

MEMORIA DE TITULO

LUDOTECA C° LA CRUZ

PARQUE DIDACTICO PARA LA INFANCIA

*UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE ARQUITECTURA*

*TITULANTE: MARCO FIERRO
PROFESOR: ESTEBAN ALVARADO*

A B S T R A C T

Lo efímero del movimiento es la principal interrogante en la búsqueda del espacio de nuestro cuerpo.

Las relaciones a establecer para modelar una huella gráfica que marque el recorrido y la permanencia de la persona en el espacio, es la guía que finalmente lo compondrá.

La particularidad del acto se observa y mide en el tiempo de luz que presenta el territorio.

La disciplina del cuerpo, es un texto ideológico que se ejecuta mediante el movimiento impuesto (o autoimpuesto), es la grilla que permite las elongaciones, concentraciones y extensiones en la forma de las articulaciones del cuerpo.

El trabajo del gesto es diario, el cuerpo nace con una potencia que se consolida en función de la repetición de un determinado movimiento que encuentra a la persona en el devenir del juego naciendo desde este, las inquietudes que nos forman y encaminan a la madurez. El juego libre, sobre la superficie concreta del cerro abalconado por muros de contención, es el lugar donde aprenden y se desarrollan los niños en Valparaíso.

Contextualizandonos en Valparaíso, la condición del acontecer abalconado es el cotidiano al momento de desplazarse. La expectación, la acústica y el gran vacío del abalconado sobre el mar es la situación regalada por la morfología. Estas son las constantes que generan la contemplación del as-

cender del sonido en dobles alturas que de manera sucesiva se encaraman armando la vertical visual y auditiva.

El proyecto reúne estas características espaciales y la idea del juego libre les da el orden en la abrupta pendiente del C° La Cruz.

I N T R O D U C C I Ó N

El proyecto LUDOTECA C° LA CRUZ, se plantea desde el concepto de la "Planta de Movimiento". Dicha planta, es utilizada como herramienta gráfica que por los directores de teatro y danza y otras disciplinas de las artes escénicas, para disponer al individuo en la escena mediante un esquema compuesto por trazados de movimientos que generan la emoción. La idea central subyace al concepto de "Arquitectura de Plantas de Movimiento", en el cual se establece la correlación que hay entre acto - movimiento- y forma, mediante una rutina establecida por las personas que denominamos "cultura".

Al indagar en diversos ámbitos de la actividad escénica, se concluye que su forma está generada al mismo tiempo que la materia que lo soporta. En este caso, el cuerpo y sus posibilidades de movimiento, están amparadas en los detalles constructivos; huesos y tejidos que lo refuerzan, envuelven y prolongan en el espacio.

Entender los actos cotidianos como trama de movimientos, puede estar condicionando de manera positiva o negativa para la habitabilidad de las personas esta trama nos puede educar o enajenar en pos de un sistema económico.

El programa específico del proyecto, la morfología sobre la que se emplaza y la materialidad escogida son los componentes de grandes directrices de la forma.

En esta confluencia, se propone tomar como partida el evento del juego libre como la referencia que otorga el tiempo a modo de compas del acto, y por tanto, las múltiples elongaciones y concentraciones de nuestro cuerpo desde sus articulaciones. Ahí es en donde reside una manera de entender el espacio para hacer arquitectura.

Desde aquí que el soporte empieza a ordenar las marcas que dejan los flujos de los niños sobre abstracto manto que trazamos sobre la naturaleza que ya tiene leyes incorporadas. Así podemos entender el concepto de morfología como "inteligencia del territorio" al reunir a una gran cantidad de flujos propios del organismo Tierra.

Entonces, el ejercicio es tomar cada variable como un nuevo "layer" a incorporar, superponiendo información para luego leer cómo fluye el medio ambiente en que habitamos junto con el programa de manera armónica.

La ciudad de emplazamiento del proyecto es Valparaíso, ésta tiene una importante cantidad de casas e inmuebles en desuso y sitios eriazos-ruinas, resultantes de trazado vial y edificaciones antiguas. estos lotes se prestan para el mal vivir por lo tanto la idea es recuperar estratégicamente un lugar para la comunidad.

Se da en algunas confluencias de las Grandes E tensiones de la ciudad, algunos lotes de gran tamaño que rezumen varias vías al cerro, por lo tanto

dominan una gran extensión que transgrede su "muro de hierro". Al establecer relaciones del habitar en su borde, también se presenta la gran densidad a base de una grano muy fino de lotes que se encuentran en desuso, sea por abandono, sinestro, o bien, resultante de trazado vial y edificaciones.

La accidentada morfología de Valparaíso, hace que todos estos suelos estén más o menos descalzados en sus niveles de piso; sea natural o edificado. Esto permite una gradiente de interior en la línea de inmersión en movimiento descendente y ascendente. Los requebrados niveles dan naturalmente la relación para la expectación. La situación de doble altura se manifiesta como jerarquía espacial, al presentar la aparición de dos cuerpos en desnivel. Es por esta relación que aparece la tensión por altura; la acústica es particular, se manifiesta en ascenso al tener el sonido un comportamiento físico específico que consiste en subir al rebotar con las superficies que lo rodean, conformando otra relación que, nuevamente, propicia la expectación. Es por esto que el estudio se vuelca al oficio de las expresiones escénicas, por ser algo innato de la ciudad.

Es en esta múltiple mirada que se encuentra Valparaíso, con la posibilidad para que se desarrolle el Teatro en el espacio público. La situación territorial y sociocultural que propicia el desarrollo de las artes escénicas centradas en la danza, el teatro y el circo, acompañadas de la música, integrante fun-

damental de cada disciplina.

La vida de la ciudad se expresa en la calle cuando fiestas y manifestaciones de distintas índoles aparecen - año nuevo, fiestas costumbristas, n tambores, marchas estudiantiles, marchas de trabajadores, FIV, etcétera.- todas producidas principalmente por los jóvenes de la ciudad que intentan formarse en un hacer desconocido (esto, al no existir otras formaciones en la educación tradicional y convencional de Chile). La educación se establece en lugares específicos como academias, universidades e instituciones, es por esto, que el proyecto busca inclinar la balanza proponiendo tanto en infraestructura física como en recursos humanos, la posibilidad de entregarle a los niños más olvidados, una infancia digna.

Para esto, la primera parte de este proyecto de título tuvo como experiencia social el proyecto "SITIO ERIAZO", experiencia que radicó en proponer un espacio público educativo de uso colectivo y auto gestionado en la ciudad.

La experiencia proyectual nace de la necesidad de colectivizar los medios de producción artísticos para los jóvenes de Valparaíso. Se toma el uso genérico de la Ludoteca, ya que se presenta como un espacio educativo para el juego libre.

Lo recreativo es el eje principal que guía el aprender mediante la experiencia educativa alternativa, pre-establecido en el método de enseñanza "Waldorf",

que postula la libertad para todos los integrantes de la comunidad educativa, en pos de la formación de los niños, por lo tanto, otorgar formación complementaria al proceso formal, esta vez poniendo en el centro a niños en situación de vulnerabilidad social que cada vez suman más.

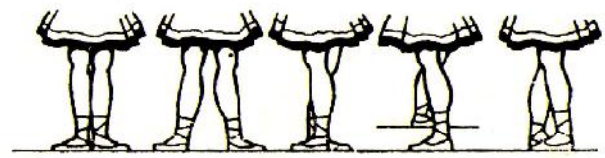
1. PLANTAS DE MOVIMIENTO

EL BALLET, LAS CINCO POSTURAS.

Para mostrar el principio que utilizan las plantas de movimiento expongo las maneras en las que el bailarín de Ballet Clásico posa sus pies para lograr el aplomo del cuerpo luego de ejecutar un movimiento. De esta manera termina posado sobre el suelo listo para pasar a otra figura que son infinitas en sus desplazamientos según la obra y la dirección matices que se añan cuando se llega al suelo. El Ballet, tras de un largo proceso de selección desde la antigüedad logró reducir el apoyo de los pies en el suelo hasta lograr ceñir sus actitudes a un número escaso de formas que con esa limitación se convirtieron en elementos de estilo, la danza clásica que en la actualidad se enseña es tal cual su origen en el renacimiento, el Ballet es una forma de hacer arte atemporal.

En estas posturas radica la unidad del estilo, posturas que permiten mantener el aplomo del bailarín en los momentos de descanso absoluto y otras como son los momentos fugitivos de descanso, que han de disiparse en seguida, a cuya rapidez y facilidad atienden el punto de vista de la elegancia de la pose que jamás se descuida.

A continuación, se detalla cada una de las posturas:



ALZADO APLOMO DEL CUERPO.



DETALLE EN PLANTA APLOMO DEL CUERPO. LA DANZA Y EL BALLET. PAG 77 ADOLFO SALAZAR.

PRIMERA POSTURA

Los pies se unen por los talones, presentación al espectador. Una línea casi recta o un ángulo muy abierto, estas según las diferentes épocas

SEGUNDA POSTURA

Los pies se separan sin cambiar la posición anterior.

TERCERA POSTURA

Los pies están ligeramente cruzados.

CUARTA POSTURA

La separación entre ambos pies se hace de adelante a atrás, conforme con la segunda posición, se había hecho de frente.

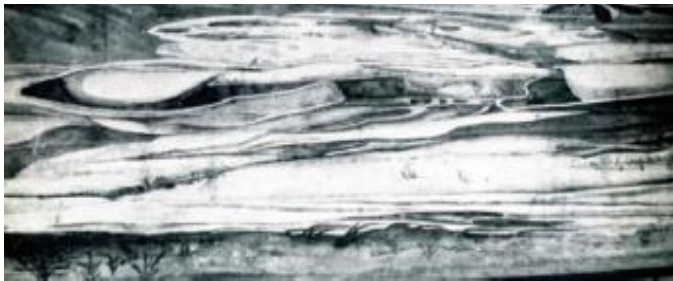
QUINTA POSTURA

Es la más difícil de todas y netamente estilística; los pies se cruzan de tal manera que la punta del pie izquierdo toque el talón del pie derecho y viceversa: viene, pues a ser como una actitud exagerada de la posición tercera.

Las cinco posturas en planta establecen una gramática formal morfológica que nos muestra como un proceso histórico llevó a un modo específico que permite la creación libre desde un parámetro. Para comprender exactamente el papel de las posiciones es necesario notar que salvo momentos breves, toda la danza es un perpetuo devenir de actitudes, cada una de las cuales corresponde a una actitud anterior del cuerpo, de la cabeza y sobre todo de los brazos todo realizado con una minuciosidad extrema. aquí es que nace un espacio desde una gramática formal que trata el aplomo del cuerpo.

ANAMORFOSIS

LECTURA EN MOVIMIENTO DE LA IMAGEN.



ALZADO DE LA ANAMORFOSIS

Los sistemas de símbolos y los modos de presentar la pintura, consideran el movimiento de la persona ya que es ésta quien la ve experimentando e interpretando el mensaje que trae el cuadro. La pintura

es un texto implícito en la imagen. Ya en el Renacimiento, se desarrolló la técnica de la Anamorfosis, que es un juego de la profundidad y la perspectiva en el que se inscribe al espectador en un cuadro al recorrer una distancia trazada por el pintor mediante una deformación de la perspectiva. En este movimiento se dibuja la transmutación de la imagen, mostrándonos el contraste entre las imágenes cruzadas al final del tramo, esta lectura e movimiento da cuenta del contexto en el que se desarrolla la obra.

Emmaunel Maignan, Matemático y Pintor Franciscano, en el año 1642 pinta en una de las galerías de los patios interiores del convento trinidad de los montes, un Astrolabio -guía de las estrellas- y una Anamorfosis donde resulta interesante en esta obra la relación entre mensaje y espacio.

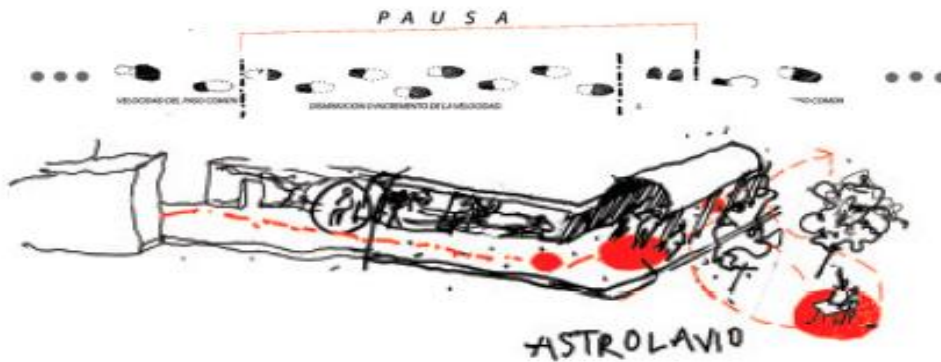
Los tamaños que ofrece la galería son utilizados para armar las proporciones que las pinturas necesitan para poder ser leídas, un pasillo largo para la anamorfosis y una bóveda para el astrolabio. Implican un ritmo para el paso y una dirección de la mirada respectivamente, en esto el par Espacio-Imagen, sirve de herramienta para sumir al espectador en la profundidad de la imagen. Estas herramientas de perspectiva encausa la mirada induciendo un movimiento para el espectador. Esta obra es un método para crear una convicción en el cuerpo desde la repetición de un gesto especí-

fico. En el diario vivir de los estudiantes del cc
 vento. El camino del quehacer diario, es mirando
 en movimiento la transformación de la imagen de
 la convicción, esta es representando en la vehe-
 mencia de un hombre, Francesco di Paola rezando
 arrodillado bajo un árbol mirando al cielo en una
 actitud de profunda conexión con la divinidad. La
 imagen disfraza la distancia del corredor, lo hace
 ver mucho mas corto de lo que en realidad es, en-
 tonces cuando se camina por ahí se descubre que
 es más largo de lo que se pensaba. Aquí ocurre un
 giro que muestra un paisaje donde un velero llega
 a una rivera donde hay un pequeño caserío simbo-
 lizando el término de un viaje.

Por lo tanto, la pintura construye una velocidad del
 paso siguiendo el recorrido. Se quiebra un corre-
 dor y aparece la bóveda de cañón corrido donde
 se traza las referencias con las estrellas y el sol ar-
 mado un reloj solar, el astrolavio sirve para ubicar
 al navegante en la tierra. Se construye la mirada al
 cielo mediante el



ESCORZO DE LA ANAMORFOSIS



estiramiento del cuerpo al levantar el mentón y los brazos. Hacer que desde la repetición de un movimiento, las uniones de nuestros huesos se amolden a una actitud corporal inducen una determinada postura. Esto queda marcado en la velocidad del paso utilizada para ver la Anamorfosis y en el levantar las extremidades al cielo para seguir las líneas y mostrar a los compañeros una ruta encontrada que guía un camino en mar desde el cielo. Este modo de conocer la geografía desde el cuello es un método muy pedagógico ya que sutilmente llama a ver como coinciden los trazados en algún

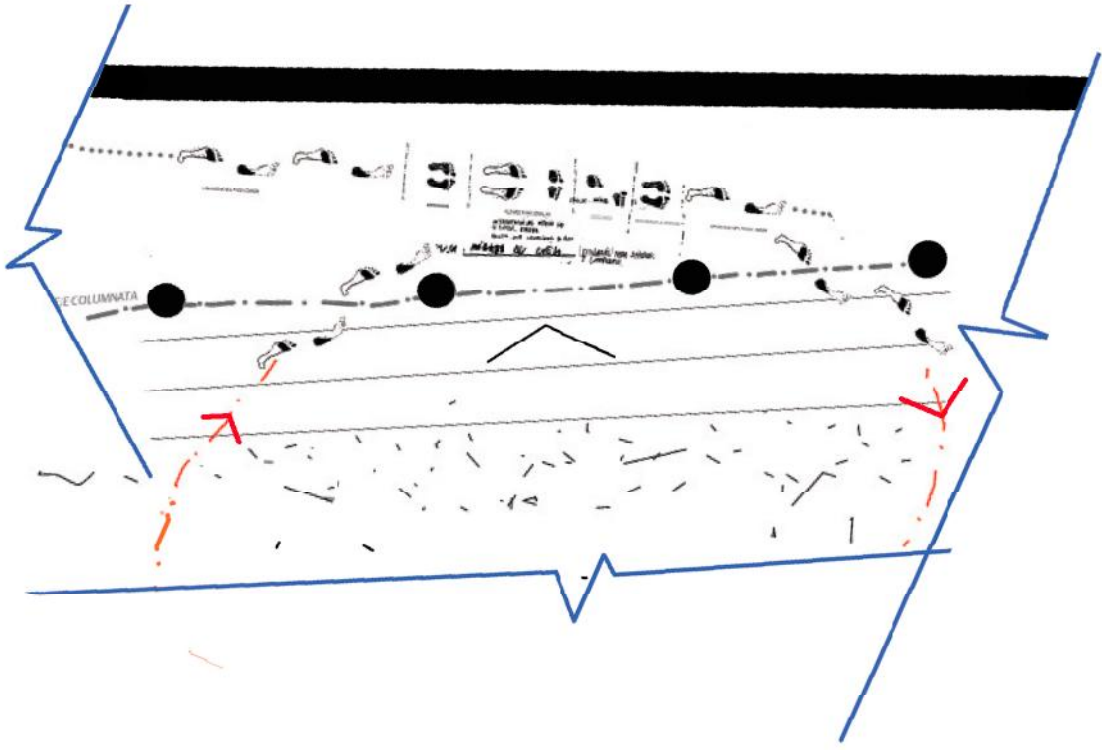
momento de la noche, es entonces que la reunión se traslada al patio tras la arcada para admirar el cielo estrellado. Este es un acto social al hacer que compañeros vayan juntos a corroborar lo aprendido en la abstracción de la imagen pintada en el cielo.

La pintura sigue una movilidad específica para disciplinar nuestro cuerpo de manera silenciosa.

para **mostrar un hallazgo** señala el cielo con el índice, los tobillos y el mentón. se levantan el cuerpo queda completamente erguido, los cuerpos tienen e toman la misma postura para la conversación.



El cuerpo se estira en el astrolavio se ubica el cuerpo respecto de las estrellas



2. SUPERFICIES LÚDICAS

REFERENTES



- PARQUE DE LA INFANCIA -
ALEJANDRO ARAVENA CERRO SAN CRISTOBAL, RECOLETA. STGO DE CHILE

El proyecto del parque diagonal de EMBT en Barcelona y el Parque de la Infancia en Recoleta, Santiago son interpretaciones de la Superficie Lúdica al congregar una serie de mantos que soportan distintos tipos de juegos. Algo a notar son los perfiles cilíndricos de distintos diámetros que recorren el trazado, estos son regaderas para el refresco en los días de calor, dichos elementos metálicos surcan los suelos del parque generando superficies escalables y grifería para mover las aguas. Los juegos cuentan además con mallas de cables de acero que permiten la seguridad para los que se trepan en ellas. Otra referencia que cabe mencionar es cuando E. Miralles participa en el proyecto Kolonihaven donde proyecta y construye arquitectura para los niños desde los tamaños propios de un "pequeño humano" el cielo del proyecto es múltiple ya que los tamaños tienen un horizonte medio que es la altura de los brazos de los niños, superficie palpable nuevamente que configura la envolvente como manto para el desplazamiento donde no solo los pies están en contacto sino que todo el cuerpo. Haciendo referencia a los juegos que se encuentran en los parques que hacían en Chile durante los años 90 la primera impresión es que son poco creativos ya que son unidades puntuales sin relación entre ellas más que una acumulación de estaciones en un espacio dado, luego al observar a los niños en los juegos se observa que independiente de



la relación entre las unidades - en este caso genérica - de los elementos, los niños se desplazan escalando o deslizándose por ellos buscando acumular altura para dejarse caer por la superficie existente o pendulando sobre barras metálicas, por lo tanto el tema de la superficie lúdica consiste en permitir una multiplicidad de niveles por los que desplazarse y dejarse caer de forma segura configurando un modo de continuidad.

En suma, los juegos nos permiten movimientos determinados. El uso de estos no quedan remitido a su borde sino que este limite se dinamiza en el movimiento de los niños, ellos se desplazan aleatoriamente por el suelo y superficies existen buscando el que prefieran, entonces si hacemos el ejercicio de unir todos los puntos que dejan con sus manos y pies por el espacio en un tiempo específico aparece en esos juegos del parque u superficie que es el trazado del juego que parte del orden genérico de unidades puntuales, por lo tanto la disposición de superficies variadas para acumular y dejarse caer es algo que alienta a los niños a desplazarse.

El proyecto plantea desarrollar formas a base de modelos incrementales que tengan que ver con la huella morfológica del emplazamiento este ejercicio pretende hacer aparecer superficies lúdicas mediante la multiplicidad de suelos en los que el cuerpo queda distendido en la altura con la expect-



- PARQUE DIAGONAL NORTE -
EMBT. BARCELONA, ESPAÑA.

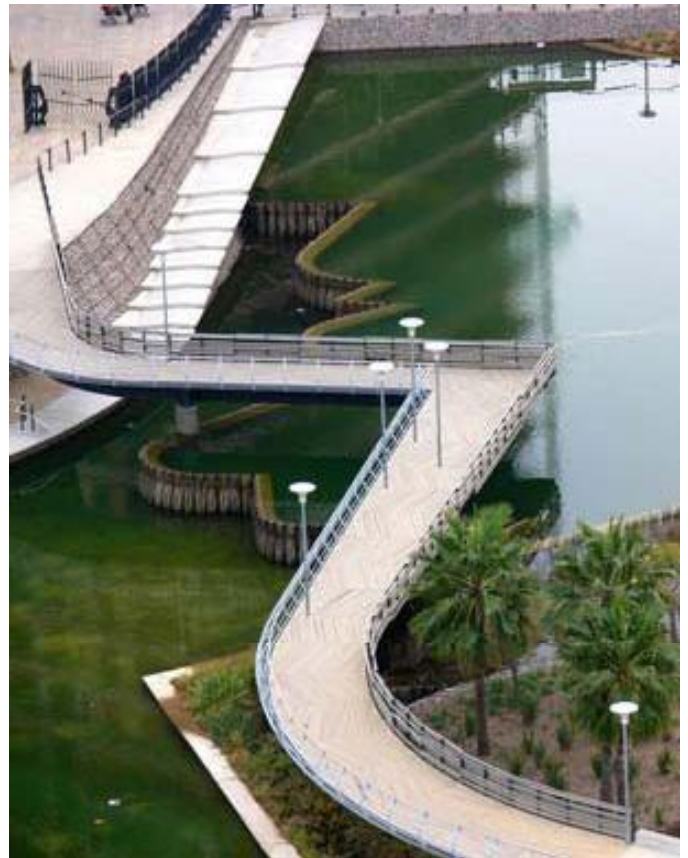


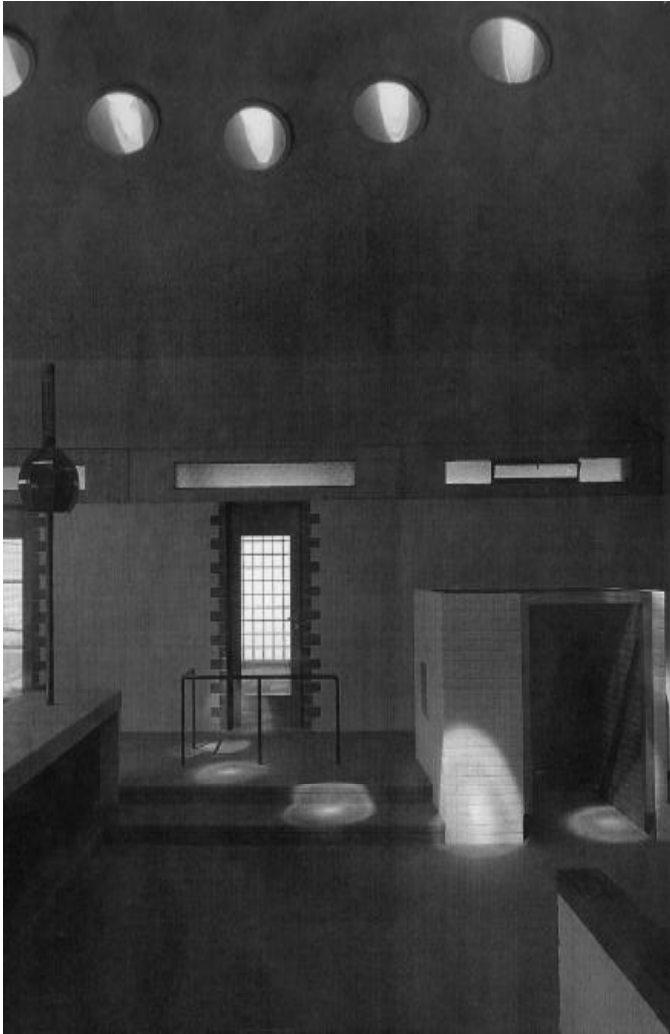
tación del suelo inmediato, la ingravidez del cuerpo expuesto en la altura hace que el cuerpo se aferre a la superficie quedando partes expuestas generando el juego en levedad. La emoción de cuerpo en la levedad aferrada al borde, este modo es lo que el proyecto pretende que acontezca.

Los proyectos de parques aquí presentados tienen en común el tema de la acumulación de altura para generar la emoción desde el movimiento.

El Parque de la Infancia de Aravena tiene como gran valor la construcción de uno de sus bordes como espesor lúdico, este propone el desplazamiento en distintas alturas por todo el frente del proyecto, se arma el límite del parque construyendo una reja con espesor donde cabe el desplazamiento de niños y padres.

Ambos proyectos toman elementos típicos de juegos y los arquitecturizan dándoles extensión, sacándolos así de su condición de objeto, es decir, dotan de espacialidad al elemento permitiendo una nueva manera de jugar.



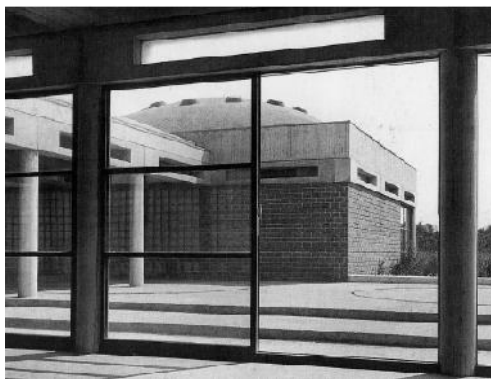


ORFANATO DE AMSTERDAM - Aldo van Eyck
AMSTERDAM. HOLANDA

3. PROGRAMA

El orfanato es tomado como referente por la relación que construye con el suelo que lo soporta, su emplazamiento es un llano que entra al proyecto mediante cierros móviles.

El director del orfanato del tiempo de su construcción indicó que la forma del edificio debería evitar apilar niveles sucesivos ya que la relación de continuidad con el exterior es necesaria para que los niños se desarrollen de buena manera al poder desplazarse fluidamente. Es así que la relación interior- exterior - interior se propone desde el elemento móvil "cierro lateral". El desplazar un cierro amplía la espacialidad prolongando el suelo al horizonte, esto desemboca en un perfil particular para el proyecto que al emplazarse en una horizontal toma su modo de intervenir desde un rasgo programático y una condición morfológica.



3. PROGRAMA

El programa escogido es la Ludoteca, que es implementado a modo de parque para permitir el espacio educativo para los juegos.

El sector social que va a trabajar son los niños en riesgo social. Se plantea como una instancia de terapia y enseñanza para niños que muchas veces han sufrido maltratos de distinto tipo, durante y después de su concepción. Esta situación explica los rasgos de conducta de cada uno de ellos particularmente.

Entonces, el programa tiene que ver principalmente con lo recreativo para la enseñanza, esta conjunción viene ya propuesta en la metodología WALDORF, que es un método para la enseñanza donde las distintas áreas del conocimiento se realizan mediante el "JUEGO LIBRE", esto consiste en permitir el libre hacer del niños y educadores. El método postula dividir las etapas en septenios (periodos de 7 años). En la primera infancia 0-7 los niños aprenden desde la imitación, por lo tanto, los tutores están dispuestos en una relación de distancia haciendo una determinada acción o bien hay materiales para que el niño(a) si se interesa toma la iniciativa por propia voluntad de desarrollar un quehacer particular. En esta etapa los educadores denominan estas estaciones de juego y trabajo como rincones.

En el segundo septenio (7-14 años) los niños ya tienen inquietudes propias que aparecen en la primera etapa de forma natural, es entonces que los niños deciden entrar a los salones donde están los medios técnicos y la habitabilidad propia para el desarrollo de distintas actividades.

Para darle destino a esto hay dos aspectos relacionados con la ciudad. Valparaíso tiene una actividad cultural ligada la Teatro, la Danza y la Música , triunvirato que compone las Artes Escénicas estas se manifiestan en centros culturales , tomas de edificios abandonados, el circo, fiestas costumbristas y espontáneamente en la calle.

El espacio que presenta Valparaíso desde su morfología permite que en la diferencia de altura se genere la expectación de un acto cualquiera.

Aparejado a esto esta el ámbito naviero y portuario que tiene que recuperar Valparaíso como Ciudad Puerto. Existe un proyecto para la ampliación del puerto que necesita de gran equipamiento técnico para poder implementarse, por esto es que la contra parte técnica del currículo educativo de este espacio consiste en desarrollar la Matricería y el ensamblado de partes para barcos de tipo industrial, es decir, se desarrolla la técnica de diseño y fabricación de piezas en serie para embarcaciones

de un determinado calaje. Esta parte del programa propone implementar a la ciudad de una producción industrial que no existe y que debería ser parte de nuestra cultura ya que el Mar esta presente en todo nuestro territorio así como la Cordillera; son referentes territoriales que pueden unificar a país desde el trabajo. Con la ampliación del puerto más barcos de distinto tipo van a arribar y la mantención de estos es una actividad constante que puede dar trabajo a la ciudad, entonces diversificar la producción para abarcar distintos tipos de barcos permitirá que se restablezca la industria, generadora de trabajo, este acto es importante porque dignifica a la persona alejandola de la marginalidad social.

El programa propone dar autosuficiencia a los niños y jóvenes mediante las herramientas técnicas y métodos de trabajo.

4. CATASTRO DE DENSIDADES

Con el fin de encontrar el emplazamiento para el proyecto, el estudio de densidades programáticas de la ciudad contrastó espacio utilizado y espacio potencial de uso en la red de sitios eriazos y ruinas. En este plano de catastro aparece en rojo las salas donde se desarrolla la actividad escénica y en verde los sitios eriazos. La actividad escénica de sala en Valparaíso se genera a base de un grano fino disperso en la trama de la ciudad, las salas tienen una capacidad en promedio de 50 personas por lo que

la actividad se genera de manera simultánea en distintos lugares, esto hace que la ciudad viva una actividad incipiente en torno a este arte que existe de manera autónoma al no ser propiciado por el Estado más que por proyectos Fondart que no dan abasto al estratificar la producción artística relegando a participantes no pertenecientes a la élite a autofinanciarse, situación que dificulta la producción. El grano que entrega el catastro está disperso por casi todo Valparaíso, el lugar donde esta suerte de continuidad se interrumpe es la Avenida Francia, es por esto que el proyecto tiene un primer acercamiento a esta parte del plan.



SUPERPOSICIÓN DE CATASTROS DE SITIOS ERIAZOS Y SALAS DE TEATRO.



CERRO LARRAÍN Posibilidad de emplazamiento al vincular la Sala Pascal del Barrio Puerto con una ladera que pliega un lote eriazo en la calle Bustamante.



CERRO ALEGRE Posibilidad de emplazamiento al vincular la sala Montealegre con una explanada eriaza en la calle del mismo nombre



CERRO LA CRUZ Emplazamiento escogido por la confluencia programática que lo rodea. Cumple con instalar una estación para completar el grano de salas de teatro de Valparaíso para promover el inicio de una red para desarrollar este quehacer. Además, es una de las dos grandes extenciones del plan al cerro. Esto sitúa al proyecto como el remate de una de las grandes avenidas de la ciudad que se encuentra en un notorio olvido.



Subiendo por Avenida Francia está el **CENTO CULTURAL "TRAFON"** lugar donde se desarrolla una gran diversidad de actividades entre ellas las Artes Escenicas, el proyecto podria ser la extension de este uso en algo más específico en el plan.



Vista del Emplazamiento en dirección Sur.

Vista del Emplazamiento en dirección Sur- poniente.



Vista del Emplazamiento en dirección Nor- oriente.

EL PROYECTO GIRA EN TORNO AL ESPACIO EDUCATIVO.

El proyecto pretende dar la posibilidad de educación de calidad a niños en riesgo social. Entonces del catastro de densidades de recintos educativos de distinto tipo arroja al Hogar de Niños Arturo Prat que queda en el Cerro la Cruz un poco más arriba que la Avenida Alemania. El proyecto tiene como interés dar cabida para la enseñanza a los niños de esta institución en particular que en la actualidad según su funcionamiento estudian en distintas instituciones de Valparaíso. Este tema es complejo porque los niños desarraigados de sus casa por distintos motivos deben estar siempre en un institución y nunca en la relación de afecto que necesitan para poder desarrollarse de buena manera, el proyecto pretende que los niños al pasar toda su educación formal en este parque lo asuman como una suerte de casa.

EMPLAZAMIENTO
ESCOGIDO.

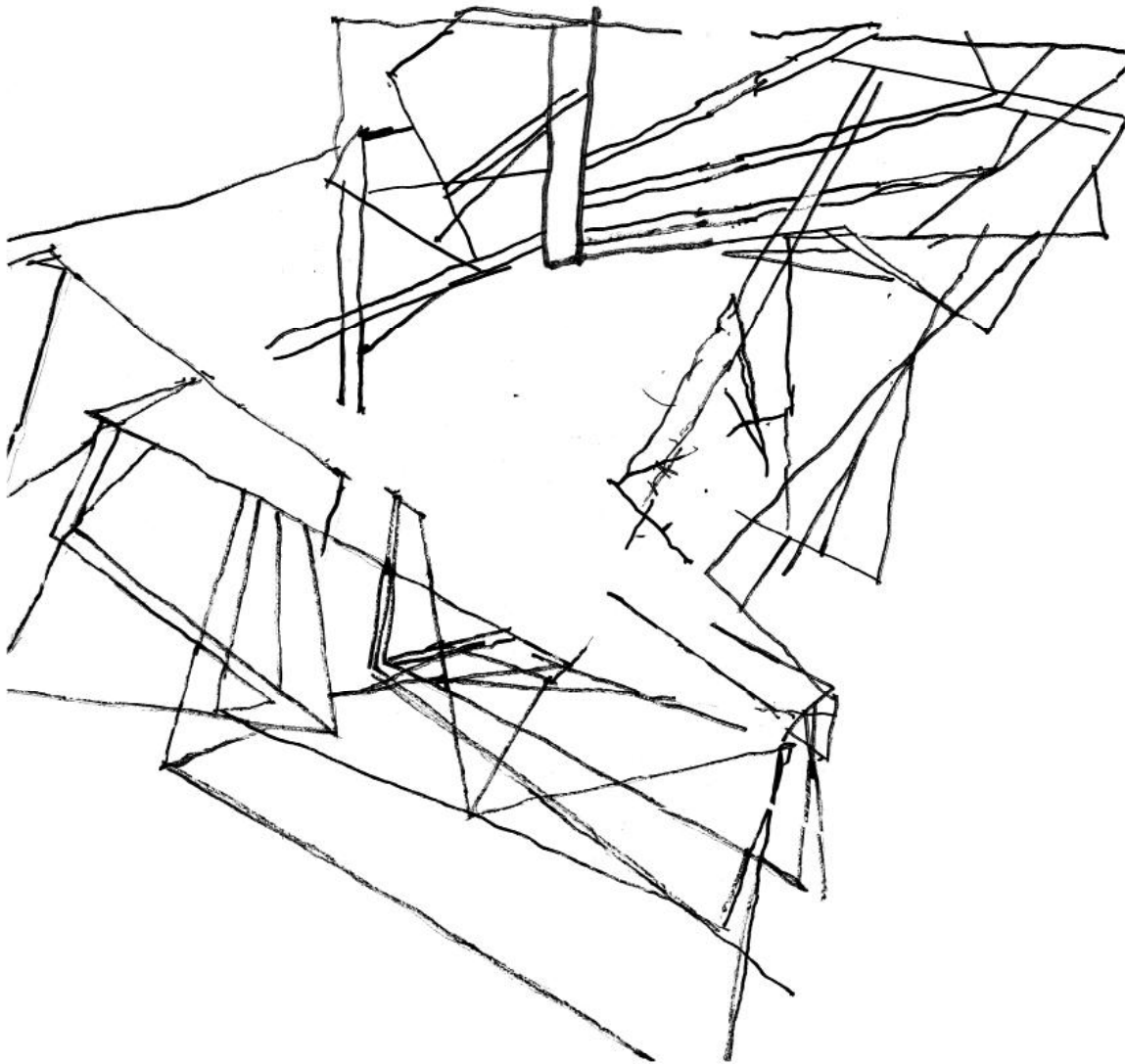
CENTRO
CULTURAL
TRAFON

HOGAR
DE NIÑOS
ARTURO PRAT

AV. FRANCIA/ QUEBRADA JAIME VALPO



5. EJERCICIOS ESPACIALES



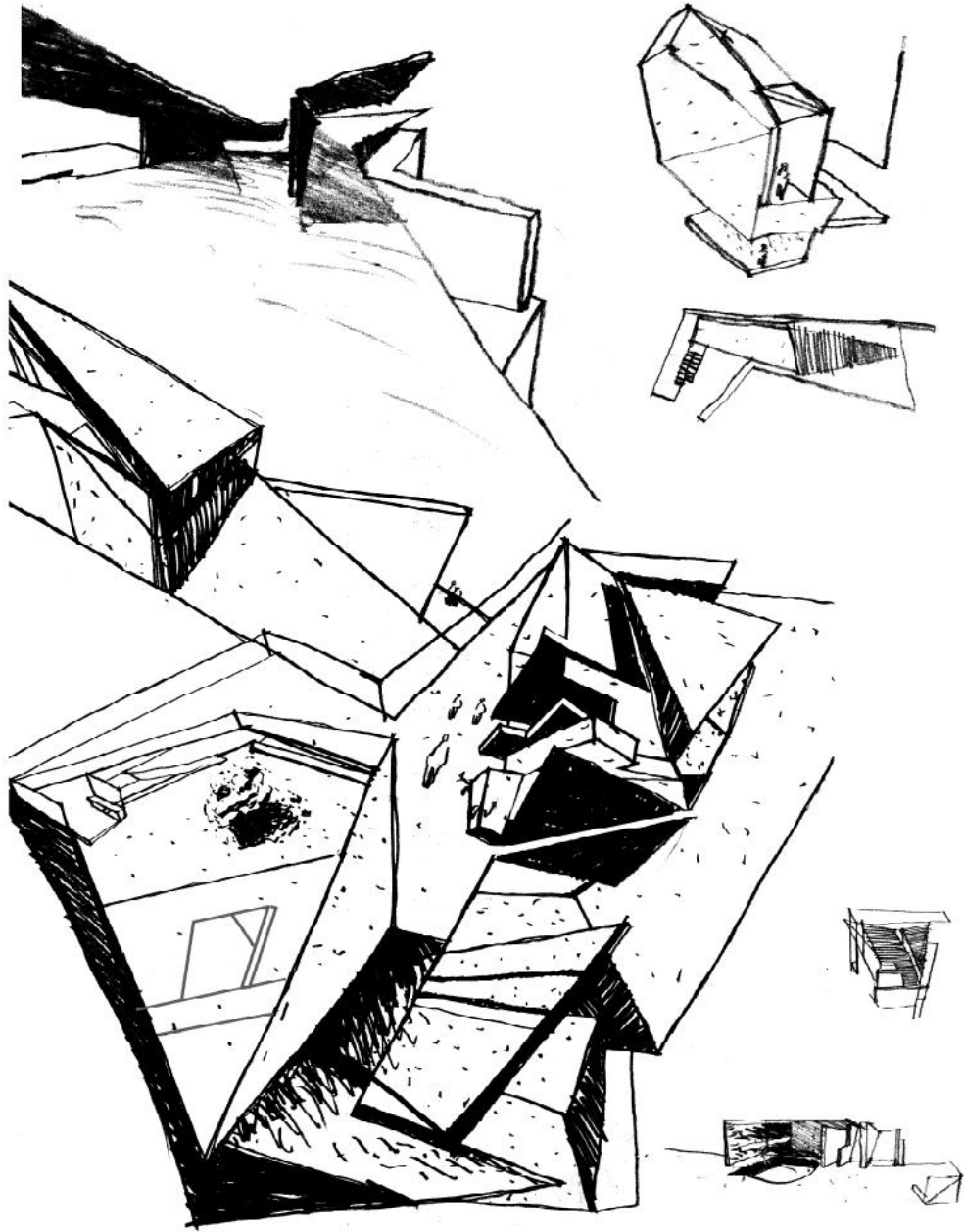
MATRIZ DE FORMA EXPERIMENTAL.
Proyección de sombra desde entramado de alambre galvanizado del #12

Se propuso el ejercicio de colocar un papel vegetal sobre la trama resultante del ejercicio de dibujar la sombra de un entramado de alambre y sintetizar espacios para el habitar lúdico.

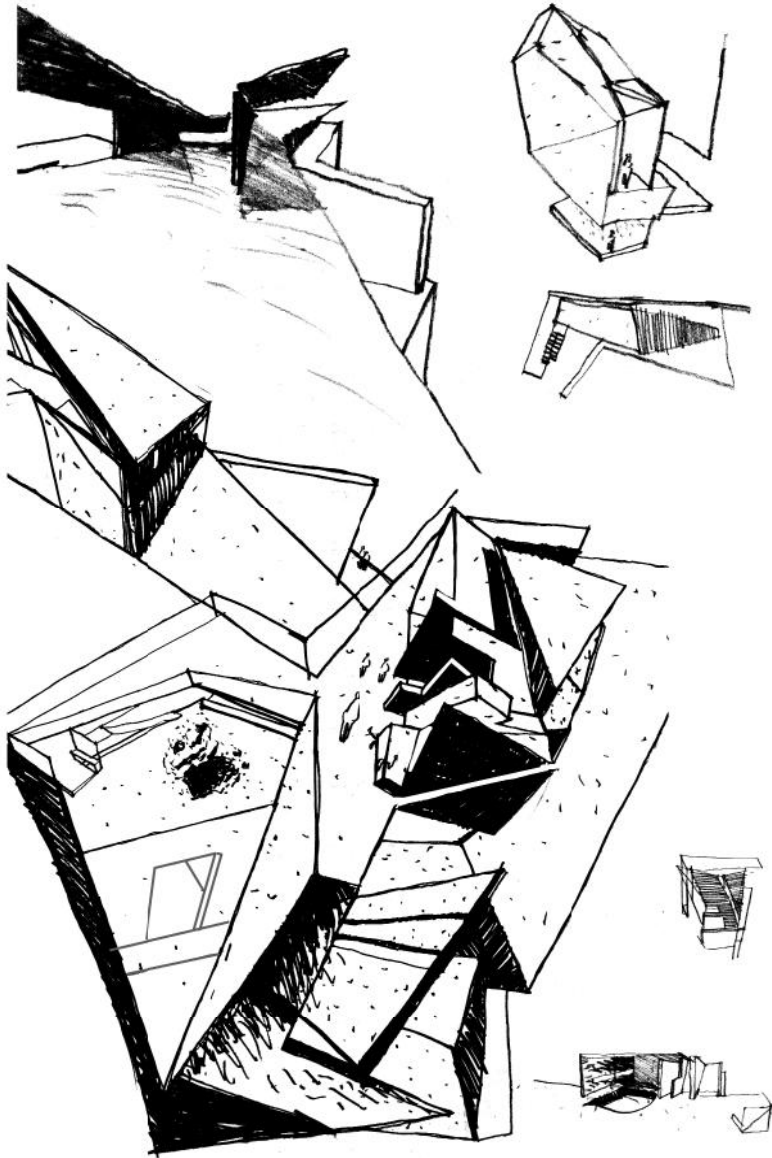


SINTESIS ESPACIAL 1

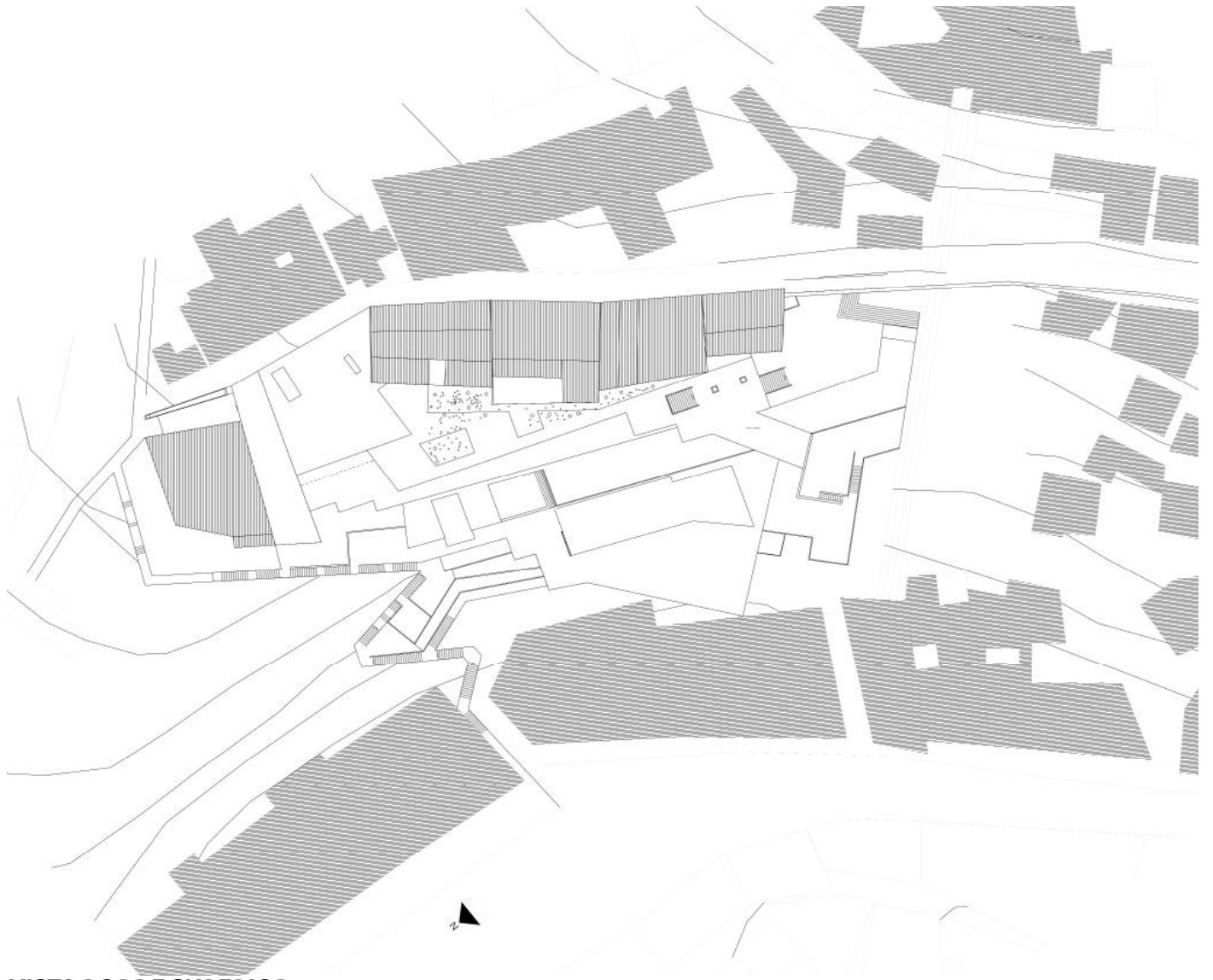
CROQUIS DESDE LA SUPERPSICIÓN



SINTESIS ESPACIAL 2

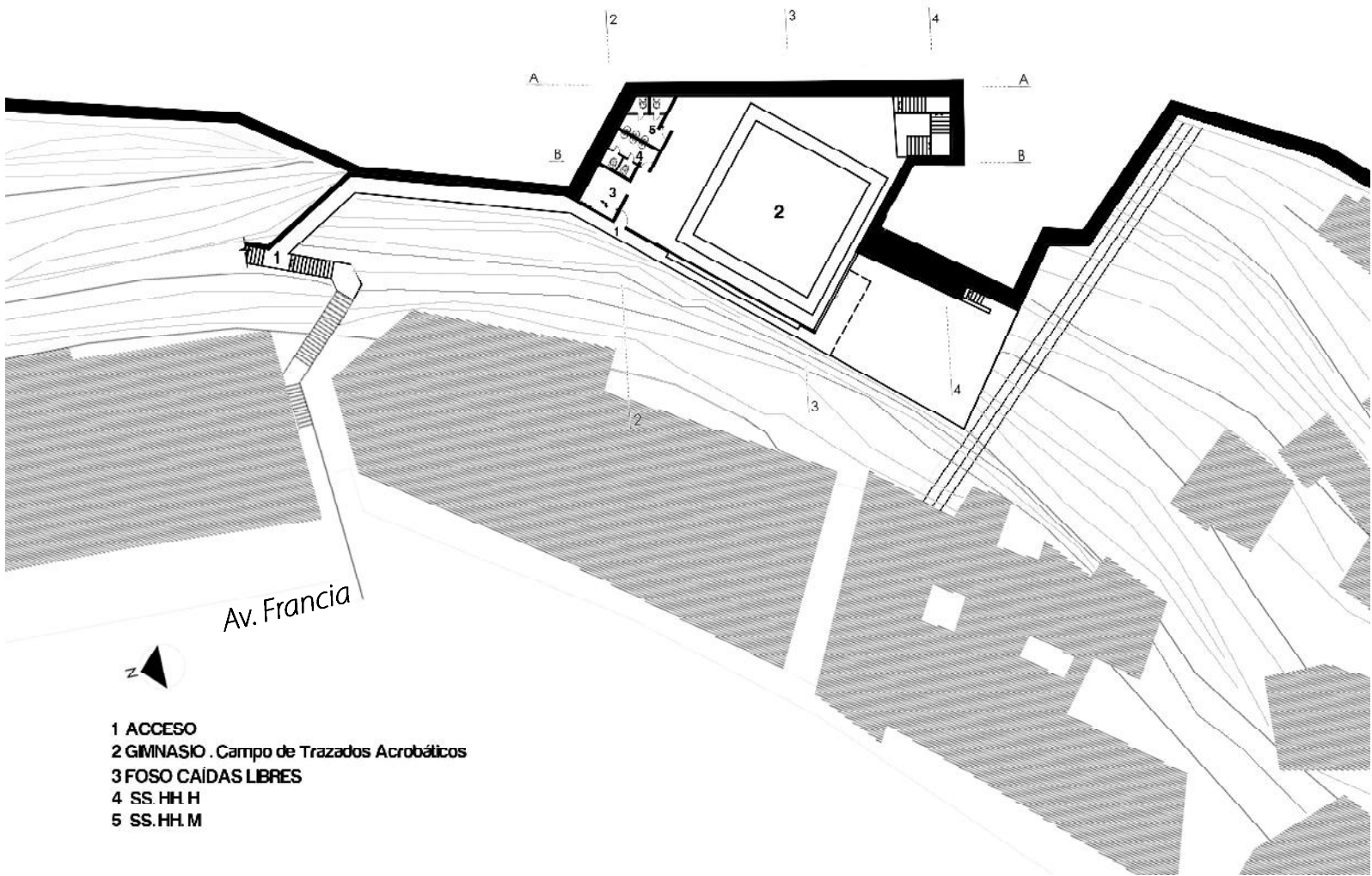


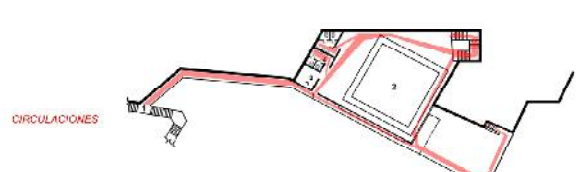
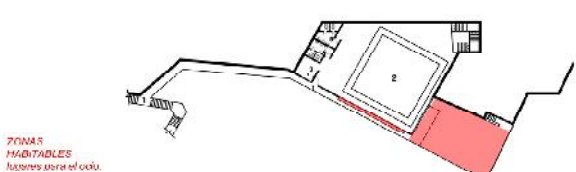
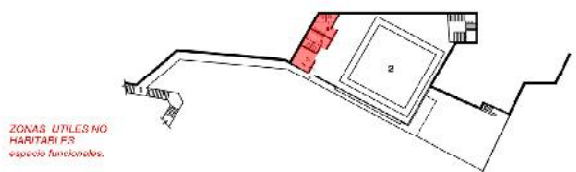
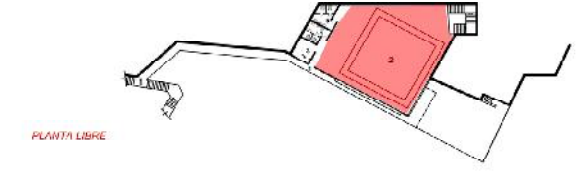
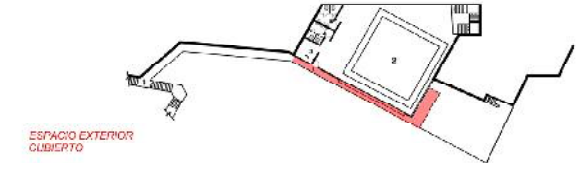
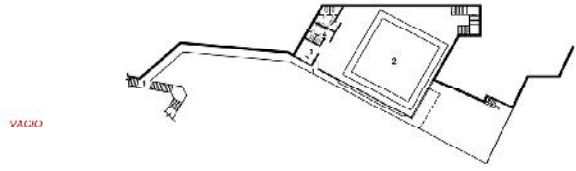
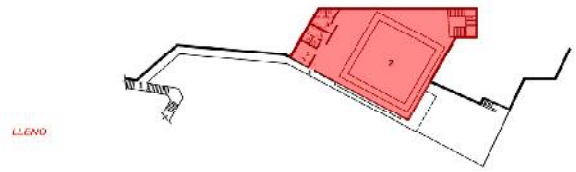
6. ANALISIS DE LA FORMA.



VISTA BORDE SUPERIOR.

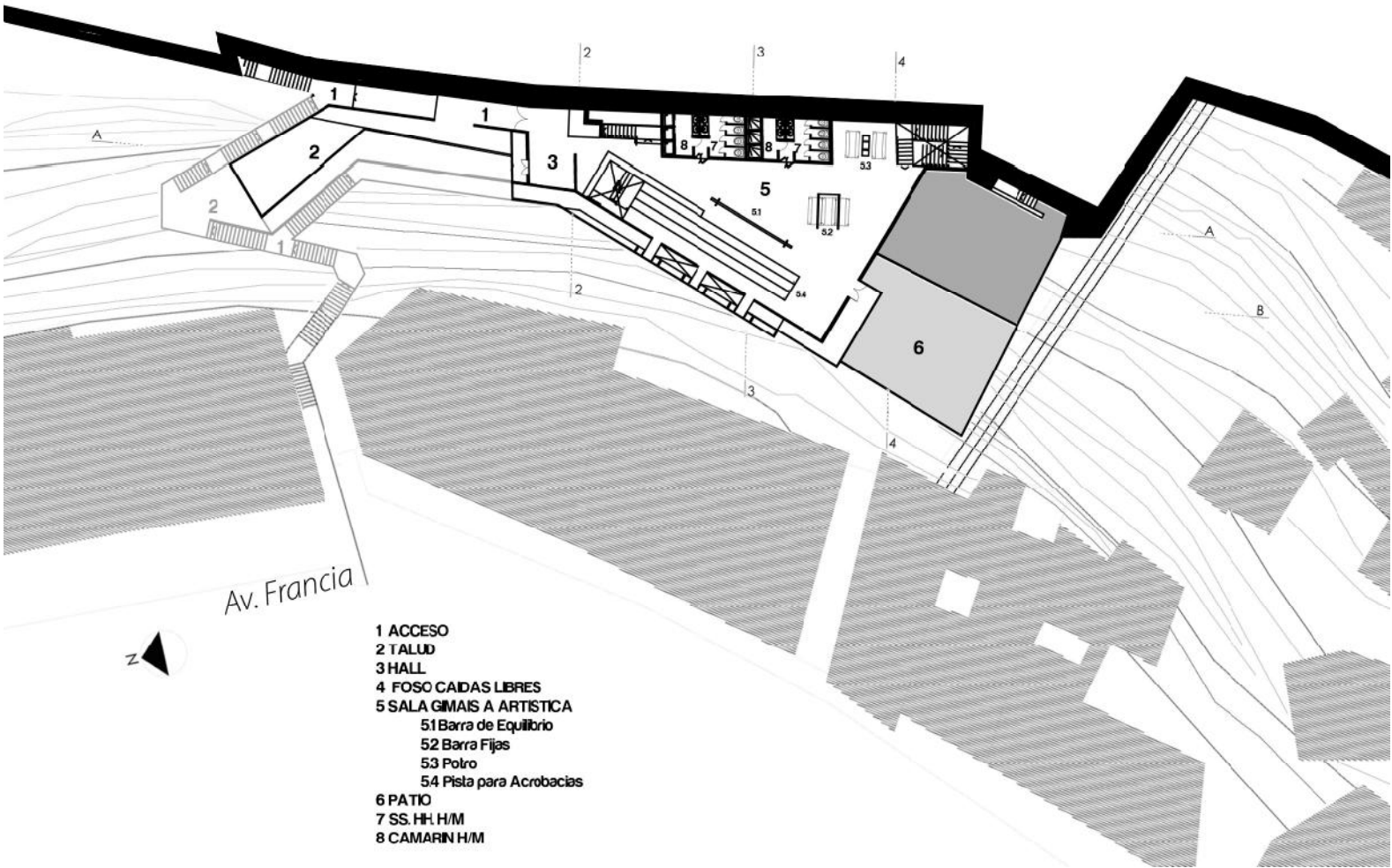
NIVEL -1





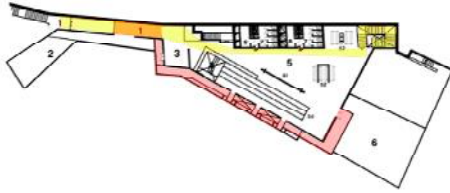
VISTA BORDE SUPERIOR.

NIVEL 0

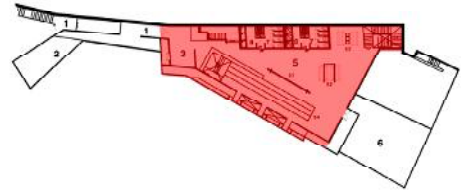


ESPACIO EXTERIOR
CUBIERTO

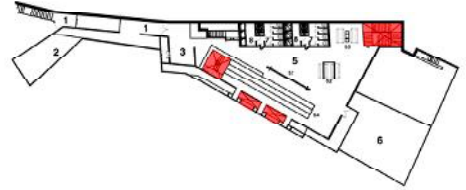
CIRCULACIONES



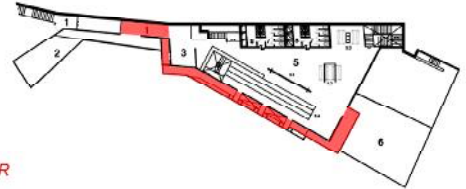
LLENO



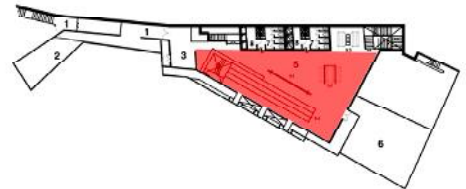
VACIO



ESPACIO EXTERIOR
CUBIERTO



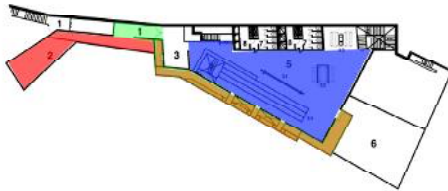
PLANTA LIBRE



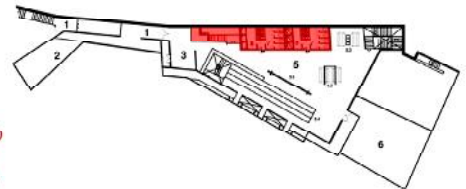
ESPACIO EXTERIOR
CUBIERTO

ZONAS
HABITABLES
lugares para el ocio.

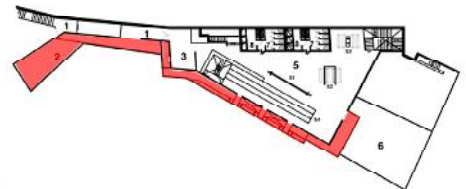
PLANTA LIBRE



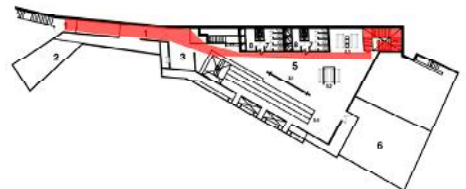
ZONAS UTILES NO
HABITABLES.
espacio funcionales.



ZONAS
HABITABLES
lugares para el ocio.

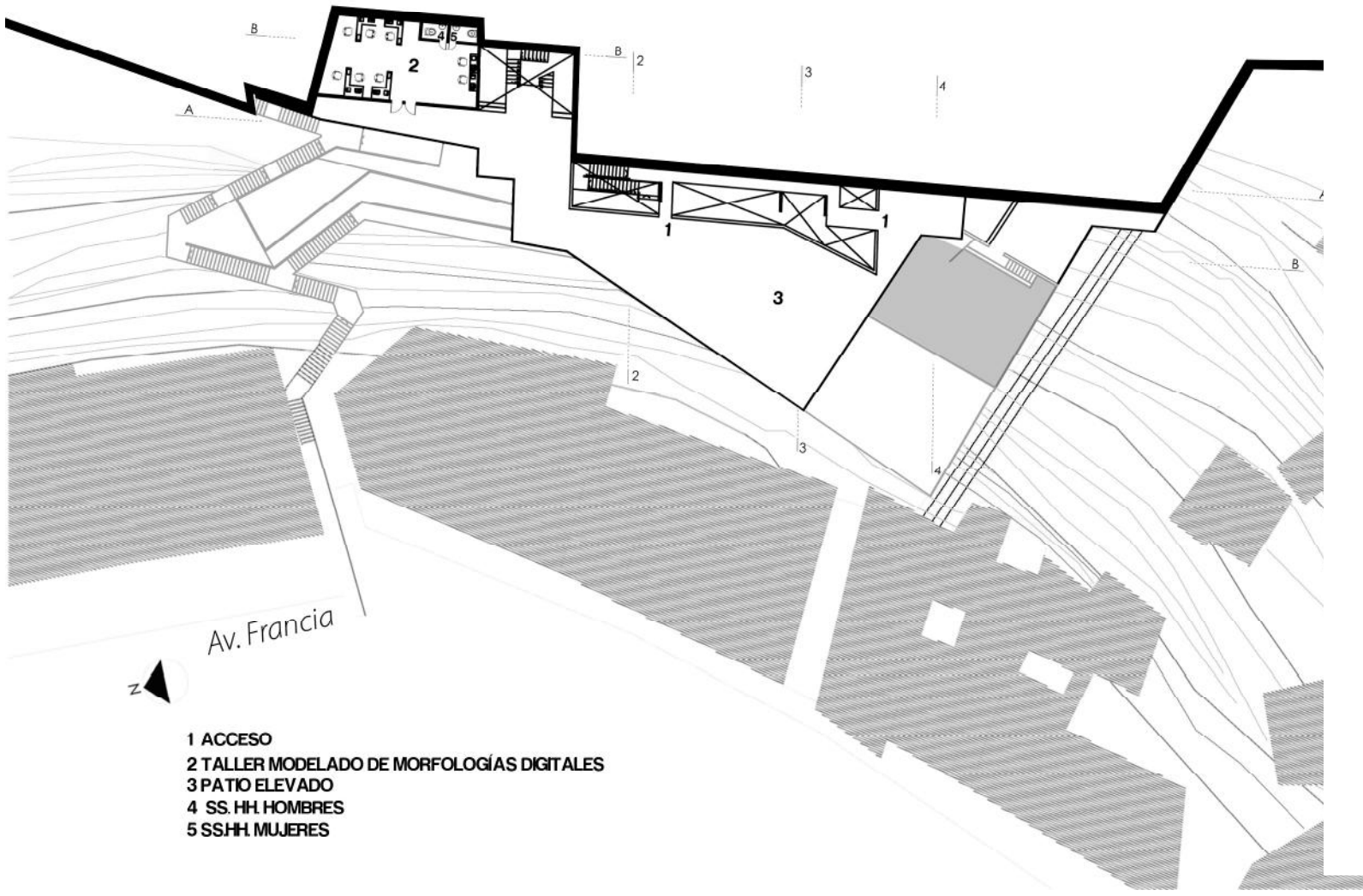


CIRCULACIONES



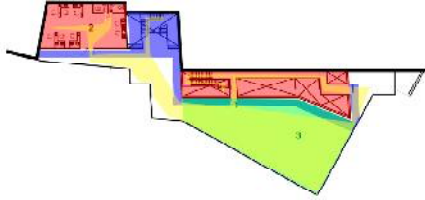
VISTA BORDE SUPERIOR.

NIVEL 1

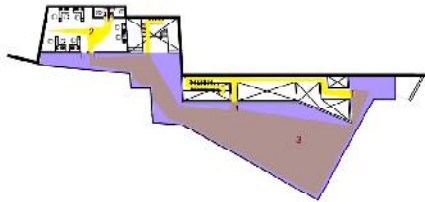


- 1 ACCESO
- 2 TALLER MODELADO DE MORFOLOGÍAS DIGITALES
- 3 PATIO ELEVADO
- 4 SS. HH. HOMBRES
- 5 SS.HH. MUJERES

LLENO ESPACIO EXTERIOR CUBIERTO PLANTA LIBRE CIRCULACIONES

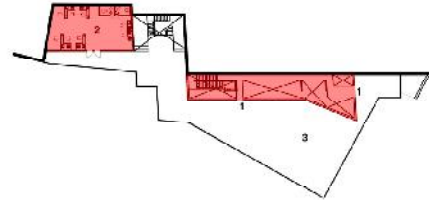


CIRCULACIONES ZONAS HABITABLES lugares para el ocio.

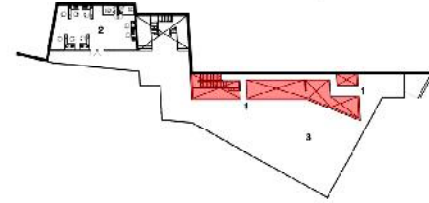


VISTA BORDE SUPERIOR.

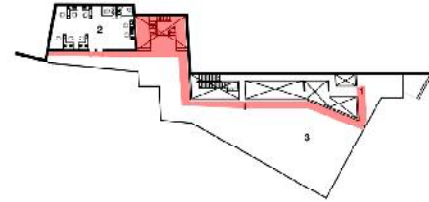
LLENO



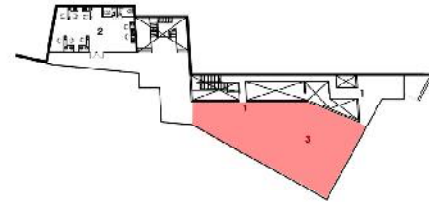
VACIO



ESPACIO EXTERIOR CUBIERTO



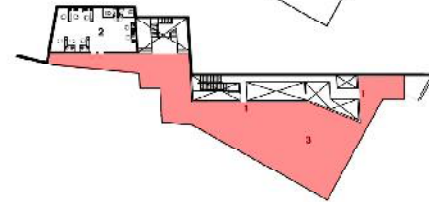
PLANTA LIBRE



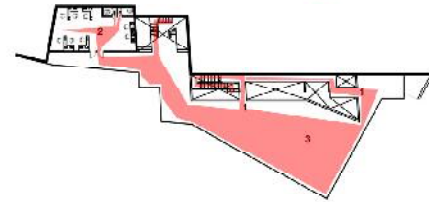
ZONAS UTILES NO HABITABLES espacios funcionales



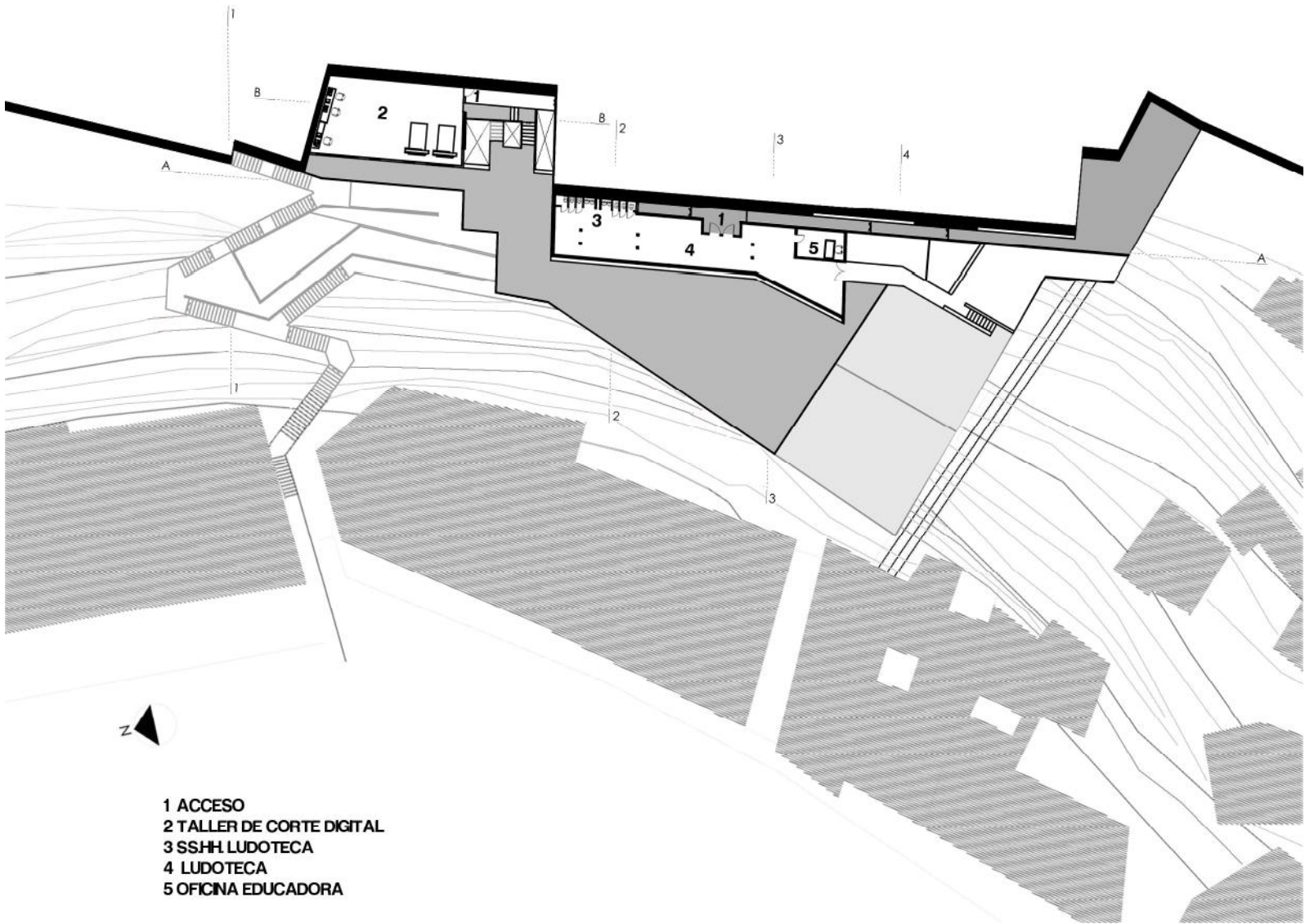
ZONAS VADIAZABLES lugares para el ocio.

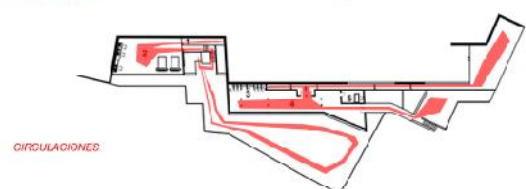
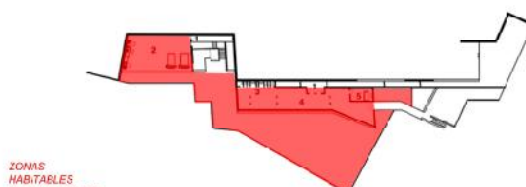
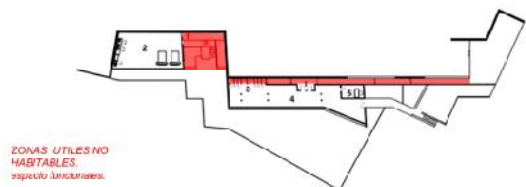
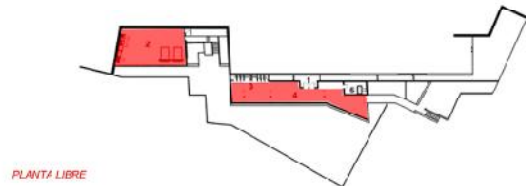
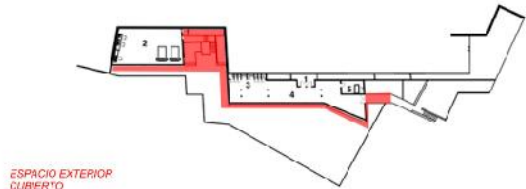
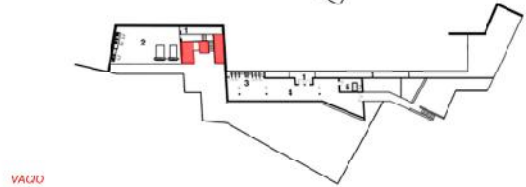
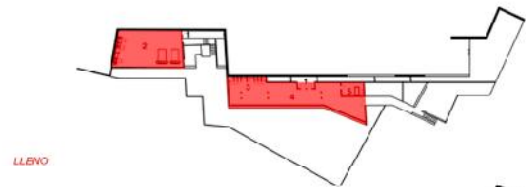
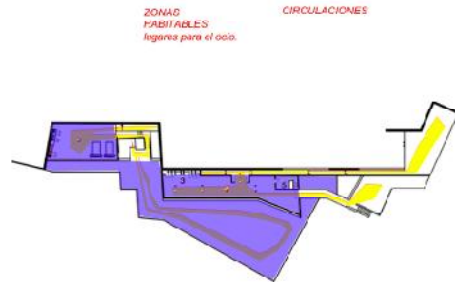


CIRCULACIONES

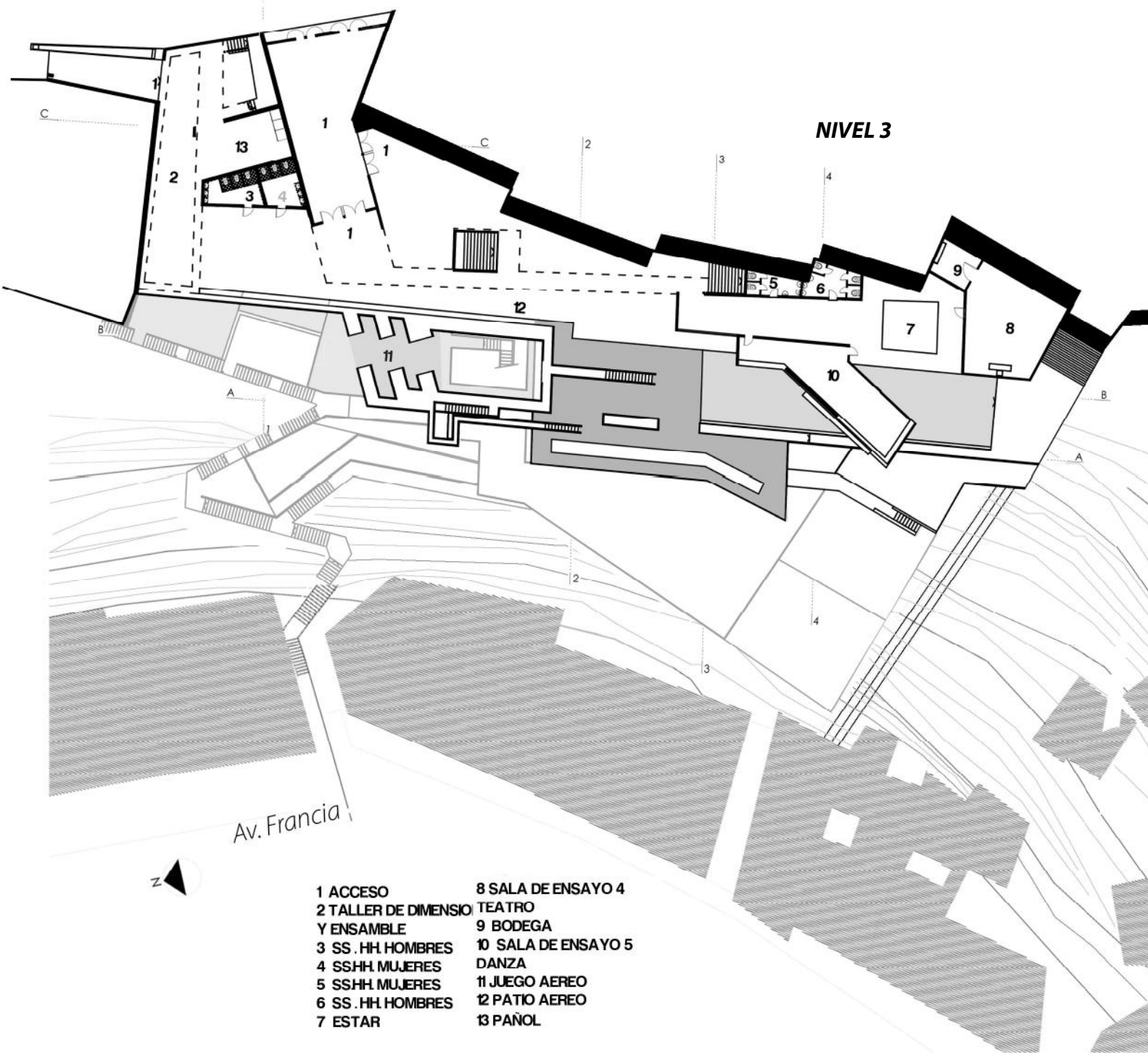


NIVEL 2



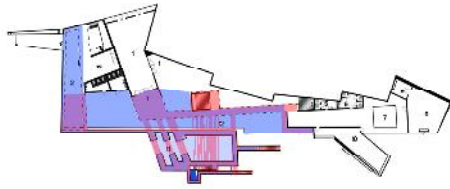


VISTA BORDE SUPERIOR.

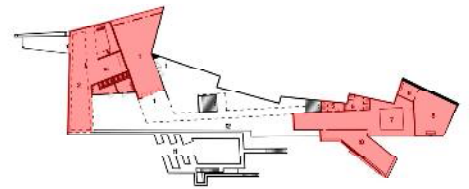


ZONAS
HABITABLES
lugares para el ocio.

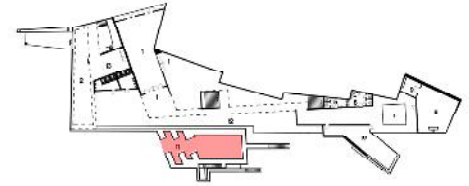
ESPACIO EXTERIOR
CUBIERTO



LLENO

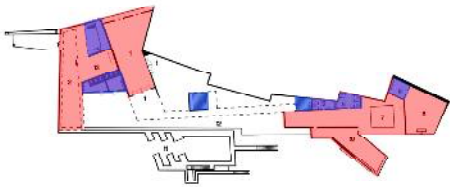


VACIO

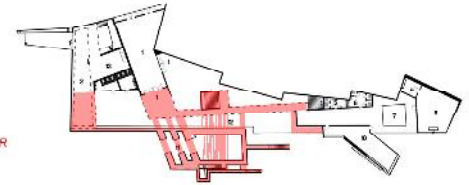


LLENO

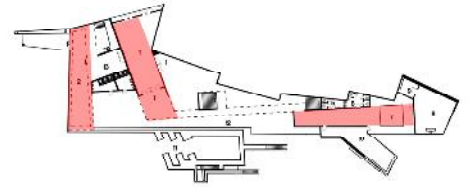
ZONAS UTILES NO
HABITABLES.
espacio funcionales.



ESPACIO EXTERIOR
CUBIERTO

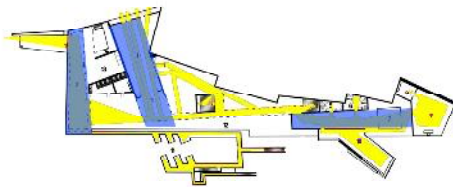


PLANTA LIBRE

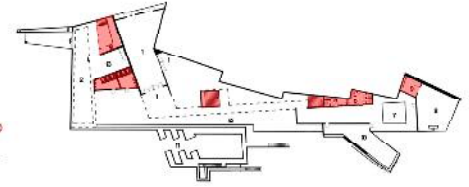


CIRCULACIONES

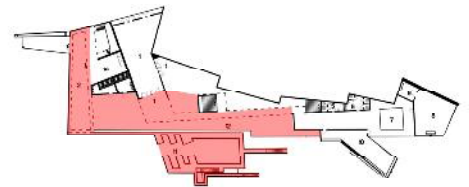
PLANTA LIBRE



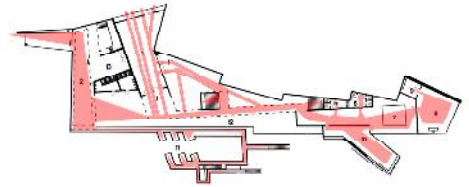
ZONAS UTILES NO
HABITABLES.
espacio funcionales.



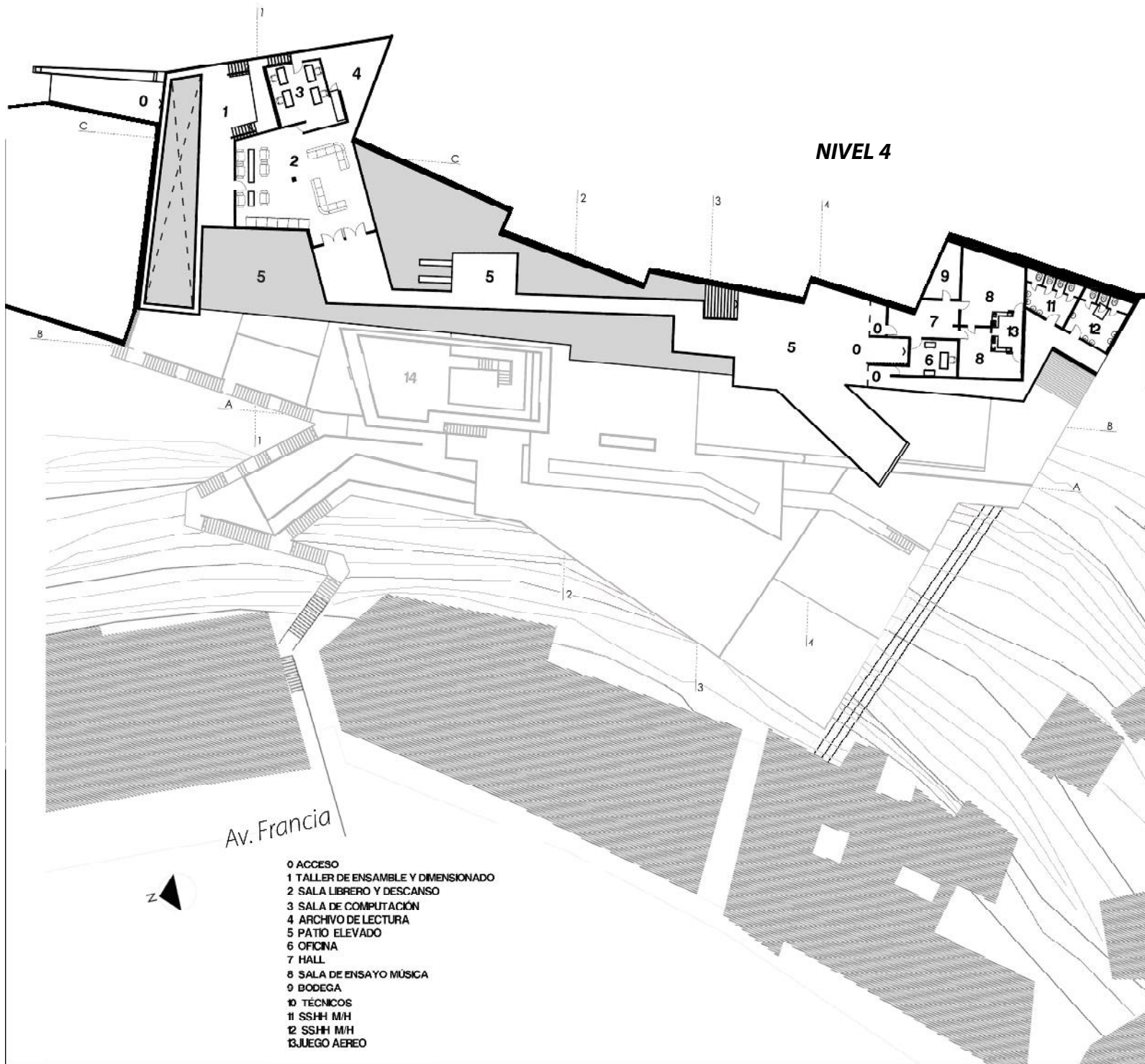
ZONAS
HABITABLES
lugares para el ocio.



CIRCULACIONES



VISTA BORDE SUPERIOR.

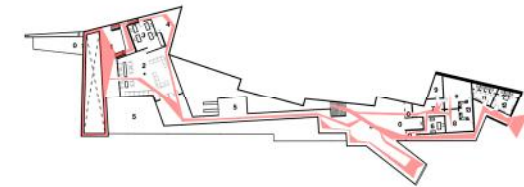
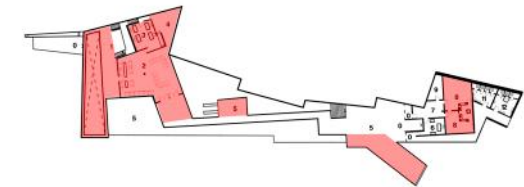
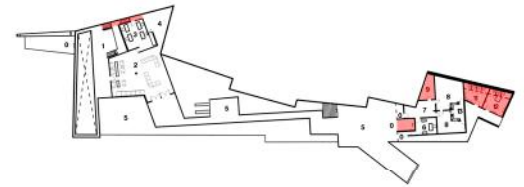
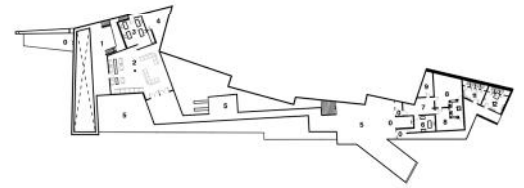
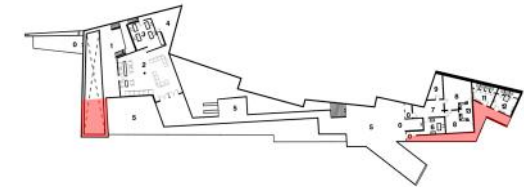
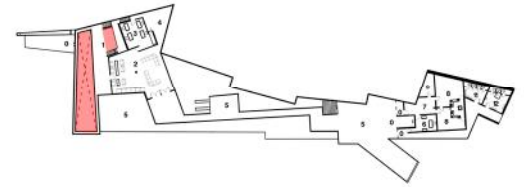
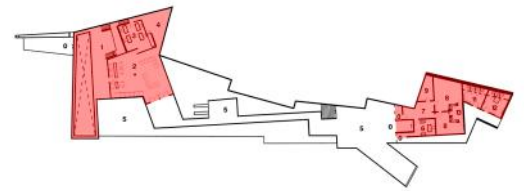
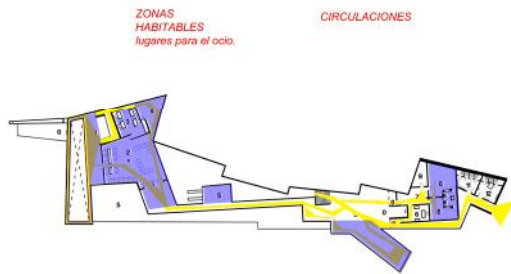
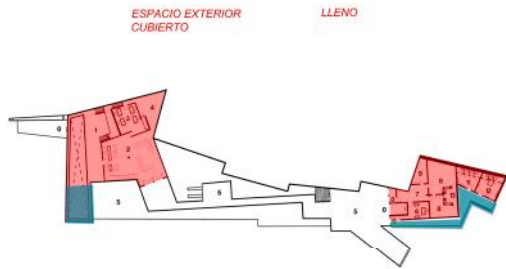


NIVEL 4

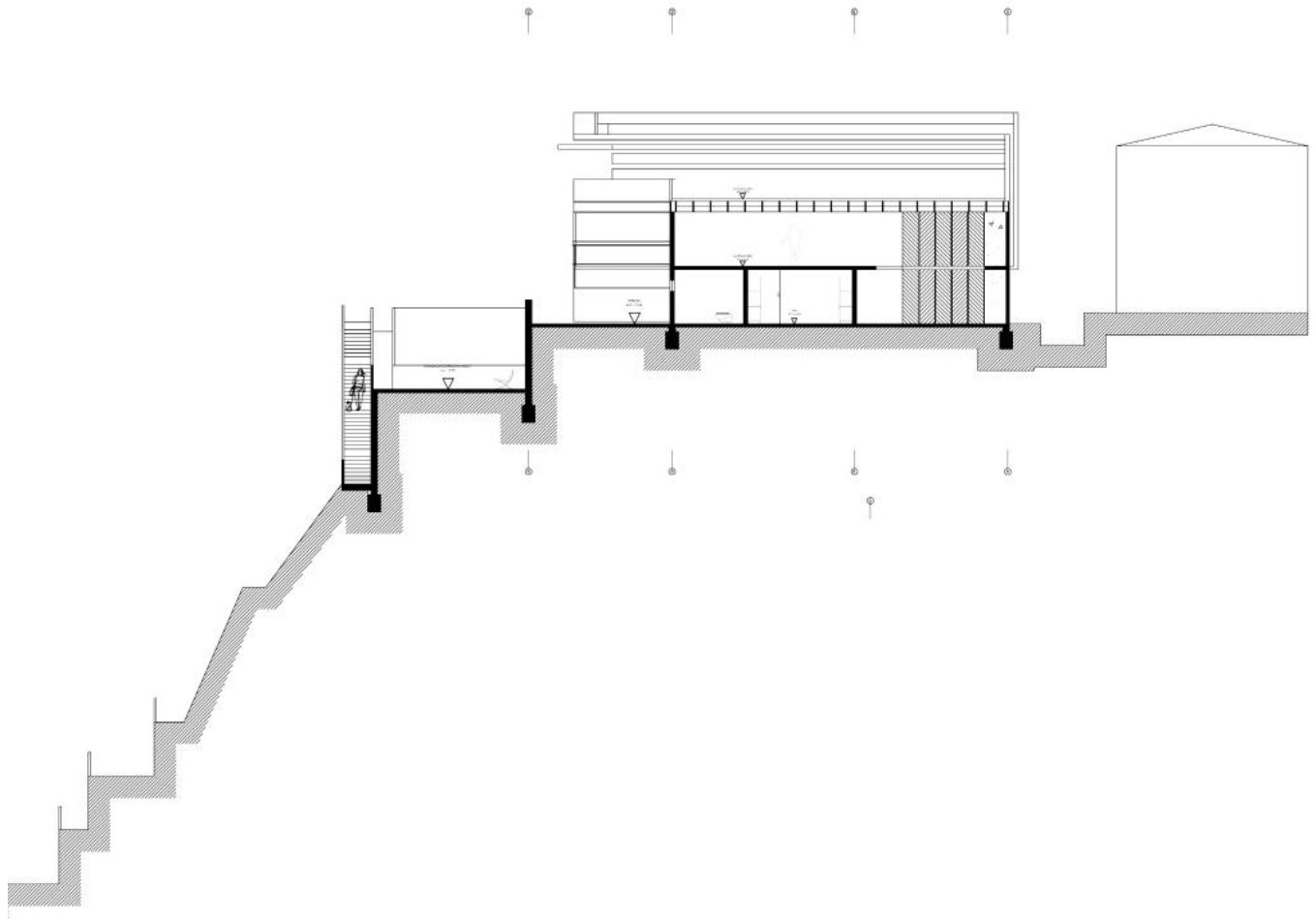
- 0 ACCESO
- 1 TALLER DE ENSAMBLE Y DIMENSIONADO
- 2 SALA LIBRERO Y DESCANSO
- 3 SALA DE COMPUTACION
- 4 ARCHIVO DE LECTURA
- 5 PATIO ELEVADO
- 6 OFICINA
- 7 HALL
- 8 SALA DE ENSAYO MUSICA
- 9 BODEGA
- 10 TÉCNICOS
- 11 SSHH M/H
- 12 SSHH M/H
- 13 JUEGO AEREO

Av. Francia

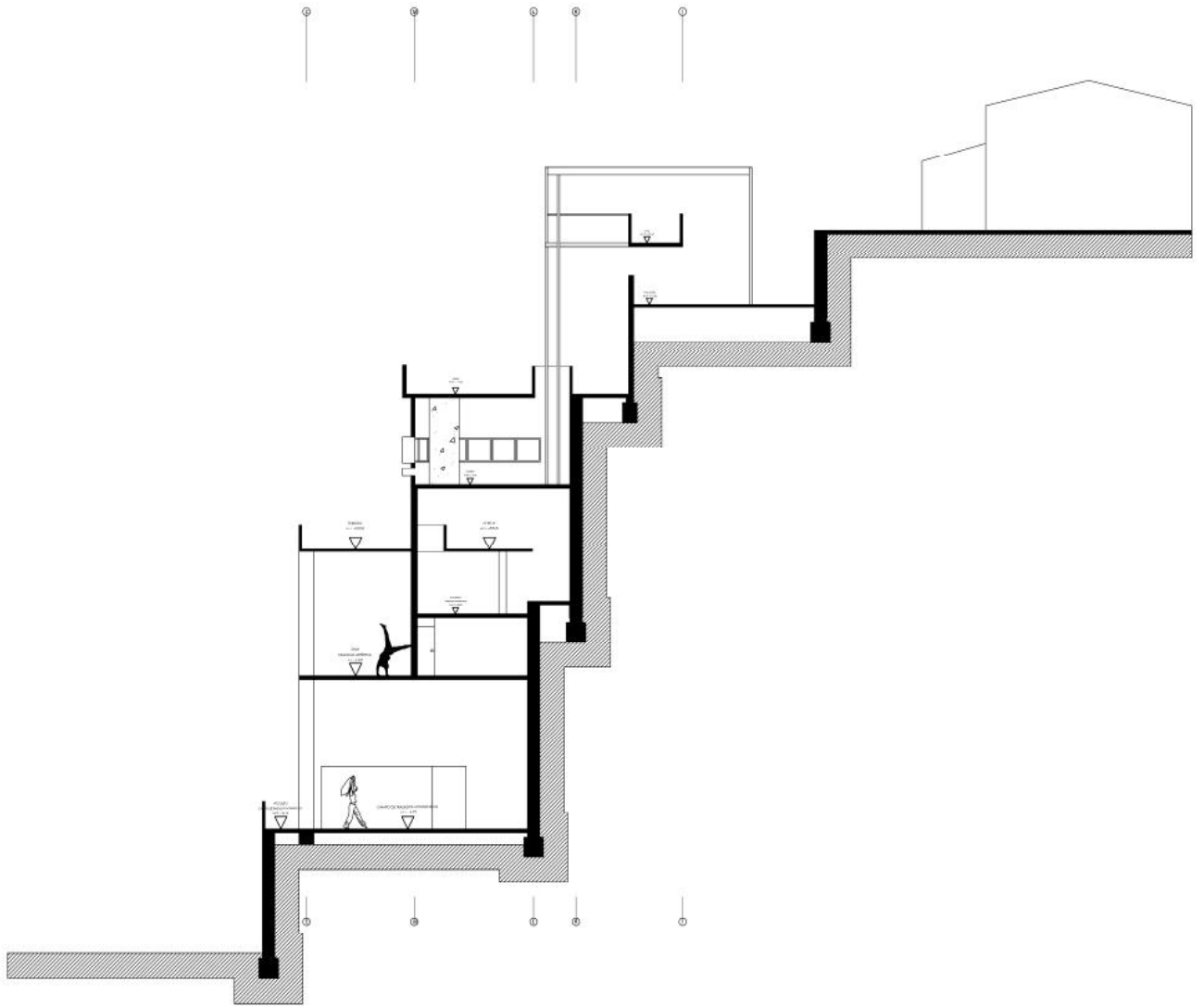


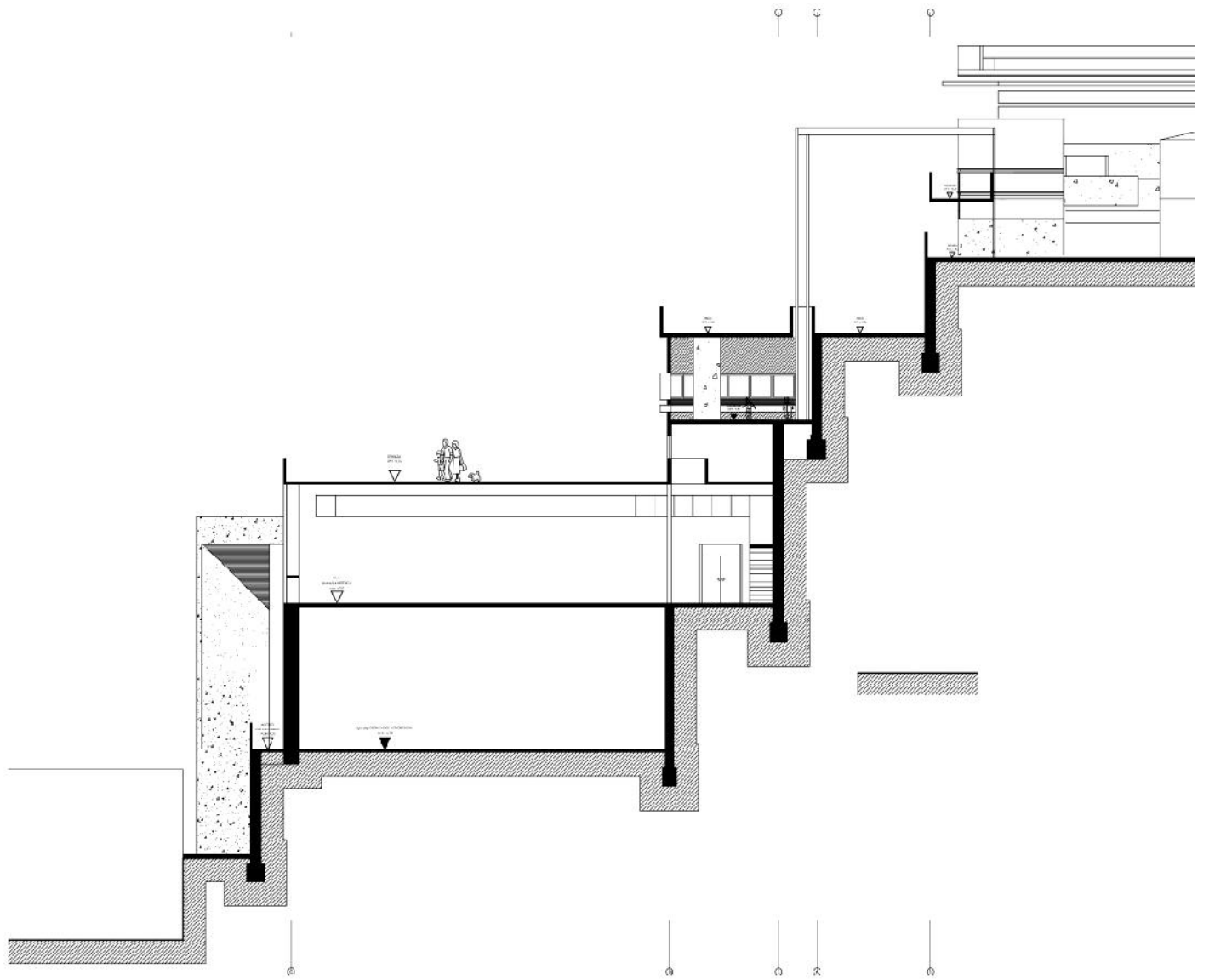


VISTA BORDE SUPERIOR.



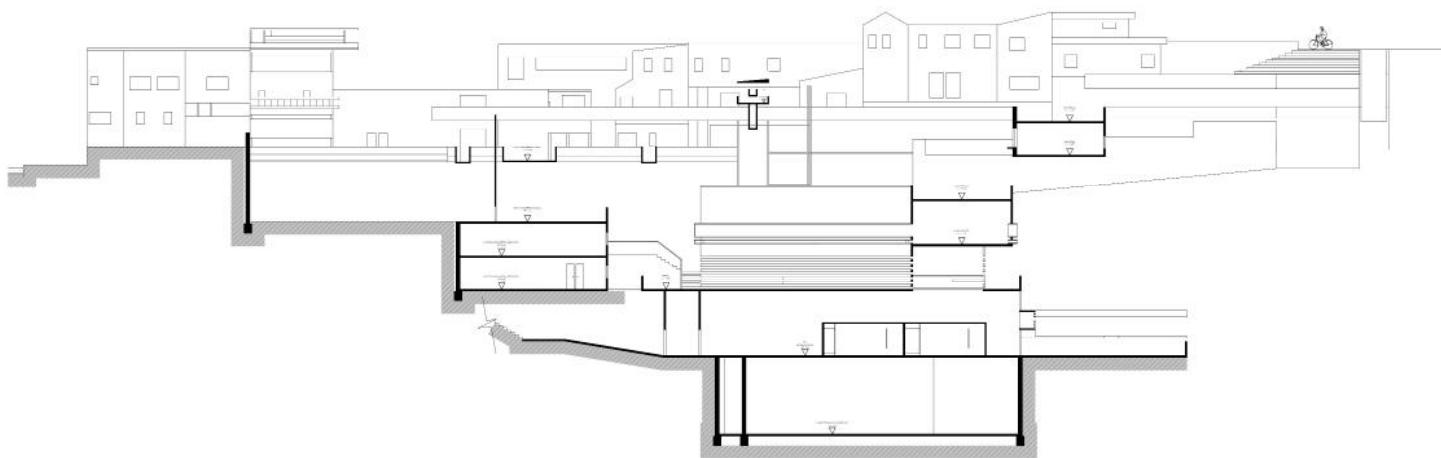
CORTE 11'



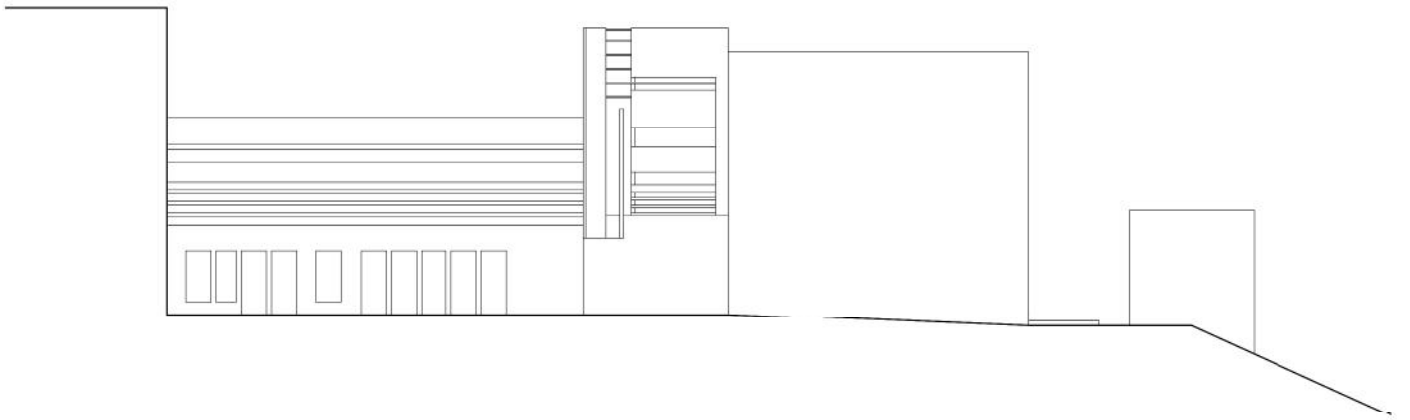


CORTE 33'

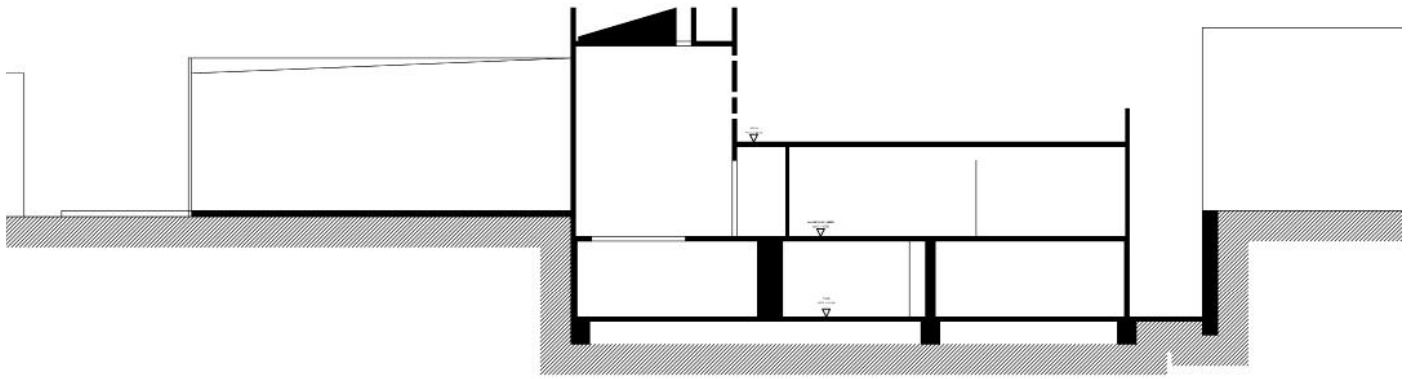




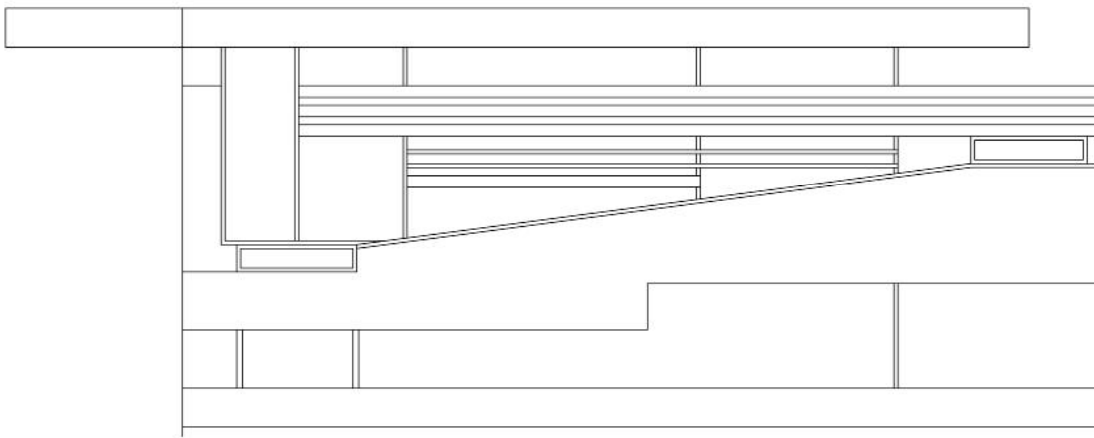
VISTA A VUELO DE PAJARO



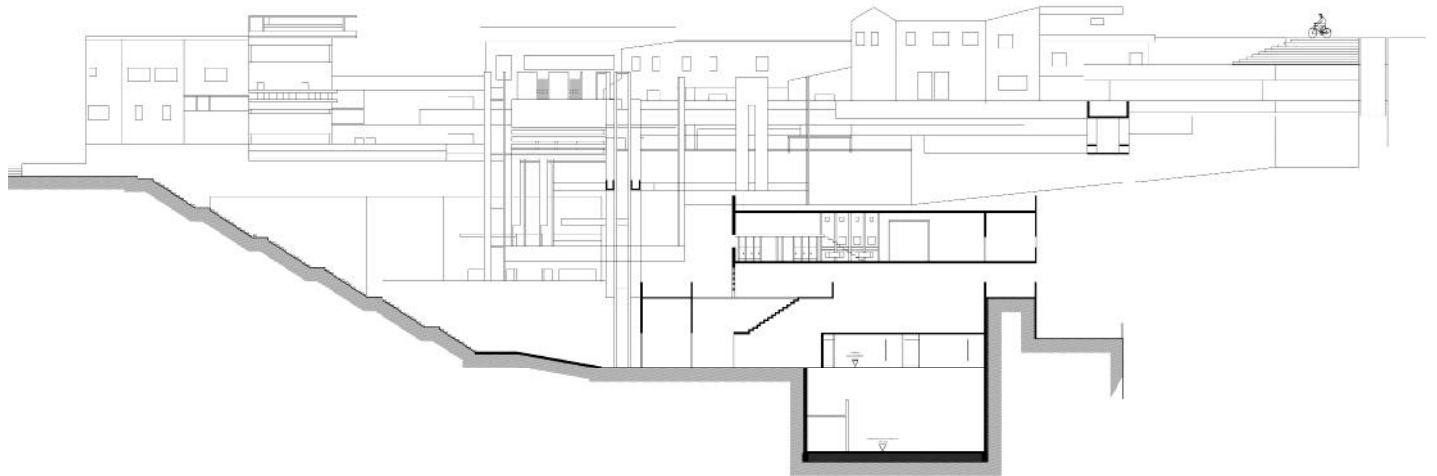
VISTA BORDE SUPERIOR.



VISTA A VUELO DE PAJARO



VISTA BORDE SUPERIOR.

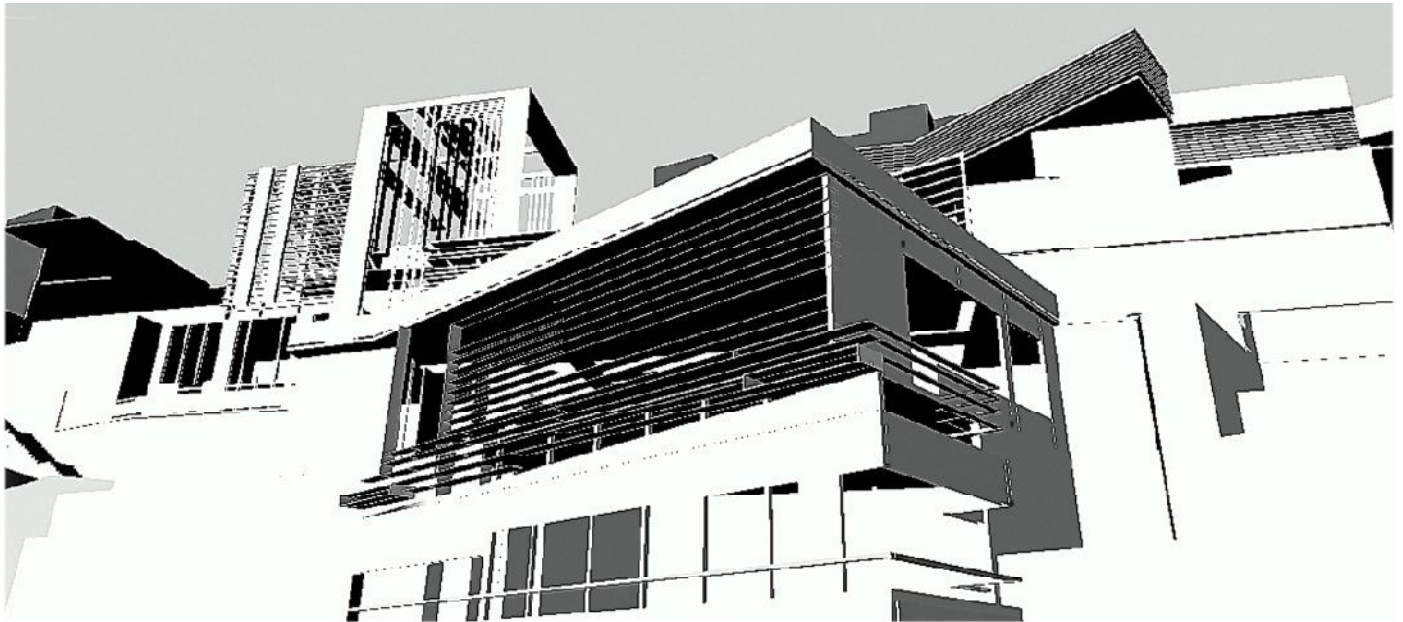


CORTE AA'

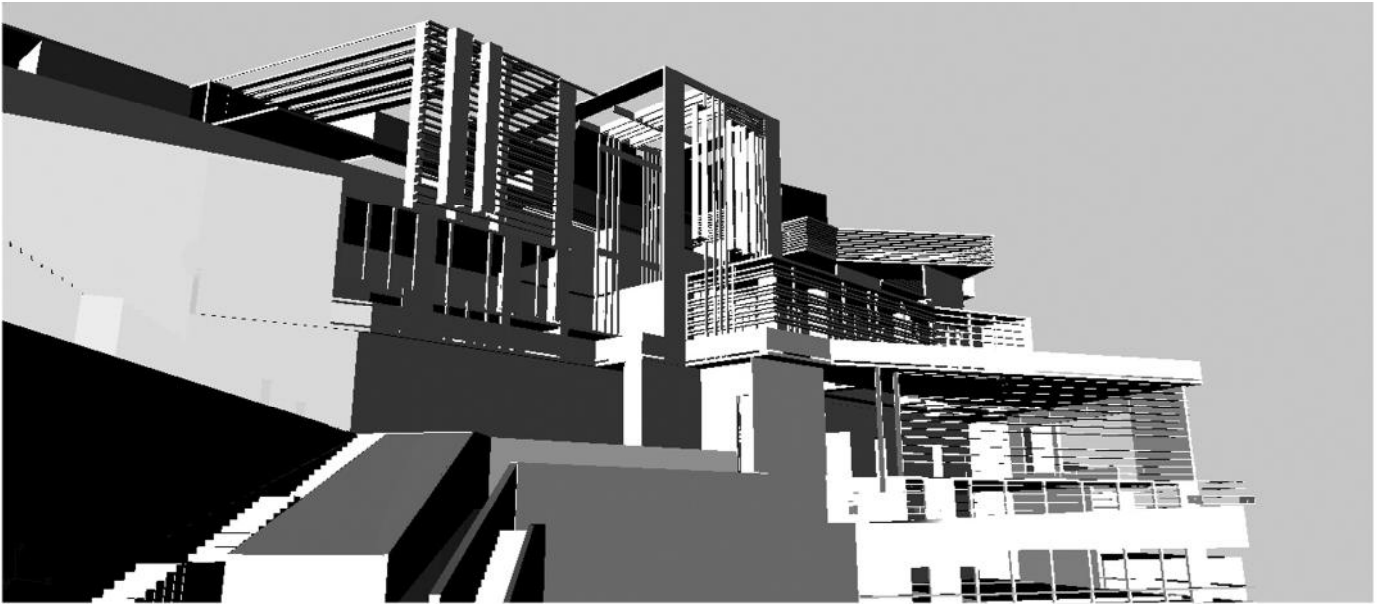
7. MODELOS ESPACIALES

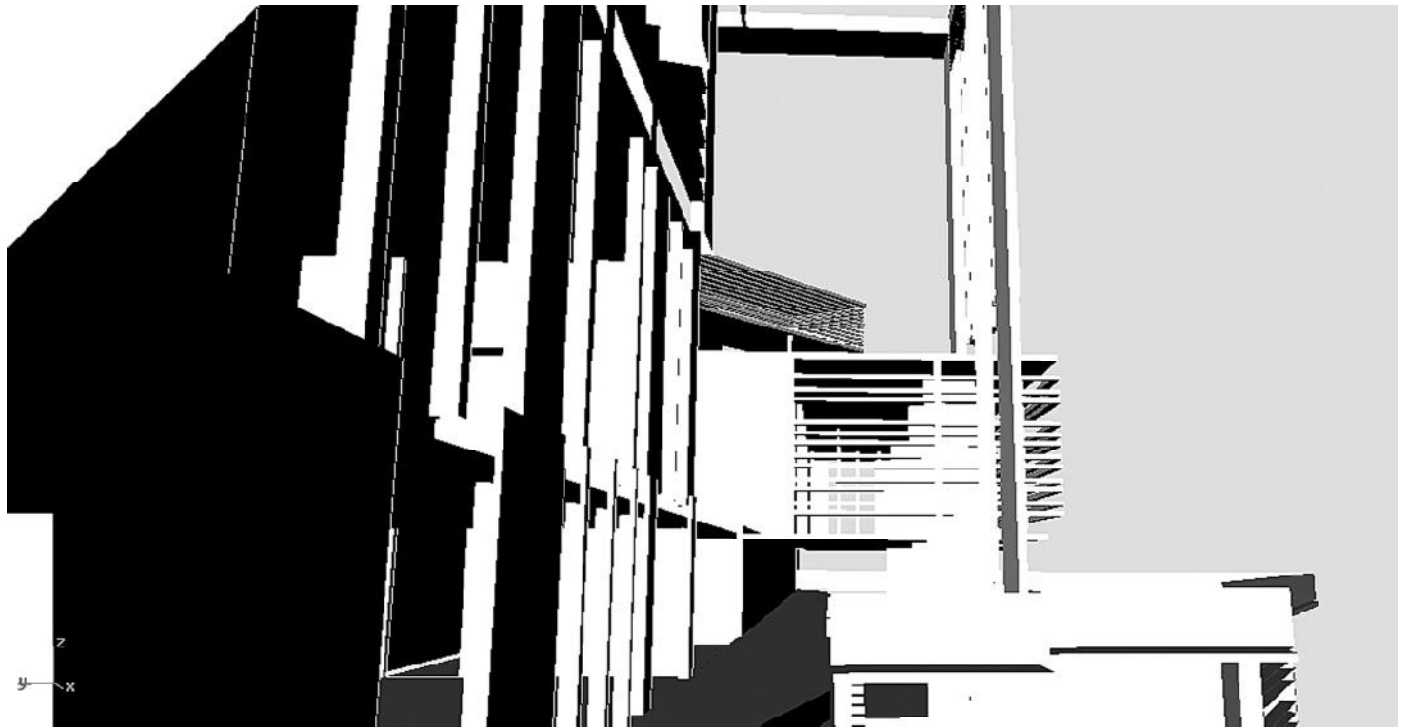


VISTA A VUELO DE PAJARO

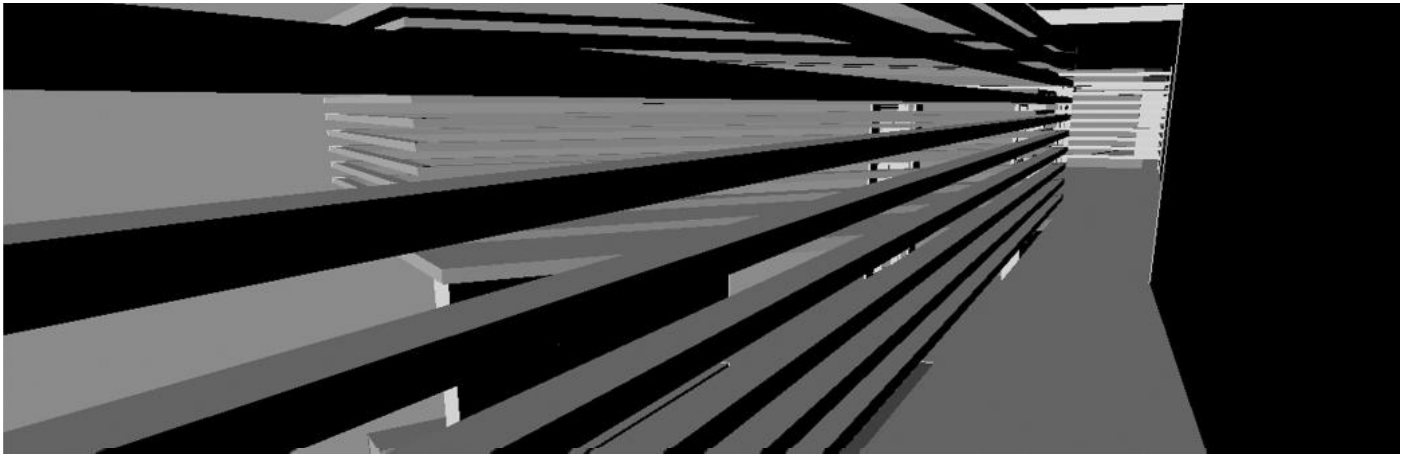


VISTA BORDE SUPERIOR.

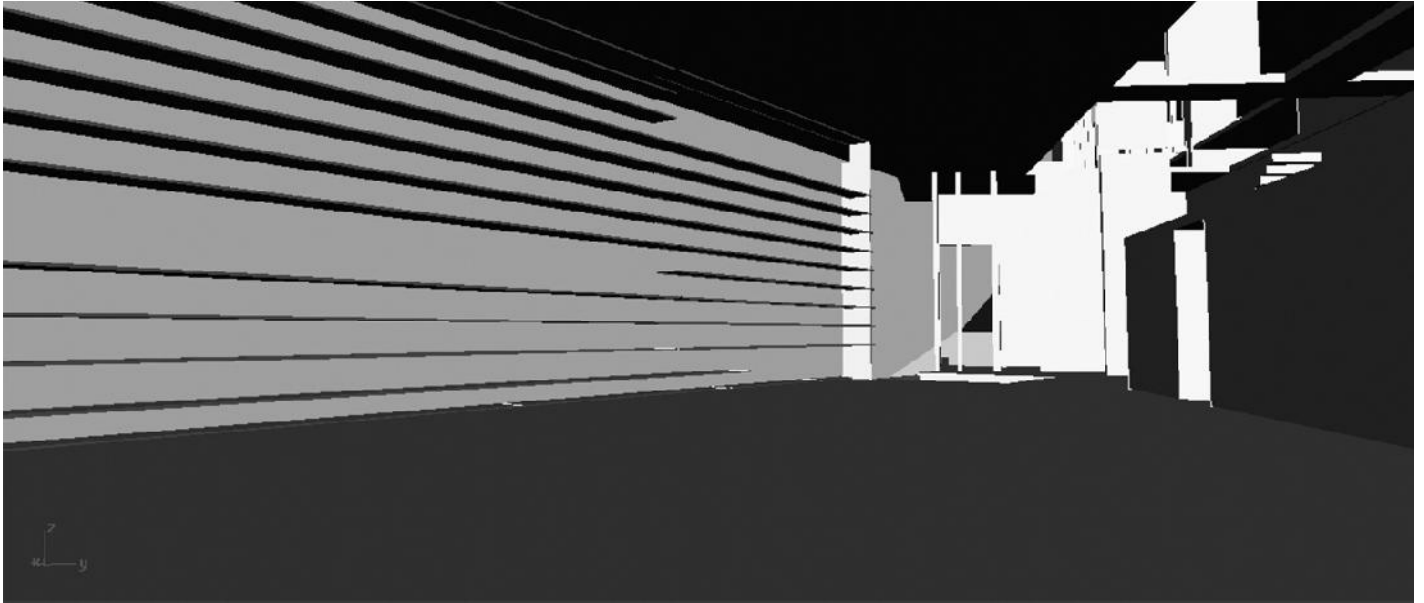




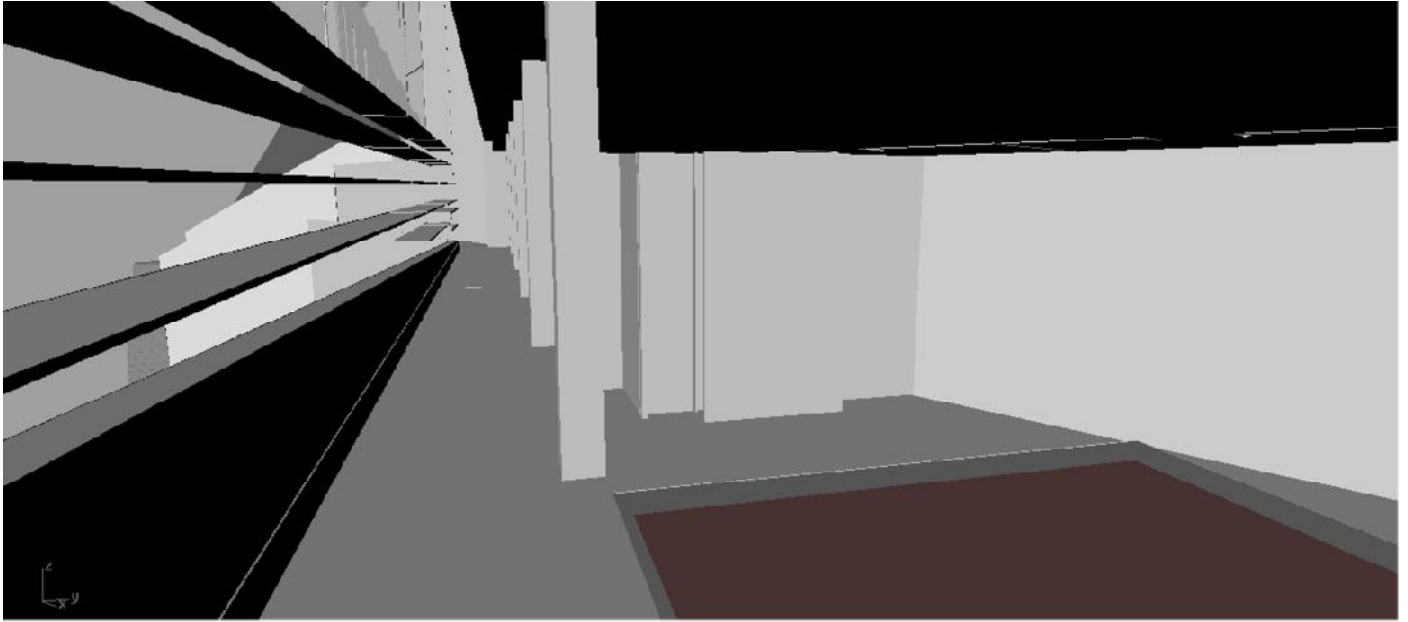
VISTA A VUELO DE PAJARO



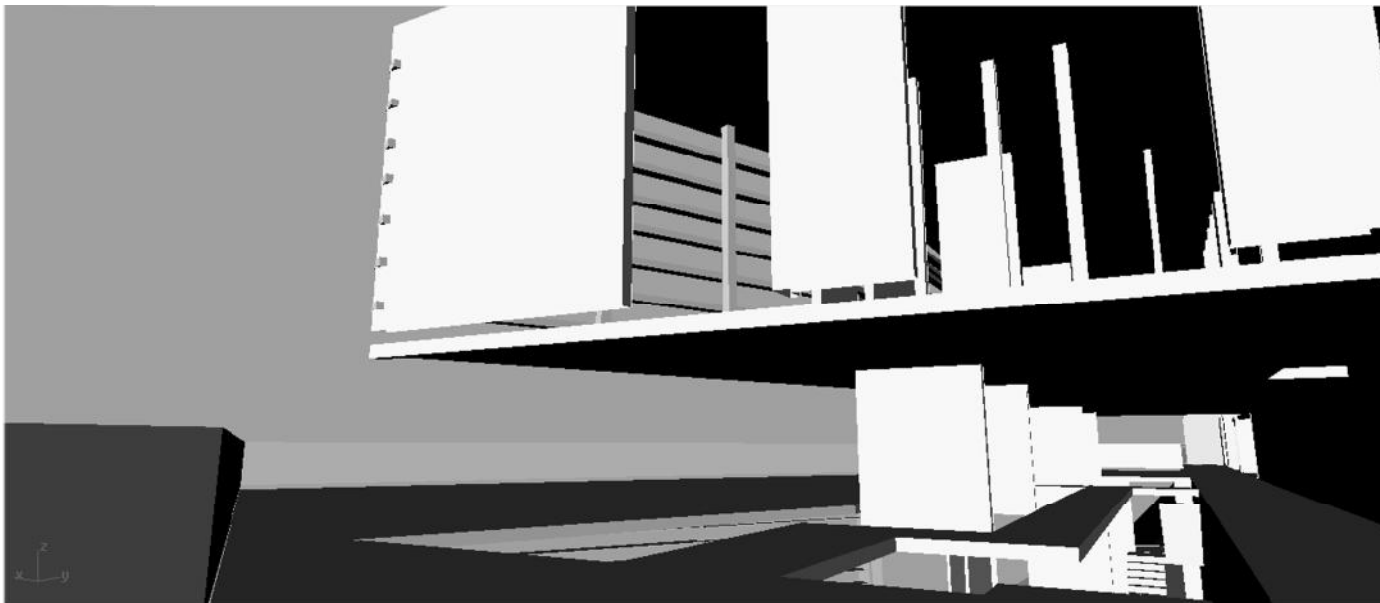
VISTA BORDE SUPERIOR.



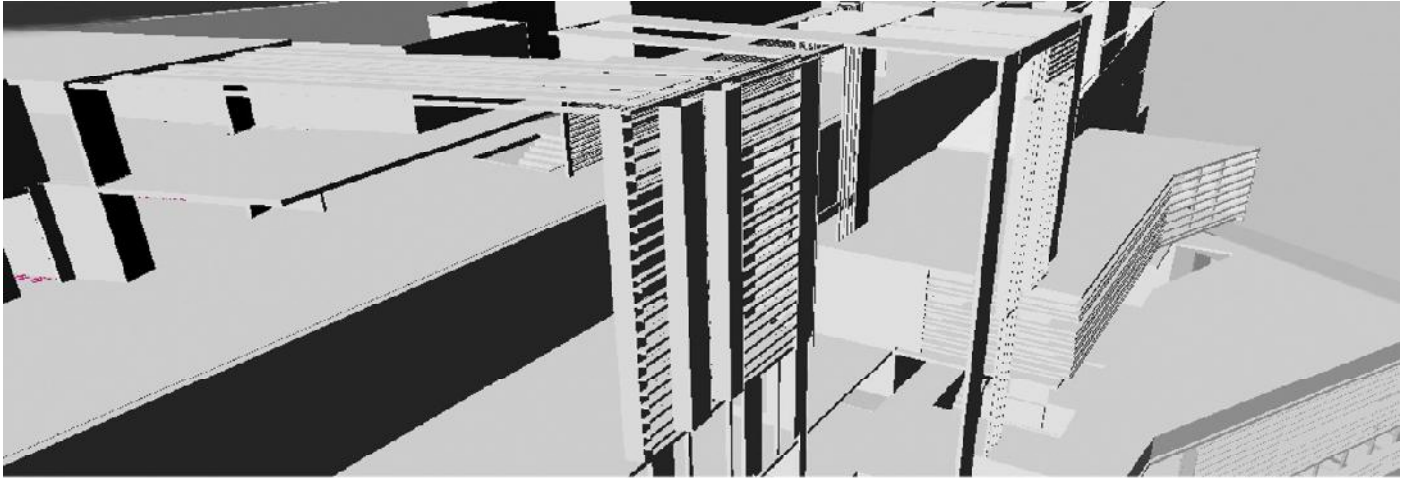
VISTA A VUELO DE PAJARO



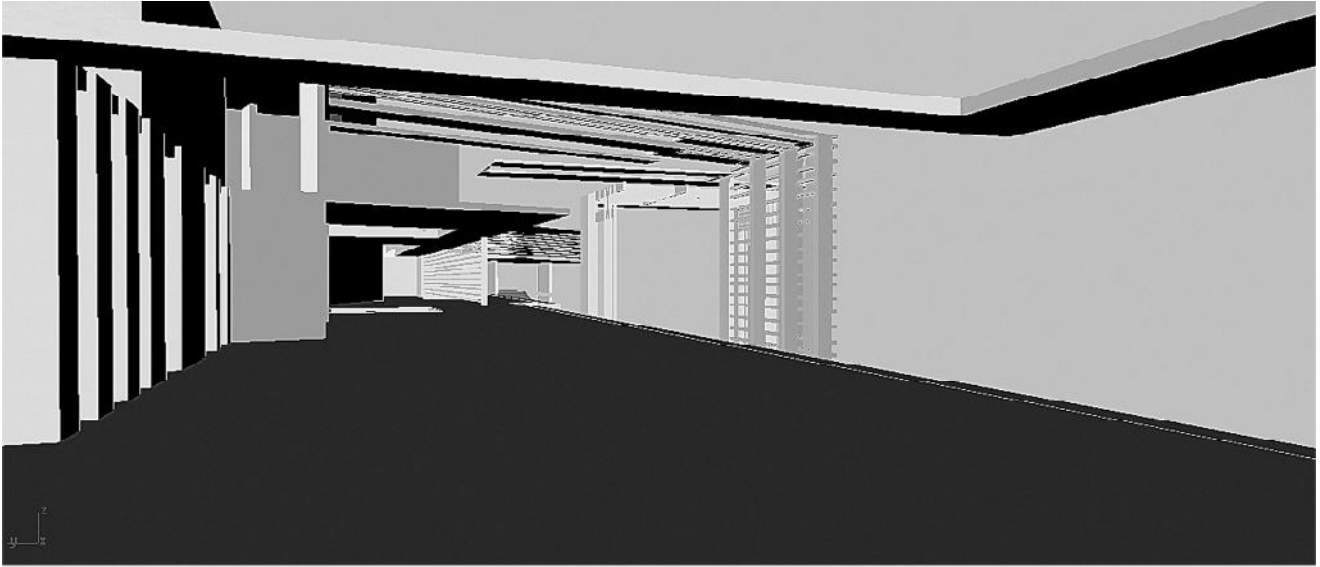
VISTA BORDE SUPERIOR.



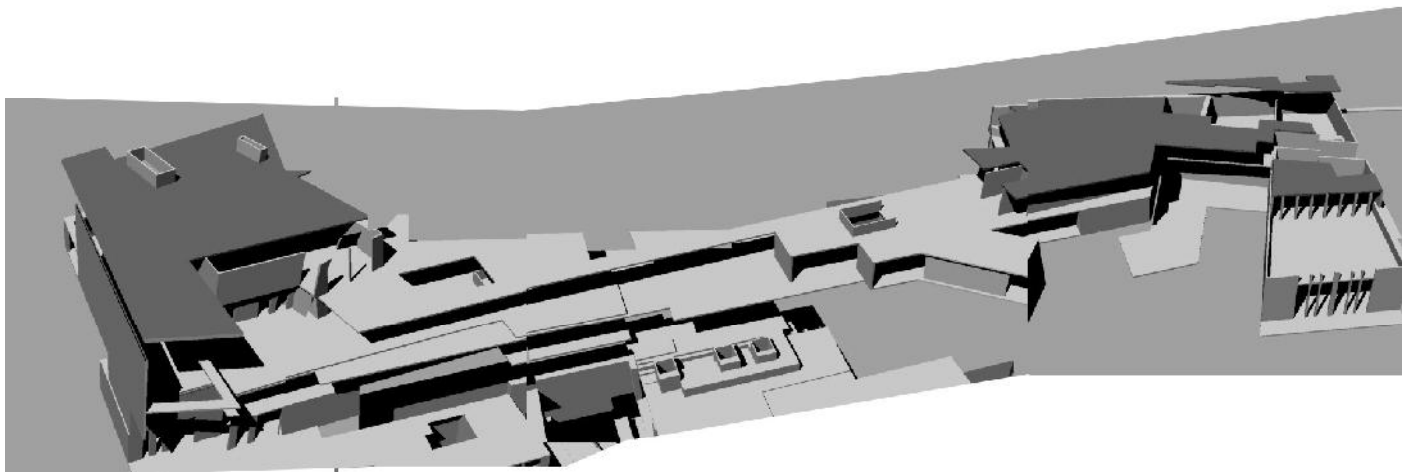
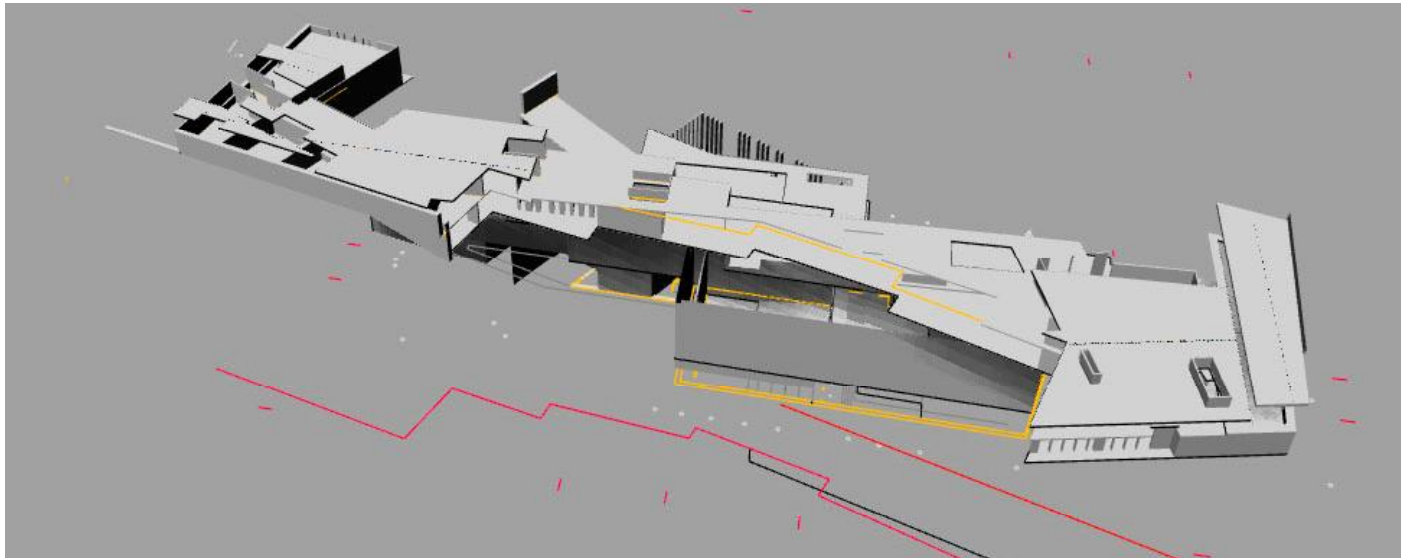




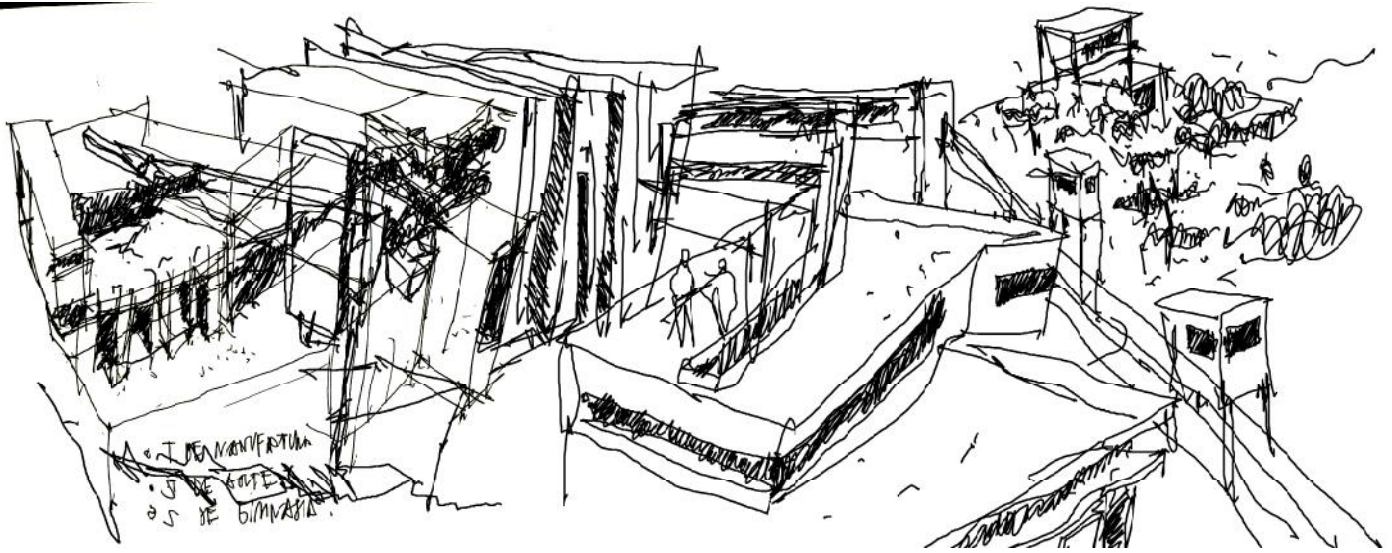
VISTA A VUELO DE PAJARO

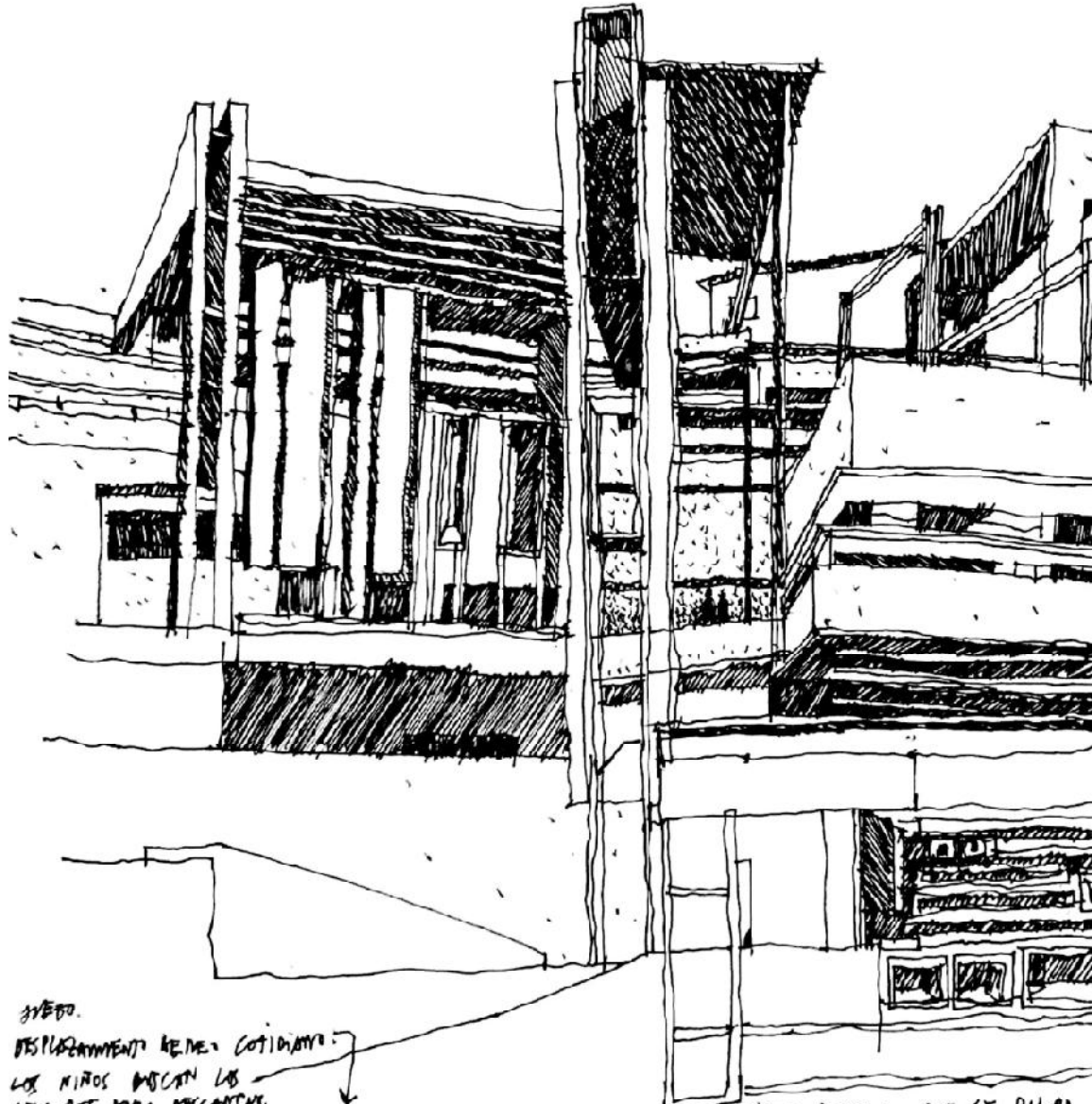


VISTA BORDE SUPERIOR.



8. CROQUIS





31/03/00.
DESPLAZAMIENTO DE MENOS COTIDIANO.
LOS NIÑOS BUSCAN LOS BALCONES PARA DESCANSAR Y JUNTARSE.

LA SEGURIDAD DESDE EL SOPORTE. SEGURIDAD DESDE LO QUE SE PALPA.

VISTA A VUELO DE PAJARO



VI

