

2020-2022

(S) estudio

PORTFOLIO

(S) es un estudio horizontal y colaborativo dedicado a crear, pensar y producir arquitectura.
Su filosofía plural se convierte en su identidad y símbolo.

MERCADO GORLERO
COMERCIAL
EN CONSTRUCCIÓN
2020

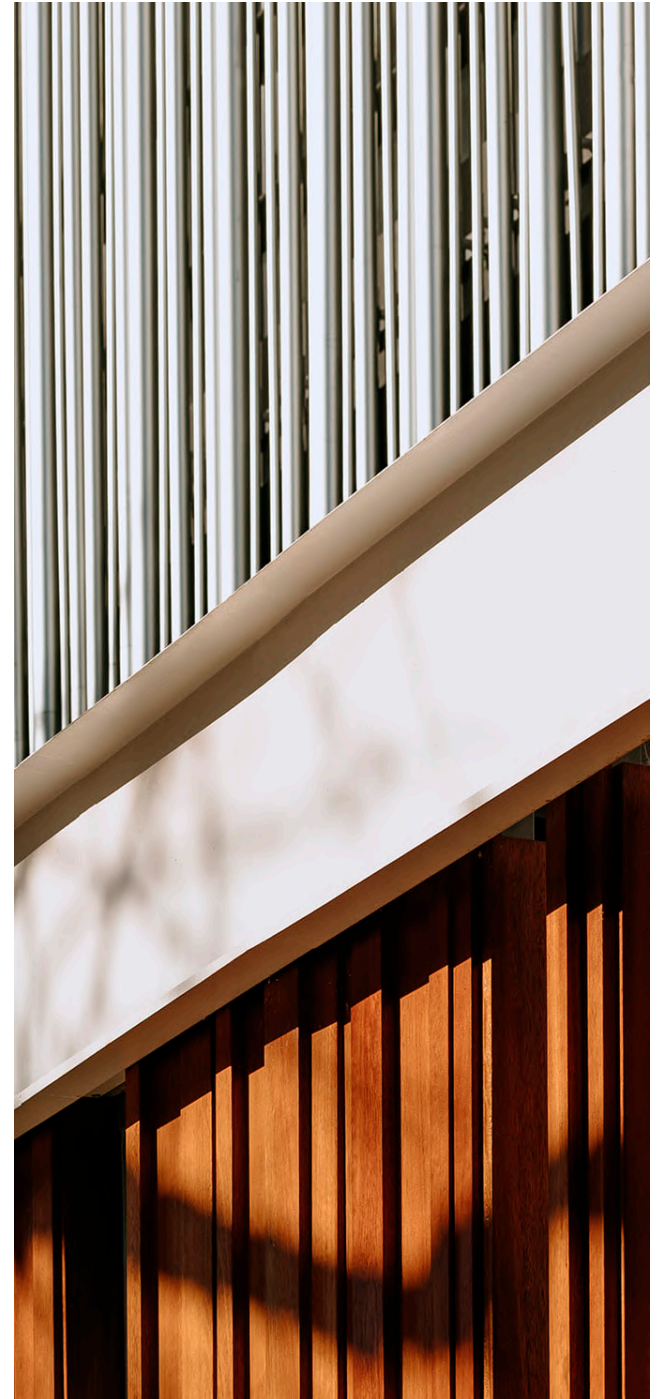


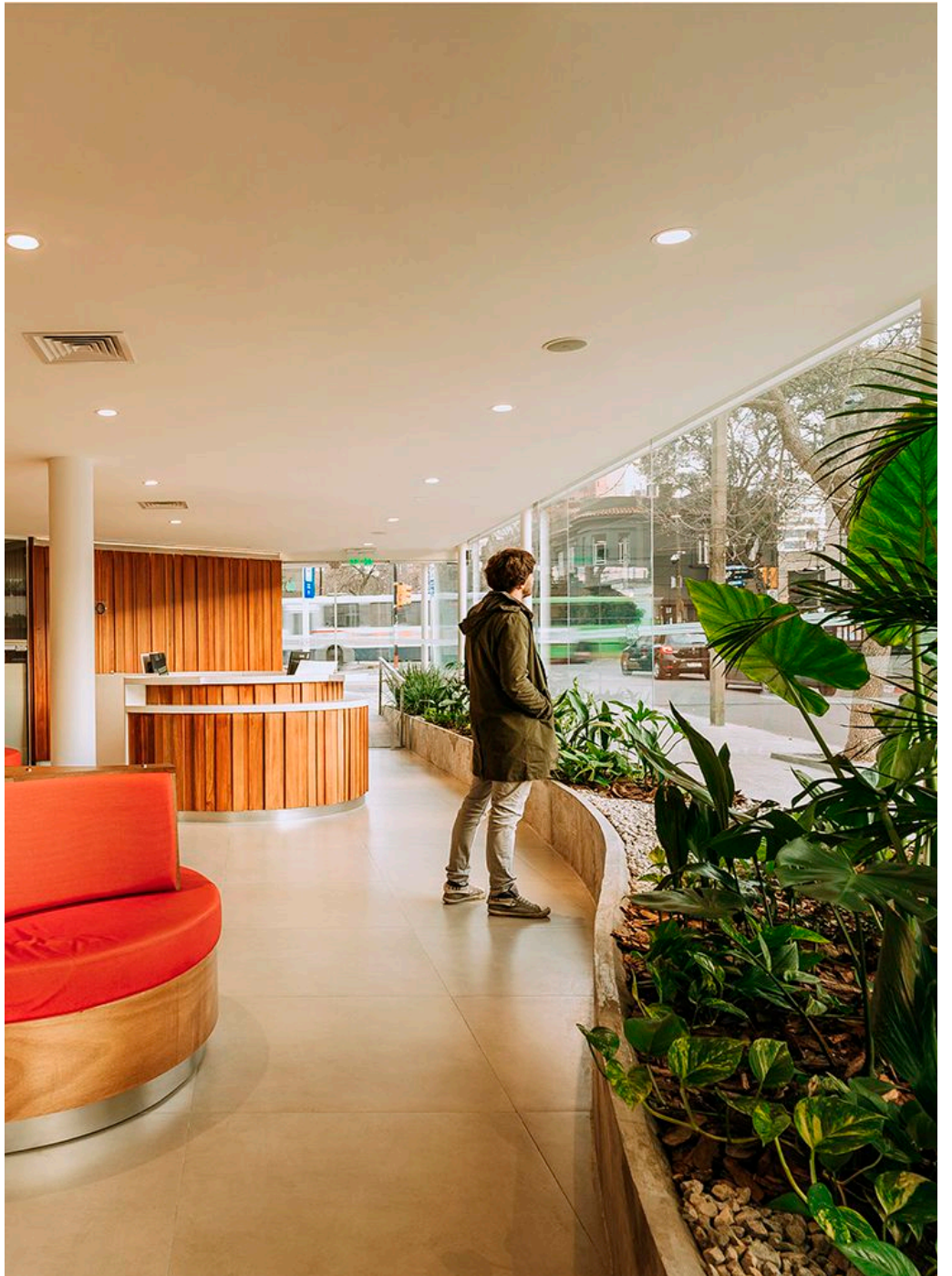












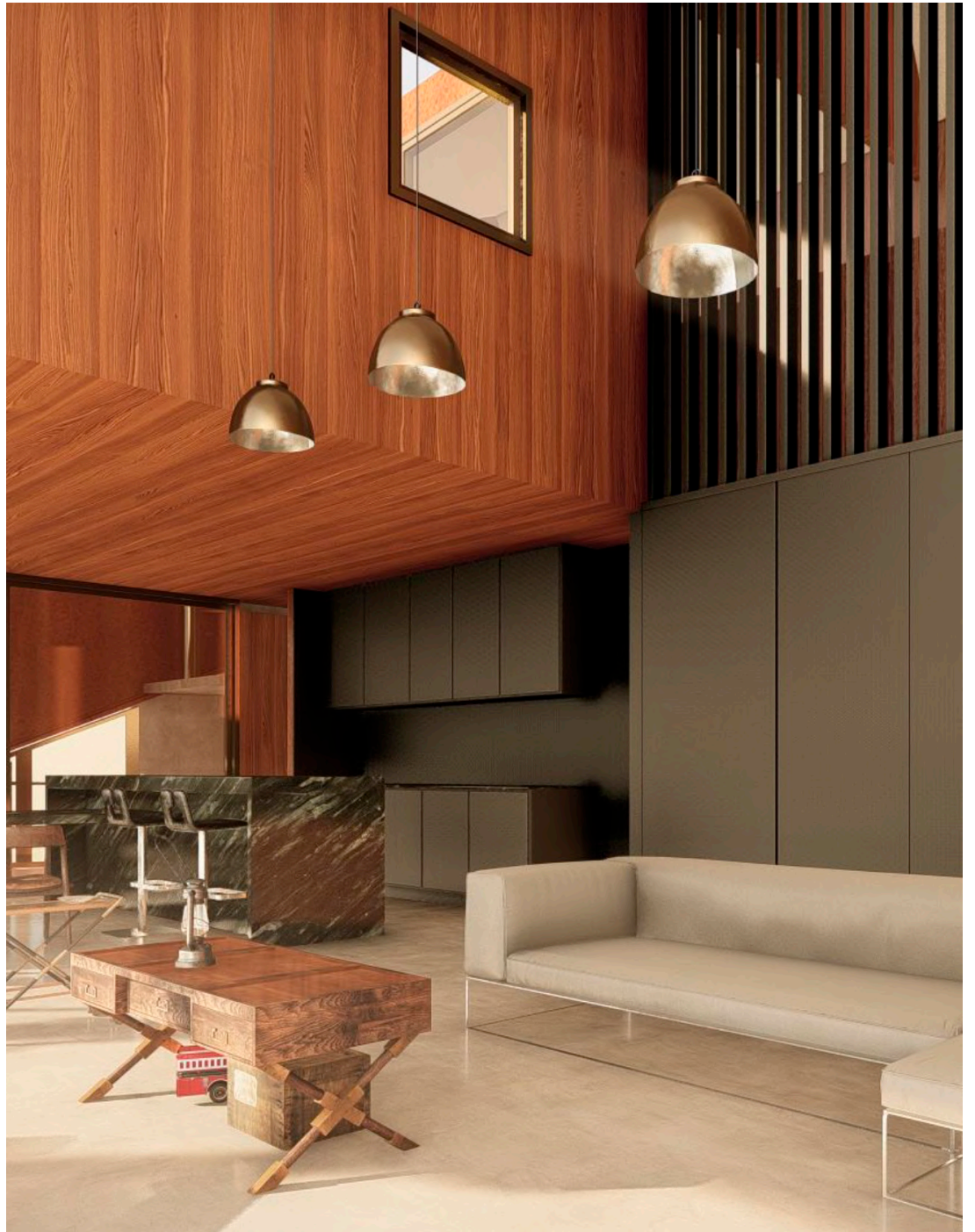
VIVIENDAS CAPRI
HOUSING
ANTEPROYECTO
2020



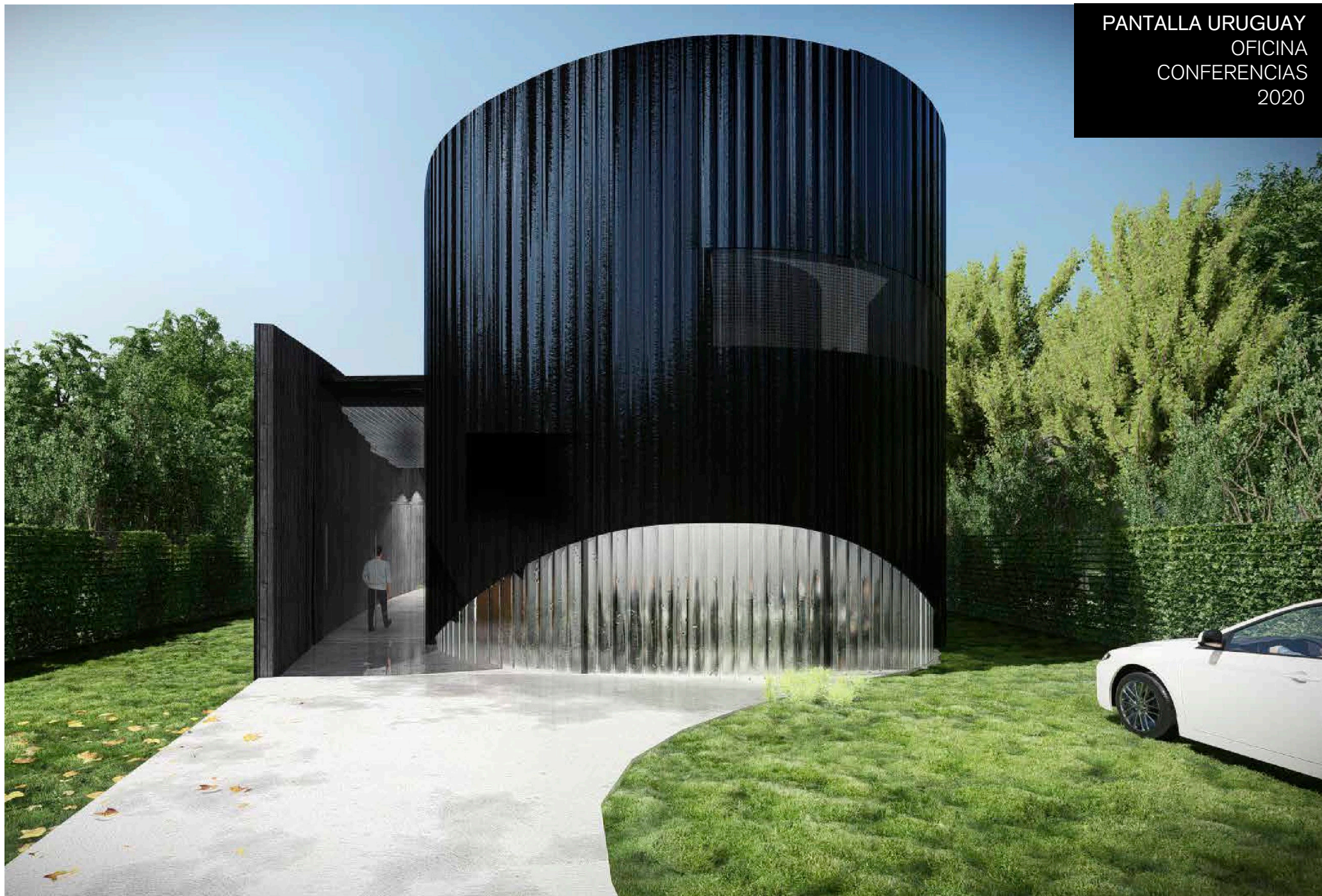


CASA CUMBRES
CASA
ANTEPROYECTO
2019-2020



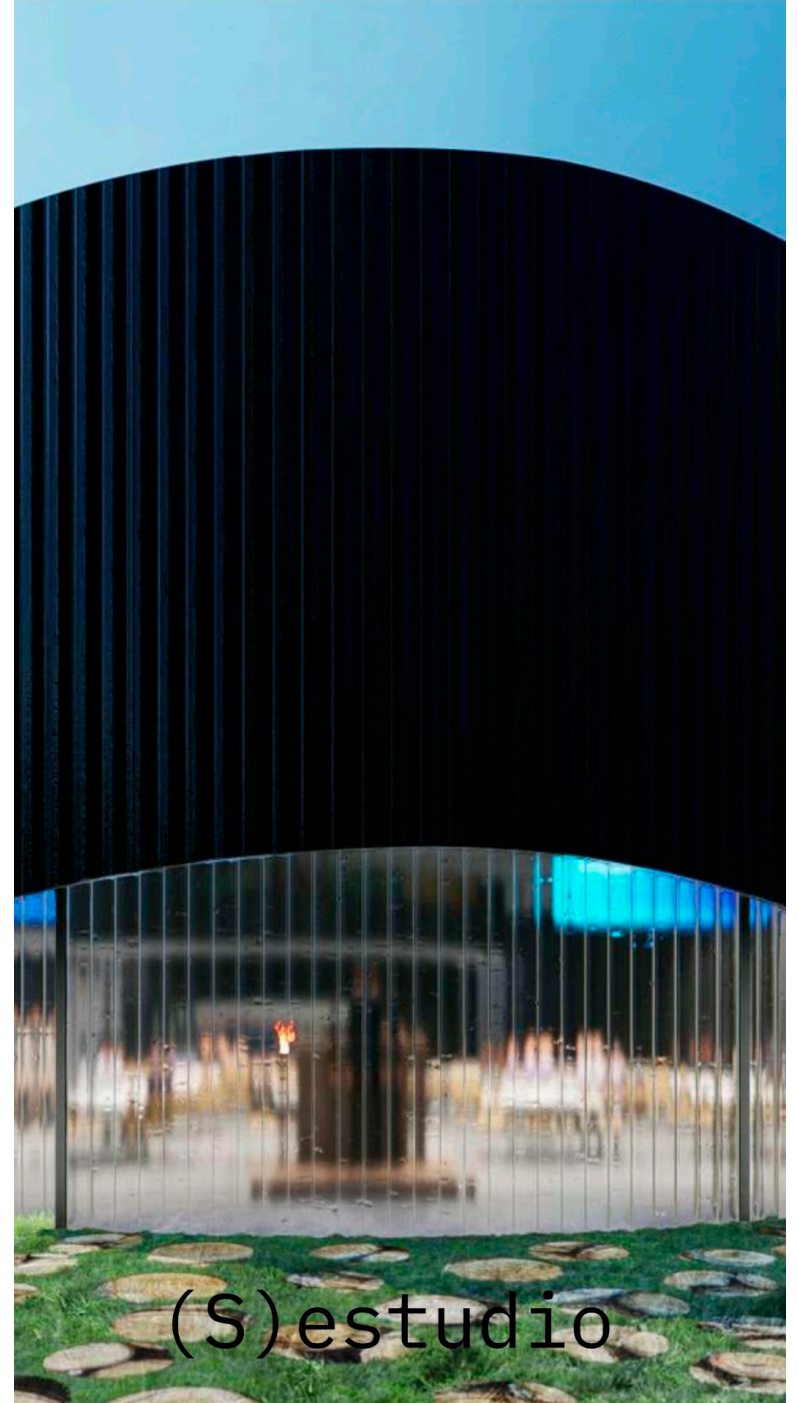


PANTALLA URUGUAY
OFICINA
CONFERENCIAS
2020





(S)estudio



(S)estudio

CASA PI
CASA

2019-2020





EXPO ROXLO
COMERCIAL

2020





EXPO ROXLO





PORTFOLIO

Fábrica de Paisaje como Oficina de desarrollos de proyectos de arquitectura, se ha especializado desde 2007 en Proyectos Territoriales, Arquitecturas Complejas con especificidad en Salud y Arquitectura Comercial entre otras prácticas.

FÁBRICA

FÁBRICA DE PAISAJE es un ámbito de práctica y reflexión sobre el paisaje, el urbanismo y la arquitectura contemporánea, que nace durante el verano austral de 2007, a partir del trabajo presentado en ocasión del Concurso Internacional de ideas de urbanismo acerca de un ámbito costero, al sur del territorio uruguayo. Su nombre deriva del concepto metafórico desarrollado en dicha instancia, metáfora que se ha ido ampliando y enriqueciendo, hasta convertirse en un instrumento para compartir y exponer cierta inquietud generacional sobre cómo intervenir en el espacio disciplinar contemporáneo de manera novedosa, cómo pensar con profundidad acerca del futuro del paisaje, el urbanismo y la arquitectura desde el sur continental.

Aspiramos todavía a trasvasar aún más aquel enunciado, abriéndonos paso hacia otros registros más complejos, transitar otros caminos, aproximarnos a nuevas definiciones, intuyendo siempre que es posible una metodología alternativa al protocolo convencional de la arquitectura y el urbanismo.

Fábrica de Paisaje ha sido premiada en más de 15 oportunidades, en concursos nacionales e internacionales, destacándose los primeros premios en el Concurso Internacional de Ideas para la Costa de Oro (Uruguay), el Concurso de Ideas y Anteproyectos para el Parque Artigas de Las Piedras (Uruguay), el Concurso Internacional Sudapan Endless(s)trip (México) y el Concurso Nacional de Anteproyectos para la Plaza Independencia (Uruguay) y recientemente el llamado público internacional para el nuevo Sanatorio y Centro Nacional de Rehabilitación del Banco de Seguros del Estado (Uruguay), entre otros.

Nuestro trabajo ha sido expuesto en eventos y medios específicos nacionales e internacionales, destacándose entre otros, la Bienal de Arquitectura de Venecia en sus ediciones de 2008 y 2012 (Selección Oficial del Pabellón Uruguayo), la VI Bienal de Arquitectura de Iberoamérica (Lisboa) y las galerías RAS-ACTAR y MO-NOAMBIENTE, en Barcelona y Buenos Aires respectivamente. Nuestros trabajos y escritos nuestros han sido publicados entre otros en revistas especializadas en Argentina, Chile, Uruguay, EE.UU, Italia y Hungría. También formamos parte de la exposición colectiva de Arquitectura emergente Latinoamericana Post-Post-Post. Algunos de nuestras obras y proyectos fueron seleccionados para la exposición itinerante NAU (Nueva Arquitectura Uruguayaya), así como dentro de la selección oficial de obra construida de la Sociedad de Arquitectos del Uruguay. Recientemente nuestra obra Viña Edén fue seleccionada para participar del Premio MCHAP de Obras construidas en las Américas, y para formar parte de la muestra 33N34S de Arquitectura Contemporánea Uruguayaya en Korea.

Fabio Ayerra

fabio@fabricadepaisaje.com / +598 (0) 99 056 888

Arquitecto desde 2006. Docente de Proyectos e Historia de la Arquitectura Contemporánea en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República. Ha sido premiado en concursos de arquitectura y urbanismo. Ha publicado artículos sobre la arquitectura y el paisaje contemporáneo. Ha diseñado y construido proyectos de arquitectura comercial y branding para diferentes empresas en Estados Unidos, México, Brasil, Panamá, Chile y Uruguay. Trabajó para diferentes oficinas tanto en Montevideo como en el exterior, destacan MKRO, estudio Nogue, Onzain, Roig en Barcelona y en el estudio Vigliecca Asociados en Sao Paulo. Ha dictado numerosas conferencias y seminarios en Uruguay, Argentina y Brasil

Marcos Castaings

marcos@fabricadepaisaje.com / +598 (0) 99 925 413

Arquitecto desde 2003, Magister en Ordenamiento Territorial y Desarrollo Urbano desde 2017 y Estudiante de Licenciatura en Letras, por la Universidad de la República. Fue Docente de Proyectos en cursos de arquitectura y urbanismo, en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República. Ha sido premiado en concursos de arquitectura, urbanismo y narrativa. Ha publicado artículos y obras de ficción. Ha participado en diversos seminarios y trabajos profesionales en el país y en el extranjero.

Javier Lanza

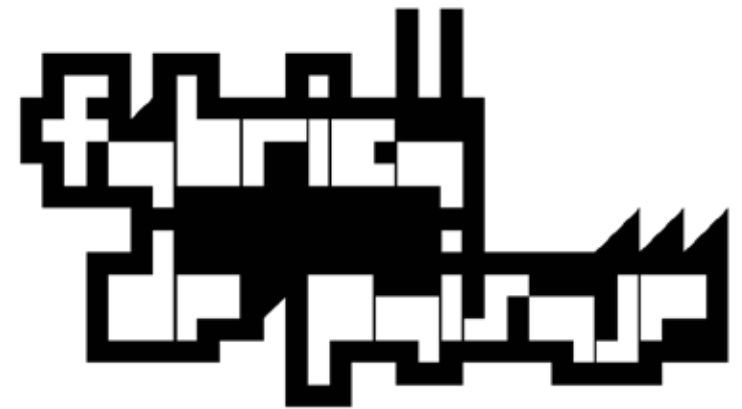
javier@fabricadepaisaje.com / +598 (0) 99 374 271

Arquitecto desde 2004. Cursa Maestría en Política y Gestión de Salud en el Centro Latinoamericano de Economía Humana. Ha sido premiado en concursos de arquitectura y urbanismo. Ha participado y expuesto en diversos seminarios y congresos en la temática de la arquitectura hospitalaria. Hasta 2010 se desempeñó como arquitecto en Hospitec, Consultora en Arquitectura Hospitalaria. Es integrante de la Unidad de Proyecto para la Refuncionalización del Hospital de Clínicas, y se desempeñó hasta 2017 como arquitecto en la Dirección General de Arquitectura de la Universidad de la República.

Diego Pérez

diego@fabricadepaisaje.com / +598 99 262 977

Arquitecto desde 2009. Diplomado en Investigación Proyectual, y candidato a Magister en Arquitectura (orientación diseño). Es además docente de Proyecto en cursos de arquitectura y urbanismo en el Taller Danza en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República, ha desarrollado actividad vinculada a la docencia e investigación en diferentes ámbitos universitarios. Ha recibido premios por sus trabajos en concursos de arquitectura, urbanismo y diseño gráfico, nacional e internacionalmente, muchos de estos trabajos han sido publicados y expuestos en varios países y medios especializados. Ha dictado Conferencias y seminarios nacional e internacionalmente.



PORTFOLIO

COMPETICIONES

Fábrica de Paisaje como Oficina de desarrollos de proyectos de arquitectura, se ha especializado desde 2007 en Proyectos Territoriales, Arquitecturas Complejas con especificidad en Salud y Arquitectura Comercial entre otras prácticas.



Fig. 10. - primer operador de la zona marina de Puerto Real



Intercambios playa



Eco - camping y la nueva forma del habitat sustentable



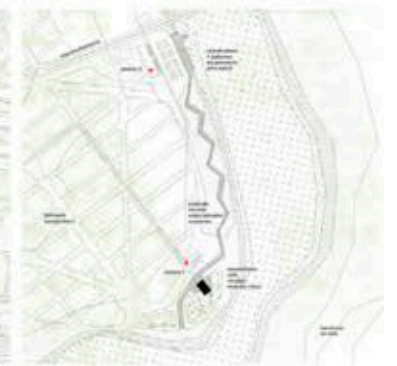
C1 EL CANAL



C4 EL ECO HABITA



C5 LAS BARRANCAS



C7 EL OBSERVATORIO

la presencia de la creación de un parque urbano tradicional, caracterizado por una estructura regular, ordenadamente dispuesta y de diseño más metódico, que por tanto requiere mucho mantenimiento. En estas condiciones parece indispensable pensar en alternativas que se conecten entre sí, como alternativas de gestión.

¿Cuáles serían las condiciones urbanas de una zona periférica de la ciudad en una ciudad periférica de la capital?

¿Es posible pensar un parque urbano en una ciudad estructuralmente suburbanal?

El programa de desarrollo, incluso más ambicioso, la necesidad de crear una buena condición de parque, un parque por sí mismo, un parque diferente de una red de parques definidos que los parques tradicionales. Un parque urbano pensado en el tiempo, en cuanto a su lugar, final de proyectar una red de parques en constante movimiento, un parque que cambia a medida que evoluciona por la propia gestión, tanto de sus usuarios como y sus propios, como de sus usuarios humanos.

Una buena condición de parque expresada en el tiempo

El espacio o la acción de descubrimiento o conexión

¿Cómo intervenimos a esta escala en un lugar que está cargado de memoria para asegurar de conectar con el valor urbano para la cultura?

La memoria de la del territorio permanece clara y está presente. La reflexión anterior acerca de la Campa de Batalla de cómo está en y debería ser el futuro de la ciudad. Por tanto, debemos de encontrar una forma de intervenir en el territorio, que nos ayude a conectar con el valor urbano para la cultura y convertirlo en un espacio público fundamental de la ciudad, conectando entre sí, como alternativas de gestión.

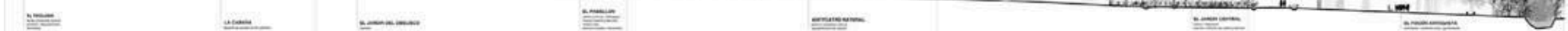


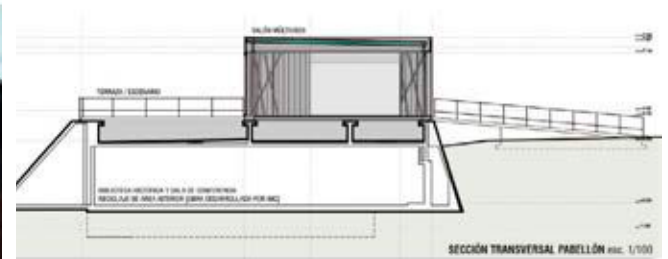
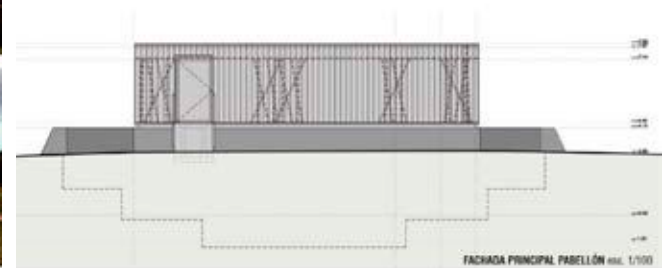
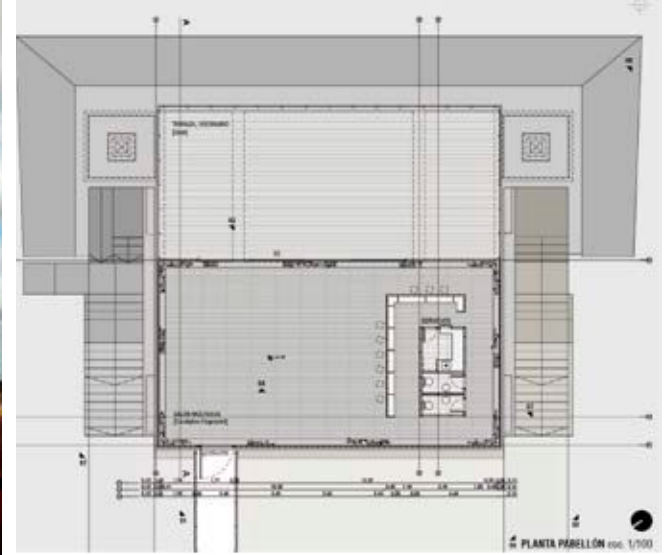
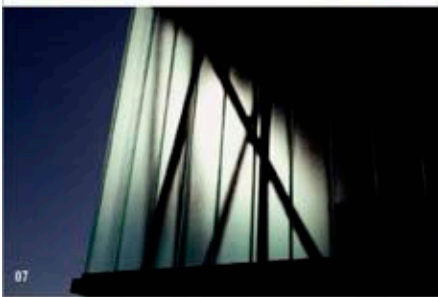
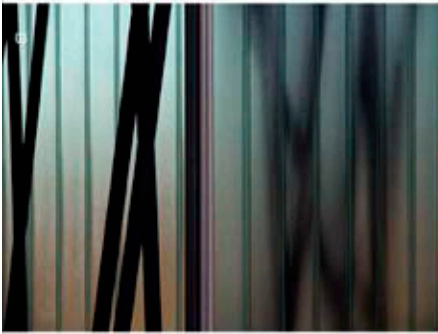
Vista desde el JARDÍN DEL OBELISCO hacia EL PABELLÓN y el campo de batalla



PLANTA GENERAL esc. 1/1250

SECCIÓN LONGITUDINAL esc. 1/800





Natural tourist areas are progressively being excluded from the central regions of global economic development. From the up-dated Seven World Wonders only three are in Europe, the others in distant places. We cannot claim that this displacement is something casual. On the contrary, we should pose some questions:

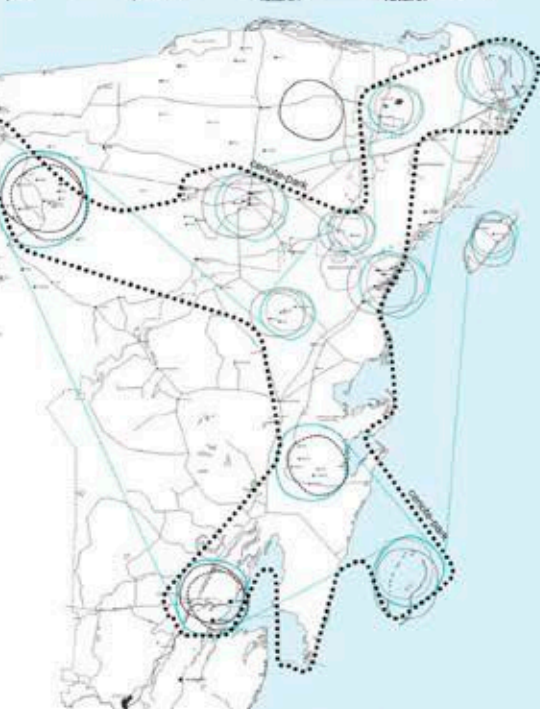
Supertourism*

Land-morphing | infra-landscapes | land-factory-tools

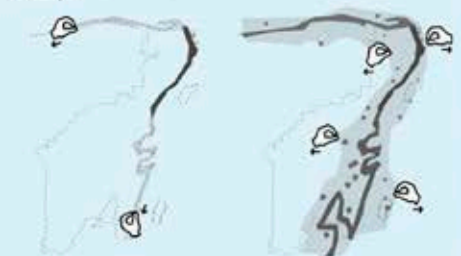


- What is the meaning of tourism at the beginning of the XXI Century?
- Could the exuberant Caribbean be the laboratory for a new era of tourism?
- In what way the often-tense relationship nature-culture-economy should be addressed?
- How can we embrace a sustainable urban development for the Caribbean?
- Could the Riviera Maya turn into a model-example of development of these regions?
- Shouldn't we consider the specificities of the Caribbean to address a more complex tourist destination?
- Could the consumption of the coastal resources be reduced and yet increase the tourist offer?
- Is it possible to articulate segments of public coast with a largely privatized waterfront?
- Is it possible to unfold the deep hidden cultural layers of the Riviera Maya and re-assess them?

landmorphing!

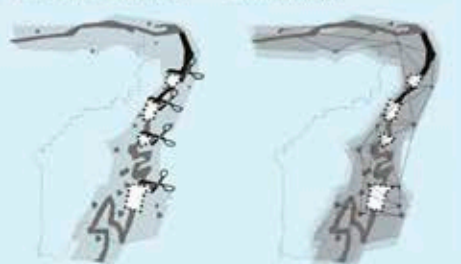


LAND-MORPHING: These four operations conform the field upon which strategic events take place. This active topographic field operates as the connective tissue of all the land-factory tools. In addition, this hyper-connected landscape, programmatic gelatin, serves as substratum and liaison for the infra-landscape.



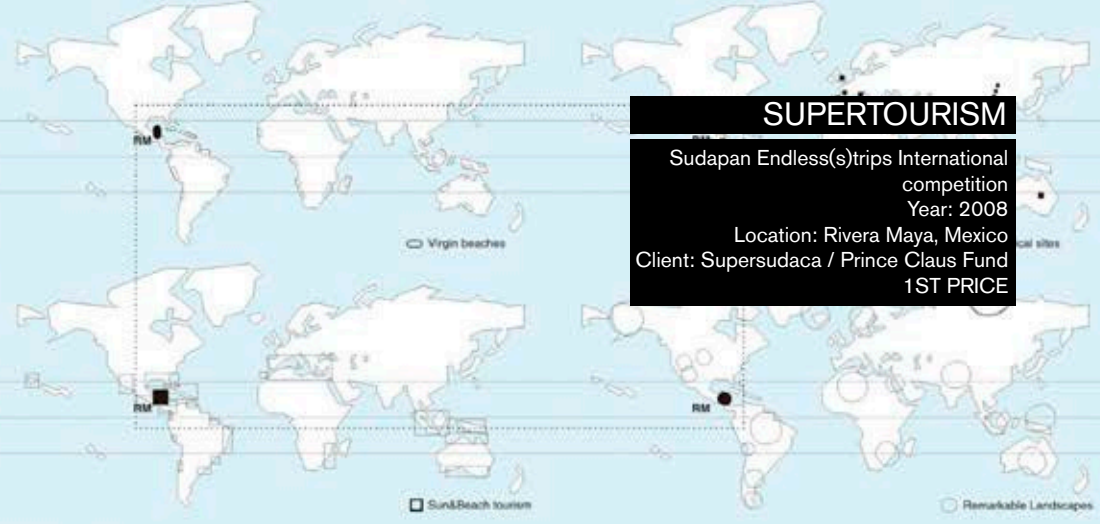
Stretching / Stretch the Riviera Maya to the whole coast of the Peninsula de Yucatán, diversifying the tourism according to the ecological and landscape conditions of each zone.

Widening / Widen the linear coast, at the present of an average of one kilometre, to a complex territory, with oasis, with variable and diversified nodes of intensity.



Sectioning / Section the all-inclusive tourism flourishing by creating spaces of untouched natural coast and public waterfronts.

Stratification / Stratify the territory of the Peninsula, multiplying its natural attractions through the activation of hidden layers, both cultural-historical and natural.



SUPERTOURISM
 Sudapan Endless(s)trips International competition
 Year: 2008
 Location: Riviera Maya, Mexico
 Client: Supersudaca / Prince Claus Fund
 1ST PRICE

distances!



"On a map of 1:200.000 scale, especially on a Michelin map, the whole world seems happy; on a map of a larger scale, like the one I had of Lanzarote, things deteriorate: you start to make out the hotels, the leisure infrastructures. On a scale of 1:1 you find yourself backing the normal world, which is not very pleasant; but if you increase the scale even more, you are plunged into a nightmare: you start to make out the dust miles, mycoses and parasites that eat away at the flesh".

Michael Houellebecq, *The Possibility of an Island*

Distance does not imply a lack of involvement, but a special form of it. To exercise that micro and macroscopic oscillation involves a form of reconciliation with previously unmanageable structures and sophisticated and complex spatial organizations. These increasingly complex liaisons are better addressed if considered in its full dynamic scalar condition. Therefore, the landscape for Supertourism* should be the result of this multilayered vertical axis in its juncture with the horizontal constrictions and potentialities of the 1:1 scale, the real thing that exists beyond its representation, mapping or cartography. While the distances articulate the landscape of Supertourism*, it resides in the 1:1 scale.

Three strategies, three operative distances are developed to foresee the grounds of Supertourism*.



infra-landscape!

The **infra-landscape** is a deep layer of the landscape, historically, culturally and physically deep. It is an Archaeology of the past and the deep, and thus establishes a metaphysical connection and juncture between culture and landscape. To reveal and activate this yet barely explored infra-world is a central issue of the proposal.

As a matter of fact, the Riviera Maya is, nonetheless, upon a hidden world of caves and water streams, of graves and rite mythical places that occasionally emerge into the ground as spectacular geographical unique features. Yet all these mangroves, cenotes and water streams conform a continuous net that spreads all under the Riviera as an under-mesh of minerals and dense water. As a collar of inverted lighthouses, the cenotes constitute an anthropological and archaeological inverted memory of the spectacular treasures on ground.

Therefore, to operate, we needed a cartography of that infra-landscape. Then, the question was how to make it visible, recognizable and, above all, enjoyable. The result is a series of operations that re-creates and counterpoints that underworld. We named it **Cenotes International Park**. The Riviera Maya is not only about sun and beaches; we are determined to understand it in its full complexity.

The **Cenotes International Park** is conceived as an instrument of mediation between the economic attraction of a generic and massive tourism and a more mediated and fruitful relation and rendering of the territory within its distinctive and singular potentialities: a generic tourism for a singular destination.



land-factory tools

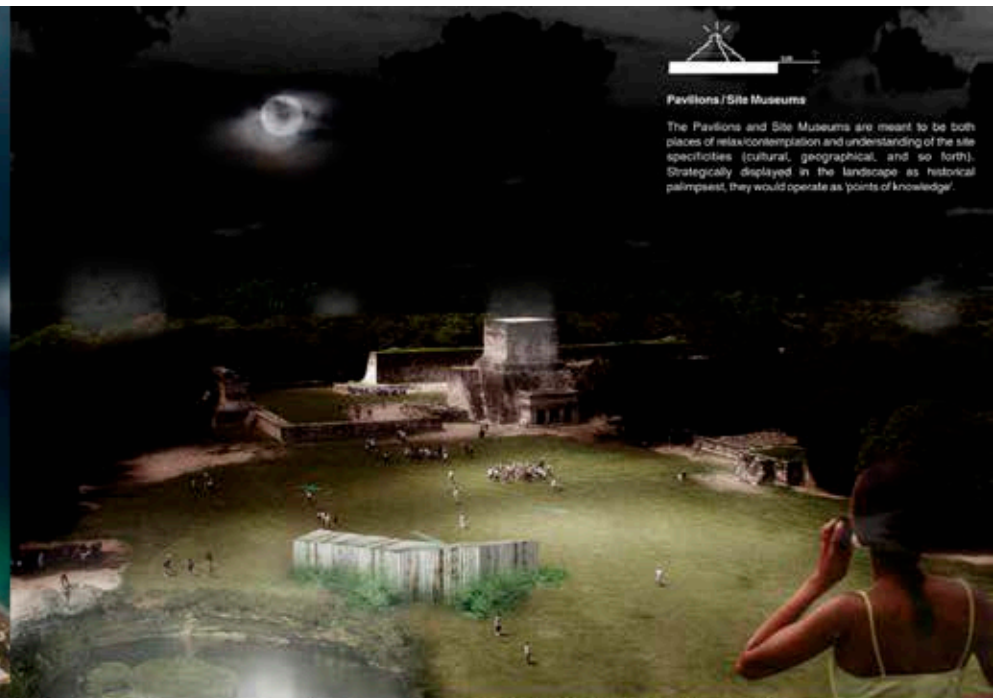
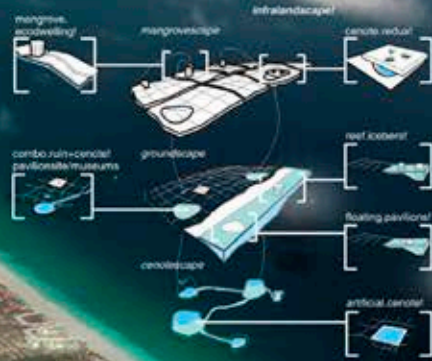
"Since facility is an act of activity, the strongest reference I have as a child were the inflatable pools of summer vacations. If possible, I want the hotel to have the beach, shut the door, close the curtains, never return. I would see the world through a screen just as I had all of it. I was nervous about travel because of the uncertainty of being able to reveal an experience of travel, and I especially disliked travelling fast in case I failed to understand the connections between places."

Peter Greenaway, *A Walk Through H*

The land-factory tools constitute the 1:1 operations in the landscape, the strategic references of the site and, thus, the visible signs for the guest's production of it. They are the architectural devices, the user is guided to use as coordinates to follow, but leave to get back to the site of program functionality and the spectacular. None of the operations, when chosen among a vast range of possible ones, can be representative of the site and its history, its complexity and variability that ensure quick responses from unrepresented fields. This is precisely the rule number one of the field.

This field is as wide as possible, as deep as possible, for its main commitment is to embrace all the infinite variations of the site, unfolding the deep beauty of the cenotes and the widely known ruins, the intense business of the sea and the unexplored possibilities of dwelling in the mangroves.

A landmark of the strategy as a whole is the understanding of the hotel as the primary image of tourism. Therefore, the next step is to reconstruct it and explore its possible variations and new scopes. The new Super-tourism needs a new hotel.



Pavilions / Site Museums

The Pavilions and Site Museums are meant to be both places of relaxation/contemplation and understanding of the site specificities (cultural, geographical, and so forth). Strategically deployed in the landscape as historical palimpsest, they would operate as 'points of knowledge'.

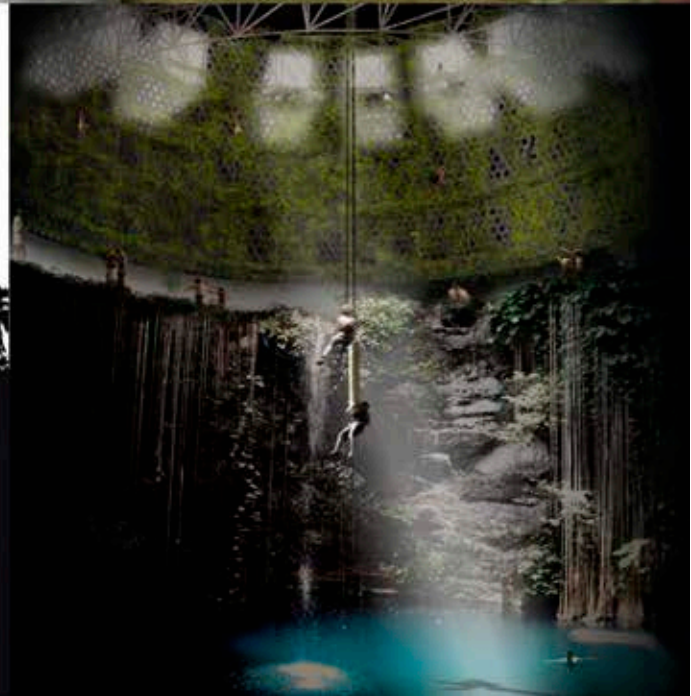
[A] Cenotes Redux

The cenotes, occasionally re-visited as natural ruins, are completed or repaired with new tourist infrastructures. Hotels, Galleries, Cultural Shows, could re-address the cenotes in a contemporary fashion, sometimes creating inverted Agrippa Pantheons, in a non-innocent cross-cultural reference.



[B] Artificial Cenotes

The Artificial Cenote is a new building typology, in spite of the old-fashioned word. This new collar of Caribbean Hotels exercise the utmost artificialization of landscape, introducing multiple all-inclusive development nodes as an explicit counterpart to the overrated predominant model of the 'at-the-beach'-hotel.



Artificial Islands

The Artificial Islands capture the intensity of the underwater circles that occasionally emerge in the Caribbean Sea, creating an underwater dwelling. This widening land-morphing strategy allows us to open the landscape not only inland but also in water. "Supertourism" is a visit of a new land, even possibly a water-land.



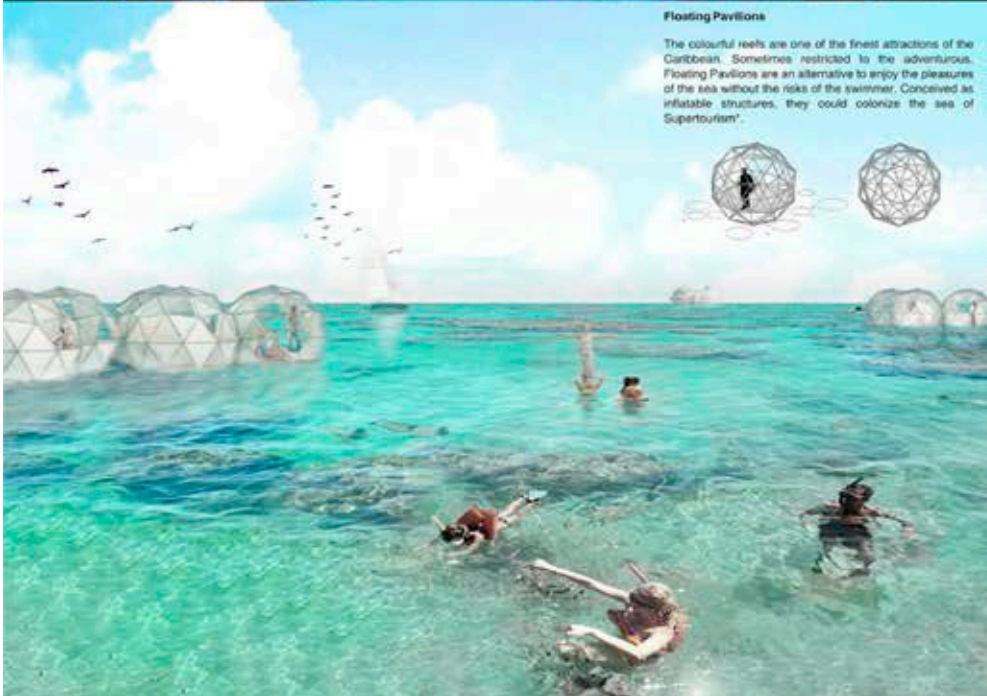
Eco-Dwelling/mangrovehousing

The mangroves constitute one of the most fragile and rich eco-systems of the world. To carefully touch them and make them pleasurable is an undeniable challenge. Eco-Dwelling is a net of soft and ephemeral shelters, respectfully displayed in interaction with the natural variations and flows of nature.



Floating Pavilions

The colourful reels are one of the finest attractions of the Caribbean. Sometimes restricted to the adventurous, Floating Pavilions are an alternative to enjoy the pleasures of the sea without the risks of the swimmer. Conceived as inflatable structures, they could colonize the sea of Supertourism.



Supertourism

"Supertourism" claims for a flexible territorial substratum capable of energetic exchanges and continuous re-shapings, for it is necessary to rapidly locate new fluxes and unpredictable detours. "Supertourism" somehow effectively connects with a superlandscape, that endlessly receptive substratum.

"Supertourism" implies an active involvement of the subject with the site (understanding the site in its broadest sense, as a topographical, cultural, social, and economical landscape) in dialogical synergy of overlapping fluxes that operates back and forth to create and re-create that endlessly dynamic milieu; an active landscape is the substratum for the "Supertourism".



"Piriápolis posee algunas de las mafas características de las ciudades balnearias europeas cuyo auge ya pasó. Biarritz, la Costa Amalfitana, algunas balnearias de la costa inglesa, son buenos ejemplos de ellas. No obstante, creemos posible una operación capaz de revertir esa condición de lo que ya pasó y transformarla en lo que será, iluminando, en sentido literal y metafórico, la marca histórica y estéticamente coherente de la ciudad. Lightplanning ayuda, además de a un método ligero de urbanismo, a un modo de operar iluminando y creando luz en equipamientos existentes y nuevos. Lightplanning actúa la ciudad, recorre su matriz visual y recompone su historicidad en un presente iluminado..."

lightplanning* iluminemos Piriápolis!

Hacia la refundación de Piriápolis
Una revista a la generación mítico-simbólica de un ámbito turístico

Introducción
La ciudad de Piriápolis tiene un origen mítico, un nacimiento vinculado a su condición física de haber sido fundado por inmigrantes de la zona de Biarritz de la Riviera Francesa. Esta operación aleatoria inicial, por absurda que sea, que aconteció y produjo una condición urbana y paisajística de gran potencia, ha ido generando hasta el día de hoy de las más de cien años de historia de la localidad. Los planes sucesivos, que simbolizan de la mejor manera los hitos de desarrollo, la plaza se encuentra en franco retroceso y en plena posición evolutiva, el hito más reciente del entorno construido se ha ido transformando en una amalgama de colores pastel, al tiempo que la mayoría de las antiguas viviendas de la zona siguen su curso hacia la obsolescencia y se encuentran abandonadas. Esta situación genera una falta de coherencia en el desarrollo de la ciudad que se ve reflejada en la falta de una manera integral, evitando una situación de proyecto cerrado, para optar más bien por un método abierto y una alternativa de trabajo. Entendimos el trabajo de este modo y se han reunido posturas las siguientes conjuntas:

**¿Es posible repositonar a Piriápolis desde la revisión de su carácter mítico?
¿Se puede crear una nueva "marca Piriápolis" que condense su pasado mediterráneo con nuevas especificidades, más propias del turismo de sol y playa contemporáneo? ¿Vista desde esta lógica ¿cuáles son sus principales atributos a exacerbar, qué otros deberíamos generar, y cuál sería la función de su frente costero dentro de estas operaciones?**

Argumento
A finales del siglo diecinueve el único referente posible para los desarrollos balnearios era la Riviera Francesa, símbolo de distinción, buena vida, paisaje irguizable y, sobre todo, de la máxima atención por el turismo de estación calida. La Riviera Francesa construyó, en definitiva, la encarnación del primer paradigma del turismo de sol y playa. Resultaba natural y pertinente la utilización de esta referencia concreta, considerando además el paisaje de soporte de la región (la antigua Enseada del Inglés), al igual que con el desarrollo de la ciudad en las cercanías de la zona en nuestra localidad. Francisco Peris, desarrollador urbano e inmobiliario de gran visión, lo supo ver y construyó una nueva idea, con su nombre, sus planes constructivos y hasta su ciudad.

Desde mediados del siglo veinte, sin embargo, los referencias turísticas en materia de sol y playa se comenzaron a diversificar. Con posterioridad a la Segunda Guerra Mundial, dicho turismo, ya extenuado y en expansión, abandonó como imagen simbólica el espacio del primer modelo para dirigirse a terrenos de la modernidad turística, conservando sin embargo un cierto carácter urbano, fruto de las ideas higienistas vigentes en la época. El turismo se generalizó, abandonando su carácter de élite, para incluir a clases de menor poder adquisitivo, marcando, en las años treinta, el surgimiento de los tipos operacionales. En el ámbito español el primer turismo hacia ciudades como Acapulco, Banahua y Rio de Janeiro, modelos que se constituyeron en un segundo paradigma del turismo de verano.

A comienzos del siglo veintiuno las lógicas del turismo de sol y playa padecen cambios, acompañados en parte por lo ocurrido en el pasado, las tendencias del turismo en general. La agilidad de los medios de transporte masivo, y la generalización del acceso a estos, la revalorización de las culturas y paisajes no homogéneos, la conciencia de la fragilidad de los recursos naturales y paisajísticos, son algunos de entre la infinidad de cambios calculados que han contribuido a este desplazamiento de intereses.

Los debates turísticos globales se vuelven más y más exóticos cada día, al tiempo que se trasladan hacia el ecuador, volviendo a su vez más y más tropicales. La imaginación de las vacaciones vinculadas a la experiencia de sol y playa se trasladó como consecuencia a las imágenes similares. "Debido a esta última parafraseo conviene dos imágenes asociadas, una primera vinculada a los desarrollos costeros en forma de strip, basados en la repetición del hotel al vacacionista, cuya generalización ha desplazado las costas del Caribe, y una más vinculada al "turismo urbano", más específica del medio natural, más interesada por la relación con las comunidades locales, con una componente más o más asociada a los paisajes turísticos.

En dicho contexto, sería irresponsable pensar el destino de un ámbito turístico como el presente sin tener en cuenta estos desplazamientos. Ahora bien, ¿cómo puede Piriápolis participar de estos cambios sin perder su especificidad paisajística y urbana? ¿Cómo puede Piriápolis reconfigurar su matriz de "balneario europeo" y a la vez estar "a la moda" con los nuevos desarrollos turísticos? El gran desafío del presente trabajo es plantearse desde la pertinencia de este doble objetivo.

Para alcanzarlo se anticipa, en vez de un solo gran proyecto, una agenda de trabajo. Esta agenda se compone por una batería de operaciones, independientes entre sí, de manera de no comprometer el éxito del proyecto si alguna de ellas no fuera realizada, y lo suficientemente autónomas en escala, energía y recursos, para ser fácilmente replicables en los tiempos y en gran parte, con los recursos de una administración municipal. Estas operaciones serán tanto directas (operaciones o acciones, vinculadas a eventos) como indirectas, y se organizarán desde cinco temas que parecen ser los fundamentales para regir un futuro para Piriápolis, en especial mirándolo desde su actual condición turística, y el valor de estos de cara de su "branding".

Importante:
¿Piriápolis + Niz + Copacabana + Tulum?
En busca de una imagen costera diversa, de fuerte impronta contemporánea

Los cinco subtemas, que serán abordados con la metodología citada, tienen como objetivo la construcción de una estrategia concreta: devolver a Piriápolis su impronta de balneario de punta, reforzando las cualidades físicas de ciudad mediterránea europea, pero agregándole además otros rasgos icónicos propios de los modelos relativamente posteriores, en particular resplandecidos en los ámbitos de Rio de Janeiro y el Caribe.

Este artículo es una versión de "Influencias, Modelos, Paradigmas, Estructuras Turísticas", febrero, 2002, pp. 119-133, del primer libro de Lightplanning, un libro del autor, publicado por el Ministerio de Turismo de Uruguay. Este artículo es una versión de "Influencias, Modelos, Paradigmas, Estructuras Turísticas", febrero, 2002, pp. 119-133, del primer libro de Lightplanning, un libro del autor, publicado por el Ministerio de Turismo de Uruguay. Este artículo es una versión de "Influencias, Modelos, Paradigmas, Estructuras Turísticas", febrero, 2002, pp. 119-133, del primer libro de Lightplanning, un libro del autor, publicado por el Ministerio de Turismo de Uruguay.



LIGHTPLANNING
Piriápolis waterfront Ideas competition
Year: 2009
Location: Maldonado, Uruguay Client:
Maldonado municipality
Special mention



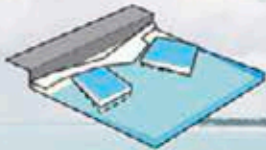
La rambla urbana, el capir coneren y el balcón a la rambla



El mismo pavimento está elaborado en base a la simbología alusiva utilizada por Pina en todos sus proyectos, desde la fundación del balneario, lo que le confiere un carácter de la ciudad, el entorno lo otorga fuerza y la vida.



El Paseo de los Ingleses o Paseo del agua, la rambla marítima.



piscinas de marea

rambla marítima

GROWING ENERGY

South Solar Park
International ideas competition
Year: 2010

Location: Reggio Calabria, Italy Client:
Reggio Calabria government
Special mention

PARK SECTION

PARK PLAN

PANORAMIC ESCALATOR

LIFT

PARK

ROADWAY

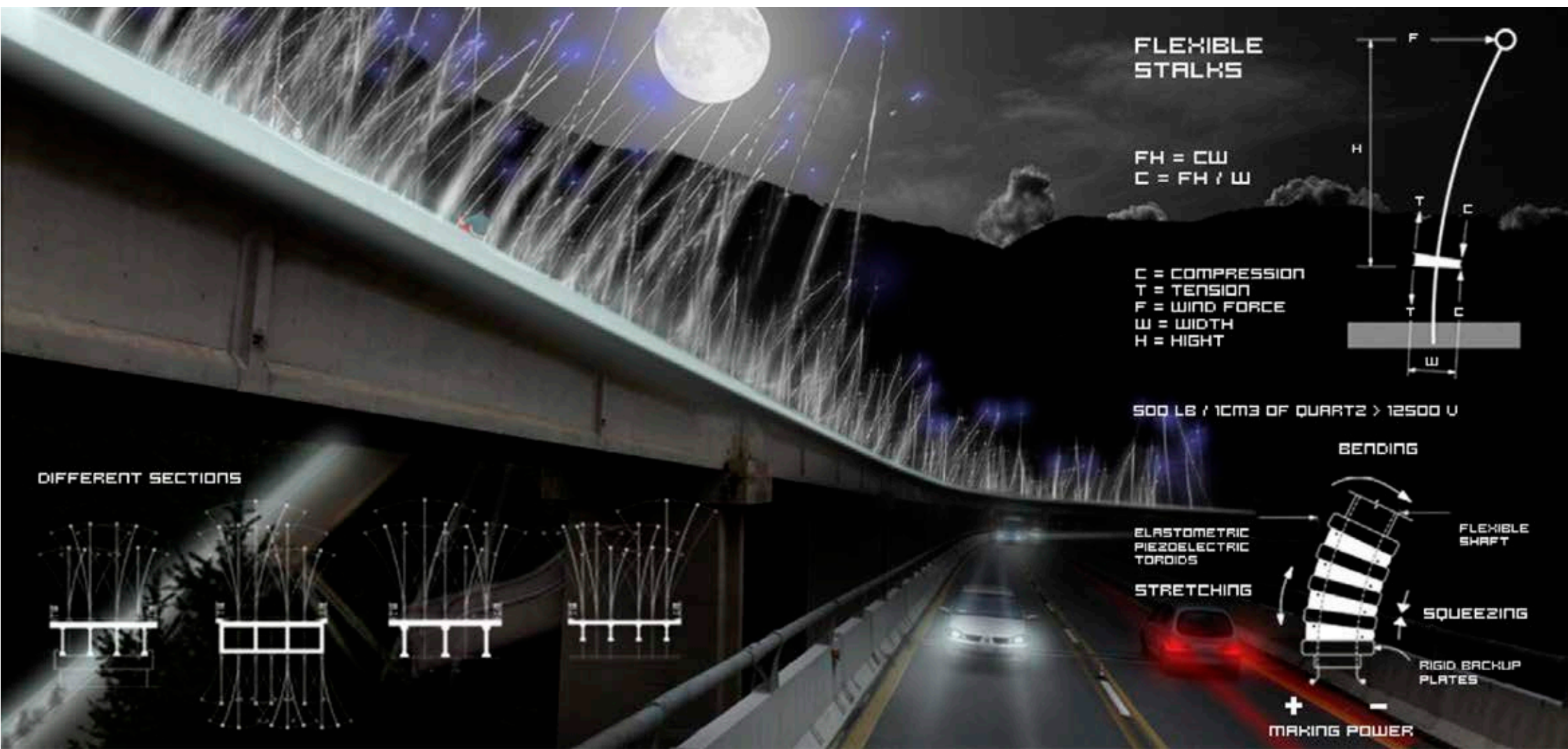
ENERGY FIELDS
CONNECTIONS PATHS

BAGNARA
CALABRA

FAUZZINA

SCILLA

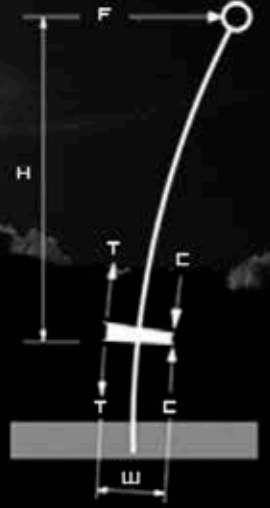




FLEXIBLE STALKS

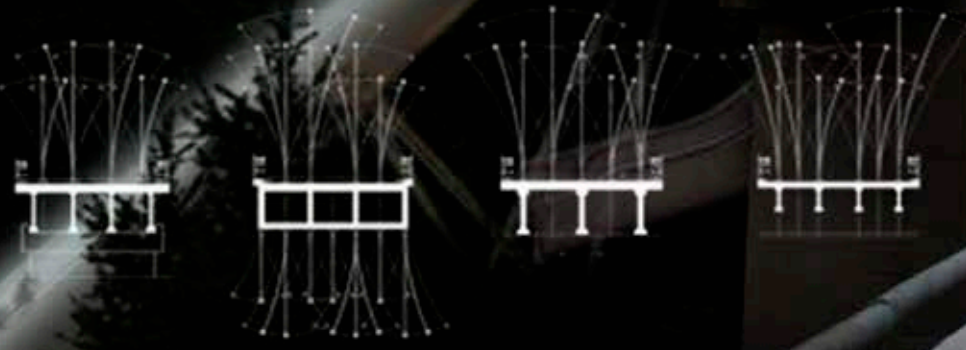
$$FH = CW$$
$$C = FH / W$$

- C = COMPRESSION
- T = TENSION
- F = WIND FORCE
- W = WIDTH
- H = HIGHT

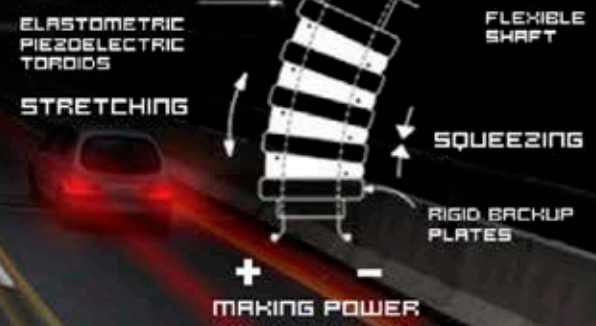


500 LB / 1CM3 OF QUARTZ > 12500 U

DIFFERENT SECTIONS



BENDING



(r)evolutionary green*
from assembly line to green loop



FEEDBACK LOOP The diagram shows output from an information about feedback of an event or phenomenon. The text and images are organized or arranged in the system in a way that allows for the feedback loop. The diagram shows the original phenomenon in the system in a way that allows for the feedback loop. The diagram shows the original phenomenon in the system in a way that allows for the feedback loop.

Ecological thinking must be ecological. It must acknowledge the data about human, adaptive systems that respond to feedback and change. Then flow.

Evolutionary green (also revolutionary green) is a proposed model to achieve the best of both worlds. It is a radical paradigm to change when it is a radical paradigm. It is a radical paradigm to change when it is a radical paradigm. It is a radical paradigm to change when it is a radical paradigm.

Should we posit yet another green utopia or rather set the ground for a feasible change? Is it possible to foster a process of 'green-industrialization' by reutilizing (also replicating) the mechanisms of mass production/consumption? Rather than focusing on a conventional localized solution, could we think this new paradigm as a flexible specialized net of various and coordinated actors and scales, defining a green feedback-loop? How can we build up a radically novel understanding of the suburban lawn, yet recapping the notion of garden as 'paradise on earth,' locus of thought and social change? Why not understand such process as an invocation of a new imagery, a new aesthetic ideal, an active beauty of sorts?

(R)EVOLUTIONARY GREEN

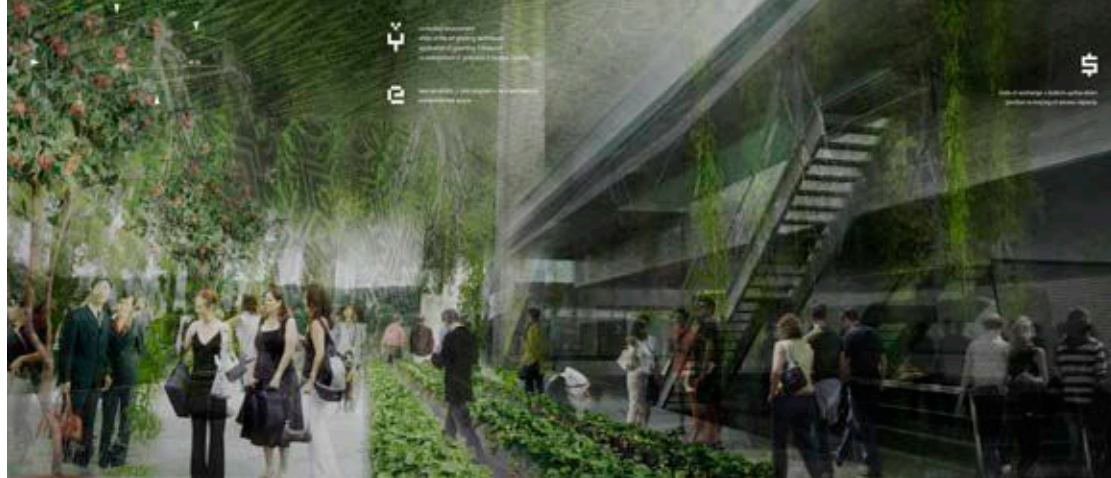
Mowing to growing international competition
Year: 2010
Location: Philadelphia, United States
Client: Terreform
Finalist

II (the green nursery & palace)

The Green Nursery & Palace is the main-scale node of the evolutionary green. It is the ecological node and marketplace, where the public, private, and social, and green production is performed. Green production is a new building strategy, rather than a traditional building strategy. The Green Nursery & Palace node is able to offer an ecological marketplace, a marketplace for architecture, where ecological and green production will also be a marketplace and a marketplace for the architecture of the city.



plan and section



(↓ * \$ Ÿ e)

The greenloop uses complex information of each of the three specific scales/nodes of the green loop. Together, they combine a chain of the particular functions that each of them performs within the system. Information was organized into 3 categories/levels: production, social, economic, technological, aesthetic. The proposed project is meant to activate not only the productive register but also social, economic, technological, and aesthetic ones.



the new auto/suburb complex = space to consume + space to produce
 (r)evolutionary green (feedback loop) = local industrial green production + ecology as information exchange

I (the landscape factory)

The Landscape Factory is the major-scale node of (r)evolutionary green. It operates as the connection with larger systems of production/consumption (input) and is in charge of the management of the production surplus. It distributes the production to the Green Nursery & Palace. Early connectivity is an essential requirement of the Landscape Factory.

III (the garden of active beauty*)
active beauty* at the suburban lawn

Production with an outdoor garden has been traditionally associated with both issues and elements: beauty, variety. For this the aesthetic ideal of the urban landscape, an active beauty, relies on the construction of an aesthetic of the green based on a radically new imagery. An active beauty seeks to reveal the inherent beauty of the natural process, the imperfections of agricultural machines, the dynamics of growing and possible exchange. To a certain extent, it is a beauty in movement in constant transformation with its generation. It is true the notion of a green landscape loop that reinforces the aesthetic scope of the project. A landscape machinery, a landscape factory of sorts.

What is at stake is therefore the very notion of garden/ness. Traditionally understood as locus of thought, as 'paradise on earth,' as social, political and cultural site capable of incommensurable aesthetic complexity, we want to think of the garden as part of a process rather than as a series of static historical functions. From space to loop, and from landscape to production, the new garden/ness operates at the junction of green technology and public domain, of consumption and production and, ultimately, of space and flow. The garden in this sense has a role in a complex feedback loop. The green loop (the garden/ness) activates a series of coordinated open spaces, to multiply exchange possibilities and assembling an specific green ecological conditions. It redefines the suburban landscape as a matrix of possible change. But a bottom-up construction needs a correlation to the 'top' level. It is in this point that the loop begins to connect, by linking the different areas of the project and, particularly, by the re-establishment of the Green Nursery, the central node of exchange and information/consumption.

Eventually, every garden will derive from the information to the producer. From the garden/ness, the green loop connects different systems of production/consumption (input) and is in charge of the management of the production surplus. It distributes the production to the Green Nursery & Palace. Early connectivity is an essential requirement of the Landscape Factory.

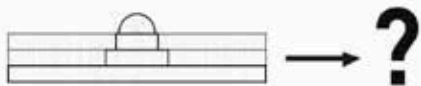


After the Crystal Palace...

The Crystal Palace has been widely described as a symbol of social, industrial and political change. Conceived as a portentous machinery of display, the Crystal Palace came at the intersection of production and exhibition, of an emerging (potentially) global market (an 'universal' exhibition) and a moral, fictional and academic infatuation. But that infatuation comes not only from that unprecedented universal display (of such disparate things as agricultural machinery and Indian pottery) but also from the nature of its container: a sophisticated space of unattainable dimensions entirely made up of steel and glass and capable of housing three oak elms in London's Hyde Park. Curiously enough, a design made by a gardener and glass houses builder: Joseph Paxton.

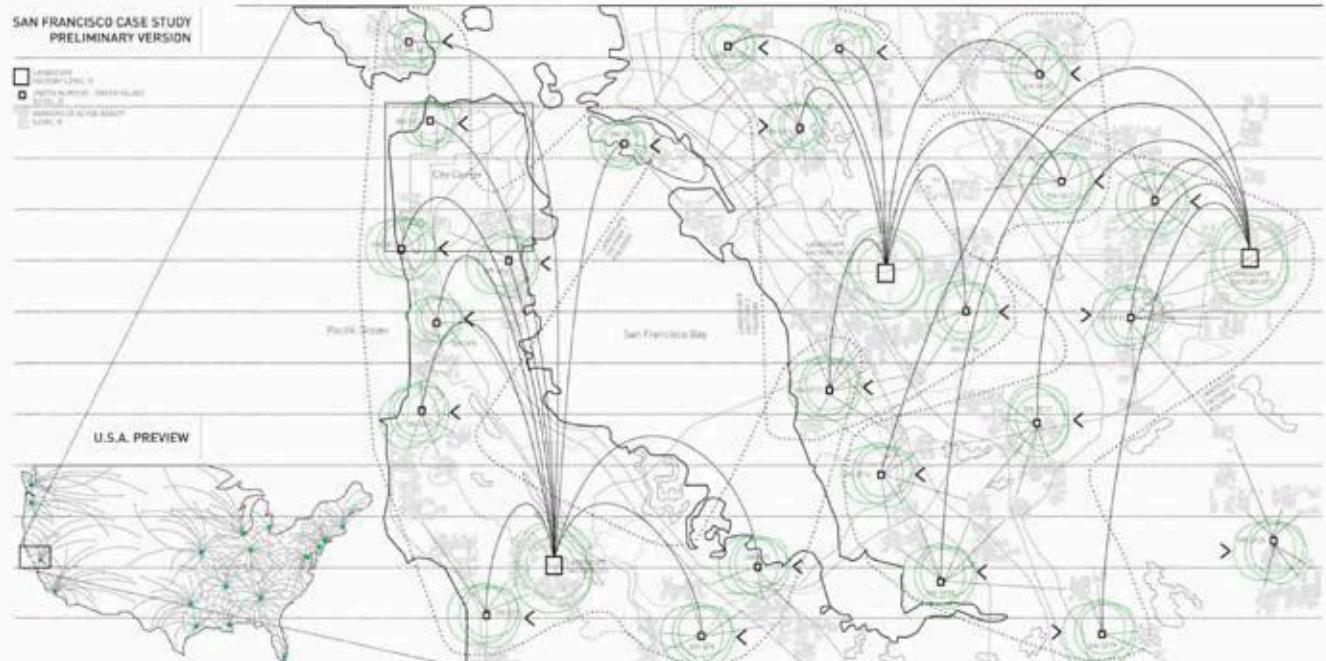
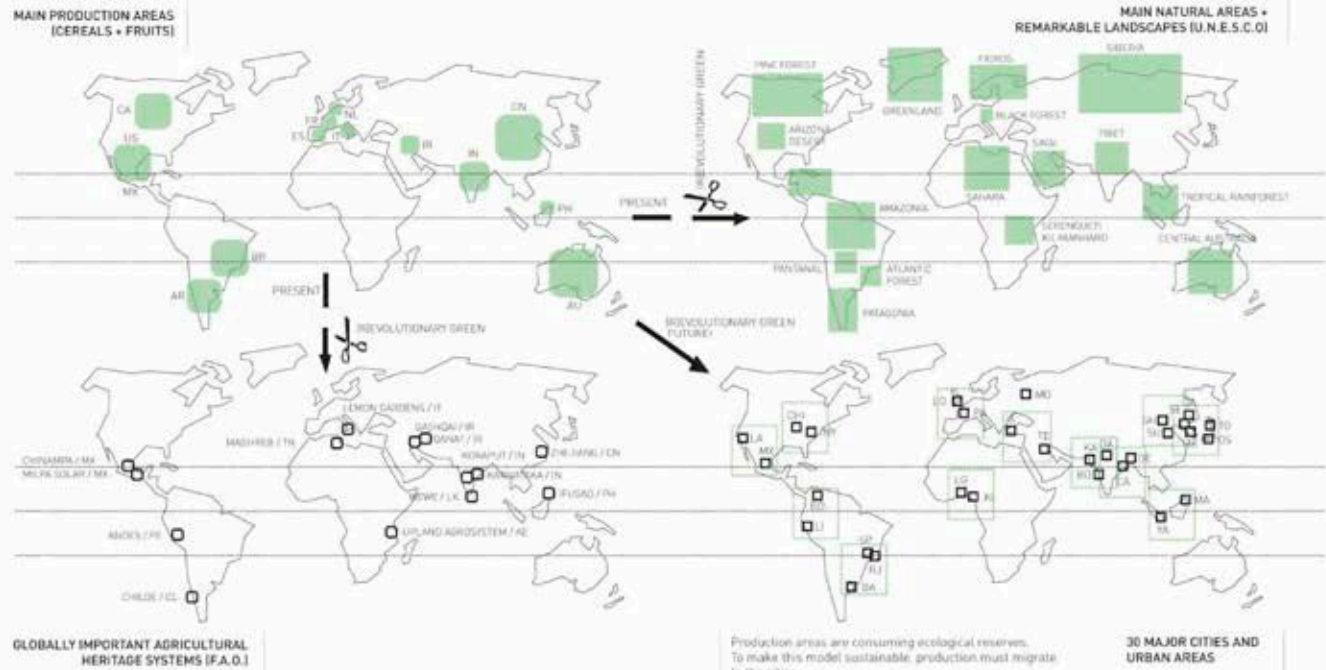
Contemporary confluential lineages of nature and production seem to have in the Crystal Palace a genetic predecessor. However, that lineage was aborted. Production continued to grow under the sole rules of efficiency and optimization, with no room for nature, which seemed subsumed in an incompatible Romantic tradition. Later, the assembly lines of fordism (where standardized output guaranteed higher productivity) gave place to post-fordism and new information and communication technologies (ICT). Nature, productively renamed as agriculture, remained as a problematic ground of uncertainties and geo-biological or climatic dependence. Modern universalism, so akin to mass production, was slowly replaced by post-fordist subjectivity, inaugurating the type of flexibility (later on translated into the bottom-up model of entrepreneurialism) that, in this rapid and simplified genealogy of production, may reconnect man and nature.

At that point, the emergence of flexibly specialized industrial districts opened up at least two central elements that approximate contemporary modes of production to what we will call the green feedback loop. On the one hand, a new understanding of the relation between territory and production that relies in delocalized processes, where connectivity replaces localization. On the other hand the adaptation of productive systems to sudden changes in the market. Thus, production understood as adaptive and flexible and, altogether, a conceptual standpoint to redefine the territory as a potentially productive field, not only in agricultural terms, but also, and most importantly, as the introduction of a feedback loop or redundancy as opposed to mere productive vectoriality, as suggested by the traditional modes of production.



Flowing Green!

Ecology, as Bateson suggests, should be understood as information exchange; this claim implicitly addresses the space of flows (material and virtual), in which our proposal relies. To think about changes over time and adaptation is also to think in evolutionary terms; the connection between man and nature resides there. The Flowing Green model seeks to redefine flexible specialization as a green practice by re-adapting global market strategies into a literally green market, thus developing a post-industrial productive green. Possibly, the new shopping of the 21st century > green-shopping. (r)evolutionary green operates at the intersection of post-industrial modes of production and ecology understood as information exchange. It thus proposes a radically new landscape where productive and ornamental green coexist spatially and in time, introducing the feedback loop as a strategy for social interaction and production optimization. (r)evolutionary green relies on three major components: (I) The Landscape Factories, (II) The Green Nurseries & Palaces, and (III) The Gardens of Active Beauty. Each of them operates at a specific level of the green feedback loop. The system's consistency depends on the cooperative operational capacity of the three, while its arborescent growing structure (as showed in the adjacent diagram) allows for the basic stability of the system. As an open system and territorial net, its configuration is variable and respondent to various tensions and demands, including social, productive and aesthetic ones.



►► 00 / TURISMO DE EXPERIENCIA
*POTENCIAR!

¿Puede la relación comúnmente tenida entre naturaleza, cultura y economía repetirse de manera de lograr su combinación en suma positiva?
 ¿Es pertinente construir un escenario de trabajo desde la reflexión acerca de las transformaciones globales recientes de la experiencia turística?
 ¿Puede abrirse un nuevo espacio al público y a la vez mantenerse al mismo tiempo autónoma y agreste?
 ¿Puede el turismo aventura, con toda su carga de ecología, ser un turismo amigable y sostenible?
 ¿Es posible aprovechar las especificidades paisajísticas, históricas y sociales de la microregión del Pan de Azúcar para crear un destino turístico más complejo?
 ¿Es viable transformar el primer parque eco turístico del país en el Laboratorio Natural para desarrollar estos conceptos?

EXPERIENCIA PAN DE AZÚCAR
el laboratorio natural



El turismo, desde sus comienzos, ha estado ligado a la naturaleza y a la cultura. En los últimos años, el turismo se ha convertido en una actividad económica importante y una de las principales fuentes de ingresos para muchos países. Sin embargo, el turismo también ha generado impactos ambientales y sociales que deben ser considerados y gestionados adecuadamente. El turismo puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo sostenible, pero solo si se gestiona de manera responsable y sostenible. Esto implica la necesidad de promover un turismo que respete el medio ambiente, la cultura local y el bienestar de las comunidades. El turismo puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo sostenible, pero solo si se gestiona de manera responsable y sostenible. Esto implica la necesidad de promover un turismo que respete el medio ambiente, la cultura local y el bienestar de las comunidades.

01 / UNA NUEVA MARCA
*REFUNDAR!

La imagen de "marca" del Cerro Pan de Azúcar se vuelve más que un elemento de identidad para el destino. En tiempos de crisis, una marca de identidad puede ser el elemento que ayude a definir y fortalecer una imagen, manteniendo la fidelidad de los clientes y generando confianza y lealtad. El destino debe ser capaz de ofrecer una experiencia única y memorable que sea capaz de atraer a los visitantes y generar ingresos. El destino debe ser capaz de ofrecer una experiencia única y memorable que sea capaz de atraer a los visitantes y generar ingresos. El destino debe ser capaz de ofrecer una experiencia única y memorable que sea capaz de atraer a los visitantes y generar ingresos.

02 / ESCENARIO FUTURO
*ETAPA DOS

EXPERIENCIA PAN DE AZÚCAR

Eco adventure park
National ideas and project competition
Year: 2010
Location: Cerro Pan de Azúcar, Maldonado - do, Uruguay Client: Eco Parque Aventura
2ND PRICE

El primer de estos elementos es el escenario que se debe construir para el futuro. El escenario debe ser capaz de ofrecer una experiencia única y memorable que sea capaz de atraer a los visitantes y generar ingresos. El escenario debe ser capaz de ofrecer una experiencia única y memorable que sea capaz de atraer a los visitantes y generar ingresos. El escenario debe ser capaz de ofrecer una experiencia única y memorable que sea capaz de atraer a los visitantes y generar ingresos.



CL3 / LANDART
REFUGIO - PARACUADRES



ESTRATEGIA DE ACCIONES



CL1 / EL PARQUE



CL2 / LANDARCHITECTURE

PLANTA GENERAL 1/3000

03 / ESTRATEGIA *MANUFACTURAR EL PAISAJE*

LA GESTIÓN EN EL TIEMPO Y LA MANUFACTURA DEL PAISAJE

Una Estrategia Conceptual del Paisaje

El paisaje es un fenómeno en constante evolución y cambio, producto de la acción humana y natural. Su gestión requiere una visión integral que considere tanto el presente como el futuro, buscando un equilibrio entre el desarrollo económico y la conservación del patrimonio natural y cultural.

El paisaje es un fenómeno en constante evolución y cambio, producto de la acción humana y natural. Su gestión requiere una visión integral que considere tanto el presente como el futuro, buscando un equilibrio entre el desarrollo económico y la conservación del patrimonio natural y cultural.

El paisaje es un fenómeno en constante evolución y cambio, producto de la acción humana y natural. Su gestión requiere una visión integral que considere tanto el presente como el futuro, buscando un equilibrio entre el desarrollo económico y la conservación del patrimonio natural y cultural.



LA EXACERBACIÓN DEL PARQUE ECO TURÍSTICO SILVESTRE

Un fenómeno paisajístico

El fenómeno paisajístico se refiere a la transformación del paisaje por la acción humana, que puede ser tanto positiva como negativa. En este contexto, se habla de la exacerbación del paisaje, que implica una intervención que altera significativamente el entorno natural.

El fenómeno paisajístico se refiere a la transformación del paisaje por la acción humana, que puede ser tanto positiva como negativa. En este contexto, se habla de la exacerbación del paisaje, que implica una intervención que altera significativamente el entorno natural.

El fenómeno paisajístico se refiere a la transformación del paisaje por la acción humana, que puede ser tanto positiva como negativa. En este contexto, se habla de la exacerbación del paisaje, que implica una intervención que altera significativamente el entorno natural.

El fenómeno paisajístico se refiere a la transformación del paisaje por la acción humana, que puede ser tanto positiva como negativa. En este contexto, se habla de la exacerbación del paisaje, que implica una intervención que altera significativamente el entorno natural.

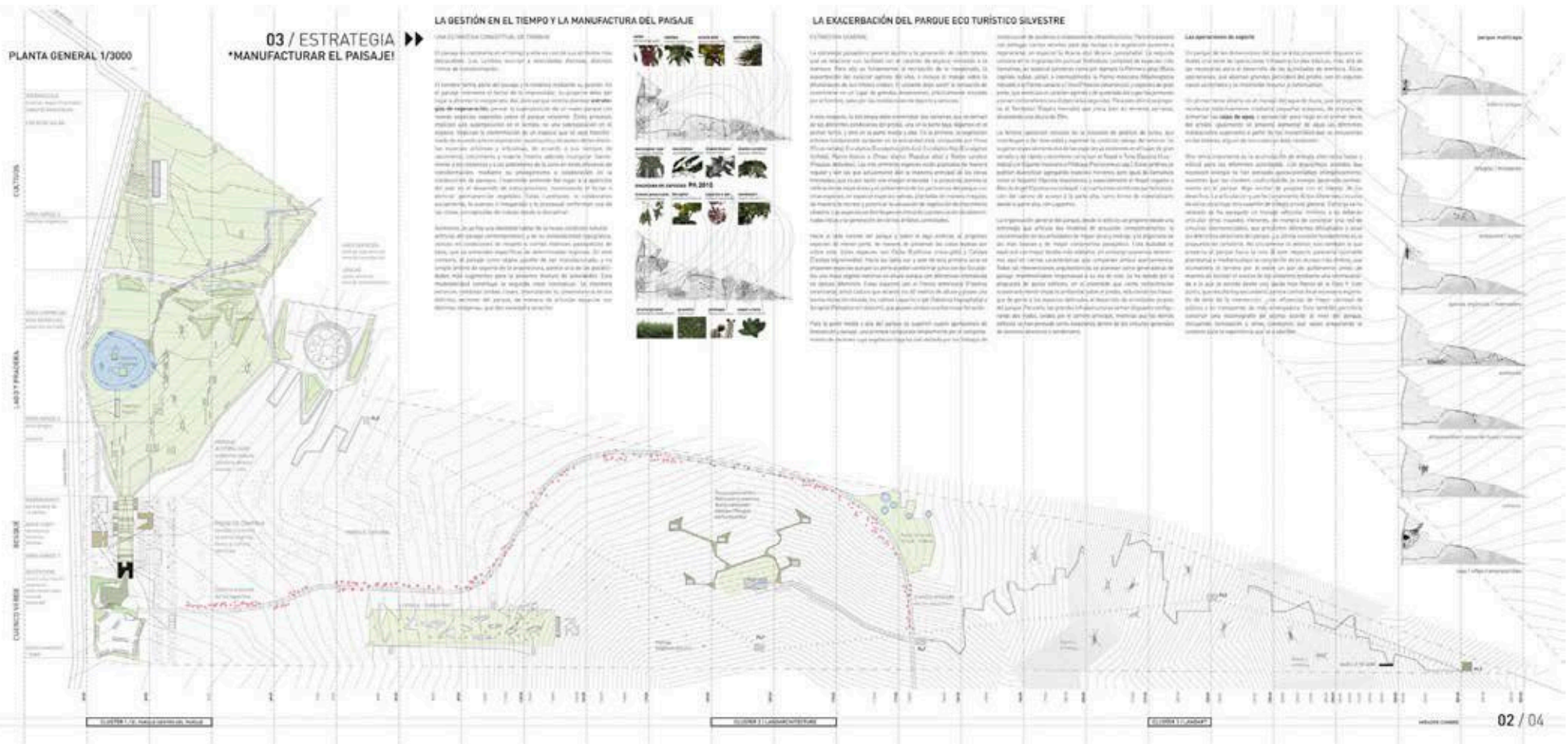
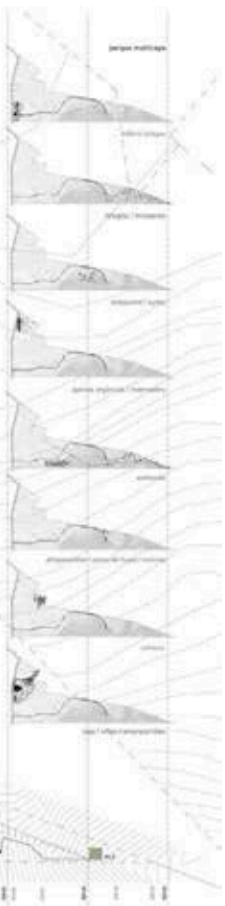
Las aproximaciones de paisaje

El paisaje es un fenómeno en constante evolución y cambio, producto de la acción humana y natural. Su gestión requiere una visión integral que considere tanto el presente como el futuro, buscando un equilibrio entre el desarrollo económico y la conservación del patrimonio natural y cultural.

El paisaje es un fenómeno en constante evolución y cambio, producto de la acción humana y natural. Su gestión requiere una visión integral que considere tanto el presente como el futuro, buscando un equilibrio entre el desarrollo económico y la conservación del patrimonio natural y cultural.

El paisaje es un fenómeno en constante evolución y cambio, producto de la acción humana y natural. Su gestión requiere una visión integral que considere tanto el presente como el futuro, buscando un equilibrio entre el desarrollo económico y la conservación del patrimonio natural y cultural.

El paisaje es un fenómeno en constante evolución y cambio, producto de la acción humana y natural. Su gestión requiere una visión integral que considere tanto el presente como el futuro, buscando un equilibrio entre el desarrollo económico y la conservación del patrimonio natural y cultural.

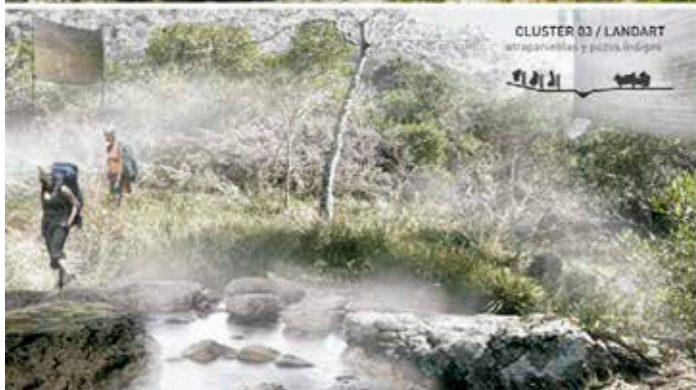




CLUSTER 03 / LANDART
refugios / miradores



CLUSTER 03 / LANDART
atrapavientos y pizza indígena



LOS AMPLIFICADORES DE PASAJE O OBJETOS TROVADOS

Los amplificadores de pasaje son elementos que se incorporan al paisaje para facilitar el tránsito y que sirven como puntos de encuentro y de observación. Pueden ser de diferentes formas, materiales, colores y tamaños. Su función es amplificar el paisaje y facilitar el tránsito.

Los Espejos de Agua y otros objetos encontrados en el terreno sirven para ampliar el paisaje y facilitar el tránsito. Pueden ser de diferentes formas, materiales, colores y tamaños. Su función es amplificar el paisaje y facilitar el tránsito.

Los amplificadores de pasaje son elementos que se incorporan al paisaje para facilitar el tránsito y que sirven como puntos de encuentro y de observación. Pueden ser de diferentes formas, materiales, colores y tamaños. Su función es amplificar el paisaje y facilitar el tránsito.



CLUSTER 02 / LANDARCHITECTURE
edificio de montaña

La información sobre la Plaza Independencia, una parte planteada como una simple estrategia de diseño, trata de una relación de los hechos con la vida. Por el contrario, parece fundamental la construcción de un relato, un relato que dice que cambia con una sistematización de comunicaciones y representaciones más general. Una línea fundamental que le da sentido al cambio material que se propone, y a la vez, sea fácilmente comprensible y apropiada.

Se ha trabajado aquí en las condiciones que podrían estructurar este relato, estableciendo un conjunto básico y esencial de siete claves primarias. En las siguientes líneas se explican estas claves, articulándolas por medio de sus relaciones y sistematizaciones más generales, que provienen de la observación de la situación actual y de la relación con la ciudad y el mundo.

Las siete claves se proponen como articuladoras conceptuales de las definiciones específicas del proyecto, y se indican asociadas a cada una de ellas. Las siete claves intentan asimismo reconstruir un problema de la ciudad, a partir de las acciones o construcciones primarias.

Se ha trabajado aquí en las condiciones que podrían estructurar este relato, estableciendo un conjunto básico y esencial de siete claves primarias. En las siguientes líneas se explican estas claves, articulándolas por medio de sus relaciones y sistematizaciones más generales, que provienen de la observación de la situación actual y de la relación con la ciudad y el mundo.

7 CLAVES EN 7 CONSTRUCCIONES PRIMARIAS
PARTE II / LA COLINA

CLAVE 01
El desarrollo de una geografía política, histórica y de un paisaje de ciudad.

La geografía de la ciudad es un campo de estudio que se ha desarrollado y evaluado en un contexto urbano. En el caso de Montevideo, esta disciplina se ha desarrollado en un contexto urbano, pero también en un contexto de un paisaje de ciudad. El desarrollo de la disciplina se ha desarrollado en un contexto urbano, pero también en un contexto de un paisaje de ciudad.

La construcción geográfica primario-urbana, ha permitido establecer un conjunto básico y esencial de siete claves primarias. En las siguientes líneas se explican estas claves, articulándolas por medio de sus relaciones y sistematizaciones más generales, que provienen de la observación de la situación actual y de la relación con la ciudad y el mundo.

Construcción del paisaje, y un relato de su desarrollo con la ciudad, desde un lugar específico de la ciudad. El relato de su desarrollo con la ciudad, desde un lugar específico de la ciudad. El relato de su desarrollo con la ciudad, desde un lugar específico de la ciudad.

El relato de su desarrollo con la ciudad, desde un lugar específico de la ciudad. El relato de su desarrollo con la ciudad, desde un lugar específico de la ciudad. El relato de su desarrollo con la ciudad, desde un lugar específico de la ciudad.

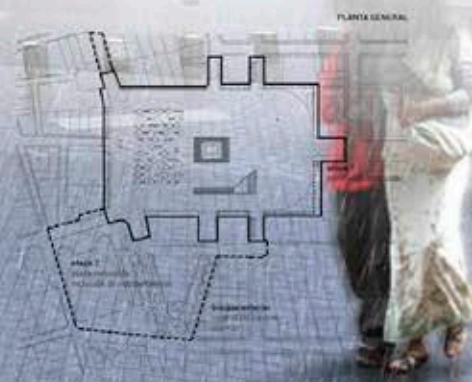


¿Se puede reorganizar el espacio topográfico de la plaza según su geografía original?

Concurso público de anteproyectos para la remodelación de la Plaza Independencia Montevideo

PLAZA+ 02

Plaza Independencia National project competition
Year: 2010
Location: Montevideo, Uruguay Client: Montevideo municipality
1ST PRICE



CLASE 01
Estructura de acero

Capa de granito. Malla de un elemento en acero de armadura entre 10 de diámetro y la Capa de granito, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. La protección de los pilares entre 20. Pautas de Armadura en un diseño de estructura de acero. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

La segunda cubierta es un sistema de cubierta en la estructura. El sistema de cubierta de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

CLASE 02

Materiales que se utilizarán en la estructura. El sistema de cubierta de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

CLASE 03

El plano de la estructura de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

CLASE 04

El sistema de cubierta de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

Integración de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

CLASE 05

El sistema de cubierta de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

CLASE 06

El sistema de cubierta de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.

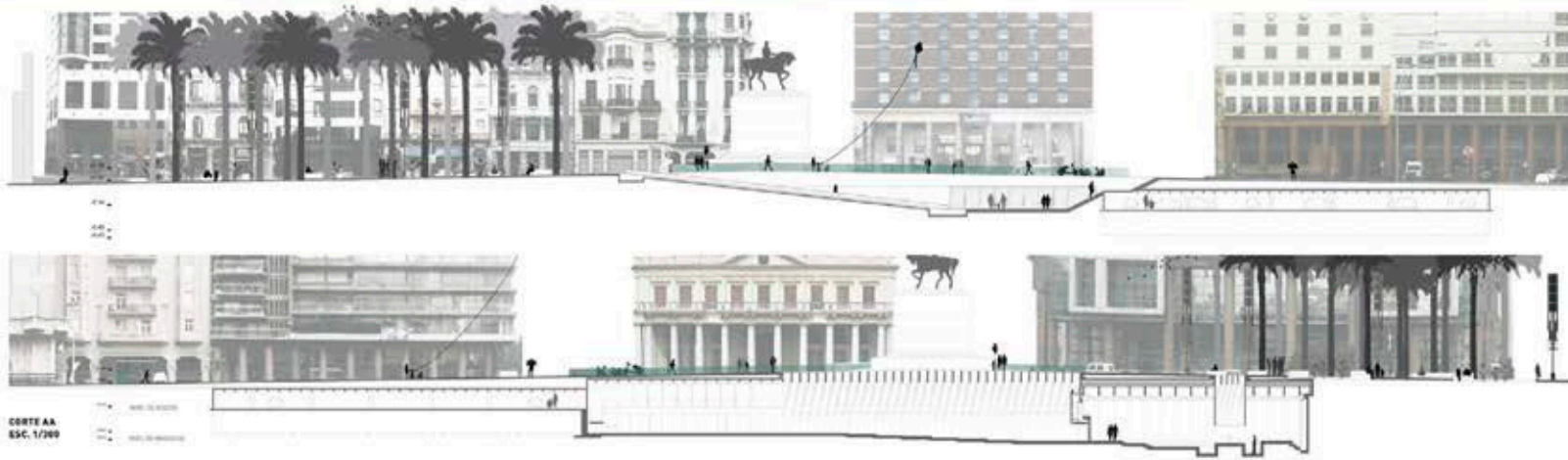
CLASE 07

El sistema de cubierta de la estructura de acero, reducida de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura. Los pilares de acero, reducidos de espesor al ser necesario por la Pauta de Armadura.



Concurso público de arquitectura para el rediseño de la Plaza Independencia de Montevideo.

L 03



CORTE AA ESC. 1/200



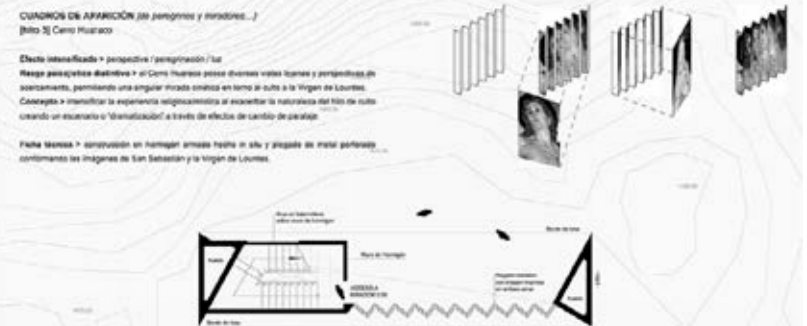
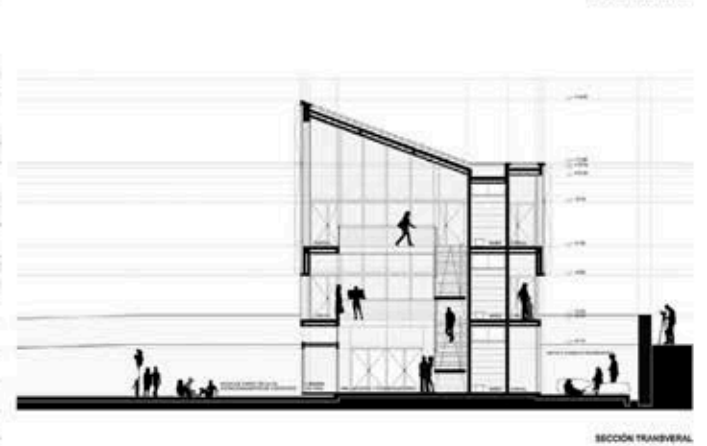
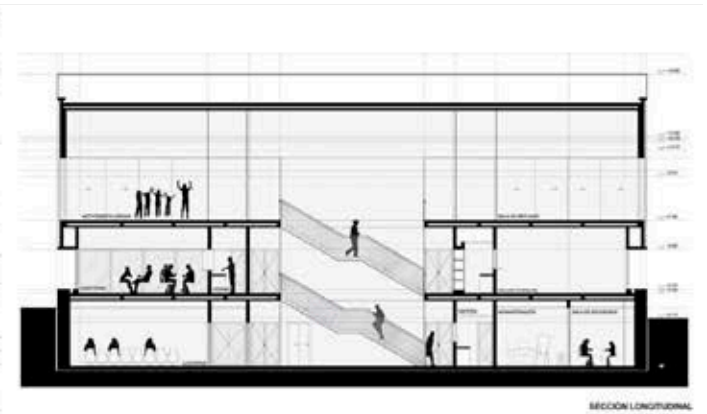
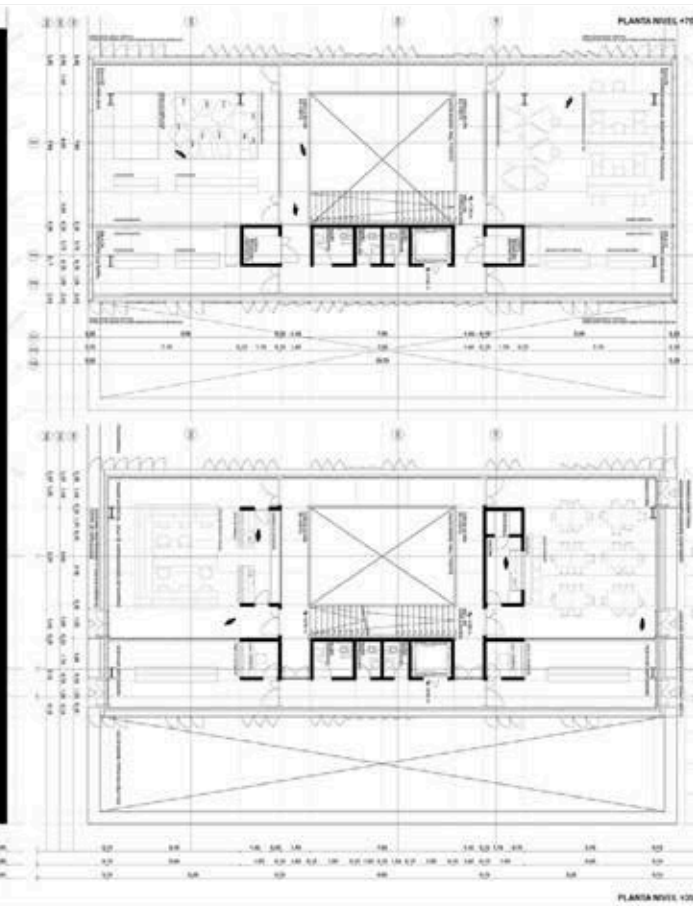
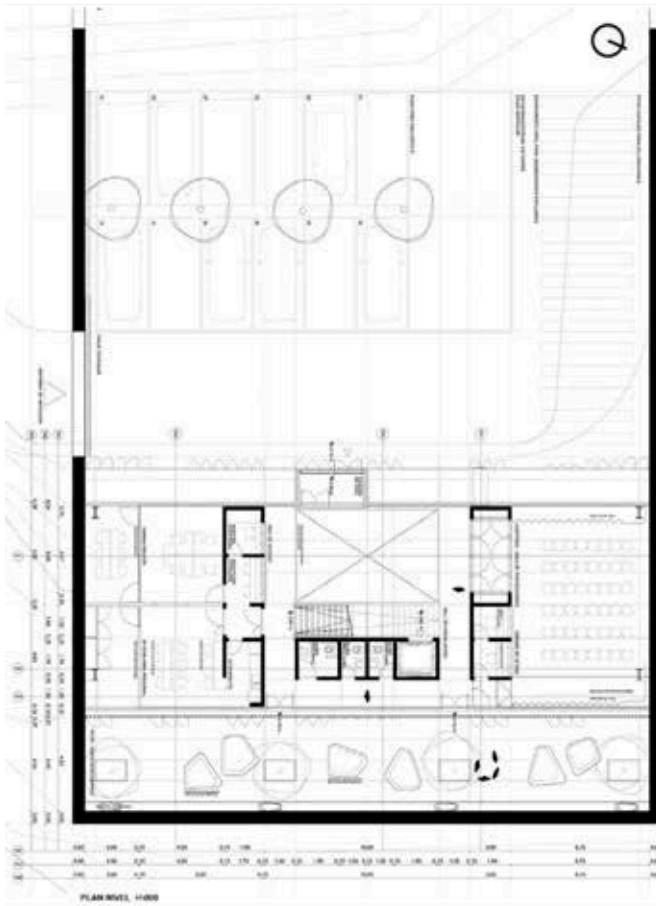
distancia 01 / Vista vertical

distancia 02 / Percepción figurativa

distancia 03 / Variación de pisos

distancia 04 / Regeneración de diferentes pavimentos graníticos.

El espacio de las distancias del trabajo permite diferentes opciones de diseño para el rediseño de la Plaza Independencia de Montevideo. El espacio de las distancias del trabajo permite diferentes opciones de diseño para el rediseño de la Plaza Independencia de Montevideo. El espacio de las distancias del trabajo permite diferentes opciones de diseño para el rediseño de la Plaza Independencia de Montevideo.



MALDONADO (re)CYCLE(d)

Notas para un Maldonado del siglo XXI

0. Prólogo

0.1: De hermanas y hermanastras

Las ciudades hermanas, más conocidas en su versión angloparlante por 'twin cities' la partir de Minneapolis y St. Paul), constituyen un caso urbanístico que se repite según distintos modos y contextos territoriales. Esta hermandad, frecuente entre las ciudades turísticas y de servicio, ha dado lugar a sistemas territoriales más complejos denominados por algunos urbanistas y geógrafos archipiélagos o ciudades en red, llegando en algunos casos a hacerse irreconocibles los límites entre cada una de las ciudades originales. Pero sin la complejidad del archipiélago, las múltiples variaciones de 'hermandad' también suponen un riquísimo y singular efecto territorial.

Hermanas o hermanastras, Maldonado y Punta del Este hace tiempo han dejado de ser ciudades cuyas lógicas pueden comprenderse en el estudio limitado a cada una de ellas, y para comprenderlas en su funcionamiento, en sus variaciones estacionales, en sus lógicas de crecimiento y expansión se ha hecho necesario recurrir al estudio conjunto de ambas para establecer de este modo las lógicas de integración y segregación existentes y posibles.

Maldonado y Punta del Este no son ciudades en sí mismas sino parte de un sistema territorial urbano y paisajístico más complejo. El estudio de Maldonado y de sus relaciones futuras hace referencia obligada a su relación

con Punta del Este y a la recalificación de esta relación. Ciudades relacionales, Maldonado y Punta del Este establecen sistemas, sinérgicos y simbólicos en distintos registros, se precisan mutuamente pero en muchos casos su hermandad es altamente disfuncional, estableciendo un sistema preferentemente vectorial en el que, claramente Maldonado es sofocada por la energía estacional y masa crítica de Punta del Este.

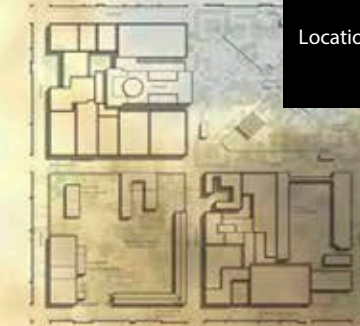
«Hermanas o hermanastras? Si bien en nuestra cultura la versión del escritor francés Charles Perrault es prácticamente la única conocida, el cuento de hadas de Cenicienta está presente, con diferentes denominaciones, en la mayoría de los países del mundo occidental. Pero aún más, el arquetipo Cenicienta, al igual que otros tantos relatos míticos, posee una larguísima historia. El mismo argumento se puede rastrear en culturas tan antiguas como la egipcia, la romana, el Imperio Chino del siglo IX, las culturas precolombinas norteamericanas y, en especial, la antigua Persia, en las Siete Bellezas de Tezani. Este motivo, universal y persistente, de gran potencia metafórica, sirve para reflexionar acerca de la historia urbanística del Gran Maldonado y, por qué no, para postular escenarios sobre su posible futuro. **Si Punta del Este es la nueva hermanastra bella y poderosa, Maldonado deberá reconvertirse tal vez sin la ayuda de un hada madrina.**

0.2: Maldonado hoy o ¿qué Maldonado?

La ciudad de Maldonado, centro de gobierno, de servicios, de fuerza de trabajo, ha sido escasamente reformulada en atención a la presión turística y de consumo de la cercana Punta del Este. La dinámica estacional de Punta del Este no tiene réplica suficiente en Maldonado. No obstante, Maldonado ha sido y es aún hoy el motor funcional de Punta del Este y, como tal, debe asegurarse una privilegiada posición en el contexto territorial. Basta recordar que Punta del Este no es hoy sólo Punta del Este en el sentido estricto sino que comprende una considerable expansión costera hacia el Este y Oeste y crecientemente también hacia territorios más mediterráneos en el modelo de chaquetas turísticas y otros emprendimientos turístico-rurales. En este contexto de creciente expansión y 'hermandad avasallante' **Maldonado debe consolidarse como una pieza urbana singular y distintiva: antes que únicamente un centro de servicios o un simple 'registro' de un conjunto de otros posibles, cuya competencia se basa en paisajes más atractivos y urbanidades más 'a la moda', Maldonado deberá posicionarse como una pieza de carácter y no como simple sub-marca de Punta del Este.** Maldonado cuenta para ello con dos cualidades fundamentales: un considerable capital histórico-cultural, y una matriz urbana consolidada pero resiliente capaz de ser soporte de reconversiones y nuevas competencias.

0.3: Maldonado (re)cycle(d) y el ciclo virtuoso

Maldonado reciclado parte de establecer un conjunto de operaciones capaces de activar la ciudad estableciendo un ciclo virtuoso con sus territorios hermanos al tiempo que determinando escenarios de carácter diferenciados y singulares, **un Maldonado 'de marca' que amplía ese círculo virtuoso como un 'feedback loop' al utilizar la energía adyacente en beneficio propio.** Es decir, la transformación de Maldonado no puede articularse desde un análisis territorial endogámico, limitado a las configuraciones territoriales del casco urbano sino que debe entender Maldonado como una pieza de un sistema de intercambio de energías, flujos, y población permanente y estacional. Esta pertenencia a un sistema más complejo, abierto y dinámico, y la necesidad de articular una definición estratégica, obligan a considerar Maldonado en múltiples registros, varios 'Maldonados' posibles, superpuestos, latentes, redundantes, capaces de absorber diversos públicos y registros. **Es en este sentido que se propone un conjunto de operaciones no como escenarios singulares de improbable coexistencia, sino como una matriz de operaciones articuladas y sinérgicas, como una coreografía de hadas, tal vez...**



Plaza «Cuartel» / plaza general
espacio público / intervención de calidad en posición estratégica de conectividad preferencial, ciudad y provincia.
QR código / vista google earth / instrumentos de planeamiento

MALDONADO (RE)CYCLE(D)
Maldonado Center District Urban Ideas competition
Year: 2011
Location: Maldonado, Uruguay Client: Maldonado municipality
Mention





X-AMBIANCES

Moving Landscapes International
ideas competition
Year: 2011
Location: Montreal, Canada Client:
Quebec Transport Ministry
Mention

X-AMBIANCE(S) MONTREAL/LANDSCAPES OF CHANGE

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.

Metroland Ambiance Machine (MAM)

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.

Metroland Portimonts Territory (MPT)

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?



Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.

Metroland Evolutionary Field

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?



Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.

L'Adaptation comme Champ Énergétique

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.

Les Annexes A1, A2, A3, A4, A5...

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.

Les Parcs Productifs A1, A2

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.

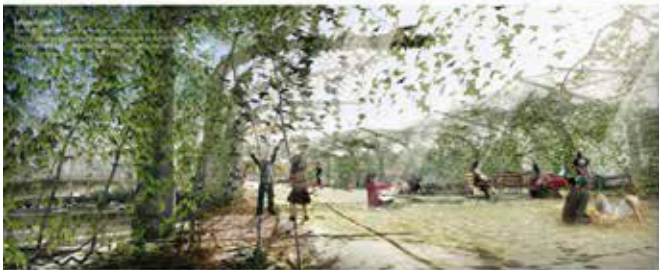
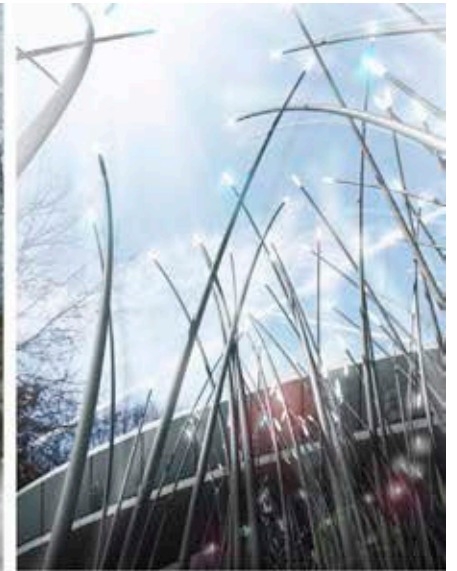
L'Unité de Passage A1, A2, A3...

Comment créer un projet de paysage évolutif et ambivalent pour le métro? L'ambiance(s) propose un projet de paysage évolutif et ambivalent. Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

Plus qu'un projet de paysage évolutif et ambivalent, comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent? Comment créer une ambiance(s) dans un espace public évolutif et ambivalent?

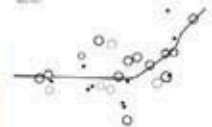
Les Ambiances sont des lieux de 17 km d'infrastructure et d'aires en divers et variés pour la pertinence territoriale du projet et à l'échelle internationale de Montréal.





LES ANNEAUX

Il s'agit d'un système de circulation, de transport et de passage piétonnier qui se situe au-dessus de la route principale de la ville. Les anneaux sont conçus pour être flexibles et adaptables.



Anneaux

Il s'agit d'un système de circulation, de transport et de passage piétonnier qui se situe au-dessus de la route principale de la ville. Les anneaux sont conçus pour être flexibles et adaptables.



Anneaux

Il s'agit d'un système de circulation, de transport et de passage piétonnier qui se situe au-dessus de la route principale de la ville. Les anneaux sont conçus pour être flexibles et adaptables.



Anneaux

Il s'agit d'un système de circulation, de transport et de passage piétonnier qui se situe au-dessus de la route principale de la ville. Les anneaux sont conçus pour être flexibles et adaptables.



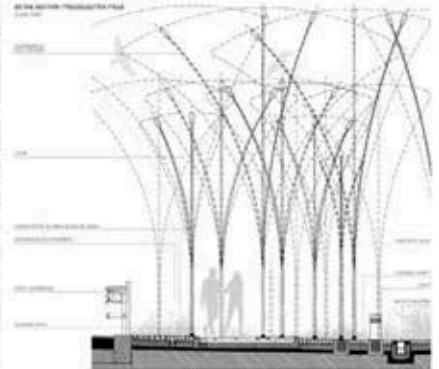
Anneaux

Il s'agit d'un système de circulation, de transport et de passage piétonnier qui se situe au-dessus de la route principale de la ville. Les anneaux sont conçus pour être flexibles et adaptables.



Anneaux

Il s'agit d'un système de circulation, de transport et de passage piétonnier qui se situe au-dessus de la route principale de la ville. Les anneaux sont conçus pour être flexibles et adaptables.



DETAIL SECTION

Scale 1/100

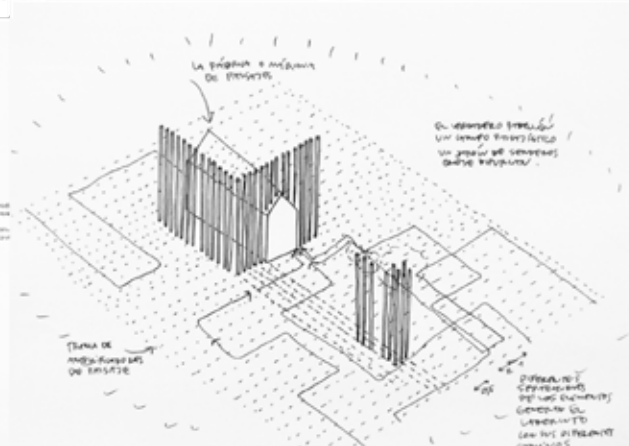
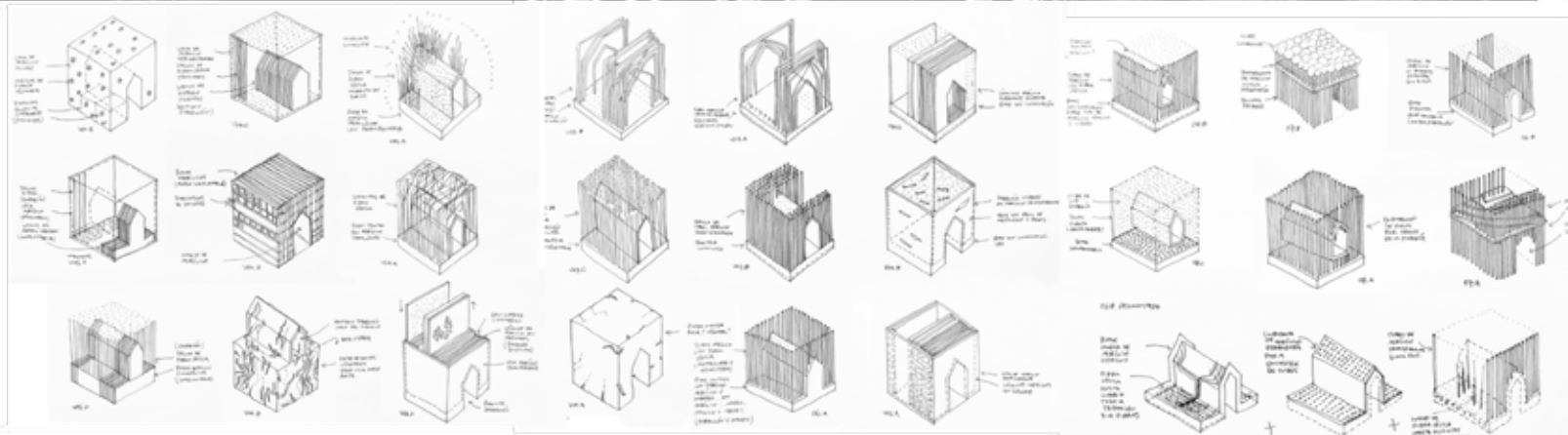
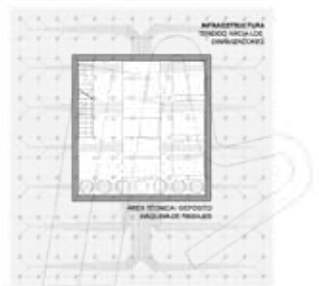
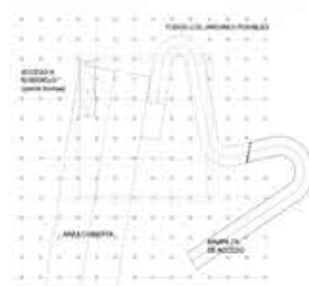
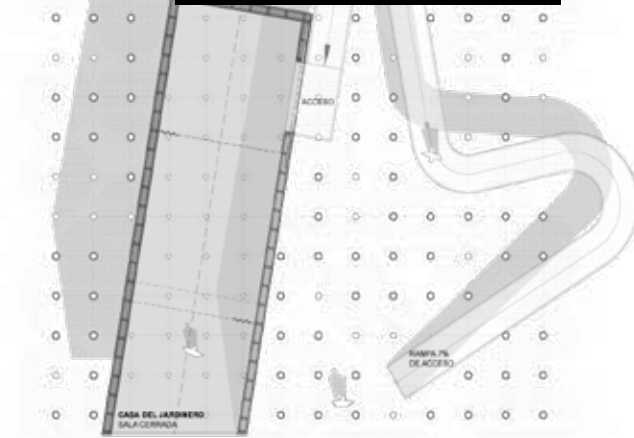


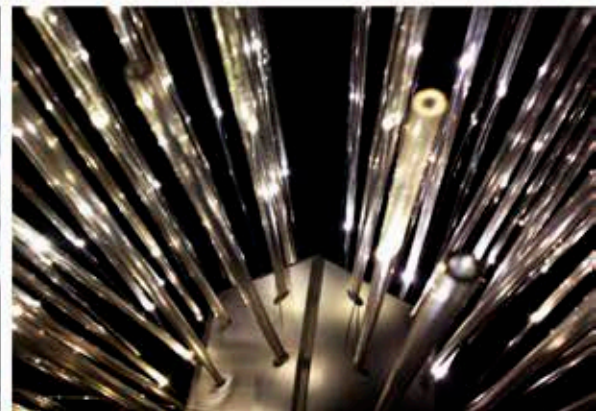
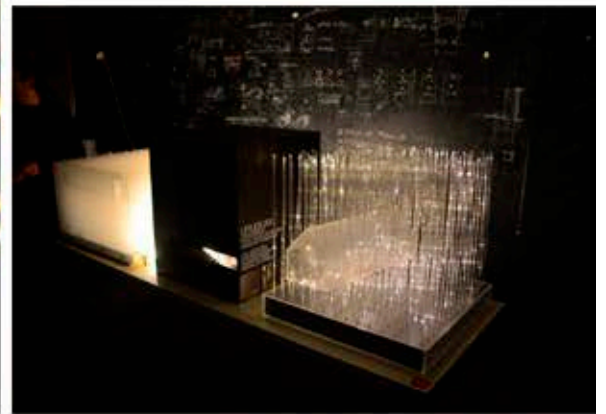
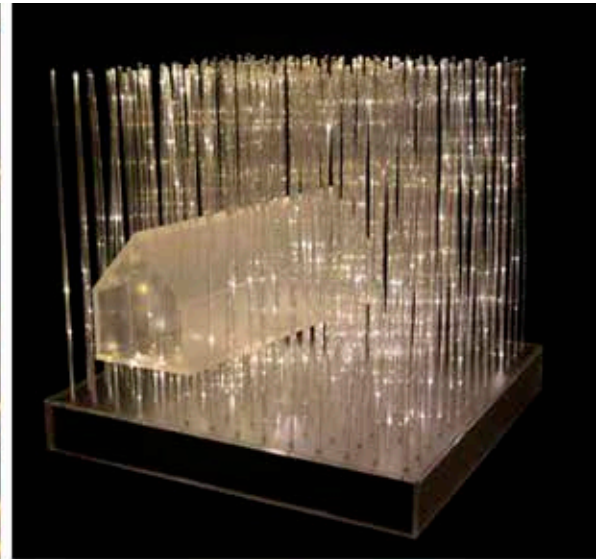
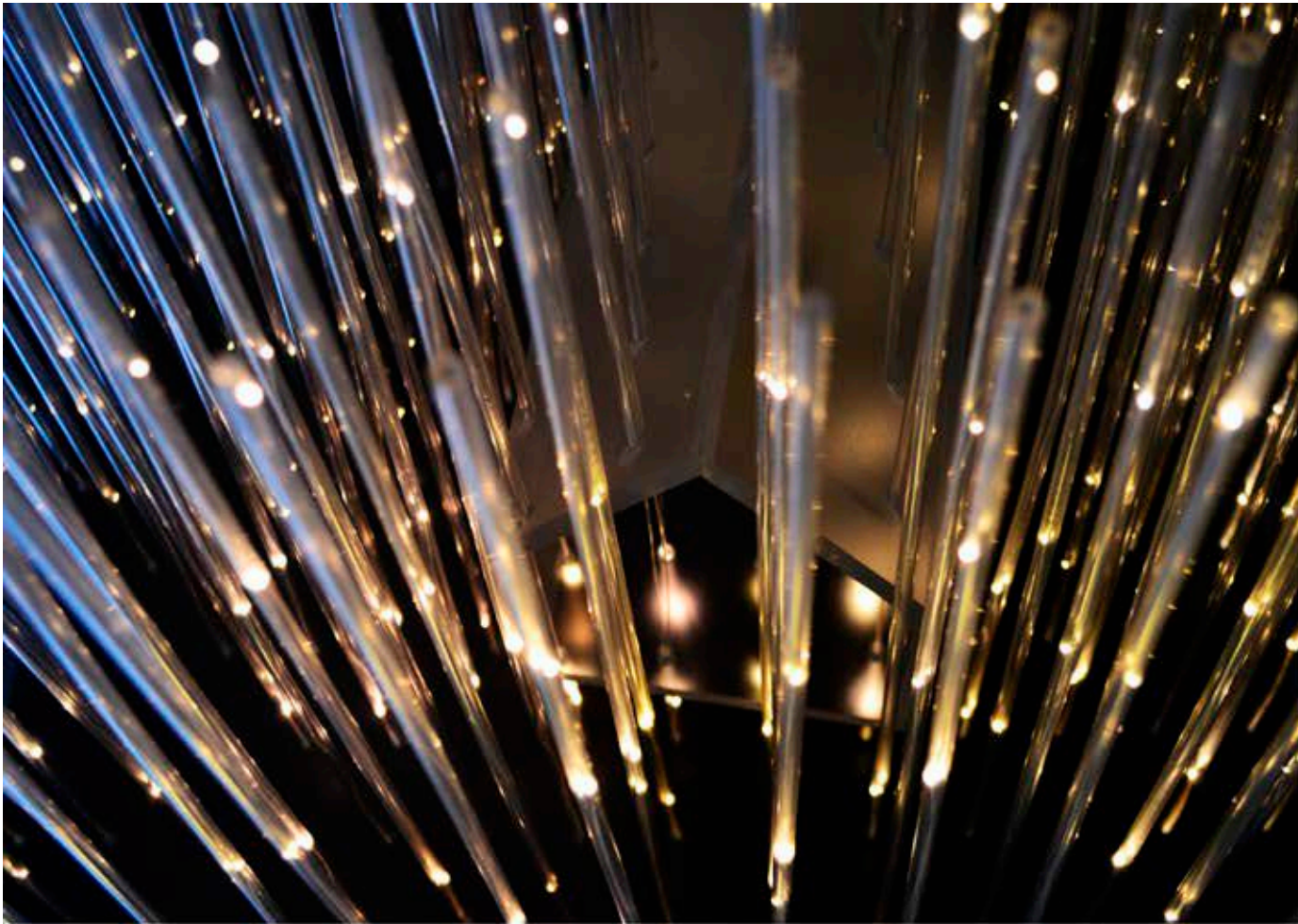


PLANTA GENERAL
NIVEL +2.60 mts
ESC: 1:100

EVERY POSSIBLE GARDEN

Venice Biennale of Architecture Uru
guayan official selection
Year: 2012
Location: Venice, Italy
Local curator: Pedro Livni / Gonzalo Carrasco







La estrategia atendiendo a tres aspectos fundamentales: el contexto urbano sustantivo, relación con el edificio existente y la calidad ambiental. A partir de ellos se define un edificio que responde a una volumetría singular renuncia a una contextualización tradicional para crear un espacio de energía urbana.

Executive Tower's Annex National project competition
Year: 2012
Location: Montevideo, Uruguay Client: National Institute of Statistics
2ND PRIZE



VISTA PERSPECTIVA
[HORIZONTE NORMAL]

Urbano

Plata de un estrategia urbana, el proyecto opera como articulador de ciudad en el punto de encuentro de la Ciudad Vieja y la Ciudad Nueva. El edificio compacto, establece diálogo sutil con TE, el Edificio Ciudadela y el Teatro Solís, en una suerte de mediación sutil. Asimismo, se propone una clara diferenciación de accesos, contribuyendo a la clarificación de las vinculaciones funcionales del edificio con su entorno: se enfatizan los accesos de servicio sobre la calle Ciudadela (acceso vehicular) y a la plaza de servicio de privacidad y el auditorio principal, y los principales sobre la calle Uruguaya, definida como calle "noble" (stop-off y acceso principal), en relación al Teatro Solís y el futuro edificio de la IM y la CAF, y promoviendo la vinculación de la Plaza Independencia con la Rambla Sur. La plaza Martín Rodríguez adopta una configuración topográfica que replica las variaciones formales del edificio, responde la lógica arquitectónica al tratamiento del espacio público, e integra un jardín-edificio, sugiriendo incluso una acción programática capaz de enriquecer su uso y calidad urbana.

Compacto y pítreo

La estrategia formal & la estrategia material: el proyecto define su volumetría compacta a partir de una serie de operaciones combinatorias entre la parrilla (investimiento) (retroovertimiento espacio o porosis) y el cristal (transparencia, translucido, reflejante). A partir de estas combinaciones y un basamento predominantemente acristalado se articulan las singularidades programáticas del proyecto con las del contexto. De este modo, el volumen, que se define siguiendo la configuración trapezoidal del prado (reserva de los tramos urbanos), se hace poroso, transparente, reflejante. Areas que por operaciones formales, se expresan a través de variaciones materiales. Así, se establece una intencionalidad dialéctica entre el volumen compacto, monolítico, y su compleja diferenciación material. Injuncie en su compactidad programática un amplio hall/torre que estructura todos los espacios públicos y de trabajo. Este se infila progresivamente, desde un acceso controlado que proyecta los visuales hacia el Sur hasta una dramática múltiple altura que es intencional por el punto de conexión con TE. Finalmente, el gesto escultórico de la cubierta inclinata protege una terraza-jardín-inclinado, articulador entre TE y el nuevo edificio, que enmarca los visuales hacia el Teatro Solís y el Oeste a través de una escoriográfica vertiente urbana.

Eficiente

El edificio se vende como un artefacto eficiente a distintas escalas. En primer lugar, como parte de una estrategia urbana, como un "sistema" articulador de ciudad [Afianza urbana]. Arquitectónicamente, se resuelven los requerimientos funcionales adaptando un esquema simple en planta en donde un núcleo distributorio y cuando de servicios divide zonas de oficinas y trabajo hacia el Sur, privilegiando vistas y condiciones de iluminación de grandes programas (salas, reuniones, que se organizan sobre la fachada Norte) y el núcleo articulador con la TE, desarrollando un esquema en "bandas" que replica el de la TE. Esta eficiencia programática permite optimizar significativamente las redes de sistemas [eficiencia funcional]. Finalmente, el edificio conforma una unidad ambientalmente eficiente, utilizando responsablemente los recursos materiales e incorporando la utilización de energías limpias y sistemas sostenibles (a través del ruido de pluviales, el jardín-edificio y la propia fachada ventilada, entre otros) [eficiencia ambiental] (ver IM).

Resistente

Compacto y eficiente, a diferencia de dispersión y articulación, permiten concebir un artefacto arquitectónico con gran capacidad de cambio. Esta es una de las premisas fundamentales del proyecto. Por su naturaleza programática, la posibilidad de adaptación a nuevos usos y a la revisión constante de los existentes es un aspecto central. En buena medida, la "performance" del edificio solo podrá evaluarse en función de su desempeño en el tiempo, y para ello el edificio debe operar como un sistema adaptable y flexible.

Representativo

En suma, los aspectos arquitectónicos descritos se enfrentan a la necesidad de concebir el proyecto como un espacio "representativo". En este sentido, su valor de representatividad institucional adquiere fundamental importancia en tanto es precisamente según este registro que su "performance" operará. El objeto singular, potente, pero a la vez discretamente insertado en su contexto, es el que domina la dialéctica dialéctica entre el carácter monumental y el doméstico, renunciando a artificio y estableciendo un punto de energía, un campo activo desde el cual proyectarse a veces y volúmenes cambiantes, activando un "campo público" entre lo institucional, lo urbano, y lo propiamente arquitectónico. Así, se resuelve un artefacto de mediación y un instrumento de urbanidad: compacto, monolítico, y permeable.



CONSTRUCCIÓN (M)

El proyecto TEA se concibe ofreciendo el mismo grado de tecnología espacial, minimizando consecuentemente costos, e implementando técnicas y de subestructuras, maximizando el "efecto" arquitectónico. Atendiendo además a las reglas constructivas de performance estas en cuanto a condiciones de urbanidad, sustentabilidad, mantenimiento, accesibilidad y seguridad en el contexto particular del concurso según características programáticas, técnicas y expectativas institucionales.

Materia

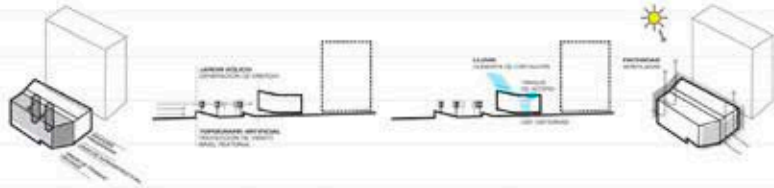
La estructura propuesta está compuesta por muros perimetrales de armadura postensa (L'PAS) sobre pilares aislados y de espesor entre 17 y 20 cm. La orientación de pilares y muros se realiza de forma directa mediante zapatas aisladas de hormigón armado, apoyadas directamente sobre el manto de rocas. En su interior el proyecto propone un muro contra viento hacia el Sur (Muro AV) y un sistema de fachada ventilada con revestimiento porcelánico, semi cerrado en las fachadas resacas. Esta articulación permite el máximo grado de ventilación natural del proyecto. Asimismo, se presta especial atención a la definición material del "hallway", en donde el granito negro reflejante del pavimento se complementa con un revestimiento en madera que otorga al espacio solidez y representatividad institucional, y establece continuidad cromática con el revestimiento acústico del auditorio. Las zonas de trabajo, oficinas del P&E y TI, adoptan una solución modular en columnas y pavimento tipo técnico, se procuró dar garantía las mejores condiciones de trabajo, higiene, mantenimiento, y flexibilidad.

Sistemas

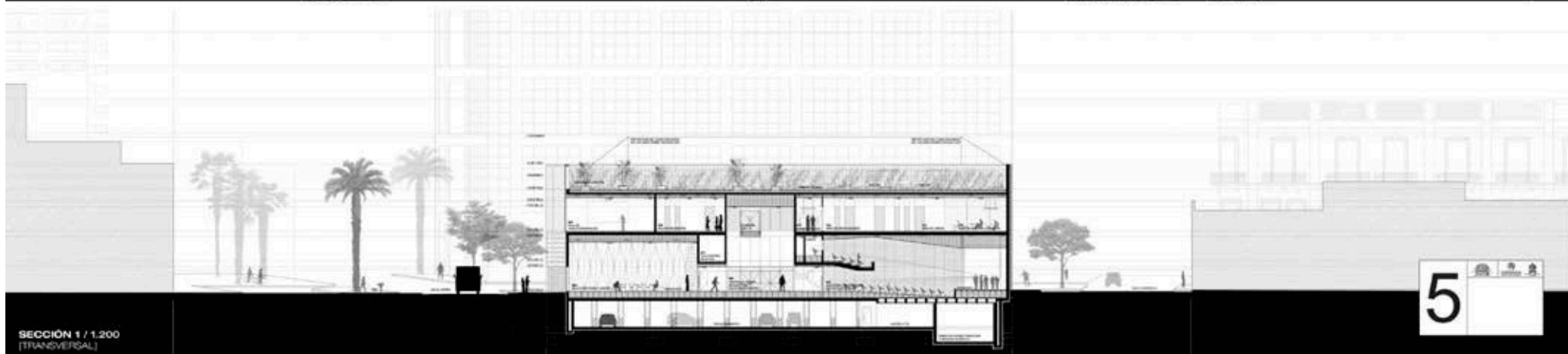
La integración programática respalda por parte grandes programas, servicios, y oficinas, permite una óptima racionalización de los sistemas eléctricos, térmico y sanitario que, conectados verticalmente por ductos, refrigeradores y unidades simultáneamente, son luego distribuidos en forma de áreas distribuidas y zonas técnicas permitiendo una total flexibilidad de los mismos en planta independientemente de la red estructural de vigas y columnas, configurando una red de sistemas abierta y adaptable sin renunciar a la caracterización programática.

Sostenibilidad

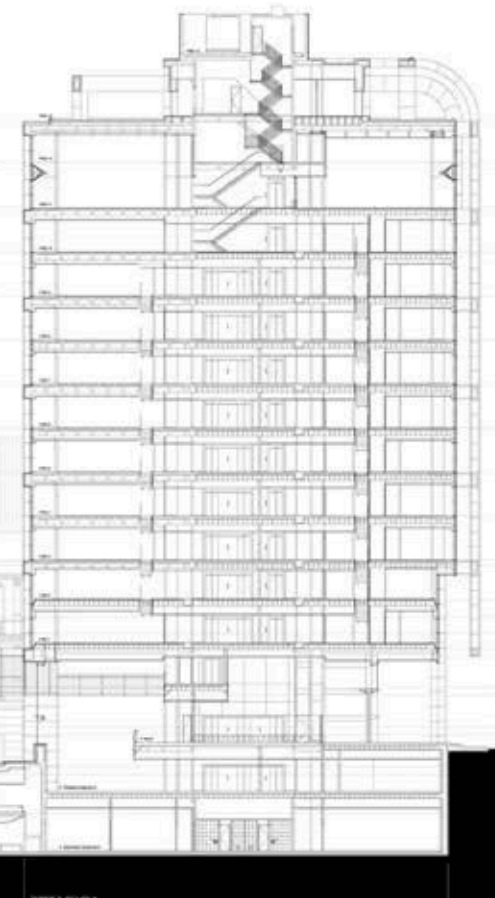
El proyecto busca potenciar aspectos específicos de actuación en relación a la sustentabilidad. En primer lugar, con la propia estructura, por su gran durabilidad, velocidad de ejecución, optimización de recursos, y por el ahorro significativo de recursos durante la construcción de hormigón, acero, acabados, pintura, mano de obra, transporte, consumo energético y residuos. Asimismo, la reducción en el volumen total de hormigón que permite el sistema de L'PAS reduce significativamente el consumo energético necesario para el acondicionamiento térmico (Bartlett, et al., 2005). En segundo lugar, la utilización de energías limpias y renovables, provisión de soluciones verdes para la generación de agua caliente, ventilaciones para la humidificación ambiental, recolección de lluvia para agua de consumo en utilización de medios mecánicos de bombeo, ventilación y, finalmente, el mantenimiento utilizando materiales naturales y minimizando la afectación de la estructura por agentes agresivos medioambientales y vibración y seguridad (previendo acciones controladas y acciones de seguridad con CCTV) integradas al proyecto general, así como regulativas de potencia, agua y CCTV. En suma, el proyecto desarrolla un modelo constructivo acorde con el "efecto" arquitectónico deseado: natural, sostenible y a la vez, realista.



SECCIÓN 2 / 1.200
(LONGITUDINAL)



SECCIÓN 1 / 1.200
(TRANSVERSAL)



MAGICAL WORLDS

HOUSE OF FAIRY TALES

ARGUMENT

Is it possible to conceive a museum-forest-garden that conjugates the fairy tale's most representative elements?

Or what way a forest, the natural element par excellence could be transformed into a natural-artificial interactive organism?

The **magical forest** is here composed by hybrid natural-artificial trees. A vast diversity of sub-species of them (tree, collect water, absorb heat, energy, stream, emit light, absorb sound) in growing spaces for an important range of vegetal species. A dense grid of them is occasionally interrupted to host mirroring and counterpointing spaces, strange changes of position, and adoptions to the museum's info world.

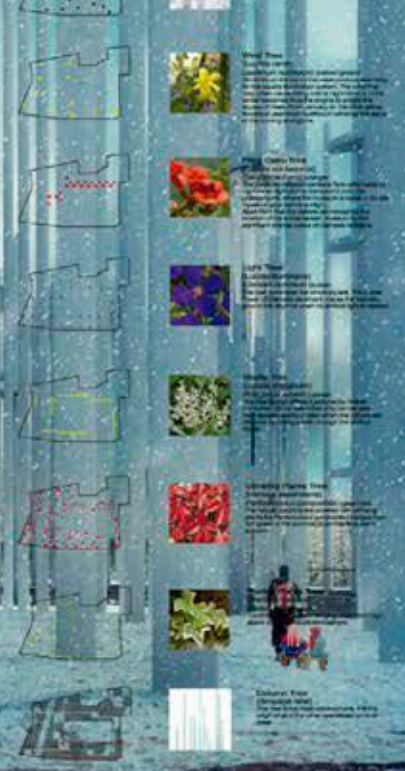
The **magical garden** is the place of the main museum, suitably conspicuous for the Danish climate. The possibility of global climate control of this (occasionally) closed space may permit to configure it more, whole from another latitude. It may permit to imagine an organism that allows the coexistence of a Nordic and a profusion of hanging ferns and subtropical species.

The upper cover over the Magical garden acts like a **water mirror**, adding reflections, distorted perspectives, and suggesting the entrance of a hidden world, an infra-landscape. The water mirror and its material presence are given by two mirrored waterfalls that surround two sides of the garden.

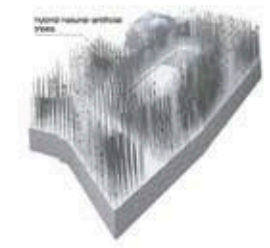
The surroundings of the museum, specially, the rear streets and the buildings to be preserved, have aesthetic codes that negotiate those of the mythic village. The **Tinderbox** intends to fit the piece of the **castle**. A massive block, half mountain, half medieval construction, with an unshaped capstone, reliefs covered by intricate "cave solars".

The **labyrinth** takes the shape, by the subtraction of trees, of a cooperation tour system that put together the different contemplation and resting stations. These paths change into depressions nearby the edges of the forest and garden, folding over them to save the visitor to the natural spaces of the complex.

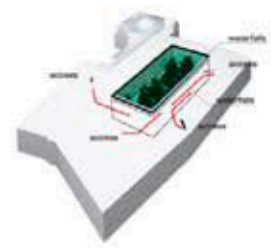
MAGICAL WORLDS
 Hans Christian Andersen / House of
 Fairytales International ideas compe-
 titio
 tion
 Year: 2013
 Location: Odense, Denmark
 Client: Odense city museums and
 Odense City



THE ICONIC ELEMENTS:



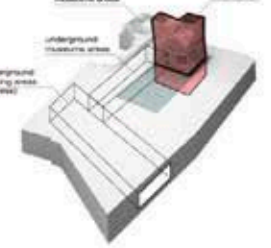
A: The forest:



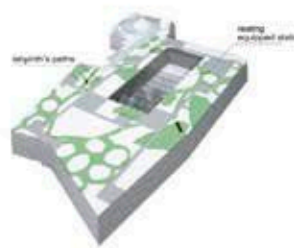
B: The magic-garden



C: The aquatic environment

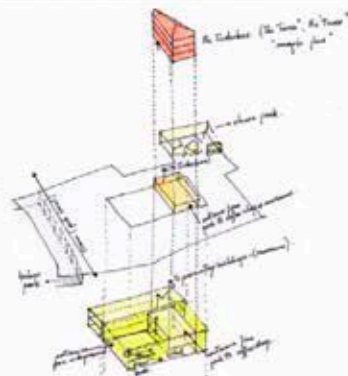


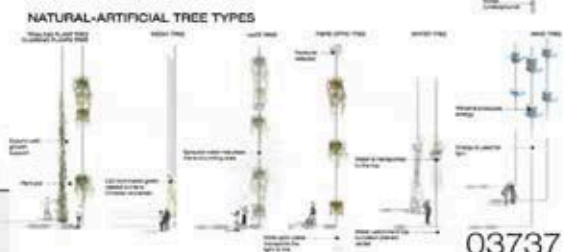
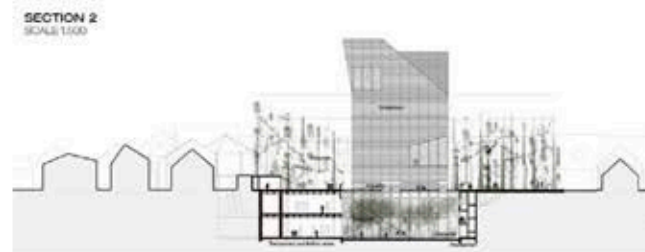
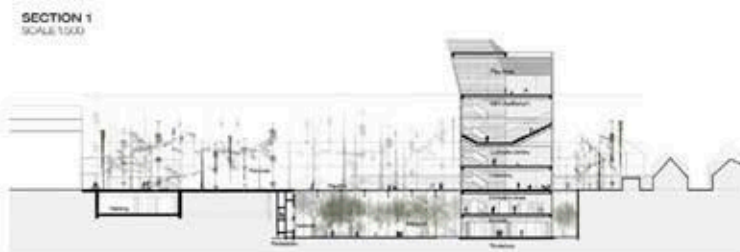
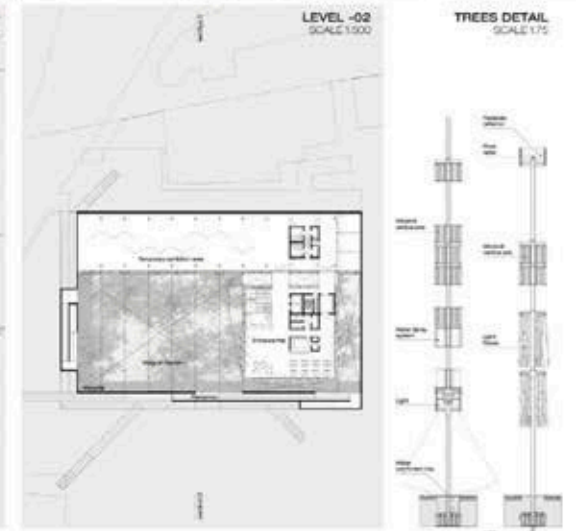
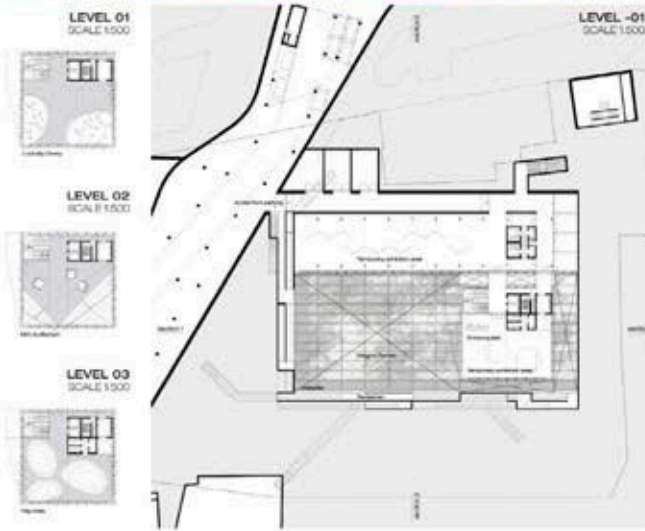
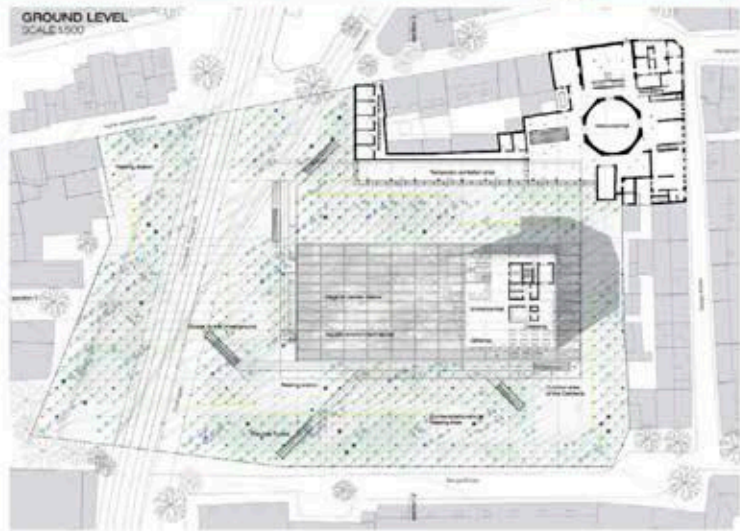
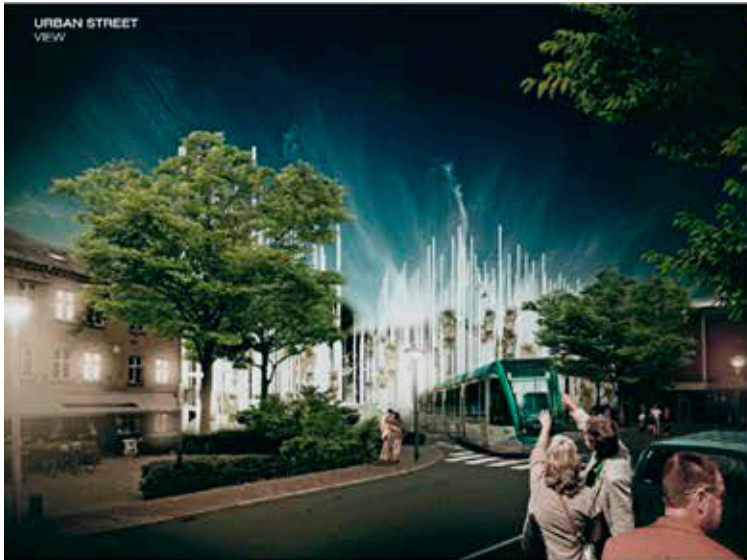
D: The castle and the village



E: The labyrinth

FUNCTIONAL / PROGRAMMATIC DIAGRAMS





MONO
AMBI
ENTE

Galería
de Arquitectura
& Diseño
Experimental

Muestra #10
Viernes 06 de Marzo
19hs

Fábrica de Paisaje

Local
Versus
Supersudaca

Global

Concepción Arenal 4228
Barrio Los Andes, Chacarita
Ciudad Autónoma de Buenos Aires
—C1427EKR

www.monoambiente.com.ar

Esta muestra cuenta con
el apoyo especial de:

Grolsch

huup
iluminación

SOUS LES PAVÉS, LA PLAGE..

Monoambiente, Exposition #10 Fábrica
de Paisaje vs. Supersudaca
Year: 2015
Location: Buenos Aires, Argentina
Curator: Martín Huberman

Monoambiente
Muestra #10 - Local Versus Global
Fábrica de Paisaje

Sous les pavés, la plage...

(Bajo los adoquines, la playa...)

O una reflexión acerca de la condición difusa de lo local en el mundo globalizado.

Lo local y lo global constituyen, en una lectura amplia y a largo plazo (por estar íntimamente relacionados con factores cambiantes como el ecosistema, el clima, el paisaje), condiciones históricamente transformables, o dicho de otra forma, *conceptos en movimiento*.

Sin embargo, habiendo aceptado provisoriamente como válida la ilusión de sus caracteres inmutables, es que proponemos reflexionar acerca de la construcción de una identidad paisajística rioplatense.

La identidad, expresión última de lo local, como imaginario histórica y culturalmente determinado, depende consecuentemente de las especificidades presentes en cada uno de los estadios temporales de un territorio.

El territorio en cuestión, que integra la segunda cuenca hidrográfica en importancia de Latinoamérica, cuyo ámbito final es el estuario del Río de la Plata, posee en sus tramos finales, especificidades bien diferentes para sus márgenes opuestas: acumulación de sedimentos sobre la costa oeste y generación de blancas playas sobre la costa este.

Por ello paisajísticamente (y turísticamente por añadidura), en el imaginario porteño, la percepción que subyace del Uruguay, por extensión de sus espacios naturales, es la de su arena.

Cabe recordar que, post revolución industrial, el sostenido crecimiento de Buenos Aires durante las primeras décadas del pasado siglo convirtieron a la arena sin sedimentos en un bien escaso, a la vez que imprescindible para la construcción en hormigón armado, tanto de las grandes infraestructuras como de las obras arquitectónicas cotidianas.

Excedidas las reservas accesibles en territorio argentino, la cercanía con la ribera este del Plata generó la proliferación de actividades extractivas en la región de Colonia – Conchillas, que derivarían, con el correr del tiempo, en drásticas transformaciones en su perfil costero.

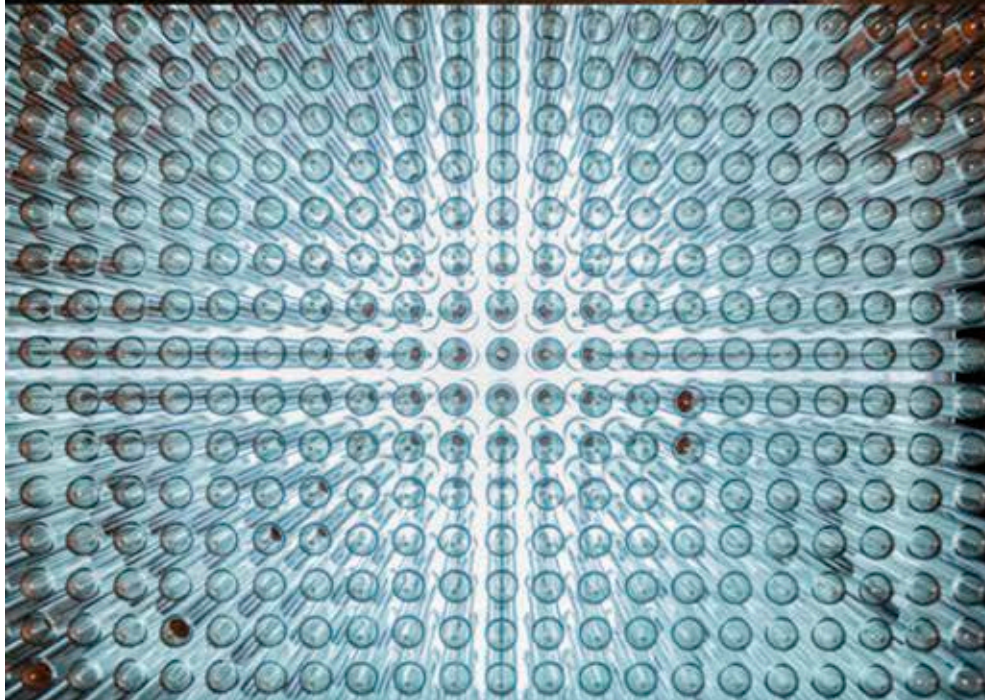
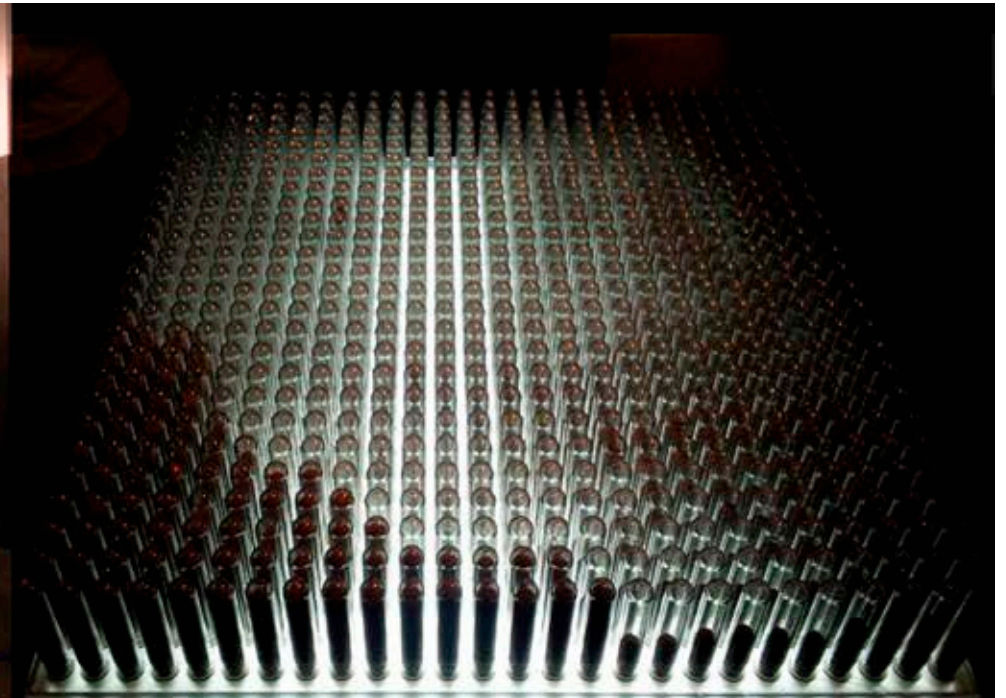
El paisaje de la costa uruguaya constituye así, como la mítica costilla de Adán, la materia de la cual se elaboró su compañera, la naciente metrópoli de Buenos Aires. Las heridas abiertas siguen allí, generando otros paisajes, materia prima de otros desarrollos, y testimonio siempre cambiante de aquella creación originaria.

Por Fábrica de Paisaje:

Autores: Fabio Ayerra, Marcos Castaings, Javier Lanza y Diego Pérez

Equipo de trabajo: Victoria Abreu, Carolina Guida, Laura Pirrocco, Emiliano Recoba y Santiago Veas

Con la colaboración en Buenos Aires de Pablo Gerson.



JARDINES PARA LA SALUD

BSE Hospital and National Rehabilitation Centre Project competition
 Year: 2015
 Location: Montevideo, Uruguay
 Client: Banco de Seguros del Estado
 1ST PRIZE



VISTA GENERAL

ARGUMENTO

El gran desafío del Concurso para el Hospital y Centro Nacional de Rehabilitación del BSE es, posiblemente, lograr la fuerte especificidad (y rigidez) de las soluciones arquitectónicas requeridas asociadas a este tipo de programas con la incorporación de ciertos elementos culturales y estéticos de la escena arquitectónica contemporánea, así como ciertas innovaciones en la manera en que se plantean estas estructuras y que contribuyan al actual "estado del arte" de la arquitectura en salud.

En dicho sentido el presente proyecto apuesta fuertemente a un número acotado de decisiones que intentan conectar esos dos últimos cuadros.

El acierto en la "liberación" de los edificios sanitarios, la preferencia por equidimensionales dimensiones, la concepción de ambientes más orientados al usuario, y la concepción de espacios representativos del empoderamiento del paciente (mucho más centros de bienestar y cuidado que instalaciones de cura de enfermedades) se intentan materializar mediante las siguientes soluciones: la fuerte presencia de un patio tanto contemplativo como agrícola; altamente específico, la separación programática en volúmenes menores, independientes pero interconectados, la estructuración modular e íntegro del terreno como forma de control, control y presión de una imagen futura de ciudad.

Las estrategias se articulan tanto a tres niveles:

Tres jardines y dos plazas

Consistentemente a los patios tan comunes en las plantas sanitarias (escalas, pequeños comedores, etc.), estos jardines y plazas perimetrales se plantean como auténtica "mirada ocaída", expresión de la belleza y el optimismo tan necesarios en el entorno de la salud. Estos jardines, son también espacios de paseo, reflexión, reposamiento y juego en apoyo a los ámbitos de rehabilitación y los ámbitos de espera. Comprendiendo una misma "genética" son progresivamente más reservados hacia el fondo (aunque las funciones que acompañan). La plaza frontal se estructura mediante tres patios inclinados que, mediante su accesibilidad universal a todos los niveles asistenciales, demuestran un gran nivel de acogida y total respeto por los usuarios. Involucrados en una masiva de público. Una vegetación variada y de diferentes porte proporciona sombra a las áreas de usuarios y accesos peatonales. La plaza posterior, oculta detrás de la topografía del terreno se plantea como plataforma polifuncional, con una amplia práctica de respeto que opera como espacio de reserva.

El edificio: estructuras, macro-organización, neutralidad y crecimiento

El edificio está fuertemente modulado en ambos sentidos, lo que permite una gran flexibilidad de usos e intervenciones. Los pequeños volúmenes

se articulan y se integran con los volúmenes más voluminosos que lo componen. La estructura modular del basamento se compone por dos "E" intercaladas, articulaciones de público y técnica respectivamente. A su vez, las conexiones verticales perimetrales tienen una gradación de privacidad hacia el fondo del terreno, siendo estas: técnica de personal y pacientes, y técnica de suministros.

Tanto el basamento como el cuerpo superior se han materializado con un grado de neutralidad que permite su crecimiento futuro sin comprometer la imagen final del conjunto, y le otorga a la vez la dignidad de un edificio público e institucional.

La ciudad: relacionamiento y tiempos urbanos

La intervención se conecta, no solo desde la óptima orientación (hacia el centro) para el bloque de formación, sino desde una multitud de aspectos de relacionamiento con la ciudad. El basamento, de acordes articula desde las fachadas laterales con las futuras calles laterales, que se conectarán mediante sus respectivas articulaciones pasadizos (salidas de escape y ornato público) hacia el frente. La anchura pasiva opera como reserva peatonal de la plaza frontal, articulándose a su vez del espacio público.



RELACION LINDERO/VACIO JARDINES/EDIFICIO





BSE | Centro de Asistencia y Rehabilitación



BSE





Un lugar a favor de las innovaciones que forman parte de la Universidad Tecnológica de Rivera, TCR, de que depende un carácter más agudo que el que se le otorga en la mayoría de las universidades de la región. Desde una concepción de la arquitectura, donde una disciplina de la arquitectura de la cual se desprende un carácter más agudo que el que se le otorga en la mayoría de las universidades de la región.

Para promover la innovación en el sector privado, conviene desarrollar un modelo de gestión de la innovación que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El desafío principal es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El primer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El segundo desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El tercer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

A. Una nueva concepción de la innovación
Una nueva concepción de la innovación que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

Desde un tiempo y espacio, las empresas de la región han estado buscando formas de innovar y mejorar sus procesos de producción y de servicios.

El primer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El segundo desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

A.2. Una máquina evolucionada
Una máquina evolucionada que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El primer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El segundo desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El tercer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El cuarto desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

A.3. Una máquina de innovación
Una máquina de innovación que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El primer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El segundo desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El tercer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El cuarto desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

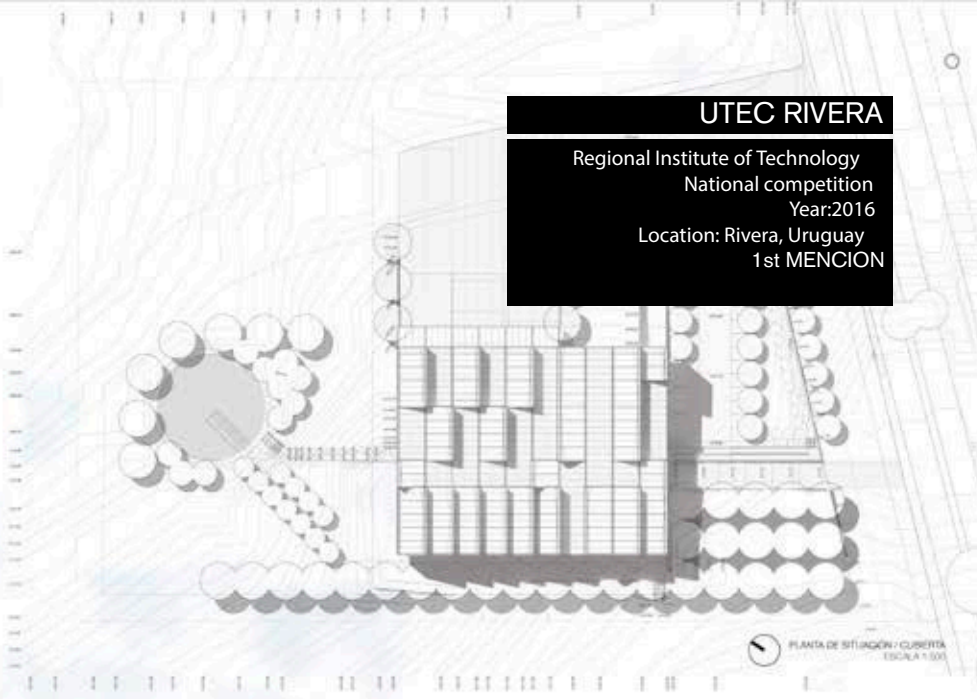
A.4. Una máquina de innovación
Una máquina de innovación que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El primer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El segundo desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

El tercer desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.

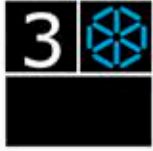
El cuarto desafío es cómo generar un entorno que permita a las empresas de la región acceder a los recursos humanos y tecnológicos necesarios para desarrollar proyectos de innovación.



UTEC RIVERA
National Institute of Technology
National competition
Year 2016
Location: Rivera, Uruguay
1st MENCION

PLANTA DE SITUACIÓN / CUBIERTA
ESCALA 1:500





Misión educativa artística

UTEC (UPEL)
 La misión general de la institución es formar a los estudiantes en el campo de las artes, ciencias, letras y humanidades, así como en el campo de la ingeniería, tecnología e informática, para que sean capaces de enfrentar los retos de la sociedad del siglo XXI.

Estructura
 La institución está conformada por un sistema de facultades de ciencias, letras y humanidades, ingeniería y tecnología, y artes. Cada una de ellas cuenta con una estructura de departamentos y programas de estudio.

Compromiso social
 La institución se compromete a ser una institución que promueva el desarrollo humano y social, así como a ser una institución que promueva el desarrollo tecnológico y científico.

El proyecto de arquitectura de la institución se basa en la filosofía de la institución, que busca formar a los estudiantes en el campo de las artes, ciencias, letras y humanidades, así como en el campo de la ingeniería, tecnología e informática, para que sean capaces de enfrentar los retos de la sociedad del siglo XXI.

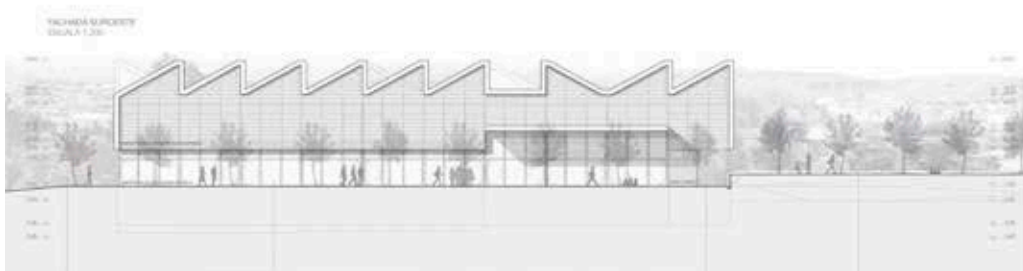
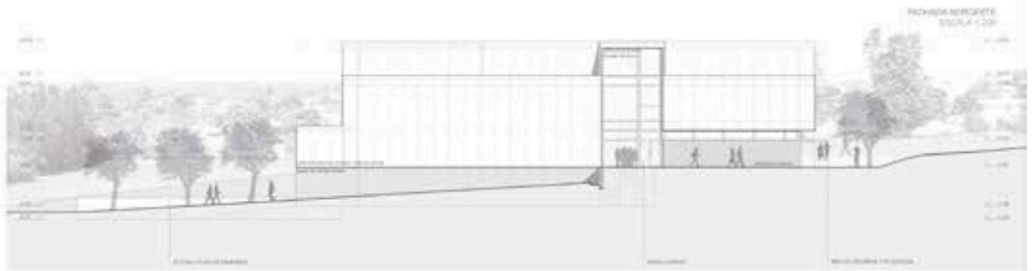
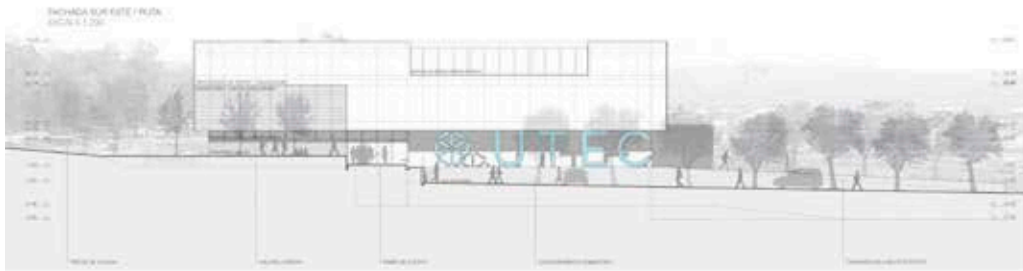
El proyecto de arquitectura de la institución se basa en la filosofía de la institución, que busca formar a los estudiantes en el campo de las artes, ciencias, letras y humanidades, así como en el campo de la ingeniería, tecnología e informática, para que sean capaces de enfrentar los retos de la sociedad del siglo XXI.

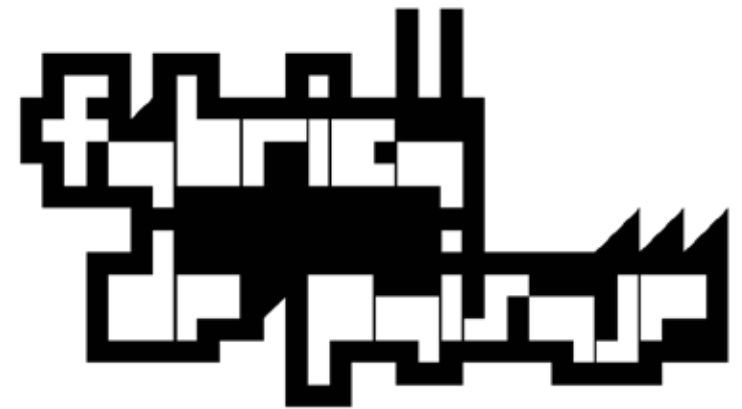
El proyecto de arquitectura de la institución se basa en la filosofía de la institución, que busca formar a los estudiantes en el campo de las artes, ciencias, letras y humanidades, así como en el campo de la ingeniería, tecnología e informática, para que sean capaces de enfrentar los retos de la sociedad del siglo XXI.

El espacio
 El espacio de la institución se basa en la filosofía de la institución, que busca formar a los estudiantes en el campo de las artes, ciencias, letras y humanidades, así como en el campo de la ingeniería, tecnología e informática, para que sean capaces de enfrentar los retos de la sociedad del siglo XXI.

El espacio
 El espacio de la institución se basa en la filosofía de la institución, que busca formar a los estudiantes en el campo de las artes, ciencias, letras y humanidades, así como en el campo de la ingeniería, tecnología e informática, para que sean capaces de enfrentar los retos de la sociedad del siglo XXI.

El espacio
 El espacio de la institución se basa en la filosofía de la institución, que busca formar a los estudiantes en el campo de las artes, ciencias, letras y humanidades, así como en el campo de la ingeniería, tecnología e informática, para que sean capaces de enfrentar los retos de la sociedad del siglo XXI.





PORTFOLIO

ENCARGOS

Fábrica de Paisaje como Oficina de desarrollos de proyectos de arquitectura, se ha especializado desde 2007 en Proyectos Territoriales, Arquitecturas Complejas con especificidad en Salud y Arquitectura Comercial entre otras prácticas.

VIÑA EDÉN

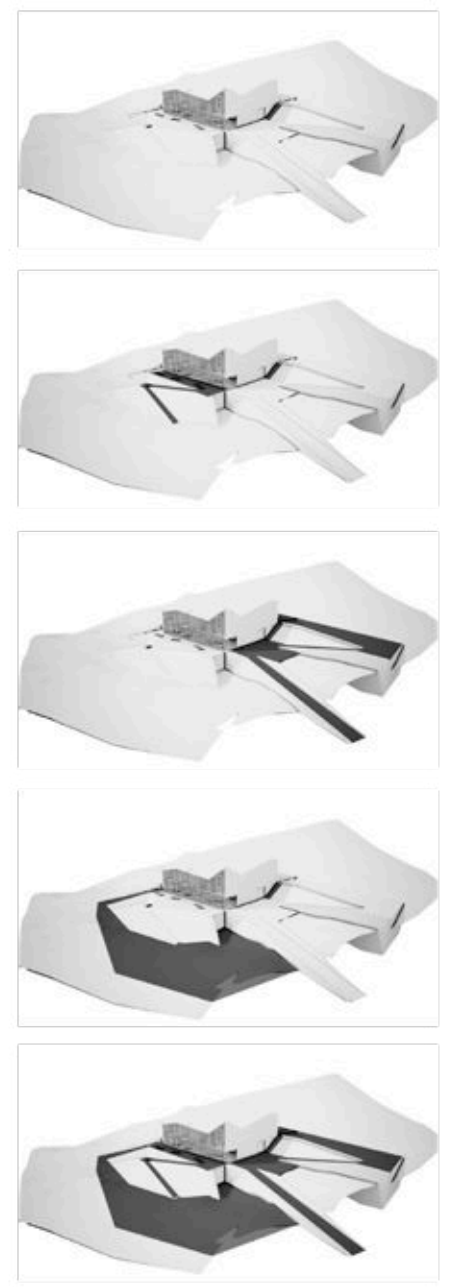
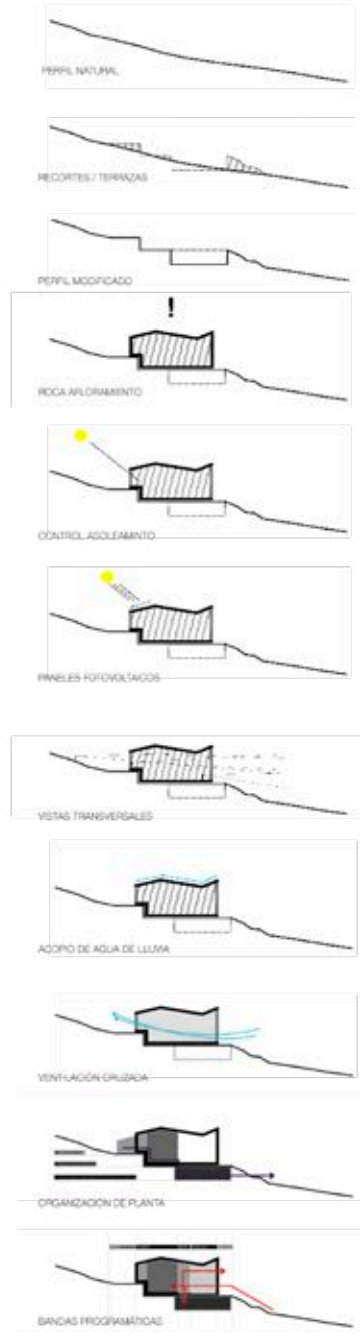
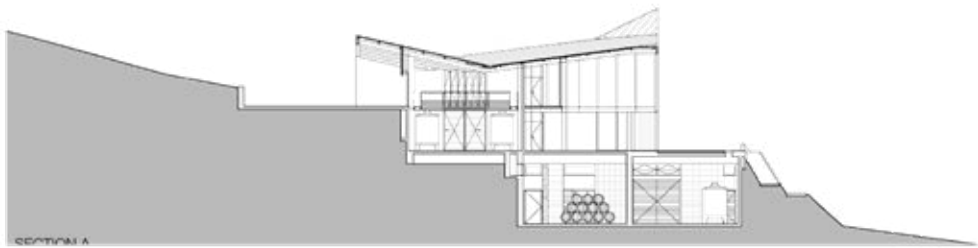
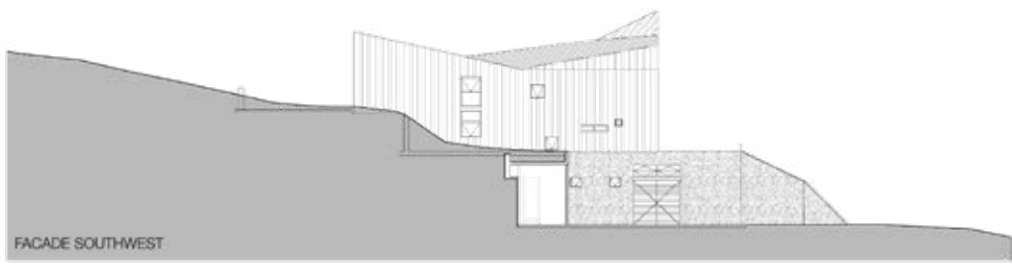
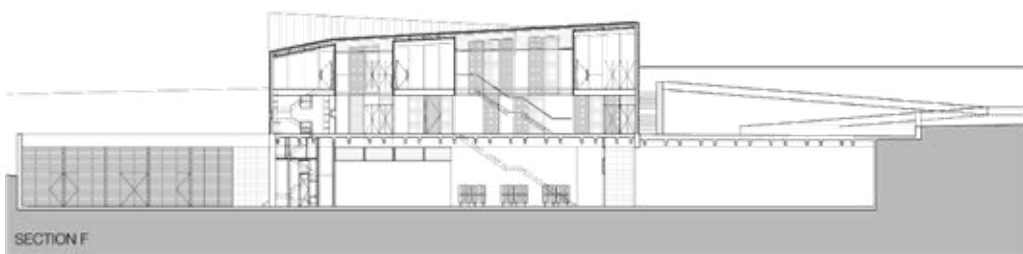
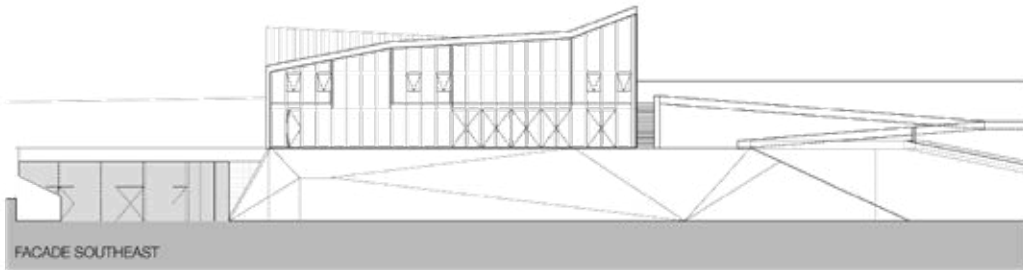
Winery and wine club Landscape
project

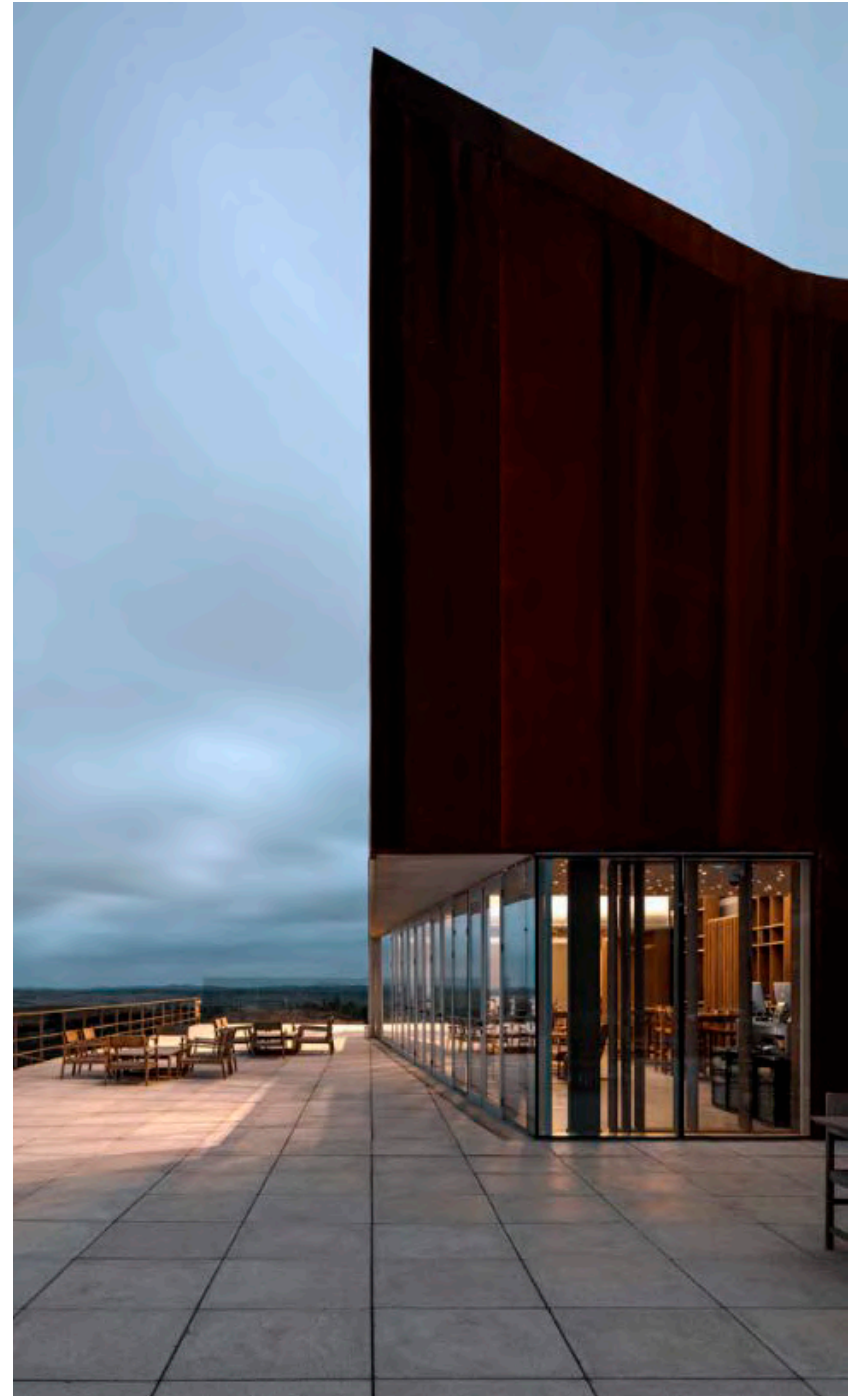
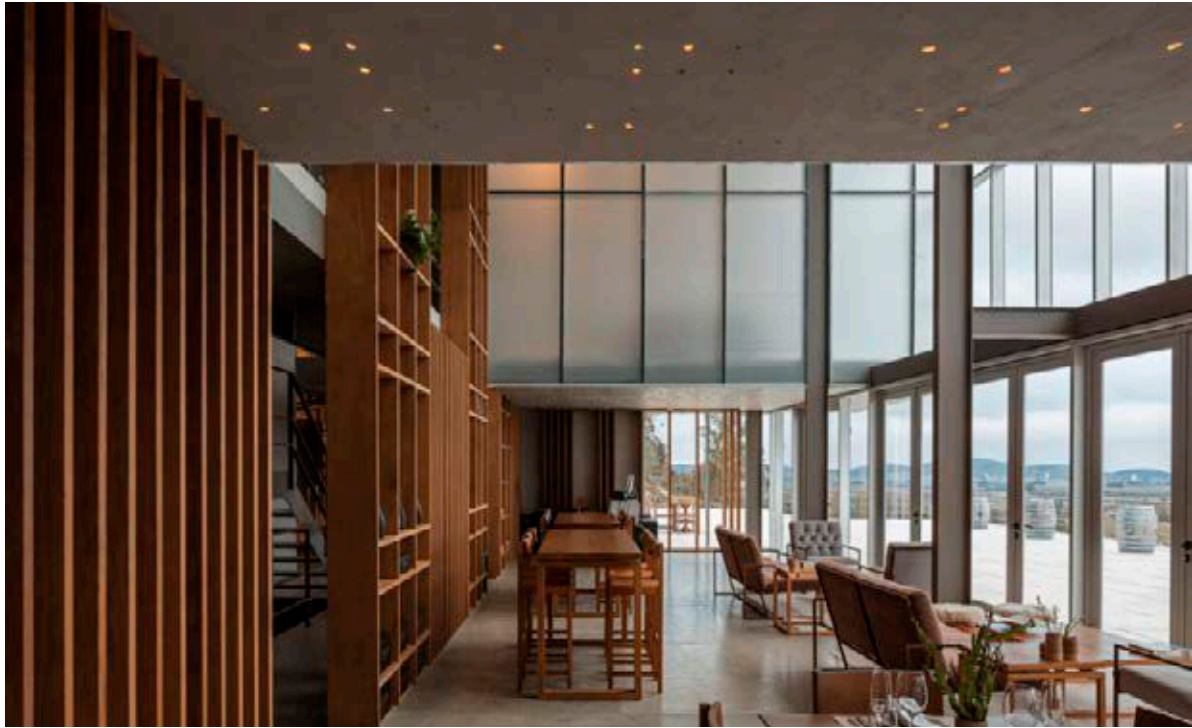
Year: 2011-2016

Location: Pueblo Edén, Uruguay

Client: Viña Edén







ORIENTAL FILMS
CASA PRODUCTORA

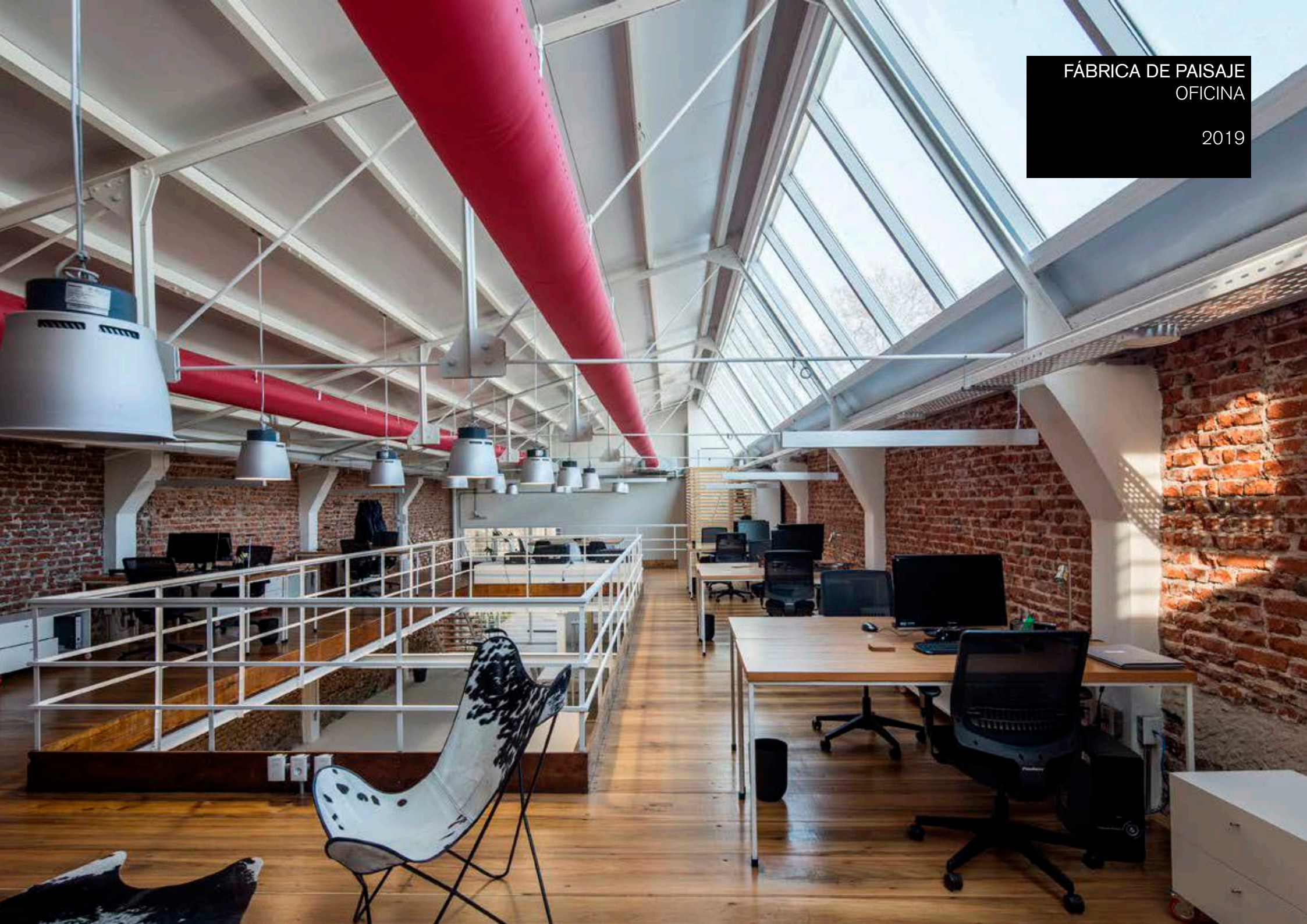
2016

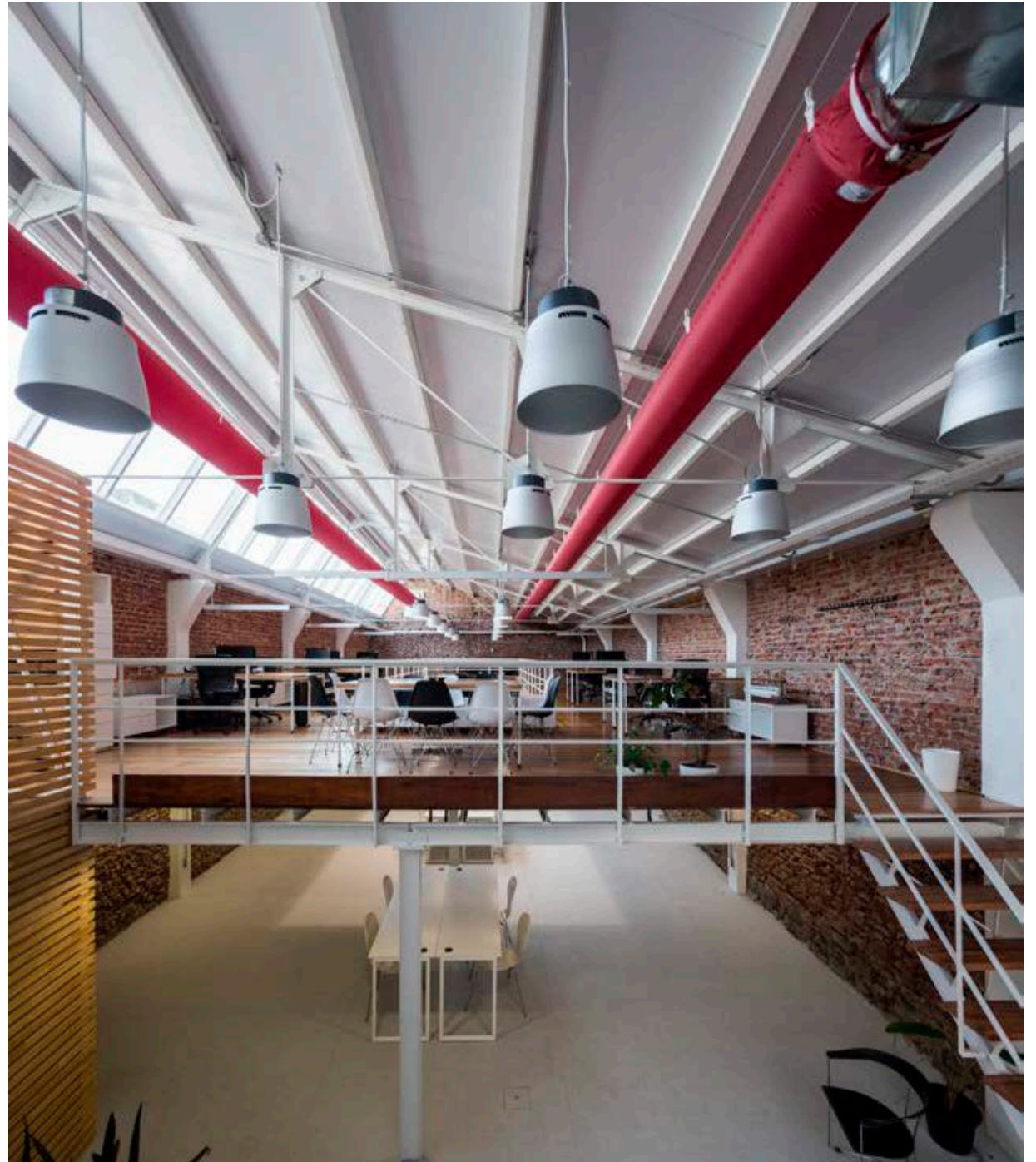


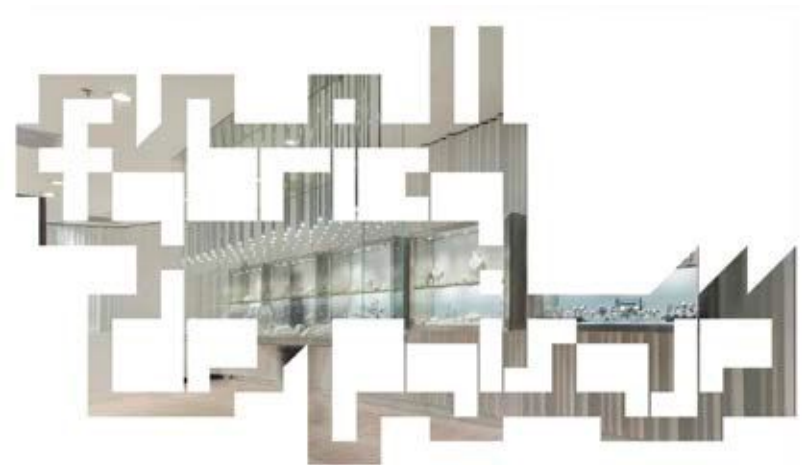


FÁBRICA DE PAISAJE
OFICINA

2019







PORTFOLIO

ARQUITECTURA COMERCIAL

Fábrica de Paisaje como Oficina de desarrollos de proyectos de arquitectura, se ha especializado desde 2007 en Proyectos Territoriales, Arquitecturas Complejas con especificidad en Salud y Arquitectura Comercial entre otras prácticas.

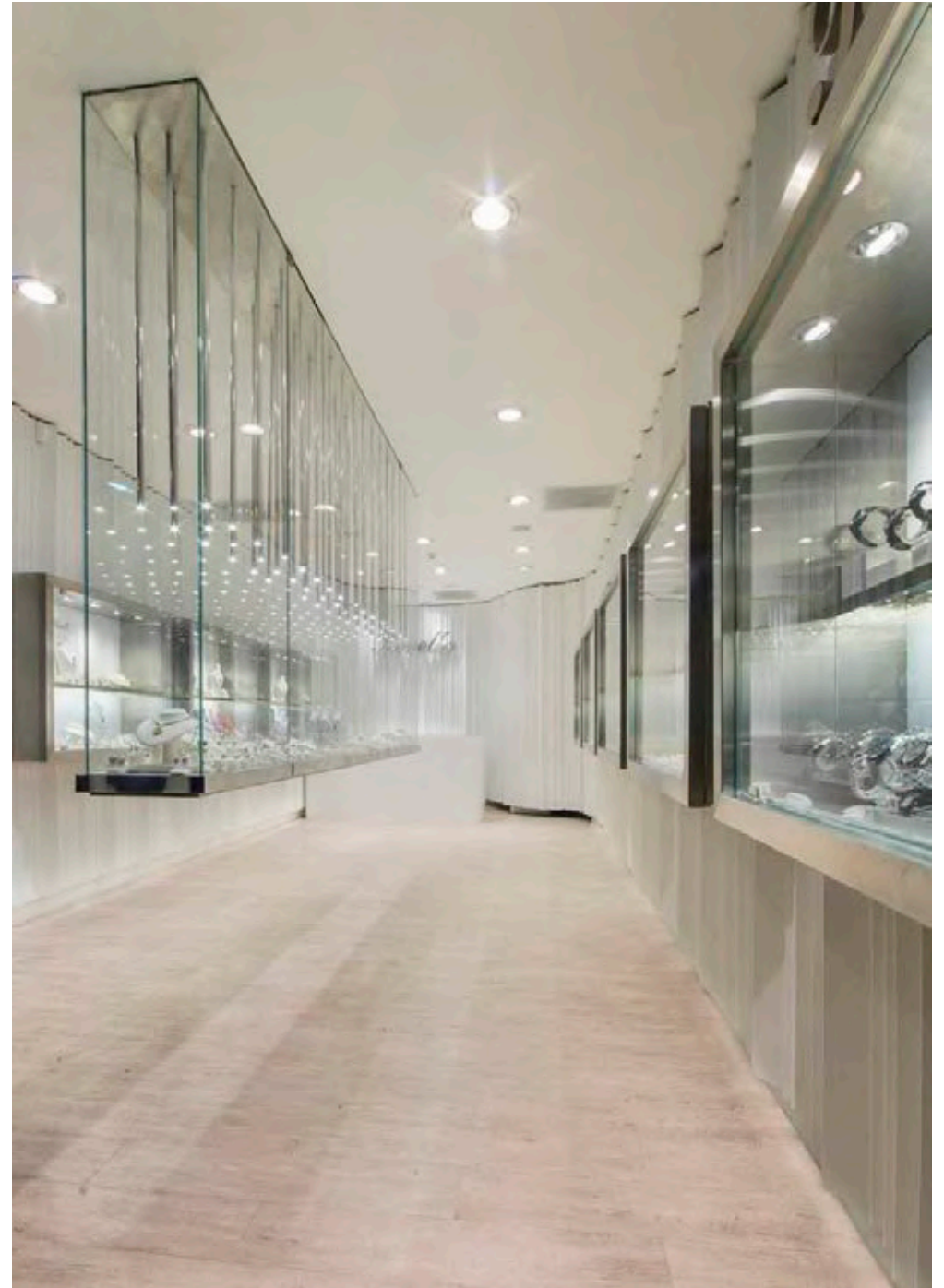
El presente documento despliega una selección de imágenes de proyectos ejecutados por nuestra oficina en el ámbito de la Arquitectura Comercial desde 2007 a la fecha. Se presentan también casos de programas con mayor especificidad y complejidad desarrollados para marcas, donde se establece un criterio general de imagen arquitectónica para estas.

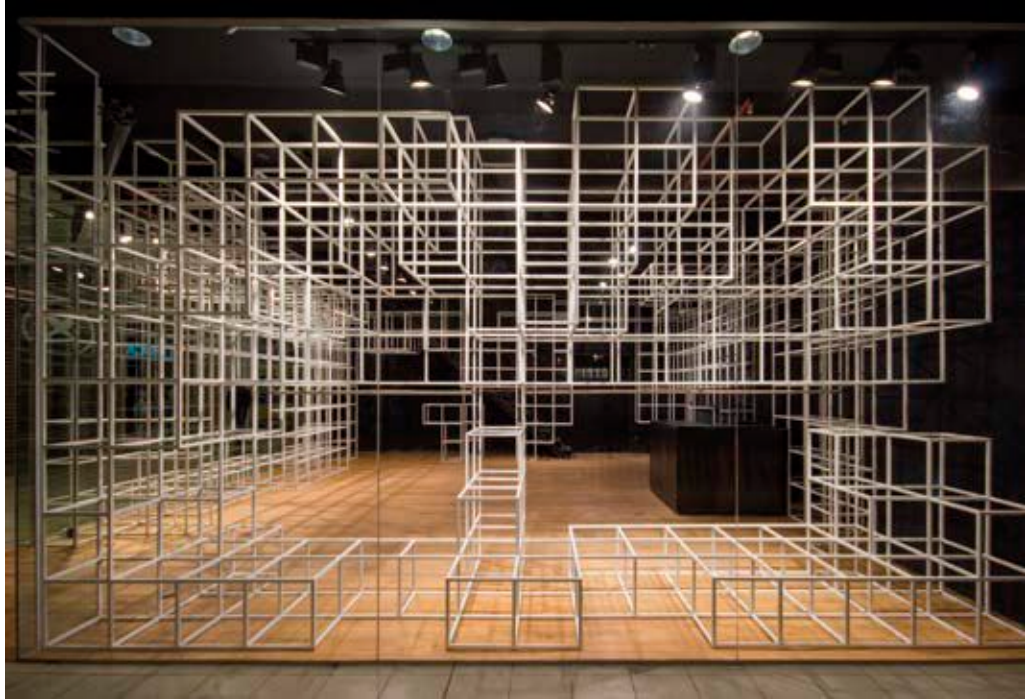
PUNTO LUZ
PUNTA CARRETAS

2010











STADIUM
21 LOCALES

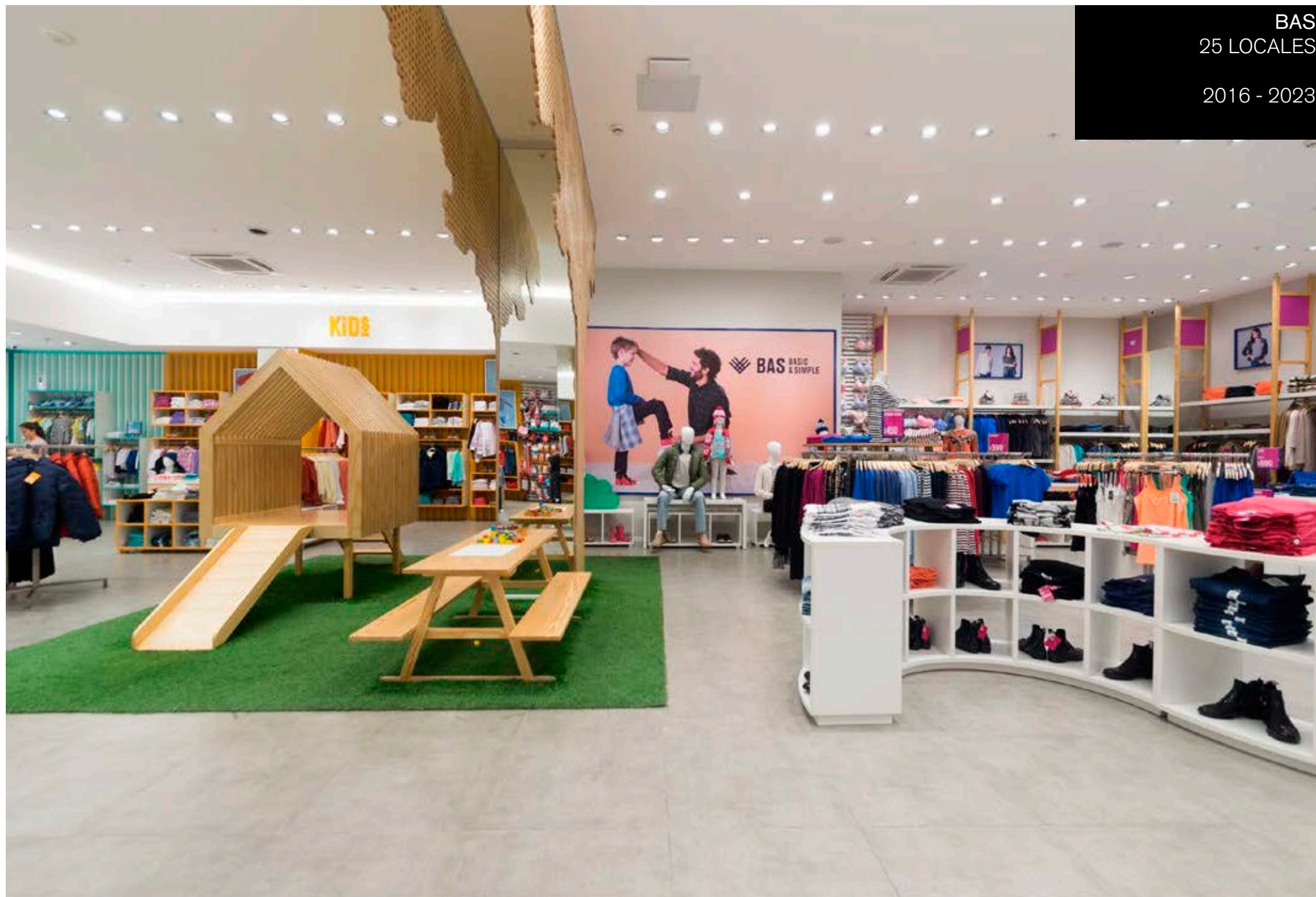
2013-2019



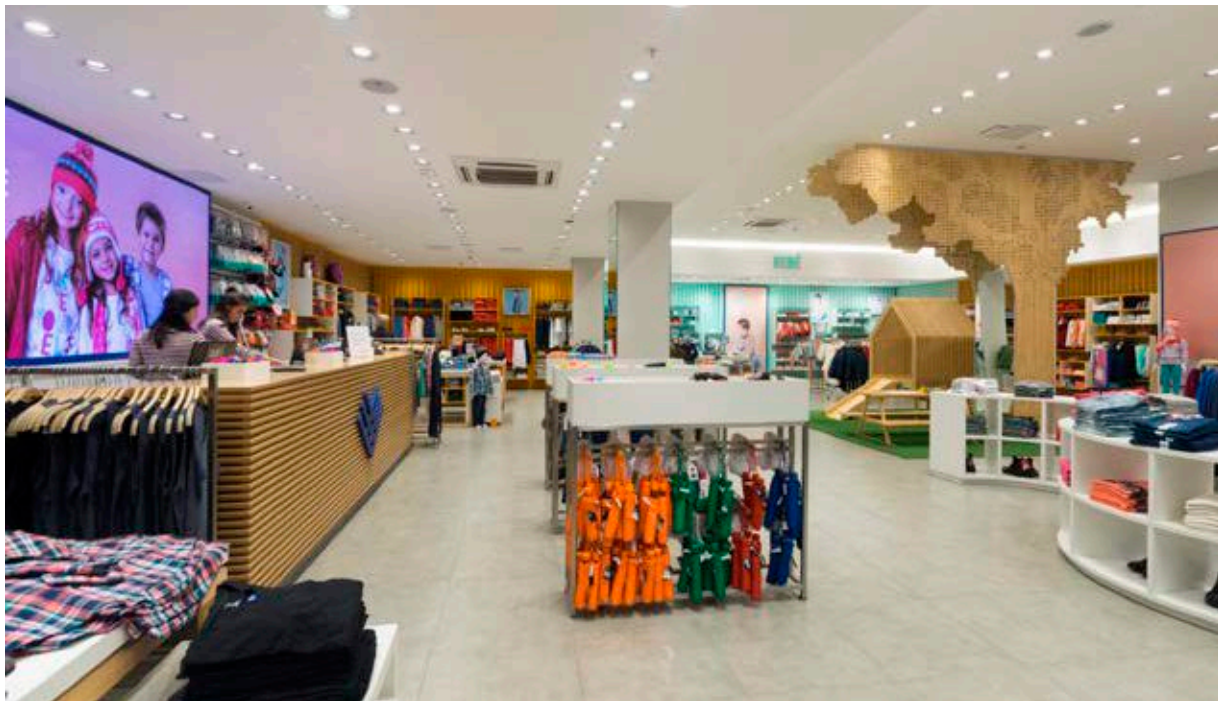


BAS
25 LOCALES

2016 - 2023



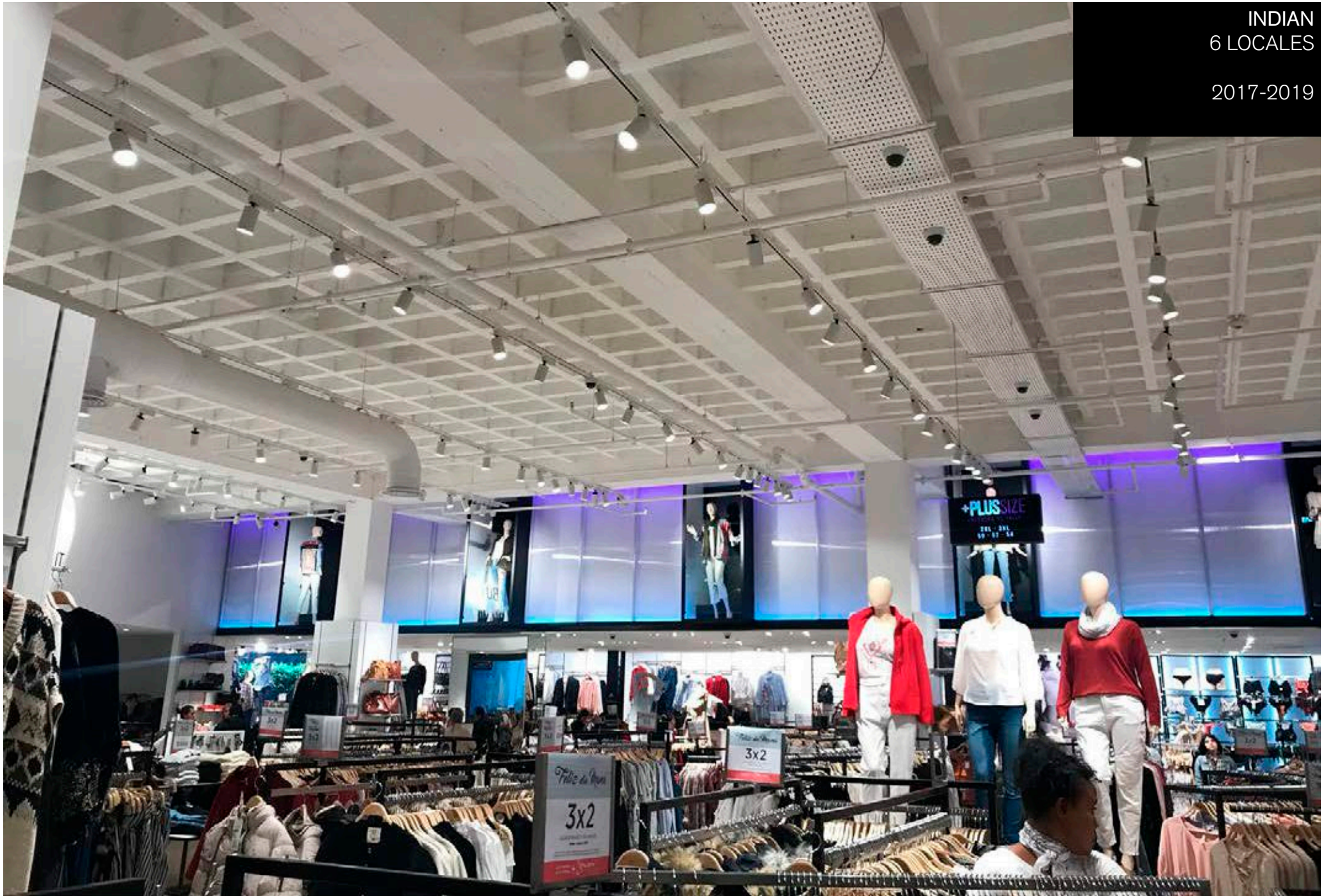


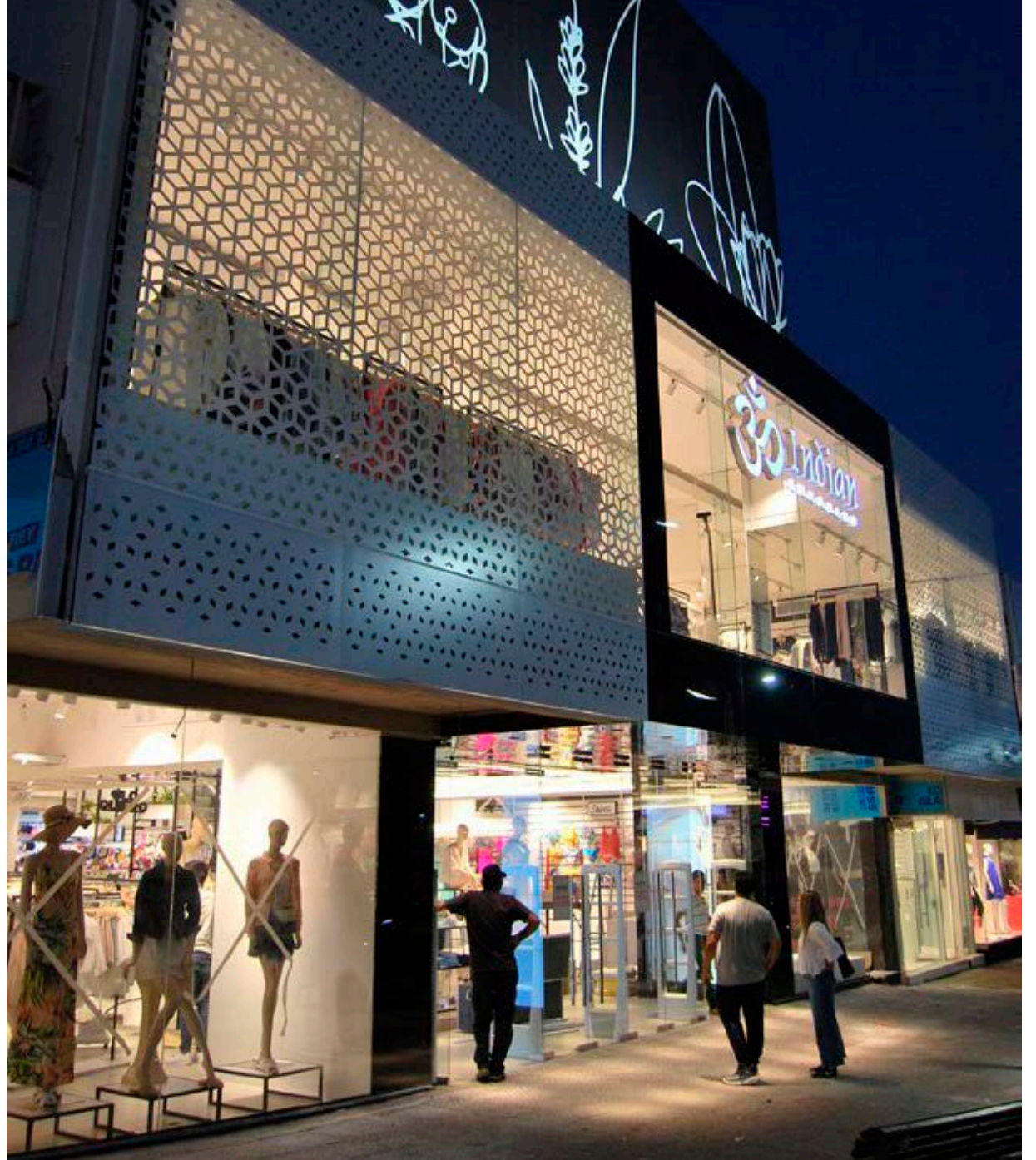




INDIAN
6 LOCALES

2017-2019









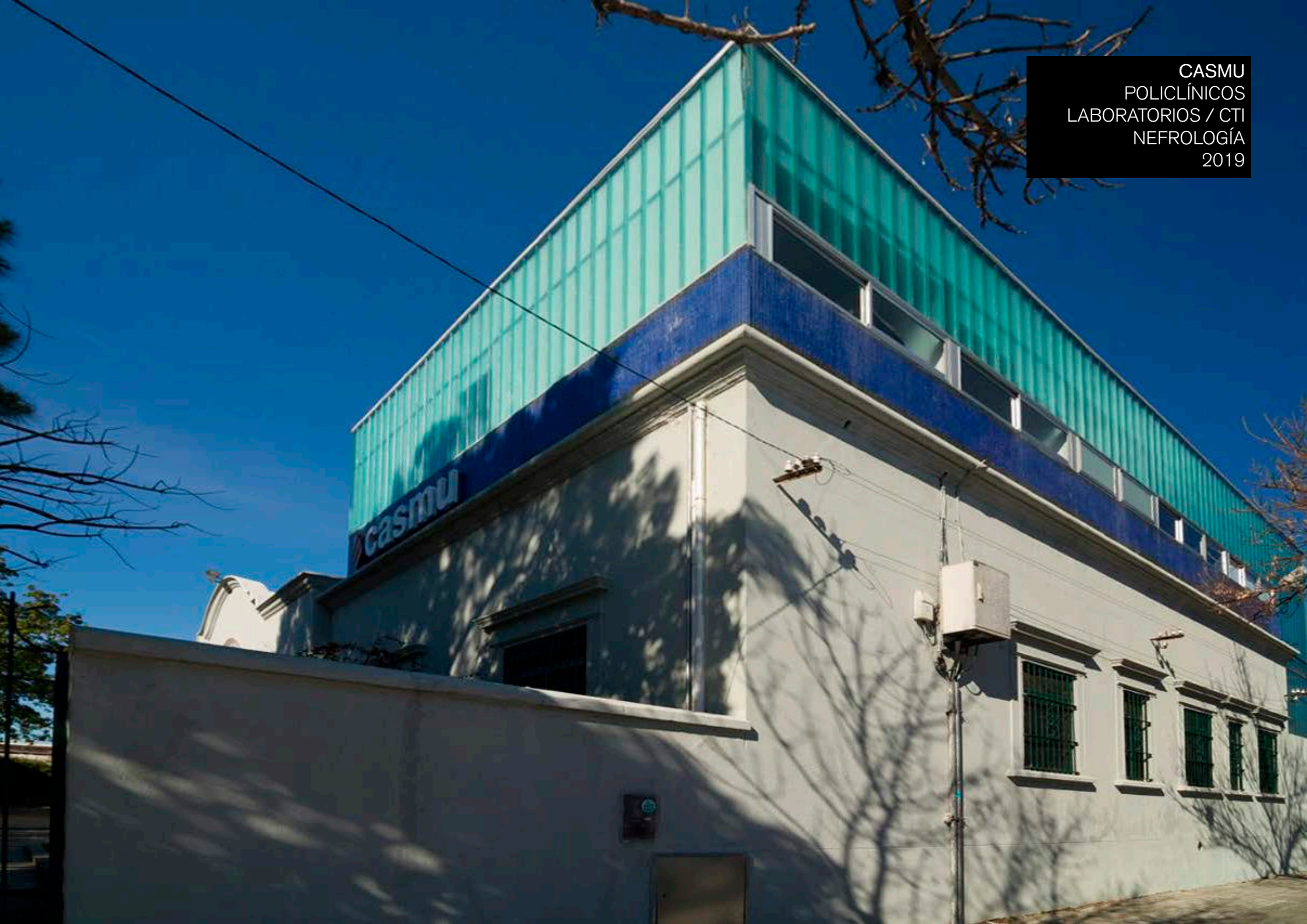


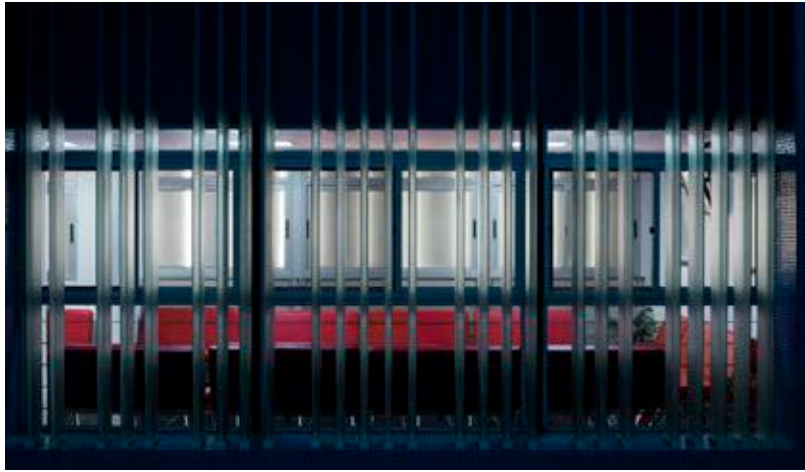
PORTFOLIO

ARQUITECTURA SALUD

Fábrica de Paisaje como Oficina de desarrollos de proyectos de arquitectura, se ha especializado desde 2007 en Proyectos Territoriales, Arquitecturas Complejas con especificidad en Salud y Arquitectura Comercial entre otras prácticas.

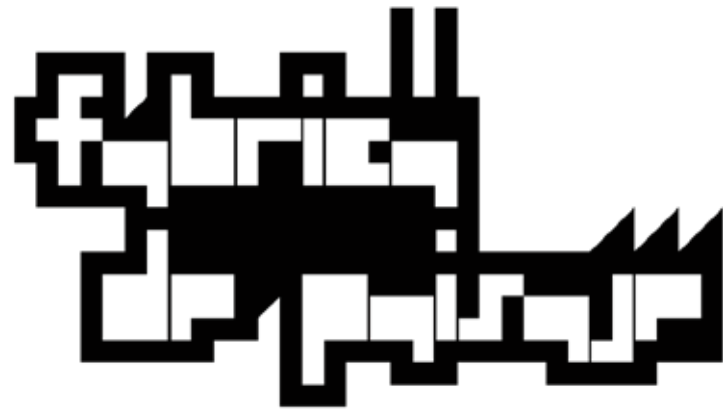
CASMU
POLICLÍNICOS
LABORATORIOS / CTI
NEFROLOGÍA
2019











AYERRA Y BARDAVID
2000 - 2010

PORTFOLIO

[Publicaciones]

[2007]
 Revista Arte & Diseño Nº 170.
 Publicación de las Tienda Ted Bodin Punta Carretas Shopping y Montevideo Shopping.

Revista BLA Nº 3. Publicación del proyecto Magma Hombres Punta Carretas Shopping.

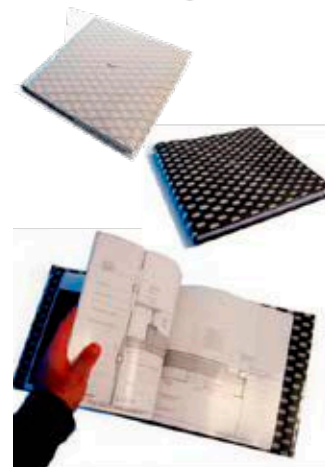
[2006]
 Revista Mapeo Nº 1. Artículo brand you! & brand it! en coautoría con Diego Perez.

Revista Arte & Diseño Nº 167. Publicación de las Tienda Magma Punta del Este y La Barra.

Revista Arte & Diseño Nº 163. Publicación de las Tienda Magma Punta Carretas Shopping.

[Taller/Anteproyectos]

[2006]
 Proyecto Final de Carrera "Hostel". Coautoría junto a Diego Ferrando. Coordinador Roberto Monteagudo.



Proyecto The buenos aires experiencie.
 ¿Como operar en la costa bonaerense?
 Coautoría junto a Diego Perez.



Proyecto GORivera! una agenda operativa para la ciudad de Rivera. Coautoría junto a Diego Perez. Anteproyecto 5, taller Sprechmann, (farq) Coordinador del Curso Arq. Diego Capandeguy. [Farq / udelar]



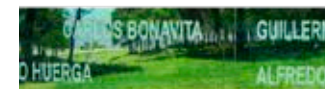
[2004]
 Responsable de proyectos en el estudio Carmelo Macada & Asociados donde desarrollo Vivienda unifamiliar Morris en Rincón del Indio (Punta del Este), casa de cambio Matriz (Pocitos)

[2003]
 Trabajo en el Estudio Nogue, Onzain, Roig en Barcelona/ España, en el proyecto de Urbanización del Parc Gambús (Sabadell)



[2003-2000]
 Trabajo en el estudio MKRO (Martha Kohen-Ruben Otero) donde participo en varios entre lo que se destacan:

Memorial en recordación de los detenidos y desaparecidos. Proyecto ejecutivo y diseño grafico.



[2005]
 Concurso para La Maison de Vessy Agrandissement et restructuration (Casa



Concurso de Puentes de Hormigón. Projectistas: Enzo



Concurso Scolaire du Léman Agrandissement et restructuration (Escuela de Lemán)



Concurso Camp de Troupe La Garenne. (Cuartel para el



[2004]

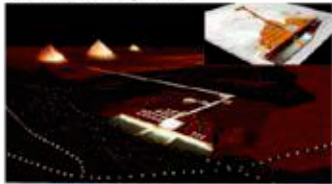
Concurso de vivienda Gen 99.
Proyectistas: Fabio Ayerra,
Andrés Gómez, Diego
Ferrando, Andrés Gómez.

Concurso Bière/ VD place
d'armes Hall de instrucción
polivalente para la artillería del
Ejército Suizo (Suiza). **Tercer
Premio**, Proyectistas: Enzo
Greco, Fabio Ayerra.
[Bière, Suiza]



[2003]

The Grand Egyptian Museum
International Architecture
Competition, **Mención
Honorable**. Proyectistas:
Héctor Vigliecca Gani y Luciene
Quel. Colaborador de proyecto.
[El Cairo, Egipto]



[2002]

Concurso de anteproyectos de
ideas para el Círculo de Tenis.
Proyectistas: Martha Kohen,
Ruben Otero, Colaboradores
de proyecto: Fabio Ayerra,
Andrés Gómez.

Concurso de vivienda Gen 97.
Proyectistas: Fabio Ayerra,
Andrés Gómez, Guillermo
Probst, Diego Ferrando.



[2001]

Concurso Público Internacional
de ideas para diseño urbano
del proyecto Portal
Bicentenario. **Mención**.
Proyectistas: Martha Kohen,
Ruben Otero, Carmelo
Macadar. Colaboradores de
proyecto: Fabio Ayerra, Andrés
Gómez.
[Santiago, Chile]



Concurso de reordenamiento
de alrededores de Embajada
de USA. Proyectista: Franco
Comerci Colaboradores de
proyecto: Fabio Ayerra, Andrés
Gómez.
[Montevideo, Uruguay]

Concurso de vivienda Gen 96.
Primera Mención.
Proyectistas: Fabio Ayerra,
Andrés Gómez, Guillermo
Probst, Diego Ferrando.



Concurso para la remodelación
del frente marítimo Balneario
Punta del Diablo. Proyectista:
Franco Comerci Colaboradores
de proyecto: Fabio Ayerra,
Andrés Gómez.
[Punta del Diablo, Uruguay]

Concurso de planeamiento
territorial para la ciudad de Río
Branco (Uruguay). **Tercer
Premio**. Proyectistas: Martha
Kohen, Ruben Otero, Carmelo
Macadar. Colaboradores de
proyecto: Fabio Ayerra, Andrés
Gómez.
[Río Branco, Uruguay]

[2000]

Concurso de vivienda Gen 95.
Proyectistas: Fabio Ayerra,
Andrés Gómez, Guillermo
Probst, Diego Ferrando.





El edificio responde a un programa de funcionamiento orientado al uso multifuncional, diseñado a gran escala para un funcionamiento adaptativo.
 El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.



CONCURSO
 Centro de cooperación española para AECI
 2007
 Co-autoría GUSTAVO BARDAVID-ROBERTO MONTEAGUDO-MARIANA ACOSTA

Procedimiento de Generación digital del modelo

La intención de crear un espacio de la generación genética con una estructura de tipo genético a partir de un conjunto de reglas y leyes. Las PREGUNTA que definen estas reglas varían en función del programa. Los factores arquitectónicos de esta generación genera una estructura orgánica y adaptativa.

Las 12 reglas que se han desarrollado son: 1. Generación de reglas de generación genética que permitan la adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 2. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 3. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 4. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 5. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 6. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 7. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 8. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 9. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 10. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 11. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético. 12. Generación de reglas de adaptación de la estructura genética a un entorno arquitectónico de un programa genético.

Cutting

Condiciones de corte de un edificio con un programa genético y adaptativo. El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.

Fiel

Una estructura arquitectónica que responde a un programa genético y adaptativo. El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.

Disponibilidad

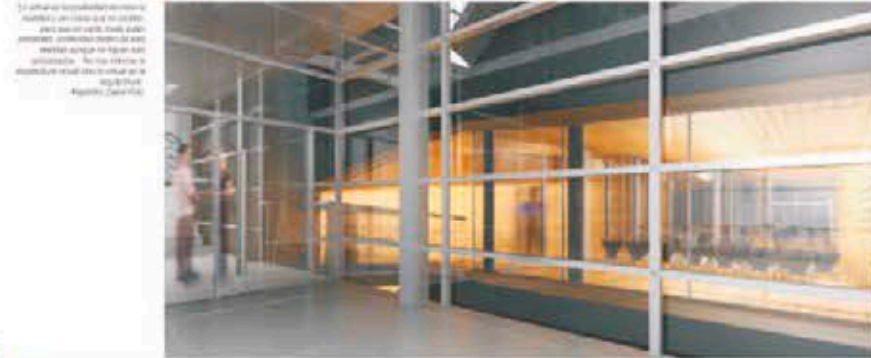
La disponibilidad de un espacio arquitectónico que responde a un programa genético y adaptativo. El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.

Diagrama Fotométrico

Una representación de un espacio arquitectónico que responde a un programa genético y adaptativo. El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.

Fuselage

El fuselaje de un edificio que responde a un programa genético y adaptativo. El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.



Las condiciones de corte de un edificio con un programa genético y adaptativo. El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.



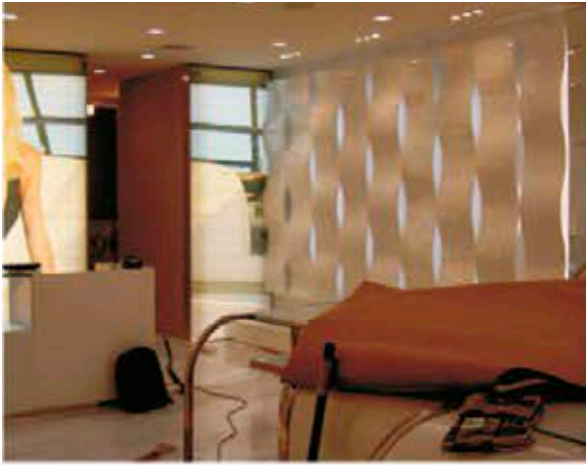
Se plantea un paisaje del paisaje topológico con un espacio arquitectónico adaptativo. Se plantea un "land bridge" (puente) dentro de este paisaje que puede funcionar en forma de loop, donde la construcción genera un recorrido continuo.

El procedimiento de la obra se basa en un espacio arquitectónico que responde a un programa genético y adaptativo. El espacio arquitectónico de esta obra es desarrollado durante gran parte de su construcción, desarrollando un modelo digital del edificio.

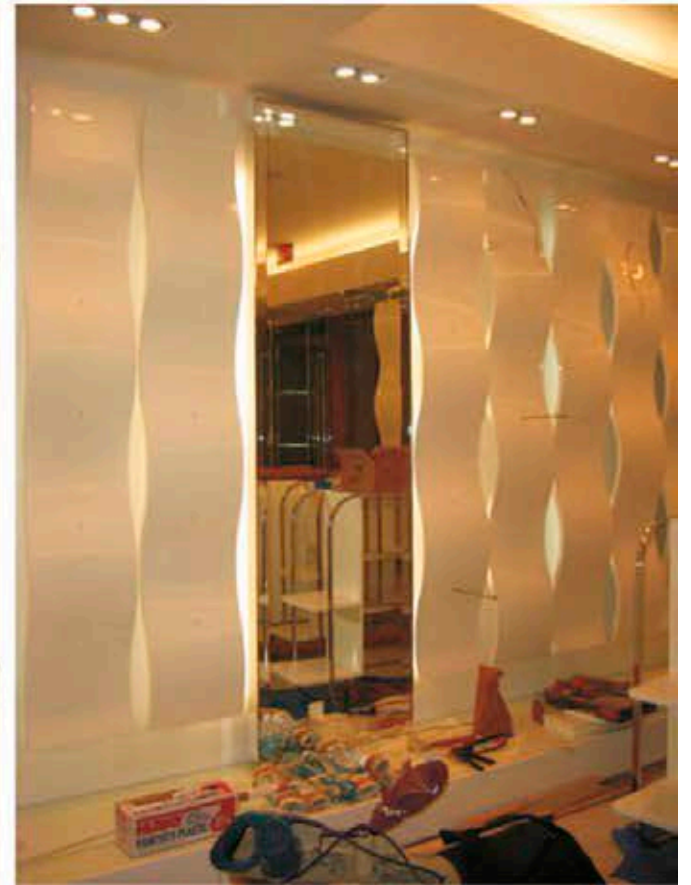
paisaje TOPOLÓGICO **paisaje TRANSICIÓN** **paisaje TOPOLÓGICO** **VIGILAS** **recorrido - LOOP**



ZINGARA



ZINGARA
MIAMI
2008
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID



ZINGARA



ZINGARA
SANTIAGO

2008

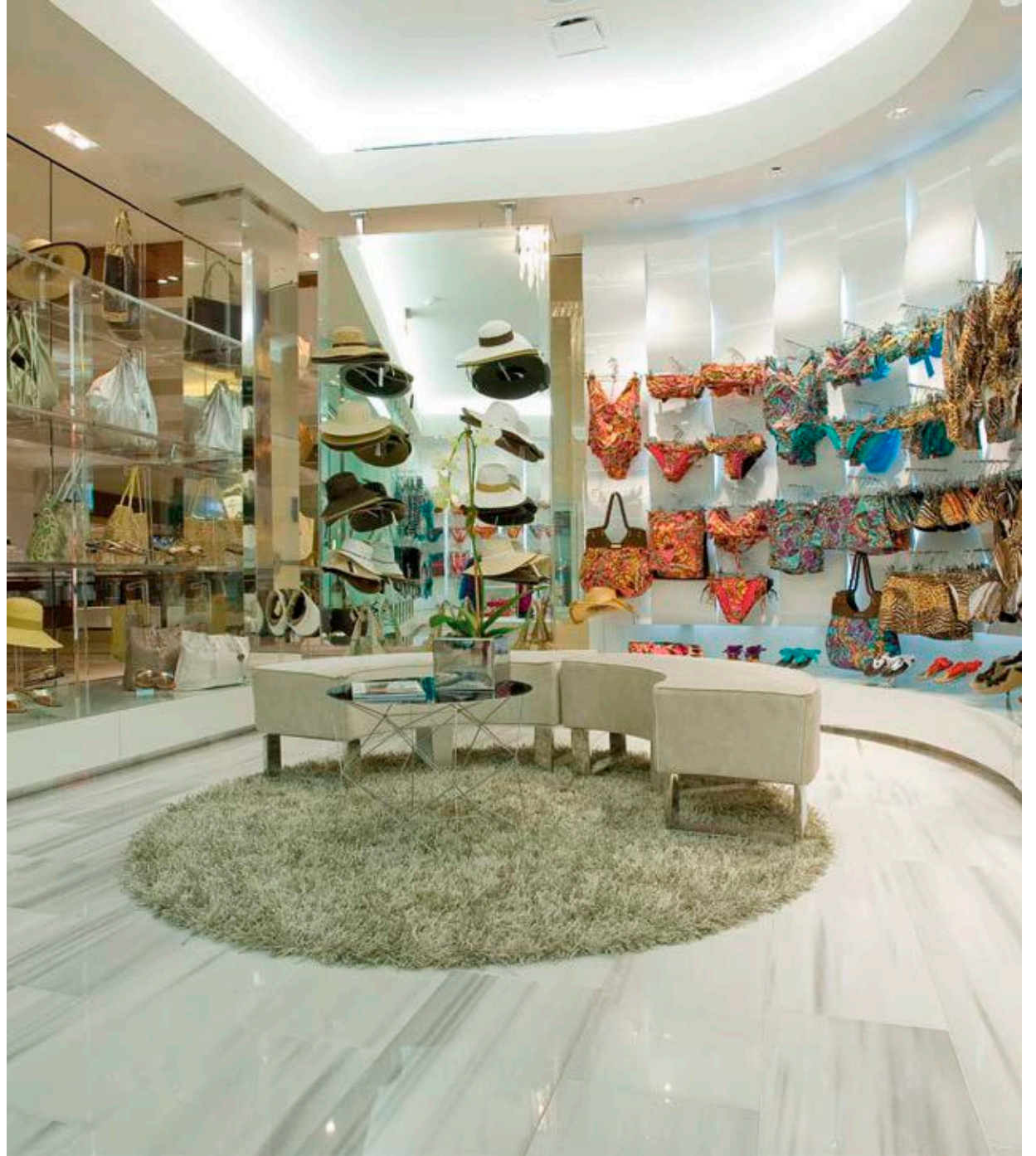
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID



ZINGARA
AVENTURA MALL

2008
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID







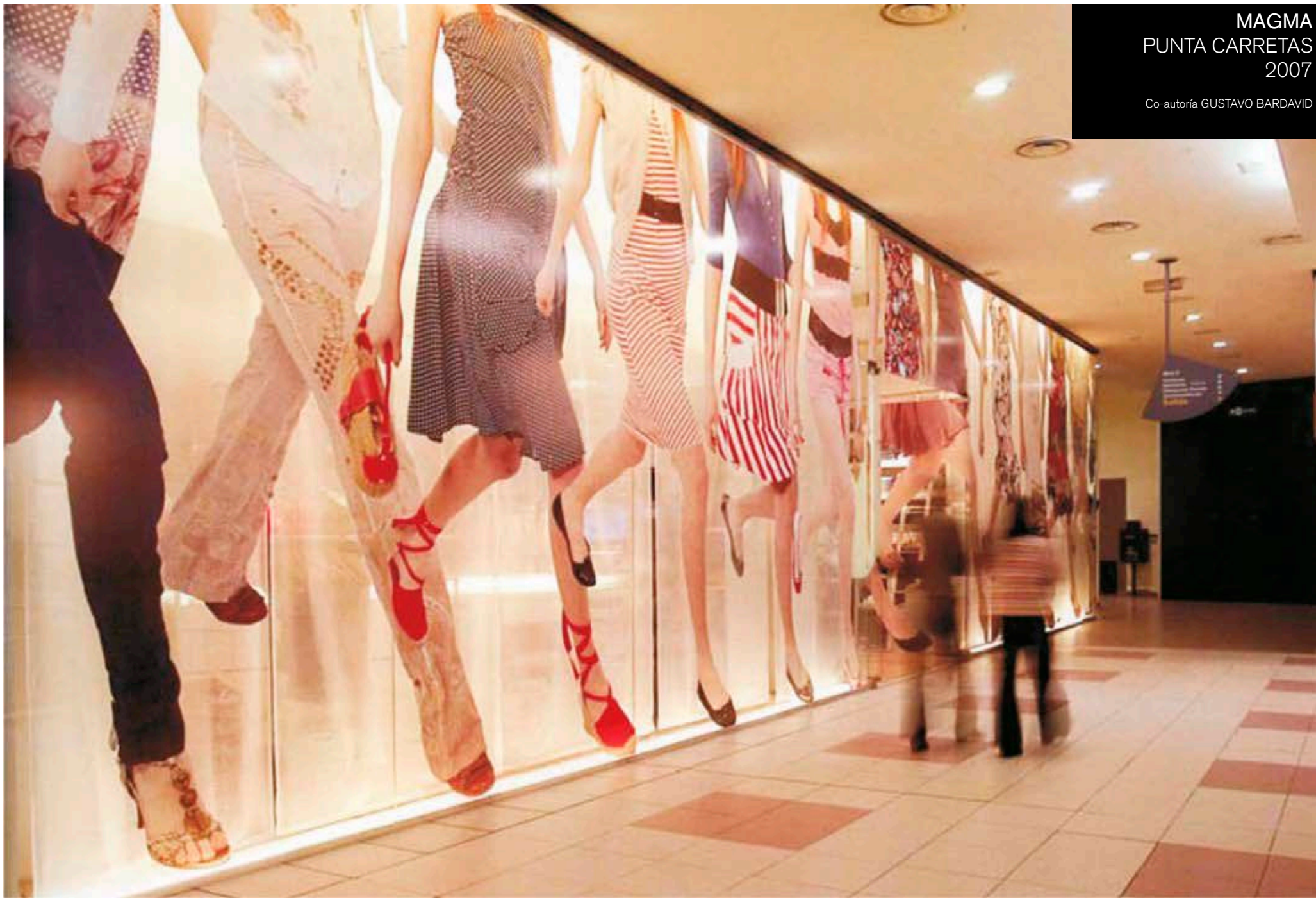
ZINGARA
PLAYA DEL CARMEN

2008
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID



MAGMA
PUNTA CARRETAS
2007

Co-autoría GUSTAVO BARDAVID





"Lo importante es mantener el espíritu despierto, vibrante.
Y esto hay que conseguirlo ocupándose en divinas cosas inútil's"
Joaquín Torres-García. Historia de mi vida 1934

Libertad, diversión, interpretación de la realidad, autonomía, muchas son las variables que pueden ser consideradas como esenciales del ser humano se encuentra presente en diferentes niveles de la vida de las personas. Comúnmente asociado con la infancia, a menudo se dice que uno crece cuando deja de jugar.

Ya señalado por el filósofo alemán H.G. Gadamer, es imposible pensar los orígenes de la cultura sin tener presente los aspectos lúdicos. Desde las más remotas épocas de la existencia humana el juego como entretenimiento y elemento socializador, hecho de unión entre iguales, aparece como función esencial en la vida del hombre dando un sentido unido a sus ocupaciones.

We love playing es una reivindicación al entretenimiento, al espíritu lúdico, a esa visión esencial de la cultura. Muñecos de tela blanca han sido entregados a diferentes artistas para que jugaran su propio alter ego, sin limitaciones creando, a través de este juego, un mundo paralelo donde la transgresión y la conformación de otras realidades son posibles. Ahora, son personajes con diversas apariencias, abstracciones y roles.

Los muñecos creados por artistas en el área de Artes Plásticas de la Universidad de Punta Carretas.



MAGMA
MVD SHOPPING

2008
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID



ReCicla ReUsa ReCapacita

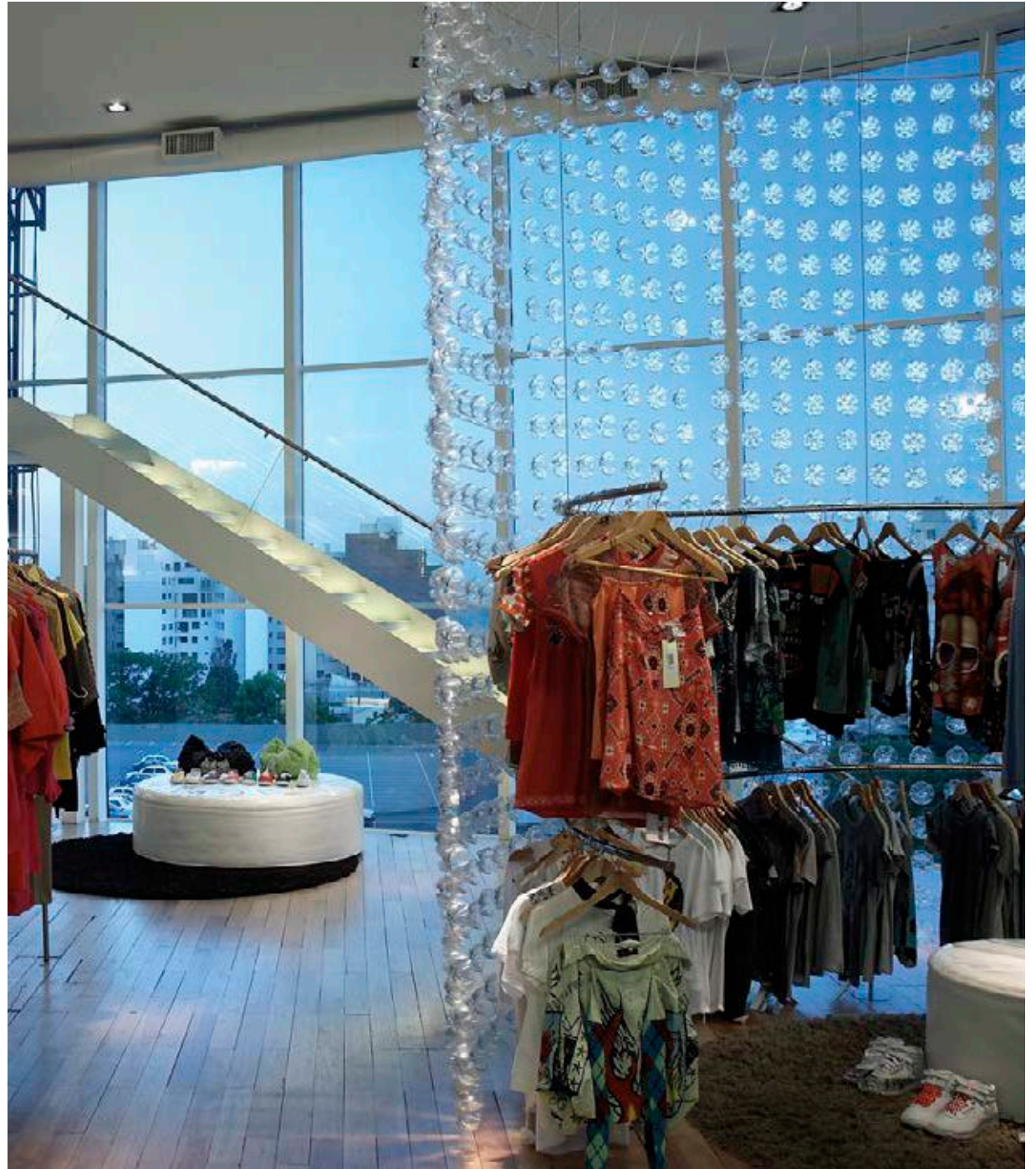




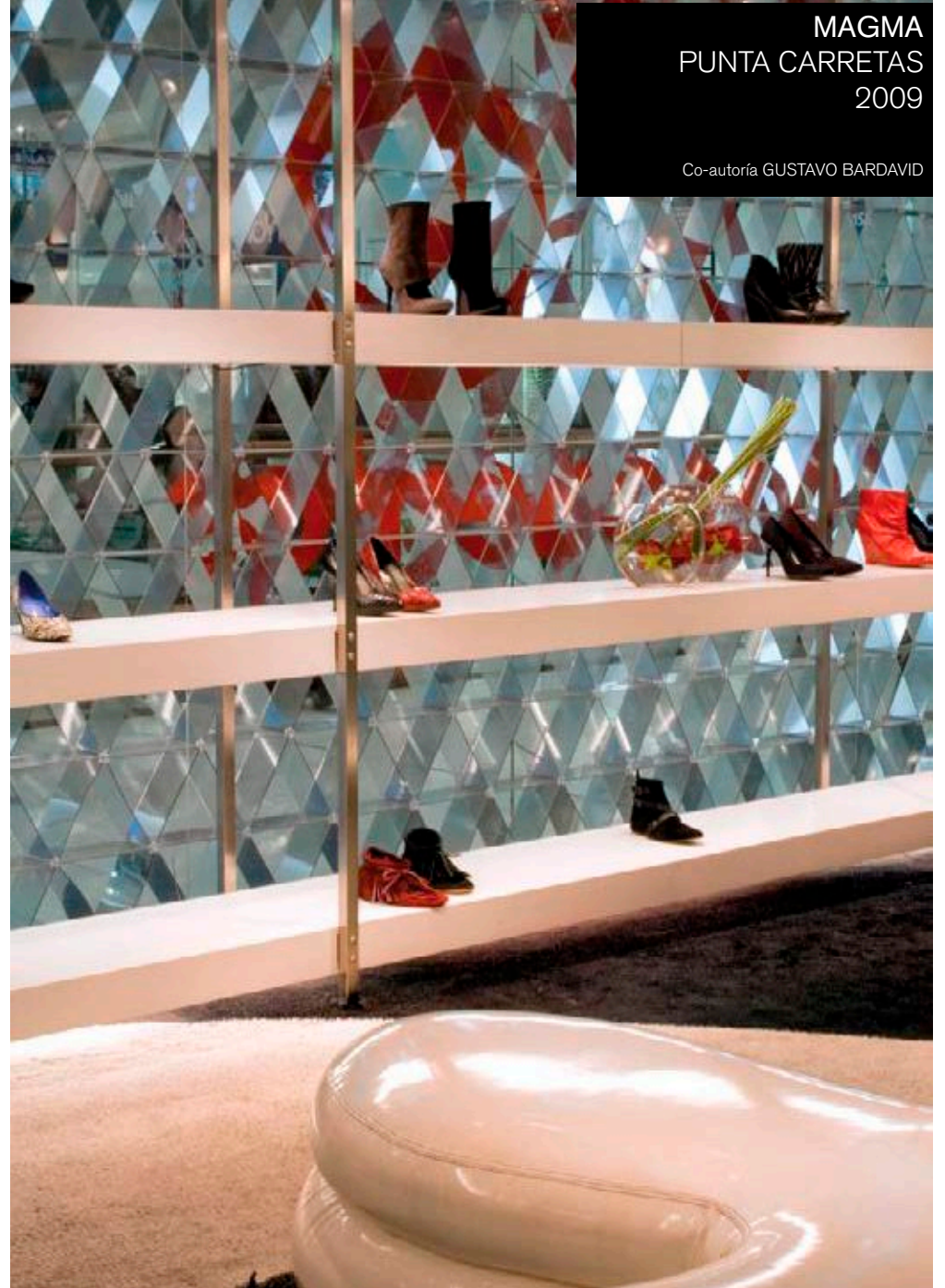
MAGMA
PUNTA CARRETAS

2008
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID









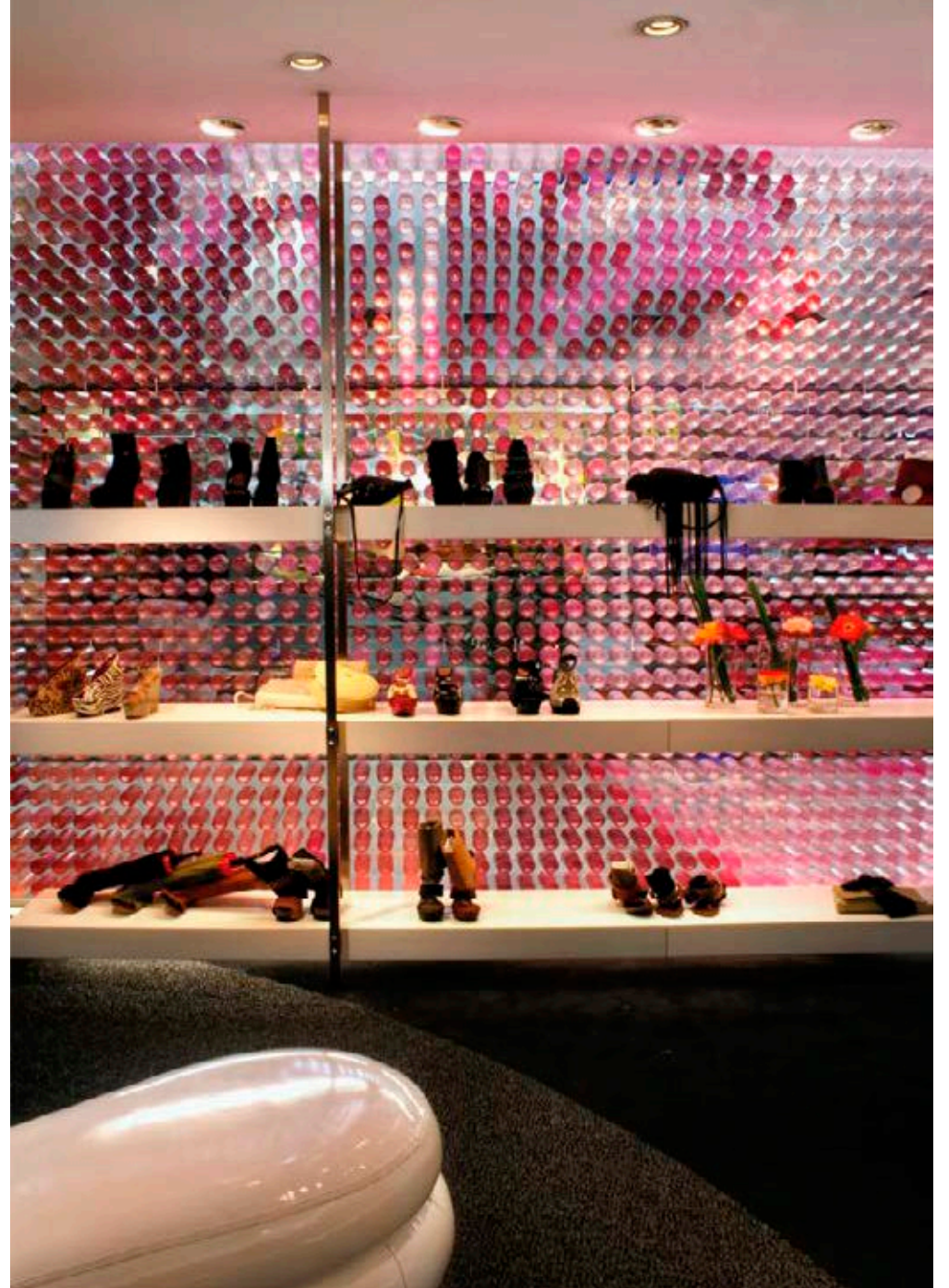
MAGMA
PUNTA CARRETAS
2009

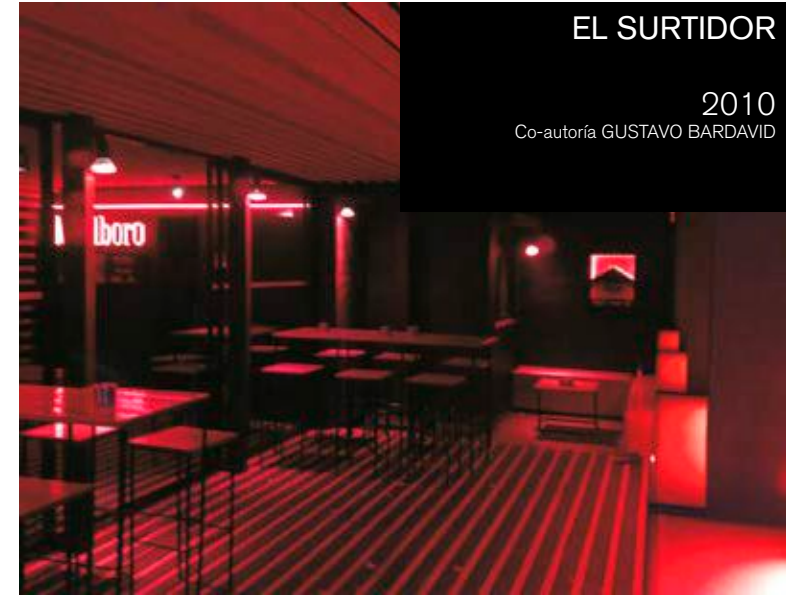
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID

MAGMA
PUNTA CARRETAS

2010
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID







EL SURTIDOR

2010

Co-autoría GUSTAVO BARDAVID



W-LOUNGE

2010

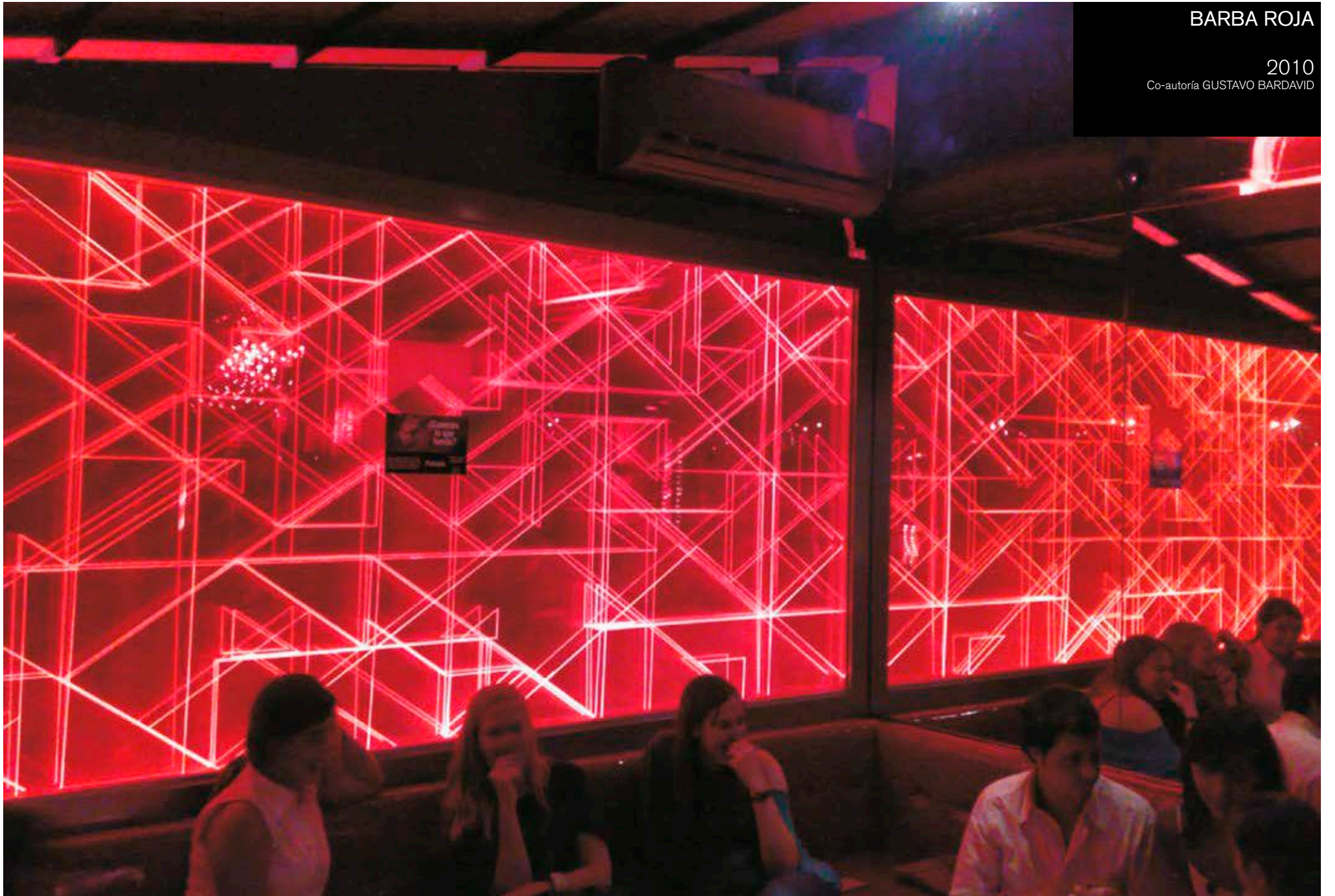
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID



BARBA ROJA

2010

Co-autoría GUSTAVO BARDAVID





PRIMATA
POCITOS

2010
Co-autoría GUSTAVO BARDAVID



PRIMATA BAR

2007

Co-autoría GUSTAVO BARDAVID

