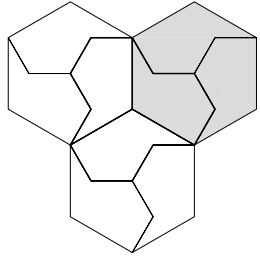
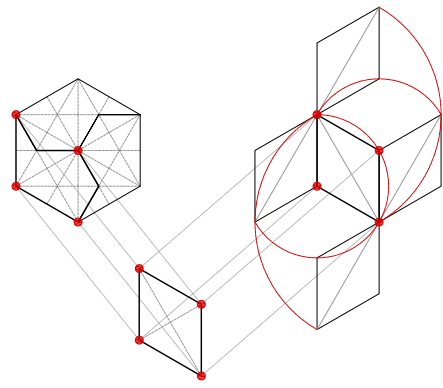


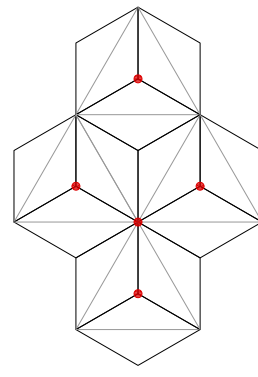
Teselación C3 (rotaciones de 120°, sin simetrías) del modelo de los matemáticos Pólya y Nigli que demostraron en 1925 que sólo había 17 posibles enlasetados planos.



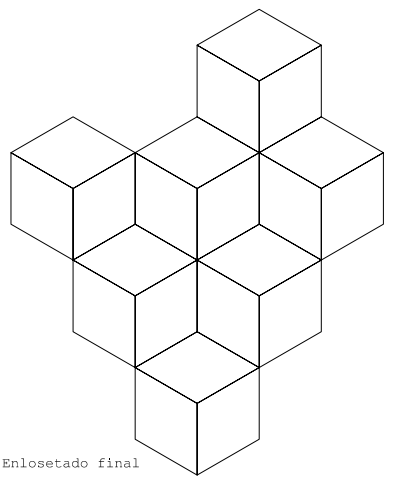
División de la tesela básica en 3 partes (120°x3). Las piezas se pueden reagrupar formando un hexágono



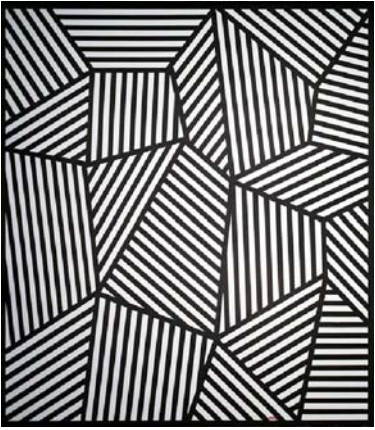
La tesela básica tiene 4 centros de rotación. Usándolos como vértices obtenemos una loseta básica que sigue el mismo proceso de transformación para cubrir el plano



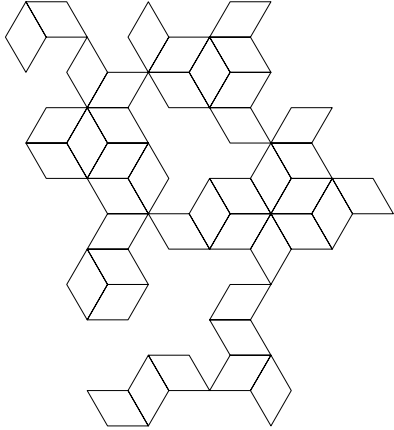
Segunda fase de cubrición usando los centros de rotación en los rombos generados a partir del giro de la primera loseta



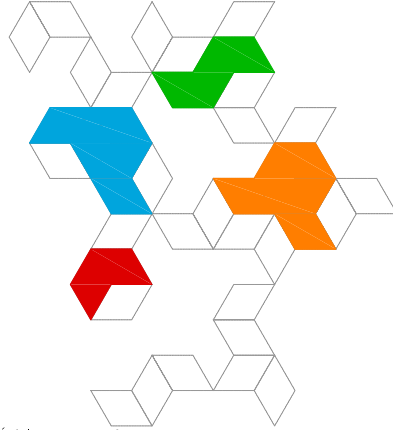
Enlasetado final



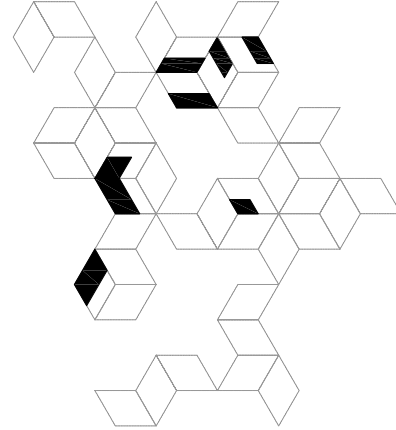
Sol Lewitt. Wall Painting



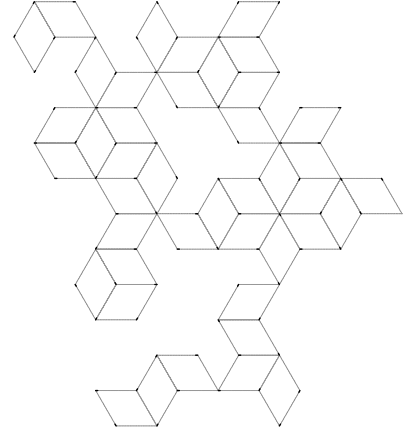
Geometría básica. (Las modificaciones en el sistema se hacen en base a las exigencias de lo local, del entorno más próximo)



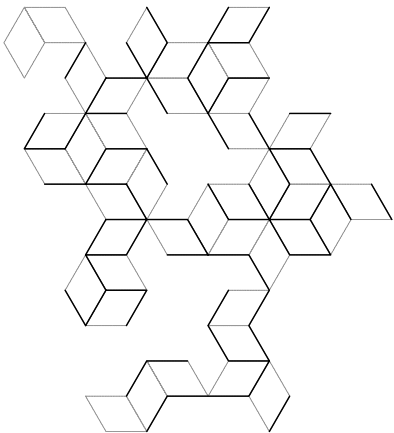
Ámbitos cerrados:
Baños Cafetería
Exposición Quiosco



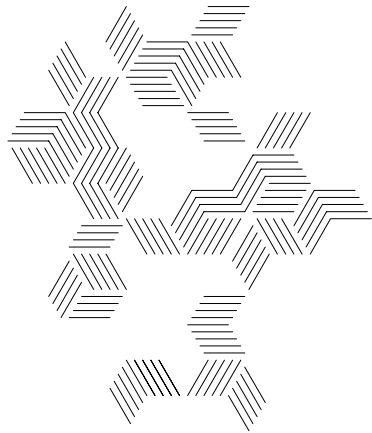
Unidades programáticas



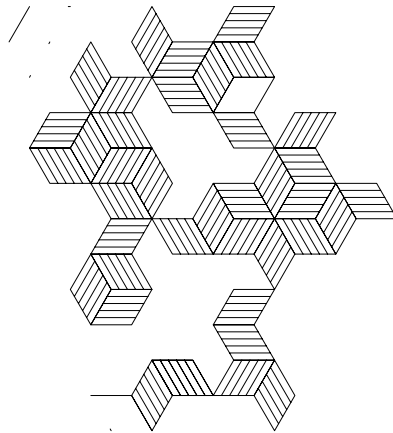
Distribución de pilares



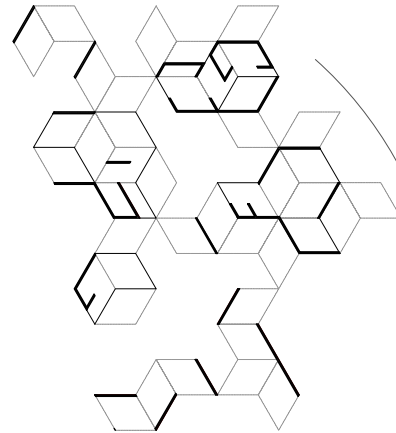
Sistema de vigas principales



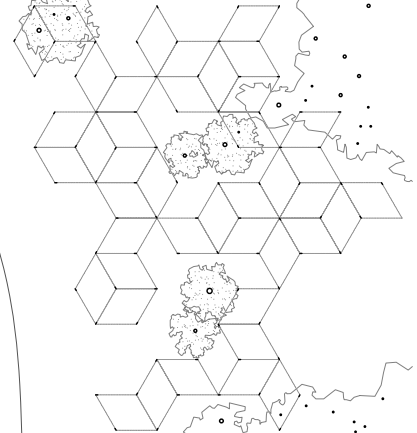
Sistema de de estructura secundaria



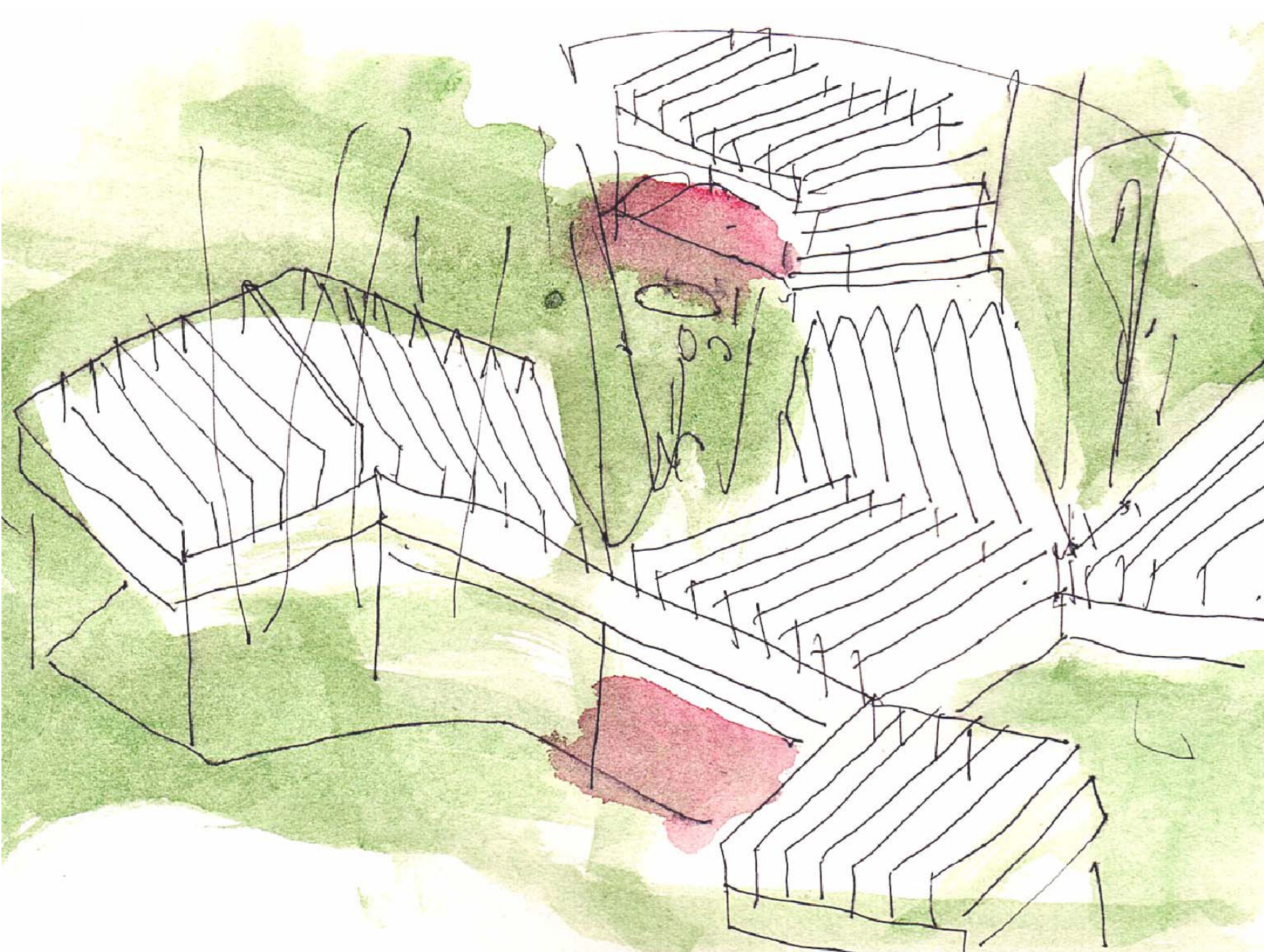
Geometría final



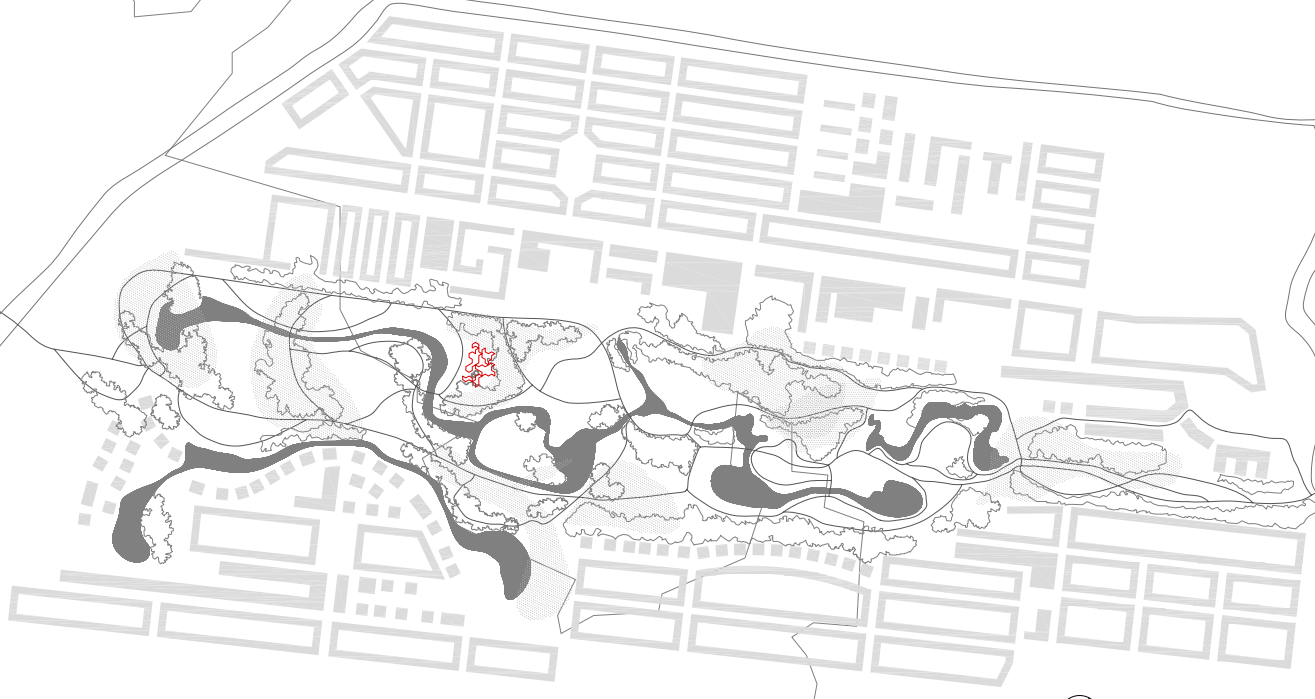
Sistema de cerramientos (opacos y vidrio)



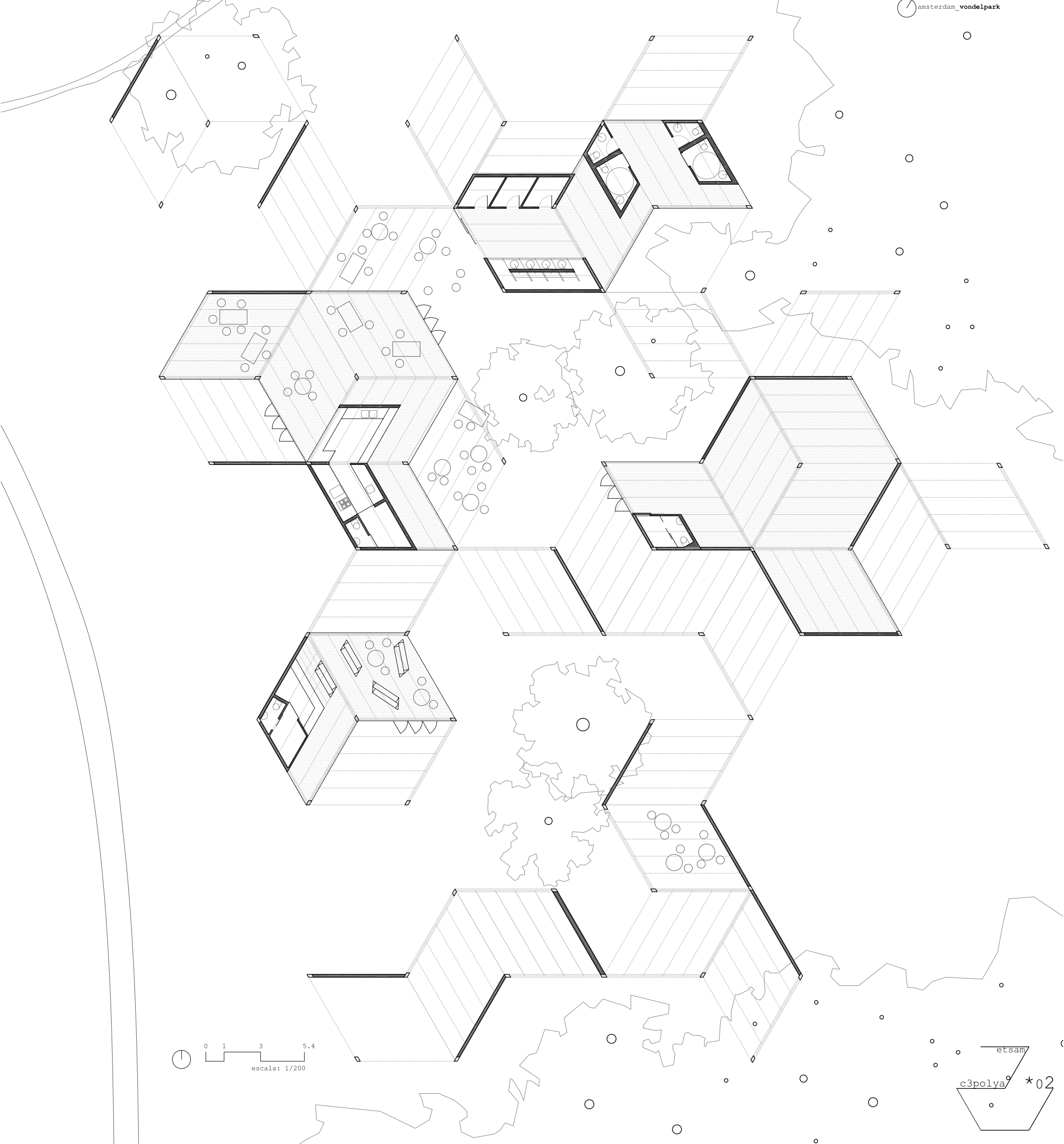
Vegetación



El "mundo de fuera" es continuo por definición. Estudiar las zonas de límite con la obra arquitectónica comporta reflexiones que van más allá de la arquitectura, pero que sólo la arquitectura puede expresar. En el proyecto se dará preponderancia a una ley generadora frente a la definición de un perímetro de forma deliberada. Así, es un sistema, un orden, el que organiza y da coherencia al edificio, y no la forma, de manera que podrá ampliarse o reducirse, generar espacios más quebrados o fluidos, pero sin que su organización varíe. Será como cortar una tela estampada, que sigue su propio patrón, para acoplarla a unas necesidades concretas del entorno. El perímetro será expresivo, pero esa capacidad recaerá exclusivamente sobre la aplicación de esas leyes rígidas, que habilitan un enorme tablero sobre el que podemos desarrollar infinitas jugadas. Se elige un sistema abierto tejido por rombos. Se está evitando explícitamente la ortogonalidad porque privilegia las relaciones de los elementos con un origen, con ese "espacio caja" que actúa de referencia en un nivel abstracto superior a la realidad física. Lo ortogonal encuentra dificultad para generar relaciones entre lo cercano y contiguo e impone las globales con ese sistema de referencia inamovible. La loseta básica, que es el rombo, y su red de relaciones, constituyen la noción moderna de espacio matemático, enfocada hacia lo local y suprimiendo las referencias euclídeas. Esa combinación en trama funciona creando acuerdos y conflictos entre las piezas y su entorno más próximo, dilatando o quebrando nuestro "estar" y actuando como mediación inmediata entre "lo humano" y todo lo demás. Mediante la activación de fragmentos a través de leyes estrictas, creando patrones que dan lugar a relaciones locales, elemento a elemento, abocamos la coherencia del conjunto a las normas de generación y es posible que nos acerquemos un poco a la manera de crear de la Naturaleza. Así, quizás, lo construido será menos de los arquitectos y más del entorno.

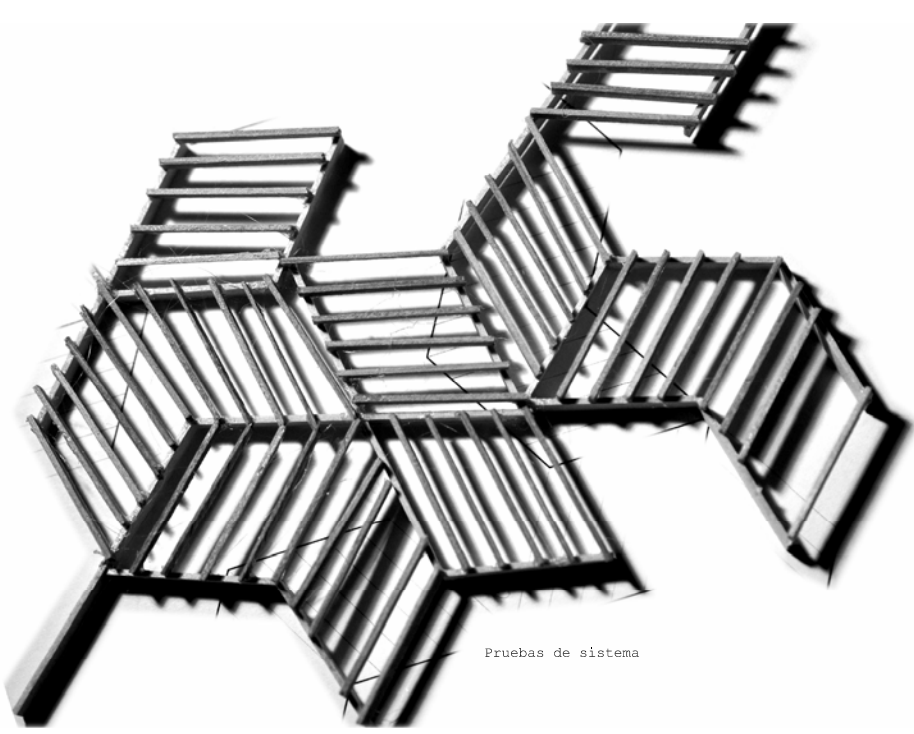


amsterdam_vondelpark

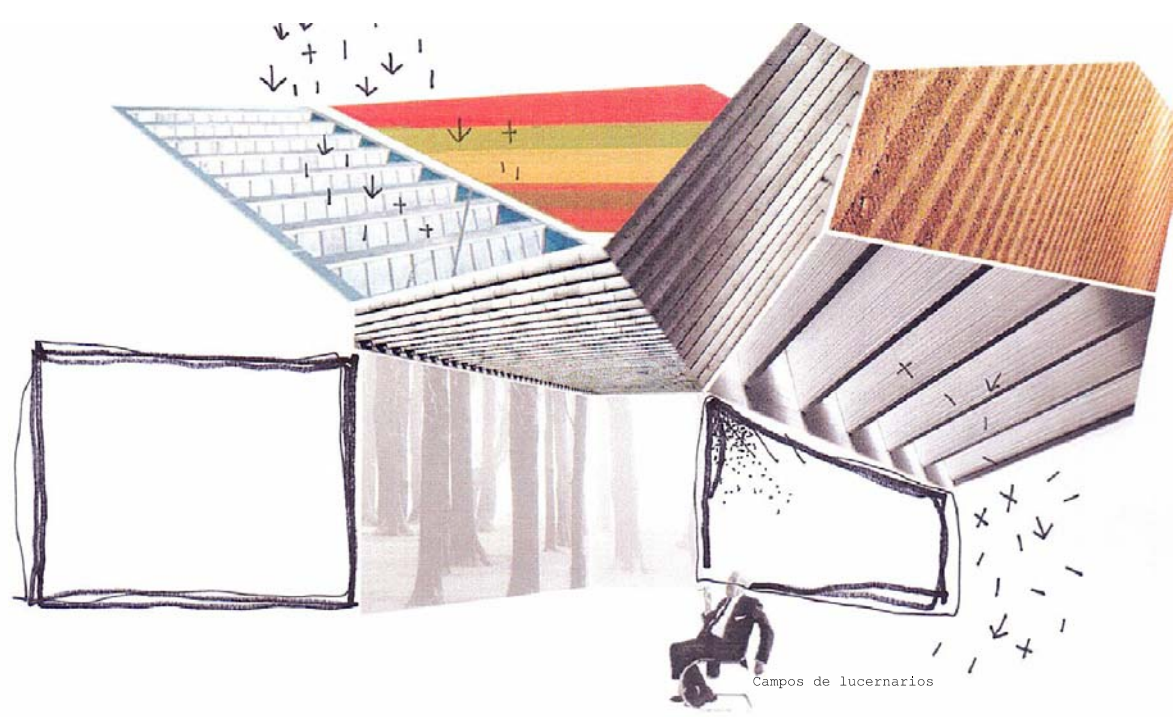


0 1 3 5.4
escala: 1/200

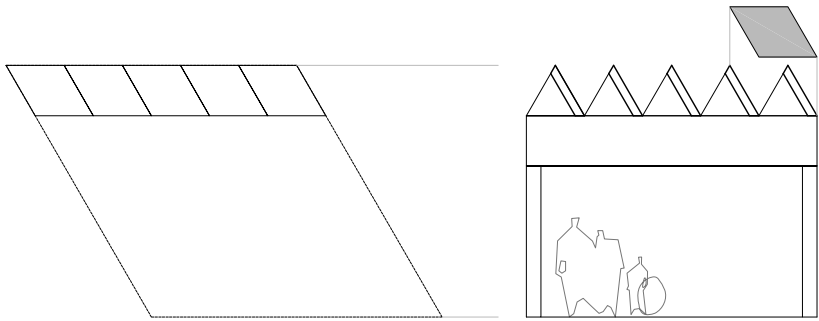
etsam
c3polva *02



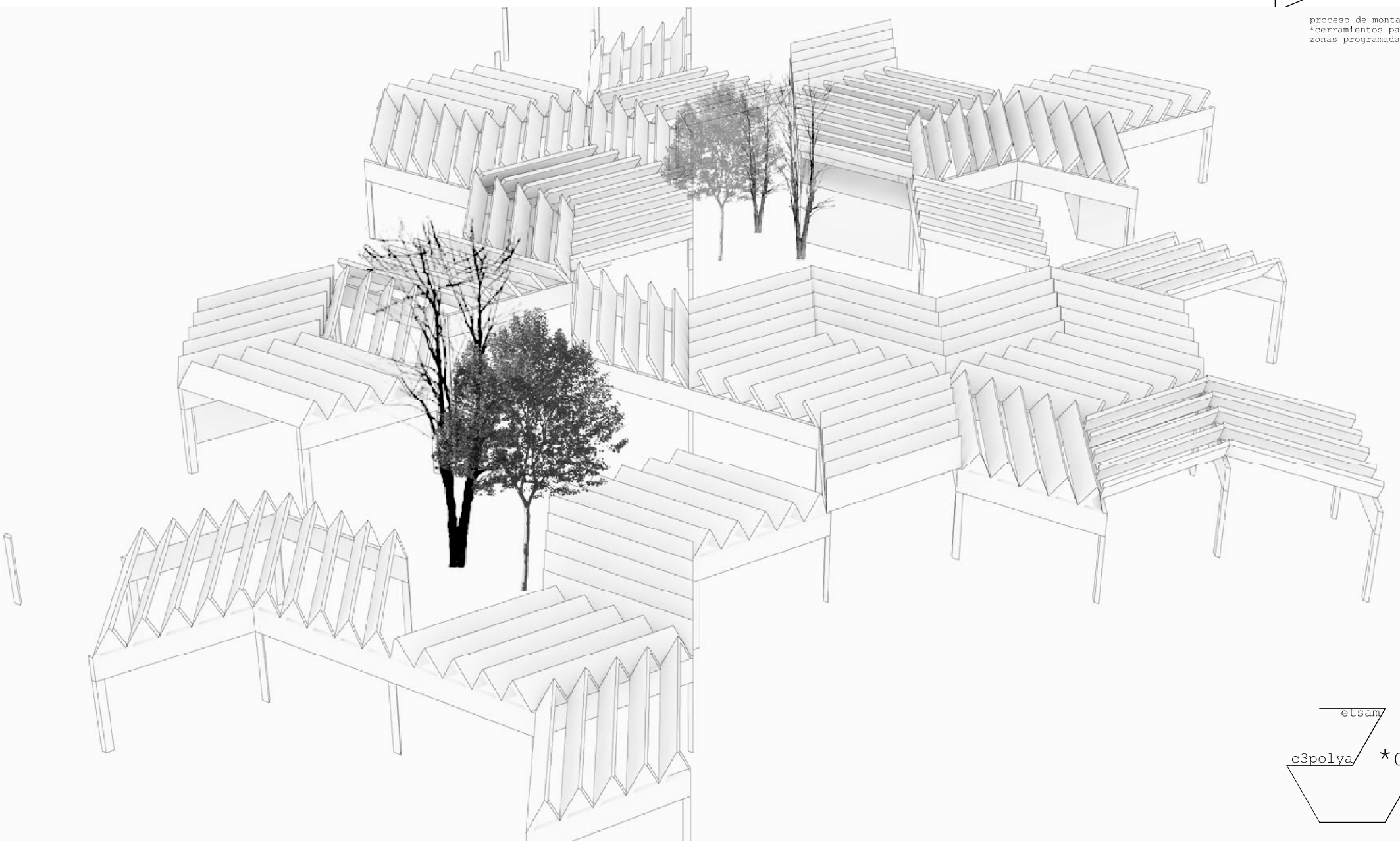
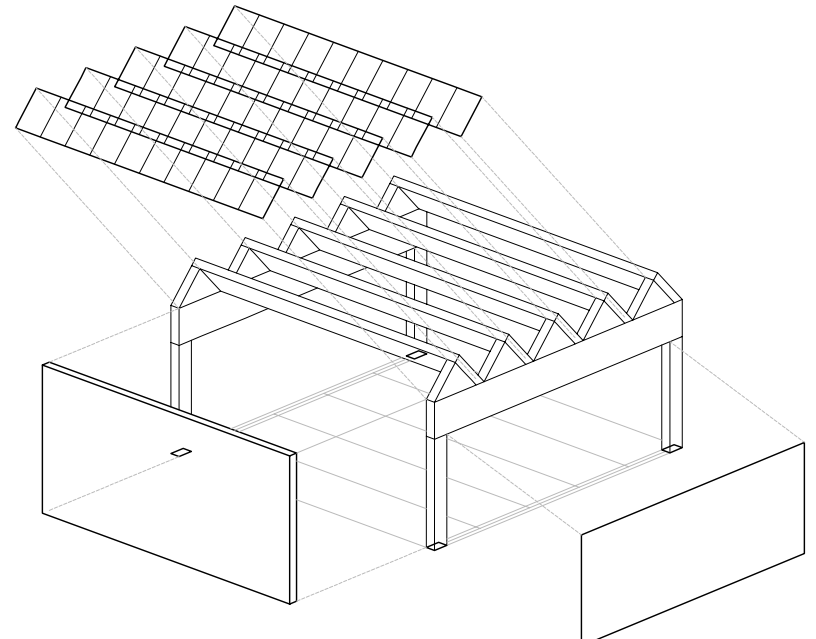
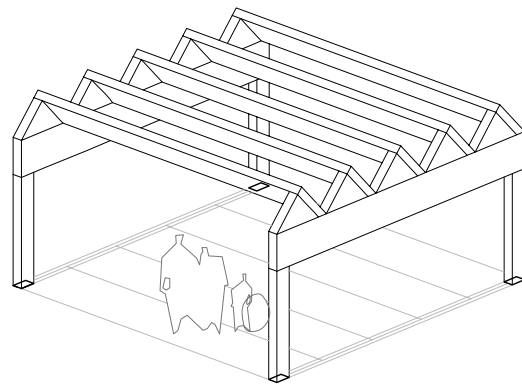
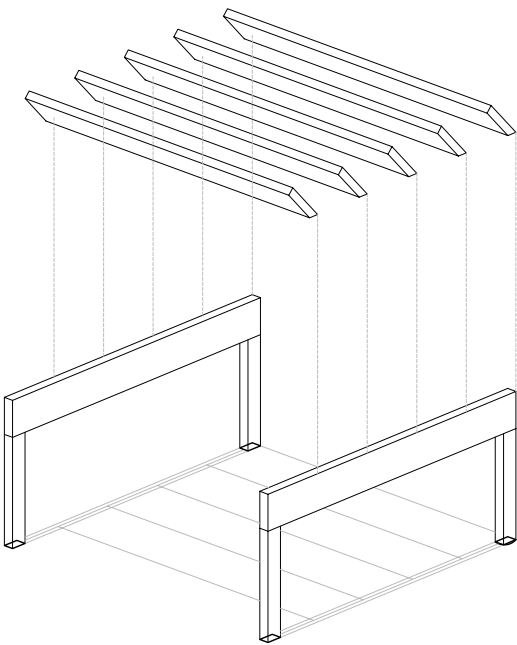
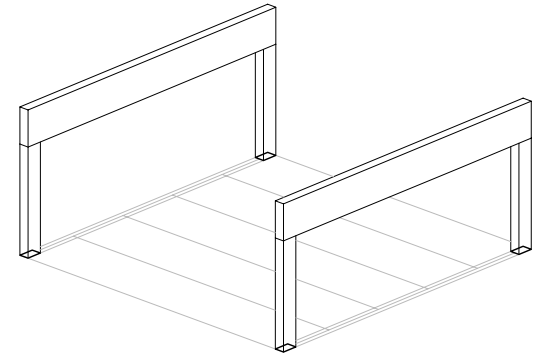
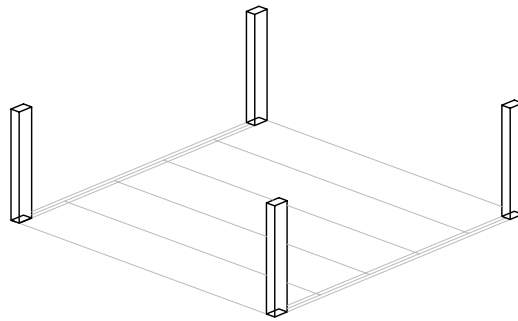
Pruebas de sistema



Campos de lucernarios



*el módulo de planta también es referencia para el alzado



proceso de montaje
*cerramientos para zonas programadas