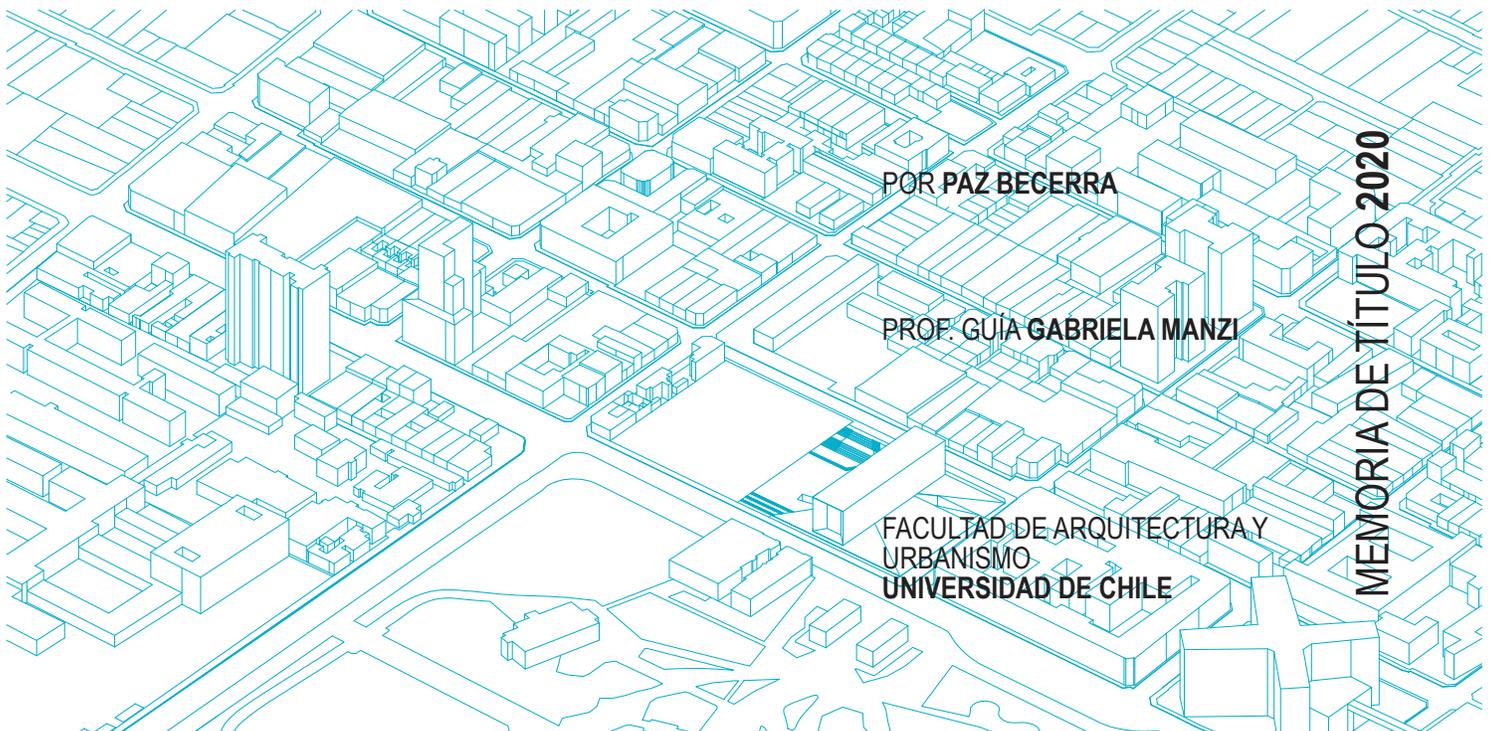


# TERRAIN VAGUE EN EJE MATUCANA

COLIVING-COWORKING Y ESPACIO PÚBLICO

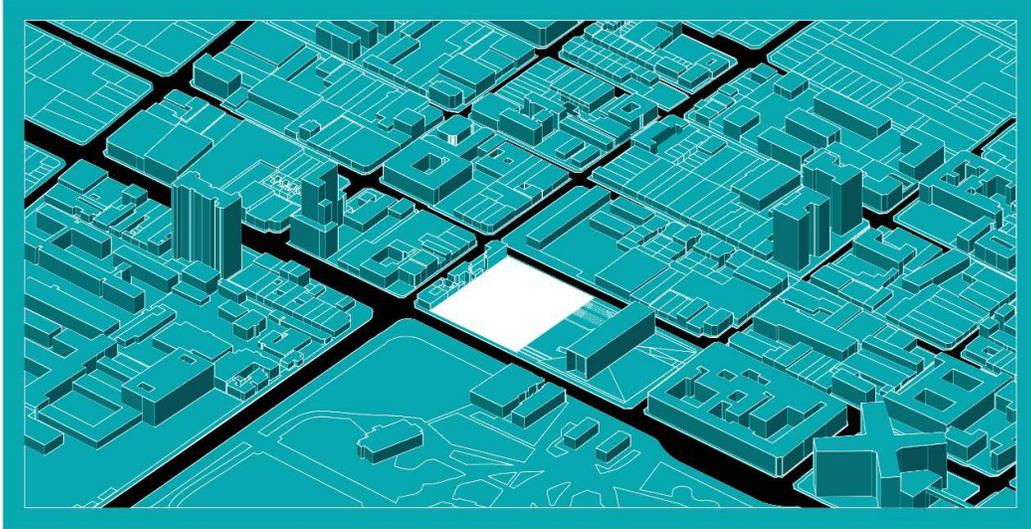


POR PAZ BECERRA

PROF. GUÍA GABRIELA MANZI

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y  
URBANISMO  
UNIVERSIDAD DE CHILE

MEMORIA DE TÍTULO 2020



---

# “TERRAIN VAGUE” EN EJE MATUCANA, BARRIO YUNGAY

Coliving – Coworking y Espacio Público

Memoria de título 2020

Paz Becerra Navarrete | prof. guía Gabriela Manzi

# ÍNDICE

PREFACIO.....	1
Resumen.....	2
Motivaciones .....	3
PROBLEMÁTICA.....	4
1. Introducción tema y problemática .....	5
2. El <i>terrain vague</i> .....	6
2.1 Definición <i>terrain vague</i> .....	6
2.2 Tipos de <i>terrains vagues</i> .....	9
2.3 Movimientos sociales urbanos en el <i>terrain vague</i> .....	11
2.4 <i>Terrain vague</i> y el tercer paisaje .....	14
2.5 Referentes de habilitación de <i>terrains vagues</i> .....	15
2.7 Conclusiones .....	18
LUGAR.....	19
1. Elección del lugar.....	20
2. Contexto urbano .....	22
2.1 Antecedentes.....	22
2.2 Análisis urbano .....	28
2.3 Normativa .....	33
PROYECTO .....	34
1. Desafíos y objetivos .....	35
2. Estrategias de diseño .....	36
3. Propuesta programática .....	38
4. Propuesta estructural y constructiva .....	40
5. Propuesta de paisaje .....	42
6. Propuesta de gestión y financiamiento .....	43
7. Referentes .....	44
Propuesta formal .....	48
1. Plantas.....	48
2. Elevaciones .....	55
3. Imágenes .....	56
Bibliografía .....	57

# PREFACIO

## RESUMEN

Existe un fenómeno urbano que ocurre en todas las ciudades del mundo. Se trata del “terrain vague”, “vacío urbano”, u otro de sus varios nombres. Un espacio que ha sido motivo de discusión entre arquitectos y urbanistas, quienes a pesar de referirse al mismo espacio, le han dado múltiples nombres y significados. Este espacio multifacético se presenta bajo forma de edificio, lugar o territorio en la ciudad y puede representar tanto un problema como una oportunidad.

Para este proyecto de Título se decide habilitar uno de los numerosos *terrains vagues* de Santiago. El terreno se ubica en el eje Matucana, límite oeste del barrio Yungay y comuna de Santiago, junto al Museo de la Memoria y los Derechos Humanos. A pesar de su alto potencial, su presencia desde hace más de una década genera un quiebre tanto en el barrio como en el eje educacional y cultural.

El proyecto busca habilitar este *terrain vague* con la propuesta de un edificio dual coliving-coworking unido al museo de la Memoria a través de su espacio público. Los dos programas del edificio de carácter público y privado responden a dos necesidades de la comuna: la primera, la falta de alojamientos para estudiantes en la principal comuna universitaria de Santiago; la segunda, la falta de espacios adecuados de trabajo en los hogares considerando el contexto actual de pandemia y trabajo en casa.

Tan importante como el edificio es el espacio público sobre el que se ubica. Este se presenta como parque de tránsito y descanso a modo de extensión del Parque Quinta Normal.

De esta manera, a través de una arquitectura dual, dinámica y receptiva a las necesidades

del contexto, donde el vacío es tan importante como el lleno, se busca habilitar el terreno para hacer de él un aporte para su comunidad.

**Palabras clave:** Terrain vague, vacío urbano, espacio público, edificio dual, eje Matucana, barrio Yungay, Santiago oeste

## MOTIVACIONES

La idea de proyecto que desarrollaré para el Título surgió muy temprano en la carrera, a raíz de un encargo de taller de segundo año. Sorprendentemente, aquella idea me acompañó durante años. En este se pedía identificar una problemática urbana que se pudiera abordar dentro de los límites de la arquitectura para luego proponer un terreno y proyecto como solución o parcial solución a esta problemática. Estos coincidentemente son los pasos del proyecto de título.

Paseando por la ciudad de Santiago, pude distinguir una problemática que se repetía, si bien a distintas frecuencias, una y otra vez independiente del barrio en que me encontrara. Es un problema que no solo es recurrente en Santiago, sino en todas las ciudades del mundo y que ha sido motivo de discusión desde hace décadas. Se trata del *terrain vague*.

Tanto como me resultó interesante abordar este espacio en aquel entonces, me resulta interesante ahora por las diversas maneras en que se manifiesta en la ciudad y la cantidad de opciones y desafíos que esto implica. El principal de estos últimos es habilitar y transformar este espacio hoy considerado “basura” en un aporte para su barrio y ciudad. Especialmente si se trata de un *terrain vague* que en vez de ser aprovechado por su alto potencial es impacto negativo en su entorno, como el que escogí para el proyecto de título.

En el contexto del terreno se identifica una notable necesidad, la falta de alojamientos

para estudiantes en la comuna de Santiago, la cual cuenta con la mayor concentración de universidades de la ciudad. Un problema con el me identifico personalmente ya que tras mi llegada a esta ciudad el año 2015 me enfrenté con él: la oferta era entonces y sigue siendo insatisfactoria y de pocas opciones. Sobre todo, considerando que se trata de la capital de Chile y una de las ciudades nicho de la educación superior del país. Por ello tratar esta necesidad resulta atractivo para la habilitación del *terrain vague* escogido.

Por otro lado, no puedo menospreciar el contexto de pandemia en el que estamos viviendo y durante el cual, como arquitecta, han surgido más preguntas que respuestas. En este tiempo, el trabajo en casa ha sido un elemento clave. Es posible que el impacto de la pandemia en la manera de trabajar sea irreversible. En consecuencia, probablemente el teletrabajo se haga con más frecuencia, sin embargo, gran parte de la población no cuenta para ello con un espacio adecuado en su hogar. Por esto, la incorporación de espacios coworking en la ciudad resultan algo necesario para el futuro incierto.

A fin de cuentas, el proyecto de título se construye de mi memoria: el recuerdo de un taller pasado, la llegada a Santiago y la pandemia, momentos marcados respectivamente por el *terrain vague*, la falta de alojamientos y el teletrabajo. 3 momentos distintos de mi vida que me acompañarán para realizar el proyecto con el mayor de mis esfuerzos para así obtener finalmente el **Título de Arquitecta**.

# PROBLEMÁTICA

## 1. INTRODUCCIÓN TEMA Y PROBLEMÁTICA

A distintas frecuencias, bajo distintas formas y por distintas razones, recurre un tipo de espacio en todas las ciudades del mundo. Se trata de aquellos lugares que han quedado abandonados, algunas veces obsoletos, dejando vacíos y quiebres en la urbe. Pueden incluso considerarse “espacios basura”, espacios inhóspitos que, al no tener función ni razón de existir, son nicho de problema.

Esta problemática urbana fue recién destacada a finales del siglo XX durante el XIX Congreso de la Unión Internacional de Arquitectos de 1996 (Senís Griñena, 2016, pág. 15). Lo que notifica de un problema que se ha dado y enfatizado debido a la velocidad en que se han desarrollado las ciudades en los últimos tiempos.

Estos lugares han sido denominados de múltiples maneras: “espacio basura”, “espacio intersticial”, “vacío urbano”, “espacio residual”, “sitio eriazo”, “no lugar”, “terrain vague”, etc. Esto habla de un lugar que difícilmente puede ser definido por las diversas maneras en que se manifiesta en la ciudad bajo forma de edificio, lugar o territorio. El concepto que resulta más atractivo es el de *terrain vague*, introducido por Solà Morales a finales del siglo XX, ya que la palabra “vague” en francés tiene distintos significados otorgando ambigüedad y posible interpretación al concepto. “Por una parte “vague” en el sentido de vacante, vacío, libre de actividad, improductivo, en muchos casos obsoleto. Por otra parte “vague” en el sentido de impreciso, indefinido, vago, sin límites determinados, sin un horizonte de futuro.” (Solà-Morales I. D., 1996, pág. 21).

Estos sitios existen “bien por mantenerse al margen del planeamiento oficial o bien como resultado de la demolición de

infraestructuras obsoletas” (Colmenares, 2019).

Como todas las ciudades, Santiago no es la excepción al problema, por lo que se tratará esta problemática para el desarrollo del proyecto de título.

## 2. EL TERRAIN VAGUE

### 2.1 DEFINICIÓN TERRAIN VAGUE

La aparición de la expresión *terrain vague* surge por primera vez en 1932 a raíz de una emblemática fotografía tomada por Man Ray (ver imagen siguiente). A lo largo del siglo, la expresión continuó siendo empleada por artistas en el área de la fotografía y del cine. Sin embargo, es finalmente en 1995 que Ignasi Solà Morales “lo incorporara al vocabulario de la arquitectura” (Colmenares, 2019).



FIG. 1: LE TERRAIN VAGUE, MAN RAY. EXTRAÍDO DE WWW.MOMA.ORG

No es de extrañar que fueran los fotógrafos urbanos los primeros en notar estos “espacios vacíos, abandonados, en los que ya han sucedido una serie de acontecimientos” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 125) puesto que buscan inmortalizar lo imperfecto de la ciudad, ya que es donde se encuentra su real esencia. Efectivamente, el rol del fotógrafo más que hacer de su fotografía una vil copia de la realidad quiere hacer de ella una obra de arte, capaz de transmitir emociones y de ser interpretada, capaz de hacer entender la experiencia y percepción que es habitar una

ciudad. Según Ignasi Solà Morales las fotografías al transmitir las percepciones y afecciones (“aquellas experiencias que de lo físico pasan a lo psíquico” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 125)) de un lugar establecen en el observador un “juicio de valor”. Por esto último ocupan un rol importante en la representación de la arquitectura y de la ciudad. Si el fotógrafo se ha sentido tan atraído por el *terrain vague* es porque de alguna forma la ciudad es ciudad por su presencia.

La expresión francesa *terrain vague* es según Luc Lévesque una combinación paradójica de términos. Mientras la palabra “vague” (Ola, vago, vacío) en francés se refiere al movimiento, al vacío y a lo indeterminado, la palabra “terrain” (terreno) implica la idea de límites y de propiedad. Así, “nomadismo y estilo de vida sedentario” (“Nomadisme et sédentarité”) (Lévesque, 1999, pág. 27) se relacionan en una misma expresión. Esta contradicción dentro de su mismo nombre le otorga al lugar la complejidad que lo refleja. Es aquí donde surge el desafío de identificar el *terrain vague* como aquel que se abre a pesar de sus límites y es variable a pesar de su rigidez.

Las diversas maneras en que se interpreta el *terrain vague* hacen que se ajuste a múltiples espacios en la ciudad lo que, según Colmenares, “se viene aplicando indiscriminadamente a situaciones urbanas bien distintas” (Colmenares, 2019, pág. 71). Efectivamente, el *terrain vague* es un lugar olvidado, en el que “predomina la memoria del pasado sobre el presente” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 127). Es también, un lugar obsoleto que ha quedado fuera de la actividad de la ciudad. Es un extraño “que queda fuera de los circuitos, de las estructuras productivas” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 127). Son, en resumidas cuentas, “islas interiores vaciadas de actividad, son olvidos y restos que permanecen fuera de la dinámica urbana” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 127). Se encuentran en muchos lugares

como en “áreas industriales, estaciones de ferrocarril, puertos, zonas residenciales inseguras, lugares contaminados” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 127), etc.

Por ser indomables e inhabitados, estos lugares suelen ser inseguros y nicho de problema. Ensucian la imagen de la ciudad al exponer abiertamente sus errores. De alguna forma su presencia es también reflejo del mismo humano, el creador de la urbe, el ser imperfecto. Según Solà Morales, las personas perciben estos espacios como “reflejos de su propia inseguridad” y como “la expresión física de su temor” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 128). Razones por las cuales el habitante de la metrópoli se siente a la vez tan atraído como temeroso ante estos sitios.

En una ciudad capitalista como la de hoy, en la que se busca explotar todo terreno al máximo, el *terrain vague* es un estorbo. Este no fue planificado y aun así existe. Paradójicamente es justamente por el sistema económico que volverá a surgir. Efectivamente, mientras siga creciendo la ciudad a esta velocidad, van a seguir existiendo lugares olvidados, obsoletos e incapaces de adaptarse.

A pesar de esta serie de características negativas, no se debe olvidar que el *terrain vague* por su condición de vacío e indeterminado se convierte en un espacio de múltiples posibilidades, un espacio actualmente vacante, a la expectativa, que no se rige bajo las reglas de la ciudad. Esto es interesante ya que, si no es planificado, entonces es inesperado. Así, mediante el quiebre en la ciudad, se genera también la experiencia, donde el vacío provoca el

asombro y el lleno el aburrimiento de lo cotidiano. Un lleno que sobre todo hoy en día se vuelve más y más genérico.

Siguiendo esta lógica, como lo notaron fotógrafos, el *terrain vague* es de real importancia para la ciudad porque contribuye a crear emociones en ella y permite soñar. Si el vacío existe, también lo hace la promesa, lo impredecible. Sin embargo, como menciona Solà Morales, si se busca ocuparlo con arquitectura, se rompe esta ilusión e intriga imponiendo al vacío la rigidez de la ciudad. Esto último debido a que la arquitectura es en gran parte “colonización, [...] límites, orden, forma” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 130), enemigos de lo no planificado, de lo informal y de lo indeterminado. La arquitectura es aliada de la urbe capitalista, busca crear espacios útiles y productivos, deshaciendo así “la magia incontaminada de lo obsoleto” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 130).

Por esto último, nace la pregunta: ¿cómo interviene la arquitectura el *terrain vague*?

Según Solà Morales para ello se debe evitar las reglas ya establecidas por y para la ciudad. De esta manera, otros elementos entran en juego como “los flujos, las energías y los ritmos”, los cuales permiten entender el espacio desde otro punto de vista. Dentro de la arquitectura sólo una del “dualismo, de la diferencia, de la discontinuidad” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 131) sería capaz de hacer frente al desafío. Es decir, que para intervenir el *terrain vague* se debe diseñar con arquitectura provocante, una que sobresalga de la homogeneidad de la ciudad para así transformar el vacío expectante en lleno de la sorpresa.

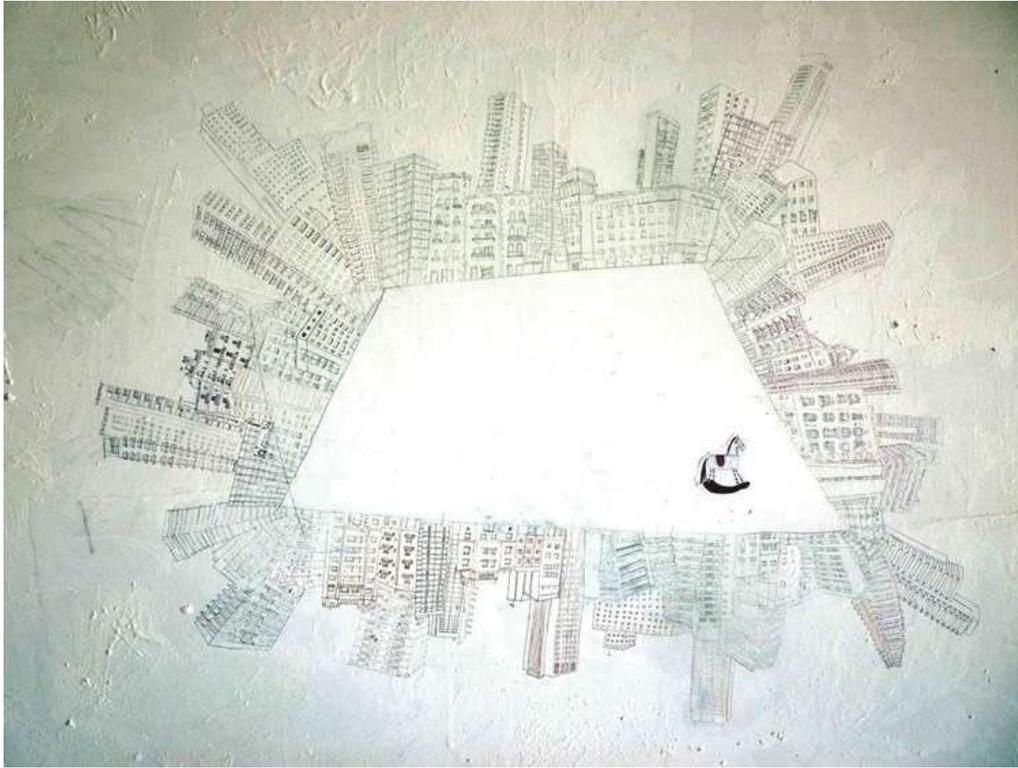


FIG. 2: EXPOSICIÓN "LOS VACÍOS URBANOS" POR ETHEL BARAONA POHL. EXTRAÍDO DE ARCHDAILY

## 2.2 TIPOS DE *TERRAINS VAGUES*

### 1. *TERRAIN VAGUE* INTERSTICIAL RESIDUAL

Según la RAE, “intersticio” significa “espacio entre dos lugares”. En el contexto urbano intersticio se refiere entonces al espacio libre entre lo planificado y funcional. En consecuencia, apellidar *terrain vague* “intersticial” implica que el terreno es contenido y limitado por los espacios consolidados que lo avecinan. Por esto último, en comparación con los demás *terrains vagues*, el intersticial suele ser de menor tamaño.

Existen dos tipos de *terrains vagues* intersticial en la ciudad: el residual y el expectante.

El *terrain vague* intersticial residual es un espacio urbano con poca o nula probabilidad de ser habilitado. Suele ubicarse en zonas degradadas de la ciudad o adyacente a grandes infraestructuras urbanas como carreteras o rieles de tren. Por su condición de abandono y poca esperanza son espacios inseguros nicho de problemas (delincuencia, ocupación informal, etc.).



FIG. 3: *TERRAIN VAGUE* JUNTO A TÚNEL MATUCANA, COMUNA ESTACIÓN CENTRAL. EXTRAÍDA DE GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA

### 2. *TERRAIN VAGUE* INTERSTICIAL EXPECTANTE

El *terrain vague* intersticial expectante es el lugar puesto en pausa. A diferencia del residual, es un espacio con alto potencial y altas probabilidades de ser habilitado. Suele ubicarse en el corazón de la ciudad o cercano a él, en zonas conectadas e integradas a la ciudad o en proceso de serlo. Su presencia representa la promesa de algo mejor.



FIG. 4: *TERRAIN VAGUE* CALLE MATUCANA CON STO DOMINGO, COMUNA SANTIAGO. EXTRAÍDA DE GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA

### 3. *TERRAIN VAGUE* POR OBSOLESCENCIA

Los *terrains vagues* por obsolescencia son los vacíos urbanos causados por la presencia de un inmueble o infraestructura obsoleta como estaciones y rieles de tren en desuso, industrias o fabricas obsoletas, inmuebles en ruinas, etc. Estos espacios son de mayor tamaño que los intersticiales y por tanto de mayor impacto en la ciudad.



FIG. 5: *TERRAIN VAGUE* EX ESTACIÓN YUNGAY, COMUNA QUINTA NORMAL. EXTRAÍDA DE GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA

#### 4. TERRAIN VAGUE EN PAISAJE VAGO

Los *terrains vagues* en paisaje vago surgen debido a la expansión de las ciudades y su encuentro con sitios de gran escala de difícil habilitación y ocupación, a saber, cerros isla o cauces de agua. Se suelen ubicar en la peri-urbe de las ciudades. Estos sitios pueden resultar inseguros debido a su gran extensión y poco control.



FIG. 6: TERRAIN VAGUE CERRO CALÁN, COMUNA LAS CONDES. EXTRAÍDA DE GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA

#### TIPOS DE TERRAINS VAGUES

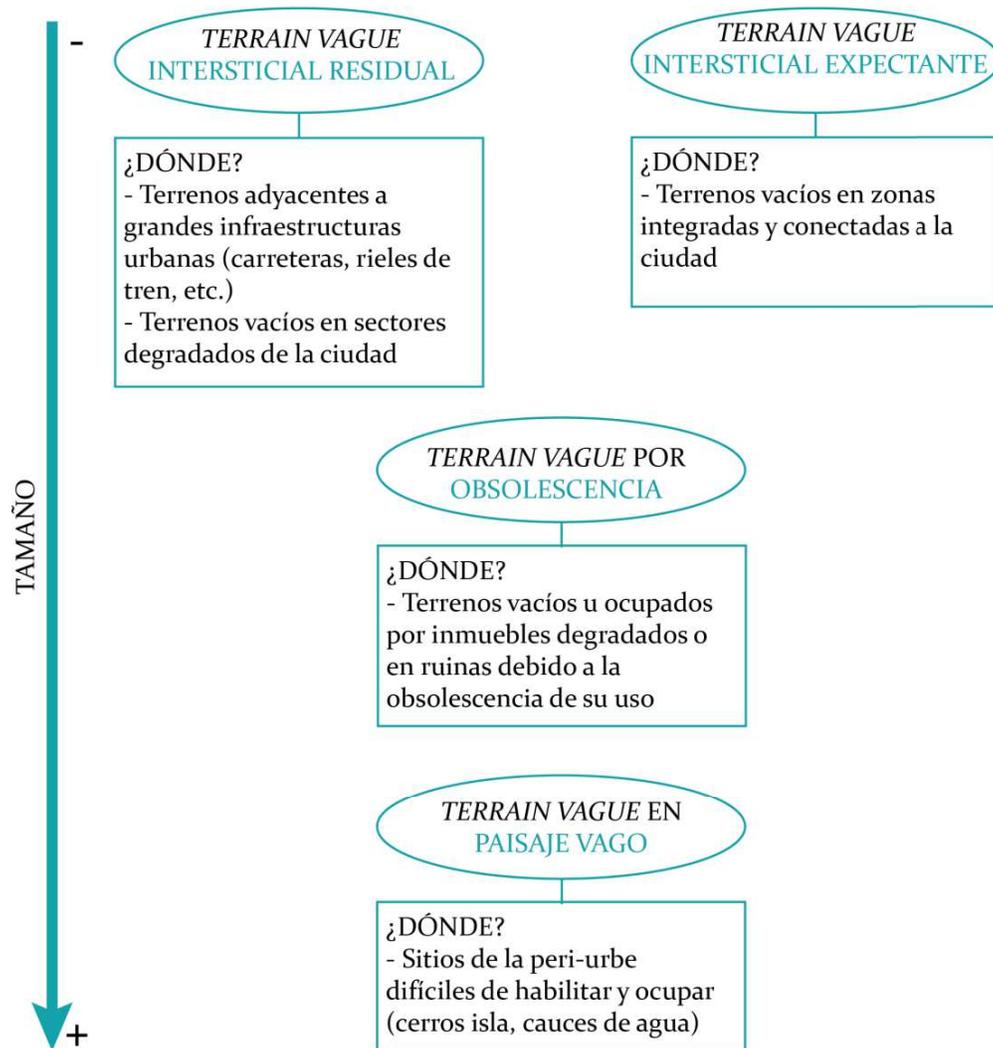


FIG. 7: ESQUEMA TIPOS DE TERRAINS VAGUES. ELABORACIÓN PROPIA

## 2.3 MOVIMIENTOS SOCIALES URBANOS EN EL *TERRAIN VAGUE*

Los *terrains vagues* son “lugares extraños al sistema urbano, exteriores mentales en el interior físico de la ciudad” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 127). Son los espacios improductivos y vacíos que representan tanto la “contraimagen de la ciudad” como “el espacio de lo posible, expectación” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 126). Por su condición de “extraño” y “vacante” estos lugares se rigen bajo sus propias reglas o “no reglas” ya que en ellos la libertad prima. Efectivamente según Solà Morales, debido a su indeterminación y ausencia de límites “contiene expectativas de movilidad, vagabundeo, tiempo libre, libertad” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 126). Esto insinúa que en ellos existe la posibilidad que surjan fenómenos inesperados e incluso prohibidos en constante cambio y fuera de los tiempos y normas determinadas por la ciudad.

Efectivamente, en los *terrains vagues* reconocidos como territorios “adaptables, flexibles y multifuncionales” (Venegas Flores, 2015, pág. 56) nacen y se desarrollan aquellos movimientos sociales que no tienen lugar en la ciudad por su condición de “fuera de norma” de “prohibido” o simplemente de innecesario. En ellos se desarrolla una vida propia dentro de una burbuja ubicada en la ciudad. Una vida que no responde ni busca responder a las dinámicas productivas de la ciudad.

### 1. MOVIMIENTO SOCIAL POR NECESIDAD

Existen 4 tipos de movimientos sociales de ocupación de estos espacios. El primero ligado a la necesidad básica que es el hogar y sobre todo uno con “derecho a la ciudad” (Lefevre, 1996). Es decir, ubicado en el corazón de ella permitiendo así el fácil acceso a todos los beneficios y oportunidades que ofrece la ciudad. Se trata de la ocupación (o “okupación”<sup>1</sup>) informal de estos territorios por personas de bajos recursos mediante instalación de campamentos, carpas, etc. Existe de esta manera una apropiación del espacio convirtiéndolo temporalmente en hogar. Estas instalaciones transitorias se adaptan a las condiciones particulares del sitio y usualmente se crean reciclando los mismos materiales del contexto (cartón, bolsas de basura, madera, etc.).



FIG. 8: VIVIENDA INFORMAL EN "TERRAIN VAGUE" EJE MATUCANA. FOTOGRAFIA PROPIA

<sup>1</sup> “De acuerdo al sociólogo holandés Hans Pruijt (2003), el término okupar se da por entendido al de vivir en los inmuebles sin consentimiento de sus propietarios,

debido a la dificultad de acceder a una vivienda en el contexto urbano” (Sotomayor Ruiz, 2015)

## 2. MOVIMIENTO SOCIAL POR OCIO

En segundo lugar, existe la ocupación y apropiación del *terrain vague* por una multiplicidad de actividades relacionadas al ocio. “Un “mercado persa” aquí, un partido de fútbol allá, [...] niños jugando y recreando mil aventuras en un ambiente en que todo es posible, [...], parques de diversiones ambulantes, circos, ferias artesanales, navideñas o “fondas dieciocheras”” (Venegas Flores, 2015, pág. 59). Todos eventos marcados por la “precariedad” de

sus instalaciones que debido a su estado de informalidad deben ser fáciles de armar y desarmar. Efectivamente, se trata de estructuras “desmontables, adaptables, evolutivas, de combinaciones modulares y capas superpuestas” (Venegas Flores, 2015, pág. 62). Debido a su “amplia gama de situaciones, maneras y tiempos” estos espacios se dotan de una especial “vitalidad urbana” (Venegas Flores, 2015, pág. 56) única en la ciudad.



FIG. 9: MOVIMIENTOS SOCIALES URBANOS DE OCIO EN EL TIEMPO. EXTRAÍDO DE “ESTRATEGIAS DE COLONIZACIÓN EFÍMERA” POR ENRIQUE VENEGAS FLORES

## 3. MOVIMIENTO SOCIAL POR CULTURA

Luego, están los movimientos sociales que van más allá de la necesidad o del ocio “donde la propia comunidad genera ideas y transforma espacios a través de la cultura” (Sotomayor Ruiz, 2015, pág. 41) en pos de mejorar una ciudad que no ha sido capaz de responder a la complejidad de su habitante. Se trata de “formas de lucha en contra del sistema” que mediante “la creación espontánea [buscan] la reivindicación cultural.” (Sotomayor Ruiz, 2015, pág. 42). Estas apropiaciones del espacio varían de acuerdo con las necesidades de su comunidad. Un huerto urbano, como respuesta a la falta de áreas verdes, una instalación artística, un espectáculo de

baile, como manifestación de la falta de espacios de expresión artística, son algunos de los ejemplos.



FIG. 10: ARAGON PARK, MADRID. INSTALACIÓN ARTÍSTICA EN EDIFICIO ABANDONADO. EXTRAÍDO DE ELCULTURAL.

#### 4. MOVIMIENTO SOCIAL POR PROHIBICIÓN

Finalmente, se encuentran los movimientos sociales delictivos o prohibidos que se desarrollan en los *terrains vagues* debido a su notable falta de control y a su estado “fuera del alcance inmediato de las instituciones”. Esto último, “porque en tanto que acción táctica operando sobre un territorio, requiere del tiempo suficiente para reaccionar y desaparecer” (Venegas Flores, 2015, pág. 60) y porque su ubicación en el mapa no es nunca permanente. Estos movimientos de ocupación contribuyen a la connotación negativa a la que se suele asociar el *terrain vague*. Ellos generan un quiebre en la cotidianidad y mundanidad urbana mediante el peligro e inseguridad que provocan.

## 2.4 TERRAIN VAGUE Y EL TERCER PAISAJE

Según el agrónomo francés Clément Gilles, existe un tipo de paisaje que no entra ni en la categoría del paisaje urbano ni en la del paisaje natural. Se trata del “Tercer paisaje” (Clément, 2004). Paisaje en el que surge y se desarrolla *diversidad*<sup>2</sup> en los *residuos*<sup>3</sup> o *terrains vagues* de la ciudad a falta de intervención humana. El *Tercer paisaje* se refiere entonces al conjunto de seres biológicos que a pesar del estado de abandono y hostilidad de los *terrains vagues* han sido capaces de surgir, creando un paisaje no planificado, inesperado y heterogéneo, no solo en sectores urbanos, sino también en sectores rurales. Efectivamente, el Tercer paisaje surge en “los espacios indecisos, desprovistos de función, [...] en las orillas de los bosques, a lo largo de las carreteras y de los ríos, en los rincones más olvidados de la cultura, allí donde las máquinas no pueden llegar”. (Clément, 2004, pág. 9).

Paradójicamente, es a raíz y a pesar de la explotación normada del *Jardín planetario*<sup>4</sup> que surgen estos intersticios no planificados en los que se desarrolla el Tercer paisaje. Mientras más distendido, desarrollado y planificado es el tejido urbano, más *terrains vagues* se producen: “todo ordenamiento genera un residuo” (Clément, 2004, pág. 12). Efectivamente, el Tercer paisaje “funciona con la misma movilidad de la cuestión en juego, la vida en el planeta” (Clément, 2004, pág. 25). De esta manera, la presencia y aumento de *terrains vagues* y por tanto del *Tercer paisaje* está directamente ligada con el aumento demográfico que tiene como consecuencia la expansión de las ciudades y

la continua explotación del *Jardín planetario*. Por esto último, el Tercer paisaje no tiene límite alguno más que el de la biosfera (Clément, 2004), es decir aparece y desaparece en todos lados.

El Tercer paisaje se caracteriza por acoger a “las numerosas especies que no encuentran lugar en otras partes” (Clément, 2004, pág. 16). En un principio se trata de “especies pioneras que pronto desaparecerán en provecho de otras especies cada vez más estables, hasta que se alcanza un equilibrio.” (Clément, 2004, pág. 18). Por esto mismo, son paisajes “heterogéneos y caóticos” (Clément, 2004, pág. 18) en los que no existe ni el control ni la mantención de sus especies. Es justamente gracias a su estado de “desnudo y desprovisto de concurrencia” (Clément, 2004, pág. 20) que se convierte en el lugar ideal para la proliferación de la flora exótica pionera. Se trata así del refugio de la invención y evolución biológica, según Clément Gilles: “el Tercer paisaje representa el futuro biológico”.

Esto último resulta interesante ya que lleva al cuestionamiento siguiente: ¿Si el Tercer paisaje es el “motor de la evolución”, debería entonces el diseño de paisaje conservarlo?



FIG. 11: EL TERCER PAISAJE EN TERRAIN VAGUE HIGH LINE NEW YORK. FOTOGRAFÍA POR JOEL STERNFELD

<sup>2</sup> “El término *diversidad* se refiere al número de especies vivas que pueden distinguirse entre los animales, los vegetales y los seres elementales (bacterias, virus, etc.).” (Clément, 2004, pág. 7)

<sup>3</sup> “El *residuo* es el resultado del abandono de un terreno anteriormente explotado. Su origen es múltiple:

agrícola, industrial, urbano, turístico, etc.” (Clément, 2004, pág. 7)

<sup>4</sup> “El Jardín planetario representa el planeta como un jardín. El sentimiento de finitud ecológica convierte los límites de la biosfera en el recinto de los seres vivos.” (Clément, 2004, pág. 7)

## 2.5 REFERENTES DE HABILITACIÓN DE TERRAINS VAGUES

### 1. TERRAIN VAGUE INTERSTICIAL RESIDUAL

#### Centre Pompidou - Paris, FRANCIA

##### Ficha técnica:

Arquitectos: Renzo Piano + Richard Rogers

Ubicación: Paris, Francia

Año apertura: 1977

Terreno: 90.000 m<sup>2</sup>



FIG. 12: TERRAIN VAGUE ESTACIONAMIENTO EN EXPLANADA BEAUBOURG 1960, ANTES DEL CENTRE POMPIDOU. EXTRAÍDO DE CENTREPOMPIDOU.FR



FIG. 13: CENTRE POMPIDOU EN LA ACTUALIDAD. EXTRAÍDO DE CENTREPOMPIDOU.FR

En los años 70 surge el centro Pompidou a pedido del entonces presidente de Francia Georges Pompidou. Este último buscaba revitalizar el centro de Paris a través de las artes con la construcción de un gran centro cultural. El centro albergaría dos bibliotecas, un cine, un museo de arte contemporáneo y un centro para la música y la investigación acústica.

El terreno ideal para ello era el *terrain vague* de la explanada de Beaubourg convertida en estacionamiento tras la demolición de una serie de bloques de edificio en estado decadente. Este espacio en pleno corazón de Paris, a pasos del mercado de abastos Les Halles (hoy centro comercial) estaba desde los años 30 a la expectativa.

Para el proyecto se convocó a un concurso internacional ganado por la innovadora propuesta de los arquitectos Rogers y Piano.

Ellos proponen construir solo en la mitad del terreno para dejar como espacio público una plaza dura inclinada a modo de escenario urbano. Esta última se establecería como el espacio de transición y de conexión entre la urbe y el centro cultural.

Por otro lado, se propone un edificio constructivista y *high tech* en el que gracias a una estructura innovadora se permiten amplias plantas libres. Con la intención de romper con el estigma de las artes para la elite, el edificio busca a través de su arquitectura incluir a todo el público. Para ello, se muestra como edificio de fácil lectura en el que tanto la estructura como las instalaciones eléctricas, de agua y ventilación son expuestas con tubos de vivos colores.

La propuesta de Rogers y Piano es vivo ejemplo de cómo la arquitectura es capaz de transformar el *terrain vague* en núcleo de actividades. El centro Pompidou es hoy uno de los puntos más atractivos de la ciudad de Paris, no solo por su edificio, sino también

por el excelente uso del vacío en el que se generan situaciones espontaneas de arte urbano. Su propuesta provocadora, sorprendente, diferente y discontinua es justamente lo que Solà Morales menciona como la única arquitectura capaz de habilitar el *terrain vague* manteniendo su esencia.

## 2. TERRAIN VAGUE INTERSTICIAL EXPECTANTE

### Plazas de bolsillo, ejemplo Santa Isabel – Santiago, Chile

#### Ficha técnica:

Arquitectos: Ágora 21

Ubicación: calle Santa Isabel, Santiago,  
Chile

Año apertura: 2018

Terreno: 1070 m<sup>2</sup>



FIG. 14: TERRAIN VAGUE SANTA ISABEL ANTES DE LA PLAZA. EXTRAÍDO DE PLATAFORMAARQUITECTURA.CL



FIG. 15: PLAZA DE BOLSILLO SANTA ISABEL EN LA ACTUALIDAD. EXTRAÍDO DE SSI.GOB.CL

La plaza de bolsillo ubicada en la calle Santa Isabel es una de las 6 ubicadas en la ciudad de Santiago. Al igual que las demás esta plaza busca de manera transitoria activar diversos *terrains vagues* de la ciudad. Es una intervención urbana que, por su diseño flexible, ligero y modular es repetible en los diversos vacíos de la urbe.

Ágora 21 busca responder a las necesidades particulares de cada entorno de manera a generar un vínculo con su comunidad, la cual es el principal actor para la reactivación de estos vacíos. Según Sebastián Salas, fundador de Ágora 21, estos “espacios de carácter público [y] usos mixtos” son diseñados “para desarrollar tanto actividades [recreativas] y programas culturales, así como nuevos formatos de comercio urbano” (Salas, 2018). Efectivamente, la plaza santa Isabel alberga una serie de programas diversos como “juegos infantiles, un taller de arreglo gratuito de bicicletas, espacios de reunión, tiendas *pop up* y locales gastronómicos” (Dejtiar, 2018). También, alberga programas esporádicos como funciones de teatro callejero o ferias libres que permiten dinamizar la plaza atrayendo a nuevos ciudadanos.

Las plazas de bolsillo son un buen ejemplo de cómo transformar un *terrain vague* de manera fácil y efectiva en punto de encuentro y conectividad, donde el principal actor reactivador son las personas. Efectivamente, en este caso el diseño arquitectónico no es el protagonista, sino el que entrega las herramientas para la habilitación de este vacío. Una habilitación que se hace mediante la interacción entre personas y una vuelta a la vida de barrio que tanto se ha perdido en la gran urbe.

Por otro lado, su diseño de fácil ejecución, y por tanto de repetición, le permite establecerse como ejemplo de solución para otros vacíos urbanos, no solo a nivel de Santiago, sino a nivel mundial.

### 3. TERRAIN VAGUE POR OBSOLESCENCIA New York High Line, ESTADOS UNIDOS

#### Ficha técnica:

Arquitectos: James Corner Field Operations, Diller Scofidio + Renfro

Ubicación: New York, Estados Unidos

Año apertura: 2009

Año finalización: 2014

Terreno: 2 km de largo



FIG. 16: TERRAIN VAGUE NEW YORK HIGH LINE ANTES DEL PARQUE. EXTRAÍDO DE PLATAFORMAARQUITECTURA.CL



FIG. 17: NEW YORK HIGH LINE EN LA ACTUALIDAD. EXTRAÍDO DE PLATAFORMAARQUITECTURA.CL

En 1930 se construye el *High Line*, una estructura elevada de acero, para el tránsito de trenes, que se mantiene en funcionamiento solo hasta el año 1980. Durante los años siguientes la estructura se

transforma en un *terrain vague* de 2 km de largo en el que lo único que crecía era maleza.

Por ello en 2003 se llama a un concurso para transformar esta estructura obsoleta en un parque público. Los arquitectos James Corner Field Operations, Diller Scofidio y Renfro son los ganadores por su interesante propuesta “agri-tecture” en la que se combina agricultura y arquitectura. Efectivamente, la propuesta se destaca por inspirarse en el *Tercer Paisaje*: maleza verde que naturalmente creció durante su abandono y por querer mantenerla. Para ello, se crea un pavimento que permite el crecimiento de la vegetación a lo largo del recorrido y que además permite la aparición del antiguo riel de tren. De esta manera se crea la combinación de lo natural y lo industrial, del presente y del pasado.

El parque se divide en 3 secciones con diversos puntos de acceso. En él se crean distintas estancias de descanso y circulación, todo con vistas elevadas a distintos sectores de la ciudad de New York. Su condición de parque elevado le permite destacarse por sobre el resto de los parques, pues ofrece al peatón una nueva manera de experimentar la ciudad.

Este ejemplo de habilitación del *terrain vague* es destacable pues en vez de destruir la estructura obsoleta y su diversidad (o *Tercer paisaje*), se rescata para crear una oportunidad. Por la combinación de naturaleza y obsolescencia, de lo industrial y lo contemporáneo, el parque se transforma una experiencia única. De esta manera, el *High Line* permite ver otras estructuras obsoletas del mundo no como desechos, sino como la oportunidad de crear arquitectura diferente para romper con la monotonía de la ciudad genérica.

## 2.7 CONCLUSIONES

El *terrain vague* es el lugar urbano del olvido, del abandono, de lo obsoleto. Es una isla sin uso en un mar de construcciones productivas. Por su condición de vacío e indeterminado es incapaz de integrarse a la dinámica de la actividad urbana. Paradójicamente, su presencia puede significar tanto un problema como una oportunidad.

Este surge bajo distintas formas, algunos con más potencial que otros para ser habilitados. Su potencial se relaciona directamente con su ubicación, mientras mejor integrados y conectados estén con la ciudad mayores serán sus posibilidades de transformarse en lleno y aporte a la ciudad. Sin embargo, estos últimos son pequeños y más escasos.

Mientras se encuentran a la espera de una futura habilitación, estos lugares son frecuentemente ocupados por aquellos que no han encontrado sitio en el resto de la urbe, sea por vegetación o sea por humanos. Por su condición de “adaptable, flexible y multifuncional” (Venegas Flores, 2015) los *terrains vagues* son ideales para albergar toda actividad y ocupación efímera, espontánea, pionera y fuera de norma. Su presencia genera un dinámico, inesperado y siempre cambiante paisaje urbano, lleno de una “especial vitalidad urbana” (Venegas Flores, 2015) única en la ciudad.

Estas situaciones pueden ser la inspiración para la Arquitectura que algún día ocupará este espacio definitivamente. El *terrain vague* ofrece la oportunidad de diseñar arquitectura diferente que, aprovechando el especial potencial de estos sitios, busca aportar a la ciudad.

# LUGAR

## 1. ELECCIÓN DEL LUGAR

La ciudad de Santiago está ocupada por una gran cantidad de “terrains vagues”. Mientras más cercanos al corazón de la ciudad “más pequeños y escasos” (Clément, 2004, pág. 14) se hacen, convirtiéndolos en terrenos valiosos. Estos espacios o *terrains vagues* intersticial expectante (2.2 Tipos de *terrains vagues*) debido a su ubicación tienen acceso a equipamientos, trabajo, espacio público, diversidad cultural y a todo lo que se puede esperar de la ciudad. Su presencia significa esperanza pues su estado expectante y con alto potencial implica que algún día este espacio será habilitado para idealmente contribuir al desarrollo positivo de la ciudad. La rehabilitación de uno de estos *terrains vagues* tiene más potencial e influencia en la ciudad que cualquier otro *terrain vague*.

Por esto último, resulta interesante habilitar un *terrain vague* intersticial expectante de la comuna de Santiago, el corazón de la ciudad. Dentro de esta comuna existen múltiples *terrains vagues* de este tipo, sin embargo, pocos con las características particulares del escogido.

El terreno es propiedad del Ministerio de Bienes Nacionales. Se ubica en el límite del barrio Yungay, colindante al eje Matucana, junto al Museo de la Memoria y los Derechos humanos. Su ubicación en el barrio Yungay le agrega un carácter barrial y de comunidad. Por otro lado, su emplazamiento en el eje educacional y cultural Matucana le añade un carácter público. Así, este terreno se caracteriza y se diferencia por su dualidad privado-público, barrio-ciudad que lo enriquece particularmente.

Además, se trata de un terreno que lleva más de una década en desuso junto a uno de los proyectos más emblemáticos de la ciudad: el Museo de la Memoria y los Derechos

humanos. Su estado de abandono prolongado junto a un proyecto de tal envergadura contribuye a aumentar el sentimiento expectante, el sentimiento de promesa que no cesa de intrigar a los santiaguinos.

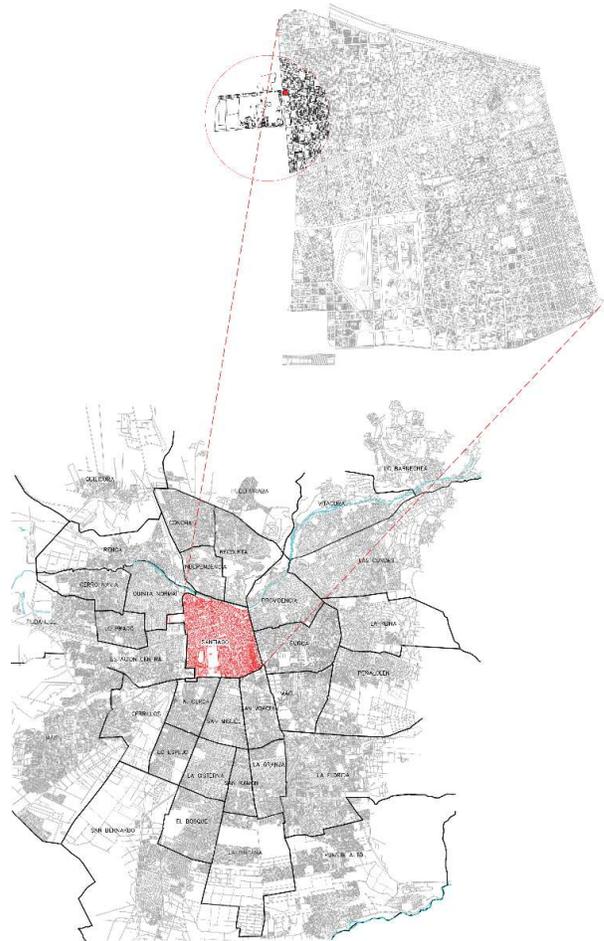


FIG. 18: UBICACIÓN TERRENO EN SANTIAGO. ELABORACIÓN PROPIA



FIG. 19: UBICACIÓN TERRENO EN MATUCANA CON STO DOMINGO. EXTRAÍDA DE GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA



FIG. 20: VISTA PANORÁMICA TERRENO ESCOGIDO. FOTOGRAFÍA PROPIA



FIG. 21: VISTA A MUSEO DE LA MEMORIA DESDE TERRENO. FOTOGRAFÍA PROPIA



FIG. 23: VISTA TERRENO DESDE ESPACIO PÚBLICO MUSEO. FOTOGRAFÍA PROPIA



FIG. 22: MURO SEPARADOR TERRENO/ CALLE CHACABUCO. FOTOGRAFÍA PROPIA



FIG. 24: VIVIENDA INFORMAL EN TERRENO. FOTOGRAFÍA PROPIA



FIG. 25: ESPALDAS DE CONSTRUCCIONES NORTE. FOTOGRAFÍA PROPIA



FIG. 26: ESCOMBROS Y BASURA EN TERRENO. FOTOGRAFÍA PROPIA

## 2. CONTEXTO URBANO

### 2.1 ANTECEDENTES

#### 1. COMUNA SANTIAGO

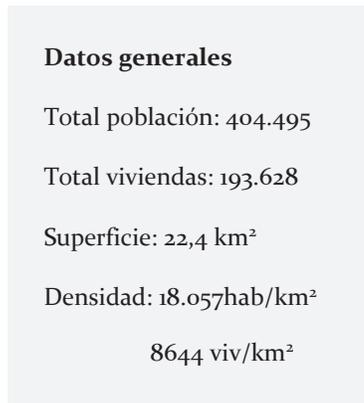


FIG. 27: COMUNA DE SANTIAGO. EXTRAÍDO DE GOOGLE EARTH

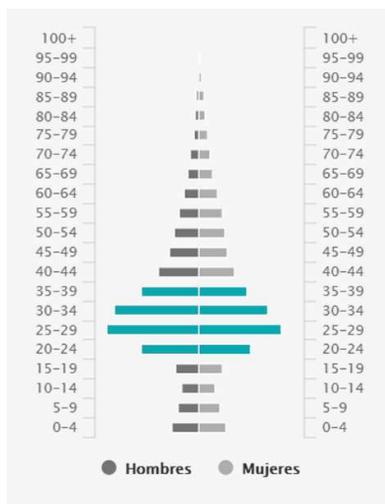


FIG. 28: PIRÁMIDE POBLACIONAL COMUNA SANTIAGO. EXTRAÍDO DE RESULTADOS.CENSO2017.CL

Según el Censo 2017, la comuna de Santiago es habitada por 404.495 personas, tratándose de la 3era comuna más poblada de la región después de Puente Alto y Maipú. A diferencia de estas comunas, 88 km<sup>2</sup> y 135.5 km<sup>2</sup> de superficie respectivamente, la comuna de Santiago solo cuenta con 22,4km<sup>2</sup> de superficie. Al tener muchos habitantes y poco espacio, esta comuna cuenta con espacios reducidos de vivienda y valores más elevados pues su suelo es escaso y valioso.

El promedio de edad de su población es de 34,5 años, lo que se considera población joven. Se destaca en la pirámide poblacional que la mayor parte de las personas se encuentran entre el rango de edad: 20 a 39 años. Esto se explica por la alta oferta laboral y el acceso a educación superior que existe en la comuna. Efectivamente, se calculó que 59% de los censados ingresaron a educación superior y 78% de ellos la terminaron. Se trata de un porcentaje bastante alto en comparación con el resto de Chile donde solo el 31% ingresa a educación superior (Instituto Nacional de Estadísticas, 2017).

La comuna se caracteriza justamente por la gran cantidad (+ de 50 facultades) de universidades que se encuentran (ver ilustración 29). A pesar de ello existe una importante falta de alojamientos para estudiantes (ver ilustración 30).



FIG. 29: UBICACIÓN UNIVERSIDADES (EN CELESTE) EN COMUNA SANTIAGO. ELABORACIÓN PROPIA

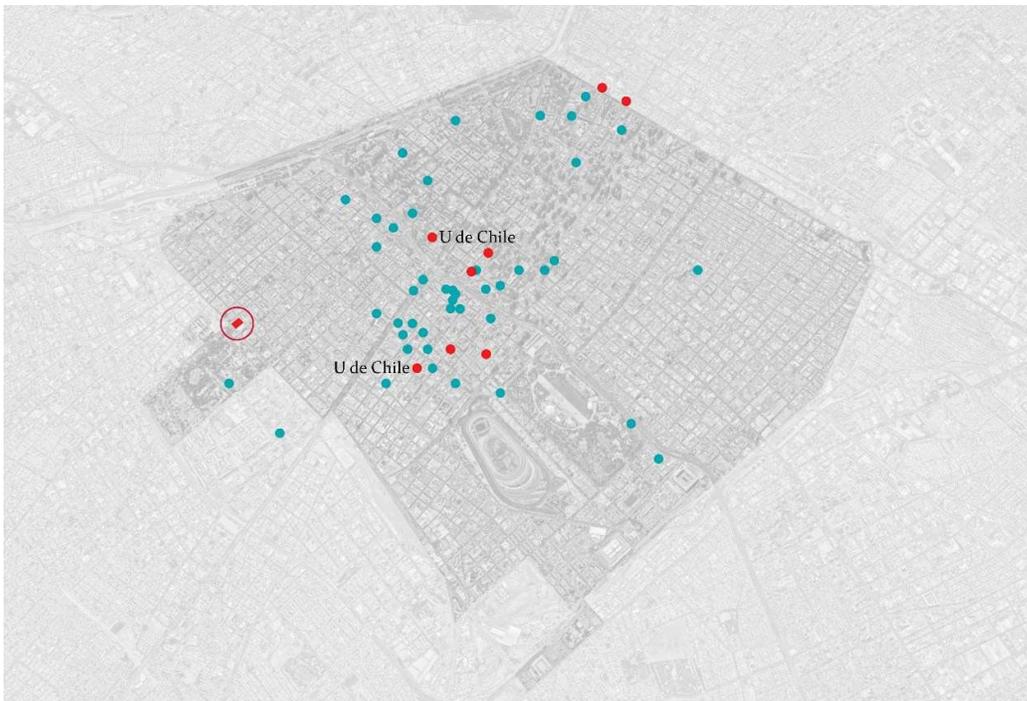


FIG. 30: UBICACIÓN UNIVERSIDADES (EN CELESTE) Y RESIDENCIAS (EN ROJO) EN COMUNA SANTIAGO. ELABORACIÓN PROPIA

## 2. BARRIO YUNGAY

El barrio Yungay fue creado en honor al triunfo chileno en la batalla de Yungay el año 1839. Luego del centro de Santiago, se trata de la segunda urbanización de la ciudad. Este se ubica en el sector norponiente de la comuna de Santiago. Se caracteriza por su historia, su patrimonio y por ser foco cultural y educacional, convirtiéndolo en barrio emblemático tanto atractor de turistas como de locales.

Son sus propios residentes quienes impulsan continuamente la conservación y desarrollo del lugar, generando una fuerte identidad de barrio y sentido de comunidad. Gracias a su esfuerzo, el año 2009 Yungay fue declarado zona típica.

“Sus calles y avenidas son una permanente evocación a la riqueza cultural y arquitectónica de los siglos XIX y XX” (Santiago Turismo, s.f.). El barrio se destaca por sus contrastes arquitectónicos entre sus distintos estilos (Republicano, Clacisismo

popular, Clacisismo, Eclecticismo y Movimiento Moderno) y sus diversos orígenes sociales. En él se pueden encontrar construcciones destinadas a familias aristocráticas junto a cités y conventillos para grupos familiares populares. Sus construcciones son reflejo de su historia, una historia en la que, debido al crecimiento de la ciudad a principios del siglo XX, se vive el desplazamiento de la elite y su progresiva adquisición de un carácter popular.

Además del patrimonio arquitectónico, sus panoramas culturales y educacionales son diversos, debido a la presencia de importantes hitos como el Museo de la Memoria, la biblioteca de Santiago o el Parque Quinta Normal. En este último además se encuentra el metro Quinta Normal (línea 5) lo que permite al barrio una fácil accesibilidad, conexión e integración con la ciudad, contribuyendo a aumentar su potencial de desarrollo en la urbe.

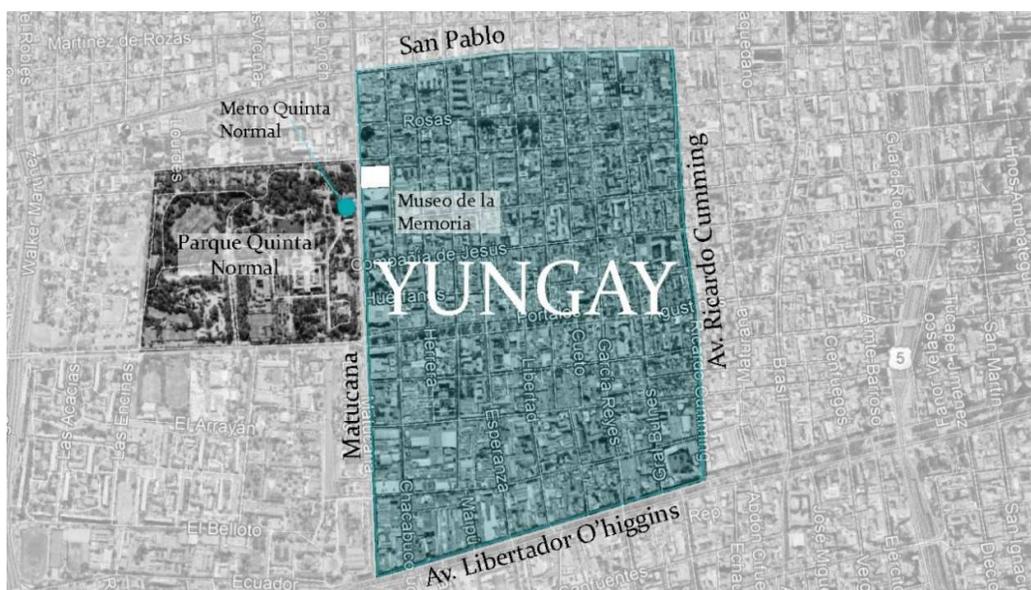


FIG. 31: BARRIO YUNGAY Y TERRENO (EN BLANCO). EXTRAÍDA DE GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA

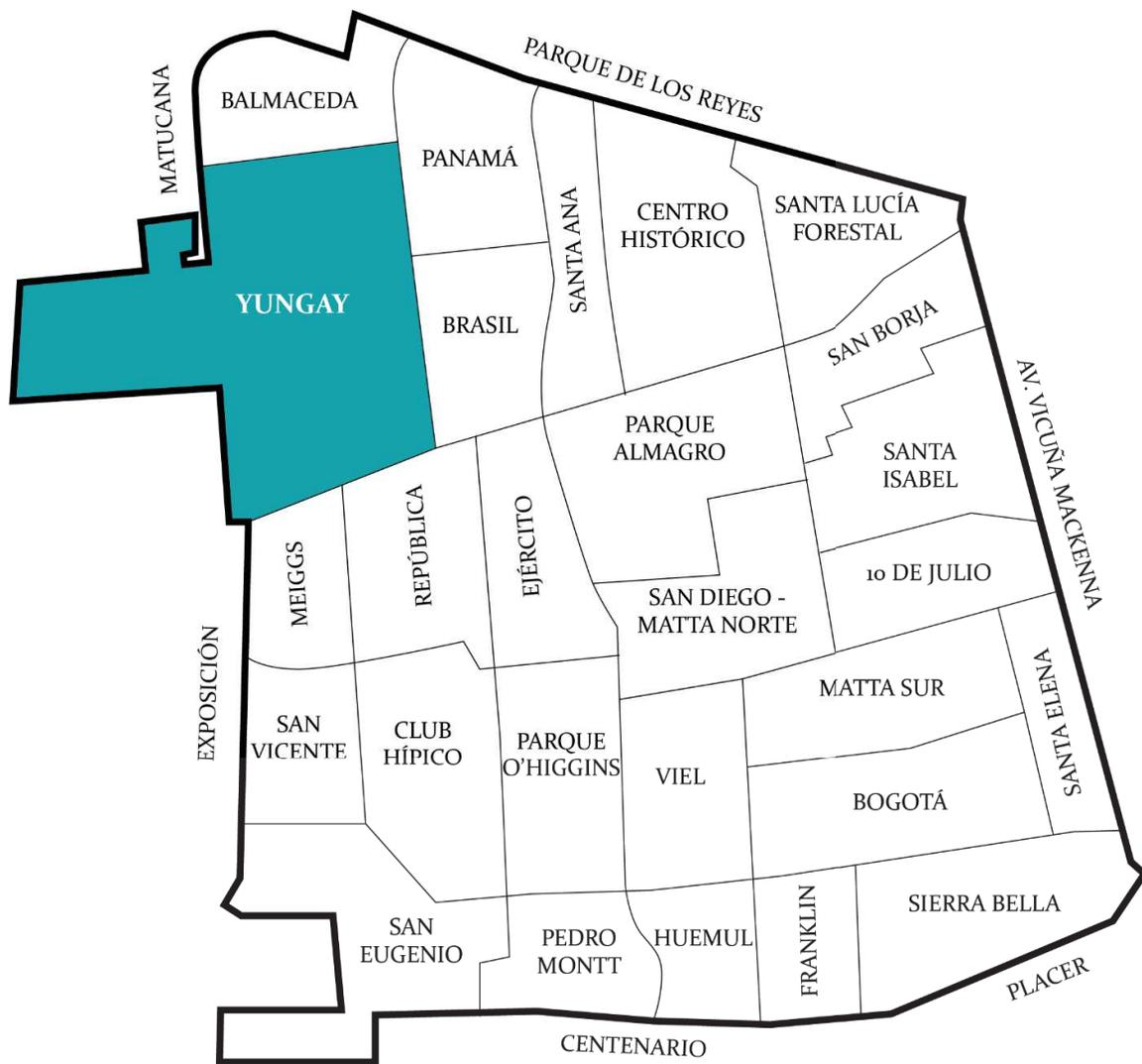


FIG. 32: BARRIO YUNGAY EN COMUNA DE SANTIAGO. ELABORACIÓN PROPIA





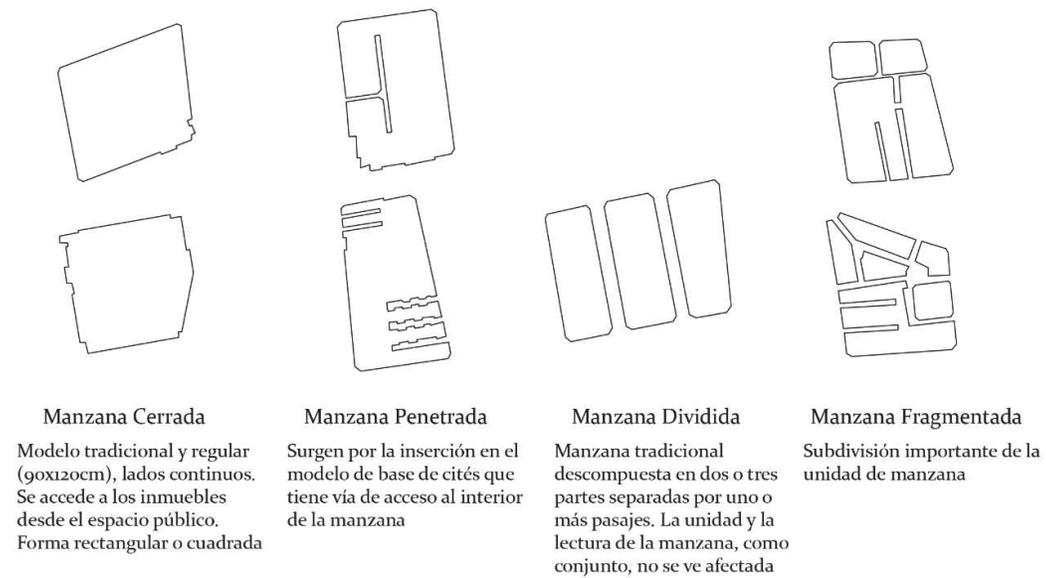
FIG. 34: EVOLUCIÓN MANZANA DE TERRENO ESCOGIDO DESDE 1999 A 2020. EXTRAÍDO DE GOOGLE EARTH, EDICIÓN PROPIA

## 2.2 ANÁLISIS URBANO

### 1. Características Barrio Yungay:

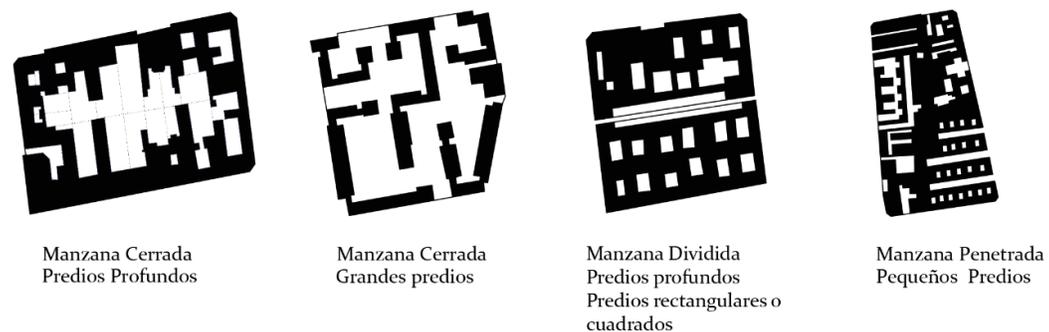
- Manzanas rectangulares cuyo lado más largo corresponde al eje norte-sur de 90 y 120 metros de largo.

- 4 tipos de manzana:



**FIG. 35: TIPOS DE MANZANAS EN YUNGAY.** EXTRAÍDO DE SANTIAGO PONIENTE: DESARROLLO URBANO Y PATRIMONIO (2000) CITADO POR AMARO DONOSO EN MEMORIA DE TÍTULO "LUDOTECA DE BARRIO YUNGAY"

- Construcciones en el perímetro de la manzana

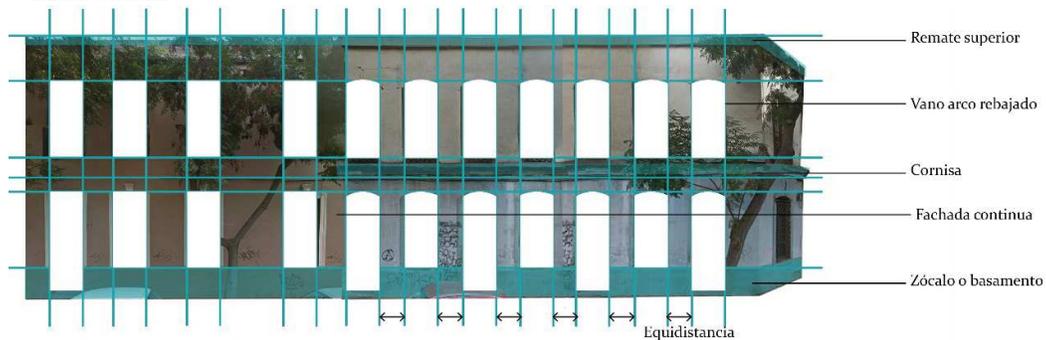


**FIG. 1: LLENO/VACÍO EN MANZANAS DE YUNGAY.** EXTRAÍDO DE SANTIAGO PONIENTE: DESARROLLO URBANO Y PATRIMONIO (2000) CITADO POR AMARO DONOSO EN MEMORIA DE TÍTULO "LUDOTECA DE BARRIO YUNGAY"

- Fachada continua y composición de fachada recurrente (basamento, cornisa, vanos equidistantes)



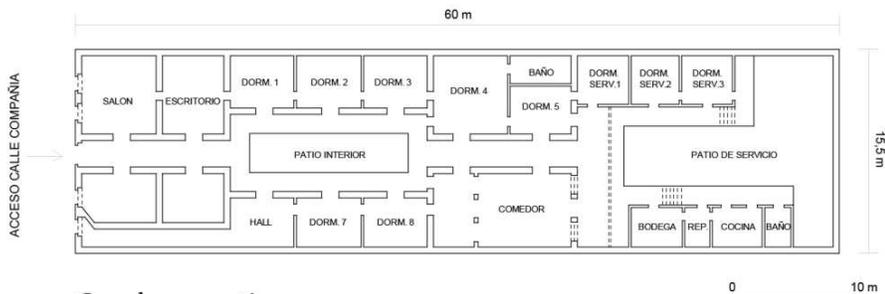
FACHADA CALLE HERRERA  
BARRIO YUNGAY



RELACIÓN DE LLENOS Y VACÍOS  
Y COMPOSICIÓN DE FACHADA

FIG. 36: COMPOSICIÓN DE FACHADA CALLE HERRERA, BARRIO YUNGAY. ELABORACIÓN PROPIA

- Tipologías de viviendas cuentan con patios interiores estructurantes entorno a los cuales se ubican las galerías de circulación.



### Casa de 2 o 3 patios

Patios son bordeados por galerías laterales, abiertas o vidriadas que conectan los diferentes recintos. Los recintos de carácter más público dan hacia la calle.

FIG. 37: EJEMPLO DE VIVIENDA EN YUNGAY. EXTRAÍDO DE SANTIAGO PONIENTE: DESARROLLO URBANO Y PATRIMONIO (2000) CITADO POR AMARO DONOSO EN MEMORIA DE TÍTULO "LUDOTECA DE BARRIO YUNGAY"

- Materialidad: estructura de madera con relleno de adobe, tabiquería de madera relleno de adobillo, albañilería de ladrillo simple y albañilería de ladrillo confinada



Edificación de albañilería simple



Pasaje Huérfanos



Calle Huérfanos



Inmueble de conservación histórica  
calle Sto. Domingo



Viviendas calle Catedral



Pasaje Adriana Cousiño

FIG. 38: IMÁGENES DE YUNGAY. FOTOGRAFÍAS PROPIAS

## 2. Contexto inmediato del *terrain vague*

El *terrain vague* escogido se ubica en el eje Matucana, eje caracterizado por albergar numerosas edificaciones culturales y educativas, entre las cuales se encuentran el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos, el Parque Quinta Normal, la Biblioteca de Santiago, el Centro cultural Matucana 100, etc. Estas edificaciones hacen parte del Circuito Cultural Santiago Poniente<sup>5</sup>, proyecto que desde el año 2008 busca promover el sector “como un polo cultural activo dentro de la

ciudad que desarrolla y potencia la creación de las artes, la ciencia y la tecnología” (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, s.f.). En la última década este proyecto ha permitido desarrollar este sector favorablemente, valorizando el terreno escogido.

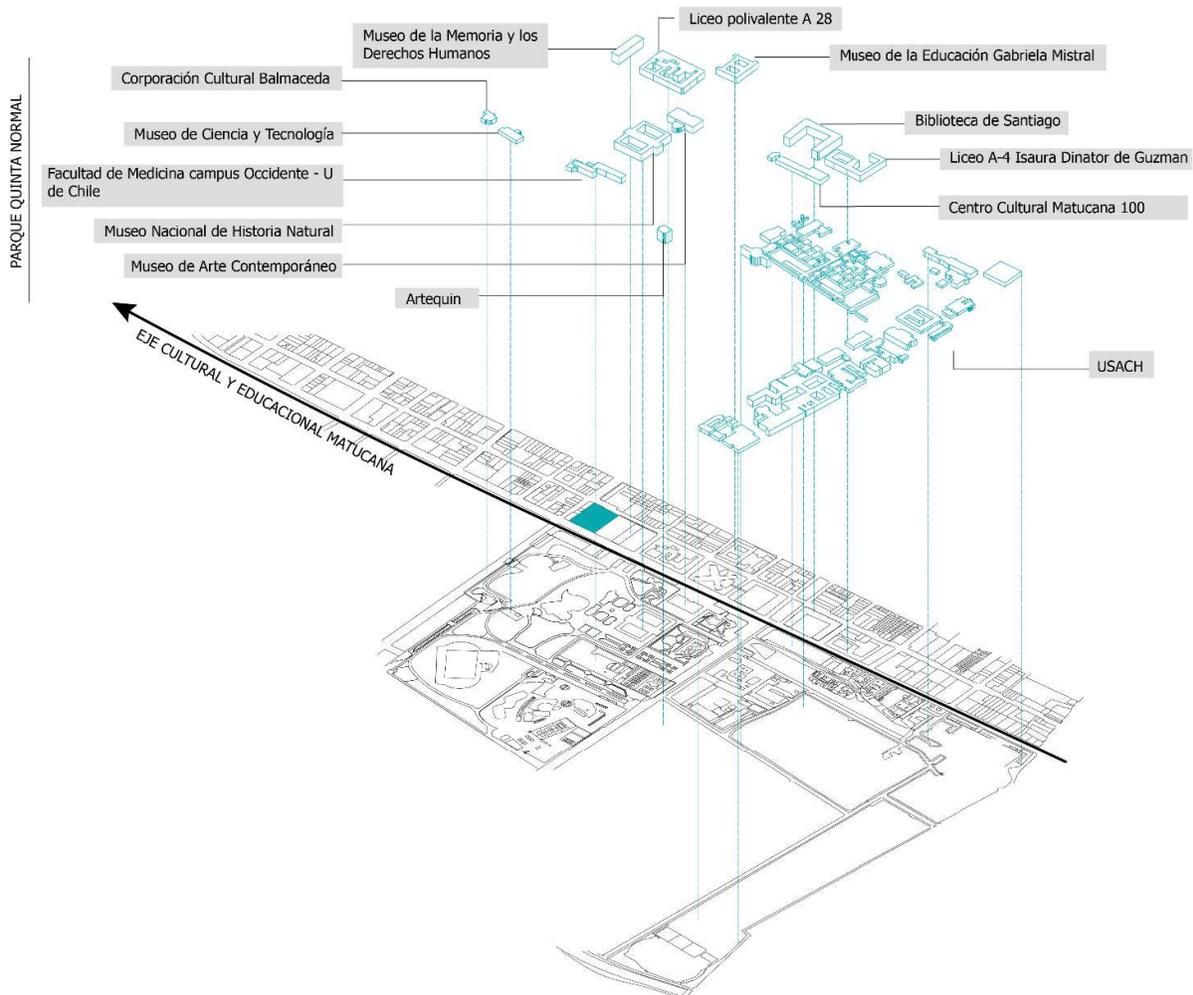


FIG. 39: HITOS CULTURALES Y EDUCACIONALES DEL EJE MATUCANA. ELABORACIÓN PROPIA

<sup>5</sup> EL Circuito Cultural Santiago Poniente (CCSP) es un proyecto impulsado por la Fundación Plantario y

financiado con recursos FONDIRT (línea Bicentenario).

Por su ubicación en el eje Matucana, el terreno está particularmente bien integrado y conectado con la ciudad. Efectivamente, además de encontrarse en una vía principal de acceso a buses, se ubica frente al metro Quinta Normal (línea 5) y a 18 min a pie del metro Estación Central (línea 1).

A parte de muy buena conectividad, el terreno tiene también acceso a múltiples equipamientos de cultura, salud, comercio, educación y esparcimiento como el hospital San Juan de Dios, el Parque Quinta Normal, o el liceo de niñas n°2.



FIG. 40: AREAS VERDES, VIALIDAD Y MOVILIDAD EN ENTORNO INMEDIATO. ELABORACIÓN PROPIA

## 2.3 NORMATIVA



FIG. 42: ZONIFICACIÓN GENERAL. EXTRAIDA DE MUNICIPALIDAD DE SANTIAGO

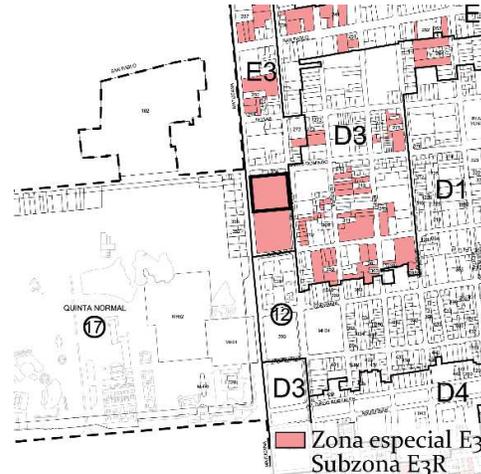


FIG. 41: ZONIFICACIÓN ESPECIAL. EXTRAIDA DE MUNICIPALIDAD DE SANTIAGO

<b>ZONA E – Sector Especial E3 - Matucana – Chacabuco, Subzona - E3R.</b>
<b>a.1) Usos de suelo permitidos:</b>
a.1.1) Residencial
a.1.2) Equipamiento:
Científico
Comercio, con las excepciones indicadas en a.2.1).
Culto y Cultura
Deporte
Educación
Esparcimiento, con las excepciones indicadas en a.2.1).
Salud, con las excepciones indicadas en a.2.1).
Seguridad, con las excepciones indicadas en a.2.1).
Servicios
Social
<b>b) Superficie de subdivisión predial mínima:</b> 150 m <sup>2</sup>
<b>c) Coeficiente máximo de ocupación de suelo:</b>
0,7 para uso de vivienda y/o establecimientos de educación superior
1.0 para otros usos.
<b>d) Coeficiente máximo de constructibilidad:</b> 3,84
<b>e) Sistema de agrupamiento:</b> Aislado, Pareado o Continuo
<b>f) Alturas y Distanciamientos:</b>
Para los sistemas aislados y pareados la altura de la edificación será de 20m la máxima. Para estos dos últimos sistemas de agrupamiento no se permitirá exceder la altura de edificación.
La parte de la edificación que exceda de la altura máxima definida para la zona, deberá quedar inscrita en rasantes de 70º y respetar un distanciamiento mínimo de 5m respecto del plomo de la fachada y de los deslindes colindantes, delimitándose la altura total de acuerdo al artículo 2.6.3 de la Ordenanza General de Urbanismo y Construcciones.
La altura de edificación estará condicionada por la altura del Inmueble de Conservación Histórica con el cual comparte deslinde, manteniendo la altura del ICH en una franja de 6m de profundidad, a partir del deslinde en común con dicho Inmueble, en el resto del predio se podrá construir como máximo 6m adicionales a la altura del ICH.

# PROYECTO

## 1. DESAFÍOS Y OBJETIVOS

El principal desafío de este proyecto es, mediante la arquitectura y el paisaje, habilitar el *terrain vague* escogido en el eje Matucana, barrio Yungay.

¿Cómo?

No existe una manera ni metodología clara para habilitar un *terrain vague*. Sin embargo, según Solà Morales, para hacerlo un elemento es claro: la arquitectura propuesta no debe ser igualitaria ni homogeneizadora, aquella que contribuye a la proliferación de la ciudad genérica y se ha transformado en un “instrumento de los poderes” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 131). Es importante que la arquitectura del *terrain vague* rompa con esa “ciudad planeada, eficaz y legitimada” a través de “la dualidad, de la diferencia y de la discontinuidad” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 131).

Para ello es primordial entender la esencia del lugar en el que se emplaza “a través de la escucha atenta de los flujos, de las energías, de los ritmos” (Solà-Morales I. , 1995, pág. 131). Es clave comprender cuáles son las necesidades de la comunidad y destacar las características y cualidades particulares del contexto. No se busca explotar al máximo, sino potenciar al máximo el terreno. Entendiendo por ejemplo que el vacío es tan importante como el lleno, el espacio público tan importante como el privado y el paisaje tan importante como lo construido.

El terreno fue escogido estratégicamente pues su ubicación ya le da un alto potencial. El emplazamiento es particularmente dual ya que se encuentra en el barrio Yungay y el eje Matucana, el primero de carácter barrial y el segundo de carácter público. Ambos son característicos y destacables a nivel de ciudad en distintos ámbitos, uno por su atractiva arquitectura, el otro por sus edificaciones culturales y educativas. El

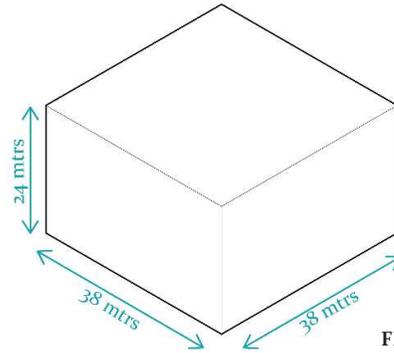
desafío y objetivo es entonces integrar de igual manera el proyecto tanto al eje Matucana como al barrio Yungay.

Además de esto último, el *terrain vague* se ubica junto un proyecto emblemático a nivel nacional, el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos. El objetivo es, manteniendo la individualidad, conectar con el proyecto vecino respetando su carga emocional. Se busca así completar una manzana que ha sido prolongada y notablemente marcada por el vacío.

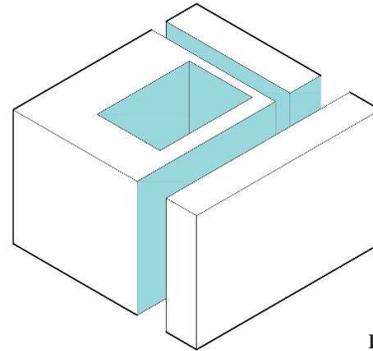
## 2. ESTRATEGIAS DE DISEÑO

### Volumen

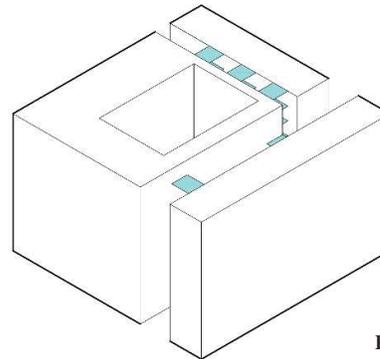
1. Levantar volumen de planta cuadrada y misma altura que Museo de la Memoria.



2. Generar vacío interior para ubicar circulación y espacio de encuentro. Fragmentar volumen de manera a generar pasajes entre medio de cada fragmento como reflejo de los cités del barrio Yungay.

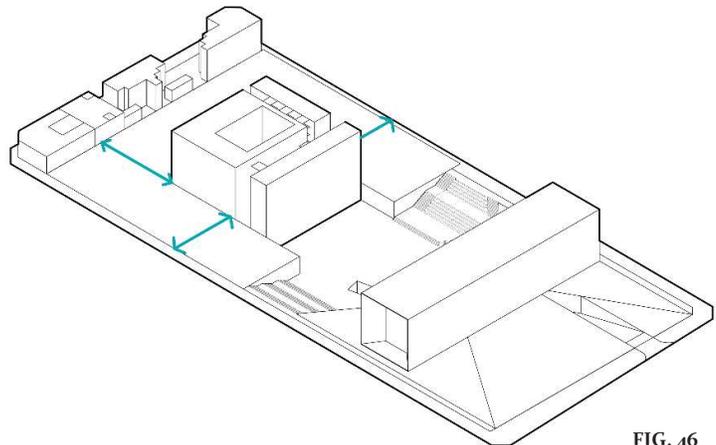


3. Conectar y unir fragmentos de volumen mediante pasarelas.



### Volumen y espacio público

4. Posicionar volumen fragmentado a nivel de espacio público de Museo de la Memoria. Centrarlo en el terreno de manera a dejar el perímetro libre, gesto contrario a la usual ocupación de manzanas en el barrio Yungay.



5. Conectar oriente y poniente de la manzana mediante un piso a nivel de calle que atraviesa el volumen.

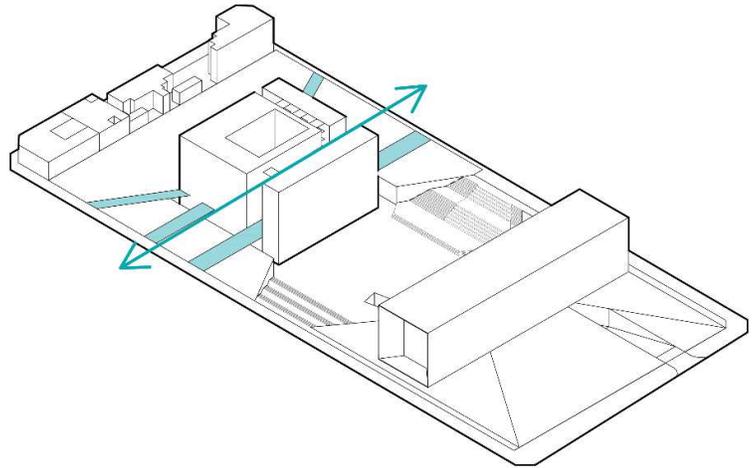


FIG. 49

6. Crear espacio público al norte del volumen y conectar con espacio público del museo.

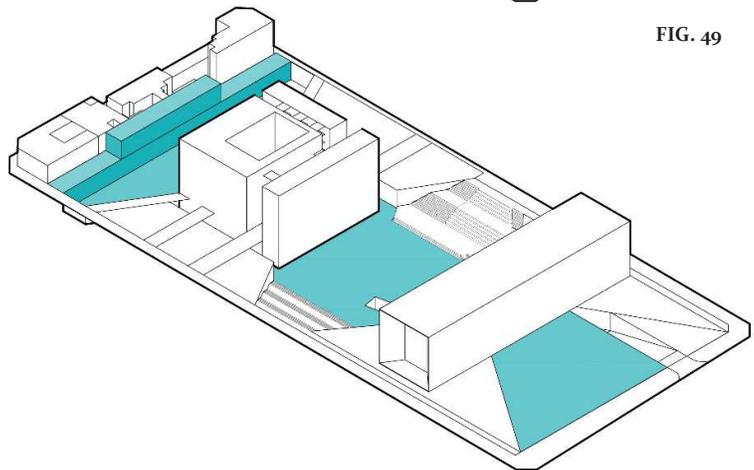


FIG. 48

### Estructura

7. Liberar piso -1 para facilitar conexión entre espacios públicos. Para ello, estructurar fragmento norte mediante pilar y viga. Estructurar fragmento sur con muros y losas colgantes a la cubierta

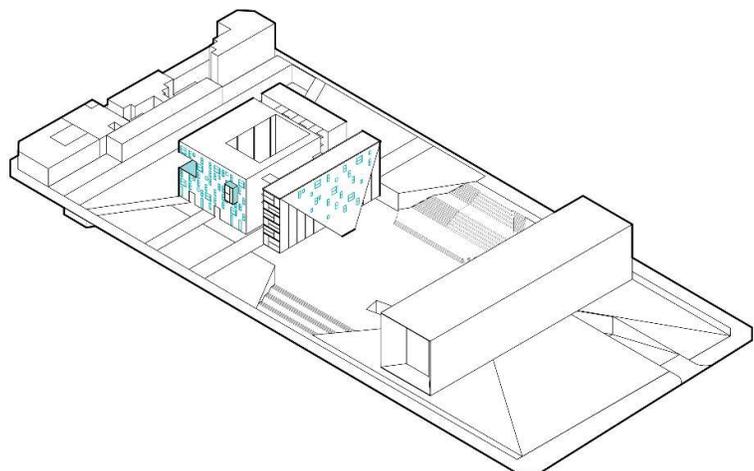


FIG. 47

### Fachada

8. Dinamizar fachada generando entrantes y salientes para albergar espacios comunes. Posicionar 3 tipos de vanos de manera heterogénea.

### 3. PROPUESTA PROGRAMÁTICA

El contexto inmediato del terreno escogido parece estar muy bien equipado en términos de áreas verdes, esparcimiento, instituciones de salud, educación, cultura, etc. Por ello resulta difícil proponer un programa que ya no esté presente y que sea una real necesidad. Sin embargo, alejándose del contexto inmediato y observando a nivel macro la comuna de Santiago, se destaca la presencia de numerosas universidades y la notable falta de alojamientos para estudiantes.

Es por esto último que proponer una residencia *coliving*<sup>6</sup> para estudiantes resulta atractivo. Siguiendo la premisa del *coliving*, en ella se ofrecen habitaciones pequeñas, total o parcialmente equipadas y accesibles y espacios comunes en los que se encuentran y comparten los estudiantes. Este programa es particularmente interesante pues abarca una nueva forma de vivir, que va en auge, en la que los habitantes son nómadas e independientes. El programa permite crear un edificio

contemporáneo y dinámico en el que cada usuario es transitorio, vive sin horarios y busca el encuentro y la interacción con otros. Además, el carácter residencial del proyecto interactúa con el barrio Yungay y sus múltiples equipamientos para la comunidad.

Por otro lado, entendiendo también la ubicación del proyecto en el eje Matucana, es importante proponer un programa público capaz de no solo interactuar con el eje sino también con el *coliving*. Por esto se propone el *coworking*<sup>7</sup> como programa contiguo. Además de complementar el *coliving* ofreciendo espacios de trabajo a los estudiantes, también los ofrece al resto de los santiaguinos. Al igual que el *coliving*, este programa también se dirige al usuario contemporáneo, nómada e independiente.

Finalmente, se debe conectar el Museo de la Memoria con el proyecto *coliving* – *coworking* mediante el espacio público, elemento clave en la integración del proyecto en su manzana y en su contexto inmediato.

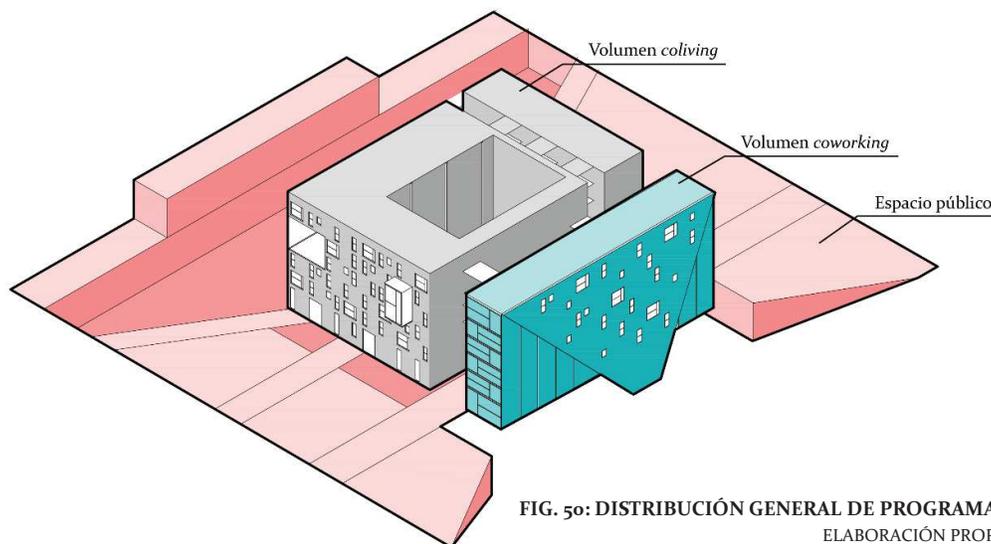


FIG. 50: DISTRIBUCIÓN GENERAL DE PROGRAMAS.  
ELABORACIÓN PROPIA

<sup>6</sup> “El concepto se originó en Dinamarca en la década de 1970, originalmente llamado cohousing.” (Souza, 2019) se refiere a edificaciones de vivienda accesible y espacios comunes compartidos.

<sup>7</sup> “El concepto de coworking hace referencia al espacio de trabajo compartido donde varias empresas y profesionales llevan a cabo su actividad.” (Carazo). El término se originó el año 2005 en San Francisco, Estados Unidos.

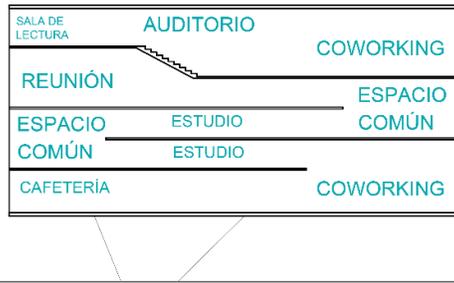


FIG. 52: ESQUEMA DISTRIBUCIÓN PROGRAMÁTICA EN EDIFICIO COWORKING. ELABORACIÓN PROPIA



FIG. 51: CORTE ESQUÉMatico DE DISTRIBUCIÓN DE PROGRAMA EN EDIFICIO COLIVING. ELABORACIÓN PROPIA

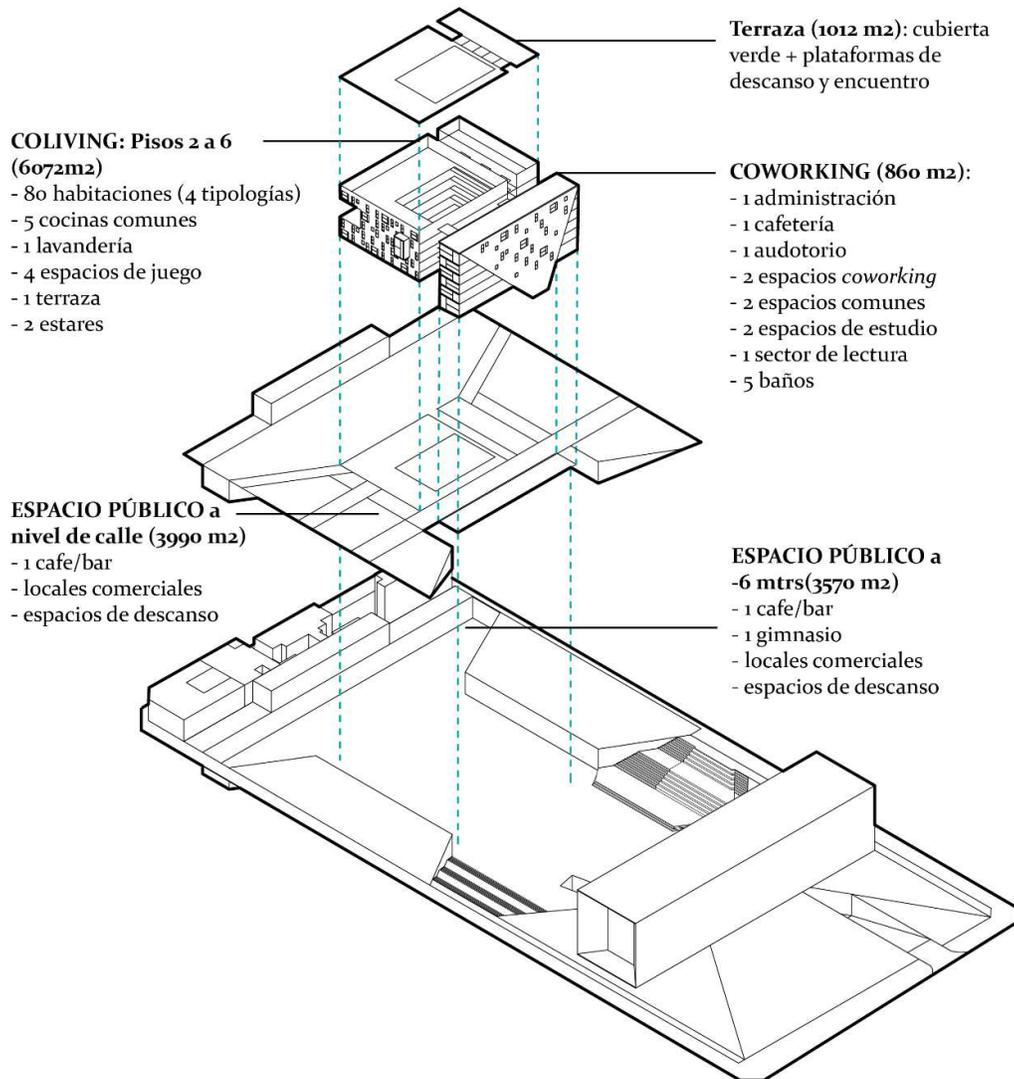


FIG. 53: DISTRIBUCIÓN PROGRAMÁTICA EN AXONOMETRÍA EXPLOTADA. ELABORACIÓN PROPIA

#### 4. PROPUESTA ESTRUCTURAL Y CONSTRUCTIVA

Los volúmenes *coliving* y *coworking* se estructuran de distinta manera como dos edificios independientes. El *coliving* es un edificio estructurado en base a pórticos de pilar y viga de hormigón armado. Como el edificio parte de una planta cuadrada, los pilares son de sección cuadrada. Estos se distancian en x y en y equidistantemente el uno del otro cada 6,30 mtrs. Esta distancia corresponde al doble del ancho de una habitación estándar. Las medidas de las tipologías son las que determinan la posición de los ejes y por tanto de la estructura. Esta estructura sin muros permite proponer plantas libres para los pisos 1 y -1 que son de carácter público y en consecuencia requieren de una mayor flexibilidad.

Por otro lado, el edificio *coworking* representa un desafío estructural y constructivo puesto que busca elevar el volumen de 6,30 m(ancho) x 38 m(largo) x 18 m (altura) a +6mtrs, dejando el nivel -1 libre. Además, cada planta es libre. Para ello, se propone una estructura basada en el edificio semi-colgante BCI diseñado por Borja Huidobro y A4 arquitectos, ubicado en Las Condes. “Este volumen se encuentra a seis metros del suelo, apoyado por marcos externos compuestos por columnas de hormigón y vigas metálicas superiores, las que a través de tirantes (columnas de hormigón postensado) sostienen las losas de cada piso”(Alcalde, 2013). En este caso, se reemplazan los marcos externos por dos muros de hormigón armado y se mantiene el resto de la propuesta estructural.

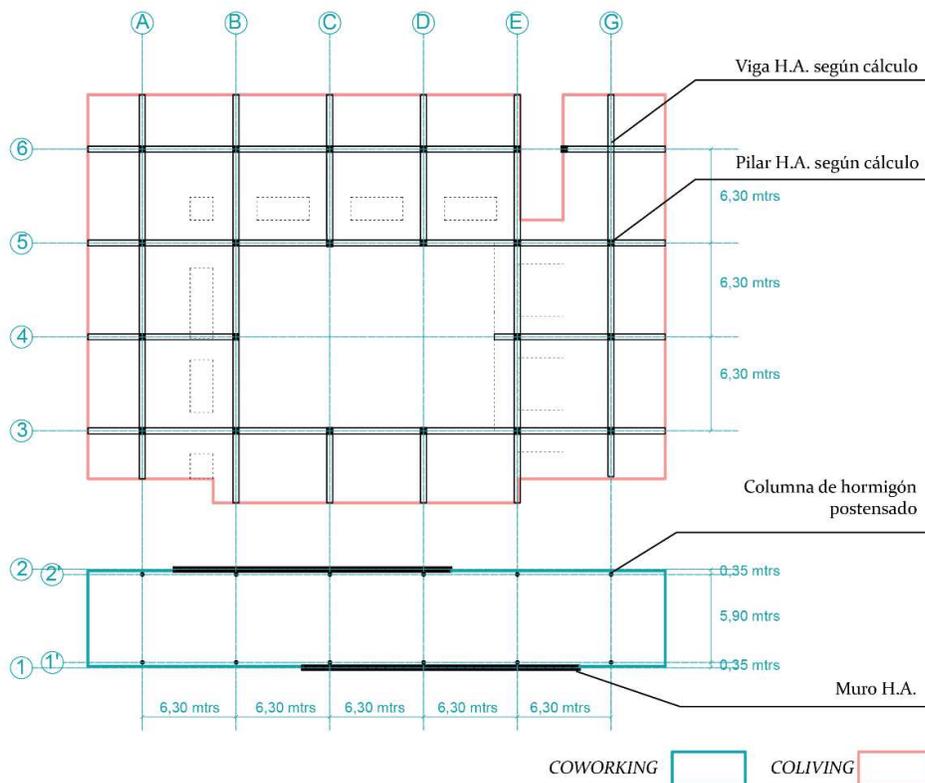


FIG. 54: PROPUESTA ESTRUCTURAL EN PLANTA ESQUEMÁTICA. ELABORACIÓN PROPIA

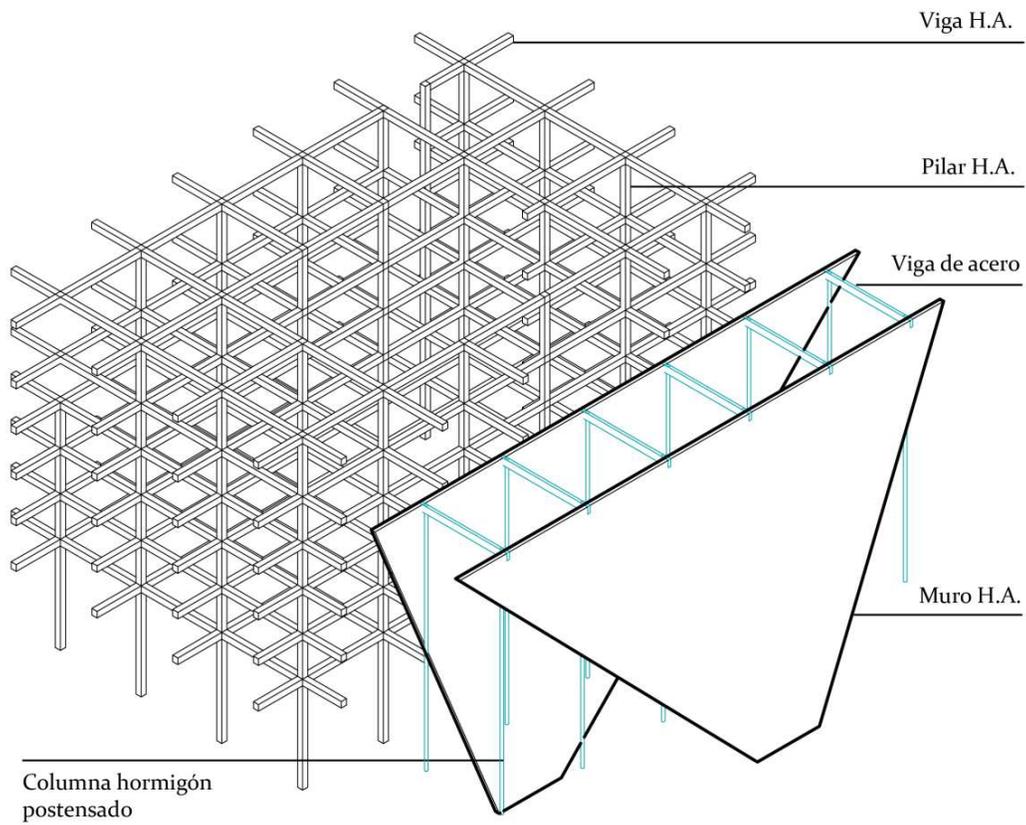


FIG. 55: PROPUESTA ESTRUCTURAL EN AXONOMÉTRICA. ELABORACIÓN PROPIA

## 5. PROPUESTA DE PAISAJE

La propuesta de paisaje es inspirada por el denominado “tercer paisaje” que se crea usualmente en el *terrain vague*. Efectivamente en el terreno escogido se observa cómo la vegetación crece a pesar de su estado de abandono y desuso. En él surgen especies capaces de sobrevivir al clima Mediterráneo de Santiago, caracterizado por largos periodos secos y calurosos veranos. Estas especies no requieren ni de riego ni de mantención pues sobreviven por sí solas.

Por esto último, se propone un jardín de gramíneas y flores de bajo requerimiento hídrico. Se escogen en su mayoría especies nativas y resistentes al clima mediterráneo. El paisaje busca recrear la aleatoriedad con la que se crea un “tercer paisaje” y su apariencia heterogénea en alturas, colores y formas. Se proponen gramíneas por su alto valor ornamental y por su ligereza que le permite interactuar con el viento, creando un paisaje en constante movimiento.



FIG. 56: ESPECIES ESCOGIDAS

## 6. PROPUESTA DE GESTIÓN Y FINANCIAMIENTO

El proyecto está compuesto por 3 tipos de programas: *coliving*, *coworking* y espacio público, respectivamente de índole privada, semi pública y pública. Es por esto, que el proyecto en sus distintas partes es financiado por tanto actores públicos como privados.

En primera instancia el proyecto nace de una iniciativa privada por parte de una sociedad sin fines de lucro relacionada a la educación. Esta sociedad, quien será la que se ocupará de la gestión y mantención del *coliving* y *coworking* en el tiempo, requiere de una asociación con actores públicos para financiar la construcción del proyecto. Estos actores pueden ser varios: el Ministerio de bienes raíces (propietario actual del terreno), el Ministerio de la Educación, las universidades del CRUCH<sup>8</sup> y finalmente la municipalidad de Santiago. Dentro de las universidades del CRUCH, solo aquellas que se encuentren cercanas al proyecto harán parte del financiamiento. Entre ellas, las mayores inversoras serían la Universidad de Chile y la USACH, ambas universidades dentro de un radio de 900 metros entorno al terreno. Finalmente, la municipalidad de Santiago será quien se ocupará de la gestión y mantención del espacio público propuesto para el barrio y la comuna. En él se debe mantener un jardín de gramíneas de bajo requerimiento hídrico.

El proyecto *coliving* y *coworking* se mantiene mediante el arriendo de locales

comerciales en pisos 1 y -1, de las 80 habitaciones propuestas a un total de 107 estudiantes (edificio *coliving*), del auditorio y de las 4 salas de reunión (edificio *coworking*). Durante los meses de enero y febrero las habitaciones podrían ser arrendadas a turistas bajo la categoría de hostel.

Si eventualmente se requiere de más financiamiento se puede proponer seguir un modelo tipo *WEWORK* en el edificio *coworking* donde se reserva y se arrienda un puesto de trabajo, una sala o un piso a un trabajador independiente o a una empresa. Siempre y cuando se dejen espacios sin costo destinados a los estudiantes del *coliving*.

---

<sup>8</sup> 1. Universidad de Chile, 2. Pontificia Universidad Católica de Chile, 3. Universidad de Concepción, 4. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 5. Universidad Técnica Federico Santa María, 6. Universidad de Santiago de Chile, 7. Universidad Austral de Chile, 8. Universidad Católica del Norte, 9. Universidad de Valparaíso, 10. Universidad de Antofagasta, 11. Universidad de La Serena, 12. Universidad del Bío - Bío, 13. Universidad de La Frontera, 14. Universidad de Magallanes, 15. Universidad de Talca, 16. Universidad de Atacama, 17. Universidad de

Tarapacá, 18. Universidad Arturo Prat, 19. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, 20. Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación, 21. Universidad Tecnológica Metropolitana, 22. Universidad de Los Lagos, 23. Universidad Católica del Maule, 24. Universidad Católica de la Santísima Concepción, 25. Universidad Católica de Temuco, 26. Universidad de O'Higgins, 27. Universidad de Aysén, 28. Universidad Diego Portales, 29. Universidad Alberto Hurtado, 30. Universidad de Los Andes

## 7. REFERENTES

### 1. Referentes de residencia universitaria *coliving*

#### Ficha técnica: Tietgen Dormitory

Arquitectos: Lundgaard & Tranberg Architects

Ubicación: Copenhague, Dinamarca

Año: 2005

Área: 26515 m<sup>2</sup>



FIG. 57: TIETGEN DORMITORY. EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA



FIG. 58: ESPACIO COMÚN INTERIOR. EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA



FIG. 59: HABITACIÓN TIETGEN DORMITORY. EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA

#### Ficha técnica: Scape Student Living

Arquitectos: Ab Rogers Design

Ubicación: Londres, Inglaterra

Año: 2009

Proyectos: Scape Mile End, Scape Shoreditch, Scape Guildford, Scape



FIG. 60: COCINA COMÚN. EXTRAÍDA DE ABROGERS.COM



FIG. 61: TIPOLOGIA INDIVIDUAL TAMAÑO STANDARD. EXTRAÍDA DE ABROGERS.COM

## 2. Referentes de *coworking*

**Ficha técnica:** Biblioteca de Arquitectura de la Universidad de Chulalongkorn

Arquitectos: Department of ARCHITECTURE

Ubicación: Khet Pathum Wan, Tailandia

Año: 2019



FIG. 62: AREA DE RELAJACIÓN. EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA



FIG. 63: AUDITORIO. EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA

**Ficha técnica:** 1305 Studio Office

Arquitectos: 1305 Studio

Ubicación: Shanghai, China

Año: 2014

Área: 306 m<sup>2</sup>

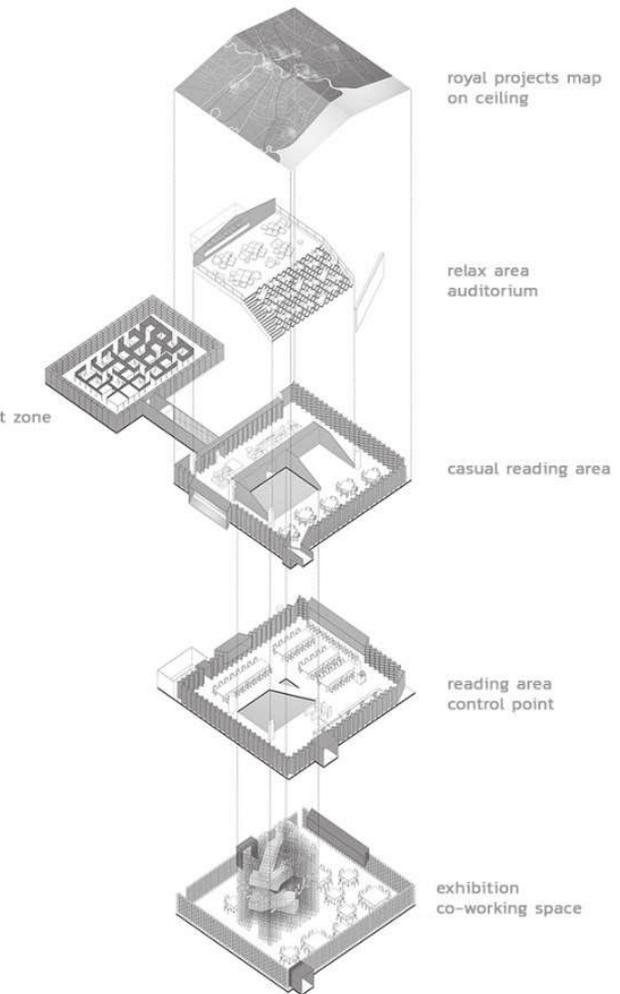


FIG. 64: AXONOMÉTRICA EXPLOTADA DE DISTRIBUCIÓN DE PROGRAMA. EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA



FIG. 65: OFICINAS STUDIO 1305. EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA

**Ficha técnica: Oficinas de Cisco**

Arquitectos: Studio O+A

Ubicación: San Francisco, Estados Unidos

Año: 2013



**FIG. 66: SALAS DE REUNIÓN Y ESTAR.** EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA



**FIG. 67: CAFÉ AUTOSERVICIO Y ESTAR.** EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA



**FIG. 68: ESPACIO BRAINSTORMING.** EXTRAÍDA DE PLATAFORMA ARQUITECTURA

3. Referentes de paisaje

**Ficha técnica: Jardines Facultad Economía y Empresa UDP**

Paisajista: Francisca Saelzer

Ubicación: Santiago, Chile

Año: 2010

Área: 900 m<sup>2</sup>



**FIG. 69: CUBIERTA VERDE FACULTAD UDP.** EXTRAÍDA DE FRANCISCASAEZLER.COM

**Ficha técnica: Mejoramiento acceso oriente Parque Quinta Normal**

Arquitectos paisajistas: Teodoro Fernández, Danilo Martić

Ubicación: Santiago, Chile

Año proyecto: 2010

Área: 4,4 Hectáreas



**FIG. 70: PLANTA DE PROYECTO.** EXTRAÍDA DE ARQA.COM

**Ficha técnica: Hauser & Wirth**

Arquitecto paisajista: Piet Oudolf

Ubicación: Bruton, Inglaterra

Año proyecto: 2014



**FIG. 71: JARDÍN HAUSER & WIRTH Y SERPENTINE GALLERY.** EXTRAÍDA DE OUDOLF.COM



**FIG. 74: JARDÍN HAUSER & WIRTH.** EXTRAÍDA DE OUDOLF.COM



**FIG. 75: JARDÍN HAUSER & WIRTH.** EXTRAÍDA DE OUDOLF.COM

4. Referente estructural

**Ficha técnica: Edificio BCI**

Arquitectos: Borja Huidobro+A4

Ubicación: Santiago, Chile

Año proyecto: 2012

Area: 22,000 m<sup>2</sup>

Estructura: Edificio semi-colgante



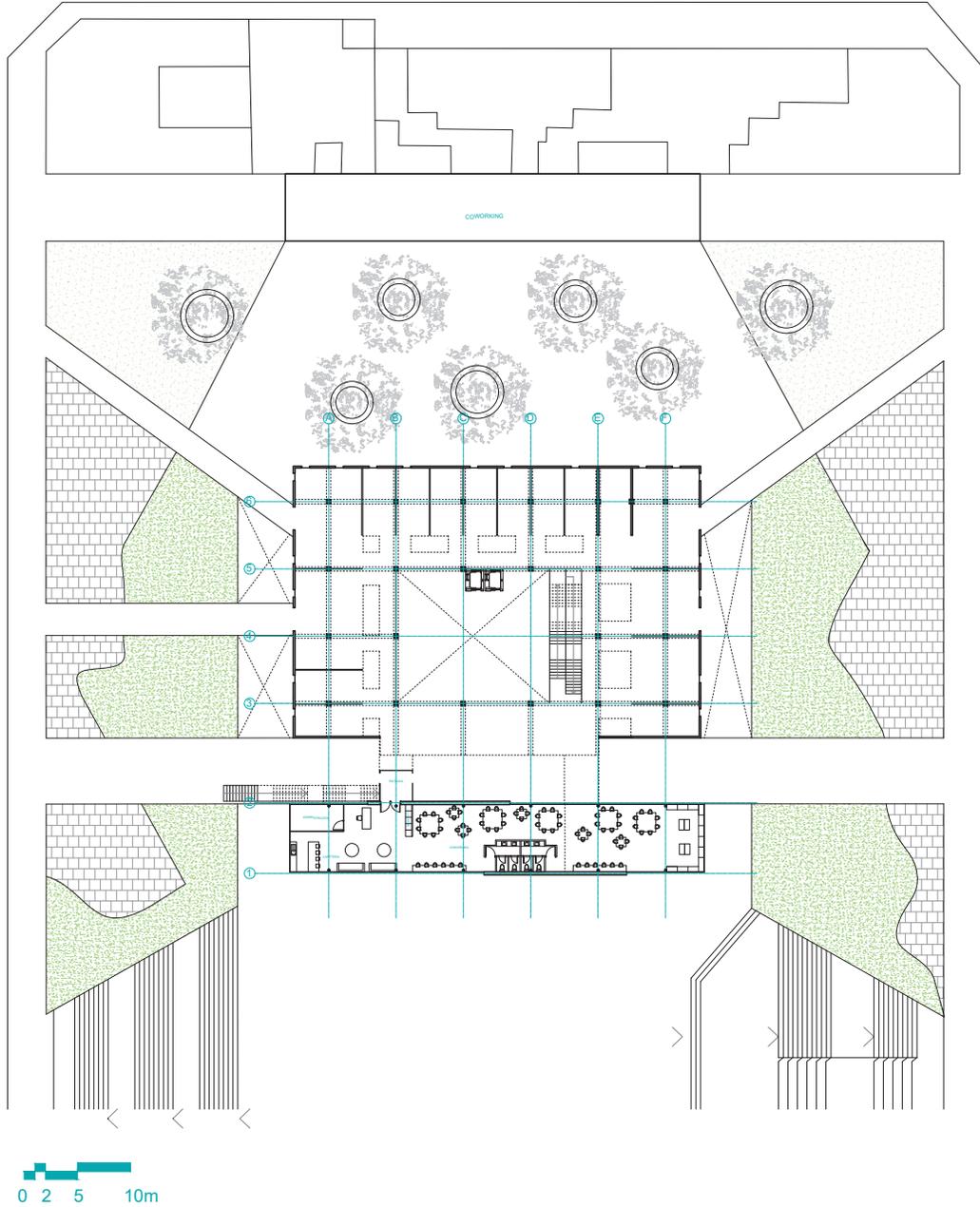
**FIG. 73: EDIFICIO BCI VISTA AEREA** EXTRAÍDA DE ATELIER4ARCHITECTS



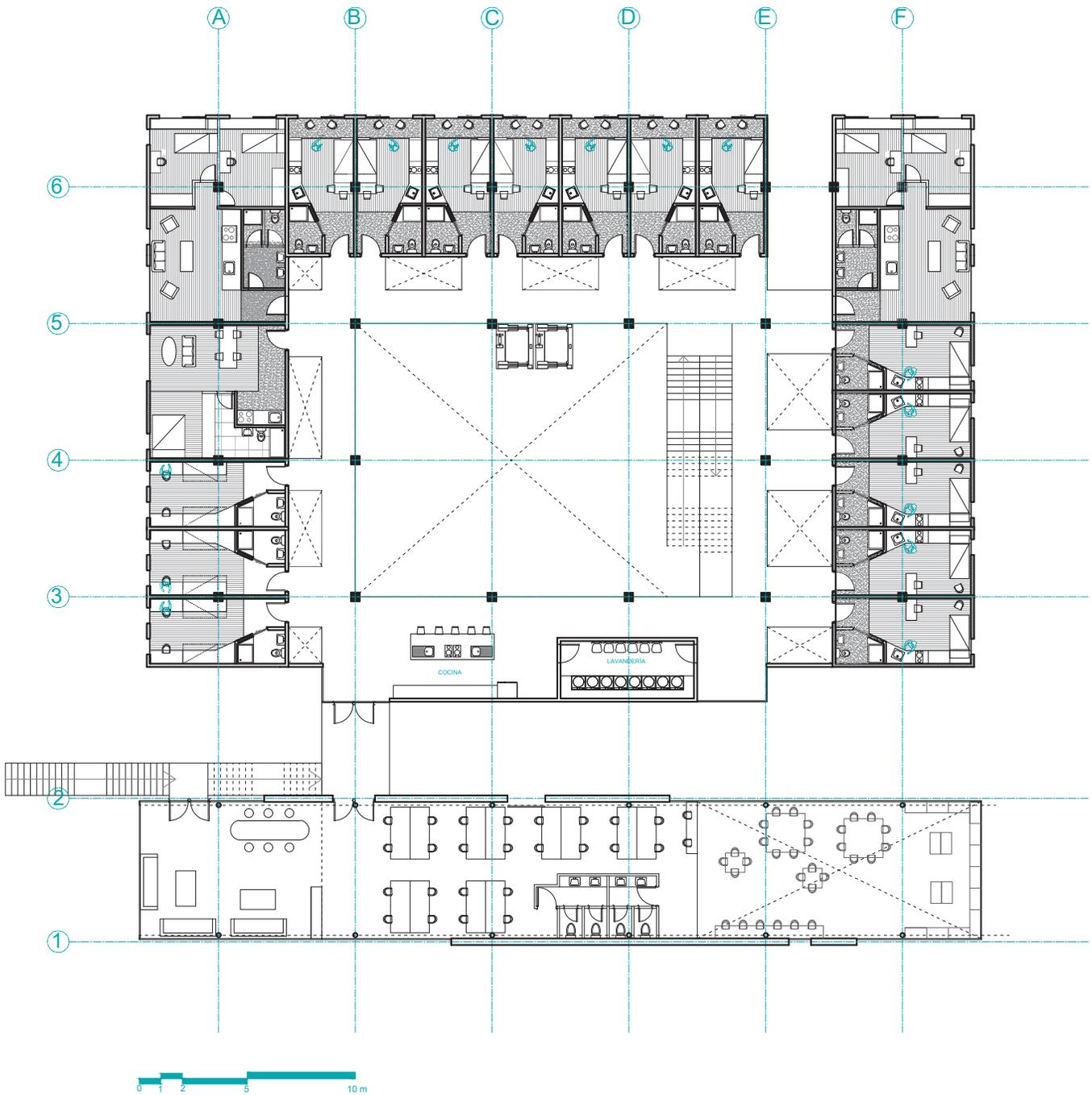
**FIG. 72: EDIFICIO BCI VISTA BAJA.** EXTRAÍDA DE ATELIER4ARCHITECTS

# PROPUESTA FORMAL

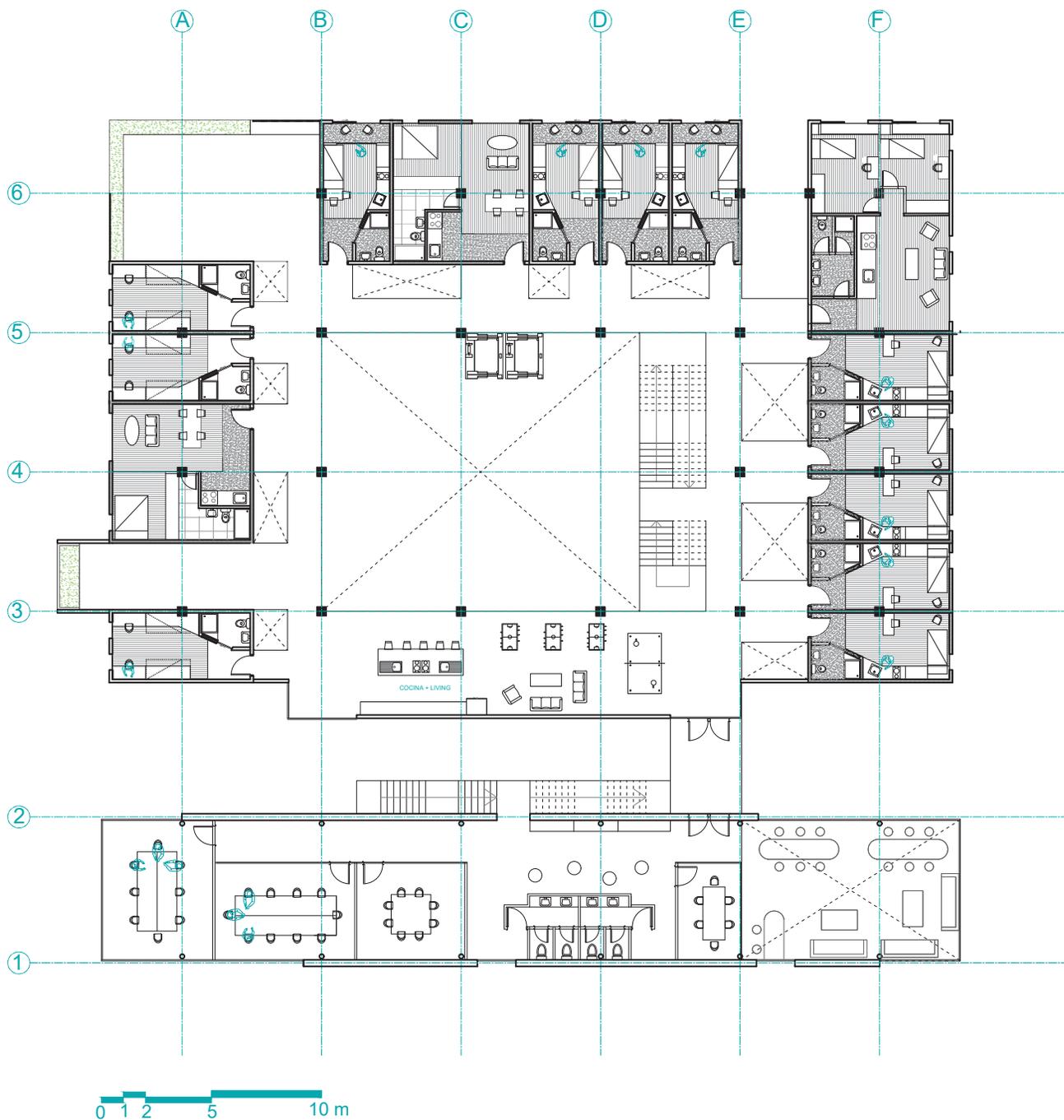
# 1. PLANTAS



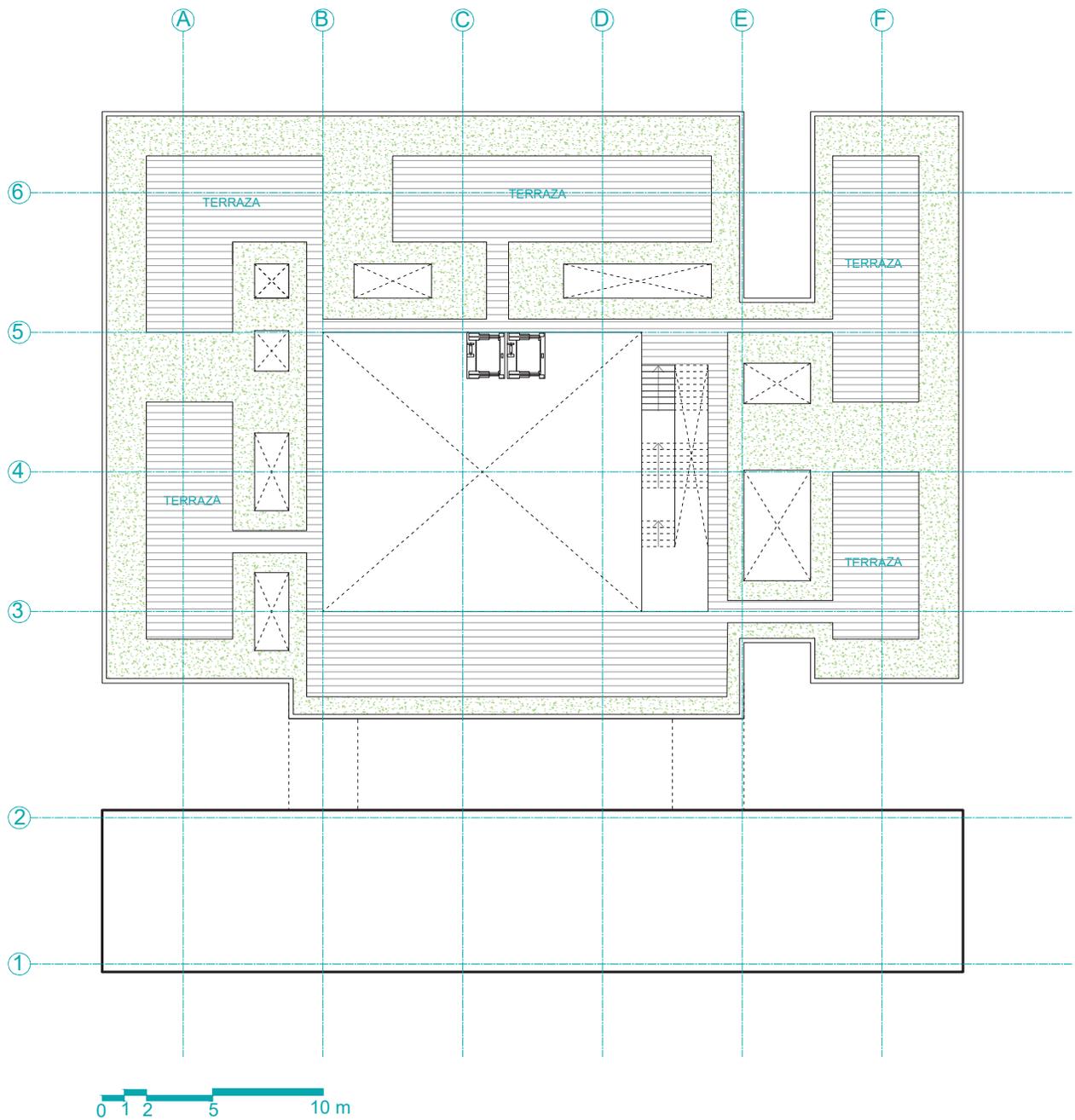
Planta nivel 1  
Espacio público, locales comerciales, *coworking*



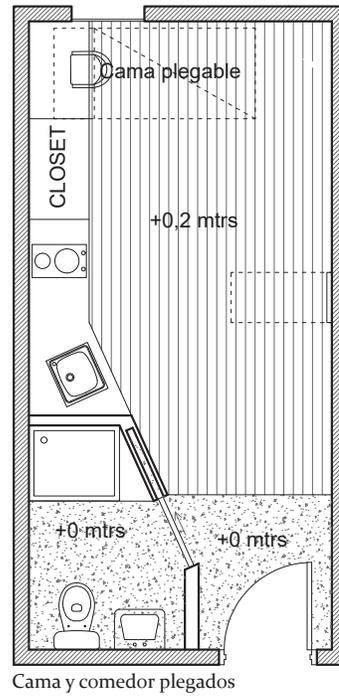
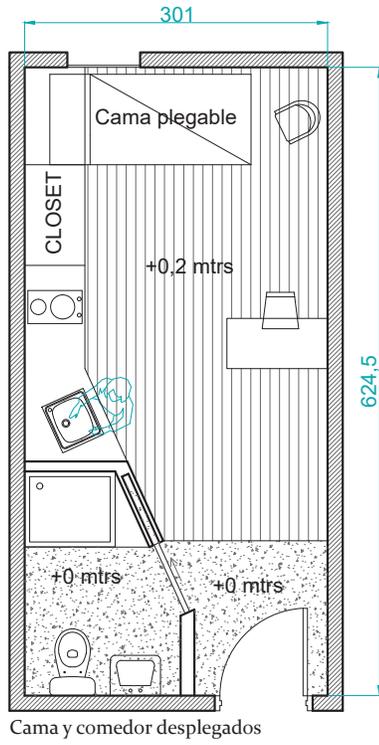
Planta nivel 2  
 18 habitaciones, 23 personas  
 26 puestos *coworking*



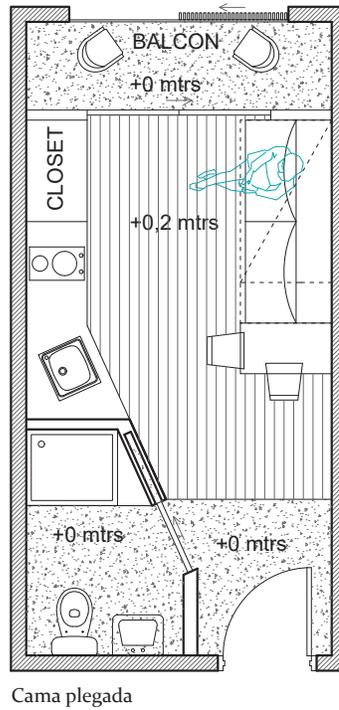
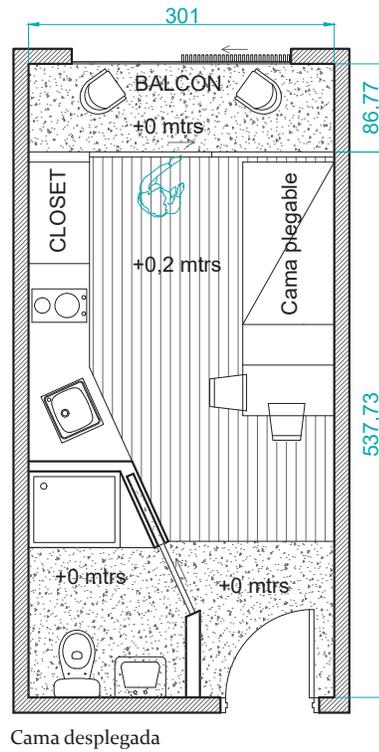
Planta nivel 4  
 15 habitaciones, 19 personas  
 4 salas de reunión



Planta nivel terraza  
Cubierta verde

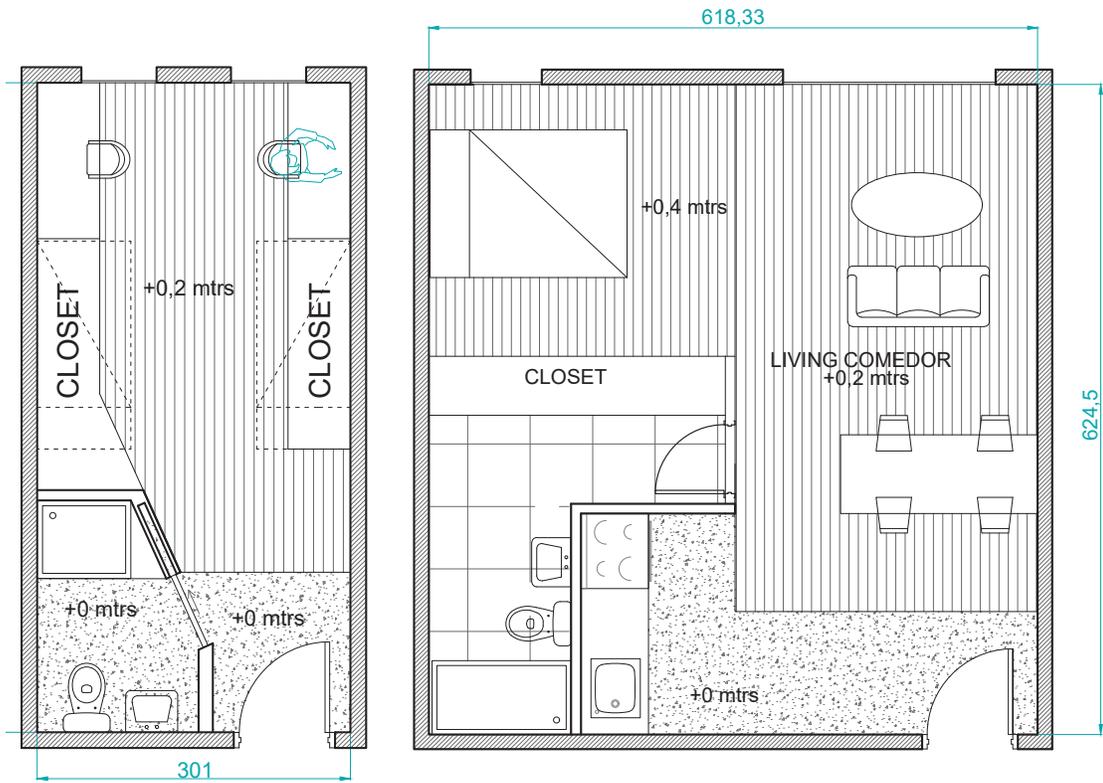


Habitación individual  
TOTAL: 18,80 m<sup>2</sup>



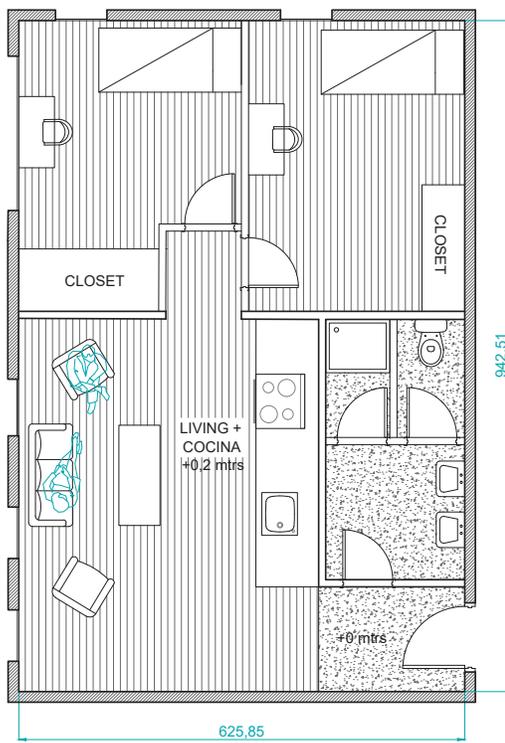
Habitación individual (con balcón)  
Metros útiles: 16,20 m<sup>2</sup>  
TOTAL: 18,80 m<sup>2</sup>





Habitación compartida  
18,80 m<sup>2</sup>

Estudio  
40,90 m<sup>2</sup>



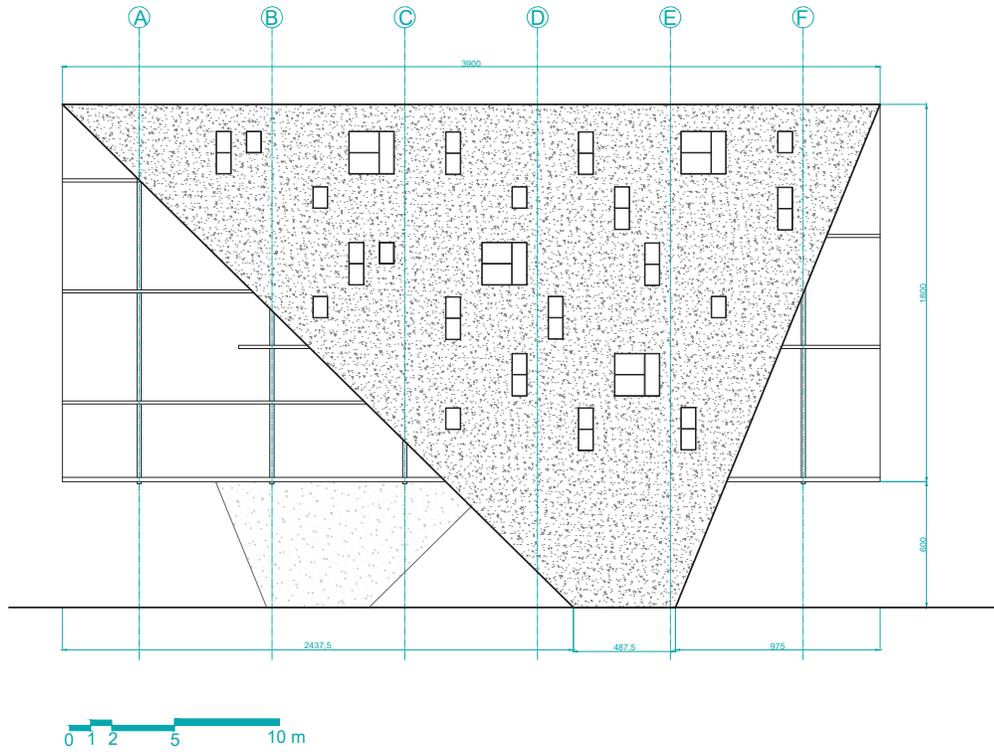
Departamento compartido (tipología de esquina)  
59 m<sup>2</sup>



## 2. ELEVACIONES



Elevación Oeste



Elevación Sur

### 3. IMAGENES



Vista Aérea



Vista Oeste

## BIBLIOGRAFÍA

- Carazo, J. (s.f.). *Economipedia*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/coworking.html>
- Clément, G. (2004). *Manifiesto del Tercer paisaje*.
- Colmenares, S. (2019). De la “tabula rasa” al “terrain vague”. El vacío como comienzo. *Rita n°11*, 66-73.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (s.f.). *circuitocultural*. Obtenido de [https://circuitocultural.cl/page\\_id\\_33/](https://circuitocultural.cl/page_id_33/)
- Dejtjar, F. (2018). *Plataforma Arquitectura*. Obtenido de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/895497/agora-21-la-experiencia-de-plaza-de-bolsillo-en-la-activacion-de-espacios-urbanos-subutilizados>
- Dirección de Obras Municipales de Santiago y Atelier parisien d’urbanisme. (2000). *Santiago Poniente: Desarrollo Urbano y Patrimonio*. Santiago, Chile: Municipalidad de Santiago.
- Donoso, A. (2018). *Memoria de Título Ludoteca del barrio Yungay*. Universidad de Chile.
- Equipo Plataforma Urbana. (2012). *Plataforma Urbana*. Obtenido de <https://www.plataformaurbana.cl/archive/2012/02/07/guia-urbana-de-santiago-barrio-yungay/>
- Instituto Nacional de Estadísticas. (2017). *Resultados Censo 2017*. Obtenido de <http://resultados.censo2017.cl/Region?R=R13>
- Lefevre, H. (1996). *El derecho a la ciudad*.
- Lévesque, L. (1999). Le terrain vague comme monument. *Inter*, 27-30.
- Pavez, A. (2013). Edificio Alcántara 99. Cuerpo colgante. *BIT*, 34-40.
- Ponce, J. (2016-2017). *Memoria de Título Vivienda colectiva inclusiva con el adulto mayor, con espacios de encuentro comunitario*. Universidad de Chile.
- Real Academia Española. (s.f.).
- Salas, S. (2018). *plataforma arquitectura*. Obtenido de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/895497/agora-21-la-experiencia-de-plaza-de-bolsillo-en-la-activacion-de-espacios-urbanos-subutilizados>
- Santiago Turismo. (s.f.). *snatiagocapital*. Obtenido de <http://www.santiagocapital.cl/categorias/home/barrio-yungay/>
- Senís Griñena, E. (2016). *Espacios de oportunidad en la ciudad. Recuperación y uso, Casos de estudio*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/70649/SEN%3%8dS%20-%20PRA-Fo11%20Espacios%20de%20oportunidad%20en%20la%20ciudad%3a%20recuperaci%3%b3n%20y%20uso.%20Casos%20de%20estudios.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Solà-Morales, I. (1995). Terrain vague. *Anyplace*, 118-123.
- Solà-Morales, I. D. (1996). *La forma de la ausencia: terrain vague. En: Presente y futuros: la arquitectura en las ciudades.*
- Sotomayor Ruiz, J. A. (2015). *La (re)apropiación comunitaria del vacío urbano: de la creación cultural a la implicación ciudadana.*
- Souza, E. (2019). *¿Qué es el co-living en la arquitectura?* Obtenido de Plataforma Arquitectura: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/923483/que-es-el-co-living-en-la-arquitectura>
- Venegas Flores, E. (2015). Estrategias de colonización efímera: Tácticas informales en la reconfiguración de un terrain-vague. *Revista de la escuela de arquitectura de la universidad de Costa Rica.*