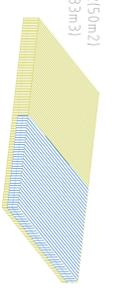


Un sitio como el que queda después de comprar el diario y ponerlo bajo el brazo, hecha una sola, un destartado con el mismo diario bajo el brazo. Pero ya no es el mismo diario, ahora es un montón de hojas impresas que el sitio abandona en un banco de la plaza.
Ahí se queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte en otra vez en diario, hasta que un muchacho lo ve, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas.
Ahí se queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte en otra vez en diario, hasta que una anciana lo encuentra, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas. Luego se lo lleva a su casa y en el camino lo usa para empujar el modo hilo de algodón, que es para lo que sirven los diarios después de ser así exactamente como antes.
[diario se arrastra]

MEMORIA DESCRIPTIVA

de estable y una relación de *subdosis / intensidad* entre ambos, si bien algunos usos se pueden realizar de forma independiente.
"Lugar y hacer el sitio" parece ser la premisa de organización de estas plantas distribuidas. Transportadas con facilidad debido a su poco peso, se plantea en la naturaleza, desajuste cuando desaparece el usuario, aunque también puede ser abandonado por este, esperando ser recogido por otro sistema del lugar.
Funcionalmente se plantea una secuencia de actividades que se desarrollarán a lo largo de un período crítico de 24 horas. Su función es la de desahogo, escape de la ciudad. Aunque este período puede ser acortado.



sup. p1(100m2) x2a sup p2(50m2)
vol. p1(100m3)x3= vol p2(33m3)

huir 24h
juntos y revueltos



prohibido equipaje
solo cuento por persona

ventana al lago
postal automática

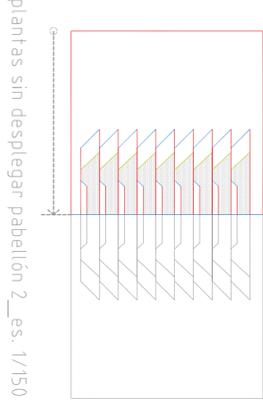
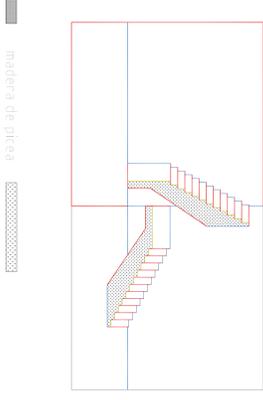
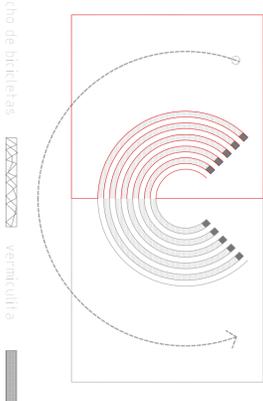
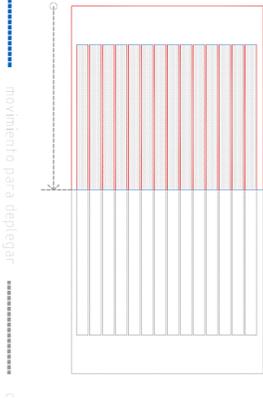
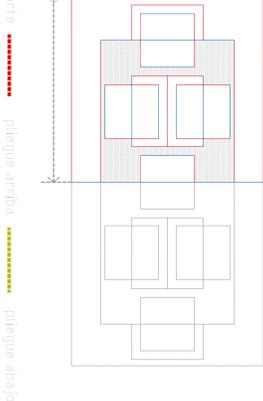
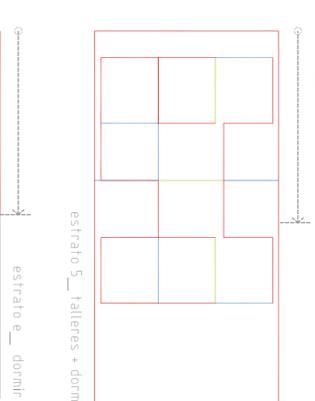
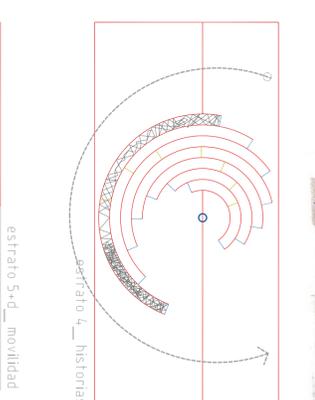
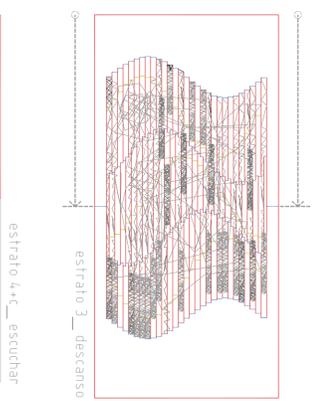
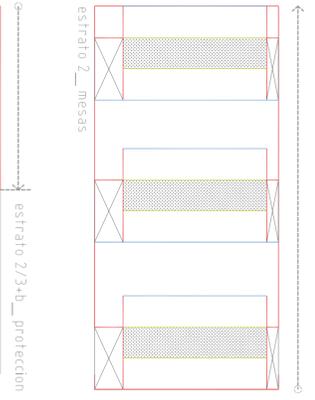
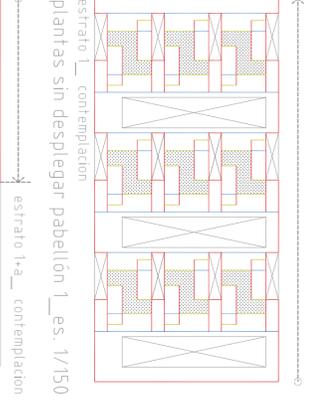
volvemos

1+1 son 10

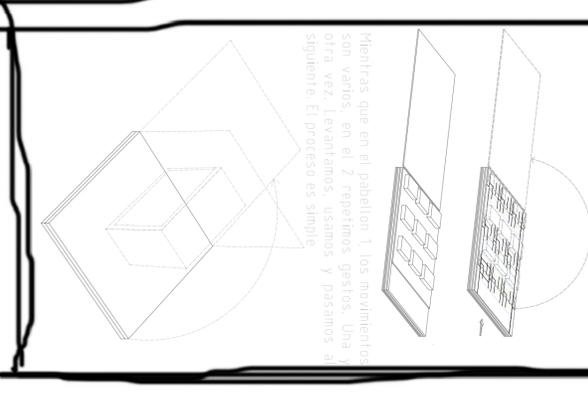
MEMORIA FUNCIONAL

Llegamos al lago nos sentamos [est-1] - un mariposa nos encuentra las vueltas [est-2]. La hora de la comida. El concha cuenta el agua su pago. La luz noira poco a poco a través de la cubierta [est-2/3/4]. los acorazados, solo un caso [est-3]. Es la hora de las historias, nos enseñan nos abala [est-4] - el lago apenas se percibe solo el rolador de sonidos [est-4] nos describe su presencia. Los niños se reueren por las [est-4/5/6/7/8/9]. El hospital no tiene la oscuridad nos rodea. Algunos se van otros prefieren quedarse. Otro día. Llegamos Empujamos. Guamos. De vuelta a casa. No queda [est-2]. 24 horas.

hacer postales
escuchar historias
no desahogar
huir 24hs dormir la siesta
comer en paz
no contar
no contar
no contar



Movimientos
Como un libro infantil, interactuamos con el pabellón para descubrir los usos. Empujamos, tiramos, movemos, etc. Es el usuario el que decide que actividades va a realizar.



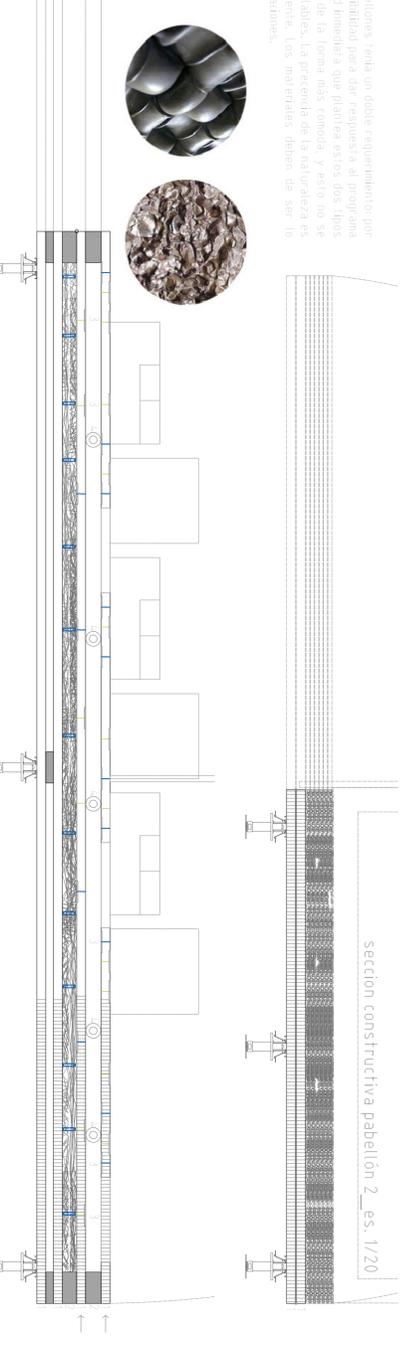
MEMORIA MATERIALES

La elección de los materiales para la realización de los pabellones tenía un doble requerimiento: por un lado buscar materiales que ofrecieran la suficiente flexibilidad para dar respuesta a al programa que se propone y por otro, la ligereza. Dada la funcionalidad inmediata que plantea estos dos tipos de pabellones, con cambios entre usos, debían de hacerse de la forma más cómoda. Y esto no se consigue sino es a través de materiales fácilmente manipulables. La presencia de la naturaleza es otro de los condicionantes a los que debemos hacer frente. Los materiales deben de ser lo suficientemente resistentes como para soportar estas situaciones.

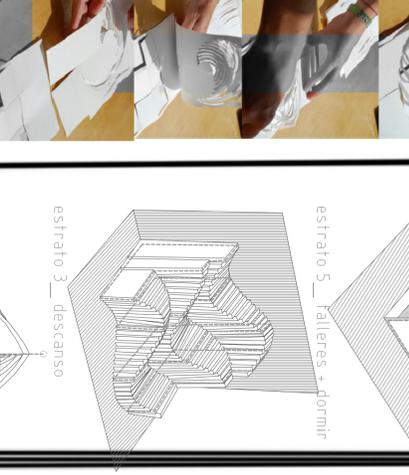
1. Chapa de picea 27,5mm
2. Perfil de madera de castaño 22x44mm
3. Bisagras soporte de madera
4. Roduceras de cerpa para desplazamiento horizontal
5. Cintas de hule a entre ejes
6. Subestructura metálica plegable
7. Laminas de vernidul a selladas al vacío



seccion constructiva pabellón 1_es. 1/20



seccion constructiva pabellón 2_es. 1/20



ESTRUCTURA DESPLEGADA

- soporte a anillo
- subestructura
- chapa de bricetas
- madera picea
- Vernidul a sellada

