

**“APLICACIÓN PROYECTUAL DE ELEMENTOS ESTÉTICOS,
FORMALES Y COMUNICATIVOS CON TECNOLOGÍAS
INTERACTIVAS, EN ARQUITECTURAS REMANENTES”**

*Re significación de la arquitectura moderna en la manzana entre la cra 10 y
las calles 19 y 20 en el centro de Bogotá para la reactivación e interacción
social.*



AUTOR (ES)

Silvia Patricia Blanco Poblador

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.
2012**

**“APLICACIÓN PROYECTUAL DE ELEMENTOS ESTÉTICOS,
FORMALES Y COMUNICATIVOS CON TECNOLOGÍAS
INTERACTIVAS, EN ARQUITECTURAS REMANENTES”**

*Re significación de la arquitectura moderna en la manzana entre la cra 10 y
las calles 19 y 20 en el centro de Bogotá para la reactivación e interacción
social.*



AUTOR (ES)

Silvia Patricia Blanco Poblador

Presentado para optar al título de Arquitecta

DIRECTOR (ES)

Beatriz Elena Velásquez Rozo

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE ARQUITECTURA
Bogotá D.C.**

2012

Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

1. TABLA DE CONTENIDO

1. TABLA DE CONTENIDO	13
2. PRESENTACIÓN DEL TEMA.....	16
3. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
4. JUSTIFICACION	19
5. PREGUNTAS	20
6. OBJETIVOS	20
6.1. General	20
6.2. Específicos.....	20
7. DIAGNÓSTICO GENERAL DEL TEMA	21
8. MARCO TEÓRICO	22
8.1. El sentido y la experiencia del lugar.....	22
8.2. Significación del lugar.....	23
8.3. <i>Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías.</i>	24
8.4. Territorios no lineales.	25
8.5. Un nuevo orden social. <i>Ruptura histórica.</i>	26
8.6. Nuevas formas de habitar. Espacio y Tiempo.	27
8.7. NUEVAS FORMAS DE PROYECTAR.....	29
7.7.1 Arquitecturas Genéticas.....	29
7.7.2 Arquitectura Paramétrica.....	31
8.8. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA DEL LUGAR.	33
7.8.1. Arquitectura Moderna.....	33
7.8.2. Arquitectura Moderna en Colombia y Bogotá.....	36
7.8.3. Desarrollo de la Carrera Décima.....	38
9. MARCO REFERENCIAL.....	41
9.4. El sentido del Lugar. Regenesis Group.....	41

9.5. Hipercubo/ok/arte, ciencia y tecnología en contextos próximos. Proyecto: Alzado Vectorial. Rafael Lozano Hemmer.	44
10. ESTADO DEL ARTE.....	46
10.1. GLOSARIO.....	46
11. METODOLOGÍA.....	48
11.1. ANÁLISIS E IDENTIFICACIÓN FUNCIONAL DE LAS ARQUITECTURAS REMANENTES AÑOS 1945-1960 EN EL AREA DE INTERVENCIÓN.....	48
10.1.1. LUGARES REMANENTES. Ejemplos en la ciudad de Bta.	48
11.1.1.1. EDIFICIO MARTÍN GÓMEZ (1953).....	48
11.1.1.2. EDIFICIO ORDOÑEZ (1958).....	49
11.1.1.1. EDIFICIOS DE LA MANZANA.....	51
11.2. VALORACIÓN DE INMUEBLES.....	52
10.2.1. ¿QUÉ SE VALORA?.....	53
10.2.2. ¿POR QUÉ SE VALORA?.....	53
10.2.3. ¿PARA QUÉ SE VALORA?.....	53
10.2.4. CRITERIOS DE VALORACIÓN PARA LOS INMUEBLES A INTERVENIR.	
54	
12. DIAGNÓSTICO GENERAL DEL ÁREA DE INTERVENCIÓN.....	55
13. METODOLOGIA.....	55
13.1. CARACTERISTICAS DEL LUGAR.....	55
12.1.1. ANALISIS URBANO (ESCALA REGIONAL-ZONAL Y PUNTUAL)	55
12.1.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	57
13.1.1.1. CÓMO FUNCIONA HOY	57
13.1.1.2. COMO VA A FUNCIONAR	58
13.1.1.3. ASPECTOS CONCEPTUALES, CRITERIOS DE DISEÑO.....	60
13.1.1.4. DESCIPCION VOLUMÉTRICA.....	64
ASPECTOS FORMALES.....	65
14. GESTION DEL PROYECTO.....	66

15. BIBLIOGRAFIA	68
16. ANEXOS.....	69
16.1. Gráfico 1. Diagnóstico General del área de intervención.....	69
16.2. Gráfico 2.....	70
16.3. Mapa 1. Análisis escala Urbana.	71
16.4. Mapa 2. Análisis escala Sector. Plan Zona Centro.....	71
16.5. Mapa 3. Análisis escala Sector. UPZ 93. Las Nieves.	72
16.6. Situación actual.....	73
16.7. Planta Propuesta.....	74
16.8. Fachadas.....	74
16.9. Fotos Maqueta. Escala real 1:200.....	76

“APLICACIÓN PROYECTUAL DE ELEMENTOS ESTÉTICOS, FORMALES Y COMUNICATIVOS CON TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS, EN ARQUITECTURAS REMANENTES”

Re significación de la arquitectura moderna en la manzana entre la cra 10 y las calles 19 y 20 en el centro de Bogotá para la reactivación e interacción social.

2. PRESENTACIÓN DEL TEMA

Los lugares inscritos en el paisaje urbano donde interactúa el individuo pueden ser visualmente atractivos o no, así mismo deberían ser contenedores de elementos estéticos y experiencias sensitivas. Conceptualmente los lugares menos atractivos pueden relacionarse con células muertas que muestran la huella del abandono y generan desfragmentación en la imagen de la ciudad a pesar a su condición, haciendo parte del perfil urbano que emerge en la realidad social, para identificar al lugar donde se insertan. Los lugares mencionados se referencian en el presente trabajo como “lugares remanentes” por su naturaleza de obsolescencia física y funcional.

Los lugares remanentes no están únicamente determinados por arquitecturas o espacios públicos recientes o contemporáneas, pues también corresponden a diferentes momentos de la historia, que en las últimas décadas y en particular sobre el eje de la Carrera décima (10°) entre calles diecinueve (19) y veintiséis (26), han presentado deterioro arquitectónico y social relevante para la ciudad.

En el caso de Bogotá el centro alberga y configura el eje de la carrera decima donde se presentan varios ejemplos de arquitecturas remanentes como muestra de las condiciones de deterioro físico y abandono habitacional, debido a que son áreas que presentan el mayor intercambio de información e interacción social, económica y cultural. A él convergen habitantes de todos los sectores de la ciudad dada su incidencia histórica y su desarrollo que lo caracteriza como un lugar de memoria y significación cultural relevante. Parte de esa historia y memoria de ciudad ha quedado en el olvido, generando la

descomposición de su imagen, así como de sus dinámicas sociales y culturales. Por lo anterior, se hace necesaria la recuperación de estas áreas de la ciudad ya que son espacios con grandes potenciales sociales, económicos, administrativos que requieren de intervenciones estratégicas para generar mayor atracción entre los habitantes, inversionistas y turistas de todo el mundo.

Recuperar la memoria y valor simbólico de los lugares remanentes es un hecho importante que a través de los años se ha ido perdiendo e implica reconocer que “el sentido del lugar” va de la mano con el hecho arquitectónico. Particularmente en casos como el propuesto en este proyecto, donde se ha estudiado la arquitectura moderna, entendiendo sus valores históricos estrechamente relacionados con la vocación espacial y funcional que tienen, así como por la remembranza con la ciudad de antaño que evoca de manera casi natural su esencia y hace necesaria la apropiación del habitante quien le otorga significado generado una experiencia habitacional.

En la actualidad los lugares remanentes deben ser abordados e intervenidos respondiendo no sólo a las necesidades del mundo actual, sino también al desarrollo y evolución de las nuevas tecnologías a las que no se puede estar ajeno.

¿Será entonces posible crear un vínculo entre la arquitectura tradicional y el potencial exploratorio que entregan las nuevas tecnologías de la información y los procesos estéticos, artísticos y culturales? ¿Es la relación simbiótica entre la arquitectura moderna y las nuevas tecnologías interactivas un mecanismo para evocar la arquitectura a un nuevo concepto proyectual?

Las anteriores preguntas planteadas sobre el presente proyecto el cual implementará una propuesta de intervención sobre la re significación de la arquitectura moderna enfocada hacia la reactivación de su espacialidad abierta, su funcionalidad y experiencia sensitiva de los inmuebles con el espacio público inmediato y urbano, ubicados en la carrera décima (10°) en la manzana delimitada entre calles 19 y 21, como solución para re significar, fortalecer y consolidar los lugares remanentes de la ciudad de Bogotá

La propuesta debe tener en cuenta las implicaciones que lleva consigo una intervención sobre los inmuebles determinados cuyas características de arquitectura de los años cincuenta resalta la modernidad urbanística reflejado en el uso de nuevos materiales y la modernización de la vida urbana donde la tecnología juega un papel determinante en los

procesos sociales y urbanísticos. Esta arquitectura, a su vez se convierten en escenarios funcionales que permitan a los individuos tener una experiencia de lo público y lo privado mediante conectividades peatonales entre la calle y el interior de la manzana. Esto permite una intervención innovadora, que gracias a la tipología y sentido funcional de las arquitecturas escogidas en la manzana, permita la aplicación de nuevas tecnologías en la arquitectura tendientes a recobrar su vigencia y ofrecer nuevamente una función dentro de la urbe que responda al crecimiento físico y demográfico de la ciudad.

3. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Las grandes demandas urbanas contemporáneas que van en aumento, generan problemas de déficit de suelos aptos que permitan seguir construyendo en Bogotá. Por esta razón se hace necesaria la implementación o intervención de nuevos programas de recuperación y conservación arquitectónicos. Así como la reutilización de áreas abandonadas como lotes residuales, edificaciones en estado de deterioro en su infraestructura física y funcional que se encuentran en desuso y que para el presente trabajo de investigación proyectual se denominan como “Lugares remanentes”.

Ejemplos arquitectónicos como los mencionados específicamente las edificaciones identificadas como remanentes sobre la Carrera 10° entre calles 19 y 20, dejan ver el deterioro y en muchas ocasiones el olvido en el que se encuentran y por ende no se desarrollan en plenitud por el estado de abandono, falta de función, así como por los cambios de uso y transformación de su escala causada por el aumento poblacional proporcional al paso de los años. Estos cambios, ponen en riesgo estas arquitecturas y aceleran el proceso en la desaparición dichos lugares, produciendo descomposición en la estructura urbana y que de manera genérica creando pérdida de sus valores por usos excesivos, donde se pone a prueba la capacidad de resistencia del lugar en el que se desarrollan actividades para las que no fueron concebidos. La falta de apropiación por parte de los individuos produce enajenación de los lugares y en sentido contrario también atrae una reapropiación del lugar de forma inapropiada, asociada al hecho de: “quien se apropia es quien necesita el lugar” o un simple abandono ocasionado en algunos casos por la ausencia de una gestión eficiente, que se encargué de generar los recursos económicos mínimos necesarios para su mantenimiento.

Estas condiciones desfavorables que ha adquirido el lugar, ponen en evidencia la situación actual de los edificios Martín Gómez y Ordoñez sobre la carrera 10°, identificada como un área residual dentro de los planes y operaciones de intervención de la zona centro. Son lugares remanentes destinados al abandono, de inseguridad, que generan aislamiento de los habitantes, debido a su esporádica ocupación y convirtiéndose en los puntos neurálgicos a partir de los cuales se inicia el detrimento físico que se refleja en las diferentes escalas de la ciudad.

4. JUSTIFICACION

El eje de la Carrera 10° de la ciudad de Bogotá desde los años cuarentas ha sido ejemplo de Modernidad con su arquitectura, y gracias a su condición de confluencia por ser parte del centro de la ciudad, ser el vértice de los planes y operaciones de la zona centro hacen de este contexto urbano un lugar importante para su recuperación y lo más importante la recuperación de lo existente.

En la actualidad el centro de la ciudad se ha ido transformando mediante la implementación de planes de renovación urbano arquitectónica, así como de procesos de conservación de patrimonio en el sector de estudio siendo desarrollados para dotarlo de nuevos elementos que lo consoliden el centro y el sector mismo como un lugar atractivo y dinámico, pero a pesar de esto, el área de intervención se delimita ya que surge como un área restante, como área tangencial y central dentro de las operaciones de intervención para la ciudad.

Por tal motivo se hace necesaria la intervención de los edificios Martín Gómez y Ordoñez y la manzana donde se encuentran insertados, a partir del cual se establece el conocimiento del sentido del lugar para desarrollar la valoración y re significación de los edificios por su importancia arquitectónica, que con el paso del tiempo se han convertido en obsoleto. Así mismo, para evitar la recurrente intervención desacertada a través del tiempo debido a las transformaciones que inciden en la forma de vida social, se considera necesario repensar desde una perspectiva estética los lugares remanentes, así como los modos de habitarlo y expresarlo.

El proyecto involucrará en la propuesta el desarrollo paramétrico con elementos estéticos formales y comunicativos implementándolos con nuevas tecnologías interactivas, donde la forma de habitar está basada en sistemas multifuncionales e interdependientes donde es pertinente aplicar la naturaleza como modelo, la historia, las relaciones sociales y la necesidad del ser humano como un patrón determinante.

5. PREGUNTAS

¿Será posible re significar y recuperar los lugares remanentes de la ciudad para que se desarrollen nuevamente las actividades sociales presentes en algún momento?

¿Tendrán las arquitecturas remanentes a su vez la capacidad de acoger la diversidad y las múltiples dinámicas sociales, culturales que la ciudad va acumulando en el tiempo?

¿Es la arquitectura paramétrica y las nuevas tecnologías medios aplicables en el diseño para la recuperación de estos lugares diferente a las formas convencionales?

6. OBJETIVOS

6.1. General

Aplicar una propuesta de intervención, basada en la implementación de conceptos paramétricos, elementos estéticos y formales como mecanismo de recuperación de los lugares remanentes y abandonados de la ciudad.

6.2. Específicos

-Valorar y re significar los ejemplos de arquitectura remanente de Bogotá sobre la Carrera 10°, en la manzana entre calles 19 y 20, identificando su cronología y los valores propios a rescatar.

-Establecer relaciones SIMBIOTICAS entre los estilos arquitectónicos identificados y la innovación con nuevas tecnologías interactivas por medio de elementos estéticos, formales y comunicativos.

-Plantear criterios de urbanismo que sirvan como directrices para articular dentro de un sistema los edificios valorados dentro del área de intervención y el contexto de Bogotá.

-Mejorar la imagen del área de intervención por medio de la recuperación de las arquitecturas remanentes como medio para la introducción de nuevas actividades que incidan sobre las dinámicas sociales del sector.

7. DIAGNÓSTICO GENERAL DEL TEMA

El mundo actual está en función de la celeridad, cambia mucho más rápido que los edificios que le sirven de escenario, pero para recibir el mundo moderno no es necesario demoler arquitecturas viejas y alzar nuevas. El nuevo mundo no implica la desaparición ni de la arquitectura ni de su memoria.

Esta es la razón por la cual la recuperación de las arquitecturas remanentes tiene lugar, adaptar o mejorar la arquitectura existente teniendo como tema transversal la estética hace que nos valgamos de nuevas formas para diseñar, nuevas tecnologías para dinamizar. Los edificios deben ser susceptibles de modificaciones, así tendrán una vida útil más prolongada y serán más eficientes en el uso de sus recursos.

El proyecto busca alternativas de intervención sobre la arquitectura existente como opciones diferentes a la restauración y renovación, teniendo como base la estética contemporánea ya que se ha convertido en tema fundamental en los campos de diseño y arquitectura y que lleva a repensar elementos como la ciudad, los objetos y las maneras de habitar, teniendo en cuenta que “las creaciones contemporáneas obedecen a las Nuevas Tecnologías de comunicación e información que mezclan de manera articulada la informática, la electrónica, las telecomunicaciones y en muchos casos, la ingeniería, la genética, la inteligencia artificial, las ciencias cognitivas, entre otros”. (HERNANDEZ, I., 2003)

8. MARCO TEÓRICO

8.1. El sentido y la experiencia del lugar.

Existe una relación fundamental de dependencia entre la humanidad y la edificación habitable la cual está establecida desde hace miles de años y organizada de manera variable en los distintos grupos humanos; los nómadas minimizan esa dependencia adoptándola a su régimen de movilidad, las comunidades tradicionales conservan memorias colectivas y finalmente, en las sociedades urbanas modernas existe un extenso y complejo aparato especializado en la organización del territorio y la construcción de edificaciones, donde las condiciones sociales y económicas priman para acceder al derecho de habitar.

En cada situación se combinan factores de índole material e interpretaciones afectivas y simbólicas que califican el sentido de habitar (SALDARRIAGA, A., 2002), evidenciando que el sentido del lugar tiene gran incidencia en los espacios.

Nombre completo Lynch pie de página, en su planteamiento teórico sobre la buena forma de la ciudad, cita al Sentido como el grado en el cual el asentamiento puede ser claramente percibido, mentalmente diferenciado y estructurado en el tiempo; conecta con sus valores, conceptos y de igual manera con las construcciones culturales. Si bien, la forma más simple del sentido, es la identidad, donde el hombre lo reconoce como algo diferente frente a otros lugares. Un lugar que active la totalidad de los sentidos, será un lugar recordable, la percepción vivida se amplía todavía más porque los lugares sensitivos e identificables son adecuados para la asociación de recuerdos, sentimientos y valores personales.

De manera sintética, el autor noruego Norberg-Schulz (Pie pagina), re direcciona la perspectiva de la experiencia humana sobre la arquitectura y la define como existencial, del mismo modo que hace énfasis en el concepto HOLÍSTICO(pie pagina) de la arquitectura y la respuesta casi innata del hombre hacia la evolución del medio y su adaptación en él, y argumenta que:

“ El interés del hombre por el espacio tiene raíces existenciales: deriva en el ambiente que le rodea para aportar sentido y orden a un mundo de acontecimientos y acciones. Básicamente se orienta a ‘objetos’, es decir, se adapta fisiológica y tecnológicamente a las cosas físicas, influye en otras personas

y es influido por ellas y capta las realidades abstractas o 'significados' transmitidos por los diversos lenguajes creados con el fin de comunicarse. Su orientación hacia los diferentes objetos puede ser cognoscitiva o afectiva, pero en cualquier caso desea establecer equilibrio dinámico entre él y el ambiente que le rodea" (NORBERG-SCHULZ, C., 1975)

Es evidente el reconocimiento que se hace a la importancia del entendimiento sobre el lugar mediante la revisión del carácter histórico que deja al descubierto su sentido y la concepción de él como un todo que logra generar una experiencia, ya que dicha experiencia es el punto de partida para re significar un lugar, recuperarlo y regresarle sus dinámicas y consolidar el rol del ser humano que es quien se apropia de los lugares y los siente suyos.

8.2. Significación del lugar.

El lugar puede considerarse como la concretización de la existencia y donde tiene lugar la experiencia, este hecho psicológico hace necesaria la participación de los afectos y la memoria. Del mismo modo que el lugar tiende a una condición inesperada de obsolescencia, la memoria del lugar presenta una condición vulnerable; en la mayoría de los casos la memoria tiende a estar oculta, pero aun así es esencial para la construcción de la identidad del lugar. Todorov en su texto "La Memoria amenazada" plantea que la sensibilidad hacia el lugar en la arquitectura contemporánea es un fenómeno muy reciente, de hecho el mayor esfuerzo del Movimiento Moderno consistió en definir una nueva concepción de espacio, a partir del soporte de los nuevos avances tecnológicos de las estructuras de acero y de hormigón armado y de los cerramientos de cristal; una concepción de carácter simbólico, donde los lugares (*espacio más delimitado* como lo define Aristóteles) son libres, fluidos, ligeros, continuos, abiertos, transparentes, en total contraposición a la idea tradicional del lugar que se caracterizaba por ser denso. Este fenómeno reciente a través del cual el mundo contemporáneo ha evolucionado hacia una mayor homogeneidad y uniformidad de cierta perjudica las identidades y pertenencias tradicionales, evidenciándolo como una crisis que gira en torno al dilema de la necesidad de instaurar una identidad colectiva y así mismo asimilar la destrucción de algunas identidades tradicionales, si bien, un pasado común beneficia al individuo dentro del grupo. Lo anterior muestra el punto de partida para la desaparición de muchos lugares

de la ciudad, una pérdida de memoria por falta de apropiación o en la mejor de las suertes, las huellas de lo que ha existido son o bien suprimidas, o bien maquilladas y transformadas. (TODOROV, 2000)

Es a esa generalización de la memoria, sobre la que Todorov manifiesta preocupación, y se ha convertido en casi una necesidad el hecho de ocultar la memoria, desconociendo su importancia como parte esencial en la construcción del sentido de un lugar, mediante su identidad que lo caracteriza y lo hace único, siendo algo casi imperceptible por una sociedad donde los intereses giran alrededor del consumismo y la dependencia por los medios informáticos, un mundo contemporáneo de avances tecnológicos e innovaciones aceleradas es cada vez mayor alejándose de las tradiciones y se desprenden de la necesidad de conocer las riquezas del pasado para formar un futuro que en muchos casos es incierto, pero que en muchos de los casos es fundamentado por un cuestionamiento, pues “la exigencia de recuperar el pasado, de recordarlo, no nos dice todavía cuál será el uso que se hará de él.” (TODOROV, 2000)

A pesar de ello, se es consciente de la importancia de conocer la memoria de un lugar, del papel que cumple el pasado, la importancia de conocer la ciudad de antaño, el recuerdo de una sociedad tradicional, de saberes innatos y no siempre adquiridos, con lo que no se afirma que el pasado deba regir el presente, sino que por el contrario, éste tendrá la posibilidad de hacer el mejor y más adecuado uso de esa memoria para la significación de los lugares.

8.3. *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías.*

Las nuevas transformaciones del mundo y sus problemáticas, se retoman desde prácticas como la arquitectura, el diseño, el arte, los estudios culturales entre otros obedeciendo a la estética contemporánea que se ha convertido en un tema transversal a todas estas prácticas. Estas transformaciones, plantean la inquietud de repensar los diversos elementos que interactúan en la ciudad como los objetos, las nuevas tecnologías de la información y comunicación que mezclan la informática, la electrónica, las telecomunicaciones y, en muchos casos, la ingeniería genética, la inteligencia artificial, las ciencias cognitivas, entre otras con las maneras de habitar y las experiencias humanas.

La arquitectura tiene como fin objetivo dar función al espacio apoyándose en la estética la cual busca ampliar fronteras e integrar operaciones y reflexiones sobre la percepción, generando formas que sumadas permitan generar en común escenarios de movi­lidades de orden cultural. Es en esa búsqueda de la estética, es donde se debe hacer uso del potencial de las tecnologías de la información y la comunicación, que actualmente no han sido aprovechadas en su máximo potencial, ya que pueden trascender de ser método de representación a ser el método de concepción de los proyectos: estas exploraciones sobre creaciones electrónicas realizadas mediante interfaces que intervienen entre la máquina y el usuario (interactividad) ¹ dando la posibilidad de redefinir los proyectos como un sistema de relaciones modificables con cada interacción en vez de ser un objeto terminado que por ende cuestiona el tradicional programa arquitectónico, ya que lo hace susceptible a cambios.

Vemos como la información en código binario comienza a darle vida a los objetos posibilitando “un juego con la memoria, donde las posibilidades de establecer relaciones con el espacio-tiempo darán nuevas interpretaciones del primero en relación con los nuevos objetos mentales que se comenzarán a materializar.

8.4. Territorios no lineales.

El contexto en el que se inscriben las exploraciones contemporáneas del diseño y la arquitectura, corresponde a los territorios (espacio, lugar) no lineales debido a su condición cambiante, posibilitada por el aporte que hacen las nuevas tecnologías al poder responder a esos procesos de constante transformación de la sociedad actual.

El termino no linealidad responde a la emergencia, al uso del conocimiento como mecanismo de respuesta a cambios sorpresivos. De este modo la autora Iliana Hernandez plantea, la no linealidad, como el territorio en proceso, en los cuales

“La atribución de cualidades es pensada en proporción a la cantidad de soluciones imaginarias que el mundo de la vida artificial puede plantear, esperando que el sistema, efectivamente, se pueda ampliar en horizontes.” (HERNANDEZ, I., 2010)

¹ Ver Glosario.

Estas soluciones dentro del mundo artificial se enmarcan dentro del contexto de las teorías evolucionistas iniciales (neodarwinianas) donde la vida biológica que contempla diversas especies y al ser humano evoluciona a través del desenvolvimiento en el tiempo; en esta evolución, la humana llegó a su límite, continuando ahora con la evolución cultural. Es este el punto inicial que permite hacer una analogía sobre los territorios no lineales o evolucionistas, donde se intenta pensar en la estética de un territorio, como un sistema complejo creciente que se relaciona con la vida artificial, no acoge únicamente la explicación del mundo, sino que lo interviene por medio de tecnologías.

“La vida artificial y con ella la biotecnología coinciden en el concepto de territorios no lineales, en el aspecto filosófico, cultural y tecno científico, en el sentido en que el territorio no sería un contenedor, un lugar donde acaece la vida, sino literalmente la vida es el territorio, y el territorio no existe de manera predeterminada o anticipada, en cambio este evoluciona con la vida misma.” (HERNÁNDEZ, I., 2010. pg. 34)

Se trata entonces de territorios distribuidos a través de las redes de información habitándolos pero teniendo una percepción interactiva e inmersa donde se encuentra conjugados nuestros sentidos, pero estimulados por construcciones a través de la tecnología.

8.5. Un nuevo orden social. *Ruptura histórica.*

Conservando la idea de establecer las nuevas tecnologías como patrón determinante de intervención, Raúl Niño desde su idea utópica sobre un nuevo orden social basado en la inteligencia artificial, explora una respuesta a el tiempo puro dislocado de la temporalidad y del espacio, donde espera plantear una ruptura sobre la vida y la manera como ésta funciona, basada en el carbono. Si bien, reemplazar los patrones establecidos de conducta y organización social sobre la base de la adaptación, la REPRODUCCIÓN y la SUPERVIVENCIA; por un cambio cultural tecnológico, capaz de CREAR, IMITAR por clonaciones y desciframientos genéticos, simplemente nos lleva a superar los factores negativos de la extinción y agotamiento de los recursos.

Es importante no olvidar que los procesos emergentes que vivimos culturalmente tienen necesariamente que pasar por procesos cognitivos individuales distintos a la interpretación simple de la adaptación. Los patrones determinantes se introducen en la

actualidad como COLECTIVOS SOCIALES liderados por el uso de las nuevas tecnologías, éstas, pasan a ser rutas de investigación de nuevas relaciones entre sistemas vivos, entre maquinas vivientes y maquinas pensantes y el supuesto orden social para crear una *civilización planetaria*. Estos procesos dinámicos trabajados por medio de la ciberbiología pasan de mismo modo, por reflexiones económicas de cooperación, políticas vinculadas para vidas futuras, la innovación social y cultural de sistemas no lineales, siendo este sentido de emergencia el factor determinante.

De este modo la ciberbiología busca incidir en los cambios que con urgencia requerimos adoptar pero de manera pensada, mediante la participación y la comprensión de los fenómenos tecno científicos así como de las políticas de vida, en las cuales se pueden hallar las sociedades de conservación y las sociedades de conocimiento, “En tal sentido, la biopolítica pasa de la noción de control de la gubernamentalidad de las poblaciones, a entenderse con las relaciones y procesos emergentes que comportan vida emergente y no emergente y constantemente se hibridan en otras dimensiones con la experiencia neuronal (cognitiva) y la simbiosis bioelectrónica (redes neuronales) que se percibe simultáneamente con la robótica, la cibernética y más complejamente con las nano biotecnologías.” Para así, imaginar mundos y vidas posibles basadas en los procesos que implican la vida artificial y el nuevo orden social.

8.6. Nuevas formas de habitar. Espacio y Tiempo.

Es imposible contemplar la vida en un solo ámbito, si bien tanto en el espacio público, la ciudad y el habitar, como también en nuestra propia mente y modo de vivir. Es por esta razón, dentro de lo que podemos entender como habitar, ocupar un lugar, vivirlo, recorrerlo, debe trascender de la ocupación del objeto, del hábitat.

El hábitat se ha entendido como el medio geográfico que reúne las condiciones favorables para la vida de una especie animal o vegetal. La acción del habitar es a la vez objeto - la vivienda – la localización de ese objeto - el lugar - y el modo de utilización de este objeto situado. En este sentido la cosa más simple LA CASA es el resultado de una apropiación del espacio por sus ocupantes quienes la impregnan con su ser con su concepción de la vida es decir con su forma de habitar.

Actualmente el oficio del arquitecto se ha centrado en la producción del hábitat, pero ¿qué es del ser humano sin la interpretación subjetiva del lugar?, ¿sin la experiencia que de él debe surgir gracias a la arquitectura?

Como plantea Fabio Avendaño en el texto *Poéticas y críticas del devenir de Iliana Hernández*, alojar la permanencia en la actualidad necesita entender que habitamos en un mundo en que el cambio es constante, el cambiar DIANMIZA nuestra forma de vida << acometer el diseño y la construcción de escenarios capaces de alojar es impermanencia que el cambio acelerado precipita>> requiere que la vida se desprenda de lo estable, tradicional y consolidado y como se menciona al inicio recorrer los ámbitos no solo físicos, sino de la mente y el propio vivir. Nuevos estados de posibilidad de vida, formas emergentes y emergencia creativa.

En el entendimiento de las formas de habitar, se analiza el *espacio-tiempo* ya que constituye la definición de la habitabilidad crítica, donde se hace referencia a una forma particular de estar y reflexionar sobre las instalaciones de video y multimedia, de imagen-espacio, y de imagen-tiempo; un espacio-tiempo conceptual como sensorial, que contempla la emergencia de lugar.

Tiempo

En la búsqueda de esa intervención sobre la condición de espacio/tiempo y su percepción no lineal, se emprende una búsqueda constante que asemeja la no linealidad con la condición de extrañeza, excepción, indeterminación, impredecibilidad y complejidad creciente. Son entonces, territorios evolutivos que permiten imaginar otros MUNDOS POSIBLES, nuevas realidades que alojen al ser humano e integren la arquitectura remanente.

Dentro de la evolución propia del momento, va ligada una evolución cultural, la cual crea otras realidades a través de nuevos instrumentos, <<no se trata de pensar lo dado como lo conocemos o creemos que es, sino los fenómenos dados como tal, su abordaje por medio de las nuevas tecnologías, delo que se va creando>>, de esa intervención en un tiempo que es VARIABLE y busca nuevas DINÁMICAS del espacio.

Espacio

El espacio está sometido al consumo y reducido a gestionar el tránsito de los ciudadanos, esto es, exceso de limitaciones hace que la ciudad esté abandonando su uso como lugar de encuentro. Si pensamos en la solución, podría pensarse que las manifestaciones espontáneas que se apropian del espacio son pertinentes, el USO LIBRE D E LOS ESPACIOS, GENERAR NUEVAS SUBJETIVIDADES, FOMENTAR APROPIACION.

8.7. NUEVAS FORMAS DE PROYECTAR

7.7.1 Arquitecturas Genéticas.

Evidentemente nuestra sociedad es parte de una evolución que da a la tecnología un rol clave; esto sugiere, que ni los nuevos modelos urbanos, ni las intervenciones arquitectónicas del lugar, pueden desconocer esas nuevas tecnologías. Se hace necesario abordar los diseños desde una perspectiva vanguardista, si bien, debemos ser conscientes que cada momento histórico ha dado respuesta a las necesidades del ser humano hasta donde se le ha permitido, pero es ahora cuando el mundo contemporáneo debe dar respuesta a lo instantáneo, lo efímero, a la velocidad y ligereza propias del momento.

Así, con el advenimiento de la nanotecnología² y la acelerada evolución de la computación, en conjunto con la biotecnología, la arquitectura y la ingeniería, dará un paso importante, un viraje hacia la estética contemporánea a partir de la cual se aborda la arquitectura. Con la implementación de estas disciplinas el usuario no interactuará con la casa o edificio, sino que estos también lo harán con el usuario. Este cambio tecnológico se denomina Nanoarquitectura como extensión al proyecto de arquitectura genética, en la que se integra la física y la biología que subyacen en leyes naturales estructurales, que son válidas para la arquitectura.

Ya en la historia, se ha empezado a trabajar con seres vivos para una mejora del acondicionamiento de la arquitectura, ya sea construyendo cubiertas verdes o fachadas vegetales, etc. En relación con esto, es bien curioso ver que toda una nueva vanguardia en la arquitectura que se está consolidando desde cierto organicismo digital tiene un especial punto de vista, un común acercamiento a la naturaleza.

² Ver glosario.

“Pues bien, una vez asumida la ya posible aplicación literal y directa, no simplemente procesual o metafórica, de la genética a la arquitectura, merced a los avances científico-técnicos ya existentes (hacer crecer un árbol o un vientre con características de habitabilidad, esta es la clave)... Una vez visto el cambio de medios proyectuales, procesos de producción, estructuras y formas que esto supone... Una vez llegados con ello como a un tercer estadio, genético, de la evolución de la arquitectura (desde el siglo XXI, futuro organicizante, estructuras vivas, vegetales o de carne y hueso, crecimiento natural o producción cibernético-digital de piezas distintas), tras la clasicidad (hasta el siglo XIX, pasado verticalizante, estructuras a compresión, de piedra y ladrillo, construcción manual) y la modernidad (durante el siglo XX, presente horizontalizante, estructuras a tracción, de acero y hormigón, producción mecanizada en serie de piezas iguales)... Puede llegar a establecerse esta tabla de tres grandes eras de la arquitectura: “ (ESTEVEZ, A., 2009)

	pasado clásico	presente moderno	futuro genético
<i>cronología</i>	...hasta el siglo XIX	siglo XX	desde el siglo XXI...
<i>sistema formal</i>	verticalizante	horizontalizante	organicizante
<i>sistema estructural</i>	estructuras a compresión	estructuras a tracción	estructuras vivas
<i>sistema material</i>	piedra, ladrillo, madera	hormigón, acero, plástico	vegetal, carne y hueso
<i>sistema procesual o de producción</i>	producción manual de cada pieza, una a una, distintas y/o iguales	producción a máquina automatizada en series de piezas todas iguales	producción a máquina automatizada de piezas distintas y crecimiento natural

Estévez, Alberto T. (2005). Arquitecturas Genéticas II. Medios digitales y formas orgánicas. Introducción.

Estas nuevas investigaciones muestran nuevas formas de intervención arquitectónica, la concepción de una arquitectura con aplicación de las técnicas genéticas a la vegetación real de la Tierra, para que creciesen como espacios habitables, “ se crearía una *genecity* real, viva, blanda, y peluda, gratuita para todos, arquitectura genética creciendo por todo el planeta... la cuestión fascinante es que ahora pueda llegar a hacerse realidad desde una vía automatizada natural o digital.” (ESTEVEZ, A., 2009)

Referirse a un nuevo proyectar ecológico – medioambiental, anuncia propiamente el nuevo proyectar no como el que crea “en” la naturaleza a conservar sino el que crea “con”

la naturaleza. Entonces, se crea la naturaleza misma donde no importa crear acorde a ese entorno sino crear nuevamente ese entorno y que nada tiene que ver con términos que se ha usado tanto como ecología, medioambiente, contexto, cuidado del entorno, sostenibilidad, etc., que han terminado por desgastarse y confundirse. Será ecológica por la naturaleza en sí misma.

Del mismo modo se refiere, al nuevo proyectar cibernético-digital, donde se va mas allá de utilizar el ordenador como herramienta de dibujo. Los software permiten incluir en todo momento las variabilidades propias de una puesta en obra real, permitiéndolas automatizarlas y así producirlas a escala real. Si bien esta producción a escala 1:1 pone en discusión el mito de la producción en serie uniforme, ya que a la maquina le es indiferente elaborar 100 piezas iguales o 100 piezas diferentes. Esta producción por piezas diferentes permiten evidenciar eso que caracteriza el nuevo proyectar cibernético-digital, formas variables, mutables, en crecimiento, adaptables y al mismo tiempo responsivas a las condiciones del mundo de hoy. En definitiva el arquitecto ya no ha de pensar en una forma final sino en un proceso.

Es evidente la condición que trae consigo la propuesta de arquitecturas genéticas, definiéndose como una arquitectura que no agota los recursos, sostenible, verde, regeneradora, evolucionista, que hasta este momento está siendo abracada mediante el diseño y producción digital, con la premisa que “lo que puede dibujarse, puede construirse”, porque el dibujo digital al igual que los organismos naturales, disponen de un ADN, en ese caso ADN digital “que permite su emergencia automatizada, su autoconstrucción robotizada y su crecimiento artificial”. (ESTEVEZ, A., 2009)

7.7.2 Arquitectura Paramétrica.

La arquitectura hoy en día se diseña por medio del método TOP DOWN, que significa el tener una “receta” para lo que se va a hacer, es decir, una forma pre-escrita, que se somete a una realidad o a un orden. El diseño paramétrico ocupa el método BOTTON UP, que significa crear una lógica a partir de relaciones locales. (MALDONADO, J., 2009)

El diseño paramétrico puede considerarse como un nuevo lenguaje de programación aplicable a estrategias de diseño y producción digital, mediante la abstracción de una idea

o concepto que puede estar relacionado con los procesos geométricos y matemáticos que no se permiten manipular con mayor precisión un diseño para llegar a “óptimos” resultados.

Un ejemplo genérico que representa las características que fundamentan el diseño paramétrico, se puede encontrar en las bandadas de pájaros. “Siguen corrientes de viento, temperatura, velocidad, luz, etc.... tienen parámetros y rangos que siguen un orden que evita sus choques, tienen una lógica de bandada que organiza normas que determinan sistemas. La distancia de un pájaro a otro se puede medir, son medidas conocidas, milímetros, centímetros, metros... La forma de la bandada se da por parámetros.

Se ha comprobado que cuando cada pájaro bate sus alas, produce un movimiento en el aire que ayuda al pájaro que va detrás de él. Volando de esa forma, la bandada completa aumenta su potencia de vuelo en un 70%, en comparación con un ave que vuela sola. Cada vez que un ganso trata de salir de la formación siente inmediatamente la resistencia del aire, se da cuenta de la dificultad que encara y rápidamente vuelve a la formación, para beneficiarse de la potencia en conjunto. Cuando el líder de los gansos se cansa pasa a uno de los puestos de atrás y otro ganso toma su lugar, los gansos que van detrás graznan para alentar a los que van adelante a mantener su velocidad.” (MALDONADO, J., 2009)

Vemos entonces como el diseño paramétrico asociado al ejemplo anterior, identifica variables y se basa en relaciones, en el caso arquitectónico la relación de variables como la memoria del lugar, dinámicas sociales, flujos, terreno, el clima, entre otros.

¿Cómo realizar un diseño paramétrico?

Se diseña el proceso no un resultado concreto: Se crea un proceso basado en premisas pre establecidas de diseño permitiendo explorar más de un resultado.

Posibilidad de relacionar variables/parámetros: El proceso más no el resultado concreto, será lo que nos permita modificar variables y propiedades en tiempo real obteniendo mejores resultados.

Resultado paramétrico y/o responsivo a condiciones establecidas previamente: A partir de un criterio de diseño establecido, pueden aplicarse a él diferentes variables que generan como resultado un diseño adaptable a cada variable.

Una de las ventajas del diseño paramétrico es la simbiosis³ de disciplinas, integrando criterios estructurales, sociales, simulaciones de flujo, proporcionando no solo un modelo 3D sino información.

8.8. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA DEL LUGAR.

7.8.1. Arquitectura Moderna.

La Arquitectura Moderna surge a partir de los cambios técnicos, sociales y culturales vinculados a la Revolución Industrial. En el transcurso del siglo XIX, una serie de innovaciones y propuestas en diversos campos relacionados con la construcción, la administración pública y la industria confluyeron en la exigencia de su integración. La arquitectura moderna se inicia en los años antes de la Primera Guerra Mundial y se ha caracterizado por la simplificación de las formas, funcionalidad y eficiencia, donde todo ornamento se vuelve irrelevante con referencia a la estética propuesta por las distintas tendencias del arte moderno como el cubismo, el expresionismo, el neoplasticismo, el futurismo, etc.

El objetivo general de la arquitectura moderna se podría resumir en la siguiente frase:

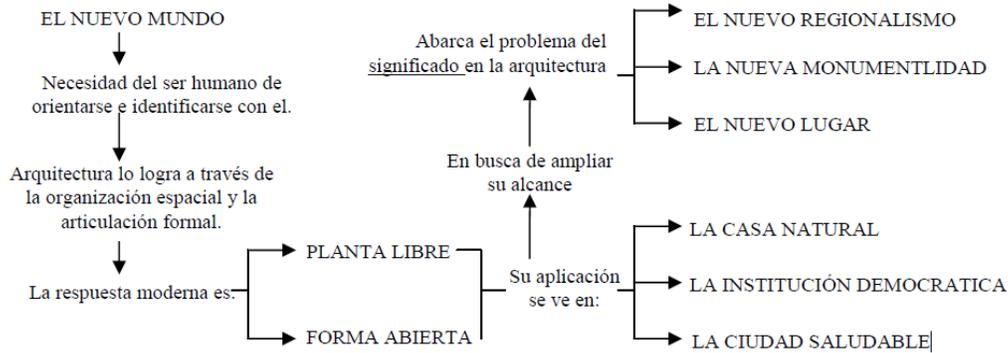
“Diseño para la vida ya que como arte la arquitectura pertenece a la vida. El propósito de la arquitectura moderna es proporcionar lugares donde la vida pueda tener lugar. Por lo tanto el punto de partida es la condición de estar en el mundo propia del ser humano” (NORBERG SCHULZ, C., Los principios de la arquitectura Moderna)

Los materiales principales y más importantes de este periodo y por lo tanto de esta nueva arquitectura son el vidrio, el acero estructural y el hormigón armado, cuyas principales cualidades consisten en la idea de cubrir distancias muy grandes, y hacer en las paredes aberturas de cualquier tamaño.

³ Ver glosario.

Los principios básicos de la arquitectura Moderna son sintetizados en esta grafica que resumen y simplifican el cambio propuesto por el movimiento. Las demás graficas profundizan algunos puntos básicos.

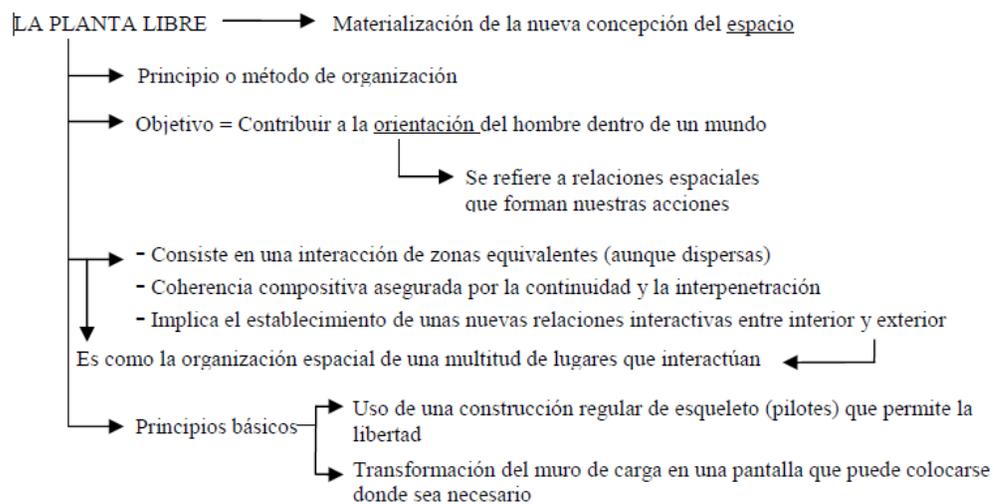
Diagrama # 1 (Principios básicos)



Estudio de valoración como BIC. Inst. Dtal. de Patrimonio. Diana Paola Galvis. 2009

Son determinantes de los principios básicos la simplicidad formal, la eficacia constructiva y la funcionalidad evidente en los ejemplos más representativos de esta arquitectura desde el ámbito internacional.

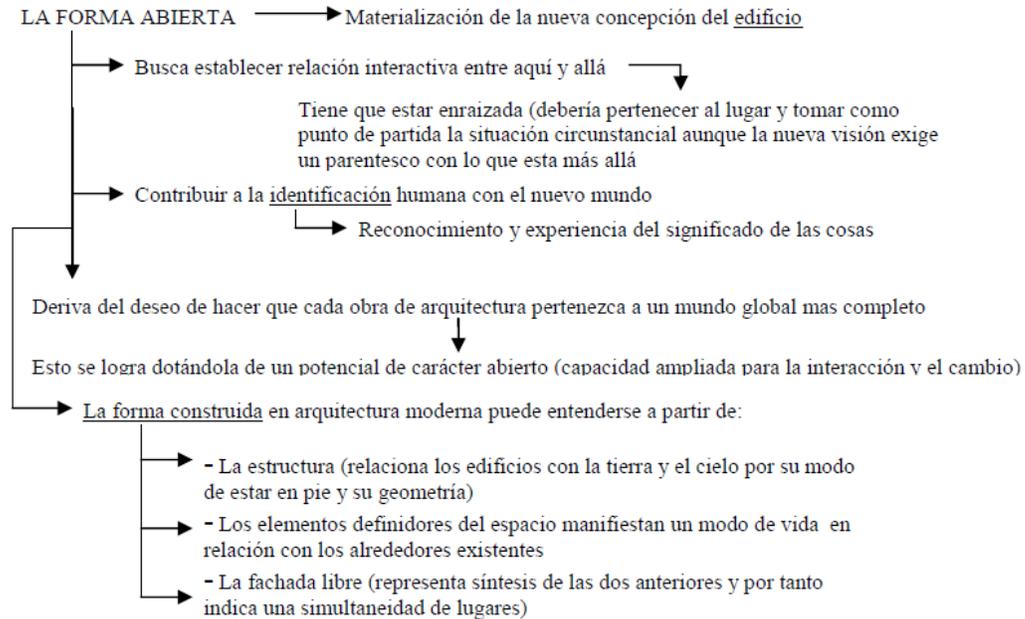
Diagrama # 3



Estudio de valoración como BIC. Inst. Dtal. de Patrimonio. Diana Paola Galvis. 2009

La organización funcionalista y sistémica de las áreas y la forma obedece a fundamentos constructivos como el SIGNIFICADO, el SENTIDO y la EXPERIENCIA.

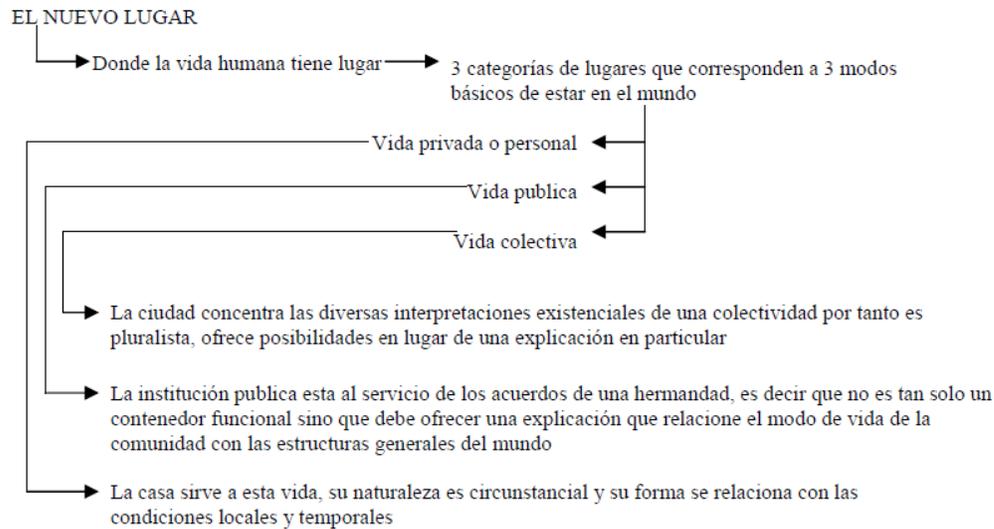
Diagrama # 4



Estudio de valoración como BIC. Inst. Dtal. de Patrimonio. Diana Paola Galvis. 2009

La funcionalidad como característica predominante, evidencia que el ornato pasa a un segundo lugar, donde las formas limpias harán que el sujeto se convierta en el elemento esencial del proceso arquitectónico, él como protagonista hará que la experiencia sea un hecho importante e inherente, el descubrimiento de “sentidos relativos” que definen su concepto.

Diagrama # 10



Estudio de valoración como BIC. Inst. Dtal. de Patrimonio. Diana Paola Galvis. 2009

El hecho arquitectónico es en su expresión máxima, el reflejo de los modos de vida, formas de habitar, organización social y culturas, cada elemento formal obedece a las necesidades propias del ser humano las actividades que desarrollan, en el que se denomina el escenario de la vida del hombre.

7.8.2. Arquitectura Moderna en Colombia y Bogotá.

La llegada de la arquitectura moderna en Colombia es posterior, se remonta hacia la segunda y tercera década del siglo XX. Los factores primordiales que dieron inicio a esta arquitectura fueron los siguientes: la llegada de arquitectos inmigrantes europeos y de arquitectos colombianos que realizaron sus estudios en el exterior principalmente en Europa.

Según el arquitecto historiador Carlos Niño existen además factores importantes para la introducción de esta arquitectura:

1. La creación de la Revista PROA por el Arquitecto Carlos Martínez cuyo objetivo era la promulgación del lenguaje moderno.

2. La construcción de la Universidad Nacional gracias al liderazgo del Presidente Alfonso López Pumarejo en 1935, con el planteamiento de uno de los arquitectos extranjeros más importantes el Alemán Leopoldo Rother.

3. La creación del Ministerio de Obras Publicas y con ello los edificios construidos durante ese periodo, diseñados por arquitectos internacionales que fueron contratados por el Ministerio como: Leopoldo Rother y Bruno Violi.

Otras circunstancias no menos importantes en la instauración de la arquitectura moderna fueron:

4. La creación de la Sociedad Colombiana de Arquitectos.

5. La creación del Banco Central Hipotecario que empieza por financiar la vivienda de clase media

6. El Instituto de Crédito Territorial fundado en 1905.

En Bogotá, el proceso de desarrollo de la ciudad, se da hacia finales del siglo XIX y el transcurso del siglo XX una de las dificultades que se encontraron residía en la comunicación con las diferentes ciudades y principalmente con Honda, el puerto comercial más cercano, que se encontraba a varios días, este era un aspecto sustancial para el intercambio comercial y para el avance de la ciudad no solo a nivel de infraestructura sino de economía. Con la llegada del tren en 1889 la situación mejora sustancialmente.

La ciudad comienza vivir cambios como el crecimiento demográfico, producto de la migración de campesinos a las ciudades, motivo por el cual las gentes de mayores recursos económicos empiezan a trasladarse a chapinero y con el tiempo se amplía la infraestructura, también con el propósito de unir la ciudad con los pueblos que la circundaban como Fontibón, Usaquén, entre otros. Hacia 1930 se instauran barrios como Palermo y Teusaquillo que coincidirá con la venida del urbanista Karl Brunner; quienes vivirán allí también serán bogotanos de clase distinguida, estos barrios se caracterizan por una arquitectura de estilo inglés y se convertirán en un prototipo de barrio residencial, unido a esto la experiencia de Brunner encamina estos lugares hacia las teorías de la

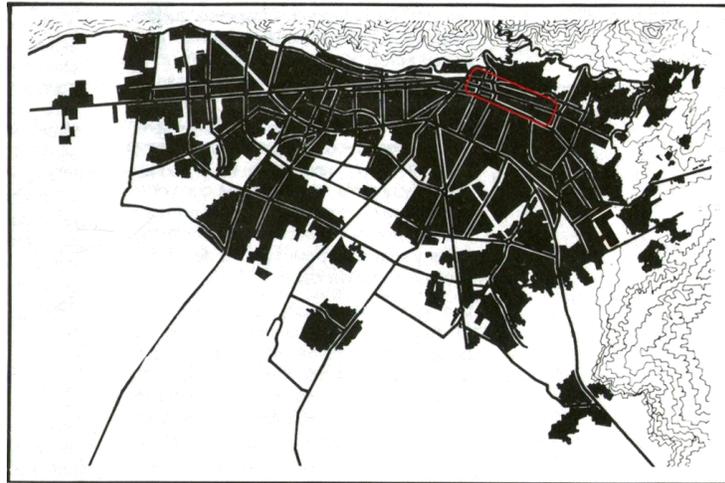
ciudad jardín, donde prevalecen los antejardines, el espacio público como parque lugar de convergencia y punto de encuentro para sus habitantes.

En 1940 La Sociedad Colombiana de Arquitectos y la Revista Proa seguidores leales de las tendencias modernistas desde el urbanismo y la arquitectura ven la necesidad (principalmente por el crecimiento demográfico. Bogotá pasa de 330 mil habitantes en 1930 y al finalizar la década de 1940 a 832 mil unido a esto la presencia cada vez mayor del automóvil) la necesidad de plantear mejoras a nivel físico de la ciudad lo que se llamara el plan regulador para la ciudad que traerá al mismo Le Corbusier para realizar el plan piloto.

El proyecto de Le Corbusier para Bogotá estaba dividido en dos instrumentos o niveles: el plan piloto, elaborado enteramente por el francés, comprendía el diseño del perímetro urbano, la zonificación y clasificación del sistema vial; y el plan regulador, un estudio más detallado para reglamentar el uso de las zonas, los regímenes de altura y la normativa sobre edificación, que a través de la Town Planning Associates debían realizar José María Sert y Lester Wiener.

7.8.3. Desarrollo de la Carrera Décima.

La Carrera Décima, tradición VS progreso, ejemplo de modernidad.



El centro de Bogotá ha sido objeto de varios intentos por lograr su regularización, desde 1936 cuando la ciudad alcanzaba una población de más de 300.000 habitantes hasta la actualidad cuando está cerca de los 7'363.782 de habitantes.

En 1936 con el PLAN BRUNER, se inicia la concepción de la ciudad contemporánea con el plan val para el centro de la ciudad tendiente a lograr un mejor acceso hacia la Plaza de Bolívar. En 1944 con el Plan SOTO-BATEMAN se zonifica el centro en tres áreas igualmente enfocadas a la Plaza de Bolívar. En 1945, la SCA refuerza en plan de Soto con un plan vial. Después de la gran destrucción del 9 de Abril de 1948 la necesidad de planificar hace convocar varios arquitectos destacado para idear un plan de desarrollo de Bogotá. Entre 1950 y 1960, se presenta gran discontinuidad en la planeación de la ciudad específicamente la zona Centro. Entre 1960 y 1979 hay continuidad con grandes eventos en el área central. ⁴

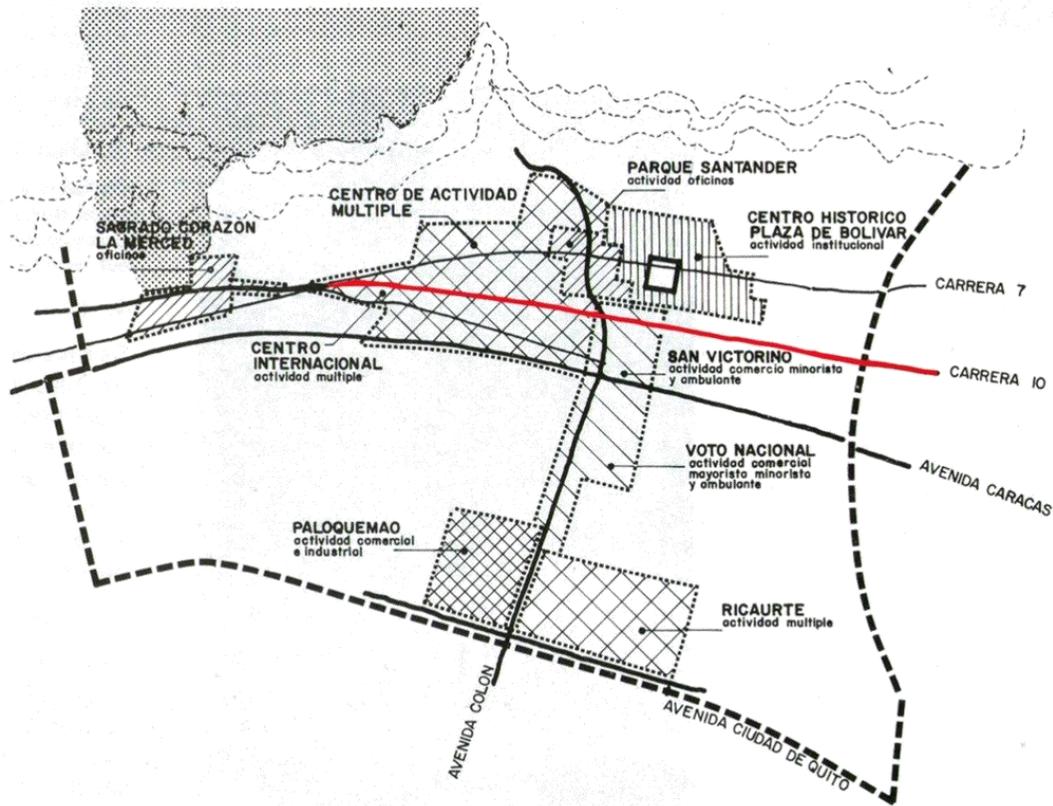
El crecimiento dl centro, desde 1900 hasta 1980 se caracteriza tanto por su expansión en forma de “Mancha de aceite”, como por continuos saltos hacia la periferia.⁵ Pero al mismo tiempo es evidente como estos polos dispersos siempre terminan articulándose a través de los corredores viales.

CARRERA DÉCIMA (10°)

De las grandes transformaciones ocurridas en el centro de Bogotá, resultado de la modernización, las formas de vida, de trabajo corporativo en grandes edificios y con distribución de “planta libre”, los grupos masivos de trabajadores de cuello blanco, los trabajadores adicionales de loteros, aseadores, porteros, operarios de mantenimiento, mensajeros, almacenistas, clientes o tras más.⁶ Son el resultado de la respuesta de la ciudad en momentos de cambios, de introducción de nuevas tecnologías de cambios de progreso que implican transformaciones urbanas, arquitectónicas y sociales.

^{4,4} Universidad Nacional de Colombia. (1988). XVII TRIENAL DE MILAN. Las ciudades del mundo y el futuro de las metrópolis. Bogotá, Colombia. (pagina 18)

⁶ Niño Murcia, Carlos/Reina Mendoza, Sandra (2010) La carrera de la Modernidad. CONSTRUCCIÓN DE LA CARRERA DÉCIMA. BOGOTÁ [11945-1960]. Instituto Distrital de Patrimonio Cultural.



El cambio en la malla vial principal de la ciudad con la ampliación de la Carrera 10°, trajo consigo implicaciones urbanas, impacto sobre los sectores del Centro Internacional, San Victorino, La Caracas, desarrollos al sur, San Juan de Dios y otros que si bien no son objeto de estudio de este trabajo son afectaciones dentro del contexto a trabajar. Las implicaciones que aquí se trabajarán, son de carácter arquitectónico, la clasificación formal y tipológica como las comparaciones o identificación de pautas comunes que se puedan hacer de los *lugares remanentes* resultados de este cambio puntual y del paso del tiempo.

Es indiscutible el hecho que el desarrollo de la carrera 10° parte de la necesidad de construir una avenida que comunicara las expansiones del Norte y del Sur de la ciudad en tiempos donde la población se incrementa, la introducción del automóvil como recibimiento de la tecnología en la ciudad demanda amplias calles para su tránsito. Antes de su apertura pasar en sentido Norte Sur era forzoso, cruzar el Centro tradicional o tomar la Carrera 7° no eran solución, aun mas cuando la Avenida Caracas culminaba en la Avenida Jiménez.

La apertura de una calle de tan solo 8 metros de ancho, por una nueva que se integró a la ciudad, habilitó las áreas del Sur para la urbanización y fue más franca la salida a San Cristóbal y el 20 de Julio.⁷ Así como fue mecanismo integrador y vía conectora, la congestión que ocasionó el sistema de transporte marcaría el carácter de los comercios y demás servicios sobre la vía.

La construcción de esta vía es casi vista como una hazaña; la oposición de particulares, varias instituciones y comunidades religiosas estuvieron en contra de su construcción ya que esta implicaba la demolición de varios edificios emblemáticos, el desalojo de la plaza y sus comerciantes – la tradicional Plaza de la Concepción y la plaza de mercado de Las Nieves- la destrucción de la antigua Escuela militar y en su lugar levantar el hotel Tequendama.

Al ser esta ciudad un fenómeno en permanente construcción, evidente desde esos tiempos hasta los actuales, donde la discusión sobre que es preciso preservar y qué renovar o reemplazar persiste << El choque conocido y apasionado entre los conservacionistas y los desarrollistas >>⁸. Dilemas entre construcciones de valor histórico pero de poco valor arquitectónico.

Es por estas razones que el propósito de esta investigación pretende proponer formas de intervención que recuperen el patrimonio o no patrimonio construido, intervenciones acordes al momento que basadas en nuevas tecnologías, que no den cabida a la incesante discusión de – Tradición VS Progreso- sino que por el contrario su implementación casi quirúrgica pero contrastante a su vez, recuperen y reactiven los lugares que actualmente son solo arquitecturas remanentes a la espera de su valoración y re significación.

9. MARCO REFERENCIAL

9.4. El sentido del Lugar. Regenesis Group.

⁷ Niño Murcia, Carlos/Reina Mendoza, Sandra (2010) La carrera de la Modernidad. CONSTRUCCIÓN DE LA CARRERA DÉCIMA. BOGOTÁ [11945-1960]. Instituto Distrital de Patrimonio Cultural.

⁸ Niño Murcia, Carlos/Reina Mendoza, Sandra (2010) La carrera de la Modernidad. CONSTRUCCIÓN DE LA CARRERA DÉCIMA. BOGOTÁ [11945-1960]. Instituto Distrital de Patrimonio Cultural.

Partiendo del objetivo de re significar los ejemplos de arquitecturas remanentes establecidos como el área de intervención del proyecto, este trabajo contempla el conocimiento y entendimiento profundo del lugar desde sus inicios hasta la actualidad, como parte fundamental, teniendo en cuenta que construir o recuperar la memoria de un lugar es observarlo profundamente, esto implica conocer todas las variables del sistema de relaciones que es la ciudad y donde tiene lugar el ser humano y su diario vivir.

Regenesis Group propone un marco de estudio denominado "Narrativa de Lugar", una evolución socio-ecológica mediante la cual se entiende de manera integral qué conforma un territorio y qué posibilidades tiene de desarrollarse.

La idea directriz plantea que si se conoce mejor el territorio se desarrolla una relación más estrecha con éste y, por lo tanto la vida de cada persona mejora por que entiende mejor el lugar y el rol que juega dentro de las dinámicas que lo conforman, sintiéndolo propio y por lo tanto con el poder de transformarlo. Se desarrolla entonces, un proceso de investigación y recopilación de información resumida en infografías y que sigue la metodología que se muestra a continuación.

Narrativa del Lugar (Story of Placa TM). Metodología para el entendimiento del lugar

Algunos lugares tienen un significado especial para las personas, lograr generar esta percepción depende que tan acertada sea su concepción. Conocer la identidad inherente de cada lugar hace necesario su profundo entendimiento y este, a su vez llevará a las posibles soluciones del lugar. Según esta metodología, se plantea una alternativa para conocer el lugar, asignándole 5 componentes como parte constitutiva:

Entendimiento socio-ecológico del lugar: Comprende el cómo evolucionó un lugar debido a la interacción entre la gente que lo habitó durante toda su historia y el ecosistema en el que se desenvuelven. A través de una lectura de patrones (nos permiten interpretar las relaciones agua-hombre-naturaleza) y una comprensión profunda de las relaciones que han existido en el sitio durante su evolución.

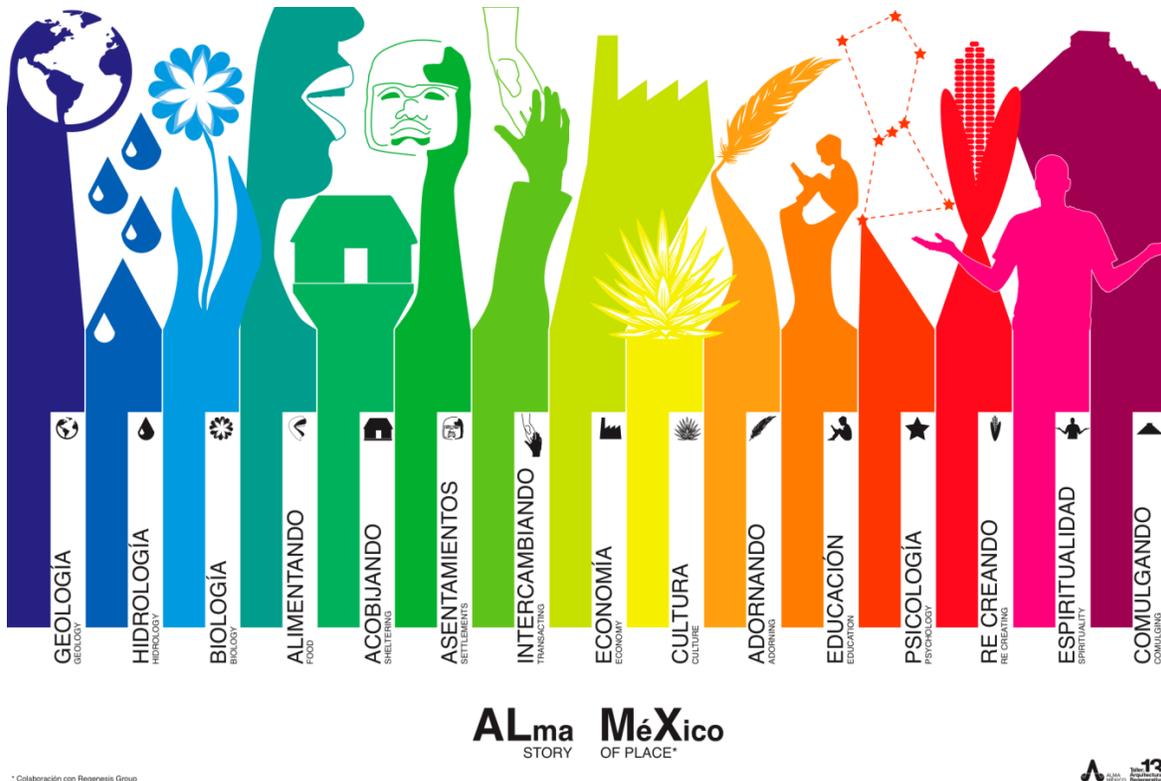
Situación actual: En una comprensión profunda de la situación que presenta el sistema vivo y sus repercusiones para el desarrollo de la comunidad que lo habita actualmente. Nos ayuda a entender las causas de fondo que causaron desarraigo y desconexión con el

entorno natural. También sirve para ver anhelos y apegos que tiene la gente que lo habita. Con esta información podemos ver con claridad como restablecer relaciones que contribuyan al lugar y su autenticidad. Ligando una vez más a la gente con su lugar, del cual dependen para una vida plena y sana.

Esencia del Lugar: Es la cualidad que hace que sea único. A menudo, por prácticas de desarrollo modernas, esto pasa por desapercibido creando proyectos que ignoran o choca con la esencia del lugar. En parte esto es porque la esencia es tan difícil de definir. Una manera de descubrir la esencia de un lugar es observando su proceso central (la manera en la que lugar procesa todas las energías con las que interactúa), su propósito central (el cual siempre busca), y su valor central (el valor generado para sus habitantes, mediante el cumplimiento de su propósito a través de un proceso inherente al mismo).

Vocación: Es aquella importante labor que tiene una comunidad como llamado. Es lo que una comunidad es, en lo que se está transformando y algo que siempre requiere un empuje que va más allá de sí. Es lo que el sistema mayor le pide ser, es su aportación al mundo. Cada lugar tiene una vocación en particular. Descubirla brinda un sentido de propósito mayor, una visión y una pertenencia; del lugar al mundo y de la gente a su lugar.

Posibilidades a futuro: Una vez lograda esta historia, se genera una línea de pensamiento basado en este entendimiento profundo. En cada lugar podemos ir descubriendo todas las posibilidades que tiene para su regeneración, desarrollo y salud. La esencia y la vocación involucran a la comunidad de tal forma que conscientemente adapten sus hábitos y costumbres detonando un círculo virtuoso. Se presentan posibilidades de desarrollo económico, social, ambiental, humano y cultural. De manera sistémica, como el lugar es, la gente es.



* Colaboración con Regeneris Group



Proyecto Alma Mexico. Taller 13.

9.5. Hipercubo/ok/arte, ciencia y tecnología en contextos próximos. Proyecto: Alzado Vectorial. Rafael Lozano Hemmer.

Hipercubo, aborda el tema de “ciber arte” como un concepto que busca entender procesos artísticos y su historia, interviniendo sobre la temporalidad (los eventos buscan conectarse entre sí).

Si se hace un “playback” el ciber arte tiene orígenes desde 1970-80. Para ese entonces, obras mixtas de Jacqueline Nova quien abre esa experimentación de lo sonoro en la década de 1970 en Colombia, así como Gilles Charalambos con el artista Edgar Acevedo en 1980 con su trabajo en obras de video con soporte digital. Estos son solo algunos ejemplos y la muestra de una amplia temática del arte electrónico que trata más bien de entender como los procesos artísticos y su historia pueden dar luces para una interpretación no colonizada de los acontecimientos.

Hoy en día vivimos en un periodo de gran actividad donde existe un amplio repertorio de obras que no solo cuestionan las maneras de entender el arte y la tecnología sino que

además, a través de métodos prácticos nos muestran constantemente salidas a los convencionalismos. Éste es el caso de *Alzado Vectorial*, la luz como símbolo manejada a través de internet; el proyecto tiene lugar en la Plaza del Zócalo en Ciudad de México entre el 26 de Diciembre y el 6 de Enero del 2000.

En 1998, con motivo de la celebración del fin de Milenio en la ciudad de México, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes encargó a Lozano-Hemmer crear una pieza de arquitectura relacional en la Plaza Mayor de la Ciudad.

Fue una instalación interactiva para celebrar la llegada del año 2000 en el Zócalo de la Ciudad. El espacio en internet www.alzado.net permitía diseñar domos de luz sobre el Centro Histórico con 18 cañones de luz localizados alrededor de la Plaza. Estos cañones, cuya potente luz se ve a 25 kilómetros a la redonda, se controlan por un programa de realidad virtual y se ven por tres cámaras digitales localizadas en la Torre Latinoamericana, en el Gran Hotel de la Ciudad y en el Palco Presidencial de Palacio Nacional. Con el apoyo de 10 desarrolladores.

El objetivo principal de la instalación es otorgar al público el control de la luz espectacular que se consigue con cañones robóticos, que normalmente siguen una secuencia pre-programada de movimientos.

Sus piezas anteriores, realizadas en colaboración con el ingeniero-compositor Will Bauer, se han basado en la utilización de redes de datos, proyecciones gigantes, luces robóticas, sensores hechos a medida, samplers y otros periféricos para crear experiencias colectivas en espacios públicos.

Por estas razones, 'Alzado Vectorial' es una pieza que trata de alejarse de las formas didácticas, historicistas y monológicas. Ofrece, por el contrario, un interfaz para que la gente tenga un impacto directo sobre el paisaje urbano a través de un vehículo que no es ni representacional ni lineal. Gente de todo el país y de todo el mundo formarán parte de un evento de tele presencia que se basará en la acción, la interdependencia y el 'feedback'. No sólo los dos millones de internautas mexicanos podrán acceder fácilmente al sitio web sino que además se han dispuesto a lo largo de todo el país toda una serie de terminales de acceso público para que más gente pueda acceder a la pieza con facilidad. (www.alzado.net/arch.html)

10. ESTADO DEL ARTE

10.1. GLOSARIO

LUGAR REMANETNE: Es el lugar contenedor de un objeto arquitectónico el cual no cumple una función definida pese a encontrarse inmersa en un contexto urbano y donde cualquier habitante tiene el mismo derecho de uso; resultado de la descomposición o destrucción de un territorio urbano público y de los cambios del tiempo.

ARQUITECTURA RELACIONAL: Se refiere a la actualización tecnológica de edificios y espacios públicos con (alien memory)". La Arquitectura relacional sugiere que nada está lejos de la realidad. (www.rhizome.org).

«..Los eventos interactivos a gran escala que son capaces de transformar edificios emblemáticos a partir de nuevos interfaces tecnológicos...»

NUEVAS TECNOLOGÍAS: Tecnologías de información y comunicación, se piensan los territorios digitales, telemáticos, conectados a través de las redes y que son explorables a través del ciberespacio inmersivo.

TEORÍAS EVOLUIONISTAS O DE LA EVOLUCIÓN: Cercano a las teorías genéticas, cambio constante en relación con su dinámica propia.

SIMBIOSIS: yuxtaponiendo estas dos fuerzas de tal manera de que preserven sus identidades y al mismo tiempo formen un todo inseparable en el cuerpo arquitectónico.

HÍBRIDO: Fusión indistinguible, disminuyendo la diferencia entre lo material y lo virtual.

INTERACTIVIDAD: Característica que se da recíprocamente entre la máquina y el usuario.

UBICUIDAD: Sentirse en lugares distintos al mismo tiempo.

ARQUITECTURA BIOLÓGICA: Aquella que incorpora elementos naturales vivos en sus proyectos: vegetales es lo habitual. Hay en esta línea una específica, que lo que harían es manipular el comportamiento de determinados animales para servirse de sus capacidades constructivas naturales.

ARQUITECTURA BIOMIMÉTICA: Es una arquitectura de máximos y mínimos. Su objetivo es maximizar rendimientos, optimizar recorridos o formas, minimizar tensiones, etc. Por tanto una de sus aplicaciones más evidentes es el diseño estructuras.

ARQUITECTURA DE TRANSITORIEDAD: Es una arquitectura crítica mas no estética, de creativa de la lógica, naturaleza, y apariencia de lo virtual en lo real permitiría que el ciudadano común experimente los efectos escondidos pero bien concretos de la virtualidad en nuestras vidas. Evade nuestras construcciones ontológicas clásicas y así nos invita a una reflexión crítica del estado del mundo en general y de la arquitectura en particular. Es de aquí, y empujados por una fuerte convicción en el desvalor del estado transitorio y superficial en el que vivimos, que surge otro movimiento llamando a la necesidad de resistir a las fuerzas virtuales de nuestro tiempo.

ARQUITECTURA DE PRESENCIA: Se opone a la celeridad de los tiempos actuales y a la virtualidad en general. Nos afirma no mediante la celebración de lo momentáneo sino del momento presente, no acelerando nuestras vidas sino deteniéndolas y proveyendo calma, reposo. La arquitectura de presencia estimula el ser emocional y espiritual del visitante al llamar la atención a su propia presencia física.

ARQUITECTURA DIGITAL: Aquella que sólo puede proyectarse con medios informáticos. Se define el arte y diseño digital.

ARQUITECTURA BIODIGITAL: Fusión entre genética y cibernética.

NANOARQUITECTURA: La compone la nanotecnología en conjunto con las ciencias de materiales (nano materiales) y la ingeniería genética (nanobiotecnología), Esta modalidad toma datos del ADN de animales y vegetales para transmitirlo a los nanomateriales, con lo cual los edificios se construirían a sí mismos empleando dicha información.

NANOTECNOLOGÍA: La Nanotecnología se define como el estudio, diseño, creación, síntesis, manipulación y aplicación de materiales, aparatos y sistemas funcionales a través del control de la materia a nanoescala. Es decir, la manipulación de átomos y moléculas para crear dispositivo(s) de alta precisión a nivel atómico-molecular.

CYBER-ECO FUSION DESIGN: Se entiende el que funde o integra los últimos medios cibernético-digitales de proyección y/o producción con el más reciente entendimiento ecológico-medioambiental.

11. METODOLOGÍA

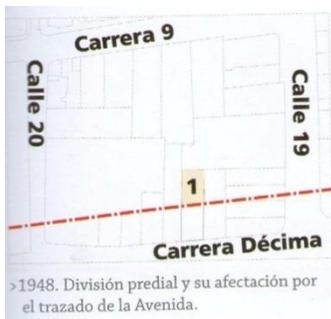
11.1. ANÁLISIS E IDENTIFICACIÓN FUNCIONAL DE LAS ARQUITECTURAS REMANENTES AÑOS 1945-1960 EN EL AREA DE INTERVENCIÓN.

10.1.1. LUGARES REMANENTES. Ejemplos en la ciudad de Bta.

Algunos ejemplos de lugares remanentes en la ciudad de Bogotá hacen parte de un contexto histórico que destaca las formas y los usos variados, así como la transformación a través de los años, incluyendo su desuso. A continuación se citan 2 ejemplos de arquitecturas remanentes sobre la carrera Décima, entre calles 19 y 20, propias de la modernidad.

11.1.1.1. EDIFICIO MARTÍN GÓMEZ (1953)

Carrera 10 #19-36. Arquitecto: Santiago Esteban de la Mora



Afectación



Localización



Fachada

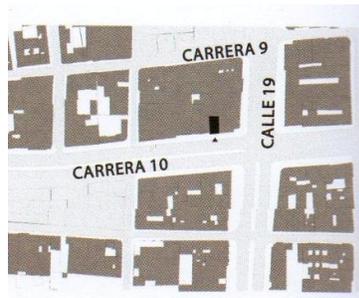
Edificio de planta rectangular con primer piso y mezanine para uso comercial, dos apartamentos dúplex y cuatro sencillos, patio en la esquina suroriental del predio y punto fijo de ascensor, escalera y aseo en la mitad de la planta contra el muro medianero norte. Estructura en concreto. Cada apartamento sencillo contiene ventana hacia la avenida en el salón con chimenea y la alcoba principal, mientras que los servicios y el comedor se ventilan e iluminan desde los patios del ascensor y el suroriental. Similar disposición tienen los dúplex: una escalera de un solo tramo, paralela a la escalera del edificio, lleva al piso superior y sus tres alcobas. (NIÑO MURCIA, CARLOS., 2010)

Es uno de los pocos edificios sobre la carrera Décima construidos en aquella época, destinados al uso de vivienda. El edificio tiene un bello juego de ventanales, con líneas elegantes y de pautas geométricas diferentes a la sencillez posterior del racionalismo. Posee gran calidad espacial interior en la distribución de los espacios dentro de cada apartamento, con zonas sociales amplias y profusión de detalles como las columnas de sección circular, los empates redondeados entre muros y columnas, la ventanearía de piso a techo de las áreas sociales y el diseño de los muebles en madera, incluyendo el conjunto de la chimenea. La riqueza en el diseño de detalles también se hace evidente en el repertorio de ventanas que particulariza los diferentes espacios y su relación con el exterior. Llama la atención el retroceso generado en el último piso, segundo piso del dúplex superior, que genera una agradable terraza privada cubierta en parte por una celosía de vigas en concreto. (NIÑO MURCIA, CARLOS., 2010)

Su deterioro es evidente en problemas de humedad en algunos puntos y la falta de mantenimiento de las fachadas por el costo que implica para el único propietario, así como en el hecho de haber permanecido varios años inhabitado. En algunos pisos las adecuaciones realizadas han distorsionado la distribución los materiales originales, pero aún es legible la calidad del diseño evidente en la minuciosidad de los detalles, Incluso en el tercer piso se construyeron unos mesones-taquilla de atención al público. El sitio más deteriorado es el patio interior en el que el ascensor –que está fuera de servicio – ocupa gran parte del espacio. En la actualidad se arrienda para oficinas.

11.1.1.2. EDIFICIO ORDOÑEZ (1958)

Carrera 10 #19-26/32



> Edificio Ordóñez. Actualmente registrado como edificio "Ejecutivos". Fachada occidental con frente sobre la carrera Décima.
Foto: Carlos Hernández Llamas

Edificio construido entre 1956 y 1958. El uso original fue para oficinas. La planta tiene un punto fijo contra el muro medianero al sur y consta de una escalera semicircular, un ascensor y dos cuartos de baños, con ventilación a través de ductos. Las oficinas reciben luz y aire por las ventanas hacia la Carrera Décima y al patio en la esquina nororiental del lote. En el último piso hay una oficina especial cubierta con dos bóvedas paralelas a la fachada, que tienen claraboyas para incrementar la iluminación.

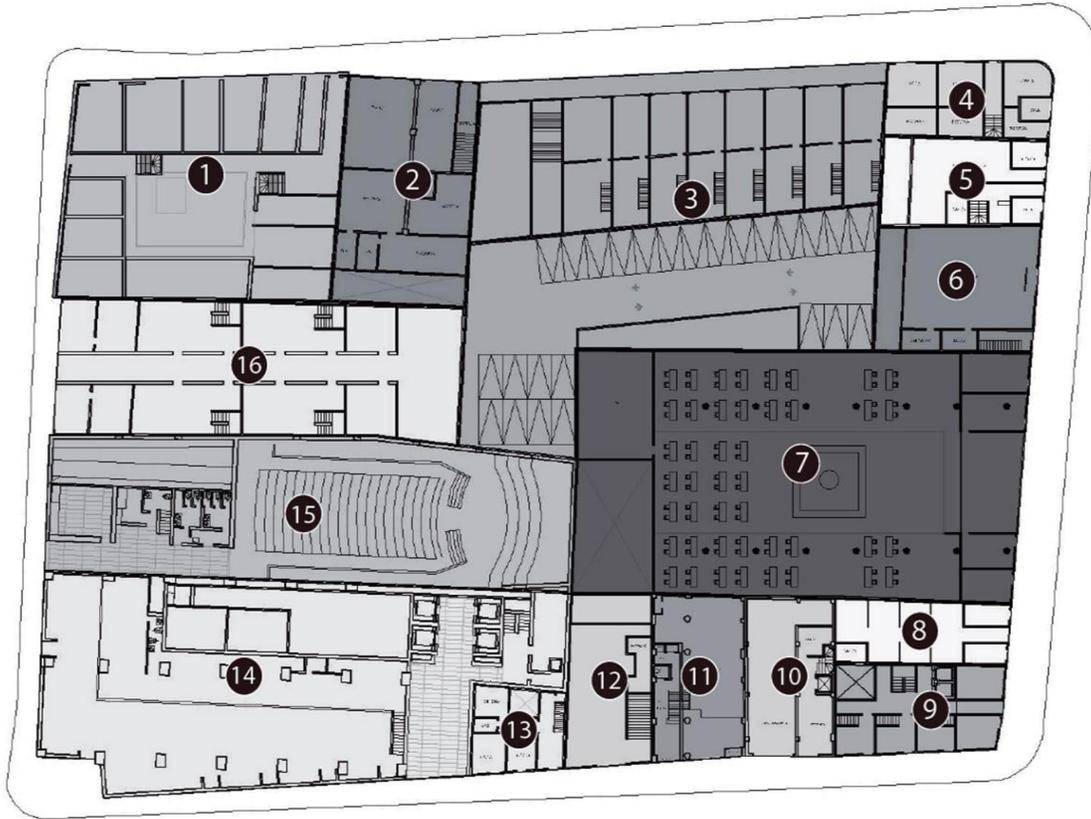
La composición de su fachada es fundamental para su magnífica calidad arquitectónica. Son nueve pisos tipo, más un primer piso con locales comerciales y mezanine, y el piso 12 con elementos de fachada diferente que cumple la función de remate del volumen. La fachada permite visualizar dos espacios por planta con vista sobre la avenida: uno al norte, más grande, con ventana corrida y antepecho en concreto recubierto con lámina corrugada metálica pintada, con una prolongación de la placa a manera de voladizo en cada planta que proporciona sombra a cada ventanal. En la parte sur de la fachada, un espacio más pequeño se abre con una puerta ventana de piso a techo hacia un balcón que se proyecta hacia la avenida. El volumen del último piso se retrocede generando una terraza en todo el frente de edificio. A la altura de la placa del primer piso, surge una sencilla visera en concreto que cubre el área pública de ingreso al edificio.

Estos juegos de planos de fachada dan como resultado una composición neo plástica, llena de riqueza y dinamismo en el juego de encastrés de superficies perpendiculares.

Se hizo en el primer piso una subdivisión para lograr tres locales, incluso utilizando el espacio de acceso a la torre. La mayoría de pisos están desocupados y la fachada requiere mantenimiento y limpieza.

Es un edificio magnífico, ejemplar elocuente de la gran calidad de la arquitectura colombiana de mitad del siglo XX y de cómo la carrera Décima fue albergue de muchos ejemplos de esa particular florecencia arquitectónica.

11.1.1.1. EDIFICIOS DE LA MANZANA



1. Edificio de Arquitectura Republicana: Este edificio funciona para comercio en el primer piso, el segundo piso funciona como bodegas y otra parte como vivienda. El estado de deterioro en sus fachadas es alto.
2. Edificio de Arquitectura no específica: Edificio de característica formales no definidas con comercio en primer piso con doble altura y vivienda en 5 pisos.
3. Edificio de arquitectura posmoderna: Edificio con comercio en primer piso con doble altura y bodegaje y oficinas en los 3 pisos posteriores, formalmente tiene características particulares, con retrocesos en fachada en cada piso.
4. Edificio de arquitectura de transición: Edificio de comercio en primer piso y oficinas en los 3 pisos siguientes. Evidencia una tipología arquitectónica de finales de la modernidad.

5. Edificio de arquitectura de transición: Edificio con tipología arquitectónica no definida. Estado medio de deterioro, estéticamente poco atractivo. Con comercio en primer piso y vivienda en los 3 siguientes pisos.
6. Edificio de arquitectura de transición: Edificio con comercio en primer piso (casino). Este tipo de comercio genera desorden y deterioro del edificio en general. Estéticamente poco atractivo en sus aspectos compositivos.
7. Edificio de arquitectura no específica: Comercio consolidado (bingo). El edificio esta deteriorado pero a pesar de ello la actividad comercial es fuerte. Es identificado por los usuarios como un lugar punto de encuentro y actividad reconocida en su borde. Estéticamente poco atractivo pero funcionalmente activo.
8. Edificio de arquitectura no específica: edificio con circulación central y comercio a ambos costados.
9. Edificio de arquitectura posmoderna: edificio en ladrillo en estado de deterioro bajo. Su uso es de oficinas y en primer piso comercio con doble altura. Se encuentra casi en su totalidad deshabitado.
10. Edificio de arquitectura Moderna: Edificio Ordoñez.
11. Edificio de arquitectura Moderna: Edificio Martín Gómez.
12. Edificio de arquitectura no específica: Uso comercial en primer piso .
13. Edificio de arquitectura no específica: Uso residencial. Estado de deterioro alto.
14. Edificio de arquitectura Moderna: uso actual oficinas de la Procuraduría y sus servicios complementarios.
15. Edificio de arquitectura moderna: Edificio de carácter cultura oculto.
16. Edificio de arquitectura moderna: comercio formal.

11.2. VALORACIÓN DE INMUEBLES

La valoración de los inmuebles del área de intervención se basa en la metodología planteada por el arquitecto Bernard Feilden en su libro "*Conservation of Historic Building*", que nos referencia sobre los criterios de valoración de la arquitectura conservacionista, esta metodología es aplicable gracias a la condición de Edificios con declaratoria de Bien de Interés Cultural que presentan las arquitecturas remanentes citadas y posteriormente analizadas.

10.2.1. ¿QUÉ SE VALORA?

Se valora **EL LUGAR** como objeto arquitectónico que en esencia es contenedor de las actividades del ser humano.

Los **ASPECTOS ARQUITECTÓNICOS** que constituyen las partes funcionales y decorativas del inmueble (*lugar*).

El **PAISAJE URBANO** como el contexto que incide en la relación y conectividad del lugar con el sistema ciudad. (*vías, movilidad del espacio, elementos del espacio público, zonas verdes, zonas comunales, entre otros*).

10.2.2. ¿POR QUÉ SE VALORA?

Por la necesidad de conservar y proteger, pero más que el intento de prolongar la existencia de cualquier patrimonio mueble o inmueble, este trabajo pretende recuperar y prolongar su vida útil. Establecer valores que permitan el reconocimiento de atributos de las arquitecturas remanentes de los años 1945 a 1965 definir los criterios de intervención con elementos de enfoque estético como intervenciones efímeras o espontáneas que reactiven estos lugares y se conviertan en focos de nuevas actividades. De este modo su valoración será el punto de partida para la recuperación y reutilización de lugares en progresivo desuso como los de la carrera décima, una recuperación paulatina del lugar, la dinámica social reflejada en el cambio de una zona en deterioro, es decir del paisaje urbano.

10.2.3. ¿PARA QUÉ SE VALORA?

Para detener el abandono progresivo de las edificaciones propias entre los años 1945 a 1960 resultado de la transformación arquitectónica que repercute en la transformación social y del contexto más amplio. Un abandono que genera el deterioro replicable en las diferentes escalas y que a través de una valoración se re significará el lugar para la recuperación de la memoria como punto de partida para la propuesta de intervención.

10.2.4. CRITERIOS DE VALORACIÓN PARA LOS INMUEBLES A INTERVENIR.

El análisis de valoración se basa en los criterios establecidos por Bernard Feilden en su libro “*Conservation of Historic Building.*”, donde se establecen 3 tipos de valores.

VALORES EMOCIONALES: Admiración, Identidad, Continuidad, Espiritual Y simbólico.

VALORES CULTURALES: Documental, Histórico, Temporal, Estético-simbólico-arquitectónico, Paisaje urbano, y Tecnológico-científico.

VALORES DE USO: Funcional-económico-social.

El desarrollo de la valoración del lugar se hará por medio del cruce de las variables de valoración, la matriz identifica, relaciona y compara de manera conjunta los diferentes aspectos valorativos del inmueble.

En el caso de esta grafica se desarrolla la valoración a escala sector, donde se identifican los valores generales a rescatar del área de intervención:

ASPECTOS	CRITERIOS DE VALORACIÓN		
	EMOCIONALES	CULTURALES	USO
LUGAR	---	Documental, histórico, temporal.	MIXTO
ESTETICA DE LA ARQUITECTURA	Identidad, simbólico.	Documental, histórico, temporal.	Funcional/económico/social
PAISAJE URBANO	Simbólico.	Documental, histórico, temporal.	Sector consolidado de : SERVICIOS

12. DIAGNÓSTICO GENERAL DEL ÁREA DE INTERVENCIÓN.

Se identifica como primera medida las DEBILIDADES, OPORTUNIDADES, FORTALEZAS Y AMENAZAS del sector y se cruzan con un significado obtenido de la investigación histórica y con un vínculo de la ciudad del presente para obtener así una aproximación de propuesta basado en un concepto teórico y una estrategia de intervención. (Ver Gráfico 1)

La investigación histórica del lugar y el análisis actual permite identificar las características propias a rescatar de cada momento, esta investigación transversal, recoge significados que permiten evidenciar los patrones de configuración e historizar el sentido del LUGAR. Sin embargo, esto no tiene ningún valor práctico sino se establecen vínculos con la ciudad del presente. (Ver Gráfico 2)

13. METODOLOGIA

13.1. CARACTERISTICAS DEL LUGAR

12.1.1. ANALISIS URBANO (ESCALA REGIONAL-ZONAL Y PUNTUAL)

A escala regional, se establece la pertinencia y relación del área de intervención con el Plan de Manejo Territorial POT. Dentro de las operaciones de Configuración del centro Metropolitano, se presentan 5 operaciones estratégicas:

Operación Anillo de Innovación.

Operación Borde del centro Tradicional.

Operación Parque Sión Bolívar.

Operación Aeropuerto El Dorado.

Operación Chapinero.

Operación Centro Empresarial Av. Chile – Calle 100.

El área de intervención se ve físicamente delimitada por la operación del Borde del Centro Tradicional, esta operación se desarrolla de manera perimetral, evidenciándola como un área restante dentro del planteamiento que no se encuentra afectada directamente por este por ninguna operación. Se establecen relaciones por medio de la malla arterial con las centralidades a escala Regional, que definen tenciones del proyecto y del mismo modo la articulación con 3 elementos constitutivos de la EEP, hacia el oriente, los cerros Orientales, hacia el sur El Parque Tercer milenio, hacia el Norte el eje ecológico de la Calle 26 entre el Cementerio Central y el Parque de la Independencia, y al Occidente, el Rio Bogotá. (Ver Mapa 1)

A escala sector, se establece relación tanto con el Plan Zona Centro PZC como con la Unidad de Planeamiento Zonal UPZ. En el caso del PZC, el área de intervención se evidencia nuevamente como un centro dentro del sistema radial conformado por el *circuito interbarrial, el circuito interno de movilidad del PZC y por el limite del a UPZ 93. Las Nieves*. Estos circuitos se desarrollan como el sistema de conexión tanto de la EEP persistente a esta escala, como de los centralidades de barrio. Estando constante el área de intervención donde el eje prioritario de intervención del PZC pasa de manera tangencial. (Ver Mapa 2)

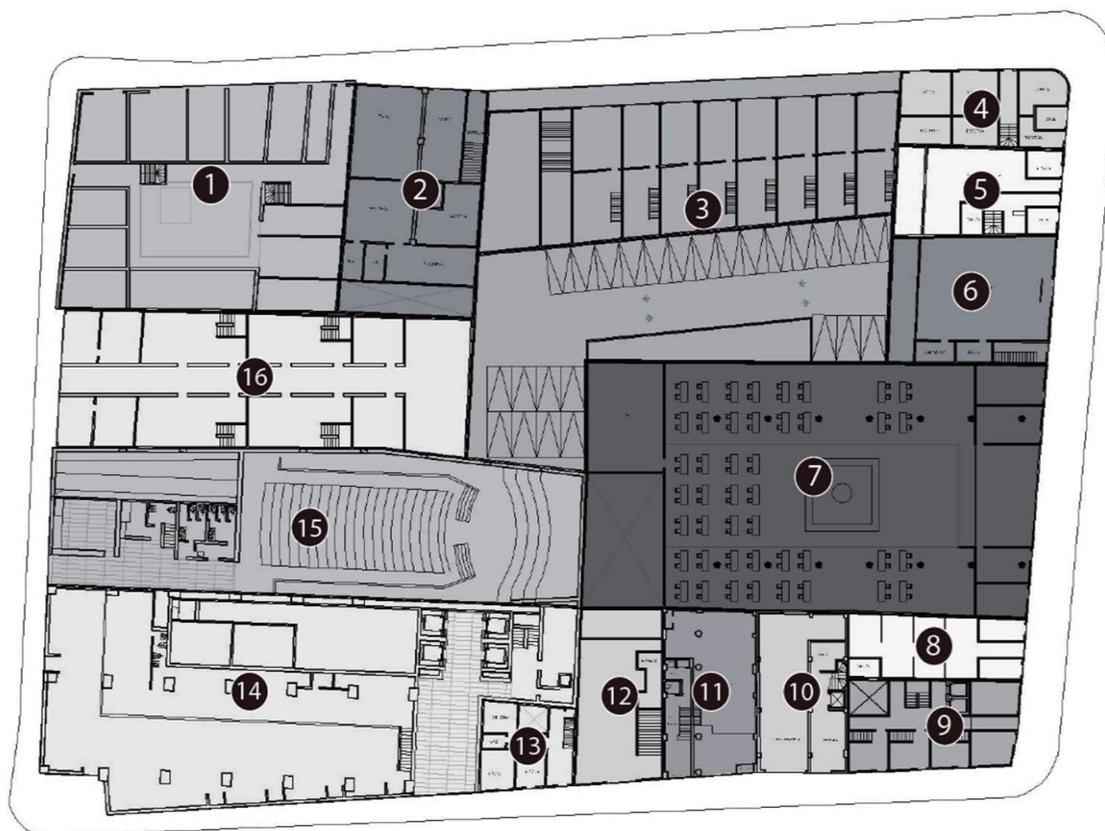
En el caso de la UPZ 93. Las Nieves, la cual contiene el área de intervención, esta se encuentra como punto central de convergencia de las principales tenciones de la EEP y del Sistema de Movilidad. Se evidencian 3 tenciones tanto en la escala regional como en ésta, dos nuevas que se generan de manera transversal de aproximación. Se muestra entonces, la intención de ampliar e integrar al esquema de intervención del PZC y de la UPZ esta área, ya que en los dos casos desarrollan los planteamientos de manera perimetral. (Ver Mapa 3)

A escala puntual, se recupera un tramo del eje de la Carrera décima con la articulación de las 3 manzanas que contiene los predios a intervenir, una relación de usos propuestos que obedecen a las determinantes del lugar y a la intervención tecnológica que sea pertinente.

12.1.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

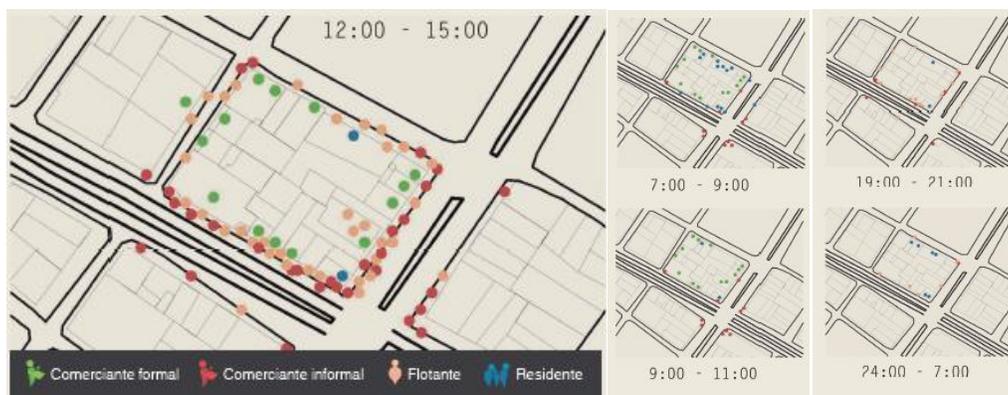
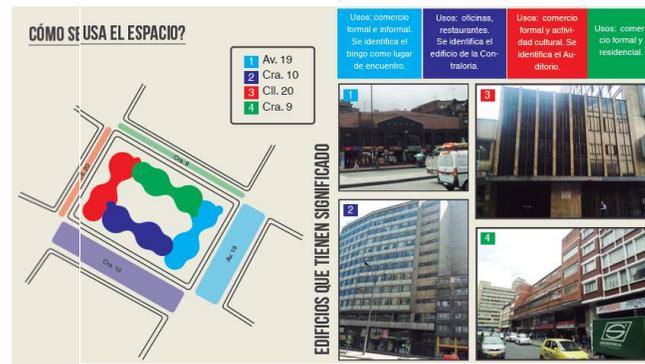
13.1.1.1. CÓMO FUNCIONA HOY

La manzana ubicada entre las calles 19 y 20, cra 10° y 9°, presenta una tipología arquitectónica variada que comprende desde arquitectura Moderna, Republicana, posmoderna, de Transición, hasta arquitectura no específica; en ellas, tienen lugar diversos usos como: institucional, vivienda, comercio (casinos, bingos, restaurantes, productos electrónicos), hasta dar cabida a actividades clandestinas a elevadas horas de la noche.



Se desarrolla un levantamiento predio a predio de la manzana que permite identificar características generales de los edificios, estas características son punto de partida en la propuesta de intervención. Se identifican patrones comunes a los usos, el carácter o a las tipologías arquitectónicas identificadas, estos son: La arquitectura moderna, la vivienda, el comercio (formal e informal) y el carácter cultural oculto.

Adicionalmente, se desarrolla un mapeo cultura que permite entender a qué hora y cómo funciona el lugar, concluyendo que la manzana funciona en sus bordes y los usuarios de cada borde son completamente ajenos a las actividades que se desarrollan en el resto de la manzana. Sin embargo, de cada borde la comunidad identifica como punto de encuentro, hito o lugar con significado uno de los predios.



El análisis de flujos evidencia dos rangos de tiempo NEUTROS en que la población es proporcional y una hora crítica de flujos donde el espacio público es invadido por comerciantes informales y población flotante. Otros dos rangos, evidencian el desplazamiento NORMAL de arribo o salida al sector.

13.1.1.2. COMO VA A FUNCIONAR

Con base en las conclusiones obtenidas del análisis actual, se define la manera como se va a usar el espacio. Los bordes de manzana identificados como centro de actividades aislados, se consolidan

proporcionando un nuevo carácter a cada uno de ellos, pero cabe aclarar que es un carácter oculto resultado del proceso histórico, y no, un carácter

nuevo

impuesto.



A partir de los patrones comunes identificados, se aborda la intervención de la siguiente manera:

La Arquitectura moderna (de uso institucional, vivienda y oficinas): Se recuperan conceptos de diseño de la modernidad como la espacialidad abierta y doble altura, lo que permite ver los sistemas estructurales y su aprovechamiento como generadores de la forma y el espacio.

La Vivienda: los vacíos de retrocesos se unifican creando circulaciones posteriores que llevan al espacio interior propuesto.

El Comercio: El informal que genera invasión del espacio público se le asigna un área del espacio público de disposición libre, donde el espacio y el mobiliario acogerá esta actividad.

El comercio formal constituido sobre el borde de la Cra. 9° se concentra en un edificio a manera de *cluster*, reuniendo la actividad comercial del mismo carácter y no como una actividad segregada predio a predio.

El carácter cultural oculto: El borde de la calle 20 se consolida de carácter cultura a partir del radio teatro existente, los demás predios contiguos a él se consolidan de actividad complementaria a este uso.



La organización de la manzana por partes con un centro común de actividades sociales se fundamenta en el concepto de DIALECTICAS ESPACIALES (percepción del espacio urbano) planteado por ALVARO NIÑO, donde la forma que tiene el espacio urbano como un todo (unidad), es reemplazado por la forma que deberían tener, un espacio urbano constituido por partes escogidas resultado del contexto de heterogeneidad.

La propuesta en planta evidencia un aumento en la cantidad del espacio público existente como muestra la siguiente tabla:

ACTUAL			PROPUESTO		
		%			%
AREA TOTAL MANZANA	7911,65	100%	AREA TOTAL MANZANA	7911,65	100%
AREA CONTRUIDA	7714,97	97,51%	AREA CONTRUIDA	4047,51	51,16%
AREA LIBRE	0	0,00%	AREA LIBRE	2341,03	29,59%

13.1.1.3. ASPECTOS CONCEPTUALES, CRITERIOS DE DISEÑO

Existen dos maneras de intervenir el espacio por medio de nuevas tecnologías como mecanismo complementario al proceso de re significación, uno es la simulación, modelos que se experimentan en computador mundos virtuales paralelos y otro la intervención aquí trabajada. A continuación se explican los aspectos conceptuales de intervención con

nuevas tecnologías que se aplican al proyecto como mecanismo que refuerza la re significación de las arquitecturas remanentes.



1. DISEÑO PARAMETRICO
2. ESPACIO SINESTÉSICO
3. MAPPING EN FACHADAS

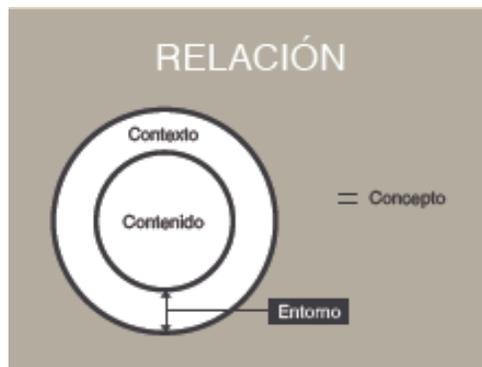
1. Diseño Paramétrico: El diseño en la actualidad se basa en el método TOP DOWN que se refiere a una receta o forma pre-escrita para llevar a cabo un diseño. El método aplicado por el diseño paramétrico es el BOTTON UP que crea una lógica a partir de relaciones locales, haciendo del diseño RESPONSIVO, ADAPTABLE Y VARIABLE, según las condiciones de evento.

Bajo el concepto de diseño paramétrico, se desarrolla dos tipos de intervenciones en la propuesta el primero son las PIELES, esta piel establece una relación entre el espacio interior y el espacio exterior (un espacio intersticial) bajo el concepto antes mencionado de enredadera, que emula los atributos de una vegetación inexistente. Presenta otras relaciones directas entre lo natural y lo artificial, como sin la luz natural refractando hacia el interior y la luz artificial modificada por las formas y mostrando diferentes intensidades generando un efecto paisajístico nocturno.



Fuente:Autor

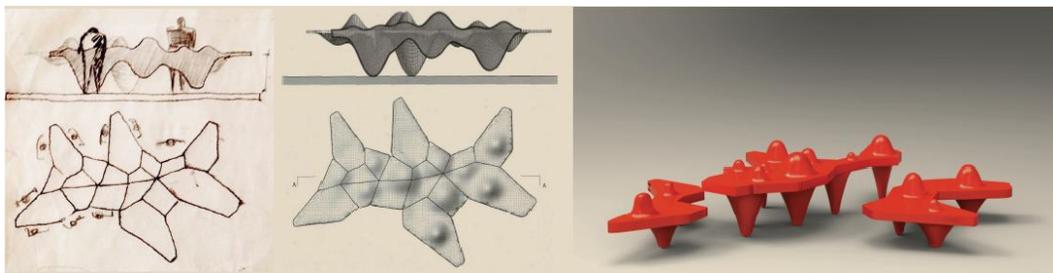
El segundo es el mobiliario, este, establece una relación del objeto con su contexto según plantea Iliana Hernández al referirse a la concepción y producción arquitectónica concebida antes como FORMA-FUNCION-OBJETO y ahora como CONTENIDO CONTEXTO Y OBJETO. Este análisis de concepción deja claro que el contenido varía según su contexto, por ende el concepto (lectura subjetiva del contenido) también cambia.



EFFECTO MUTABLE EN EL ESPACIO

Fuente:Autor

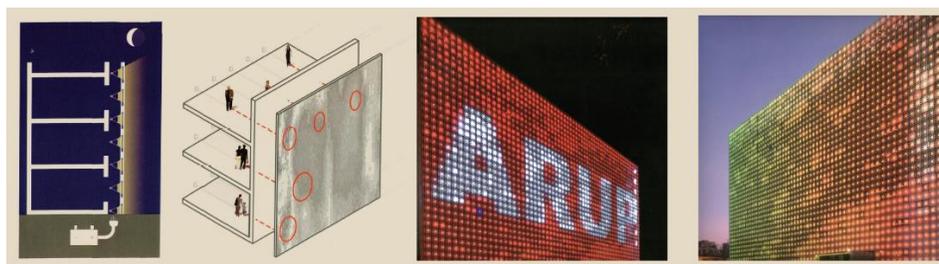
El mobiliario desarrollado tiene su concepto originario en una línea horizontal que se altera en altura, dando como resultado variaciones en altura, lo que permite que el mobiliario responda a diferentes demandas de usuario y la apropiación de este sea a partir de esa lectura subjetiva que permite el efecto mutable de la apropiación y uso del espacio.





Fuente: Autor

2. Espacio Sinestésico: El espacio guarda un estrecha relación con los sonidos, las imágenes y el movimiento, pero es en este tipo de espacios donde todos se conjugan para mezclar la percepción de los estímulos, es entonces cuando se dice es posible OIR COLORES y VER SONIDOS. Por medio de software especializado, es posible traducir los sonidos a escala color, de ese modo todos los sonidos que se perciban en el día a día serán proyectados a escala color, generando un efecto sinestésico donde la dinámica de la iluminación es un factor cambiante, atemporal resultado de las dinámicas sociales etéreas. La propuesta hace uso de pantallas multimedia que integran células fotovoltaicas y leds colocadas en las culatas de los edificios más altos de la manzana, proporcionando una condición y experiencia frente a hechos sobresalientes.



3. Mapping en fachadas: (proyecciones 3D) Es una técnica que permite a los edificios transformarse e incluso tomar vida. Estas proyecciones permiten crear

mundos surrealistas proyectando imágenes de objetos o videos sobre superficies irregulares desde simples objetos hasta gigantescas edificaciones. Estas superficies deben ser antes estudiadas, escaneadas y simuladas en 3d para poder realizar este tipo de producciones.



Una de las ventajas que tiene este tipo de proyecciones es que no solo se crea un evento en el cual cientos de personas pueden asistir para verlo en vivo sino además el nivel de recordación que se genera alrededor de estas proyecciones.

En el proyecto se establece una relación en la imagen virtual con el objeto real (inmóvil), se trabajan proyecciones bajo el concepto del simbolismo catártico en la contemplación de la obra, generando así ese efecto de atemporalidad e incluso ubicuidad del ser humano.

13.1.1.4. DESCRIPCIÓN VOLUMÉTRICA

A partir de las geometrías de los edificios existentes, se plantea un 'tejido orgánico' patrón para el desarrollo de nuevos espacios públicos. Como resultado se obtiene un todo cohesivo, un collage arquitectónico.

El concepto de enredadera prevé una posible ampliación de estos espacios aprovechando su trama para extenderse.

ASPECTOS FORMALES



Fuente: Autor

ASPECTOS AMBIENTALES

La selección de la vegetación del proyecto se basa en la metodología planteada por el Manual verde de la Secretaría de medio ambiente y el Jardín botánico, donde se definen los objetivos ambientales como primera medida y se procede a revisar las funciones que establece el manual que determina para que se quiere la vegetación de acuerdo a la escala del proyecto. Se define entonces un objetivo ambiental y las funciones principales que se quiere tenga la vegetación.

OBJETIVO AMBIENTAL: El presente proyecto define como objetivo ambiental el Aporte estético, simbólico y cultural.

FUNCIONES: Se definen 3 funciones principales:

- Mejorar el espacio urbano.
- Mejorar el paisaje urbano.
- Conformar espacios y subespacios (donde tendrán lugar los diferentes eventos tecnológicos y sensoriales)

Las características anteriormente nombradas determinan el tipo de vegetación a usar identificando el tipo de vegetación según su altura. Se propone el uso de arboles de 10 a

15 metros de altura como la Acacia negra para marcar los accesos generados en la propuesta. El eucalipto plateado agrupado con las acacias en las zonas verdes definidas por las zonas de mayor incidencia del sol, generando zonas verdes con sombra. Finalmente, en la definición de los espacios, se proponen árboles de altura menor a 5 metros, como el Calistemo.

La vegetación escogida es variada en color lo que aporta a la composición estética del lugar.



Acacia negra

Eucalipto plateado

Calistemo

14. GESTION DEL PROYECTO

La gestión del proyecto se visualiza una planeación estratégica definida por la VISION, MISION y la definición de los AGENTES de gestión.

VISION: A largo Plazo: Consolidar las Nieves como una pieza urbana de múltiples usos y dinámicas sociales.

A mediano plazo: Re significar la cra 10° por medio de la recuperación de la arquitectura moderna y sus características formales.

A corto plazo: Organización del espacio por medio de elementos estéticos y formales como mecanismo de re significación y apropiación del lugar.

MISION: Aplicar una propuesta de intervención basada en la implementación de conceptos estéticos y formales como mecanismo de recuperación de los lugares remanentes del sector de Las Nieves.

DEFINICION DE LOS AGENTES: Los agentes involucrados se caracterizan por su vínculo y relación directa con la inversión en investigación y el desarrollo de actividades tanto de investigación como tecnológicas, que busquen escenarios propicios para el desarrollo de sus actividades.

Se definen en agentes públicos y privados:



15. BIBLIOGRAFIA

Norberg-Schulz, Christian. (1975). Barcelona. Nuevos Caminos de la Arquitectura. EXISTENCIA, ESPACIO Y ARQUITECTURA: Editorial Blume.

Lynch, Kevin. (1985). La buena forma de la ciudad. Barcelona: Gustavo Gili, S.A

Lynch, Kevin. (1985). La buena forma de la ciudad. Barcelona: Gustavo Gili, S.A

Estévez, Alberto T. (2005). Arquitecturas Genéticas II. Medios digitales y formas orgánicas. Barcelona: ESARQ/SITIES Books.

Hernández, Iliana (2010). Estética, vida artificial y biopolítica expansiones en la evolución cultural y biológica a través de la tecnología. Editor:Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández, Iliana (2009). Poéticas y críticas del devenir pensamiento de frontera sobre las formas de habitar. Editor:Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández, Iliana (2002). Mundos virtuales habitados espacios electrónicos interactivos. Editor:CEJA.

Hernández, Iliana (2003). Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías Autor Hernández García. Editor:CEJA

Niño Ramírez, Álvaro Hernando (2003). Espacio, historia, sentido. El semanálisis como historiografía urbana. Universidad Piloto de Colombia. Facultad de Arquitectura y Artes.

Saldarriaga Roa, Alberto (2002). Bogotá, Colombia. La arquitectura como experiencia. *Espacio, cuerpo y sensibilidad*. Villegas Editores S.A.

Niño Murcia, Carlos. Reina, Sandra. (2010). La carrera de la Modernidad. Construcción de la carrera décima. Bogotá (1945-1960). IDPC

Mejía Pavony, Germán (1999). Los años del cambio historia urbana de Bogotá, 1820-1910. Editor:CEJA

Krauel, Jacobo. Arquitectura digital innovación y diseño.

Vergara, Alfonso., Rivas, Juan Luis. (2004). Territorios inteligentes. Madrid, España. Fundación metrópoli.

Alcaldía Mayor de Bogotá. Bogotá positiva. (2011). Monografía Localidad Santafé.

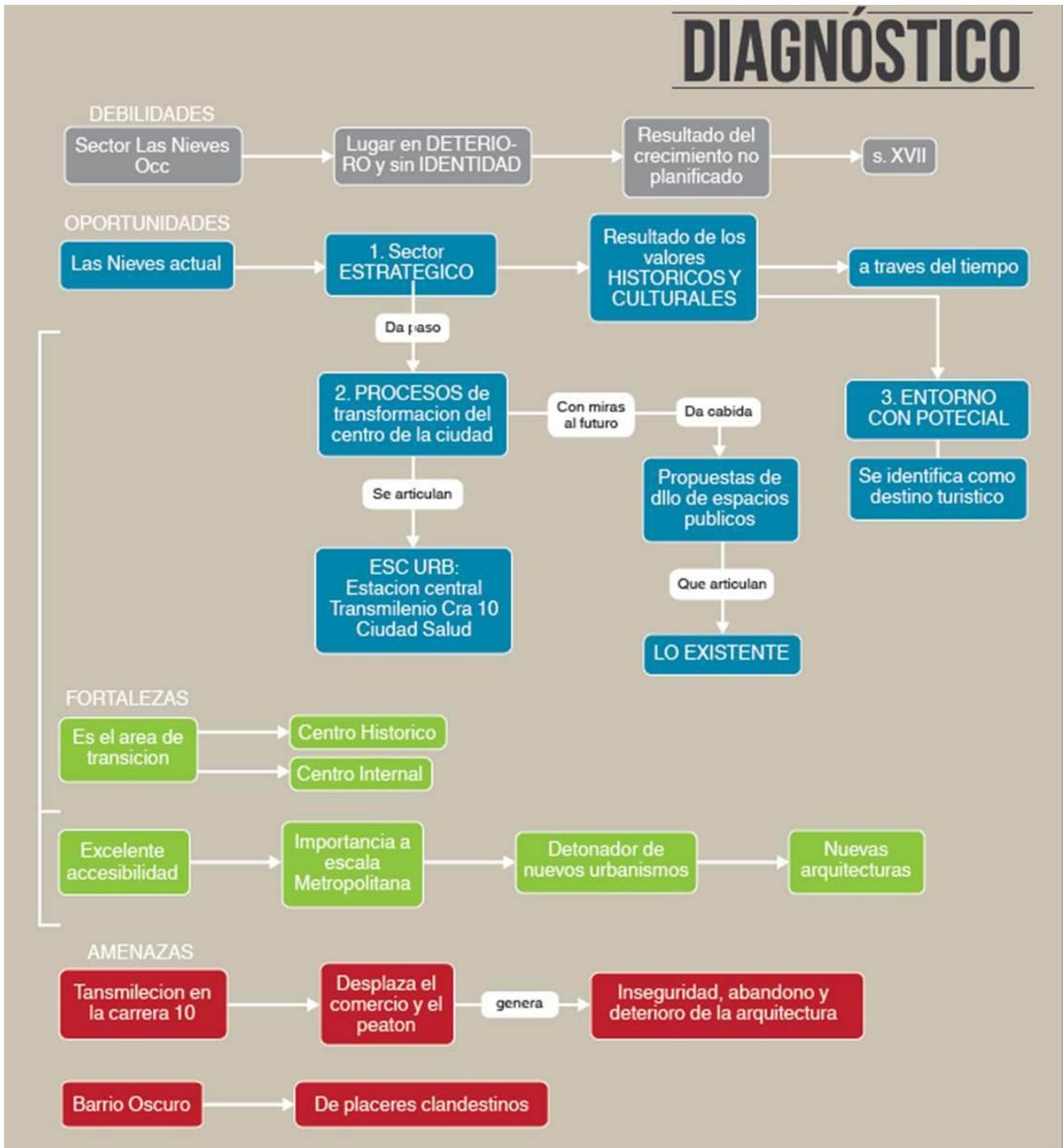
Alcaldía Mayor de Bogotá. Bogotá positiva. Agenda local Bogotá (2011).

Alcaldía Mayor de Bogotá. Secretaría de hábitat. Bogotá humana. Diagnóstico Localidad Santafé sector hábitat.

Alcaldía Mayor de Bogotá (2011). ANUARIO EPIDEMIOLOGICO – LOCALIDAD SANTA FE

16. ANEXOS

16.1. Gráfico 1. Diagnóstico General del área de intervención.



16.2. Gráfico 2.

SIGNIFICACION		DOFA		VINCULO CON LA CIUDAD DEL PRESENTE		USUARIO		PROPUESTA			
				SITUACION ACTUAL				CONCEPTO ASOCIADO		ESTRATEGIA	
CIUDAD MODERNA DEL SXX Planificación a partir de la modernidad (Plan Dalí (1979) - patronización algunas dis- del centro.)	F	EXCELENTE ACCESIBILIDAD Importancia metropolitana		LA INTERSECCION DE LAS VIAS DE ACCESO GENERAN UN MODO POTENCIAL		SIGNIFICACION DEL LUGAR (Comunidad tradicional que conserva memorias colectivas)	Conceptos de planificación moderna donde la ESTRUCTURA, jerarquización de las vías en: Vías de FLUJOS RAPIDOS y Vías de FLUJOS LENTOS	1. Constituida la Carrera 10ª como VIA DE FLUJO RAPIDO. Desarrollo de un borde articulador entre la Carrera 10ª y el interior de las Nieves. Peatonalización de la 9ª VIA DE FLUJO LENTO.			
	C	DESARROLLO URBANISMOS Area definida como de TRANSICION entre el Centro Internacional y el Centro Tradicional		AREA DE TRANSICION (LAS NIEVES); SECTOR EN LA BUSQUEDA DE UN CARACTER E IDENTIDAD							
Carrera de la Modernidad (Apertura de la Cra 10ª)	A	Transmilenio sobre la carrera 10ª (Lo que desplaza la actividad comercial y la dinámica social actual)		LA CARRERA DÉCIMA COMO LUNA VIA DE TRANSITO RAPIDO HACE QUE SE EVALUEN DEL CONTEXTO ARQUITECTONICO		PRINCIPIOS BASICOS DE LA ARC. MODERNA. Especialidad Abierta, Planta Libre y su articulación con el espacio público urbano.	3. Recuperación de la espacialidad abierta y planta libre de las arquitecturas remanentes propias de la modernidad como el mecanismo de integración con el espacio público propuesto al interior del borde articulador desarrollado.				
Mito para la cohesión (Proposición de un hito 2da en importancia después de la Catedral)	C	SECTOR ESTRETÉGICO de valores históricos y culturales		PERDIDA PROGRESIVA DE VALORES Y MEMORIA COLECTIVA							
Ciudad Colonial División por barrios Nieves de Oriente y Nieves de occidente	D	SECTORIZACIÓN Evidencia el deterioro y falta de identidad del sector occ., el carácter cultural del or.		LAS NIEVES OCC PRESENTA UN CRECIMIENTO NO PLANIFICADO							
Ejemplo de la arquitectura Regional (Estrategia de planificación sobre la Cra 10ª- qum de lenguaje interno)	C	DESARROLLO DE ESPACIO PUBLICO Articulando lo existente y reintegrando el lugar reintegrando el lugar reintegrando el lugar		SECTOR CARENTE DE ZONAS VERDES Y ESPACIOS PUBLICOS A ESCALA BARBIA Y VEGNAL							
La periferia fue centro de actividad productiva reconstruida con la ciudad.	F	CARACTER COMERCIAL Comercio formal e informal concentrado por su diversidad.		COMERCIO INFORMAL INVADE EL ESPACIO PUBLICO		Diseño paramétrico (Lógica a partir de relaciones sociales)	4. Desarrollo de mobiliario que se adapte a las diferentes actividades sociales de la mañana.				

16.3. Mapa 1. Análisis escala Urbana.

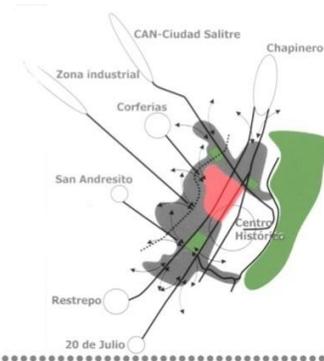
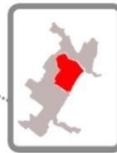
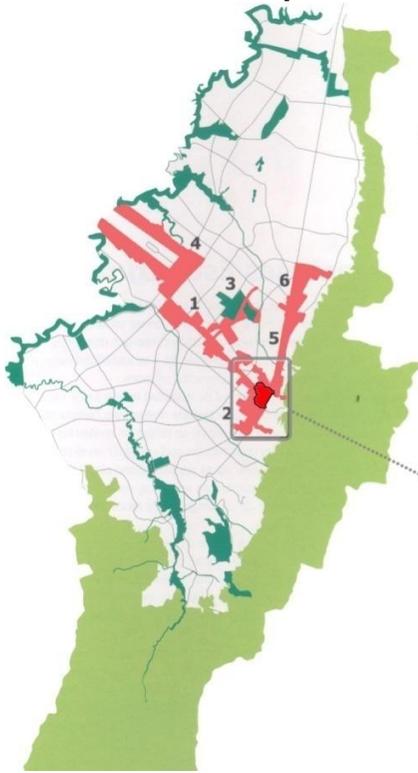
ANALISIS ESCALA urbana

POT

Operaciones de Configuración del Centro Metropolitano

1. Operación Anillo de Innovación.
2. Operación *borde del Centro Tradicional*.
3. Operación Parque Simón Bolívar.
4. Operación Aeropuerto del Dorado.
5. Operación Chapinero.
6. Operación Centro Empresarial Av. Chile- Cll 100.

AREA DE INTERVENCIÓN



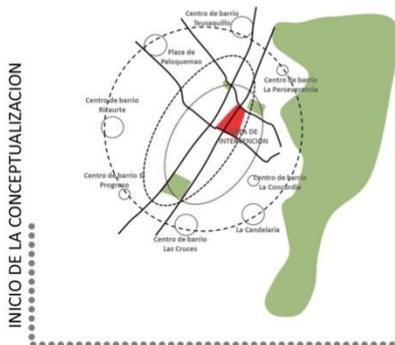
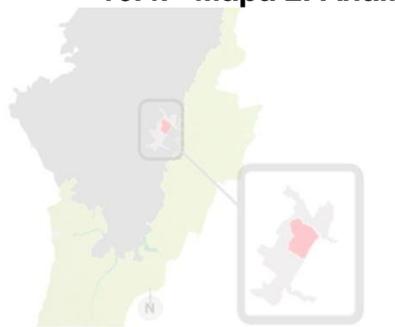
INICIO DE LA CONCEPTUALIZACION

16.4. Mapa 2. Análisis escala Sector. Plan Zona Centro.

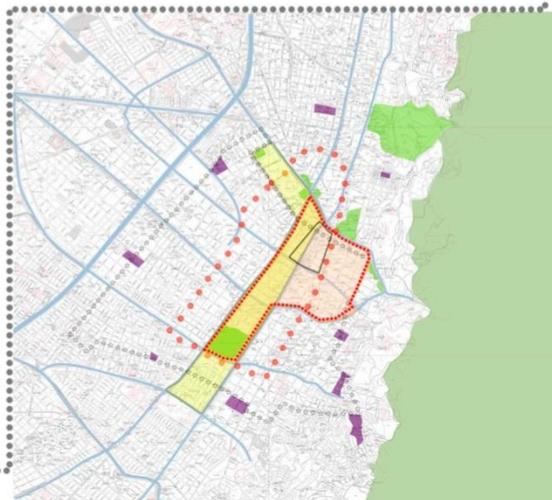
ANALISIS ESCALA sector

PZC

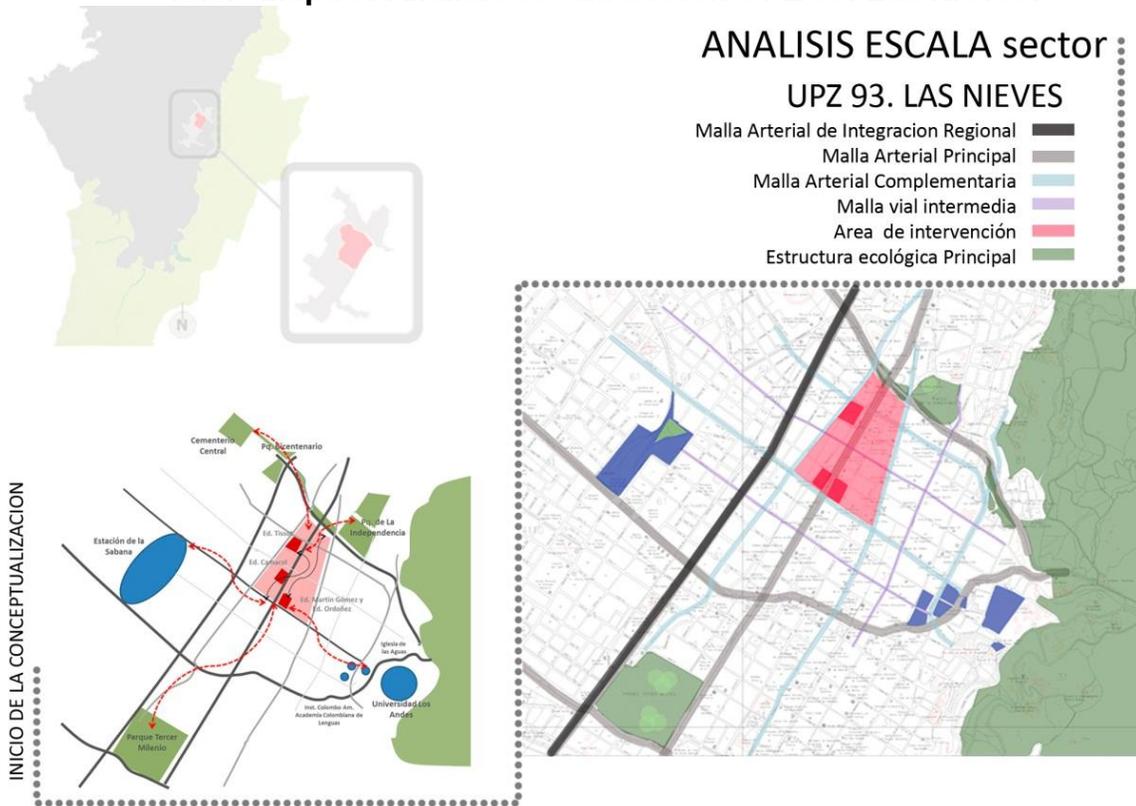
- Circuito interno de movilidad PZC
- Limite UPZ_Las Nieves
- Circuito interbarrial
- Centros de Barrio
- Eje prioritario de intervención
- Estructura ecológica Principal



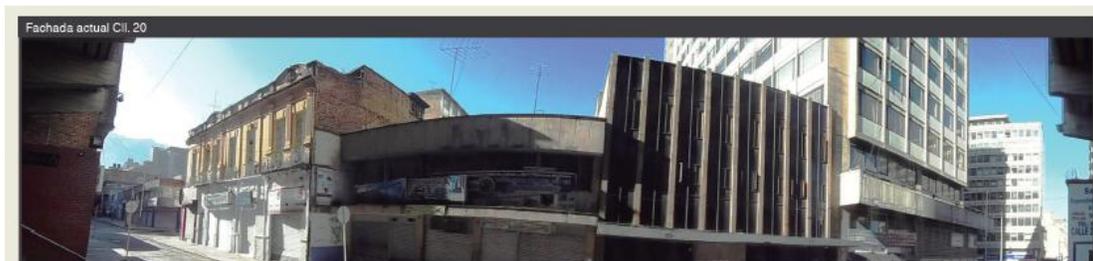
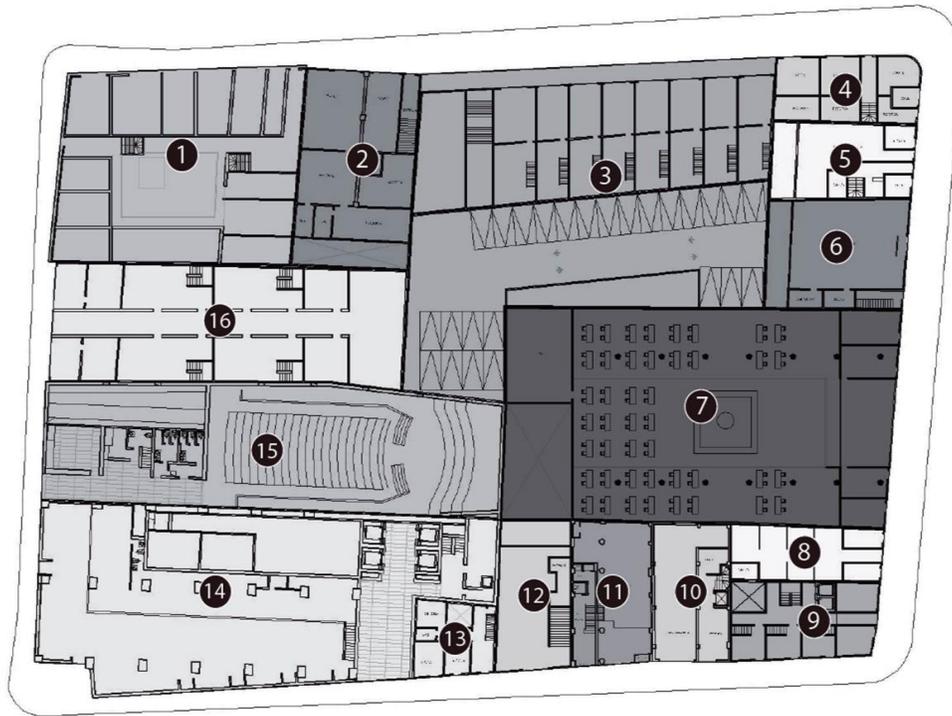
INICIO DE LA CONCEPTUALIZACION



16.5. Mapa 3. Análisis escala Sector. UPZ 93. Las Nieves.



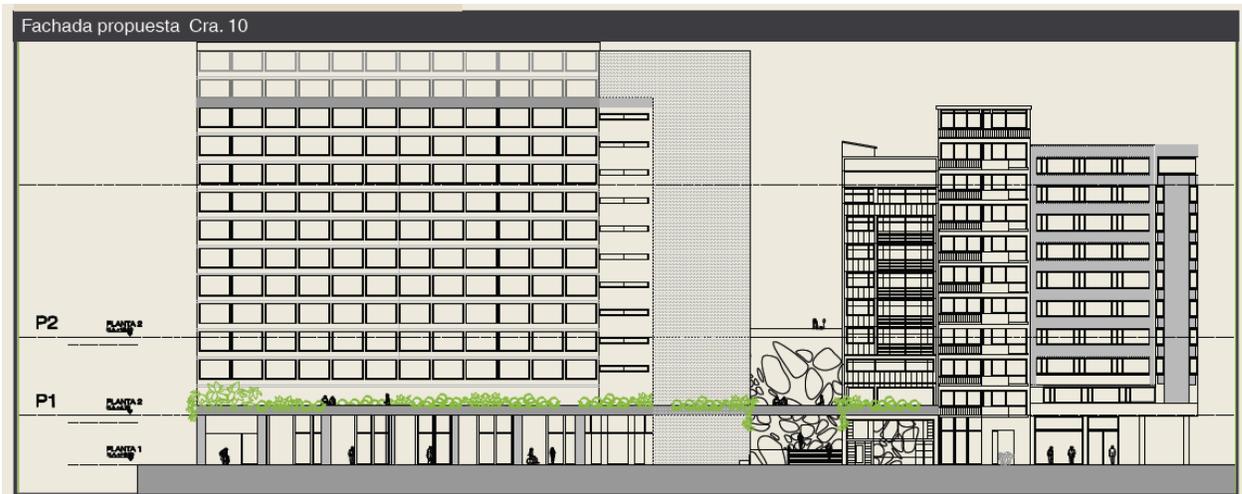
16.6. Situación actual.



16.7. Planta Propuesta.



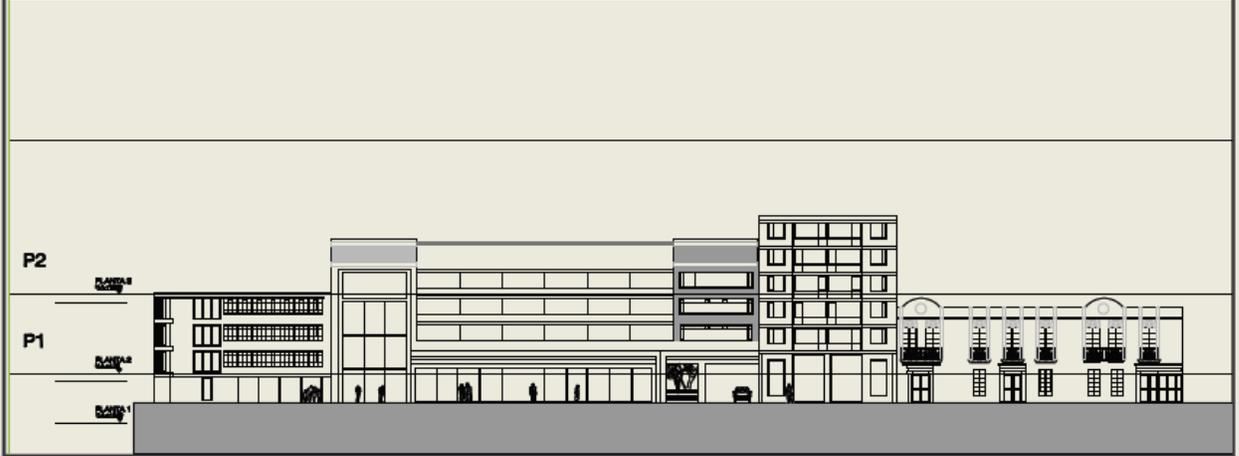
16.8. Fachadas.



Fachada propuesta Av.19



Fachada propuesta Cra. 9



Fachada propuesta Cll. 20



16.9. Fotos Maqueta. Escala real 1:200.

