

54
2 ej.

U

.

N

.

A

.

M

FACULTAD DE ARQUITECTURA

MUSEO DE ARQUITECTURA

MXMXCII-III

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Israel
CESAR I^o CEDEÑO ESCOBAR

1993



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

¡Tan tan!... tocan la puerta
¿Quién podrá ser?
quizá sea un tlacuache o la toalla anaranjada.

¡Tan tan!... tocan la puerta
¿Quién podrá ser?
Es un elefante que quiere conocer el mar.

Le pidió a una tortuga que lo llevara a conocer el mar,
se montó en ella y pasaron 100 años y no pudo conocer el mar.

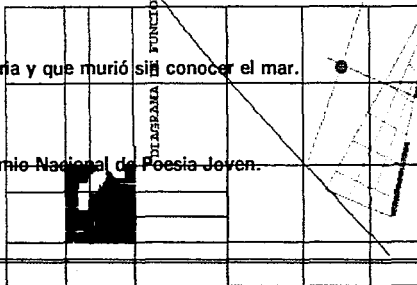
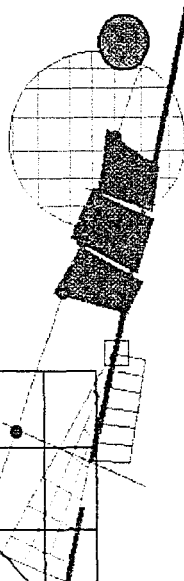
Le pidió a una mariposa que lo llevara a conocerlo,
se montó en ella y la aplastó.

Decidió irse caminando y pasaron 200 años y no pudo conocer el mar.

¡Tan tan!... tocan la puerta
¿Quién podrá ser?

Es el elefante de quien conocimos su historia y que murió sin conocer el mar.

Premio Nacional de Poesía Joven.



AL ELEFANTE QUE MURIO
SIN CONOCER EL MAR

INDICE

Museo de Arquitectura

Introducción

Aspecto 1°

Definición de Museo

Aspecto 2°

Ubicación

Aspecto 3°

Otras Teorías

CONCLUSIONES

Resumen de lenguajes

Descripción de proyecto

Lenguajes

Planos de estrategias

Arquitectónicos

Estructurales

Conclusiones Finales

Bibliografía

MUSEO DE ARQUITECTURA

La idea de crear un museo de arquitectura proviene como propuesta, de la Dirección General de Museos de la U.N.A.M., quienes retoman la idea original proveniente de la C.N.C.A. (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes), cuando se proponen crear un Museo Nacional de Arquitectura.

Su objetivo como edificio es el de cubrir la necesidad de un espacio especializado para la exposición de trabajos de Arquitectura, tanto de arquitectos como de estudiantes de Arquitectura, estos últimos no sólo de la U.N.A.M., sino también de otras escuelas.

El edificio se desarrollaría dentro de las instalaciones de la U.N.A.M., en su parte nueva de edificios, buscando incluso una convivencia con el nuevo museo universitario de ciencias y un nuevo museo universitario, con espacios menos definidos donde las distintas facultades de la Universidad exponerían los trabajos de sus estudiantes respectivos. Esta convivencia de edificios en propuesta podrían incluso llegar a crear una ciudad de museos universitarios o un centro universitario de museos.

Este edificio tiene además la posibilidad de albergar no sólo obra de arquitectos mexicanos sino también de arquitectos extranjeros, aspecto importante sobre todo para la formación de los estudiantes de arquitectura.

Dicho edificio contaría además de las salas de exposición correspondientes, la zona administrativa, etc. algunos elementos que permitieran al edificio en sí mismo no sólo ser un museo de arquitectura sino un espacio para los estudiantes de arquitectura, donde pudiera construirse y deconstruirse cuantas cosas fueran posibles.

Como razón arquitectónica el tema ofrece muchas posibilidades sobre todo de tipo formal, como menciona Gerhard Ullmann, cuando dice que los museos en la actualidad son la idea más explícita de "glamur" formal dentro de la arquitectura.

Sin embargo en realidad el tema lo escogí como fin arquitectónico para desarrollar otro tipo de propuestas, que el edificio me permite resolver con cierta claridad y a un cierto nivel, que a lo mejor otro edificio más complejo dejaría muy confusa la propuesta o tesis que propongo.

INTRODUCCION

Para poder desarrollar el proyecto de museo de arquitectura, además del aspecto arquitectónico, desarrollaremos otros puntos necesarios para poder establecer un criterio de diseño.

Los puntos a desarrollar son:

- a) Definición de museo
- b) Ubicación
- c) Teórico

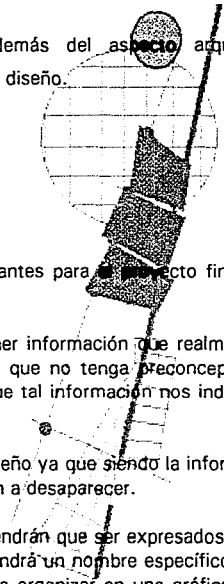
Con el desarrollo de estos puntos obtendremos una serie de datos importantes para el proyecto final, a estos datos les llamaremos LENGUAJES.

El establecer este criterio de lenguajes tiene por objeto, primero poder tener información que realmente pueda utilizarse; segundo obtener la información lo más original que se pueda, que no tenga preconcepciones de cualquier tipo; y tercero que dicha información pueda ser diseñada y no que tal información nos indique lo que tenemos que diseñar.

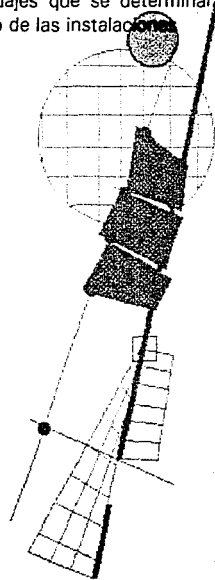
Aparte de ésto, los LENGUAJES nos permitirán crear nuevos criterios de diseño ya que siendo la información tan de raíz o limpia si pudiera decirse, un poco las ideas preconcebidas empiezan a desaparecer.

Estos lenguajes para que cumplan con el objetivo que le hemos asignado, tendrán que ser expresados de distinta manera, la mayoría de ellos será a través de gráficos y cada uno de ellos tendrá un nombre específico, esta idea es también para que una vez definidos nuestros LENGUAJES los podamos organizar en una gráfica en la que podamos ver como se lee, o como se puede utilizar cada uno de ellos.

Los aspectos teóricos servirán como siempre de base fundamental para la conformación del proyecto.



Ya en el proyecto arquitectónico, desarrollaremos primero los planos de estrategias, estos planos son ya la primera forma resumida de utilización de nuestros lenguajes e información previa al proyecto, estos planos serán de conjunto e individuales, según se requiera; después seguiremos con nuestros planos arquitectónicos, donde especificaremos más de nuestros lenguajes y desarrollaremos otros lenguajes que se determinarán según el diseño del edificio; y por último daremos los datos de la estructura así como de las instalaciones.



ASPECTO 1°

(DEFINICIÓN DE MUSEO)

Un museo por definición, podríamos decir que es el edificio donde se muestran objetos notables, pertenecientes a las ciencias y a las artes, para ser apreciados por las personas que visitan dicho lugar.

Este concepto de museo ha cambiado muy poco a través del tiempo, prácticamente es el mismo; ha variado sí, en la temporalidad de sus espacios; ahora los museos tienden a ser más dinámicos, tanto en sus recorridos como en su objeto arquitectónico principal, es decir, las salas de exhibición.

Pero esta dinámica, es producto más de una forma de vida contemporánea o posmoderna, al estilo del sociólogo francés Jean-François Lyotard, que de algún producto netamente arquitectónico, de los cuales hablaremos más tarde en nuestro análisis de proyecto, por lo mientras nos dedicaremos exclusivamente a tratar de definir lo que es un museo como objeto arquitectónico.

La condición de nuestro tema, de ser no solamente un museo, sino un museo de arquitectura, o de exhibición de trabajos de arquitectura, no presenta alguna situación especial en cuanto a análisis de concepto, sí de configuración espacial pero nunca de concepto, ya que finalmente los trabajos de arquitectura, caen dentro de la definición de objetos notables pertenecientes a las artes.

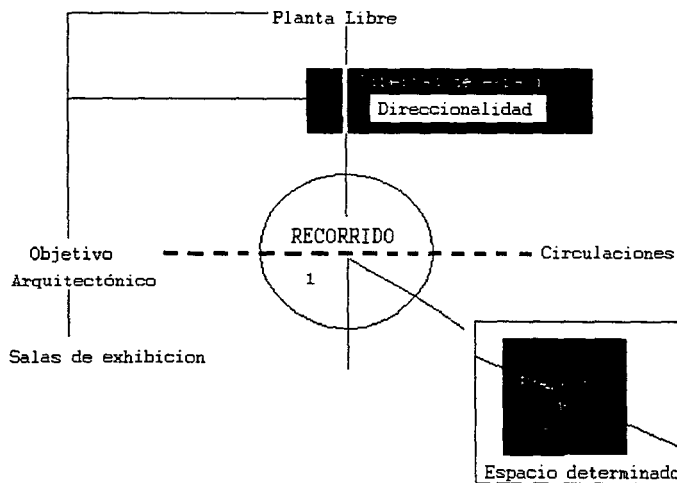
Por lo consiguiente nos abocaremos a tratar de definir arquitectónicamente lo que es un museo, para lo cual trataremos de usar lo menos posible palabras y más elementos gráficos, esto quizá como una condición permanente del trabajo, ya que personalmente creo que éste debería ser nuestro lenguaje.

Esta definición arquitectónica la dividiremos en tres partes:

- a) como es el espacio de un museo
- b) como funciona y
- c) como se recorre.

Esto como parte del desarrollo del análisis de proyecto.

Para comenzar la definición utilizaremos este primer gráfico, que demuestra básicamente la forma más abierta de lo que es un museo y cómo se determina su objetivo arquitectónico.

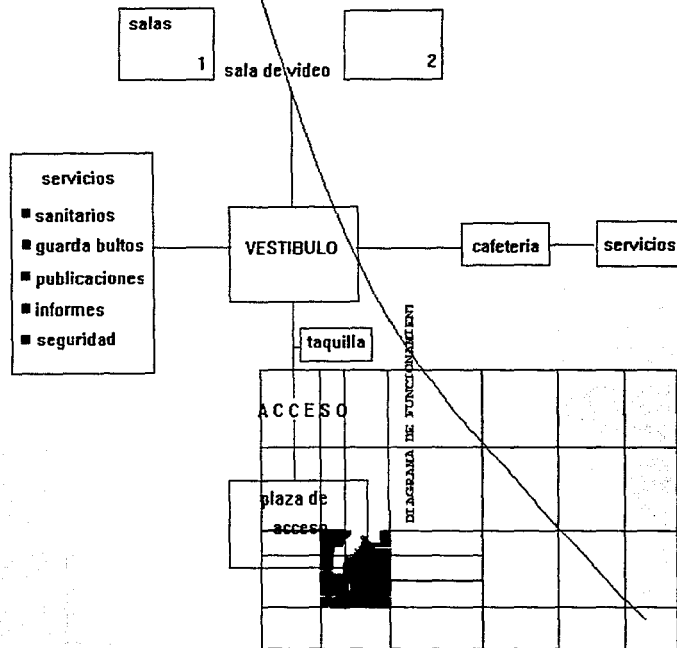


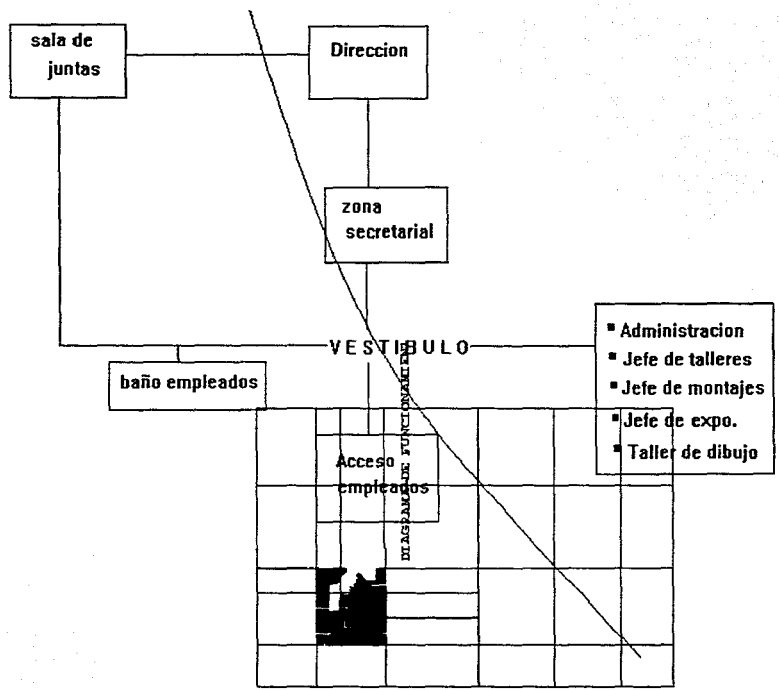
Definición arquitectónica

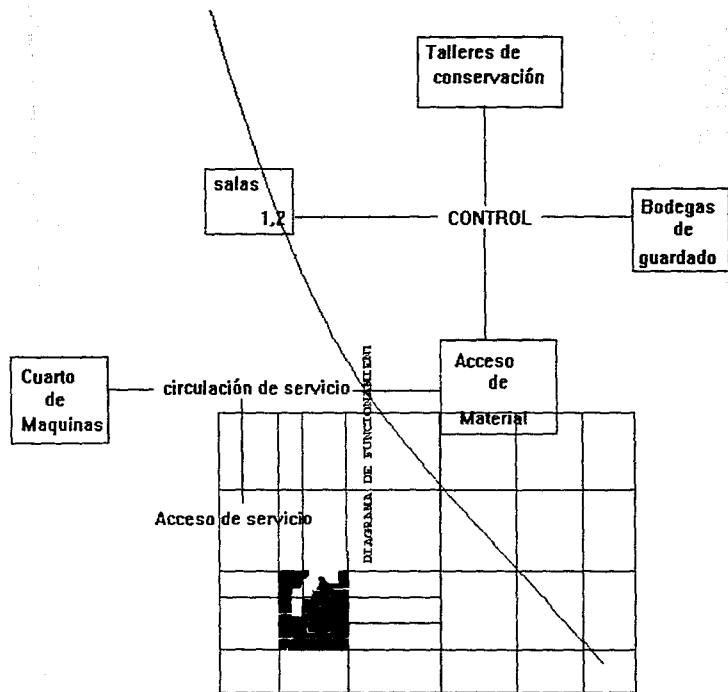
Como podemos ver en este primer gráfico, el concepto básico de nuestro edificio es el RECORRIDO y como elementos de lenguaje:

- a) PLANTA LIBRE
- b) CIRCULACIONES

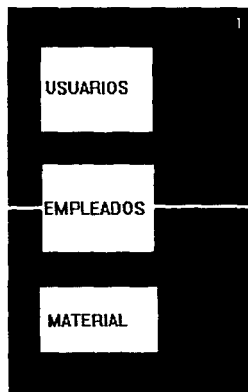
Continuando con la definición, pasamos a ver cual sería el funcionamiento básico de un museo, tomando en forma muy genérica el programa arquitectónico de un museo, tenemos los siguientes diagramas:







De esta segunda parte de la definición tenemos como posibilidad de lenguaje las categorías de funcionamiento.



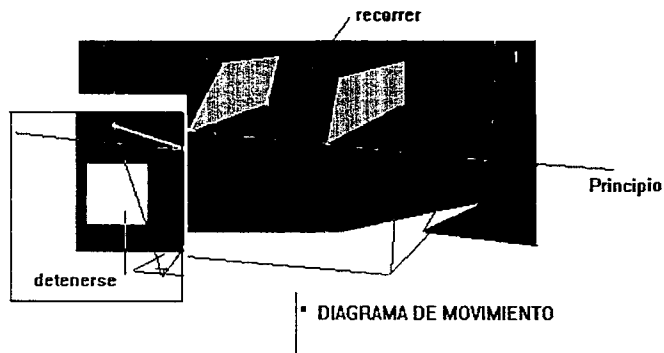
Categorías de funcionamiento

Estas categorías son prácticamente los elementos que determinan el funcionamiento elemental de nuestro edificio, su ubicación, ya en el proyecto particular, será de gran importancia para el buen desarrollo del mismo.

Continuando con la definición, tenemos por último especificar la manera en que se vive el espacio de un museo.

Para este aspecto hay que tener en cuenta que el análisis será exclusivamente de las salas de exhibición, ya que los espacios de apoyo, son espacios muy específicos y están determinados según el programa arquitectónico, que además no interviene en forma muy importante en el concepto más general de museo, que por el momento

es lo que prácticamente nos importa, para tener una idea más clara , o mas limpia si pudiera decirse, de lo que es el edificio sin preconcepciones formales o incluso funcionales así pudiendo ser más original y aportativa al final nuestra idea.



Según el diagrama, el movimiento elemental de las salas de exhibición se denota a través de un proceso dinámico-estático, o de recorrer y detenerse, ésto debido a que entre pieza y pieza en exhibición debe existir un periodo de recuperación o pérdida de imagen , para que cada pieza obtenga su valor por sí misma y/o en conjunto según sea el caso; así, de esta manera, la gente se ve obligada a tener que resolver esta dinámica de espacio, o forma de ocupar este edificio, en su parte característica; siendo así esta idea de movimiento la más palpable y constante que se desarrolla en el edificio y por lo tanto la que ocuparemos como LENGUAJE DE MOVIMIENTO en el proyecto en cuestión.

Con estos tres aspectos damos por terminada nuestra definición arquitectónica de museo.

ASPECTO 2° (UBICACION)

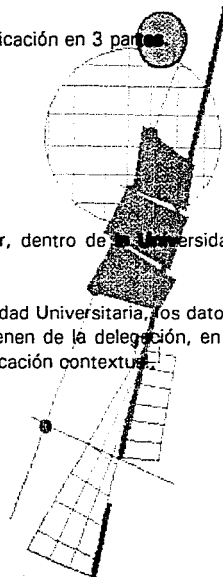
Para definir la ubicación completa del tema hemos decidido dividir esta ubicación en 3 partes:

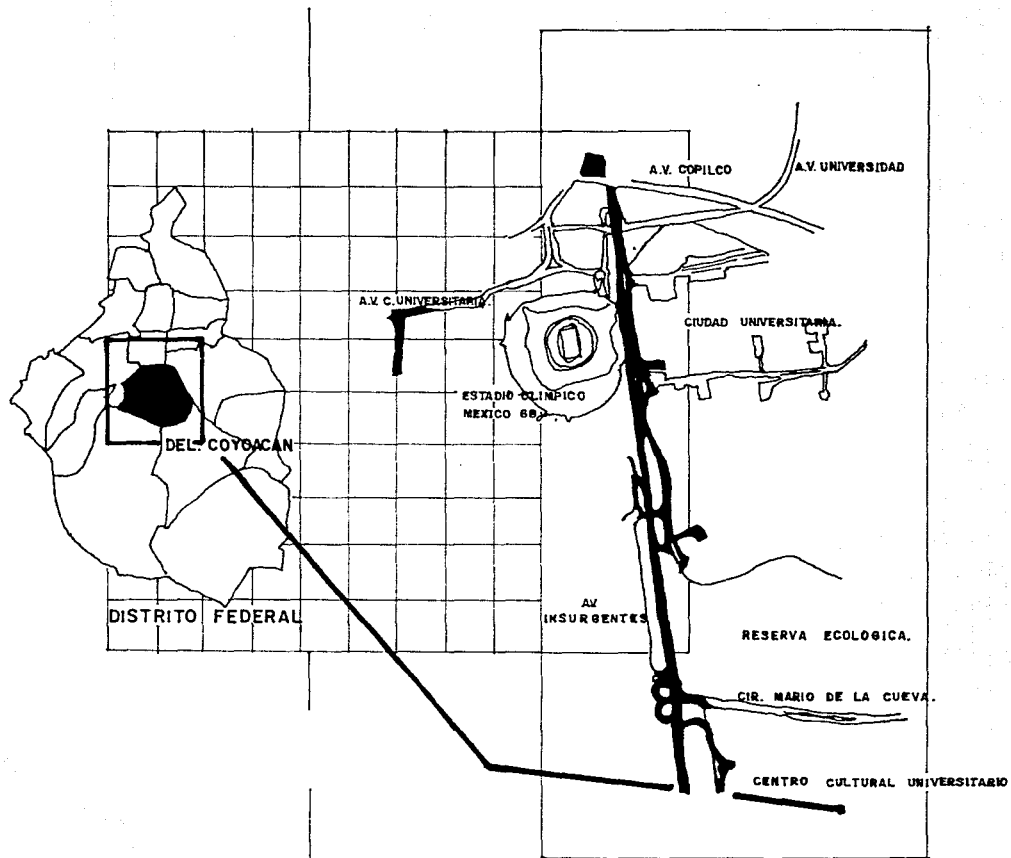
- a) Ubicación general.
- b) Ubicación contextual.
- c) Ubicación particular o de proyecto.

UBICACION GENERAL.

El proyecto se encuentra ubicado en la Ciudad de México en su parte sur, dentro de la Universidad Nacional Autónoma de México, en la delegación de Coyoacan.

Por tratarse de un proyecto ubicado en una zona tan específica como es Ciudad Universitaria, los datos generales que tradicionalmente se desarrollan en la ubicación general, y que se obtienen de la delegación, en sus planes parciales o estrategias de desarrollo, se especificarán más adelante en la ubicación contextual.



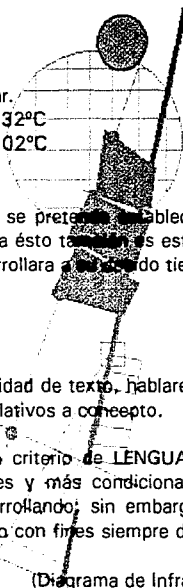


LOCALIZACION

Por el momento daremos algunos datos generales.

DATOS FISICOS

Clima:	Temperatura media anual	24.9%
	Humedad relativa	18.0%
	Precipitación pluvial máxima	150 mm/hr.
	Mes más cálido	Mayo con 32°C
	Mes más frío	Enero con 02°C
	Vientos dominantes	Noreste



Estos datos en sí no proporcionan básicamente un criterio de lenguajes, como se pretende establecer en cada punto en desarrollo; sin embargo, sí merecen atención, porque de alguna manera éstos también nos estar ubicando, y sobre todo merecen atención para el aspecto de las instalaciones, que se desarrollará a lo largo del tiempo.

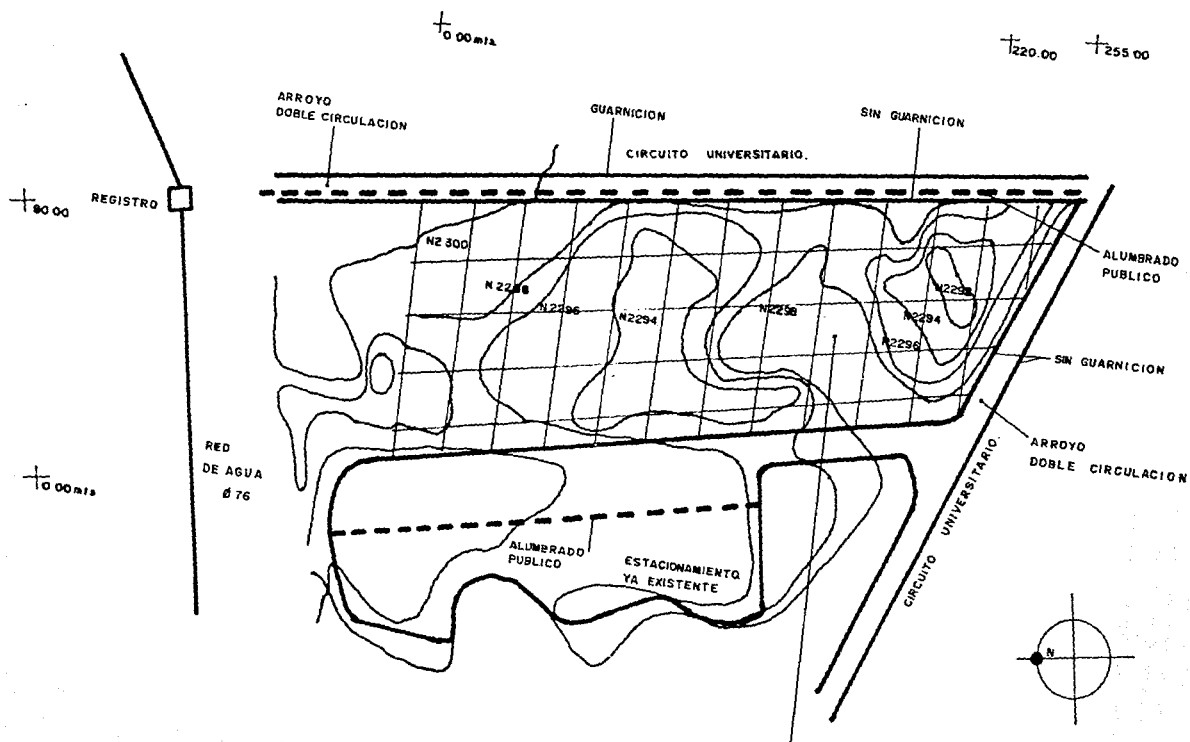
UBICACION CONTEXTUAL

La ubicación contextual la dividiremos en dos partes; en la primera, por continuidad de texto, hablaremos de los aspectos de infraestructura; en la segunda parte, trataremos de aspectos más relativos a concepto.

La infraestructura de algún lugar, de alguna manera también establece cierto criterio de LENGUAJES en un proyecto, también es cierto que estos lenguajes son terriblemente más reales y más condicionantes en un determinado momento, que el otro tipo de lenguaje que hemos venido desarrollando; sin embargo, por esa radicalidad que les es característica, deben de tomarse muy en cuenta, todo esto con fines siempre de proyectar en una forma más conveniente.

OTROS DATOS.

La propuesta de terreno tiene como base una idea de plan de desarrollo de esta zona de la Universidad, se propone en realidad el terreno por la cercanía al nuevo museo de ciencia y tecnología, anteriormente las oficinas del CONACYT, con el objeto de crear una sola zona de museos, la propuesta viene de la Dirección General de Obras de la Universidad, en su Subdirección de Planeación.



TERRENO 100% PIEDRA VOLCANICA
RESISTENCIA 30T/M.

Dentro de la ubicación contextual tenemos que la utilización de los pavimentos es fundamental, su diseño y utilización de distintos tipos es de gran preocupación, de ellos existe gran variedad y son:

- 1) Asfalto
- 2) Concreto
- 3) Empedrado
- 4) Pasto
- 5) Otros pavimentos especiales

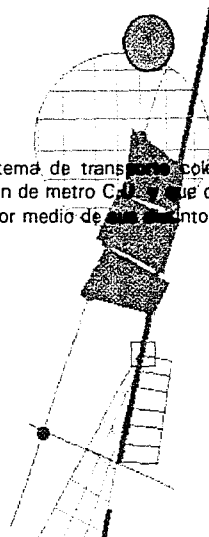
La manera de llegar al lugar es a través de distintos medios, por el sistema de transporte colectivo de la Universidad que corren en los circuitos universitarios, que salen de la estación de metro C.A.U. y que comunican a casi toda la Universidad. Se puede llegar por la Avenida de los Insurgentes por medio de los distintos medios de transportes que circulan por ella.

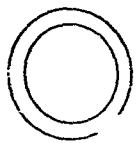
UBICACION CONTEXTUAL

ELEMENTOS DE UBICACION CONTEXTUAL

Museo Universitario de Ciencias.
Centro Cultural Universitario.
Espacio Escultórico.
Esculturas.
Ciudad de la Investigación en Humanidades

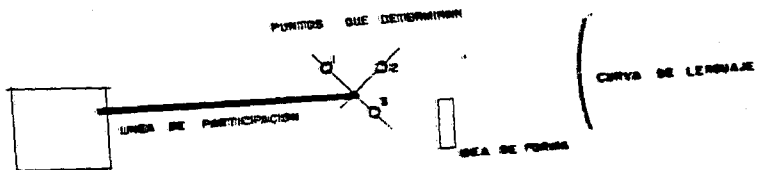
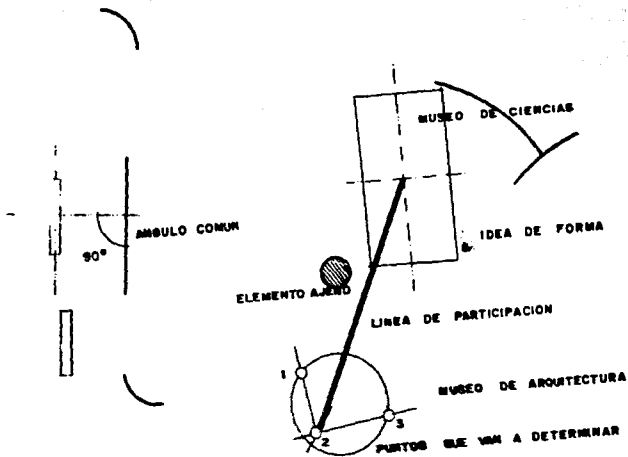
Para establecer el LENGUAJE del contexto haremos mano de un plano que haremos precisamente de lenguaje y en el que a manera de radiografía leeremos lo que éste nos dice acerca del contexto, también utilizaremos una de las teorías manejadas por la O.M.A. (Organización Metropolitana de Arquitectura Reem Kholaaas), que establece que para resolver un contexto es necesario utilizar tan sólo un LENGUAJE y éste resolverlo en el edificio, pudiendo así tener un mismo lenguaje en distintos textos. Para el contexto también utilizaremos una serie de fotografías que nos servirán de apoyo visual en volumen, aquí también especificaremos algunos LENGUAJES.



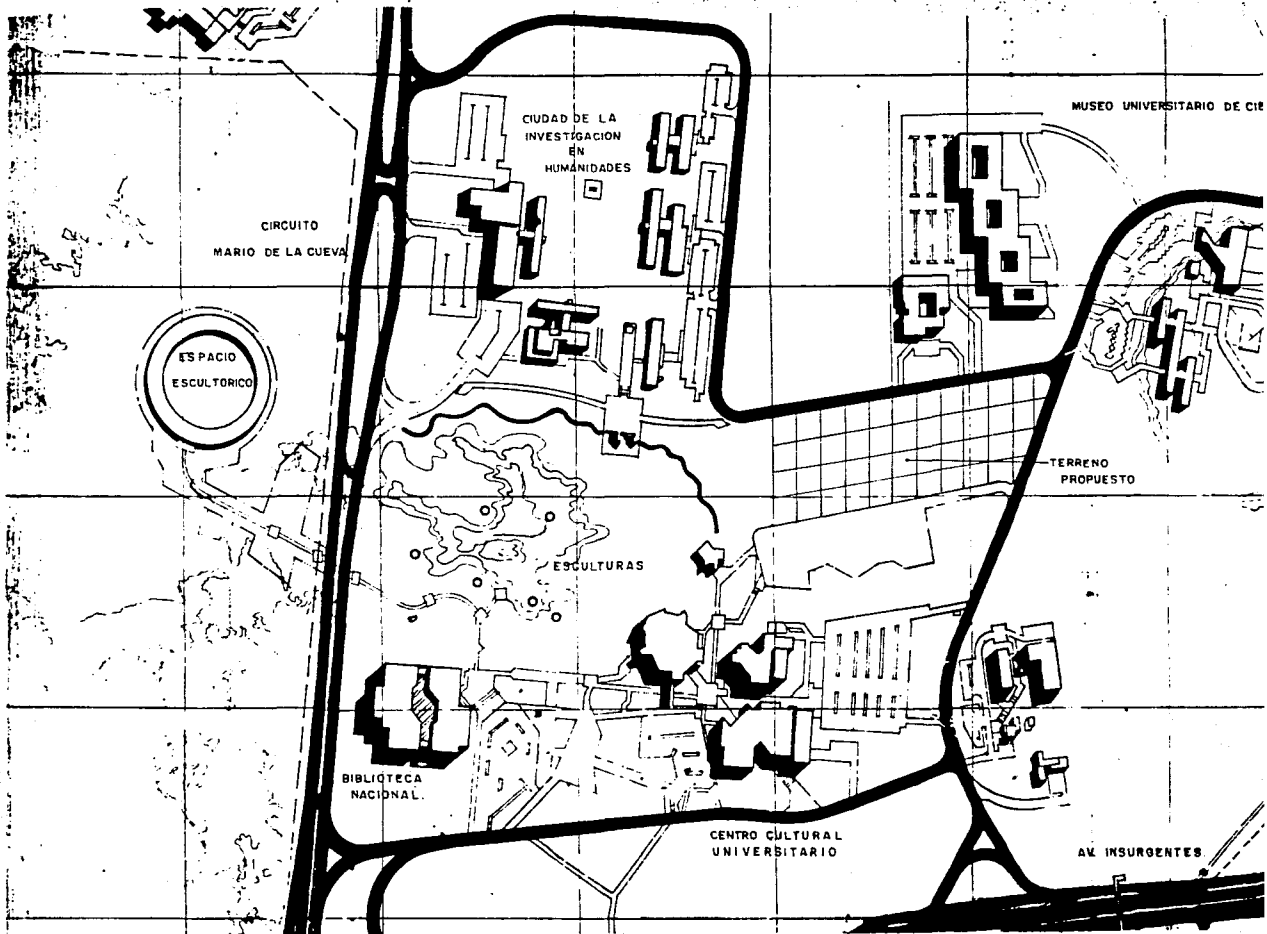


LENGUAJE

ESPACIO ESCULTORICO



PRINCIPIO DE UN MISMO LENGUAJE EN DISTINTOS TEXTOS



CIUDAD DE LA
INVESTIGACION
EN
HUMANIDADES

MUSEO UNIVERSITARIO DE CI...

CIRCUITO
MARIO DE LA CUEVA

ESPACIO
ESCULTORICO

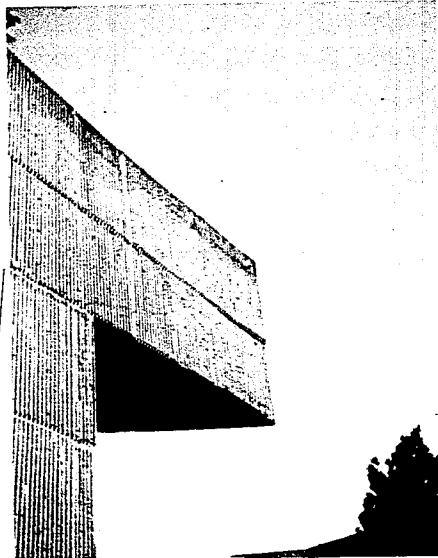
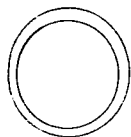
TERRENO
PROPUESTO

ESULTURAS

BIBLIOTECA
NACIONAL

CENTRO CULTURAL
UNIVERSITARIO

AV INSURGENTES



ANGULARIDAD
ASPECTO PARTICULAR



LINEA DE PARTICIPACION

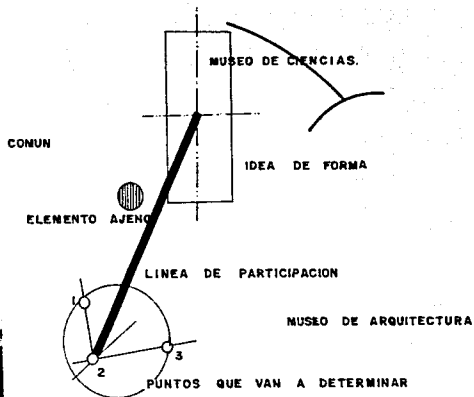


PUNTOS QUE DETERMINAN



IDEA DE FORMA

CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO



MUSEO DE CIENCIAS.

CONUN

IDEA DE FORMA

ELEMENTO AJENO

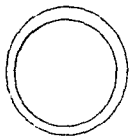
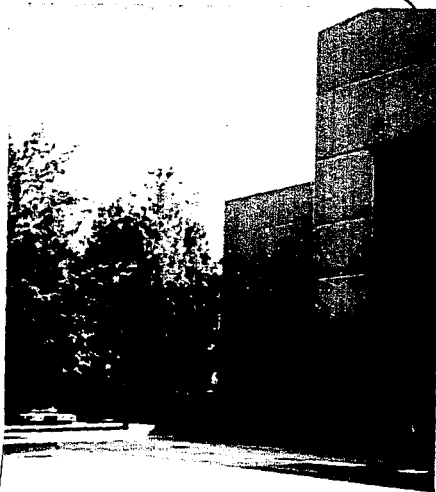
LINEA DE PARTICIPACION

MUSEO DE ARQUITECTURA

PUNTOS QUE VAN A DETERMINAR

CURVA DE LENGUAJE

PRINCIPIO DE UN MISMO LENGUAJE
EN DISTINTOS TEXTOS.



LO COMUN

ELEMENTO AJENO

MUSEO DE CIENCIAS.

IDEA DE FORMA

LINEA DE PARTICIPACION

MUSEO DE ARQUITECTURA

PUNTOS QUE VAN A DETERMINAR

PROPORCIONALIDAD
ASPECTO PARTICULAR

PUNTOS QUE DETERMINAN

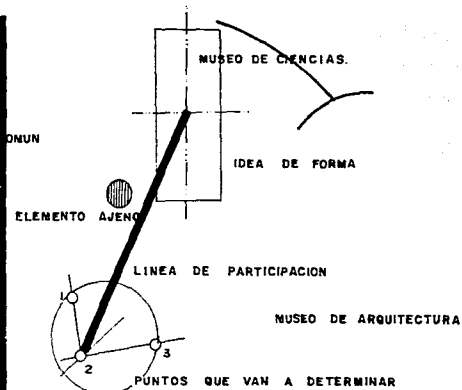
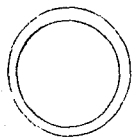
LINEA DE PARTICIPACION

IDEA DE FORMA

CURVA DE LENGUAJE

CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO

PRINCIPIO DE UN MISMO LENGUAJE
EN DISTINTOS TEXTOS.

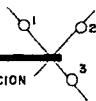


DINAMICA DE MOVIMIENTO
ASPECTO GENERAL

PUNTOS QUE DETERMINAN



LINEA DE PARTICIPACION

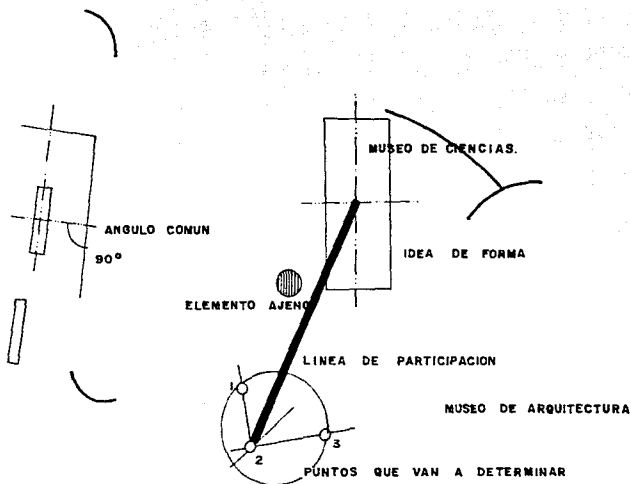
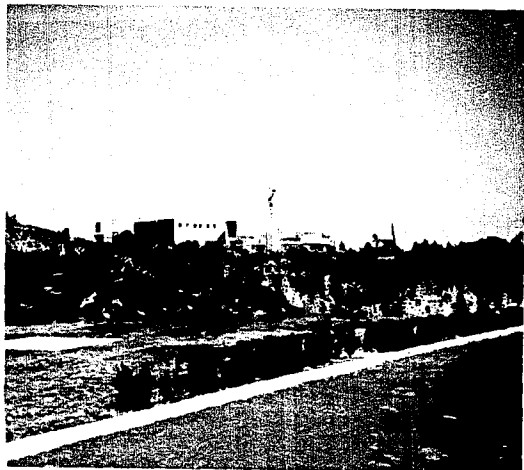


IDEA DE FORMA

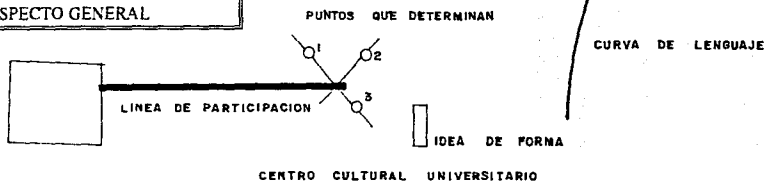
CURVA DE LENGUAJE

CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO

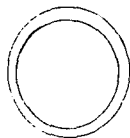
PRINCIPIO DE UN MISMO LENGUAJE
EN DISTINTOS TEXTOS.



INTEGRACION AL MEDIO
ASPECTO GENERAL



PRINCIPIO DE UN MISMO LENGUAJE
EN DISTINTOS TEXTOS.



CONUN

ELEMENTO AJENO

MUSEO DE CIENCIAS.

IDEA DE FORMA

LINEA DE PARTICIPACION

MUSEO DE ARQUITECTURA

PUNTOS QUE VAN A DETERMINAR

RELACION DE ALTURA 3
NIVELES
ASPECTO PARTICULAR

PUNTOS QUE DETERMINAN

LINEA DE PARTICIPACION

IDEA DE FORMA

CURVA DE LENGUAJE

CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO

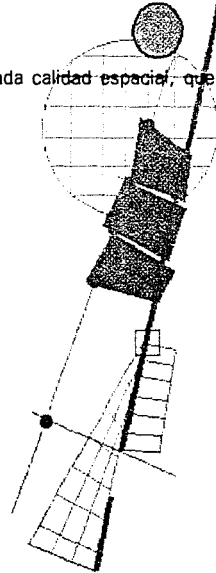
PRINCIPIO DE UN MISMO LENGUAJE
EN DISTINTOS TEXTOS.

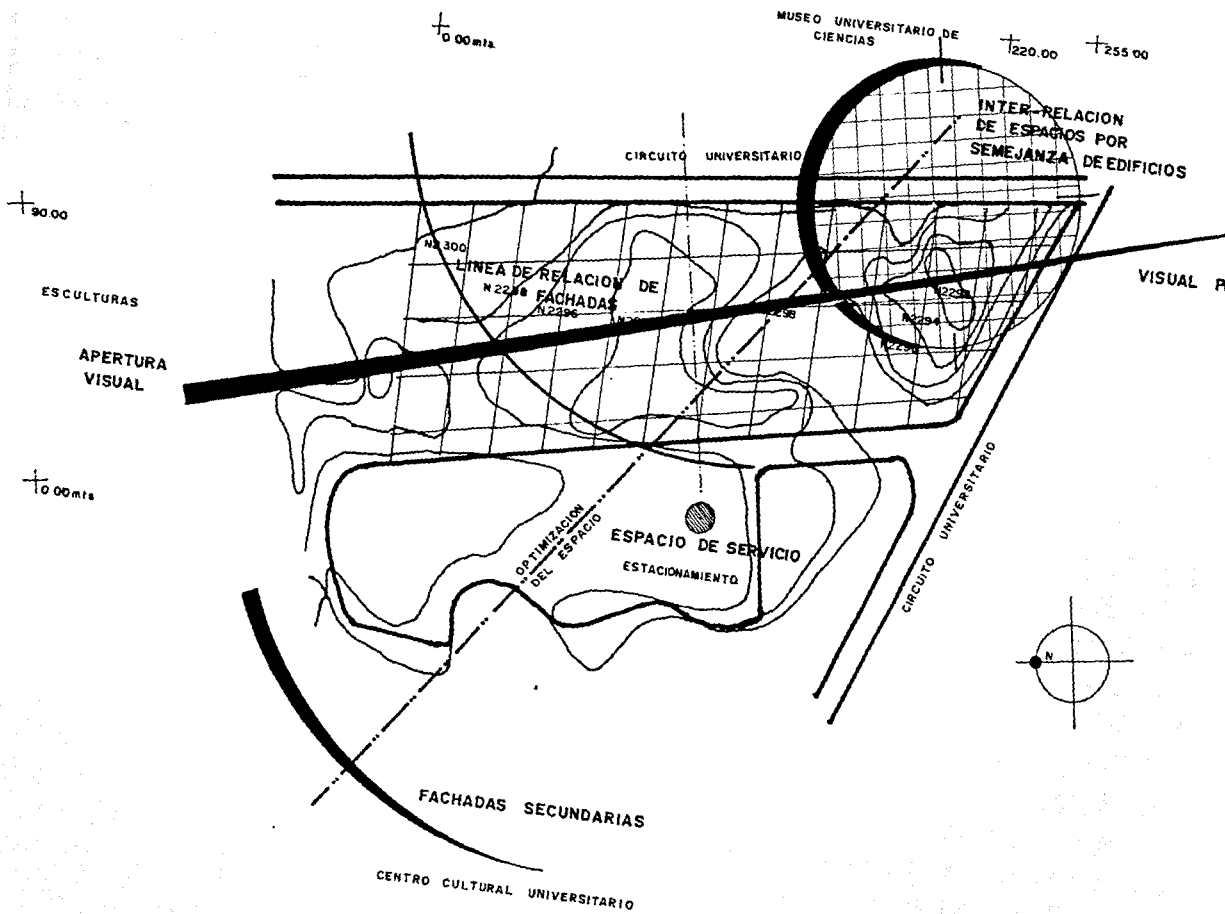
UBICACION PARTICULAR

Para la ubicación particular sólo utilizaremos el plano de calidad espacial, ya que en el plano de infraestructura se pueden ver los datos particulares del terreno como son colindancias, topografía, calles de acceso, etc.

PLANO DE CALIDAD ESPACIAL.

La relación del terreno con su contexto hace que éste tenga una determinada calidad espacial, que establecida permite tener una mejor utilización del mismo.





ASPECTO 3°

(OTRAS TEORIAS)

Para el desarrollo del tema utilizaré además de los lenguajes que se han venido obteniendo y que el propio medio no los ha dado, algunos otros términos para complementar el trabajo.

ESPACIO LIQUIDO.

La idea del espacio líquido es el de crear un espacio en el que las sensaciones espaciales sean distintas sólo a través de la configuración que los conformantes arquitectónicos le determinen, sin cambiar el espacio, tan sólo transformarlo, tal y como sucede con el agua al depositarla en un recipiente con configuración irregular, donde el agua adquiere la misma configuración del recipiente; esta idea de espacio permitirá pensar como arquitectura dejar que el espacio se viva como objeto u objetivo primario de la arquitectura; segundo, los elementos sólidos de la arquitectura se dejarán expresar y funcionar tal y para lo cual se proyectan; tercero el espacio será el mismo en un mismo edificio con distintos ambientes, pudiéndose leer y entender sin importar el orden en que se esté viviendo, ya que se trata del mismo elemento de lectura; y cuarto, el espacio realmente funciona como elemento distribuidor de arquitectura.

HANNI RASHID.¹

ESPACIOS ALTERNATIVOS.

Un espacio alternativo es aquél espacio que por sus características se define como algo no cotidiano, como una propuesta alterna además de las posibles soluciones, tradicionales o más usuales. No se quiere decir con ésto que el espacio alternativo, en definición, tenga que ser un espacio con características fuera de serie, si pudiera llamarse así; por el contrario, la idea es resolver los espacios lo más humanamente posible pero con características espaciales, no cotidianas ni rutinarias, la Arquitectura es para vivirse y recorrerse no para llegar a sentirse así que entre más alternativas existan que mejor.

¹Encuentro Binacional Nueva York, Los Angeles-México. Fac. de Arquitectura. UNAM. 1992.

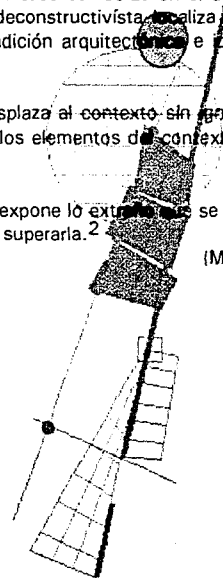
DECONSTRUCCION.

La deconstrucción no es demolición o disimulación, por el contrario obtiene toda su fuerza en el desafío a los valores mismos de la armonía, la unidad y la estabilidad. Un arquitecto deconstructivista localiza los dilemas inherentes dentro de los edificios; deja de lado las formas puras de la tradición arquitectónica e identifica los síntomas de una impureza reprimida.

El objetivo deconstructivista es buscar lo extraño dentro de lo familiar; desplaza al contexto sin ignorarlo, más bien hace en él intervenciones muy específicas. Con estas intervenciones, los elementos del contexto se hacen extraños.

La Arquitectura deconstructivista, no es una retórica de lo nuevo. Más bien expone lo extraño que se esconde en lo tradicional. Explota la debilidad de la tradición para alterarla más que para superarla.²

(Mark Wigley)



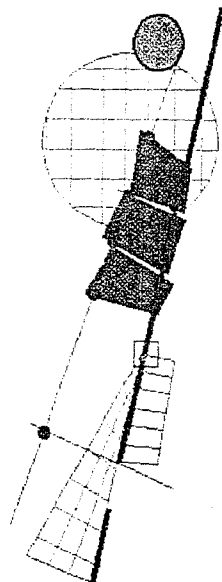
²Philip Johnson y Mark Wigley. Arquitectura Deconstructivista. Pags. 10-20.

PROGRAMA ARQUITECTONICO.

(en base a categorías de funcionamiento)

USUARIOS.

Plaza de acceso	-----	Según proyecto		
Taquilla	-----	3.00mts		
Vestibulo	Exposiciones	-----	100.00mts	
	Directorio	-----	Según proyecto	
	Publicaciones	-----	36.00mts	
	Guardabultos	-----	4.00mts	
	Control	-----	4.00mts	
Servicios sanitarios	Mujeres	-----	8.50mts	
	Hombres	-----	8.50mts	
Cafetería	Comensales	Area cubierta	-----	60.00mts
		Area abierta	-----	12.00mts
	Cocina	-----	20.00mts	
	Atención al público	-----	3.50mts	
	Patio de servicio	-----	2.00mts	
	Bodega	-----	4.00mts	
	Circulación de alimentos	-----	4.00mts	
	Baños	Mujeres	-----	7.50mts
		Hombres	-----	7.50mts
	TOTAL		-----	284.50mts

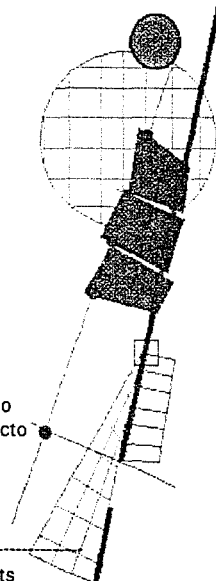


Salas de Exposiciones

a) Polivalente	-----	132.00mts
Escenario	-----	12.00mts
Cabina de proyecciones	-----	4.50mts
Bodega	-----	4.00mts
b) Sala de Arquitectura Internacional	-----	150.00mts
c) Sala de video	-----	51.00mts
Cabina de proyección	-----	4.50mts
d) Sala de Arquitectos mexicanos	-----	230.00mts
Bodega	-----	5.00mts
e) Sala de Estudiantes de Arquitectura	-----	200.00mts
Bodega	-----	5.00mts.
f) Sala de Historia de la Arquitectura Mexicana	-----	60.00mts

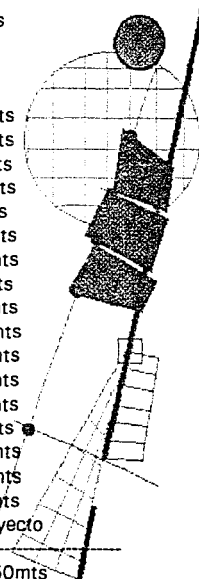
Servicios

Vestíbulo para las salas.	-----	20.00mts
Circulación de usuarios	-----	Según proyecto
Escaleras	-----	Según proyecto
Elevador minusválidos	-----	4.00mts
Monta cargas	-----	4.00mts
Servicios sanitarios	Mujeres-----	8.50mts
	Hombres-----	8.50mts
	TOTAL-----	903.00mts



EMPLEADOS

Acceso empleados	16.00mts
Acceso de usuarios a oficinas	20.00mts
Vestíbulo	8.00mts
Dirección del museo	13.50mts
Baño para el director	4.00mts
Secretaría para el director	7.00mts
Archivo	4.00mts
Sala de juntas	27.00mts
Sala de espera	6.50mts
Administración	12.00mts
Curatorial o jefe de exposiciones	12.00mts
Jefe de montajes	12.00mts
Taller de dibujos	27.00mts
Bodega para material	6.00mts
Zona secretarial	7.00mts
Archivo	4.00mts
Baños empleados	8.00mts
Sala de espera	6.50mts
Jefe de talleres	12.00mts
Taller de carpintería	90.00mts
Taller de modelos	90.00mts
Bodega de material	25.00mts
Baños empleados	4.00mts
Circulación empleados	Según proyecto
TOTAL	421.50mts



MATERIAL

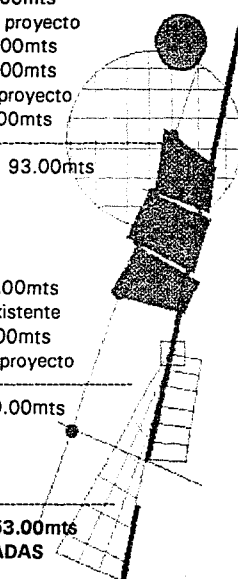
Acceso material	20.00mts
Control de acceso de material	4.00mts
Patio de maniobras	Según proyecto
Zona de carga y descarga	40.00mts
Bodega de guardado temporal	25.00mts
Ciculación de material horizontal	Según proyecto
Circulación de material vertical	4.00mts
Monta cargas	4.00mts
TOTAL	93.00mts

OTROS SERVICIOS

Cuarto de máquinas	30.00mts
Estacionamiento	Ya existente
Bodega general del museo	20.00mts
Area de jardines	Según proyecto
TOTAL	50.00mts

TOTAL
1753.00mts

MAS AREAS NO ESPECIFICADAS

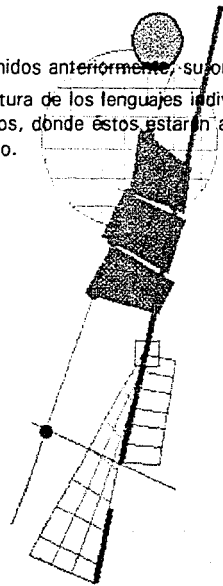


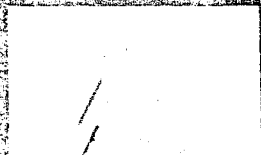
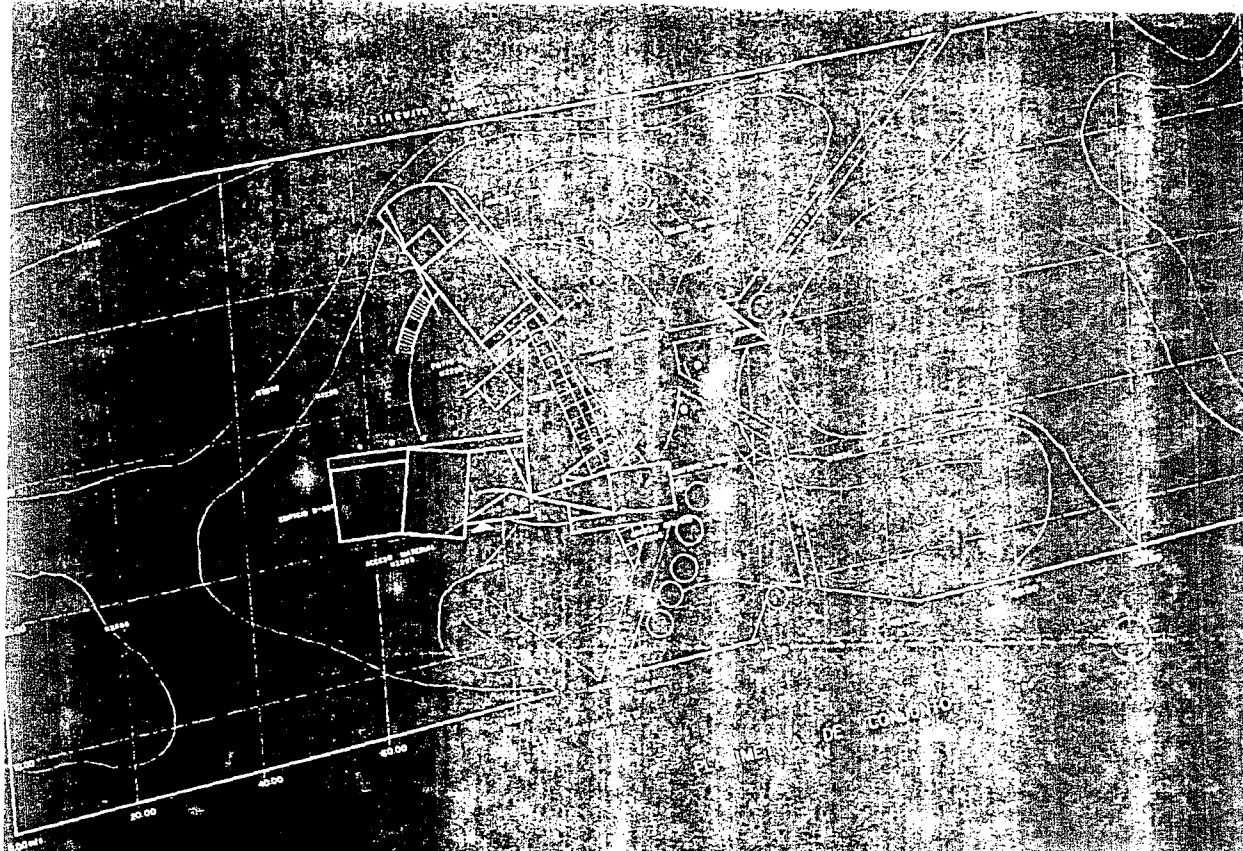
CONCLUSIONES

LENGUAJE	LECTURA			
	CONCEPTUAL	FUNCIONAL	CARACTERISTICO	FORMAL
RECORRIDO				
PLANTA LIBRE				
CIRCULACIONES				
DIAG. DE MOVIMIENTO				
CATEG. DE FUNCIONAMIENTO				
PLANO DE LENGUAJE				
ANALISIS FOTOGRAFICO				
PLANO DE CALIDAD ESPACIAL				

DESCRIPCION DE PROYECTO

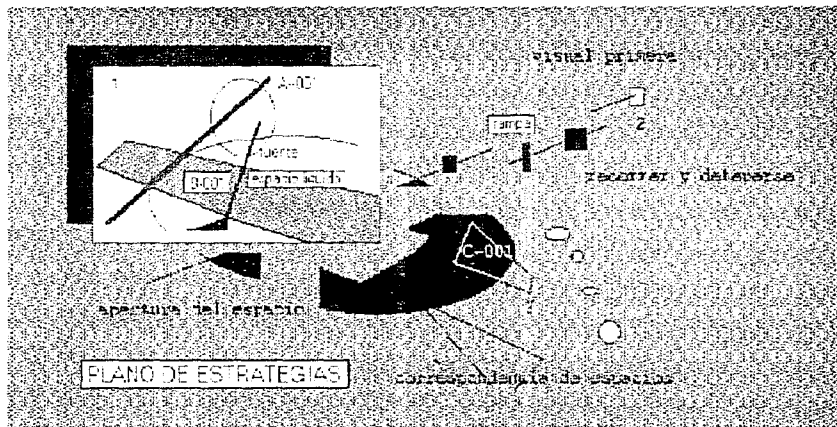
Para la descripción del proyecto utilizaré los lenguajes que ya fueron definidos anteriormente, su organización en proyecto se obtendrá por medio de un plano de estrategia, donde la lectura de los lenguajes individuales se podrá hacer en forma global, para después pasar a los planos arquitectónicos, donde éstos estarán apoyados a su vez por planos estructurales, para completar finalmente la idea de proyecto.





DESCRIPCION DE CONJUNTO

LENGUAJE	LECTURA	LECTURA EN PROYECTO
RECORRIDO	CONCEPTUAL	PAVIMENTOS
DIAG. DE MOVIMIENTO	CONCEP./CARACTER.	RAMPA Y DINAMICA DEL MUSEO
PLANO DE LENGUAJE	CONCEP./FORMAL	EDIFICIOS
		A-001
		B-001
		C-001
		ASPECTO FORMAL
PLANO DE CALIDAD ESPACIAL	CONCEP./FUNCIONAL	APERTURA DE VISUAL VISUAL PRIMERA
		EDIFICIO C-001 (CORRESPONDENCIA DE ESPACIOS)
ANALISIS FOTOGRAFICO	FORMAL	FORMAL



OTRAS TEORIAS

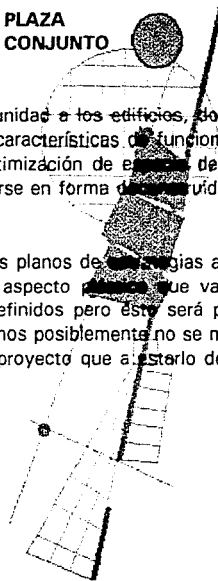
CONJUNTO

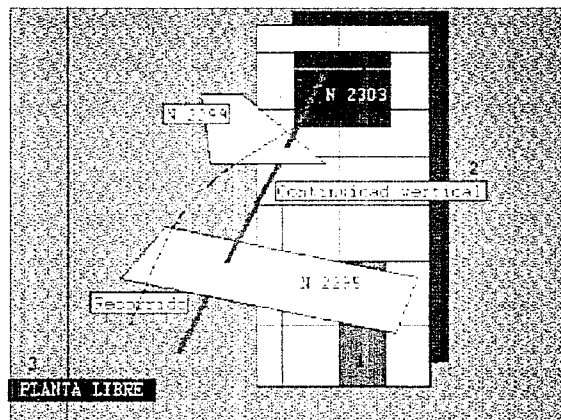
ESPACIO LIQUIDO DECONSTRUCCION

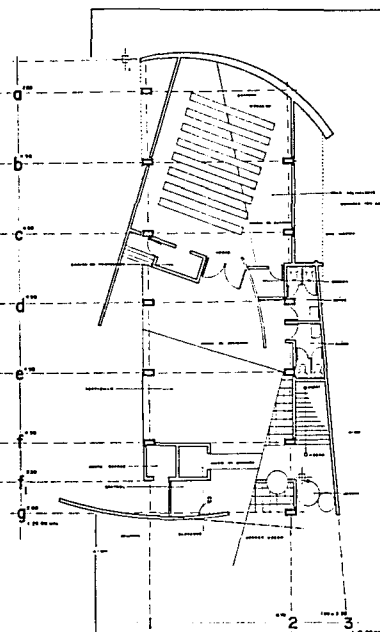
PLAZA CONJUNTO

De este primer diagrama, se define una plaza de espacio líquido que dará unidad a los edificios, donde dos de ellos tendrán una vinculación más fuerte en cuanto a espacio líquido por características de funcionamiento, el tercer edificio se determina en sí tanto por su función, como por una optimización de espacio definida en el terreno. Los recorridos estarán inscritos en la dinámica de recorrer y detenerse en forma de ~~una~~ ~~una~~ y la plaza estará regida también por la apertura de las visuales.

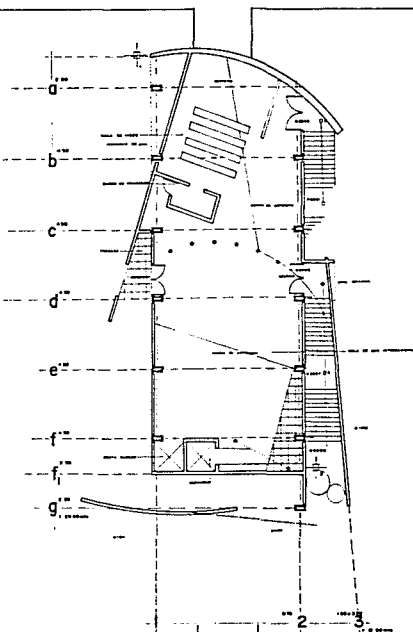
Es importante aclarar dos cosas, primero que la composición plástica de los planos de ~~los~~ ~~los~~ así como de los LENGUAJES y demás gráficos prácticamente son independientes del aspecto ~~plástico~~ ~~plástico~~ que va a tener el museo de arquitectura, existen elementos que se utilizarán como están definidos pero esto será por motivos puramente plásticos. Segundo los LENGUAJES de lectura formal que definimos posiblemente no se mencionaran en ninguna ocasión, esto debido a que he preferido que se lea al final del proyecto que a estarlo desarrollando con palabras.



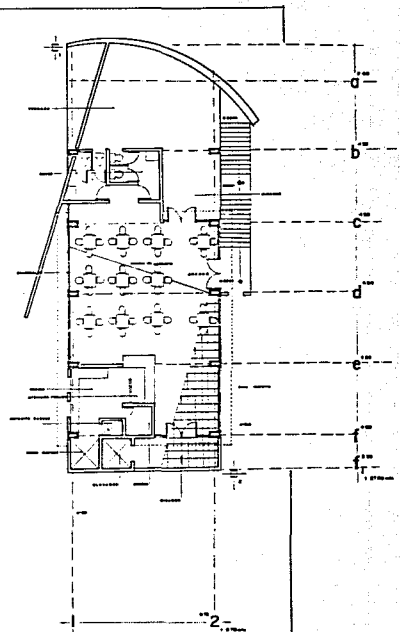
EDIFICIO A-001**LENGUAJE****RECORRIDO****PLANTA LIBRE****CIRCULACIONES****PLANO DE LENGUAJE****ANALISIS FOTOGRAFICO****LECTURA****CONCEPTUAL****FUNCIONAL****CARACTERISTICO****CONCEP./FORMAL****FORMAL****LECTURA EN PROYECTO****PAVIMENTOS****ESPACIO CARACTERISTICO****(VESTIBULO)****CONTINUIDAD VERTICAL****(ESCALERAS)****CONCEPTUAL (ELEMENTO AJENO,****CAFETERIA, N 2303)****3 NIVELES****Estrategia Edificio A-001**



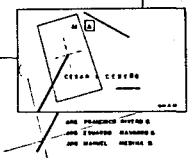
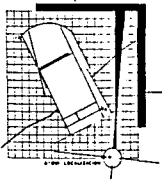
PLANTA BAJA

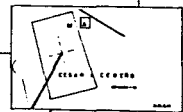
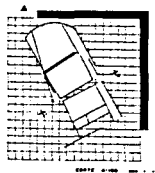
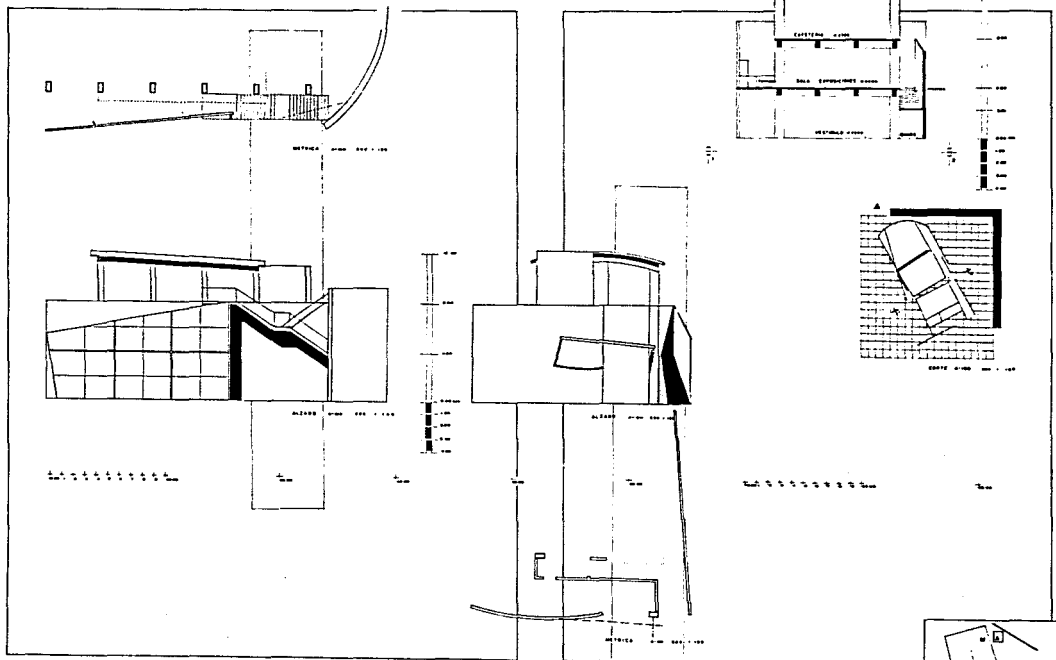


PISO 1º



PISO 2º





DIE STRUKTURELLE ZONE
 DIE STRUKTURELLE ZONE
 DIE STRUKTURELLE ZONE

OTRAS TEORIAS

EDIFICIO A-001

ESPACIO ALTERNATIVO

Este edificio tendrá como espacios en programa y en forma muy general:

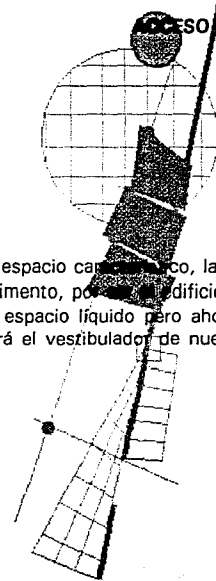
Vestíbulo de acceso

Salas de exposiciones Arquitectura Internacional

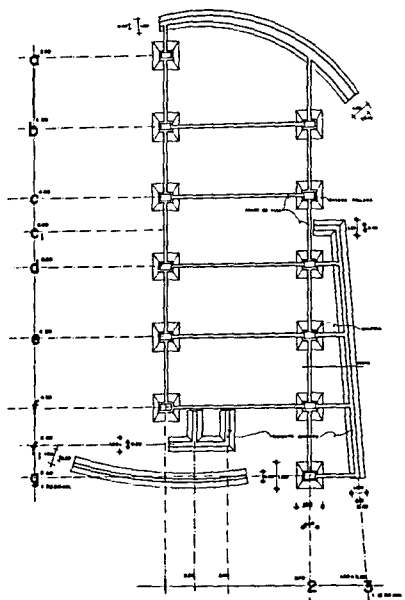
Sala polivalente

Como elemento ajeno Cafetería.

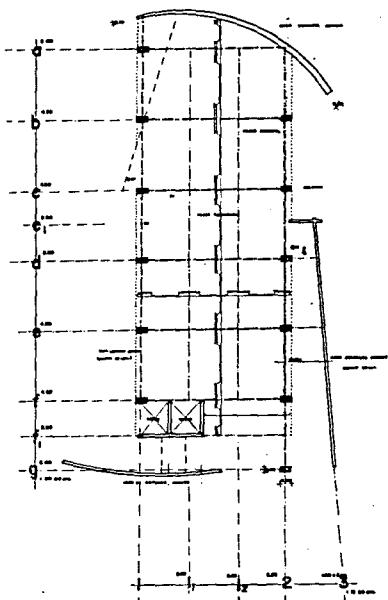
Este edificio se plantea en tres niveles, con la idea de la planta libre como espacio característico, la continuidad vertical del espacio líquido se dará a través de escaleras, las líneas de pavimento, por el edificio de acceso, serán diseñadas desde la plaza de acceso y reforzarán la continuidad del espacio líquido pero ahora en todas direcciones, ésto será para los tres edificios, donde el espacio líquido será el vestíbulo de nuestro edificio como ya lo mencioné anteriormente.



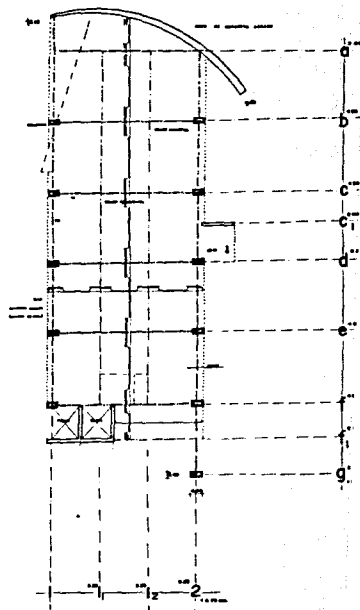
ESTRUCTURA



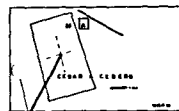
PLANTA DE CIMENTACION



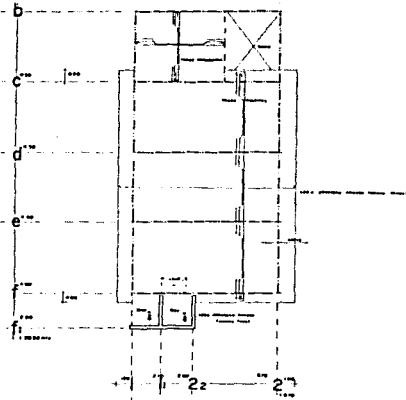
PLANTA LOSA PB



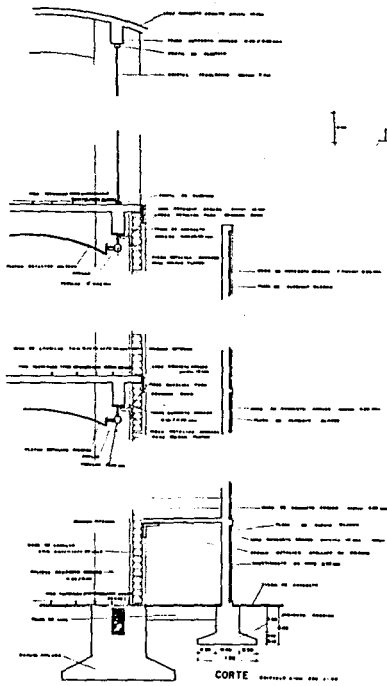
PLANTA LOSA PISO 1º



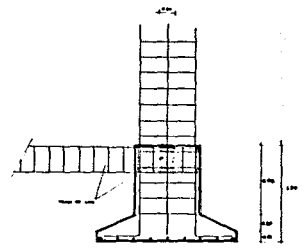
LAS PAREDES EXTERIORES
 LAS PAREDES INTERIORES
 LAS COLUMNAS



PLANTA LOSA AZOTEA



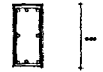
CORTE



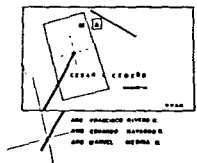
ZAPATA AISLADA



TRABE TI



COLUMNA C



EDIFICIO B-001

LENGUAJE

RECORRIDO
PLANTA LIBRE
CIRCULACIONES
PLANO DE LENGUAJE

ANALISIS FOTOGRAFICO

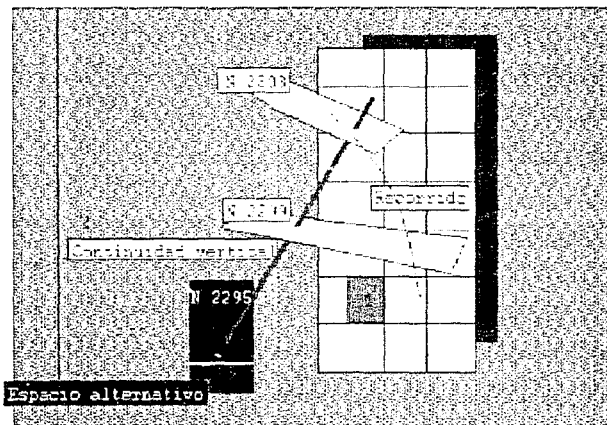
LECTURA

CONCEPTUAL
FUNCIONAL
CARACTERISTICO
CONCEP./FORMAL

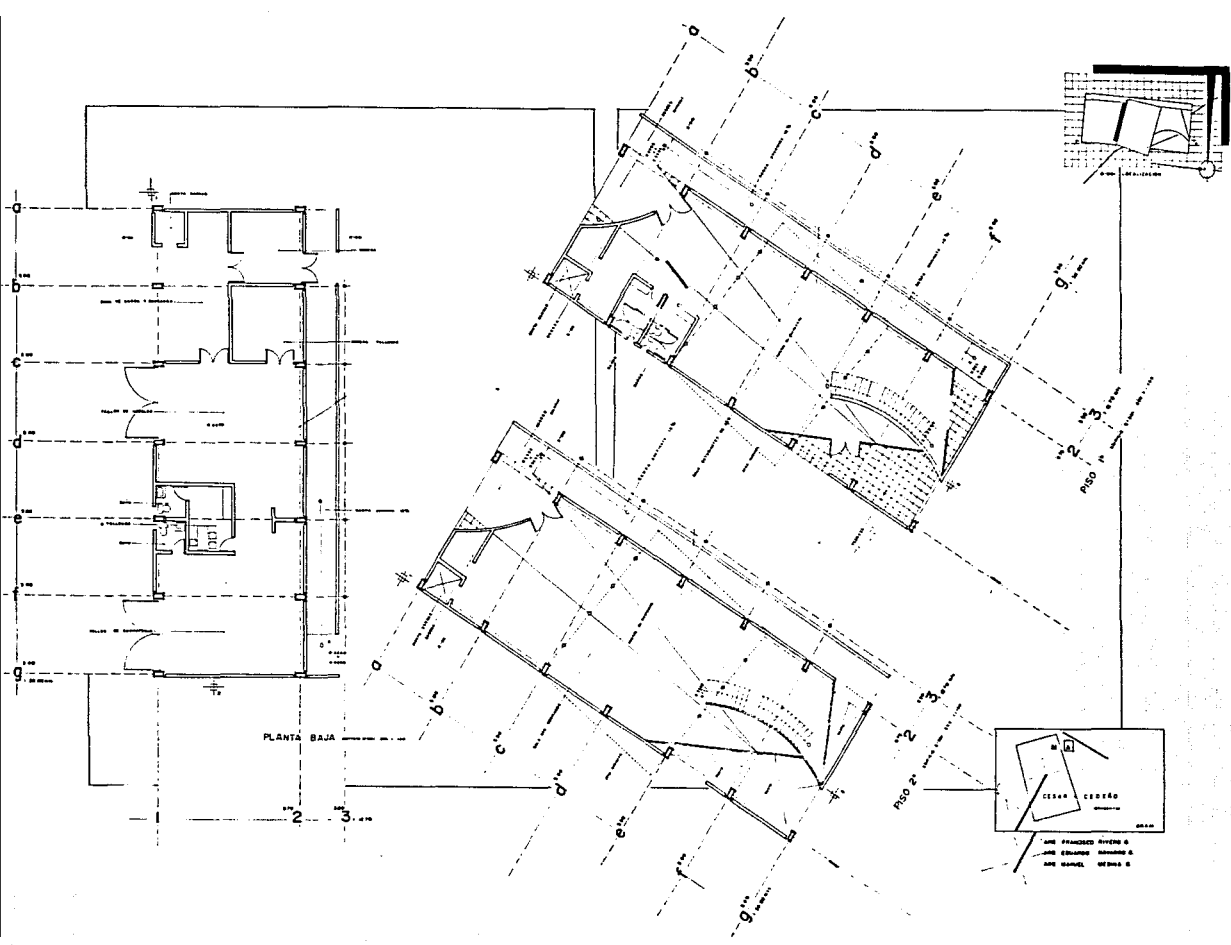
FORMAL

LECTURA EN PROYECTO

PAVIMENTOS
FUNCIONAL
CONTINUIDAD VERTICAL (RAMPAS)
CONCEPTUAL (ELEMENTO AJENO,
TALLERES N 2295)
3 NIVELES

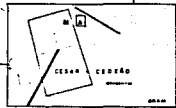


Estrategia Edificio E-101

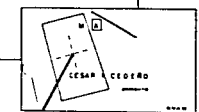
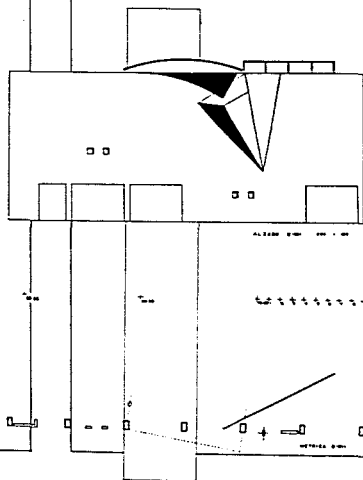
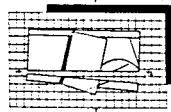
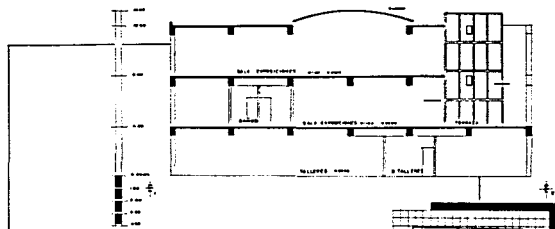
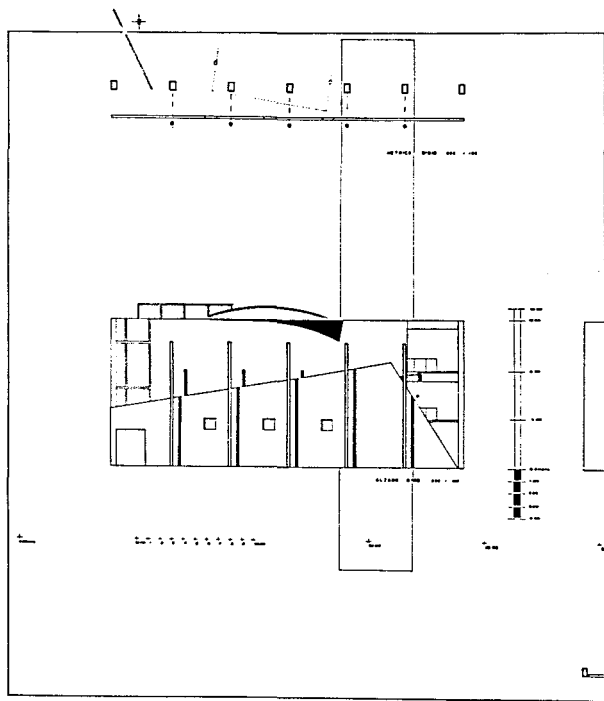


PLANTA BAJA

PISO 2º



ING. FRANCISCO RIVERA S.
 ING. EDUARDO VILLALBA S.
 ING. GABRIEL VILLALBA S.



1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000
 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000
 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000

OTRAS TEORIAS

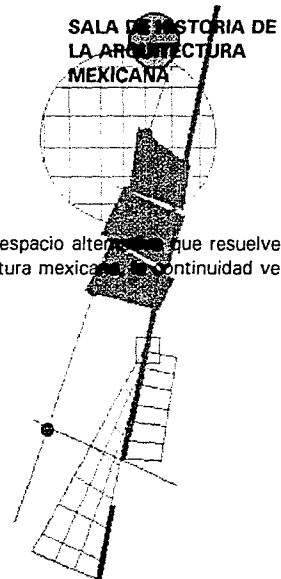
EDIFICIO B-001

ESPACIO ALTERNATIVO

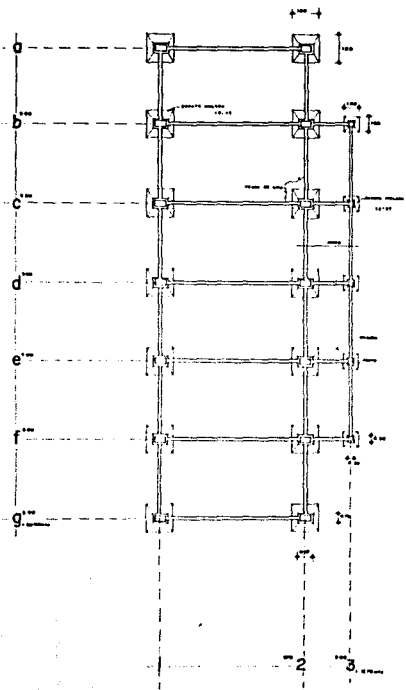
Para este edificio tenemos como programa arquitectónico:

Salas de exposiciones de Arquitectura Mexicana
Como elemento ajeno Talleres de conservación

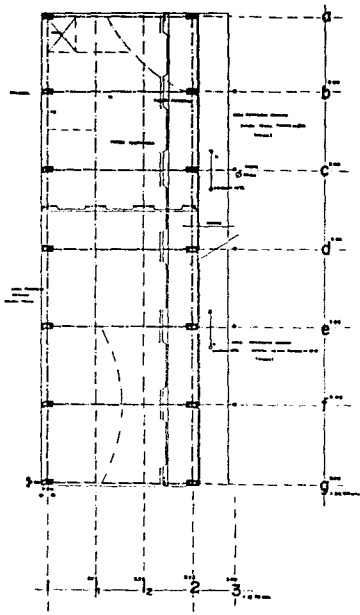
Se resuelve también en tres niveles, pero su espacio característico será el espacio alternativo que resuelve; por preconcepción de diseño del que proyecta; la sala de historia de la Arquitectura mexicana en la continuidad vertical del espacio líquido se dará en rampas.



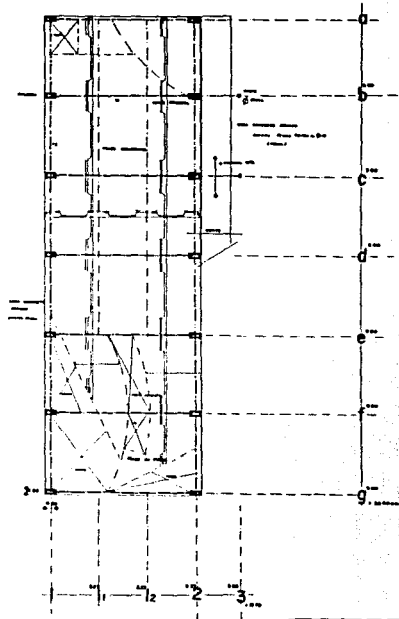
ESTRUCTURA



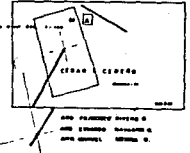
PLANTA DE CIMENTACION

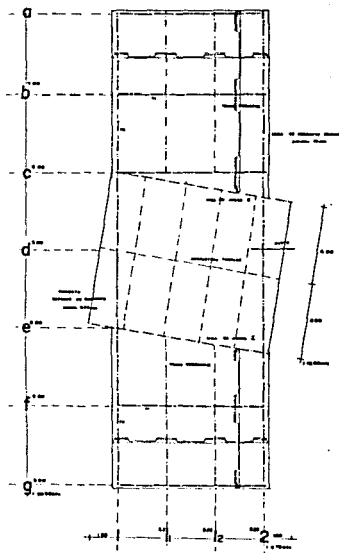


PLANTA LOSA PB

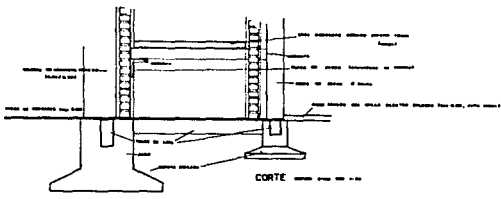
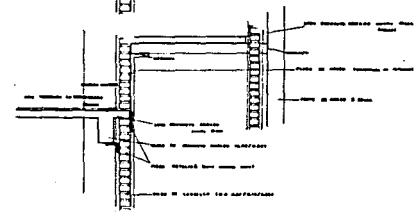
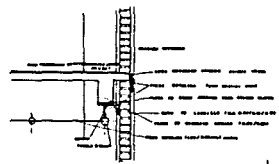
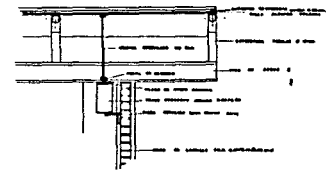


PLANTA LOSA PISO 1º

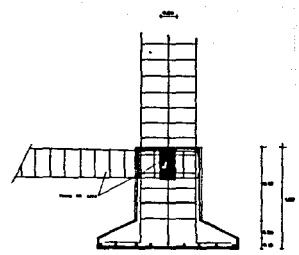




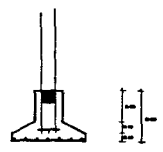
PLANTA LOSA AZOTEA



CORTE



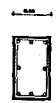
ZAPATA AISLADA Z1



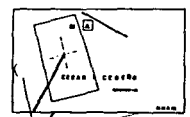
ZAPATA AISLADA Z-2



TRABE TI



COLUMNA C



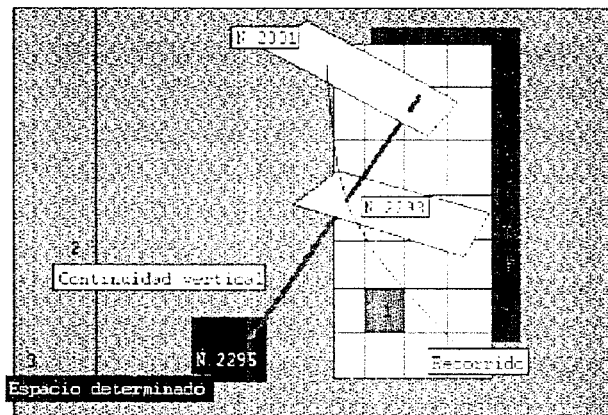
1. ...
 2. ...
 3. ...
 4. ...
 5. ...

EDIFICIO C-001

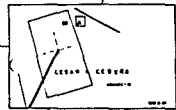
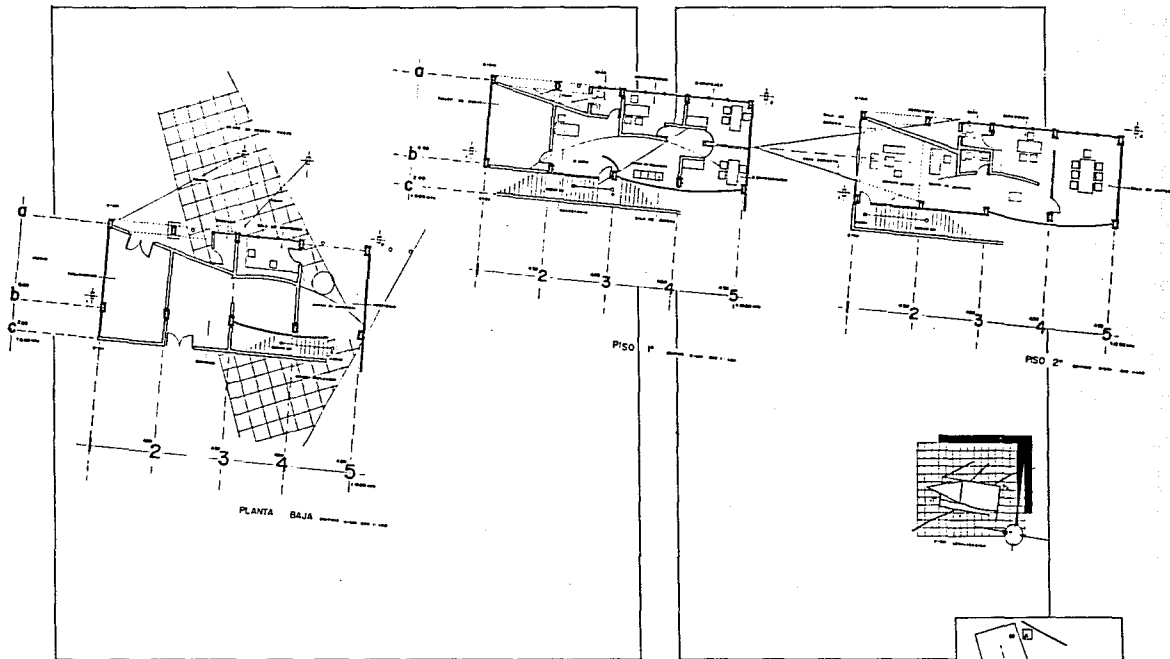
LENGUAJE
RECORRIDO
CIRCULACIONES
PLANO DE LENGUAJE
ANALISIS FOTOGRAFICO

LECTURA
CONCEPTUAL
CARACTERISTICO
CONCEP./FORMAL
FORMAL

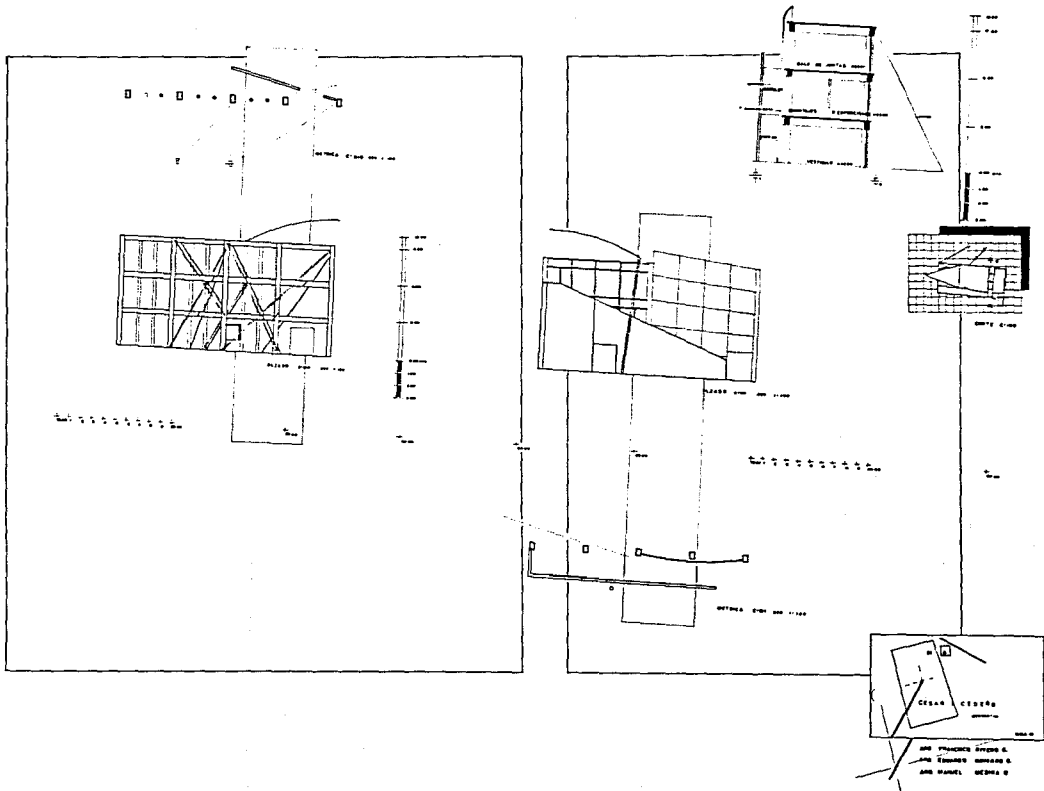
LECTURA EN PROYECTO
PAVIMENTOS
CONTINUIDAD VERTICAL (ESCALERAS)
ELEMENTO AJENO (SERVICIOS, N 2295)
3 NIVELES



Estrategia Edificio C-001



JOSE FRANCISCO GARCIA S.
 ARQ. ENFERMO BARCELONA S.
 ARQ. MANUEL MEDINA S.



OTRAS TEORIAS

EDIFICIO C-001

ESPACIO DETERMINADO

DEFINICION DEL MUSEO

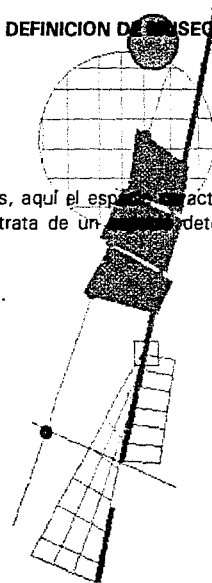
Su programa arquitectónico es:

Edificio de oficinas
Como elemento ajeno: Servicios.

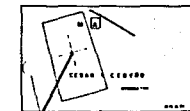
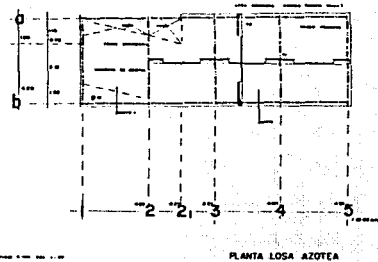
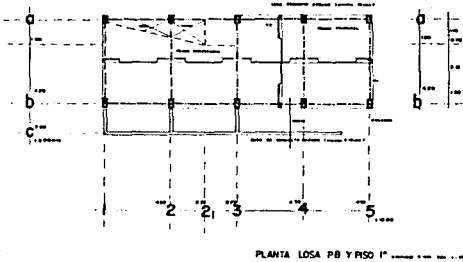
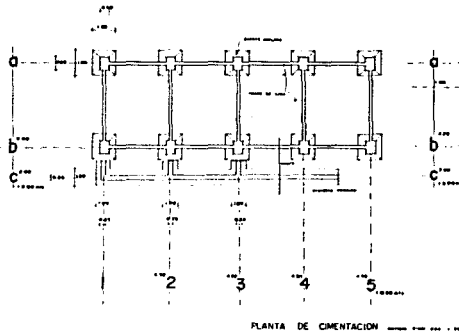
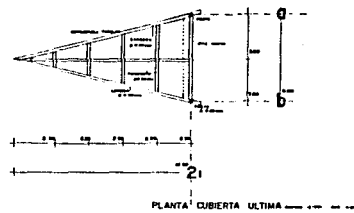
Para continuar con el lenguaje de alturas también se resuelve en tres niveles, aquí el espacio característico está dado por función, como ya lo mencione en la definición de museo y se trata de un espacio determinado, la continuidad vertical del espacio líquido será por escaleras.

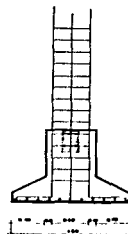
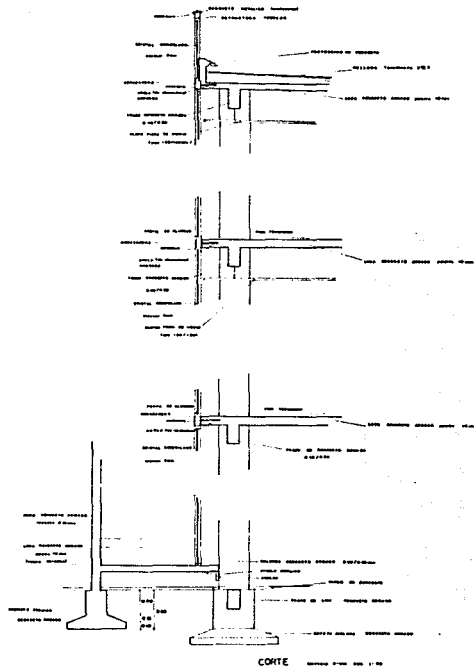
Los elementos ajenos son diseñados según las categorías de funcionamiento.

Las categorías de funcionamiento son implícitas en todo el conjunto.

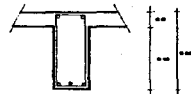


ESTRUCTURA

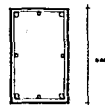




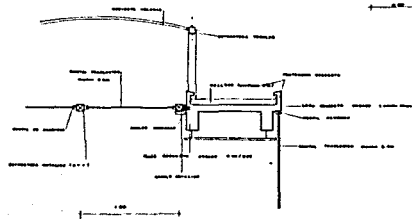
ZAKRYTA AISLADA



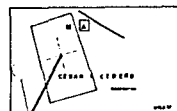
TRABE TI



COLUMNA



CORTEI



AND FOUNDATION DESIGN BY
 AND STRUCTURE ANALYSIS BY
 AND DESIGN BY

CONCLUSIONES

Hablar de una Arquitectura deconstructivista, es hablar de una Arquitectura caóticamente organizada con fundamentos teóricos donde tales fundamentos son del orden alternativo, es decir que no pertenecen a la tradición de una academia, sino que nacen de la expresión más particular del proyectista y que se apoyan en la libertad y ganas de querer proyectar espacios de orden quizá hasta de aspectos muy subjetivos, pero que todo es siempre con la idea de transformar la Arquitectura tradicionalista en algo más expresivo, con más ganas de vivir los edificios y no de amortajarse en ellos.

De aquí quizá la poca importancia que tiene para la deconstrucción los temas, ya que el tema que busca son las formas alternas que se utilizan para diseñar.

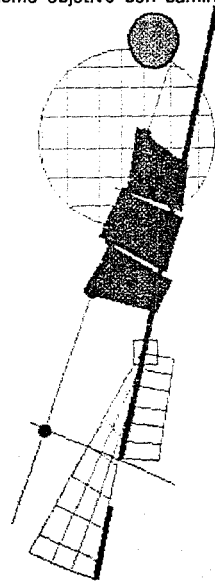
Por lo tanto y para concluir este trabajo, puedo decir que lo importante no es en sí el tema del Museo de Arquitectura, sino el proceso y desarrollo del mismo, la idea de los LENGUAJES, cómo se utilizaron y cómo se fueron entremezclando con los aspectos teóricos y con otro aspecto que quizá no se pueda tratar pero que está presente, que se sobreentiende y que es el proceso de diseño que existe en cada proyectista.

La idea de los LENGUAJES, es una una forma alterna de tratar de resolver un contexto no definido o confundido en distintas Arquitecturas, ésto sin utilizar desde luego situaciones o aspectos ya resueltos dentro del mismo contexto.

La integración se da en el momento que los lenguajes son extraídos del contexto y utilizados en el mismo, pero no en forma directa, sino como herramientas de diseño posibles de moldear y utilizar desde luego en forma alternativa.

La manera en que deben ser moldeados los lenguajes es sólo a través de una "X" teoría y de un conocimiento en su forma mas limpia del tema que desarrollamos, en este caso que fue el Museo de Arquitectura.

Después de esto podemos concluir en forma deconstructivista que el museo de Arquitectura es una forma alternativa, resultado de la utilización de lenguajes que nuestro contexto nos dio y que pueden existir tantos museos de Arquitectura y lenguajes para dicho tema como proyectistas quieran utilizar esta forma de proyectar, ya que en sí la Arquitectura deconstructivista es esto, la búsqueda del mismo objetivo con caminos distintos incluso hasta encontrados.



BIBLIOGRAFIA

LYOTARD, Jean-Francois. **LA CONDICION POSTMODERNA.**
México 1990, primera edición.
Ed. Rei-México.

A&V. **MUSEOS ESTELARES** No 18, trimestral.
Madrid España, 1989.
Ed. AviSa.

ARQUITECTURA VIVA No 11, trimestral.
Marzo-Abril, 1990, Madrid España.
Ed. AviSa.
p.p. 5 a 10 y 14 a 19.

JOHNSON Philip y WIGLEY Mark. **ARQUITECTURA DECONSTRUCTIVISTA.**
Barcelona España, 1980, primera edición.
Ed. G.G.S.A.
p.p. 10 a 20.

Encuentro binacional de Arquitectura Nueva York, Los Angeles, México
Facultad de Arquitectura U.N.A.M. 1992