

Arquitectura
PROYECTO ARQUITECTÓNICO

Centro de gastronomía y entretención

Felipe Chaverri

Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica

felipechap@hotmail.com

Estudiante

Proyecto académico del Taller de Diseño 7, octubre del 2014, Grupo 02

Profesores Tutores: Arq. Carlos Azofeifa Ortiz, Arq. Jorge Castro

Recibido: 02 marzo 2015

Aceptado: 30 octubre 2015

Arquitectura
Proyecto Arquitectónico

Presentación

El Centro de Gastronomía y Entretenimiento fue una práctica de proyecto arquitectónico del Taller de Diseño Nivel 7, Grupo 02, de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica (UCR), realizado en el segundo semestre del año 2014. Este proyecto fue ubicado en el noreste del centro de la ciudad de San José, Costa Rica.

Palabras clave: arquitectura; recorrido espacial; ocio; ornamento.

Presentation

The Food and Entertainment Center was a practice of architectural project Design Workshop Level 7, Group 02, of the School of Architecture at the University of Costa Rica (UCR), in the second half of 2014. This project was located in the northeast downtown San José, Costa Rica.

Keywords: architecture; spatial trajectory; leisure; ornament.

Centro de gastronomía y entretenimiento

Felipe Chaverri Peralta

Introducción

El proyecto –un centro de gastronomía y entretenimiento–, busca ser un lugar de ocio para la gente. Está planteado adyacente al oeste de la “Estación del Atlántico” (noreste de la ciudad de San José), debido a que –luego de un análisis de sitio–, se concluyó que el lugar es como un trauma urbano que provoca diversas patologías espaciales (como desechos, desuso y olvido), lo que lo convertía no en una amenaza, sino en una posibilidad con una configuración longitudinal particular.

El programa arquitectónico, debido a la naturaleza del proyecto, no posee excesivas restricciones, lo que lo abre hacia la especulación, haciendo que el mismo no deba seguir un comportamiento totalmente mimético (hacia contextos inmediatos de marcos legales, desarrolladores reales, etc.), sino uno más reflexivo, por lo que se busca una respuesta arquitectónica dentro de la misma arquitectura y no como benefactora representante de otras áreas o estructuras.

Del tal apertura deriva, entonces, el centro de gastronomía y entretenimiento, el cual debido a la configuración longitudinal del lote y su contexto, busca no solo ser un lugar culinario y de ocio, sino uno de recorrido urbano.

Uno de los cuestionamientos sobre la deconstrucción del espacio es la presencia del sujeto en el mismo y su confort, debido a que la deconstrucción puede no dialogar exactamente con el usuario. No obstante, el proyecto sitúa su deconstrucción cuando actúa como una crítica hacia la institucionalidad política y su violencia hacia el pueblo, en su búsqueda para exigir otro tipo de respuesta que no siga ejes y lenguajes institucionales dañados. Por lo tanto, el discurso prepotente y criticado de que la arquitectura deconstructivista se fundamenta simplemente en que el universo es complejo y se compone de infinidad de elementos que entonces debe seguir y deconstruir, no es un argumento que se utilice necesariamente en esta reflexión del proyecto (Salíngaros, 2007)¹.

Por lo tanto, el contra-discurso que se propone no sigue una lógica simplista de descomponer cualquier construcción social que venga en gana como excusa para la deconstrucción, sino que sigue una respuesta contestataria contra la violencia

¹ Salíngaros, N., (2007) *Anti-architecture and deconstruction* Umbau-Verlag, Beckmannstrasse 24, Solinger; Alemania.

estructural política que sufre todo un colectivo. De tal modo, el contra-discurso no se hilvana por una liberación utópica y antojadiza de diseño, sino por una respuesta o ataque hacia la violencia que se impugna al sujeto, o la gente; por tanto, la deconstrucción trataría de contestar o disertar con respecto a una constante violencia política de una víctima que difícilmente posee mecanismos reales de defensa. (Salíngaros, 2007).

El lenguaje arquitectónico se bifurca entonces en dos claros argumentos; uno que funciona de símbolo e imagen contestataria contra la violencia política, y la otra como una respuesta de recorrido urbano en el que el usuario posea todo un espacio para el disfrute y el ocio. Consecuentemente, la resultante de diseño está en función de la gente, y no de la institución y su lenguaje canónico arquitectónico de supresión del ornamento como un delito. Por lo tanto, toda una dimensión artística de juego espacial y sensualidad visual emerge de nuevo, no como residuo de una estructura (como lo propone la institucionalidad), sino como comienzo de la misma.

Por ello, la “gratificación sensual por medio del ornamento y las formas arquitectónicas” (Salíngaros, 2007; 50), pasa de ser un acto criminal, e incluso retrogrado, hacia uno de posibilidades insospechadas con respecto a la integración del mismo hacia la estructura como un todo que busca el carácter sensorial de la experiencia espacial (Salíngaros, 2007).

Composición y estrategia espacial

Consecuentemente –luego de la concepción ideológica –simbólica–, la composición del espacio se proyecta mediante una contraposición de planos por los que –debajo–, el usuario dibuja varios recorridos en los cuales se encuentran y articulan los elementos del programa arquitectónico. De tal modo, dicha composición se construye con respecto a fugas visuales y diagonales que otorgan determinados movimientos dinámicos en los que el objetivo no es solo que el usuario se mueva, sino que construya imágenes perceptuales.

Por ello es que, la estrategia espacial del proyecto se relaciona con negar la interiorización inmediata del espacio, provocando que el usuario descubra el mismo paulatinamente y se cree un “espejismo espacial”, en el cual se busca una ilusión de no acabar de revelar los elementos que lo componen, es decir; que el espacio no contenga los elementos mínimos para comprenderlo, sino una variedad de elementos para meditarlo. Esto provoca, perceptualmente, que el usuario se mantenga intrigado y entretenido por la expresión que sugiere el espacio; por lo que se adquieren

características de extensión y profundidad, no necesariamente por la dimensión real del mismo, sino por su complejidad.

Así, el dicho “entretenimiento” del centro gastronómico, no se concibe solo como un fragmento del programa arquitectónico para escenarios de expresión artística, sino que también se concibe la misma composición del objeto arquitectónico como la levedad de un juego visual con la pesadez del carácter simbólico e ideológico.

Dicha estrategia tiene por objetivo fundamental que el espacio no sea narrado y recordado de una manera precisa y exacta, sino que siempre esté abierto a la especulación de cómo es realmente, y así provocar al usuario una sensibilidad distinta, que lo intrigue y lo lleve de vuelta al espacio, como estrategia implícita o indirecta de sentido de pertenencia.

Respuesta urbana contextual

Por lo tanto, la construcción del espacio se da a partir del sujeto y su recorrido, por lo que la esencia de la deconstrucción está en función del usuario. Ahora, este recorrido urbano de gastronomía y entretenimiento, que ya se convierte en una irrupción espacio-temporal de la cotidianeidad, también incrementa su confluencia o utilidad por su localización; la cual se encuentra en un punto de flexión y circulación de transporte público, debido a la adyacente Estación del Atlántico, las paradas de buses e incluso una ola roja de servicio de taxis.

Por tal razón, el proyecto incrementa su permeabilidad y accesibilidad, de manera que en la planta del proyecto se puede apreciar cómo los extremos este y oeste están literalmente abiertos para, en el este, dialogar con la cobertura vegetal que se encuentra en el lote, y en el oeste, converger en una galería urbana entre los bordes del proyecto y la Estación del Atlántico. Asimismo, en la fachada norte del proyecto se maneja un acceso como opción para los que divergen del tren; y en el sur se maneja una escalera y una rampa para el acceso hacia la segunda planta del proyecto (siempre con la estrategia espacial tratada anteriormente).

Consecuentemente se observa cómo el trazo del recorrido sigue una lógica multidireccional, que provoca entonces que la respuesta del espacio se dibuje y trate no con una línea que declara y demarca el límite de lo que está inscrito y circunscrito, sino que se desestabiliza por una multiplicidad de elementos que siguen un claro lenguaje deconstructivo. El dibujo de las plantas arquitectónicas evidencia, entonces, el

comportamiento del proyecto; el cual se abre como una entidad simbólico-estructural violada o corrompida que se distorsiona y quiebra en su recorrido.

De tal estructura violada que surge a partir de su contexto, se fundamenta y se retorna al valor semiótico y fenomenológico del proyecto; la violencia política como discurso y recurso deconstructivista.



Figura 1. Planta de Conjunto ubicado entre la Biblioteca Nacional y la Estación del Atlántico. San José. Costa Rica.

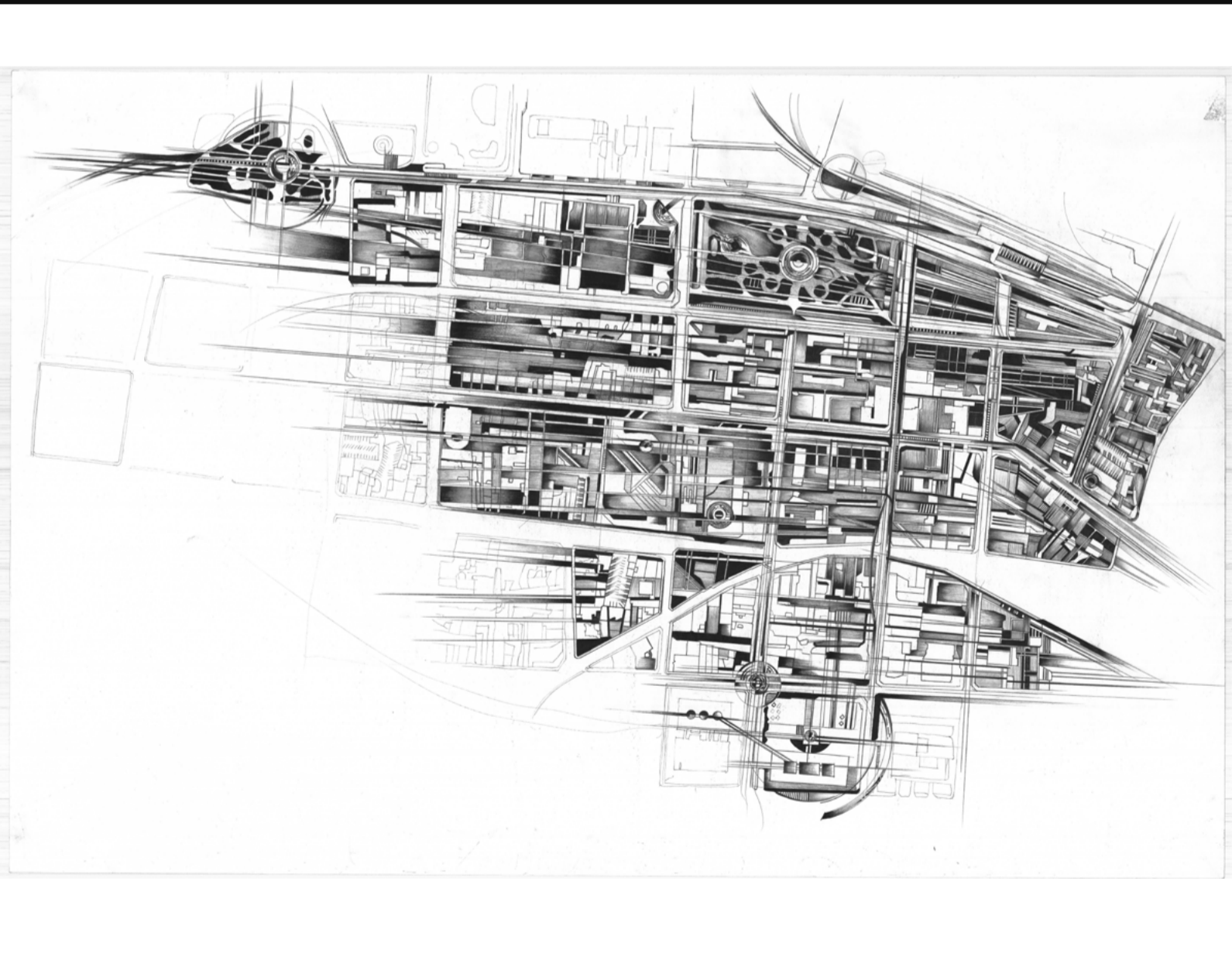


Figura 2. Mapa perceptual del sitio. San José. Costa Rica

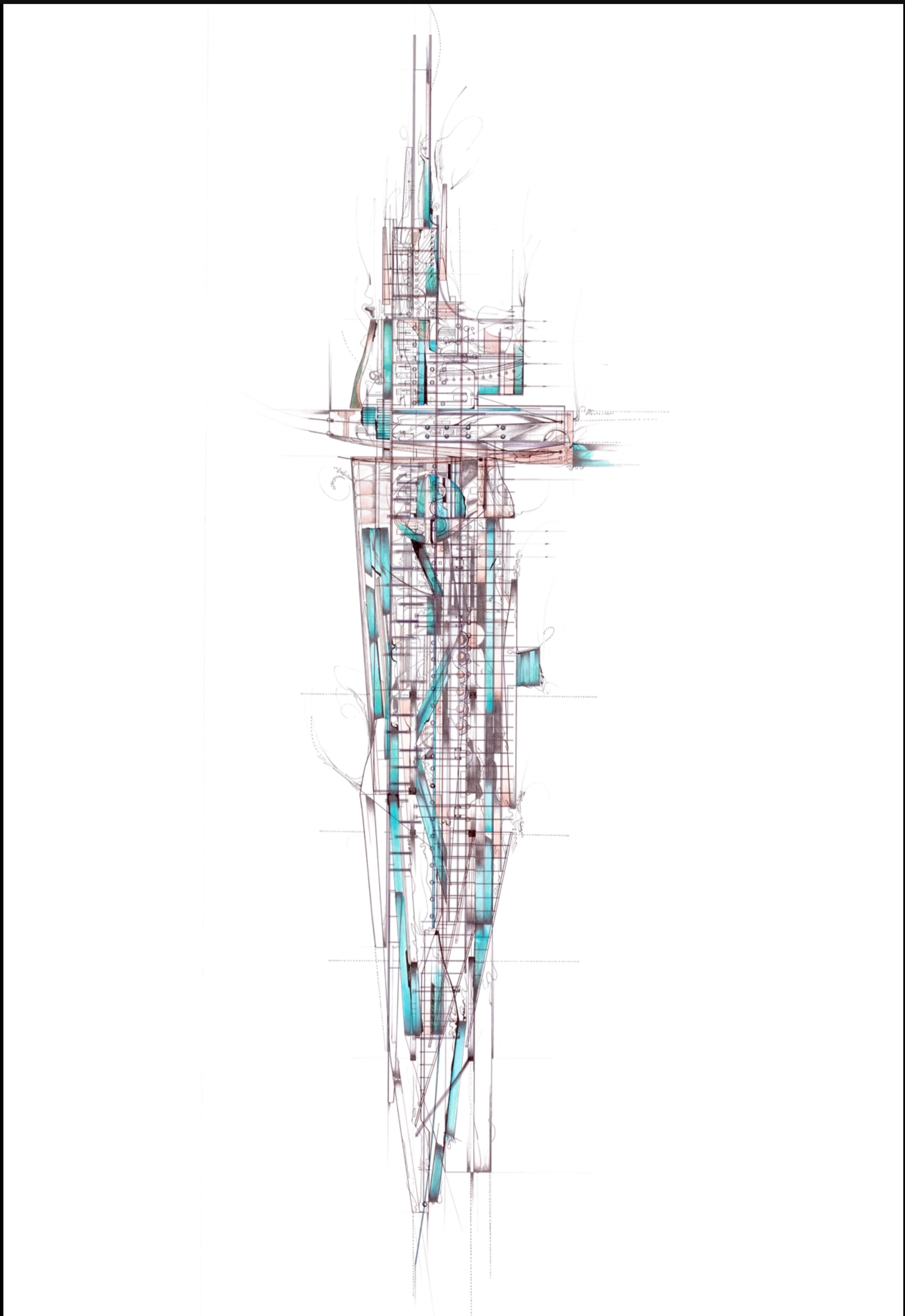


Figura 3*. Planta conceptual. El color celeste representa la idea de vías para la gente.
*La orientación original es horizontal

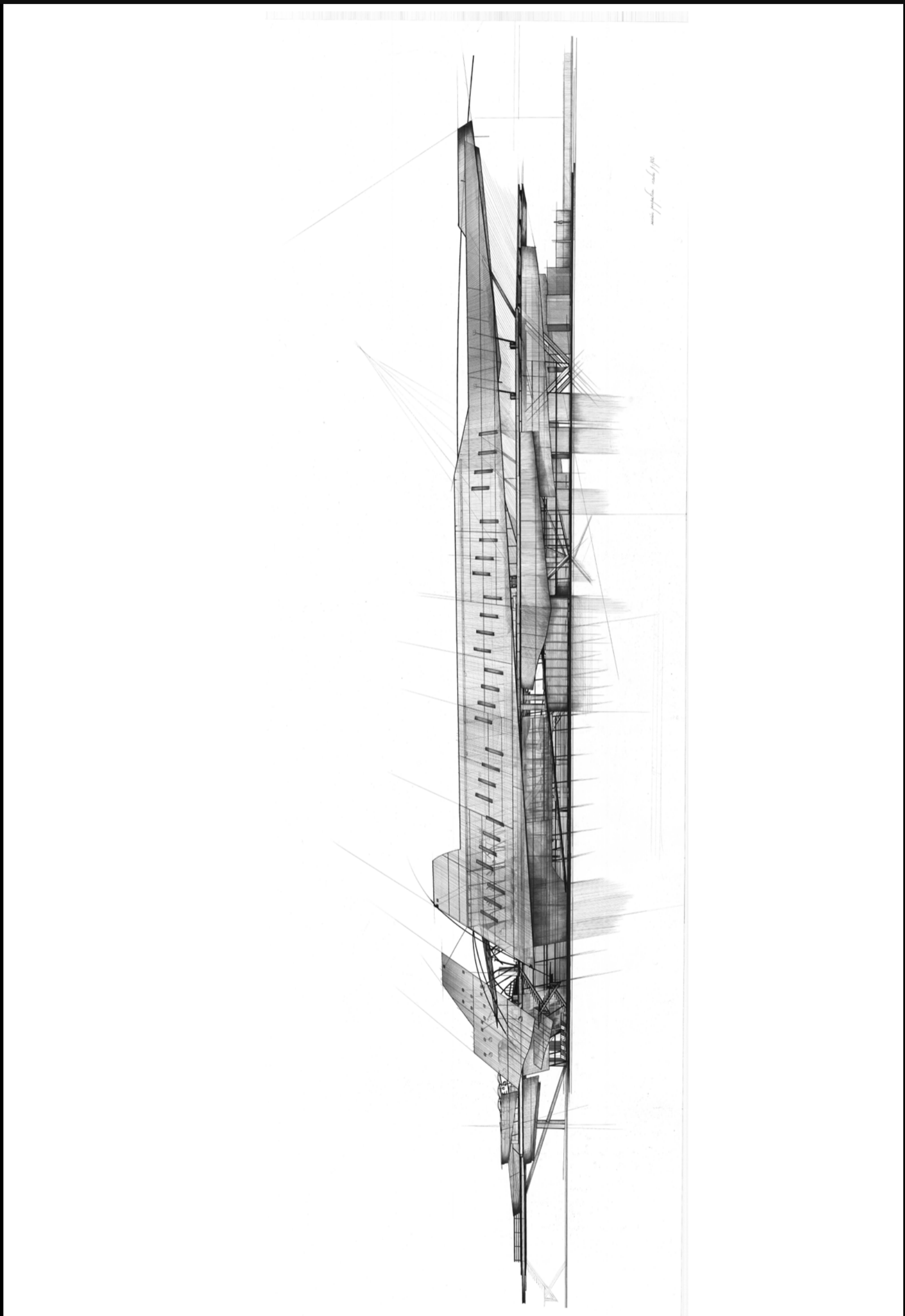


Figura 4*. Elevación sur
*La orientación original es horizontal

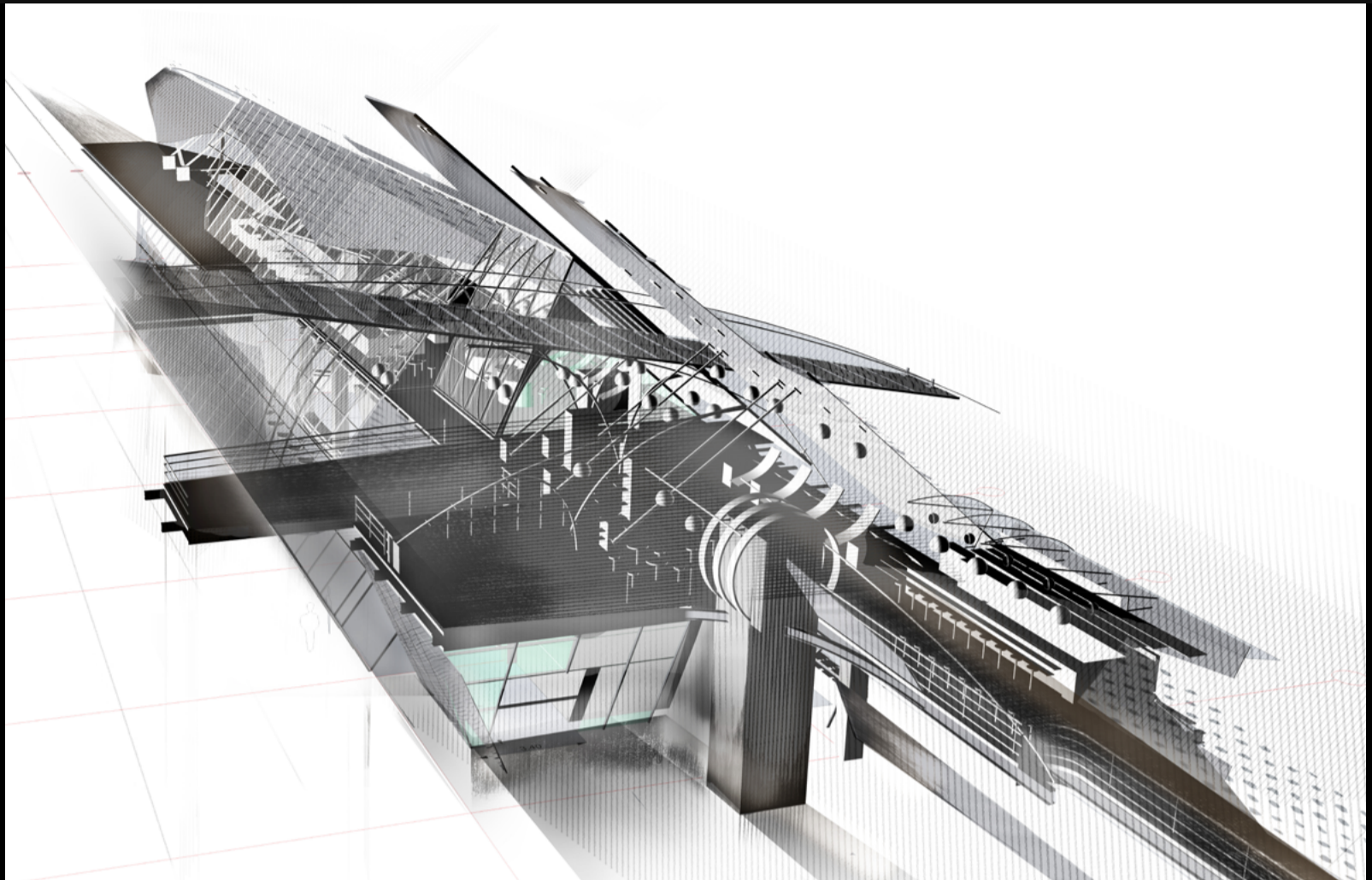


Figura 5. Perspectiva del Proyecto. Técnica: grafito - digital

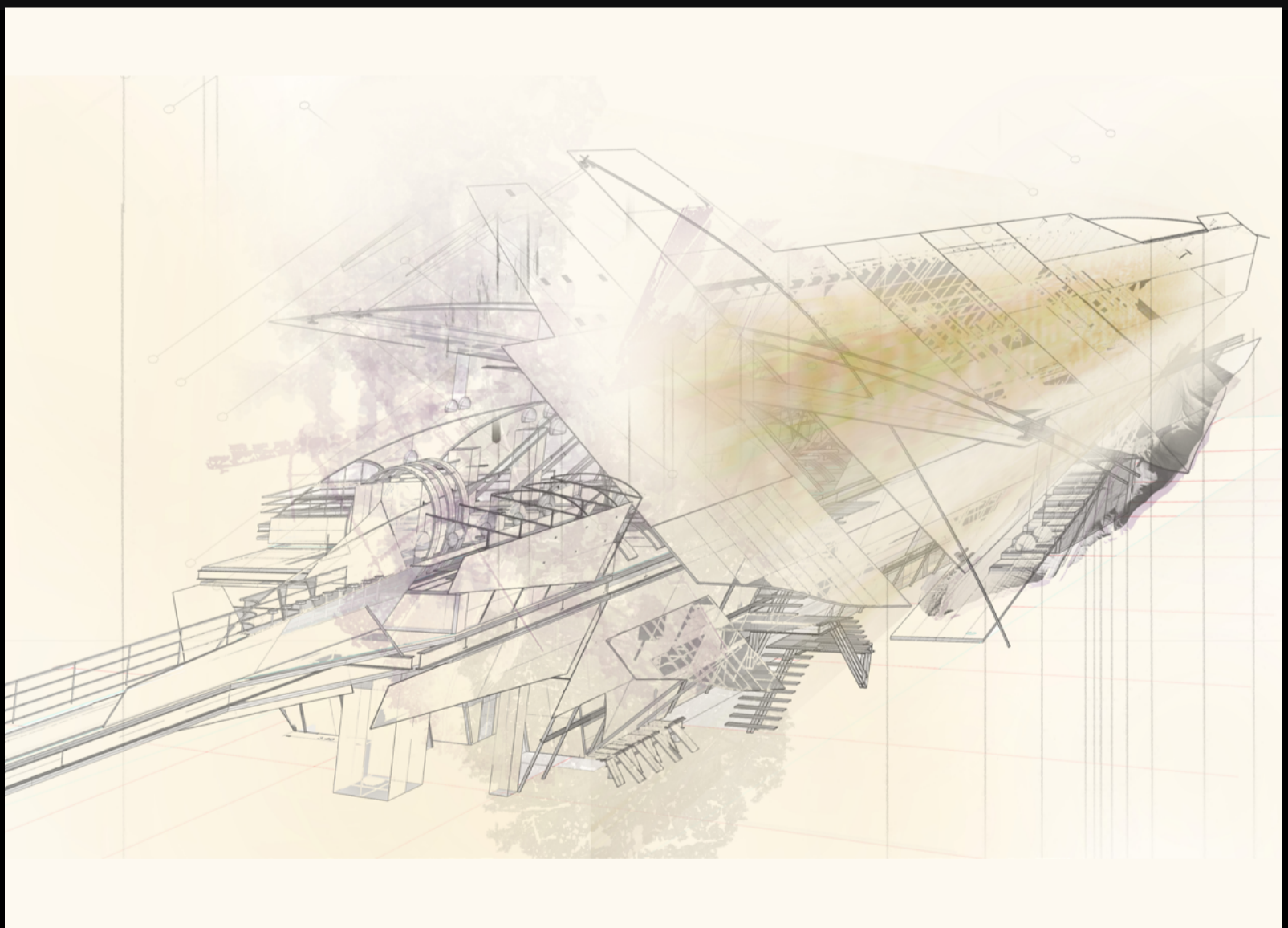


Figura 6. Perspectiva del Proyecto mostrando varios accesos

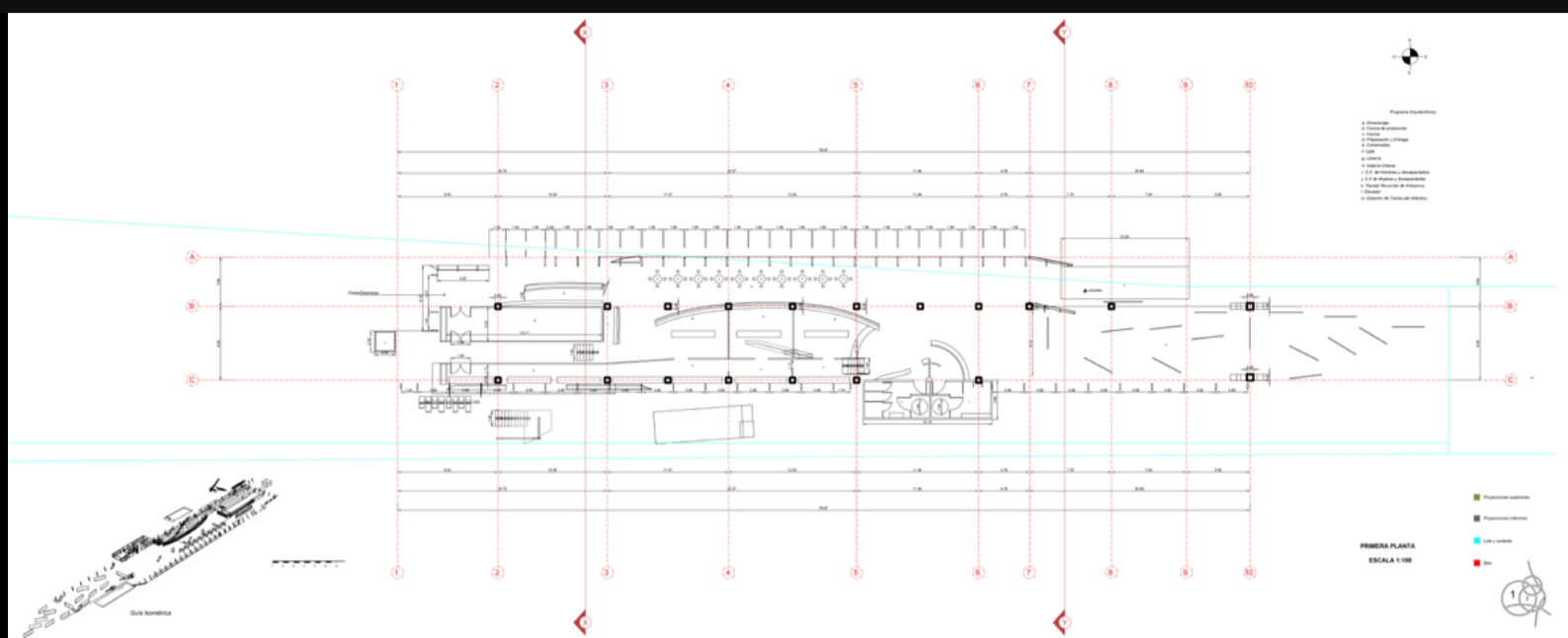


Figura 7. Planta arquitectónica primer nivel

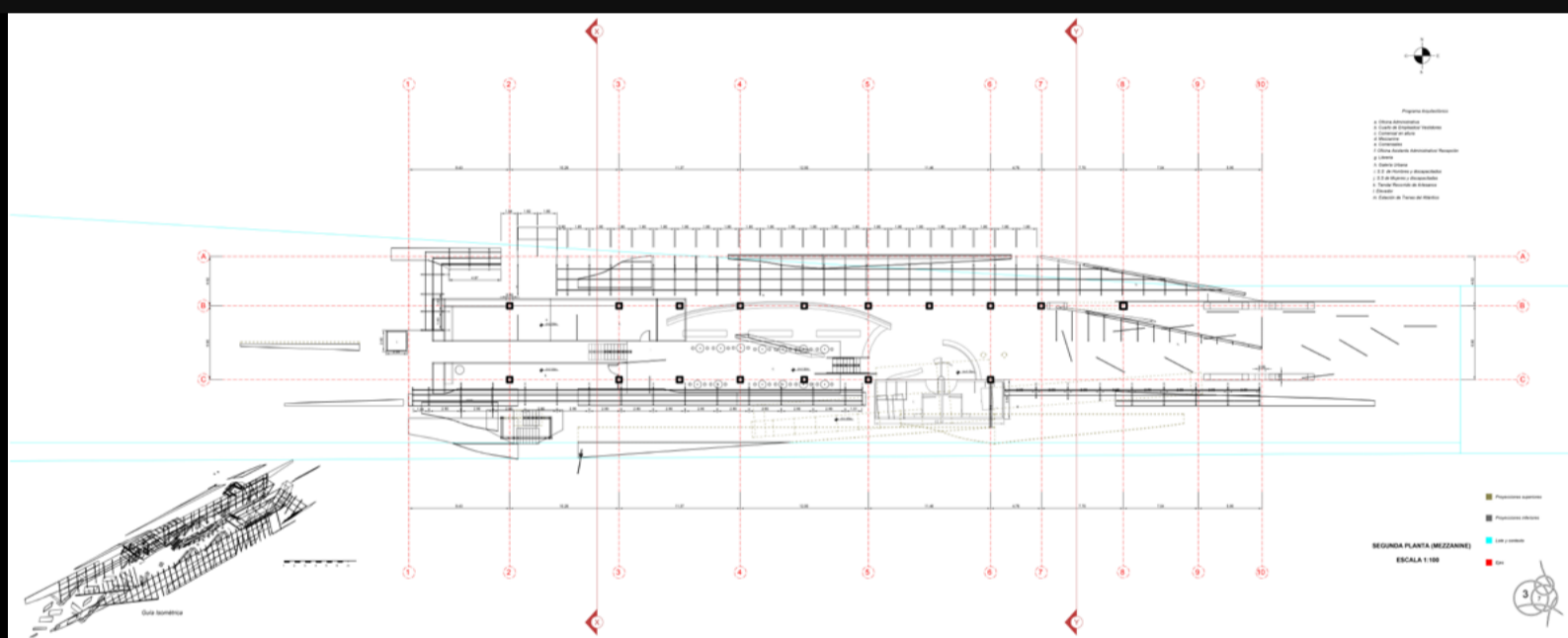


Figura 8. Planta arquitectónica segundo nivel-mezzanine

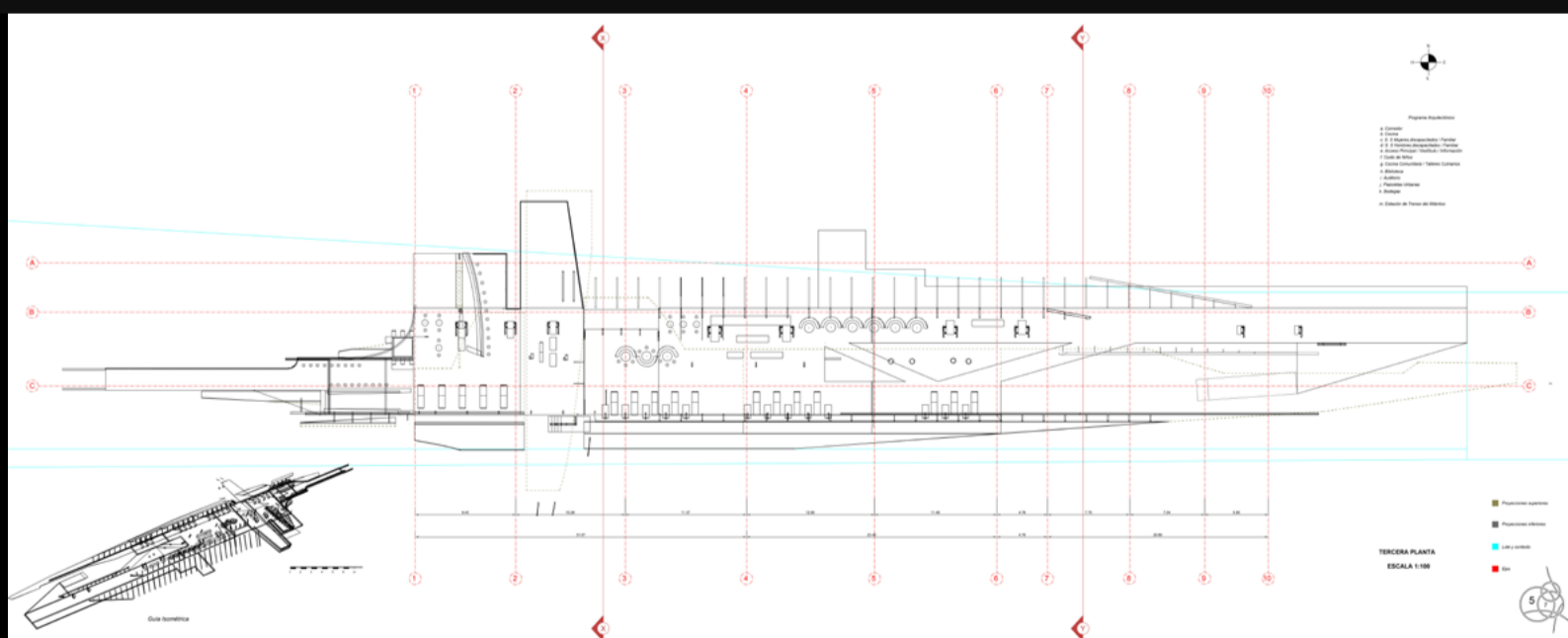


Figura 9. Planta arquitectónica tercer nivel

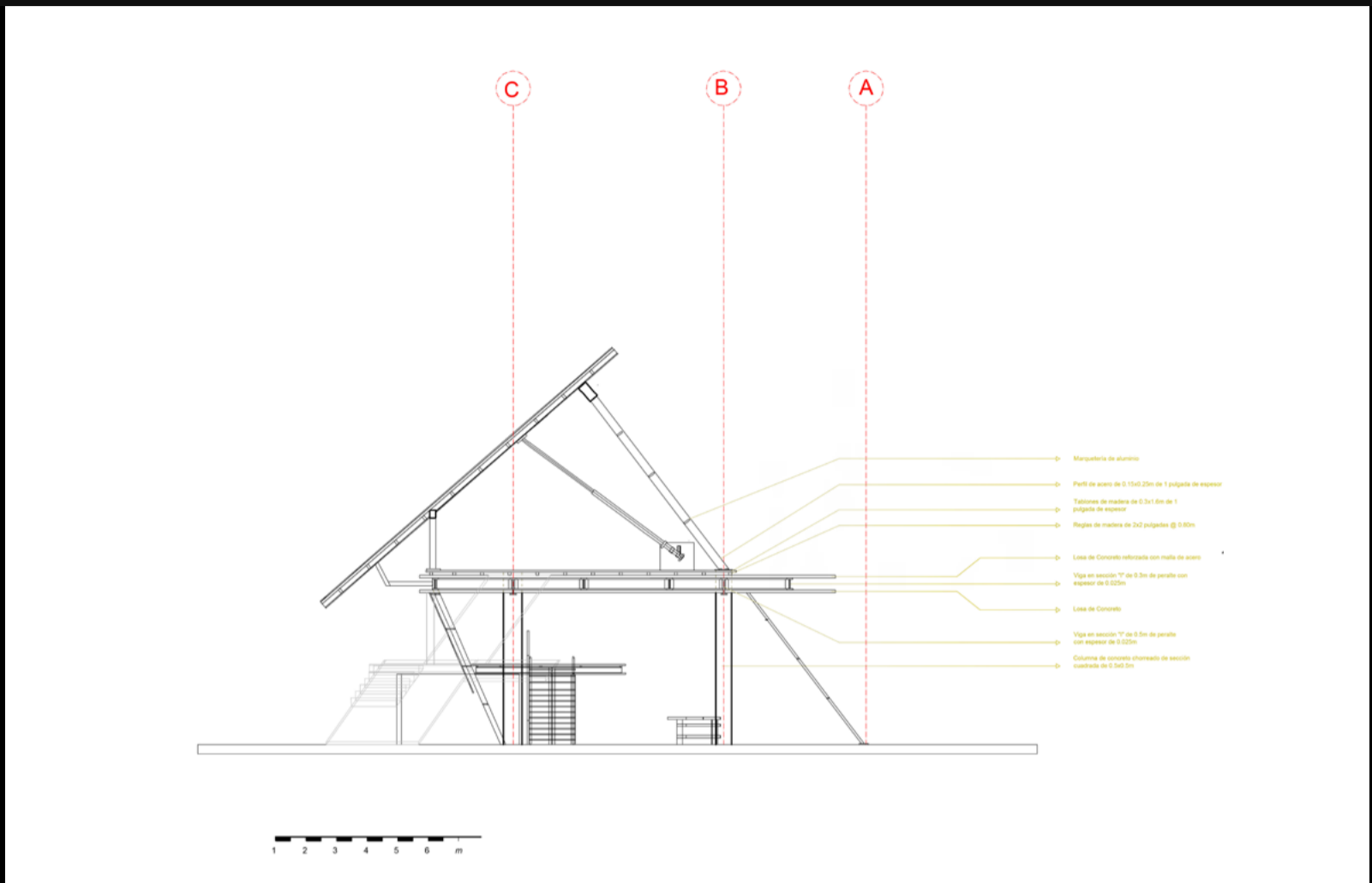


Figura 10. Sección

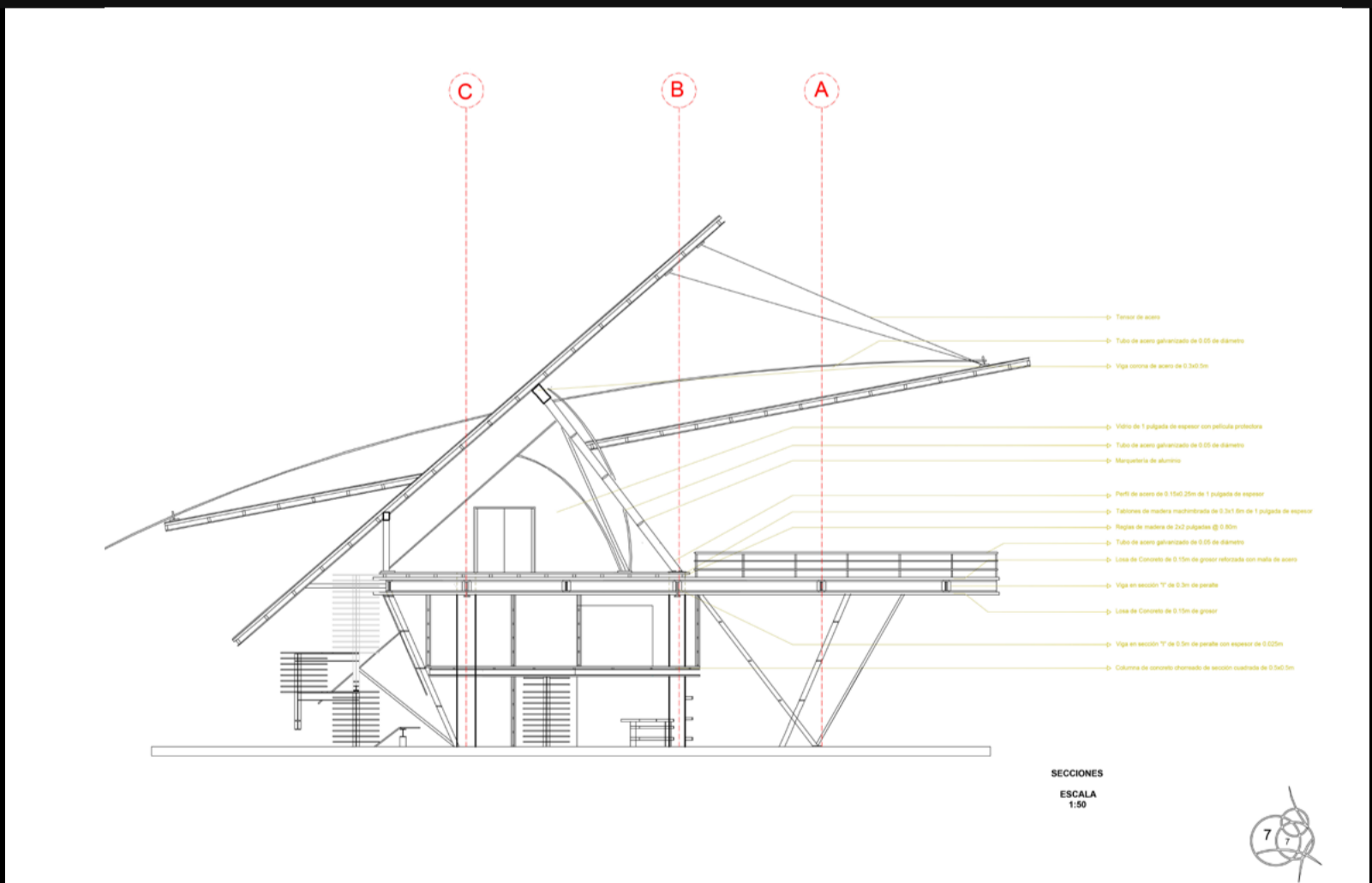


Figura 11. Sección

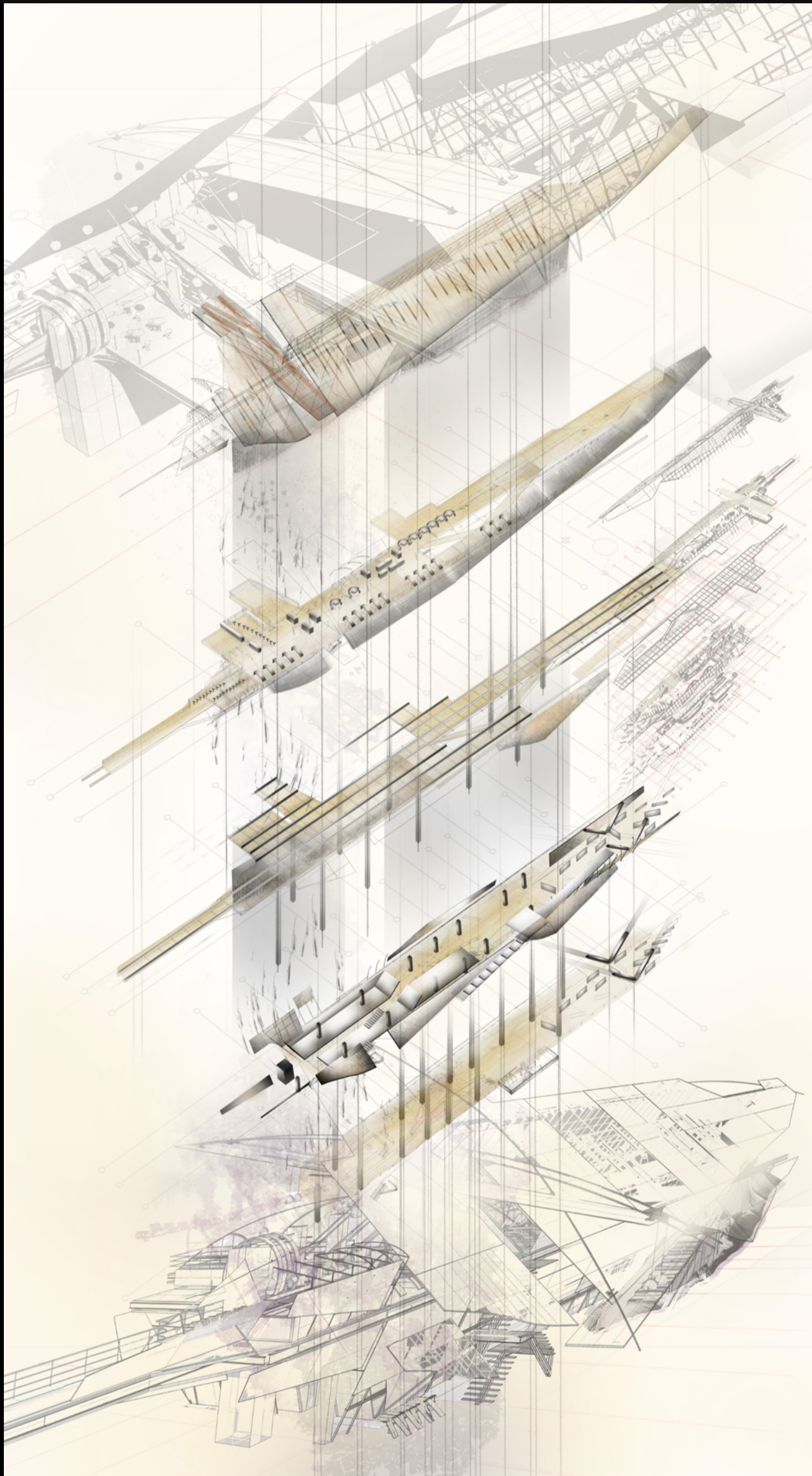


Figura 12. Vista isométrica explotada

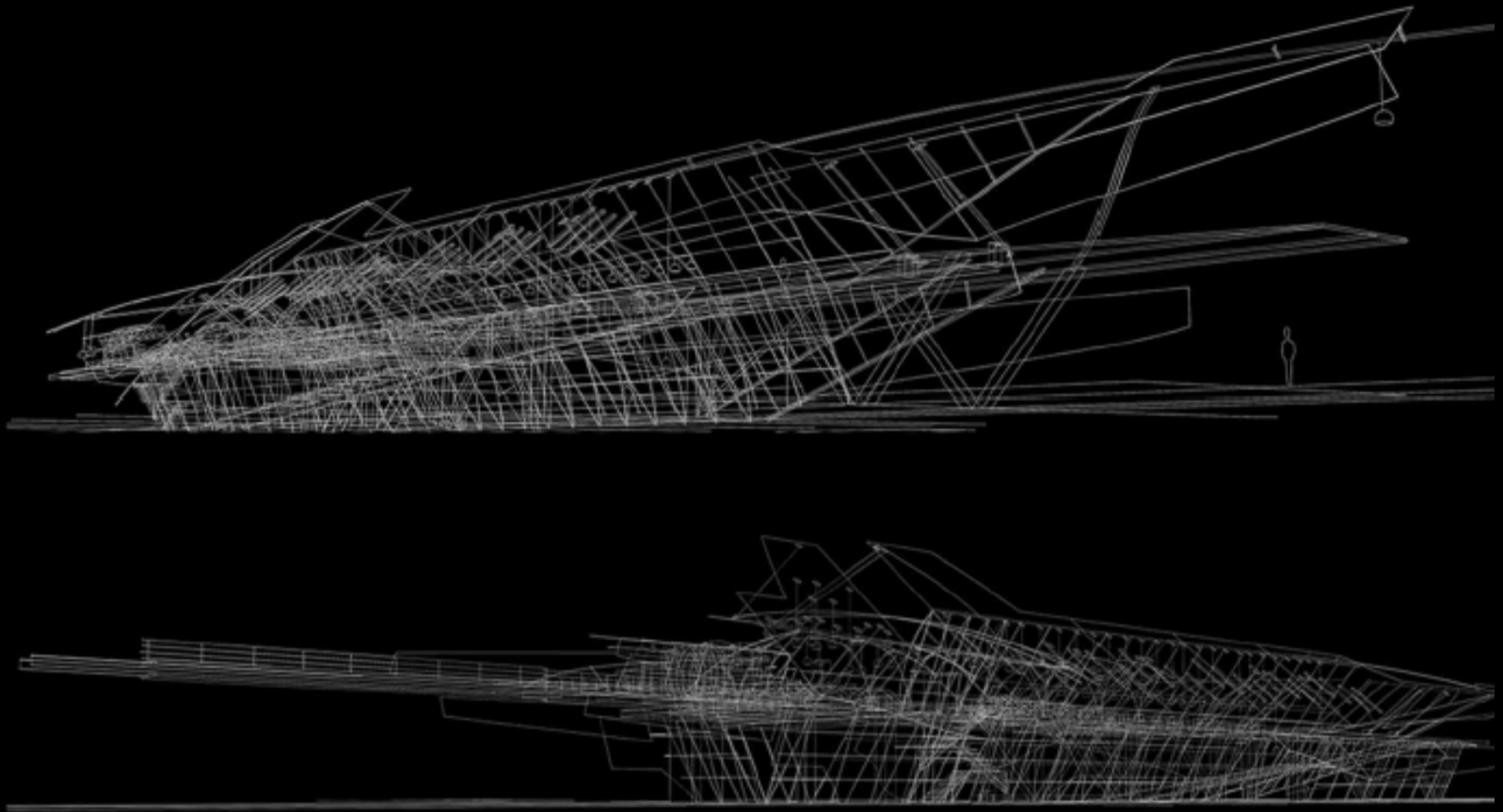


Figura 13. Perspectiva en negativo

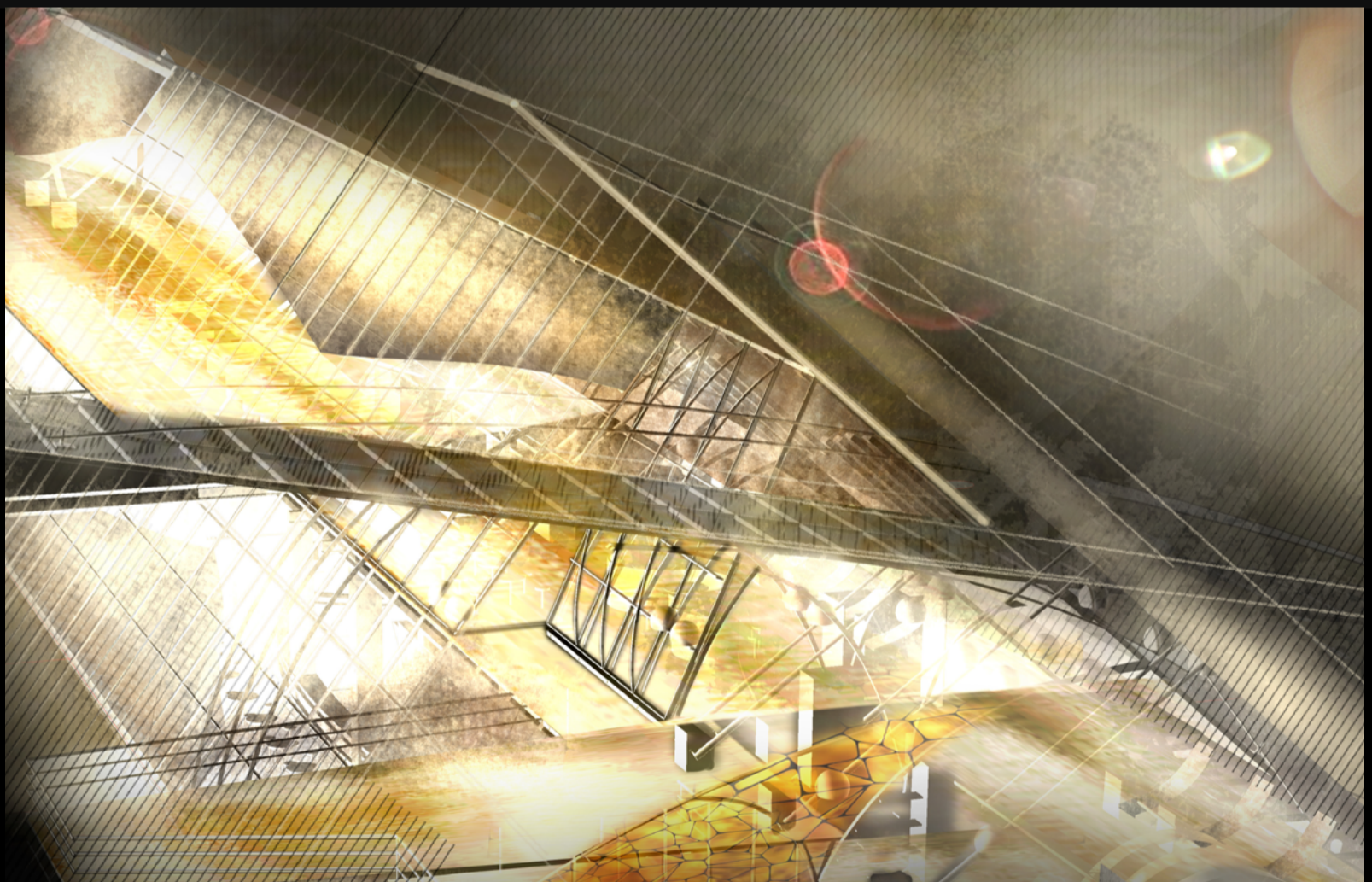


Figura 14. Visualización digital del proyecto

Este artículo forma parte de:

REVISTARQUIS

Para más información, artículos, e instructivo de
publicación, visite:

www.arquis.ucr.ac.cr/revistarquis.html