

70 m

Habitar es crear memoria.

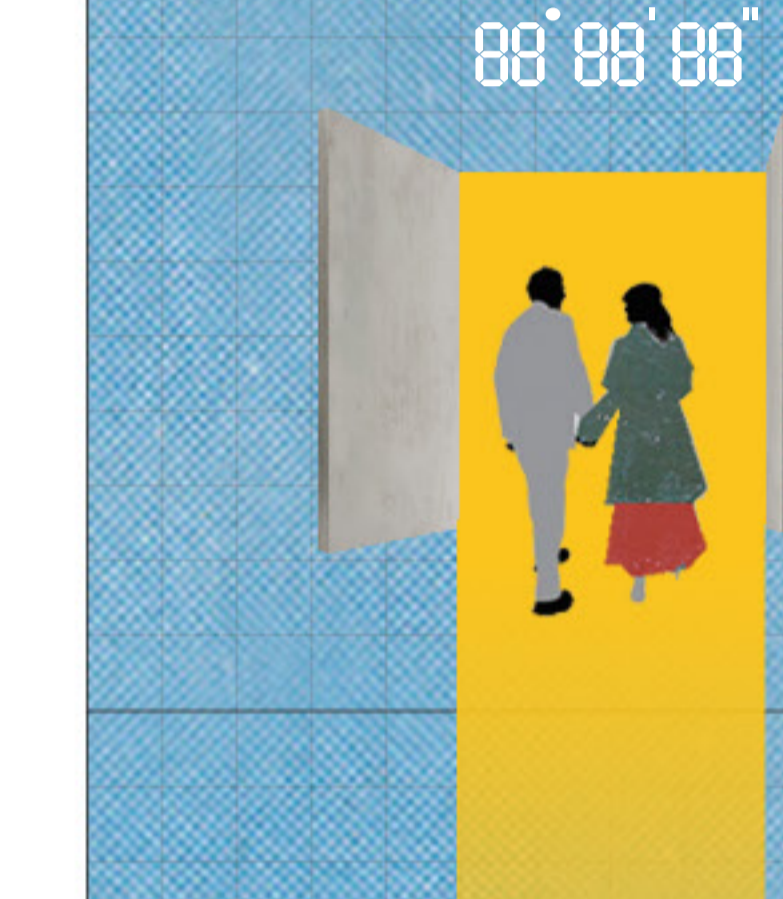
Cualquier lugar puede ser habitable si en él se crea memoria.

La generación de espacios crea memoria.

Por lo tanto, la generación de espacios hace que cualquier lugar tenga la capacidad de ser habitado.

Se propone un sistema que pueda generar espacios en cualquier lugar. Nuestro lugar elegido es un plano vacío donde tú decides dónde quieres que se ubique el proyecto. Sabemos las proporciones de los elementos, su posición respecto uno del otro... pero no su ubicación.

Puede ser cualquier lugar del mundo o un lugar utópico. Quizá ese bosque que recorriste mientras dormías o donde siempre soñaste vivir. Nada de eso importa, porque es el proyecto el que genera el lugar. Tú sólo tienes que ubicarlo. Elegir unas coordenadas cualquiera.



La memoria entra en ese lugar, a medida que se generan los espacios. Espacios que crean recorridos, propician relaciones y tomas de decisiones. Puntos de inflexión que hacen que tengamos que escoger el camino.

Como la vida, el lugar se va llenando de memoria y las personas se enriquecen de ella, llevándola a cuevas como quien lleva una bolsa o una maleta.

EL PROYECTO

Este sistema generador de espacios habitables parte, en este caso, de la vivienda, pero se podría extrapolar a la generación de cualquier ambiente. El proyecto son 4 muros en diferentes direcciones, a los que se les adosa diferentes estancias.

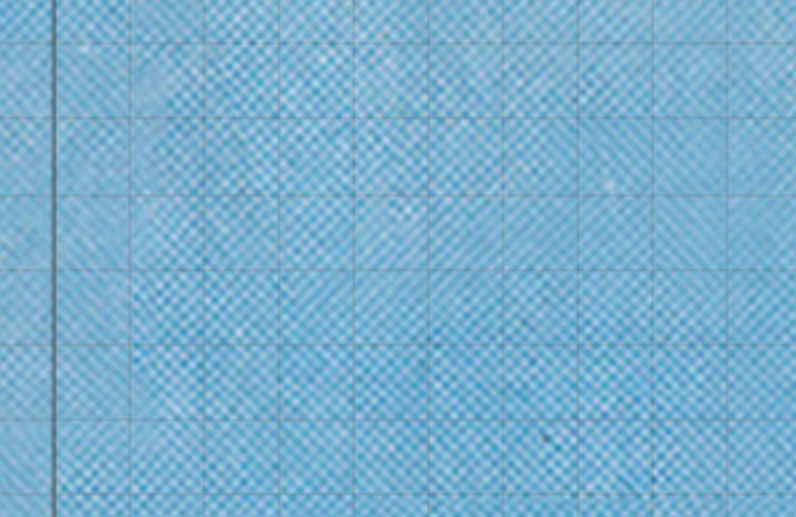
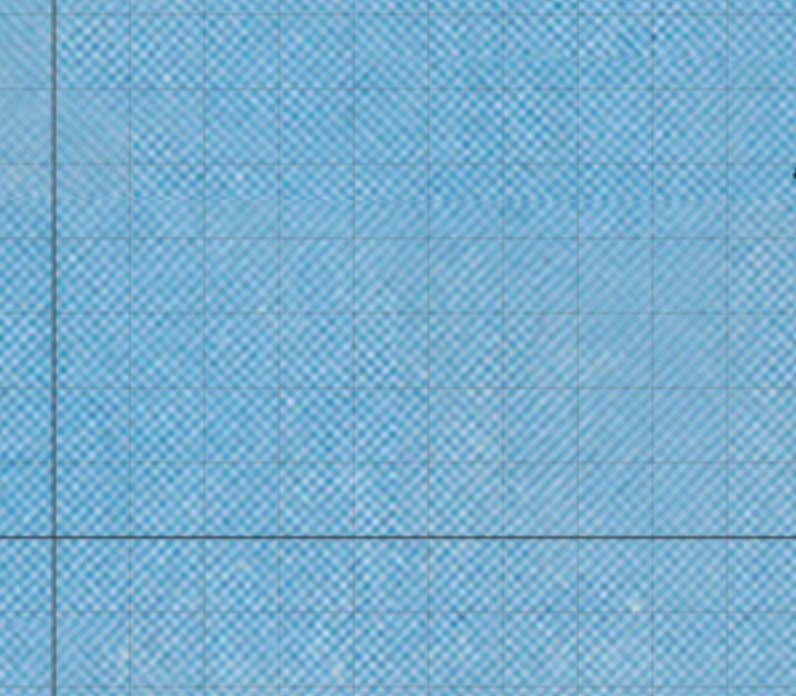
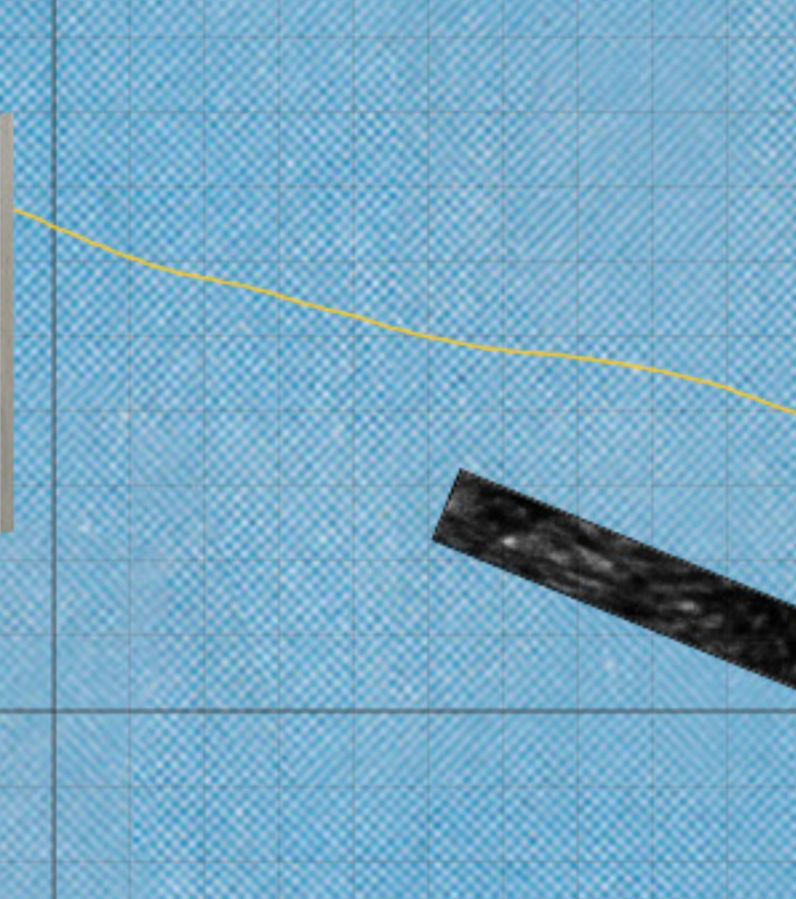
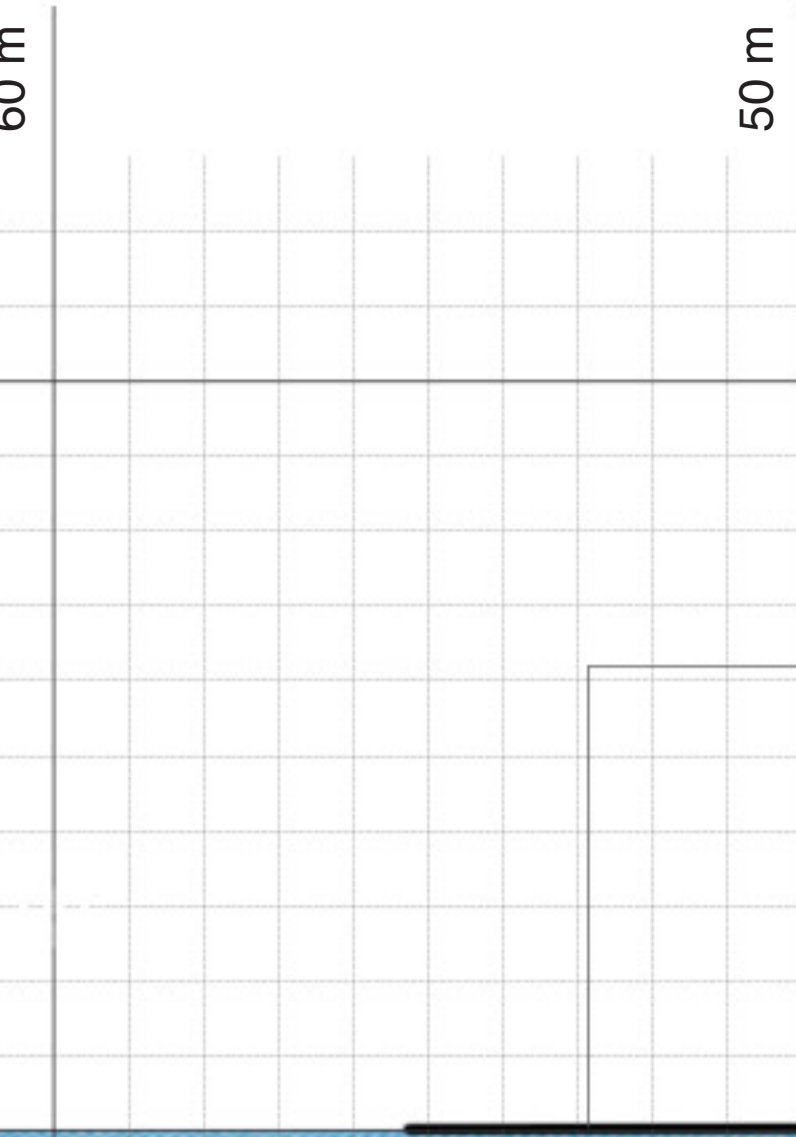
Los muros son los generadores de ese espacio habitable. Hacen posible delimitar el espacio y extenderlo hasta el infinito al mismo tiempo. Delimitan el tiempo en el lugar.

En la vivienda, las estancias son segregadas, otorgando a cada una de ellas, su propio carácter. Cada una de ellas tiene una relación diferente con los muros, con el suelo y con el entorno, teniendo en cuenta su nivel de privacidad. Esta segregación hace posible crear recorridos, relacionar los espacios y crear diferentes visuales.

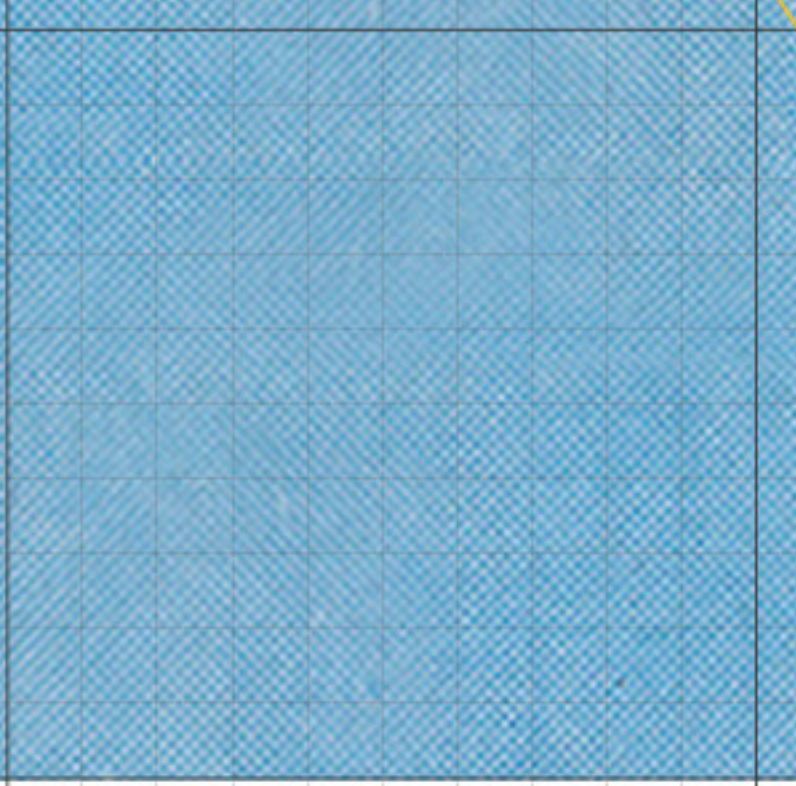
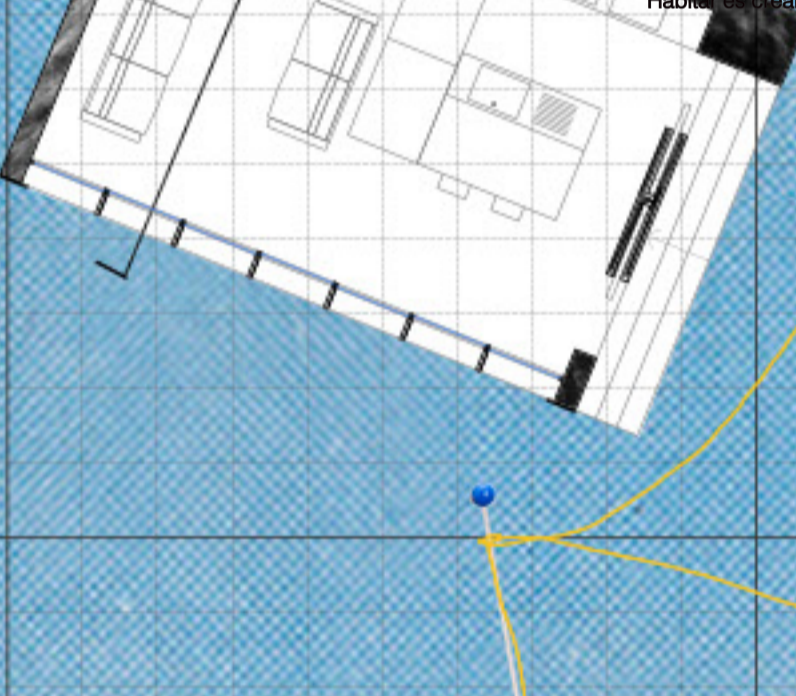
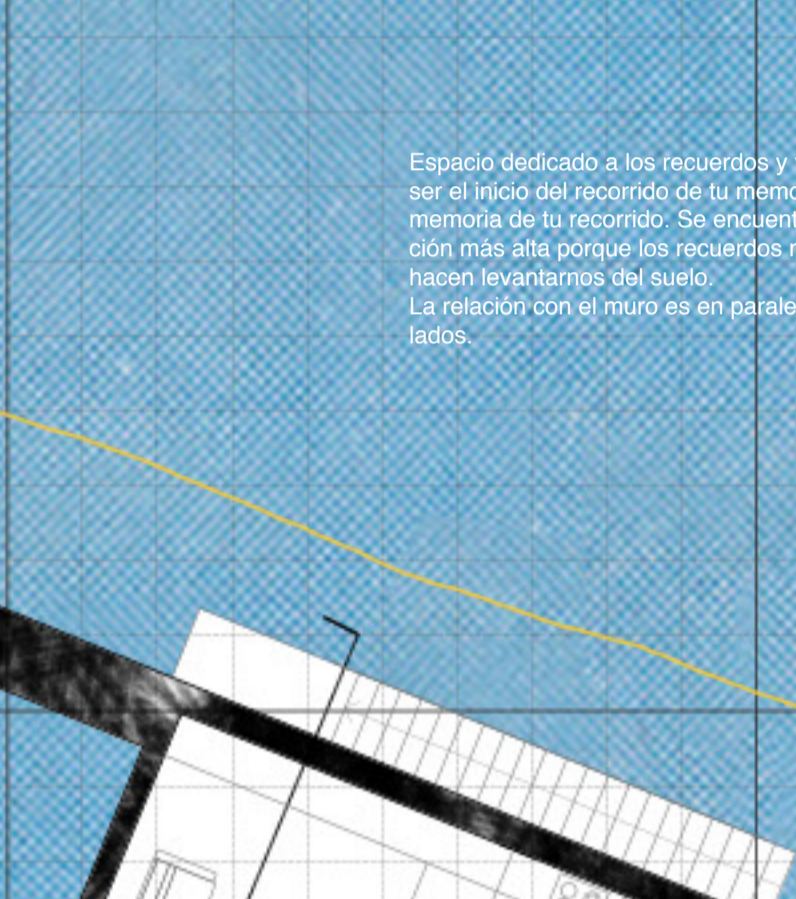
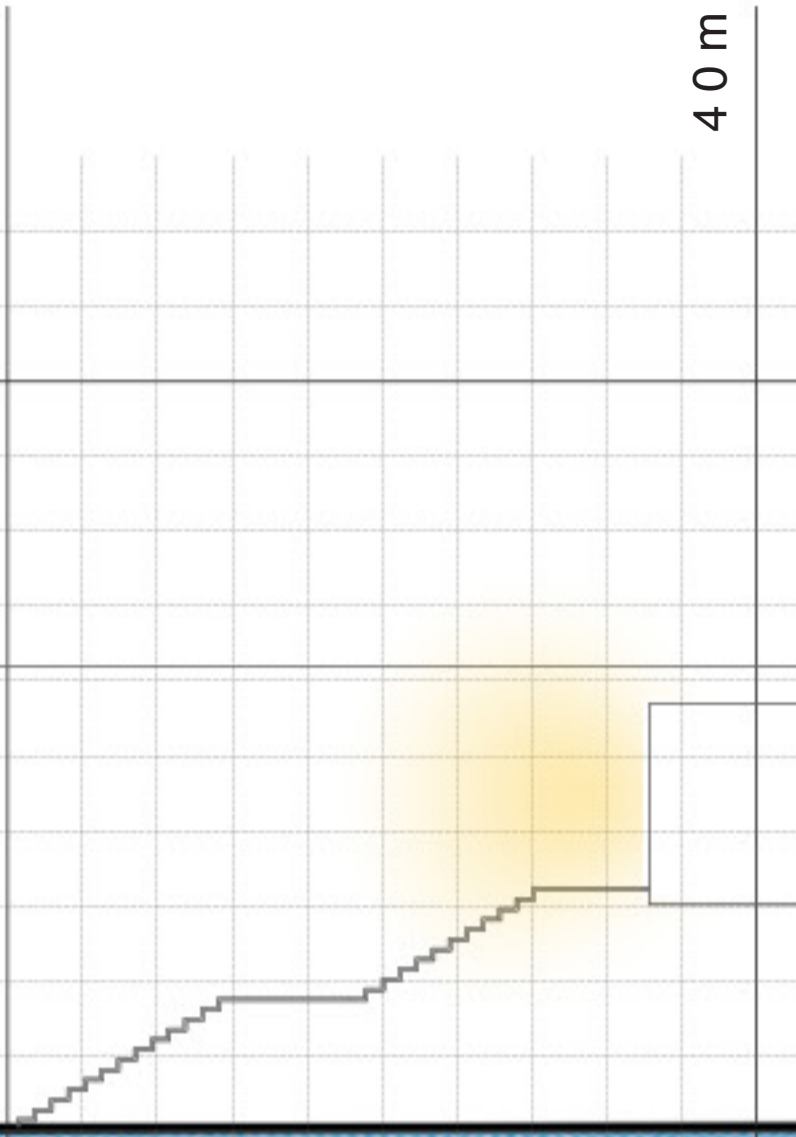
Referencia

arquitectura japonesa: su relación con la naturaleza, el entorno y el vacío, ese espacio "entre" (MA).

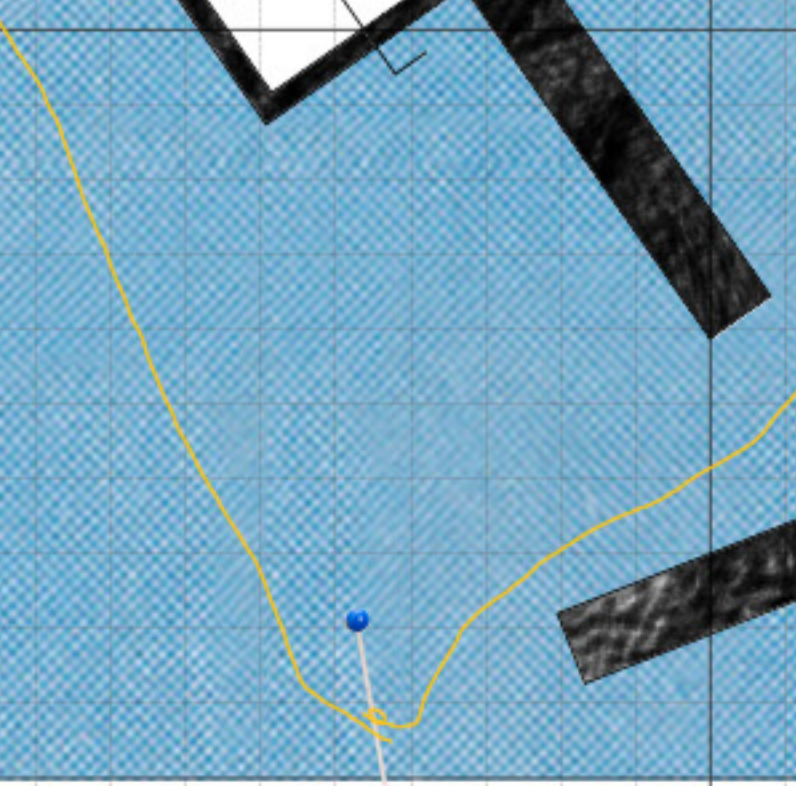
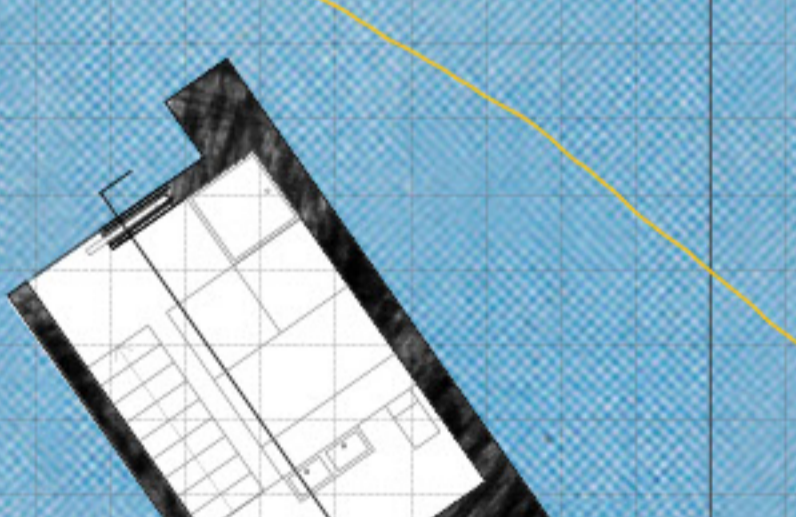
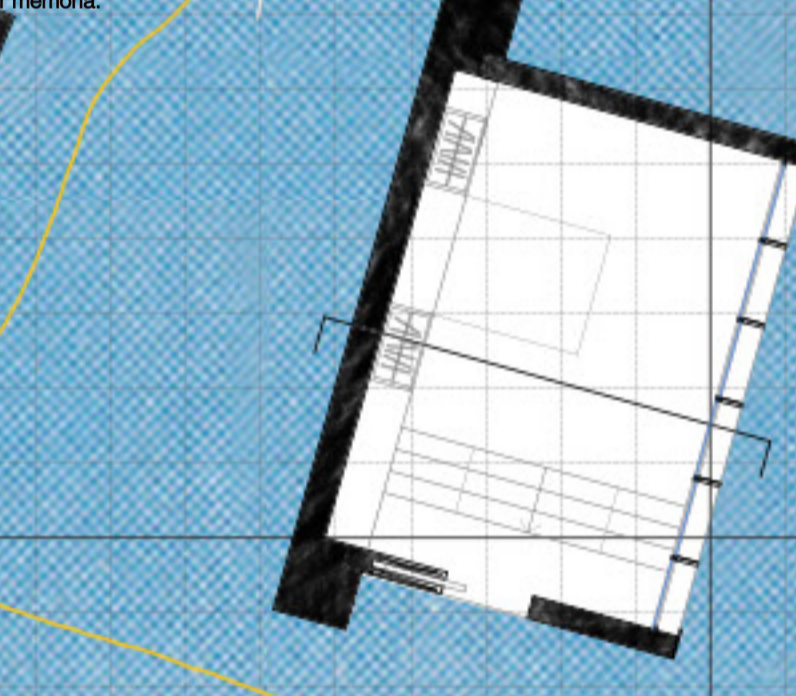
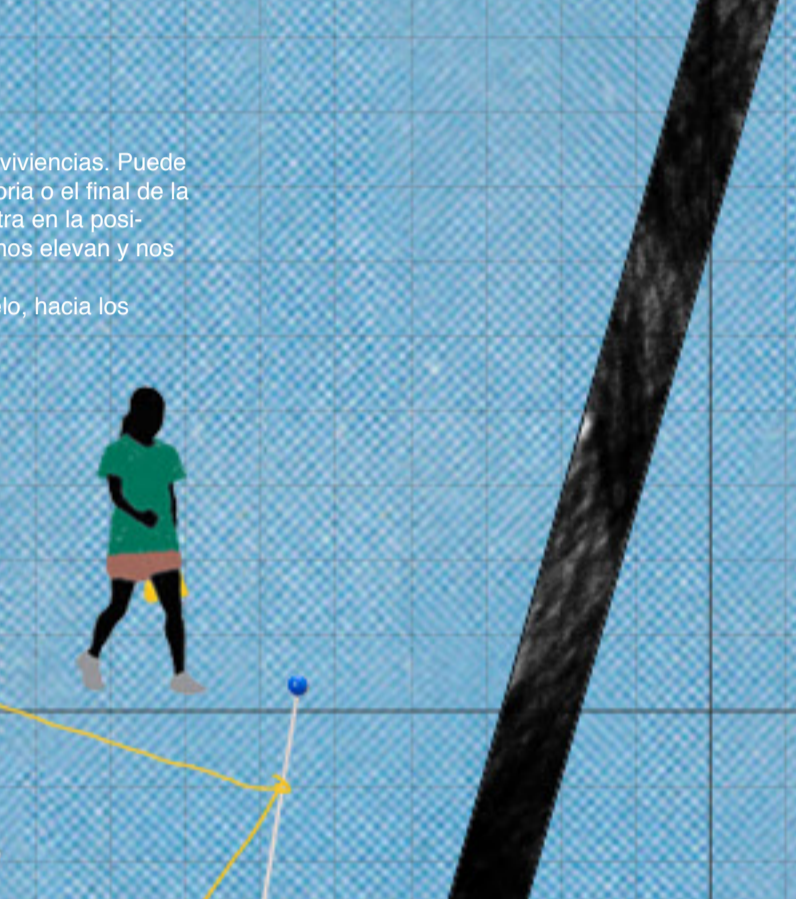
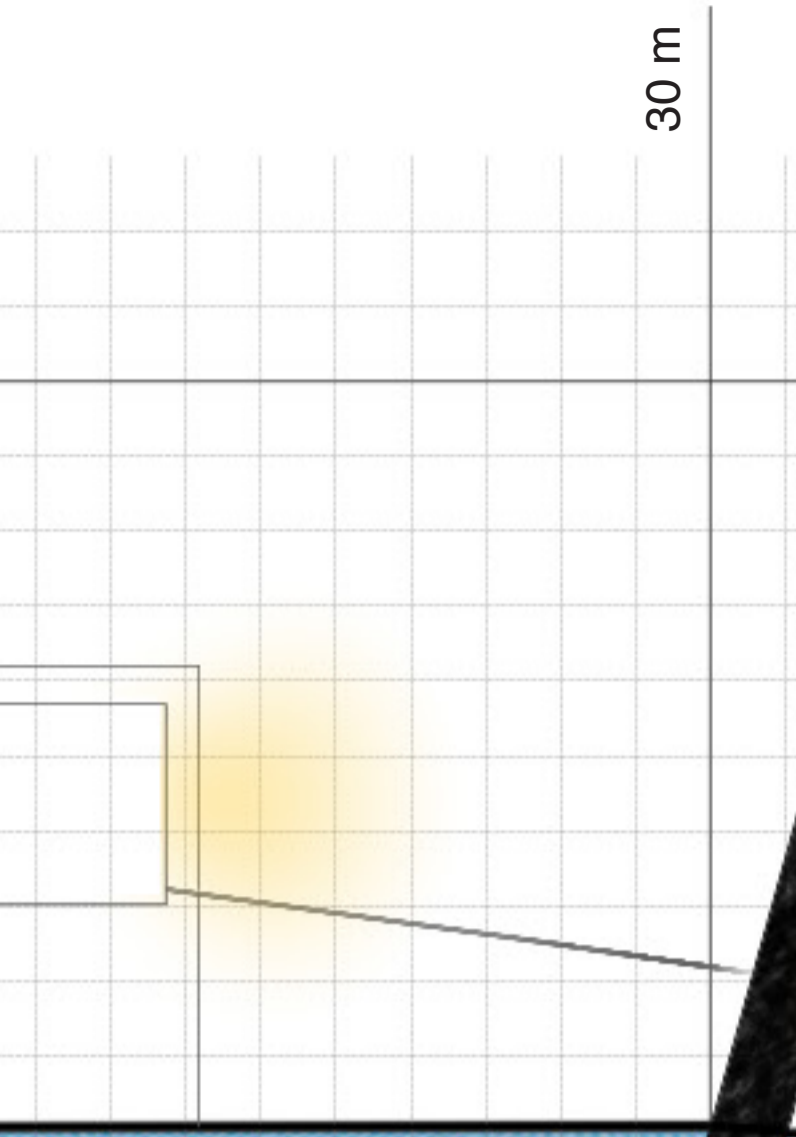
60 m



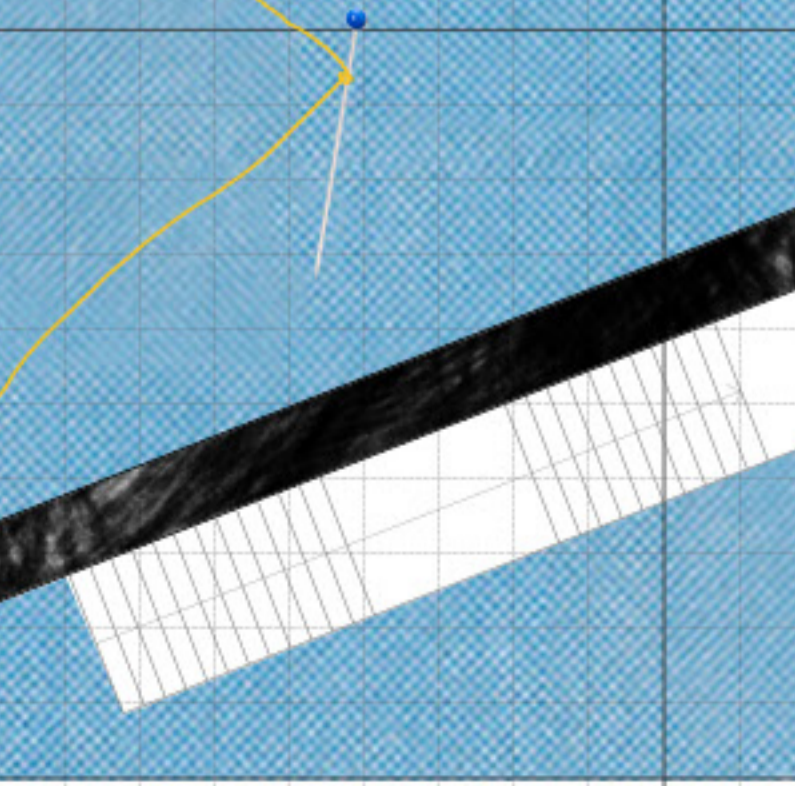
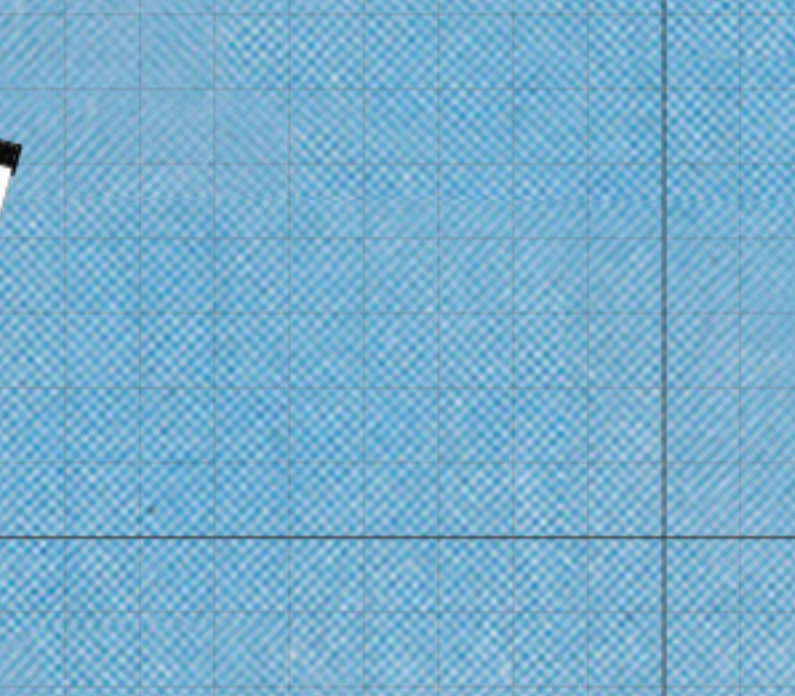
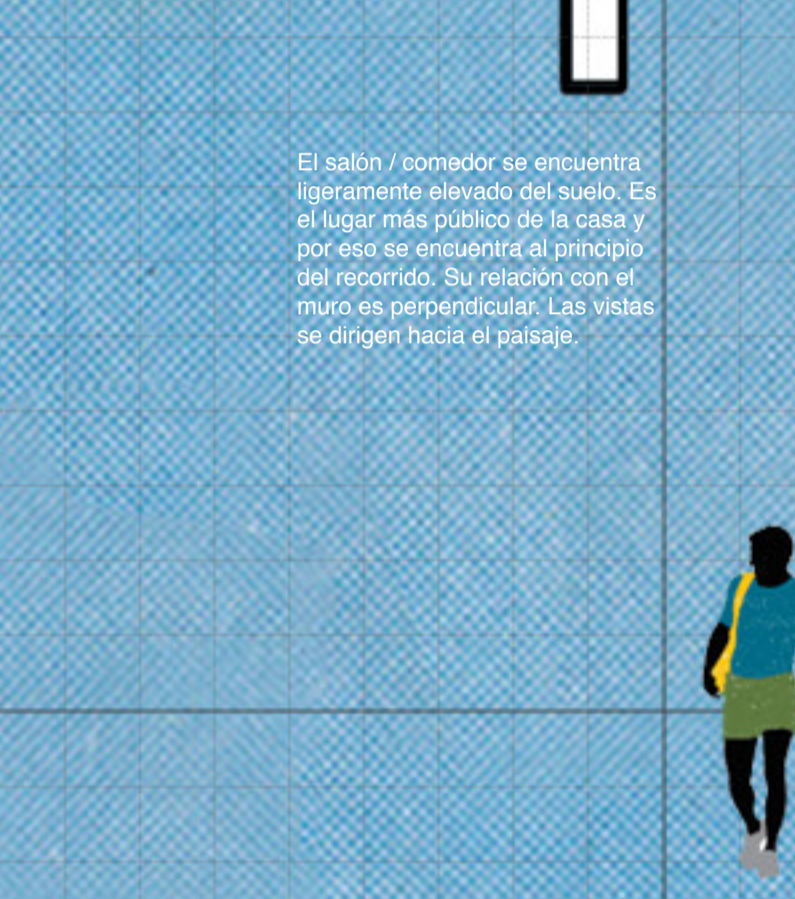
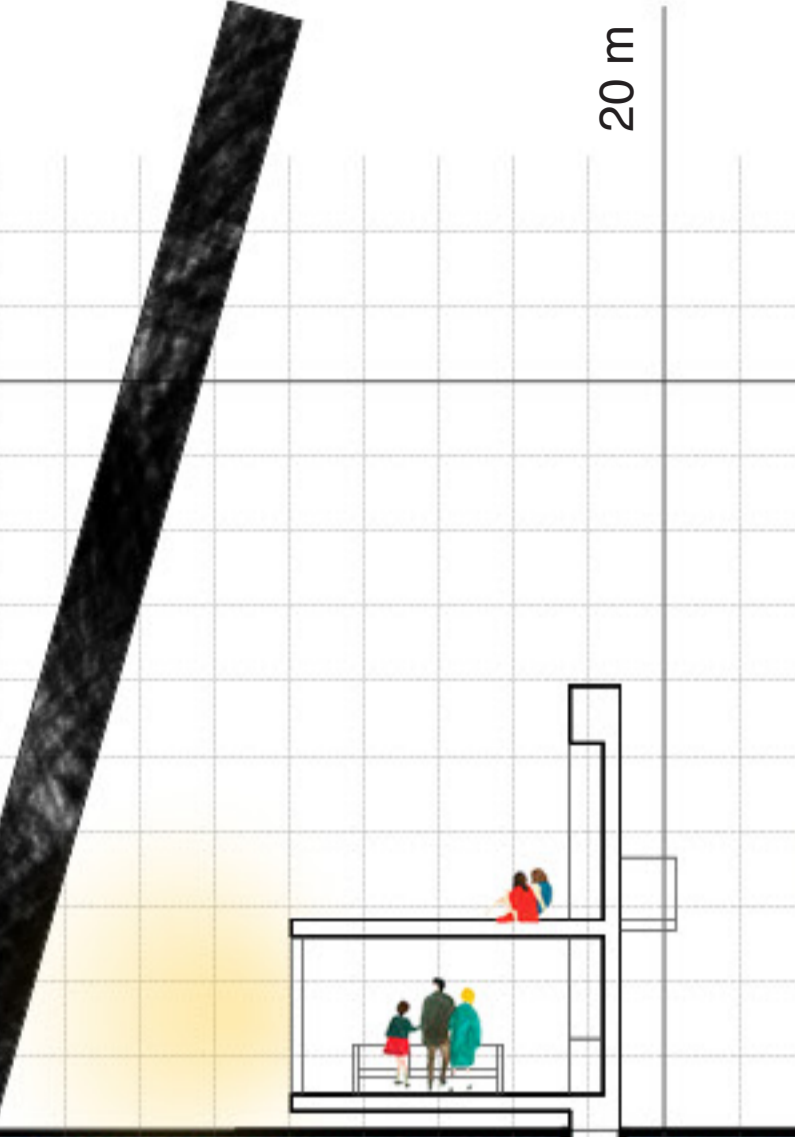
50 m



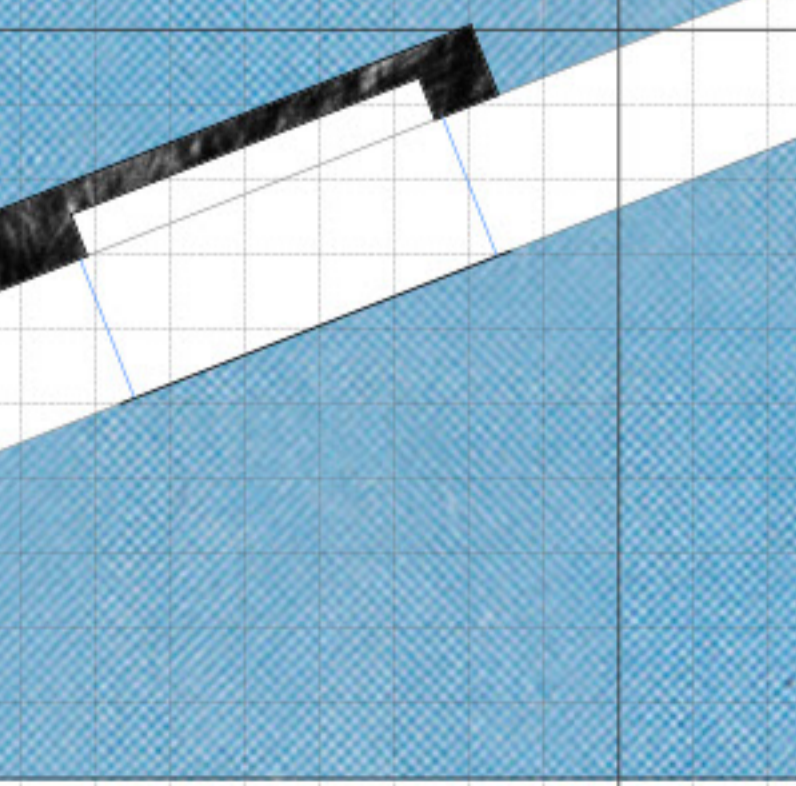
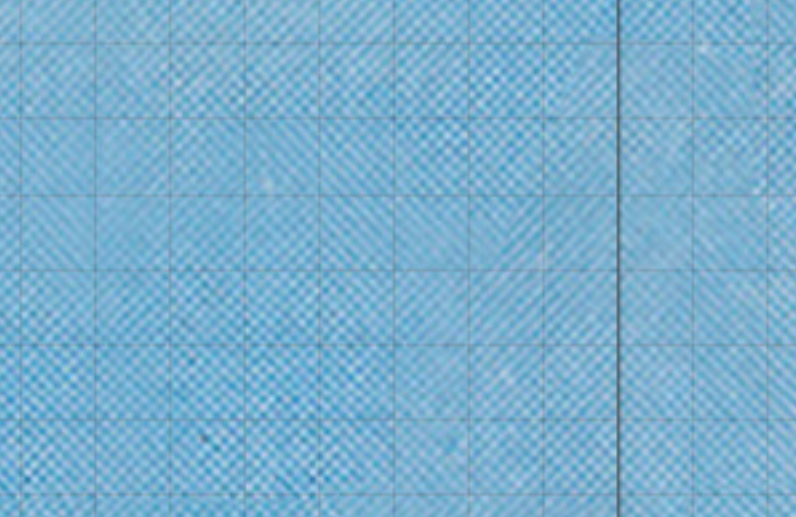
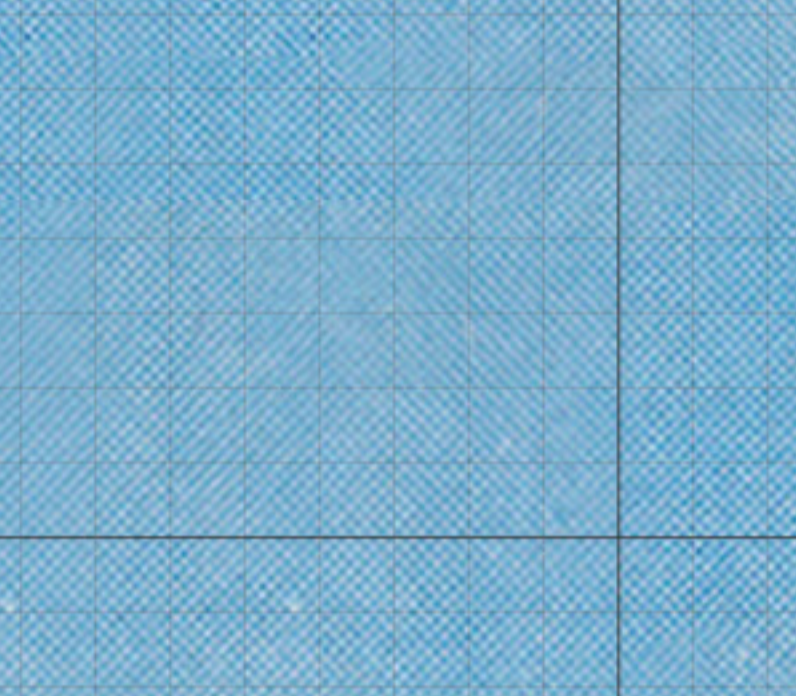
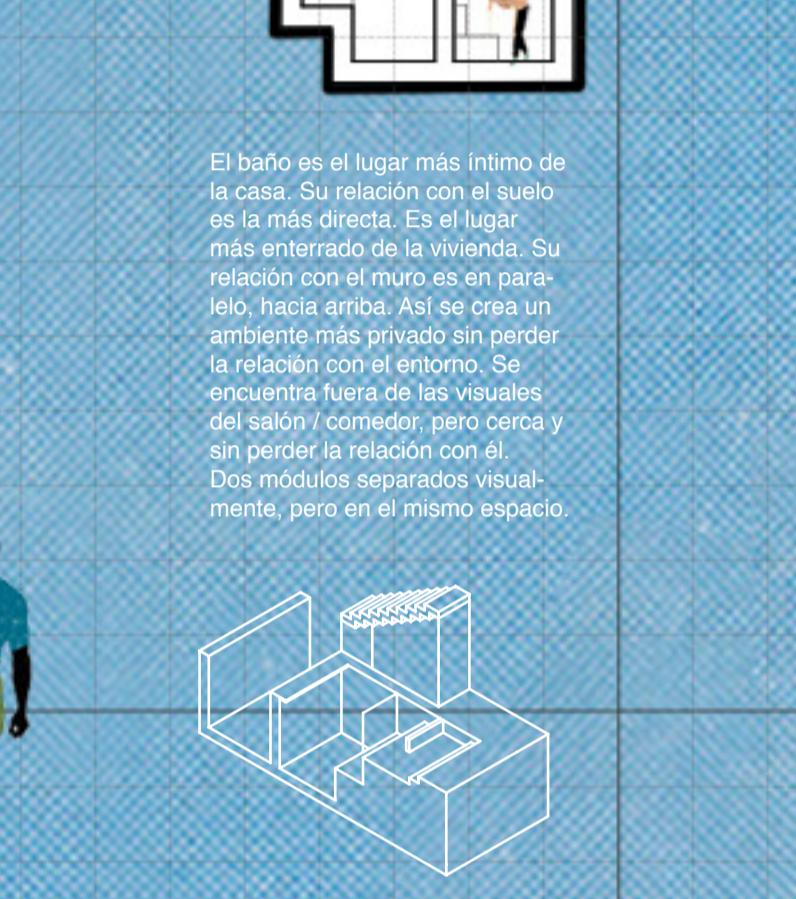
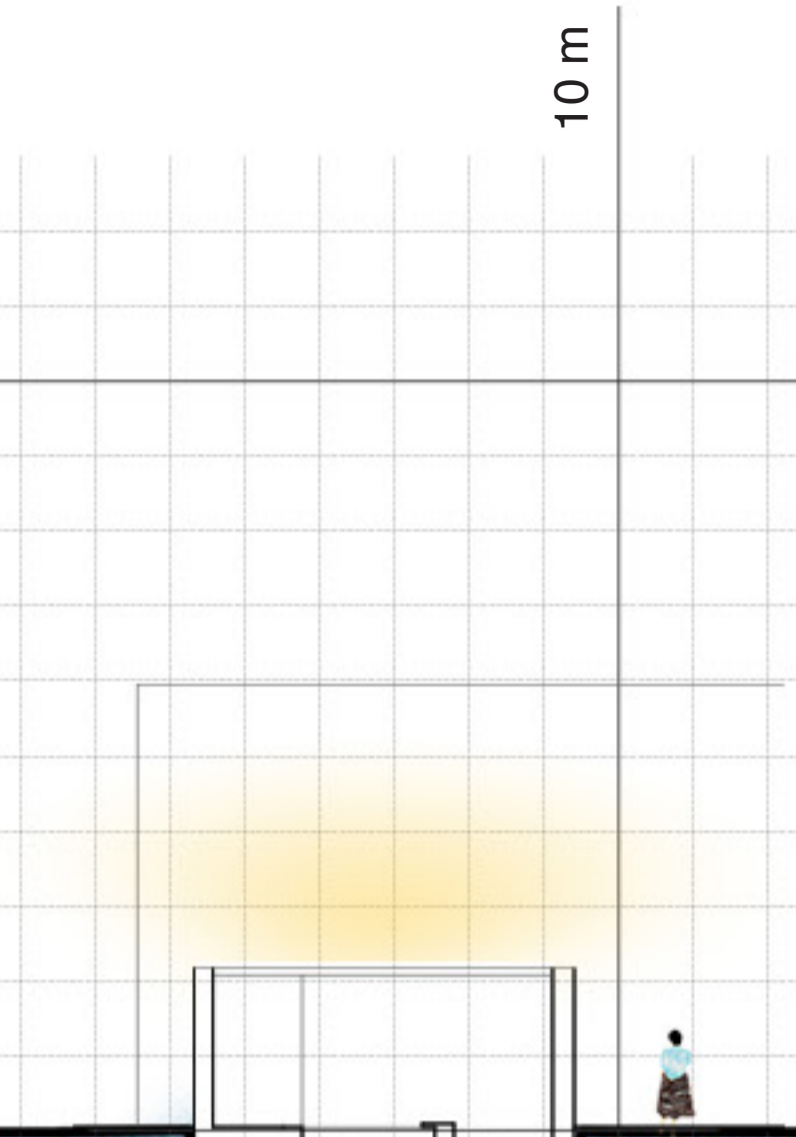
40 m



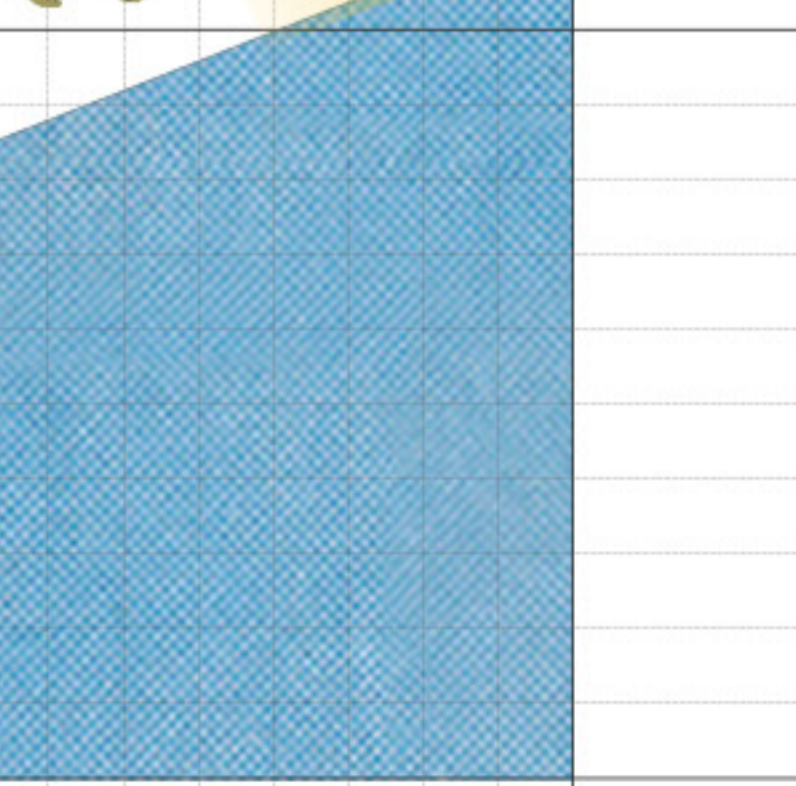
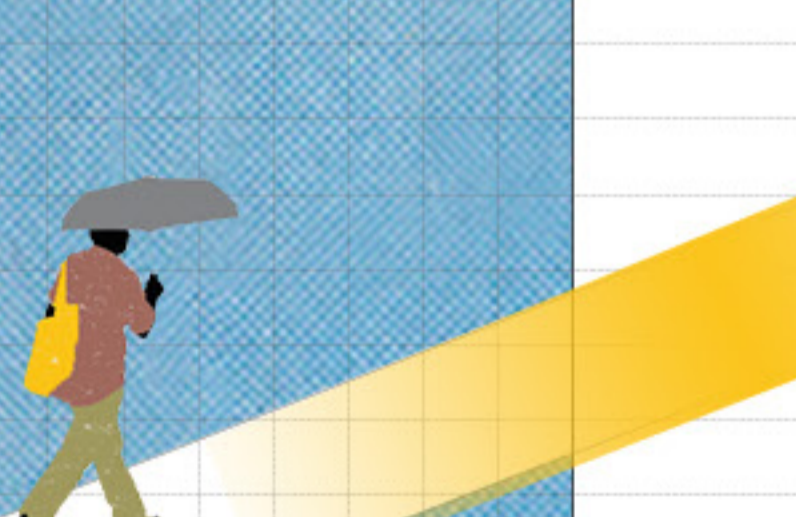
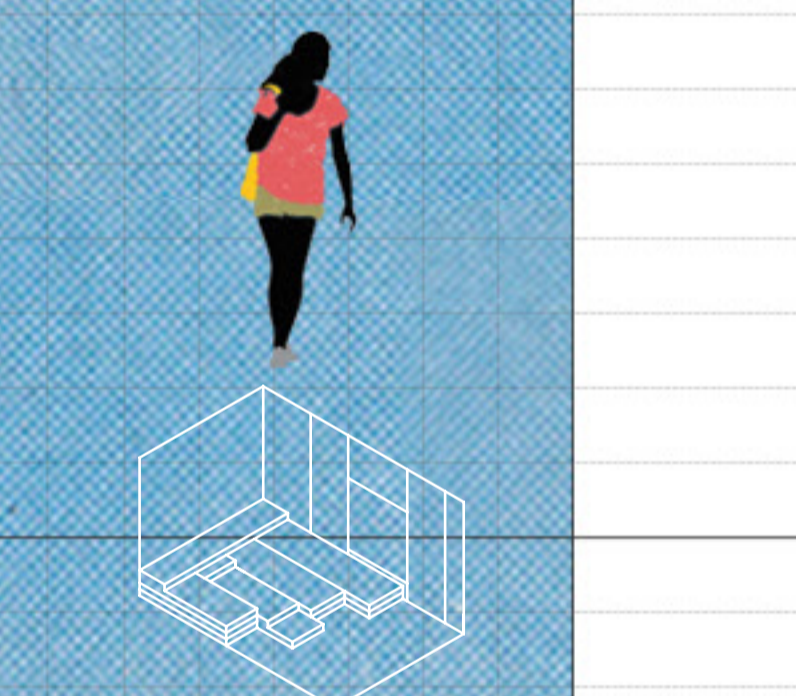
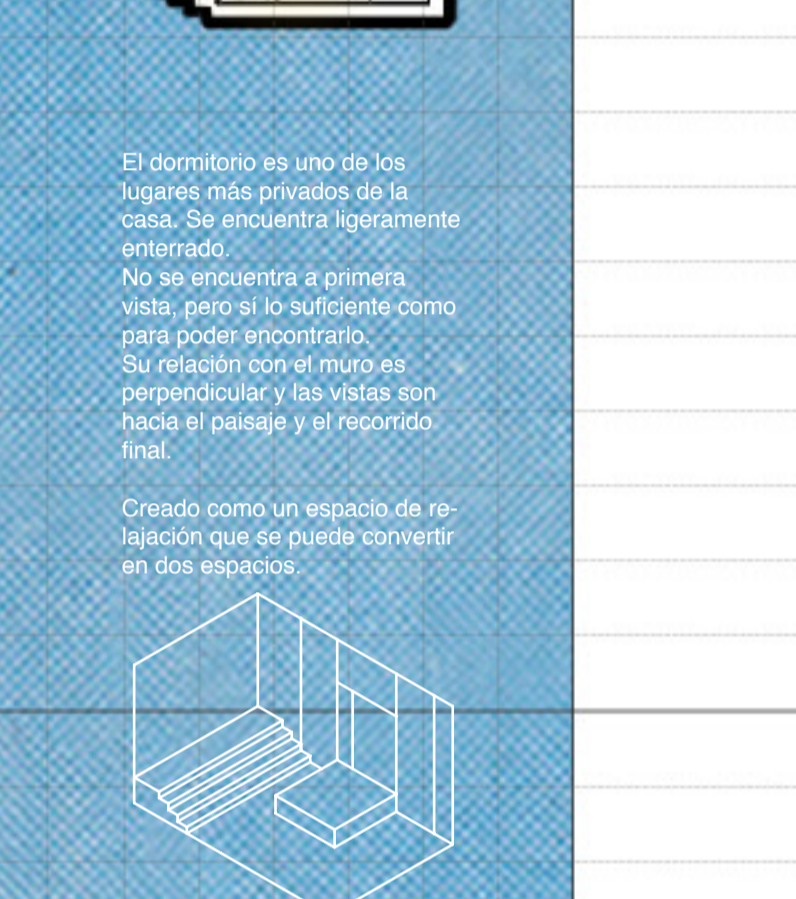
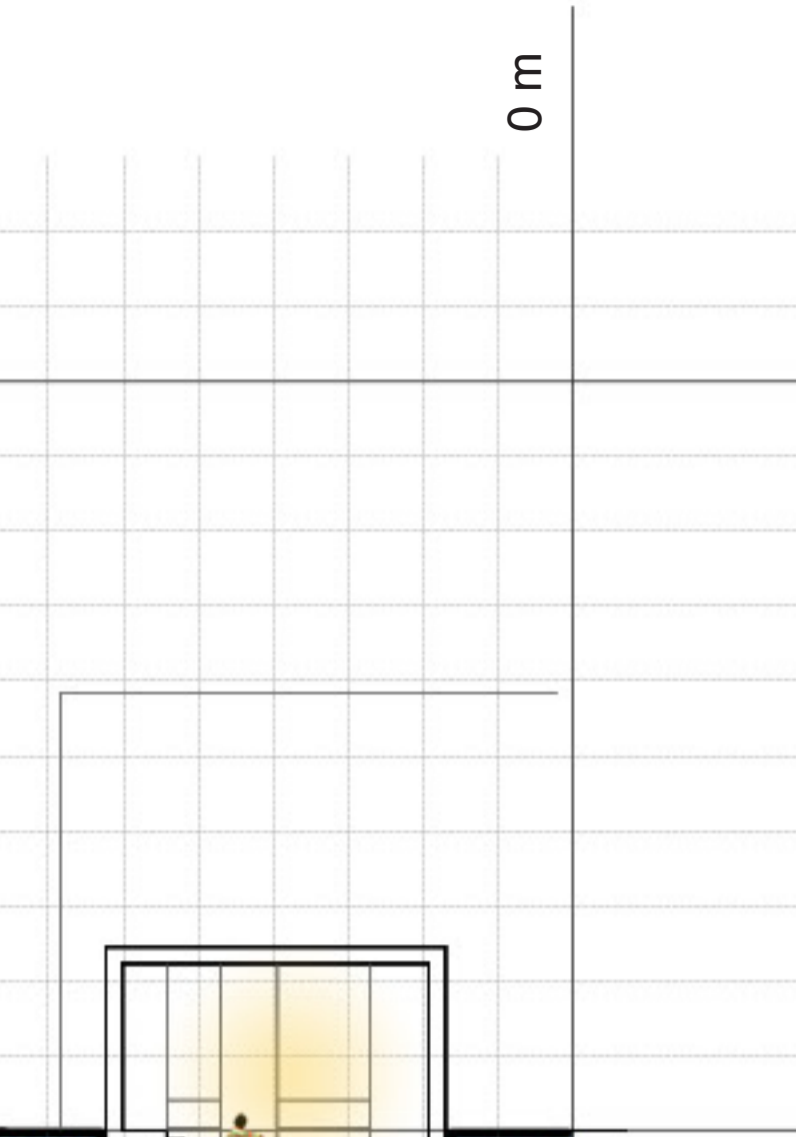
30 m



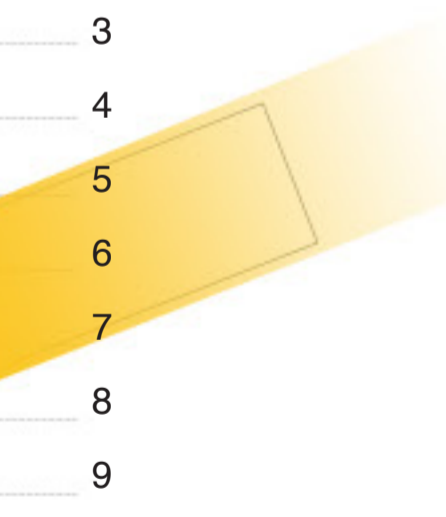
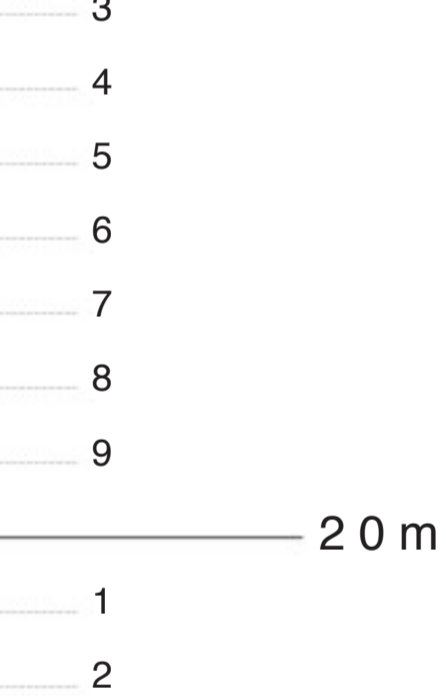
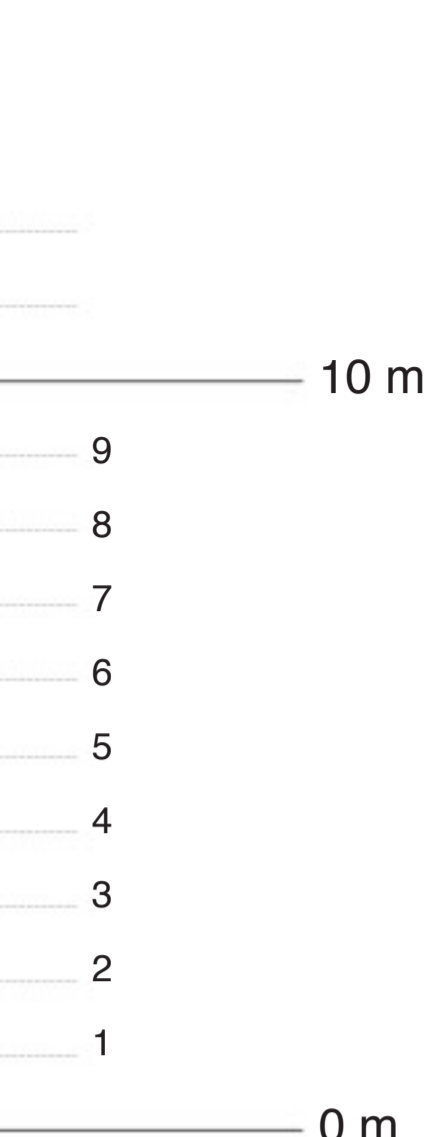
20 m



10 m



0 m



10 m

0 m

10 m

20 m

30 m

40 m

Espacio dedicado a los recuerdos y vivencias. Puede ser el inicio del recorrido de tu memoria o el final de la memoria de tu recorrido. Se encuentra en la posición más alta porque los recuerdos nos elevan y nos hacen levantarnos del suelo. La relación con el muro es en paralelo, hacia los lados.

El salón / comedor se encuentra ligeramente elevado del suelo. Es el lugar más público de la casa y por eso se encuentra al principio del recorrido. Su relación con el muro es perpendicular. Las vistas se dirigen hacia el paisaje.

El baño es el lugar más íntimo de la casa. Su relación con el suelo es la más directa. Es el lugar más enterrado de la vivienda. Su relación con el muro es en paralelo, hacia arriba. Así se crea un ambiente más privado sin perder la relación con el entorno. Se encuentra fuera de las visuales del salón / comedor, pero cerca y sin perder la relación con él. Dos módulos separados visualmente, pero en el mismo espacio.

El dormitorio es uno de los lugares más privados de la casa. Se encuentra ligeramente enterrado. No se encuentra a primera vista, pero sí lo suficiente como para poder encontrarlo. Su relación con el muro es perpendicular y las vistas son hacia el paisaje y el recorrido final. Creado como un espacio de relajación que se pueda convertir en dos espacios.