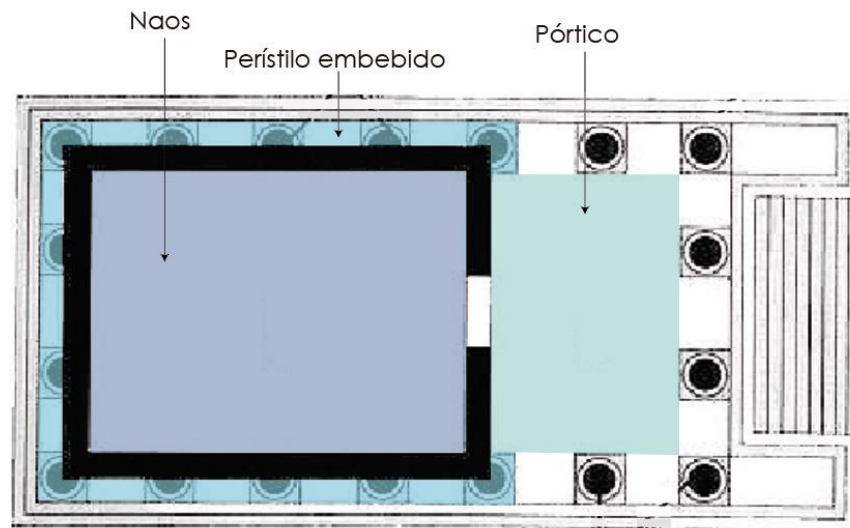
Opistódomos: Cámara situada en la parte posterior del templo en la que se guardaban los objetos de culto y el tesoro.

Crepidoma: Tres escalones donde descansa la construcción

Ceremonia: Los templos no servían como lugar de culto, simplemente servían para alojar la estatua del dios al que estaba dedicado. Las ceremonias se celebraban al aire libre en el altar situado frente al templo.

Templo Romano: El templo se levanta sobre un pedestal, más alto que el griego.

Figura 12. Características Templo Romano



Conformada por:

Pórtico: Porche delantero compuesto una fila de columnas, en el frente.

Pronaos: Vestíbulo profundo, que elimina el opistódomos para tener un naos totalmente cerrado.

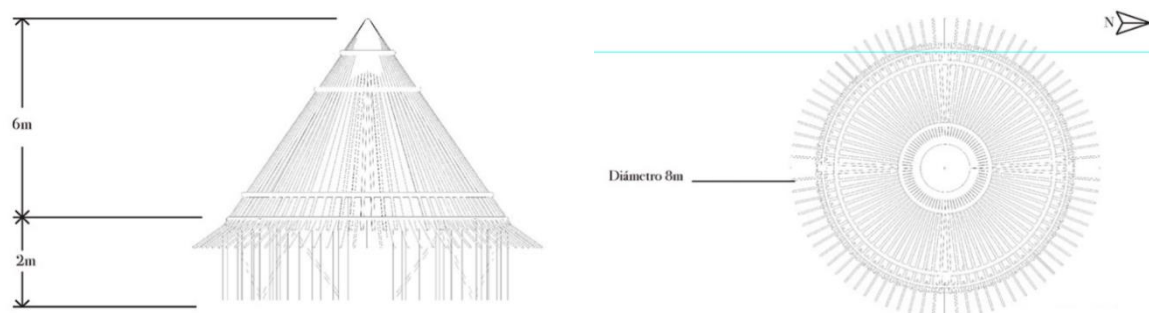
Naos: Lugar donde se aloja la imagen del dios, y la cual en la parte posterior se adosan las columnas.

Ceremonia: Los templos no servían como lugar de culto, simplemente servían para alojar la estatua del dios al que estaba dedicado. Las ceremonias se celebraban al aire libre en el altar situado frente al templo.

Templo Kogui

En los templos Kogui utilizan elementos vegetales, excepto los basamentos de piedra que se encuentran en lugares con topografía inclinada. Existe dos tipos de templo: Nuhué y Kankurua.

Nuhué: Es el templo de los Mamas, a este sólo pueden entrar los Koguis que posean esta categoría en la escala social. Aquí realizan rituales como: velar por la comunidad, la época de cultivo, y realizan ofrendas a sus dioses.



La disposición del Nuhué es de Norte a Sur. Sus puertas están orientadas en esta dirección.

Figura 13. Características Templo Kogui .Nuhué

Kankurua: Templo de congregación de la comunidad Kogui, aquí se realizan las ofrendas y rituales más importantes para su cultura, al igual que se realizan actividades de meditación y contemplación sobre diferentes cuestiones del universo guiado por los Mamas.

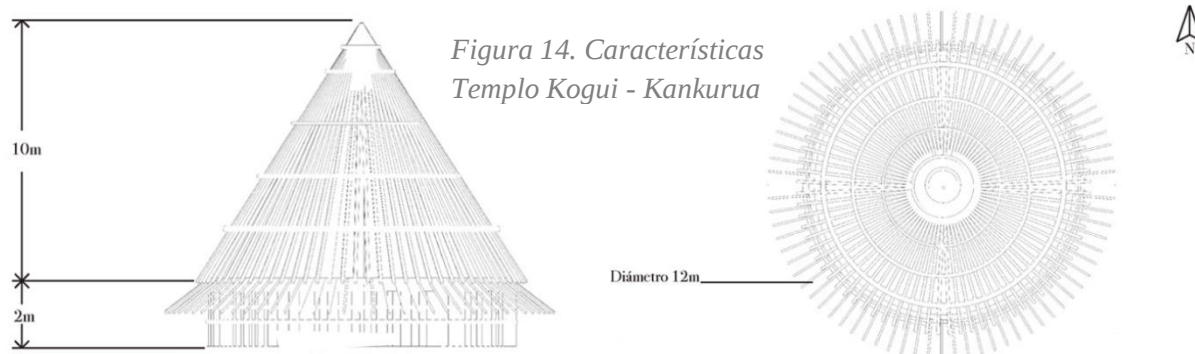


Figura 14. Características Templo Kogui - Kankurua

La disposición del Kankurua es de Oriente a Occidente. Sus entradas están orientadas en esta dirección.

Representación Función- Histórica

Escalera



En los templos usaban número impar en los escalones; buen augurio empezar con el pie derecho y terminar con el mismo. También es visto como el esfuerzo ascético necesario, siempre en forma gradual y paulatina, para entrar en la presencia de Dios

Este templo con 5 escalones

Figura 15. Representación elementos religiosos. Escalera

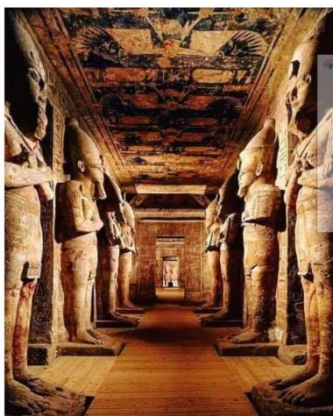
Elementos arquitectónicos



En un templo hindú están diseñados para funcionar como el lugar donde está el vínculo entre el hombre y lo divino, para ayudarlo a progresar hacia el conocimiento espiritual y la verdad, su liberación que llama moksha.

Figura 16. Representación elementos religiosos. Templo hindú

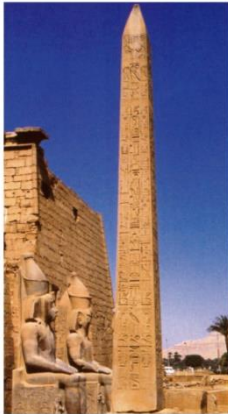
Altura / Disposición / Iluminación



Templo egipcio: La disposición, la disminución de la altura y la disminución en la iluminación de las distintas salas, dan muestra de la existencia de una restricción para conseguir la intimidad y el respeto necesarios en la residencia del dios.

Figura 17. Representación elementos religiosos. Altura, disposición, iluminación – templo egipcio

Obelisco



En la entrada al templo egipcio alude a la morada del dios, a la relación entre lo terrestre y lo solar.

Figura 18. Representación elementos religiosos. Obelisco.

Columnas romanas corintias



Fueron usadas como "columnas de la victoria" para conmemorar el éxito de campañas militares; del mismo modo es la interpretación estilizada de un árbol. Alta, recta y delgada, la columna romana está igualmente coronada por hojas.

Figura 19. Representación elementos religiosos. Columnas romanas corintias

A continuación, se hace la respectiva descripción del lugar elegido y cada una de las características necesarios para el desarrollo del proyecto. El lugar hace parte de la segunda fase de esta metodología.

Lugar

La elección del lugar va determinada a ciertas características, tales como: la montaña; debido a que es un lugar tranquilo, alejado de la urbe, donde la contaminación auditiva es disminuida y se puede contemplar el paisaje; inclinación topográfica, ya que en el ámbito religioso esto conlleva un esfuerzo del feligrés al acercarse al proyecto. De esta manera se elige el Cerro de San Lázaro ubicado en la ciudad de Tunja, Boyacá; éste cuenta con las características mencionadas anteriormente. Cabe mencionar que la capital boyacense es fuertemente reconocida por su devoción religiosa, lo que contribuye a la elección de este sitio y la implantación del templo cristiano.

Lugar intervenido



Tunja, Boyacá



Polígono cerca al lote



Lote intervenido

Figura 20. Localización lote intervenido. Tunja, Boyacá

Como se menciona, el lote elegido se encuentra alejado de la urbe, lo que permitirá una conexión divina, una clase de retiro cuando el feligrés se aleja de su vida cotidiana para encontrarse inmerso en el tiempo sagrado que el templo ofrece.

Perfil de Elevación: A continuación, se muestra la altura del cerro de San Lázaro, respecto al Centro Histórico de Tunja. Su altura comprende aproximadamente los 150 metros respecto a la capital boyacense. Claramente la parte alta pertenece al Alto y la parte baja a la localización de la ciudad ya mencionada; donde ascender requiere un esfuerzo mayor para el feligrés.

Distancia: 1.55 km / Incremento- pérdida de elevación: 16.2m / Pendiente máxima: 11.7% / Pendiente media: 4.0 %



Figura 21. Perfil de elevación. Lote intervenido.

Fase 3: Proyecto

Por último, teniendo en cuenta los análisis, los elementos y las diversas estrategias generadas a lo largo de la investigación, se procede a la aplicación de éstos al modelo de templo que se pretende presentar. El cual contará con dos partes importantes, la primera desarrollará diversos elementos sensoriales dispuestos mediante el recorrido del objeto, los que tendrán por objetivo la experimentación de la vida cristiana; logrando así llegar a la segunda parte, la cual contendrá la disposición del lugar de culto donde se desarrollen las actividades de alabanza y predicación. Ambas partes con el mismo fin; lograr la ruptura temporal entre lo sagrado y lo profano.

En cuanto a lo urbano, se proyecta un espacio público acorde al concepto de recorrido anteriormente mencionado, quien se refiere a la aproximación del edificio, el cuál será la antesala al proyecto, el que cuente con jardines y espejos de agua que propicien la contemplación del espacio y la inmersión en un lugar alejado de la urbe, permitiéndole al usuario vivenciar la paz y tranquilidad que claramente le esperarán con más intensidad al interior del edificio.

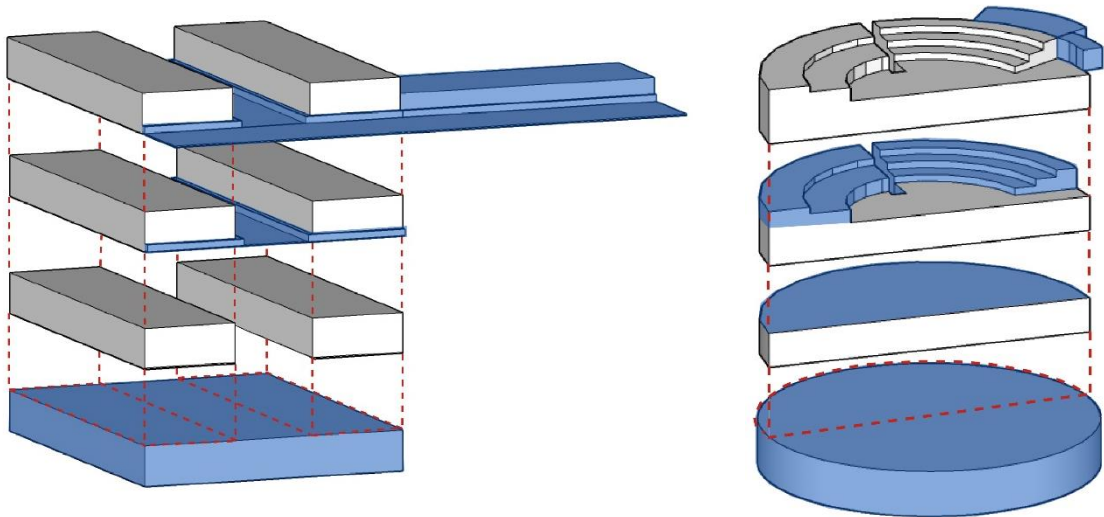
Representación Proyecto

El proyecto tuvo un proceso en el cual se realizaron diversas operaciones de diseño para determinarlo; programa arquitectónico acompañado de una zonificación explotada, la cual muestra los respectivos espacios; diferentes criterios de diseño aplicados; bocetos exploratorios que dieron un acercamiento a lo que se plantearía. De esta manera cada uno de estos aspectos contribuyeron al óptimo desarrollo del proyecto.

Operaciones de Diseño: de composición.

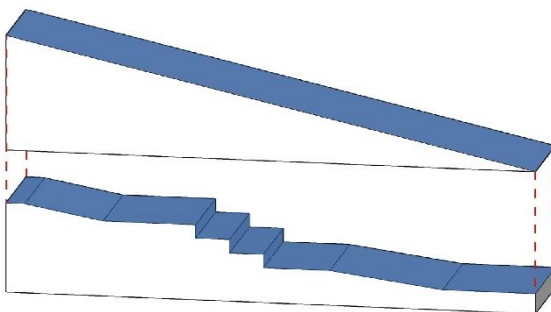
Transformación

Figura 22: Operaciones de diseño: de composicion/ transformación



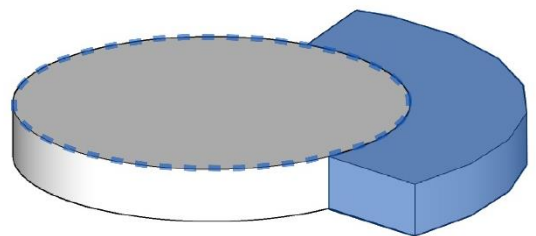
Topografía

Figura 23: Operaciones de diseño: de composicion/ topografía



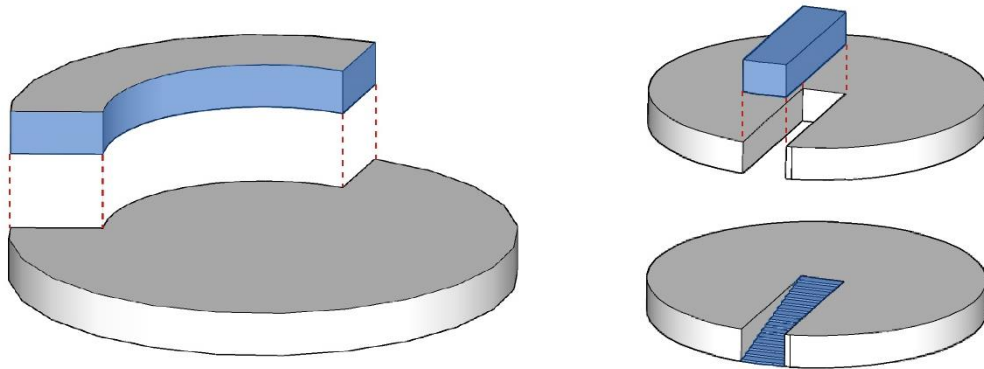
Adición

Figura 24: Operaciones de diseño: de composicion/ adición



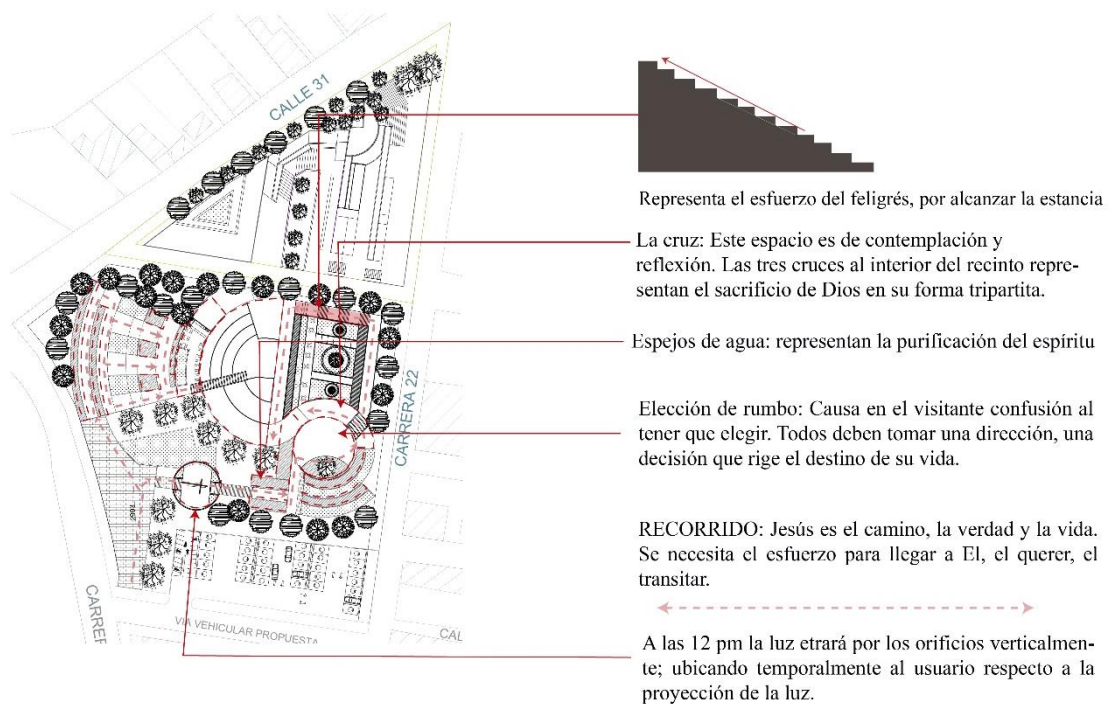
Sustracción

Figura 25: Operaciones de diseño: de composicion/ sustracción

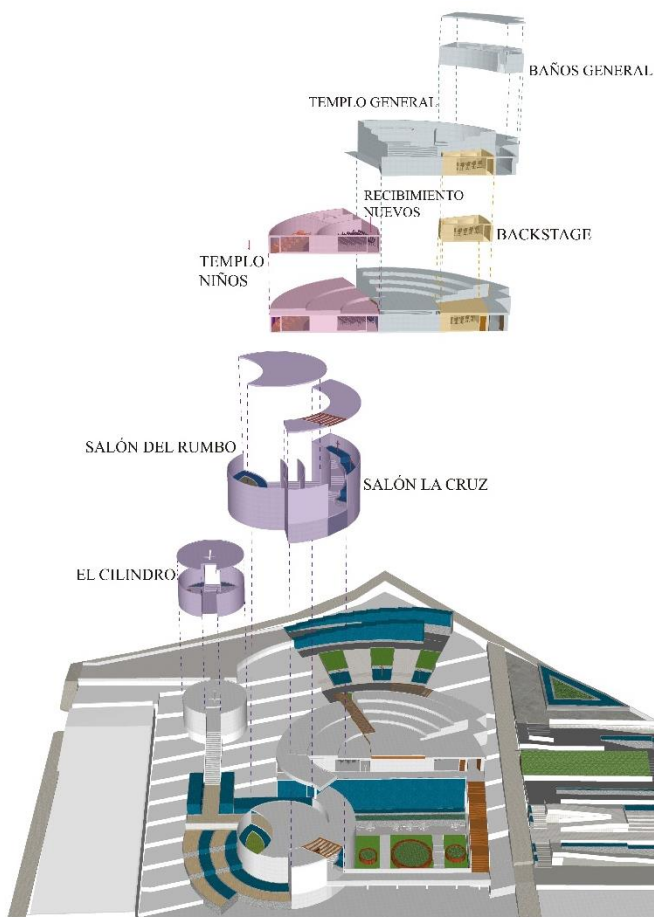


Operaciones de Diseño: a partir de la filosofía (lo fenomenológico)

Figura 26: Operaciones de diseño: a partir de la filosofía



Programa arquitectónico y zonificación explotada



Zona	Espacio	Capacidad	M2
Auditorio	Auditorio	228	373.39
	Baños hombres	80	51.21
	Baños mujeres	80	53.3
Administrativa	Backstage	13	27.27
	Sonido	4	10
Salones alternos	Recibimiento nuevos	34	70.96
	Templo Niños	50	101.24
	Baños niñas	20	24.31
	Baños niños	20	17.20
Elementos Sensoriales	Cilindro de Incertidumbre	-----	93.18
	Salón del rumbo	-----	276.59
	La cruz	-----	207
Servicios Generales	Parqueaderos Carro	33	380.32
	Parqueaderos Moto	8	19.19
	Zona de descargue	2 camiones	211.31
	Circulación	-----	1054.68
Recorrido	Recorrido	-----	767.77
Zonas Verdes	Jardines y zona verde	-----	2691.89
TOTAL			6430.81

Figura 28: Proyecto: Programa Arquitectónico

Figura 27: Proyecto: Zonificación explotada

Criterios de diseño

Ascenso y descenso

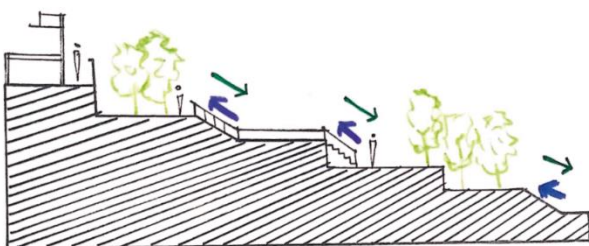


Figura 29: Criterios de Diseño: Ascenso y descenso

El ascenso es el esfuerzo que se impone al feligrés para acceder al lugar de culto.

Recorrido

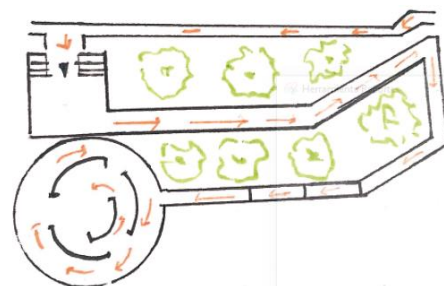


Figura 30: Criterios de diseño: Recorrido

Por medio del recorrido se generan las diferentes percepciones y experiencias. Se llega a la estancia, pero el mismo recorrido se convierte en la estancia

Agua: elemento purificador

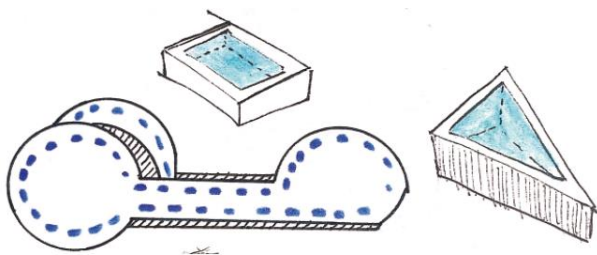


Figura 31: Criterios de Diseño: Agua, elemento purificador

Este elemento es el purificador del espíritu. El recorrido en el proyecto se encuentra inmerso en una purificación constante.

Monumentalidad

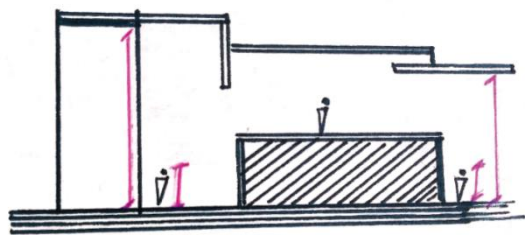


Figura 32: Criterios de Diseño: Monumentalidad

Los lugares de monumentalidad hacen sentir pequeño al hombre. Se relaciona con la grandeza de Dios.

Conexión con el paisaje



Figura 33: Criterios de Diseño: Conexión con el paisaje

El paisaje le otorga al usuario la conexión con lo divino, la paz y la experimentación del tiempo sagrado inmerso en el profano.

Bocetos exploratorios

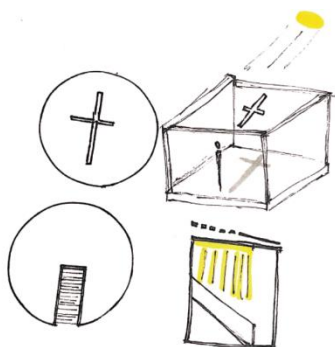


Figura 34: Bocetos exploratorio: Cilindro/ Proyección de luz/ Referente templo budista Tadao Ando

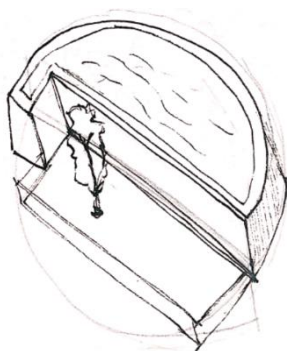


Figura 35: Bocetos exploratorios: Espejos de agua / arborización

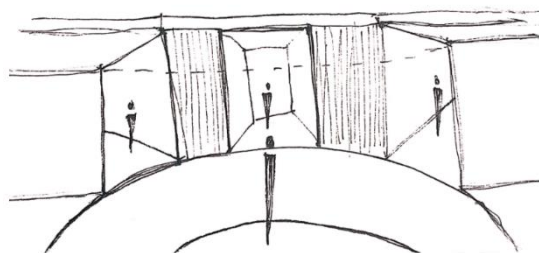
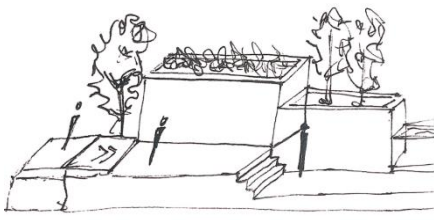
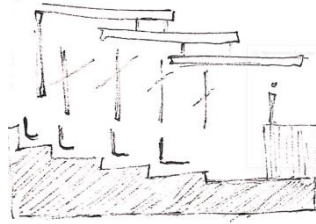


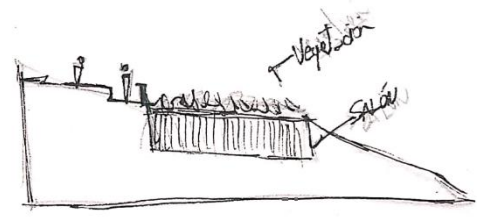
Figura 36: Bocetos exploratorios: Elección de rumbo



*Figura 37: Bocetos exploratorios:
Descenso / Ascenso. Jardines/
Espejos de agua*



*Figura 38: Bocetos
exploratorios: Auditorio*



*Figura 39: Bocetos
exploratorios: Cambios de
nivel. Paisaje*

A continuación, se presentará el desarrollo de las dos partes que componen el modelo de templo, las que se explicarán detalladamente.

Primera parte. Recorrido arquitectónico proyecto.

Éstas son imágenes aéreas del proyecto, donde se puede observar cada uno de los elementos que más adelante se apreciarán a nivel peatonal.



Figura 40: Imagen de proyecto. Vista Aerea

Cada uno de los elementos aquí detallados tienen una connotación específica dentro del proyecto. A continuación, se detallan los espacios a nivel peatón:

El Cilindro



Figura 41: Imagen de proyecto. El cilindro

Se visualiza la ubicación temporal, donde el sol está al medio día sobre El Cilindro, proyectando la cruz a los pies del feligrés, símbolo de lo cerca que se encuentra ahora de Dios y de la facilidad que después del sacrificio en la cruz, le da para acercarse a la divinidad. Del mismo modo el recinto se convierte en un espacio de reflexión y espiritualidad.

El Mar Rojo

Figura 42: Imagen de proyecto. El Mar Rojo



Al salir del recinto anterior, los usuarios se enfrentan al descenso que los sumergirá entre dos espejos de agua; símbolo de que en medio de sus angustias lo imposible puede suceder, ya que estos elementos representan el Mar Rojo, aquel que fue abierto en dos por Dios, para que el pueblo de Israel huyera. Lo imposible sucedió aquella noche, esta experiencia pretende otorgar esperanza al usuario.

El rumbo

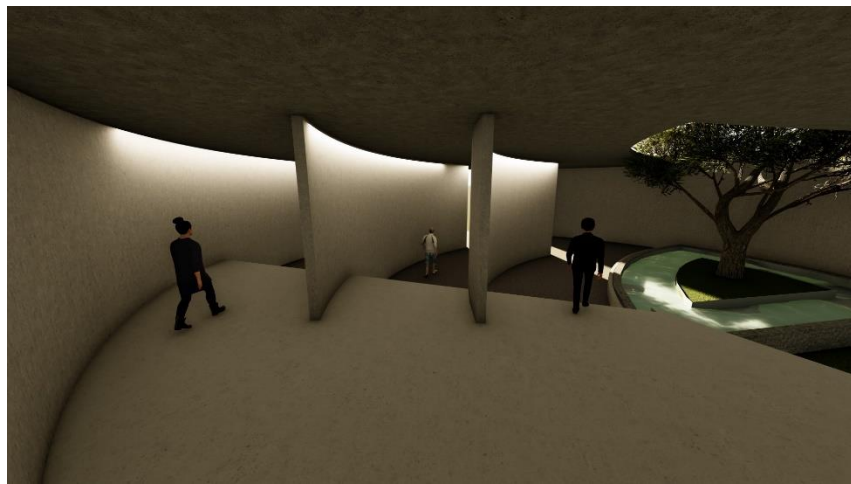


Figura 43: Imagen de proyecto. El rumbo

Seguido de El Mar Rojo, el usuario ingresa a El rumbo, el que evidencia la libertad de cada usuario de tomar el camino que a su parecer es el mejor. Se relaciona esto con el libre albedrío otorgado por Dios a los hombres.

La cruz



Figura 44: Imagen de proyecto. La cruz

Aquí el usuario experimenta un contacto más íntimo con el significado de la cruz, se torna a la contemplación y apreciación del agua como purificadora de su ser. Siendo Dios tripartito, la ubicación de tres cruces relaciona el sufrimiento de Dios en la crucifixión de Jesús.

Escalera 33



Figura 45: Imagen de proyecto. Escalera 33

Este recorrido conlleva un esfuerzo del feligrés por alcanzar la estancia (el auditorio donde se desarrolla el culto). Cuenta con 33 escalones con relación a los años vividos

por Jesús. Del mismo modo su material (madera) siendo el mismo que la cruz cargada, se relaciona con las cargas llevadas por el Salvador; cada persona externamente transita ligera, pero en su interior lleva también sus propias cargas.

Personas por movilidad reducida: Las personas con movilidad reducida también podrán ser parte de este recorrido. En el caso de estas personas, no existirá un esfuerzo o penitencia, debido a que ya cargan consigo sus propias luchas y limitaciones físicas. Se relaciona esto con la manera en la que Jesús se acercaba a aquellos que por sus medios no podían hacerlo, El decidía incomodarse, con el fin de ser conocido por todos. El recorrido de este asistente está conformado por rampas que lo llevarán directamente a la estancia, al lugar donde encontrará alivio.

El Mar Rojo



Figura 46: Imagen de proyecto. Personas con movilidad reducida. El mar rojo

Por medio de una gran rampa, el usuario también se sumergirá a través de dos espejos de agua en el Mar Rojo, así podrá experimentar la esperanza vivida por el pueblo de Israel, frente a este hecho.

El rumbo

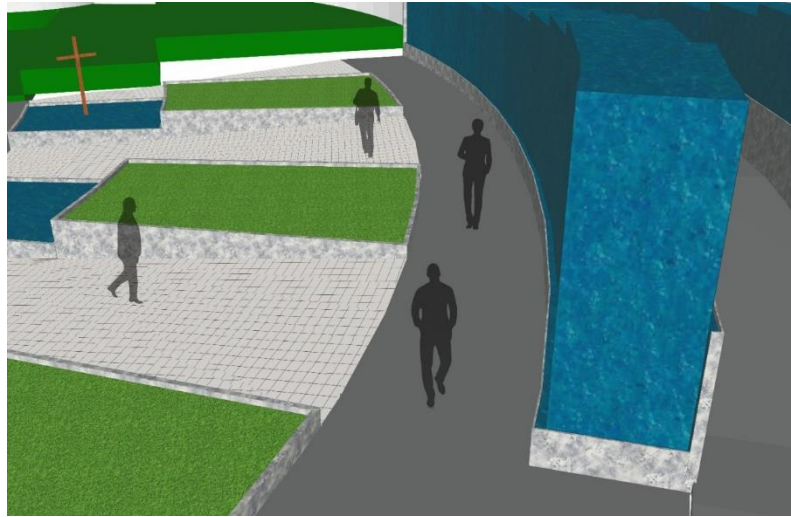


Figura 47: Imagen de proyecto. Personas con movilidad reducida. El rumbo

Al culminar el descenso a través de El Mar Rojo, el usuario tendrá de igual manera los tres caminos, las tres opciones para elegir libremente por cual quiere continuar. Esta elección la hará con el acompañamiento de un espejo de agua, símbolo de la continua presencia de Dios después de salir de El Mar Rojo y una purificación constante del ser.

La cruz



Figura 48: Imagen de proyecto. Personas con movilidad reducida. La cruz

Al elegir el rumbo deseado, el usuario encontrará primero un jardín, el cual amenizará su recorrido y representará su corazón, un corazón purificado y transformado que se acercará posteriormente a la cruz, las tres cruces; envolviendo al usuario en un ambiente de reflexión frente a éstas. Este último recorrido, lo conducirá al templo, la estancia, el lugar de alivio.

Segunda parte. Lugar de culto. El templo

El lugar de culto es el más esperado a lo largo del recorrido, donde el feligrés podrá experimentar espiritualmente un encuentro con Dios. Por medio de la prédica y de la alabanza se seguirá vivenciando la ruptura del tiempo profano mediante el sagrado; lo terrenal por cierto tiempo será llevado a un segundo plano y se avivará en el primero lo espiritual.

Templo Principal



Figura 49: Imagen de proyecto. Templo principal

Aquí ingresarán todas las personas a partir de los 12 años en adelante.

Templo Niños

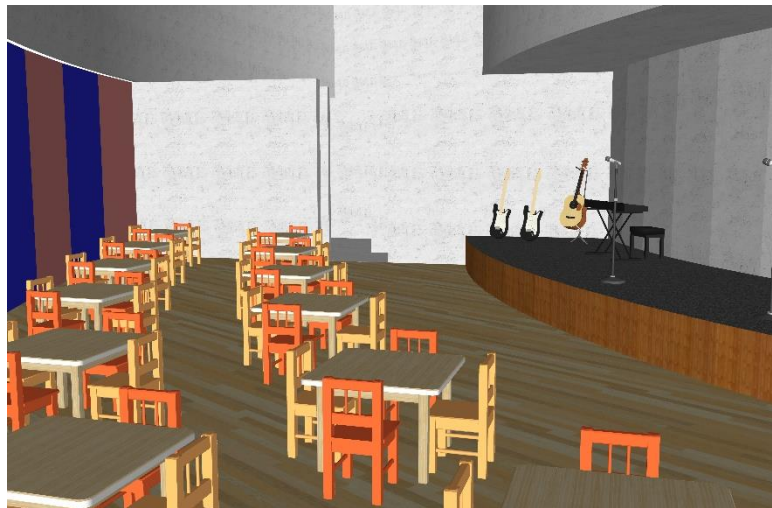


Figura 50: Imagen de proyecto. Templo niños

Aquí ingresarán los niños hasta los 12 años, ellos podrán disfrutar de una predica y una alabanza exclusiva y acorde para su edad. Podrán como niños, tener este encuentro con Dios.

Recibimiento de nuevos



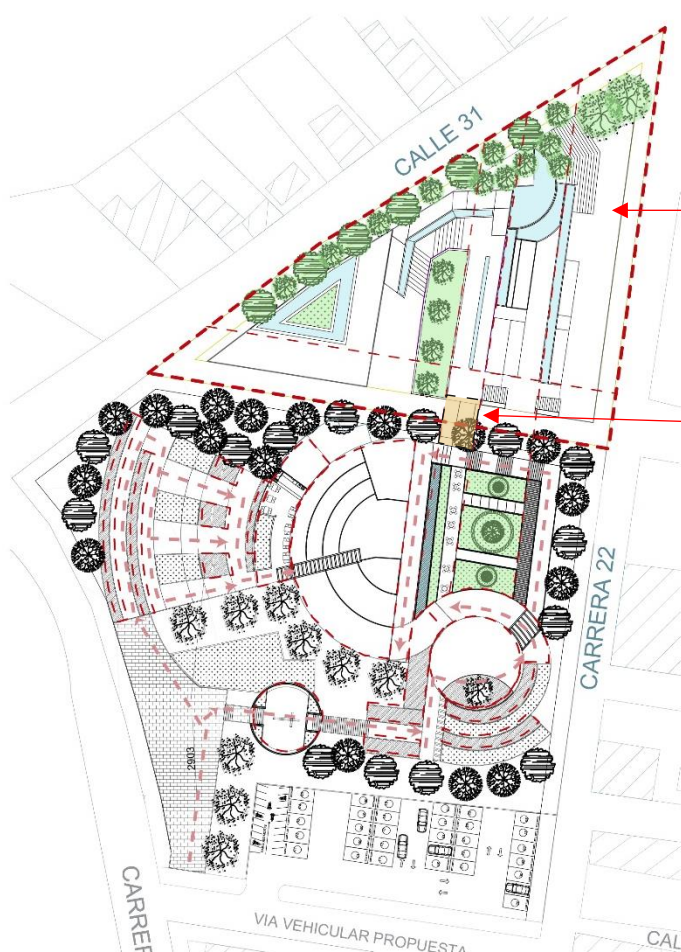
Figura 51: Imagen de proyecto. Recibimiento de nuevos

A este lugar se dirigirán las personas que por primera vez hayan asistido al templo, con el fin de dar a éstos el recibimiento que merecen.

A continuación, se presentará el componente urbano en el desarrollo del espacio público.

Propuesta urbana. Espacio público. Parque contemplativo

Se diseñó un parque contemplativo, que complementara de cierta manera al templo. Un lugar donde el recorrido es fundamental, de modo que se convierta en el descanso y deleite de los usuarios que lo recorran. Dicho espacio está conformado por espejos de agua y jardines; siendo antesala del proyecto en sí.



Se evidencia a través de los ejes del templo, la composición del parque. Asimismo, la presencia de zonas verdes y espejos de agua; ideales para el aislamiento e inmersión del usuario en un espacio público como estos.

Conexión del parque contemplativo con el espacio público del templo. Por debajo de la escalera que conduce al auditorio, se genera una conexión de los dos espacios

- Espejos de agua
- Jardines y zona verde

Figura 52: Propuesta urbana. Parque contemplativo

El proyecto en general está diseñado para todo aquel que quiera recorrerlo, donde, a través de rampas y escaleras, cada persona sin excepción ni limitación pueda tener la oportunidad de vivir la ruptura del tiempo profano y sumergirse en el sagrado.

A continuación, se detallan algunos de los espacios que conforman el parque contemplativo.

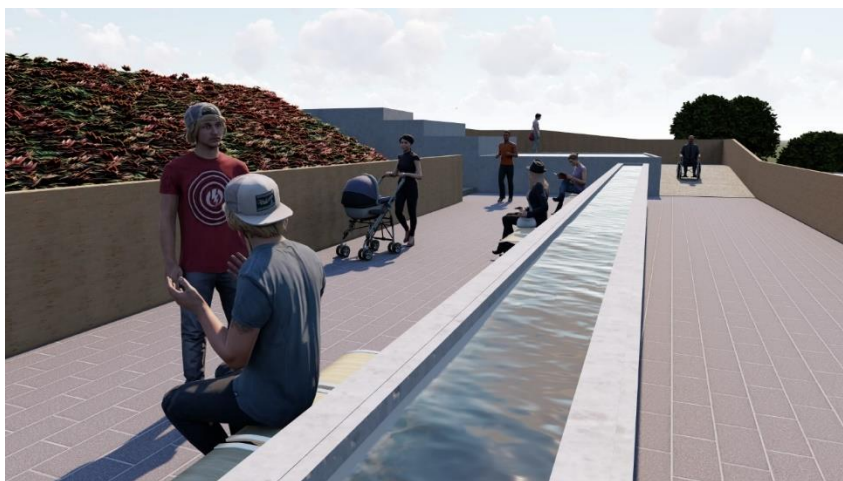


Figura 53: Propuesta urbana. Relación peatón espacio publico

Se representa la relación del peatón con el espejo de agua y el jardín.

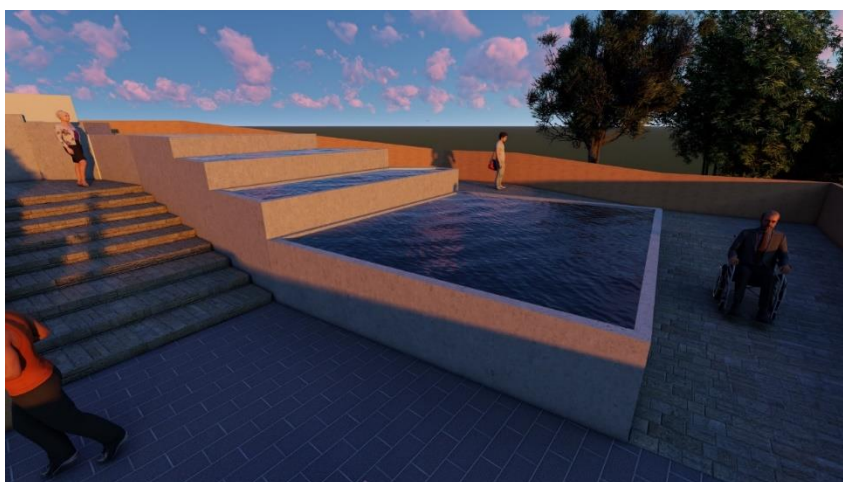


Figura 54: Propuesta urbana. Accesibilidad inclusiva

Un recorrido acompañado de espejos de agua. Uso de rampas y escaleras.



Figura 55: Propuesta urbana. Permanencia inmersa en el agua

Permanencia del usuario, rodeado de espejos de agua



Figura 56: Propuesta urbana. Contemplacion del proyecto.

Contemplación desde el parque, hacia todo el proyecto del Templo 3:33

Conclusiones

El recorrido finalmente se convierte en algo más allá de lo convencional, el conocido conector o articulador se transforma en un espacio de permanencia, el que cambia la perspectiva de un templo, donde va más allá del objetivo de llegar al auditorio, puesto que se convierte en su transitar en una experiencia tangible de la vida espiritual en diferentes recintos, que actúan como preámbulo al desarrollo del culto en el auditorio principal. Se demuestra la vivencia de las diferentes clases de tiempo, donde, el uno no existe sin el otro; ya que el estar inmerso en el tiempo cosmológico obliga de cierto modo al usuario a enfrentarse al fenomenológico, por medio de cada experiencia sensorial que se encuentra mediante el recorrido, y ligado a éstos se genera el relato, la expresión verbal de lo percibido, los sentimientos convertidos en palabras. Asimismo lo fenomenológico se adhiere a un tiempo profano y sagrado, donde la atmósfera del usuario cambia al encontrarse inmerso en el proyecto, sin la necesidad de que éste pertenezca a una religión, la ruptura se generó, se percibió al instante que lo profano fue dejado atrás y está por sumergirse en un ambiente donde, sin palabras (en medio del recorrido), ya se cuenta una historia ya se trae a colación lo cosmológico, es decir, la historia, la época y el transcurrir del tiempo a modo de secuencia episódica.

Finalmente se demuestra que la importancia y relevancia del recorrido en el objeto arquitectónico, es y debe ser dada por el arquitecto, donde la disposición de los espacios lleve al usuario al disfrute del proyecto en su totalidad y permita ver al recorrido como un elemento más que fundamental en la arquitectura.

Bibliografía

- *Actualidad RT* (9 de Enero de 2018). Obtenido de Los científicos se abren paso hacia la cuarta dimensión: <https://actualidad.rt.com/actualidad/259466-cientificos-descubren-camino-cuarta-dimension>
- Apolinar, P. (2016). *Aquí el espacio nace del tiempo*. Valencia, España: Departamento de proyectos arquitectónicos, universidad de valencia.
- Bernal, I. M. (12 de mayo de 2014). Investigación y ciencia. Recuperado de <https://www.investigacionyciencia.es/blogs/psicologia-y-neurociencia/37/posts/la-percepcion-del-tiempo-12083>
- Diaz, J. L. (14 de agosto de 2011). Scielo. Recuperado de Scielo: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252011000400010
- Eliade, M. (1957). *Lo sagrado y lo profano*. Obtenido de <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/eliade-m-1957-lo-sagrado-y-lo-profano.pdf>
- Española, D. d. (2005). *Ralentización*. Obtenido de WordReference.com: <https://www.wordreference.com/definicion/ralentizaci%C3%B3n>
- Figueredo, C. L. (2011). *El proyecto como instrumento de orientación*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Holl, Steven (1997). *Entrelazamientos*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 16.
- Lynch. (1975). De qué tiempo es este lugar. En Lynch, De que tiempo es este lugar (págs. 108-120) Barcelona: Gustavo Gili S.A.

- Ministerio de Cultura, Ministerio de Relaciones Exteriores y Sociedad Colombiana de Arquitectos. (2006). Rogelio Salmona Espacios abiertos / espacios colectivos. Comité curatorial.
- Montoya , S. y Téllez, D. (2017). La noción del tiempo en el espacio arquitectónico. El templo a la luz del tanatorio. Bogotá.
- Muscaria, L. (s.f.). *Biografía Mircea Eliade*. Obtenido de <https://www.muscaria.com/eliade.htm>
- Picó, B. A. (Junio de 2017). Recorridos, secuencialidad espacial y experiencia sensorial en la arquitectura de Alvar Aalto. Valencia, España.
- Saldarriaga, J. A. (03 de Junio de 2014). *“No es simplemente la promenade architecturale”: interpretaciones sobre Le Corbusier y Rogelio Salmona*. Obtenido de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18389/dearq15.2014.09>
- Sánchez, O. d. (s.f.). Asri Arte y sociedad Revista de Investigación. Obtenido de Asri Arte y sociedad. Revista de Investigación. Recuperado de <http://asri.eumed.net/13/tiempo-arquitectura.html>
- Sanz, A. M. (31 de agosto de 2014). Hoy Badajoz. Recuperado de Hoy Badajoz: <https://www.hoy.es/badajoz/201408/31/arquitectura-tiem-po-20140831000631-v.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- Téllez, G. (2006). Rogelio Salmona, obra completa 1959/2005. Bogotá: Escala.

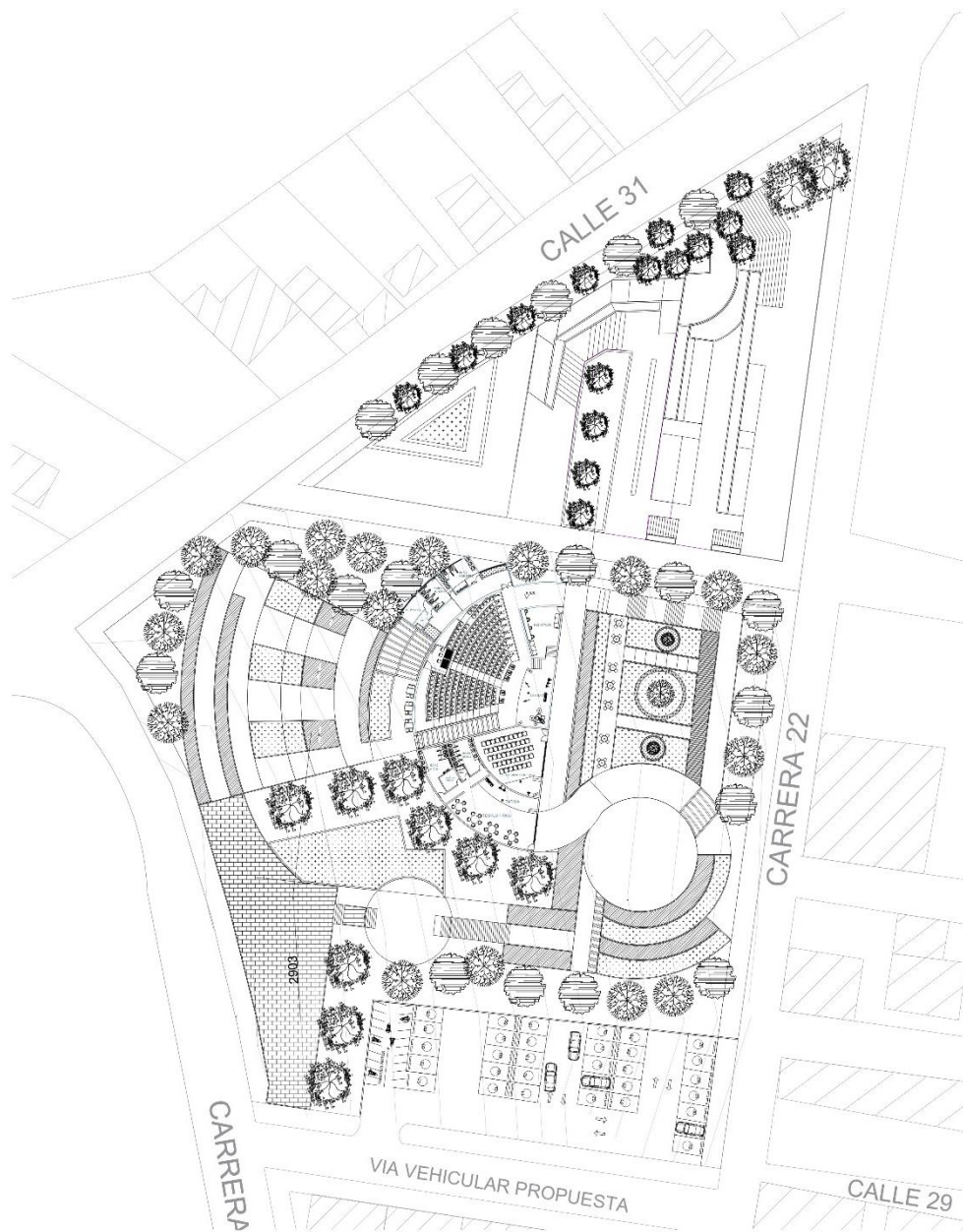
- Torres, C. (07 de Octubre de 2010). *Crítica*. Obtenido de Promenade architecturale: <http://tohaas.blogspot.com/2010/10/promenade-architecturale.html>

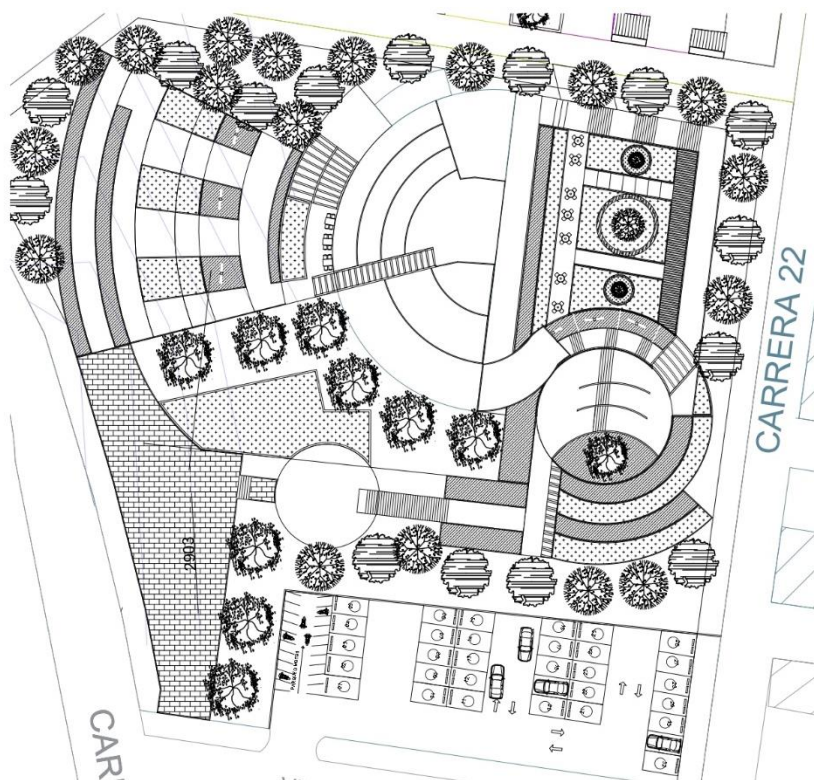
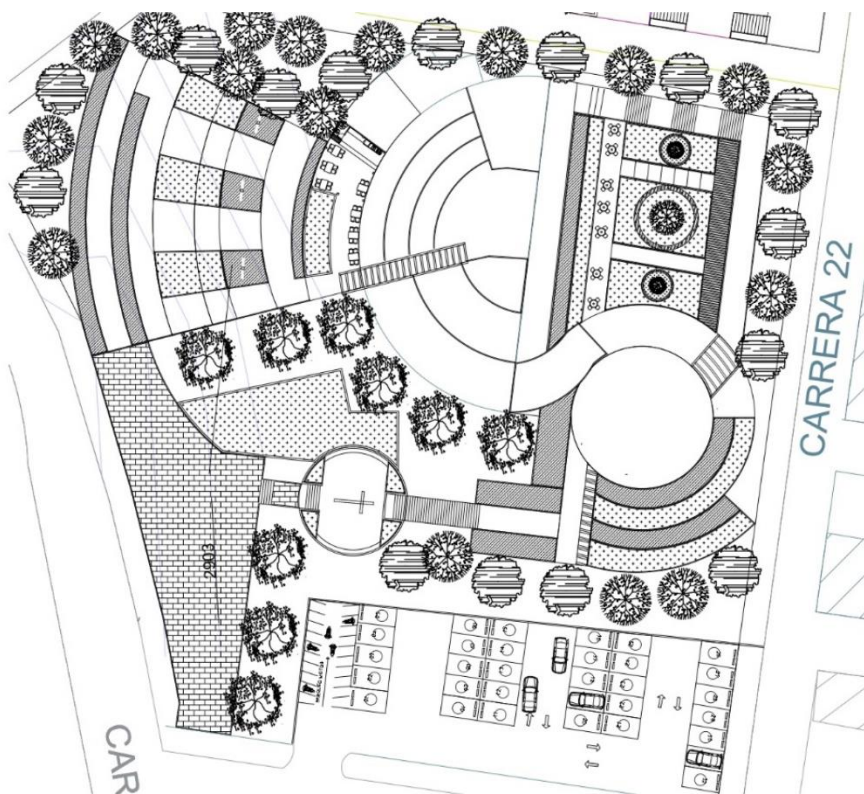
Anexos

Planimetría

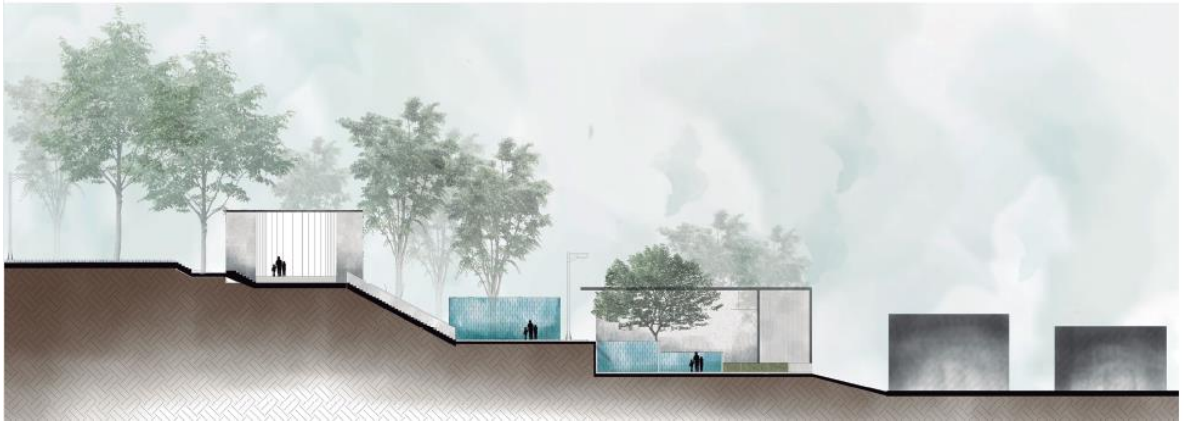
Implantación



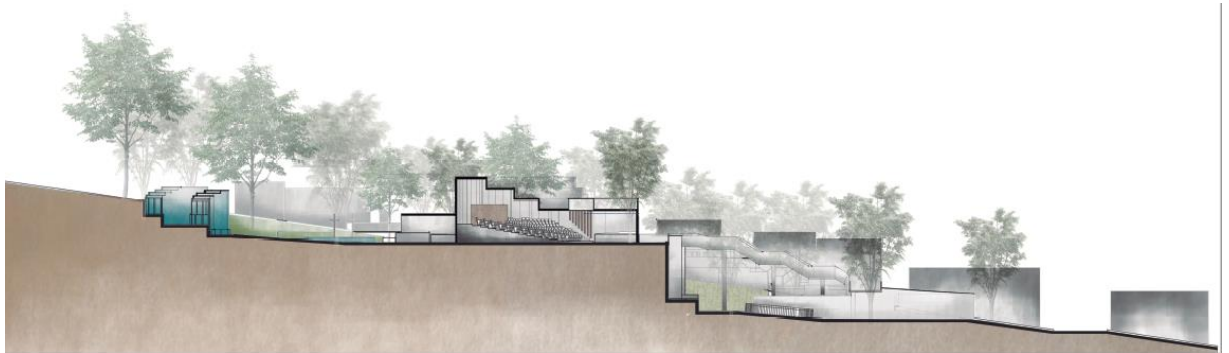
Tercer nivel

Segundo nivel**Primer nivel**

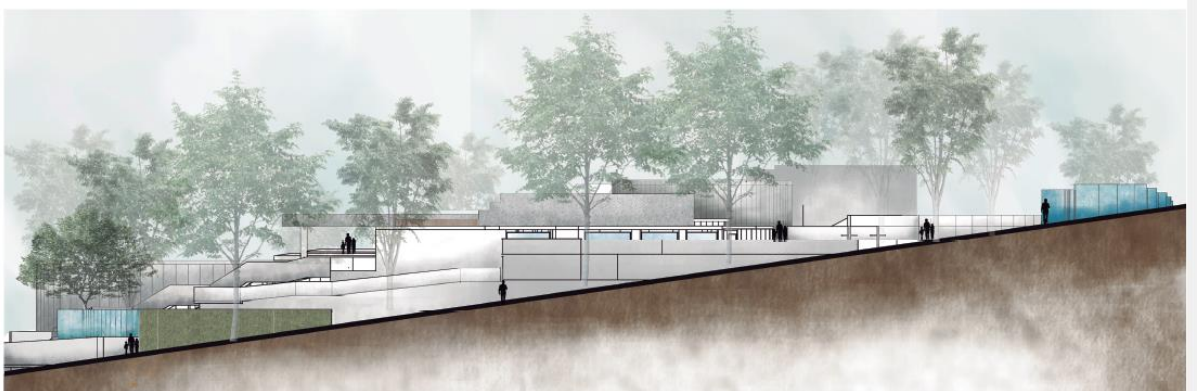
Corte Transversal



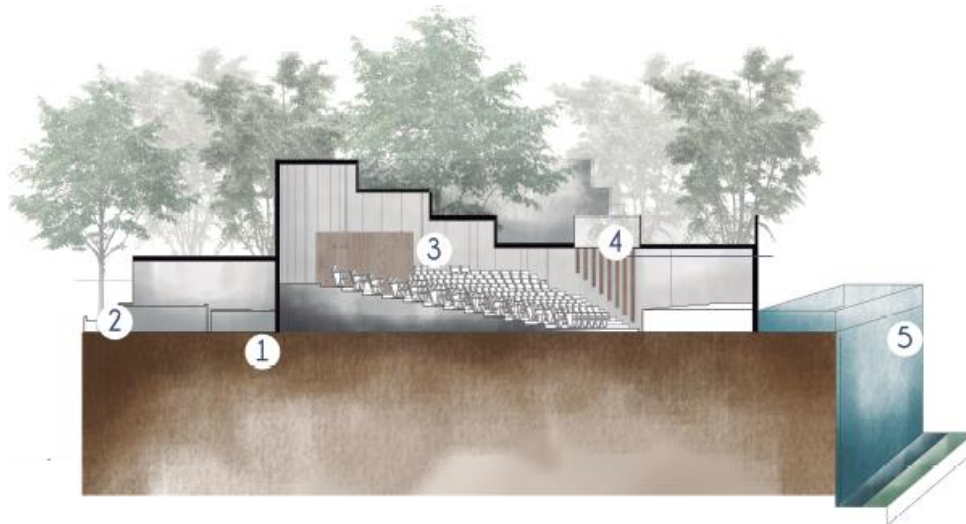
Corte Transversal



Perfil Calle 31



Corte fugado – Sostenibilidad



1 Proyecto arquitectónico desarrollado a partir de la topografía del lugar, evitando excesiva remoción de tierra.

2 Plantación de árboles nativos, contribuyendo a la fauna y flora del lugar de emplazamiento.

3 Estrategias de ventilación natural y aprovechamiento de la luz natural gracias a la permeabilidad del proyecto arquitectónico.

4 Perforación en la estructura de las cubiertas para generar luz cenital.

5 Los espejos de agua funcionan con un sistema el cual capta las aguas lluvias y las purifica, no solo para un tema estético sino para las zonas servicio (baño) y riegos de los diversos jardines del objeto.

Paneles presentación de proyecto

TEMPLO 3:33

LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO, MEDIANTE LA CONFIGURACIÓN DEL RECORRIDO EN EL OBJETO ARQUITECTÓNICO

Esta investigación tiene como fin profundizar y dar a conocer las distintas formas del tiempo, como lo son el cosmológico, el fenomenológico y el narrativo, y por consiguiente el sagrado y el profano. Además, cómo éstas puedan ser aplicadas mediante la configuración de un espacio por medio del recorrido. La elección de este objeto articulador por encima de otros elementos conformadores del espacio arquitectónico, se debe, a que el recorrido siendo un espacio reducido en la arquitectura, conlleva gran potencial poco explotado, el cual se quiere evidenciar a través de su transitar, la recreación de imágenes y percepciones sensoriales respecto al objeto arquitectónico en el cual se verá inmerso.

TIEMPO Y RECORRIDO



TIEMPO RECORRIDO: A través del recorrido de la biblioteca se observa el uso de figuras puras, conectivamente articuladas entre sí. Del mismo modo es claro el uso del agua en la mayoría del proyecto, siendo un articulador esencial al proyecto. Cuenta con un gran presencia de cubiertas transitables, volviendo al objeto siempre al interior.

TIEMPO HABITADO: Por medio del recorrido Salmons pretende en el observador generar una clave de sucesión de espacios narrativos: primero una "lectura" del exterior del proyecto, segundo el ingreso y recorrido interior de la biblioteca, experimentando tal como en un libro los cambios interiores, relacionando con cambios de nivel y de rumbo, y por último el recorrido de cubiertas, donde se continúa la lectura del usuario "perdiéndose" a través de la relación generada con el paisaje.



El edificio debe invitar a ser recorrido. A crear secuencias espaciales diferentes en cada usuario.

RELIGIÓN

PAPEL DE LA IGLESIA EN LA EDAD MEDIA

La Edad Media estaba protagonizada, religiosamente hablando, por la Iglesia Católica. El papa tenía era el principal dominante y controlador de la época.



RELIGIÓN EN LA ACTUALIDAD

Surgimiento de más religiones y la identificación de las personas con éstas. La influencia de la religión, en todos los contextos que trasciende el territorio, comienza a disminuir, convirtiéndose en la elección libre de cada individuo.

11.4%	11.1%	10%	7.1%
2300 millones	1700 millones	1300 millones	1300 millones
CRISTIANISMO	ISLAM	INDUISMO	BUDDISMO
1.8%	0.2%	0.4%	0.3%
440 millones	15 millones	120 millones	500 millones
RELIGIONES POPULARES	JUDAISMO	CONFUCIO	RELIGIONES TRADICIONALES

TEMPLOS ANTIGUOS VS. CONTEMPORÁNEOS

La principal diferencia se basa en el cambio abrupto de la representación. Durante la Edad Media, la arquitectura religiosa, sin dejar de lado la espiritualidad, lograba que cada "trozo" de la iglesia se dijera al paso, sirviendo de manera manifiesta la estructura en señal de adoración.



SIGNIFICADO SIMBOLICO DE ELEMENTOS



Buen ejemplo: templo con el que conecta a tener con el templo. Visto como el edificio, pero se ve en la persona, que de Dios.

La dimensión de la obra es la representación de los valores religiosos, los valores de una religión para conseguir la iluminación y el espíritu humano en la religión del día.

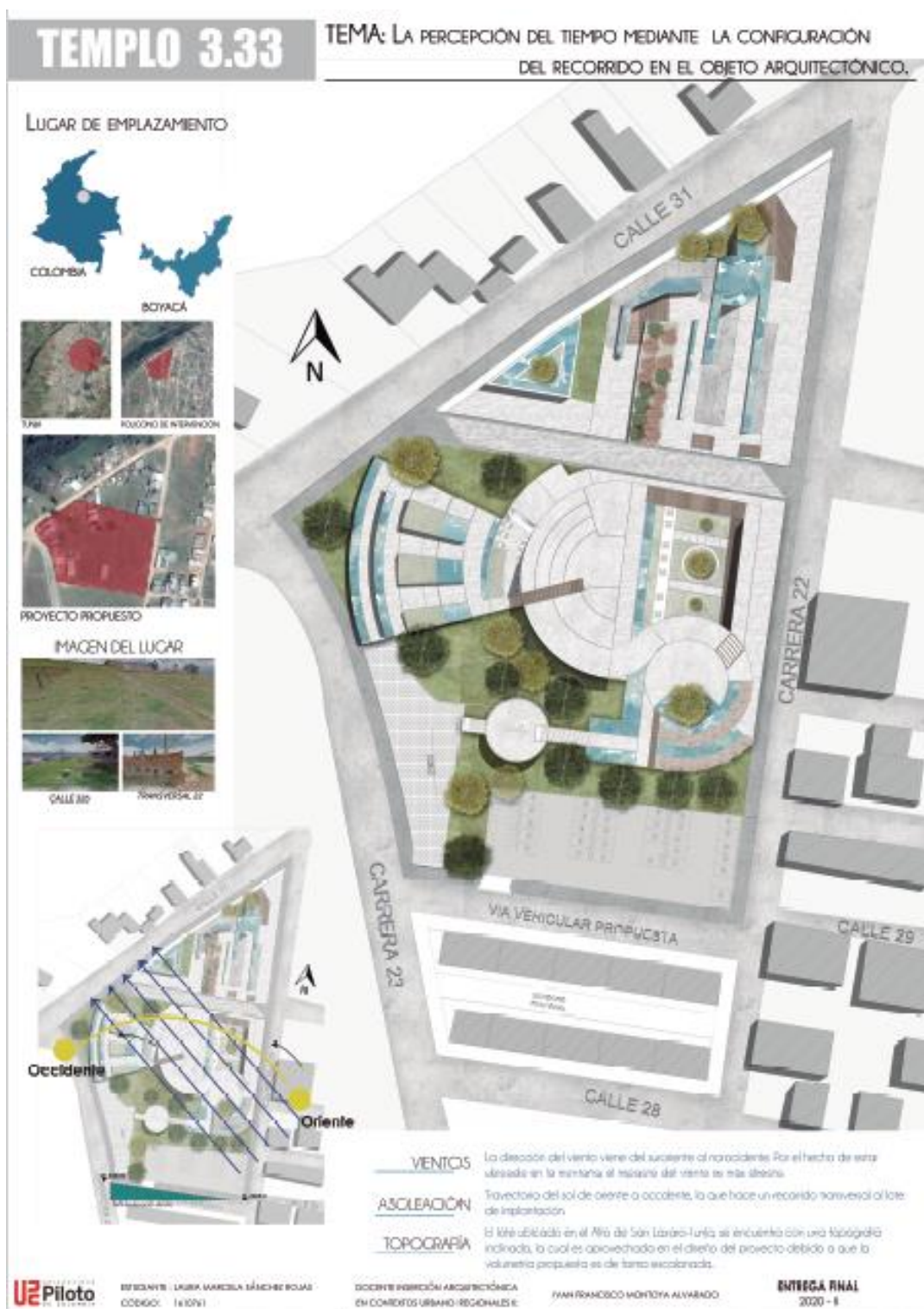
TEMPLOS NO CONVENCIONAL / CRISTIANO

Los templos cristianos son una muestra de la evolución constante de la arquitectura y la representación de la religión en la actualidad. Conviértendose en lugares de acogida, donde no solo se recibe la predicación sino se vive un tiempo de adoración.



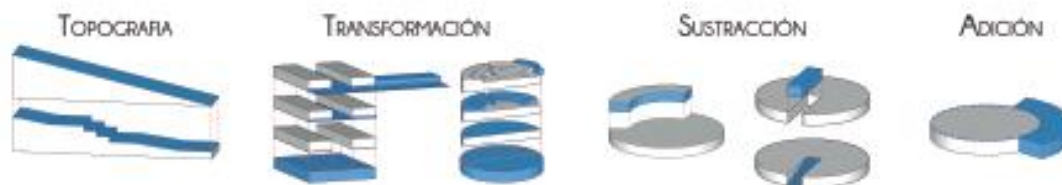
VIDA CRISTIANA





PROCESO DE DISEÑO

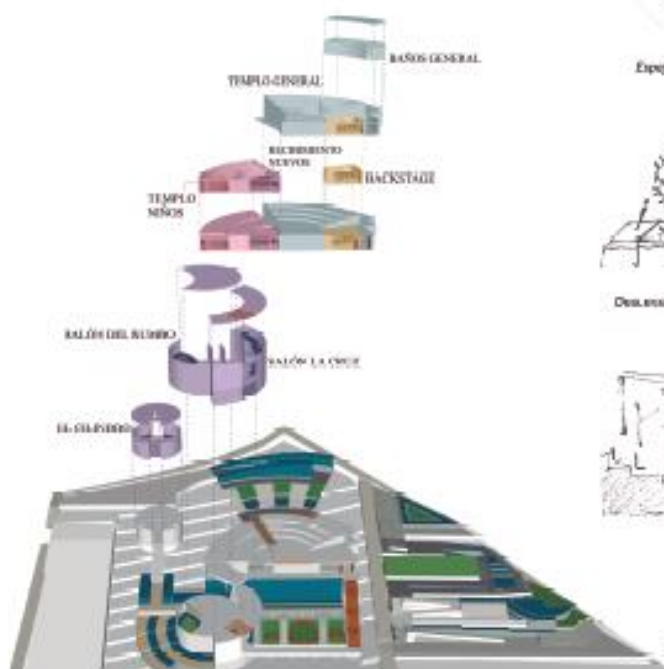
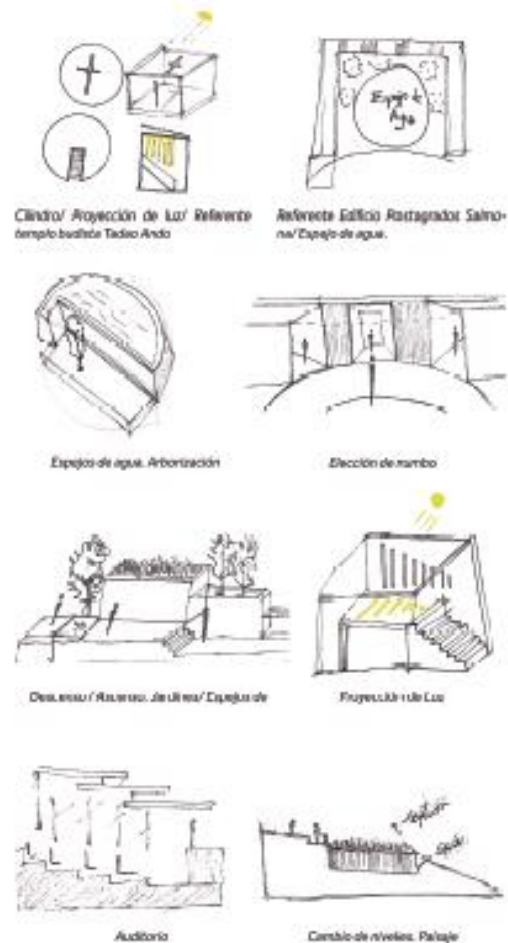
OPERACIONES DE DISEÑO A PARTIR DEL VOLUMEN



OPERACIONES DE DISEÑO A PARTIR DE LA FILOSOFÍA



BOCETOS EXPLORATORIOS



ZONIFICACIÓN EXPLOTADO



Planta arquitectónica proyecto



Corte Transversal



Perfil Calle 31

UPEL
Piloto

ESTUDIANTE: LAURA MARCELA SÁNCHEZ ROJAS
CÓDIGO: 100000

DOCENTE ASesoría ARQUITECTÓNICA
DR. CONRADO LUISA ANDRÉS RAMÍREZ

FECHA: 10/05/2020
FIRMAS: FRANCISCO MONTAÑA ALVARADO

ENTREGA FINAL
2020 - II



Corte Transversal



Corte Fugado

- 1 Proyecto arquitectónico desarrollado a partir de la topografía del lugar, evitando cualquier intervención masiva.
- 2 Posición de los volúmenes, buscando contribuir a la forma y forma del lugar de emplazamiento.
- 3 Estrategia de ventilación natural y aprovechamiento de la luz natural gracias a la permeabilidad del programa arquitectónico.
- 4 Relación de la estructura de las cubiertas para generar la canal.
- 5 Los espacios de agua funcionan con un sistema el cual controla los aguas lluvias y los purifica, así como para un área recreativa una zona de agua, similar al agua y resque en los diversos niveles del objeto.

