ORAMA
CONSULTORA

De origen griego, ρομα (orama), significa "Vista", "visión", "lo que se puede ver".
Como consultora queremos crear, desde la arquitectura, espacios que nacen desde la contemplación de la extensión y del estudio de la kinética, cómo el cuerpo, grupos humanos y sus respectivas tensiones se desenvuelven en el espacio a través del movimiento.
ORAMA trabaja la extensión y la naturaleza como fondo de escena, fuertemente inspirada en los principios de teatralidad griegos. Como consultora trabajamos el juego entendiéndolo desde el dinamismo visual, conductual y cómo este se desenvuelve, siendo esta la base para nuestras obras, proyectando una visión creativa enfocada a las artes escénicas, desarrollo cultural y la incorporación de elementos lúdicos en nuestros proyectos.

PRINCIPIOS DE TEATRALIDAD

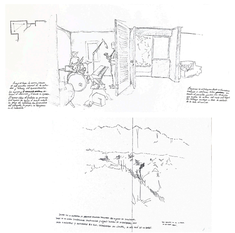
1. El movimiento se dirige en **juego**, y es el juego el que detiene al espectador. aquella relación construye el diálogo escénico.

2. El **fondo de escena** es intencionado, el movimiento escénico es quien construye su vista; fondo de escena.

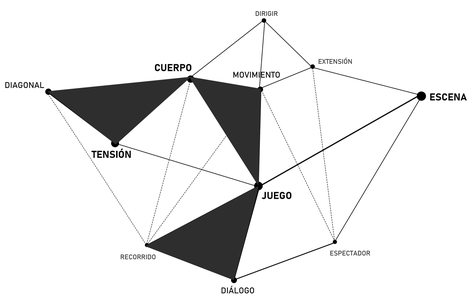
3. El **recorrido** tiene la potencialidad de ser juego, debido a su naturaleza dinámica que atrapa al cuerpo en acción.

4. En cuanto a lo escénico, es la **diagonal** la que geometriza la tensión intangible del espacio.

5. En la escena la continua permanencia entre **tensión y distensión** es el diálogo intangible de los cuerpos.



6. La **perspectiva** tiene la cualidad de con-mover al espectador y su percepción de la puesta en escena, y, al mismo tiempo, puede ser alterada, abriendo la posibilidad de un juego de perspectiva (tensión-distensión).



ACTO
Recorrer Desplegado en giro

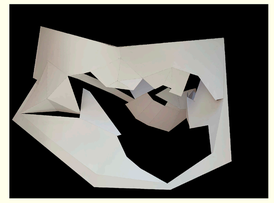
FORMA
Pasarelas Curvas entramadas

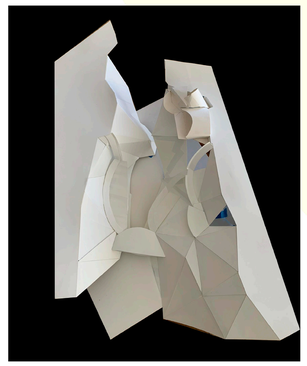
Mercedes Basallote, Fernanda Bernales, Tomás Herrera, Javiera Rodríguez

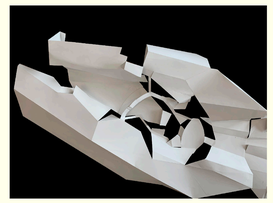
ORAMA
CONSULTORA

ERE

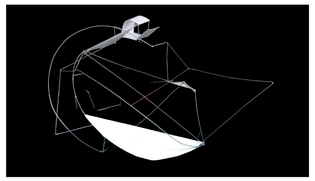
Desde la observación del cuerpo y los principios de teatralidad nacieron las bases de nuestra propuesta: juego, recorrer, tensión y diagonal. La quebrada de la Puntilla permite estas cualidades, sin embargo la intención del emplazamiento es adentrarse de lleno en esta, acceder a la totalidad del habitar la quebrada, bajar, descubrir los caminos y observar el mar, los pájaros, los árboles y flora que habitan ahí, esto en búsqueda del jugar, el recorrer lo diagonal y la tensión.
La primera proyección nace en una búsqueda de vincular aquellas cualidades con el arte escénico del Teatro ¿Cómo habita una actriz? ¿Cómo se despliega un teatro en la quebrada? Concluyendo y entendiendo que el jugar es el habitar genuino de un actor; el drama, la exageración, el cuerpo y la emoción.
Desde lo íntimo de la vivienda en un atelier; se despliega mediante lo lúdico un camino que otorga un escenario y graderías que conforman el Teatro.
En un primer momento, secciones de camino guiaban hasta el escenario principal, desvinculadas una de otras sin generar una continuidad de lo lúdico y del recorrido. Nace entonces la necesidad de abarcar la extensión, de generar una continuidad del movimiento y coreografía del espacio. Concluimos entonces que la extensión presente en la tensión se vincula espacialmente en lo curvo. La curva permite la unificación de la extensión y con ello el alcance de movimientos, posicionándose así como el eje que guía este recorrido.
El recorrer en un solo tramo no solo permitía que la curva abarcara todos los momentos, sino también la composición eurítmica de todas las dimensiones del proyecto. Finalmente la ERE hace aparecer este único movimiento circular que atraviesa y gira para poder habitar la quebrada en un sutil vuelo de pájaro que da cabida a lo escénico y al Teatro.



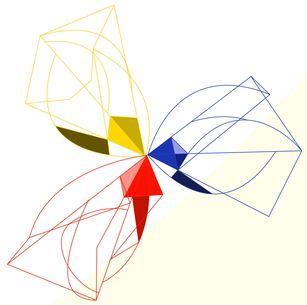


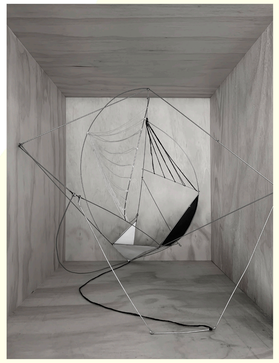


CAMPOS DE ABSTRACCIÓN



La intención de jugar con los vacíos y los llenos en un primer momento se basó en la abstracción sutil de las dimensiones que integraban el proyecto: Intimo – Oficio – Lo común – Extensión. Se presenta la curva como unión entre el atelier y la extensión, una pasarela, y también el atelier se presenta en un vacío contenido con un plano que se abate.
La curva y lo abatible fueron explorándose; al comienzo con abanicos para otorgar forma, movimiento y despliegue de lo abatible, luego la incorporación de hilos que tensarían y posicionarían la forma, explorando así el movimiento y los giros entorno a ejes (y también el desencaje de estos mismos) y ya no solo en el propio elemento.
Finalmente nace esta coreografía y despliegue entre curvas que interconectan el espacio, los hilos tensores que permiten la forma de lo abatible y los vacíos curvos, los colores que permiten diferenciar espacios [blanco y negro] y el atelier que se abre hacia la extensión desde su figura ascendente vinculando y desplegando todas las dimensiones.
La Coreografía se compone por tres diferentes poses que van visualizando el despliegue del habitar; desde la extensión hasta la apertura de lo íntimo del atelier.





TALLER DEL PROGRAMA Y FORMA DE LA EDIFICACION

ORAMA
CONSULTORA

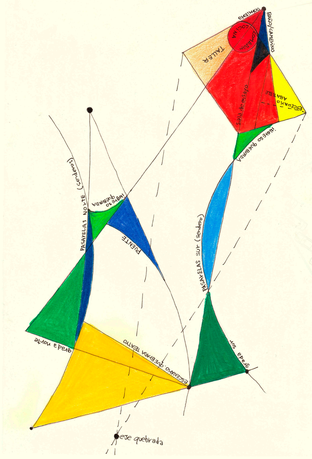
ATELIER DEL TEATRO

FUNDAMENTO

Un espacio teatral consiste en un espacio dinámico, un espacio de estímulos y movimientos; desde esto, un espacio que se vincula con la emoción. La intención con el atelier es mantener una continuidad de los espacios (loft), esto para otorgar una libertad de uso y personificación de los mismos, así como la luz también va caracterizándolos. A través de formas, vacíos, colores y luces se otorga una vinculación emocional con el espacio, esto buscando la sensibilidad y sintonía con el existir dramático del artista teatral.

El despliegue cultural nace desde lo íntimo del oficio [atelier] hacia su expresión colectiva [Teatro]. Al inicio del proyecto, el acto conducente de la forma era el Jugar. Desde esta intención nace un habitar lúdico a través de lo curvo, que abarca y tensa la extensión. En los senderos se materializa esta intención; estos van envolviendo el espacio, persiguiendo el encuentro con la quebrada a través del recorrido. Desde este se despliegan las gradas, direccionadas hacia el escenario con tal de posicionar el fondo de escena en el fin del eje de la quebrada y su encuentro con el mar.

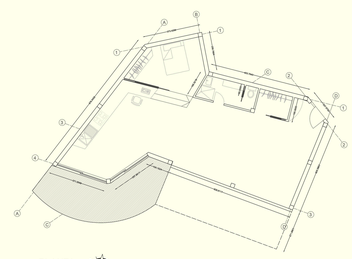
La intención del conjunto fue, desde el inicio, vincular habitablemente la obra con la realidad de la quebrada. Es entonces que, persiguiendo aquella inmersión en el espacio se emplaza el elemento principal del conjunto, el escenario, en el fondo del terreno. La manera más efectiva de compenetrar el proyecto con su extensión era, justamente, adentrarse espacio-emocionalmente, llegando así a una vinculación profunda con la quebrada.



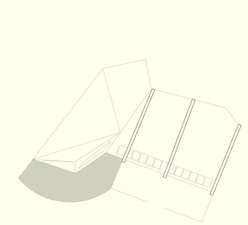
PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

RECINTOS:
1. Dormitorio
2.Baño-Camerino
3.Cocina-Comedor-Taller
4.Bodega
5.Sala de Ensayo
6.Terrazas
7.Exterior del Atelier
8.Senderos
9.Gradas

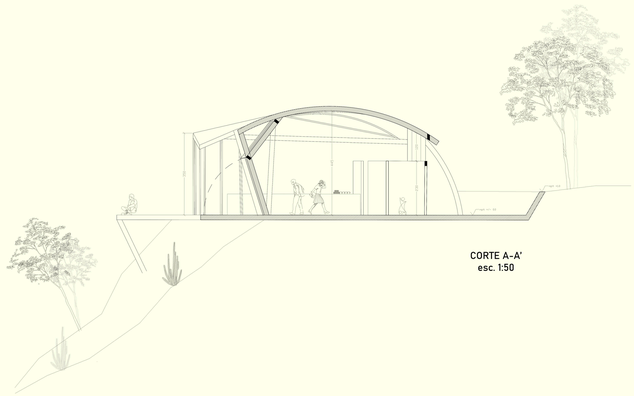
DESTINACIÓN	RECINTO	CONDICIÓN	SUPERFICIE (m2)	SUPERFICIE TOTAL
ATELIER **ÍNTIMO**	DORMITORIO	INTERIOR	12,8	47
	BAÑO/CAMERINO	INTERIOR	5,6	
	COCINA/COMEDOR	INTERIOR	28,6	
	BODEGA	INTERIOR	4,3	
ATELIER **OFICIO**	SALA DE ENSAYO	INTERIOR	46	94
	TERRAZAS	EXTERIOR/ABATIBLE	43,7	
LO COMÚN	SENDEROS	EXTERIOR	178,7	336,7
	EXTERIOR ATELIER	EXTERIOR	118	
	GRADAS	EXTERIOR	40	
EXTENSIÓN	ESCENARIO MAYOR	EXTERIOR	49	866
	GRADAS	EXTERIOR	64	
	ESTACIONAMIENTOS	EXTERIOR	753	



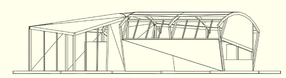
PLANTA
esc. 1:50



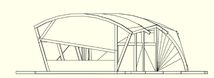
CUBIERTA
esc. 1:100



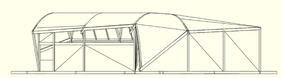
CORTE A-A'
esc. 1:50



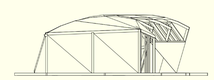
ELEVACION NORTE
esc. 1:100



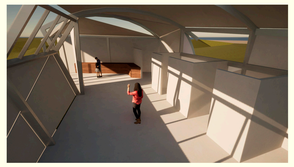
ELEVACION ORIENTE
esc. 1:100

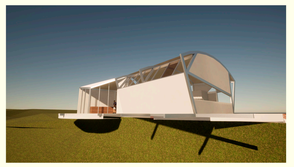


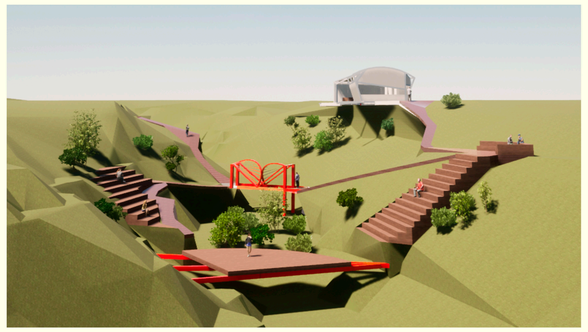
ELEVACION SUR
esc. 1:100



ELEVACION PONIENTE
esc. 1:100







Profesor: Andrés Garcés
Profesora Ayudante: Paula Andrea Olmedo

Jueves 8 de Diciembre, 2022.