PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ESTUDIOS URBANOS
ESCUELA DE ARQUITECTURA
MAGISTER DE ARQUITECTURA

UNA CIUDAD DENTRO DE OTRA CIUDAD

Camuflajes en Los Cobres de Vitacura

POR: CONSTANZA ORTÚZAR CAULIER

Tesis presentada a la Escuela de Arquitectura de la Pontifica Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de arquitecto con magister en arquitectura.
Profesor Guía: Alejandra Celedón y Cristián Izquierdo
Junio, 2021

©

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.

CAPITULOS

0 El Club Nocturno
Camuflajes de la ciudad oficial

1 Los Cobres de Vitacura
El problema programa/edificio

2 Movimientos
Usos del inmueble

3 Programas
El edificio que nunca duerme

4 Bordes
Llenos y vacíos. Luces y sombras

5 Tiempos
Mañana, día, semana, mes, año

6 Exposición de lo oculto
Estrategias de proyecto

7 Una ciudad dentro de otra ciudad
Nuevas compatibilidades

Bibliografía
Fuentes, Contactos

Anexos
Esquemas, Diagramas, Collage, Dibujos

Tema

Los espacios interiores con programas nocturnos ocultos o clandestinos actúan como parásitos, adhiriéndose a estructuras ya existentes para su sobrevivencia y terminan por generar una relación de mutua necesidad. La relevancia de estos interiores nocturnos es el sustento de programas que no tienen cabida dentro de la ciudad oficial. Su asociación con los excesos (ruido, alcohol, tiempo, drogas) genera un rechazo por parte de los vecinos, lo que ha llevado al camuflaje de estos locales dentro de la ciudad. Una ciudad latente en la ciudad existente.

Los Cobres de Vitacura (1977), el emblemático centro comercial de Jaime Bendersky, se consolidó como lugar de encuentro mediante la mezcla de comercio y entretenimiento. Sin embargo, con el pasar de los años se vio obligado a reinventarse optando por convertirse en un centro de servicios, perdiendo parte de sus atractivos más icónicos y con ello su popularidad. La insistencia por recuperar el espacio público trajo consigo una nueva estrategia; la incorporación de Los Cobres a la vida nocturna. Camuflados entre un sinfín de locales de servicios los interiores nocturnos se instalan en un segundo plano, convirtiéndose en un edificio de jornada continua. Es así como el proyecto logra un repertorio programático disímil, escapando de toda lógica, donde el uso transgrede el edificio generando una dualidad entre la vida diurna y el escenario nocturno.

Los programas nocturnos terminan por convertirse en lugares de escape que permiten salir de la ciudad dentro de la misma, donde la misma necesidad de estas actividades transgrede su tendencia a eliminarlos del mapa y es así como terminan por existir bajo las sombras de un otro.

Preguntas

¿Por qué los programas nocturnos clandestinos en general no existen sino solo en relación a un pedazo de ciudad oficial que lo permite? ¿Cómo es posible el funcionamiento en simultáneo de programas tan disímiles? ¿Se complementan o son indiferentes? ¿Son dos mundos opuestos o complementarios? ¿Es la instalación de programas nocturnos la razón de la decadencia de estos lugares o son lo que justifican su vigencia hasta hoy? ¿Qué características permiten esta doble condición dentro de Los Cobres?

Hipótesis

Una relación de mutua necesidad, donde una actividad muere sin la otra y, por lo tanto, la presencia de una ciudad dentro de otra se vuelve esencial. Se presentan el mundo diurno y nocturno como realidades aparentemente opuestos cuando en realidad se trata de programas complementarios y dependientes. El caso de Los Cobres es un claro ejemplo de esta relación considerándose como un edificio temporalmente activo, sin embargo falla en la mutua negación entre espacios funcionando de forma paralela a pesar de su dependencia. Mediante la reorganización y rearticulación del edificio, se busca potenciar esta doble condición diurna-nocturna que hará del conjunto un engranaje, un espacio que se activa y re-activa con el tiempo en busca de lo colectivo.

0

El Club Nocturno.
Camuflajes dentro de la ciudad oficial.

La noción de club se define a partir de la unión de identidades en torno a uno o varios intereses en común, asociados por lo general a un espacio físico de uso exclusivo para sus miembros. En base a sus creencias se generan ciertos parámetros en cuanto a actividades, ritos, vestimentas y comportamientos para este colectivo. Según la arquitecta Sol Pérez Martínez, la idea de club es "tal vez la manifestación urbana más conocida de un espacio de excepción" [1], donde por el solo hecho de no pertenecer despierta la necesidad o las ganas de formar parte de. La curiosidad, el no saber que hay o que pasa en su interior, es lo que los hace tan atractivos. Su exclusividad, códigos, comportamientos y etiquetas van determinando el límite entre la vida pública y el espacio de los miembros, reforzado por una arquitectura que a través de su fachada no deja más espacio que para la simple especulación de lo que ocurre en su interior. Solo una vez adentro se logra entender que es lo que pasa, los espacios transmiten el estilo de vida de sus integrantes que gatillan automáticamente un cambio de actitud de la persona que lo habita, guiando así el comportamiento e insinuando ciertos códigos en esta. Los clubes nocturnos, si bien son

[1] Sol Pérez Martínez, *La arquitectura del Club* (Chile, ARQ 92, Abril 2016), p. 104

lugares con los cuales todo el mundo se puede relacionar caen bajo esta dinámica del club, donde el cumplimiento de un código de vestimenta, conducta, edad y pago monetario son los requisitos que van diferenciando a los miembros del público general.

Las discotecas no son solo lugares de entretenimiento, sino también espacios de libre expresión y reflexión. Para muchos es una vía de escape, donde pueden liberar a su verdadero yo, garantizando la libertad y seguridad de la cual se ven privados en su día a día. Era solo en los clubes donde el color, raza, religión, u orientación sexual, dejaban de existir como problema, y es por esta razón que los clubes nocturnos eran y son altamente frecuentados por la población.
Arquitectónicamente, la tipología del club nocturno se encuentra en un segundo plano, y es que las discotecas existen independientemente de la estructura física y el mobiliario. Son eventos transitorios, no existen más que un par de horas a la semana cambiando de locación entre estas, con cualidades arquitectónicas efímeras. Lo que queda físicamente no son más que folletos y un par de fotos para el recuerdo.[2] Fuera de las convenciones comúnmente aceptadas, marginados de la ciudad, la sociedad logró desarrollarse y evolucionar sobrepasando la clandestinidad del club. Hoy en día encuentran su lugar camuflados en medio de la urbanización tras edificios multifuncionales que permiten su inserción en la ciudad oficial, marginados o escondidos lo suficiente como para dejar los disturbios en el submundo de la vida nocturna.

Ejemplos de esta situación en Santiago hay varios; Parque Titanium tras una fachada de oficinas, Sala Omnium bajo el centro comercial, El Cuervo escondido tras un edificio de viviendas, Centro Parque hundido bajo el Parque Araucano y Los Cobres de Vitacura tras los icónicos platillos voladores. Este último será el objeto de trabajo, el cual ha acogido a lo largo de su historia tres locales nocturnos como método de subsistencia. Tomando como ejemplo el shopping de Vitacura, es posible especular sobre la implementación de clubes nocturnos como una ciudad dentro de otra ciudad mediante lugares ocultos-clandestinos que permiten al usuario escapar de la realidad.

[2] Tom Wilkinson, *Typology: Nightclub* (Architectural Review, Abril 2020)

1

Los Cobres de Vitacura.
El problema programa/edificio.

Los Cobres de Vitacura, el emblemático centro comercial diseñado por el arquitecto Jaime Bendersky junto a Juan Luis Brunetti y Guido González, se instauró como uno de los primeros referentes en Santiago del modelo de shopping en el año 1977. En ese entonces el barrio de Vitacura pertenecía a la comuna de Las Condes, el cual se veía privado de un centro comercial. El proyecto de Bendersky buscaba satisfacer esa necesidad. La forma fue pensada a partir de su analogía a la arquitectura residencial tipo del vecindario y su paisaje; generando así módulos para los distintos locales. Seis módulos dodecagonales -con la posibilidad de doce locales por módulo- con un patio de luz central y un recorrido perimetral, esparcidos de tal manera que contenían una gran área verde central y un único bloque lineal al fondo del predio. Construidos en hormigón armado (esqueleto), albañilería (separadores de tiendas) y materiales livianos (techo), fue exigido en ese entonces que los cimientos del proyecto se dieran bajo dos condiciones: los locales comerciales se construirían medio nivel por sobre la calle, y el espacio verde central medio nivel bajo esta. [3]

[3] *Un jardín de palafitos comerciales* (Revista c/a, 18) p.26-27

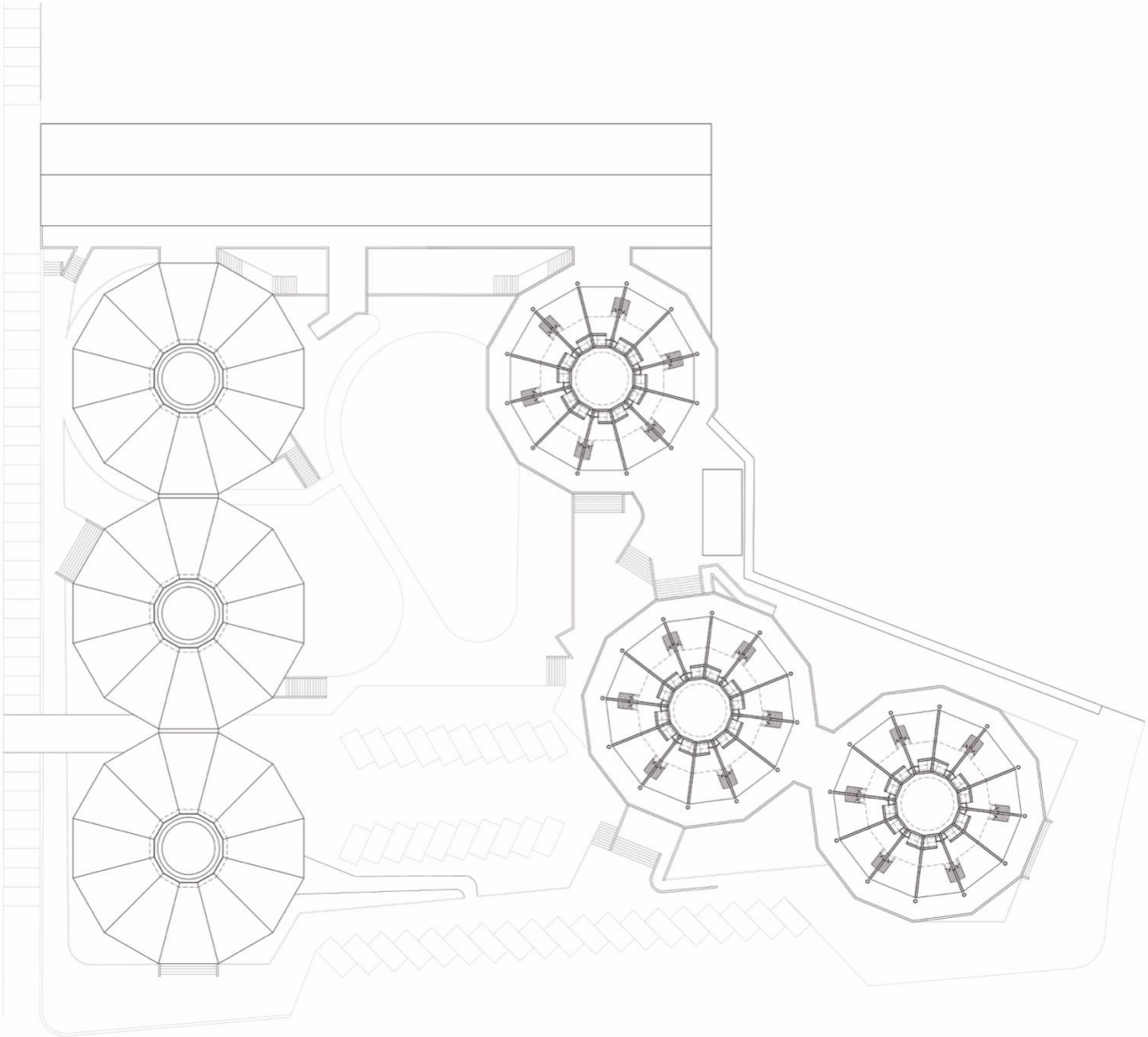


Fig. 1. Planta Los Cobres de Vitacura.

Tal como dijo Bendersky, el proyecto ganó su vitalidad mediante la multifuncionalidad del recinto, un espacio de opciones y experiencias;

"…nos planteamos el problema en el sentido de crear un lugar de encuentro. El terreno es muy amplio, son tres predios, en consecuencia nos permitía crear un gran espacio exterior conformado por estos "palafitos" y un cuerpo de remate. Un espacio exterior donde hubiera muchas vivencias, no solamente actividad comercial. Se da un repertorio muy grande en esa "plaza" con los juegos infantiles, los paseos, las terrazas, los estares, las confiterías, las heladerías, todo lo que atrae a la "lolería""[4].

Cabe destacar que este repertorio no tiene correspondencia alguna con la situación actual del centro comercial.

En la década de los 80' bajo la dinámica patinaje/shopping/multicine y contando con alrededor de 175 locales, Los Cobres logró su popularidad en el mercado. Sin embargo su dominio entró en una pronta decadencia ante la crisis económica de los 80' y la apertura del Apumanque y posteriormente del Parque Arauco, viéndose obligados a reinventar su modelo de negocios. [5] Unos años más tarde Avenida Vitacura sufriría una transformación importante que ayudaría en la redefinición del centro comercial, la masiva conversión de las viviendas unifamiliares a locales comerciales experimentada entre 1985-1995 lograron a consolidación de Vitacura como strip mall, donde Los Cobres sería un local más.

Fig. 2. Multicine Los Cobres de Vitacura.

Fig. 3. Cancha de patinaje Los Cobres de Vitacura.

[4] Jaime Bendersky, *Diálogo: Centros de Intercambio* (Plataforma Arquitectura)

[5] Sergio Saéz, *Centros comerciales emblemáticos y el necesario ajuste a su modelo de negocios* (La Tercera, Febrero 2012)

Reestructurando el comercio hacia el mundo de los servicios, el shopping de Vitacura opto por redirigir su objetivo a otro tipo de necesidades, necesidades dirigidas para el barrio.[6] Contando aun con algunas atracciones -la pista de patinaje y el multicine- Los Cobres comenzó a plagarse de locales de servicios tales como peluquerías, insumos para los mismos, tiendas de vestuario, servicios de impresión y fotocopias, insumos tecnológicos, servicio de correo, farmacias, talleres de reparación de ropa, un sector de juegos para niños, tiendas de artículos para el hogar y algunos pequeños locales de comida. Un sinfín de bienes y servicios distribuidos que comenzaron a distanciar al shopping de su idea original de establecerse como lugar de encuentro. Ahora el centro comercial tenía un target limitado, una clientela a la cual servir.

A pesar de la reestructuración comercial logró sobrevivir durante los años, no obstante en la década de los 2000 lo que quedaba aun del icónico shopping, la pista de patinaje y el multicine, desaparecieron. Fue así como el shopping de Vitacura entraba en una nueva crisis, formulando nuevas estrategias para la revitalización del espacio público. En el 2009 el público vuelve a asistir al modelo de Bendersky en un nuevo formato nocturno con la apertura del Club Cultural Amanda (ex multicine). Uniéndose al escenario de la vida nocturna que ofrece Avenida Vitacura, Los Cobres busca a reinventarse una vez más en 2012 con la incorporación de Mosai Café. Estos locales nocturnos corresponden a la mayor atracción del centro comercial hoy, los cuales encuentran su lugar tras la máscara que ofrecen los platillos voladores, optando por establecerse en un segundo plano. Apostando finalmente por instalarse como un centro comercial de servicios en el día, y abrir sus puertas al entretenimiento en la noche, el proyecto adquiere una disimilitud programática que escapa de toda lógica, generando una dualidad entre el día y la noche que permite el funcionamiento de jornada continua del edificio.

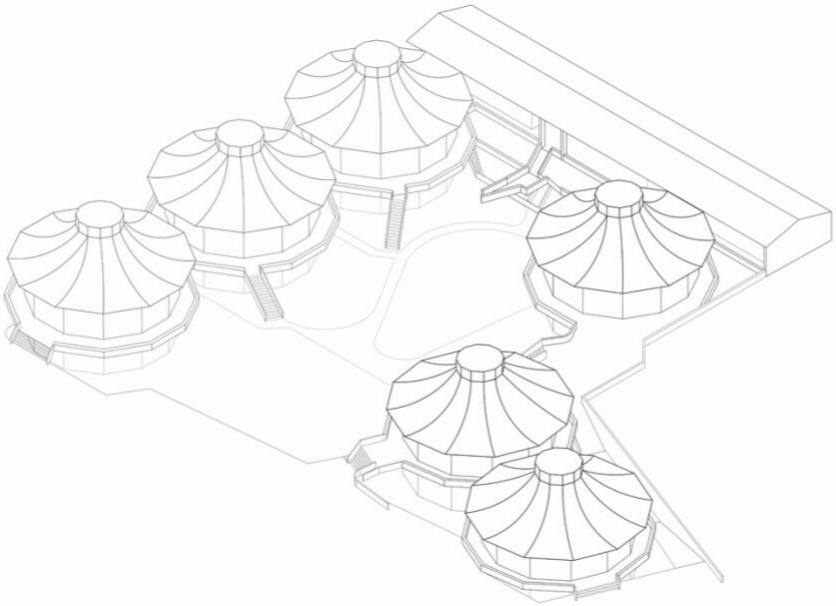


Fig. 4. Axonométrica Los Cobres de Vitacura. Elaboración propia.

[6] Pablo Allard, *Vitacura: Testigo de la avenida del consumo a Chile* (Chile, ARQ 62, Marzo 2006) p. 40-47

2

Movimientos.
Usos del inmueble.

La disimilitud de usos que se han albergado en el centro comercial de Bendersky dan a entender un rol secundario de la arquitectura en el proyecto, tratándose de programas que no tienen una fachada. La libertad entregada por las dimensiones de los espacios responde a la búsqueda por compatibilizar diversas tipologías propuestas bajo una misma estructura; haciendo de Los Cobres un proyecto flexible capaz de albergar varios usos en su interior. Con el transcurso de los años la adaptabilidad del conjunto ha quedado plasmada en las constantes reestructuraciones programáticas que ha sufrido el inmueble.

Actualmente la apropiación vernácula en Los Cobres de Vitacura lo posicionan estratégicamente en la vida nocturna de Av. Vitacura como centro de eventos, generando esta dualidad que lo mantiene vivo de día como un centro de servicios. La inmutabilidad del inmueble frente a los distintos usos del mismo obliga a entender la arquitectura desde el programa en sí mismo con independencia de los lugares en los que trascurren. De este modo, al igual que Bernard Tschumi en los *Manhattan Transcripts*, se reconoce la arquitectura a partir de la existencia de un evento, y a su vez la clasificación de este mismo en tres,

acontecimiento, espacio y movimiento.[7] Al entender cada uno de los elementos de manera independiente, es que se hace posible establecer la relación entre ellos, diferenciando así la indiferencia, reciprocidad o conflicto existentes en el proyecto. Por otro lado el método de representación permitirá formar una idea preliminar de cuáles y cómo se utilizan los espacios y ahondar aun más en las relaciones existentes y cómo estas podrían variar eventualmente para un futuro proyecto. Es a partir de Tschumi que se logra un nuevo entendimiento de Los Cobres mediante la experiencia del sujeto en un espacio determinado, donde su acción y movimiento será lo que define lo que sucede o acontece en ese lugar. En este caso el espacio es una constante, por lo que será el movimiento el que determinará los acontecimientos a acoger dentro del inmueble.

1977, año de apertura del icónico shopping de Vitacura. Se instaura como un nuevo espacio público para el barrio además de ser el primer centro comercial de la zona. Como se mencionó anteriormente, el proyecto ganó su vitalidad mediante su diversidad programática mezclando comercio con entretención, buscando establecerse como un lugar de encuentro.[8] En ese entonces, las principales actividades que se desarrollaban en Los Cobres eran el *comercio* de manera perimetral, el *patinaje* en el centro de la manzana y el *multicine* abajo en el nivel -1. En un segundo plano, cabe destacar el único local nocturno en ese entonces del centro comercial -que sigue vigente hasta el día de hoy- el *strip club* ubicado al fondo del predio. Hoy en día el comercio continua en funcionamiento al igual que el strip club, mientras que la cancha de patinaje y el multicine fueron reemplazados por un *restaurante* y un *club nocturno* respectivamente.

[7] Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts* (Londres: Editorial Academy Editions, 1994), 7-12.

[8] Pablo Andulce Troncoso, *La era pre mall* (Santiago: Revista VD, Julio 2012), 36.

La actividad comercial (fig. 5) corresponde a un movimiento perimetral, circundante. Es un movimiento que puede extenderse por todo el conjunto, rodeando el total del perímetro construido y se introduce en los espacios interiores (locales) frente a cualquier tipo de interés que se presente por parte del usuario. Es en el interior del edificio donde el desplazamiento se vuelve más reducido, minucioso, lento, incluso estancado; la escala disminuye y se vuelca hacia el objeto en venta u oferta. Ahora bien, aunque la estructura presenta un único recorrido, fácil y expedito, la tipología de los pabellones y su distribución en el terreno termina por dirigir al consumidor hacia un pabellón o un sector de estos, dejando fuera del camino a la mitad del conjunto.

Patinar (fig. 6) requiere de ciertas habilidades por parte del usuario, y de estas depende la complejidad del movimiento que se pueda lograr, sin embargo en la generalidad el patinaje supone de un desplazamiento base en zigzag. La movilidad del patinador es de largo alcance y alta velocidad -dada la agilidad otorgada al andar sobre ruedas- la cual conoce sus límites por la cancha de concreto cercada, superficie construida pensando en facilitar el deslizamiento en patines por la misma. La acción comienza a sufrir cambios al estar en contacto con otros patinadores que comparten un mismo espacio, lo que obliga a redirigir y controlar el recorrido del usuario, configurando así los sucesos ocurridos. Mientras más personas convivan en este mismo lugar, más restringido y controlado deberá ser su andar.

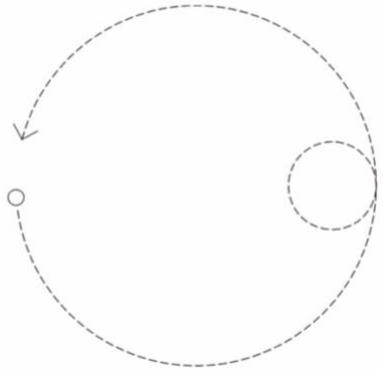


Fig. 5. Movimiento. Actividad Comercial.
Elaboración propia.

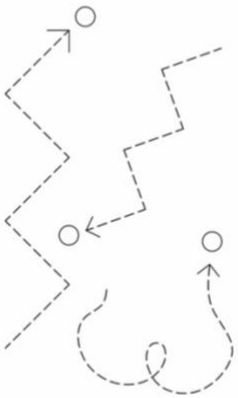


Fig. 6. Movimiento. Cancha de Patinaje.
Elaboración propia.

A diferencia de las otras actividades, el movimiento que se desenvuelve en el multicine (fig. 7) requiere de un espectador estático. Sentados en las butacas se espera que el público tenga toda su atención puesta en la pantalla grande sin mayor interacción con su alrededor. Las posibilidades de acción se desarrollan en el momento previo o posterior de la película -en la entrada y salida del cine- o en el uso de los baños; y una vez en la sala la opción de movimiento se reduce a la mirada o el movimiento de manos para comer o tomar algo. Si bien existe la leve posibilidad de desplazamiento, la experiencia de esta se centra en la relación estática unilateral entre la pantalla y el espectador.

El strip club (fig. 8) trae en evidencia un diagrama mixto en el cual se mezcla lo estático con lo dinámico. La interacción se da entre una persona inmóvil que admira el movimiento y desplante de un otro en modo espectáculo; en este caso la persona estática es el hombre, el cual actúa como espectador frente a la danza de la mujer presentada como medio de entretención y placer. Existe la posibilidad de que la mujer se de a conocer ante una gran audiencia de varios hombres, como también íntimamente con un solo hombre de forma personalizada.

Fig. 7. Movimiento. Cine.
Elaboración propia.

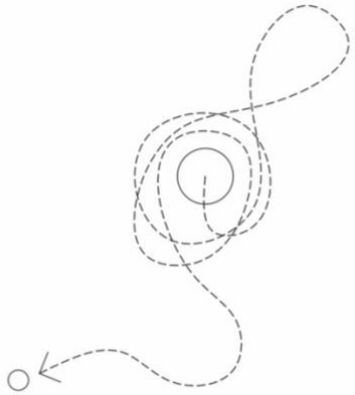


Fig. 8. Movimiento. Strip club.
Elaboración propia.

En el caso del restaurante (fig. 9), el proceso de moverse se da de manera fluida entorno a un objeto que condiciona la expansión del mismo. La acción de comer es básicamente el movimiento de brazos y labios que permite portar e ingerir el alimento, sin embargo el hecho de ir a un restaurante implica una experiencia mayor donde el compartir una comida se usa como excusa para reunirse con otros. Supone una interacción entre comensales, una conversación que va más allá del simple hecho de comer, lo cual complejiza el acontecimiento. La expresión del usuario, en vista de la posición que supone estar en un restaurante, es en torno a la mesa; y es en torno a esta que se genera el movimiento. El área del mueble determina el área de libre acción que tienen los clientes del restaurante.

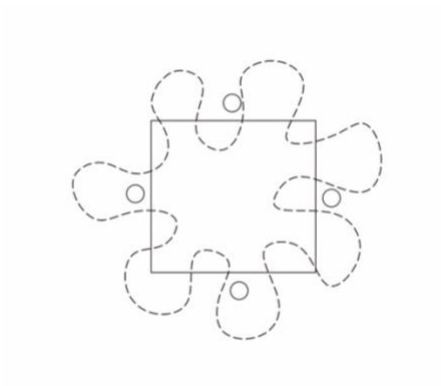


Fig. 9. Movimiento. Restaurante.
Elaboración propia.

El club nocturno (fig. 10) se distingue de los otros programas debido a su independencia prácticamente total de un inmueble o mueble necesario para el desarrollo de éste. El club busca ofrecer al cliente un espacio lo suficientemente amplio, persiguiendo la completa comodidad del usuario para que pueda expresarse libremente mediante el baile. Esta libertad se ve garantizada y resguardada al tratarse de un lugar subterráneo y oscuro. El movimiento en sí mismo puede tomar cualquier forma que se desee, y este se ve definido por el cuerpo humano como la herramienta y eje referencial desde donde fluye la acción. El deslizamiento del cuerpo se hace en torno a su propio eje. Entendiendo este como el suceso principal de la discoteca, vale la pena mencionar los desplazamientos que ocurren a lugares adheridos al club; como lo son baños, guardarropía, el bar o la terraza. Estos tipos de movimientos sacan al bailarín de su centro para realizar acciones secundarias.

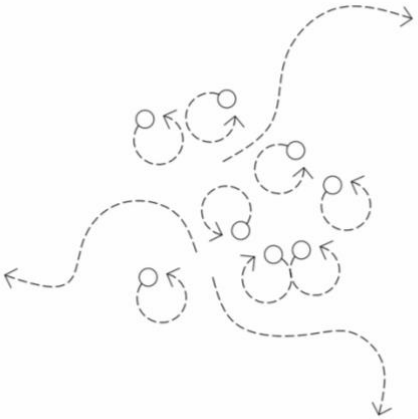


Fig. 10. Movimiento. Club Nocturno.
Elaboración propia.

La variedad de programas que ha albergado Los Cobres en el tiempo habla de una capacidad de adaptabilidad del proyecto, la cual viene de la mano con la posibilidad de que su uso cambie de forma impredecible en cualquier momento. Esta flexibilidad podría ser la clave que ha mantenido alejado al centro comercial de la obsolescencia, la misma flexibilidad planteada por Cedric Price en varios de sus proyectos teóricos (Fun Palace – Generator) donde la arquitectura reconoce una sociedad que cambia constantemente y, por ende, sus necesidades también. Un proyecto re-programable que permite ajustarse a tales necesidades y cambios, permitiendo su constante renovación y adaptación hasta hoy. No obstante cabe aclarar que los proyectos recientemente nombrados de Price fueron abordados desde la tecnología, donde un sistema computacional permitía construir y reconstruir cada día nuevos espacios según las necesidades del usuario.[9] Los Cobres por su parte lo hace a partir de espacios ya establecidos que, dada sus dimensiones y forma, permite un amplio repertorio de configuraciones posibles. Es en este sentido que se entienden los programas como parásitos, adhiriéndose a la estructura existente que les permite su instalación y sobrevivencia.

[9] José Hernández, *Del Fun Palace al Generator* (ARQ 90, Agosto 2015)

3

Programas.
El edificio que nunca duerme.

Los Cobres es un inmueble que ha sido capaz de contener una variedad de programas. Estos mismos difieren en uso, superficie, mueble, personajes, interacciones, acción y objetivo, presentando importantes variables a considerar en cuanto se entiende su uso en simultáneo. El entrecruzamiento de las actividades permitirá concluir ciertas logísticas de funcionamiento ante la disimilitud de usos y movimientos. Tanto la compatibilización, fusión, eliminación, exclusión, indiferencia entre actividades evidenciará problemas y aciertos dentro del conjunto, aplicables a un futuro proyecto.

El Masterplan para Yokohoma (Japón) realizado por la oficina OMA en el año 1991, fue un proyecto que desarrolló diagramas que evidenciaban la convivencia de la aleatoriedad de arquitecturas presentes y propuestas en la ciudad japonesa. A partir de una grilla se establecían las distintas horas del día, dando a conocer su horario de funcionamiento y público según el mismo. Mediante este diagrama buscaban “crear un ‘pico’ de 24 horas compuesto por un mosaico de heterogéneos” [10], por lo que en los horarios donde el público caía buscaban programas o eventos como complemento para mantener el aforo de público deseado, aprovechando al máximo la ubicación e

[10] OMA, *Yokohoma Masterplan* (oma.eu, 1991)

infraestructura existente. El mismo diagrama es empleado para analizar los distintos programas presentes en Los Cobres, con el propósito de encontrar la intención detrás de este ‘mosaico heterogéneo’. ¿Se buscará al igual que en Yokohoma la explotación de los espacios mediante el complemento de los mismos?

El enfoque del proyecto en sus inicios apuntaba a constituirse como un espacio que atraería al público con su gran repertorio de locales, incitando ‘a pasar el rato’ en Los Cobres. Las heladerías, terrazas, juegos infantiles, y la plaza, junto con el comercio, era parte de la propuesta que se planteaba para lograr posicionarse como el lugar de encuentro en el barrio de Vitacura. 175 locales a la disposición del consumidor, funcionando al unísono con el objetivo de satisfacer cualquieras fuesen las necesidades de la clientela. Tiendas de ropa, antigüedades, juguetes, zonas de entretenimiento, descanso, deporte; todos unidos en un solo conjunto.

Desde las 10:00am el shopping comienza a funcionar. A pesar de que cada local maneja de manera personal su horario de apertura, de 11:00am a 7:00pm está prácticamente todo el comercio abierto, teniendo su mayor afluencia de público alrededor de las 12:00pm hasta las 5:00pm o 6:00pm. En paralelo, la cancha de patinaje funcionaba desde las 11:00am, siendo uno de los mayores atractivos de Los Cobres. Tanto el comercio como la cancha de patinaje tenían como horario de cierre a las 8:00pm. Al mismo tiempo, se encuentra el famoso multicine que abría sus puertas desde el mediodía, recibiendo en cantidades numerosas a sus espectadores para ver las funciones que se transmitían hasta la medianoche. Una vez que el centro comercial dejaba de funcionar, Lucasbar -strip club-

Fig. 11. Programa 1977. Shopping.
Elaboración propia.

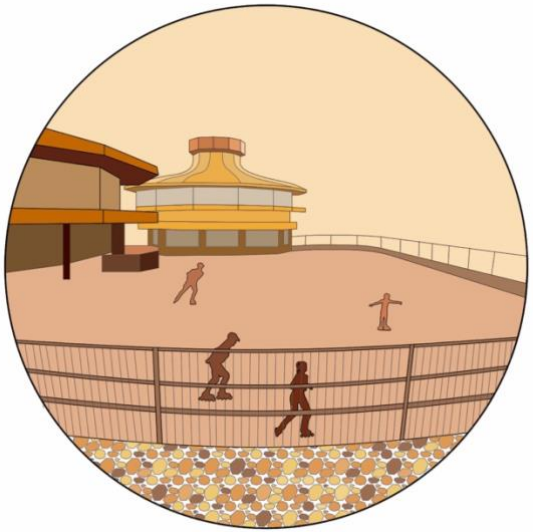


Fig. 12. Programa 1977. Cancha de Patinaje.
Elaboración propia.

abría sus puertas para recibir a su público (con una clientela bastante específica y acotada) desde las 9:00pm hasta las 5:00am.

El funcionamiento sincrónico de Los Cobres lo hacían un lugar para todo el mundo. Los niños podrían disfrutar de los juegos infantiles mientras sus padres hacen las compras para luego tomarse un helado todos juntos, los jóvenes podrían ir a 'taquillar' a la pista de patinaje y pasar una buena tarde con sus amigos, un buen panorama familiar sería ir una tarde a ver una película al multicine y luego pasar a comer algo. Incluso se puede agregar lo que ocurre en el strip club, si bien no funciona a la par del resto de las actividades, trae a la mesa otro tipo de usuario que encuentra su lugar en Los Cobres de Vitacura. Un sinfín de opciones son las que aparecen al momento de analizar las actividades en conjunto, era está la posible razón del potencial que en su minuto tuvo el proyecto de Jaime Bendersky.

Sin embargo, con la competencia comercial que surgió en los 80' -sumandos a la serie de factores mencionados en el capítulo 1- se vieron con la obligación de redirigir la orientación del proyecto, reestableciéndose como un centro de servicios y un lugar de paso. La salida de la cancha de patinaje y el cierre del multicine trajo como consecuencia la pérdida del espacio público, y la reestructuración de las tiendas redujo el público a un usuario tipo basado en la clientela. No obstante, el encuentro logró reformularse y descubrió su lugar de manera alternativa mediante los locales nocturnos que se adhirieron al conjunto en la última década, como Club Cultural Amanda y Mosai Café, uniéndose al programa nocturno a la par de Lucasbar.

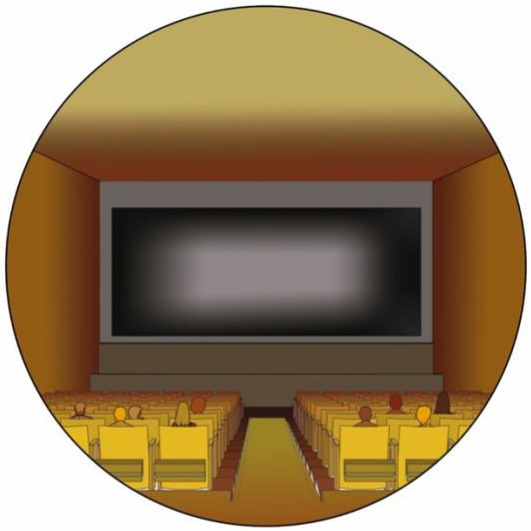


Fig. 13. Programa 1977. Cine.
Elaboración propia.

Fig. 14. Programa 1977. Strip club.
Elaboración propia.

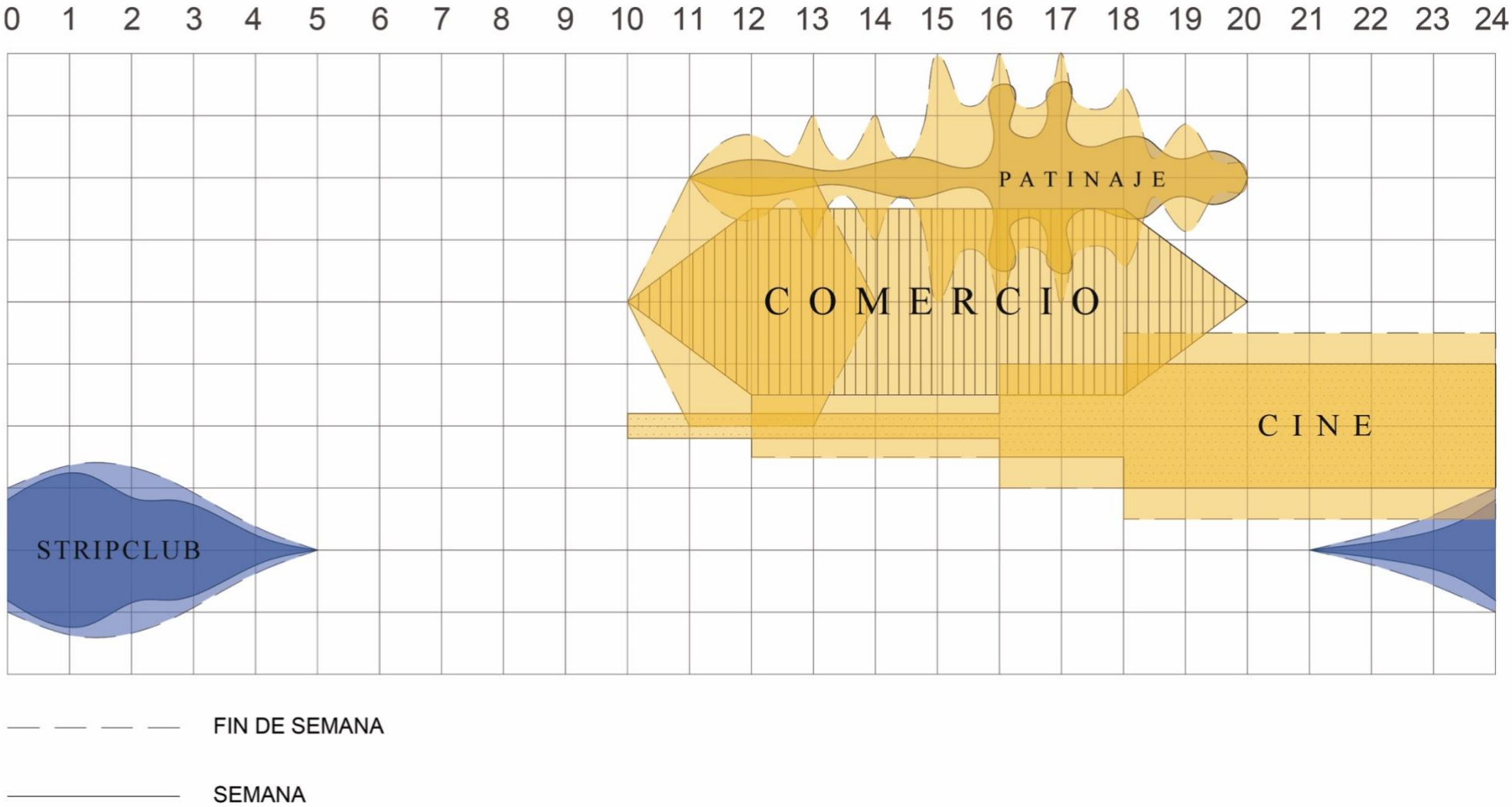


Fig. 15. Gráfico de tiempo. Horarios según programa, Los Cobres 1977.
Elaboración propia.

Al igual que en sus comienzos, el centro comercial opera desde las 10:00am hasta las 8:00pm de Lunes a Viernes, y de 10:00am a 13:45 los sábados. Los horarios particulares son cada vez empleados en vista de la nueva modalidad que ha surgido a partir de una clientela fija, donde se conoce al consumidor de manera más personal. Es por esta razón que ciertos locales optan por cerrar algunos días o extender su jornada laboral otros, adecuándose a las necesidades del consumidor. Una vez cerrado el comercio es que comienza la vida nocturna. Alrededor de las 8:00pm comienza a funcionar Mosai Café como resto-bar hasta las 2:00am y los fin de semanas pasada las 12:00am se torna en una discoteca que funciona hasta las 4:00am. Lucasbar por su parte, continúa con el mismo horario que en sus inicios, recibiendo a sus clientes bajo las sombras de Los Cobres entre las 9:00pm y 5:00am de lunes a lunes. Ahora bien, el atractivo máximo de este escenario nocturno corresponde al Club Amanda, centro de eventos abierto durante toda la semana, el cual de Jueves a Sábado es foco de fiestas masivas convocando a cientos de personas desde las 9:30pm hasta las 4:45am.

Como se puede ver el funcionamiento diurno del conjunto a perdido fuerza respecto a lo que alguna vez fue, no solo debido a la salida de la cancha de patinaje y el cine, sino también a la reinvención del comercio en donde se opta por locales de servicio. De ahí que el centro comercial adquirió una nueva imagen como centro de servicios y trámites y, con esto, la noción de un lugar para estar ha desaparecido. Los Cobres ya no es más que un lugar de paso a la luz del día. A pesar de esto, el escenario cambia drásticamente con el pasar de la horas, y es con la oscuridad de la noche que este espacio empieza a tomar

Fig. 16. Programa actual. Shopping.
Elaboración propia

Fig. 17. Programa actual. Resto-bar.
Elaboración propia

vida de nuevo, esta vez apuntando al entretenimiento discotequero. Mosai Café, Club Amanda y Lucasbar llenan la manzana de música y baile para pasar la noche, y su fusión hace de este edificio un destino nocturno.

A diferencia del Masterplan de Yokohoma, si bien se genera el funcionamiento del lugar las 24 horas del día, no parece haber complemento alguno entre lo que pasa de día y lo que pasa de noche, y es que no existe un cruce entre las partes. Asimismo, la superficie de locales comerciales versus los locales nocturnos genera la percepción de dos mundos en paralelo, dos edificios, uno que funciona de día y otro que funciona de noche, una dualidad que hace de este proyecto un centro comercial de servicios y a la vez un centro de eventos nocturnos. Pareciera ser que entre las partes no hay más que una relación de indiferencia. Ahora bien, el funcionamiento logístico detrás de la diversidad de programas trae consigo ciertas preguntas; ¿serán estos locales nocturnos la razón de la decadencia de Los Cobres? ¿o la razón de su sobrevivencia en el tiempo? ¿o acaso ambas? Traer al sector locales que funcionan en base al ‘carrete’ hasta altas horas de la madrugada es razón suficiente para generar tanto alzas en la cantidad de público, como molestias y una mala imagen para el edificio. La fusión pasa a ser un elemento clave faltante para que estos programas, que funcionan por separado, se complementen y generen un híbrido entre los dos mundos, buscando alcanzar la revitalización de Los Cobres como espacio público.

Fig. 18. Programa actual. Strip club.
Elaboración propia

Fig. 19. Programa actual. Club Nocturno.
Elaboración propia

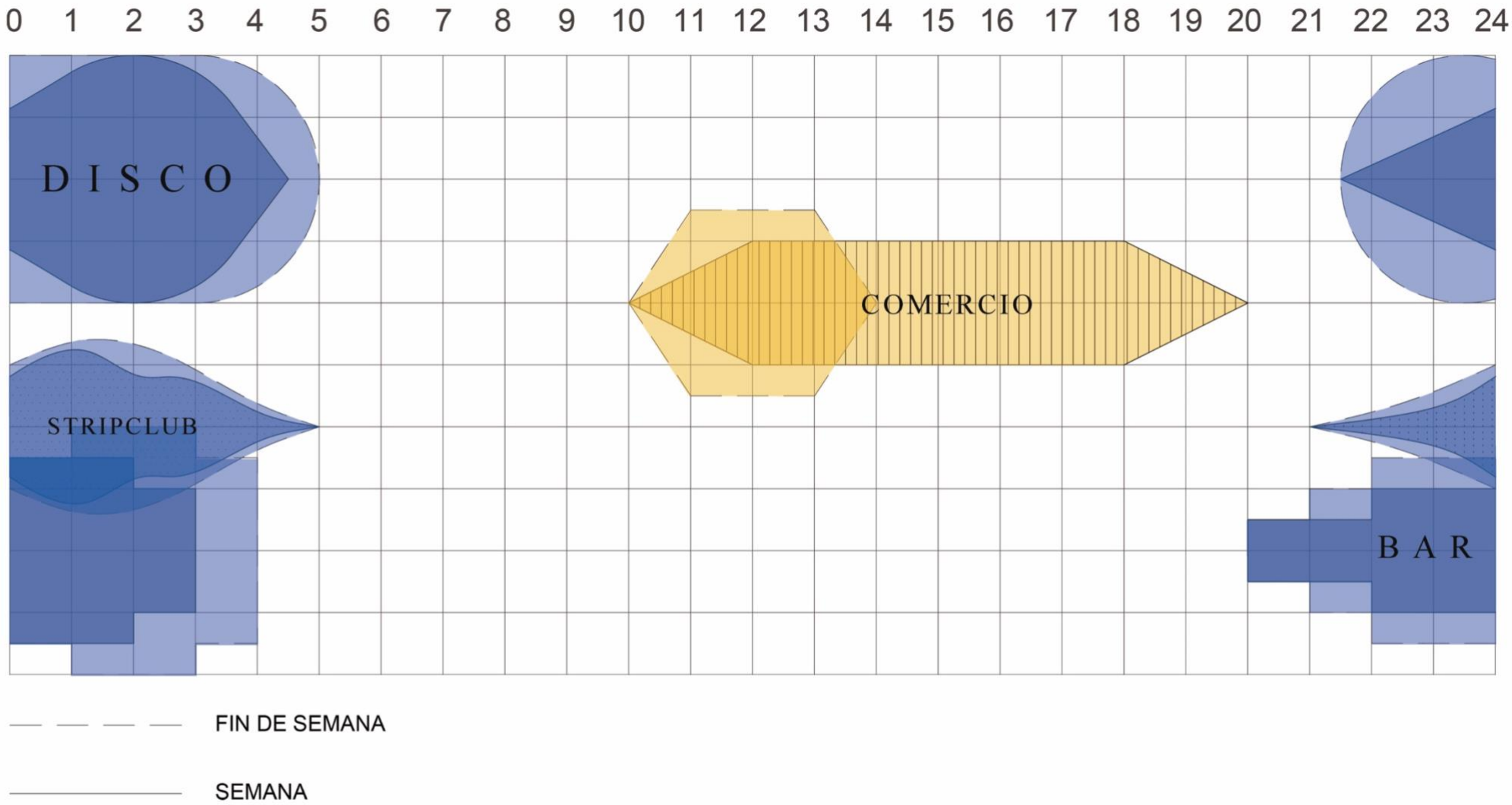


Fig. 20. Gráfico de tiempo. Horarios según programa, Los Cobres 2020.
Elaboración propia.

4

Bordes.
Llenos y vacíos. Luces y sombras.

Asumiendo la flexibilidad del inmueble y las condiciones apropiadas necesarias para la instalación de interiores nocturnos, nacen ciertas dudas respecto a la inserción de estos mismos en el shopping de Vitacura. Ya no se trata de su complementación en usos, sino en su introducción en una tipología de barrio residencial y en una arquitectura muy peculiar, donde hay que responder con ciertos requisitos frente a la ciudad oficial. Detalles como la forma, niveles, posición, luces, sombras, visibilidad y accesibilidad, son cruciales al momento de decidir dónde y cómo agregar una discoteque al repertorio de Los Cobres. Es en la definición de sus bordes donde se encuentra la clave para implementarlos dentro del modelo de Bendersky.

Partiendo por la forma, se tienen 6 pabellones de dos niveles y doce lados cada uno, lo que ya se traduce en la imposibilidad de tener una visión en su totalidad de estos. Con 7m por lado, probablemente no se logré ver más de 3 al mismo tiempo, es decir, ¼ del total. Considerando ahora el recorrido perimetral de 2m de ancho en el nivel 2, ya se tiene a la mitad viviendo bajo las sombras de los que se encuentran arriba. Necesario recordar el desfase que presenta el conjunto con respecto al nivel de la calle -nivel 0-, donde el piso 1 se encuentra -1,5m bajo la calle y el piso 2 +1,5m por sobre esta misma. Esto se traduce en una completa exposición para aquellos sobre el nivel de la calle, y un muro de 1,5m de contención para aquellos abajo. La sumatoria del desfase con respecto a la calle, más el

offset de 2m correspondientes al recorrido, hacen del nivel 1 un lugar bastante sombrío. En adición a los pabellones, el edificio en la parte posterior del terreno viene a agregar aun más oscuridad al asunto, dada su orientación sur los aleros proyectan una gran sombra que lo deja en penumbra a lo largo de sus 3 niveles. (fig. 21)

Los niveles de por sí, fuera de generar grandes áreas sombreadas, producen un juego en la visión del usuario (fig. 22). La visibilidad del conjunto depende de la perspectiva o punto de vista que tome el usuario donde, según el ángulo, los objetos irán apareciendo o desapareciendo ante los ojos del visitante. Son 5 las alturas que se pueden distinguir dentro del proyecto, tomando la calle como el nivel 0, trabajándolas tanto por sobre como por debajo de este. El edificio rectangular es el que posee el nivel más bajo dentro del terreno con -4,15m (piso -1) creando un hoyo lo suficientemente grande como para generar una distancia que permite la diferenciación entre la plaza central y el edificio. En el nivel -1,5m (piso 1) se encuentra el espacio verde que coincide con 4 de los 6 módulos -A, B, C y E-, y los atraviesa por su centro generando una gran planta libre delimitada por los locales. El recorrido del piso 2 corresponde a un pasillo perimetral de 2m de ancho que envuelve los locales comerciales a +1,5m de la calle, generando un circuito continuo a través de los pabellones. Con respecto a los 2 pabellones faltantes -F y G- que se encuentran desalineados del resto, se construyen a partir del -0,5m generando un desfase de 1m tanto en el piso 1 como en el piso 2, el cual se encuentra al +2m. (fig. 23-25).

Otro factor determinante es la visibilidad y accesibilidad. (fig. 25) El modelo de ciudad jardín hace de Los Cobres un proyecto permeable casi en su totalidad, haciendo de este un lugar de múltiples entradas. Diez son las posibles entradas al conjunto, las cuales coinciden con los distintos espacios generados a partir de los pabellones y sus niveles. Cada pabellón tiene su ingreso particular desde la calle, tanto para el nivel superior como para su nivel inferior. Esto también aplica para el edificio rectangular que posee entradas para el nivel 1 y 2. Esta regla o patrón se emplea en todo el conjunto exceptuando en el módulo E, que queda totalmente aislado, y el nivel -1 del edificio. En vista de que todos los accesos son desde la calle, esto se traduce en una exposición y visibilidad de los módulos -más bien del segundo piso de los módulos- que tienen entrada directa desde esta -A, B, C, F y G- y el camuflaje o escondite del módulo E. El proyecto comienza así a actuar como una pantalla sobre sí mismo. En adición, la transparencia de las tiendas y sus instalaciones entrega la capacidad de atravesar los módulos con la mirada, buscando incitar al consumidor. Una vez más, esta es una cualidad presente en todos los pabellones salvo por el módulo E.

En el caso específico de los locales nocturnos -Club Amanda, Mosai Café y Lucasbar- no es coincidencia la estratégica posición que toman dentro del predio. Mosai Café es el más expuesto de los 3 y es que busca a través de su exhibición llamar al público. El resto-bar de una conocida línea de exitosos locales, intenta atraer mediante su popularidad, instalándose en el módulo F haciendo frente a Av. Vitacura, una de las avenidas más aglomeradas del sector. Por otra parte, Lucasbar es un strip club que ofrece sus servicios con total discreción, garantizando cierta seguridad al cliente de mantener el anonimato. Este se encuentra en el módulo E el cual, como se mencionó anteriormente, es el único sin un acceso directo

desde la calle y con una fachada sólida enfrentando al exterior. Además se posiciona tras los pabellones F y G que se encuentran +1m por sobre este, lo cual genera la ilusión de que estuviera hundido cubriendo la mitad de su altura; lo que a su vez se ve potenciado aun más por el restaurante en el centro del complejo que actúa como una segunda fachada del bar. Se podría decir que Lucasbar vive bajo las sombras de los demás. Por último Club Amanda, un centro de eventos con un aforo de cientos de personas donde la preocupación cae en resguardar del exterior el ruido. Es por esto que se ubica en el edificio con una doble entrada que permite el ingreso por el -1 y te lleva a una sala de eventos en el -2, buscando la protección en lo subterráneo, manteniendo una distancia de más de 7m con la calle. El perfecto escondite para una discoteca.

La variedad de opciones o situaciones que se componen a partir del juego de los factores -forma, visión, accesos, niveles, luces- posibilita la vida de interiores nocturnos entre los 'platillos voladores' de Bendersky, logrando su adaptación mediante el camuflaje y ocultamiento de los mismos. Insertos en los pabellones donde no hay más que locales comerciales, la conclusión más obvia es decir que probablemente también lo sean y formen parte del total. Sin embargo, la confirmación de esta teoría no se concreta hasta que se accede al módulo ya que son las únicas 'tiendas' cerradas hacia el exterior. Hasta cierto punto no hay espacio para la duda al tratarse de espacios que no se encuentran a simple vista, no surge mayor cuestionamiento ante algo que no puedes ver e incluso que no sepas que esté allí. (fig. 26)

Tal como plantea Bernard Tschumi, finalmente

"no hubo una relación de causa y efecto entre el espacio -el artefacto construido- y el evento", Los Cobres no fue pensado para ser un centro de eventos nocturnos, "sin embargo, el evento no pudo haber ocurrido de esa forma en particular sin ese lugar en particular…" [11]

Es decir, por más que la forma de los módulos no están construidos como interiores nocturnos; están dispuestos de tal manera que se dan las condiciones para su desarrollo anónimamente. Como plantea Tschumi, "no se condiciona el diseño, sino que se diseñan las condiciones."[12]

[11] Bernard Tschumi, *Entrevista con Bernard Tschumi por Enrique Walker* (París, Julio 1999)

[12] Bernard Tschumi, *Entrevista con Bernard Tschumi por Enrique Walker* (París, Julio 1999)

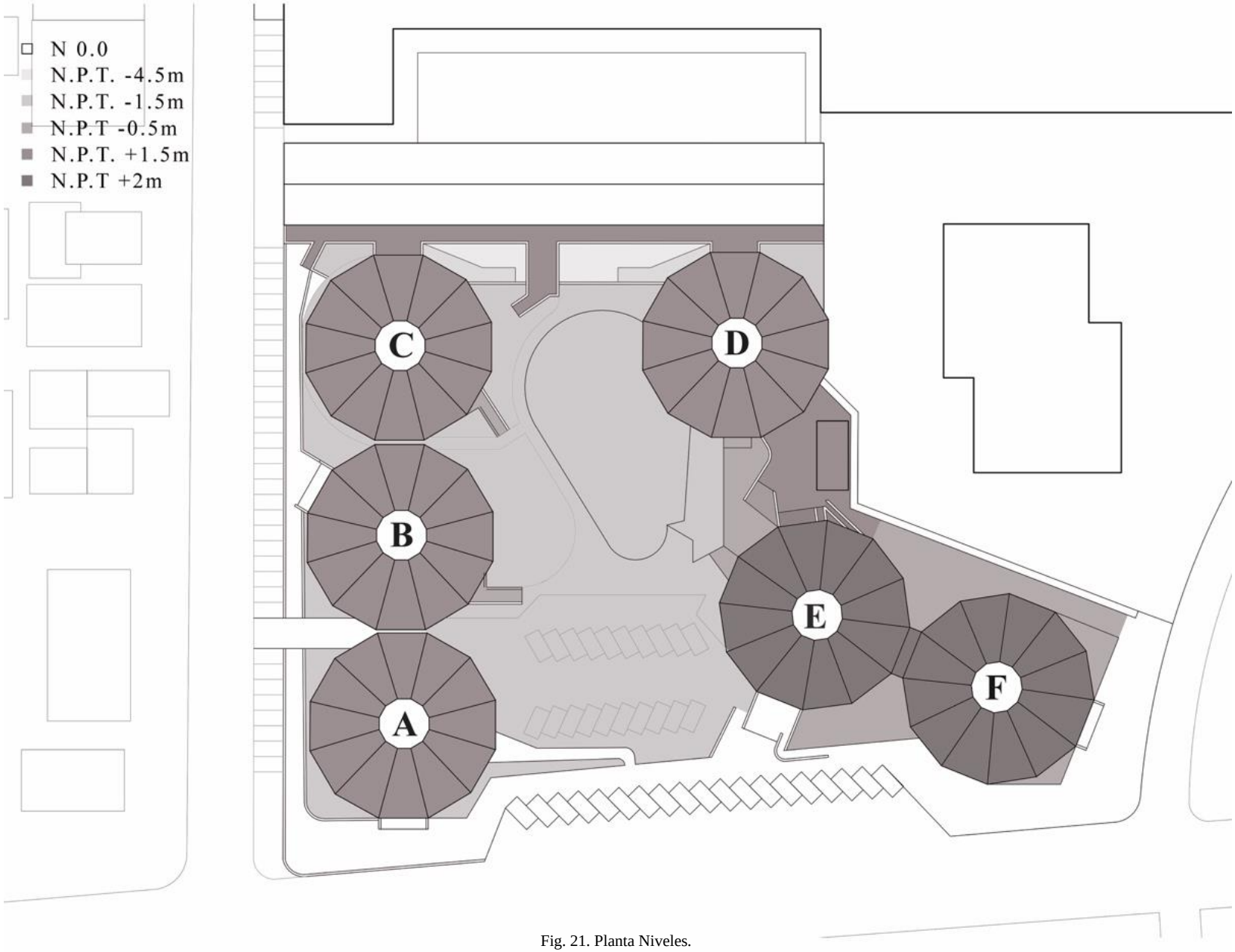


Fig. 21. Planta Niveles.
Elaboración propia.

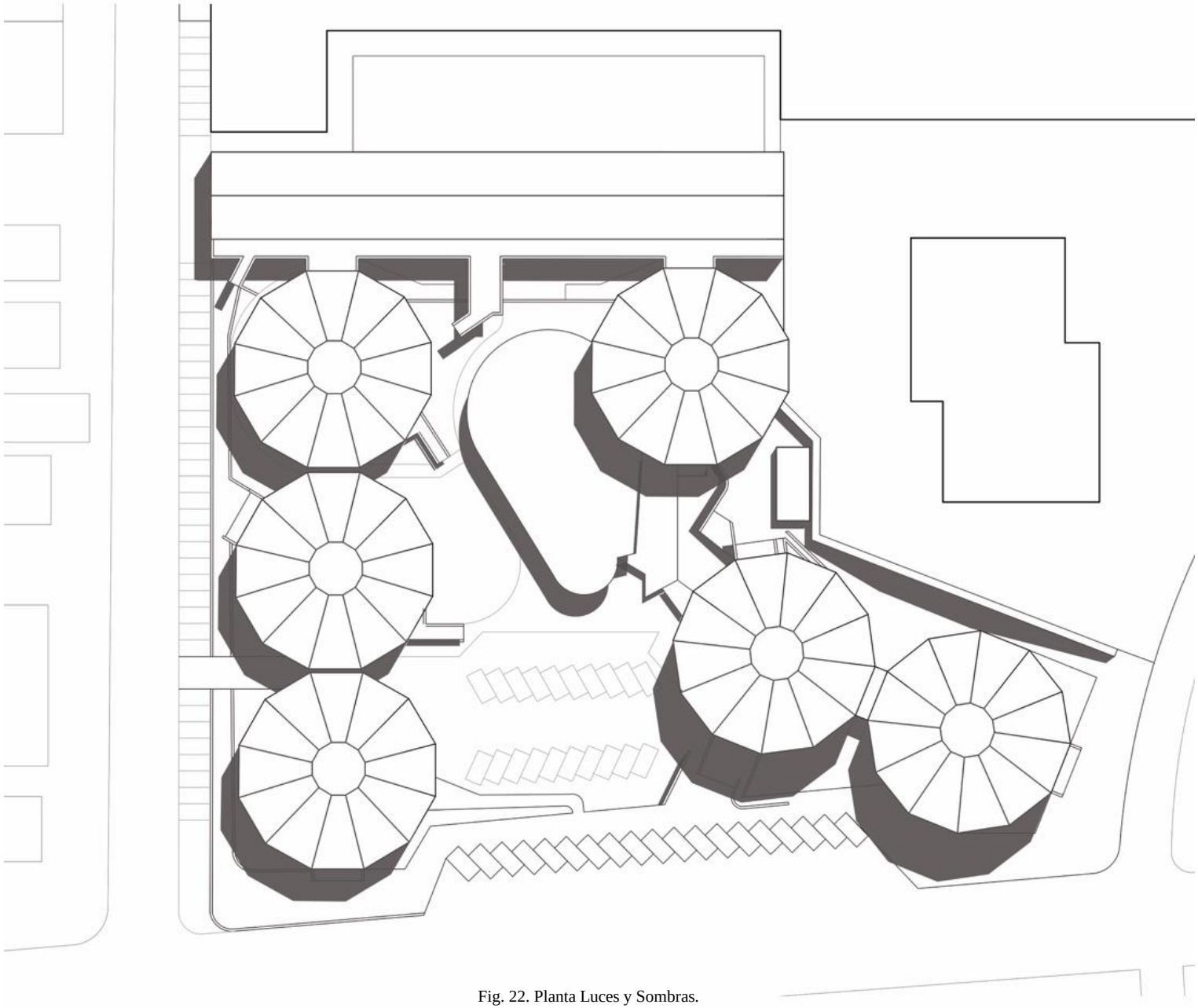


Fig. 22. Planta Luces y Sombras.
Elaboración propia.

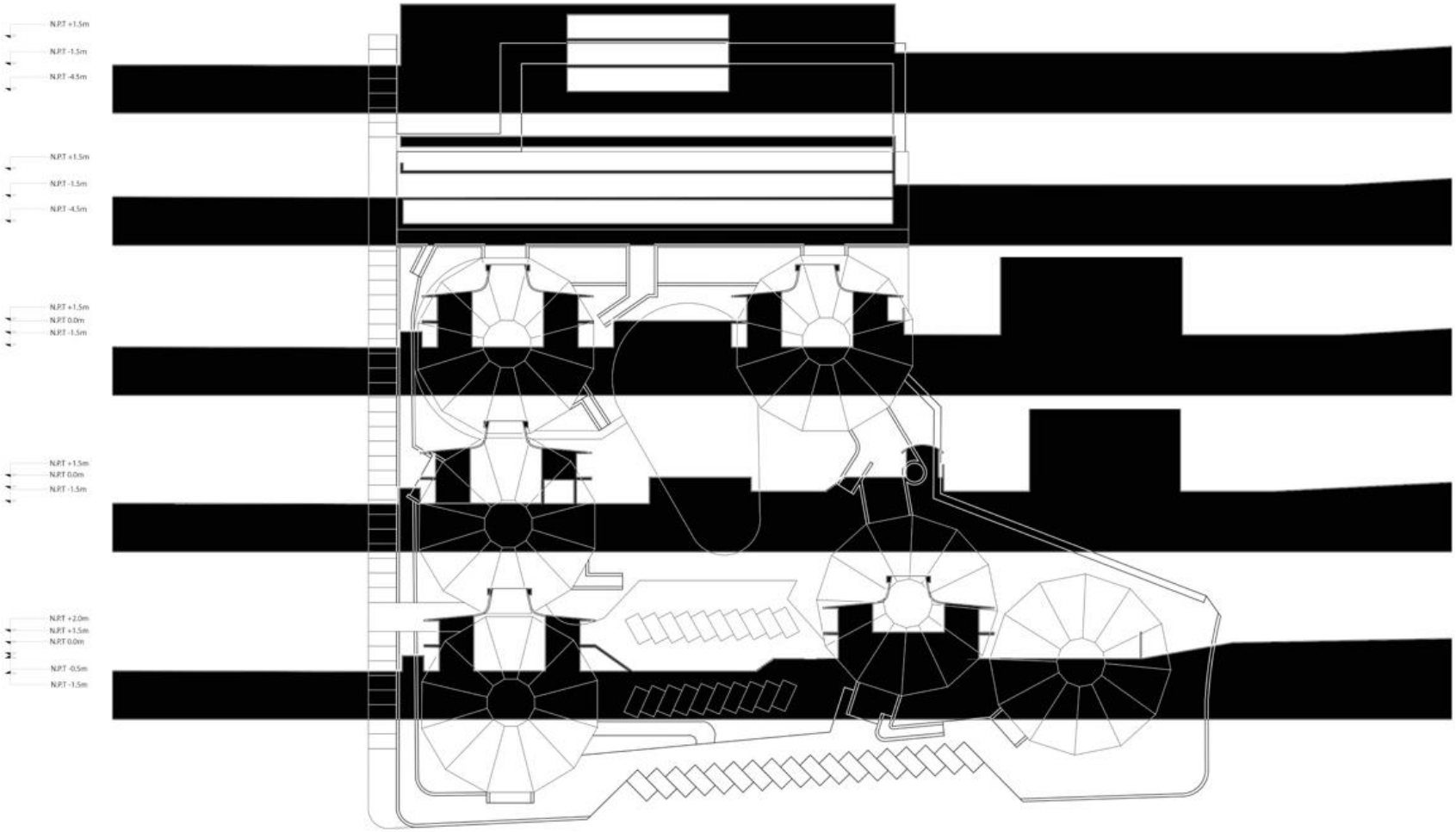


Fig. 23. Corte Territorial O-E.
Elaboración propia.

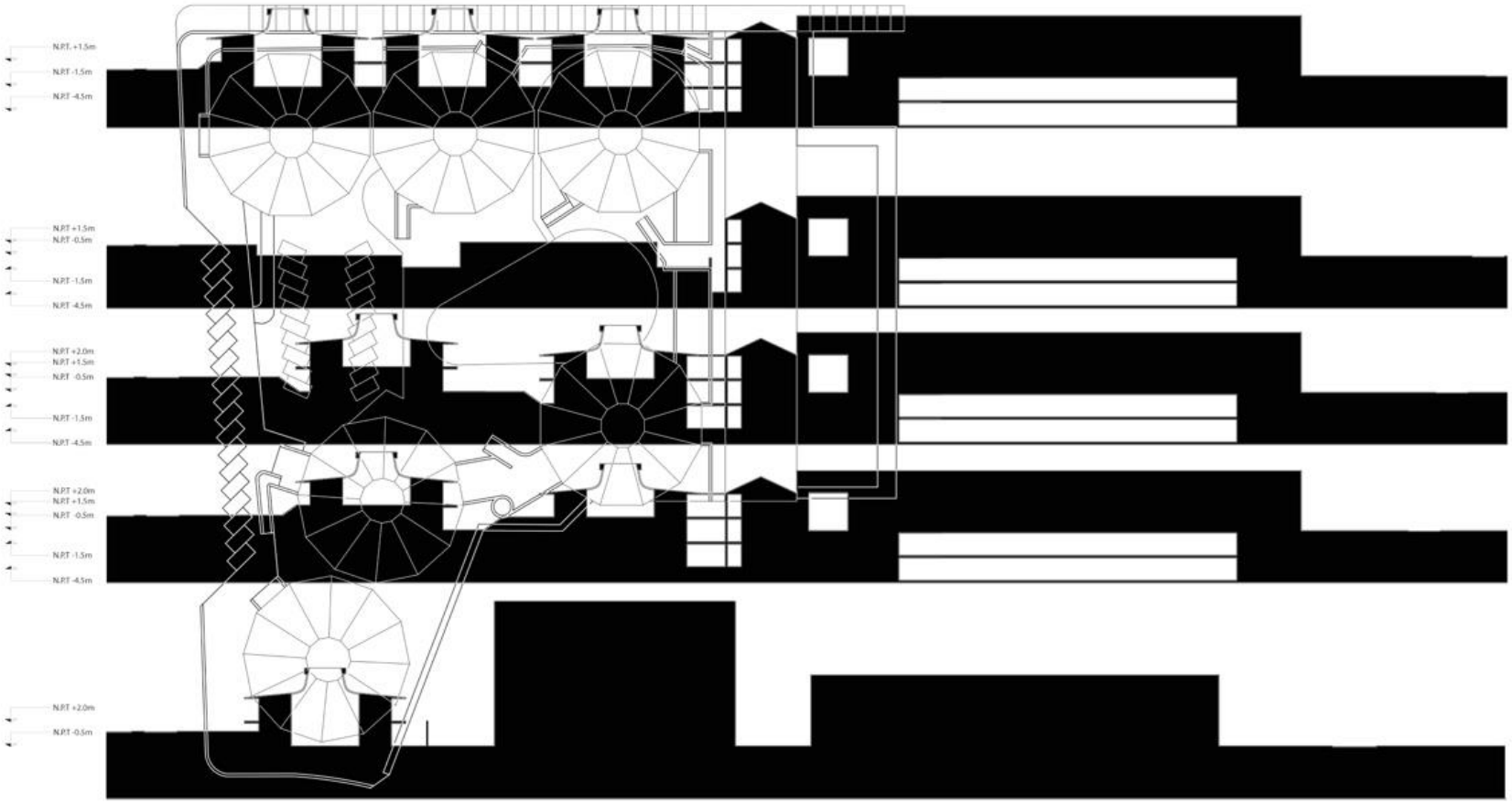


Fig. 24. Corte Territorial N-S.
Elaboración propia.

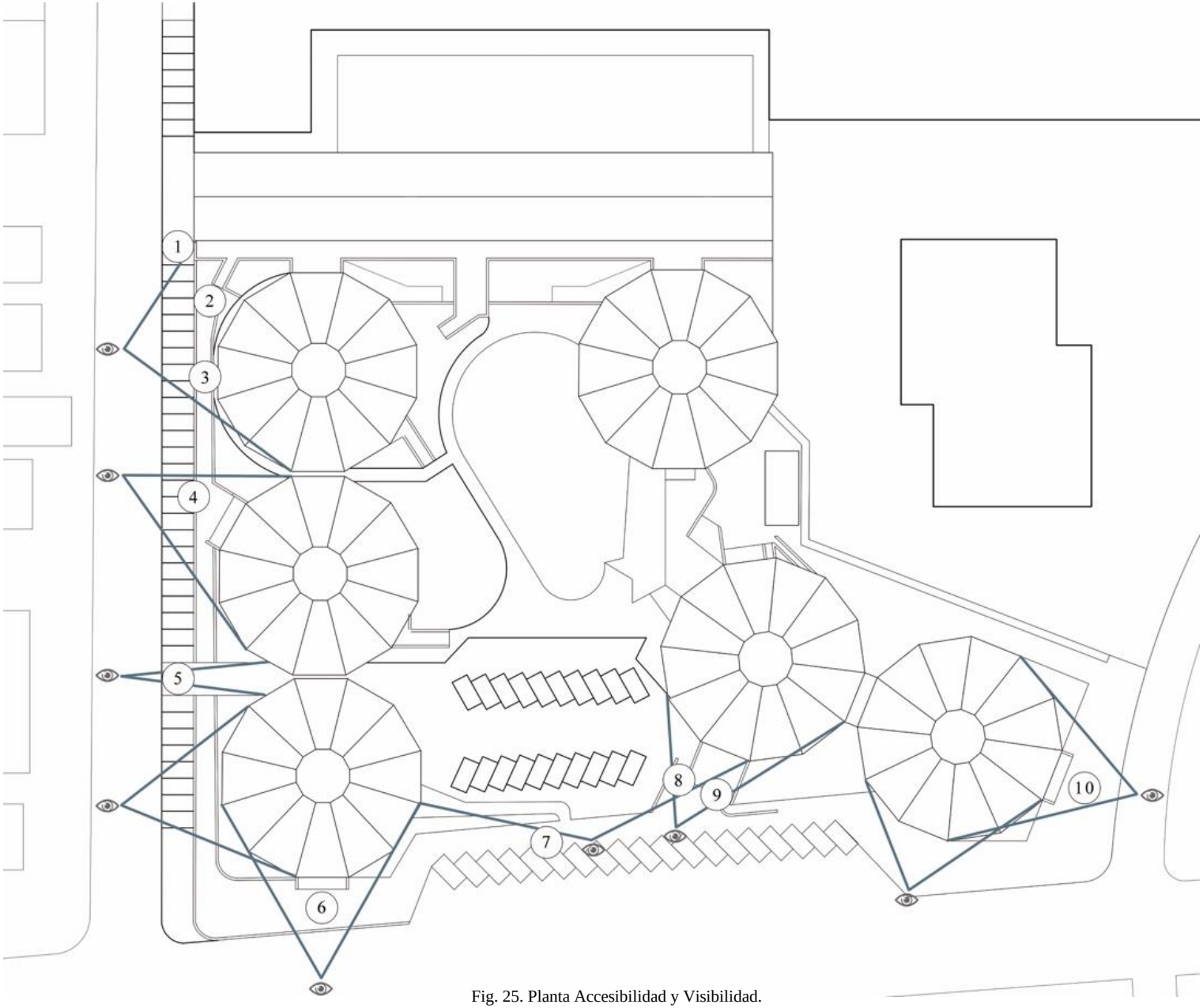


Fig. 25. Planta Accesibilidad y Visibilidad.
Elaboración propia.

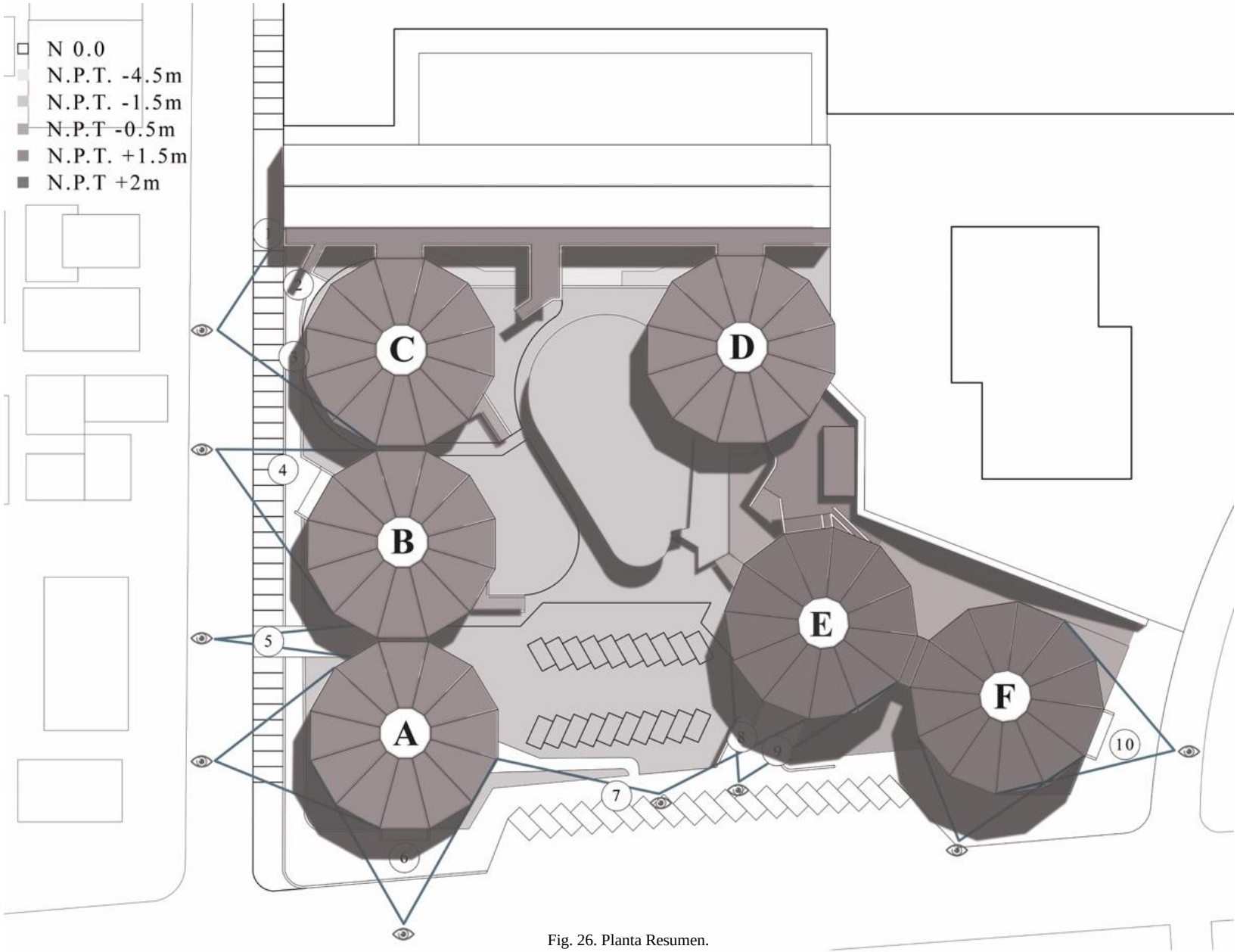


Fig. 26. Planta Resumen.
Elaboración propia.

5

Tiempo.
Mañana. Día. Semana. Mes. Año.

Una vez entendida la estructura de Los Cobres y como estos interiores parásitos toman lugar dentro de la misma, clave es ver los efectos que tiene esta en el público y verificar si es efectivo el anonimato de los lugares nocturnos que este alberga. Al poner bajo ojo crítico la disposición del comercio, puede evidenciar ciertos patrones en el modo de uso del establecimiento; marcando recorridos y preferencias en los servicios, definiendo una lógica en la visita del usuario. Qué es lo que busca y cómo se mueve. La observación de la dinámica diaria de quienes concurren al lugar, sus características (sexo, edad), el flujo diurno y nocturno, los recorridos, servicios prestados y el entorno comercial en el que se encuentra geográficamente ubicado el proyecto, son los principales ítems a considerar al momento de realizar tal análisis.

Distintos tipos de servicios son los que ofrece el centro comercial tales como peluquerías, insumos para los mismos, tiendas de vestuario, servicios de impresión y fotocopias, insumos tecnológicos, servicio de correo, farmacias, talleres de reparación de ropa, un sector de juegos para niños, tiendas de artículos para el hogar y algunos pequeños locales de comida. Un sinfín de bienes y servicios distribuidos sin ningún orden aparente, por lo que el recorrido del lugar se torna confuso e impreciso. Cabe destacar el tipo de servicios brindados terminan por alejar al shopping de su idea original de establecerse como lugar de encuentro, generando visitas al

ofrecer servicios básicos que terminan por constituir una clientela base constante. Dada la diversidad de locales su público objetivo es bastante amplio, sin embargo se pueden identificar ciertas tendencias donde las mujeres -sobretodo de edad- tendrían el mayor número de visitas, seguido por los hombres y niños. En cuanto a los ingresos, su tipología permite la construcción de múltiples entradas en respuesta a la diversidad de módulos, generando 10 distintos accesos además de una entrada y salida para automóviles. El terreno cuenta con 3 estacionamientos anexados al proyecto, uno por el poniente que corresponde a la calle Embajador Doussinague, otro por el sur que se introduce en la manzana para alejarse del alto flujo de Av. Vitacura, y por último uno interno propio del proyecto, ubicado en el centro de la cuadra, que se accede desde Embajador Doussinague y se sale por el oriente en Lo Beltran. (fig. 27)

En cuanto al contexto inmediato en el que se emplaza el proyecto de Bendersky, su ubicación le permite establecer una serie de conexiones con servicios aledaños. El sector de Av. Vitacura se destaca por ser una zona de servicios con bancos, isapres, farmacias, restaurantes, etc; siendo foco de un alto flujo de público diariamente. Por su parte, en Embajador Doussinague se encuentra una notaria y el supermercado Lider, ambos con altos índices de demanda. El cruce entre estos lugares y el centro comercial se da al ver que la única zona de estacionamiento disponible la tiene Los Cobres, con lo cual uno podría concluir que hay una alta probabilidad que el que esté en el barrio obligadamente miré hacia los pabellones y la posibilidad de ingresar en un local, dado que el establecimiento también es un centro de servicios, se de. Aun así, como se ha mencionado anteriormente, si bien antaño era un centro que invitaba al estar reuniendo a grandes cantidades de gente, hoy en día su tipología de servicios presenta un flujo más bien escaso, determinado principalmente en 3 horarios según el usuario -mañana, tarde y noche-, diferenciándose entre semana y fines de semana (en que el horario de atención es hasta las 1:45pm) y anulándose durante los días festivos en que este no opera. (fig. 28-32)

Durante la semana el hecho de estar geográficamente ubicado en un sector de servicios -Lider, notaria, Banco de Chile, Cruz Verde, Itaú, isapre Banmédica- rodeando las calles y avenidas que lo bordean y que definitivamente atraen a un mayor público. Un porcentaje de este usuario aprovecha de acudir a Los Cobres en busca de algunos de los servicios que en él se imparten.[13] Es entonces como se observa que el porcentaje de mujeres mayores son las que más concurren durante la mañana, horario de mayor flujo de personas, seguido por hombres y un público etario un poco más misceláneo que concurren principalmente a la farmacia y al servicio de impresión y fotocopiado, servicios que son los con mayor porcentaje de afluencia. Mujeres de mediana edad gotean en horario repartidas en los distintos salones de belleza, servicios de reparación de ropa y quizás un leve vitrineo en las tiendas de ropa (escasas también). Llegada la tarde se ve una disminución en la circulación de gente, en parte por el cierre de los servicios circundantes, no obstante, los focos de atención siguen siendo los mismos; peluquerías, la farmacia y el servicio de fotocopiado. A esta hora también aparecen, en pequeña

[13] En base a experiencia propia.

cantidad, los niños que acompañan a sus madres pasado el horario de colegio.

Los fines de semana la cantidad de público se ve reducida, y es que el entorno comercial se encuentra totalmente cerrado -a excepción del Lider-, además de contar con un horario bastante más acotado. Sin embargo la baja en la clientela se ve compensada en cierto modo con la aparición de los niños quienes acompañan a sus padres que atienden al centro comercial. Es aquí donde la zona de juegos infantiles encuentra su pick y los niños se apoderan de ella pero por un período corto de tiempo ya que, son para niños de corta edad por lo que su actividad en ellos es evidentemente más reducida. El hecho de no contar, por último, con un entorno natural que los acoja y quizás un local de bebidas o helados, incitan el que sea sólo una zona de paso. Generalmente son las peluquerías, los juegos e incluso las tiendas de ropa y electrónica, los que concentran a los consumidores el fin de semana.

Por su parte los locales nocturnos, a pesar de que abren algunos días de la semana, gozan de un flujo asegurado cuando llega el fin de semana. Eventos que sobrepasan las 200 o 300 personas se reúnen en Los Cobres jueves, viernes y sábado, con un público objetivo de jóvenes entre los 23 y 35 años. Y esto haciendo referencia a lo que pasa en sólo 1 de los locales, si son 3 en simultáneo se tiene una muestra de gente importante.

Refuerza entonces lo observado, que las zonas más concurridas de Los Cobres están determinadas también por las estructuras de locales adyacentes a él, el supermercado Lider sobre la calle Embajador Doussinague y su recorrido hacia Avenida Vitacura, o viceversa, que cuenta con varios bancos, farmacias, sucursales de atención a público de isapres, etc; exponiendo en este trayecto las 10 entradas de acceso a la zona tratada, haciendo más recurrente la confluencia a ellos. Además, el contar con un sector de estacionamiento en esta calle, invita a que esta zona sea la de mayor flujo. En contraste, el piso -1 y el módulo E quedan casi en el anonimato para el transeúnte casual, por lo que pasa a ser prácticamente inexplorado (salvo los fines de semana) y por tanto, inexplotado por la misma administración del proyecto.

Ahora bien, hay un factor que potencia aun más el anonimato de las zonas previamente mencionadas al dificultar el recorrido interior de la propuesta del shopping y tiene que ver con que, por una parte, estructuralmente carece de un diseño de circulación fácil y lógico (entrepisos, escaleras aleatorias, algunas bastante estrechas, escondidas e inseguras), y una muy mal pensada conexión entre los módulos de orientación oriente y poniente. Incluso la gran área central al aire libre (que en su minuto funcionaba como fuerza centrípeta acordonada por los módulos, y que generaba un gran sector de contención) actualmente no está bien lograda en cuanto a uso y estética que pasa incluso a ser un obstáculo al minuto de pensar en atravesar al sector este de Los Cobres. Estos factores, recién mencionados, son el engranaje que al correlacionarse determinan la mecánica observada y que denota varias falencias ya que claramente Los Cobres no es lo que antaño, un lugar de encuentro familiar, de entretención y de servicios a sus vecinos quienes fueron el público objetivo al instalarse décadas atrás.

La diferenciación entre los espacios que acogen la vida diurna y nocturna en Los Cobres se le atribuye a un heterogéneo tratamiento de las partes donde movimientos, programas,

bordes, horarios y, por ende, flujos, no presentan correspondencia alguna. Mundos opuestos que, a pesar de compartir un mismo techo, leves contrastes van en sumatoria de su desarticulación. Cedric Price propone para sus proyectos teóricos del Fun Palace y el Generator la flexibilidad como línea proyectual, permitiendo a los usuarios crear sus propias condiciones.[14] Su capacidad de adaptabilidad asegura la vigencia del proyecto en el tiempo. En el caso del modelo de Bendersky la disimilitud programática provoca una dualidad en el conjunto, por lo que la flexibilidad debe ser utilizada en pos de una adaptación de usos que permita la homogeneidad del proyecto. El día y la noche, las luces y sombras, arriba y abajo; deben trabajar como opuestos complementarios y consolidarse como un solo proyecto. La hibridación de los mundos significará una fusión de los espacios que llevará a la recuperación de la vitalidad que alguna vez estuvo presente en Los Cobres de Vitacura.

[14] Cedric Price, *Fun Palace.*

Fig. 27. Planta base Los Cobres.
Elaboración propia.

Fig. 28. Planta de Flujos. Mañana.
Elaboración propia.

Fig. 29. Planta de Flujos. Tarde.
Elaboración propia.

Fig. 30. Planta de Flujos. Noche.
Elaboración propia.

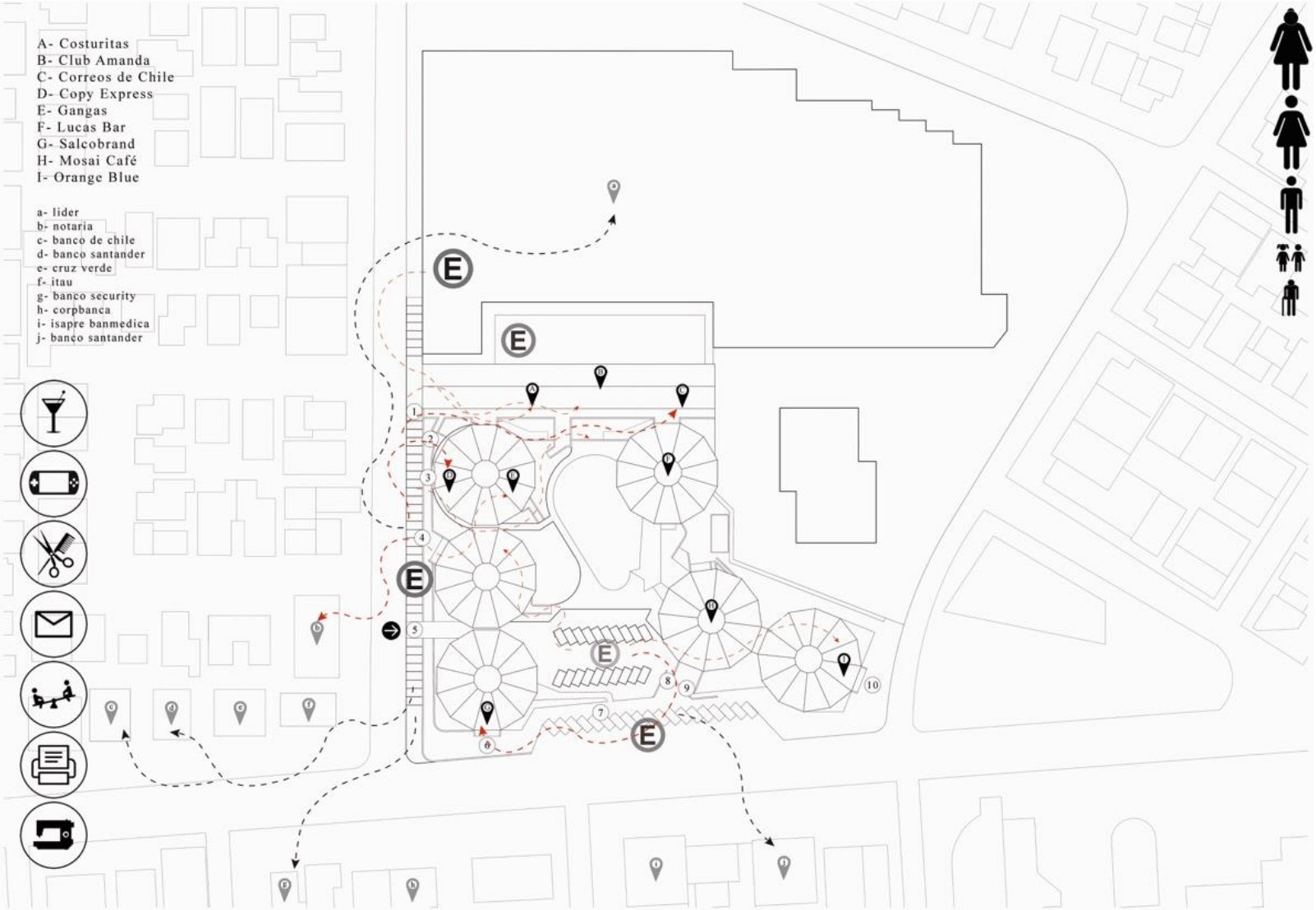


Fig. 31. Planta de Flujos. Semana.
Elaboración propia.

Fig. 32. Planta de Flujos. Fin de semana.
Elaboración propia.

Fig. 33. Planta de Flujos. Festivos.
Elaboración propia.

Exposición de lo oculto.
Estrategias de proyecto.

La falla en Los Cobres de Vitacura alude a la falta de vínculo o relación entre las partes que componen el proyecto. Reconociendo a este mismo como un edificio híbrido, los distintos programas albergados en el mismo deben interactuar de tal forma que el mundo diurno de paso a la vida nocturna, es decir, que la ciudad existente reconozca la ciudad latente. La potencialidad aparece como alternativa para la combinación de los distintos usos urbanos con las actividades públicas y privadas permitiendo el engranaje entre módulos para generar un edificio de uso de jornada continua.

La hibridación en arquitectura es definida como:

"el resultado de una conjunción de funciones albergadas en un mismo objeto arquitectónico, teniendo estas funciones una relación de vinculación, donde los usuarios a través de una diversidad programática encuentran cubiertas muchas de sus necesidades, recortando así distancias de movilización y contribuyendo a la sostenibilidad de sus actividades y del entorno."[15]

[15] Evelyn Aguilar Morales, Edificio Híbrido em Ate-Lima (Perú, Tesis, Marzo 2017) p. 7

A partir de esta definición se logró entrever una vez más lo carente en el proyecto de Bendersky, la conjunción. El colapso del día y la noche en el proyecto es una cualidad con la cual se trata el problema de lo colectivo. Un edificio con interiores tan diversos permite al público identificarse con este mismo, sin embargo, terminan por generar una variedad de escenas o situaciones totalmente inconexas. A nivel constructivo se encuentra la misma desarticulación, seis pabellones y un edificio física y estructuralmente independientes, donde no tienen mayor relación que su apariencia y forzosa unión entre las partes. La aleatoriedad, tanto en disposición como en diversidad de locales hacen del shopping de Vitacura un caos.

Es así como Los Cobres puede ser interpretado bajo cuatro acciones principales; azar, separar, esconder y/o camuflar, y hundir. De esta misma manera, aparecen así cuatro nuevas acciones como líneas proyectuales; ordenar y/o sectorizar, exponer, levantar y articular. Bajo esta lógica, el proyecto interviene mediante un sistema de circulaciones y plataformas, buscando irrumpir en el esquema dodecagonal para generar una totalidad a partir de la vinculación de lo inesperado. Cabe mencionar, los movimientos, programas, bordes, flujos -estudio realizado- y ahora el proyecto en sí, han sido abordados a partir del factor tiempo, y es así como el fundamento del proyecto persigue una construcción que evidencie el paso del tiempo, que funcione de acuerdo al tiempo y que finalmente permita actividades en el tiempo.

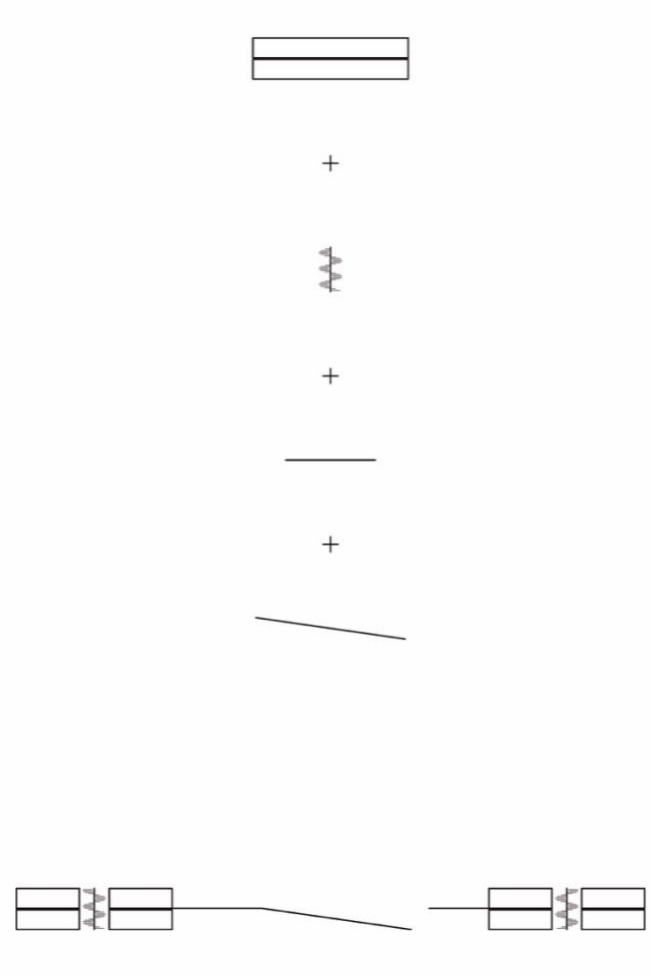


Fig. 34. Sistema de Elementos.
Elaboración propia.

En primer lugar el azar; un desbarajuste de locales, servicios y programas desparramados por los distintos módulos, que terminan por generar un laberinto comercial dentro de Los Cobres. Sin ningún orden aparente ni un claro recorrido por el cual circular, es todo simplemente un enredo. Por eso se hace clave el ordenar y sectorizar el conjunto (fig. 35), para entregar mayor claridad al usuario y guiar su visita. Se van creando así ciertas narraciones y/o relaciones entre los módulos insinuando compatibilidades entre ellos. Por un lado en los módulos A, B y C nos encontramos con un locales de sastrería y servicio técnico, decoración y un mercado respectivamente (servicios), que desembocan en el shopping y un local de música con un bar exterior (ocio) como antesala para lo que sería las obras de teatro o el carrete de la noche en las cápsulas de la azotea. Por otro lado los módulos E y F se encuentra el strip club y la biblioteca que dan paso a un bar abierto y una galería de arte rematado por las piezas de hotel. Por último el módulo D es donde se encuentran los niños, su sector de juegos, ubicado estratégicamente bajo el gimnasio el cual culmina en un spa para relajarse.

La separación presente y por ende la articulación propuesta (fig. 36), busca minimizar el exceso de recorrido y precisarlo en donde es efectivamente necesario. En un primer plano, cada uno de los pabellones cuenta con una escalera de caracol que une de suelo a cielo – generando así esa relación física entre opuestos subterráneo y techo- articulando todos los pisos de manera vertical. Ahora bien en la horizontalidad, el subterráneo y la primera planta logran una conexión total, tanto en accesibilidad como visibilidad, no así el segundo y tercer nivel que se subdividen en dos. En el caso del piso 2 se encuentra una sectorización más que una división como tal entre los módulos A, B y C respecto a los módulos D, E y F, sin embargo a través de la pista de atletismo se une físicamente todo el 2do piso. Por su parte la plataforma une por un lado los módulos A, B, C y D y por otro lado al E y F. Esta sectorización se da por un tema práctico de distribución de servicios y por un tema de niveles de suelo respectivamente además del programa para el cual fue construido (hotel), no obstante desde la plataforma se desprenden rampas que van articulando estos cabos sueltos, facilitando sin mayores trámites ni laberintos el tránsito por el conjunto y sus pabellones. Mediante las rampas es que el proyecto, o más bien la plataforma, logra apropiarse de Los Cobres envolviéndolo desde el techo hasta el suelo entendiéndose así como un total, además de generar sub zonas dentro del patio central mediante la estructura en la cual se erigen.

Como fue mencionado anteriormente, los bordes de Los Cobres hacen de este un lugar perfecto para el camuflaje donde pasar desapercibido es juego de niños. Cuando se busca atraer gente resulta difícil lograrlo sin mostrar lo que tienes para ofrecer, es en este sentido que es necesario el exponer las atracciones para llamar la atención de los consumidores. Por esta razón y dada la figura de Los Cobres, se tiene como objetivo maximizar la luz en el proyecto. Es en este sentido que cada módulo es atravesado verticalmente por una lucarna, alumbrando cada pabellón desde su interior. Por otro lado resulta imprescindible liberar el centro de la manzana, que actualmente corresponde a un local en arriendo, y convertirlo en un gran patio central entregando visibilidad y en donde confluyen todas las actividades albergadas en el primer piso. Asimismo las nuevas conexiones que se plantean serán la manera de exhibir a

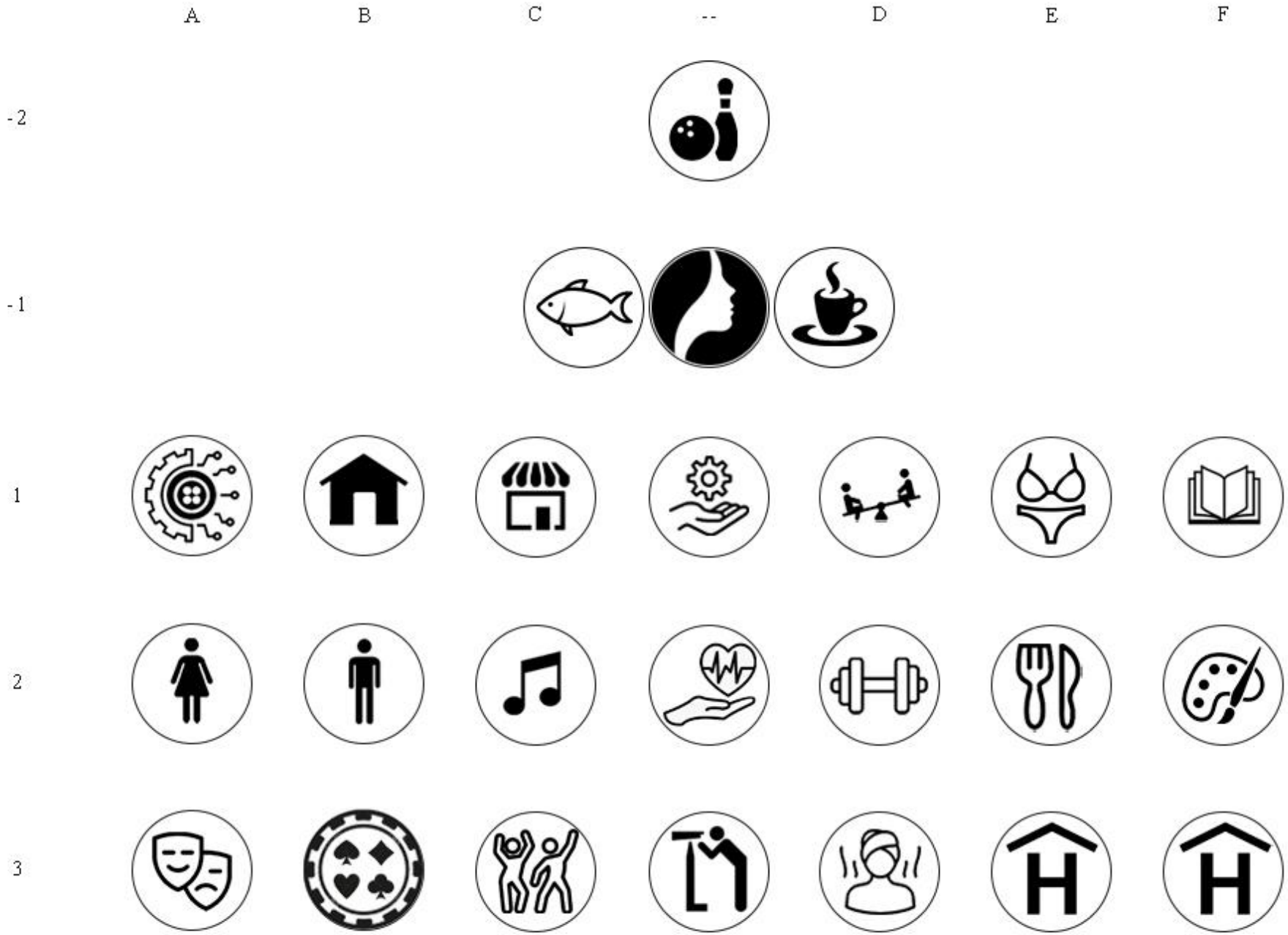


Fig. 35. Diagrama de Sectorización.
Elaboración propia.

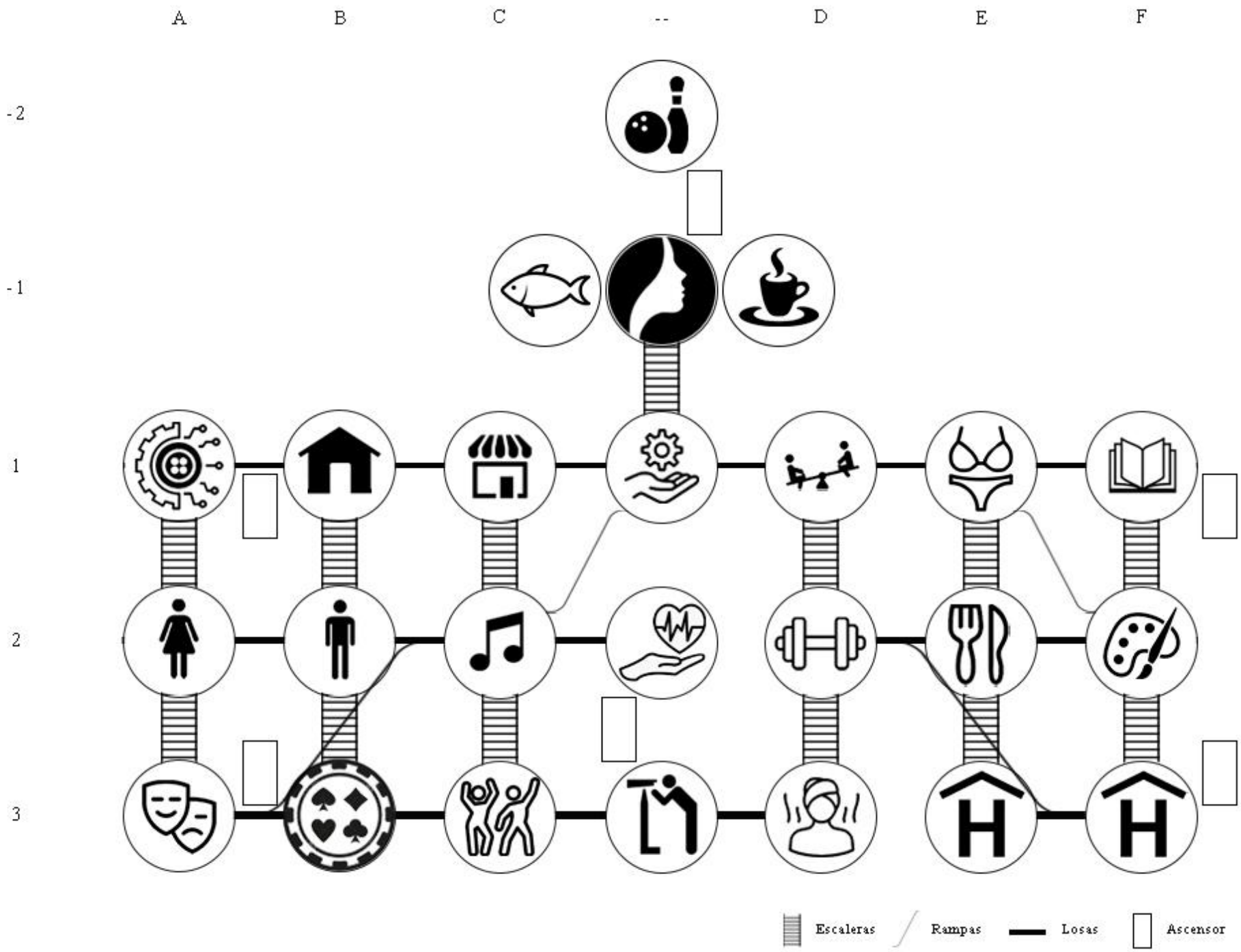


Fig. 36. Diagrama de Conexiones.
Elaboración propia.

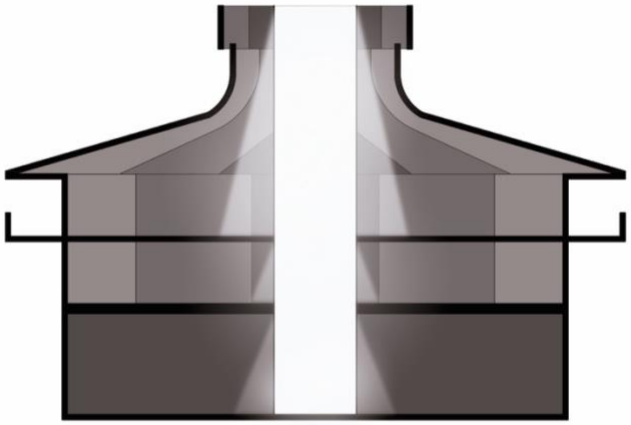


Fig. 37. Exponer.
Elaboración propia.

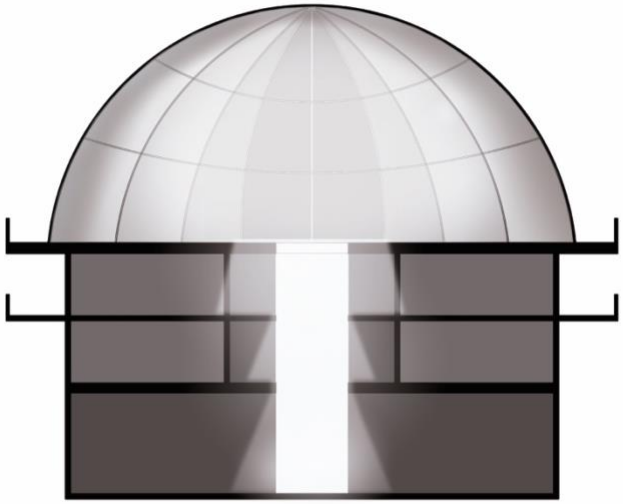


Fig. 38. Elevar.
Elaboración propia.

aquellos locales que se encuentren en un segundo plano, generando así engranajes estratégicos entre pisos y pabellones.

El hundirse se trabajará con su inverso, levantarse, y es aquí donde entra la explicación del subterráneo y piso 3 representando a los opuestos, hundirse y levantarse respectivamente. En Los Cobres los recintos bajo tierra son donde se acomodan principalmente los interiores nocturnos como una forma de resguardo, aislamiento y escondite, evitando irrumpir en la vida diurna y conteniéndose en la nocturna. En el proyecto se persigue el levantarse, siguiendo los mismos principios que busca el hundirse -aislación y resguardo- no obstante generando esta vez un pedazo de ciudad oficial tanto para su uso diurno como nocturno. Este nivel será el mayor manifestante del paso del tiempo. Al tratarse de una plataforma abierta con el cielo como límite, será posible percatarse del transcurso del día con el curso del sol; al mismo tiempo que se plantea como techo verde, donde la flora irá revelando mes a mes el cambio de estaciones. Las cubiertas existentes de los 'honguitos' darán paso a seis cápsulas (300m^2) con posibilidad de programas libres de fachada, adaptables a la situación que se quiera crear en el momento, asegurando así su persistencia en el tiempo. El subsuelo por su parte - lo que corresponde al Club Amanda más concretamente - seguirá dando cabida a interiores nocturnos, no obstante explorando la dualidad y la posibilidad de retomar su uso diurno. Es por eso que el -1 se liberó para crear un centro de belleza y estética junto con una terraza como lugar de descanso, abriéndose hacia un gran acuario que alberga en su parte inferior una sala de bowling. En cambio, las cápsulas han sido definidas para dar lugar a un hotel, un spa, un boiler room, sala de juegos y obras de teatro.

En ambos pisos, el subterráneo y el 3, es donde se concretará la fusión día y noche, donde la dualidad pasará a ser una totalidad y su funcionamiento da cuenta de la existencia de ambos espacios. Como se trata se salas libres, el uso asignado es un simple ejemplo dentro de las posibilidades, puede ser tan variado como para dar origen a lo que pueden ser exposiciones, clubes de teatro o danza, strip clubs, cine, obras de teatro, carretes, clases de gimnasia, etc; que se verán a su vez complementados con los demás servicios. El repertorio es infinito y por ende eternamente reprogramable.

De lugar de paso al espacio público, Los Cobres comienza a tener una nueva lectura a través de esta reestructuración mediante estas operaciones como plan de renovación que permiten su visualización como un nuevo espacio para la comunidad. La sectorización y articulación del conjunto favorecerá el entendimiento y circulación del mismo, trayendo a un primer plano todos los locales para su exposición. Mientras el techo y el subterráneo tendrán un papel clave en el desarrollo del engranaje que permitirá el funcionamiento continuo de Los Cobres , y la vegetación por su parte como protagonista del tiempo será el máximo exponente del mismo. "Una organización acumulativa formada por agregación de espacios diferentes, vinculados estrechamente entre sí."[16]

[16] Evelyn Aguilar Morales, Edificio Híbrido em Ate-Lima (Perú, Tesis, Marzo 2017) p. 7

Una ciudad dentro de otra ciudad.
Nuevas compatibilidades.

Con los avances tecnológicos en la construcción y su traducción en edificios verticales, Rem Koolhas comienza a evaluar las oportunidades que aparecen ante la posibilidad de multiplicar indefinidamente cualquier terreno dado en busca de la proliferación de superficie útil en los rascacielos. Este pensamiento deriva en un nuevo concepto donde nace la noción de híbrido a partir de la creación de "una ciudad dentro de una ciudad"(Koolhas 2004:89), al atribuirle a cada planta un uso diferente, haciendo viables los cruces más impensados albergados en un mismo objeto arquitectónico. Es así como "comer ostras con guantes de boxeo, desnudo, en la planta enésima"(Koolhas 2004:115) se vuelve posible en la arquitectura.[17]

A partir de esto y tomando una vez más como base las ideas de Cedric Price, surgen una serie de diagramas en busca de establecer la lista de nuevos programas para Los Cobres y una serie de preguntas para definir sus relaciones. Aquí el papel que toma la arquitectura no es el de resolver los problemas, sino el

[17] Guillermo Gosalbo, Híbridos XXL, El límite entre edificio y ciudad (Madrid, Noviembre 2011) p. 6-12

de plantear nuevas preguntas.[18] ¿Por qué los programas nocturnos clandestinos en general no existen sino solo en relación a un pedazo de ciudad oficial que lo permite? ¿Cómo es posible el funcionamiento en simultáneo de programas tan disímiles? ¿Se complementan o son indiferentes?¿Es la instalación de programas nocturnos la razón de la decadencia de estos lugares o son lo que justifican su vigencia hasta hoy? ¿Qué características permiten esta doble condición dentro de Los Cobres? Ya no se trata de una clasificación convencional temática -vestuario, tecnología, alimento, hogar- sino más bien de crear correspondencias desconocidas persiguiendo nuevas narrativas y desenlaces.

Mediante estas preguntas es que van apareciendo asociaciones abordadas desde un nuevo punto de vista. Nuevas compatibilidades, nuevas indiferencias y nuevos conflictos llegan a revitalizar el antiguo sistema de relaciones del shopping de Vitacura (fig. 39), dejando atrás la categoría de locales de servicios para convertirse en un lugar totalmente impredecible y multiprogramático. Cabe recordar su alta capacidad de adaptabilidad y por ende reinvención programática, permitiendo su perdurabilidad en el tiempo.[19]

Dada la diversidad programática del conjunto, es probable pensar en la probabilidad, valga la redundancia, de que por cada hora del día una nueva actividad o evento acontece en Los Cobres, pudiendo incluso cambiar este mismo por día si así se quisiese. Asimismo, los locales están distribuidos y conectados, asumiendo ciertas compatibilidades entre las acciones de tal

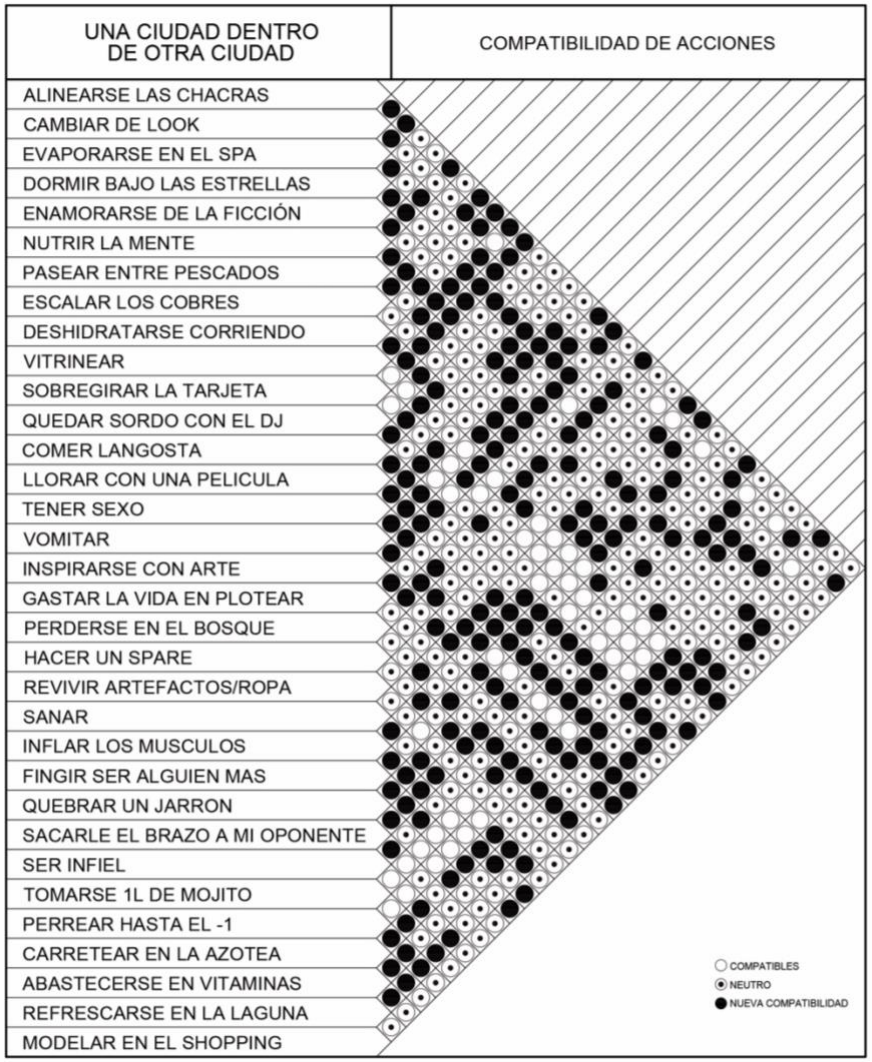


Fig. 39. Tabla de Compatibilidades. Elaboración propia.

[18] José Hernández, *Del Fun Palace al Generator* (ARQ 90, Agosto 2015)

[19] Cedric Price, *AP144 Cedric Price Fonds* (cca)

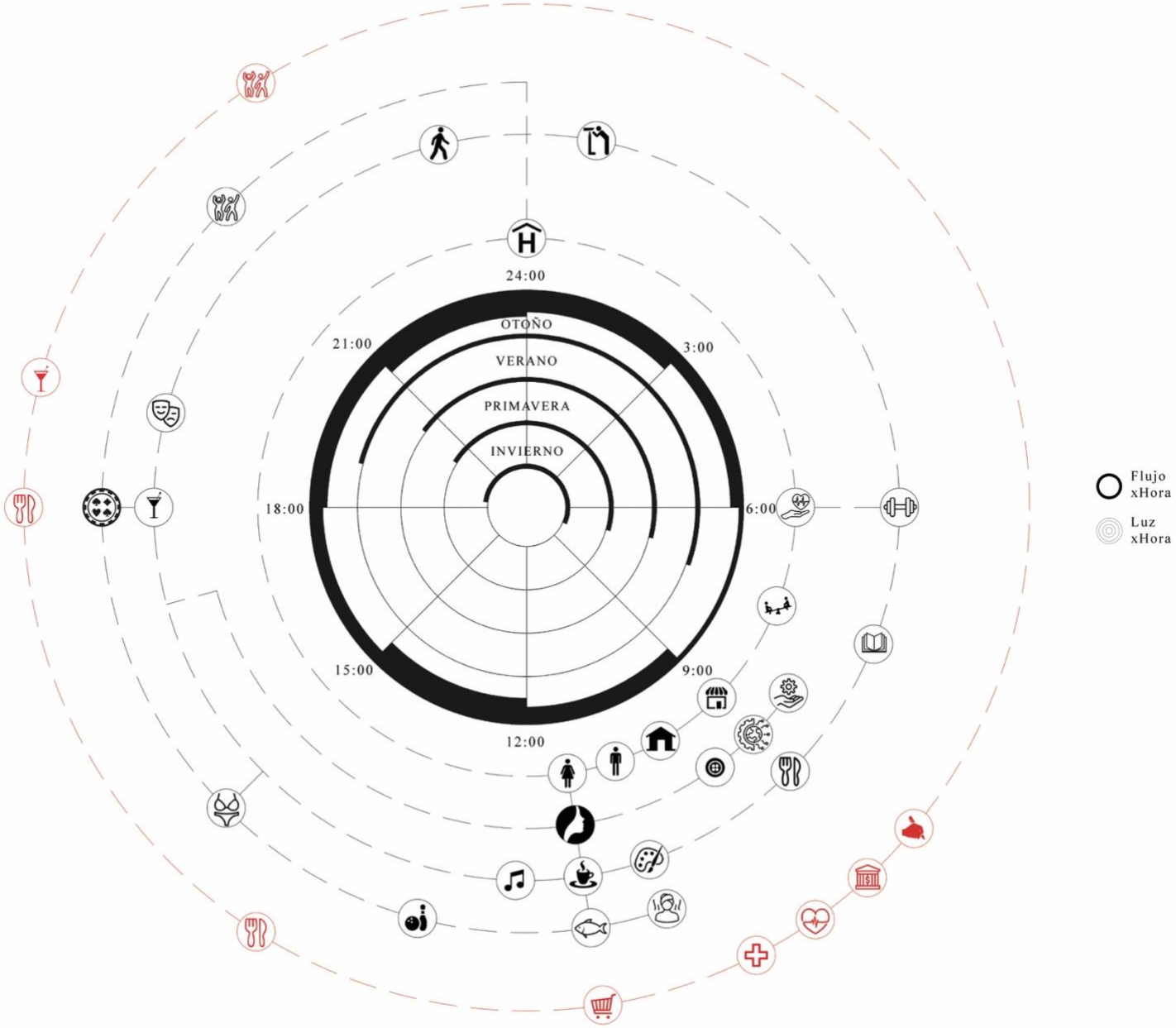


Fig. 40. Diagrama Propuesta de Engranaje. Elaboración propia.

manera que terminen por generarse posibles circuitos dentro del edificio.

En el subterráneo (fig. 41-42) se apuesta por una peluquería enterrada en conjunto a una cafetería que eventualmente puede funcionar como sala de espera. Frente a ellos se antepone un gran acuario como espectáculo visual, generando un ambiente pacífico y entretenido, inclusive para los niños, que a su vez actúa como techo de la cancha de bowling ubicada en el -2. Un sector que activa todos los sentidos para recordar lo que es tener ‘alma de niño’.

En la planta baja (fig. 43) se encuentra entre los módulos A, B y C -calle Embajador Doussinague- todo lo que es sastrería, costurería, servicios técnicos, decoración y mercado generando un recorrido interno entre ellos que insinúe un circuito tipo ‘feria’ entre los distintos locales, satisfaciendo las necesidades de abastecimiento básico. A su vez estás se abren en su recorrido al edificio posterior ‘G’ para incluirlo en el circuito. En el módulo D, ubicado en la parte posterior del predio, se ubica la guardería de niños apuntando a su máxima protección y resguardo alejándose de los accesos a la calle. Por su parte los pabellones E y F se instalan el strip club como mayor centro de atracción -frente a Av. Vitacura- y a su lado la biblioteca, quedando más aislado del resto buscando la tranquilidad necesaria para dicha acción. Aquí el ocio y placer llegan a juntar actividades distintas en todo aspecto, para ‘desnudar el alma’ en todos sus sentidos.

En el segundo piso (fig. 44) se hace vínculo con el consumismo cultural mediante los locales de vestuario -con posibilidad a eventos de moda en pasarela- ocupando las casitas A y B, y el local de música en el C rematando en un espacio abierto dando la posibilidad de mostrar el talento musical a quien lo desee y gozar de ello a quien quiera verlo. En el módulo D se instala el gimnasio, del cual se desprende una pista para correr habilitando la conexión entre todos los pabellones del segundo piso. El gimnasio se encuentra tanto visual como físicamente enlazado con el sector del resto-bar/galería en los módulos E y F armando como propuesta un área enfocada en ‘nutrir cuerpo y mente’, ya sea a través del ejercicio, el alimento o el arte. Cabe mencionar el rol del edificio G como emplazamiento de un centro médico y tiendas deportivas, apoyando a los deportistas pero también presentes para atender a todo público ante cualquier emergencia o eventualidad.

La azotea (fig. 45) como remate del proyecto es donde se instalan 6 cápsulas de cristal rodeado por un bosque verde, dando la opción de generar infinitas actividades. En este caso y según los programas ya propuestas, para culminar con las actividades de los módulos A, B y C del segundo nivel se plantea un sector donde se sitúa un teatro, una sala de juegos tipo casino y un boiler room, teniendo como ante sala o pre música al aire libre o un show de moda. Sobre el gimnasio -pabellón D- se ubica un relajante spa bajo las estrellas, ideal para el post entrenamiento o para quien quiera darse un día de relajo. Por último el bar abierto localizado en la casita E del segundo piso tiene como remate dos cápsulas como hotel bajo las estrellas, dando la oportunidad de alargar la estadía en el centro comercial. Aparece como opción tanto para después de la fiesta, como para morir después del bar, como motel o simplemente salir de la rutina y escapar un rato.

Ya sea para comer o vomitar, bailar o correr, arriba o abajo, de día o de noche, los nuevos espacios y programas en Los Cobres le otorgan el potencial para establecerse como una ciudad dentro de otra ciudad. Permeable y accesible con actividades de todo tipo, se regenera el espacio público que alguna vez tuvo el shopping de Vitacura, dejando la transitoriedad para los alrededores. Si bien no se puede “comer ostras con guantes de boxeo, desnudo, en la planta enésima”, se puede tomar una cerveza con una estríper en traje de baño en el segundo piso, mientras los niños corren por la laguna en el primer piso.

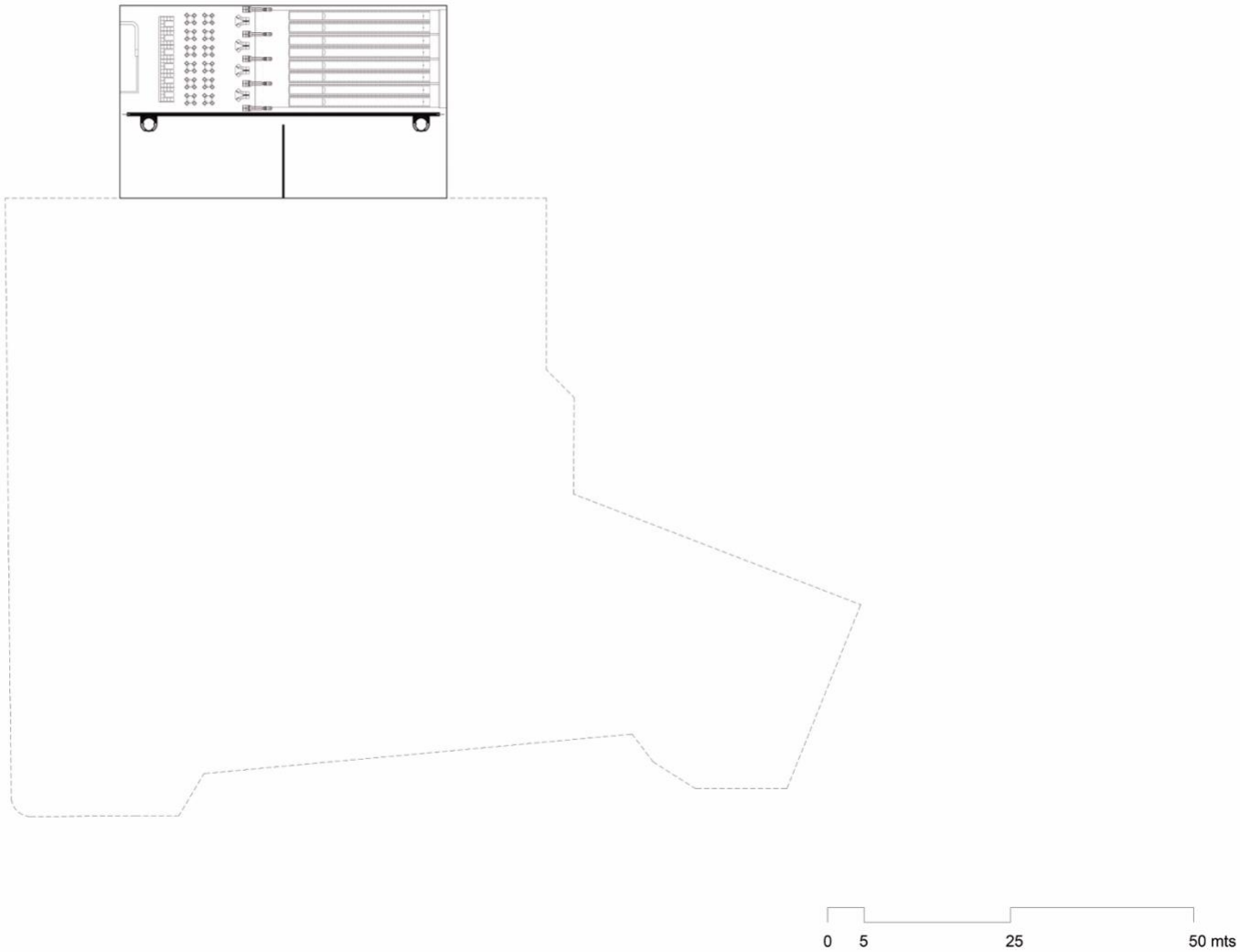


Fig. 41. Una ciudad dentro de otra ciudad. Planta sub -2
Elaboración propia.

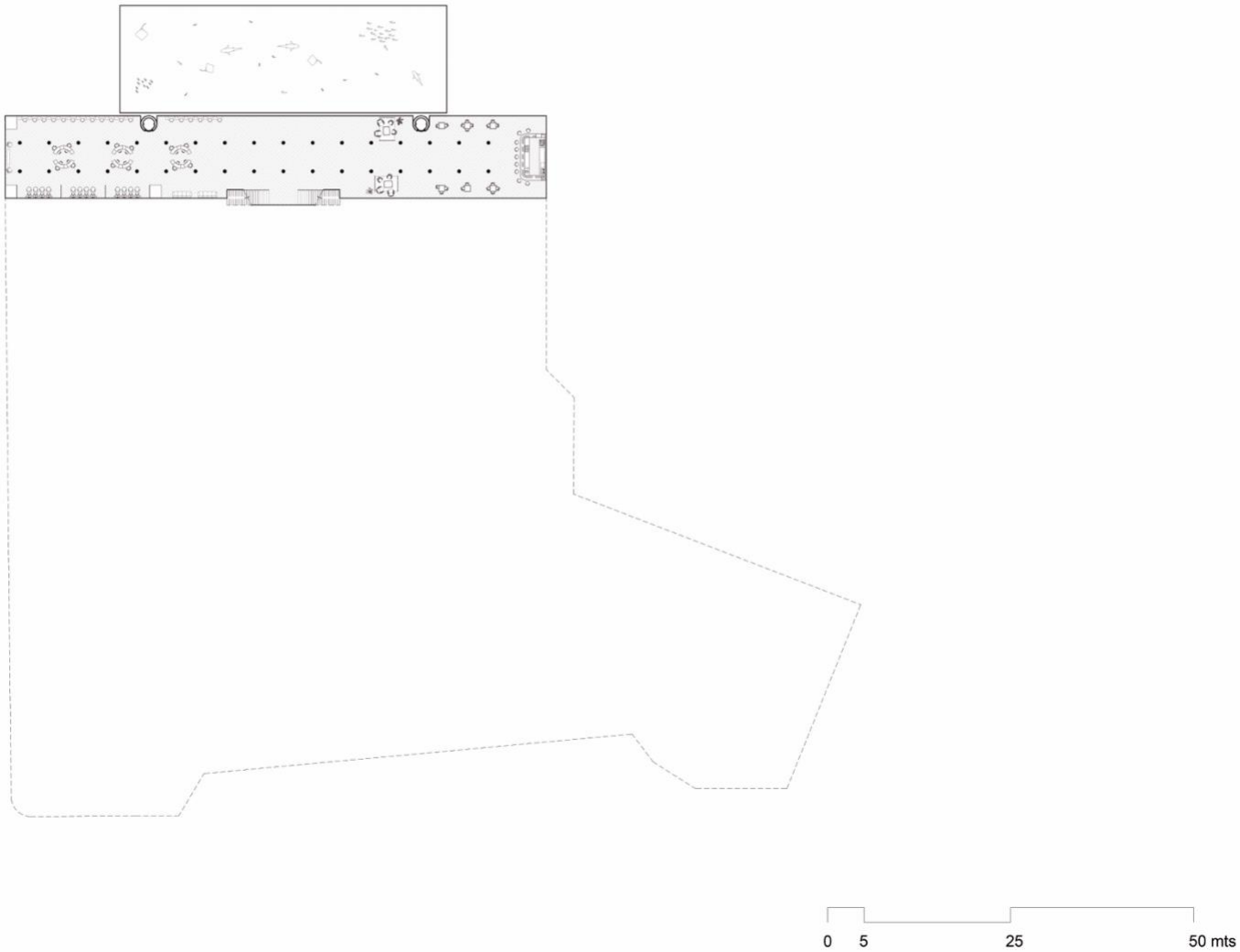


Fig. 42. Una ciudad dentro de otra ciudad. Planta sub -1
Elaboración propia.

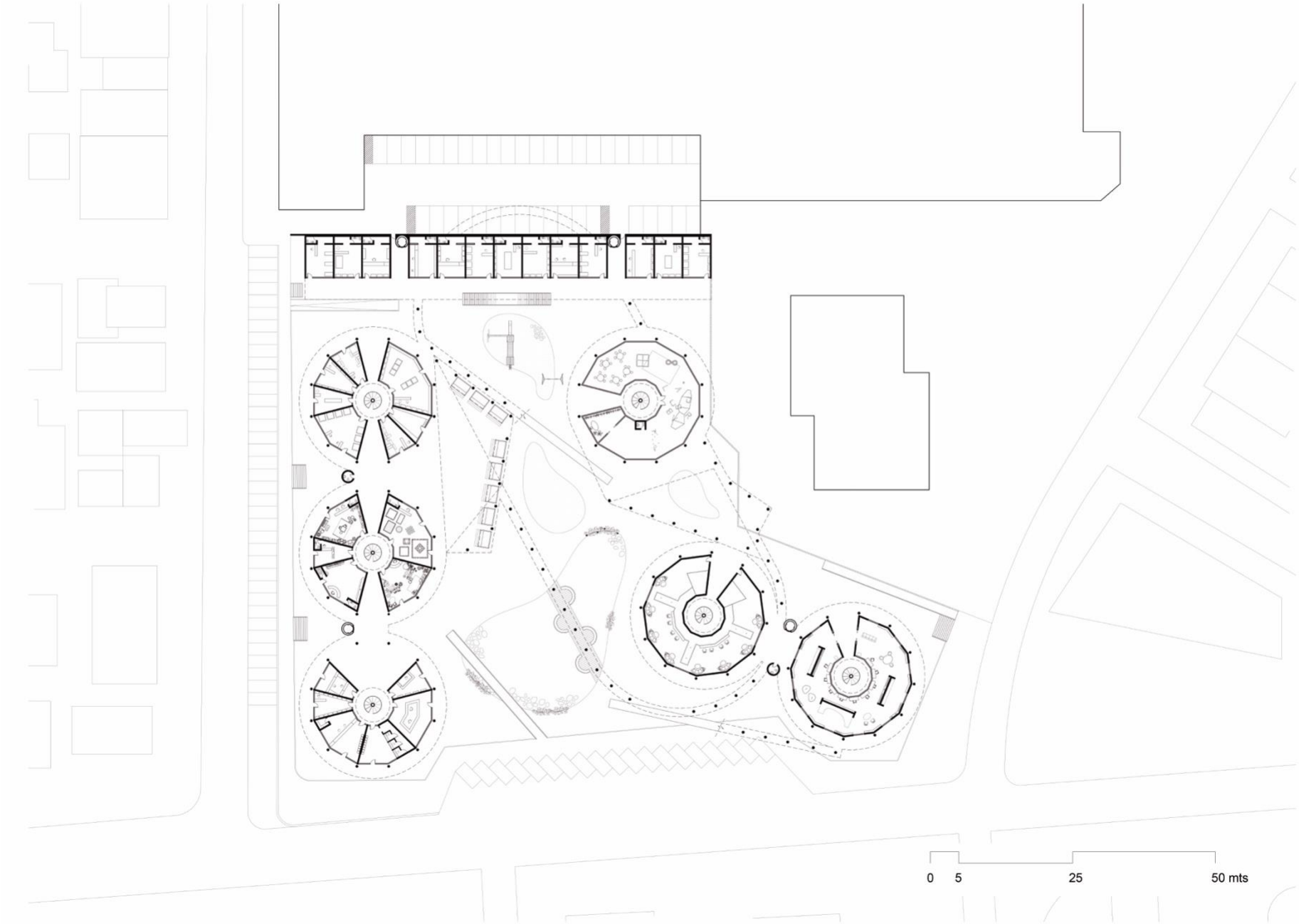


Fig. 43. Una ciudad dentro de otra ciudad. Planta 1
Elaboración propia.

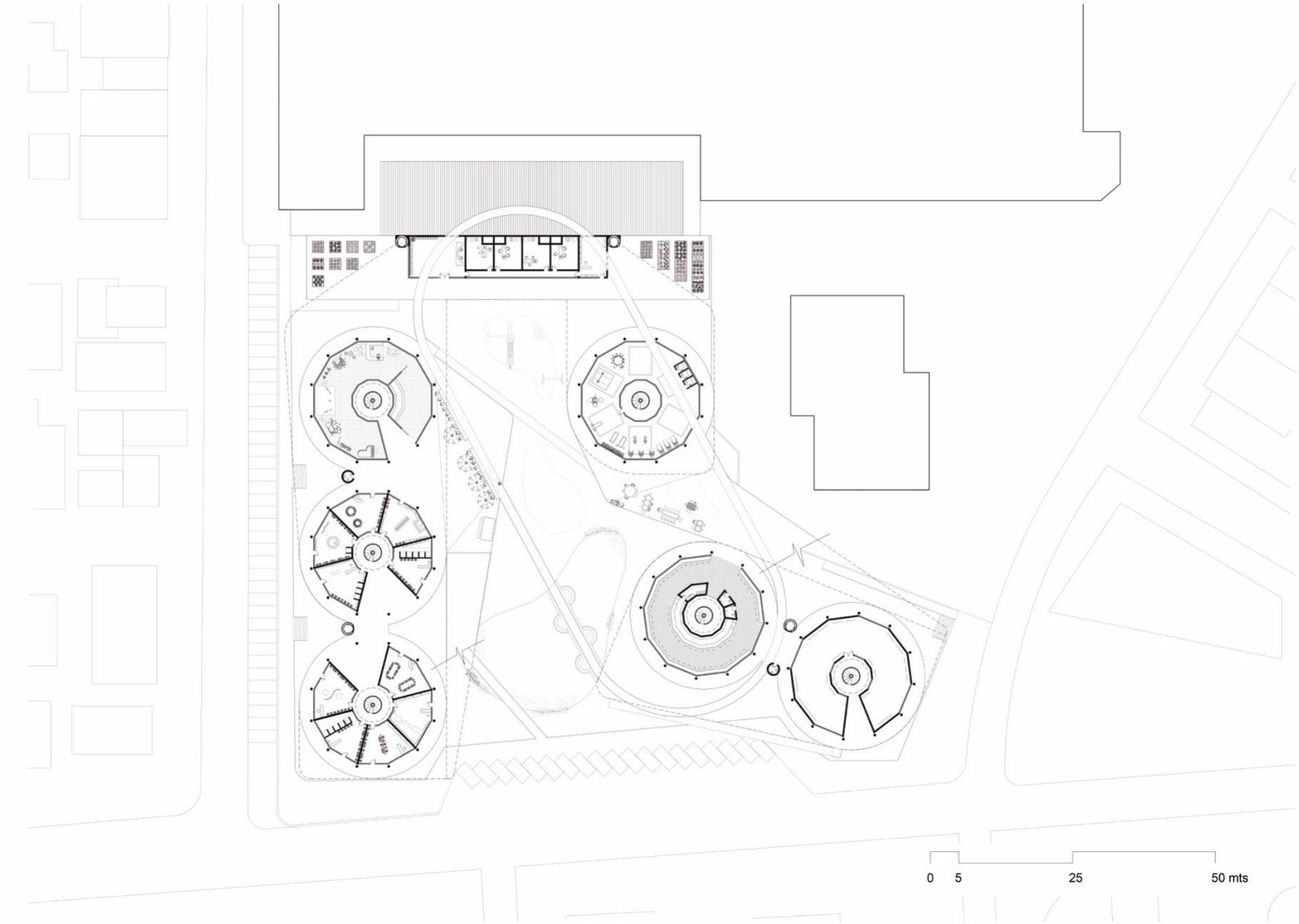
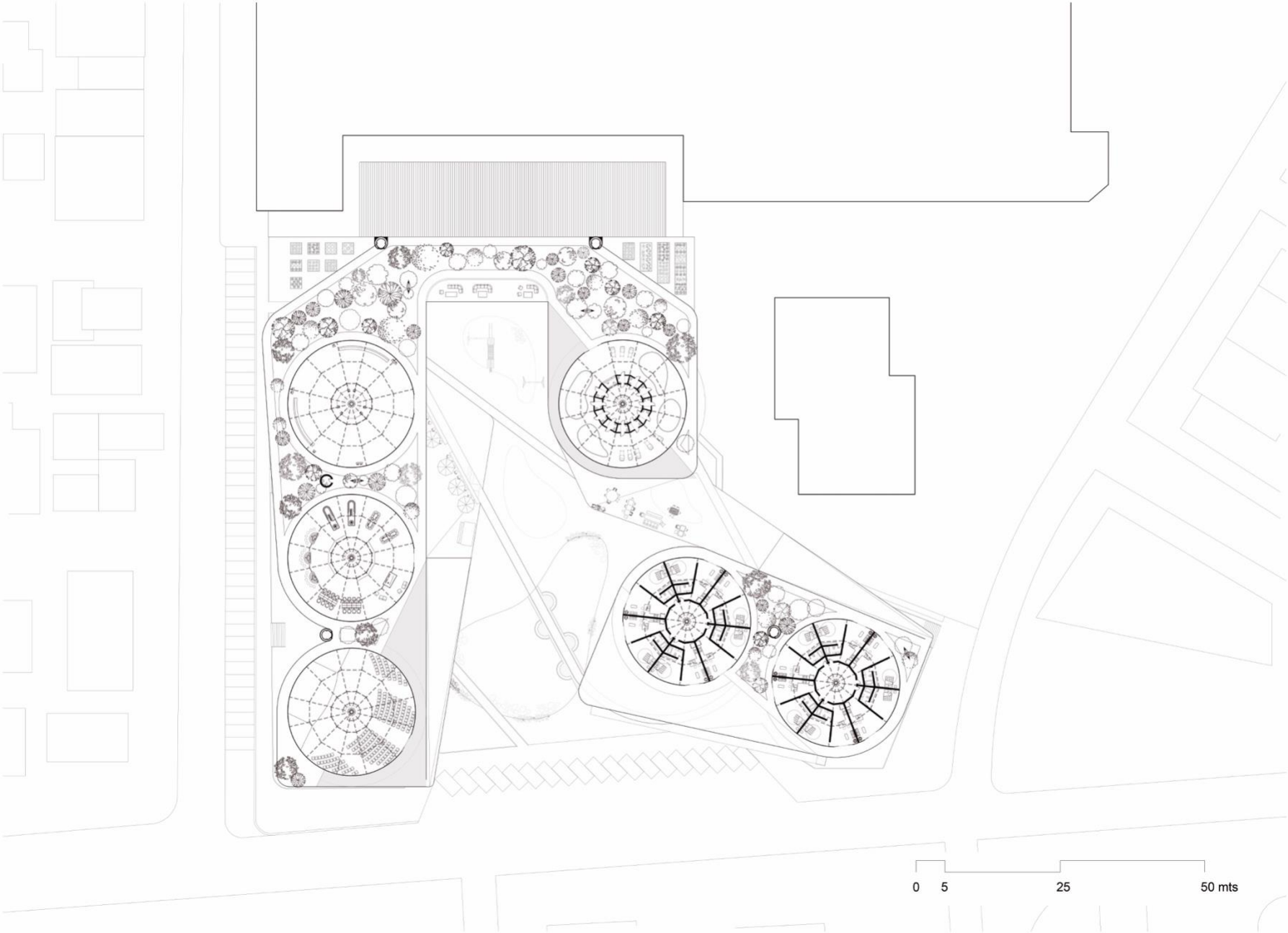


Fig. 44. Una ciudad dentro de otra ciudad. Planta 2
Elaboración propia.


C
0
5
25
50 mts

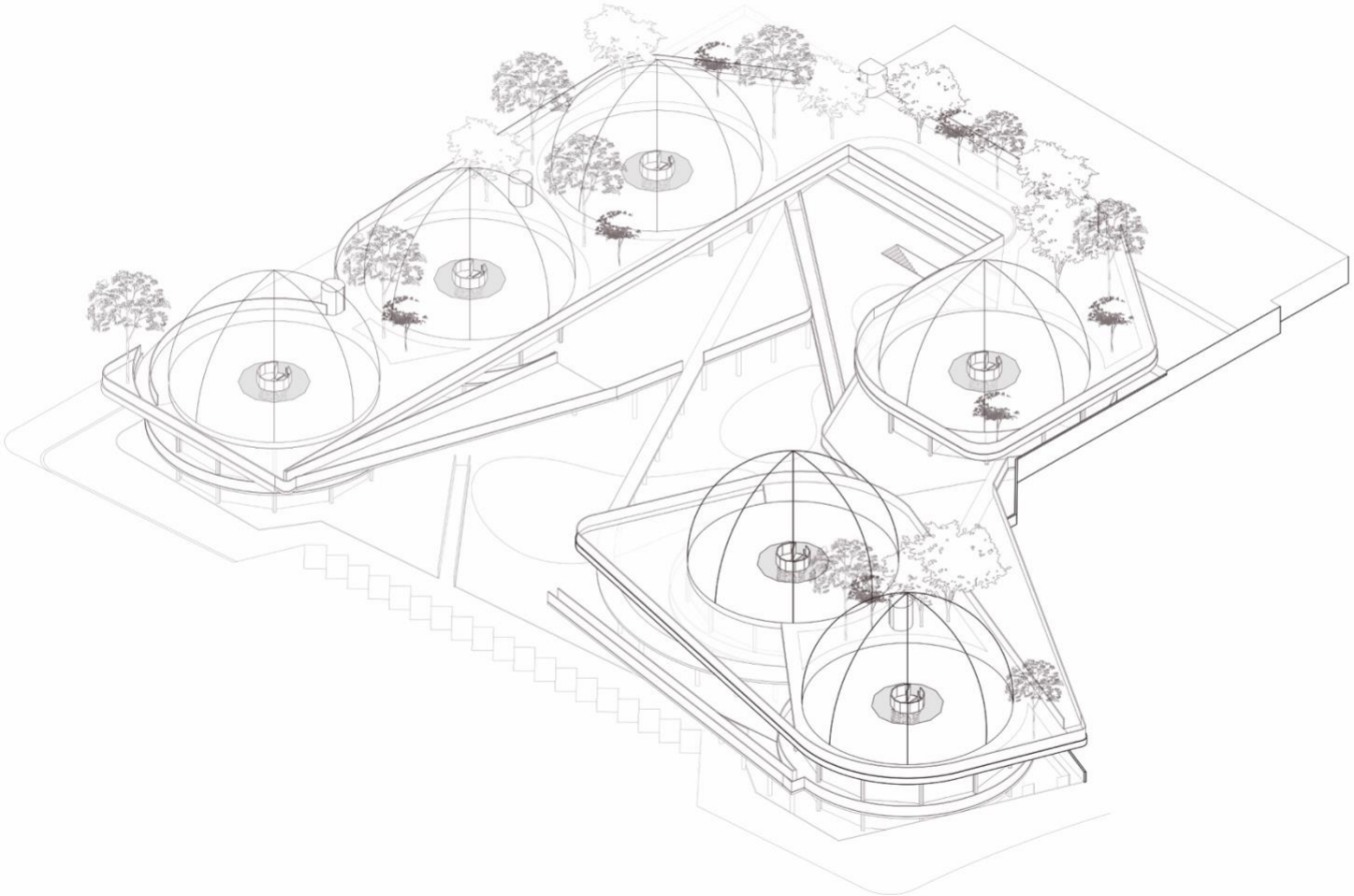


Fig. 46. Una ciudad dentro de otra ciudad. Axonométrica.
Elaboración propia.

Bibliografía

- AGUILAR, Evelyn. Edificio Híbrido em Ate-Lima. Perú:Tesis, 2017.
- ALLARD, Pablo. Vitacura: Testigo de la avenida del consumo a Chile. Chile:ARQ 62, 2006.
- ANDULCE, Pablo. La era pre mall. Chile:Revista VD, 2012.
- BENDERSKY, Jaime. Diálogo: Centros de Intercambio. Plataforma Arquitectura.
- BENDERSKY, Jaime. Un jardín de palafitos comerciales. Chile:Revista C/A 18
- BENJAMIN, Walter. Iluminaciones. Madrid:Taurus, 2014.
- CALHOUN, Craig (ed.). Habermas and the Public Sphere. Cambridge Mass.: MIT Press, 1993.
- DE SIMONE, Liliana. Caracoles comerciales y otras especies en vías de extinción. Chile:Revista Bifurcaciones, 2012.
- DUQUE, Karina. Clásicos de Arquitectura: Centro Comercial Los Cobres de Vitacura. Chile: Plataforma Arquitectura, 2012.
- EVANS, Robin. Translations from Drawing to Building and Other Essays. En “Figures, Doors and Passages”. Londres: AA Documents, 2003.
- GARCÍA, Gabriela. Palladian Feet. Londres:AA Files 63, 2016
- GOFFMAN, Erving. Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings. New York:Free Press, 1966.
- GOSALBO, Guillermo. Híbridos XXL, El límite entre edificio y ciudad. Madrid: 2011.
- HABERMAS, Jürgen. Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- HEISER, Jörg. Night Fever. Designing Club Culture 1960-Today. Weil am Rhein:Vitra Design Museum, 2018.
- HERNÁNDEZ, José. Del Fun Palace al Generator Chile:ARQ 90, 2015.
- JEREZ, Fernando. El Dibujo de la Indeterminación. Programa, Acontecimiento y Tiempo en Cedric Price y Tem Koolhaas.Valencia:Expresión Gráfica Arquitectónica.
- KOOLHAAS, Rem. Delirious New York. Nueva York:The Monacelli Press, 1994.
- OMA, Yokohoma Masterplan (oma.eu) 1991
- PÉREZ, Sol. La arquitectura del Club. Chile:ARQ 92, 2016
- PIMLOTT, Mark. The Public Interior as Idea and Project. Heijningen:Jap Sam Books, 2016.
- PRICE, Cedric. AP144 Cedric Price Fonds (cca)
- PRICE, Cedric. Fun Palace. Londres: 1959-1961.
- PRICE, Cedric. Non-Plan. UK:New Society, 1969.

- PURVES, Alex C. Space and time in Ancient Greek Narrative. Finding (Things At) Home: Xenophon's Oeconomicus. Cambridge University Press: 2010.
- RICE, Charles. The Emergence of the Interior: Architecture, Modernity, Domesticity. London: Routledge, 2007.
- SAÉZ, Sergio. Centros comerciales emblemáticos y el necesario ajuste a su modelo de negocios. Chile:La Tercera, 2012.
- TSCHUMI, Bernard. Architecture and Disjunction. The MIT Press, 1996.
- TSCHUMI, Bernard. Parc della Villette. Francia: 1982.
- TSCHUMI, Bernard. The Manhattan Transcripts. Londres:Editorial Academy Editions, 1994
- VIDLER, Anthony. El Espacio De La Ilustración. Madrid:Alianza Editorial, 1997.
- WALKER, Enrique. Entrevista con Bernard Tschumi. París: 1999.
- WALKER, Ricardo. Transacción de Consumo: Una relectura sobre un caso de shopping. Chile:Tesis, 2020.
- WIGLEY, Mark. Prosthetic Theory: The Disciplining of Architecture. The MIT Press, 1991.
- WILKINSON, Tom. Typology: Nightclub. Architectural Review, 2020

Anexo

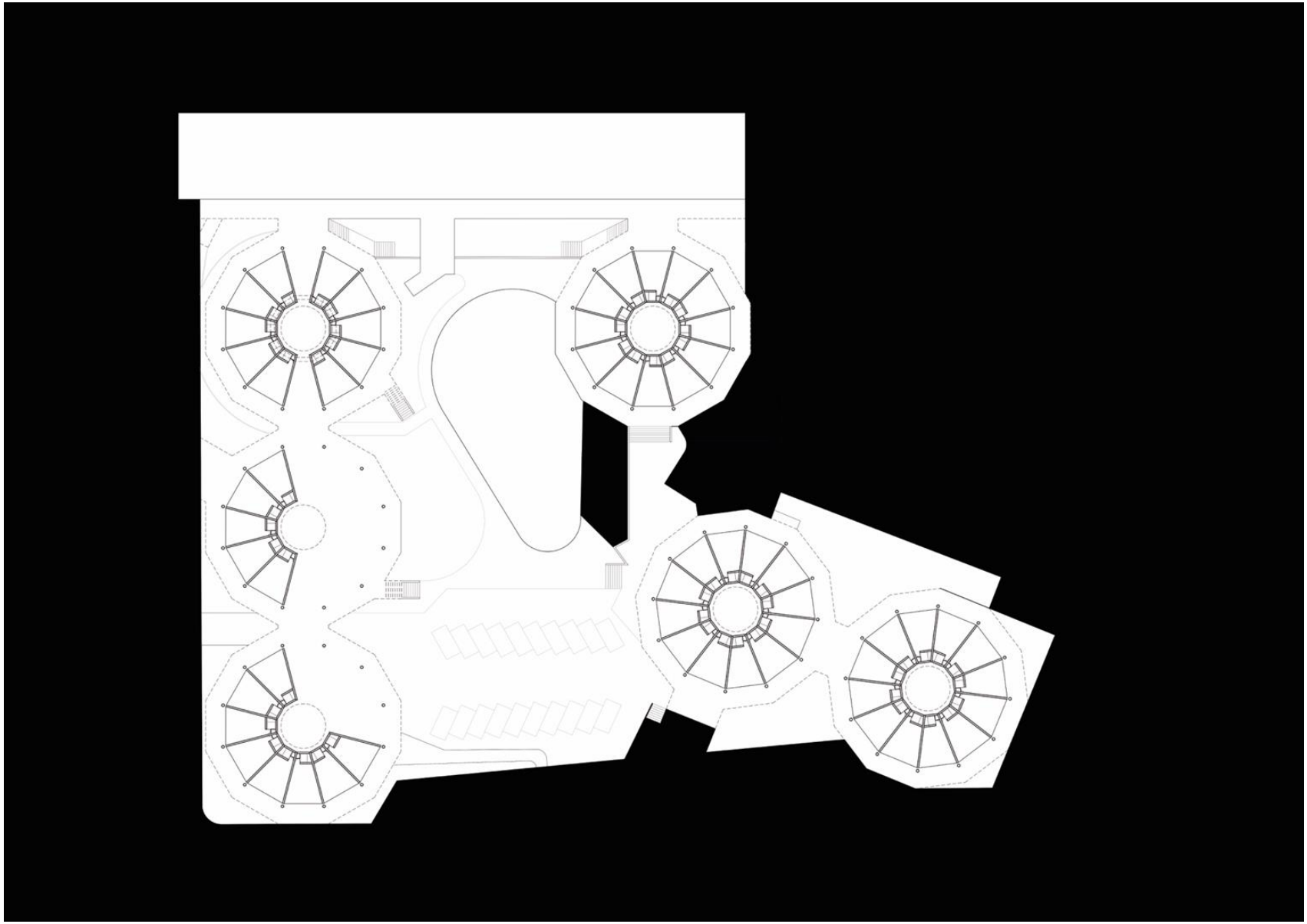


Fig. 47. Planta 1 Los Cobres
Elaboración propia.

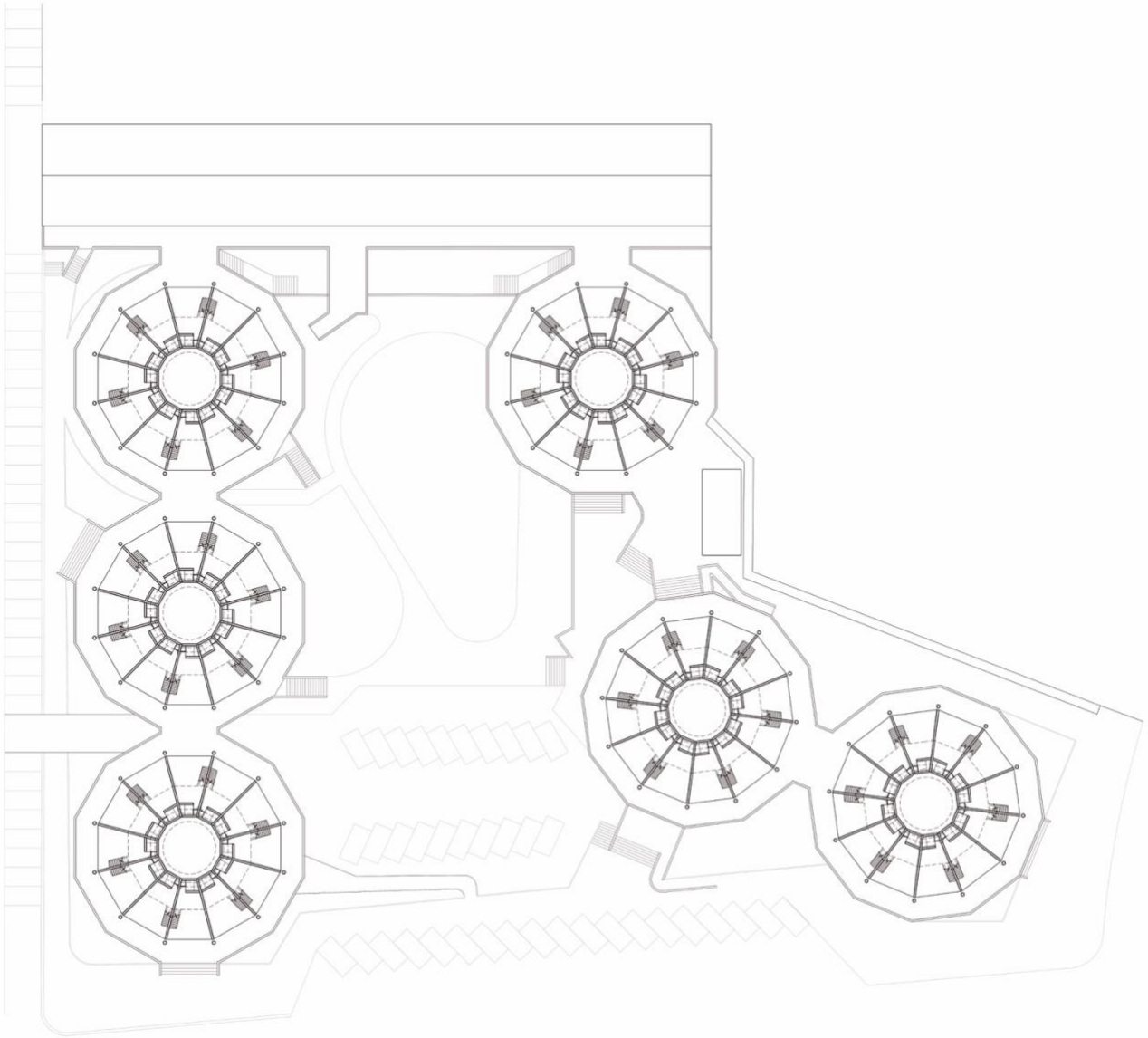


Fig. 48. Planta 2 Los Cobres
Elaboración propia.

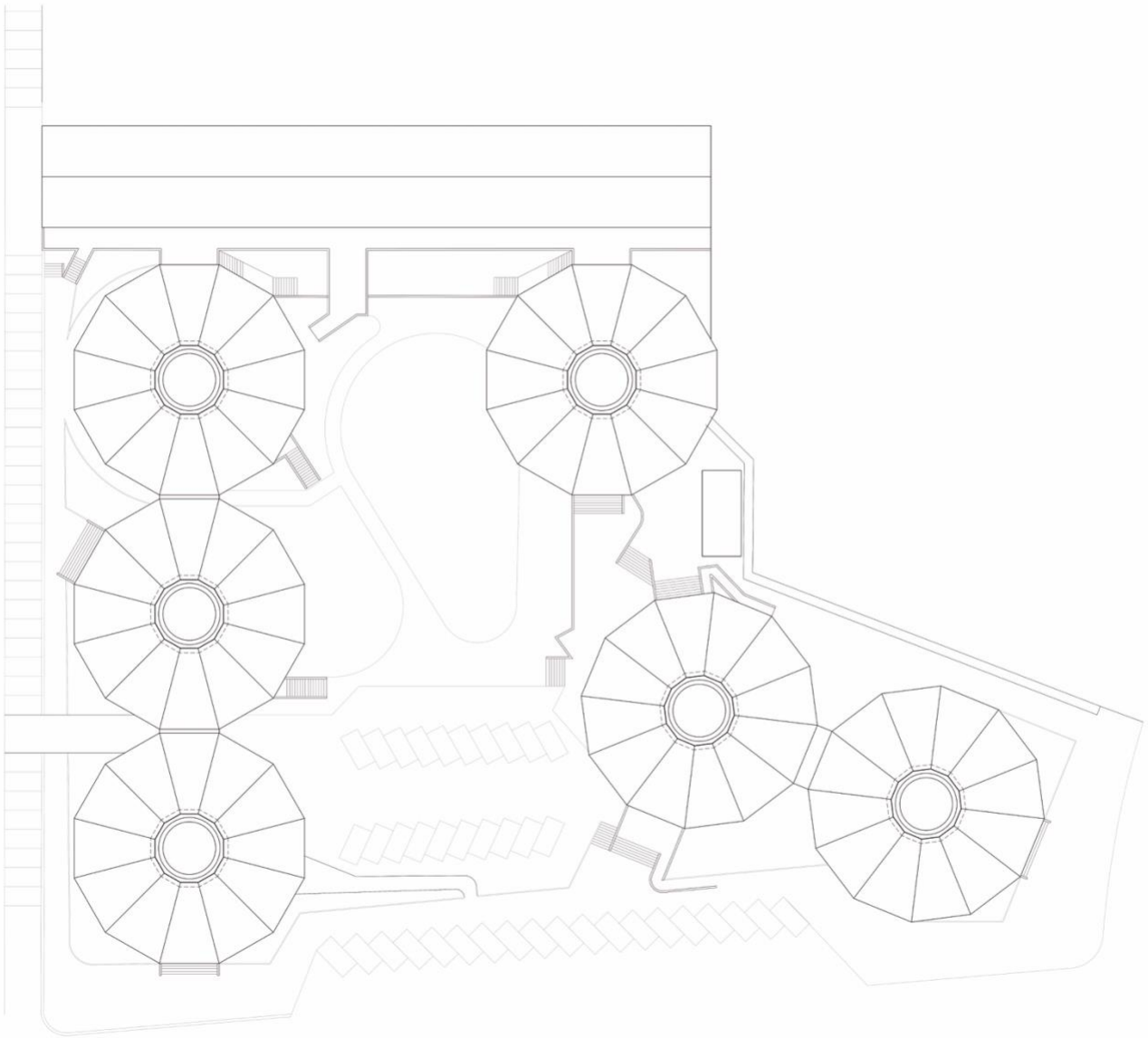


Fig. 49. Planta techos Los Cobres
Elaboración propia.

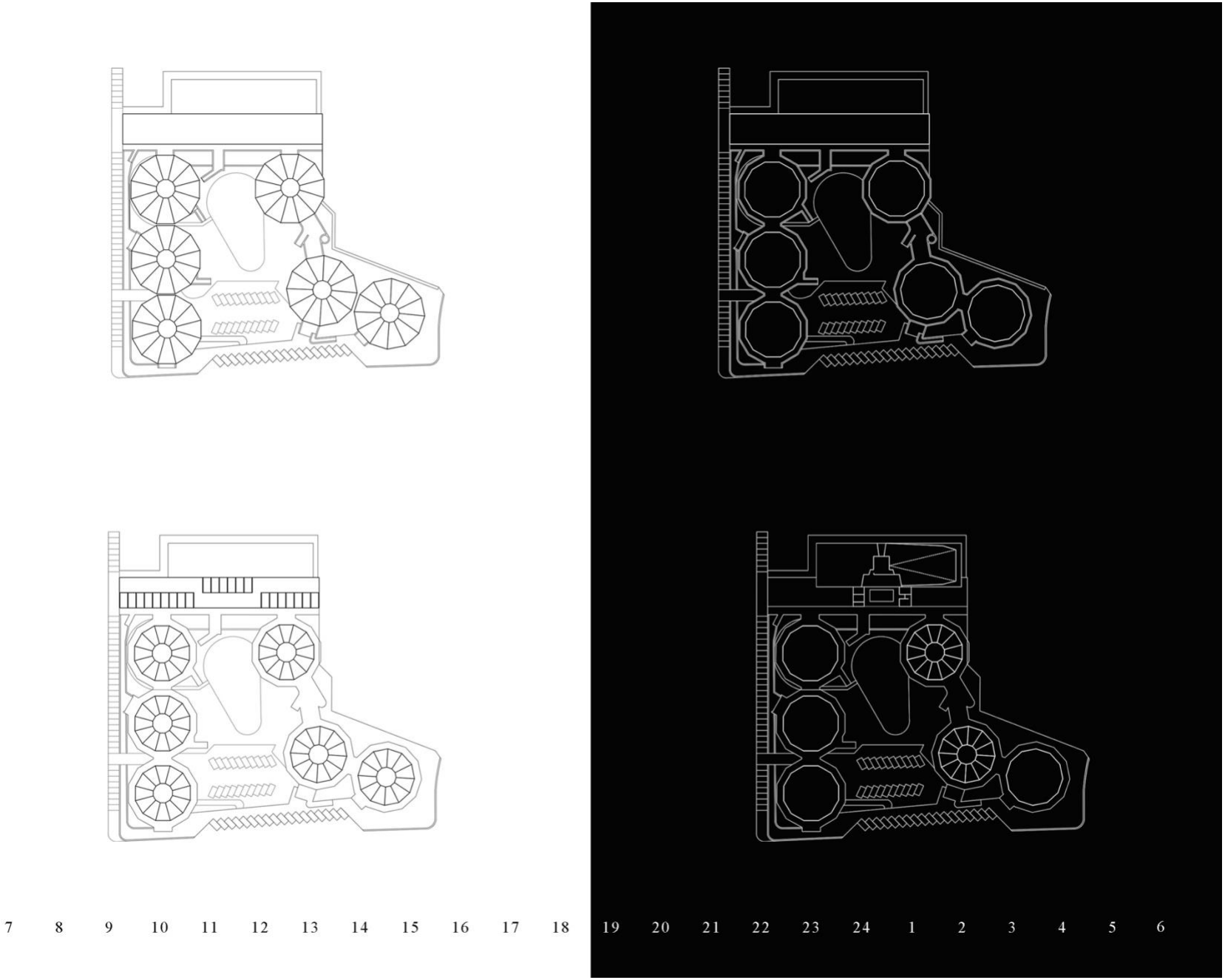


Fig. 50. Dualidad Los Cobres
Elaboración propia.

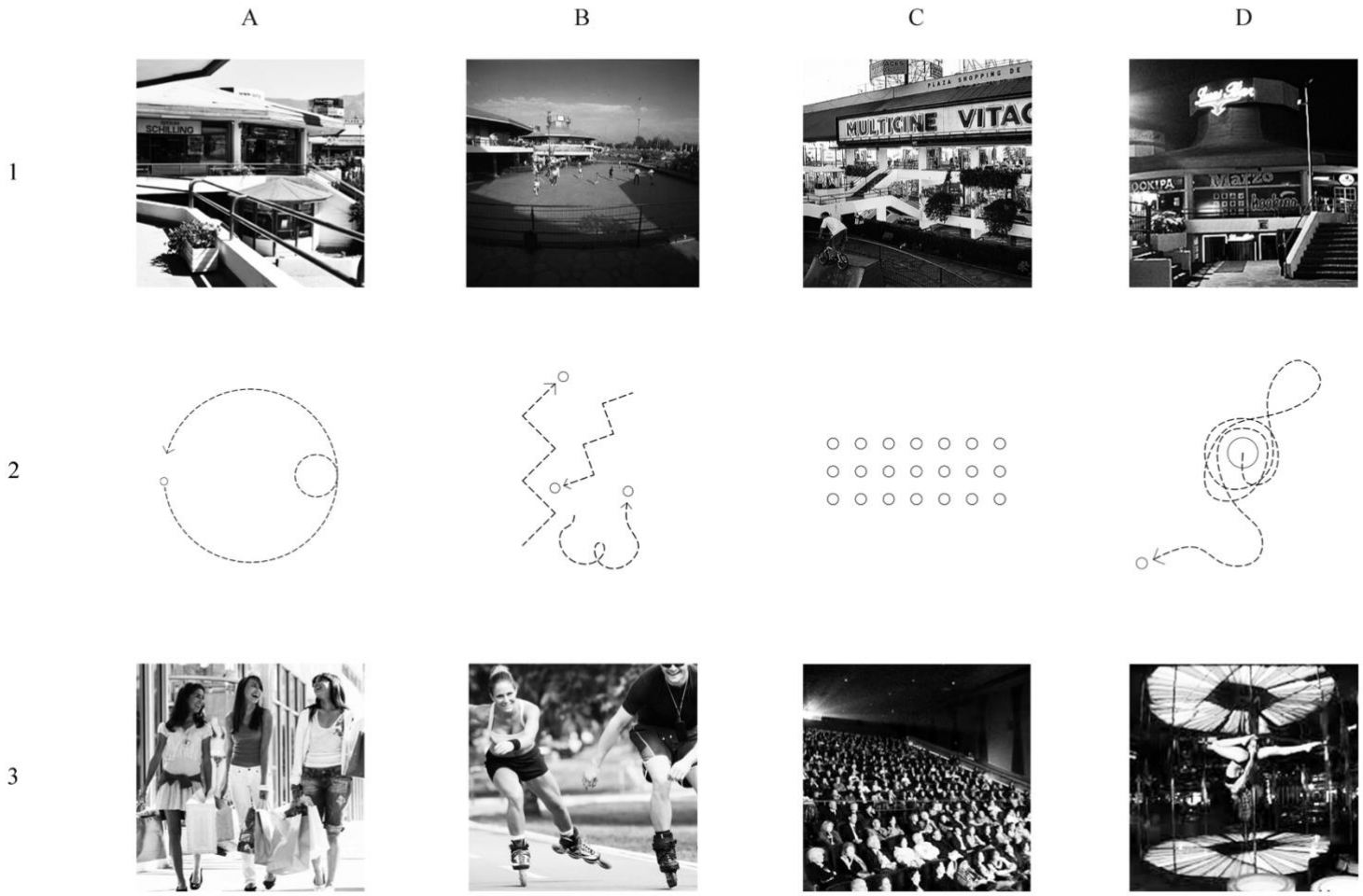


Fig. 51. Usos y Movimientos 1977.
Elaboración propia.

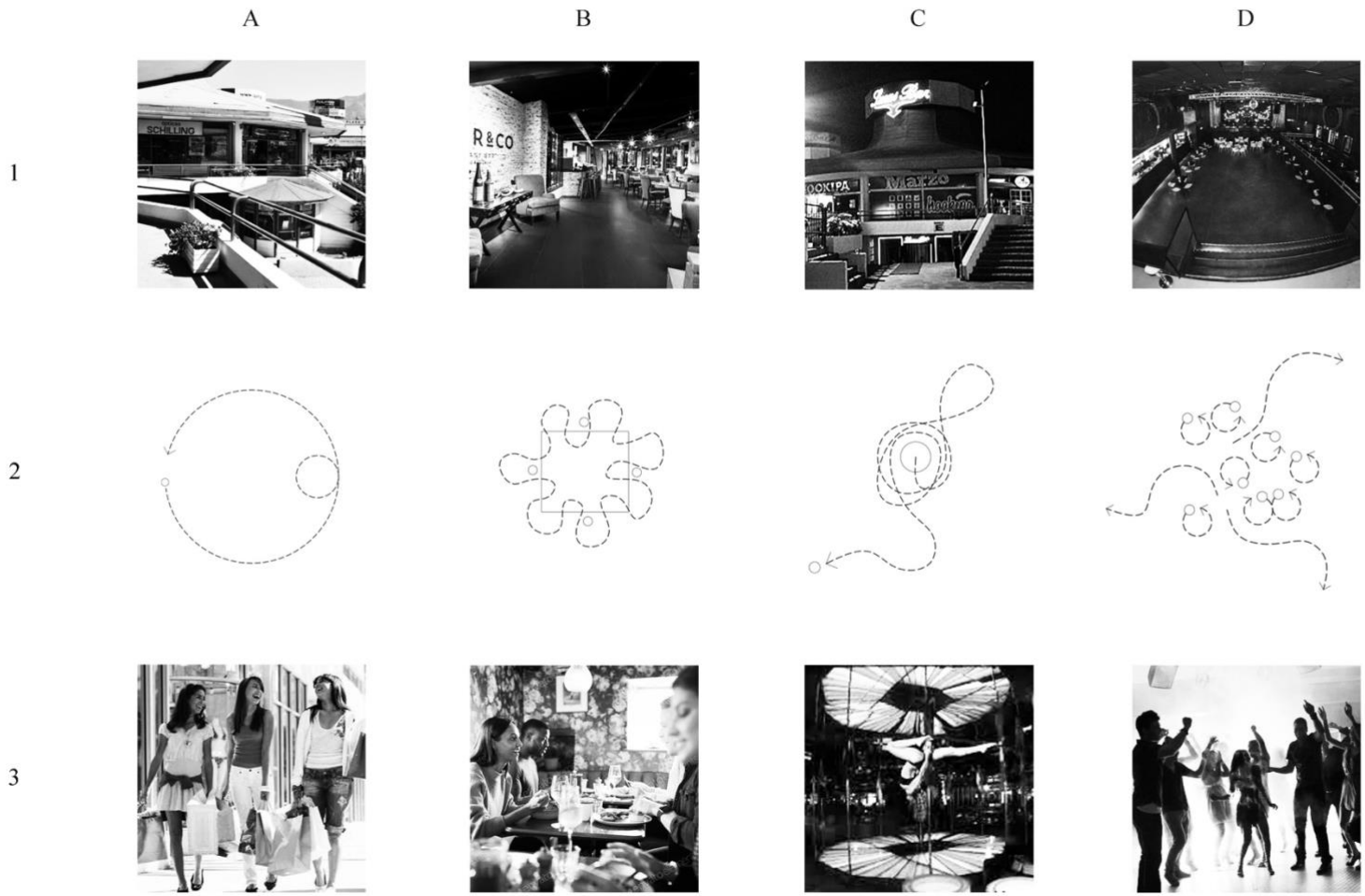


Fig. 52. Usos y Movimientos 2020.
Elaboración propia.

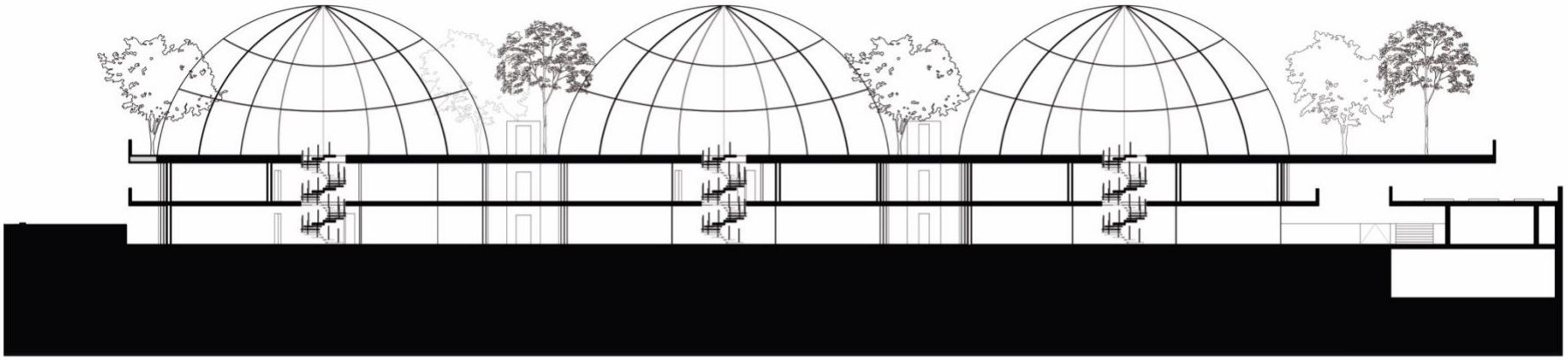


Fig. 53. Una ciudad dentro de otra ciudad. Cortes.
Elaboración propia.

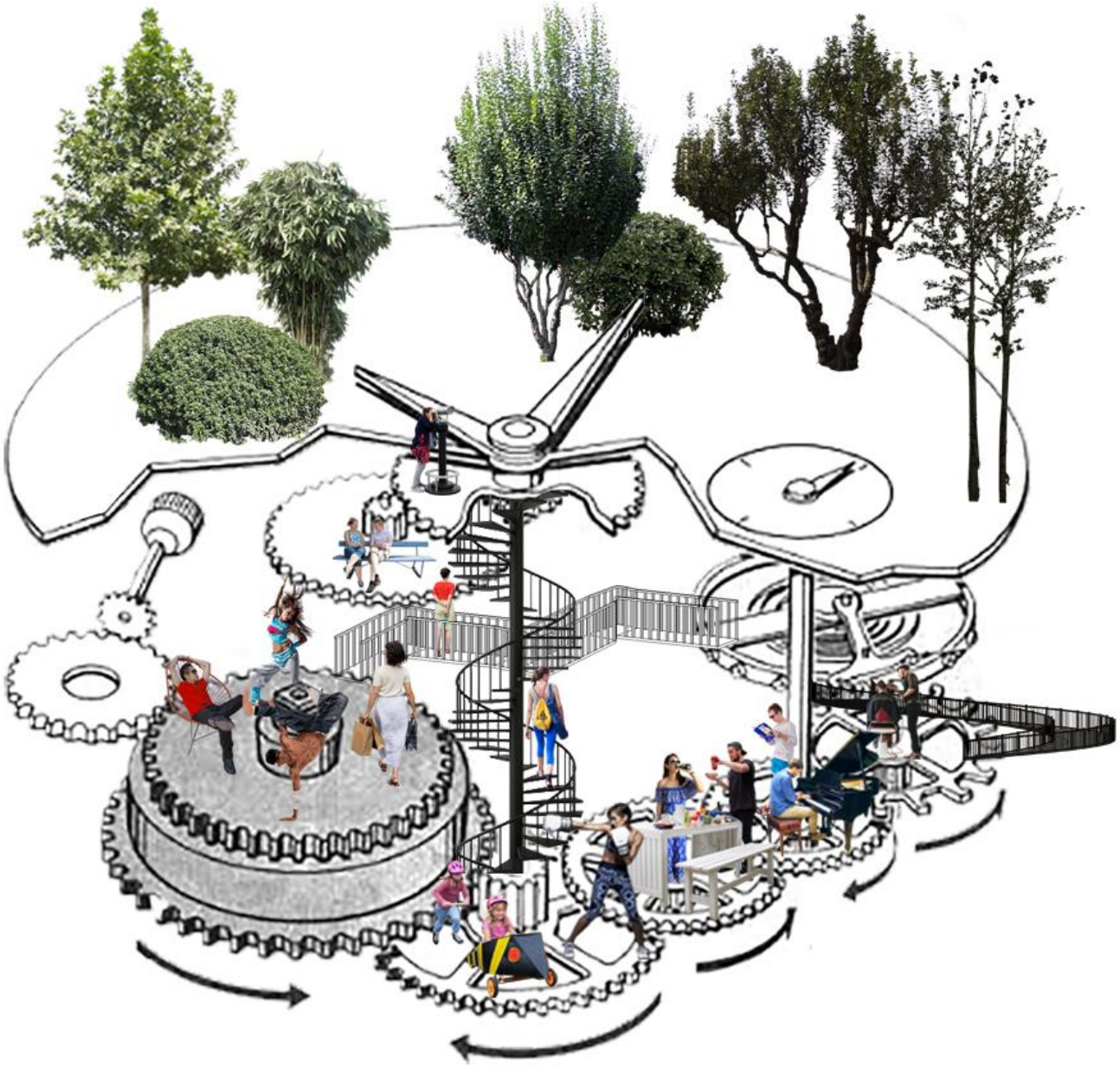


Fig. 54. Imagen Engranaje.
Elaboración propia.