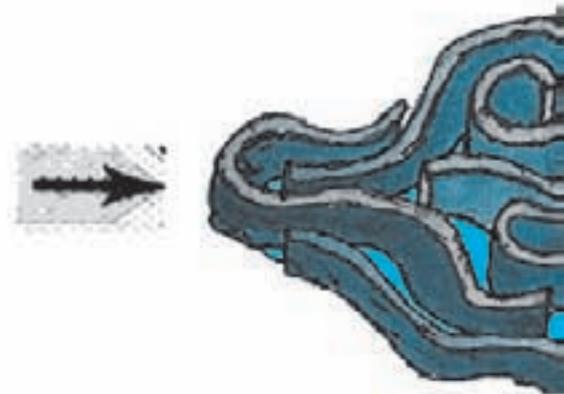


Arquitectura

REVISTA DE ARQUITECTURA



FACULTAD DE ARQUITECTURA. **Revista de Arquitectura.** No. 7 (2005). Bogotá: Universidad Católica de Colombia, Facultad de Arquitectura, 2005. 56 p. Anual. ISSN: 1657-0308

Especificaciones:

Formato: 34 x 24

Papel: Propalcote 150g

Tintas: Negro y Plata



UNIVERSIDAD CATOLICA DE COLOMBIA



Facultad de Arquitectura



Adquisiciones y comentarios
Diag. 47 N° 15 - 50 Cuarto piso
Facultad de Arquitectura
2853770 - 2326067
cifar@ucatolica.edu.co
www.ucatolica.edu.co

Impresión:
Talleres Litográficos ESCALA
Calle 30 N° 17-52

UNIVERSIDAD CATOLICA DE COLOMBIA

presidente
EDGAR GÓMEZ BETANCOURT

vicepresidente
FRANCISCO JOSÉ GÓMEZ ORTIZ

rector
EDWIN HORTA VÁSQUEZ

vicerector
ÉDGAR GÓMEZ ORTIZ

decana académica
LUCÍA CHAVES CORREAL

ediciones y publicaciones
STELLA VALBUENA GARCÍA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

decano
WERNER GÓMEZ BENÍTEZ

director de docencia
SERGE DURAND DIEUDONNE

director de extensión
CARLOS BELTRÁN PEINADO

director de investigación
JUAN CARLOS PERGOLIS V.

gestión de calidad
JORGE GUTIÉRREZ MARTÍNEZ

*comité asesor de carrera
facultad de arquitectura :*
ÁLVARO BOTERO ESCOBAR
ARTURO ROBLEDO OCAMPO
WILLY DREWS
SAMUEL RICARDO VÉLEZ
FERNANDO MONTENEGRO

REVISTA DE ARQUITECTURA

director
WERNER GÓMEZ BENÍTEZ

editor
CÉSAR ANDRÉS ELIGIO TRIANA

comité editorial
WERNER GÓMEZ BENÍTEZ
AUGUSTO FORERO LA ROTTA
JUAN CARLOS PERGOLIS V.
CLARA GÓMEZ LA ROTTA
GÉRMAN DARIO CORREAL
CARLOS AUGUSTO CESPEDES
HERNANDO VERDUGO REYES
CÉSAR ANDRÉS ELIGIO TRIANA

diseño & imagen
DISEÑO Y
MONTAJE: CÉSAR A. ELIGIO
PORTADAS: ESTEBAN BRAVO
AFICHE: OSCAR ALARCÓN
TRADUCCIÓN: CARLOS ÁLVAREZ



COMPOSICIÓN

C

CONTENIDO



CIUDAD Y ARQUITECTURA 04 - 27



PEDAGOGÍA EN ARQUITECTURA 28 - 37



INVESTIGACIONES 38 - 54



CULTURAL 55 - 56



AFICHE CENTRAL

LA ARQUITECTURA: OBSERVACIONES DESDE EL ANÁLISIS CULTURAL
AUGUSTO FORERO LA ROTA PÁG. 05

LAS RESIDENCIAS DE LA ÉLITE BOGOTANA: INTERACCIONES SOCIO-
CULTURALES 1930-1948
MAYERLY VILLAR LOZANO PÁG. 10

ASPECTOS DE LOS ASENTAMIENTOS IRREGULARES EN AMÉRICA
LATINA
RICARDO ANDRÉS MOSQUERA NOGUERA
ANGELA PATRICIA AHUMADA MANJARRES PÁG. 14

OLOR A CLAUSTRO - IMAGINARIOS SOCIALES
MARTHA ROJAS PÁG. 17

UN VACÍO PERSISTE EN EL PLAN DE ORDENAMIENTO TERRITORIAL
(POT)
GLORIA APONTE GARCÍA PÁG. 21

CIUDADES MÍTICAS Y LITERARIAS
HELENA IRIARTE PÁG. 24

NÚCLEO TEMÁTICO 5 PROYECTO
LA CIUDAD COMO EXPRESIÓN CULTURA PÁG. 28
CENTRO CONTEMPORÁNEO DE MEDIOS AUDIOVISUALES PÁG. 30
INSTITUTO DE CAPACITACIÓN INDUSTRIAL MOORE PÁG. 32
ESTACIÓN TERMINAL PARA LA TRONCAL DE SUBA PÁG. 34
CENTRO INTEGRAL DE COMERCIALIZACIÓN MULTIFERIAL
Y DE SERVICIOS (EGRESADO) PÁG. 36

ESTADO DEL ARTE DEL CONCEPTO DISEÑO URBANO
AUGUSTO FORERO LA ROTA PÁG. 39

ESTADO DEL ARTE DEL CONCEPTO TEORÍA ARQUITECTÓNICA
SERGE DURAN DIEUDONE PÁG. 42

CÓMO SE CONSTRUYEN LOS EDIFICIOS
CÉSAR RODRÍGUEZ PÁG. 46

RESEÑAS

CARNESTOLENDAS Y CARNAVALES EN SANTAFE Y BOGOTÁ
MARCOS GONZÁLEZ PÉREZ PÁG. 56

BUSCANDO A MIES
RICARDO DAZA CAICEDO PÁG. 56

JOHN HEJDUK (1929-2000)

CENTRO CONTEMPORÁNEO DE MEDIOS AUDIOVISUALES

CAMILO DUARTE FRANCO

DIRECTOR DE TESIS
PEDRO JUAN JARAMILLO

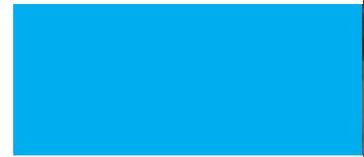
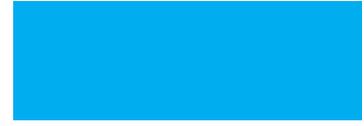
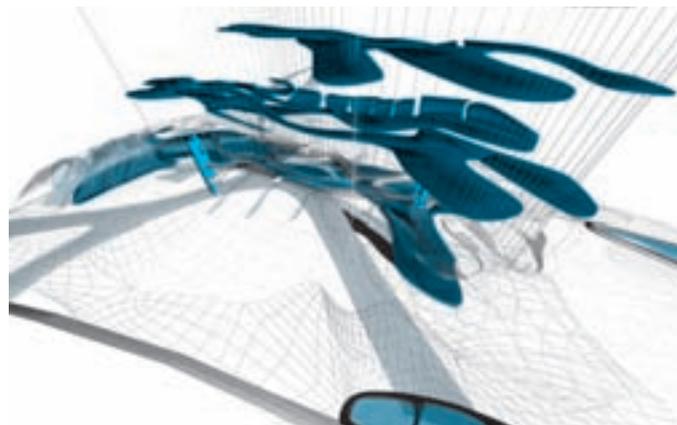
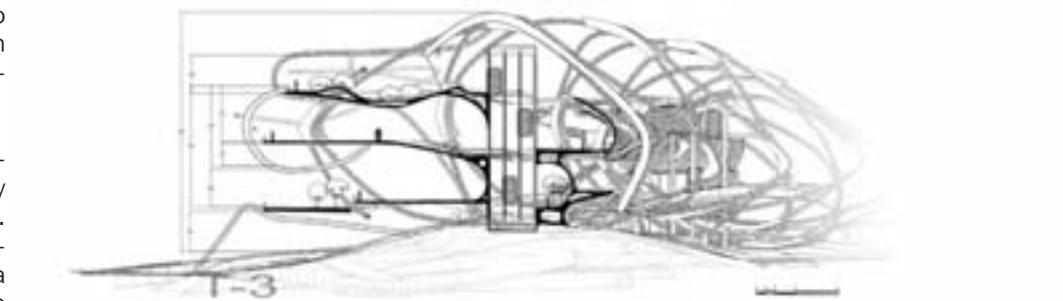
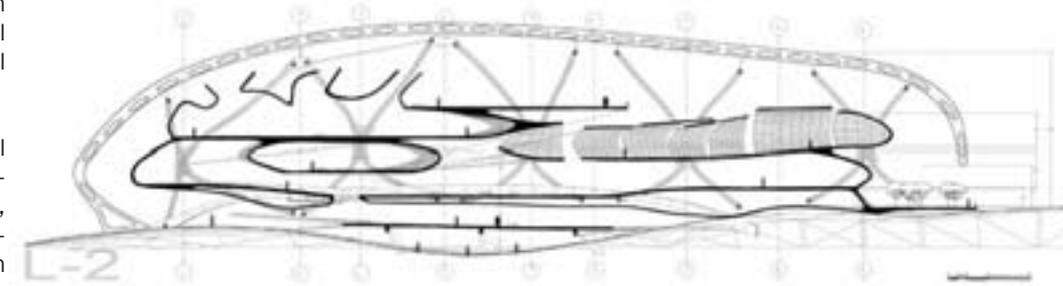
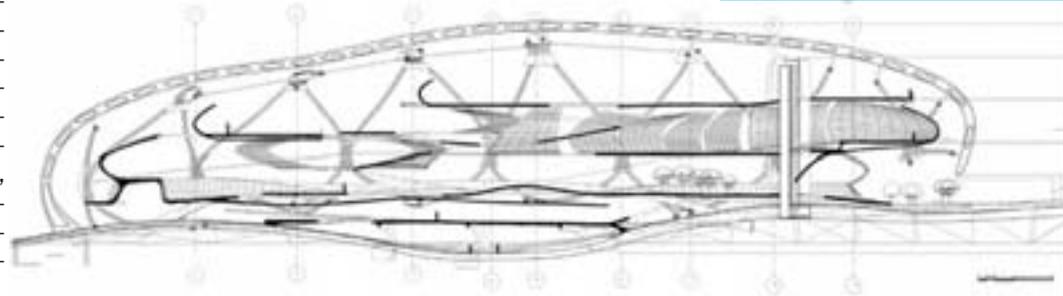
El trabajo audiovisual cuenta con una determinante fundamental que es la aplicación a gran escala de tecnologías no convencionales, que aun se encuentran fuera del alcance de nuestros museos y galerías. Para los artistas audiovisuales, animadores 2d y 3d, diseñadores gráficos, desarrolladores de tecnología, de software y artes electrónicas en general, es complicado abrirse un espacio en el campo comercial. Se genera entonces la necesidad de exponer, enseñar y vender arte audiovisual, como parte de las nuevas preocupaciones de las urbes modernas en las cuales existen muchas personas, entidades y universidades que promueven el uso de técnicas digitales para diversas profesiones.

El proyecto es el lugar especializado técnica y conceptualmente para reunir la creación, la exposición y la venta del arte digital. Entre los objetivos del proyecto esta el de dotar a la ciudad con espacios de acción cultural, audiovisual, que enriquezcan el nivel artístico intelectual de la población y generar a nivel arquitectónico una estética contemporánea relacionada con el tema del arte audiovisual (La vanguardia).

Es importante tener en cuenta el crecimiento exponencial del arte digital en el mercado de hoy, el arte generado por ordenador es un concepto bastante debatido en los círculos artísticos, y rechazado con frecuencia por algunos puristas que lo catalogan como una habilidad técnica mas que una manifestación artística. La utilización de elementos electrónicos no convencionales para generar arte audiovisual empieza con el desarrollo de la televisión 1933 cuando la Radio Corporation of America (RCA) comercializa su primer modelo de televisión. Posteriormente en la década de los 80`s con la inserción al mercado de ordenadores por parte de apple y amiga, un mundo indeterminado de impulsos digitales se abrió camino dentro de las posibilidades técnicas para los nuevos artistas. En la actualidad el arte audiovisual desempeña un papel fundamental dentro del desarrollo del arte contemporáneo.

Un CENTRO CONTEMPORÁNEO DE MEDIOS AUDIOVISUALES sugiere, espacios para la interacción, la promoción, enseñanza, exposición y venta de todos los aspectos relacionados con el mundo digital. A nivel conceptual el proyecto toma criterios a nivel arquitectónico y a nivel urbano, la idea principal parte de la premisa entender la ciudad como un virus moderno, que arrasa con lo que se topa en su camino, con el terreno urbanizable. El proyecto también responde a una noción estética totalmente plasticista y experimental que tiene que ver con el diseño de elementos digitales y con una visión poco poética del espacio, tiene que ver mas con la construcción de un lugar específico, con una alteración urbana, una respuesta sanguinaria de la ciudad contemporánea.

El edificio intenta ser mas que sugestivo, intenta ser una muestra agresiva de la modernidad, como lo fue en su tiempo la torre Eiffel en Paris, o el Guggenheim de Wright en New York. El concepto de mayor peso dentro del proyecto, es el proceso personal que se ha tenido a lo largo de la academia, investigación y experimentación alrededor del tema de la forma, que a mi parecer es el eje tanto de la arquitectura como de la discusión acerca de la misma. Entender la arquitectura como forma me ha enseñado a percibir la sensibilidad que intentan transmitir con sus obras los arquitectos, y assimilar los movimientos vanguardistas en la arquitectura contemporánea. El desarrollo del diseño también esta comprometido con la investigación de nuevas tecnologías dentro de la arquitectura, un desarrollo digital, tanto para la morfología como para el diseño de interiores y análisis estructurales.



EL PROYECTO NACE DE LA EXPLORACIÓN DE LAS NUEVAS POSIBILIDADES ARQUITECTÓNICAS BRINDADAS POR LOS ADELANTOS TECNOLÓGICOS, QUE LLEVARAN A LA ARQUITECTURA A NUEVOS HORIZONTES

DETAIL SECTION



PROGRAMA ARQUITECTÓNICO Y DE ÁREAS.

Áreas por unidad Áreas totales

4 SALAS CON ESPACIOS AJUSTABLES A DIVERSAS TOPOLOGÍAS DE ARTE AUDIOVISUAL (4 Pantallas-4m c/u) Instalaciones para fotografía digital, diseño Web, diseño gráfico, ilustración digital, video, cortometrajes, video real + composición digital, animación 2d y 3d, previsualización arquitectónica, mixturas experimentales, audio, vj (video + música) para eventos relacionados con el desarrollo de nuevas tecnologías y nuevos software para enseñar videojuegos
250 M2 **1000 M2**

SALAS MULTIMEDIA (pc) (audio + imagen + video) 2 salas Capacidad de 50 ordenadores c/u 120 m2 **240 m2**

SALAS PEDAGÓGICAS (infantiles y adultos) Referido al conocimiento de los software 120 m2 **240 m2**

SALA DE RENDERFARM con 50 ordenadores de ultima Generación para el alquiler (2 salones) 120 m2 **240 m2**

EDICIÓN NO LINEAL POSTPRODUCCIÓN DIGITAL Sala de juegos digitales (stands de plataformas) (Stands de compañías de desarrollo de juegos) 120 m2 **240 m2**

SALAS DE REALIDAD VIRTUAL Salas con proyectores (50m) c/u (3 salas) 150 m2
Salas con simuladores (sillas) (10m) c/u (2salas) **100 m2**

SALA DE CAPTURA DE MOVIMIENTO (Mocap) Para desarrollo en análisis de movimientos para Videojuegos o películas 300 m2 **300 m2**



SALAS PUBLICAS DE INTERNET (2) 30 ordenadores por sala (2.5 m) cada pc **150 m2**

SALA DE EXPOSICIÓN ARTÍSTICA TRADICIONAL (Pintura - escultura - instalaciones) **150 m2**

SALA MÚLTIPLE PARA EVENTOS ESPECIALES (conferencias-exposiciones etc) **1000 m2**

SALA DE MONITOREO ELECTRÓNICO **100 m2**

DEPÓSITOS DE REDES PARA ORDENADORES (racks) **80 m2**

ZONAS VERDES INTERNAS **250 m2**

ZONAS ADMINISTRATIVAS **150 m2**

ZONAS COMERCIALES CAFETERÍAS(2) 80 m2 **160 m2**

TIENDAS DE ARTE AUDIOVISUAL Y MIXTAS **100 m2**

BAÑOS POR NIVEL **40 m2**

OFICINAS PARA LA RENTA 3 niveles 1000m cada nivel (Oficinas relacionas directamente con el campo tecnológico y digital) **3000 m2**

Zonas de bodegas **50 m2**

Zonas de circulaciones 19% (8840m) **1609 m2**



La REVISTA DE ARQUITECTURA es una publicación seriada realizada por la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica de Colombia.

Esta publicación inicio labores en 1999, cuenta con una periodicidad anual, esta estructurada a partir de cuatro secciones: Ciudad y Arquitectura, Pedagogía en Arquitectura, Investigación y Cultural, pueden participar docentes, estudiantes, egresados y personas externas a la institución; su público objetivo es la comunidad académica y profesional de las áreas afines a la disciplina.

PRESENTACIÓN DE ARTÍCULOS PARA LA REVISTA DE ARQUITECTURA

Los interesados en publicar en cualquiera de las secciones deben tener en cuenta los siguientes parámetros:

La primera página debe contener:

Título, subtítulo, datos del autor e información de contacto, Resumen (español e inglés, este da cuenta del tema, el objetivo, los puntos centrales y las conclusiones, no debe exceder las 150 palabras), 5 Palabras claves en orden alfabético y que no se encuentren en el título.

La segunda página debe contener:

El Desarrollo del contenido, para lo cual se deben cumplir las siguientes recomendaciones:

Los artículos deben ser originales e inéditos

Texto:

Las páginas deben venir numeradas, la extensión de los artículos debe estar entre 1.500 y 4.000 palabras, se deben cumplir las normas ICONTEC vigentes para citaciones, referencias bibliográficas y bibliografía.

Siglas:

En el caso de emplear SIGLAS en el texto, cuadros, gráficos y/o fotografías, se deben proporcionar las equivalencias completas de cada una de ellas.

En el caso de citar personajes reconocidos se deben colocar nombres y apellidos completos, nunca emplear abreviaturas.

Gráficos:

Las tablas, gráficos, diagramas e ilustraciones y fotografías, deben contener el título o leyenda explicativa que no exceda las 15 palabras y la procedencia (autor). Se debe entregar el medio digital o en formato imagen a una resolución de 300 dpi (en cualquiera de los formatos descritos en la sección de fotografía)

Fotografía:

Deben ser entregadas en original para ser digitalizadas, de lo contrario se deben digitalizar con una resolución igual o superior a 300 dpi para imágenes a color y 600 para escala de grises. Los formatos de las imágenes pueden ser JPG, TIFF, EPS o PDS.

Planimetría:

Se debe entregar la planimetría original en medio digital en lo posible en formato CAD (Autocad) y sus respectivos archivos de plumas, de no ser posible se deben hacer impresiones en tamaño carta con las referencias de los espacios mediante numeración y una lista adjunta. Deben poseer escala gráfica, escala numérica, norte, coordenadas y localización. En lo posible no debe tener textos, achurados o tramas.

Archivos:

Los artículos se deben entregar en original y una copia en papel con su respectivo soporte digital CD o Disquete.

Los artículos remitidos serán evaluados por el comité editorial, el cual emitirá alguno de estos conceptos que serán reportados inmediatamente al autor:

ACEPTAR EL ARTÍCULO TAL COMO FUE ENTREGADO.

ACEPTAR EL ARTÍCULO CON ALGUNAS MODIFICACIONES O SE PODRÁ SUGERIR LA FORMA MÁS ADECUADA PARA UNA NUEVA PRESENTACIÓN.

RECHAZAR EL ARTÍCULO.

El Comité editorial tendrá autonomía sobre la decisión de publicación del material recibido.

Para más información:

Escribir a: cifar@ucatolica.edu.co o diag. 47 No. 15 - 50 Cuarto piso CIFAR o comunicarse al 2326067





CIUDAD Y ARQUITECTURA - PEDAGOGÍA EN ARQUITECTURA - INVESTIGACIONES - CULTURAL



E 5T