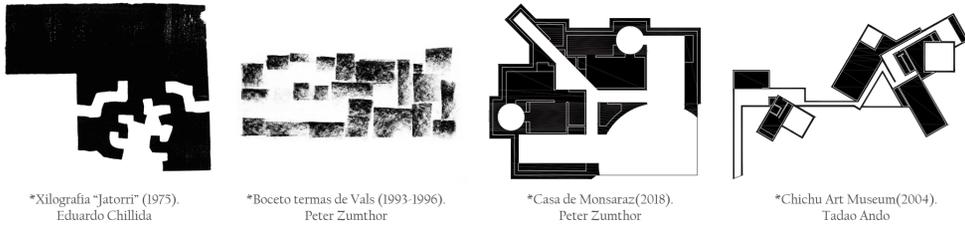


- Interacción -



Todos los análisis llevado a cabo a lo largo del curso han servido para generar una forma clara de abordar las problemáticas detectadas. Los juegos de llenos y vacíos propios de la arquitectura excavada hacen posible un programa basado en la circulación adosados a los usos principales, proyectando así a partir de espacios servidos y servidores, propias de la forma de proyectar de arquitectos como Peter Zumthor o Aires Mateus.

Estas premisas toman la acción de tallar el terreno, pero sin dejar a un lado como es su relación directa con la superficie, siendo primordial por su vínculo con la Balsa del Sapo y los invernaderos de su alrededor.

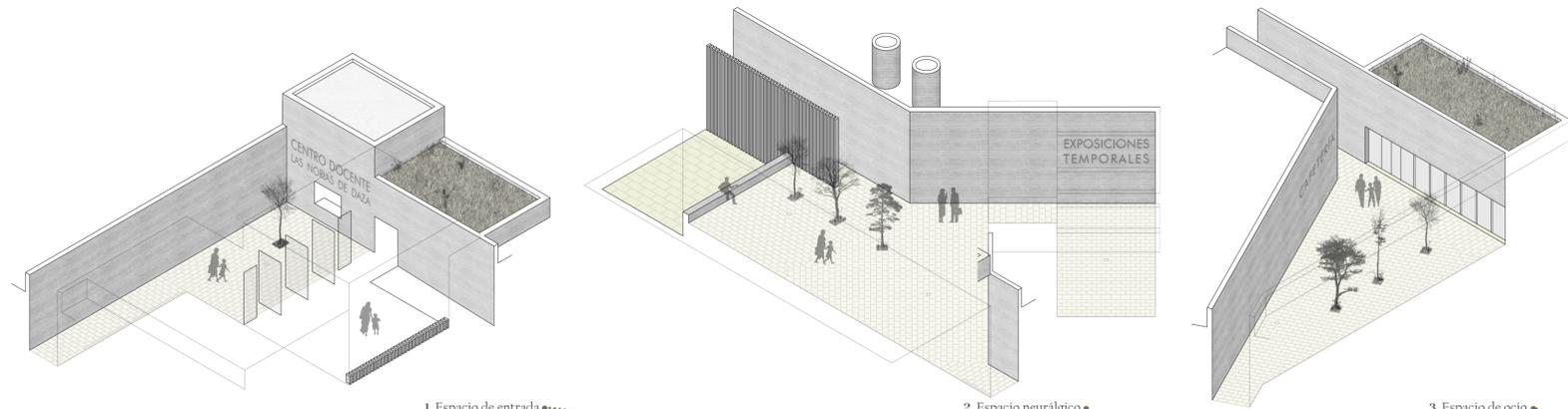
*Vista exterior del espacio neurálgico. Lugar de relación y descanso a la salida de las aulas.



*Vista exterior entre muros, sensación de trinchera.



*Sección de implantación
Escala 1:700



1. Espacio de entrada

2. Espacio neurálgico

3. Espacio de ocio



*Perspectiva isométrica del conjunto y su relación con cubierta.

La propuesta es articulada por diferentes espacios abiertos que permiten una mejor circulación y comunicación entre visitantes.

De esta forma destacan tres espacios principales:

1. Espacio de entrada: Sirve de recibir al edificio como punto inicial del recorrido (aunque pueda ser recorrido también a la inversa). Este espacio se comunica directamente con el hall principal, la recepción y secretaría del centro docente y la entrada secundaria a salón de actos.

2. Espacio neurálgico: Foco central de la grieta con acceso directo a todos los usos principales del edificio. Toma función de espacio de respiro, donde a su vez se pueden organizar exposiciones de larga y corta duración al aire libre.

3. Espacio de ocio: Plaza de juego y descanso, caracterizado por el uso de cafetería. Se encuentra asociado a uno de los accesos perimetrales.