

BORICUA NIGHTS:

Universidad de Puerto Rico
Escuela de Arquitectura
Proyecto fin de carrera



Juan Miguel López Maldonado
ARQU 6337

UNIVERSIDAD DE PUERTO RICO
Escuela de Arquitectura

PROGRAMA GRADUADO

Aprobación de Proyecto de Fin de Carrera
Grado de Maestría en Arquitectura

Candidato a grado: Juan M. López Maldonado
Fecha Jurado: 19 de mayo de 2022

Título del Proyecto de Fin de Carrera: La Fuguita

Decana _____
Mayra O Jiménez Montano, Ph.D. Fecha

Coordinadora _____
Programa Graduado Blanquita Calzada Acosta Fecha

Profesor _____
Regner Ramos Ramírez Fecha

Profesor _____
Ernesto Rodríguez Matos Fecha

Consejeros _____
Jorge L. Lizardi Pollock Fecha

José Pagán Parés Fecha

Los profesores a cargo del curso autorizan que el documento del Proyecto de Fin de Carrera para completar el grado de Maestría en Arquitectura, se incluya en el Repositorio Institucional de la Universidad de Puerto Rico.

La Fuguita

por: Juan Miguel López Maldonado

Presentado al Programa Graduado de la Escuela de Arquitectura,
Universidad de Puerto Rico, Recinto Rio Piedras
para la obtención del grado de Maestría en Arquitectura General

Aprobado: 19 de mayo de 2022

Todos los derechos reservados © 2022, Juan Miguel López Maldonado

INDICE

Por los pixeles.....7

Realidad invertida.....23

La Fuguita.....29

*Dedicado a mi familia, por todo el
apoyo que me han brindado.*

POR LOS PÍXELES

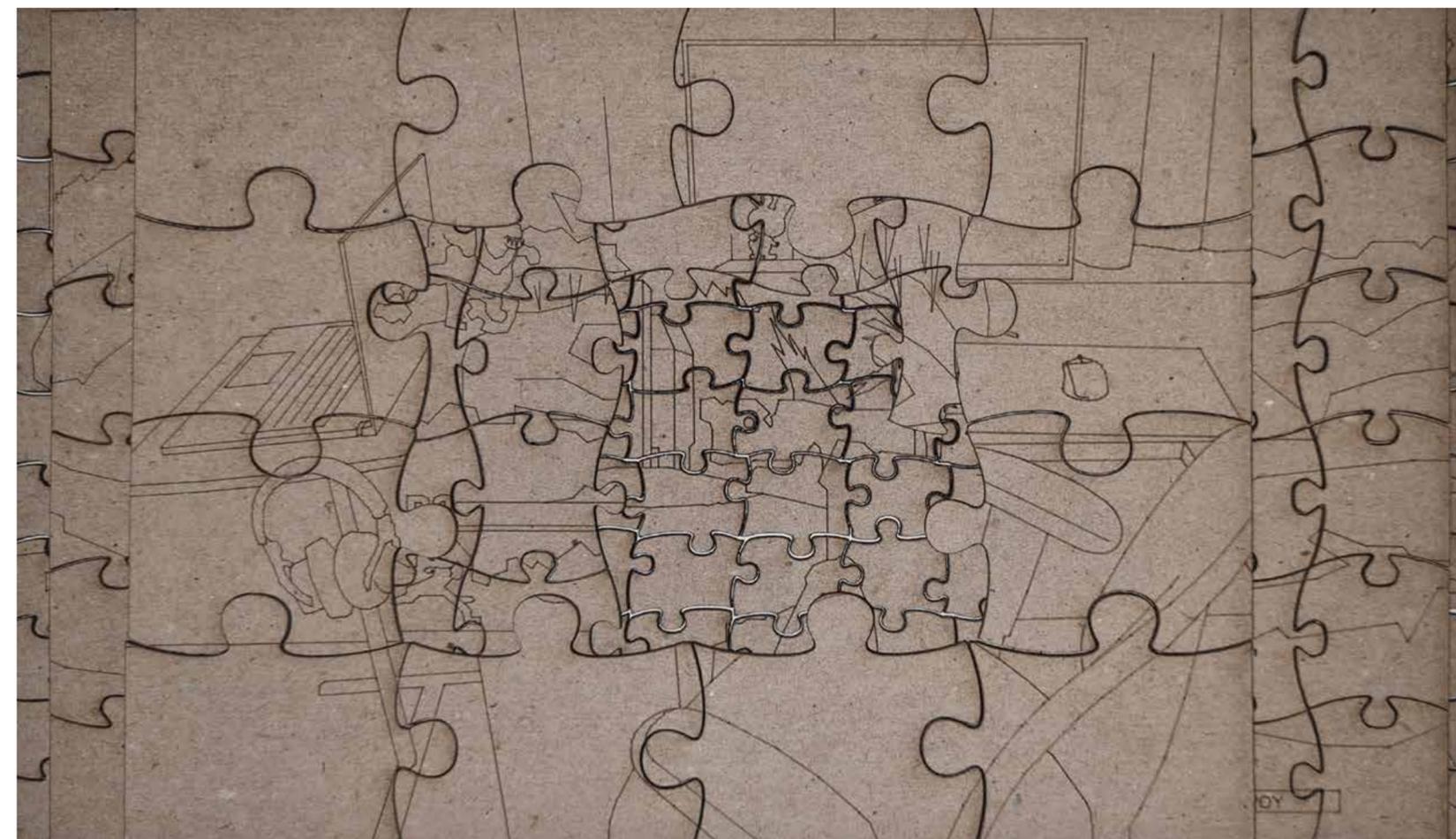
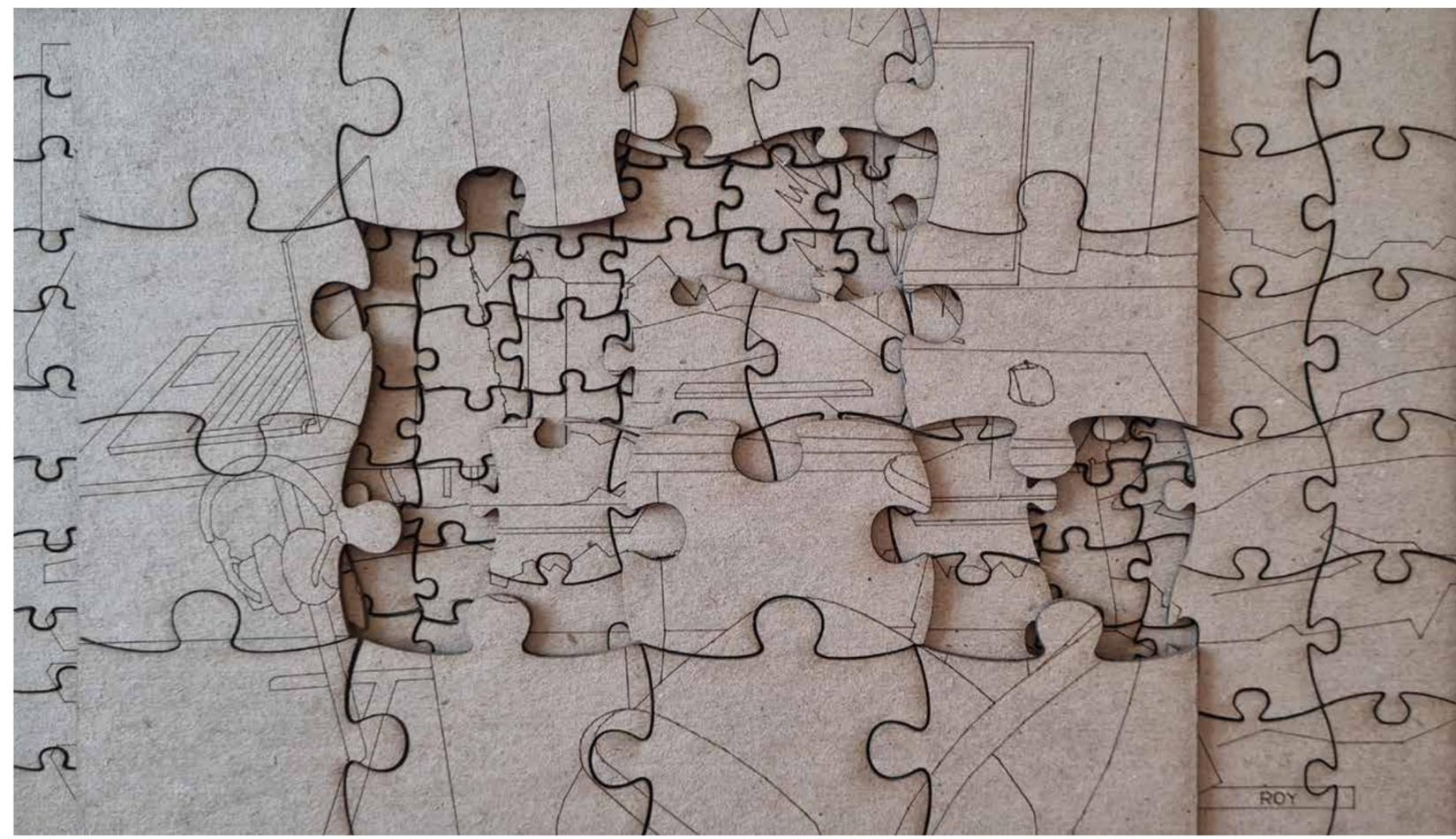
Por los píxeles

El proyecto busca explorar las conexiones y desconexiones que ocurren en la noche a través de los videojuegos; que disfrutan una comunidad que prefiere aislarse de la sociedad. Los videojuegos se han popularizado e integrado en el diario vivir de muchas personas en Puerto Rico desde los años 70s. Un medio relativamente joven, pero que, a diferencia del cine y la música, se caracteriza por su relación interactiva con los jugadores. No se ha creado una fusión entre la cultura de los videojuegos y la puertorriqueña por lo que esto es un fenómeno transcultural. Los videojuegos permiten a los jugadores liberar el estrés, relajarse y desconectarse de sus problemas de la vida cotidiana, transportándolos a una forma temporal de vida alterna en donde todo es posible. Los videojuegos además sirven para conectarse con personas alrededor del mundo. Esto les permite a los usuarios un espacio amplio de exploración en contraste a los espacios domésticos de una casa como un dormitorio o una sala. Los videojuegos son una forma de crear comunidad, pero desconectándose del entorno directo. Las conexiones dentro del espacio virtual ocurren a través de los “avatares”, que pueden servir como extensión del espacio en el mundo real al interactuar con otros jugadores. Los “avatares” son el equivalente del cuerpo humano dentro de la presentada comunidad social geográfica, en este caso el mundo virtual. Al uno conectarse en línea a un juego, las experiencias mixtas son en relación con diversas situaciones. En el proceso de digitalización en la noche se pierde el contacto físico con las personas, limitando así el uso del cuerpo para este tipo de interacciones. A su vez, los videojuegos permiten asumir roles dentro del juego que en el mundo real normalmente serían imposible, esto vincula a un cambio de identidad total. Estas experiencias pueden ser tan reales como irreales por el tipo de juego e incluso por el medio del juego como por ejemplo las consolas de juego, las computadoras y los móviles celulares.

En una nota más personal, la noche boricua prefiero jugar videojuegos porque me siento más cómodo, quizás por ser una persona introvertida.

He estado jugando desde temprana edad. El primer juego que recuerdo es “Soul Blade” en el primer PlayStation el cual mi hermano mayor me enseñó a jugar. Ya sea porque ya he jugado antes el videojuego o por el tipo de juego. Siempre y cuando que puedo juego videojuegos durante mi tiempo de ocio. El proceso de conectarme en línea a jugar siento que puedo romper la rutina del estudio y del trabajo que puede llegar a ser bien repetitiva. Este tiempo y espacio de juego lo prefiero porque me da el poder de controlar todos mis movimientos, y a cierto punto puedo anticipar lo que puede ocurrir. Por tal razón me envuelvo en diferentes tipos de mundos en este caso, virtuales.

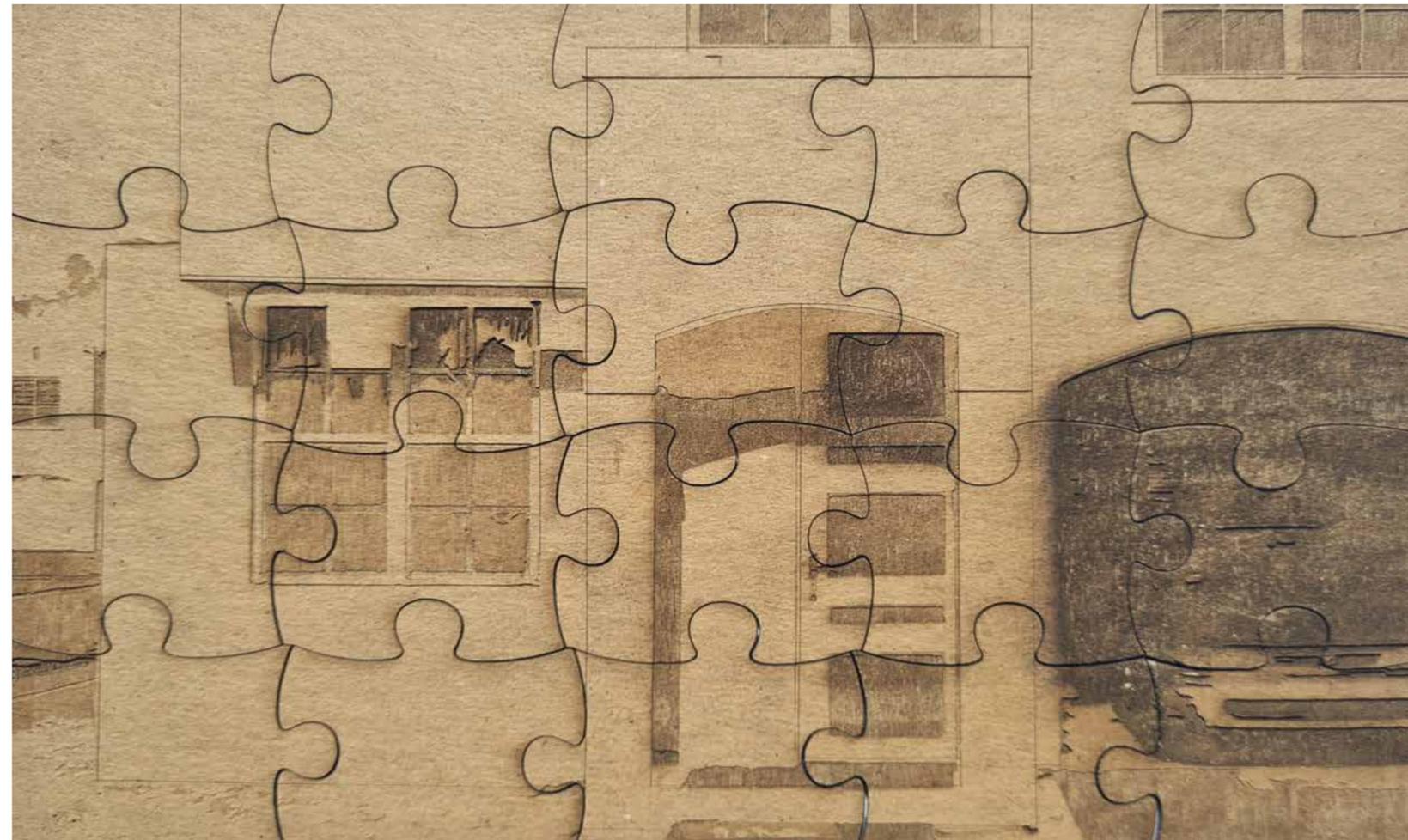
Las inquietudes representadas me dirigieron hacia la creación de las imágenes asignadas. Las imágenes quieren explicar el proceso de desculturización al que yo me apego cuando juego videojuegos en la noche. Estas imágenes son cuatro rompecabezas que simulan los píxeles de una pantalla, que se añaden encima de cada uno para formar una nueva imagen. Las imágenes son una urbanización, la fachada de una casa, un escritorio y área de juego y finalmente un encuentro de cuatro jugadores en Super Smash Bros Ultimate. Las imágenes van de lo análogo a lo intangible, en este caso el mundo virtual. Esta presentación ha de generar unas preguntas claves para el desarrollo de la investigación. La primera pregunta que surge es ¿cómo es el proceso de desculturización a base del avatar? Esto refiere explorar si hay una vinculación directa con la cultura puertorriqueña. Ya que los videojuegos, en especial los que son multijugadores, pueden trascender la cultura por la cantidad y lugar de procedencia de las personas que juegan. Segundo, explorar cómo lo análogo se vincula con la cultura y como lo virtual no. Es normalmente visto que los videojuegos son un medio negativo para el desarrollo de las personas, ya sea físico, mental y moral. Por último, identificar cuáles son los espacios ideales para jugar, incluso añadir cuales son los juegos en específico. en torno para buscar si hay una relación con los videojuegos del espacio, además explorar estos mundos virtuales y como se asemejan y toman de base el mundo real.



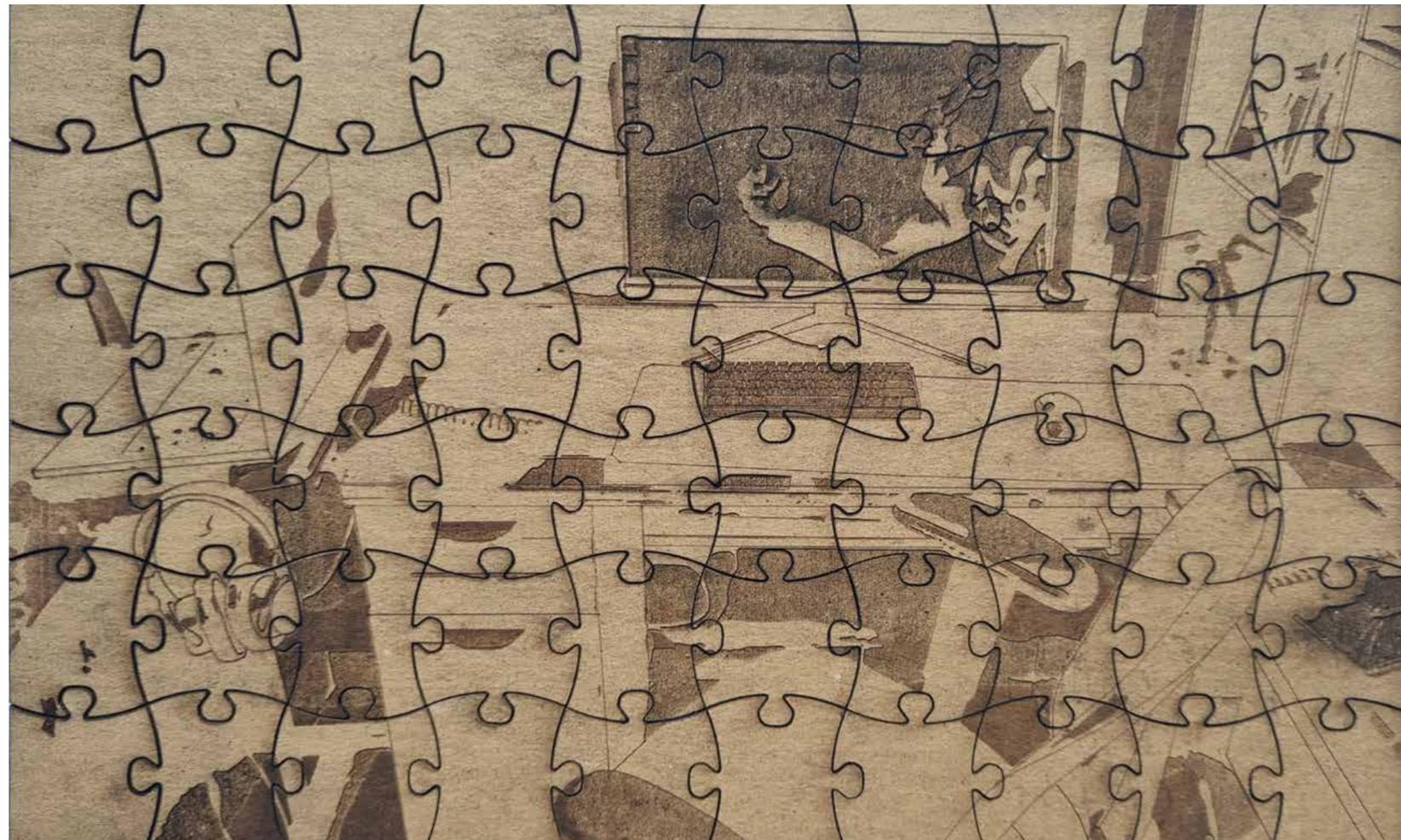
3
ROMPECABEZAS
8 piezas, matte board y laser
Urbanizacion Pedregales



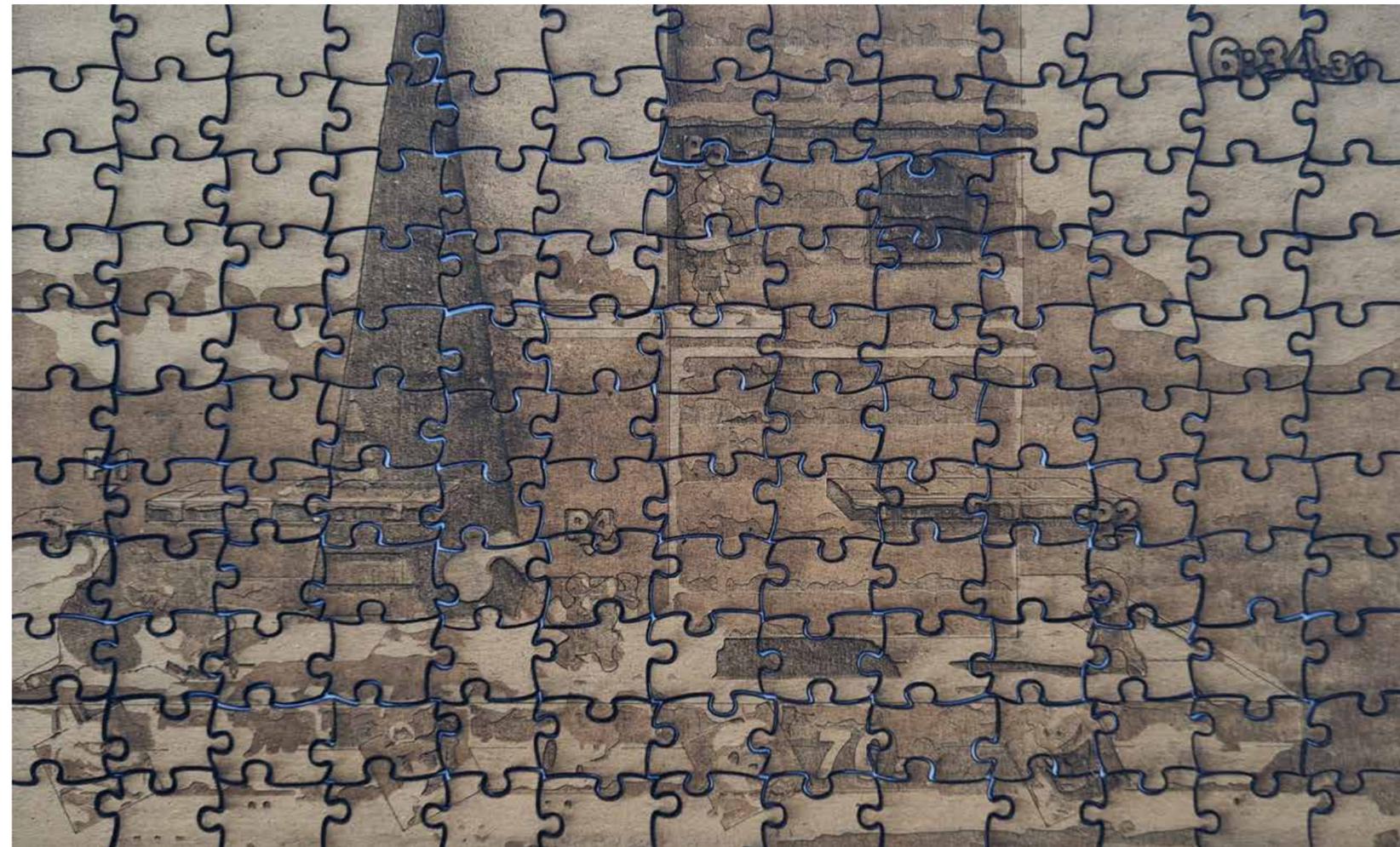
4
ROMPECABEZAS
25 piezas, matte board y laser
Fachada Casa Unifamiliar



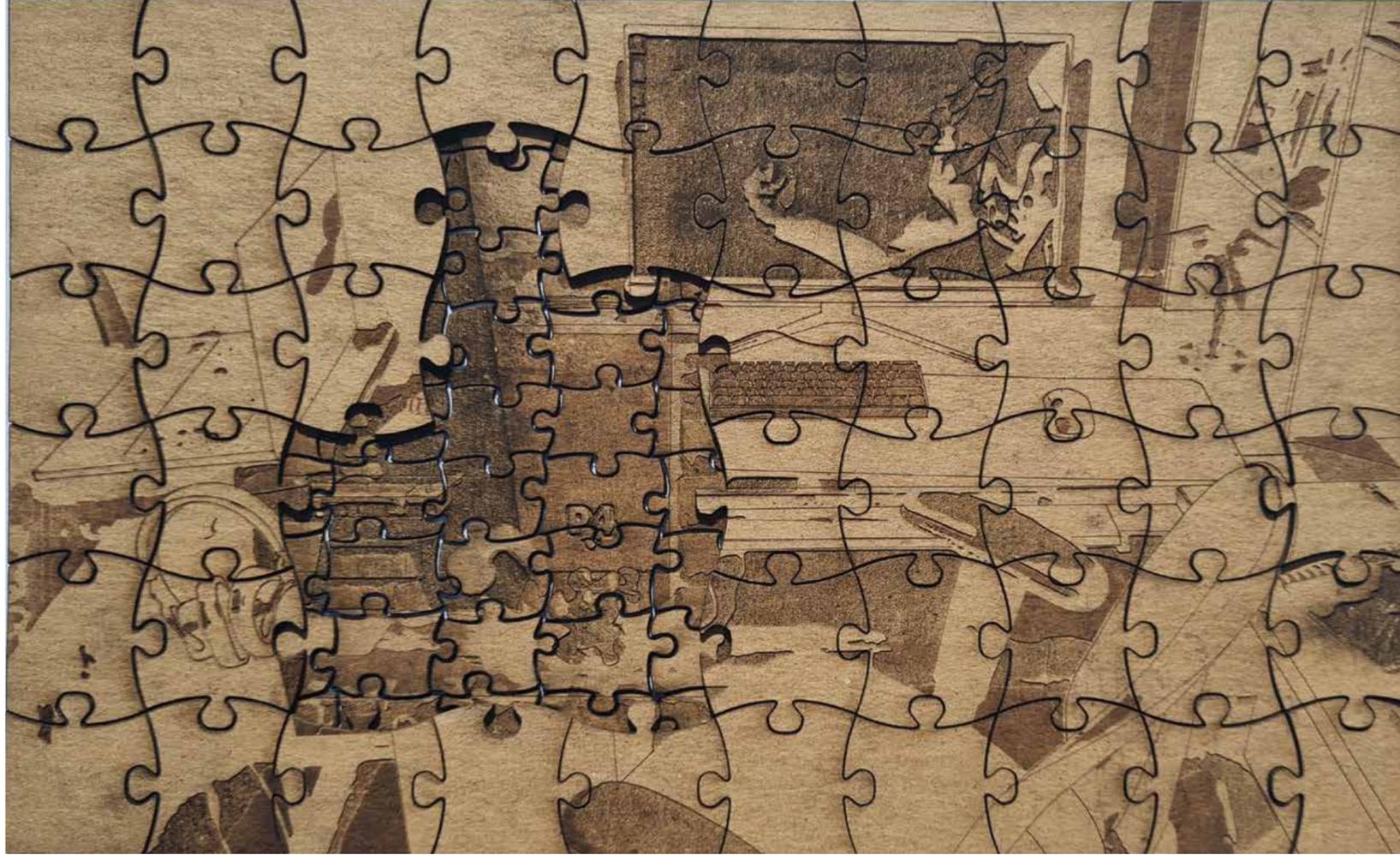
5
ROMPECABEZAS
60 piezas, matte board y
laser
Area de Juego



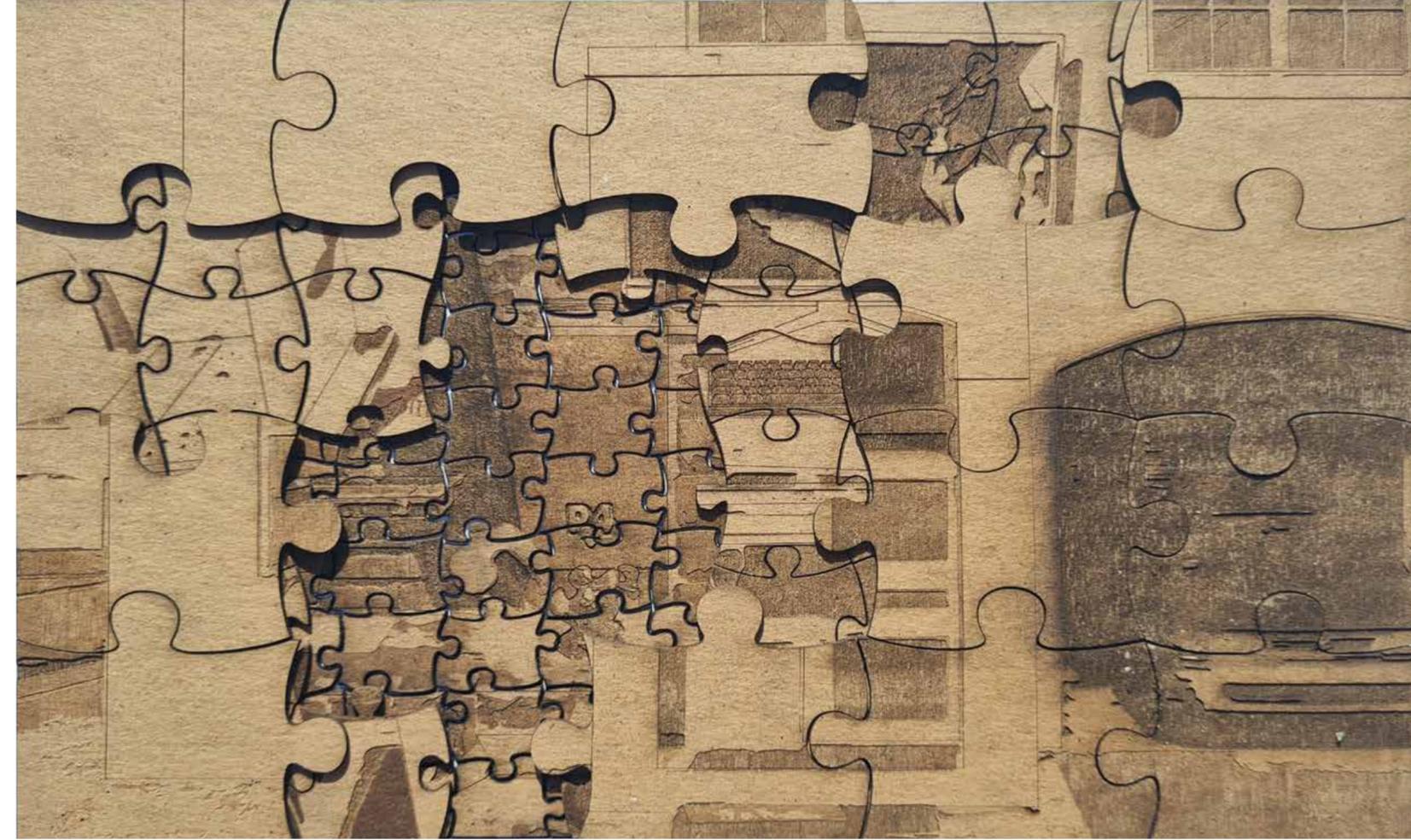
6
ROMPECABEZAS
143 piezas, matte board y
laser
Videojuego



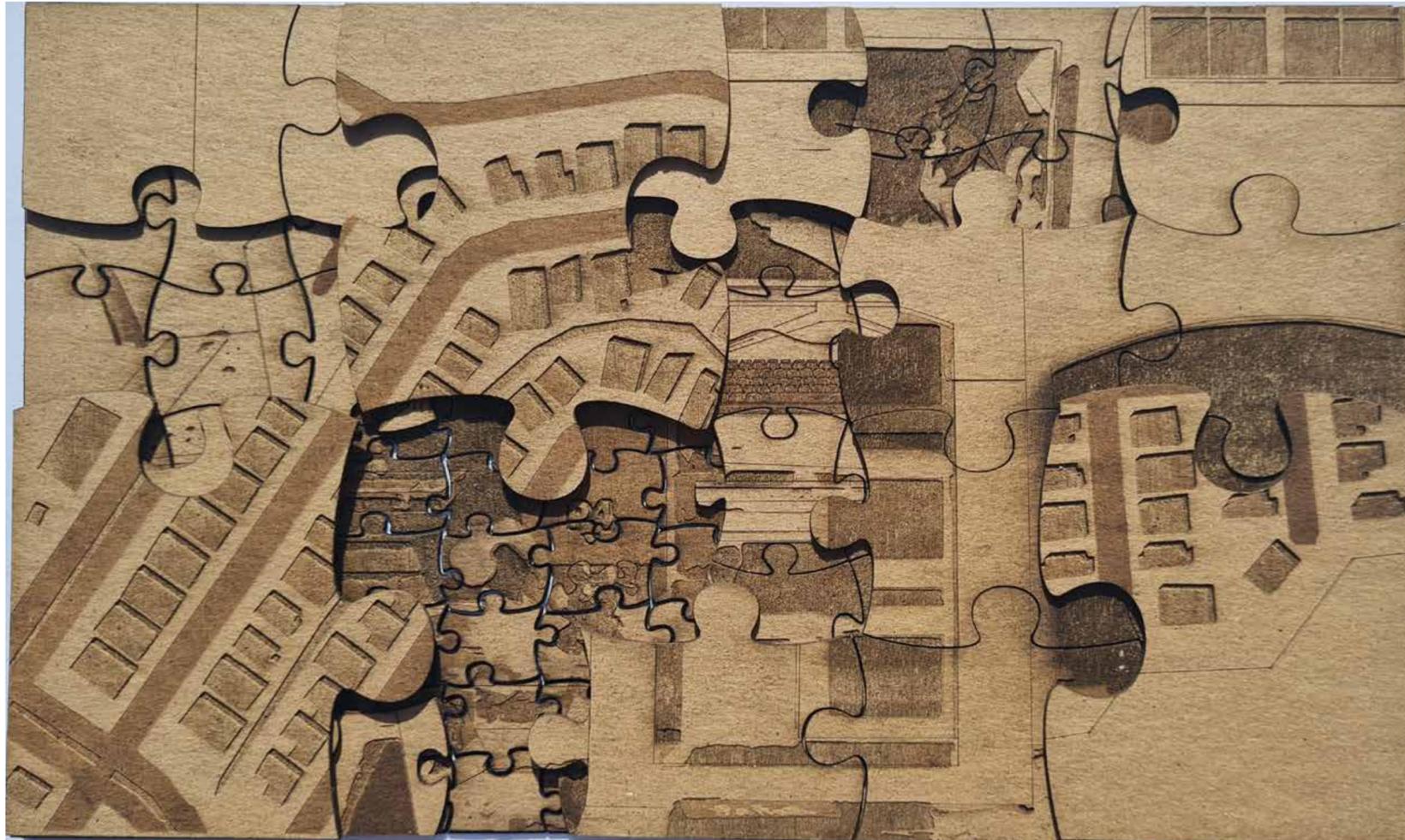
7
COMPOSICION 1
Solape de rompecabezas
Proceso de desculturizacion
en la noche al conectarse al
juego
Resalta al jugador individual



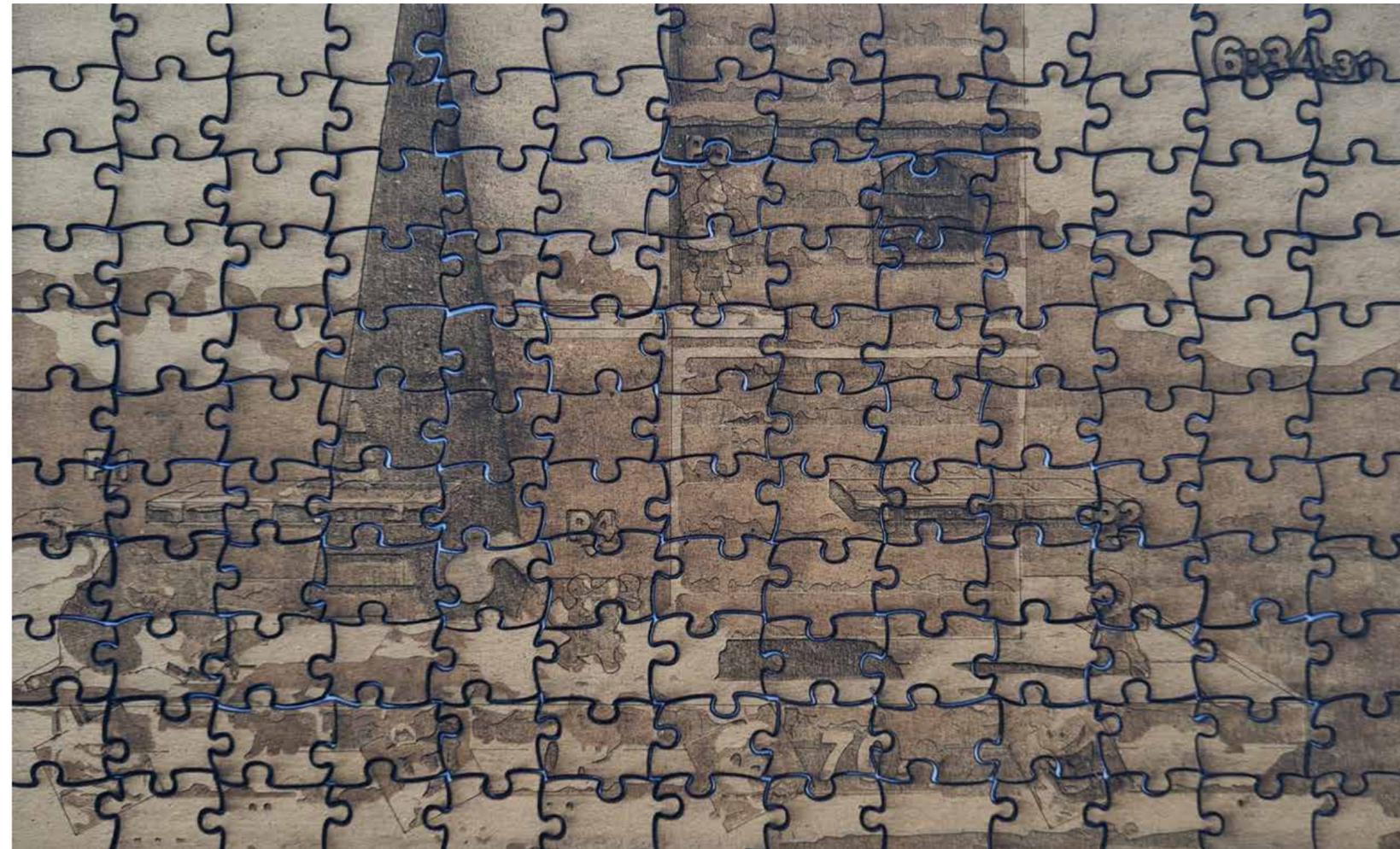
8
COMPOSICION 1
Solape de rompecabezas
Proceso de desculturizacion
en la noche al conectarse al
juego
Resalta al jugador individual



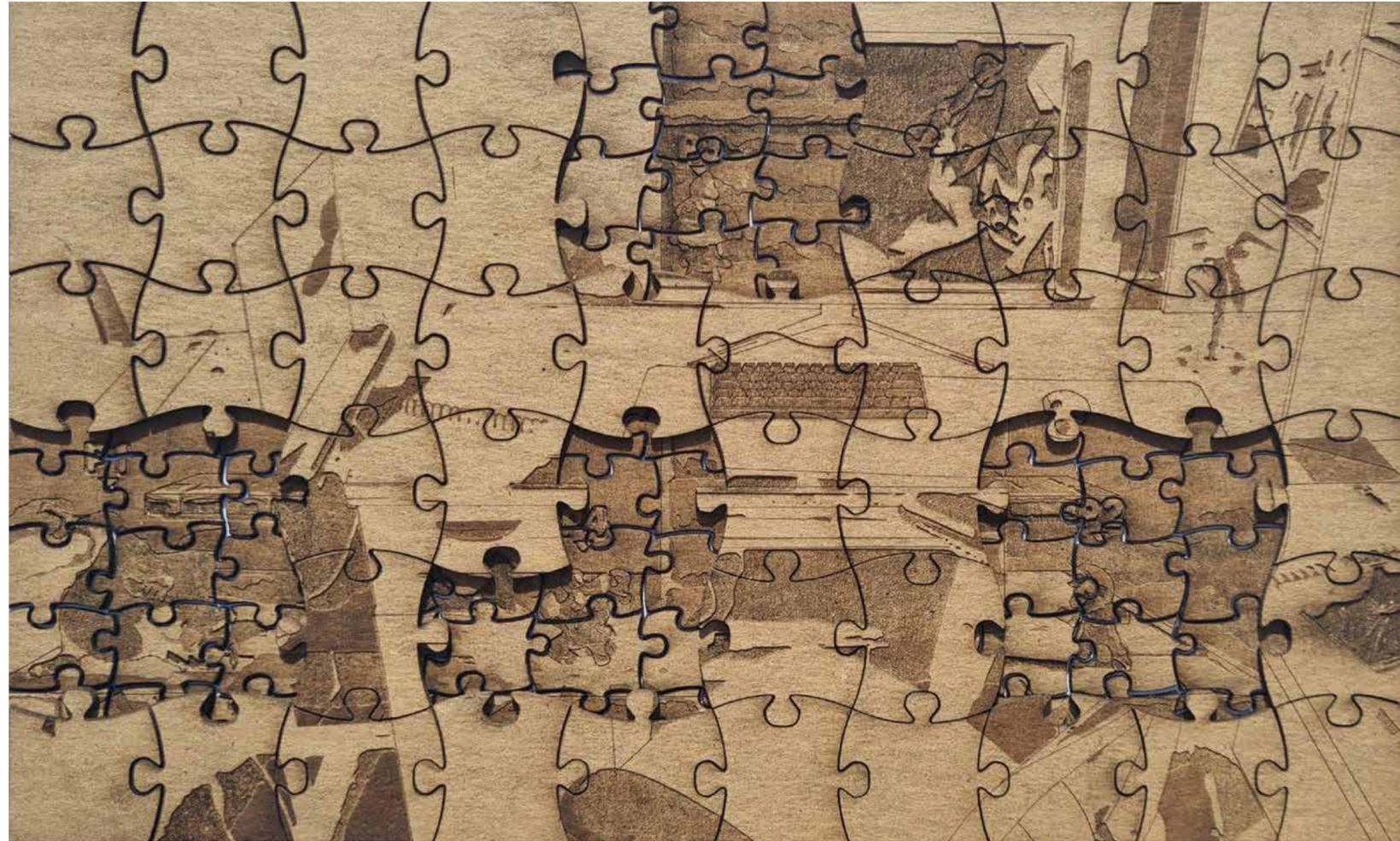
9
COMPOSICION 1
Solape de rompecabezas
Proceso de desculturizacion
en la noche al conectarse al
juego
Resalta al jugador individual



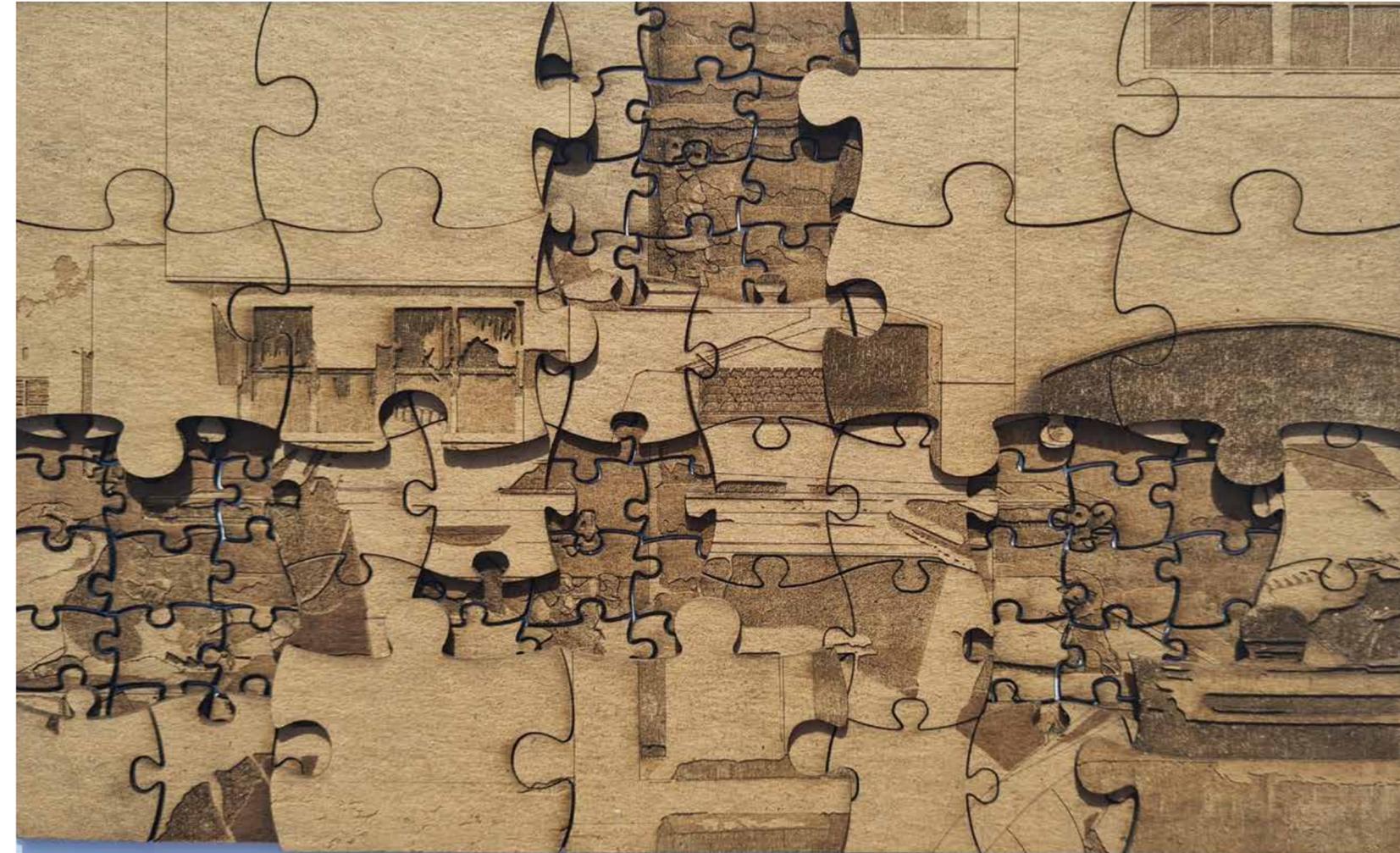
10
COMPOSICION 2
Solape de rompecabezas
Proceso de desculturizacion
en la noche al conectarse al
juego
Resalta a todos los jugadores



11
COMPOSICION 2
Solape de rompecabezas
Proceso de desculturizacion
en la noche al conectarse al
juego
Resalta a todos los jugadores



12
COMPOSICION 2
Solape de rompecabezas
Proceso de desculturizacion
en la noche al conectarse al
juego
Resalta a todos los jugadores





REALIDAD INVERTIDA

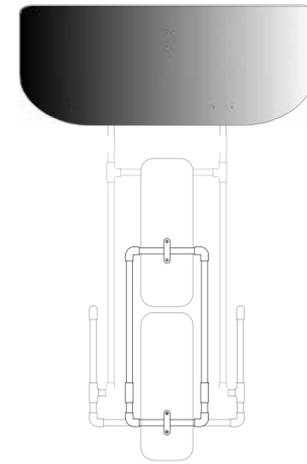
Realidad Invertida

Esta investigación explora las conexiones de las personas que ocurren en la noche a través de los videojuegos. No se ha creado una fusión interactiva entre la cultura puertorriqueña y los videojuegos por lo que es un fenómeno transcultural. Las interacciones dentro de estos juegos sirven como un espacio de encuentro, que reemplazan el mundo real y el cuerpo humano de forma digital.

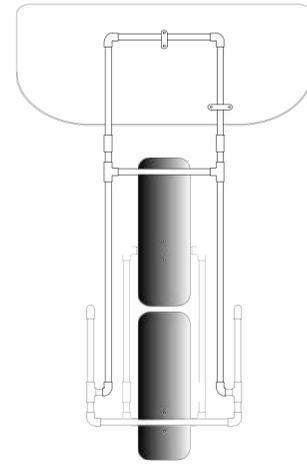
El artefacto ayuda a explorar el espacio del mundo real al tener la habilidad de mirar múltiples vistas a la misma vez, impulsando así el uso del cuerpo. Al observar a través se distorsiona la realidad por el medio, al igual que cambia la forma de percibir e interactuar con el espacio. Encerrando la realidad dentro del artefacto, la acción de convertirse en el avatar se resalta con el artefacto. La distorsión de la realidad ocurre al cambiar el punto de vista. El avatar dentro del mundo de los videojuegos simula el mundo real, más específicos los juegos en primera persona lo cual logra un sentido de inmersión mayor. El artefacto convierte la vista a una en tercera persona, el cual uno puede ver su propio cuerpo en el espacio y las interacciones que conllevan este cambio. El avatar de esta forma tiene mejor control y visibilidad del rol que tenga que ejercer dentro del mundo virtual, o en este caso el mundo real. Al encontrarse con otros avatares aumenta la capacidad de entender la relación con el espacio directo. De maneras que estos van interactuando unos con otros. El espacio digital dentro del juego sirve como una expansión del área de juego en la vida real. Ya que estos tienen la capacidad de conectarse directamente con los otros jugadores. Para así romper con los esquemas ordinarios de los espacios domésticos de juego, ya sean una sala, dormitorio u oficina. Al explorar las realidades alternas de los videojuegos se da la posibilidad de aumentar la percepción del espacio directo. Combinando el espacio del mundo real con el digital.

El uso del artefacto es una manera introvertida de experimentar el mundo real. El contacto con

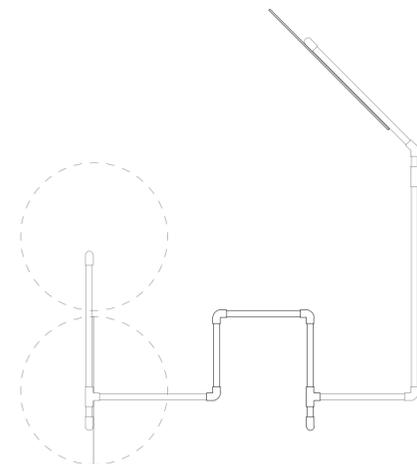
el ambiente directo desde un punto introvertido es la extensión que el artefacto produce y permite. Esto es ideal para personas con este tipo de personalidad. Especialmente para el momento de encontrarse en un lugar sumamente lleno de personas. La introversión en la cultura puertorriqueña es totalmente rechazada. Ya que muchos de los actividades y culturas en celebración se disfrutan en una cantidad abundante de personas. Por ejemplo, las fiestas de la Calle San Sebastián en El Viejo San Juan. La vida de un individuo "introvertido" no siempre es constante, este atributo se intercambia para poder ser una persona funcional en la sociedad. El psicólogo Carl Jung introdujo los términos de introversión y extroversión como parte de su estudio de los tipos de personalidad. Jung describió la introversión y extroversión: como vemos los destinos de un individuo extrovertido son condicionados por los objetos que le interesan, mientras que un individuo introvertido es condicionado por más bien por su sentido íntimo de ser, por sujeto (Lewis, Ryan D. 2017. "Everted Sanctuaries: Visualizing Introversion." International Journal of the Image. 8, (1): página 12).



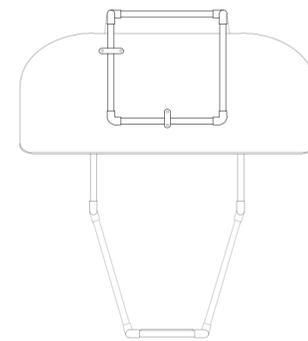
ELEVACION FRONTAL



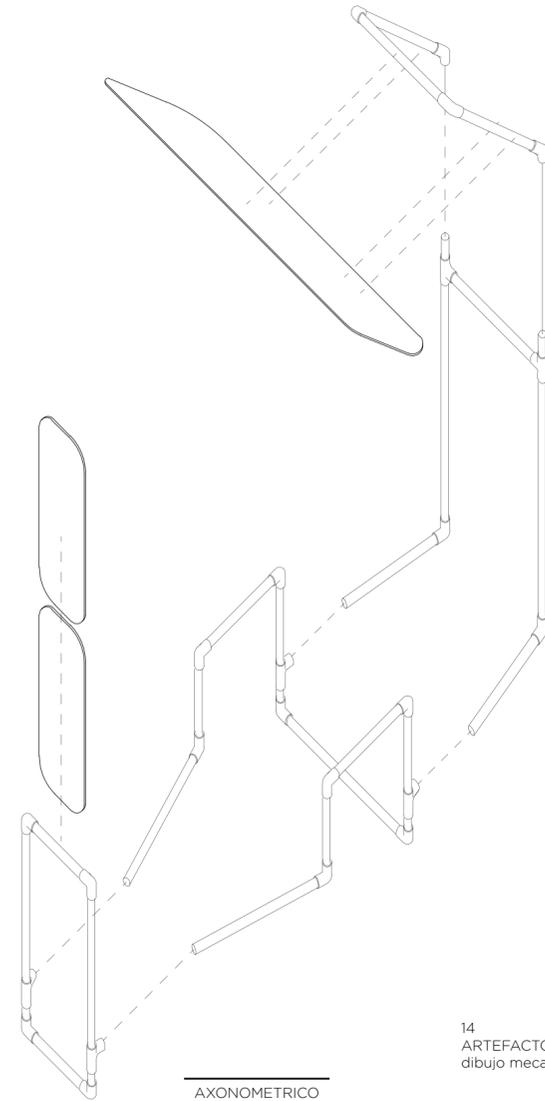
ELEVACION POSTERIOR



ELEVACION 4
escala: 3"=1'-0" ELEVACION LATERAL



ELEVACION SUPERIOR

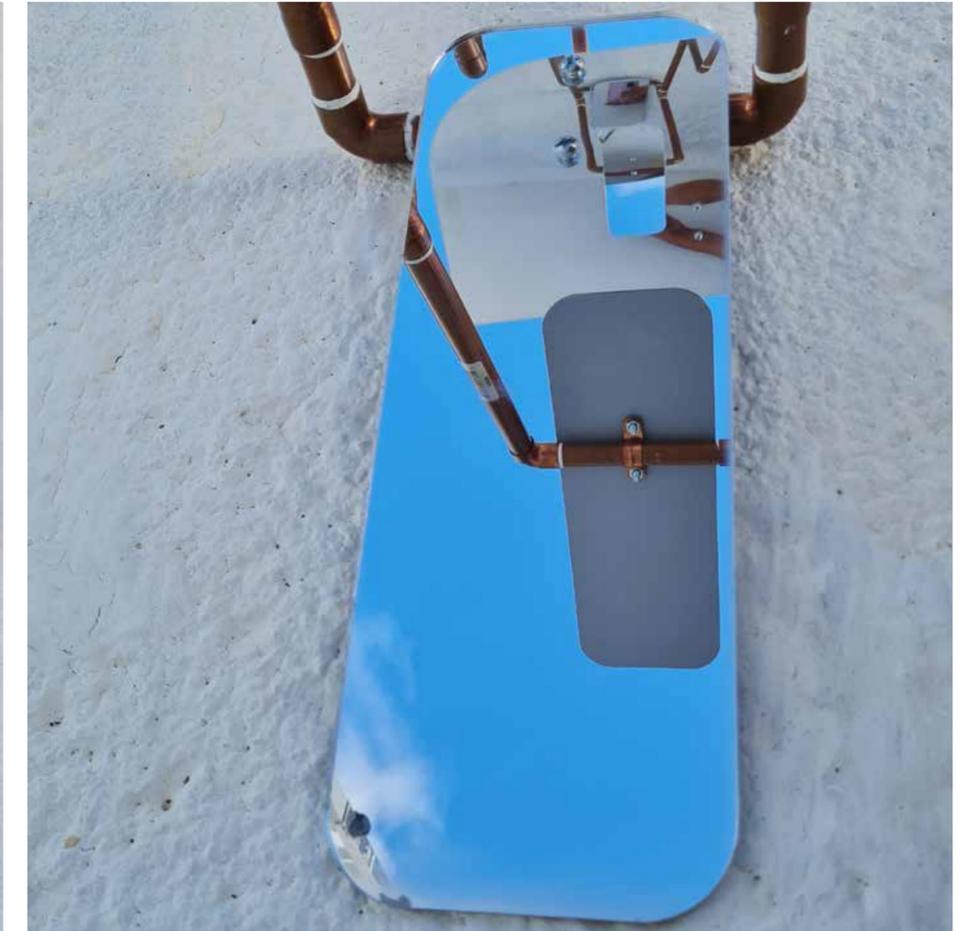


AXONOMETRICO

14
ARTEFACTO
dibujo mecanico



15
ARTEFACTO
Tubo de cobre y acrílico
reflectivo



16
ARTEFACTO
Tubo de cobre y acrílico
reflectivo



17
ARTEFACTO
Tubo de cobre y acrílico
reflectivo



18
ARTEFACTO
Tubo de cobre y acrílico
reflectivo



19
ARTEFACTO
Tubo de cobre y acrílico
reflectivo



20
ARTEFACTO
Tubo de cobre y acrílico
reflectivo

LA FUGUITA

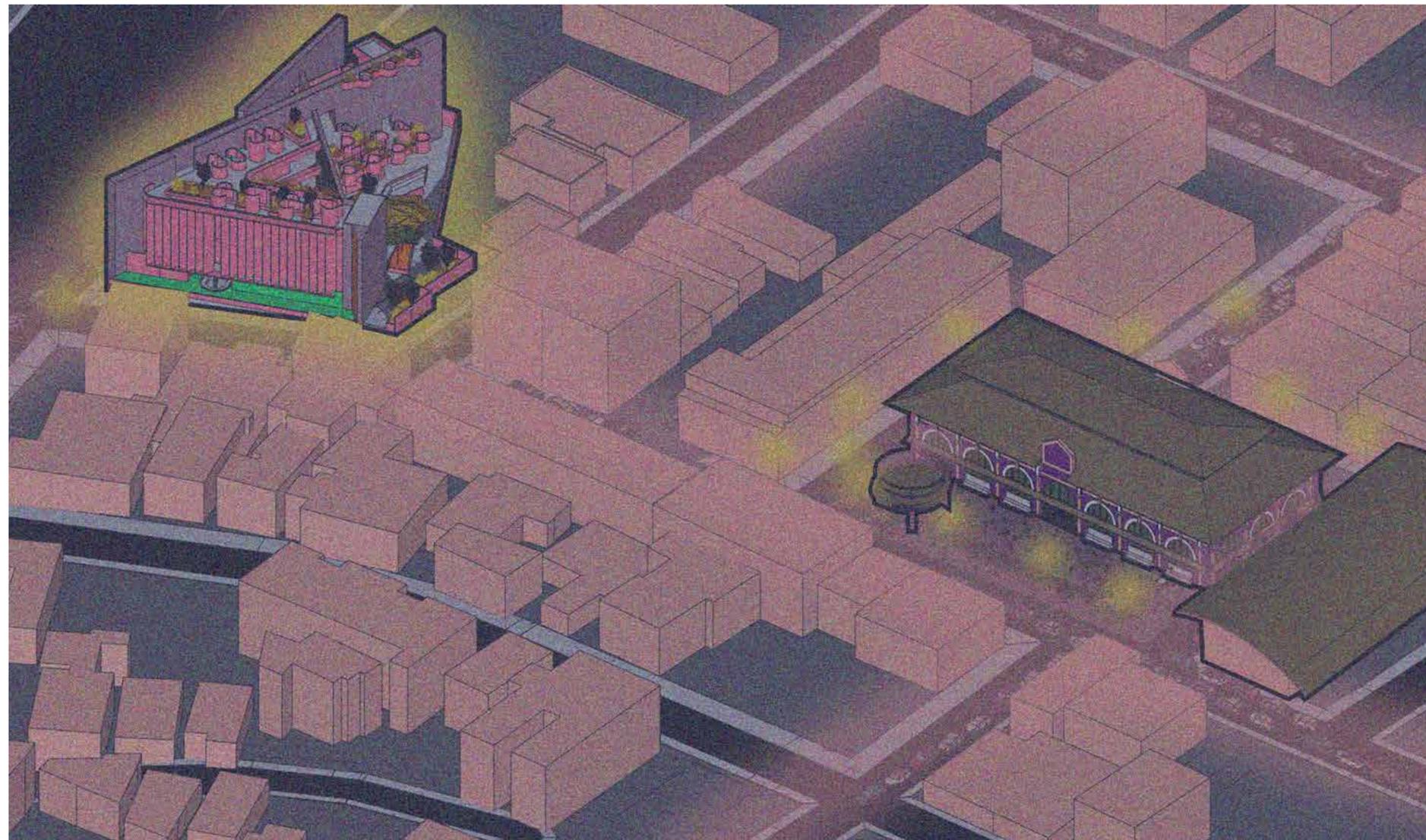
La Fuguita

La Fuguita explora la noche Boricua a través de una persona con cualidades introvertidas. El edificio re imagina la confraternización en lugares públicos, proponiendo una arquitectura que facilita opciones alternas a la hora de socializar a la noche. Basado en mi propia experiencia de experimentar la noche boricua, particularmente donde prefiero estar en un lugar controlado, de uso propio que facilita los momentos de introspección. Ya que yo no participo de este tipo de socialización en lugares públicos, o jangueos, los videojuegos me sirven como espacio alterno. Mi forma de socializar en la noche particular es a través del juego ya sea solo o con amigos. Este es el pensamiento principal para abordar el tema de la noche boricua. Además, me pregunto si es posible generar espacios que atiendan otras personas como yo.

En el primer ejercicio en la creación de las imágenes, busco explicar el proceso de des contextualización que experimento al jugar videojuegos en la noche. Los videojuegos son una forma de crear comunidad, pero desconectándose del entorno directo. Las conexiones dentro del espacio virtual ocurren a través de los "avatares", que pueden servir como extensión del espacio en el mundo real al interactuar con los otros jugadores. A su vez, los videojuegos permiten asumir roles dentro del juego que en el mundo real normalmente serían imposible, esto vincula a un cambio de identidad parcial. Por lo cual las imágenes están basadas desde lo más intangible, dentro del juego, hasta lo análogo. Esto siendo el área de juego, la vivienda y en un plano macro, una urbanización. Las compases explican como uno se desconecta de lo íntimo hasta entra en la pantalla dentro del videojuego.

La creación del artefacto ayuda a explorar el espacio del mundo real al tener la habilidad de mirar múltiples vistas a la misma vez, impulsando así el uso del cuerpo. Mediante el uso de varios espejos montados en un marco, lo cual se pueden manipular. Al observar a través se distorsiona la realidad por el medio, al igual que cambia la

forma de percibir e interactuar con el espacio. Encerrando la realidad dentro del artefacto, la acción de convertirse en el avatar se resalta con el artefacto. El artefacto convierte la vista a una en tercera persona, el cual uno puede ver su propio cuerpo en el espacio y las interacciones que conllevan este cambio. El uso del artefacto es una manera introvertida de experimentar el mundo real. El contacto con el ambiente directo desde un punto introvertido es la extensión que el artefacto produce y permite.



21
LA FUGUITA
vista de La Placita



22
LA PLACITA
fotografía



24
LA PLACITA
fotografía



23
LA PLACITA
fotografía

"Muchas personas con cualidades introvertidas se han adaptado temporalmente para poder funcionar en contextos extrovertidos. Este disfraz a veces crea gran estrés en el individuo. Los ambientes culturales, profesionales y de educación no siempre proveen los intervalos para el santuario necesario para poder revalorizarse". La selección del sitio se hace en forma de antítesis hacia estas exploraciones. Lanzando al individuo a un lugar donde las formas de socializar son conforme al espacio, en este caso el sitio de estudio es La Placita de Santurce. La Placita, de día o de noche, es un lugar que puedes visitar y disfrutar de buena comida y bebida para todos los gustos. Además, algunos de los negocios tienen música. El ambiente lo van creando los mismos visitantes que van llenando los diferentes

espacios. Para fines de los '90 y, como parte de un proyecto urbano promovieron la remodelación de la Plaza y fue cuando llegaron las famosas esculturas de "Los Aguacates". La Plaza comenzó a ser frecuentada por jóvenes profesionales que, particularmente de miércoles a sábado, llegaban luego de sus trabajos a darse un trago y a encontrarse con los amigos. El ambiente que se fue creando se hizo famoso y así comienza el concepto de La Placita. Esto toma un relevo que invita una gran cantidad de gente, ya sean turistas o locales. También la placita es sede de actividades culturales. Con la llegada de un público más sofisticado durante las noches, los espacios alrededor de La Placita fueron cambiando para satisfacer las demandas de este nuevo grupo sumamente extrovertido.



25
LA FUGUITA
plano sitio



26
LA PLACITA
fotografía sitio actual

El sitio está ubicado entre la calle Dos Hermanos, la calle Iturriaga y la marginal del Expreso Baldorioty, a un minuto caminando, parcialmente escondido del núcleo principal de la Placita. Mi edificio que lo llamo La Fuguita, que pretende ser un lugar de escape que ofrece la oportunidad de momentos de introspección para las personas introvertidas que quieren tomarse un break en la noche de jangueo. Sea por ansiedad social, timidez o hasta sentido de cansancio luego de estar en la multitud.

Los códigos están basados en el reglamento de zonificación especial de Santurce.

El edificio se puede describir con la tipología de "contra plaza". Una plaza se denomina aquel espacio público que forma parte de un centro urbano y se caracteriza por estar a cielo abierto. Generalmente están rodeados de edificios o árboles a cierta distancia para permitir a los

visitantes realizar diversas actividades. En ellos es ideal descansar y disfrutar de momentos de esparcimiento relajándose de todas esas actividades cotidianas. Pero la contra placita abona a la diferencia de la noche. La placita y el revolú, la música en vivo, los 20 mil bares y fracatán de gente. Las peleas y el reguetón. Todas estas cosas me dicen, y no me dan ganas de aparecerme allí. El edificio me daría la seguridad de ir a la placita, un ratito, me tomo una cervicita con los amigos y luego me fugo al edificio, luego de un momento podría volver otra vez al jangueo y ajetreo de la noche. El edificio se caracteriza por sus espacios abiertos conforme a su delimitación y varios niveles. Abriéndose a sí para el uso de las personas. A diferencia de una plaza el edificio no está abierto al cielo en su totalidad. Las actividades que se llevarían a cabo serían contrarias a lo que se lleva a cabo en La Placita. La Fuguita pretende ser un espacio público abierto para el uso de toda persona.

Reglamento de Zonificación Especial de Santurce 2003

La Legislatura de Puerto Rico aprobó a fines del 1988 la Ley 148 del 4 de agosto de 1988, conocida como "Ley Especial para la Rehabilitación de Santurce". Esta Ley se enmarca en los siguientes objetivos:

- Retener y aumentar la población
- Aumentar y fortalecer la actividad económica
- Aumentar las oportunidades de empleo
- Fortalecer la seguridad del área
- Promover la participación del sector privado
- Garantizar la adecuadas de la infraestructura
- Mejorar el flujo de tránsito y aumentar el estacionamiento
- Fortalecer el uso de la transportación colectiva
- Promover la rehabilitación física
- Establecer un ambiente peatonal agradable
- Crear un ambiente urbano de usos variados y coherentes en escala con el ambiente urbano general del área

Zona de usos

- Zona de uso general tres (ZU-G3) - Esta zona se establece para promover el desarrollo ordenado del área central de Santurce que por su vinculación al sistema vial regional, puede ser desarrollada intensamente. En esta zona se permite el uso de seleccionados comercios, servicios e industrias livianas. Será mandatorio la ubicación de usos comerciales, de servicio o de industria liviana en los primeros ocho (8) metros de estructura de la primera planta, medidos perpendicularmente desde la línea de fachada. Los usos residenciales serán provistos de acceso desde la vía pública con núcleo de comunicación vertical independiente y diferenciado del resto de los usos. Los usos permitidos se describen y condicionan en la Tabla de Usos.

La ubicación de los usos no residenciales en la estructura se establece de acuerdo a los siguientes criterios, según el tipo de estructura:

1. Nueva construcción: Se permitirá el uso no residencial en las primeras dos plantas, siempre y cuando el área bruta de construcción dedicada a los mismos no sobrepase el área bruta de construcción dedicada al uso residencial. No obstante, lo anterior, se permitirá el uso de estructura de estacionamiento como uso principal en todas las plantas, sin la necesidad de que se acompañe por usos residenciales, de acuerdo a las disposiciones establecidas en la sección de Estructura de Estacionamiento como Uso Principal en el capítulo de Estacionamiento y Accesos Vehiculares

2. Construcciones existentes: Para estas estructuras hay varias condiciones:

a. Edificios construidos para uso residencial: Se permitirá el uso comercial en las primeras dos plantas. En estructuras de una o dos plantas se permitirá el uso no residencial, ir respectivo de la presencia de uso residencial en la estructura. Los usos no residenciales en los pisos superiores de estas estructuras quedarán como usos no conformes legales.

b. Edificios construidos para uso mixto: Se permitirá el uso no residencial en las primeras dos plantas o en la parte construida para dicho uso no residencial, si ésta fuera mayor. En condiciones cuando la parte construida para uso no residencial excede el setenta y cinco por ciento (75%) del área total de la estructura, la estructura en su totalidad podrá utilizarse para uso no residencial. Los usos no residenciales que ocupan áreas construidas para vivienda, que no se acogen a lo dispuesto anteriormente, quedarán como usos no conformes legales.

c. Edificios construidos para usos no residenciales en su totalidad: Se permitirá el uso no residencial a través de la estructura. Cuando este permitido por las otras normas de este Reglamento, se podrán ampliar los usos no residenciales hasta un veinticinco por ciento (25%) del área bruta de construcción de la estructura.

Normas y zonas de edificabilidad

Disposiciones Generales sobre Edificabilidad - Las normas de edificabilidad de una parcela resultan de aplicar los diferentes parámetros de:

1. Densidad poblacional
2. Área de ocupación mínima y máxima de la parcela
3. Alturas

Las normas de edificabilidad de una parcela se dividen en dos tipos básicos de zonas de edificabilidad: entre medianera y aislada. Estas normas de edificabilidad se complementan con las disposiciones del capítulo de Alineaciones y de Retiros Mandatarios por Ensanche de la Vía.

Zonas de Edificabilidad Aislada y Parámetros de Ocupación Mínima - La estructura en esta zona ocurre de manera aislada en cada parcela, separada por espacio libre en no menos de tres (3) de los linderos de la parcela. Las zonas de edificabilidad aislada requieren un área de ocupación mínima con una profundidad de construcción no menor de diez (10) metros, a partir de la línea de fachada y con un ancho mínimo de construcción del sesenta por ciento (60%) del ancho total de la parcela.

Zona de Edificabilidad Aislada Tres (ZE-A3) - La zona de edificabilidad aislada tres ocurre mayormente en áreas con tamaño promedio de solares de sobre cuatrocientos (400) metros cuadrados y ocurre mayormente en calles de circunvalación o calles de primer orden.

a. La densidad poblacional permitida es de una (1) vivienda por cada setenta (70) metros cuadrados de solar.

b. La altura mínima requerida en el cuerpo principal de la estructura es de tres (3) plantas y la altura máxima permitida en el cuerpo principal de la estructura es de cuatro (4) plantas. La altura máxima permitida es de seis (6) plantas condicionadas a que las dos (2) plantas superiores mantengan un retiro mínimo de la línea de fachada de dos (2) metros. En los paseos de circunvalación el retiro de las dos (2) plantas superiores es opcional, en cuyo caso la altura máxima permitida en el cuerpo principal de la estructura es de seis (6) plantas en dichas vías.

c. No se permitirán retranqueos de la línea de fachada en el cuerpo principal de la estructura, excepto. por:

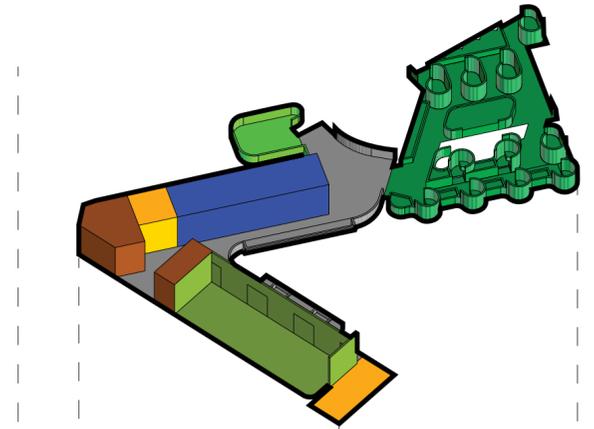
- los retiros permitidos en las fachadas cuyo ancho exceda el sesenta por ciento (60%) de ancho de- la línea de vía de acuerdo a lo establecido en el capítulo sobre Retiros Mandatarios por Ensanche de Vía y Alineaciones
- los patios semicerrados establecidos de acuerdo al capítulo sobre Patios Cerrados, Semicerrados y Posteriores

d. El área de ocupación máxima permitida es de cincuenta por ciento (50%) en las primeras cuatro (4) plantas y de cuarenta por ciento (40%) en las subsiguientes dos (2) plantas, ir respectivo del uso.

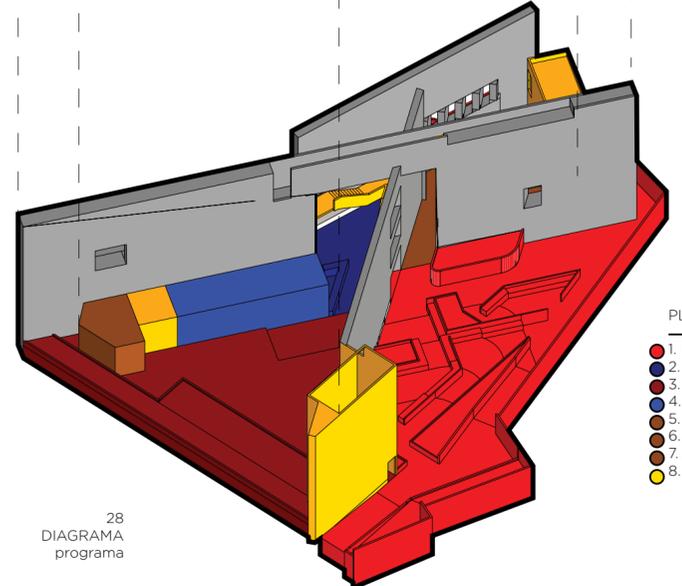


El edificio está delimitado por tres paredes grandes principales que ayudan a dar un cambio de contexto. Las paredes proveen una interrupción en términos de sonidos y vista que pueden habitadas para así limitar la interacción con la ciudad. Un cambio de ambiente a lo que es la placita, un lugar menos ajetreado con espacios que invitan a ser explorados (espacios de introspección diferentes). Los espacios de introspección son en base a las diferentes cualidades de las personas que las usan:

1. Personas que prefieren estar en grupos pequeños
2. Personas que prefieren lugares callados sin aglomeración de gente
3. Personas que pasan más tiempo dentro de sus pensamientos
4. Gente que busca tiempo a solas por timidez o incomodad alrededor de personas
5. Gente que buscan contacto con la naturaleza y gustan explorar diferentes espacios.

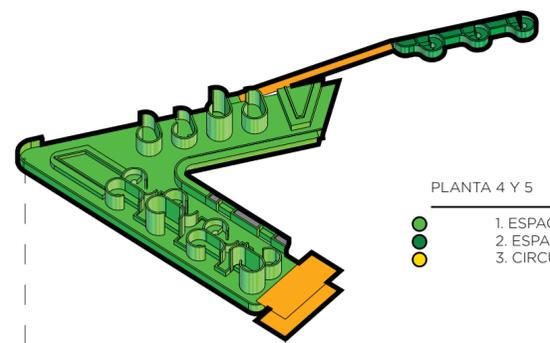


- PLANTA 2
- 1. ESPACIO INTROSPECCION GRUPAL
 - 2. ESPACIO INTROSPECCION INDIVIDUAL
 - 3. ESPACIO INTROSPECCION COMUNAL
 - 4. BANOS
 - 5. CUARTO MECANICO
 - 6. ALMACEN
 - 7. CIRCULACION VERTICAL

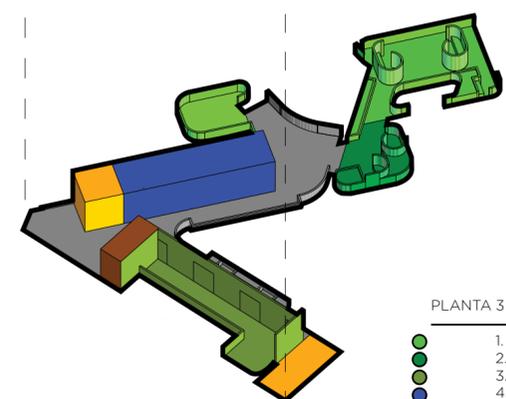


- PLANTA 1
- 1. ENTRADA LABERINTO
 - 2. RECEPCION
 - 3. JARDIN INTERIOR
 - 4. BANOS
 - 5. CUARTO MECANICO
 - 6. OFICINA ADMINISTRATIVA
 - 7. ALMACEN
 - 8. CIRCULACION VERTICAL

28
DIAGRAMA
programa



- PLANTA 4 Y 5
- 1. ESPACIO INTROSPECCION GRUPAL
 - 2. ESPACIO INTROSPECCION INDIVIDUAL
 - 3. CIRCULACION VERTICAL



- PLANTA 3
- 1. ESPACIO INTROSPECCION GRUPAL
 - 2. ESPACIO INTROSPECCION INDIVIDUAL
 - 3. ESPACIO INTROSPECCION COMUNAL MEZZANIN
 - 4. BANOS
 - 6. ALMACEN
 - 7. CIRCULACION VERTICAL

31
COME ON CALM ON

29
COME ON CALM ON



30
COME ON CALM ON



32
COME ON CALM ON

1. Come on, calm on por Shma. Es una instalación construida en Tailandia. Sirve como espacio de relajación conectando al usuario con la naturaleza.
 a. 70% naturaleza y 30% hardscape
 b. Contiene unos therapeutic gardens que se distinguen por los colores y olores de las flores, White noise y un toque de naturaleza.

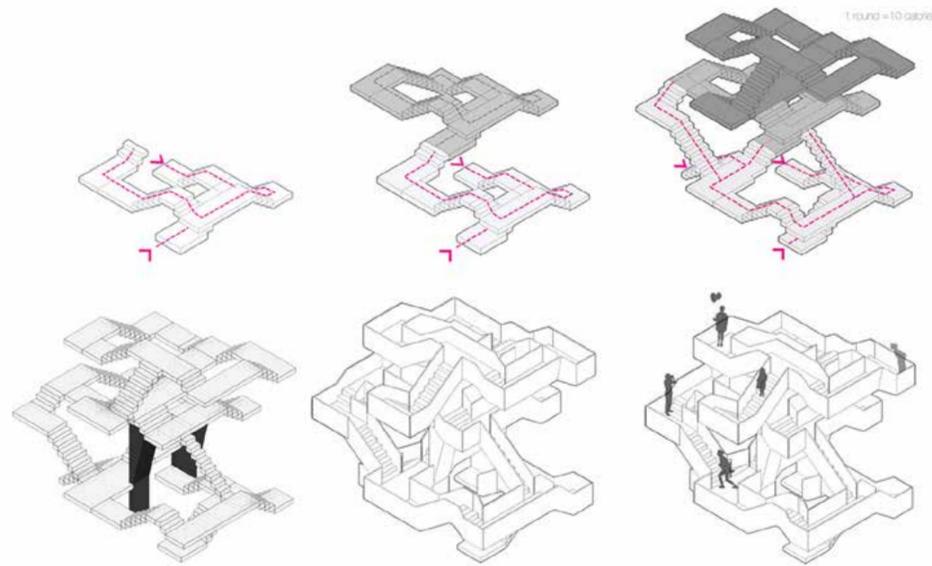


33
10 CAL TOWER



2. 10 cal tower por Supermachine Studio es una instalación y parque de juegos en Tailandia.
a. Amontona unos laberintos unos encima de otros para que las personas lo puedan trepar
b. Su forma permite crear tu propia ruta mediante el juego
c. Sirve como torre de observación
d. Caracteriza por los pasillos y escaleras que solo cae 1 a 2 personas.

35
10 CAL TOWER

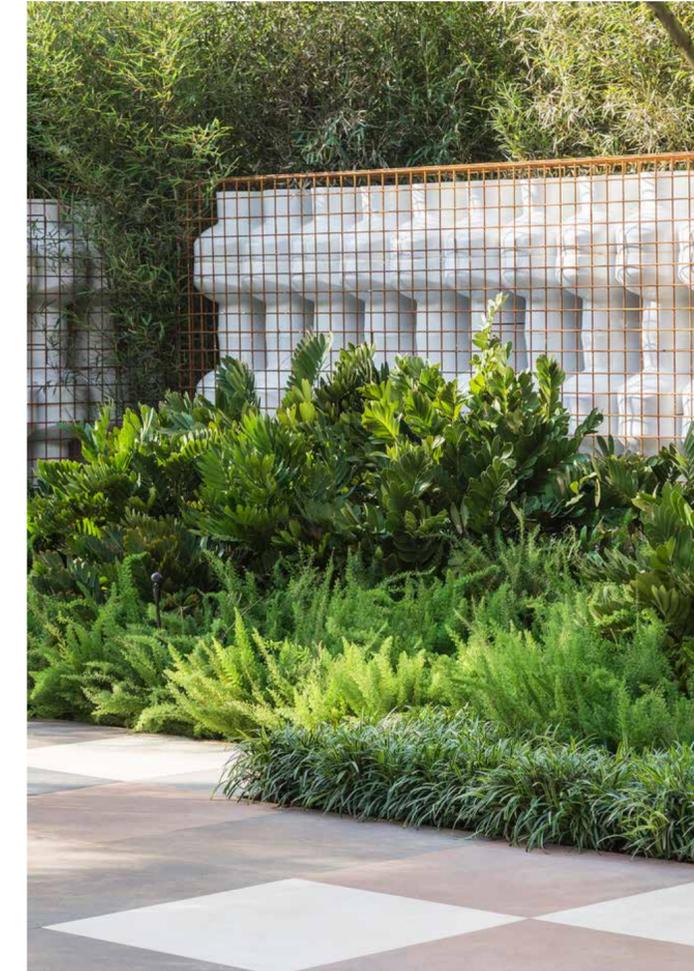


36
10 CAL TOWER



34
10 CAL TOWER

3. DECA Urban Garden en Sao Paulo por Honazaki Paisagismo
a. Plaza jardín aledaño a un edificio multiuso
b. Uso de vegetación y el agua



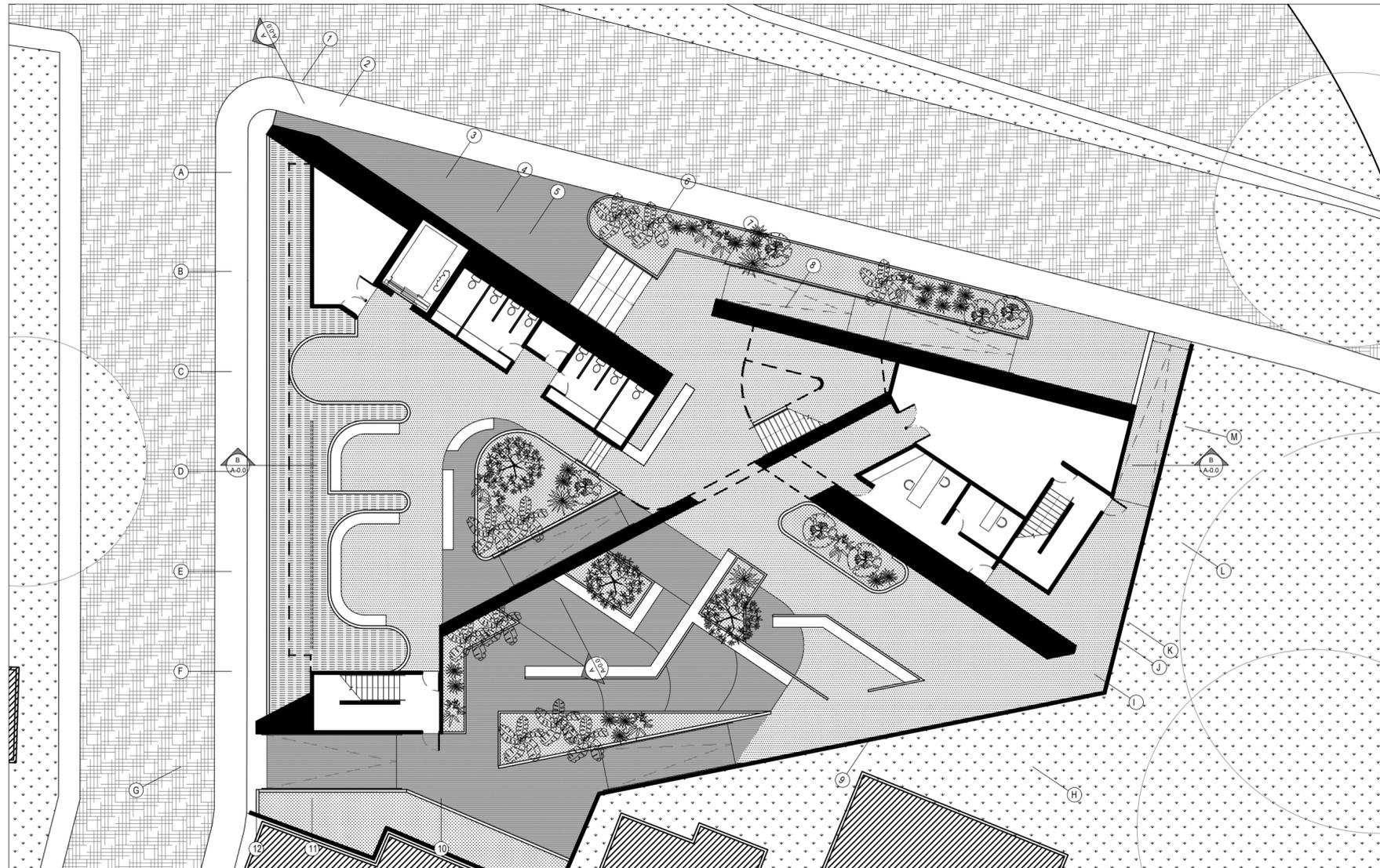
37
DECA URBAN GARDEN

38
DECA URBAN GARDEN



39
DECA URBAN GARDEN





40
LA FUGUITA
planta 1



41
LA FUGUITA
vista jardín interior



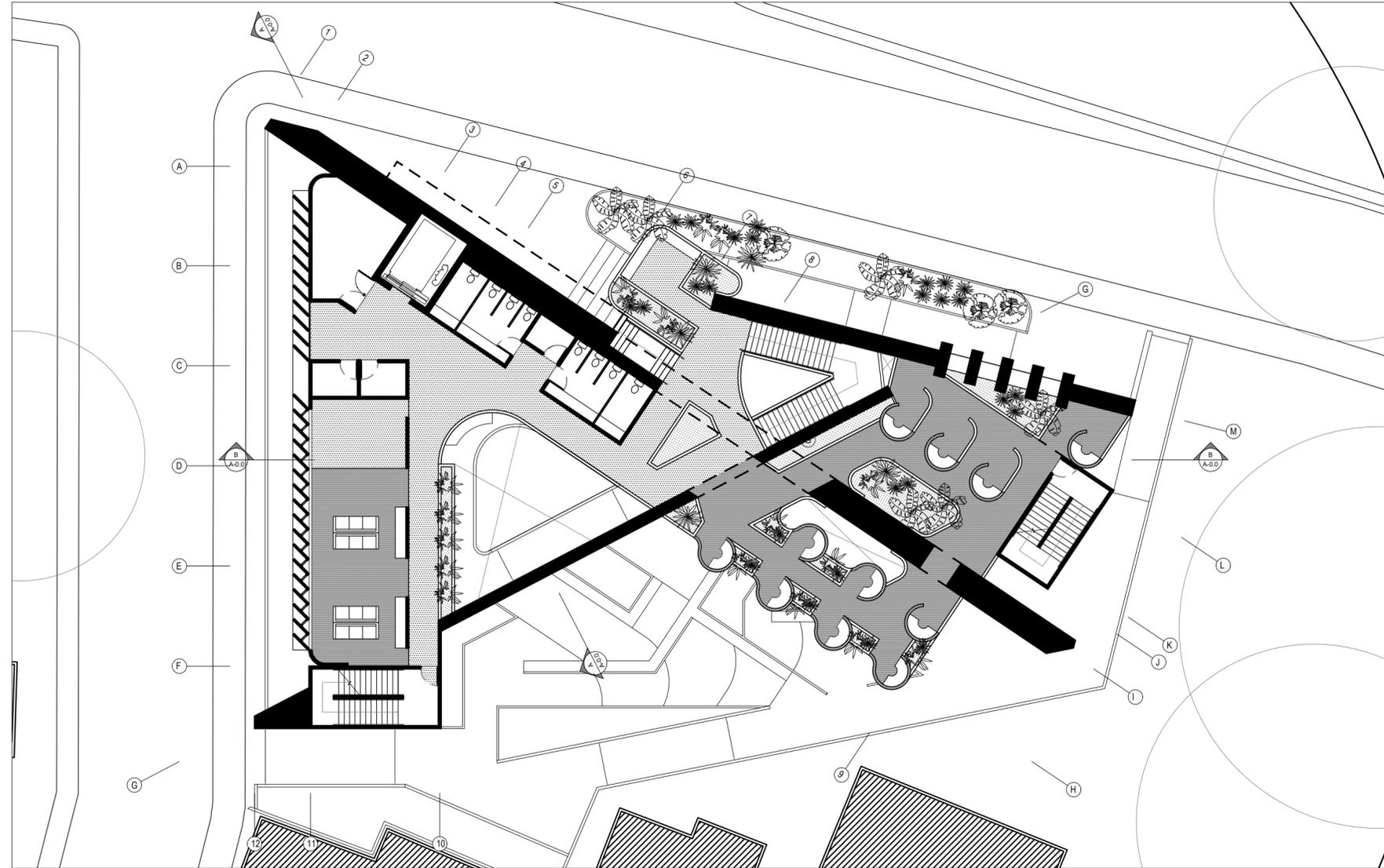
42
LA FUGUITA
vista jardín interior

Las paredes principales dividen el espacio para crear diferentes experiencias y ordenar el programa. Los accesos al edificio están delimitados por su relación con el espacio urbano. El acceso desde la calle dos hermanos, es por donde la mayoría de las personas van a entrar al edificio. La primera planta, está delimitado con un jardín laberinto que ayuda a filtrar la entrada hacia el edificio. El lugar de encuentro entre las dos entradas delimita las acciones que podrían proceder dentro del espacio. El patio central vegetado ayuda a filtrar el sonido desde la placita empleando un espacio amplio vegetado conjunto con una barrera de agua donde sirve como punto de encuentro para grupos pequeños de personas.

En la segunda planta se encuentran los primeros espacios de escape lo cuales caben una o dos personas. Este lugar de introspección es donde puede tener un momento más íntimo. Al sur del edificio los ocho espacios miran hacia el laberinto. El espacio dividido por la pared también cuenta con cuatro espacios pequeños más para una o dos personas. El pequeño espacio brinda protección y seguridad al usuario cambiando el enfoque de la vista enmarcándola al cielo. También estos espacios de introspección proveen al usuario a tener su propio momento de introspección. Los miradores hacia la Baldorioty abren la vista a las luces de la ciudad y del tráfico. Estos espacios proveen una clave a quienes están afuera del edificio, de cuáles son las actividades que están pasando dentro. El salón sensorial es un espacio más amplio doble altura lo cual las personas pueden disfrutar su momento con performances en vivo, de música suave y tranquila. Acceso al tercer piso por escalera bordando la pared.

La tercera planta contiene espacios de introspección variados. Dos espacios individuales hacia el laberinto y al otro lado dividido por la pared, dos espacios para grupos pequeños. También otro mirador hacia la Baldorioty y el mezzanin del salón sensorial.

La planta de techo contiene la más cantidad de espacios que enfocan y marcan hacia el cielo. Al interactuar directamente con la pared se abren tres espacios para reflexión, estos siendo los más aislados y privados dentro del proyecto. Con la vista mas amplia de la ciudad.

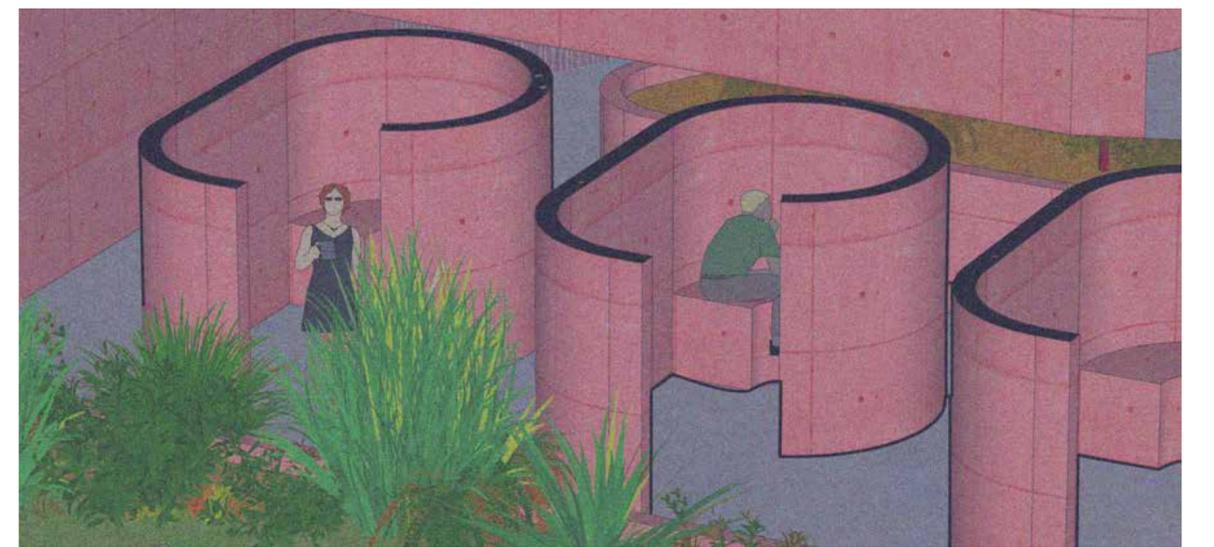


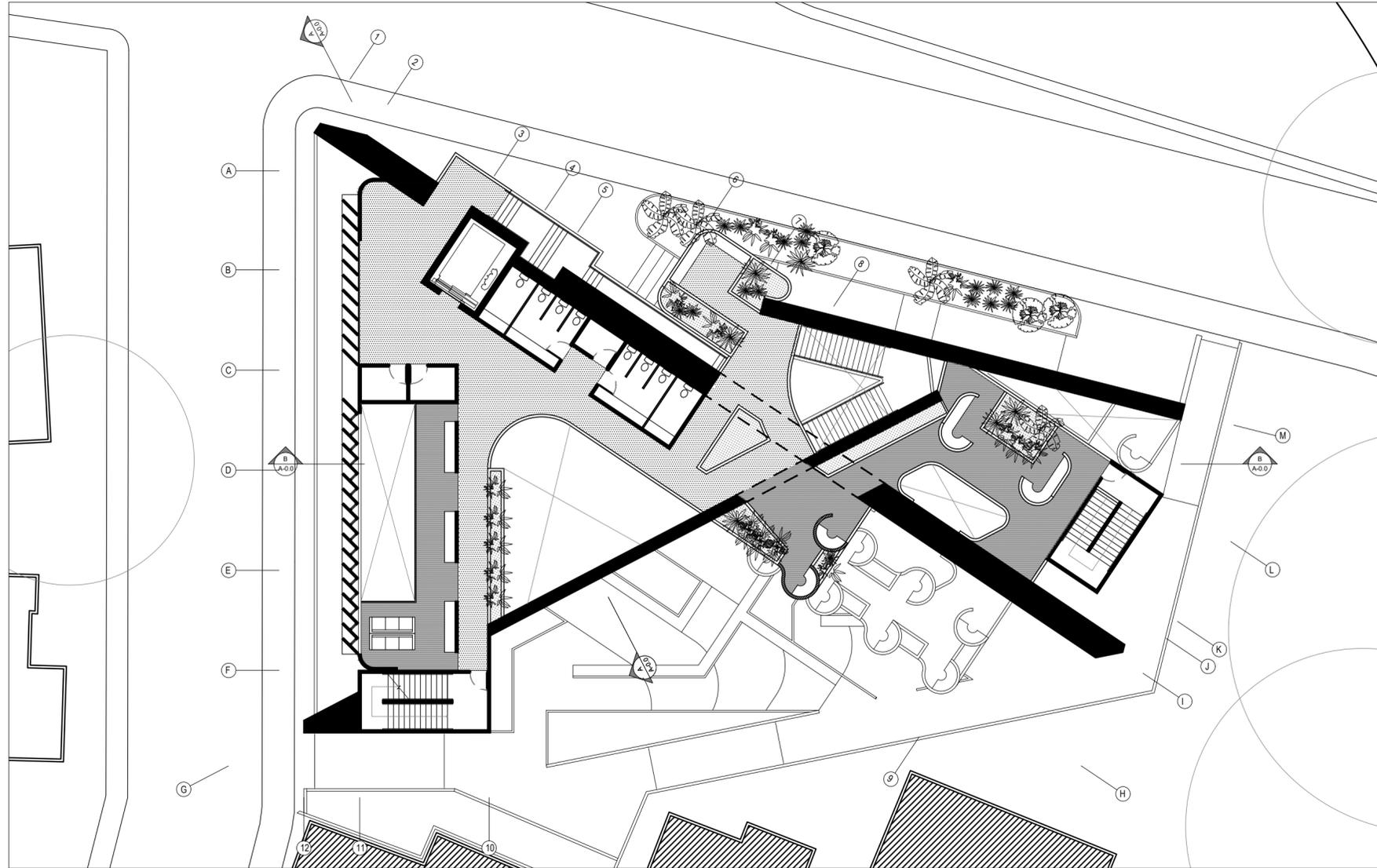
43
LA FUGUITA
planta 2

44
LA FUGUITA
vista jardín interior



45
LA FUGUITA
vista jardín interior

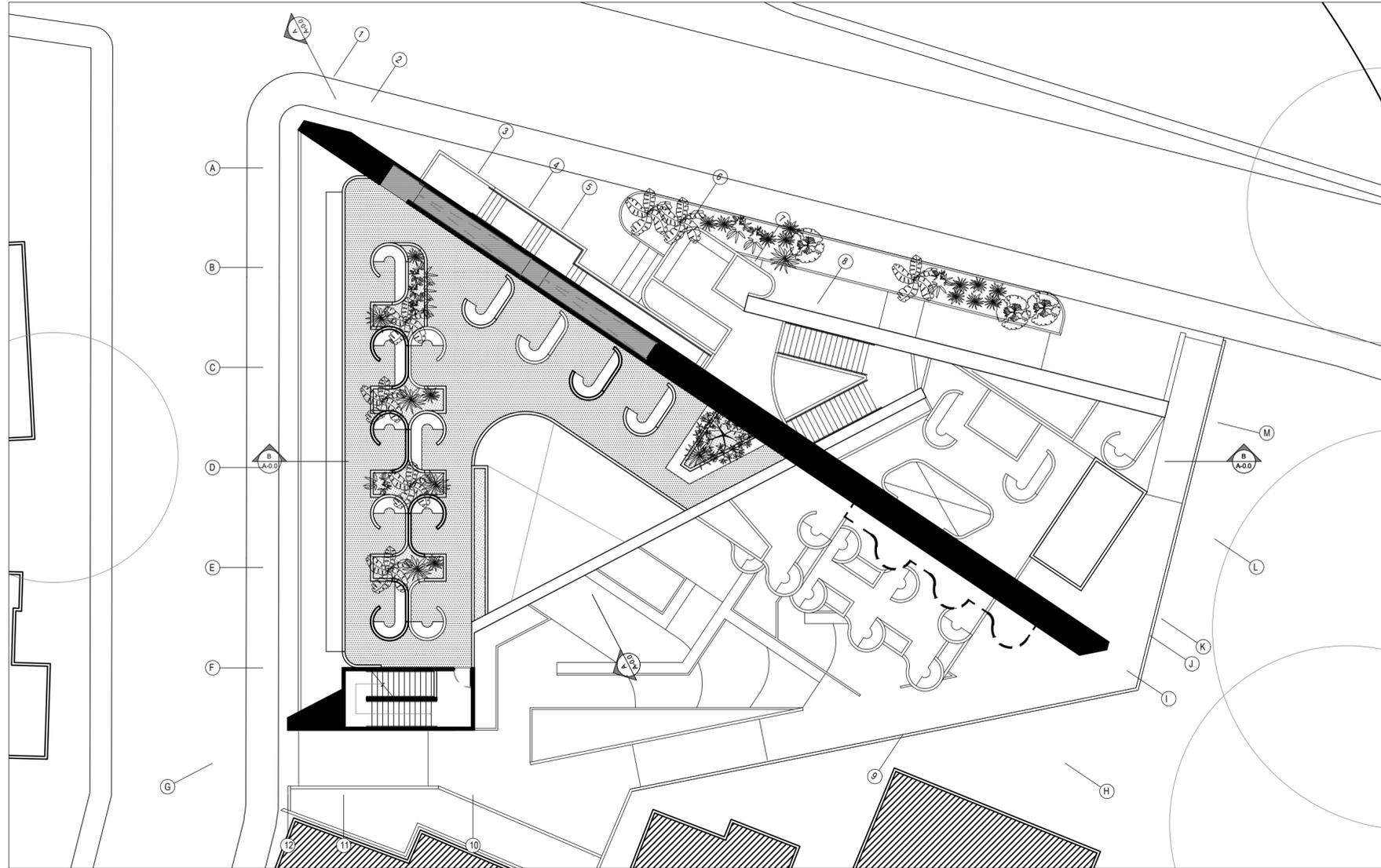




46
LA FUGUITA
planta 3

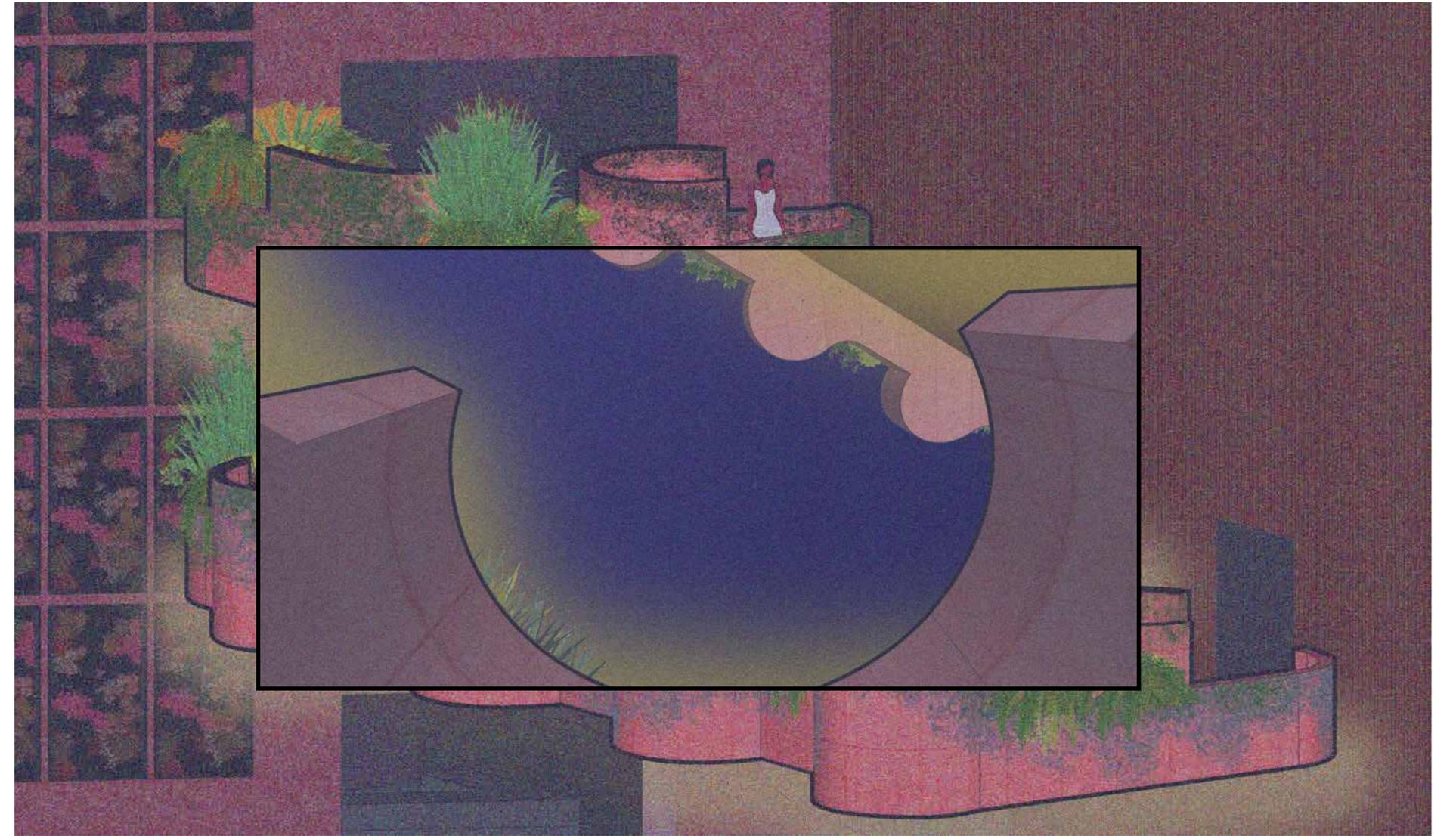
47
LA FUGUITA
vista espacios de
introspeccion

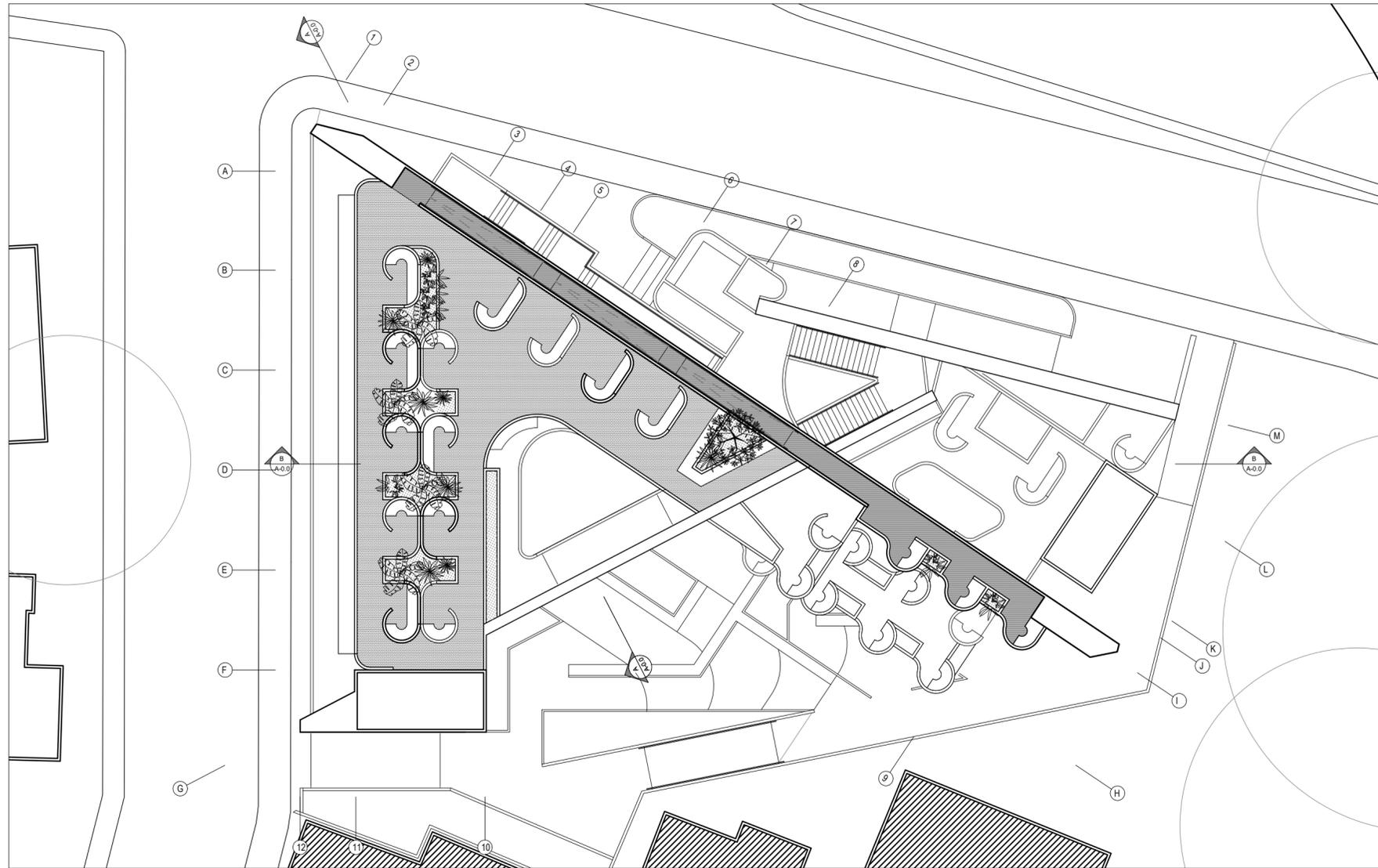




48
LA FUGUITA
planta 4

49
LA FUGUITA
vista espacios de
introspeccion hacia el
cielo

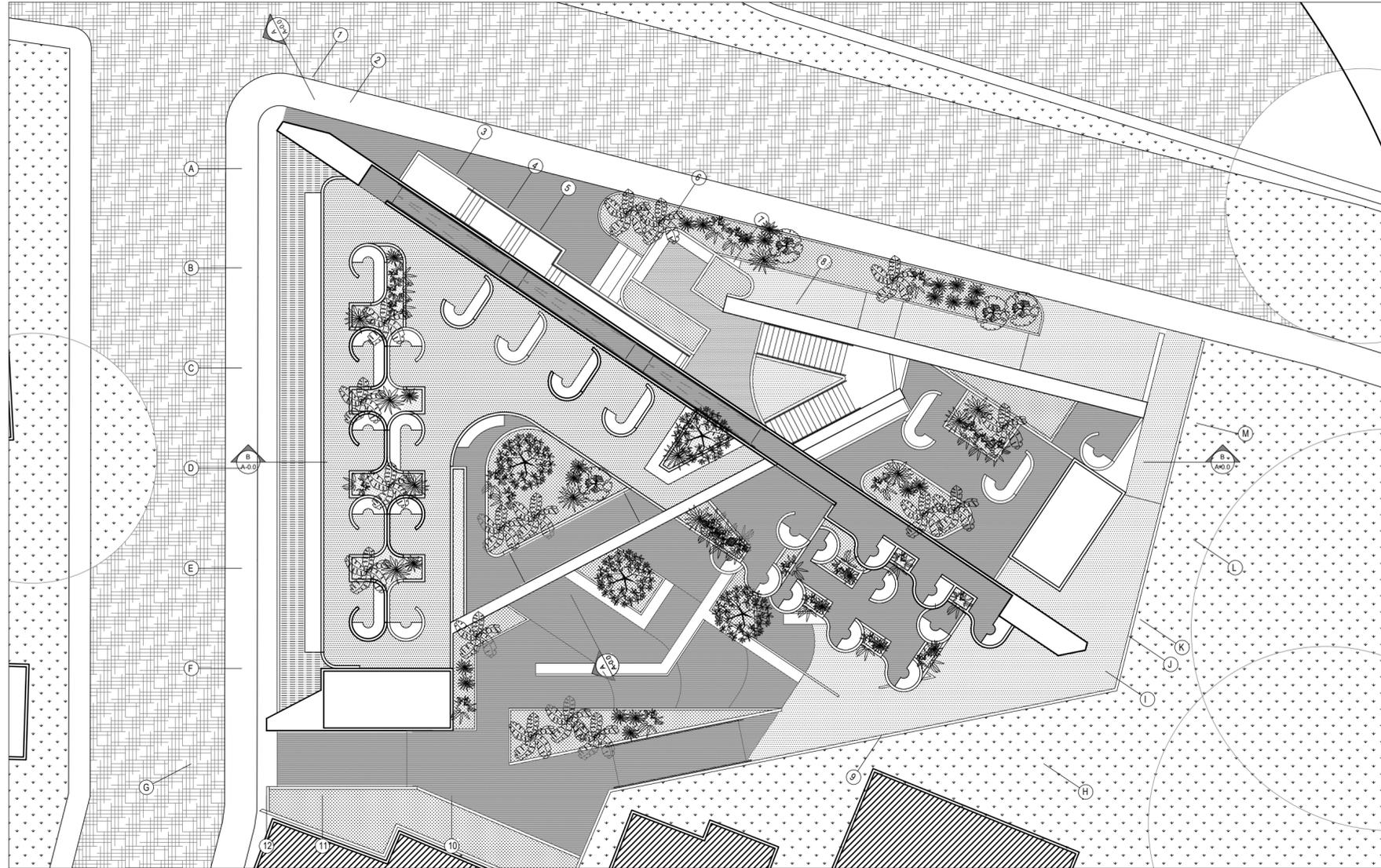




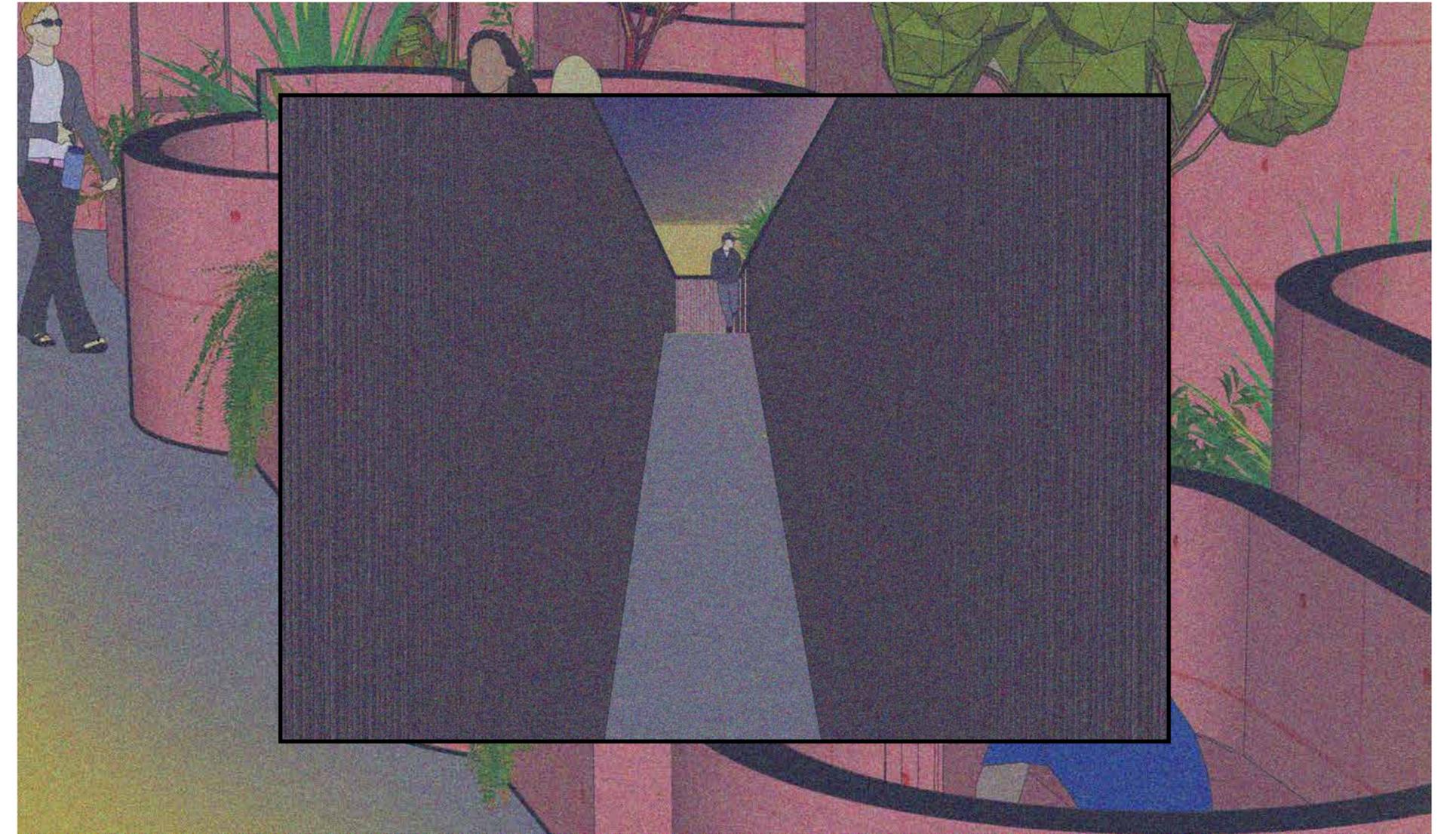
50
LA FUGUITA
planta 5

51
LA FUGUITA
vista espacios de
introspeccion techo

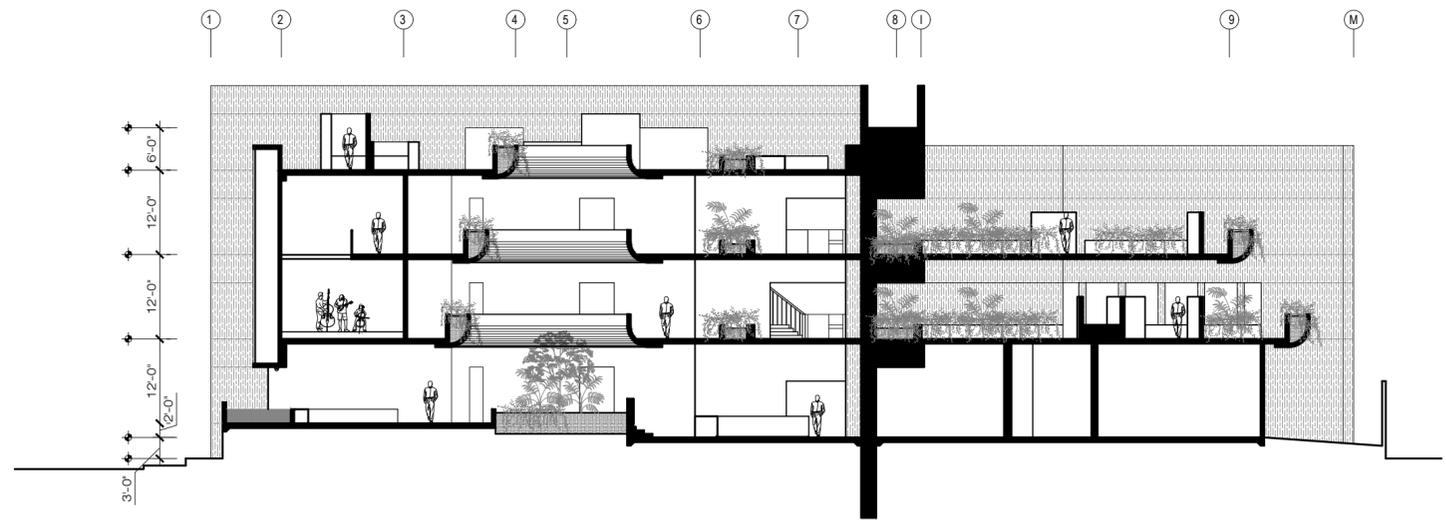




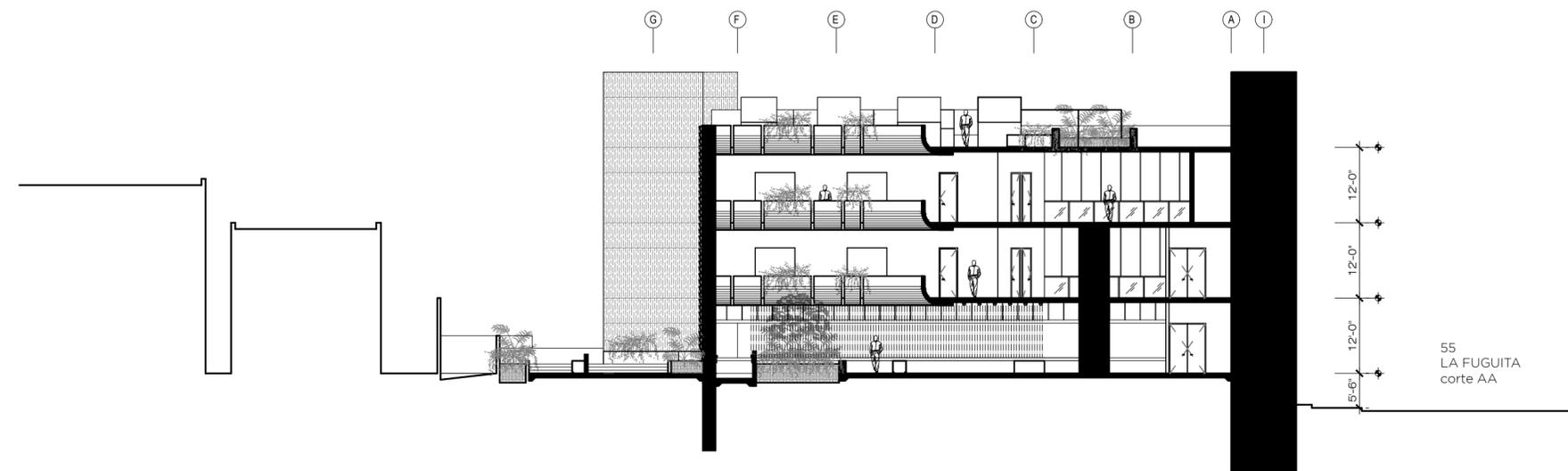
52
LA FUGUITA
top view



53
LA FUGUITA
vista interior pared



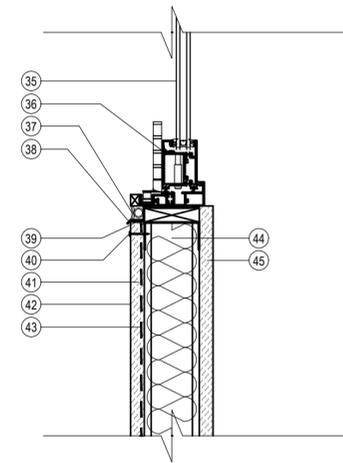
54
LA FUGUITA
corte BB



55
LA FUGUITA
corte AA

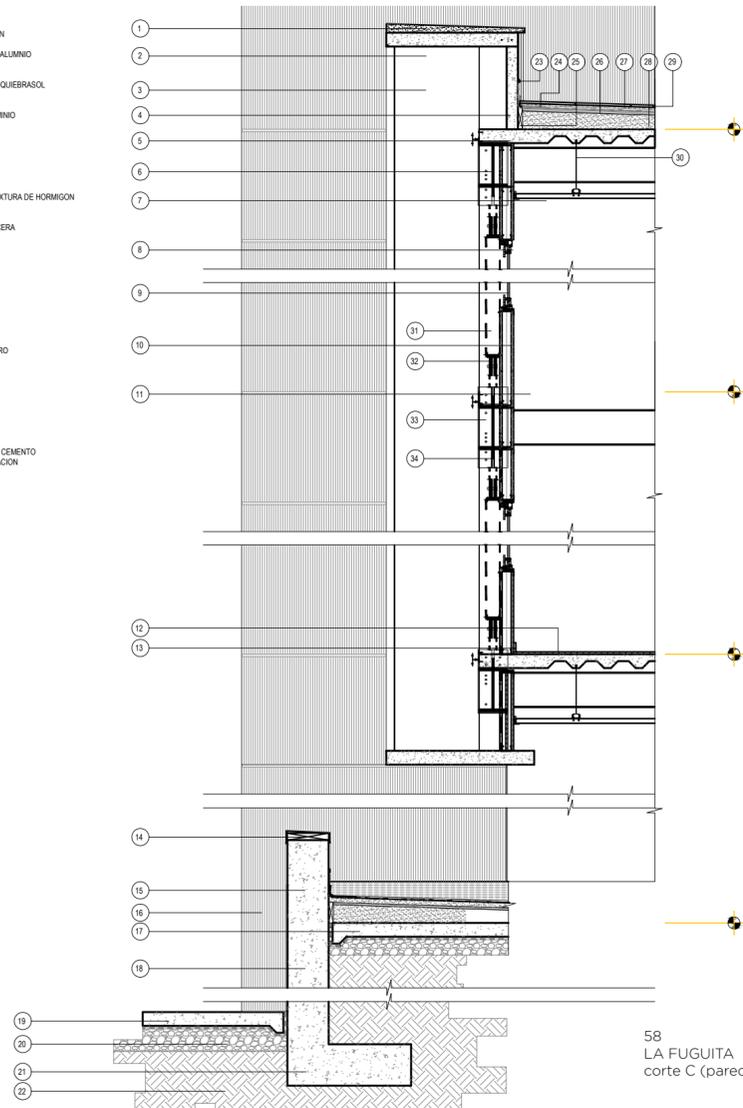
56
LA FUGUITA
vista espacios
introspeccion pared





57
LA FUGUITA
detalle ventana

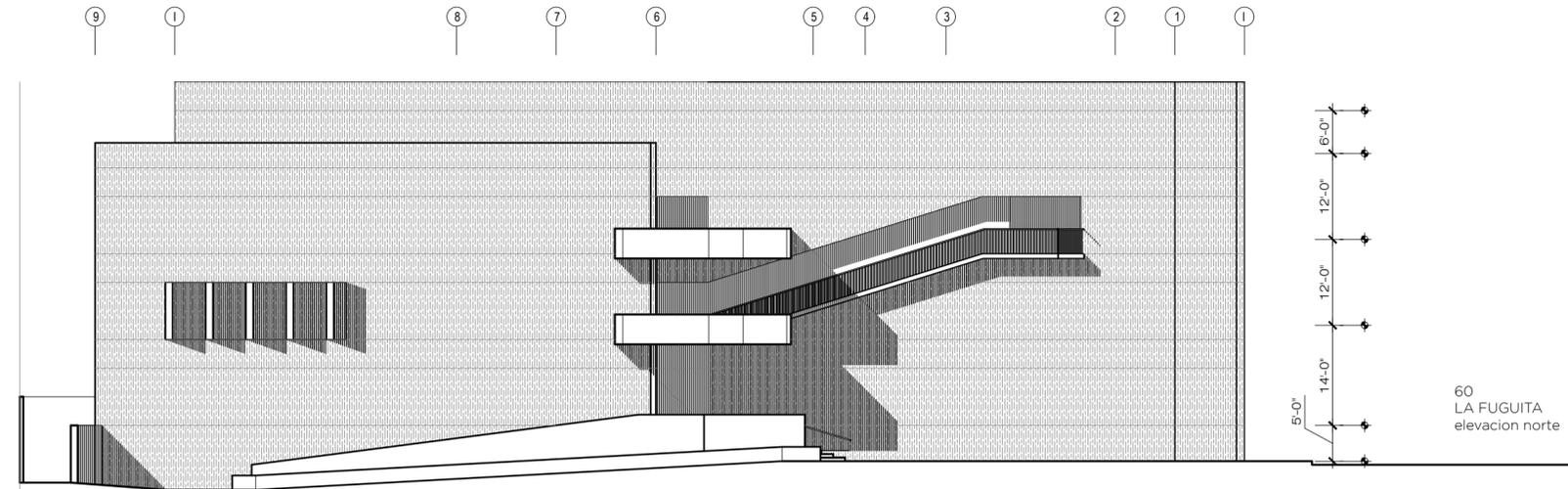
1. FLASH CAPPING DE HORMIGON
2. PARAPETO DE HORMIGON
3. QUEBRASOL ESTRUCTURA DE ALUMINIO CUBIERTO POR HORMIGON
4. PARAPETO DE HORMIGON
5. SOPORTE DE ALUMINIO PARA QUEBRASOL
6. VIGA ESTRUCTURAL
7. CIELO RASO ACUSTICO
8. MARCO DE VENTANA DE ALUMINIO
9. VENTANA FLUJA DE VIDRIO
10. PARED DE GYPSUM BOARD
11. LOSA DE PISO DE HORMIGON
12. LOSETA DE HORMIGON
13. ZOCALO DE HORMIGON
14. FLASH CAPPING DE ALUMINIO
15. AGUA
16. MURO ESTRUCTURAL CON TEXTURA DE HORMIGON
17. LOSA DE HORMIGON
18. LOSA DE HORMIGON DE LA ACERA
19. GRAVA
20. TIERRA
21. ZAPATA HORMIGON
22. TIERRA
23. TAPA DE METAL SELLADO
24. MEMBRANA IMPERMEABLE
25. CUÑA DE MADERA
26. AISLANTE TERMICO
27. CAPA SEPARADORA
28. CAPA SEPARADORA
29. LOSETA CUBIERTA PEATONAL
30. SUJETADOR CIELO RASO
31. ESTRUCTURA DIAGONAL ACERO
32. THICK ENDPLATE
33. THICK ENDPLATE
34. THICK ENDPLATE
35. VIDRIO
36. MARCO VENTANA ALUMINIO
37. BACKER ROD Y SELLADOR
38. SELLADOR
39. ZINC FLASHING
40. DUROCK L-TRIM
41. DUROCK EXTERIOR TABLA DE CEMENTO
42. DUROCK CAPA BASE TERMINACION
43. BARRERA DE AGUA
44. INSULACION
45. GYPSUM BOARD



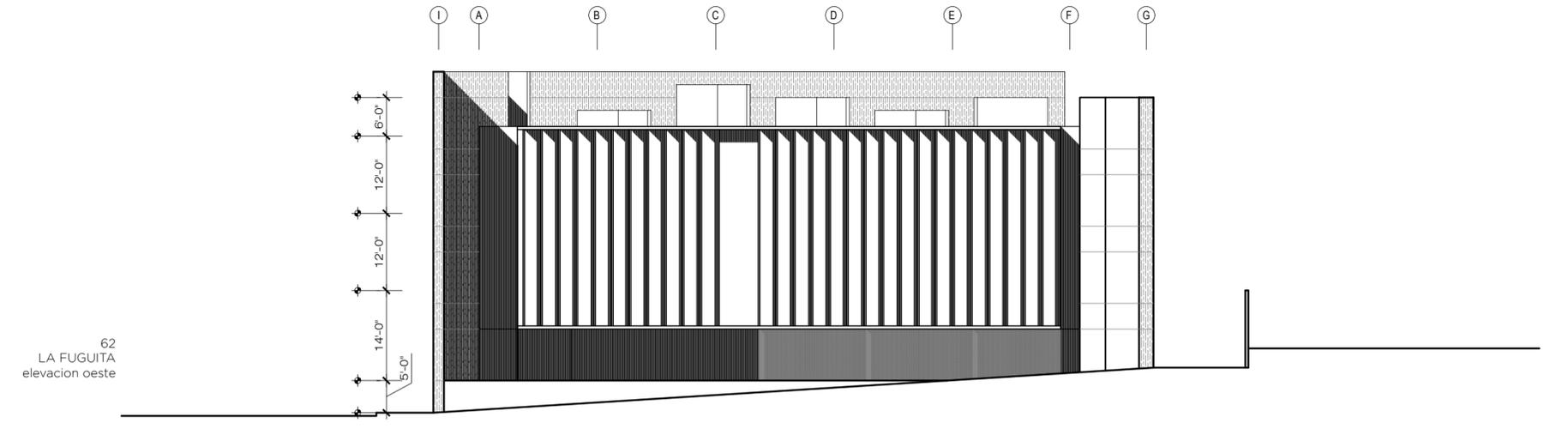
58
LA FUGUITA
corte C (pared)

59
LA FUGUITA
vista La Placita





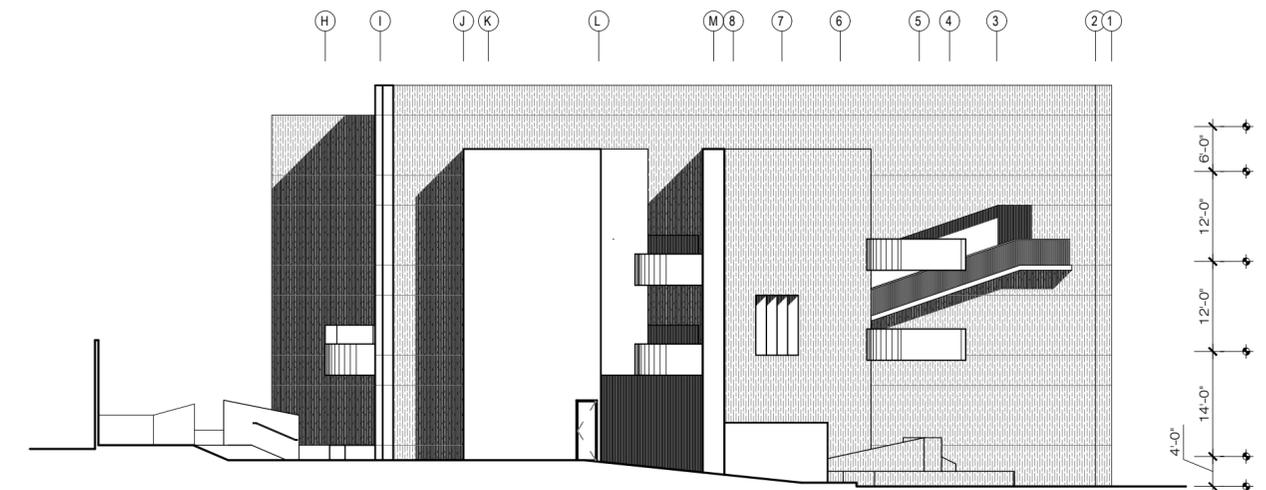
60
LA FUGUITA
elevacion norte



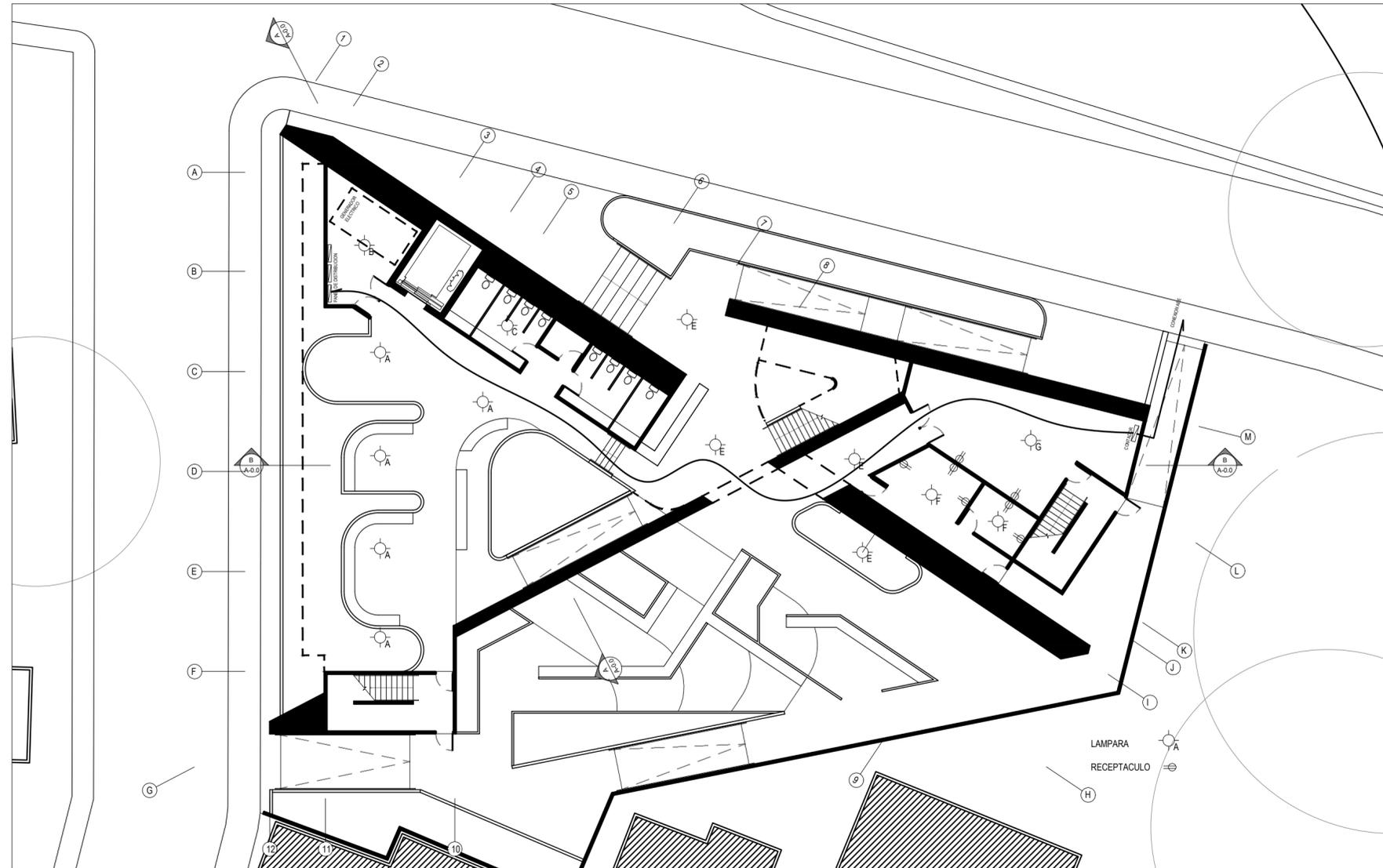
62
LA FUGUITA
elevacion oeste



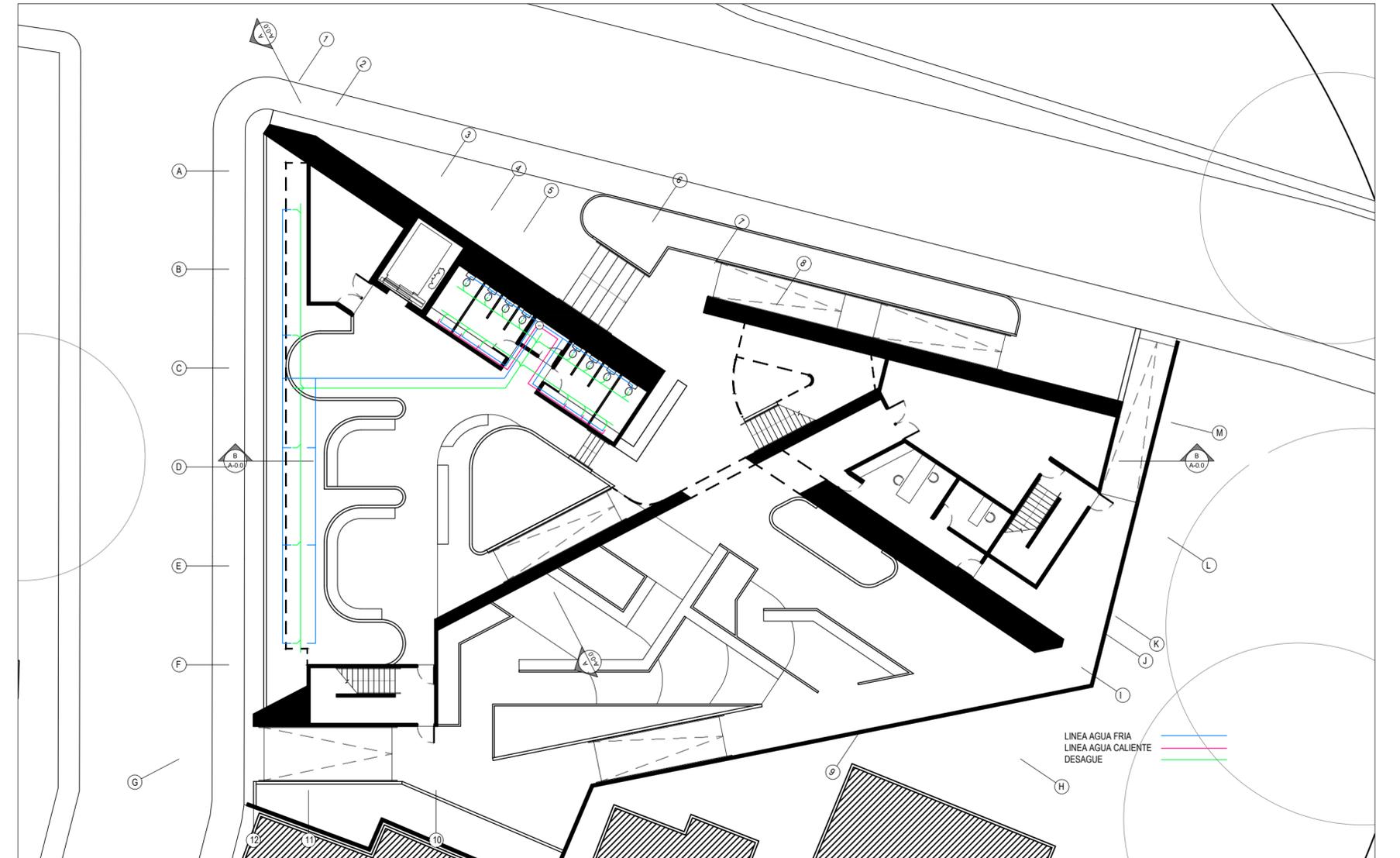
61
LA FUGUITA
elevacion sur



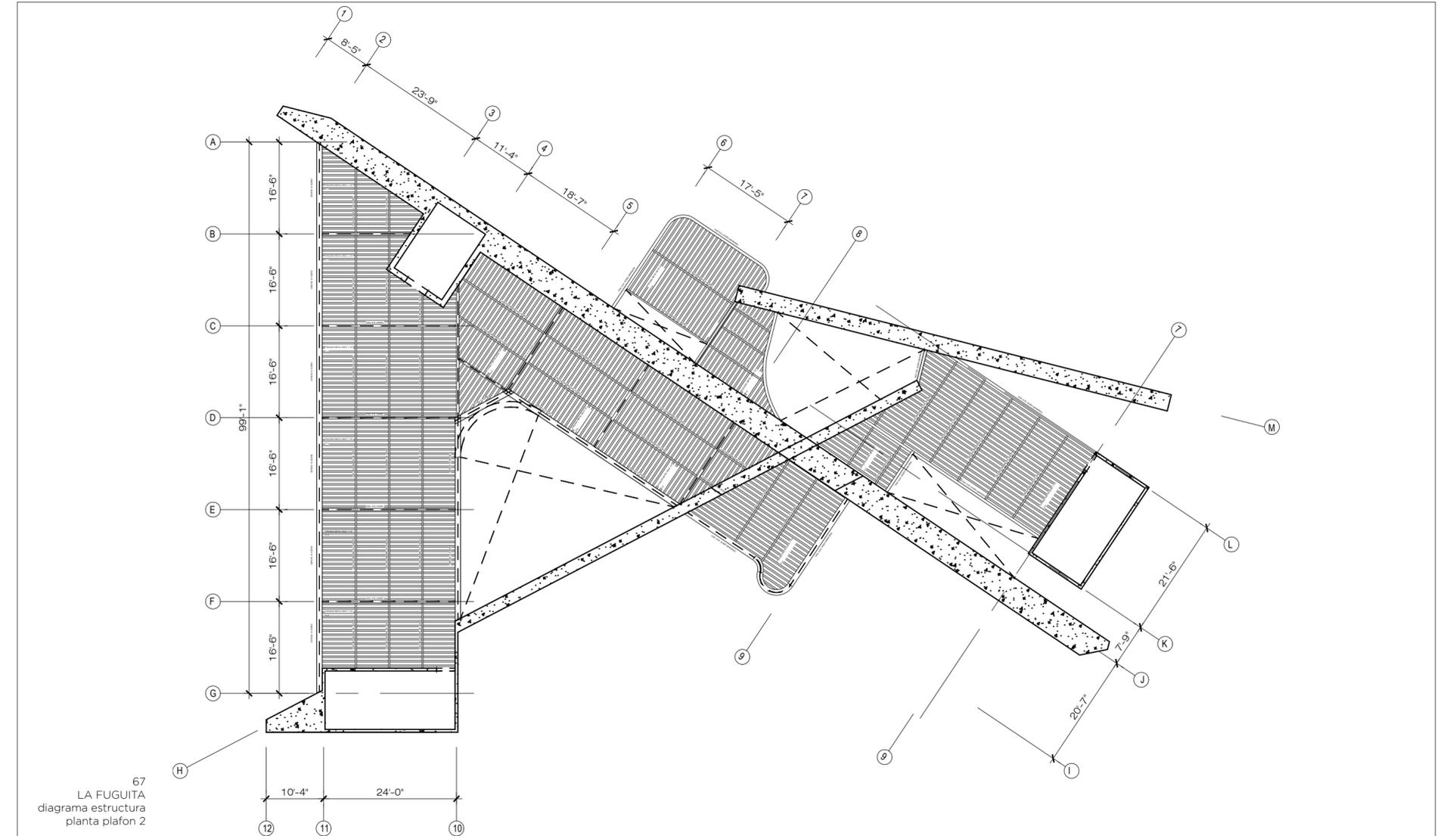
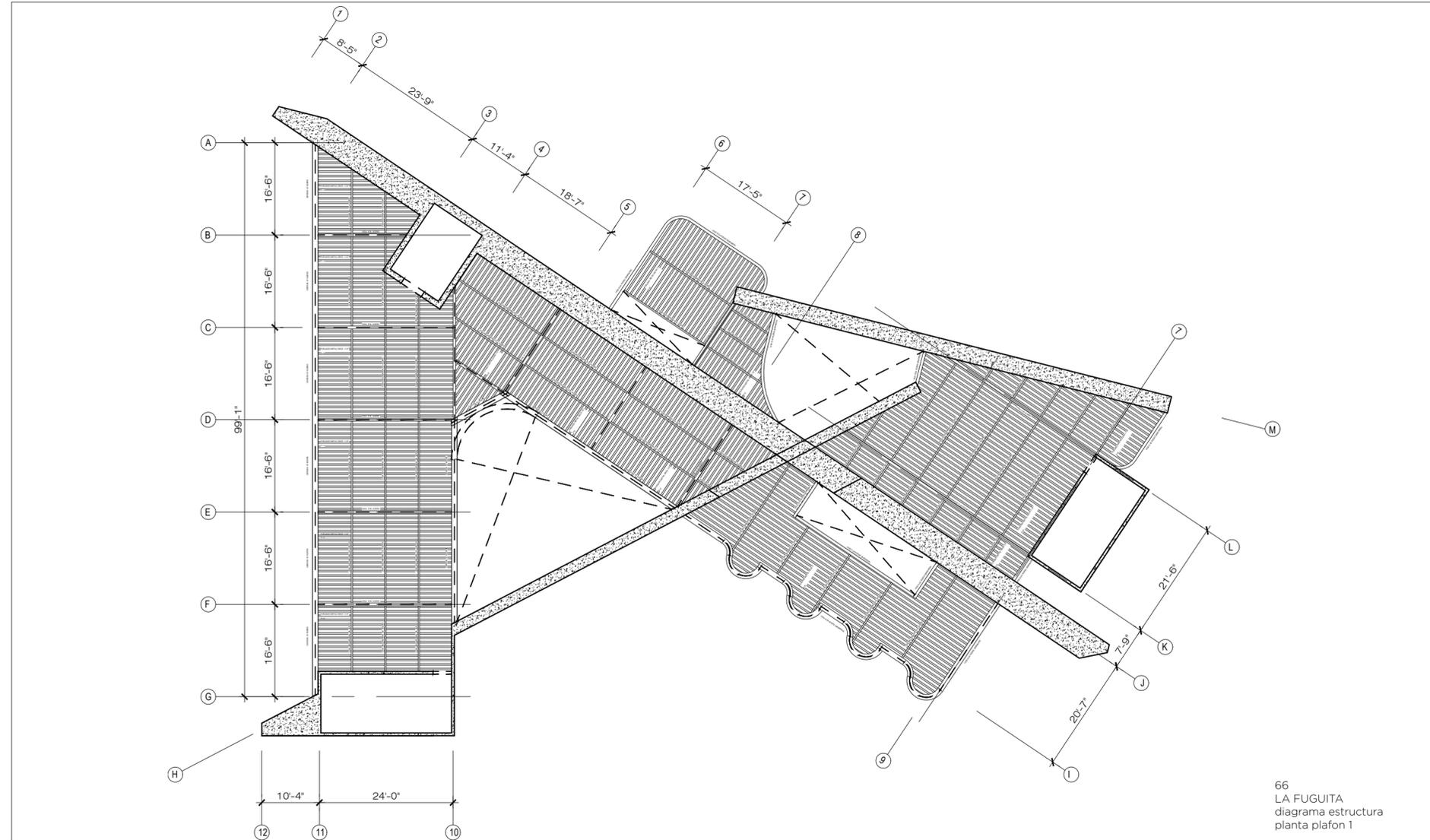
63
LA FUGUITA
elevacion este

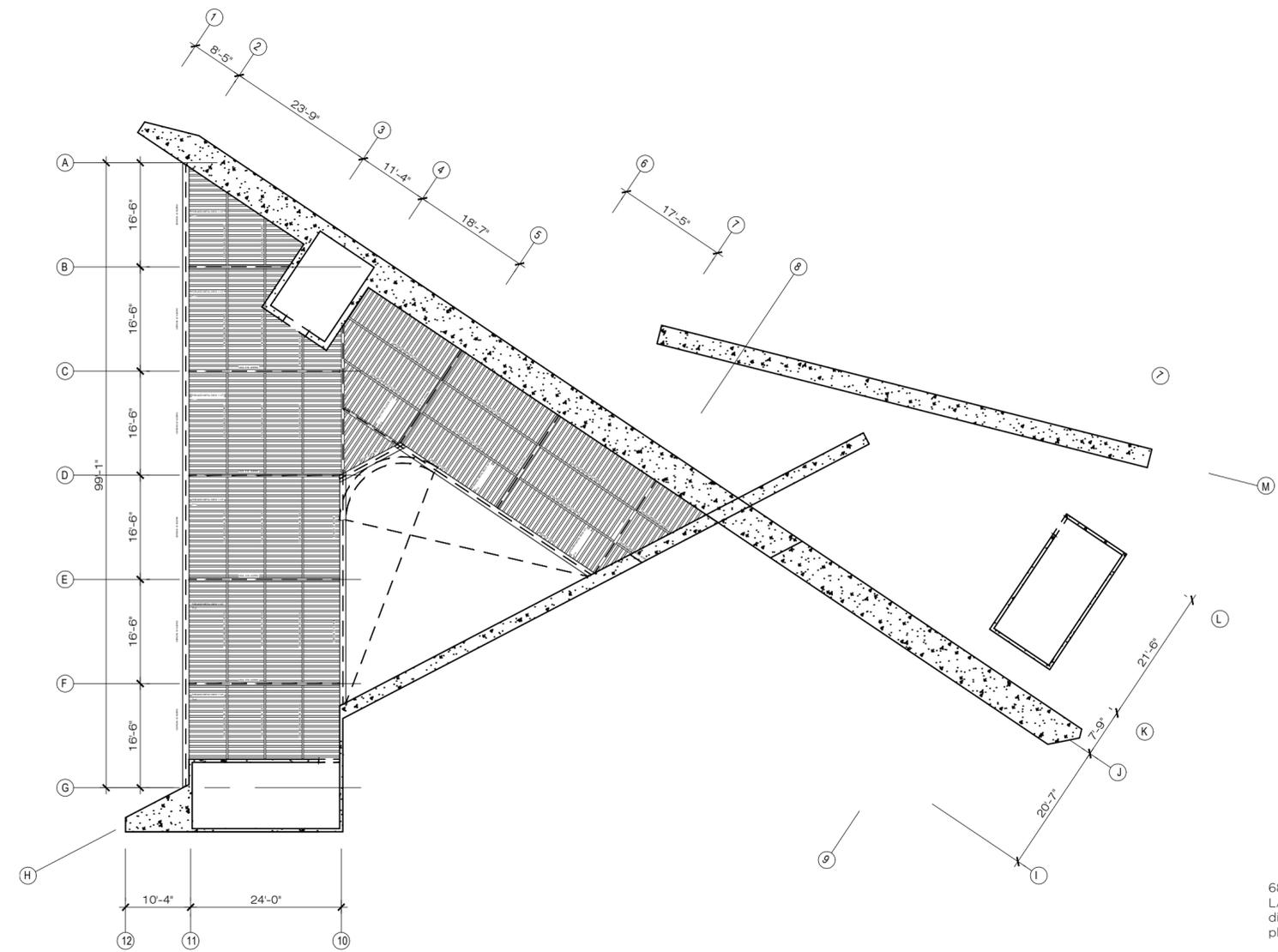


64
LA FUGUITA
diagrama electricidad

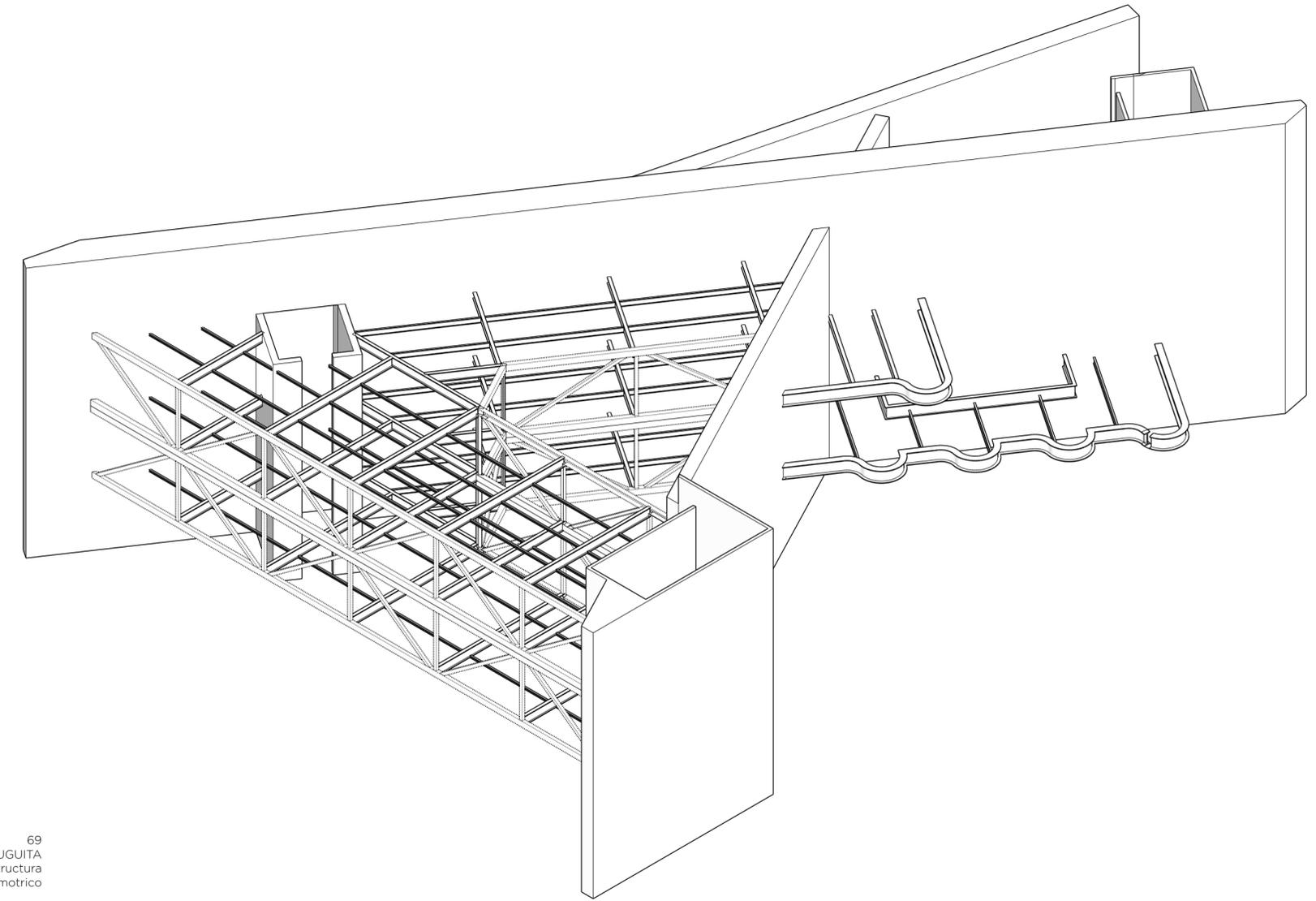


65
LA FUGUITA
diagrama plomería





68
LA FUGUITA
diagrama estructura
planta plafon 3



69
LA FUGUITA
diagrama estructura
axonomotrico

Referencias:

1. Ruberté Maldonado, José Julián. 2021. El "otro" lado del gaming: Experiencias de gamers en la cultura de los videojuegos. Ph.D. diss., University of Puerto Rico, Río Piedras (Puerto Rico), <https://www-proquest-com.uprrp.idm.oclc.org/dissertations-theses/el-otro-lado-del-gaming-experiencias-de-gamers/docview/2544144662/se-2?accountid=44825> (accessed September 17, 2021).
2. Rodríguez, Alexis. 2015. "La cultura del gaming en Puerto Rico: Estudio sobre las características, hábitos, preferencias y experiencias de los/as videojugadores/as puertorriqueños." Universidad de Puerto Rico. San Juan, Puerto Rico.
3. Petit, Ralitz. 2011. "Avatar-Space: The Ego Inc." *Perspecta* 44 (January): 92-101. <https://search-ebSCOhost-com.uprrp.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=bvh&AN=682373&site=ehost-live>.
4. Garvey, Gregory P. 2010. "Dissociation and Second Life: Pathology or Transcendence?" *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research* 8 (1): 101-7. doi:10.1386/tear.8.1.101/1.
5. Ash, James. 2009. "Emerging Spatialities of the Screen: Video Games and the Reconfiguration of Spatial Awareness." *Environment and Planning A*, no. 9 (September): 2105-24. <https://search-ebSCOhost-com.uprrp.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=bvh&AN=639407&site=ehost-live>.
6. Bhooshan, Shajay, and Alicia Nahmad Vazquez. 2020. "Homes, Communities and Games: Constructing Social Agency in Our Urban Futures." *Architectural Design* 90 (3): 60-65. <https://search-ebSCOhost-com.uprrp.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=bvh&AN=812810&site=ehost-live>.
7. Constant, Anton Nieuwenhuys. 2015. "Constant Nueva Babilonia." *Catalogo publicado en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*. https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/constant_nueva_babilonia.pdf
8. Sadler, Simon. 2005. "Archigram: Architecture Without Architecture." The MIT Press. https://monoskop.org/images/f/ff/Sadler_Simon_Archigram_Architecture_without_Architecture.pdf
9. Ryan Lewis. 2016. "Everted Sanctuaries: Visualizing Introversion." *The International Journal of the Image*. Volume 8, Issue 1, 2016.
10. Lewis, Ryan D. 2017. "Everted Sanctuaries: Visualizing Introversion." *International Journal of the Image*. 8, (1): página 12
11. Agostini, Ivelisse. La Placita de Santurce. *Placerespr.com* <https://www.placerespr.com/visita-a-la-placita-de-santurce/>
12. Liakounakou, Alexia. 2013. "Sounds of Solitude." *Makeshift*, no. 7 (Fall): 16. <https://search-ebSCOhost-com.uprrp.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=asu&AN=101881601&site=ehost-live>.