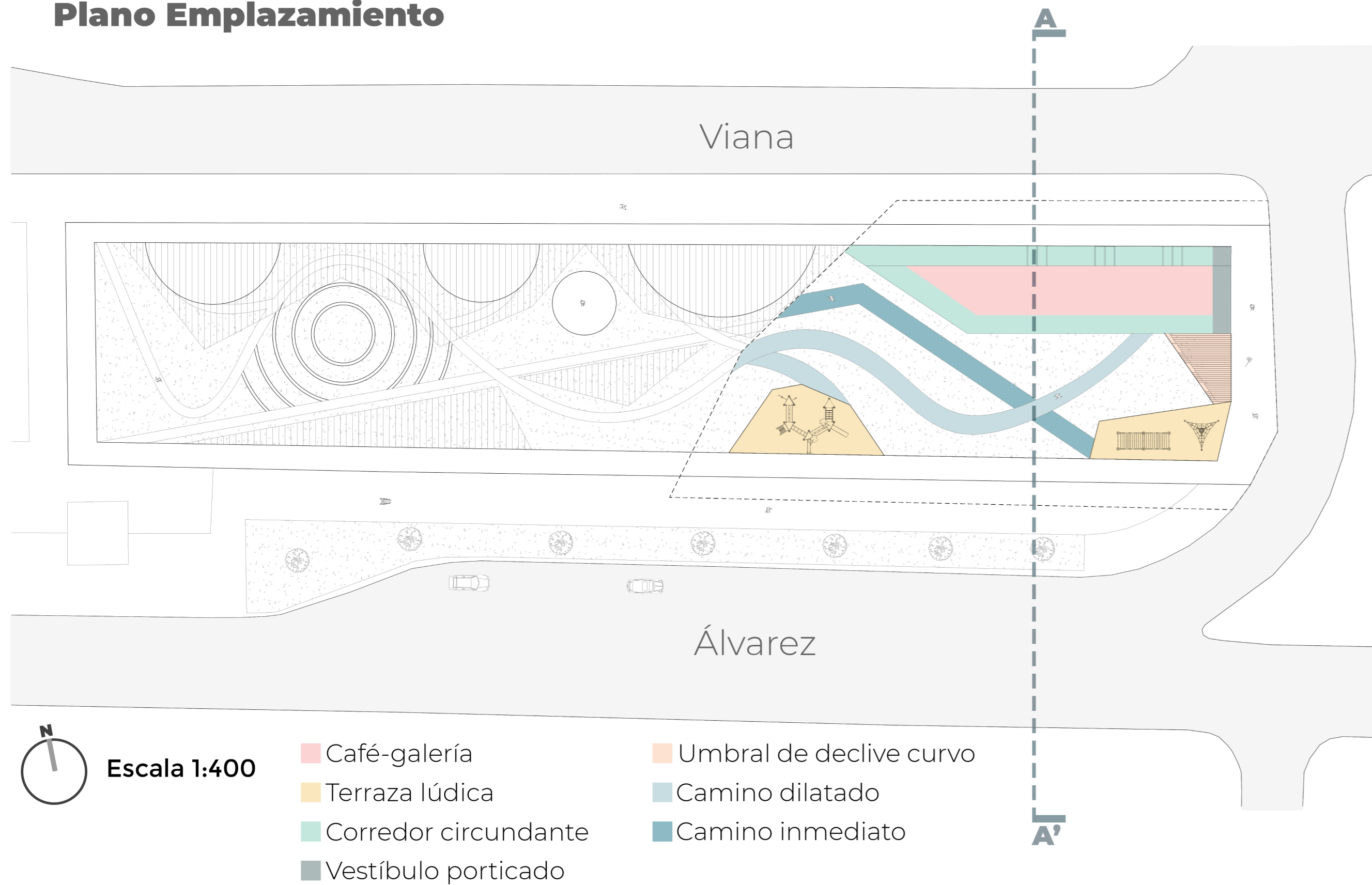


# Parque Pabellón amplitud de traspaso

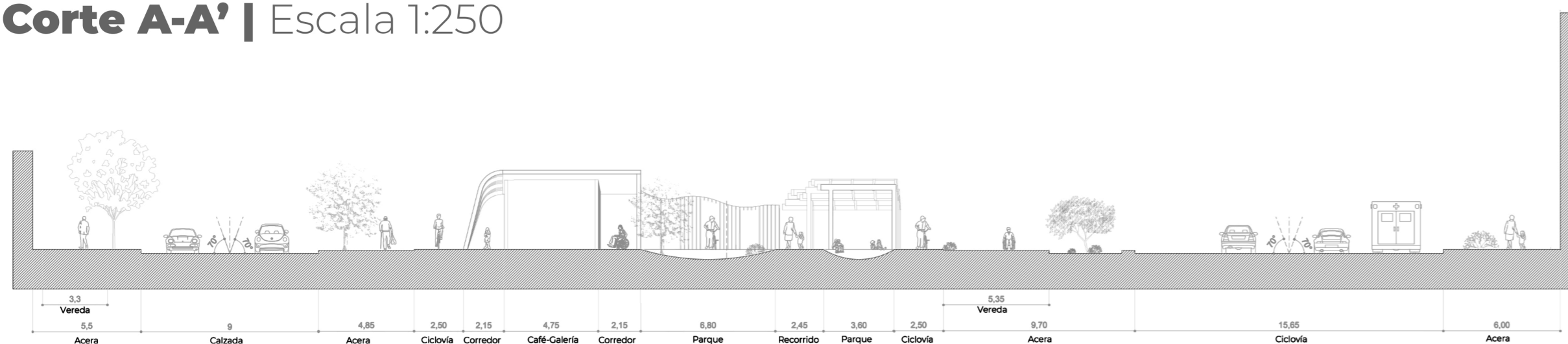
Pabellón | Viña del Mar

## Plano Emplazamiento



El Proyecto se emplaza en el bandejon entre Viana y Álvarez, en el fragmento de entrada del Parque pabellón del juego, donde circunda una calle que conecta Álvarez con Viana y calle Quillota.

## Corte A-A' | Escala 1:250



## Elementos arquitectónicos

**Café-galería:** Galería donde se emplaza una cafetería, en donde el largo y el traspaso visual conforman el lugar.

**Terraza lúdica:** Espacio plano, en sobre-nivel que alberga lo lúdico, juegos infantiles.

**Corredor circundante:** Espacio de tránsito que conecta de forma circundante al volumen de la cafetería, la cubierta de la cafetería se extiende cubriendo el corredor.

**Vestíbulo porticado:** Espacio de llegada, de detención antes del ingreso a la cafetería, lo porticado lo logran los pilares que cumplen función estructural y dejan un traspaso visual importante, la cubierta de la cafetería se extiende resguardando al que llega.

**Umbral de declive curvo:** Estacionamiento de bicicletas, permeable, para no interferir visualmente, la incidencia del sol parcialmente y que deje un tránsito libre lo mayormente posible.

**Camino dilatado:** Recorrido en dilación que lo curvo y la mayor longitud, retrasa el paso en el estar en recorrido.

**Camino inmediato:** Recorrido recto, conecta de forma más directa a través del lugar.

## Acto: Traspaso en distensión en el recorrer la amplitud

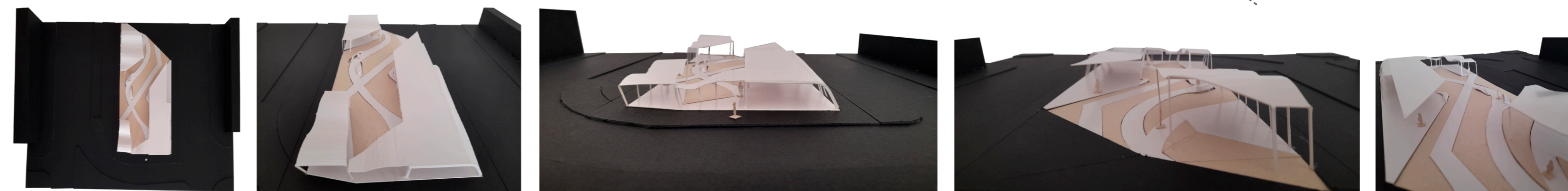
El fragmento elegido se emplaza en un centro de conexión, al conectar Álvarez con Viana, debido a esto este será el punto de entrada al Parque Pabellón con su amplitud que invita al traspaso, como un umbral, formándose con sus cubiertas y pilares, permitiendo el paso y también de forma visual. De la misma manera gran parte de la galería-café tiene su superficie vidriada permitiendo tanto al que viene por Viana o Quillota ver el parque y al que está en el parque traspasar más allá de la galería, dando así una unión al espacio urbano y un traspaso de la cercanía y la lejanía.

La amplitud permite el juego, al dar continuidad con la unión de los distintos tipos de suelo en distintos niveles con el pasto del parque, que hace una transición suave entre los tipos de suelo para dar lugar al recorrer, y también así evitando accidentes que pueda provocar alguna discontinuidad.

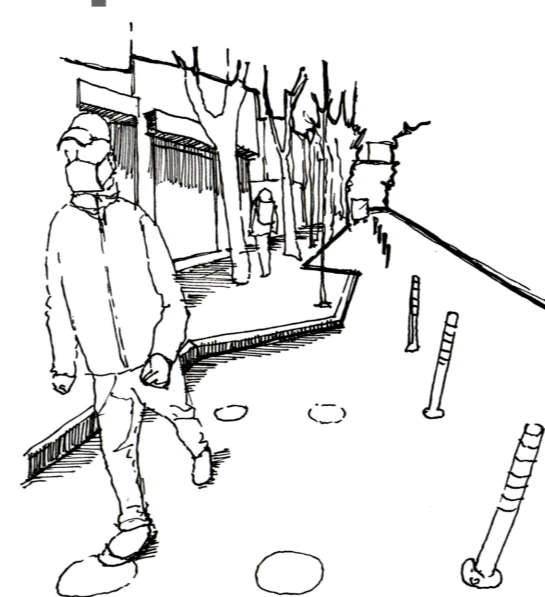
## Forma: Galería porticada de cubiertas en declive

La forma responde al traspaso tanto visual como corporal, dejando el espacio libre al sostener con pilares las cubiertas de la galería, estacionamiento de bicicletas y la de las estacionamientos lúdicos. El declive en las cubiertas y en algunas su ondulación responde a la unión con la lejanía llamando a entrar hacia ella, todo esto permitido por un suelo continuo demarcado con diferentes materiales que permiten el paso continuo y el jugar sin obstáculos.

## Ere



## Croquis Conducentes



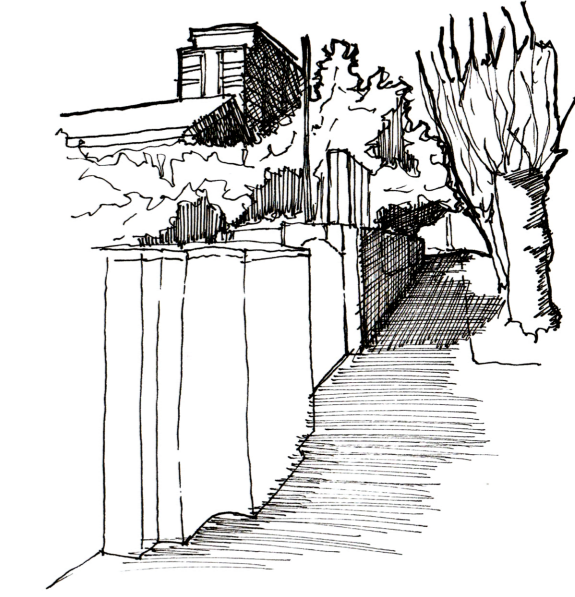
Distensión en recorrido. Señaleticas en la calle guían el transitar, dando la calle una amplitud mayor al recorrerla en skate, distendiendo el cuerpo al ritmo del tránsito que se lleva.



Convergencia de bifurcaciones. El espacio de la plaza da lugar a diferentes caminos dando lugar a diversos recorridos. La amplitud bifurcada del recorrido de la plaza converge, haciendo del cruce de recorridos un centro que une y distribuye.

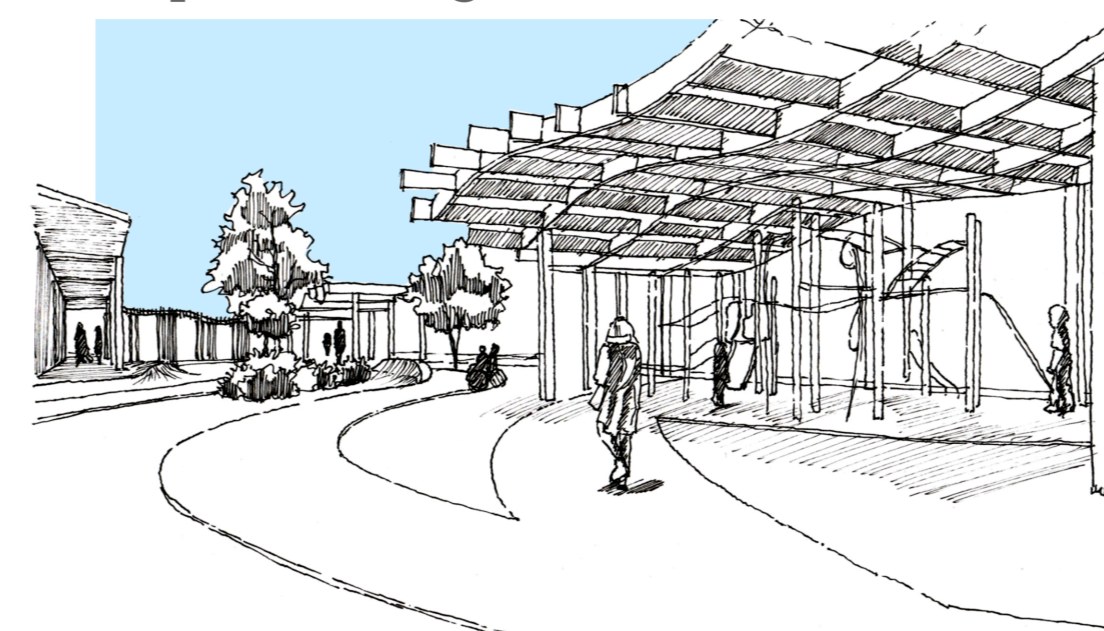


Perfiles de amplitud. La calle llega a lo abierto, la desaparición de perfiles cercanos y la aparición de la irregularidad de los perfiles naturales y ondulantes de la naturaleza lo demuestran, dando dinamismo al entorno de la plaza, dando un ritmo propio de su entorno y permitiendo y agrupando distintos ritmos de acciones y recorridos.

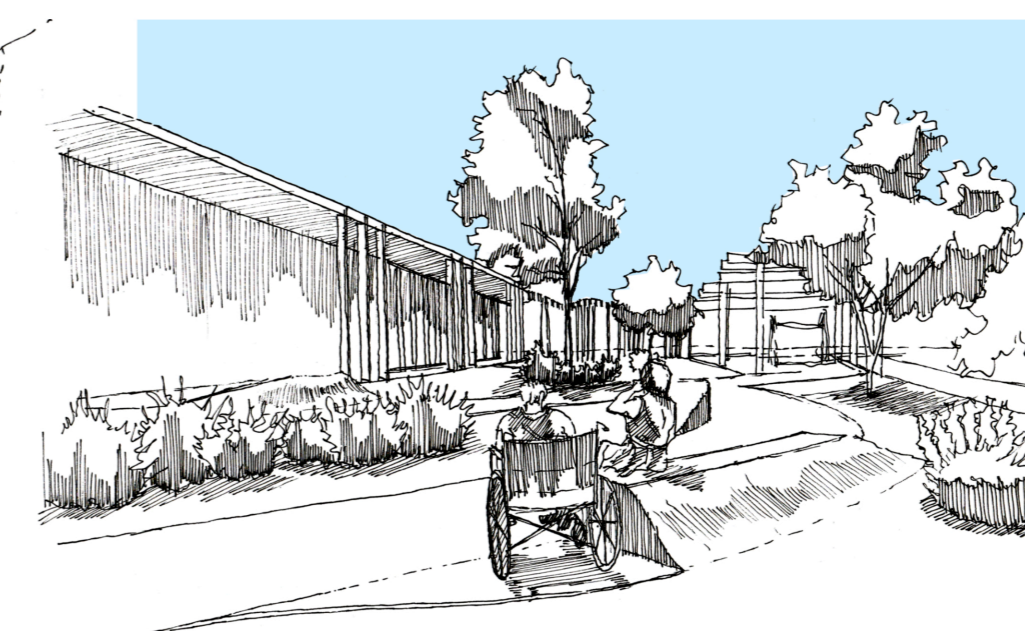


Doble sombra en el traspaso del aquí (vereda) y el allá (edificio), dualidad de unión visual que con la sombra de la vereda envuelve la cercanía.

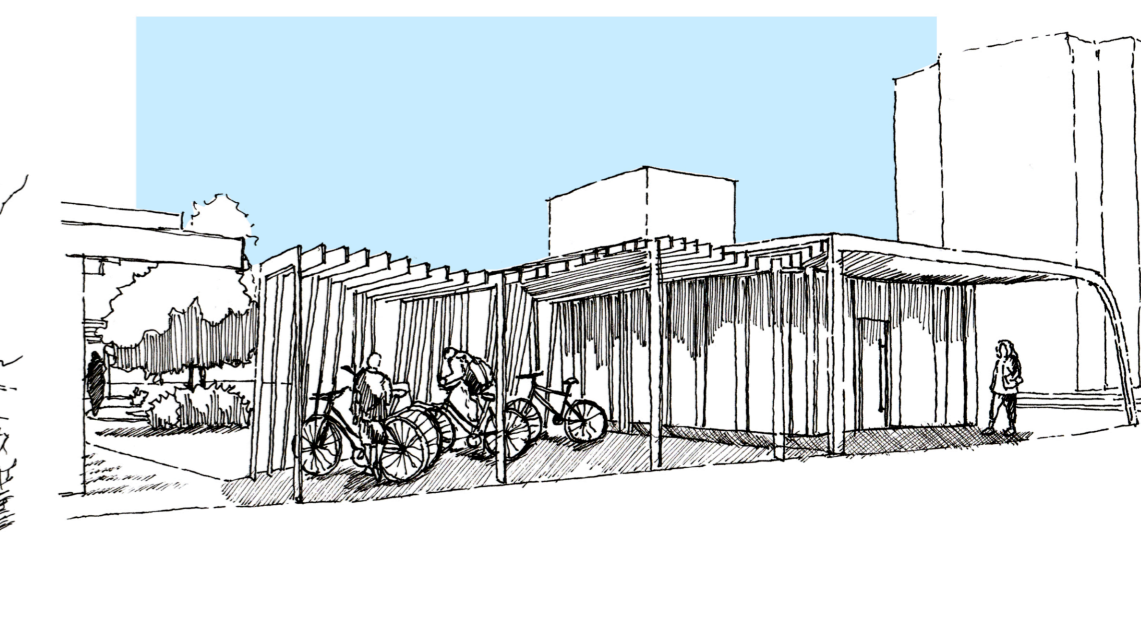
## Croquis Storyboard



El camino curvo se une a la terraza conectando hacia el nivel en que está, el pasto también está en desnivel, uniendo los lugares, para la continuidad del paso y así del juego, para evitar caídas o tropiezos. La cubierta cubre la terraza lúdica con una forma ondulada, solo una parte de la luz es obstruida por la cubierta permeable.

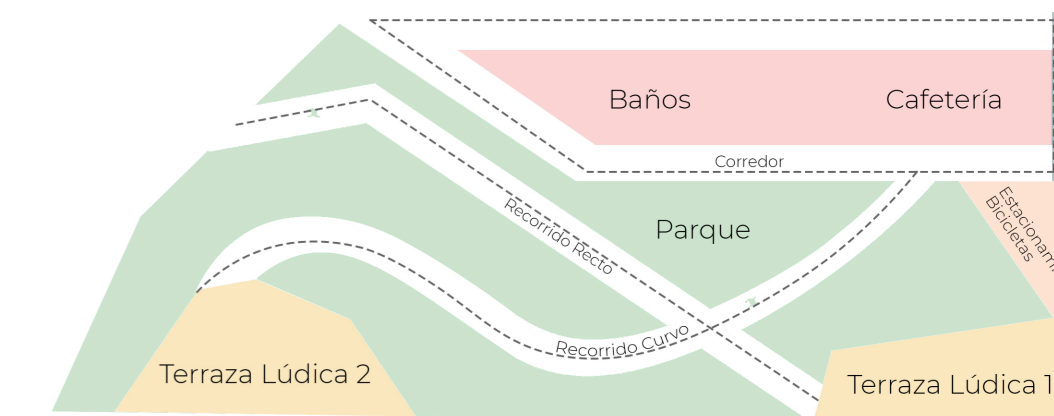


Desde el borde del recorrido curvo surgen bancas que se unen al pasto permitiendo más posiciones, dejando un espacio al lado para sillas de ruedas.



El estacionamiento es un umbral de declive curvo por ser traspasable y enmarcar la profundidad del parque, terrazas y galería.

## Organismo programático



## Polígono de relaciones

