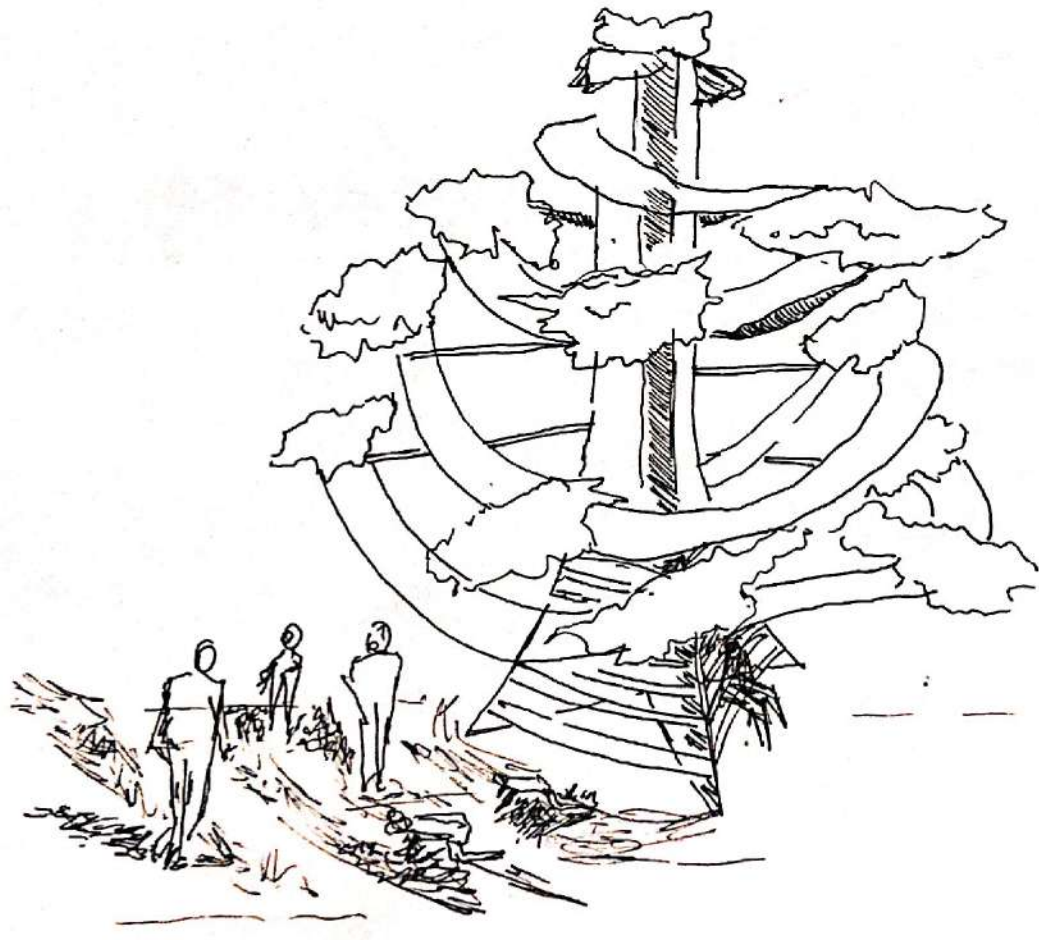
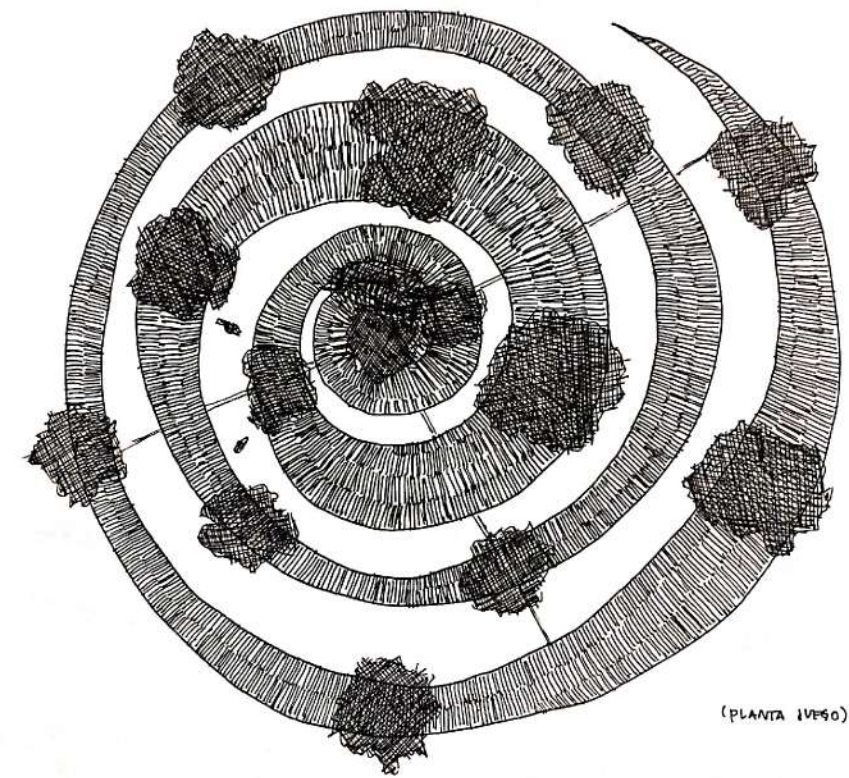


Juego Delimitado por el Espesor Sombrío Envolverte

La maqueta del juego "Envolverte Colorida que da Cabida al Cuerpo", da cuenta de la similitud de densidades en las sombras de su follaje y de su leve distinción entre colores en el suelo. Además de ello, en la forma de un follaje liso y plano en el movimiento de la sombra, se pierden las distinciones lineales que dan cabida al cuerpo en el juego. Es por ello que luego de reobservar mis antiguos croquis, llegué a la conclusión de una envolvente de características espiral y ascendente con distinciones de densidades que guían y contienen al cuerpo y le permite el juego de uno en otro.



UNA ENVOLVENTE SEGMENTADA QUE ACOGE AL CUERPO CON LOS DISTINTOS ESPESORES LUMINOSOS GENERADOS POR LOS MANCHONES EN ALTURA.



LAS DISTINTAS DENSIDADES DE LAS MANCHAS EN EL JUEGO, GENERAN SOMBRAS CON DISTINTAS DENSIDADES QUE RESGUARDAN Y ACOGEN AL CUERPO.

Una envolvente segmentada que acoge al cuerpo con los distintos espesores luminosos generados por los manchones en altura.

Un juego que contiene al cuerpo de los infantes, adolescentes y adultos y sus cuerpos. Espacios guiados por las sombras de los manchones sombríos y dirigidos por la forma curva y segmentada de su follaje.

Las distintas densidades de las manchas en el juego generan sombras con distintos espesores y densidades que resguardan y acogen al cuerpo.

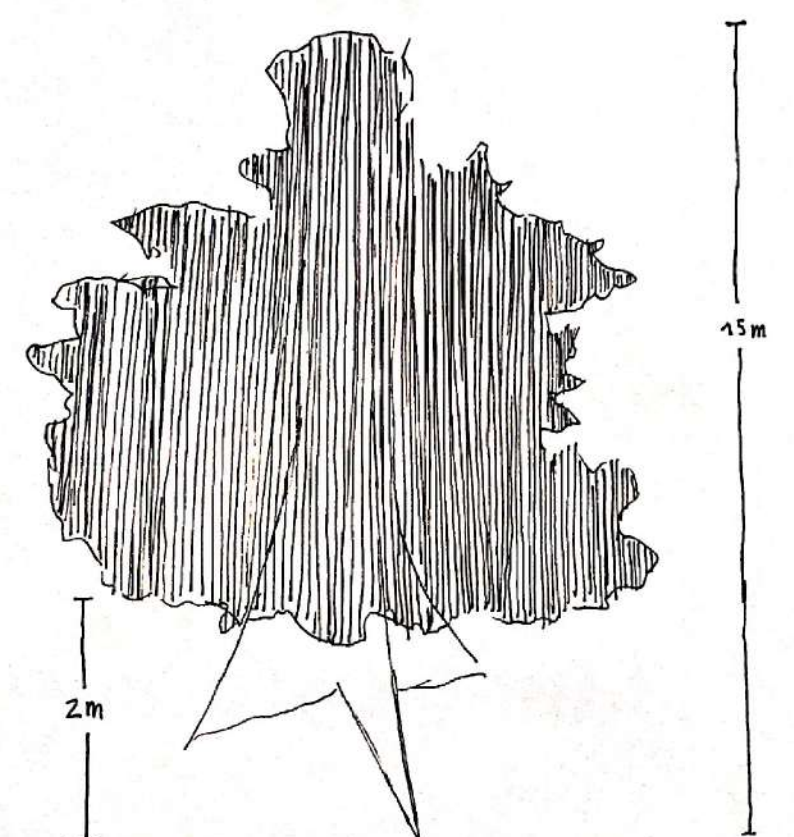
Con altura total de 15 metros aproximadamente, en donde su límite envolvente inferior se encuentra entre los 2 y 2.5 metros de altura, el cuerpo contenido en una envolvente espiral que acoge al cuerpo desde su tronco hasta la extensión de su sombra.

Se construye un interior contenido por los elementos que configuran este juego. es un interior ascendente que si bien tiene una altura de aproximadamente 2 metros, el aire y el cielo interior logrado por la espiral, le otorga cierta extensión espacial.

El árbol, con un follaje representado en un espiral ascendente, permite una sombra en cuanto a espesor y forma, similar a la de un molle.

Las variaciones en la forma de los manchones que se asemejan a parte del follaje de éste, sumado a su altura correspondiente en relación al suelo, permite a los individuos, sean infantes, niños, adolescentes o adultos, habitarla cada uno desde su perspectiva.

En la parte inferior del tronco del juego, hay cintas* que acogen al cuerpo en reposo, le permiten a los adultos, niños e infantes, habitar el juego de manera similar a la natural a la del habitar el vacío generado por los árboles.



El juego como tal, consiste en avanzar desde lo más interno del juego hacia el exterior, desplazándose por las distintas manchas o densidades sombrías marcadas en el suelo. El primero que llegue hasta el final de la sombra, es quien gana el juego.

Aquel desplazamiento va a estar dado por la edad, tamaño y decisión de los jugadores. Puede ser gateando, saltando, corriendo.

Lo que determina quién avanza, dependerá del grupo etario, generalmente será al simple como cachipún o simplemente por turnos, la idea es que puedan desplazarse con libertad por el espacio sombrío, eligiendo la variación sombría que quieran o encuentren más conveniente para llegar al final del juego. sólo se puede avanzar de una sombra en una, sin saltarse "anillos" o niveles del espiral.