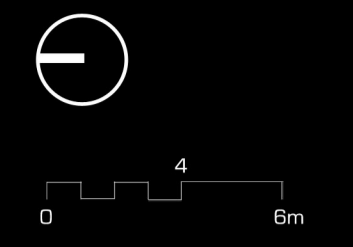


los diama santuario daba encontrar un sitio
 scardierma. Un nido para mi para encontrar
 encontrarme un sueno deñi. No puedo ha-
 el hombre esta en la puerta
 enca, chocolate caramelos Campoc-
 ica llamada Sandi. Tar, solo hay
 desarrollarse Una es dormin y
 un bandido alto en las colinas
 hasta. Su mujer regrese a
 lante. Mujeres de in-
 aparcando, babes
 es quem, jinetas
 y Zep-
 potus.
 Toda daba
 a gente
 para
 me -

los diama santuario daba encontrar un sitio
 scardierma. Un nido para mi para encontrar
 encontrarme un sueno deñi. No puedo ha-
 el hombre esta en la puerta
 enca, chocolate caramelos Campoc-
 ica llamada Sandi. Tar, solo hay
 desarrollarse Una es dormin y
 un bandido alto en las colinas
 hasta. Su mujer regrese a
 lante. Mujeres de in-
 aparcando, babes
 es quem, jinetas
 y Zep-
 potus.
 Toda daba
 a gente
 para
 me -

los diama santuario daba encontrar un sitio
 scardierma. Un nido para mi para encontrar
 encontrarme un sueno deñi. No puedo ha-
 el hombre esta en la puerta
 enca, chocolate caramelos Campoc-
 ica llamada Sandi. Tar, solo hay
 desarrollarse Una es dormin y
 un bandido alto en las colinas
 hasta. Su mujer regrese a
 lante. Mujeres de in-
 aparcando, babes
 es quem, jinetas
 y Zep-
 potus.
 Toda daba
 a gente
 para
 me -

plantas cada 0,20m
 e: 1/150



sección e-e'
 e: 1/150



Becas para la realización de prácticas en
 estudios europeos de Arquitectura

REFUGIO
 HEURISTICO

"El doble de superficie y el triple de volumen"

CONCEPTO

¿NIDO O CUEVA? FUNCIONAL VS. HEURÍSTICO

heurístico, ca. 2. f. Técnica de la indagación y del descubrimiento.

Recapitulando acerca del diseño y la morfología de un refugio, descubrimos que la naturaleza nos otorga dos ejemplos claros sobre como afrontar esta problemática de una forma totalmente dispar y opuesta, pero no por ello, ninguna menos válida.

Por un lado, tenemos el NIDO. Un lugar construido única y exclusivamente para la protección de las crías de ave. Su forma es lógica y evidente, su objetivo aún más, conseguir el máximo confort para alcanzar el óptimo desarrollo del animal. Podríamos entender entonces el nido como un espacio ARTIFICIAL, ya que se trata de una construcción completamente analizada y pormenorizada, así como FUNCIONAL o incluso esta reutilizada, ya que esta solución se repite, a modo de tipología, de una forma quasi invariable. Podemos concluir pues con que en el nido aparece una arquitectura en la que el espacio se adapta al ser, para que este lo habite.

Por otro lado, el otro refugio clásico sería la CUEVA. La cueva, a diferencia del nido, es un lugar de formación NATURAL, pues nadie establece su construcción, su permanencia o su demolición. La cueva no posee un objetivo, pues no está planeada para ningún fin concreto. Sin embargo, pese a esto, el gran interés de la cueva es que un ser puede llegar a habitar ese lugar. Una cueva no está proyectada para dormir, pero alguien de repente puede encontrar un rincón donde dormir. Una cueva no está construida para descansar, pero aún más, uno puede descubrir una piedra donde sentarse a leer. Este valor implícito que posee la cueva como lugar es lo que hace que no sea un refugio funcional sino que se trate de un refugio HEURÍSTICO, ya que es el hombre quien se adapta al espacio, lo descubre, lo indaga, lo intuye... y no al revés como ocurre en el caso del nido.

A partir de ahí surge entonces la siguiente cuestión: ¿Es posible proyectar, con la artificialidad que ese acto conlleva, un lugar que no tenga un fin concreto? ¿Es factible crear conscientemente y a priori un espacio sin finalidad, de tal modo que sean las personas quienes encuentren sus intenciones en él?

Este es el gran reto del proyecto, el cual intenta plasmar estas intenciones desde el proceso de diseño y su forma de operar más que en su resultado, ya que no habría forma de responder a la pregunta anterior más que construyendo el propio refugio y observando el comportamiento de sus usuarios en él.

EL CAMNIO HACIA LA HEURÍSTICA. PROCESO DE DISEÑO

Una vez superado el input primordial que supone el enunciado toca por último modelar ese refugio para crear el espacio que se pretende. Se trata de una tarea escultórica, pues es un proceso de horadación del lleno [Refugio A] con un vacío [Refugio B] para perfilar una forma determinada (espacio heurístico). Este proceso se podría resumir en una serie de decisiones:

01_ Para no perder la superficie y el volumen del refugio B, se ha fragmentado ese vacío en piezas de 1x0,20x0,20m, obteniendo como resultado 1848 piezas con esas dimensiones.


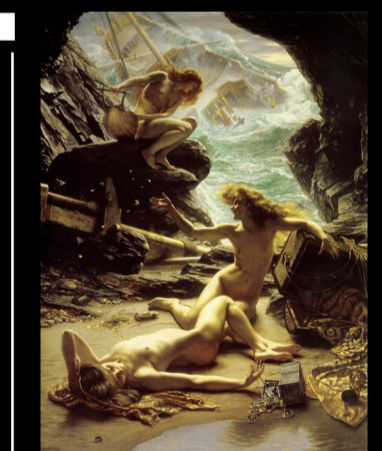
02_ Esas 1848 piezas han ido horadando el refugio A en base a un criterio establecido de recorrido en espiral ascendente [descendente (según se mire) en torno a un patio y unas relaciones con el exterior y el propio interior].

03_ Esta perforación de piezas por todo el refugio A se ha ido llevando a cabo planta por planta, es decir, cada 0,20m.

04_ Lo heurístico del espacio surge entonces cuando la única variable que no se controla 100% son los pequeños movimientos y desplazamientos que en cada planta las piezas sufren [tanto en vertical como en horizontal], lo que provoca espacios espontáneos en sección, ya que surgen asientos y gradas inesperados, rincones donde apoyarse o dormir totalmente involuntarios o piezas que sobresalen o se esconden a modo de cajones donde guardar o colocar objetos.

Se obtiene de este modo un espacio controlado en su configuración más básica de funcionamiento [recorrido y luz], pero involuntario en su estructura formal final.

Llevar a cabo este proyecto ha sido un grato proceso de experimentación, ya que incluso para mí ha resultado toda una sorpresa encontrar distintos potenciales en el resultado final espacial sin ningún tipo de finalidad u objetivo a priori.

	NIDO	CUEVA	
	- construcción ARTIFICIAL	formación NATURAL	
	- posee FINALIDAD	no posee FINALIDAD	
	- espacio FUNCIONAL	espacio HEURÍSTICO	
	- el espacio se adapta al usuario	el usuario se adapta al espacio	



MÉTODO

EL DOBLE DE SUPERFICIE Y EL TRIPLE DE VOLUMEN

Si bien el concepto puede parecer algo enrevesado, el proceso proyectual del refugio ha sido bien sencillo. El planteamiento es el siguiente:

- El refugio A es un volumen de 6x6x6m, el cual tiene una superficie de 36m² y un volumen de 216m³. La principal cualidad de este espacio es que es enteramente un MACIZO.

El refugio B es un volumen de 6x3x4m, el cual tiene una superficie de 19m² y un volumen de 72m³. La principal cualidad de este espacio es que es enteramente un VACÍO.

El condicionante fundamental del ejercicio es en esta proyecto una regla más que obvia, pues se trata de un cubo con el doble de superficie y el triple de volumen que el otro. La doble lectura del enunciado (y a aquí la pillera) es no especificar en ningún momento entre volumen o superficie útil y construida.

La interesante de estos pabellones es la necesidad de su SIMBIOSIS para que ambos tengan sentido. Cada uno por separado no crearían ningún lugar. Uno es lleno, el otro aire; solo la conjunción de ambos hace que el refugio tenga razón de ser.



sección a-a' e: 1/150



sección b-b' e: 1/150



sección c-c' e: 1/150



sección d-d' e: 1/150

