

## **AGUA**

Cuidado del agua y los recursos deben ser medidas preventivas más no correctivas.

Luz y Agua como protagonistas, elementos definidores y reguladores.

El agua como elemento de memoria, generador de actividades en el espacio público (permanencia) por su movimiento y dinámica.

Llevar el tema del agua a la ciudad. relaciones de ciudad – río.

Fines: Interpretar su ambiente y sensibilización usuario como parte del escenario.

Bosque de agua (espejos de agua)

- construir fachada sobre el piso
- ampliación dimensional de las superficies y texturas reflejadas en el agua
- sensible a la luz durante el día reflejando el paisaje
- medio de iluminación durante la noche, focos emisores de luz iluminando el entorno y los árboles.
- Vocación noctámbula

Conclusión: la luz acompaña al agua mezclándose y convirtiéndose en reflejo.

Atmósferas de agua (agua vaporizada y agua pulverizada)

- indiferencia los límites y confunde los contornos
- murmullo del agua compitiendo contra el tráfico urbano
- chorros de agua ocultos bajo rejillas lanzan agua pulverizada sobre la piedra para refrescar

## **ESPACIO PUBLICO**

La planta y sus edificios se encuentran aislados del espacio abierto (por control de olores y protección de equipos) permitiendo generar recorridos públicos con control de acceso a la infraestructura de la planta.

- Entendimiento equivocado del espacio público como una superficie dura entre dos edificios.
- Línea curva que genera diferentes posturas y actividades.
- Composición del paisaje mediante recorridos de flores y plantas ornamentales aprovechando la vocación de la planta en la producción de biosólidos y residuos de la central mayorista como material de abono. Y así recuperar el patrimonio natural de la ciudad.
- Líneas de composición: define recorridos atravesando texturas y vinculando eventos para rematar en el centro del parque (pabellón), vinculando los diferentes sectores del parque. Punto de encuentro y reunión para las actividades guiadas de la planta y del parque.
- El espacio abierto debe complementar la oferta cultural.
- Elementos del E. Público: luz y sombra, manejo basureros, arborización. Con un criterio funcional de uso vinculado a lo técnico y estructural.

- Mobiliario sin función definida; permitir y dar posibilidad que las cosas ocurran.
- Madera como material versátil aplicable según diferentes sistemas constructivos y de gran expresividad.
- La madera se integra perfectamente en los espacios verdes.
- Drenaje de aguas lluvias por absorción directa del terreno

El parque debe dar respuestas a las múltiples demandas de la población.

- Sector Colegio – Iglesia (educación – culto )

Vinculación con el pabellón y sus actividades lúdicas.

Plaza de diversión y juego.

Espacio para el estudio y la meditación (Bosque)

- Sector Central Mayorista (trabajo – servicios de abastos)

Espacio para el descanso del trabajador. Lava pies y Gárgolas Lavamanos.

Espacio para la familia (recreación, descanso y alimentación) areneros y zona picnic.

- Sector Avenida 85 (flujo transeúnte – actividad urbana)

Diseño de alamedas, buscar guiar al transeúnte al interior del parque.

## **PARQUE**

- Zonas duras y de circulación integran y conectan las zonas del parque entre si y con la ciudad.
- El ciudadano como protagonista, la plaza cambia mediante la acción directa del usuario. Cualquier manifestación de éste toma cariz de evento.
- Silueta verde y la planta de Tratamiento como escenario y como contenedor del parque. Concepción escenografita del lugar.
- Arborización como elemento integrador y filtro de la ciudad, da la sensación de atraer los cerros y al rodear el parque este se aísla de la ciudad.
- Contraposición de elementos vegetales con volúmenes artificiales para dar soporte a las actividades al aire libre.

## **PLATAFORMAS Y ZONAS DE DESCANSO**

Plataformas en madera o decks como generadoras de actividades (culturales y de permanencia) en el espacio publico.

Decks en madera como muelle sobre elementos del espacio publico, agua y zonas verdes.

Polifuncional; escenario de eventos y manifestaciones Culturales, juegos, relajación, refugio de permanencia y descanso, pasarelas vinculantes, alimentación.

Nivel más elevado para permitir gozar cómodamente de las visuales. Desaparece la linealidad y aparecen las líneas rotas y ángulos desde los que nacen las pasarelas de madera.

Posee zonas de descanso para alimentación e hidratación con sombra de día, iluminación de noche para actividades nocturnas dando soporte a las actividades culturales.

## **PABELLON**

Fin:

- Ordenar y unificar el programa del parque y sus recorridos.
- Mejorar la relación entre los espacios preexistentes (planta de tratamiento) y la ciudad.
- Complementar la oferta cultural mediante espacios que ofrezcan al usuario la posibilidad de aumentar su sensibilización y conocimientos.
- Punto de referencia del parque desde la lejanía.
- Organización alrededor del pabellón como eje o centro geométrico.

Fachada como elemento traslucido y permeable, para generar visuales sobre el parque y permitir la entrada de luz durante el día y la salida de iluminación artificial hacia la plaza de eventos durante la noche.

Espejo de agua:

Profundidad máxima 6 cms. Para ser drenada y convertirse en gran espacio utilizable para otros eventos.

Cascada

Juegos cambiantes de ondas, sonido de agua, luz y reflejos.

Programa arquitectónico

Pisos: Niveles por grado de especialización. Finalidad: generar sensibilización por procesos naturales y conocimientos del cuidado ambiental.

Nivel 1 – Público general y efímero

Interior – Exterior

Galería interactiva sala de tecnología; temas ambientales. Exploración individual y colectiva sin necesidad de ayudas o guías.

Con vinculo a espacios exteriores para reunión de grupos grandes.

Nivel 2 – Café Tienda y salas de reunión. Espacio de descanso. Público con carácter de permanencia. Zona de alimentación e hidratación.

Nivel 3 – Público especializado. Centro de Documentación con área de descanso y zona administrativa.