DESAFORUM

Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

DESAFORUM

Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Universidad Torcuato Di Tella
Rector: Juan José Cruces
Vicerrector: Juan Gabriel Tokatlian

Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Decano: Ciro Najle

Carrera de Grado de Arquitectura
Director: Iván Valdez

Tesis Proyectual
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini

Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Ilustración de tapa: Modelo Singular. Claustrópolis. Axonometría bizantina. Montaje

Universidad Torcuato Di Tella
Campus Alcorta
Avenida Figueroa Alcorta 7350
Sáenz Valiente 1010
Ciudad de Buenos Aires
Argentina

ÍNDICE

*Sh*it Show Architecture* 009
Matriz 016
Desaforum 019
Ambispección por sobreintensificación del Juego Sacro y la Religión Lúdica 021
Ambispección 023
Resonancia e irradiación, contraste y vértigo 025
Experiencias de lo Sublime 026
Seminario de lo Sublime 029
Cas(e)ting 063
Series Centrípetas y Fragmentaciones Centrífugas, Texturas Topológicas y Trayectorias Bucleadas 065
Matriz de selección de casos de estudio 066
Imágenes de casos seleccionados 068
Rasgos generales 076
Rasgos enriquecidos 078
Reconocimiento de causas 080
Reestructuración de causas y efectos 082
Interpolación de causas 084
Integración en montajes 086
Clusters Enrollados 089
Espacios comunes irregulares en espacios comunes regulares 091
Antro Contracciones 092
Clasicismo Inflable 096
Infla Expansiones 100
Clusters Enrrollados 104
Hiperconexiones Curvadas 108
Drenajes Circulables 112
Estructura Inundable 116
Topografía Escalonada 120
Super *Kinks* Bucleados 127
Trayectorias fragmentadas, Fragmentaciones texturadas, Texturas contiguas, Series curvadas 129
Clusters Enrrollados 130
Super *Kinks* Bucleados intensificación de las Fragmentaciones Centrífugas 132
Super *Kinks* Bucleados intensificación de las Texturas Topológicas 134
Super *Kinks* Bucleados intensificación de las Continuidades Centrípetas 136
Super *Kinks* Bucleados intensificación de los Recorridos Curvilíneos 138
Órbitas Áureas 141
Sistematización de órbitas y desproporción áurea 143
Diagramas casuísticos 144
Diagramas genéricos 146
Diagramas casuísticos indexados 148
Diagrama genérico de integración 150

Habitar Anti-urbano 153
Formas de Resonancia Solemne y Claroscuro Envolvente 155
De la Basílica al *Resort Building* 157
Apartamento, *Kink,* Claustro 163
Series Centrípetas y Texturas Topológicas 169
Unidades Articuladas Concéntricas 179
Del Patio de Aire y Luz al Edificio Plaza 265
Variabilidad Superpuesta 278
Habitar Anti-urbano 281
Ocio Sobre-funcionalizado 289
Formas de Vértigo Convergente e Irradiación Uniforme 291
De la Feria al *Theme Park* 293
Radio de Giro, Clotoide, Loop 299
Trayectorias Bucleadas y Fragmentaciones Centrífugas 307
Concentraciones Oblicuas Lúdicas 327
De la Circulación Efectista al Rodeo Vertiginoso 413
Variabilidad Superpuesta 440
Ocio Sobrefuncionalizado 443
Catedral Post-barroca 451
Levedad Incesante, Inestabilidades Dispersas, Difusiones Contrastantes, Recogimiento Monumental 453
Series Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas, Entramados Fusionados genéricas 455
Claustros Enrollados Circulables 469
De del Atrio Romano al Peristilo de Capillas 545
Variabilidad Superpuesta 560
Catedral Post-Barroca 563
Claustrópolis 571
Ambispección como modelo superador a las arquitecturas del aislamiento 573
Series Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas, Entramados Fusionados singulares 575
Atrios Resonantes Centrífugos 589
Del Familisterio Neo-clasico al Claustro de Atrios 663
Variabilidad Superpuesta 674
Claustrópolis 677
Relevamiento de maqueta 707
Foro Ambispectivo 719
Religiosidad profana y mundanidad sacra 721
Del Foro a la Ciudad, de la Ciudad al Modelo Estratégico 725
Refundación de Centros en Pinamar 733
Series Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas, Entramados Fusionados estratégicas 741
Parques Refundadores Fagocitantes 755
De la Plaza Comercial a la Ciudad Ferial 833
Variabilidad Superpuesta 844
Foro Ambispectivo 847
Evaluaciones 865
Apéndice 875
Créditos de las imágenes 877
Bibliografía 889

*SH*T SHOW ARCHITECTURE*

Programa

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Proposición

Wroom! Boom! Ka-boom! Pow! Ka-pow! Splat! Zap! Cukoo! Oops! Crack! Bing! Bang! Bong! Boing! Bam! Splash! Crash! Auch! Pop! Wow! Ha! Ha! Ha! Wham! (¡Wuhan!) No resulta suficiente apuntar a predecir, anunciar y resolver (y por ende naturalizar) escenarios post-pandémicos graves o preocupantes, sin antes investigar y conjeturar acerca de las potencias y libertades embebidas en la realidad pandémica presente, omnipresente, y sobre todo duradera.

El mundo, visto por un absoluto extranjero, es un festival fuera de control de formas de comportamiento idiosincráticas emergiendo a cada instante, de expresiones culturales extremas caracterizadas por el sinsentido, reaccionando desesperadamente a una situación liminal sin precedentes: la globalización, luego de su etapa expansiva, ha llegado a personificar que no hay donde escapar de la inocente malicia de la Madre Tierra (como la hemos constituido).

A través de todo registro, estamos viviendo una realidad ubicuamente critica, no solo una crisis global operando a modo de exterioridad, sino una crisis interna, que se despliega en nuestra propia casa. Crisis cuyas multifacéticas respuestas construyen no simplemente una racionalidad plural, sino todo un enmarañamiento de efectos peculiares y sub-productos irracionales, organizado sin plan estratégico. El nihilismo puro se ha instalado y nos aglutina, indeleble.

La sorpresa cándida, el desconcierto, el escepticismo radical, el retiro voluntario, la apatía indolente, la negligencia sin fin, la incompetencia, la melancolía, la desesperación desenfrenada, la histeria, la violencia abstracta y la concreta, el absolutismo impostado o encubierto, la ceguera, las soluciones caseras y primitivas, a veces animistas, y nuevas formas de sabiduría corporativa configuran la escena tragicómica actual. El futuro ha colapsado en el presente puro.

El mundo pandémico, absurdo y a la vez gracioso revés de la globalización, es una multifacética burbuja, una insustancial tabula plena, cuyo orden expele por igual alaridos, lamentos, declamaciones y carcajadas, matices indistintamente intensos cuya simultaneidad implosiona la esfera sellada que nos contiene y condiciona. Las formas hilarantes de hiperculturalización de la cultura la llevan a su nivel último: un limbo de fuerzas incongruentes en frenética deriva.

¿Cuál es la forma arquitectónica de este irreductiblemente heterogéneo Sh*t Show?

En otras palabras, ¿que clase de arquitectura es la arquitectura de totalidades infinitamente resquebrajadas, pero extrañamente coherentes, la arquitectura del estado global de trance, tan extraordinario y sin precedentes como ordinario y mundano, la arquitectura que invierte este Sh*t Show abrazándolo y conteniéndolo, literalmente, sin cinismo alguno, y sin ingenuidad tampoco, sino con candidez deliberada, con serenidad, con amabilidad a prueba de balas?

¿Que clase de arquitectura es la arquitectura que, sin auto-preservarse, sin guardarse nada, se corresponde con las formas naturalistas de nacionalismo y conservadurismo operando descoordinadas, y sin embargo concertadamente, a escala global, con la cristalización de las cada vez mas salvajes y agudas formas de la extrema derecha, y con las ruidosas, populistas y estructuralmente inhibidas formas de la izquierda de las minorías, devenidas caricaturas inesperadas una de la otra? ¿Qué clase de arquitectura es la arquitectura de las severas tecnologías de control y restricción dominantes, que paradójicamente permiten y promueven el despliegue de formas subterráneas de intercambio (y de intercambiabilidad) de materias e intangibles, la arquitectura del doble discurso de lo posible fundado en lo absolutamente imposible, la arquitectura de la indolencia, de la hipocresía explicita, la arquitectura que ni celebra ni critica la institucionalización del fake?

¿Qué clase de arquitectura es la arquitectura de las localidades idiosincráticas que se proyectan como formas universales de valor, solo para reafirmar, una y otra vez, que no hay valor alguno que sea sostenible, la arquitectura de las tradiciones que, por bizarras, se despliegan como verdades universales que toman la forma de la peculiaridad, la arquitectura que funda post-verdades sobre la hipótesis inquebrantable, y por ende sospechosamente general, de que la verdad ha muerto?

¿Qué clase de arquitectura es la arquitectura de la demagogia consumada, de la debilidad vuelta sistema, la arquitectura que instiga efectos aterradoramente impredecibles a escala global mediante el escalamiento de racionalidades parciales y sesgadas al estatus de normalidad, la arquitectura de la estabilización de lo absurdo y lo irracional, la arquitectura del delirio balanceado, armónico y juicioso, resultantes de la auto-referencialidad, ahora devenida fenomeno unánime?

¿Qué clase de arquitectura es la arquitectura de tal exasperante conglomeración de modos de supervivencia, transparentemente expuestos, prematuramente sistematizados y vueltos modelos unos de otros, en contagio universal, la arquitectura de la indolencia compartida basadas en el sentido común y en lógicas aparentemente inofensivas, la arquitectura de la amigabilidad aparente y profundamente hostil, de la exclusión por omisión, de la consonancia de la disonancia?

¿Qué clase de arquitectura es la arquitectura del confinamiento acordado, de las formas de cuarentena absorbidas y subjetivadas, vueltas modelo de eliminación extensiva de la diferencia, de lo común, de lo compartido, de lo publico, devenidos ahora objetos de angustia crónica por la soledad, de ansiedad por la diversidad, de compulsión por la conglomeración, la arquitectura del campo de concentración mutuo, del colectivo artificioso, del cuerpo social con glitch?

¿Qué clase de arquitectura es la arquitectura resultante de esta abiertamente divergente

forma de acuerdo social y geopolítico, la arquitectura de la perpetua oscilación entre ecologías económicamente salvajes y políticamente correctas (salud y riqueza en general), la arquitectura del consumo insensato e irrefrenable de ideas y del neciamente mal uso de recursos que se acumula como plétora que confunde desperdicios y valores agregados, la arquitectura de la racionalidad enervante?

¿Qué clase de arquitectura es la arquitectura que, en lugar de celebrar negligentemente sus efectos mediante el oportunismo o actuar moralmente sobre sus causas mediante el aislamiento, abraza su proceso en tiempo real y hace de la nueva normalidad una autentica tierra de promesas, construyendo formas de exceso por la negativa, de optimismo por escepticismo, de exuberancia no por abundancia sino por integración voraz de contradicciones incompatibles?

¿Qué modalidades tiene esta nueva arquitectura? ¿Qué modelos es capaz de construir y proyectar hacia el mundo? ¿Cuáles son sus técnicas favoritas, sus tipos por venir, sus campos de expertise, sus procedimientos, sus protocolos, sus etiquetas y su decoro, sus tecnologías, sus instrumentos y sus recursos, sus singularidades, su tono cultural, su sistema proporcional, su sentido de lo bello, su disciplina, y la sin precedente forma y espacialidad de sus objetos?

Programa

Sh*t Show Architecture pensará y producirá Performance Sheds at the Age of Indolent yet Compulsive Conglomerations: ensamblajes auráticos de resort buildings y theme parks.

El desafío del Thesis Studio consistirá en proyectar un edificio de entre 100m x 100m x 100m y 200m x 200m x 200m de envolvente, concebido como un conglomerado de hoteles de varias estrellas y apartamentos de constitución tipológica diversificada (en realidad, un espectro amplio, pero especifico, de formas temporarias de habitar). El proyecto, entendido como multiplicidad, es decir, como una unidad intrínsecamente múltiple, será organizado como un block en forma de claustro abierto o cerrado, con uno y varios atrios, patios y/o plazas, y se constituirá como modelo complejo mediante la integración y el ensamblaje de la sistematización de protocolos provenientes de un pool de casos-autores o ciudades-fenómeno de Resort Buildings. Dichoo pool funcionará como constelacion de linajes de formas contemporáneas del habitar, y su ameno interior, poblado de amenities, será ocupado (y en definitiva organizado, tanto espacial como estructuralmente) por diversas tipologías de Theme Parks, cuyas características organizativas serán también absorbidas como normativas materiales y espaciales de lo que en definitiva llamaremos Performance Sheds (alternativa tanto del Decorated Shed como de su alter ego moderno, el Duck Building). Ambos materiales serán abstraídos de su inercia tipologica, y llevados a un nuevo estado de singularidad (extremo, liminal, sintetizado y redefinido en tanto tipo superador), para luego ser integrados como modelo sublime e irreductible. En definitiva, un set (fuera de control) de amenities serán extremadas, ordenadas, dirigidas hacia un fin de alta radicalidad como forma de lo comun, y organizadas en una maquina de entretenimiento, a la vez encarnando y articulando una idea intensificada del espacio publico hoy (paradojicamente privatizado y sobre-funcionalizado, como en los hoteles de los setenta, pero cuyo encierro anti-urbano tomara la forma abierta, compulsiva y a la vez indolente de los

espacios comerciales que funcionan como showcase y sustrato del ocio colectivo, adoptando la dinámica anti-social de la mera coexistencia entre individuos alienados (como sucede, por ejemplo, con los Apple Store): un anti-urbanismo, pero un anti-urbanismo del dolce far niente en estado de alta tension. A estos modelos integrados se les indexará, en el segundo semestre, dos materiales de la misma clase, pero de distinta genealogía, local. Se trabajará sobre el corredor vacacional de dunas costeras Carilo-Pinamar, y se incorporaran a los modelos aquellas dinámicas relacionadas con la vida en la playa en un sentido amplio, entendida como playground, versión infantilizante, domesticada, y políticamente correcta del battlefield provocador, movilizador y revolucionario de las utopías de los sesenta. Estas dinámicas se interiorizarán, se integrarán a los juegos, y operarán junto con ellos, maquinizadas, como medium de formas hiper-ociosas de lo publico (es decir, ociosas hasta el extremo de la perdida de sentido del ocio en tanto mero descanso y su reconfiguración como forma activamente insustancial, en estado de distracción radical, altamente especifico en sus múltiples formas exageradas de energía, pero vacío de contenido. Ocioholics. Asimismo, se incorporarán tipologías de hospedaje existentes localmente en el mencionado corredor, desde campamentos hasta hoteles, desde casas en alquiler hasta habitaciones rentadas. Ambos sets, global y local, serán integrados en una estéreo estructura tectónica y normativa omnipresente (el machinic shed), arquitecturización artificialmente mistificada de la maquina de jugar. Finalmente, se especulará sobre la forma de aura que tal forma involucra e implícitamente proclama ad hoc, remitiéndola a la tradición de espacios grandiosos que congregan multitudes, y que hacen de la multitud un espíritu cuasi religioso, radicalmente secular y enérgicamente insignificante.

Proyecto-Tesis

Proyecto-Tesis no funciona como la ilustración proyectual de un paraguas conceptual que toma la forma de un tema, una serie de razones, una hipótesis y una demostración (ideológica, por definición), sino como medio y como metodología para la constitución de ideas arquitectónicas genuinamente nuevas y relevantes mediante el trabajo desde dentro y mediante el desarrollo del proyecto de arquitectura.

Proyecto-Tesis aborda el problema de como producir una tesis proyectual a través de la construcción de un problema arquitectónico con dos caras. Una, dirigida hacia el interior del conocimiento arquitectónico, desafiando las certezas establecidas y extendiendo los horizontes culturalmente delimitados por la tradición disciplinar mediante la expansión de las capacidades del proyecto en tanto proceso de implicación, desviación, crítica y/o superación de dichas certezas. Otra, dirigida hacia afuera de los límites de las formas tradicionales de práctica de la arquitectura, construyendo dimensiones para su despliegue operativo a través de las convenciones, restricciones y demandas impuestas por el medio productivo, la industria, la normativa, y las voluntades de las disciplinas asociadas.

En el primer caso, se trata de definir el estatuto de la noción de proyecto como forma cultural consistente (en qué consiste formalmente, de qué están hechos sus procedimientos, técnicas, materiales y objetos, cuál es la lógica interna de dichos componentes, como se relacionan entre sí e interactúan) mientras éste se despliega y se constituye como tal. En el segundo caso, se trata de

revisar, repensar y redefinir las condiciones de la práctica arquitectónica del presente (qué hace o es capaz de hacer un objeto de arquitectura sobre su contexto, físico o incorpóreo, cuáles son sus potencias transformadoras, cuáles son sus capacidades y sus límites, hacia que realidad se dirigen), construyendo modos nuevos de ejecutar la arquitectura y organizar su praxis en el mundo contemporáneo.

Proyecto-Tesis, en tanto formulación de la materia Tesis Proyectual I y II, conclusivas del Area de Proyecto de la Carrera de Arquitectura, resulta de ese encuentro de tendencias en principio divergentes, con frecuencia confundidas ideológicamente y sin explorar sus tensiones mutuas, donde mientras una, intensiva, procura definirse como medio de trabajo que critica sus condiciones internas con el objeto de ponerlas en crisis y auto-superarse, la otra, extensiva, busca reformular sus condiciones externas con el objeto de desafiarlas y transformarlas. El proyecto de arquitectura implica la construcción de un modelo/proyecto/sistema autónomo y el despliegue de un vector de cambio sobre sus condiciones de existencia, y pensarlo como tesis involucra pensar esa doble condición a cada paso.

Súper Real

Proyecto-Tesis entiende lo real en este contexto: ni como una preexistencia naturalizada ni como una idea ilusoria, sino como un medio tan inexorable como prolífico de trabajo, como tendencia desde la que constituir planos internos (transformadores de la disciplina) y externos (transformadores del medio). En este contexto, Proyecto-Tesis procura establecer un campo de atención preciso sobre normativas urbanas, tipologías edilicias, dinámicas y fenómenos aparentemente menores, y categorizaciones establecidas para, desde su análisis técnicamente explícito, engendrar su despliegue, transformación y síntesis. Esto se apoya en una actitud profundamente humilde (austeramente escéptica, pero no cínica) respecto de la realidad, de la que primero se aprende, según una perspectiva amoral, casi humorística, basada en una decidida suspensión del juicio, para desde allí detectar desviaciones, inconsistencias, umbrales, agentes de diferenciación, y finalmente reorganizar potencias embebidas, que ya no requieren ser impuestas a modo de idealidades abstractas sino constituirse como formas nuevas de orden y valor arquitectónico. Se siguen para ello líneas de diferenciación de lo real, se las expande mediante la saturación de su lógica, y se produce cualidad mediante la cantidad, singularidad desde lo regulado, sublimidad desde lo genérico. Se utiliza la tradición tipológica, la normativa urbana y los protocolos de desarrollo de gran escala como máquinas generativas de nuevos modelos.

Máquinas Abstractas y Sistemas Diferenciados

Se despliega, en este contexto, la idea de que un edificio se puede pensar como un plan cuya forma define características figurativas al tiempo que ordena protocolos organizativos, dinámicas performativas, estructuras formales y sistemas de relaciones. El edificio es una máquina abstracta, a la vez arquitectónica y pre-arquitectónica, donde la organización no resulta de programas disociados de la forma, sino que nutre un plano de consistencia de sistematizaciones cuyo objeto es

la aceleración de potenciales, redefiniendo las tipologías como sistemas de reglas y coordinándolas en una multiplicidad de variables. Los atributos de estos sistemas de reglas, controlados según variables precisas, funcionan como regímenes de diferenciación, donde la normativa, en principio reguladora de la repetición más allá de condiciones especificas, deviene una maquinaria destinada al manejo mismo de la diferencia y a su magnificación, y dirigida a la absorción de la contingencia y a la transformación. Los proyectos proponen, en este contexto, la creación de sistemas de variación, basando su propuesta en modos precisos de adaptación según los cuales lo singular puede entenderse como emergente de un conocimiento objetivable que puede ser evaluado en diversos registros, desde técnicos hasta discursivos. La tesis de un Proyecto-Tesis es dual: deliberada como propósito de un sistema determinista y construida como su singularidad emergente, según un nivel mayor de inteligencia.

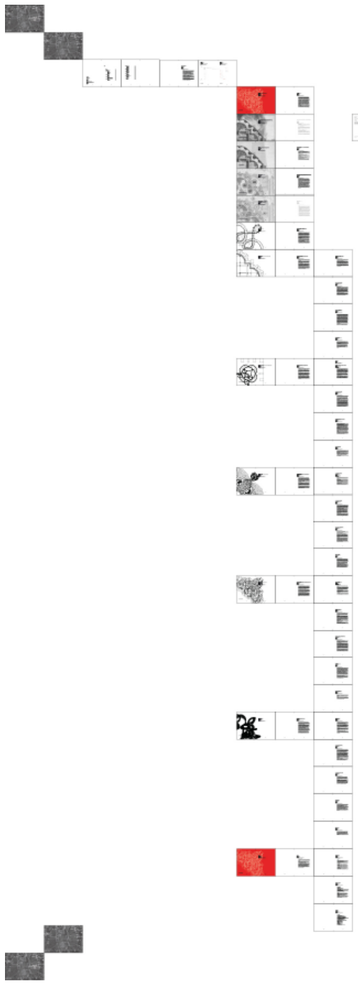
Modelos, Modalidades, Variables, Meta-variables

La investigación asume que la tipología arquitectónica puede redefinirse en términos de sistemas de variables inter-determinadas, y que sus convenciones cristalizadas contienen una inteligencia resultante de la sedimentación de respuestas a problemas concretos, la cual puede ser llevada a situaciones límite de no linealidad. Para este doble propósito (administrar inteligencia y llevarla más allá de sí), las convenciones se inscriben en variables que se ordenan hacia arriba según meta-variables, construyendo una inteligencia auto-superadora pero específica a los casos de estudio. Se relevan casos según dibujos normalizados y se los organiza en matrices basadas en la clasificación en sistemas y subsistemas, definidos según la estructura de lo que se constituirá como modelo. Sobre esta base matricial se organizan variables y variaciones de grado, rangos, umbrales y cambios de clase, y relaciones de dependencia e inter-determinación entre las mismas. Esta matriz se constituye como tesis de primer orden, que funciona como un proyecto determinista en el contexto del cual los sistemas se disponen como instrumentos lineales a uno o más fines. En base a la evaluación de los efectos no lineales de dichos sistemas se desarrollan respuestas y se reconocen emergentes, los cuales constituyen el material de base de una tesis de segundo orden, construida por el proyecto como una singularidad emergente. La confluencia de las tesis de primer y segundo orden (la integración de un proyecto determinista y sus singularidades) genera modelos que desafían de modo sistemático su propia condición sistémica.

Cuerpo

Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



La tesis se organiza en dos partes que trabajan en cuatro registros: lo sublime, una investigación que busca situar el trabajo en una genealogía disciplinar, el modelístico y la propuesta de la nueva tipología a partir de la definición de sus rangos de variabilidad y documentación. La primera parte construye el andamiaje de los cuatro registros en los modelos. En el primero se trabaja en el seminario de lo sublime con efectos de primer y segundo orden, en el segundo se investigan obras y se construyen rasgos organizativos a través de montajes de Resort Buildings y Theme Parks, el tercero intensifica los rasgos con supermontajes y el cuarto

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



explora las variables técnicas a través de diagramas estratégicos. La segunda parte construye los cinco modelos. En primer lugar, el modelo de Resort Building y Theme Park construyen las Arquitecturas del Aislamiento. En segundo lugar, los modelos integrados, el Genérico, el Singular y el Estratégico, proponen las Arquitecturas de la Ambispección.

Matriz de Estructura de Portfolio

DESAFORUM

Ambispección por sobreintensificación del Juego Sacro y la Religión Lúdica

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Carrera de Arquitectura
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Modelo Singular. Claustrópolis. Sector esquina superior derecha del claustro con la torre más alta. Planta.

DESAFORUM

Introducción a los Modelos Preliminares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

"Los grandes centros comerciales han sido pensados como edificios autónomos en cuyo interior eclosionan todo tipo de actividades dedicadas al entretenimiento y al consumo. [...] se crea un estado ideal para la estancia ilimitada [...]: un no lugar que se pretende ajeno a todo conflicto." La Carta de Atenas.

La tesis se construye a partir de lo que se denomina como Arquitecturas del Aislamiento, en particular *Resort Buildings*, el habitar anti-urbano, y *Theme Parks*, el ocio sobre-funcionalizado. Se entiende aislación en tanto aisladas de la cultura arquitectónica, por su carácter tergiversador y por generar modos de alienación.

Los casos de estudio se organizan en cuatro sistemas de rasgos formales que encierran cada uno de ellos una crítica a un modo de aislamiento, Series Centrípetas, Fragmentaciones Centrífugas, Trayectorias Bucleadas y Texturas Topológicas. Los sistemas de rasgos son luego segregados en sus rasgos independientes y se estudian sus variables, a partir de la construcción de dos modelos, las cuales producirán a su vez efectos sublimes de segundo orden. Finalmente, estos se concatenan para conformar efectos sublimes de primer orden, Resonancia Solemne, Irradiación Uniforme, Claroscuro Envolvente y Vértigo Convergente y ellos, en conjunto, la Ambispección.

Es decir, se hipotetiza en la relación de una agrupación de rasgos formales, con un conjunto de efectos sublimes que conforman el proyecto, pero desconfiando en la posibilidad de establecer relaciones lineales entre estos se construye un argumento como medio entre ambos, teniendo como punto de inflexión las variables las cuales describen organizaciones formales a la vez que producen efectos. La integración entre los casos construye un campo de tensiones entre Formas de Extrospección e Introspección, Ambispección. Ambispección surge entonces como una propuesta superadora a las Arquitecturas del Aislamiento, pero su relación no es lineal en tanto oposición moralista o exacerbación festiva. Se valora el Aislamiento en su cualidad Introspectiva para criticar la excesiva Extrospección nihilista, a la vez que se valora la Extrospección para criticar la excesiva Introspección del retraimiento.

Los puntos medios son concentraciones de tranquilidad absoluta y las esquinas de caos. Los patios son como cajas de resonancias rodeadas de vértigos. Se consolida un par ábside-loop, lugares de recogimiento y de dispersión. Las esquinas vertiginosas irradian de manera fragmentada el caos en forma de carruseles y los centros resonantes contrastan texturizando la calma a modo de capillas. El espacio caótico irrumpe el calmo y la calma se derrama hacia el caos. Es un espectáculo surrealista de introspecciones hacia fuera y extrospecciones hacia adentro.

AMBISPECCIÓN

Resonancia Solemne e Irradiación Uniforme, Claroscuro Envolvente y Vértigo Convergente

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Formas de lo Sublime. Sector esquina superior derecha del claustro. Montaje. Place du Nombre d'Or. *Haute montagne*. Carl Gustav Carus 1824.

RESONANCIA E IRRADIACIÓN, CONTRASTE Y VÉRTIGO

Introducción Formas de lo Sublime

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El proyecto trabaja con efectos sublimes que emergen de cinco experiencias sublimes. Highest Point introduce el Vértigo Convergente; Cosmos Terrestres, la Irradiación Uniforme; Buey o Toro, el Claroscuro Envolvente; Open Pit Landscape, la Resonancia Solemne y Al Borde, incorpora la Contemplación.

El Vértigo Convergente se entiende como la conciencia de la verticalidad y una consecuente atracción y rechazo en simultáneo relacionado con las Trayectorias Bucleadas. La Irradiación Uniforme como esparcimiento en múltiples direcciones que singulariza vinculado con las Fragmentaciones Centrífugas. El Claroscuro Envolvente como el reconocimiento de la transición entre estados opuestos relacionado con Las Texturas Topológicas. La Resonancia Solemne como el eco de un gran vacío relacionado con las Series Centrípetas.

La tesis se organiza a partir de un cuadro de doble entrada que funciona como un medio de desarrollo. En las filas se dispone el Aislamiento que a su vez va a determinar categorías organizativas tanto para el modelo de *Resort Building* como para el de *Theme Park*. Por otro lado, las columnas despliegan la Ambispección a partir de efectos sublimes de 1er y 2do orden. Al entrecruzar ambas direcciones se estructuran las metavariables y variables de los modelos entendiendo que las mismas están constituidas tanto por rasgos organizativos como por formas de los sublime. Al igual que para la construcción de los modelos, el cuadro permite exponer a partir de imágenes y citas el producto del entrecruzamiento entre las ideas del proyecto. El cuadro que trabaja con imágenes le asigna a cada categoría una pintura o fotografía que la describa. Las imágenes que representan a las categorías del Aislamiento son fotografías de los casos de estudio y las que representan a las de la Ambispección son pinturas o fotografías relacionadas con lo sublime. El cruce entre imágenes produce una fusión de las mismas y consecuentemente explícita nuevas tensiones. El cuadro que trabaja con citas selecciona fragmentos de textos escritos por arquitectos o filósofos que describan las categorías. El cruce entre citas formula una nueva que entrelaza los conceptos de ambas creando así un concepto nuevo.

La sensación de vértigo generada desde un punto de vista brusco con una altura fuera de la ordinaria. Un espejo de estrellas replicadas en el mar abierto irradian su luz, esparciendo por todas partes, desvaneciendo el horizonte donde el arriba se vuelve abajo. Una violenta transición entre una espera en tensión que da paso inmediatamente a una fuerza fulminante, realzando el contraste entre ambos estadíos. Un gran vacío artificial se abre en la masa de tierra dejando un eco resonante en la naturaleza. El deleite visual de la grandeza natural, la sumisión de los sentidos y la inefabilidad frente a ella. Sensaciones de vértigo, irradiación, contraste, eco, grandeza son formas de lo sublime.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

HIGHEST POINT
Vastedad de la naturaleza

Hace 2 años, con mi familia fuimos a esquiar a Chapelco, y decidí ir al cerro más alto para bajar esquiando.
Al subir en la telesilla cada algunos momentos se frenaba y al frenar la telesilla se amacaba. Al mirar hacia atrás ya en la mitad del recorrido y a grandes alturas, subiendo la montaña se podía ver la gran pendiente del lugar.
En un principio ver semejante paisaje me produjo admiración y placer al ver semejante vista, pero después pánico o abrumación, pequeña, al ver hacia abajo ante la vastedad de la naturaleza. Luego al intentar bajar esquiando y mirar hacia abajo la pendiente era muy pronunciada y en un principio no quise bajar pero después de hacerlo y al llegar hacia el final del recorrido de esquiar fue una experiencia única.

COSMOS TERRESTRES
Difuminación del horizonte de contemplación

Era la primera vez que subía a un barco grande, inmenso. Dentro de la concentrada ciudad de habitaciones, salones de comida, cine, terraza, golf, tenis, pileta, toboganes, salones de comida, habitaciones, la gente pasa la mayor parte del día en las zonas abiertas, mientras que por la noche se encierran en la parte baja. Mi experiencia fue la contraria, salía de noche a recorrer las zonas altas y de día visitaba las partes bajas. En el quinto día del viaje, partimos de una isla a mar abierto. En los días anteriores el cielo estuvo cargado de nubes, tanto de día como de noche, era raro no ver estrellas y durante el día una luz tenue, poco cálida. Sin embargo ese día, luego de la isla, el cielo se despejó de tal manera que se convirtió en un paisaje de dos tonos de azul. Esperaba la noche con ansias, me habían dicho, o recuerdo escuchar, que no hay cielo parecido al del desierto y el mar. Y yo estaba en uno de esos lugares. Las estrellas brillan tanto que no se necesitan luces eléctricas para ver. Cual flaneur urbano, salí a caminar por el barco. El mirador quedaba en el otro extremo de mi habitación, tome un ascensor, subí dos escaleras, pase la pileta y el salón de comidas y en la proa estaba el mirador, un triángulo con luces colgantes y sillones para contemplar el avance hacia ningún lugar del barco. Me apoyé en la baranda de madera, brillante por la luz de la luna que estaba a eje con la dirección del barco que a medida que avanzaba quebraba el mar en dos. Recuerdo que hacía frío, el viento soplaba de una manera muy extraña, por momentos hacía mover las luces y por otros no se sentía nada. De repente las luces se apagaron, deje de ver donde estaba parado, el mar, cual espejo, replicaba los tonos del espacio y copiaba las coordenadas de las estrellas. El horizonte se desvaneció, el arriba se volvió abajo y se unieron. El viento no soplaba, pero tenía frío, solo veía oscuridad y luz al mismo tiempo, todo lo que se encontraba a mi alrededor se movía, pero yo estaba quieto, me aferre a la baranda, la agarre con fuerza y en ese momento, las luces empezaron a parpadear y volvieron a iluminar el triángulo. Por un momento estuve desconectado, fue un viaje por el espacio desde la tierra.

BUEY O TORO
Temblor reverencial

Suelo disfrutar las experiencias que generan adrenalina. Velocidad, fuerza, todos los sentidos alerta, necesidad de improvisar en pocos segundos y la posibilidad siempre latente de una mala decisión que termine en desastre. El temor es real, no de muerte, pero sí de dolor. Quizá las montañas rusas más extremas apenas cumplan los primeros requisitos, pero sí ingresan en esta lista esquiar rápido, manejar en barro, jinetear un animal o intentar enlazarlo. Sin embargo, me es difícil considerarlas como sublimes, quizá por la exigencia de concentración absoluta en el momento, la toma de distancia se dificulta. A pesar de ello, la última que mencioné tendió un poco más hacia una experiencia sublime, pero de manera diferida. Desde chico siempre me gustó enlazar. Obviamente, el tamaño del animal enlazado crecía a la par mío. Comencé por ovejas, donde no había prácticamente ningún peligro, pero luego pasé por vacunos y finalmente caballos. Desde ya una empresa mayor, la diferencia entre mis 65 kg y los 500 kg de un caballo habla por sí sola. El momento previo en el que el animal gira alrededor y uno comienza a dar vueltas al lazo sobre la cabeza es de una tensión espectacular. Sé que tengo que acertar, el objetivo de todo este espectáculo es enlazarlo. Pero también sé que de acertar, inmediatamente deberé hacer una fuerza descomunal si quiero intentar frenar al animal, tanto que, al revolear el lazo, dudo si quiero acertar o no. El peligro es real, la última vez que tiré el lazo, el potro me tiró al piso, el lazo se me enredó en la cabeza y, afortunadamente, solo terminé con mucha piel quemada por la soga. Toda esta tensión, adrenalina y fuerza, también dolor, creo que siempre me imposibilitó en un corral lleno de animales y tierra volando tomar distancia y describirla como una experiencia sublime. Tiempo después, cursando Estética, leí un fragmento de Immanuel Kant: “Puédese, empero, considerar un objeto como temible, sin sentir temor ante él, cuando, por ejemplo, lo juzgamos pensando solamente el caso en que quisiéramos oponerle alguna resistencia, y que entonces toda resistencia sería, y con mucho, vana.” Recordé inmediatamente esas vacas y caballos tan domesticados, pero que si no fuera porque tienen las manos atadas por el lazo sería imposible siquiera pensar en frenarlos, y me inundó un respeto, “temor reverencial” según Burke, por un animal al que nunca había temido, tanto que frené unos minutos la lectura contemplando esa idea.

Descripción personal sobre una experiencia sublime.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

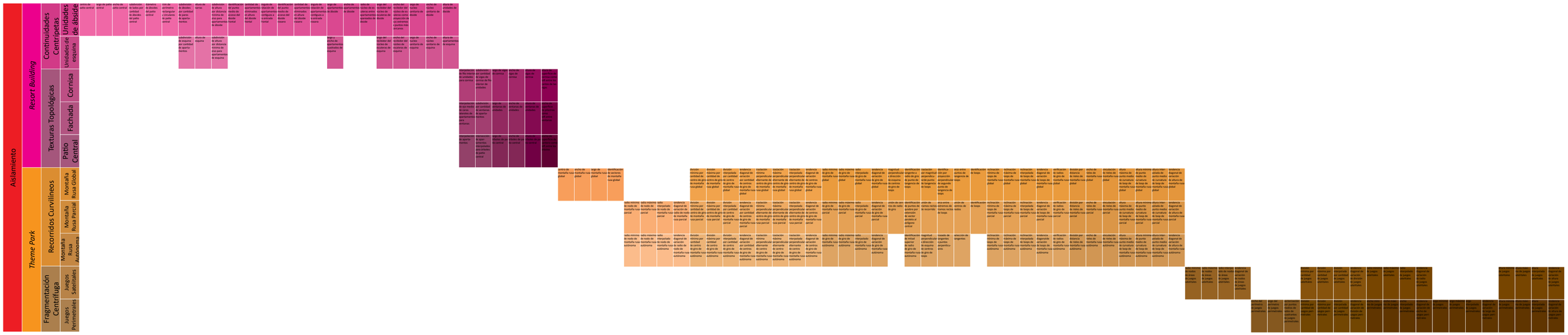
OPEN PIT LANDSCAPE
¿Un paisaje natural o artificial?

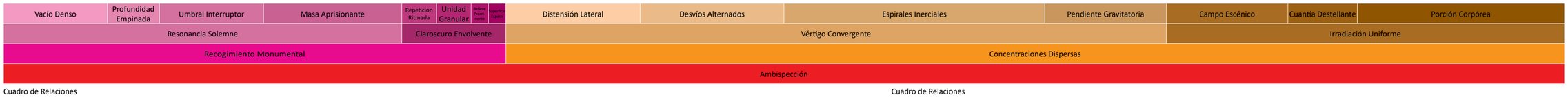
¿Quieren ir a Catamarca? Preguntó la profesora de Ciencias de la Tierra. ¿Qué podría tener de interesante un viaje a Catamarca? Seguramente nada, pero como todo estudiante no nos íbamos a negar a un viaje para perder horas de clase.
El viaje era en colectivo. Salimos desde Salta y duraba seis horas para llegar al hotel. Bien temprano a la mañana siguiente salimos hacia la planta que la profesora quería que conociéramos. Al llegar nos mostraron las áreas de producción, nos explicaron todos los procesos y nos mostraron unos camiones cuyas ruedas tenían un diámetro mayor a la altura de una persona. Finalmente cuando terminó el recorrido debíamos ir afuera para apreciar la vista del proyecto. Había una plataforma que se extendía en voladizo sobre la tierra. Al pararme en el borde y ver la vista pensé; ¡impresionante!
Había un pozo pero, no solo era un pozo, era el paisaje más sorprendente que nunca antes vi. Su apertura no encajaba en el rango visual de una persona. En su profundidad se veían los gigantescos camiones en forma de hormigas. Todo estaba inundado en una paleta de tonos tierra secos. Unos caminos helicoidales lo bordeaban hasta llegar al centro. No parecía obra del hombre pero tampoco obra de la naturaleza. Uno podía sentir como si se cayera dentro del inmenso pozo pero nunca llegar a su fondo.
Ese fue el día en el que vi el paisaje más sorprendente de mi vida, el open pit de Mina La Alumbrera en Catamarca.

AL BORDE
El contemple del centímetro

Recuerdo más el deleite que el temblor. A 2.000 metros sobre el nivel del mar, el camino angosto de la ruta Inca era la única guía que te hacía avanzar por sobre la ladera de la montaña. A la derecha material geológico, a la izquierda… nada, vacío, precipicio. La continua caminata bajo el sol de verano me invadía de cansancio y hacía aparecer el silencio. Mi mente quedaba solitaria y en cada paso que daba comprendía de esa soledad hasta el punto de anhelarla. La absorción del momento se veía interrumpida por el paisaje a mi lado tanto que cada pocos minutos, era inevitable correr la mirada del camino hacia la inmensidad del valle entre montañas. Tan bello era el cuadro visual que era imposible no detenerse a contemplarlo. Cuando el paso se ralentizaba, los latidos se escuchaban más fuertes y el temblor encontraba el cuerpo que se había acostumbrado a moverse por mucho tiempo. A centímetros del peligro de una caída libre, aumentaba la adrenalina y el temor, pero esto se compensaba con la aparente realidad que veían mis ojos. La escala exacerbada de esa naturaleza era inquietante y hechizante a la vez, el tiempo en la Tierra parecía no seguir transcurriendo y mi mente acompañaba el silencio exterior por la inefabilidad en el sentimiento encontrado. Fueron minutos, fueron centímetros en donde la sublimidad tomó el lugar en ese momento de mi vida.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





Cuadro de Relaciones

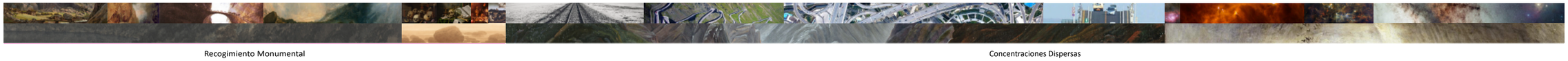
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





Recogimiento Monumental

Concentraciones Dispersas

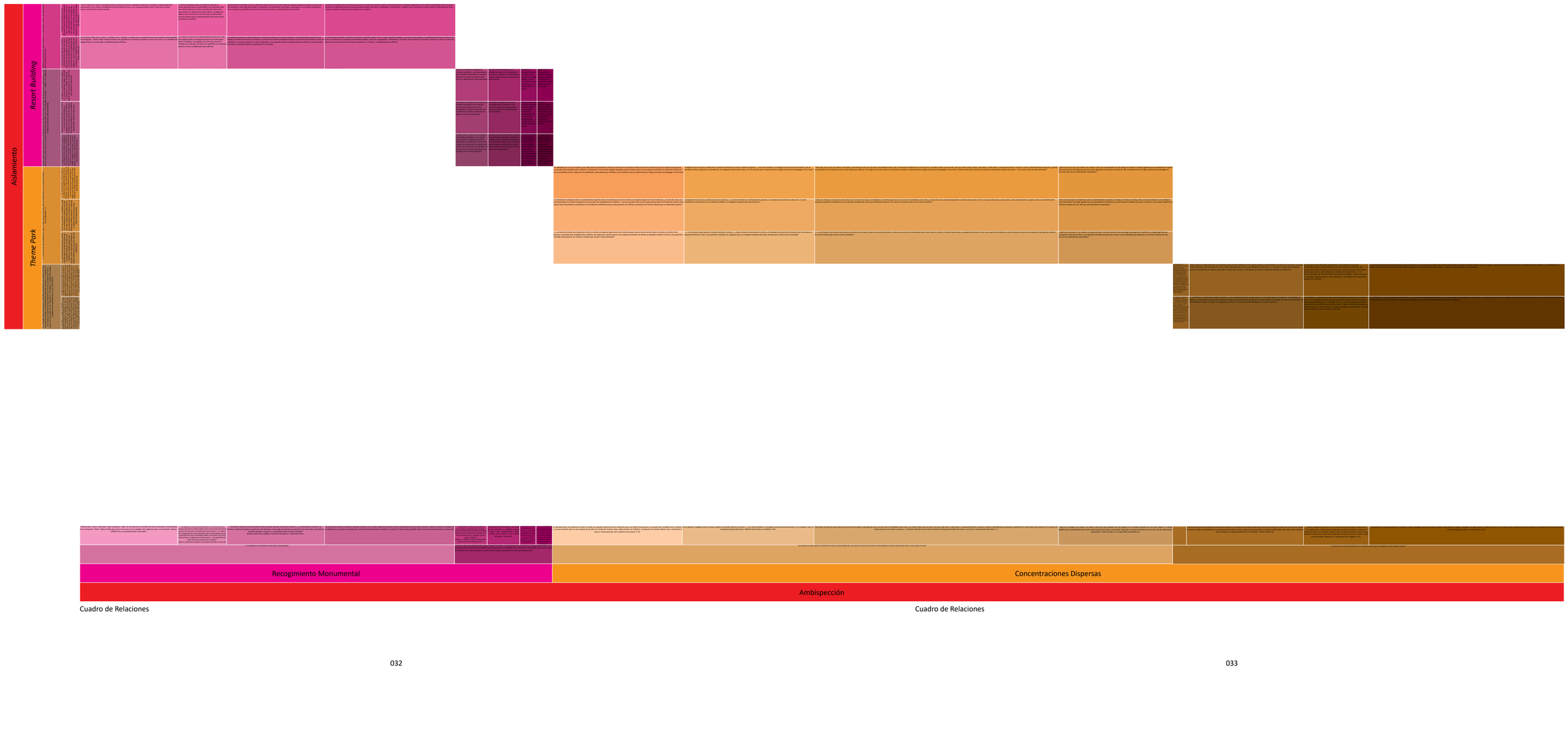
Ambispección

Cuadro de Relaciones

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



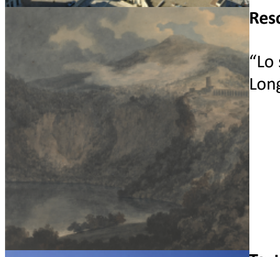
Cuadro de Relaciones

Cuadro de Relaciones



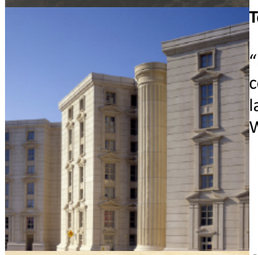
Continuidades Centrípetas

"Repitiendo módulos de apartamentos (...) conectados a través de impactantes patios públicos interiores."
Bofill, R. (2015). Ricardo Bofill, *Taller de arquitectura.* Ed. Andrew Ghadimi.



Resonancia Solemne

"Lo sublime es la resonancia o eco de un alma grande."
Longino. (1987) *De lo sublime y de lo bello.* Madrid. Técnos.



Texturas Topológicas

"Materia ideal cuya vida interna y comportamiento permiten expresarse con los elementos de la construcción. (...) se trata al muro como si fuera una masa uniformemente unida y no un ensamblaje de piedras ."
Wölfflin, H. (1986) *Renacimiento y Barroco*. Ediciones Paidós.



Claroscuro Envolvente

"En efecto, ¿por qué medio puede ocultar la figura el orador? Es evidente que sirviéndose de su propia luminosidad. Pues, igual que ocurre con esas luces indecisas que desaparecen al ser bañadas por la luz del sol, así también, poco más o menos, los sofismas de la retórica quedan ensombrecidos cuando la grandeza los rodea por todas partes."
Longino. (1987) *De lo sublime y de lo bello*. Madrid. Técnos.

Metavariables y Efectos sublimes de primer orden. *Resort Buidling.* De arriba a abajo: La Place du Nombre d´Or vista aérea general, *The Lake and Town of Nemi* John Robert Cozens 1779, La Place du Nombre d´Or fachada exterior, *Mondaufgang über einsamem Ufer* Caspard David Friedrich 1839.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



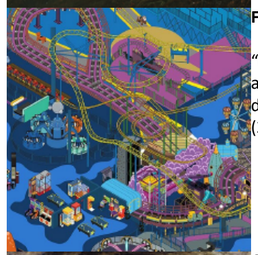
Trayectorias Bucleadas

"(…) lo que está más alejado de la razón, lo que más se ríe de las leyes de la gravitación, es lo que entusiasma a las multitudes (…)"
Denison, L. (1905). *The Biggest Playground in the World*. Munsey's Magazine.



Vertigo Convergente

"Lo sublime no nace sólo en la dimensión de una altura adquirida, sino que se sitúa en el eje de la verticalidad en el que el punto más alto y el más bajo se unen." *Saint-Girons,* B*. (2006). Lo Sublime.* Madrid.



Fragmentacion Centrífuga

"(…) el espacio liso no cesa de ser traducido, trasvasado a un espacio estriado; y el espacio estriado es constantemente restituido, devuelto a un espacio liso. En un caso, se organiza incluso el desierto; en el otro, el desierto triunfa y crece; y las dos cosas a la vez." Deleuze, G., & Guattari, F. (2020). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia.* (1.a ed.). PRE-TEXTOS



Claroscuro Envolvente

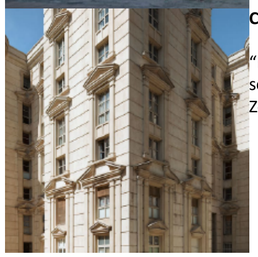
"En efecto, ¿por qué medio puede ocultar la figura el orador? Es evidente que sirviéndose de su propia luminosidad. Pues, igual que ocurre con esas luces indecisas que desaparecen al ser bañadas por la luz del sol, así también, poco más o menos, los sofismas de la retórica quedan ensombrecidos cuando la grandeza los rodea por todas partes."
Longino. (1987) *De lo sublime y de lo bello*. Madrid. Técnos.

Metavariables y Efectos sublimes de primer orden. *Theme Park.* De arriba a abajo: Galaxyland vista aérea desde el interior, *Haute montagne* Carl Gustav Carus 1824,



Continuidades Centrípetas: Unidades de Ábside

“Claustro concebido como un elemento exterior rodeado de galerías y en sí mismo considerado como un patio que pudiera servir como tal en cuanto centro y articulación de otros locales.” Capitel, A. (2005) *La Arquitectura del patio*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.



Continuidades Centrípetas: Unidades de Esquina

“En la lectura crítica de un edificio, el análisis de los ángulos, de cómo dos muros se conectan y se insertan, de cómo una superficie se concluya o penetre en otra, es didácticamente utilísimo.” Zevi, B. (1960) *Poética de la arquitectura neoplástica.* Buenos Aires. Victor Lerú.

Metavariables unidades de ábside, unidades de esquina. *Resort Building.* Fotografía La Place du Nombre d´Or. Fachada exterior desde las esquinas. La Place du Nombre d´Or. Fachada exterior desde las esquinas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Trayectorias Bucleadas: Montaña rusa global

“(…) la vía parodia las curvas, las colinas y los valles de la trayectoria habitual de un ferrocarril. Unos trenes repletos de gente se precipitan arriba y abajo por las pendientes con tal violencia que se experimenta la mágica sensación de despegar en las cimas.”
Koolhaas, R. (2004). *Delirio de Nueva York.* Editorial Gustavo Gili.



Trayectorias Bucleadas. Montaña rusa parcial.

“Estas vías sinuosas se multiplican sobre sus tambaleantes soportes, y al cabo de unas cuantas temporadas toda la zona intermedia se transforma en una vibrante cordillera de acero.” Koolhaas, R. (2004). *Delirio de Nueva York.* Editorial Gustavo Gili.



Trayectorias Bucleadas. Montaña rusa autónoma.

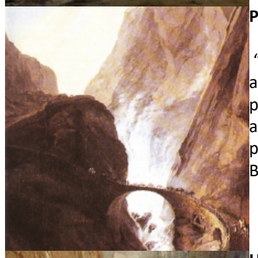
“(…) un ferrocarril que traza un bucle vertical sobre sí mismo de modo que un pequeño vehículo se ciñe a una superficie invertida siempre que circule a cierta velocidad.”
Koolhaas, R. (2004). *Delirio de Nueva York*. Editorial Gustavo Gili.

Metavariables montaña rusa global, montaña rusa parcial, montaña rusa autónoma. *Theme Park.* Fotografías de montañas rusas de Galaxyland.



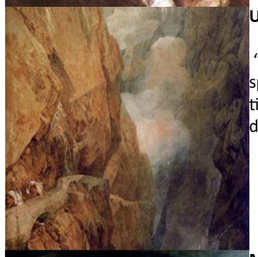
Vacío Denso

"Prefiero decir "vacío" antes que "nada" porque la "nada" es, en todo caso, el nombre del vacío correlativo al efecto global de la estructura "Vacío" indica la falla de lo uno, el no-uno, en un sentido más originario que el no-del-todo." Badiou. (1999) *El ser y el acontecimiento.* Manantial.



Profundidad Empinada

"La longitud es la menos sorprendente; cien metros de suelo nunca provocarán un efecto similar al de una torre de cien metros de alto o de una roca o montaña de la misma altura. (...) la altura, por consiguiente es menos grandiosa que la profundidad; que nos sorprende más mirar hacia abajo, desde un precipicio, que mirar hacia arriba a un objeto de la misma altura.(...) una perpendicular tiene más fuerza para formar lo sublime." Burke, E. (1757) *De lo sublime y de lo bello.* Barcelona. Tecnos SA.



Umbral Interruptor

"El término sublimis viene de umbral (limen), porque está por encima de nosotros. (...) La perspectiva cambia si se concibe lo subliminal desde un punto de vista dinámico, como algo que tiende a la expresión: los elementos suprimidos o excluidos tienden a retornar y a sobrepasar determinados umbrales." Baldine Saint Girons (2008). *Lo Sublime.* Barcelona. A. Machado Libros.



Masa Aprisionante

"La forma que encierra el máximo volumen interior con la menor superficie exterior; tiene la capacidad promiscua para absorber objetos, personas, iconografías y simbolismos; y los pone en relación por el mero hecho de hacerlos coexistir en su interior." Rem Koolhaas (2004). *Delirio de Nueva York*. Barcelona. Gustavo Gili.

Efectos sublimes de segundo orden. Eco Resonante. De arriba a abajo: Dahl, J.C. (1847) *Naerodalen,* Turner, W. (1808) El Paso de Gotardo, Wolf, C. (1777) El puente del Demonio en Schöllenen, Turner, W. (1812) *Snowstorm Hannibal and army crossing the alps.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Distensión Lateral

"La infinidad tiene una tendencia a llenar la mente con aquella especie de horror delicioso que es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime. (…) ya que nuestros ojos no son capaces de percibir los límites de muchas cosas, éstas parecen ser infinitas, y producen los mismos efectos que si realmente lo fueran." Edmund Burke, *De lo sublime y de lo bello*. P. 54.



Desvíos Alternados

"Por lo demás, el adjetivo limis (o limus) cualifica la mirada indirecta y furtiva (…), así como también un complejo movimiento de elevación y, en cualquier caso, no ortogonal respecto del suelo." Baldine Saint Girons, *Lo Sublime.* P. 91.



Espirales Inerciales

'Esta vida, tal como la vives ahora y tal como la has vivido, la tendrás que vivir una vez más e incontables veces más; y no habrá nada nuevo en ella, sino que cada dolor y cada placer y cada pensamiento y suspiro y todo lo indeciblemente pequeño y grande de tu vida tendrá que retornar a ti y todo en la misma serie y en la misma sucesión (...). El eterno reloj de la arena de la existencia será girado siempre de nuevo– y tú con él, mota de polvo del polvo." Nietzsche, 1954, Band 2, p 202-203.

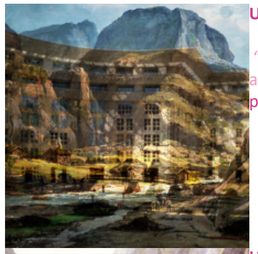


Pendiente Gravitatoria

"¿Qué es el vértigo? ¿El miedo a la caída? ¿Pero por qué también nos da vértigo en un mirador provisto de una valla segura? El vértigo significa que la profundidad que se abre ante nosotros nos atrae, nos escude, despierta en nosotros el deseo de caer, del cual nos defendemos espantados." Kundera, M. (2020). *The Unbearable Lightness of Being* (English Edition). Faber & Faber.

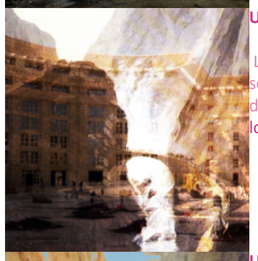
Efectos sublimes de segundo orden orden. *Theme Park.* De arriba a abajo: fotografía de vías de tren en un descampado, fotografía de caminos sobre la ladera de una montaña, fotografia aérea de un nudo de una circunvalación, fotografía de un puente de gran pendiente.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



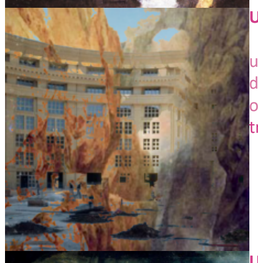
Unidades de ábside **Vacío Denso**

"vacío" antes que "nada" concebido como un elemento exterior rodeado de galerías correlativo al efecto global de la estructura y en sí mismo considerado como la falla de lo uno, el no-uno que pudiera servir como tal en cuanto centro y articulación de otros locales.



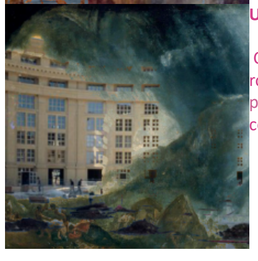
Unidades de ábside **Profundidad Empinada**

La altura concebido como un elemento exterior es menos grandiosa que la profundidad. nos sorprende más mirar hacia abajo en sí mismo considerado como mirar hacia arriba a un objeto de la misma altura. Un patio que pudiera servir como tal en cuanto centro y articulación de otros locales cuya una perpendicular tiene más fuerza para formar lo sublime.



Unidades de ábside **Umbral Interruptor**

umbral (limen) concebido como un elemento exterior por encima de nosotros rodeado de galerías desde un punto de vista dinámico, como algo que tiende a la expresión: los elementos suprimidos o excluidos y en sí mismo considerado como un patio que pudiera servir como tal en cuanto centro y articulación de otros locales.



Unidades de ábside **Masa Aprisionante**

Claustro concebido como una forma que encierra el máximo volumen interior, elemento exterior rodeado de galerías y en sí mismo considerado como un patio que tiene la capacidad promiscua para absorber objetos, personas, iconografías y simbolismos; pudiera servir como tal en cuanto centro y articulación de otros locales y los pone en relación para coexistir en su interior.

Integración de unidades de ábside con efectos sublimes de segundo orden. *Resort Buidling.* Imágenes de producción propia.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



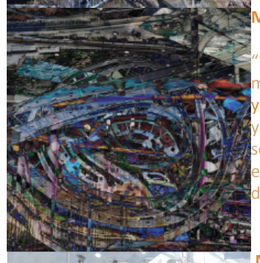
Montaña rusa Global **Distensión Lateral**

"La infinidad, las curvas, las colinas y los valles tiene una tendencia a llenar la mente de la trayectoria habitual de horror delicioso que es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime. Un ferrocarril. Unos trenes repletos de gente ya que nuestros ojos no son capaces de percibir los límites de muchas cosas, se precipitan arriba y abajo por las pendientes, éstas parecen ser infinitas, con tal violencia que se experimenta la mágica sensación de despegar en las cimas."



Montaña rusa Global **Desvíos Alternados**

"el adjetivo limis (o limus) cualifica de la trayectoria habitual de trenes repletos de gente (...), así como también un complejo movimiento de elevación, que se precipitan arriba y abajo por las pendientes, no ortogonal respecto del suelo, con tal violencia que se experimenta la mágica sensación de despegar en las cimas."



Montaña rusa Global **Espirales Inerciales**

"'Esta vida, las curvas, las colinas y los valles, la tendrás que vivir una vez más e incontables veces más, la trayectoria habitual de un ferrocarril; y no habrá nada nuevo en ella, sino que cada arriba y abajo, cada dolor y cada placer y cada pensamiento y suspiro y todo lo indeciblemente pequeño y grande, se precipitan con tal violencia que tu vida tendrá que retornar a ti y todo en la misma serie y en la misma sucesión, se experimenta la mágica sensación de despegar en las cimas. El eterno reloj de la arena de la existencia será girado siempre de nuevo. – y tú con él, mota de polvo del polvo."



Montaña rusa Global **Pendiente Gravitatoria**

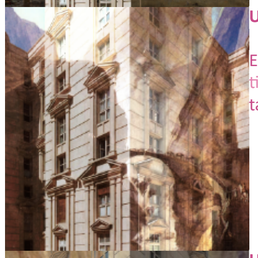
"¿Qué son las curvas? ¿El miedo a las colinas? ¿Pero por qué también nos da vértigo los valles? El vértigo significa que las pendientes se abren ante nosotros con tal violencia que nos atrae, despierta en nosotros el deseo de caer, se experimenta la mágica sensación de despegar en las cimas, del cual nos defendemos espantados."

Integración de montaña rusa global con efectos sublimes de segundo orden *Theme Park.* Imágenes de producción propia.



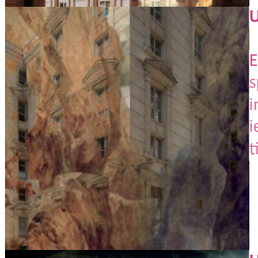
Unidades de esquina Vacío Denso

En la lectura crítica de un "vacío" el análisis de la "nada"es, en todo caso, el nombre del vacío correlativo al efecto global de los ángulos. "Vacío"indica la falla de cómo unas superficie se concluya o penetre en otra, el no-uno, en un sentido más originario que el no-del-todo, es didácticamente utilísimo.



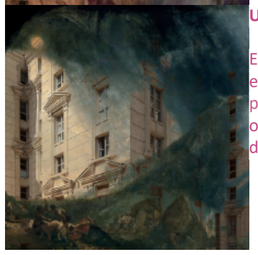
Unidades de esquina Profundidad Empinada

En la lectura crítica de una profundidad el análisis de mirar hacia abajo desde un consiguiente tiene mas fuerza para formar lo sublime. Los ángulos, de cómo dos muros se conectan y se insertan, de cómo una superficie se concluya o penetre en otra, es didácticamente utilísimo.



Unidades de esquina Umbral Interruptor

En la lectura crítica de un umbral (limen), el análisis de estar por encima de nosotros, cuya perspectiva cambia con los ángulos, de cómo dos muros se conectan y se insertan de manera sublminal desde un punto de vista dinámico, cómo una superficie se concluya o penetre en otra, tendiendo a una expresión donde es didácticamente utilísimo y los elementos suprimidos o excluidos tienden a sobrepasar los umbrales.

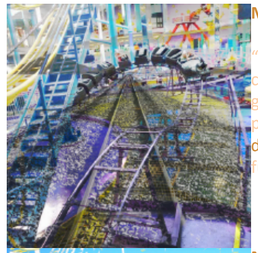


Unidades de esquina Masa Aprisionante

En la forma que encierra un edificio del máximo volumen interior con la menor superficie exterior, el análisis de los ángulos, la capacidad promiscua de cómo dos muros se conectan y se insertan para absorber objetos, personas, iconografías y simbolismos, de cómo una superficie se concluya o penetre en otra y los pone en relación por el mero hecho de hacerlos coexistir en su interior, es didácticamente utilísimo.

Integración de unidades de esquina con efectos sublimes de segundo orden. *Resort Buidling.* Imágenes de producción propia.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



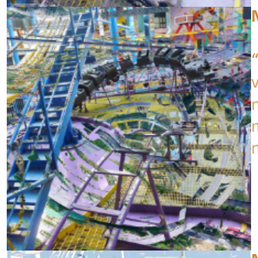
Montaña Rusa Parcial Distensión Lateral

"La infinidad se multiplica sobre sus tambaleantes soportes tiene una tendencia a llenar la mente con aquella especie de horror delicioso, y al cabo de unas cuantas temporadas es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime (…) ya que nuestros ojos no son capaces de percibir los límites de muchas cosas toda la zona intermedia se transforma en una vibrante cordillera de acero, éstas parecen ser infinitas, y producen los mismos efectos que si realmente lo fueran."



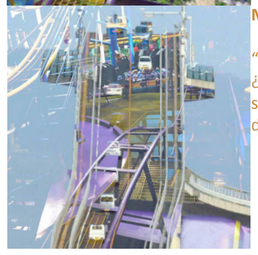
Montaña Rusa Parcial Desvíos Alternados

"el adjetivo limis (o limus) cualifica estas vías sinuosas (…), así como también sus tambaleantes soportes, un complejo movimiento de elevación. La zona intermedia se transforma en una vibrante cordillera, no ortogonal respecto del suelo de acero."



Montaña Rusa Parcial Espirales Inerciales

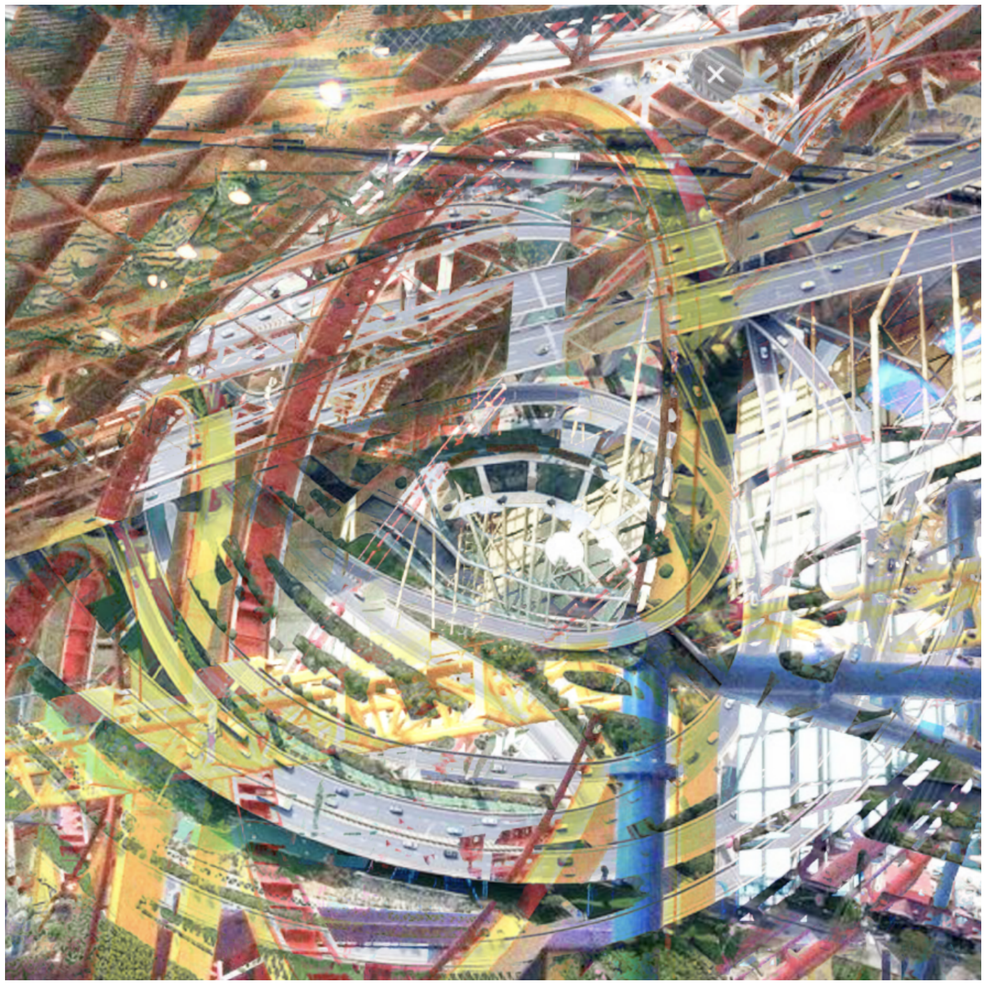
"Estas vías sinuosas, tal como la vives ahora y tal como la has vivido, se multiplican, la tendrás que vivir una vez más e incontables veces más; y al cabo de unas cuantas temporadas no habrá nada nuevo en ella, sino que cada dolor y cada placer y cada pensamiento y suspiro y todo lo indeciblemente pequeño y grande se transforma en una vibrante cordillera de acero que tendrá que retornar a ti y todo en la misma serie y en la misma sucesión."



Montaña Rusa Parcial Pendiente Gravitatoria

"Estas vías sinuosas se multiplican sobre sus tambaleantes soportes, el vértigo, el miedo a la caída, ¿Pero por qué también nos da vértigo la zona intermedia? El vértigo significa que la profundidad se transforma en una vibrante cordillera de acero, nos atrae, nos escude, despierta en nosotros el deseo de caer, del cual nos defendemos espantados."

Integración de montaña rusa parcial con efectos sublimes de segundo orden *Theme Park.* Imágenes de producción propia.



Integración de **Montaña Rusa Autónoma con Espirales Inerciales**. Imagen de producción propia.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Montaña Rusa Autónoma Distensión Lateral

"(...) un ferrocarril tiene una tendencia a llenar la mente con aquella especie de horror delicioso que traza un bucle vertical sobre sí mismo es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime, de modo que nuestros ojos no son capaces de percibir los límites un pequeño vehículo se ciñe a una superficie invertida, éstas parecen ser infinitas, siempre que circule a cierta velocidad."

Montaña Rusa Autónoma Desvíos Alternados

"(...) un ferrocarril que cualifica la mirada indirecta y furtiva (...), traza un bucle vertical sobre sí mismo, un complejo movimiento de elevación, de modo que un pequeño vehículo se ciñe a una superficie invertida, en cualquier caso, no ortogonal respecto del suelo, siempre que circule a cierta velocidad."

Montaña Rusa Autónoma Espirales Inerciales

"(...) un ferrocarril, tal como la vives ahora y tal como la has vivido, traza un bucle vertical sobre sí mismo, una vez más e incontables veces más; sobre sí mismo, no habrá nada nuevo, un pequeño vehículo se ciñe a una superficie invertida, el eterno reloj de la arena de la existencia será girado siempre de nuevo siempre que circule a cierta velocidad."

Montaña Rusa Autónoma Pendiente Gravitatoria

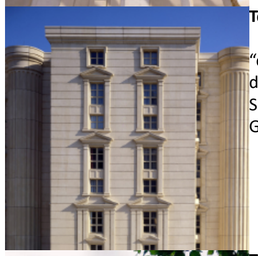
"¿Qué es un ferrocarril? ¿El miedo a un bucle vertical? ¿Por qué también nos da vértigo una superficie invertida? El vértigo significa que un pequeño vehículo se ciñe a una superficie invertida siempre que circule a cierta velocidad que despierta en nosotros el deseo de caer, del cual nos defendemos espantados."

Integración de montaña rusa autónoma con efectos sublimes de segundo orden *Theme Park*. Imágenes de producción propia.



Texturas Topológicas: Cornisa.

“alusión (...) a los órdenes antiguos, (...) una acanaladura o algún saledizo.”
Summerson, J. (1980). *El lenguaje clásico de la arquitectura.* Londres. (1.a ed.) Editorial Gustavo Gili.



Texturas Topológicas. Fachada.

“en un diseño genuinamente clásico, la elección del orden es algo vital: es determinar el espíritu de la obra.”
Summerson, J. (1980). *El lenguaje clásico de la arquitectura.* Londres. (1.a ed.) Editorial Gustavo Gili.

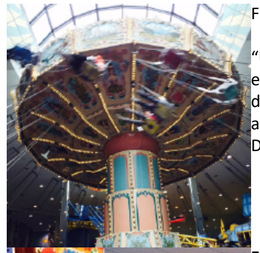


Texturas Topológicas. Patio Central.

“un patio centra la atención del edificio, (...) se configura como completo protagonista de la ordenación estructural, del aspecto visual de ésta, de la relación del interior con el exterior y el aire libre, y el dominio del edificio mediante el recorrido a su través.”
Capitel, A. (2005) *La Arquitectura del patio.* Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

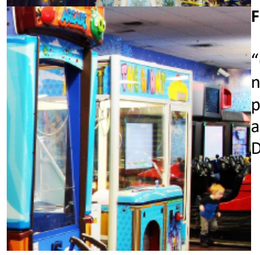
Metavariable unidades de ábside. *Resort Building.* La Place du Nombre d´Or. Vista inferior de la cornisa, Vista exterior de una torre enmarcada por dos columnas, Vista desde el patio interior.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Fragmentación Centrífuga. Juegos Satelitales.

“Un tejido presenta características que permiten definirlo como espacio estriado. Los tipos de elementos no tienen la misma función; unos son fijos, y otros móviles, pasando por encima y por debajo de los fijos. (…) un espacio estriado de este tipo está necesariamente delimitado, cerrado al menos por un lado (…) (las figuras circulares o cilíndricas también son cerradas).”
Deleuze, G., & Guattari, F. (2020). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia* (1.a ed.). PRE-TEXTOS.



Fragmentación Centrífuga. Juegos Perimetrales.

“(…) el fieltro, (…) como un antitejido (…), un conjunto imbricado de este tipo no es en modo alguno homogéneo: sin embargo, es liso, y se opone punto por punto al espacio del tejido (es infinito por derecho, abierto o ilimitado en todas las direcciones; no tiene derecho ni revés, ni centro; no asigna fijos y móviles, sino que más bien distribuye una variación continua).”
Deleuze, G., & Guattari, F. (2020). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia* (1.a ed.). PRE-TEXTOS.

Metavariable montaña rusa global. *Theme Park.* Fotografía Galaxyland sillas voladoras, *slots* perimetrales.



Repetición Ritmada

"La biblioteca es ilimitada y periódica. Si un viajero la atravesara en cualquier dirección, comprobaría al cabo de los siglos que los mismos volúmenes se repiten en el mismo desorden (que, repetido, sería un orden: el Orden)." Borges, J. L. (2011). *Ficciones.* Penguin Random House Grupo Editorial SA de CV.



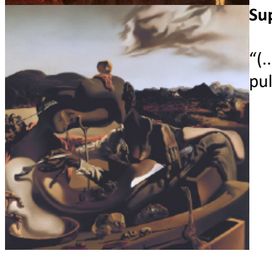
Unidad Granular

"La grandeza de dimensiones, y la vastedad de extensión o cantidad, provoca el efecto más sorprendente." Burke, E. (1757) *De lo sublime y de lo bello.* Barcelona. Tecnos SA.



Relieve Prominente

"La importancia atribuida al contraste de luces y sombras es, ciertamente, uno de esos elementos que lo pintoresco y lo sublime tienen en común." Assunto, R. (1986) *Naturaleza y razón en la estética del setecientos.* Barcelona. Visor.

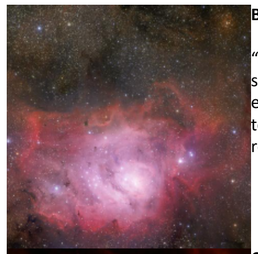


Superficie Espesa

"(....) y los efectos de una superficie rugosa y quebrada parecen más fuertes que los de una lisa y pulida." Burke, E. (1757) *De lo sublime y de lo bello.* Barcelona. Tecnos SA.

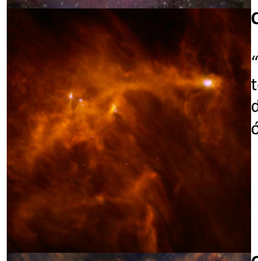
Efectos sublimes de segundo orden. Eco Resonante. De arriba a abajo: Van der Schoor, A. J. (1640-72). Vanitas, Collier, E.(1663). Vanitas con libros, manuscritos y una calavera, Bosschaert II, A. (1640-1645). Vanitas con calavera, globo, jarrón con flores, rosa, libros y vajilla sobre una alfombra azul, Dalí, S. (1936). Canibalismo otoñal.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



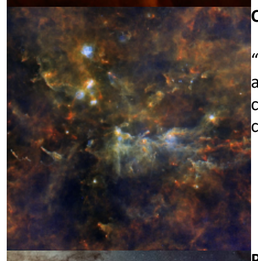
Baricentro Originario

"lo Uno sustancial en sí frente a la totalidad de lo aparente, el cual como puro pensamiento existe sólo para el pensamiento puro. (...) Pero sí esto único en sí debe ser llevado ante la intuición, solo es posible, entonces porque como sustancia es concebida también como la fuerza creadora de todas las cosas, en la cual, en efecto, tiene su revelación y apariencia y con las que conserva una relación positiva." Hegel. *Estética, La forma del arte simbólico*. p. 119.



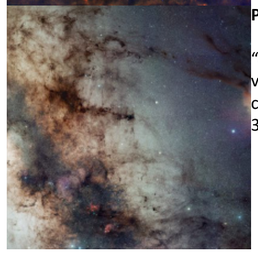
Campo Escénico

"Como el dios quería que todas las cosas fueran buenas y no hubiera en lo posible nada malo, tomó todo cuanto es visible, que se movía sin reposo de manera caótica y desordenada, y lo condujo del desorden al orden, porque pensó que éste es en todo sentido mejor que aquél. Pues al óptimo sólo le estaba y le está permitido hacer lo más bello." Timeo, Platón. 30.



Cuantía Destellante

"Y ahora imaginémonos cómo en ese mundo construido sobre la apariencia y la moderación y artificialmente refrenado irrumpió el extático sonido de la fiesta dionisíaca, con melodías mágicas cada vez más seductoras, cómo en esas melodías la desmesura entera de la naturaleza se daba a conocer en placer, dolor y conocimiento." Nietzsche, *El nacimiento de la tragedia.* P. 61.



Porción Copórea

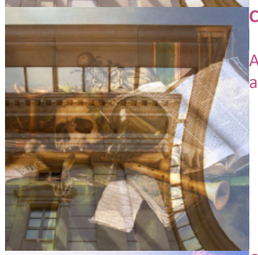
"Ciertamente, lo generado debe ser corpóreo, visible y tangible, pero nunca podría haber nada visible sin fuego, ni tangible, sin algo sólido, ni sólido, sin tierra. Por lo cual, el dios, cuando comenzó a construir el cuerpo de este mundo lo hizo partir de fuego y de tierra." Timeo, Platón. 31b.

Efectos sublimes de segundo orden orden. *Theme Park.* Fotografías del espacio.



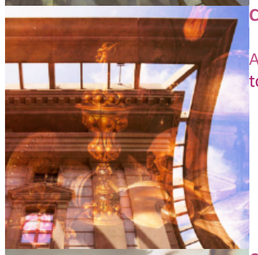
Cornisa Repetición ritmada

Alusión a los órdenes antiguos es ilimitada y periódica, una acanaladura o algún saledizo atravesado en cualquier dirección en el que los mismos volúmenes se repiten en el mismo desorden.



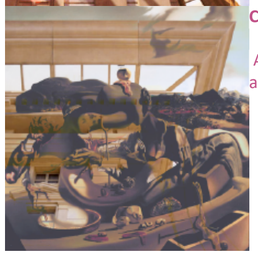
Cornisa Unidad granular

Alusión a las dimensiones, y la vastedad de extensión o cantidad de los órdenes antiguos, una acanaladura o algún saledizo provoca un efecto mas sorprendente.



Cornisa Relieve prominente

Alusión a los contrases de luces y sombras, una acanaladura o algún saledizo, uno de esos elementos que lo pintoresco y lo sublime tienen en común.

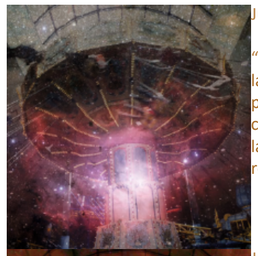


Cornisa Superficie espesa

Alusión a los efectos de una superficie rugosa y quebrada, parecen mas fuertes una acanaladura o algún saledizo que una lisa y pulida.

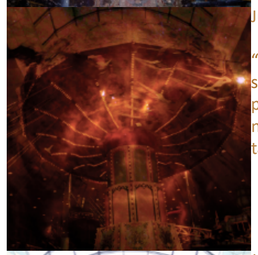
Integración de cornisa con efectos sublimes de segundo orden. *Resort Buidling.* Imágenes de producción propia.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Juegos satelitales Baricentro Originario

"Un tejido presenta características que permiten definirlo como lo Uno sustancial en sí frente a la totalidad de lo aparente. Los tipos de elementos como puro pensamiento existe sólo para el pensamiento puro; unos son fijos, y otros móviles, pasando por encima y por debajo de la sustancia . (…) un espacio único de este tipo está necesariamente delimitado, concebida también como la fuerza creadora de todas las cosas (…) (las figuras reveladas o aparentes también conservan una relación positiva)."



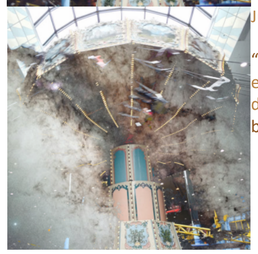
Juegos satelitales Campo Escénico

"Todo cuanto es visible presenta características que permiten definirlo como espacio caótico y desordenado. Los tipos de elementos no tienen la misma función; unos son buenos, y otros malos, pasando por encima y por debajo de los buenos. (…) un espacio caótico de este tipo se movía necesariamente sin reposo, ordenado al menos por un lado (…) (las figuras circulares o cilíndricas también son óptimas)."



Juegos satelitales Cuantía Destellante

"Ese mundo construido sobre la apariencia y la moderación presenta características que permiten definirlo como artificialmente refrenado. Los tipos de elementos no tienen la misma función; unos son placer, y otros dolor, pasando por encima y por debajo esas melodías de la desmesura. (…) un espacio dionisíaco de este tipo está necesariamente extático, cerrado al menos con melodías mágicas cada vez más seductoras(…) (las figuras de la naturaleza también son cerradas)."



Juegos satelitales Porción Copórea

"Lo generado presenta características que permiten definirlo como espacio corpóreo. Los tipos de elementos no tienen la misma función; unos son fuego, y otros tierra, pasando por encima y por debajo de los sólidos. (…) el cuerpo de un espacio de este tipo está necesariamente visible y tangible, construido al menos por un dios (…) (fuego y tierra también son generados)."

Integración de juegos satelitales con efectos sublimes de segundo orden *Theme Park.* Imágenes de producción propia.



Fachada Repetición ritmada

apropiada comodidad de los miembros ilimitada y periódica y una relación de todas sus proporciones como atravesada en cualquier dirección con la simetría los mismos volúmenes se repiten en el mismo desorden.



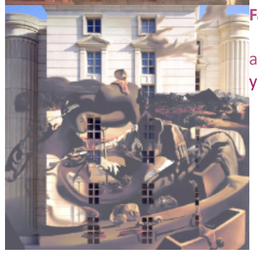
Fachada Unidad granular

apropiada vastedad de extensión o cantidad de los miembros y una relación de todas sus proporciones provoca el efecto más sorprendente con la simetría.



Fachada Relieve prominente

apropiado contraste de luces y sombras de los miembros y una relación de todas sus proporciones con la simetría son elementos que lo pintoresco y lo sublime tienen en común.



Fachada Superficie espesa

apropiada superficie rugosa y quebrada de los miembros parecen más fuertes que los de una lisa y pulida y una relación de todas sus proporciones con la simetría.

Integración de fachada con efectos sublimes de segundo orden. *Resort Buidling.* Imágenes de producción propia.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Juegos Perimetrales Baricentro originario

"(...) el fieltro, (...) como lo Uno sustancial en sí frente a la totalidad de lo aparente (...), un conjunto imbricado de este tipo no es en modo alguno homogéneo: sin embargo, es puro, y se opone punto por punto al espacio del pensamiento (es infinito por derecho, concebida también como la fuerza creadora en todas las direcciones; no tiene derecho ni revés, ni centro; no asigna fijos y móviles, sino que más bien distribuye una variación con las que conserva una relación positiva)."



Juegos Perimetrales Campo escénico

"(...) el fieltro, (...) como todo cuanto es visible (...), un conjunto imbricado de este tipo no es en modo alguno homogéneo: sin embargo, es óptimo, y se opone punto por punto al espacio caótico y desordenado (es infinito por derecho, abierto o ilimitado en todas las direcciones; no tiene derecho ni revés, ni reposo; no asigna fijos y móviles, sino que más bien distribuye un orden continuo)."



Juegos Perimetrales Cuantía Destellante

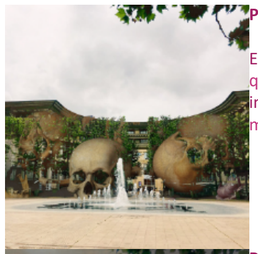
"(...) el fieltro, (...) como ese mundo construido sobre la apariencia y la moderación (...), un conjunto imbricado de este tipo artificialmente refrenado no es en modo alguno homogéneo: sin embargo, es liso, y se opone punto por punto al espacio extático (es infinito por derecho, placer o dolor en todas las direcciones; no tiene derecho ni revés, ni fiesta; no asigna melodías y conocimiento, sino que más bien distribuye una naturaleza continua)."



Juegos Perimetrales Porción Copórea

"(...) el fieltro, (...) como el cuerpo de este mundo (...), un conjunto imbricado de este tipo no es en modo alguno homogéneo: sin embargo, es corpóreo, espacio visible y tangible (es infinito por derecho, fuego y tierra en todas las direcciones; no tiene derecho ni revés, ni dios; no asigna fijos y móviles, sino que más bien distribuye una variación corpórea)."

Integración de juegos perimetrales con efectos sublimes de segundo orden *Theme Park.* Imágenes de producción propia.



Patio central Repetición ritmada

El patio centra la atención del edificio, es ilimitado y periódico. Si un viajero lo atravesara en cualquier dirección, comprobaría la ordenación estructural, el aspecto visual de ésta, la relación del interior con el exterior y el aire libre, y el dominio de los mismos volúmenes que se repiten en el mismo desorden.



Patio central Unidad granular

Un patio centra la atención del edificio, su vastedad de extensión y cantidad se configura como completo protagonista de la ordenación estructural. El aspecto visual de ésta y la relación del interior con el exterior y el aire libre provoca el efecto más sorprendente.



Patio central Relieve prominente

Un patio centra la atención del edificio, se configura al contraste de luces y sombras en la relación del interior con el exterior y el aire libre. El dominio del edificio mediante el recorrido es lo que lo pintoresco y lo sublime tienen en común.



Patio central Superficie espesa

Un patio centra la atención del edificio, configura los efectos de una superficie rugosa y quebrada, protagonista de su aspecto visual, de la relación del interior con el exterior y el aire libre, y el dominio por sobre lo liso y pulido.

Integración de patio central con efectos sublimes de segundo orden. *Resort Buidling.* Imágenes de producción propia.

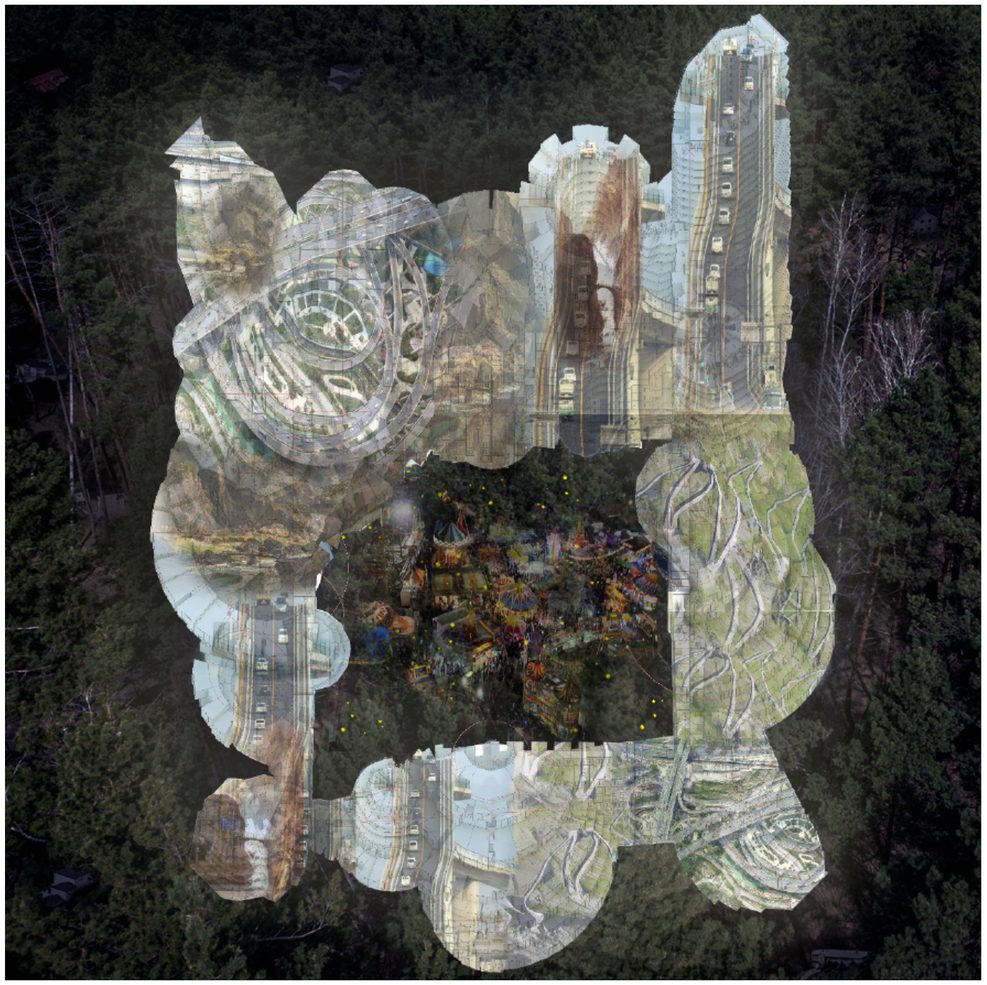
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Integración de **Patio central con Repetición ritmada** Imagen de producción propia.

Seminario de lo Sublime

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Integrado Singular con efectos sublime de segundo orden que construyen formas de ambispección. Se realiza un montaje construyendo las esquinas singulares del modelo con las imágenes de los efectos sublimes que las afectan.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Esquina 01

Profundidad Empinada, acentúa las mayores alturas generando torres aisladas.
Pendiente Gravitatoria, inclina los radios de giro generando plantas en desnivel que rompen la relación coplanar con el claustro.
Desvíos Alternados, subdivide la barra en una mayor cantidad de unidades.
Porción Corpórea, dimensiona el ancho de barra mayor y distribuye la proporción de unidades y plataformas.

Esquina 02

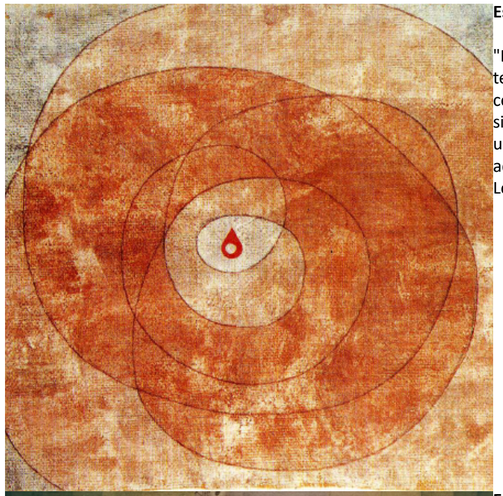
Desvíos Alternados, distribuye la mayor cantidad de subdivisión por centros de giro generando ramilletes de centros de giro.
Vacío Denso, expande los centros de giro generando grandes patios y atrios interiores.
Espirales Inerciales, enrula los centros de giro generando marañas.

Esquina 03

Profundidad Empinada, intensifica los remates generando pequeñas torres aisladas.
Pendiente Gravitatoria, refuerza los remates aislados.

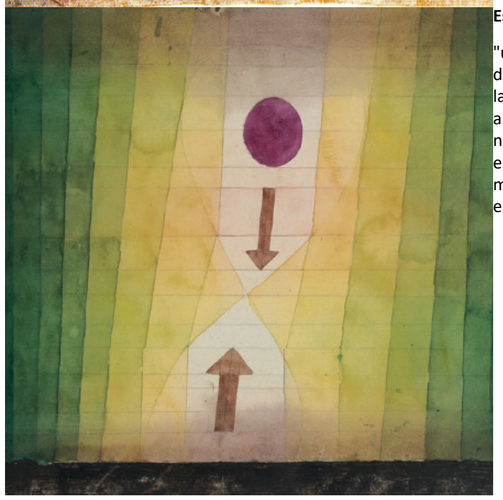
Esquina 04

Desvíos Alternados, traslada los centros de giro generando el *loop* más externo y aislado.



Esquina 02: Centralidades Enmarañadas

"El espíritu goza de su plena libertad y seguro de sí mismo no teme los azares y las sorpresas de la expresión exterior ni retrocede ante las extravagancias de las formas. Puede tratar lo sensible como un elemento accidental, pero haciéndolo pasar por una corriente de espiritualidad que transforma una apariencia accidental en realidad necesaria." Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Lecciones de estética. Introducción, Buenos Aires, 1977.



Esquina 03: Expresiones Retraidas

"una alienación hacia afuera, el espíritu no sólo posee el poder de aprehenderse a sí mismo en la forma que le es propia y que es la del pensamiento, sino también de reconocerse como tal en su alienación en la forma del sentimiento y la sensibilidad, en definitiva, de aprehenderse en ese otro yo, y lo hace al transformar esta forma alienada en pensamiento y conduciéndolo de este modo a sí mismo." Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Lecciones de estética. Introducción, Buenos Aires, 1977.

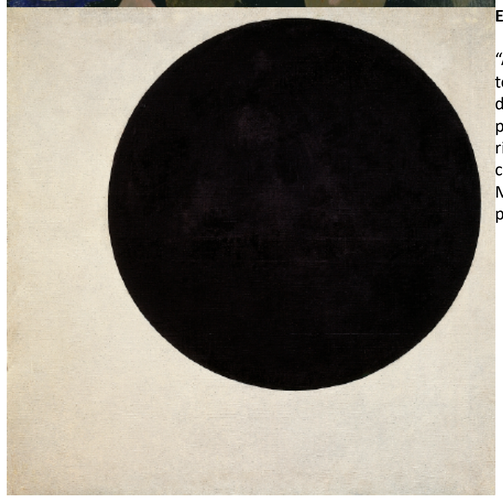
Formas de Ambispección. Esquina 02 Paul Klee "En el núcleo" 1935, Esquina 03 Paul Klee "Before the Blitz" 1923.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Esquina 01: Preponderancias Disonantes

"Pero lo más significativo no es el hecho de que sea más difícil percibir las relaciones armoniosas, sino que se busque intencionalmente la disonancia." Heinrich Wölfflin, Renacimiento y barroco, Barcelona, 1986.



Esquina 04: Extravagancias Arrinconadas

“Así veo la justificación y el significado verdadero del rincón ortodoxo [rincón rojo] en el que […] se encuentra la imagen sagrada, opuesta a todas las demás imágenes y representaciones de pecadores, la más sagrada que ocupa el centro del rincón. […] El rincón simboliza que no hay más camino a la perfección que el camino del rincón. Este es el punto final del movimiento”. Kasimir Malevich, citado por José Burucúa en “Malevich entre futuro y pasado”, Universidad de General San Martín, 2015.

Formas de Ambispección. Esquina 01 Paul Klee Growth of the Night Plants 1922, Esquina 04 Malevich Circulo negro.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Integrado Singular con efectos sublime de segundo orden que construyen formas de ambispección. Se realiza un montaje construyendo las esquinas singulares del modelo con las imágenes de los efectos sublimes que las afectan.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Esquina 01

Profundidad Empinada, acentúa las mayores alturas generando torres aisladas.
Pendiente Gravitatoria, inclina los radios de giro generando plantas en desnivel que rompen la relación coplanar con el claustro.
Desvíos Alternados, subdivide la barra en una mayor cantidad de unidades.
Porción Corpórea, dimensiona el ancho de barra mayor y distribuye la proporción de unidades y plataformas.

Esquina 02

Desvíos Alternados, distribuye la mayor cantidad de subdivisión por centros de giro generando ramilletes de centros de giro.
Vacío Denso, expande los centros de giro generando grandes patios y atrios interiores.
Espirales Inerciales, enrula los centros de giro generando marañas.

Esquina 03

Profundidad Empinada, intensifica los remates generando pequeñas torres aisladas.
Pendiente Gravitatoria, refuerza los remates aislados.

Esquina 04

Desvíos Alternados, traslada los centros de giro generando el *loop* más externo y aislado.

CAS(E)TING

Series Centrípetas y Fragmentaciones Centrífugas, Texturas Topológicas y Trayectorias Bucleadas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Proyectos Preliminares. Sector esquina superior derecha del claustro. Planta. *La Place du Nombre d'*

SERIES CENTRÍPETAS Y FRAGMENTACIONES CENTRÍFUGAS, TEXTURAS TIPOLÓGICAS Y TRAYECTORIAS BUCLEADAS

Introducción Cas(e)ting

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

La tesis trabaja con una serie de casos de estudio se organizan en cuatro sistemas de rasgos, dos cualidades organizativas y formales de cada caso. Las Series Centrípetas conforman un sistema repetitivo de unidades, organizadas perimetralmente, direccionado a un espacio central común. Produce en sí un ensimismamiento, una aislación respecto al entorno. Un espacio inocuo, de paso, una exaltación al vacío, su indefinición se vuelve en contra, su exceso de libertad lo inutiliza. Las Fragmentaciones Centrífugas que aíslan conjuntos de unidades de forma satelital respecto a un eje y cuya organización tiende expansivamente de centro a perímetro. Presenta una multiplicidad de espacios particulares de cada conjunto e intersticiales entre conjuntos. La multiplicación de partes no produce una diferenciación sino una mera escisión. Las Texturas Topológicas construyen diferencias superficiales en la envolvente. Definen grados de porosidad, rugosidad y granulosidad. Sus sistemas de diferenciación parecen insuficientes en tanto incapaces de producir la variación que contienen, operan tipológicamente, yuxtaponiendo elementos aislados. Su carácter accesorio sólo granula las superficies. Las Trayectorias Bucleadas producen sistemas múltiples de circulación direccionados. Divagan a una gran velocidad con la adrenalina y euforia como único fin, respondiendo a caprichos situacionistas, esquivando, rodeando, bordeando. Las jerarquías de los recorridos no se sistematizan como totalidad, la caricaturización decanta en el cliché.

Las Series Centrípetas incorporan el efecto de un eco vacío y resonante. Las Fragmentaciones Centrífugas irradian esparciendo en múltiples direcciones. Las Texturas Topológicas reconocen la transición entre estados opuestos. Las Trayectorias Bucleadas toman conciencia de la verticalidad y le atrae y rechaza en simultáneo. Tales cualidades describen los efectos sublimes que los sistemas de rasgos son capaces de producir.

Se vinculan las cualidades de los *Resort Buildings* con las de los *Theme Parks* seleccionados, resultando en la conformación de los montajes. Se reconocen las particularidades que el sistema no logra explicitar como oportunidad de indexar los sistemas restantes a través del super montaje. Finalmente, se construye un diagrama estratégico genérico como partida a la integración de modelos.

Series Centrípetas, un *showcase* montado sobre la promesa de un espacio central espectacular inexistente, una aislación del contexto para centrarse en el vacío alienante. Fragmentaciones Centrífugas, un espacio intersticial sin relevancia y excesiva localización. Texturas Topológicas, como *wallpaper*, se disocian de la estructura que las contiene, con efectos meramente superficiales, un gran d*ecorated shed*. Trayectorias Bucleadas, la tematización los enajena, la arquitectura se vuelve incidental, una montaña rusa como un *duck building*, la alienación en forma de caricaturización.

block atrium hotels	john portman	usa	chicago hyatt regency o'hare
block atrium hotels	john portman	usa	san francisco hyatt regency
block atrium hotels	john portman	singapore	the regent singapore
block atrium hotels	john portman	singapore	mandarin oriental singapore
block courtyard apartments	bjarke ingels group	nordic	8 house
block courtyard apartments	bjarke ingels group	nordic	sluihuis
block courtyard apartments	bjarke ingels group	nordic	79 & park
block courtyard apartments	bjarke ingels group	nordic	aarhus
block plaza apartments	ricardo bofill	france	les arcades du lac le viaduc
block plaza apartments	ricardo bofill	france	les espaces d'abraxas
block plaza apartments	ricardo bofill	france	la place du nombre dor
block plaza apartments	ricardo bofill	france	les echelles du baroque
tower atrium hotels	john portman	usa	atlanta hyatt regency
tower atrium hotels	john portman	usa	new york marriott marquis
tower atrium hotels	john portman	usa	atlanta marriott marquis
tower atrium hotels	john portman	usa	san francisco marriott union sq.
tower plynth atrium hotels	john portman	usa	the westin peachtree plaza
tower plynth atrium hotels	john portman	usa	the westin bonaventure
tower plynth atrium hotels	john portman	usa	renaissance centre
tower plynth atrium hotels	john portman	china	shanghai centre
tower courtyard apartments	ricardo bofill	spain	castillo de kafka
tower courtyard apartments	ricardo bofill	spain	xanadu
tower courtyard apartments	ricardo bofill	spain	la muralla roja
tower courtyard apartments	ricardo bofill	spain	walden 7
midrise bar patio apartments	ricardo bofill	europe	el anfiteatro
midrise bar patio apartments	ricardo bofill	europe	les temples du lac
midrise bar patio apartments	ricardo bofill	europe	port juvenal
midrise bar patio apartments	ricardo bofill	europe	pa soder crescent
highrise bar plaza hotels	marnell corrao	las vegas	the mirage hotel & casino
highrise bar plaza hotels	marnell corrao	las vegas	treasure island hotel & casino
highrise bar plaza hotels	marnell corrao	las vegas	bellagio hotel & casino
highrise bar plaza hotels	marnell corrao	las vegas	wynn las vegas

Matriz de selección, *Resort Buildings.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

amusement parks	unknown	north america	Galaxyland
amusement parks	unknown	north america	Adventuredome
amusement parks	unknown	asia	Berjaya Times Square
amusement parks	unknown	middle east	IMG Worlds of Adventure
water parks	unknown	north america	Fallsview Indoor Waterpark
water parks	unknown	north america	World Waterpark
water parks	unknown	north america	Happy Magic Water Cube
water parks	unknown	europe	Tropical Islands Resort
ski parks	unknown	asia	Sunac Snow Park
water parks	unknown	asia	Harbin Wanda BMW Snow Park
water parks	unknown	middle east	Ski Dubai
water parks	unknown	europe	SnowWorld
climbing parks	unknown	north america	ClimbCityRock
climbing parks	unknown	middle east	Clymb Abu Dhabi
climbing parks	unknown	europe	DAV Climbing and Bouldering
climbing parks	unknown	europe	Edinburgh Int. Climbing Arena
inflatable parks	unknown	north america	Xtreme Craze Londonderry
inflatable parks	unknown	north america	Jumpin Fun InflataPark
inflatable parks	unknown	asia	Bouncy Paradise
inflatable parks	unknown	middle east	Air Maniax
trampoline parks	unknown	north america	Feasterville Altitude Trampoline
trampoline parks	unknown	asia	Jump Street Asia
trampoline parks	unknown	middle east	Flip Out Dubai Trampoline Park
trampoline parks	unknown	europe	Oxygen Freejumping Trampoline
skateboard parks	unknown	europe	Area 51
skateboard parks	unknown	europe	BaySixty6
skateboard parks	unknown	europe	Rush
skateboard parks	unknown	europe	Ramp1
ice rink parks	unknown	europe	Queens Skate Dine Bowl
ice rink parks	unknown	europe	Schaatsbaan
ice rink parks	unknown	europe	Liège Ice Rink
ice rink parks	unknown	asia	Lotte Ice Rink

Matriz de selección, *Theme Parks.*

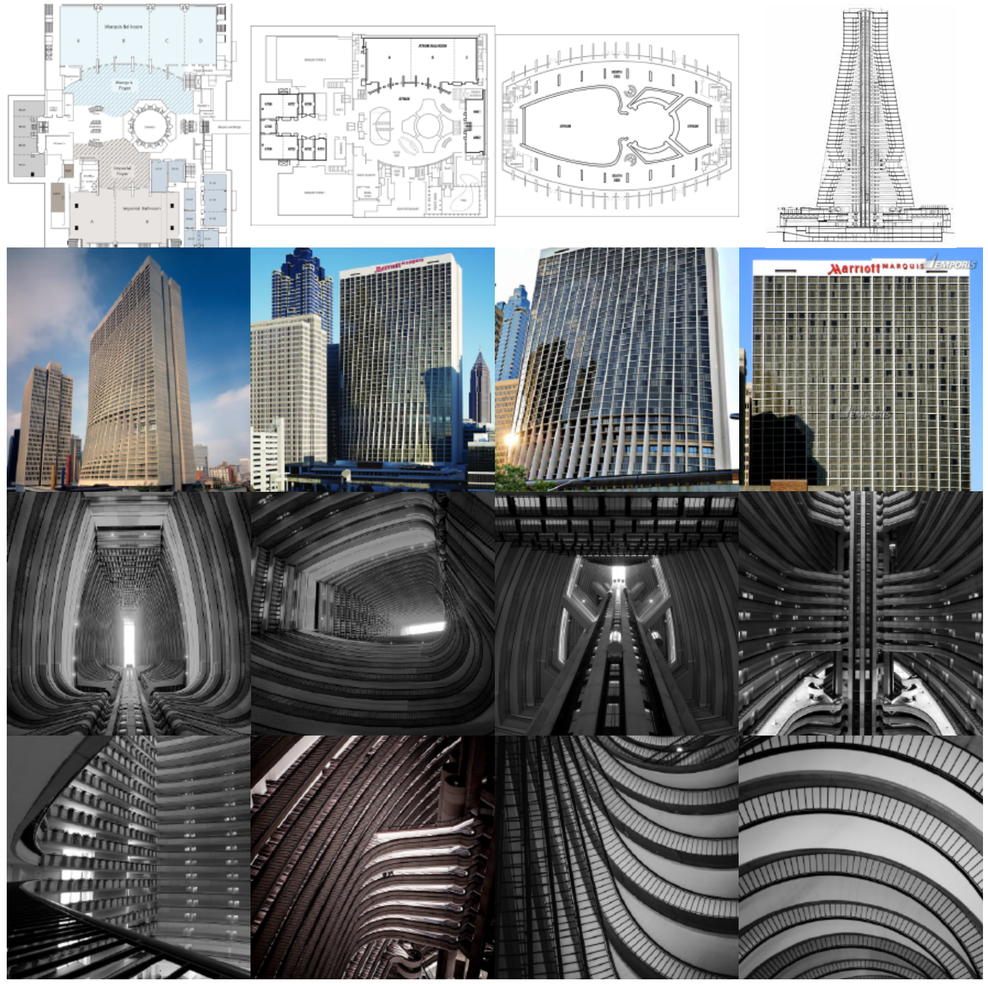
Proyectos preliminares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



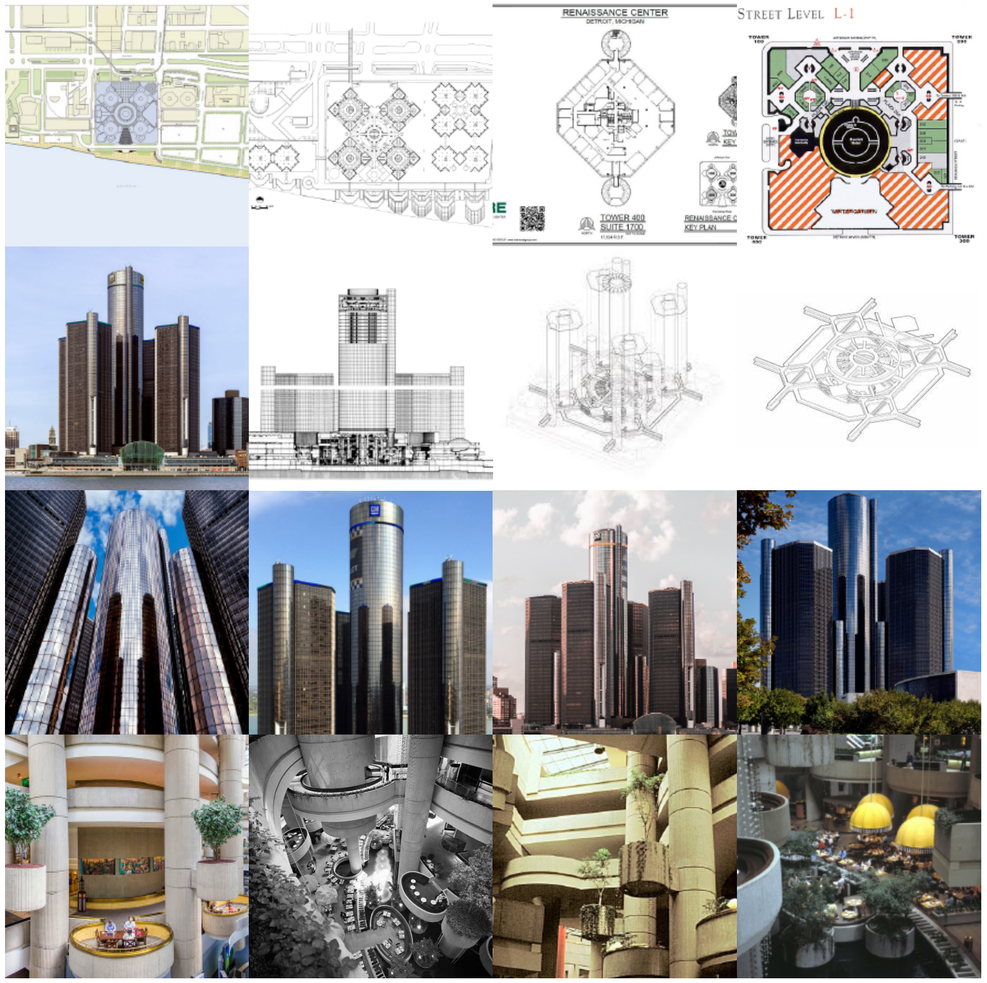
Imágenes *Resort Buildings*, *Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or*. Como Serie Centrípeta, organiza de manera centrífuga unidades que envuelven de manera continua un espacio público central. Las unidades se ubican apareadas con un *lobby* y un núcleo de circulación vertical que articula el siguiente par.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



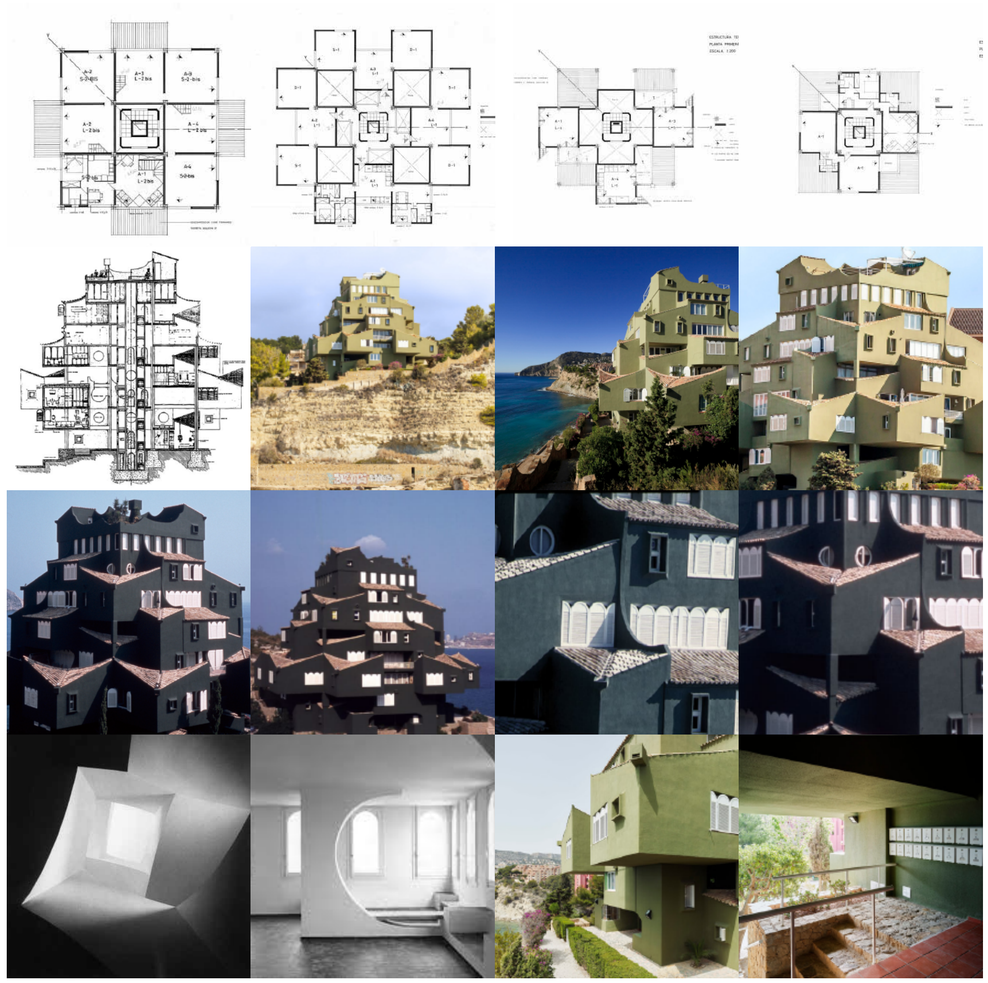
Selección de casos *Resort Buildings*, *Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise*. Como Serie Centrípeta, la sucesión de plantas rodea un atrio central transaccionando de plantas ovaladas a rectas de manera continua en el exterior de su perímetro y con contracciones y dilataciones hacia el eje central de circulación vertical.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Selección de casos *Resort Buildings*, T*ower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre.* Como Fragmentación Centrífuga, organiza cinco torres independientes de manera concéntrica. El basamento distribuye la circulación de manera horizontal para ser concentrada en las torres y ascender de forma vertical. Las circulaciones se jerarquizan por su grado de estanqueidad.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Selección de casos *Resort Buildings, Tower Courtyard Apartments, Xanadu.* Como Fragmentación Centrífuga, desfasa unidades respecto de un eje central de circulación vertical generando una configuración aovada con intersticios que se acentúan con la inclinación de las cubiertas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



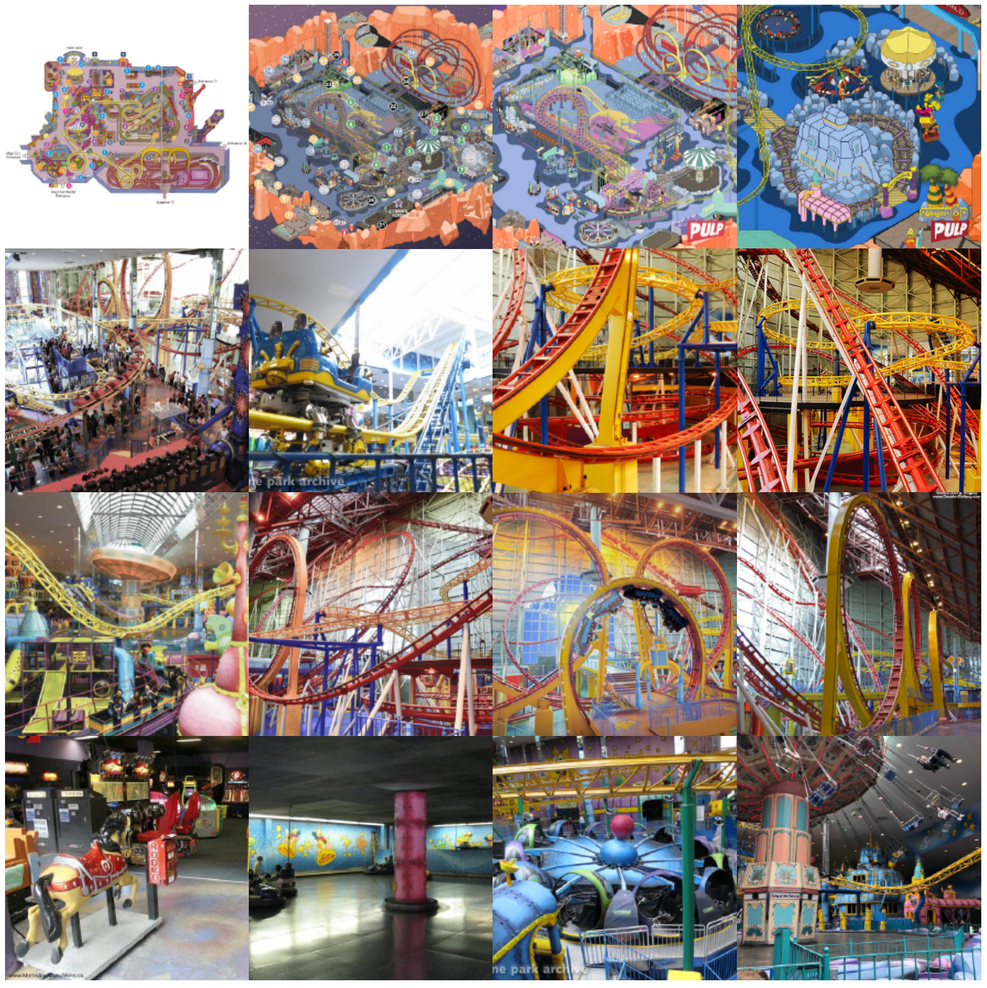
Selección de casos *Theme Park, Climbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich.* Como Textura Topológica, desplaza los vértices de los polígonos que conforman la envolvente aumentando el grado de dificultad.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



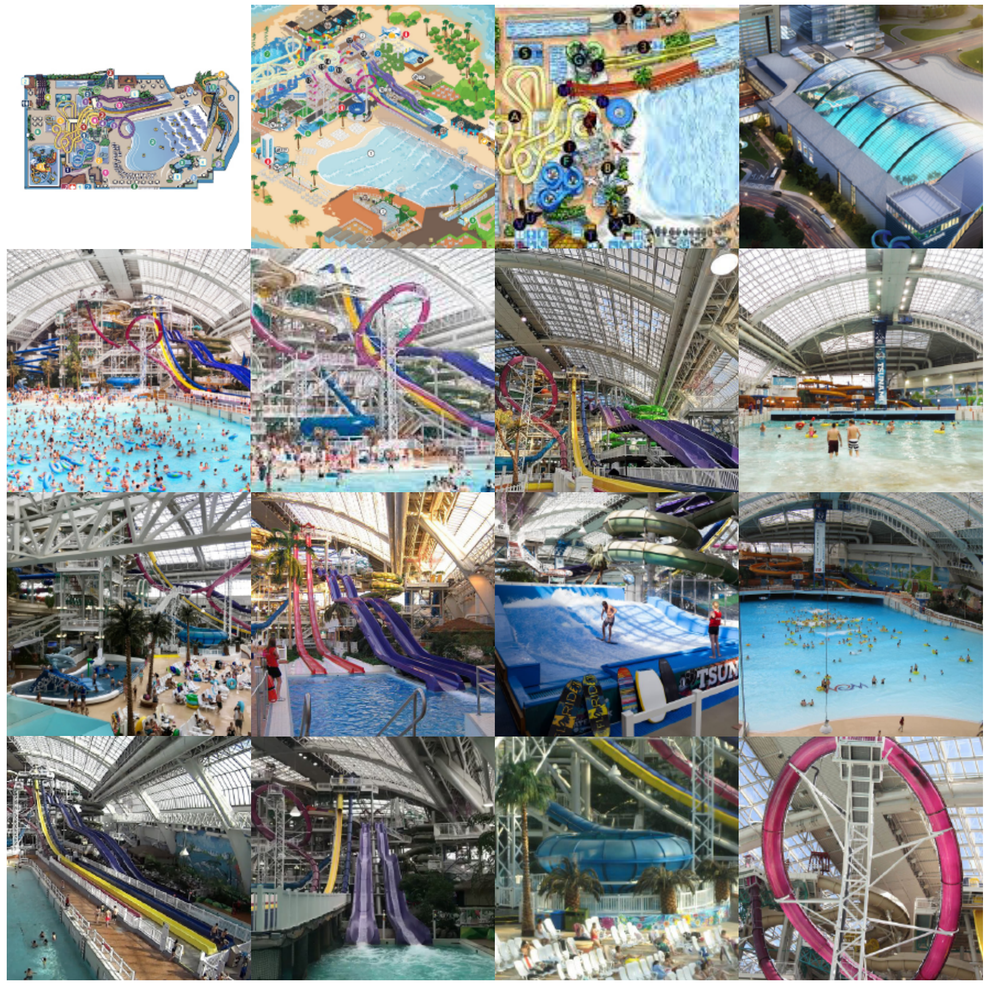
Selección de casos *Theme Park, Inflatable Parks, Jumpin Fun Inflata Park.* Como Textura Topológica, organiza patrones lineales, concéntricos y grillados con diferentes grados de aire conformando distintos estados de la superficie.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

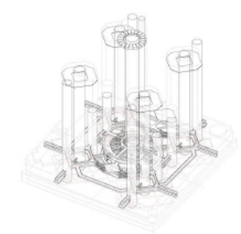


Selección de casos *Theme Park*, *Amusement Parks, Galaxyland.* Como Trayectorias Bucleadas, organiza recorridos rectos *loops* y serpenteos que organizan y diferencian los *clusters* de juegos por su grado de dificultad.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



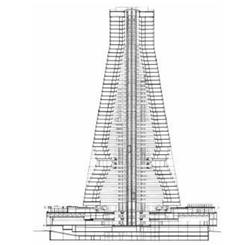
Selección de casos *Theme Park*, *Water Parks, World Waterpark.* Como Trayectorias Bucleadas, organiza descensos tubulares desde las estructuras modulares de andamios hacia piletas que la rodean con diferentes grados de estanqueidad.

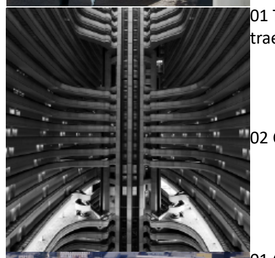




01 Construcción de circulación a partir de un centro de dos ejes paralelos en cada sentido y verticales en sus intersecciones.

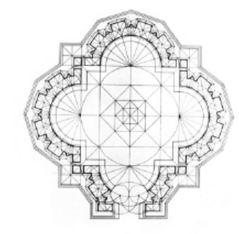
02 Jerarquías de espacio común que se diferencian por formas expandidas o comprimidas.

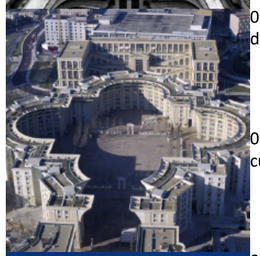




01 Transición de plantas ovaladas a rectangulares que se contraen y dilatan hacia el eje central.

02 Conexión del perímetro interior con el eje central por puentes.





01 Cuadrado de cuyos centros de segmentos surgen semicírculos de diámetro menor construyendo un espacio central común.

02 Subdivisión del perímetro del espacio central que forma cuadrados tangentes a estos puntos y organiza las unidades.





01 Desfasaje graduado en altura de módulos en L en torno a un atrio de circulación vertical.

02 Cubierta inclinada que eleva dos de sus vertices opuestos en altura.

Rasgos generales, *Resort Buildings*. De arriba hacia abajo, *Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance Centre, Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise, Block Plaza Apartments La Place du Nombre d´Or, Tower Courtyard Apartments Xanadu.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





01 Montaña rusa que perimetralmente conecta *clusters* de concentraciones de juegos con montañas rusas secundarias.

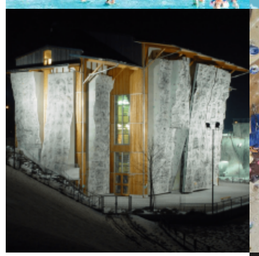
02 Tensión entre montaña rusa oportunista y organizadora.





01 Plataformas desfasadas vertical y diagonalmente que distribuyen puntos de descenso tubulares.

02 Piletas distribuidas radial y ortogonalmente por la estructura de andamios.

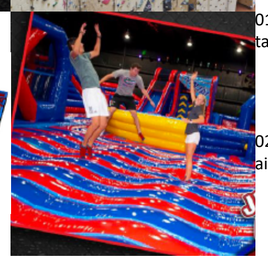




01 Envolvente facetada en forma de parábola convexa en el interior a partir de un eje y contigua, media parábola en el exterior.

02 Polígonos que desplazan sus vertices perpendicularmente al eje central.

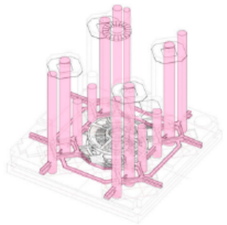




01 Módulos rectangulares aditivos que crecen desde el centro tangencialmente.

02 Diferenciación de estados de la estructura según el grado de aire.

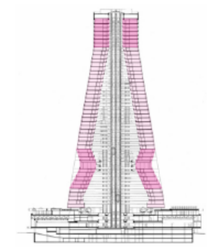
Rasgos generales, *Theme Parks*. De arriba hacia abajo, *Amusement Parks Galaxyland, Water Parks World Waterpark, Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich, Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park.*

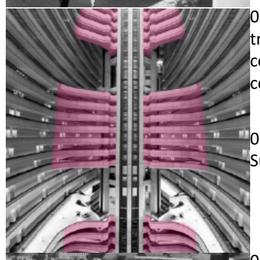




01 Construcción de circulación a partir de dos ejes paralelos en cada sentido. En el centro se inscribe un círculo y en sus intersecciones cuadrados rotados a 45°. De dos de sus vertices opuestos construye circulaciones verticales que distribuye las circulaciones horizontales en cada nivel.

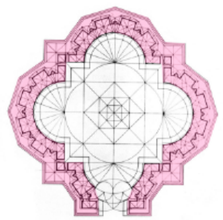
02 Jerarquías de espacio común que se diferencian por formas expandidas o comprimidas que varían la cantidad de conexiones y densidad de circulaciones.

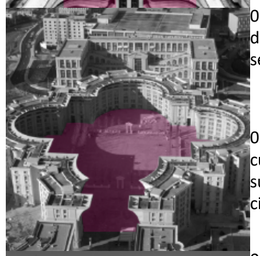




01 Transición de plantas ovaladas a rectangulares que se contraen y dilatan hacia el eje central. La envolvente exterior varía constante y el interior se independiza del exterior acercándose al centro del edificio dos veces.

02 Conexión del perímetro interior con el eje central por puentes. Su alternancia rítmica produce atrios secundarios.





01 Cuadrado de cuyos centros de segmentos surgen semicírculos de diámetro menor construyendo un espacio central común que se vuelve más privado de centro a perímetro.

02 Subdivisión del perímetro del espacio central que forma cuadrados tangentes a estos puntos y organiza las unidades. Se subdividen en dos y en los espacios intersticiales se emplazan las circulaciones verticales.





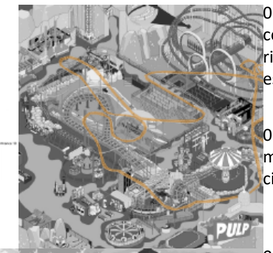
01 Desfasaje graduado en altura de módulos en L en torno a un atrio de circulación vertical. Produce una forma aovada y espacios intersticiales verticales y horizontales.

02 Cubierta inclinada que eleva dos de sus vértices opuestos en altura. Aumenta el volumen de los módulos y cualifica los espacios intersticiales en forma de terrazas.

Rasgos enriquecidos, *Resort Buildings.* De arriba hacia abajo, *Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance Centre, Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise, Block Plaza Apartments La Place du Nombre d´Or, Tower Courtyard Apartments Xanadu.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





01 Montaña rusa que perimetralmente conecta *clusters* de concentraciones de juegos con montañas rusas secundarias. Recorridos rectos, serpenteos y *loops* conectan, esquivan y rodean espacios determinando el grado de dificultad de juego del *cluster.*

02 Tensión entre montaña rusa oportunista y organizadora. La montaña rusa oportunistamente conecta, esquiva y rodea espacios y organizativamente construye espacios por su recorrido.

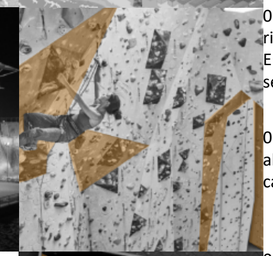




01 Dos ejes verticales, de plataformas consolidadas, unidos con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente. Distribuyen puntos de descenso tubulares con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable.

02 Piletas distribuidas radial y ortogonalmente por la estructura de andamios, diferenciadas según su escala, profundidad y dinámica del agua. Determina el tiempo de estadía.





01 Envolvente facetada en forma de parábola convexa en el interior a partir de un eje y contigua, media parábola en el exterior. En el interior tiende a encerrarse sobre sí misma y en el exterior se limita.

02 Polígonos que desplazan sus vértices perpendicularmente al eje central de la estructura aumentando la dificultad de escalamiento.

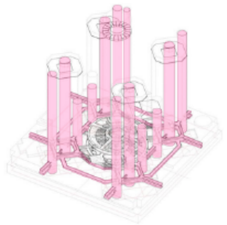




01 Módulos rectangulares aditivos de área variable que crecen desde el centro tangencialmente. Determinan áreas con patrones lineales, concéntricos y grillados produciendo zonas de transición con pendiente variable y de obstáculo.

02 Diferenciación de estados de la estructura según el grado de aire: duro, blando o desinflado.

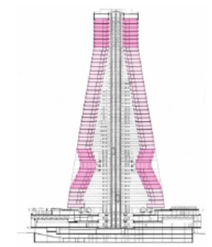
Rasgos enriquecidos, *Theme Parks.* De arriba hacia abajo, *Amusement Parks Galaxyland, Water Parks World Waterpark, Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich, Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park.*

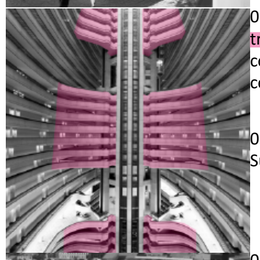




01 Construcción de circulación a partir de dos ejes paralelos en cada sentido. En el centro se inscribe un círculo y en sus intersecciones cuadrados rotados a 45°. De dos de sus vertices opuestos construye circulaciones verticales que distribuye las circulaciones horizontales en cada nivel.

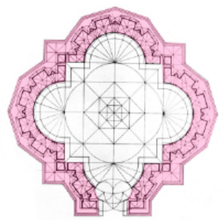
02 Jerarquías de espacio común que se diferencian por formas expandidas o comprimidas que varían la cantidad de conexiones y densidad de circulaciones.

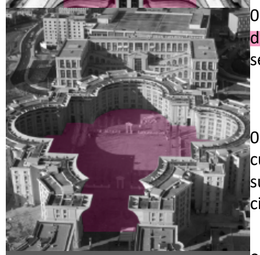




01 Transición de plantas ovaladas a rectangulares que se contraen y dilatan hacia el eje central. La envolvente exterior varía constante y el interior se independiza del exterior acercándose al centro del edificio dos veces.

02 Conexión del perímetro interior con el eje central por puentes. Su alternancia rítmica produce atrios secundarios.





01 Cuadrado de cuyos centros de segmentos surgen semicírculos de diámetro menor construyendo un espacio central común que se vuelve más privado de centro a perímetro.

02 Subdivisión del perímetro del espacio central que forma cuadrados tangentes a estos puntos y organiza las unidades. Se subdividen en dos y en los espacios intersticiales se emplazan las circulaciones verticales.





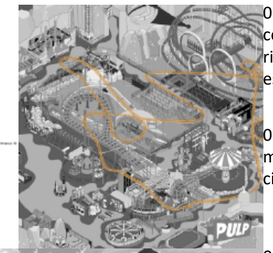
01 Desfasaje graduado en altura de módulos en L en torno a un atrio de circulación vertical. Produce una forma aovada y espacios intersticiales verticales y horizontales.

02 Cubierta inclinada que eleva dos de sus vertices opuestos en altura. Aumenta el volumen de los módulos y cualifica los espacios intersticiales en forma de terrazas.

Reconocimiento de causas, *Resort Buildings.* De arriba hacia abajo, *Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance Centre, Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise, Block Plaza Apartments La Place du Nombre d´Or, Tower Courtyard Apartments Xanadu.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





01 Montaña rusa que perimetralmente conecta *clusters* de concentraciones de juegos con montañas rusas secundarias. Recorridos rectos, serpenteos y *loops* conectan, esquivan y rodean espacios determinando el grado de dificultad de juego del *cluster.*

02 Tensión entre montaña rusa oportunista y organizadora. La montaña rusa oportunistamente conecta, esquiva y rodea espacios y organizativamente construye espacios por su recorrido.

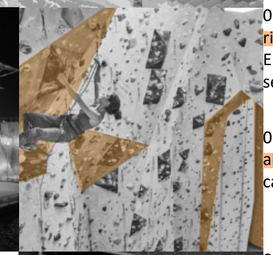




01 Dos ejes verticales, de plataformas consolidadas, unidos con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente. Distribuyen puntos de descenso tubulares con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable.

02 Piletas distribuidas radial y ortogonalmente por la estructura de andamios, diferenciadas según su escala, profundidad y dinámica del agua. Determina el tiempo de estadía.





01 Envolvente facetada en forma de parábola convexa en el interior a partir de un eje y contigua, media parábola en el exterior. En el interior tiende a encerrarse sobre sí misma y en el exterior se limita.

02 Polígonos que desplazan sus vértices perpendicularmente al eje central de la estructura aumentando la dificultad de escalamiento.

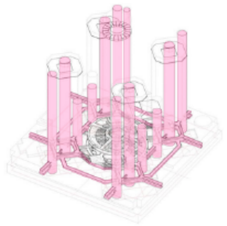




01 Módulos rectangulares aditivos de área variable que crecen desde el centro tangencialmente. Determinan áreas con patrones lineales, concéntricos y grillados produciendo zonas de transición con pendiente variable y de obstáculo.

02 Diferenciación de estados de la estructura según el grado de aire: duro, blando o desinflado.

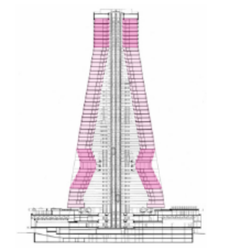
Reconocimiento de causas, *Theme Parks.* De arriba hacia abajo, *Amusement Parks Galaxyland, Water Parks World Waterpark, Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich, Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park.*

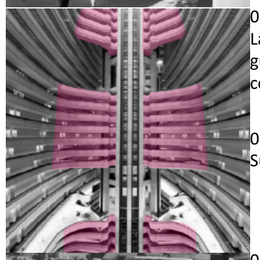




01 Dos ejes paralelos en cada sentido.
Inscriben un círculo y en sus intersecciones cuadrados rotados a 45°. De dos de sus vertices opuestos construye circulaciones verticales que distribuye las circulaciones horizontales en cada nivel.

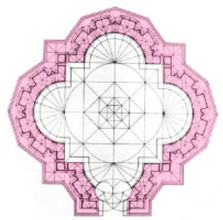
02 Jerarquías de espacio común que se diferencian por formas expandidas o comprimidas que varían la cantidad de conexiones y densidad de circulaciones.

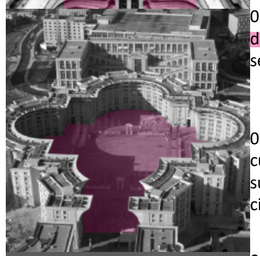




01 Contracciones y dilataciones hacia el eje central.
La envolvente exterior transiciona de plantas ovaladas a rectangulares y el interior se independiza del exterior acercándose al centro del edificio dos veces.

02 Conexión del perímetro interior con el eje central por puentes.
Su alternancia rítmica produce atrios secundarios.





01 Cuadrado de cuyos centros de segmentos surgen semicírculos de diámetro menor construyendo un espacio central común que se vuelve más privado de centro a perímetro.

02 Subdivisión del perímetro del espacio central que forma cuadrados tangentes a estos puntos y organiza las unidades. Se subdividen en dos y en los espacios intersticiales se emplazan las circulaciones verticales.





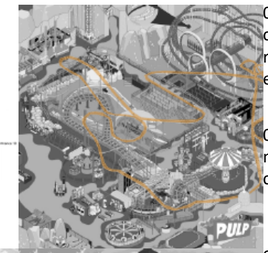
01 Desfasaje graduado en altura de módulos en L en torno a un atrio de circulación vertical. Produce una forma aovada y espacios intersticiales verticales y horizontales.

02 Cubierta inclinada que eleva dos de sus vertices opuestos en altura. Aumenta el volumen de los módulos y cualifica los espacios intersticiales en forma de terrazas.

Reestructuración de causas y efectos, *Resort Buildings.* De arriba hacia abajo, *Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance Centre, Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise, Block Plaza Apartments La Place du Nombre d´Or, Tower Courtyard Apartments Xanadu.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





01 Montaña rusa que perimetralmente conecta *clusters* de concentraciones de juegos con montañas rusas secundarias. Recorridos rectos, serpenteos y *loops* conectan, esquivan y rodean espacios determinando el grado de dificultad de juego del *cluster.*

02 Tensión entre montaña rusa oportunista y organizadora. La montaña rusa oportunistamente conecta, esquiva y rodea espacios y organizativamente construye espacios por su recorrido.

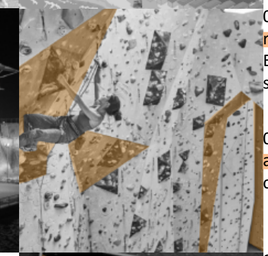




01 Distribución de puntos de descenso tubulares con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable.
Dos ejes verticales, de plataformas consolidadas, unidos con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente.

02 Piletas distribuidas radial y ortogonalmente por la estructura de andamios, diferenciadas según su escala, profundidad y dinámica del agua. Determina el tiempo de estadía.





01 Envolvente facetada en forma de parábola convexa en el interior a partir de un eje y contigua, media parábola en el exterior.
En el interior tiende a encerrarse sobre sí misma y en el exterior se limita.

02 Polígonos que desplazan sus vértices perpendicularmente al eje central de la estructura aumentando la dificultad de escalamiento.

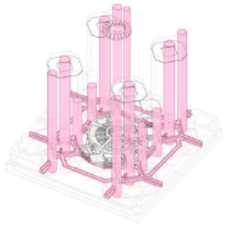




01 Módulos rectangulares aditivos de área variable que crecen desde el centro tangencialmente. Determinan áreas con patrones lineales, concéntricos y grillados produciendo zonas de transición con pendiente variable y de obstáculo.

02 Diferenciación de estados de la estructura según el grado de aire: duro, blando o desinflado.

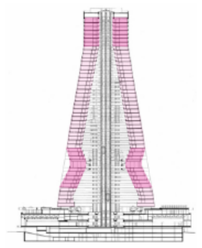
Reestructuración de causas y efectos, *Theme Parks.* De arriba hacia abajo, *Amusement Parks Galaxyland, Water Parks World Waterpark, Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich, Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park.*

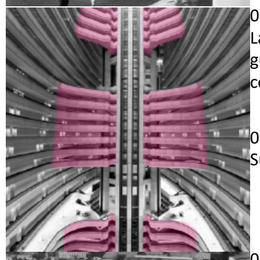




01 Dos ejes paralelos en cada sentido.
Inscriben un círculo y en sus intersecciones cuadrados rotados a 45°. De dos de sus vertices opuestos construye circulaciones verticales que distribuye las circulaciones horizontales en cada nivel.

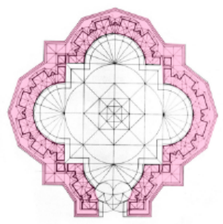
02 Jerarquización de espacio común.
Diferencian por formas expandidas o comprimidas que varían la cantidad de conexiones y densidad de circulaciones.

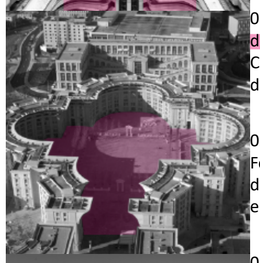




01 Contracciones y dilataciones hacia el eje central.
La envolvente exterior transiciona de plantas ovaladas a rectangulares y el interior se independiza del exterior acercándose al centro del edificio dos veces.

02 Conexión del perímetro interior con el eje central por puentes.
Su alternancia rítmica produce atrios secundarios.





01 Cuadrado de cuyos centros de segmentos surgen semicírculos de diámetro menor.
Construye un espacio central común que se vuelve más privado de centro a perímetro.

02 Subdivisión del perímetro del espacio central.
Forma cuadrados tangentes a estos puntos y organiza las unidades. Se subdividen en dos y en los espacios intersticiales se emplazan las circulaciones verticales.





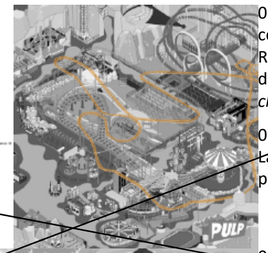
01 Desfasaje graduado en altura de módulos en L.
Produce una forma aovada y espacios intersticiales verticales y horizontales, en torno a un atrio de circulación vertical.

02 Cubierta inclinada que eleva dos de sus vertices opuestos en altura.
Aumenta el volumen de los módulos y cualifica los espacios intersticiales en forma de terrazas.

Interpolación de causas, *Resort Buildings*. De arriba hacia abajo, *Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance Centre, Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise, Block Plaza Apartments La Place du Nombre d´Or, Tower Courtyard Apartments Xanadu*.

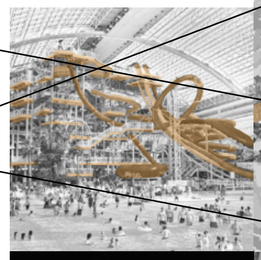
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

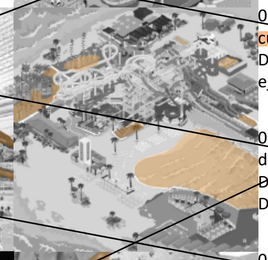




01 Montaña rusa que perimetralmente conecta *clusters* de concentraciones de juegos con montañas rusas secundarias.
Recorridos rectos, serpenteos y *loops* conectan, esquivan y rodean espacios determinando el grado de dificultad de juego del *cluster.*

02 Tensión entre montaña rusa oportunista y organizadora.
La montaña rusa oportunistamente conecta, esquiva y rodea espacios y organizativamente construye espacios por su recorrido.

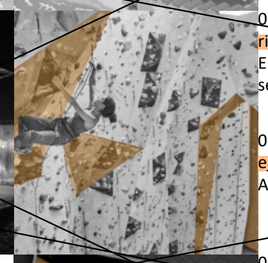




01 Distribución de puntos de descenso tubulares con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable.
Dos ejes verticales, de plataformas consolidadas, unidos con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente.

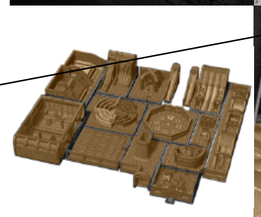
02 Piletas distribuidas radial y ortogonalmente por la estructura de andamios.
Diferenciación según su escala, profundidad y dinámica del agua.
Determina el tiempo de estadía.





01 Envolvente facetada en forma de parábola convexa en el interior a partir de un eje y contigua, media parábola en el exterior.
En el interior tiende a encerrarse sobre sí misma y en el exterior se limita.

02 Polígonos que desplazan sus vértices perpendicularmente al eje central de la estructura.
Aumenta la dificultad de escalamiento.

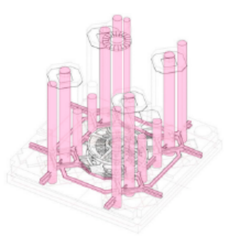


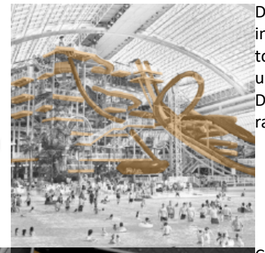


01 Módulos rectangulares aditivos de área variable que crecen desde el centro tangencialmente.
Determinan áreas con patrones lineales, concéntricos y grillados produciendo zonas de transición con pendiente variable y de obstáculo.

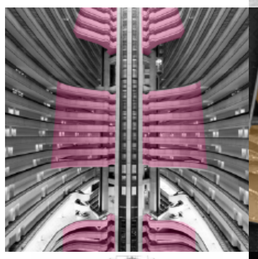
02 Diferenciación de estados de la estructura.
Grado de aire: duro, blando o desinflado.

Interpolación de causas, *Theme Parks*. De arriba hacia abajo, *Amusement Parks Galaxyland, Water Parks World Waterpark, Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich, Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park.*



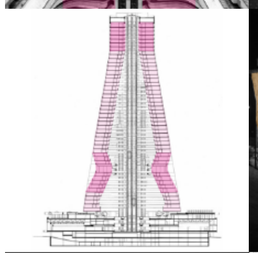


Dos ejes paralelos en cada sentido inscriben un círculo y en sus intersecciones cuadrados rotados a 45°. De sus vértices opuestos construyen dos ejes verticales, de plataformas consolidadas, unidos con con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente. Distribuyen puntos de descenso tubulares con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable.





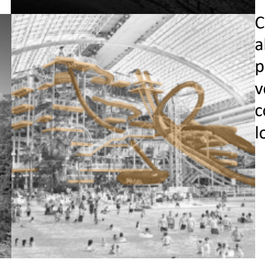
Conexión del perímetro interior con el eje central por estructuras diferenciadas según su grado de aire: inflado o desinflado. Su alternancia produce atrios que varían temporalmente.





Contracciones y dilataciones acercándose al centro del edificio, facetan la envolvente en forma de parábolas cóncavas y convexas en el interior cerrándose sobre sí misma, produciendo escalas de sub atrios en forma de parábola invertida. En el exterior se invierten los desplazamientos.

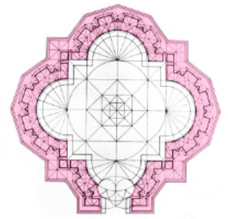




Cubierta inclinada que eleva dos de sus vértices opuestos en altura. Distribuyen puntos de descenso con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable. Aumenta el volumen de los módulos de plataformas consolidadas, unidas con con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente y cualifica los espacios intersticiales.

Integración de Proyectos-Conceptos. De arriba hacia abajo, *Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre / Water Parks, World Waterpark; Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise / Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich; Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise / Inflatable Parks, Jumpin Fun Inflata Park; Tower Courtyard Apartments Xanadu / Water Parks, World Waterpark.*

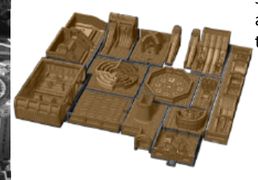
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





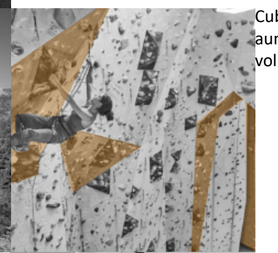
Espacios centrales definidos por montañas rusas que subdividen el perímetro organizando unidades, y conectados por un recorrido recto, con serpenteos y *loops* que determinan el grado de dificultad de juego del *cluster.*





Módulo rectangular de cuyos centros de segmentos surgen semicírculos de diámetro menor que en su interior determinan áreas con patrones lineales, concéntricos y grillados que aumentan su altura hacia el perímetro.





Cubierta inclinada poligonizada que desplaza sus vértices aumentando la dificultad de escalamiento, modificando los volúmenes y cualificando los espacios intersticiales.





Jerarquización de piletas distribuidas radialmente por la estructura diferenciadas por formas expandidas o comprimidas que varían la cantidad de conexiones, densidad de circulaciones, escala, profundidad y dinámica del agua.

Integración de Proyectos-Conceptos. De arriba hacia abajo, *Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Amusement Parks, Galaxyland; Block Plaza Apartments, La Place du Nombre Dor / Inflatable Parks, Jumpin Fun Inflata Park; Tower Courtyard Apartments, Xanadu / Limbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich; Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre / Water Parks, World Waterpark.*

CLUSTERS ENROLLADOS

Espacios comunes irregulares en espacios comunes regulares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Proyectos Preliminares. Clusters Enrrollados. Sector esquina superior derecha del claustro. Montaje. *La Place du Nombre d´Or/ Galaxyland*

ESPACIOS COMUNES IRREGULARES EN ESPACIOS COMUNES REGULARES

Introducción a Proyectos Preliminares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

A partir de la selección de casos de *Resort Building* y de *Theme Park* se integran en un montaje con una hipótesis proyectual. Para ello se identifican los materiales, luego se describe organizativamente el montaje, se analizan sus variables y se detectan sus problemas y se los positiva.

La matriz de relaciones posibles, de los cuatro sistemas de rasgos planteados, produce cuatro nuevos híbridos que describen la disposición de las partes que lo conforman y su forma. Un par semejante y uno antagónico.

Dentro de los semejantes se encuentran:

En primer lugar, las Series Centrípetas que se relacionan superficialmente con las Texturas Topológicas, las cuales refuerzan a la vez que diferencian esa continuidad.

En segundo lugar, las Trayectorias Bucleadas cosen las Fragmentaciones Centrífugas conteniéndolas.

Por otro lado, los antagónicos:

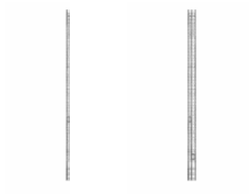
En tercer lugar, las Texturas Topológicas generan una topografía continua sobre las Fragmentaciones Centrífugas conteniéndolas superficialmente, pero sin coserlas internamente.

En cuarto lugar, las Trayectorias Bucleadas retuercen el volumen de las Series Centrípetas produciendo *clusters* que multiplican la centralidad.

El trabajo selecciona el montaje del último grupo valorando la conflictividad en su antagonía, entendiendo que, si bien en cada uno prima un solo sistema, ambos tienen rasgos de los otros.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cantidad de ejes de circulación vertical



Cantidad de quiebres



Largo de unidad

Alto de unidad

Grado 01 Grado 02

Montaje 03 Paleta de materiales *Resort Building, Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Altura de traslación de vértices de polígono

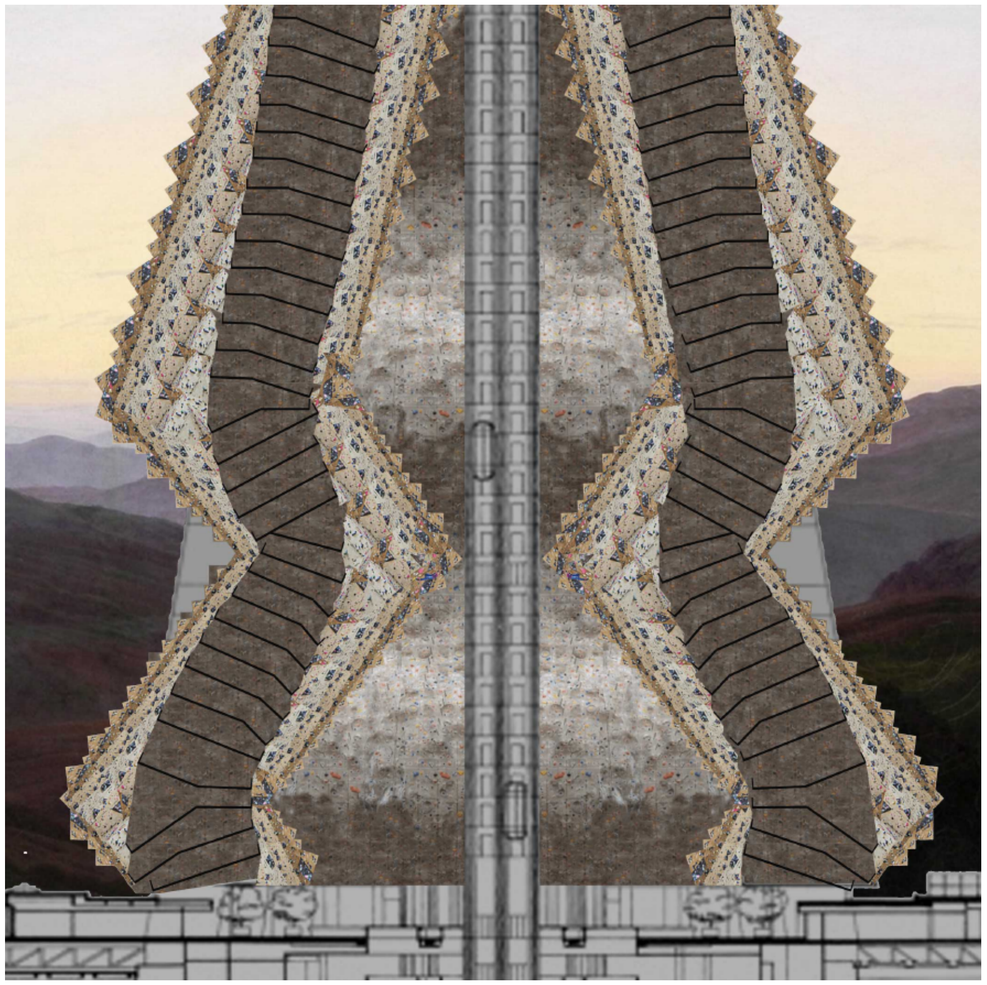


Cantidad de polígonos



Grado 01 Grado 02 Grado 03 Grado 04 Grado 05 Grado 06

Montaje 03 Paleta de materiales *Theme Park, Climbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich.*



Montaje 01 *Resort Building, Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise / Theme Park, Climbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Antro Contracciones

01 Contracciones y dilataciones respecto a un eje central desfasan las unidades de habitación. Los polígonos construyen una envolvente facetada en forma de parábola convexa en el interior a partir de un eje y, contigua, media parábola en el exterior.

02 Contracciones y dilataciones acercándose al centro del edificio, facetan la envolvente en forma de parábolas cóncavas y convexas en el interior cerrándose sobre sí misma, produciendo escalas de sub atrios en forma de parábola invertida. En el exterior se invierten los desplazamientos.

03 La circulación deja de operar como un sistema de desplazamiento vertical y recorridos horizontales por nivel para convertirse en un desafío de escalada vertical.

04 La envolvente del edificio se vuelve un desafío de escalada para obtener una mejor visual exterior. El interior es un continuo escalar en pos de obtener las mejores habitaciones en lo alto del hotel. Las contracciones se acercan al eje central del edificio invirtiendo la relación de polígonos y construyen superficies cóncavas que se vuelven habitables.

Montaje 01 *Resort Building, Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise / Theme Park, Climbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

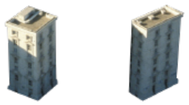
Cantidad de núcleo de circulación



Cantidad de unidades en altura



Ancho de unidades



Ancho de patio central



Grado 01 Grado 02

Paleta de materiales, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

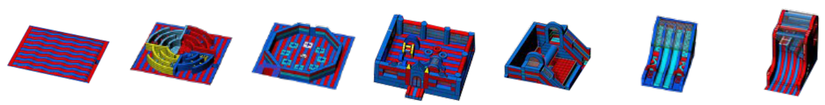
Curvatura de tobogán



Radio de inflable

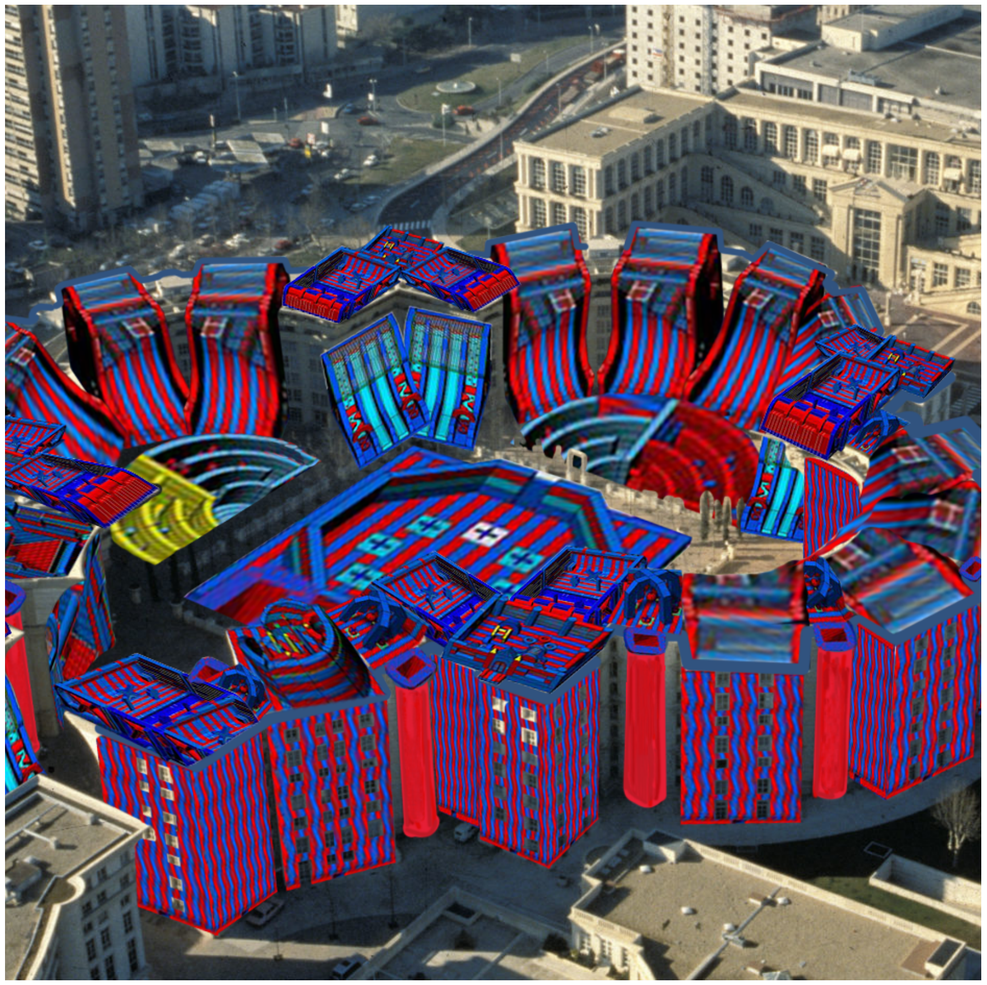


Altura de inflable



Grado 01 Grado 02 Grado 03 Grado 04 Grado 05 Grado 06 Grado 07

Paleta de materiales, *Theme Park, Inflatable Parks, Jumpin Fun Inflata Park.*



Montaje 02, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Inflatable Parks, Jumpin Fun Inflata Park*.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Clasicismo Inflable

01 Construcción a partir de rectángulos que en su interior determinan patrones.

02 Módulo rectangular de cuyos centros de segmentos surgen semicírculos de diámetro menor que en su interior determinan áreas con patrones lineales, concéntricos y grillados que aumentan su altura hacia el perímetro.

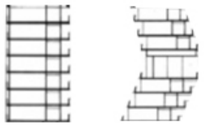
03 Superficie continua, como problema topológico, que diferencia espacios por patrones y grados de aire que contiene.

04 Superficie continua que se diferencia para generar variaciones por patrones y grados de aire. Habitar temporal, relación entre un sistema estático de costuras y uno dinámico de inyección de aire.

Montaje 02, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Inflatable Parks. Jumpin Fun Inflata Park*.

Proyectos preliminares

Desplazamiento unidades respecto a eje

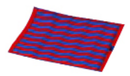


Grado 01 Grado 02

Paleta de materiales, *Resort Building, Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

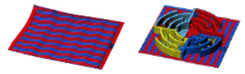
Ancho de superficie inflable



Largo de superficie inflable

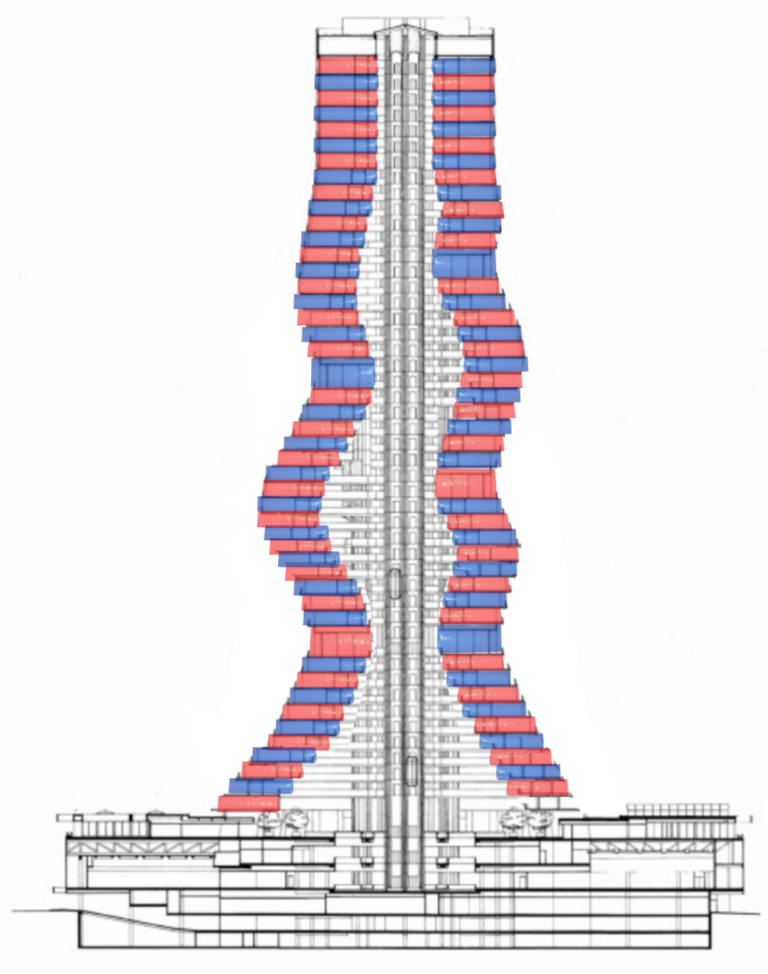


Alto de superficie inflable



Grado 01 Grado 02

Paleta de materiales, *Theme Park, Inflatable Park, Jumping Fun Inflata Park.*



Montaje 03, *Resort Building, Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise / Theme Park, Inflatable Park, Jumpin Fun Inflata Park.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Infla Expansiones

01 Las contracciones en la circulación acercan las unidades al centro del edificio al aumentar el grado de inyección de aire.

02 Conexión del perímetro interior con el eje central por estructuras diferenciadas según su grado de aire: inflado o desinflado. Su alternancia produce atrios que varían temporalmente.

03 Las unidades se dirigen hacia el núcleo vertical central temporalmente.

04 La conexión temporal de las unidades con el centro responde a la necesidad del usuario de privatizarlas más o menos. Cada unidad informa tanto el atrio interior como la envolvente modificando sus dimensiones.

Montaje 03, *Resort Building, Tower Atrium Hotels, Atlanta Marriot Marquise / Theme Park, Inflatable Park, Jumpin Fun Inflata Park.*

Cantidad de unidades



Cantidad de *kinks*



Cantidad de escaleras



Rotación de unidad



Grado 01 Grado 02

Paleta de materiales, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Radio de curvatura



Ancho de juegos

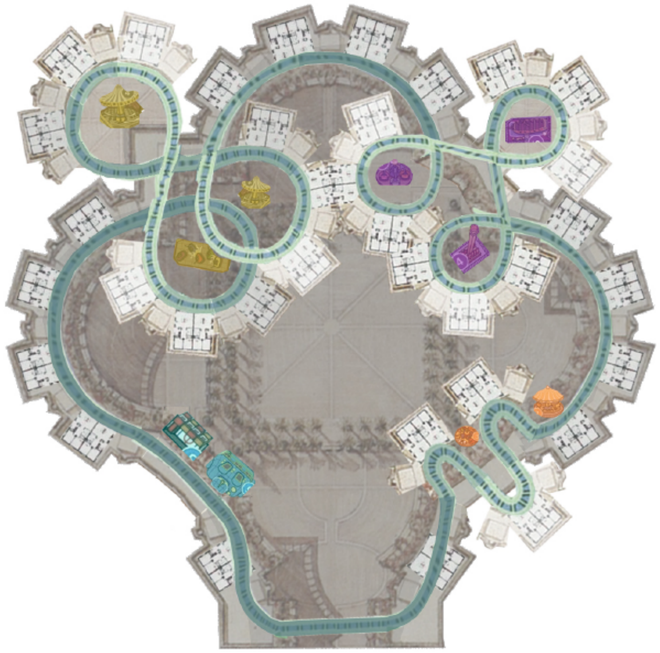


Alto de juegos



Grado 01 Grado 02 Grado 03 Grado 04 Grado 05 Grado 06 Grado 07 Grado 08

Paleta de materiales, *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*



Montaje 04, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*



Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Clusters Enrrollados

01 Construcción del espacio común a partir de un perímetro consolidado de unidades que conecta *clusters.*

02 Espacios centrales definidos por montañas rusas que subdividen el perímetro organizando unidades, y conectados por un recorrido recto, con serpenteos y *loops* que determinan el grado de dificultad de juego del *cluster.*

03 Fragmentación de los espacios comunes por la trayectoria de la montaña rusa que varía su curvatura en altura al encontrarse con un *kink* perimetral. Continúa la distribución de unidades a lo largo del perímetro aumentando la cantidad de pisos y generando nuevos centros rodeados por las mismas.

04 La fragmentación de espacios comunes permite la diferenciación por grado de dificultad de los juegos a implantar. La distribución de unidades en el perímetro determinado por los recorridos irregulares transforma su forma, su altura y su relación con el exterior.

Montaje 04, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

Proyectos preliminares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cantidad de losas



Cantidad de
circulaciones



Grado 01 Grado 02 Grado 03 Grado 04

Paleta de materiales, *Resort Building, Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cantidad de
ejes de *loops* de
tobogán



Cantidad de
andamios



Ancho de
andamios

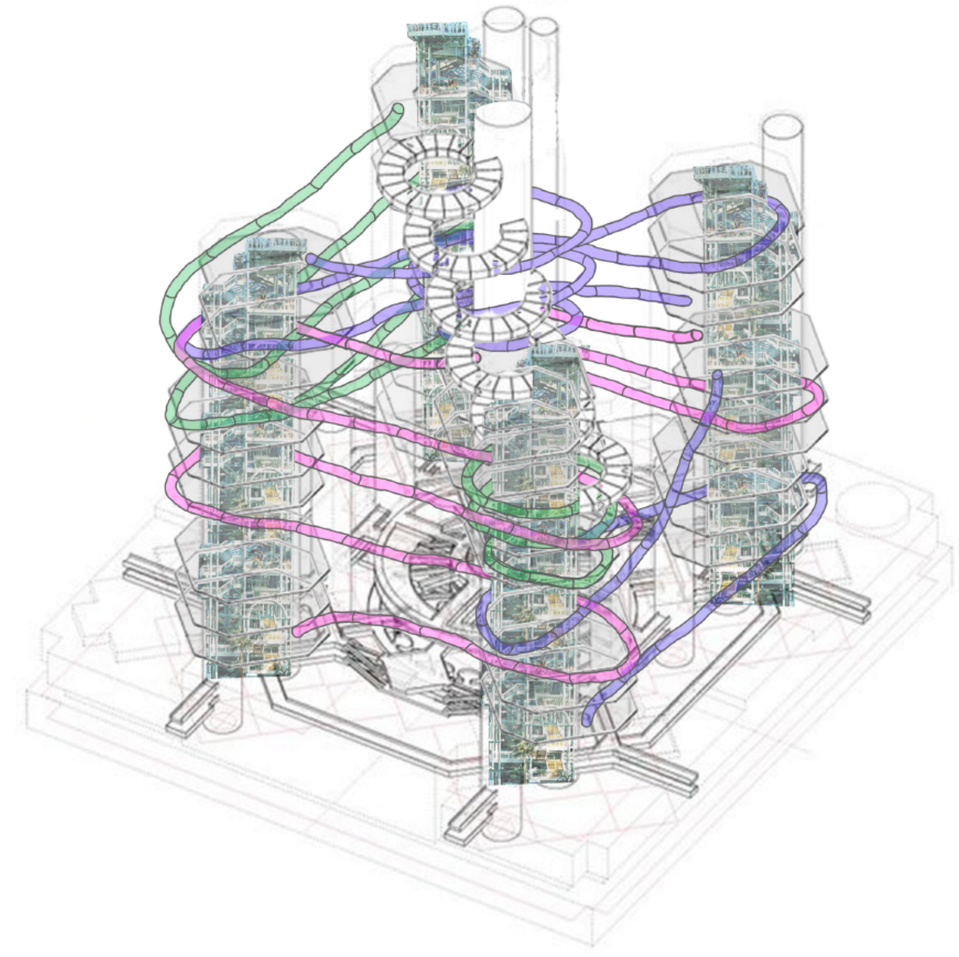


Alto de andamios



Grado 01 Grado 02

Paleta de materiales, *Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*



Montaje 05, *Resort Building, Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre / Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Hiperconexiones Curvadas

01 El basamento distribuye la circulación a las torres que ascienden de forma aislada verticalmente y se desfasan propiciando conexiones curvas descendentes.

02 Dos ejes paralelos en cada sentido inscriben un círculo y en sus intersecciones cuadrados rotados a 45°. De sus vértices opuestos construyen dos ejes verticales, de plataformas consolidadas, unidos con con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente. Distribuyen puntos de descenso tubulares con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable.

03 Lógicas de conexión de torres transversales a distintos niveles. Estas son autónomas, se asciende por una torre en forma lineal y se desciende creando recorridos curvos que vinculan las torres.

04 Las conexiones descendentes curvas posibilitan la relación de las distintas torres potenciando espacios públicos en altura.

Montaje 05, *Resort Building, Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre / Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*

Proyectos preliminares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cantidad de puntos de elevación de cubierta



Cantidad de quiebres en la cubierta



Grado 01 Grado 02

Paleta de materiales, *Resort Building, Tower Courtyard Apartments, Xanadu*.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Ángulo de rotación del recorrido de tobogán



Grado 01 Grado 02 Grado 03 Grado 04

Paleta de materiales, *Theme Park, Water Parks, World Waterpark*.



Montaje 06, *Resort Building, Tower Courtyard Apartments, Xanadu / Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Drenajes Circulables

01 Cubierta inclinada generadora de puntos de descenso con grados de curvatura y pendiente, determinados por ejes de altura variable.

02 Cubierta inclinada que eleva dos de sus vértices opuestos en altura. Distribuyen puntos de descenso con grados de curvatura y pendiente determinados por ejes de altura variable. Aumenta el volumen de los módulos de plataformas consolidadas, unidas con un eje de plataformas desfasadas diagonalmente y cualifica los espacios intersticiales.

03 Las cubiertas fragmentadas se vuelven oblicuas, continuas, conectadas y deslizables por las tejas.

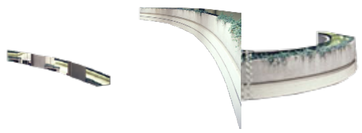
04 La topografía continua de recorridos acuáticos genera nuevas unidades donde el techo se vuelve pared.

Montaje 06, *Resort Building, Tower Courtyard Apartments, Xanadu / Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*

Ancho de balcones



Ancho de circulación



Cantidad de escaleras

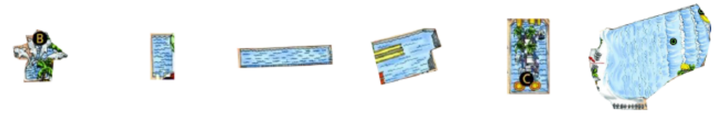


Grado 01 Grado 02 Grado 03

Paleta de materiales, *Resort Building, Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre.*

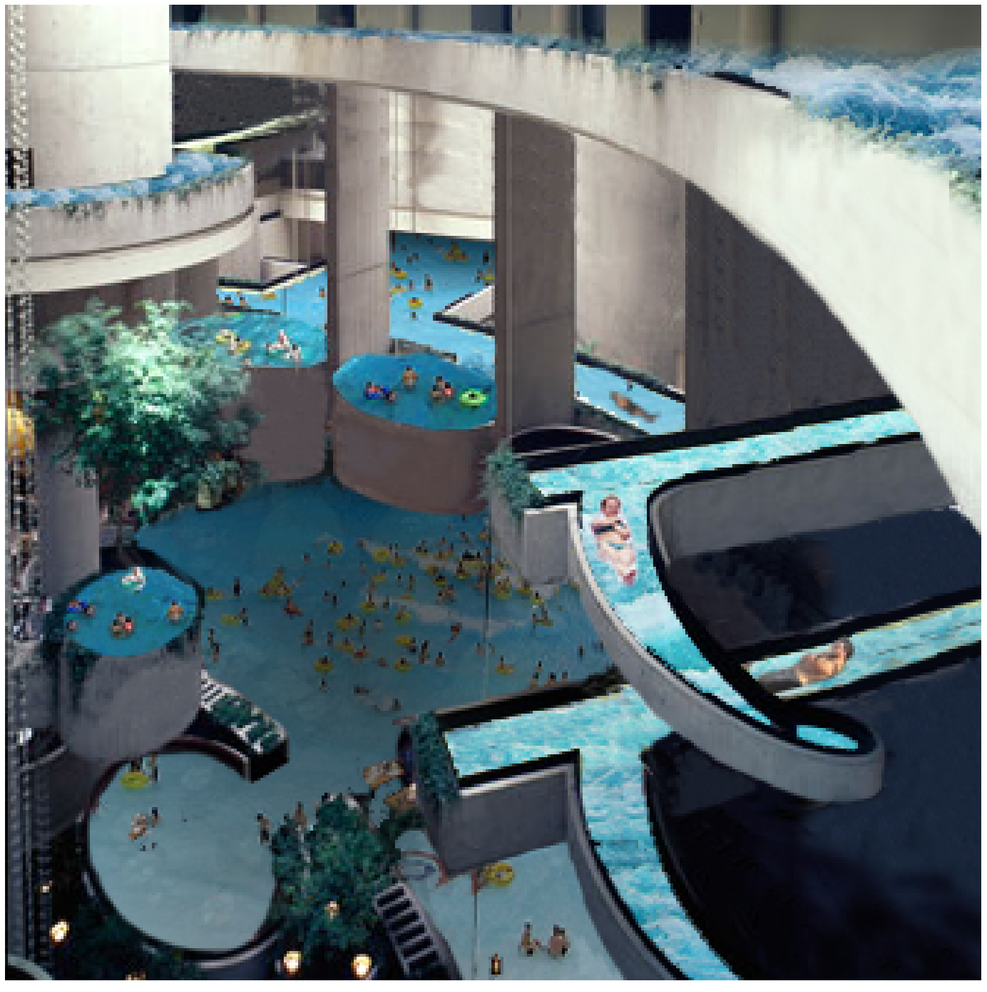
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Ancho de piletas



Grado 01 Grado 02 Grado 03 Grado 04. Grado 05 Grado 06

Paleta de materiales, *Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*



Montaje 07, *Resort Building, Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre / Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Estructura Inundable

01 Jerarquización de piletas distribuidas radialmente por la estructura.

02 Jerarquización de piletas distribuidas radialmente por la estructura diferenciadas por formas expandidas o comprimidas que varían la cantidad de conexiones, densidad de circulaciones, escala, profundidad y dinámica del agua.

03 La diferenciación de piletas genera velocidades de circulación.

04 El grado de estanqueidad de la estructura determina su profundidad retroalimentándola. Genera áreas transitables llanas como toboganes y áreas estancas hondas como piletas.

Montaje 07, *Resort Building, Tower Plynth Atrium Hotels, Renaissance Centre / Theme Park, Water Parks, World Waterpark.*

Proyectos preliminares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cantidad de puntos de elevación de cubierta



Cantidad de quiebres en la cubierta



Grado 01 Grado 02

Paleta de materiales, *Resort Building, Tower Courtyard Apartments, Xanadu*.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Altura de traslación de vértices de polígono



Grado 01 Grado 02 Grado 03 Grado 04

Paleta de materiales, *Theme Park, Climbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich.*



Montaje 08, *Resort Building, Tower Courtyard Apartments, Xanadu / Theme Park, Climbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Topografía Escalonada

01 Cubierta inclinada poligonizada que desplaza sus vértices aumentando la dificultad de escalamiento.

02 Cubierta inclinada poligonizada que desplaza sus vértices aumentando la dificultad de escalamiento, modificando los volúmenes y cualificando los espacios intersticiales.

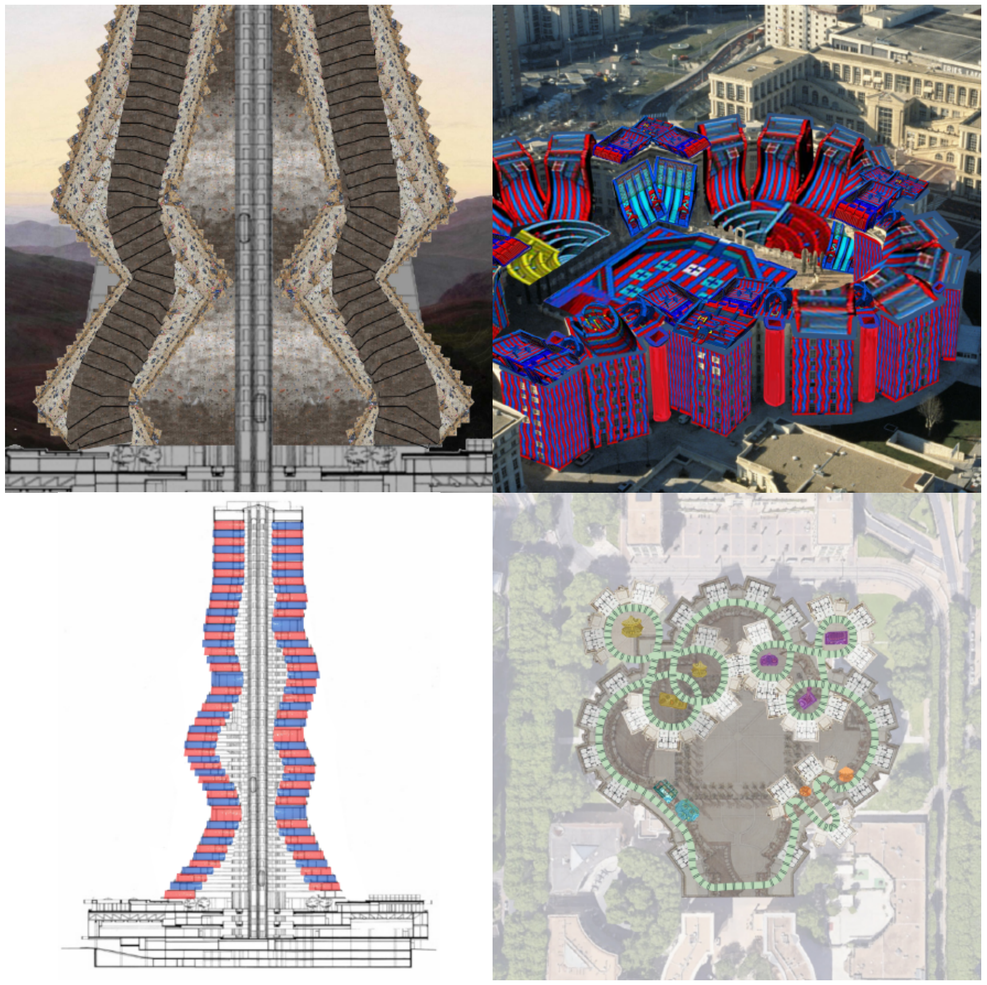
03 Cubierta irregular y discontinua, transitable y escalable, cuya dificultad depende del ángulo de la cubierta que aumenta de forma parabólica.

04 Topografía irregular discontinua de recorridos transitables cuya dificultad aumenta con la pronunciación de la cubierta. En el interior genera nuevas unidades escalonadas.

Montaje 08, *Resort Building, Tower Courtyard Apartments, Xanadu / Theme Park, Climbing Parks, DAV Climbing and Bouldering Center of Munich.*

Proyectos preliminares

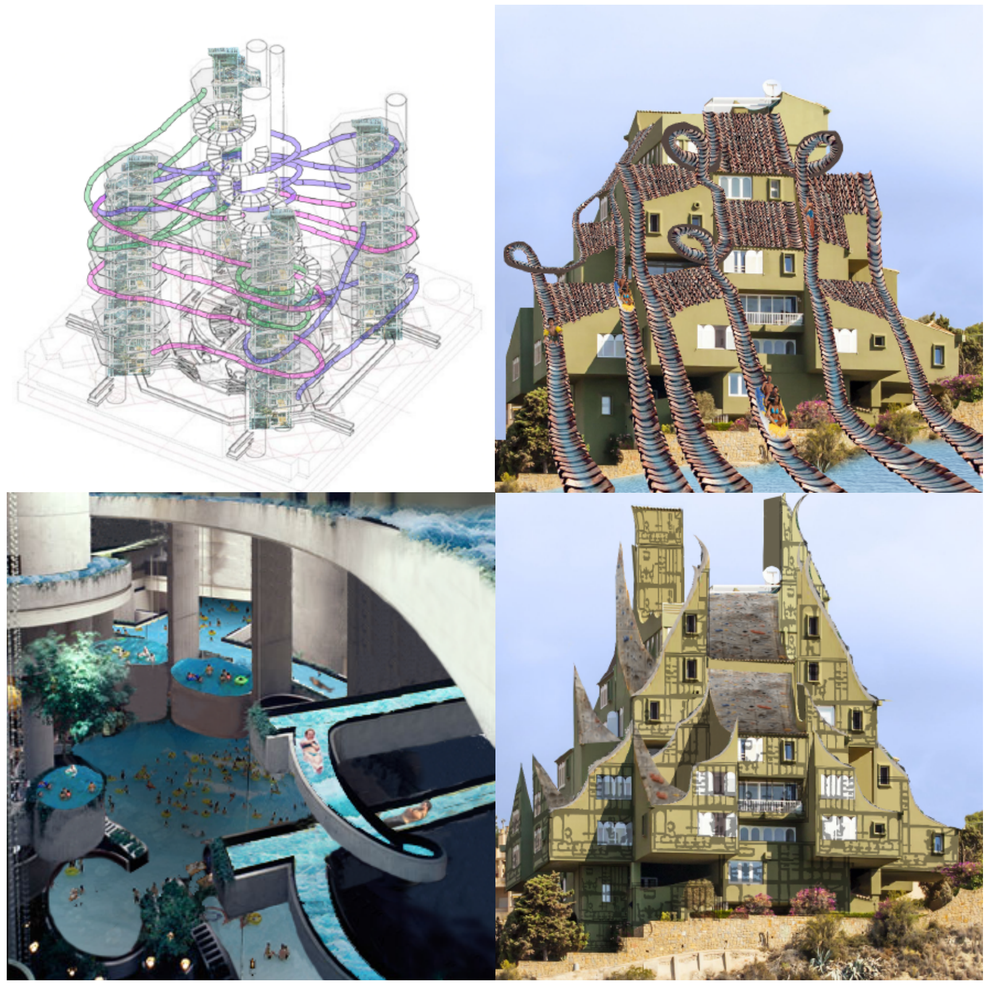
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Mosaico de Montajes. Antro Contracciones, Series Centrípetas de Texturas Topológicas. Clasisismo Inflable, Series Centrípetas de Texturas Topológicas. Infla Expansiones, Series Centrípetas de Texturas Topológicas. Clusters Enrollados, Series Centrípetas de Trayectorias Bucleadas.

Proyectos preliminares

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Mosaico de Montajes. Hiperconexiones Curvadas, Fragmentaciones Centrífugas de Trayectorias Bucleadas. Drenajes Circulables, Fragmentaciones Centrífugas de Trayectorias Bucleadas. Estructura Inundable, Fragmentaciones Centrífugas de Trayectorias Bucleadas. Topografía escalonada, Fragmentaciones Centrífugas de Texturas Topológicas.

Proyectos preliminares

SUPER *KINKS* BUCLEADOS

Trayectorias Fragmentadas, Fragmentaciones Texturadas, Texturas Contiguas, Series Curvas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Proyectos Preliminares. Super*Kinks* Bucleados. Sector esquina superior derecha del claustro. Supermontaje. *La Place du Nombre d'Or/ Galaxyland*

TRAYECTORIAS FRAGMENTADAS, FRAGMENTACIONES TEXTURADAS, TEXTURAS CONTIGUAS, SERIES CURVAS

Introducción al Supermontaje

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Una obra puede ser caracterizada por más de un sistema de rasgos presentes en mayor o menor medida. Es por esto que tienen la capacidad de actualizarse para poder integrar otro y así integrar todos los rasgos en forma cíclica. Para la incorporación de un nuevo rasgo se exacerba aquel del cual partía transformándose. Tales cambios producen una mayor complejidad en la organización.Un ciclo se forma a partir del pasaje por todos los sistemas de rasgos. Partiendo de una organización de Trayectorias Bucleadas, se pueden exacerbar de forma tal de obtener Fragmentaciones Centrífugas, a partir de la texturización de estas se obtienen las Texturas Topológicas que al generar continuidades se pueden volver Series Centrípetas que al curvarse tienen la capacidad de volver a las Trayectorias Bucleadas así cerrando el ciclo.

A partir del montaje seleccionado que expone principalmente un rasgo, se integran los restantes que fueron identificados de los montajes que no fueron seleccionados. Se busca llegar a un super montaje a partir de la alteración del montaje inicial haciendo posible la convivencia de los cuatro sistemas de rasgos a partir de la vinculación entre ellos. En primer lugar el montaje expone las Series Centrípetas a partir de la organización retorcida de la Place du Nombre d 'or. Los loops formados tienen la posibilidad de agruparse formando clusters que van a ser vinculados nuevamente por otros sistemas de montañas rusas volviendo a las Trayectorias Bucleadas. Los clusters pueden autonomizarse y aislarse incorporando las Fragmentaciones Centrífugas. Las unidades irradian organizaciones de juegos que texturizan el claustro por medio de las Texturas topológicas. Finalmente se vuelve a las Series Centrípetas a partir de la conexión de los juegos con canteros.

El super montaje construye series de unidades en torno a un claustro central con nuevos subcentros que lo fragmentan. Encierra un centro resonante poblado de ruido lúdico, loops y organizaciones de juegos satelitales. Engendra sub claustros que crean nuevos interiores-interiores, exteriores-interiores y exteriores-exteriores. Incorpora sistemas de juegos en relación a la serie de unidades que brindan un nuevo sentido a los centros. Se retuerce y conecta a través de múltiples niveles de montañas rusas formado enrrulamientos en forma de ábsides con velocidades menores y loops con mayores que organizan la planta.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



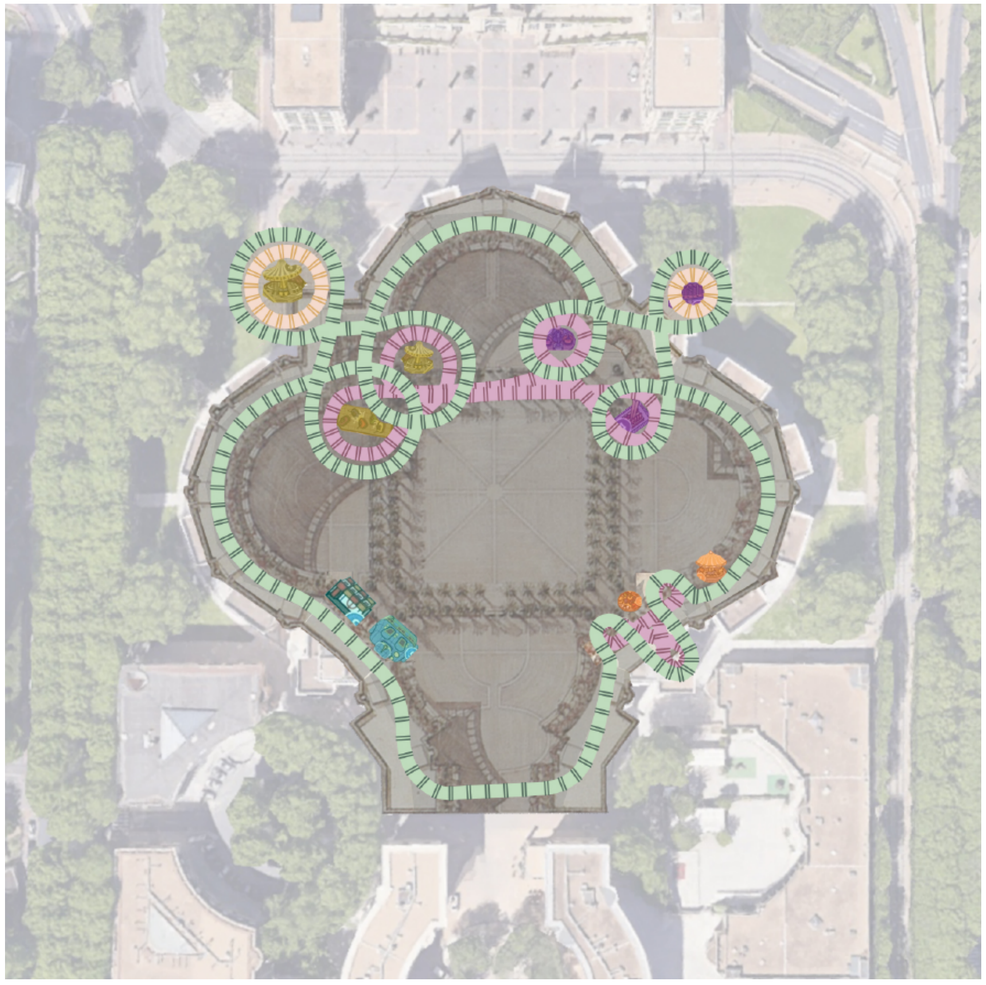
Montaje Seleccionado Evaluación de problemas/efectos colaterales, *Resort Building*, *Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Seleccionado el montaje, se disuelve el mismo en pasos para que pueda integrar, a partir de su actualización, los cuatro rasgos organizativos identificados en los montajes que no fueron seleccionados. Se entiende que cada paso hereda un rasgo y exacerba uno nuevo hasta llegar al mismo con el que parte, completando así el ciclo.

El montaje se intensifica por etapas hasta formar el supermontaje.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Supermontaje, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

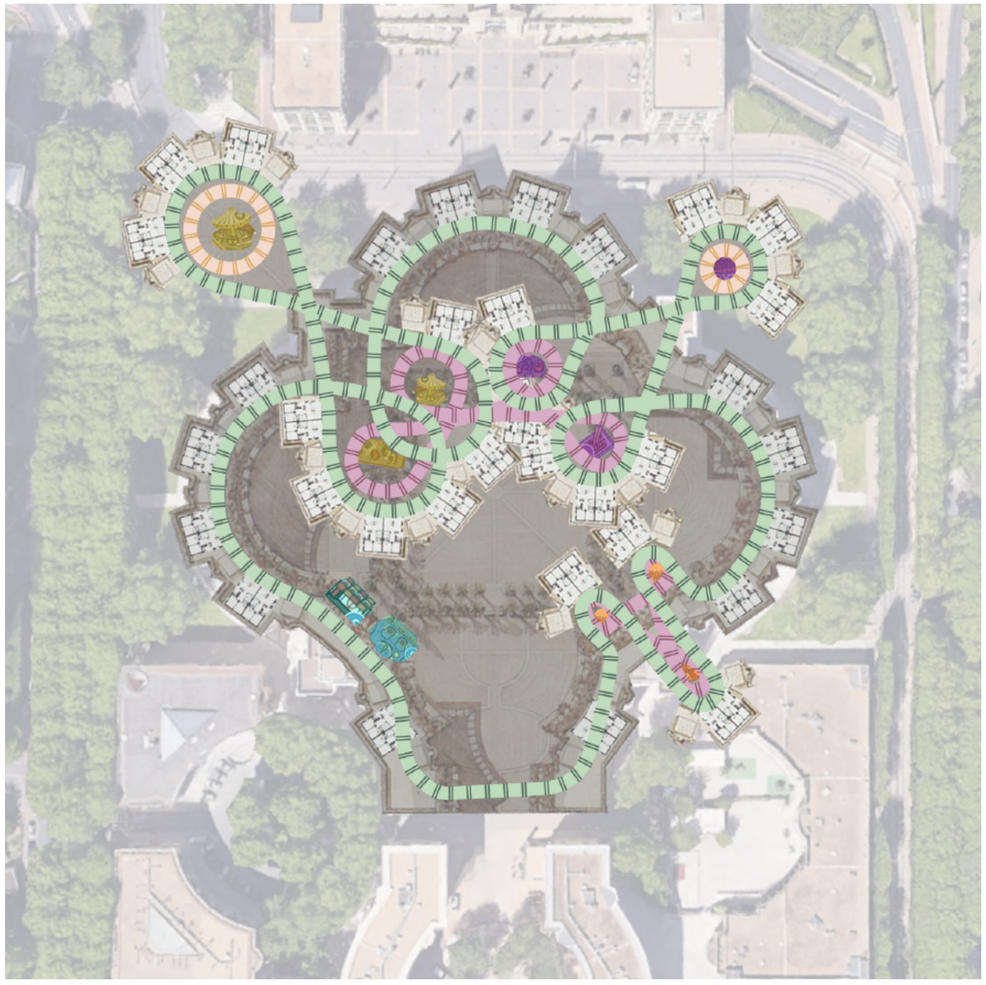
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

En una primera instancia, se exacerba la primera categoría de Trayectorias Bucleadas con la construcción de tres montañas rusas que recorren el perímetro original a la vez que lo retuercen para generar continuidad en sus quiebres. Los recorridos se encuentran diferenciados según su traslación y radio respecto a su eje originario produciendo situaciones de ábside o de *loop*. Las montañas rusas cosen en tres grados, por medio de las trayectorias, de manera global, parcial y autónoma.

Sistema de rasgos intensificado:

Trayectorias Bucleadas
Fragmentaciones Centrífugas
Texturas Topológicas
Series Centrípetas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Supermontaje, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

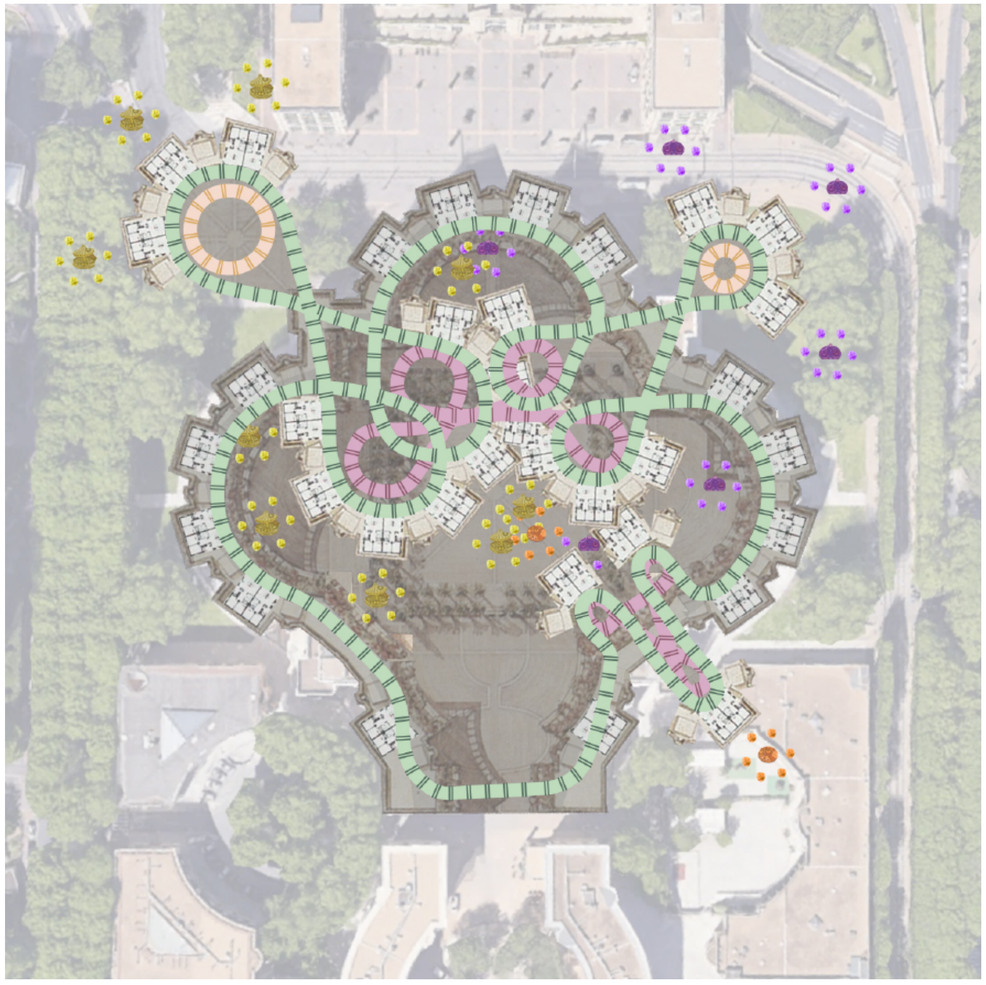
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

En una segunda instancia, se incorpora la Fragmentación Centrífuga a partir de la traslación de los *loops* de las trayectorias tanto hacia adentro como hacia afuera. A su vez, se producen salientes en el volumen continuo construyendo así las unidades del conjunto. Ambas operaciones segregan la espacialidad ocurrente, tanto en los centros de los *loops* como en el interior del volumen.

Sistema de rasgos intensificado:

Trayectorias Bucleadas
Fragmentaciones Centrífugas
Texturas Topológicas
Series Centrípetas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



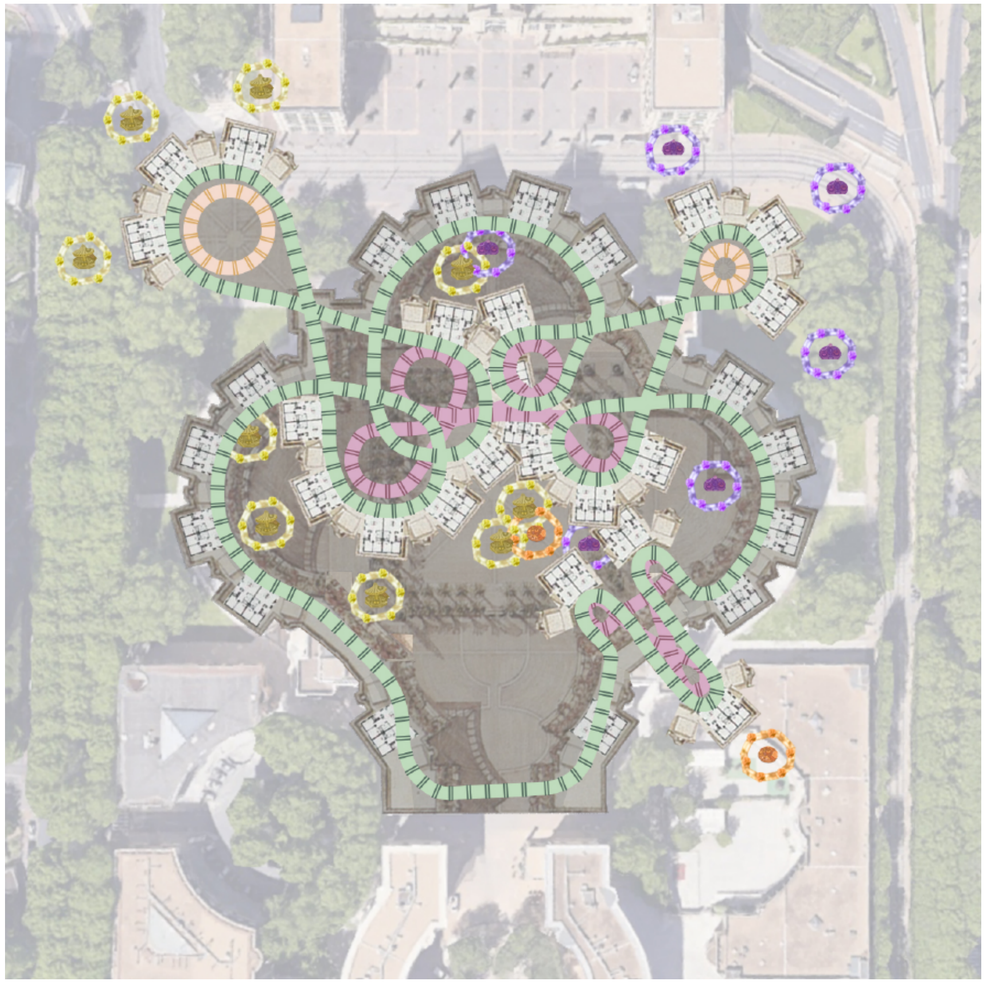
Supermontaje, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

En la tercera instancia, se incorporan las Texturas Topológicas ubicando juegos rodeados satelitalmente por árboles, en los ejes de las unidades construidas por los loops ya fragmentados. Estos elementos realzan la superficie del patio de manera puntual.

Sistema de rasgos intensificado:

Trayectorias Bucleadas
Fragmentaciones Centrífugas
Texturas Topológicas
Series Centrípetas



Supermontaje, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or / Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

En la cuarta instancia, se exacerban las Series Centrípetas construyendo canteros que conectan los árboles alrededor de los juegos y así generando continuidad sobre la fragmentación texturada.

Sistema de rasgos intensificado:

Trayectorias Bucleadas
Fragmentaciones Centrífugas
Texturas Topológicas
Series Centrípetas

ÓRBITAS ÁUREAS

Sistematización de órbitas y desproporción áurea

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Diagrama genérico de integración. Órbitas Áureas. Sector esquina superior derecha del claustro. Planta.

SISTEMATIZACIÓN DE ÓRBITAS Y DESPROPORCIÓN ÁUREA

Introducción al los Diagramas Casuistícos, Genéricos y de Integración

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El *Resort Building* organiza unidades de apartamentos perimetralmente a un vacío central por lo que se identifican dos partes principales, la primera de ellas el volumen continuo de unidades y, por otro lado, la plaza central. Internamente a las partes antes mencionadas surgen sistemas de elementos que las componen. El volumen se conforma como parte indexando el sistema de núcleos de circulación vertical y las unidades y, por otro lado, el vacío central se compone de arboledas puntuales y continuos y una fuente central.

El *Theme Park* organiza sistemas de circulación curvilíneos y por otro lado estructuras lúdicas satelitales. Los ejes de circulación longitudinal y transversal determinan cuatro entradas opuestas que sectorizan en parque en cuatro áreas que aumenta la dificultad tanto de los sistemas de circulación curvilíneos como de los juegos. Los primeros tienen el potencial de vincularse entre sí tanto como de aislarse singularmente del resto, exacerbando su curvatura y su altura. Por otro lado las estructuras lúdicas se ubican, en una primera instancia, satelitalmente a los centros de los cuadrantes internos del parque y en una segunda instancia, consolidando un perímetro que limita dichos cuadrantes.

El diagrama genérico de integración surge como una hipótesis de integración de los dos casos de estudio. Busca sintetizar e integrar las lógicas de ambas organizaciones haciéndola funcionar en una nueva.

Consolida una serie de torres que se enrolla sobre sí mismo reforzando la continuidad a la vez que secciona el vacío central produciendo nuevas centralidades con loops secundarios. Las montañas rusas pliegan la masa continúa produciendo relaciones complejas entre el interior y el exterior, generando interiores-interiores, interiores-exteriores y exteriores-exteriores. En los puntos medios se consolidan ábsides como concentraciones de tranquilidad absoluta y en las esquinas loops de caos. Las barras tensionan lo lúdico con plataformas con juegos y lo calmo con los apartamentos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

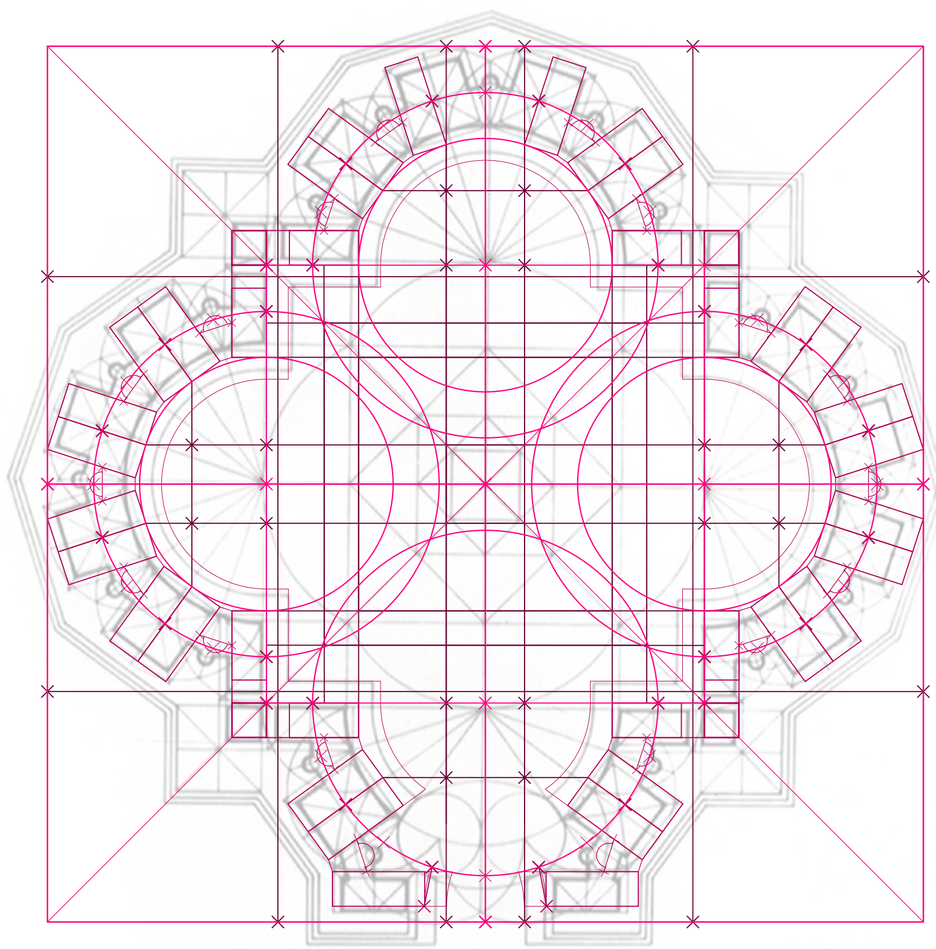


Diagrama casuístico, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´OR.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

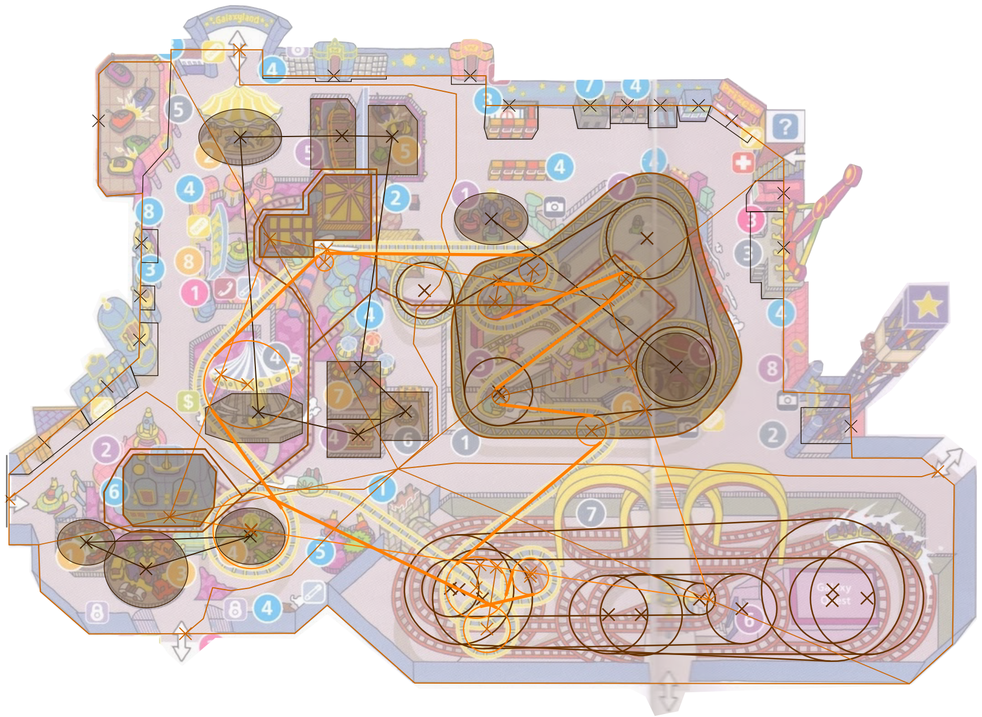


Diagrama casuístico, *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

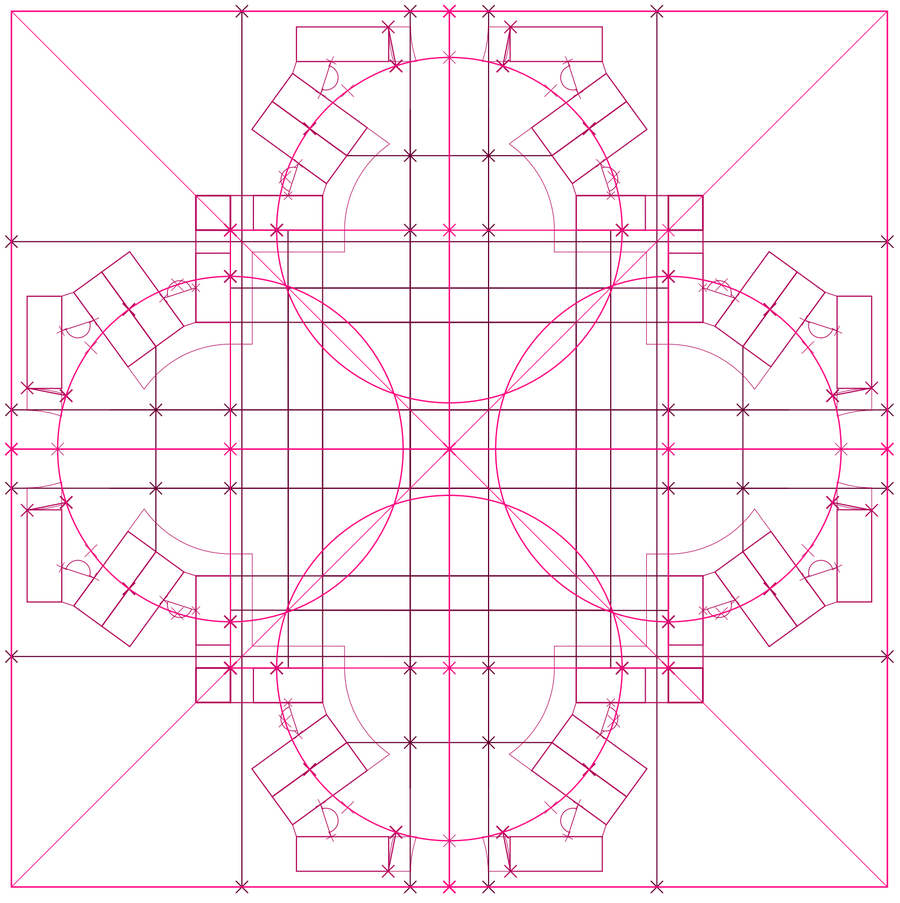


Diagrama genérico, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre Dor*.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

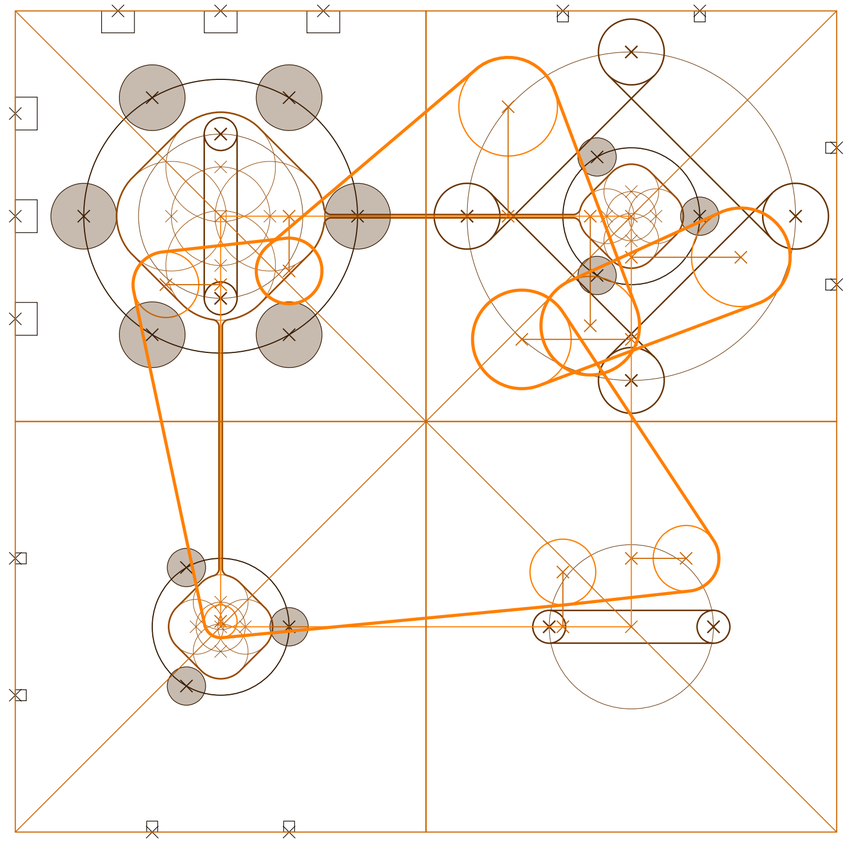


Diagrama genérico, *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

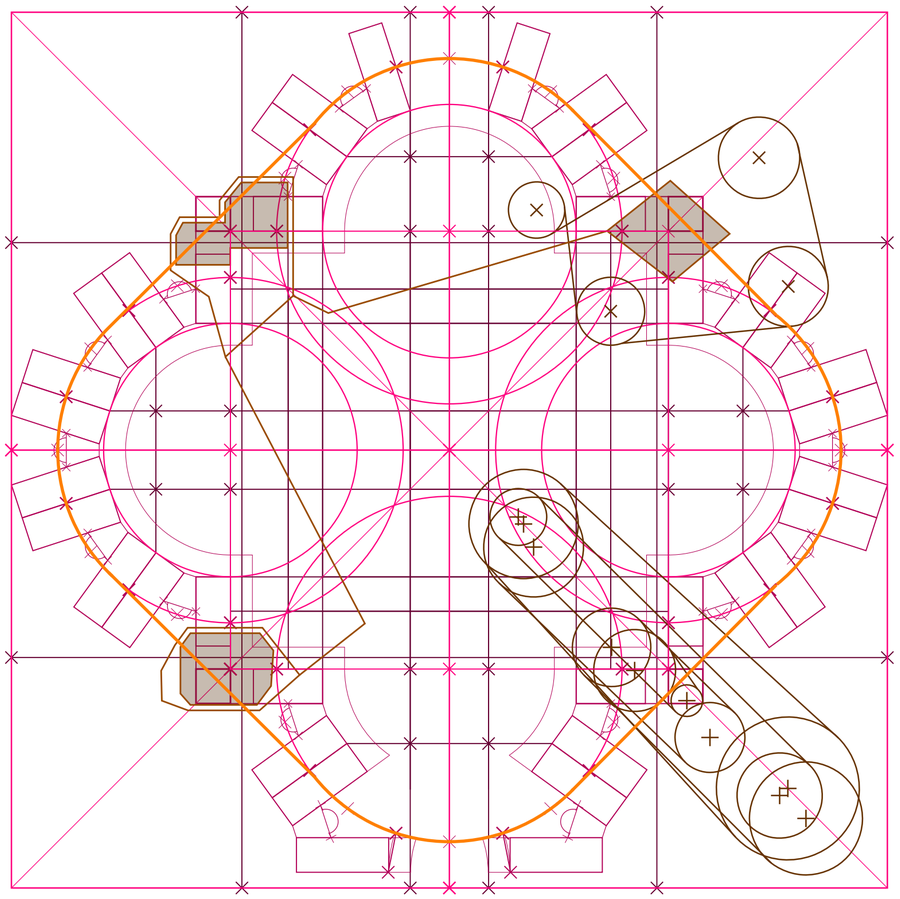


Diagrama casuístico integrado, *Block plaza apartments, La Place du Nombre d´Or,* con *Amusement Parks, Galaxyland.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

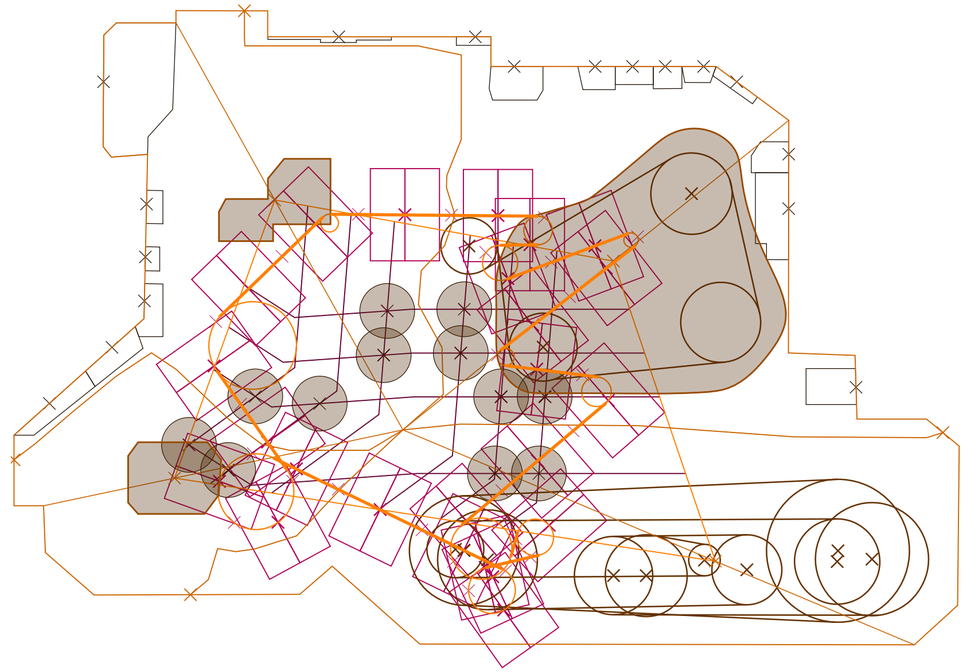


Diagrama casuístico integrado, *Amusement Parks, Galaxyland, con Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or.*

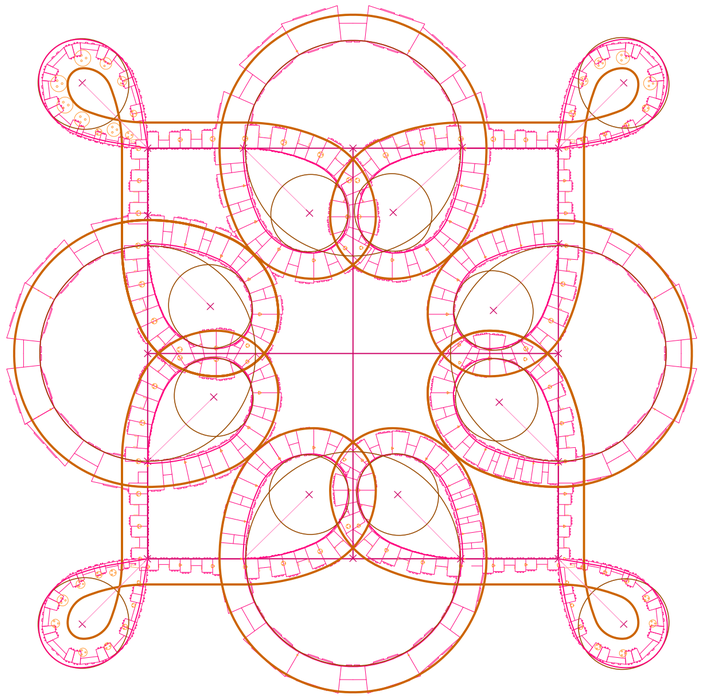


Diagrama genérico de integración, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or/ Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland*. Contiene todas jerarquías organizativas de ambos proyectos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

ÓRBITAS ÁUREAS

Sistematización de órbitas y desproporción áurea

Se organizan centros de giro, en las mitades y en las esquinas de los lados de un cuadrado central, su radio y traslación a su vez se estructura con una tendencia de mitad de segmento a extremo de segmento tensionando la diferencia entre las circunferencias de centro y las de esquina. Las primeras, al no desplazarse del polígono inicial, construyen ábsides que amplían el vacío del cuadrilátero central y las segundas, al estar trasladadas, encierran un nuevo vacío central disgregado.

La montaña rusa global se construye a partir de las circunferencias construidas produciendo *loops* cuando más trasladadas están y ábsides con loops secundarios cuando no tienen traslación. El recorrido a su vez organiza una serie de unidades y plataformas que rodean un vacío central y se retuercen en sus esquinas. Estas se escalan a mayor escala de una se disminuye la otra resultando en áreas con mayor área de unidades o con mayor área de plataformas.

Cada par de unidades irradia en todos sus niveles una organización con un árbol central y juegos satelitales que pueblan las plataformas. Se alejan en los *loops*, ábsides y tramos rectos de las montañas rusas y se acercan en las intersecciones evidenciando cómo es cada una de esas trayectorias.

Diagrama genérico de integración, *Resort Building, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d¨Or/ Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland*. Contiene todas jerarquías organizativas de ambos proyectos.

HABITAR ANTI-URBANO

Formas de Resonancia Solemne y Claroscuro Envolvente a partir de Series Centrípetas y Texturas Topológicas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Modelos Genéricos. *Resort Building*. Habitar Anti-urbano. Sector esquina superior derecha del claustro. Planta. *La Place du Nombre dor.*

FORMAS DE RESONANCIA SOLEMNE Y CLAROSCURO ENVOLVENTE

Introducción al Modelo Genérico del *Resort Building*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El modelo del *Resort Building* reconoce dos de los cuatro sistemas de rasgos identificados en los casos de estudio como sus meta meta variables. Por un lado, las Series Centrípetas, que construyen las unidades de ábside y esquina. Por otro lado, las Texturas Topológicas, se despliegan sobre la cornisa, fachada y patio central.

La primera meta variable a través de sus variables genera efectos sublimes de segundo orden; Vacío Denso, Profundidad Empinada, Umbral Interruptor, Masa Aprisionante, que en conjunto componen un efecto sublime de primer orden, Resonancia Solemne. La segunda meta meta variable genera; Repetición Ritmada, Unidad Granular, Relieve Prominente, Superficie Espesa, que en conjunto conforman el Claroscuro Envolvente.

En una primera instancia se investiga y revela información relevante del caso de estudio para su construcción y se construye una genealogía de interés para el trabajo. El modelo se construye a partir de una serie de variables y operaciones que identifican la organización del caso de estudio. Tales variables son organizadas a partir de un cuadro de variables y meta variables. Para este se trabaja con una paleta de colores magenta. Se despliega un paso a paso del modelo graficando en negro la geometría construida y en color la variable indexada. Luego se despliega la variabilidad explorando un rango de 5 grados e identificando cual es el del caso de estudio. Dichas exploraciones de grados se superponen y se grafican en charts. Finalmente se grafica el estado final del modelo.

Una serie de torres y núcleos se encierran y construyen un claustro que se expande en sus laterales con la incorporación de ábsides. Una entrada se abre hacia el centro simétricamente. La continuidad se ve alterada por los *kinks* de los extremos de las ábsides y de las esquinas. El edificio apila unidades conformando un basamento en relación a la plaza central, el desarrollo que se encuentra ritmado por ventanas y pilastras que las conectan entre pisos y un remate con la cornisa que vincula la totalidad del edificio. La fachada se ve revestida de ventanas y pilastras. El centro se encuentra poblado de arboledas, canteros y fuentes que siguen los ejes de las unidades.

DE LA BASÍLICA AL *RESORT BUILDING*

Investigación de Genealogías

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

La Genealogía de *Resort Building*, genera una secuencia histórica a lo largo del tiempo comenzando en Roma imperial hasta los casos de estudio actuales. De esta forma se remonta la Place Du Nombre d'Or a sus orígenes siendo las basílicas.

La Genealogía Basílica-*Resort Building* busca indagar sobre la relación *kink*-ábside a lo largo del tiempo graduando de lo público a lo privado siendo cada vez más concéntrico. La investigación se encuentra organizada por cuatro filas, la primera analiza basílicas de Roma imperial, la segunda Iglesias paleocristianas y románicas, la tercera Iglesias Góticas y la cuarta Iglesias del Renacimiento, hasta llegar a la Place du Nombre d'Or.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

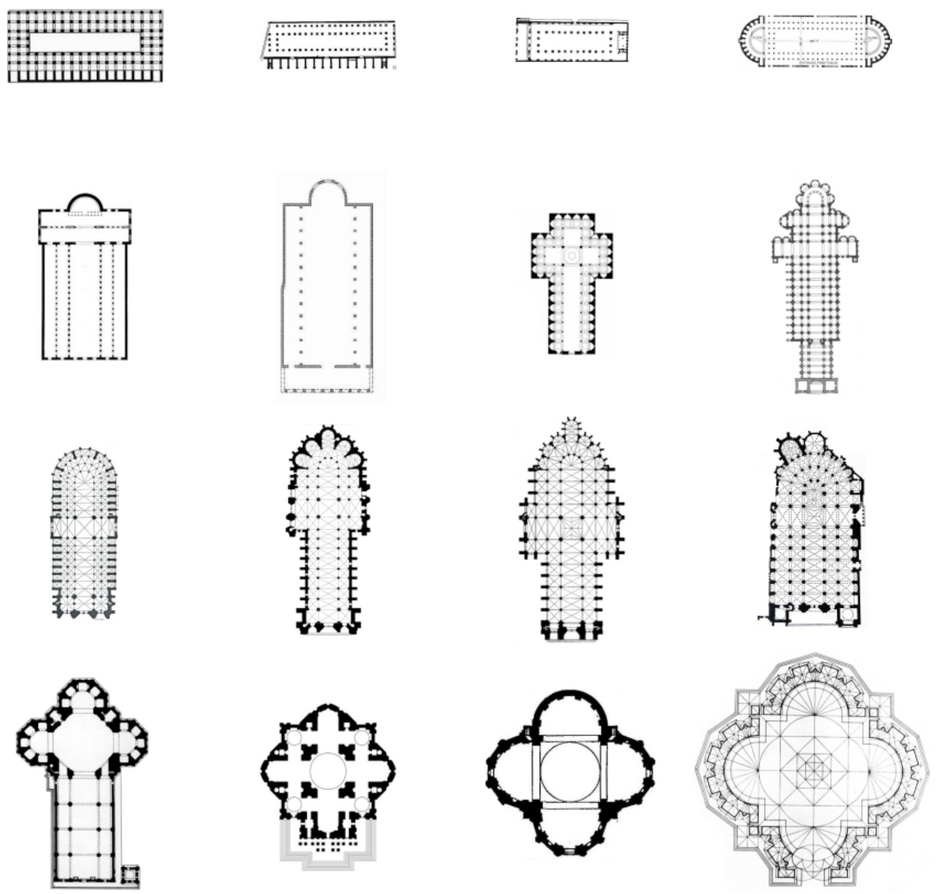


Fotografía. Genialogía Basílica. Santo Spirito Brunelleschi

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

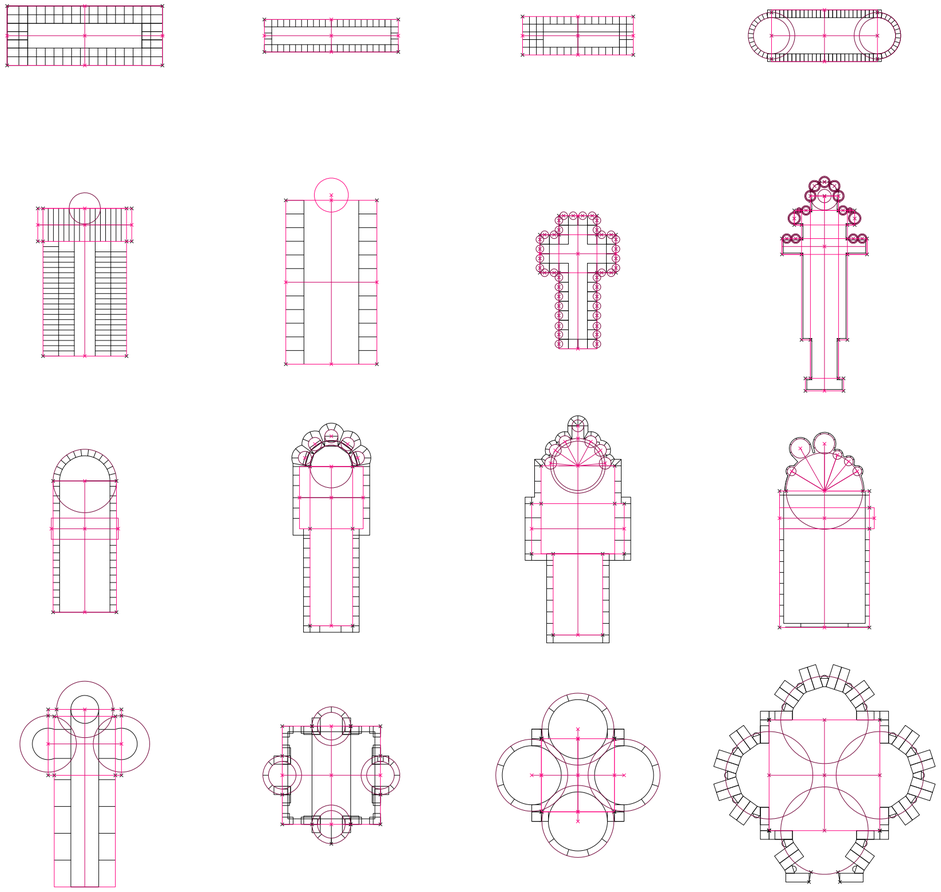


Fotografía. Tipología *Resort Building*. La Place du Nombre D´or.



Imágenes genialogía de la Basílica al *Resort Building.* De izquierda a derecha de arriba a abajo: Basílica Julia 46 ac., Basílica Emilia 179 ac., Basílica de Pompeya 120 ac., Basílica Ulpia 100 dc., Basilica de San Pablo extramuros 379 dc., Iglesia Santa Cabina 422 dc., Iglesia Santo Spitito 1444 dc., Iglesia Abacial Monasterio Cluny 1080 dc., Catedral Notre Dame de parís 1163 dc., Catedral Saint Remis 1211 dc., Catedral de Amiens 1220 dc., Catedral de Toledo 1226 dc., Santa maría de las flores dc., Basilica San Pedro, Miguel Angel, 1506-1626 dc., El templo de Nuestra Señora de la de la Consolación 1508-1607 dc. 16. La Place du Nombre d'Or 1976 dc.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Construcción de Genealogía de la Basílica al *Resort Building*. Se seleccionan plantas de Basílicas que transicionan de una planta cuadrada sin ábsides hasta una planta rodeada de ábsides en todos sus laterales. En la primera fila se muestran Basílicas románicas, en la segunda paleocristianas y románicas, en la tercera góticas, y en la cuarta renacentistas y barrocas hasta llegar a la Place du Nombre d´Or. Se representan con líneas los claustros y sus ejes y con circunferencias y cruces en su centro las ábsides como momentos de retraimiento.

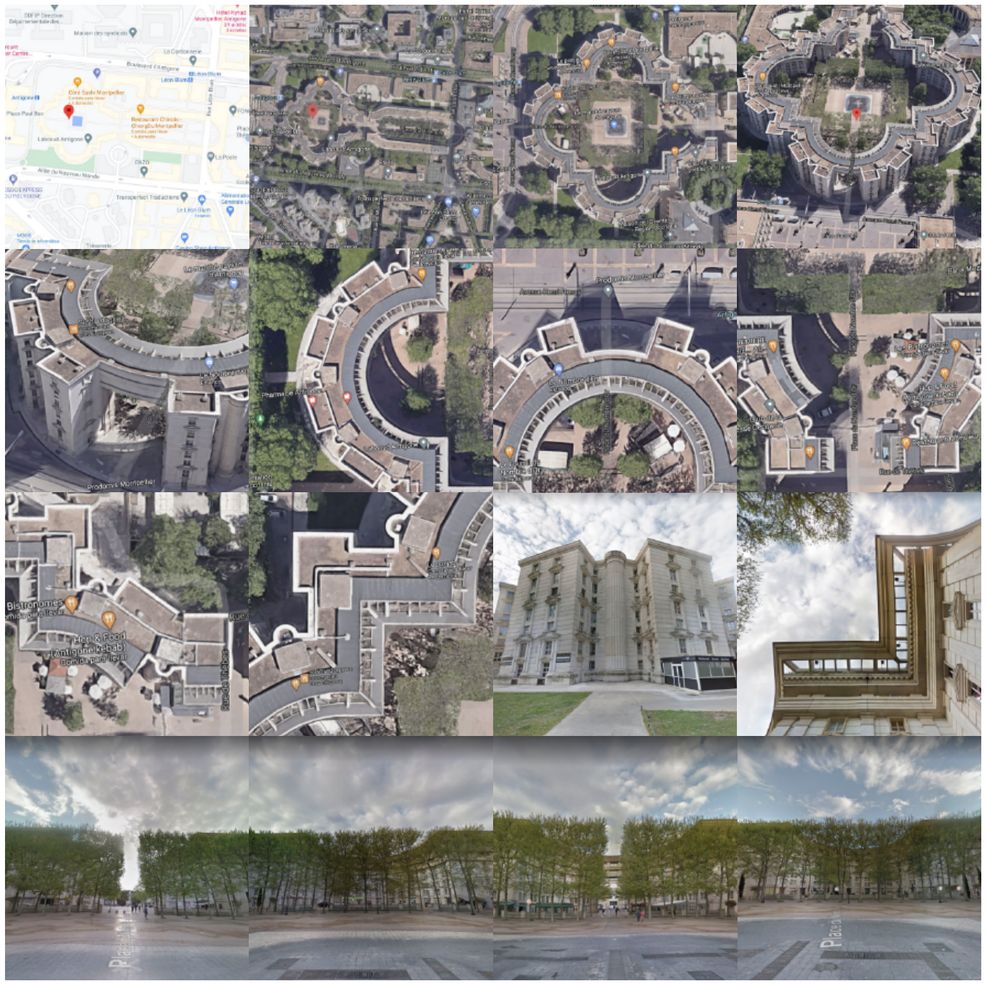
APARTAMENTO, *KINK*, CLAUSTRO

Investigación del Modelo Genérico del *Resort Building*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

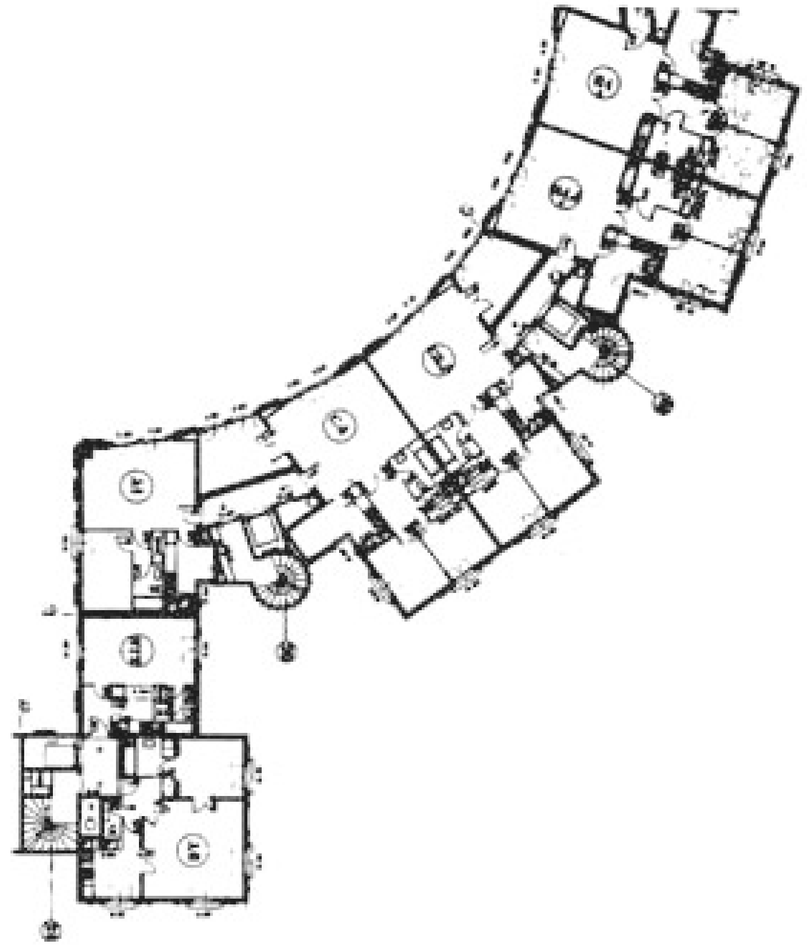
Se profundiza sobre el caso de estudio La Place Du nombre d´Or en dos niveles estratégicos. El primero indaga sobre la organización general del edificio Series Centrípetas. Analiza cómo se articulan las unidades que construyen el claustro. Para esto se realiza un catálogo que muestra de lo más general a lo más particular; vistas aéreas del proyecto, los núcleos que funcionan como articuladores del edificio a nivel de las curvas y los *kinks* en las esquinas del claustro y en última instancia vistas interiores del claustro. Se muestra a su vez un detalle de una planta de las unidades que funcionan en segmentos compuestos por dos apartamentos en los extremos y un núcleo en el centro con escaleras helicoidales que es capaz de regular el ángulo de rotación de los segmentos de unidades.

En un segundo nivel se indaga sobre los elementos rítmicos que recubren y pueblan el claustro, Texturas Topológicas. Para esto se realizan dibujos de las fachadas del edificio para entender cómo se organizan las ventanas y pilastras del conjunto.



Investigación de casos *Resort Buildings, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or*. Se rotan y suprimen unidades en dos de los extremos del edificio para conformar entradas. En el patio central se disponen arboledas podadas de manera ortogonal respondiendo a los ejes entre unidades opuestas relativas. La cornisa remata el edificio y lo recorre por su perímetro interno interrumpiéndose en la entrada principal pero no así en la secundaria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Investigación de casos, *Resort Buildings, Block Plaza Apartments, La Place du Nombre d´Or.* Planta de unidades de ábside y de esquina.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Investigación de casos *Resort Buildings*, *Block Plaza Apartments*, *La Place du Nombre Dor*. Estudio de Fachada. De izquierda a derecha, Fachada Exterior unidades, compuesta por un remate, molduras entrantes, ventanas cuadradas x2, ventana extendida con arco bajo x6, puertas con arco bajo x2 y sócalo. Fachada Interior Entrada, compuesta por una cornisa extendida, ventanillas x3, Entablamento, ventanas cuadradas x3, ventanas extendidas con arco bajo x8, puerta con arco bajo x1 y pilastra.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Investigación de casos *Resort Buildings*, *Block Plaza Apartments*, *La Place du Nombre Dor*. Estudio de Fachada. De izquierda a derecha, Fachada Interior *Kinks*, conformada por una cornisa extendida ventanillas x1, entablamento, ventanas cuadradas x1, ventanas extendidas con arco bajo x2, puerta con arco bajo, pilastra. Fachada Interior Ábsides, compuesta por una cornisa extendida, ventanillas x1, entablamento, ventanas extendidas x7, puerta x1 y pilastra.

SERIES CENTRÍPETAS Y TEXTURAS TOPOLÓGICAS

Forma del Modelo Genérico Del *Resort Building*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El modelo se organiza en dos meta meta variables que a su vez despliegan de la primera, dos meta variables análogas entre sí que construyen las Series Centrípetas, y de la segunda tres meta variables análogas entre sí que construyen las Texturas topológicas.

La primera meta variable, que ocupa las primeras treinta y dos columnas, despliega, en la primera fila, unidades de ábside que construyen claustros a partir de una serie de torres continuas que ubican en su centro el núcleo de circulación y a los extremos dos apartamentos con su respectivo núcleo sanitario. En la segunda fila se ubican las unidades de esquina, que construyen torres a partir de un apartamento en el centro y un núcleo sanitario y otro de circulación a cada lado. Por otro lado, la segunda meta meta variable organiza las envolventes. La primera meta variable construye las vigas de la cornisa que sobrevuelan el patio central, la segunda puebla la fachada con ventanas y pilastras, y por último, la meta variable arboleda construye árboles y canteros en el patio central.

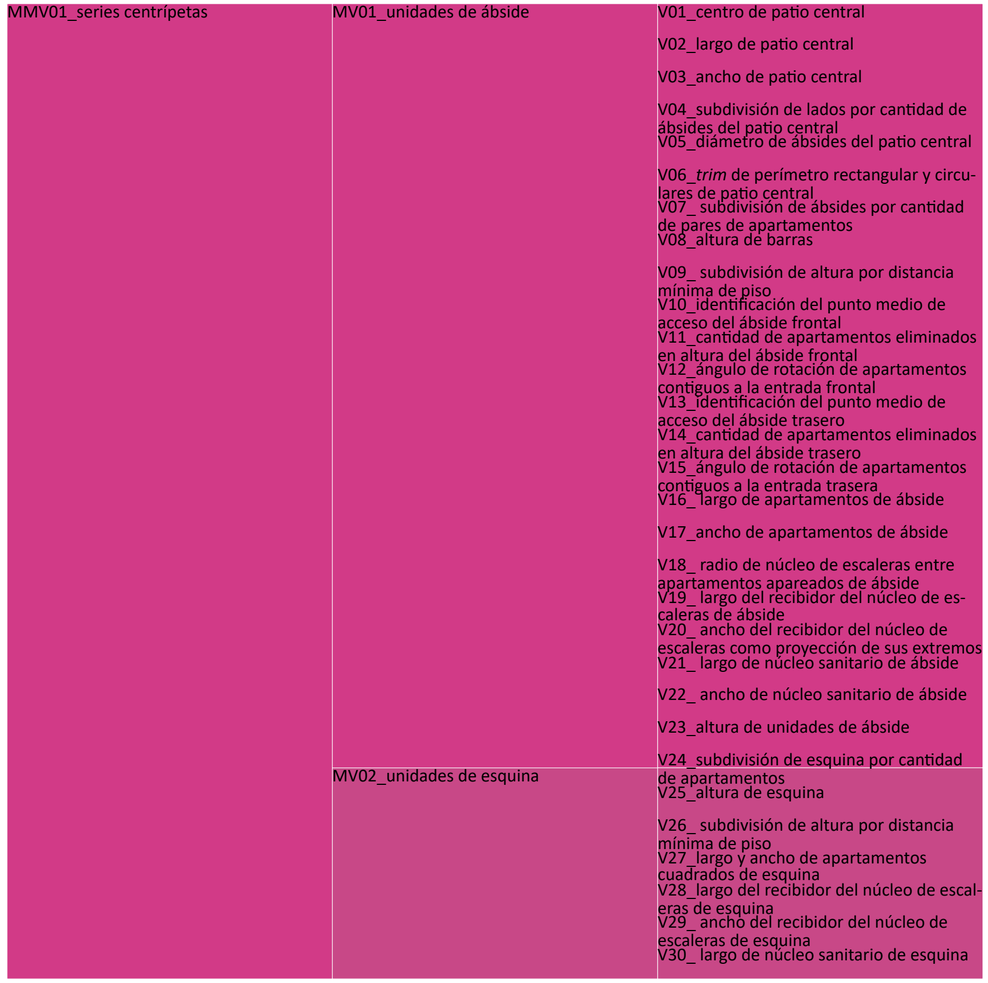
El modelo, a partir de sus dos meta meta variables organiza, por un lado con las Series Centrípetas las metavariables unidades de ábside y unidades de esquina, desplegando en sus variables, el Vacío Denso, la Profundidad Empinada, el Umbral Interruptor y la Masa Aprisionante como efectos sublimes de segundo orden que en conjunto constituyen la Resonancia Solemne. Por otro lado, con las Texturas Topológicas, las metavariables cornisa, fachada y patio central, descomponiendo en sus variables la Repetición Ritmada, la Unidad Granular, el Relieve Prominente y la Superficie Espesa que en conjunto conforman el Claroscuro Envolvente.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en dos meta-metavariables. La primera construye las barras de unidades del *Resort Building* conformado Series Centrípetas. Dentro de esta hay dos metavariables con una estructura análoga paralela; las unidaes de ábside y las unidades de esquina. La segunda construye los elementos de la fachada y el patio central conformando Texturas Topológicas. Esta se organiza en tres metavariables; la cornisa, la fachada y los árboles del patio central.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de magenta que engloban a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta y negro a medida que avanzan.

MMV02_texturas topológicas	MV03_cornisa	V31_ancho de núcleo sanitario de esquina
		V32_altura de apartamentos de esquina
		V33_interpolación de filo interior de unidades para cornisa
		V34_subdivisión por cantidad de vigas de cornisa de filo interior de unidades
		V35_largo de vigas de cornisa
		V36_ancho de vigas de cornisa
		V37_altura de vigas de cornisa
		V38_altura de superficie de cornisa como *loft* entre los cantos de las vigas
	MV04_fachada	V39_interpolación de eje medio de caras laterales de apartamentos para ventanas
		V40_subdivisión por cantidad de ventanas de apartamentos
		V41_largo de ventanas de apartamentos
		V42_ancho de ventanas de apartamentos
		V43_alto de ventanas de apartamentos
		V44_ancho de superficie de pilastras como *loft* entre ventanas
	MV05_patio central	V45_interpolación de apartamentos
		V46_intersección de apartamentos interpolados para árboles de patio central
		V47_largo de árboles de patio central
		V48_ancho de árboles de patio central
		V49_altura de árboles de patio central
		V50_ancho de superficie de cantero como *loft* entre los árboles

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en dos meta-metavariables. La primera construye las barras de unidades del *Resort Building* conformado Series Centrípetas. Dentro de esta hay dos metavariables con una estructura análoga paralela; las unidaes de ábside y las unidades de esquina. La segunda construye los elementos de la fachada y el patio central conformando Texturas Topológicas. Esta se organiza en tres meatavariables; la cornisa, la fachada y los árboles del patio central.

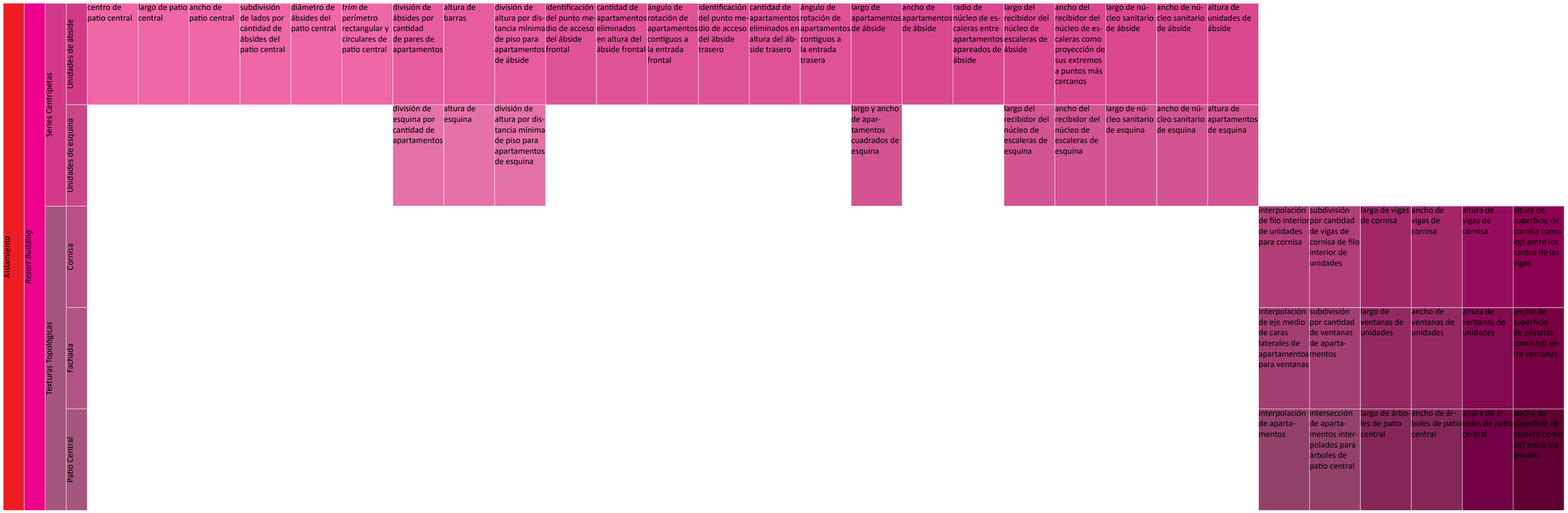
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

		V31_ancho de núcleo sanitario de esquina
		V32_altura de apartamentos de esquina
MMV02_texturas topológicas	MV03_cornisa	V33_interpolación de filo interior de unidades para cornisa
		V34_subdivisión por cantidad de vigas de cornisa de filo interior de unidades
		V35_largo de vigas de cornisa
		V36_ancho de vigas de cornisa
		V37_altura de vigas de cornisa
		V38_altura de superficie de cornisa como *loft* entre los cantos de las vigas
	MV04_fachada	V39_interpolación de eje medio de caras laterales de apartamentos para ventanas
		V40_subdivisión por cantidad de ventanas de apartamentos
		V41_largo de ventanas de apartamentos
		V42_ancho de ventanas de apartamentos
		V43_alto de ventanas de apartamentos
		V44_ancho de superficie de pilastras como *loft* entre ventanas
	MV05_patio central	V45_interpolación de apartamentos
		V46_intersección de apartamentos interpolados para árboles de patio central
		V47_largo de árboles de patio central
		V48_ancho de árboles de patio central
		V49_altura de árboles de patio central
		V50_ancho de superficie de cantero como *loft* entre los árboles

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de magenta que engloban a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta y negro a medida que avanzan.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

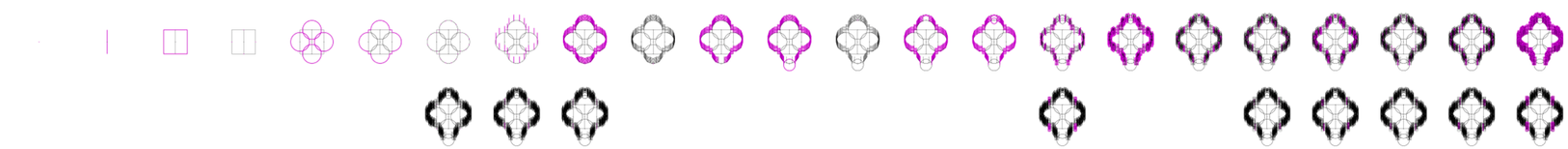


Vacío Denso	Profundidad Empinada	Umbral Interruptor	Masa Aprisionante	Repetición Rítmada	Unidad Granular	Relieve Prominente	Superficie Espesa
Resonancia Solemne				Claroscuro Envolvente			
Recogimiento Monumental							
Ambispección							

Cuadro de Relaciones

Cuadro de Relaciones

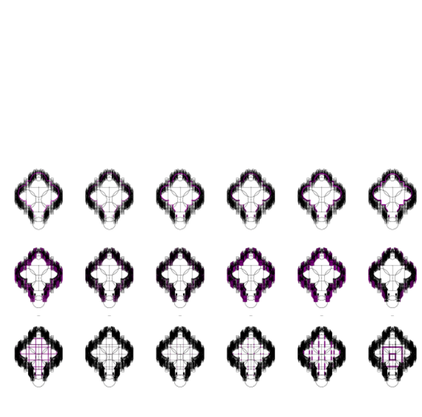
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





Cuadro de Variables y Determinaciones

UNIDADES ARTICULADAS CONCÉNTRICAS

Construcción del Modelo Genérico del *Resort Building*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El modelo del *Resort Building* parte del centro del patio central. Define un ancho y largo de patio y subdivide los lados por cantidad de ábsides y radio que determinan un polígono inicial rectangular, cuatro vértices, y sus ábsides.

Se ubican los ejes de barra a partir de los ábsides y se dividen generando apartamentos desde los extremos de los segmentos hacia el centro. Se determina las unidades de apartamento por ábside, su altura total y cantidad de pisos. Se identifican las entradas, se determina la cantidad de pisos que se eliminan en estas y la rotación de las contiguas. A continuación, perpendicularmente a dichos ejes se construyen las unidades a partir de su largo y ancho. A partir del punto medio de los segmentos anteriormente descritos se despliega el núcleo de circulación a partir de su radio. Estos núcleos funcionan como eje de rotación para las unidades contiguas, a los que se les construye el recibidor de la escalera hacia el lado cóncavo, en el espacio *poché* trapezoidal entre unidades, a partir de su largo, ancho. En los extremos de los segmentos, dentro de cada unidad, se construyen los núcleos sanitarios, determinando su largo y alto. Finalmente, se materializa la altura de las unidades.

De forma análoga se producen los apartamentos de esquina cuadrados a partir de una subdivisión del eje de esquina. Los apartamentos de esquina crecen diagonalmente hacia fuera desde los vértices del polígono central determinando su largo, ancho y altura. A cada lado, mediante el ancho y largo se determina el núcleo sanitario y el recibidor de las escaleras.

A continuación se construye la cornisa continua que sobrevuela el patio central. Se determina la cantidad de vigas por unidad y núcleo de circulación vertical, el largo, ancho y alto de estas y la extensión del plano opaco continuo. El eje medio de la fachada de las unidades se divide por cantidad de ventanas, determinadas en su largo, ancho y alto. Se diferencia la superficie de pilastras como *loft* entre ventanas. Finalmente, la arboleda del patio central se conforma a partir de la interpolación de los apartamentos con sus opuestas relativas. La intersección de estas define la ubicación de los árboles y se produce una superficie entre estos para construir los canteros.

MMV01_series centrípetas

MV01_unidades de ábside

V01_centro de patio central

V02_largo de patio central

V03_ancho de patio central

V04_subdivisión de lados por cantidad de ábsides del patio central

V05_diámetro de ábsides del patio central

V06_*trim* de perímetro rectangular y circulares de patio central

V07_ subdivisión de ábsides por cantidad de pares de apartamentos

V08_altura de barras

V09_ subdivisión de altura por distancia mínima de piso

V10_identificación del punto medio de acceso del ábside frontal

V11_cantidad de apartamentos eliminados en altura del ábside frontal

V12_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada frontal

V13_identificación del punto medio de acceso del ábside trasero

V14_cantidad de apartamentos eliminados en altura del ábside trasero

V15_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada trasera

V16_largo de apartamentos de ábside

V17_ancho de apartamentos de ábside

V18_ radio de núcleo de escaleras entre apartamentos apareados de ábside

V19_ largo del recibidor del núcleo de escaleras de ábside

V20_ ancho del recibidor del núcleo de escaleras como proyección de sus extremos

V21_ largo de núcleo sanitario de ábside

V22_ ancho de núcleo sanitario de ábside

V23_altura de unidades de ábside

MV02_unidades de esquina

V24_subdivisión de esquina por cantidad de apartamentos

V25_altura de esquina

V26_ subdivisión de altura por distancia mínima de piso

V27_largo y ancho de apartamentos cuadrados de esquina

V28_largo del recibidor del núcleo de escaleras de esquina

V29_ ancho del recibidor del núcleo de escaleras de esquina

V30_ largo de núcleo sanitario de esquina

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Se determina el centro del patio central que produce Vacío Denso.

Se determina el largo del patio central que produce Vacío Denso.

Se determina el ancho del patio central del *Resort Building.*

Se determina la cantidad de ábsides por lateral que produce Vacío Denso.

Se determina el diámetro de ábsides que produce Vacío Denso.

Se determina el perímetro del Vacío Denso.

Se determina la cantidad unidades a partir de la subdivisión de los ábsides que produce Profundidad Empinada.

Se determina la dimensión en el eje perpendicular al suelo del *Resort Building* que produce Profundidad Empinada.

Se determina la cantidad de plantas en los ábsides que produce Profundidad Empinada.

Se determina el punto de acceso frontal en la mitad del ábside que produce Umbral Interruptor.

Se determina la cantidad de segmentos eliminados de cada piso del ábside para la entrada frontal que produce Umbral Interruptor.

Se determina la rotación variable de medio segmento en las aperturas de los ábsides que produce Umbral Interruptor.

Se determina el punto de acceso trasero en la mitad del ábside que produce Umbral Interruptor.

Se determina la cantidad de segmentos eliminados de cada piso del ábside de la entrada trasera que produce Umbral Interruptor.

Se determina la rotación variable de medio segmento en las aperturas de los ábsides que produce Umbral Interruptor.

Se determina la profundidad de las unidades que produce Masa Aprisionante.

Se determina el lado corto de las unidades que produce Masa Aprisionante.

Se determina el radio de los núcleos de circulación vertical cilíndricos sobre el punto medio de cada segmento de ábside que produce Masa Aprisionante.

Se determina el largo del recibidor del núcleo de circulación vertical hacia el lado cóncavo del perímetro del *Resort Building* que produce Masa Aprisionante.

Se determina el ancho del recibidor del núcleo de circulación vertical que produce Masa Aprisionante.

Se determina la proporción de los núcleos sanitarios en el interior de los apartamentos de ábside que produce Masa Aprisionante.

Se determina la proporción que ocupa el núcleo sanitario que produce Masa Aprisionante.

Se determina el alto de las uniades en relación con la cantidad de pisos determinados que produce Masa Aprisionante.

Se determina la cantidad unidades a partir de la subdivisión de las esquinas que produce Profundidad Escarpada.

Se determina la dimensión en el eje perpendicular al suelo en las esquinas del *Resort Building* que produce Profundidad Escarpada.

Se determina la cantidad de plantas en las esquinas que produce Profundidad Escarpada.

Se determina las dimensiones de la planta de los apartamentos de esquina que produce Masa Aprisionante.

Se determina el largo del recibidor del núcleo de escaleras de esquina como una proporción de dos tercios del lado del apartamento de esquina que produce Masa Aprisionante.

Se determina la amplitud del ancho de paso del recibidor del núcleo de escaleras de esquina que produce Masa Aprisionante.

Se determina la relación de la medida del núcleo sanitario como una proporción de dos tercios del lado del apartamento de esquina que produce Masa Aprisionante.

Variables: definición. Cada variable construye efectos sublimes de segundo orden; Vacío Denso, Profundidad Empinada, Umbral Interruptor, Masa Aprisionante, Repetición Ritmada, Unidad Granular, Relieve Prominente y Superficie Espesa.

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

MMV02_texturas topológicas	MV03_cornisa	V31_ancho de núcleo sanitario de esquina	Se determina la medida del núcleo sanitario de esquina que produce Masa Aprisionante.
		V32_altura de apartamentos de esquina	Se determina la altura de los apartamentos de esquina que produce Masa Aprisionante.
		V33_interpolación de filo interior de unidades para cornisa	Se determina el filo superior de la barras que produce Repeticón Ritmada
		V34_subdivisión por cantidad de vigas de cornisa de filo interior de unidades	Se determina la cantidad de vigas por unidad que produce Repeticón Ritmada.
		V35_largo de vigas de cornisa	Se determina la luz de las vigas de cornisa que produce Unidad Granular.
		V36_ancho de vigas de cornisa	Se determina el ancho de la sección de la viga de cornisa que produce Unidad Granular.
		V37_altura de vigas de cornisa	Se determina la altura de la sección de la viga de cornisa que produce Relieve Prominente.
		V38_altura de superficie de cornisa como *loft* entre los cantos de las vigas	Se determina la medida del plano que se ubica en los extremos de las vigas que produce Superficies Espesas.
	MV04_fachada	V39_interpolación de eje medio de caras laterales de apartamentos para ventanas	Se determinan los ejes de las fachadas de las unidades que produce Repetición Ritamada.
		V40_subdivisión por cantidad de ventanas de apartamentos	Se determina la cantidad de ventanas por cara de las unidades que produce Repetición Ritmada.
		V41_largo de ventanas de apartamentos	Se determina el largo de las ventanas de apartamento que produce Unidad Granular.
		V42_ancho de ventanas de apartamentos	Se determina el ancho de las ventanas de apartamento que produce Unidad Granular.
		V43_alto de ventanas de apartamentos	Se determina la altura de la ventana de apartamentos perpendicular a la fachada que produce Relieve Prominete.
		V44_ancho de superficie de pilastras como *loft* entre ventanas	Se determina el ancho de pilastras entre ventanas que produce Superficie Espesa.
	MV05_patio central	V45_interpolación de apartamentos	Se determina la interpolación entre unidades que producen Repetición Ritmada.
		V46_intersección de apartamentos interpolados para árboles de patio central	Se determinan la posición de los árboles que produce Repetición Ritmada.
		V47_largo de árboles de patio central	Se determina el largo de la copa de los árboles que produce Unidad Granular.
		V48_ancho de árboles de patio central	Se determina el ancho de la copa de los árboles que produce Unidad Granular.
		V49_altura de árboles de patio central	Se determina la altura de los árboles que produce Relieve Prominente.
		V50_ancho de superficie de cantero como *loft* entre los árboles	Se determina la superficie continua de cantero entre árboles que produce Superficie Espesa.

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Variables: definición. Cada variable construye efectos sublimes de segundo orden; Vacío Denso, Profundidad Empinada, Umbral Interruptor, Masa Aprisionante, Repetición Ritmada, Unidad Granular, Relieve Prominente y Superficie Espesa.

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

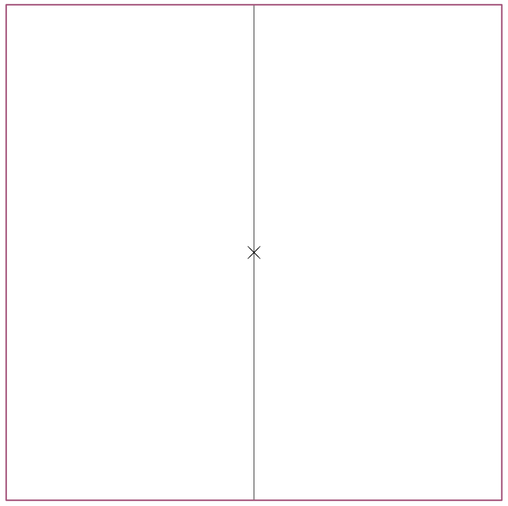
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V02_largo de patio central. Se determina el largo del patio central que produce Vacío Denso.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

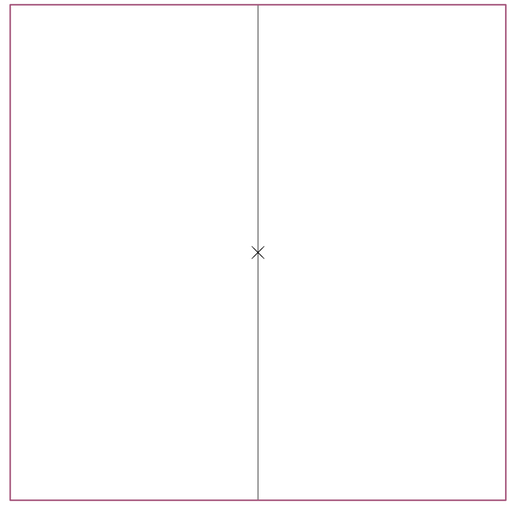
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 80 m. Determina la amplitud del Vacío Denso. "… concebido como un elemento exterior..."

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



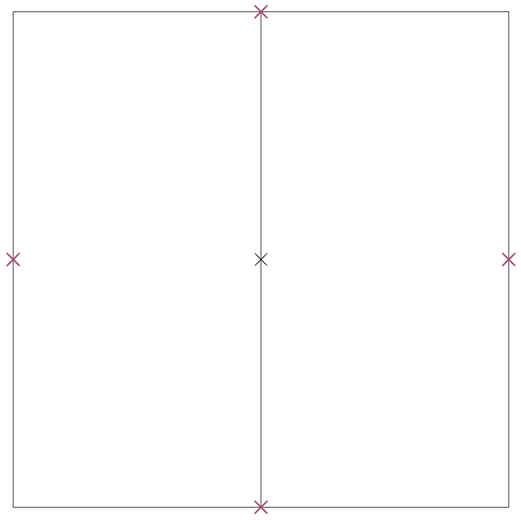
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V03_ancho de patio central. Se determina el ancho del patio central del Resort Building.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



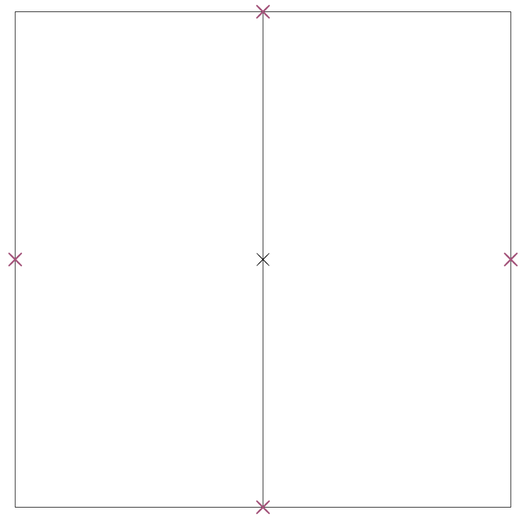
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 80 m. Determina la esbeltez del Vacío Denso. "… rodeado de galerías…"

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

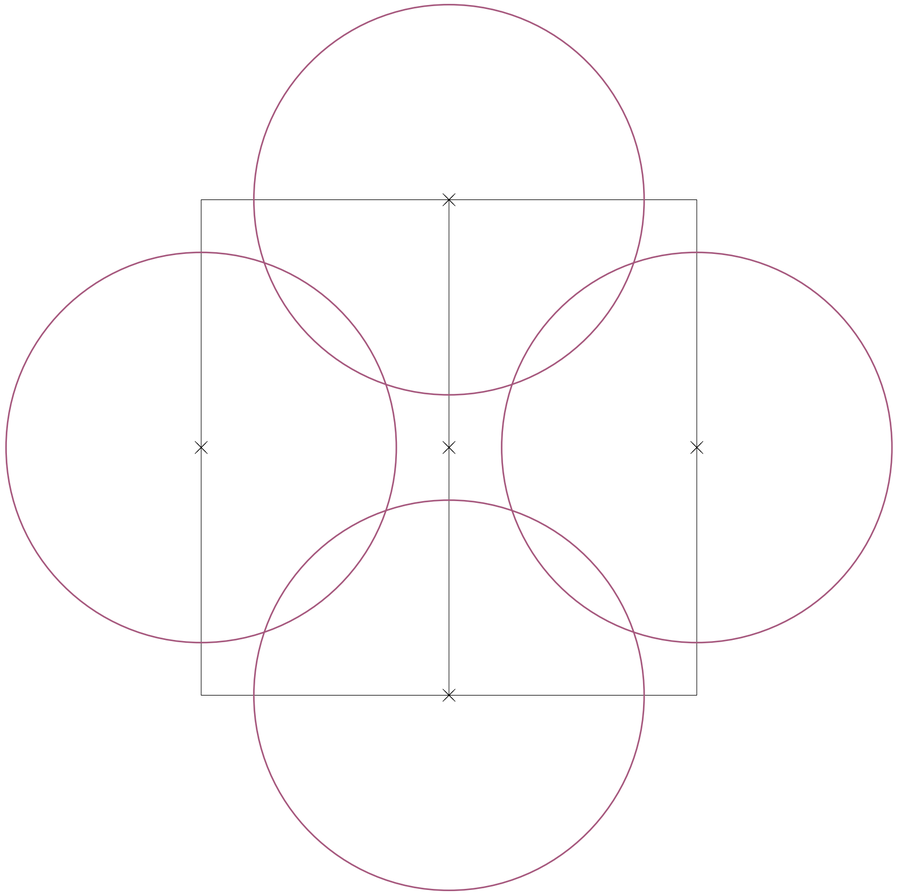


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V04_subdivisión de lados por cantidad de ábsides del patio central. Se determina la cantidad de ábsides por lateral que produce Vacío Denso.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

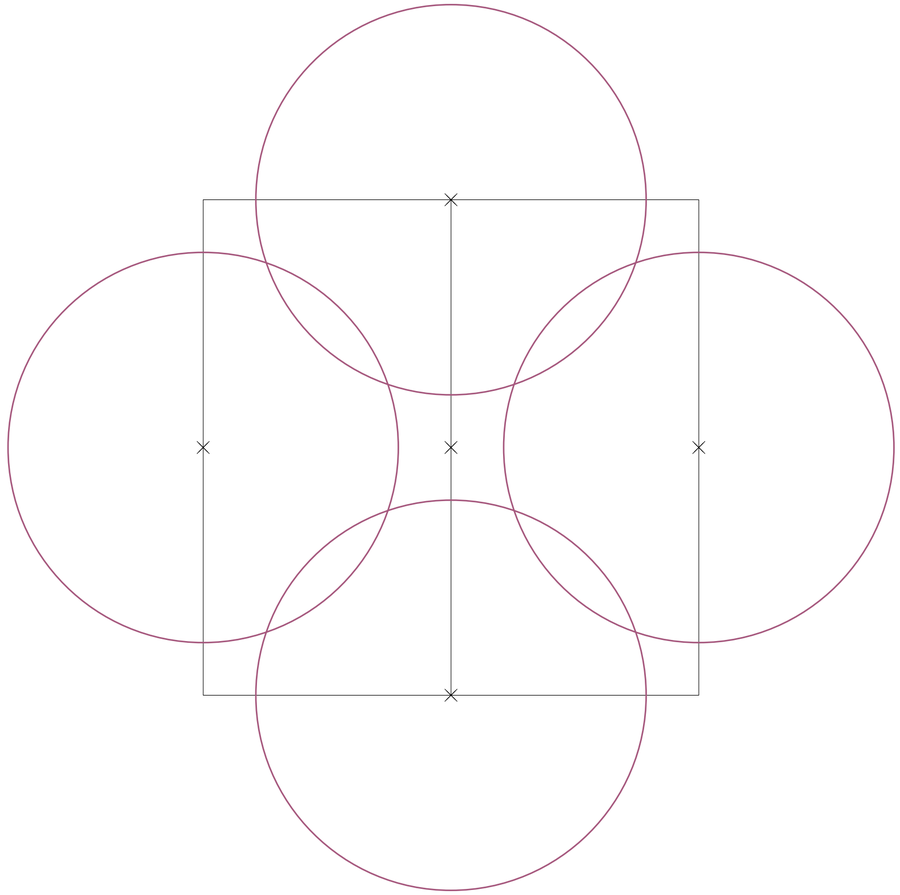


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina nuevos puntos de ampliación del Vacío Denso. "… correlativo al efecto global de la estructura…"



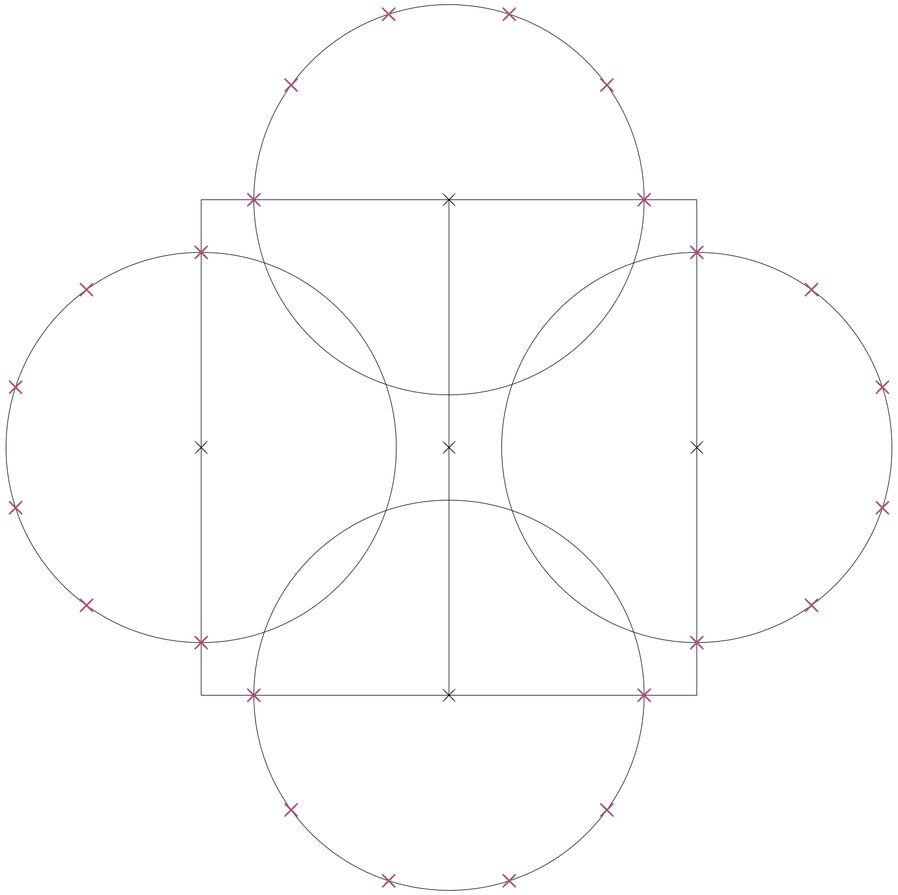
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V05_diámetro de ábsides del patio central. Se determina el diámetro de ábsides que produce Vacío Denso.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



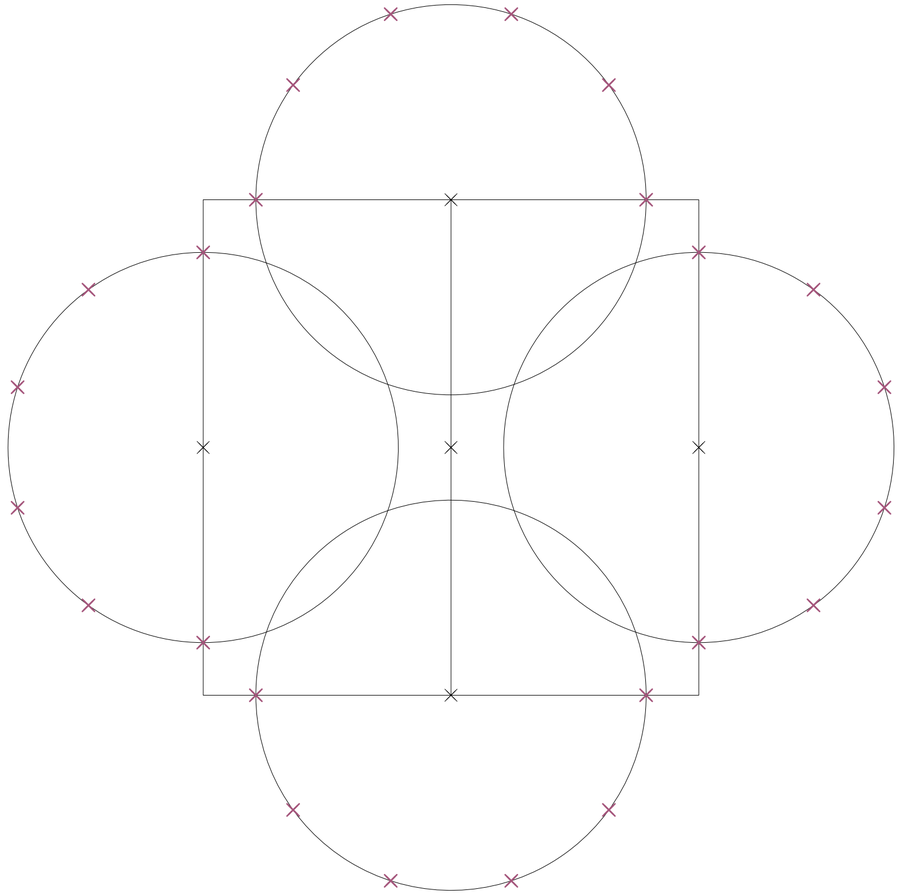
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 63 m. Determina la amplitud de la ampliación del Vacío Denso. "… y en sí mismo considerado como la falla de lo uno…"

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

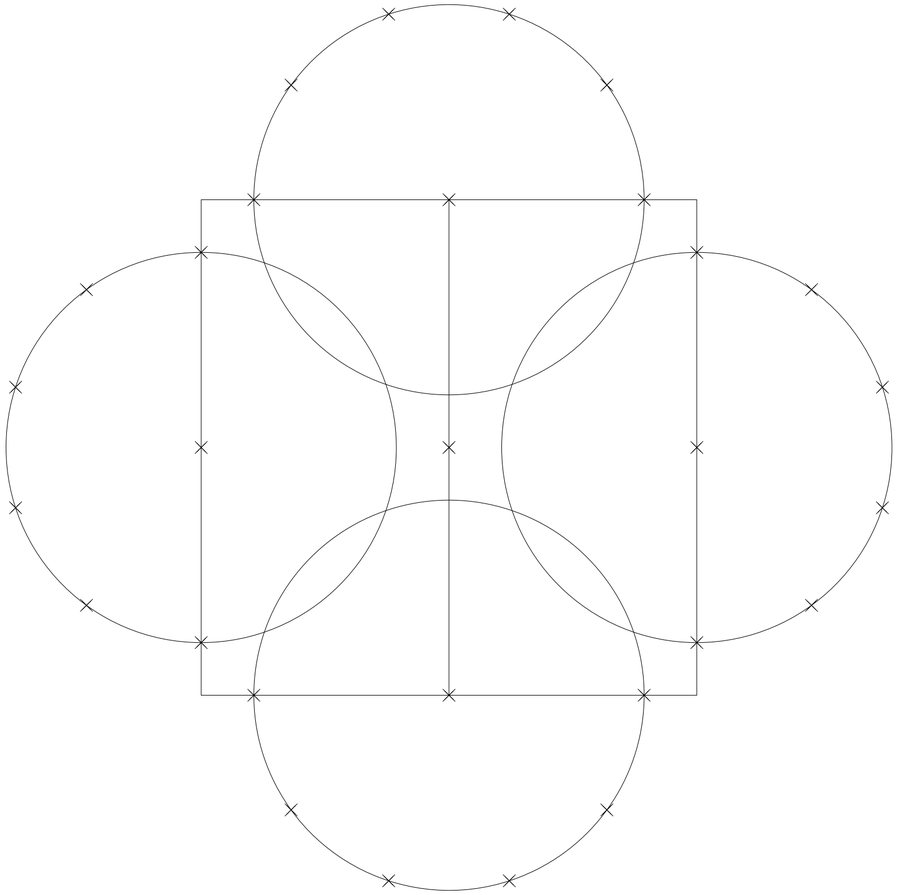


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V07_subdivisión de ábsides por cantidad de pares de apartamentos. Se determina la cantidad unidades a partir de la subdivisión de los ábsides que produce Profundidad Escarpada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

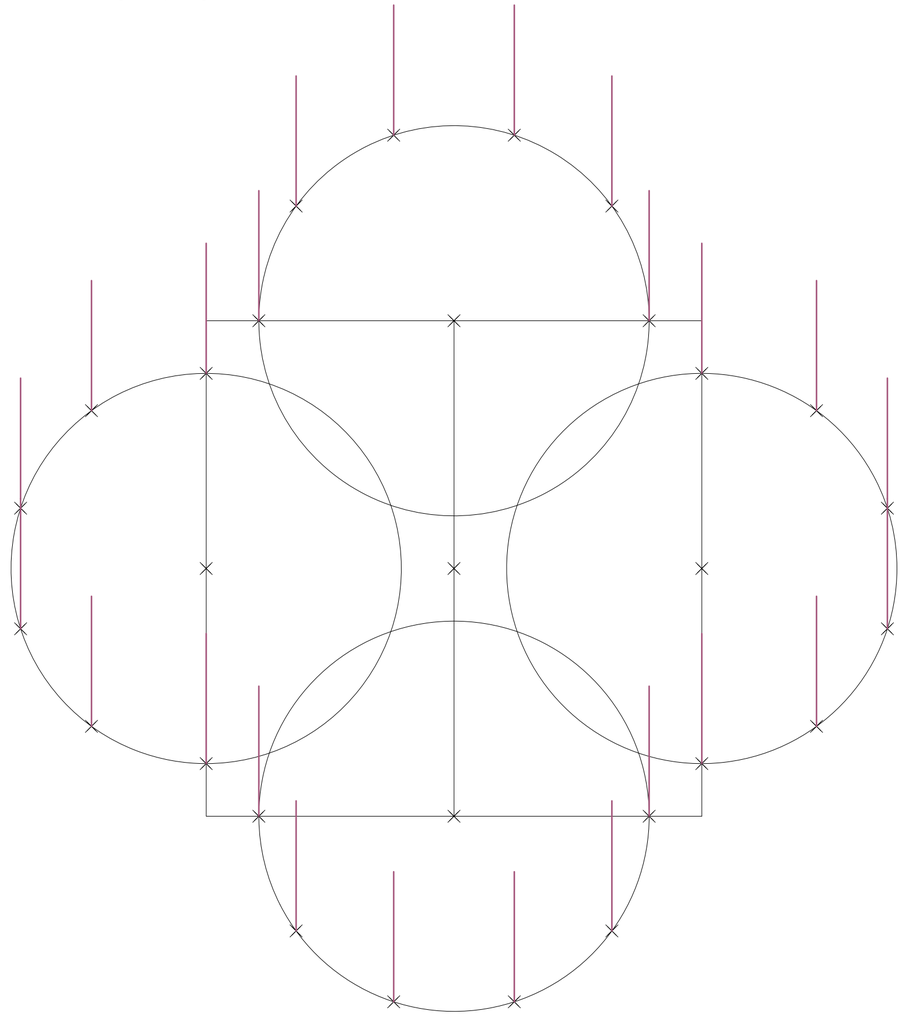


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 5. Determina el perímetro que encierra el vacío generando un contraste de Profundidad Empinada. “La altura concebido como un elemento exterior es menos grandiosa que la profundidad…”

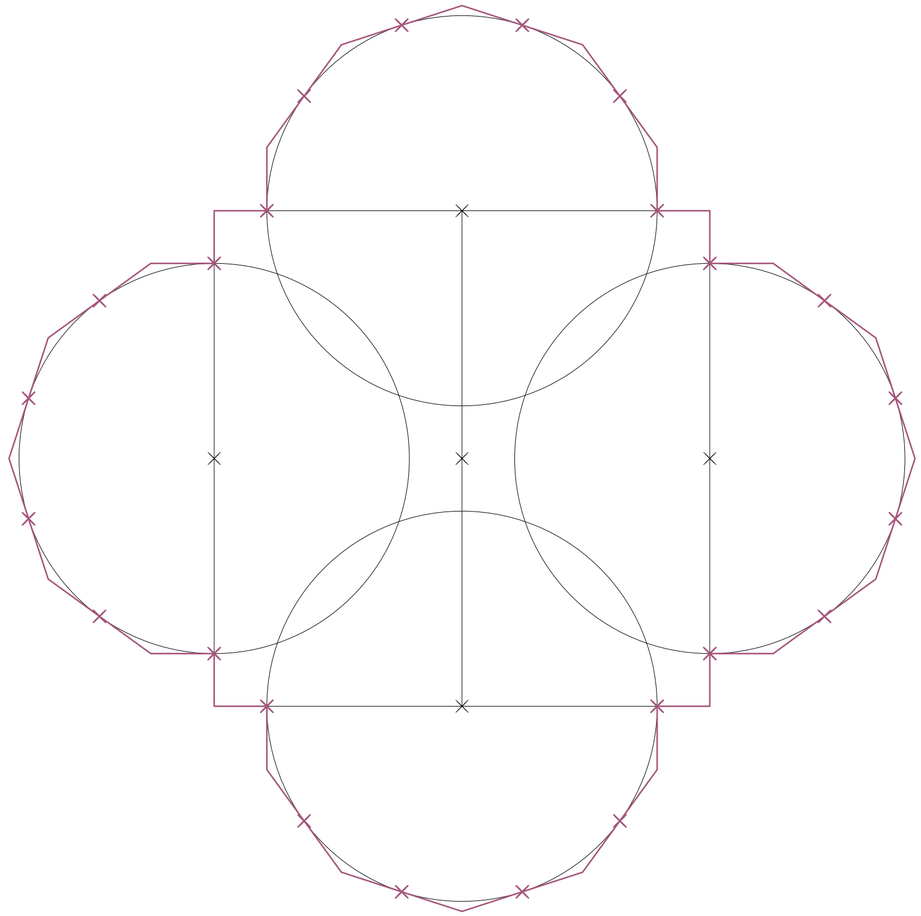


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V08_altura de barras. Se determina la dimensión en el eje perpendicular al suelo del Resort Building que produce Profundidad Escarpada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

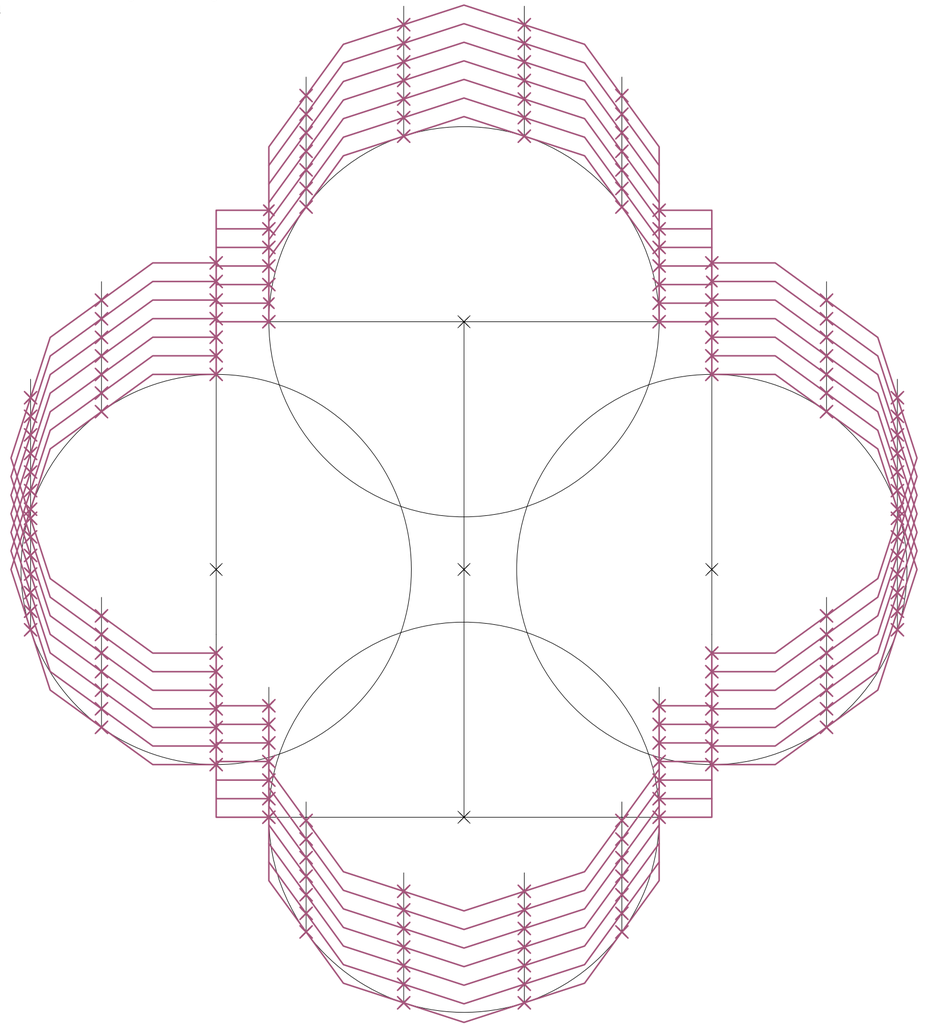


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 21 m. Determina la verticalidad de la Profundidad Empinada. “… Nos sorprende más mirar hacia abajo en sí mismo considerado como mirar hacia arriba a un objeto de la misma altura…”

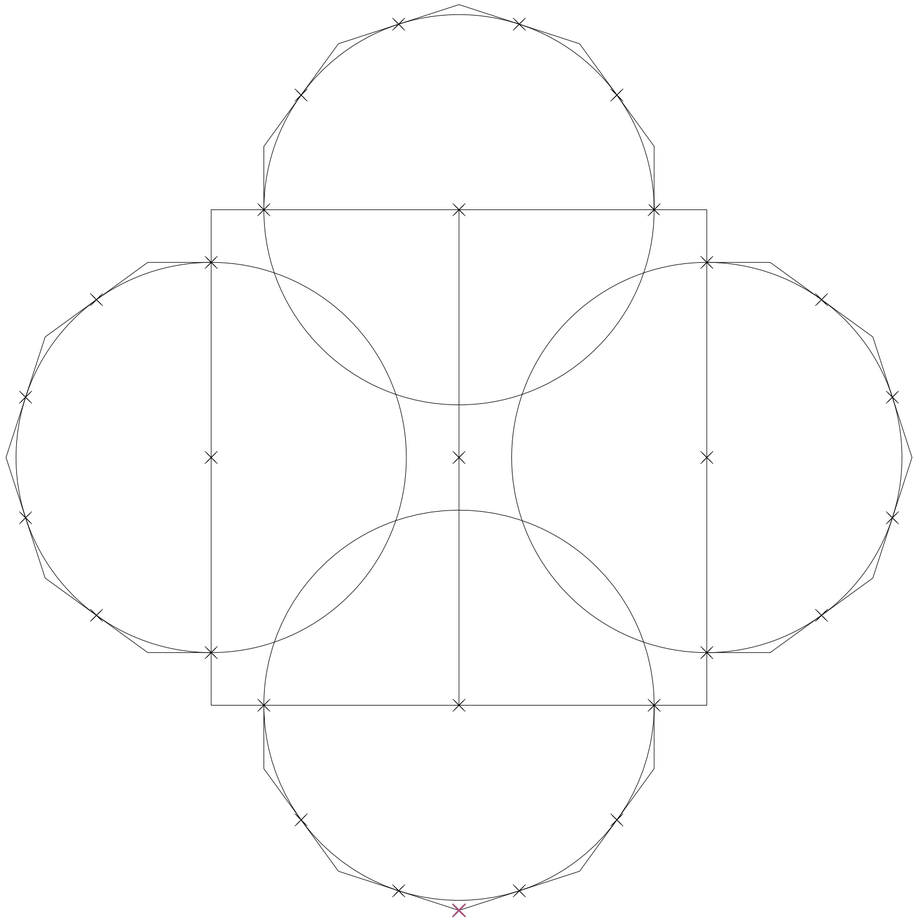


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V09_subdivisión de altura por distancia minima de piso para apartamentos de ábside.Se determina la cantidad de plantas en los ábsides que produce Profundidad Escarpada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

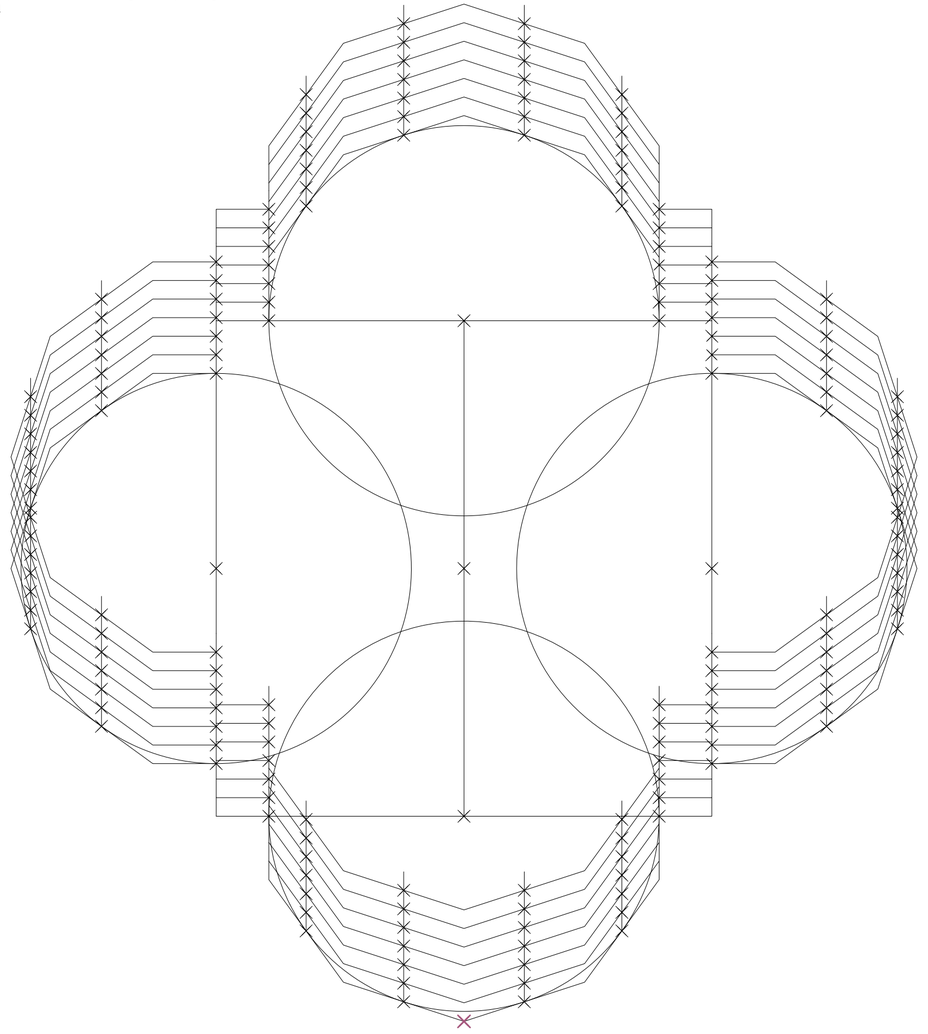


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 3 m. Determina la cantidad de elementos que construyen la Profundidad Empinada. “… Un patio que pudiera servir como tal en cuanto centro y articulación de otros locales cuya una perpendicular tiene más fuerza para formar lo sublime.”



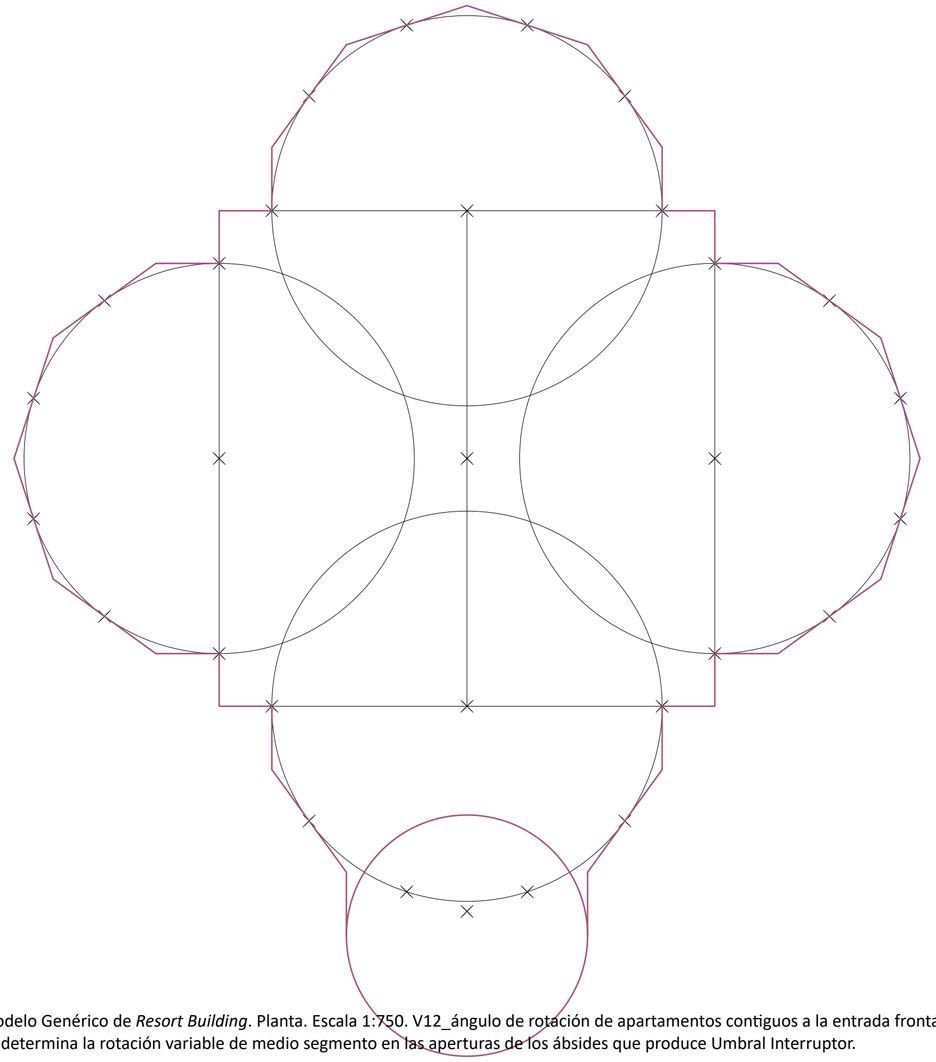
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. O10_identificación del punto medio de acceso del ábside frontal. Se determina el punto de acceso frontal en la mitad del ábside que produce Umbral Interruptor.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



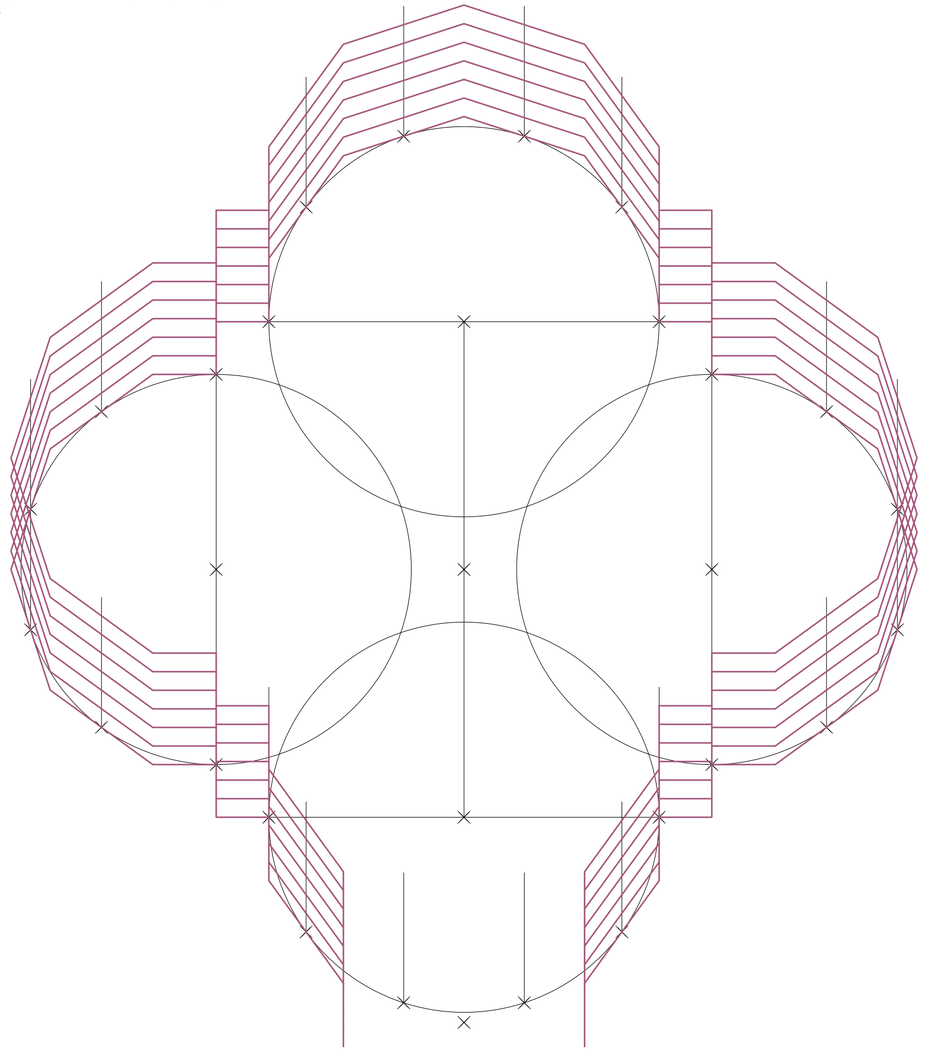
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Determina el lugar donde se produce el Umbral Interruptor. “Umbral (limen) concebido como un elemento exterior por encima de nosotros…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

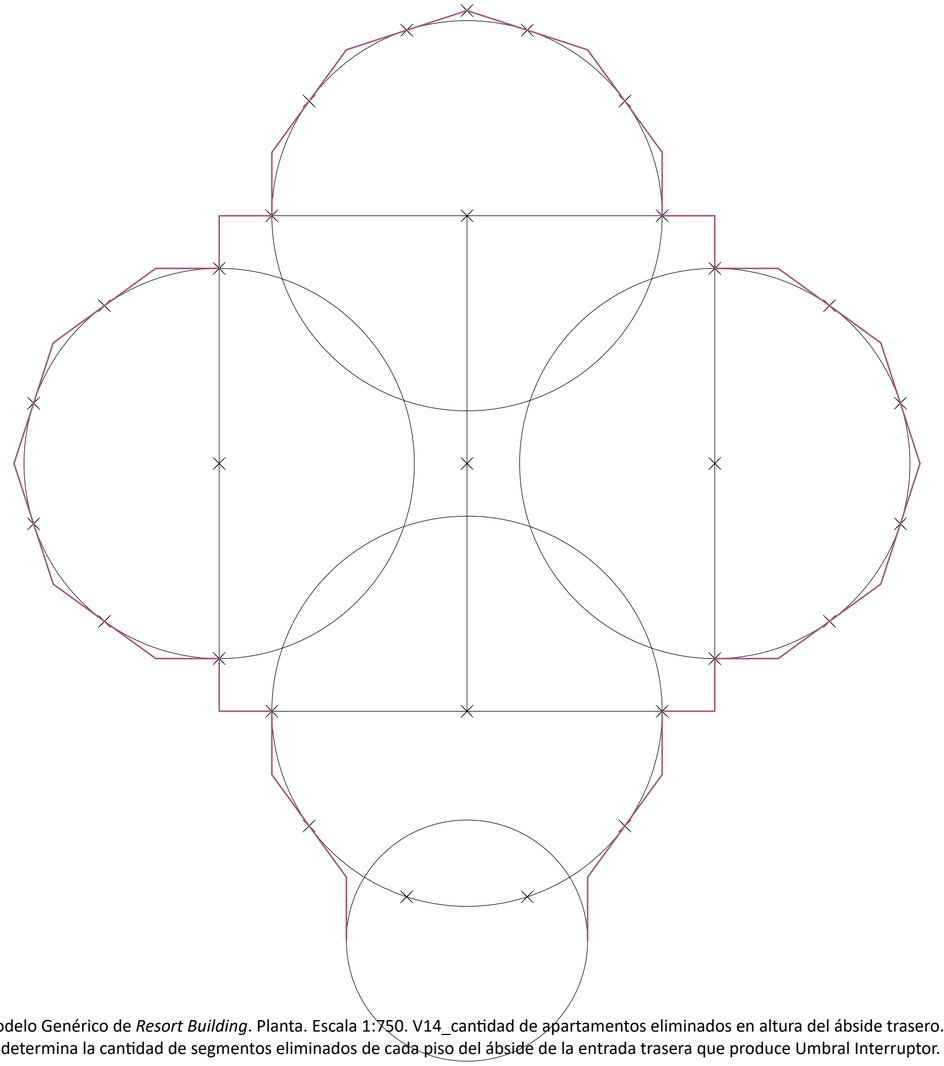


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V12_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada frontal. Se determina la rotación variable de medio segmento en las aperturas de los ábsides que produce Umbral Interruptor.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

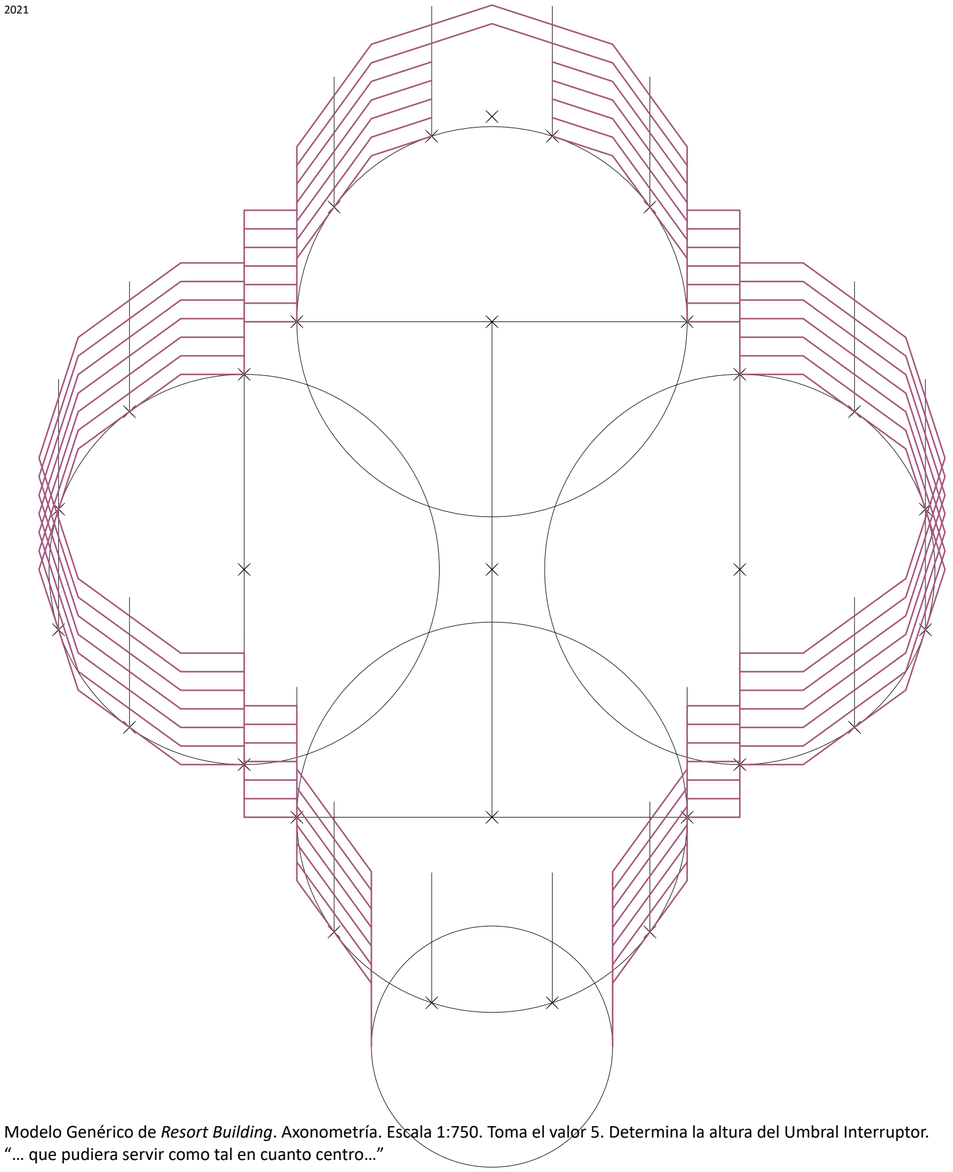


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 72°. Determina la amplitud del umbral Interruptor.
“… como algo que tiende a la expresión: los elementos suprimidos o excluidos…”



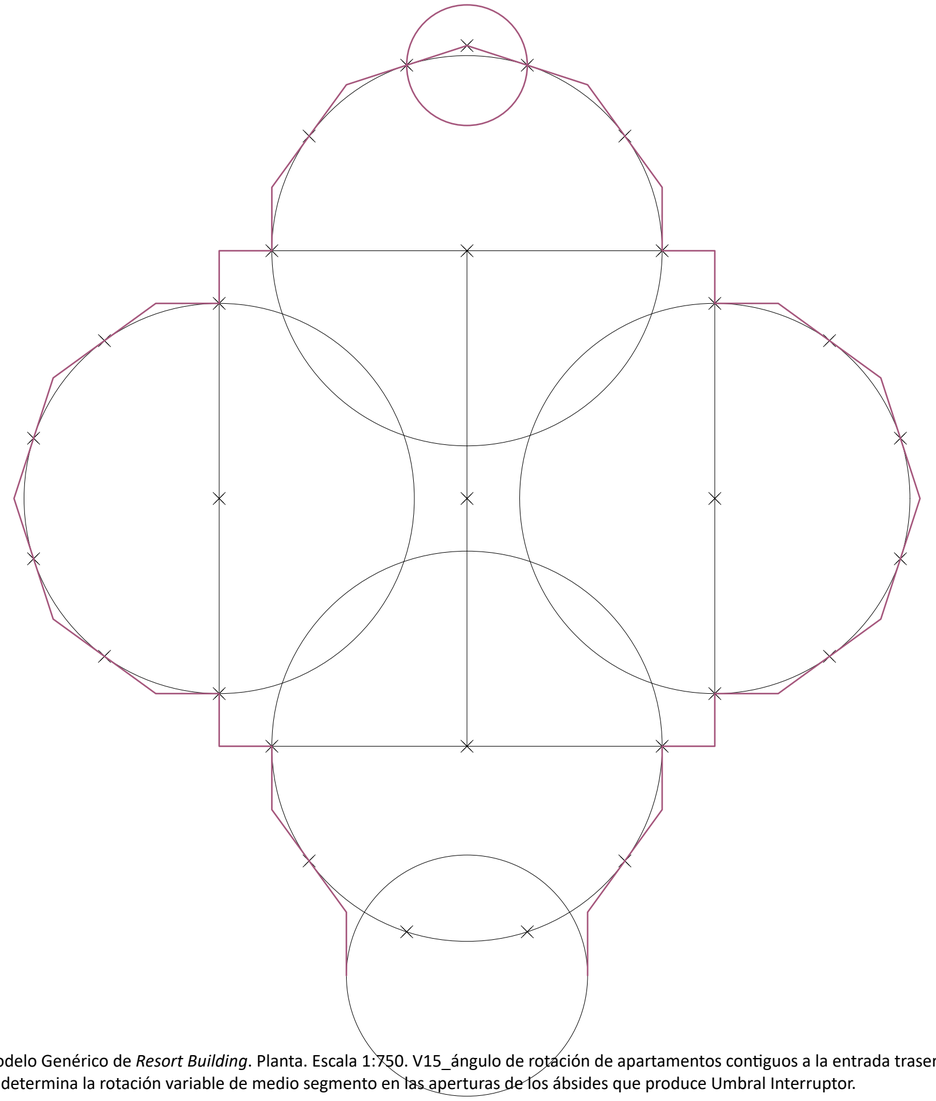
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V14_cantidad de apartamentos eliminados en altura del ábside trasero. Se determina la cantidad de segmentos eliminados de cada piso del ábside de la entrada trasera que produce Umbral Interruptor.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



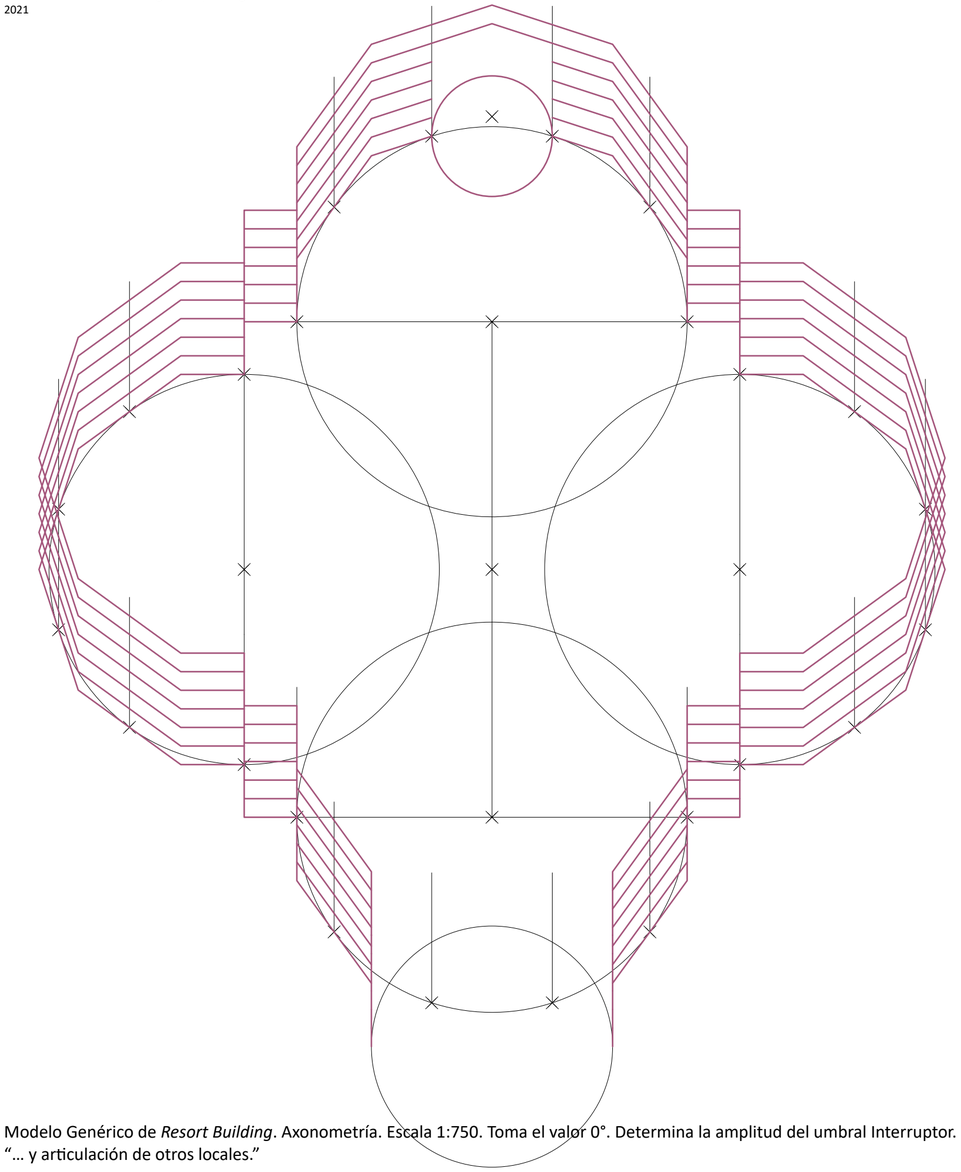
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 5. Determina la altura del Umbral Interruptor.
“… que pudiera servir como tal en cuanto centro…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



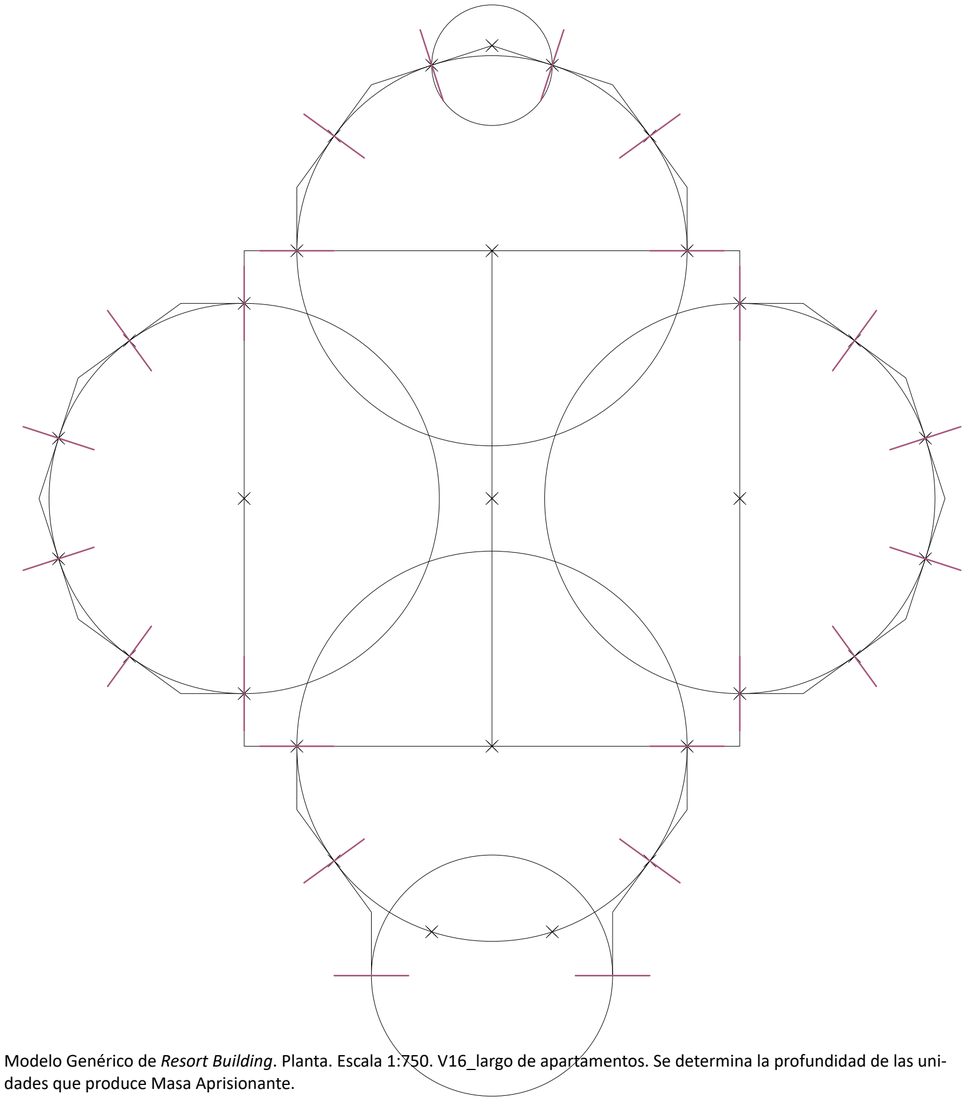
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V15_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada trasera.
Se determina la rotación variable de medio segmento en las aperturas de los ábsides que produce Umbral Interruptor.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



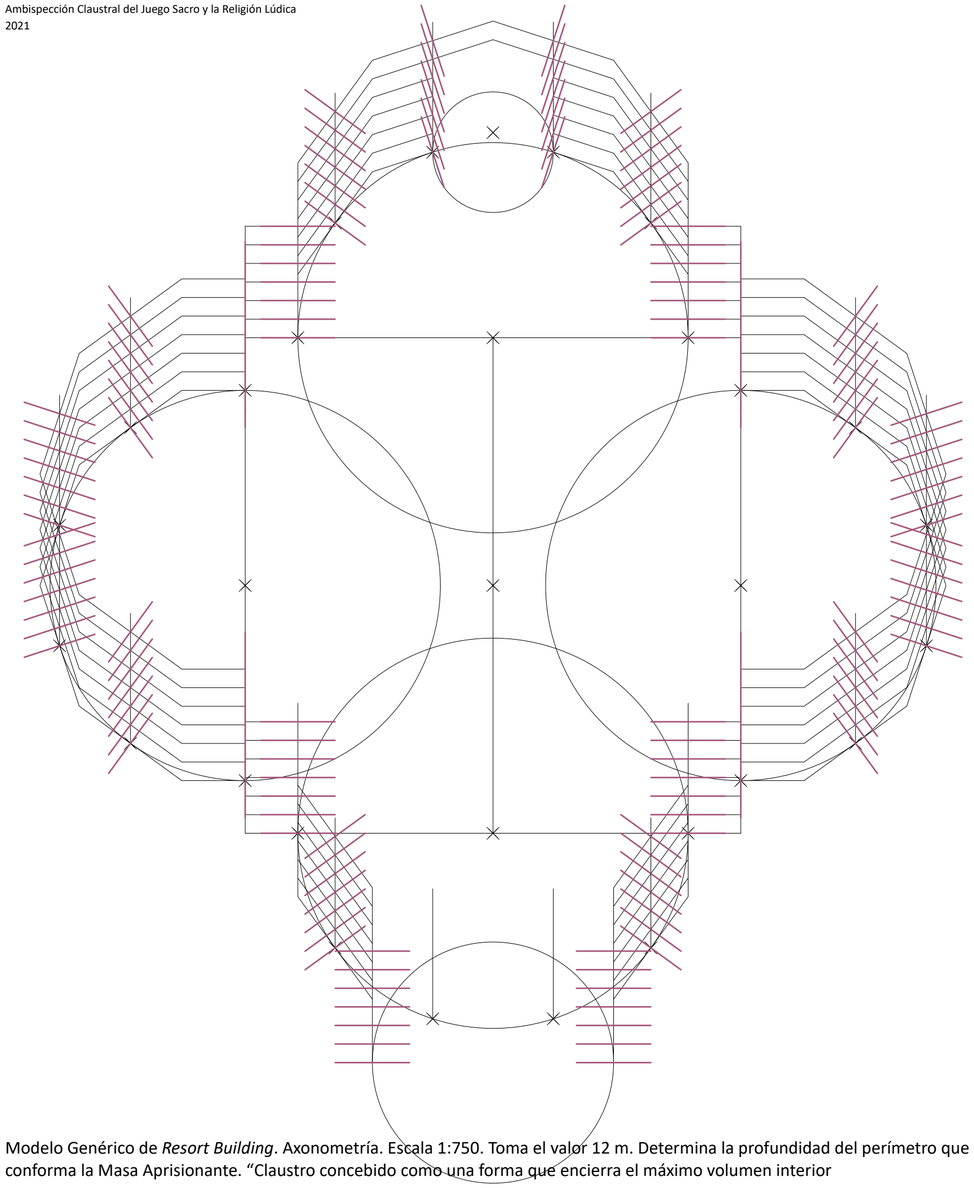
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0°. Determina la amplitud del umbral Interruptor.
"… y articulación de otros locales."

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



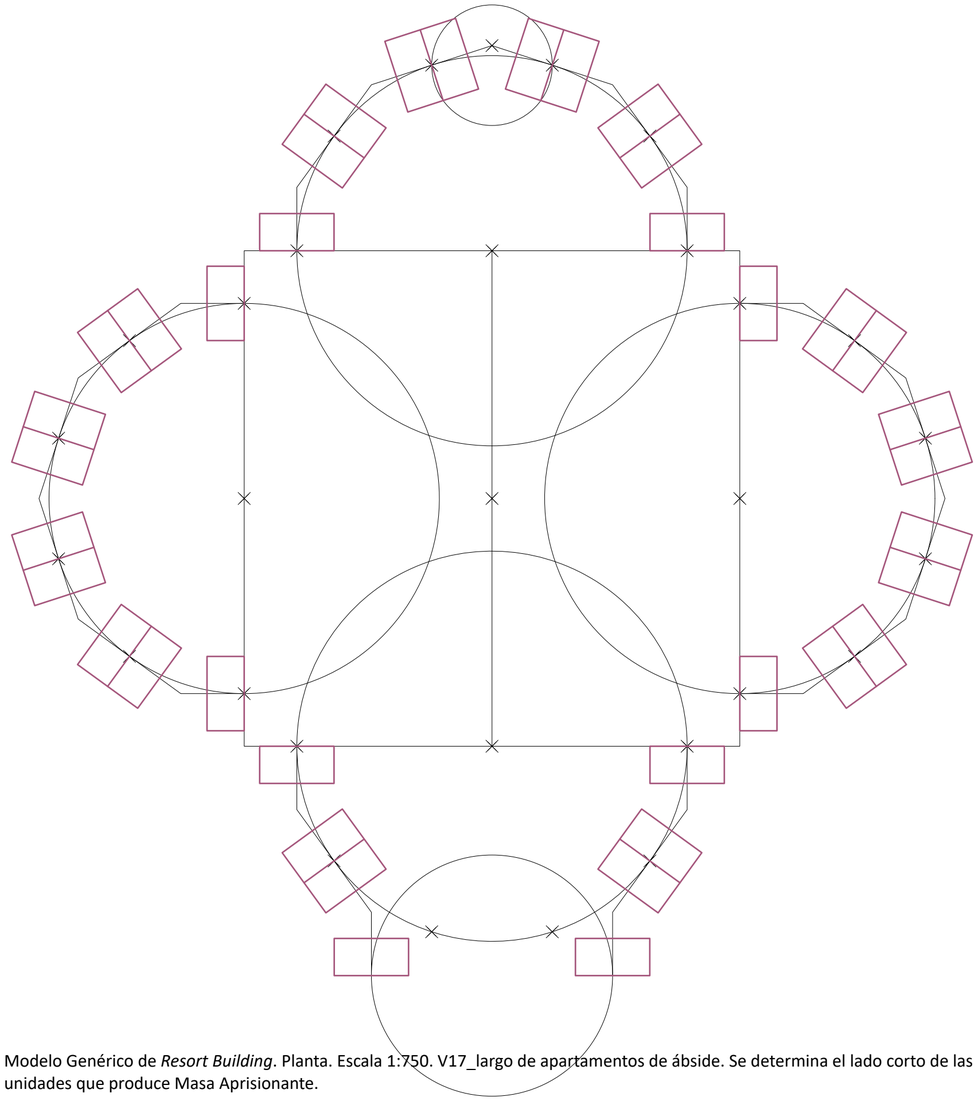
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V16_largo de apartamentos. Se determina la profundidad de las unidades que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



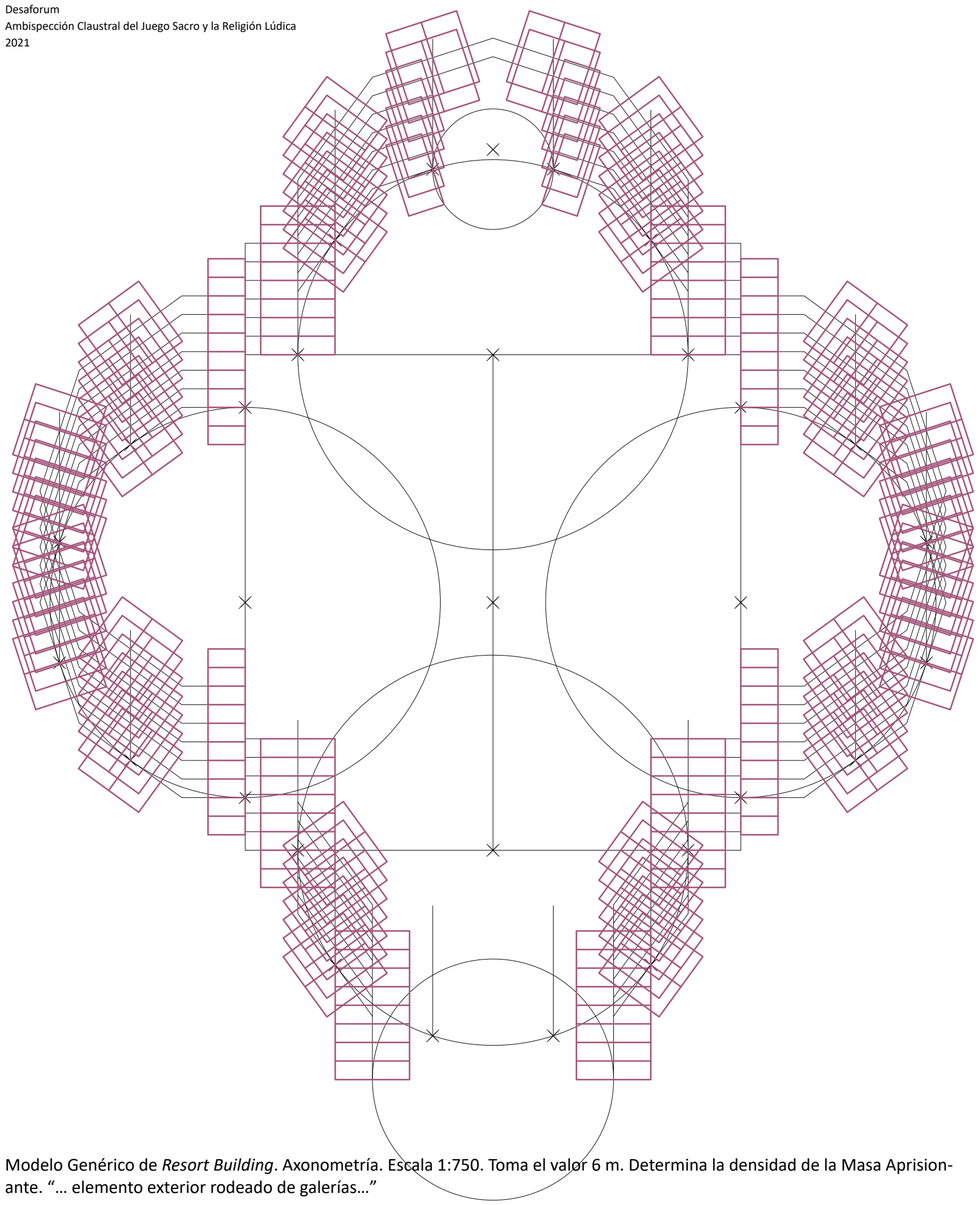
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 12 m. Determina la profundidad del perímetro que conforma la Masa Aprisionante. “Claustro concebido como una forma que encierra el máximo volumen interior

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



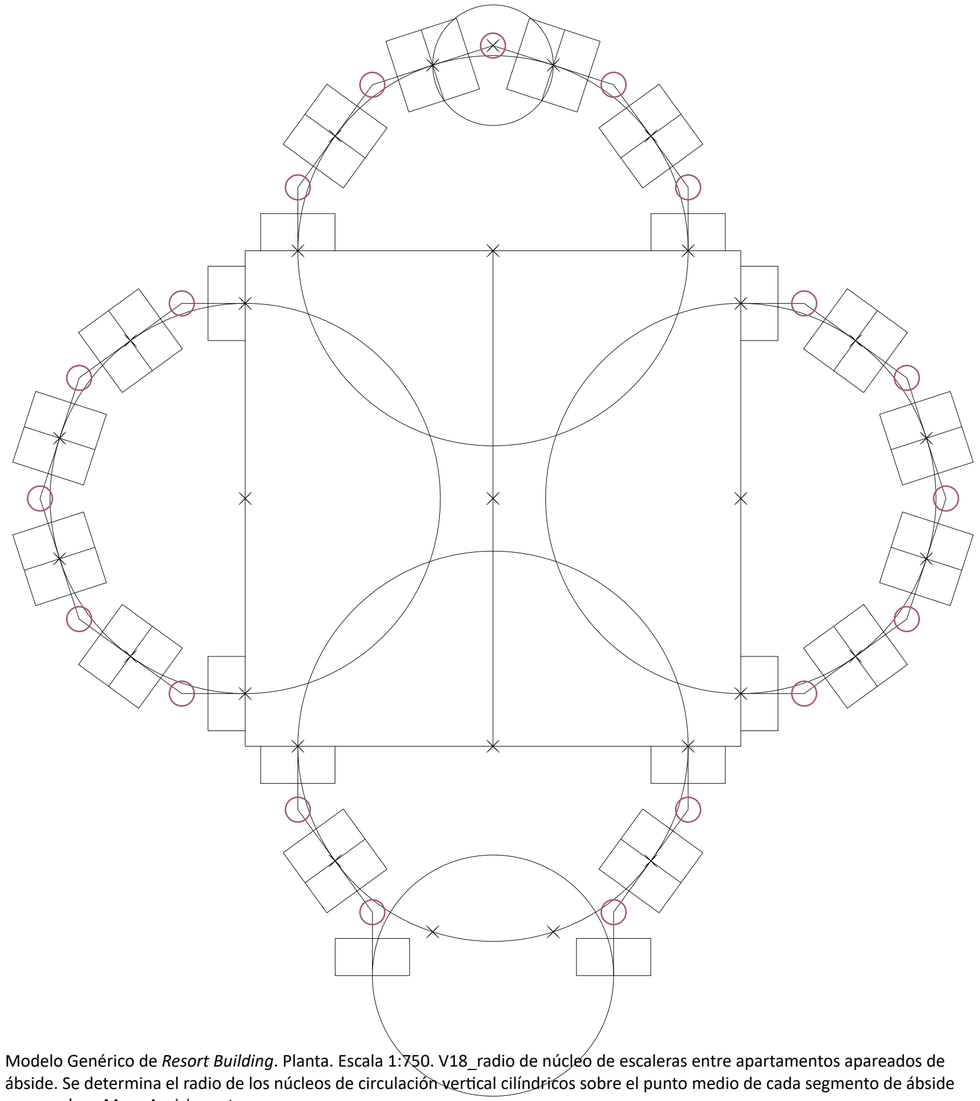
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V17_largo de apartamentos de ábside. Se determina el lado corto de las unidades que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



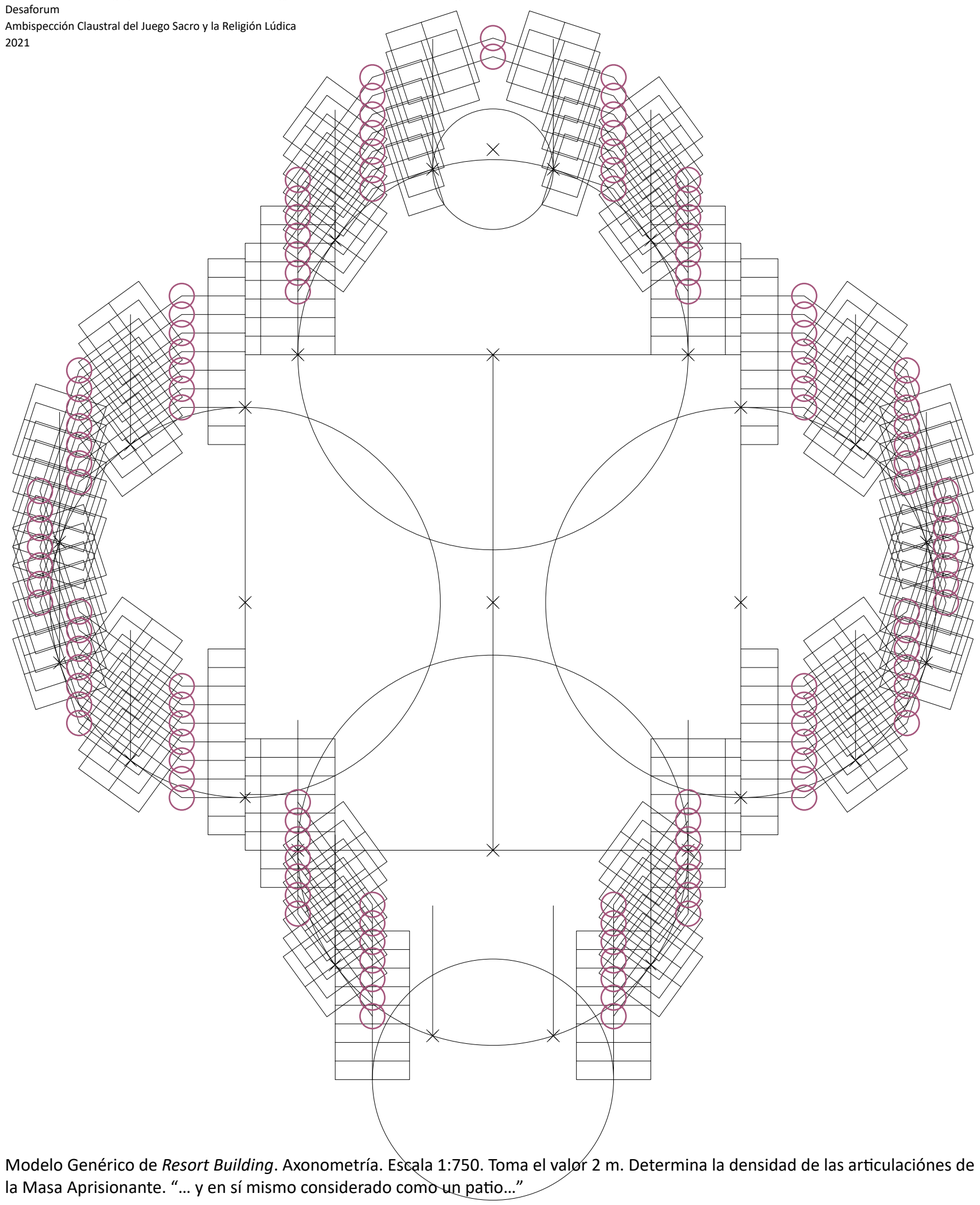
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 6 m. Determina la densidad de la Masa Aprisionante. “… elemento exterior rodeado de galerías…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V18_radio de núcleo de escaleras entre apartamentos apareados de ábside. Se determina el radio de los núcleos de circulación vertical cilíndricos sobre el punto medio de cada segmento de ábside que produce Masa Aprisionante.

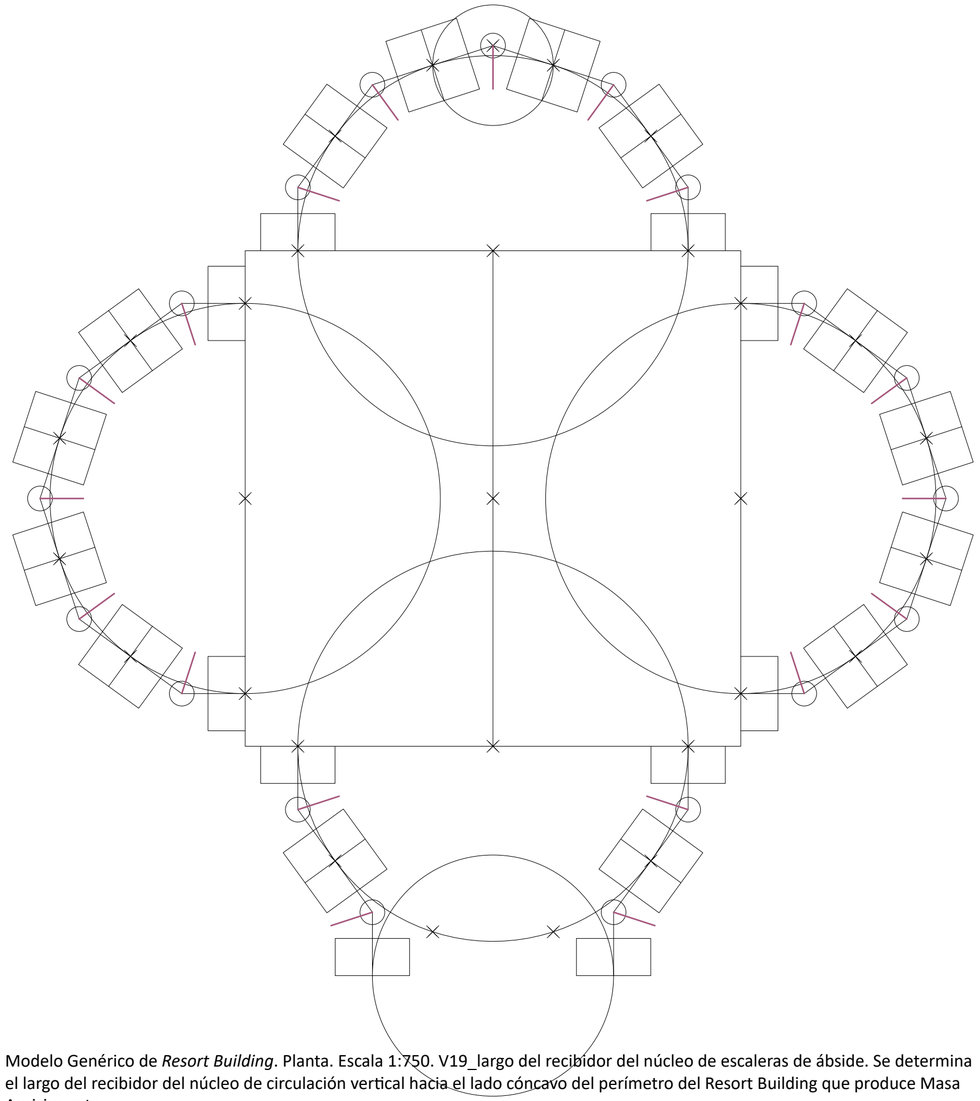
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 2 m. Determina la densidad de las articulaciónes de la Masa Aprisionante. “… y en sí mismo considerado como un patio…”

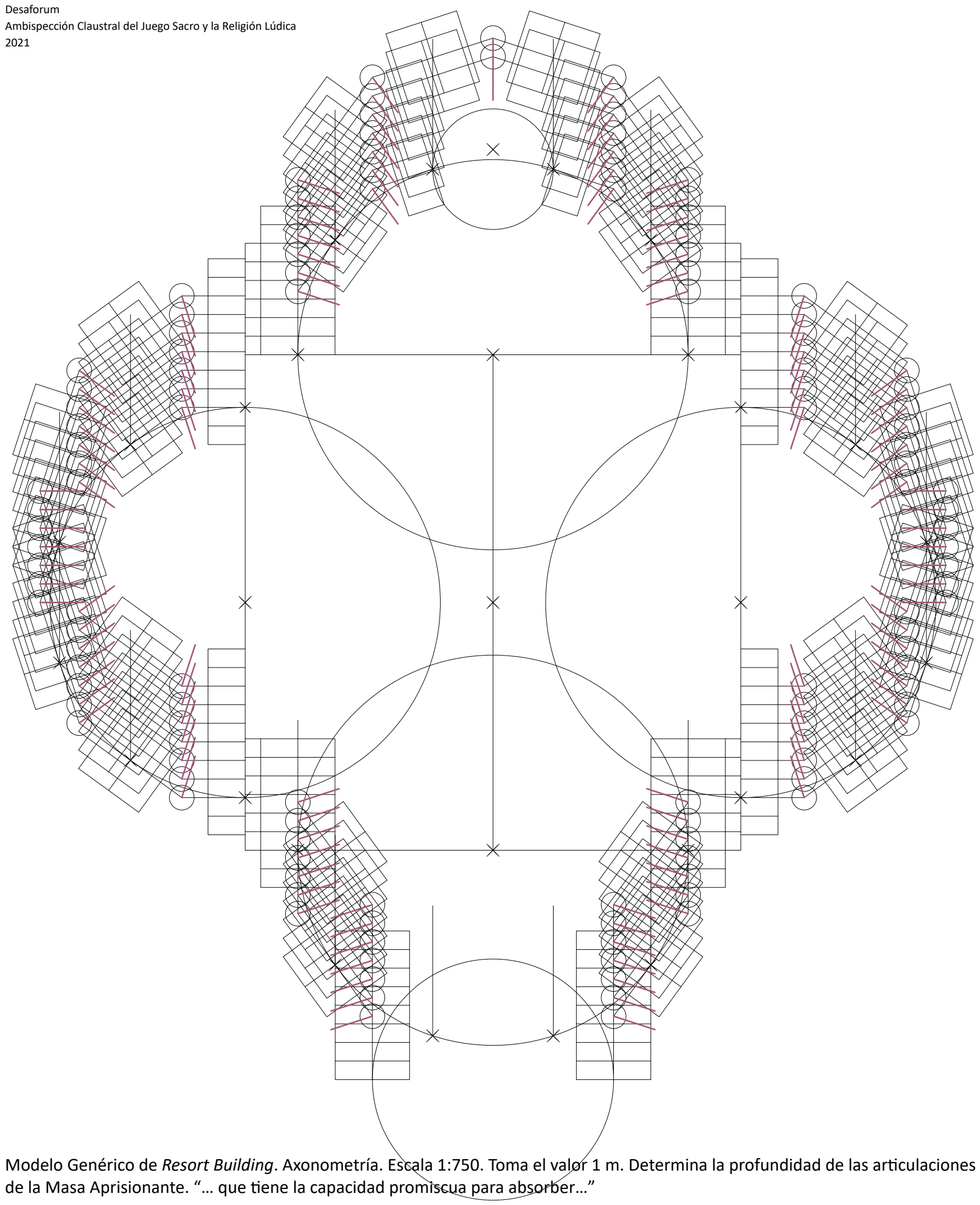
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

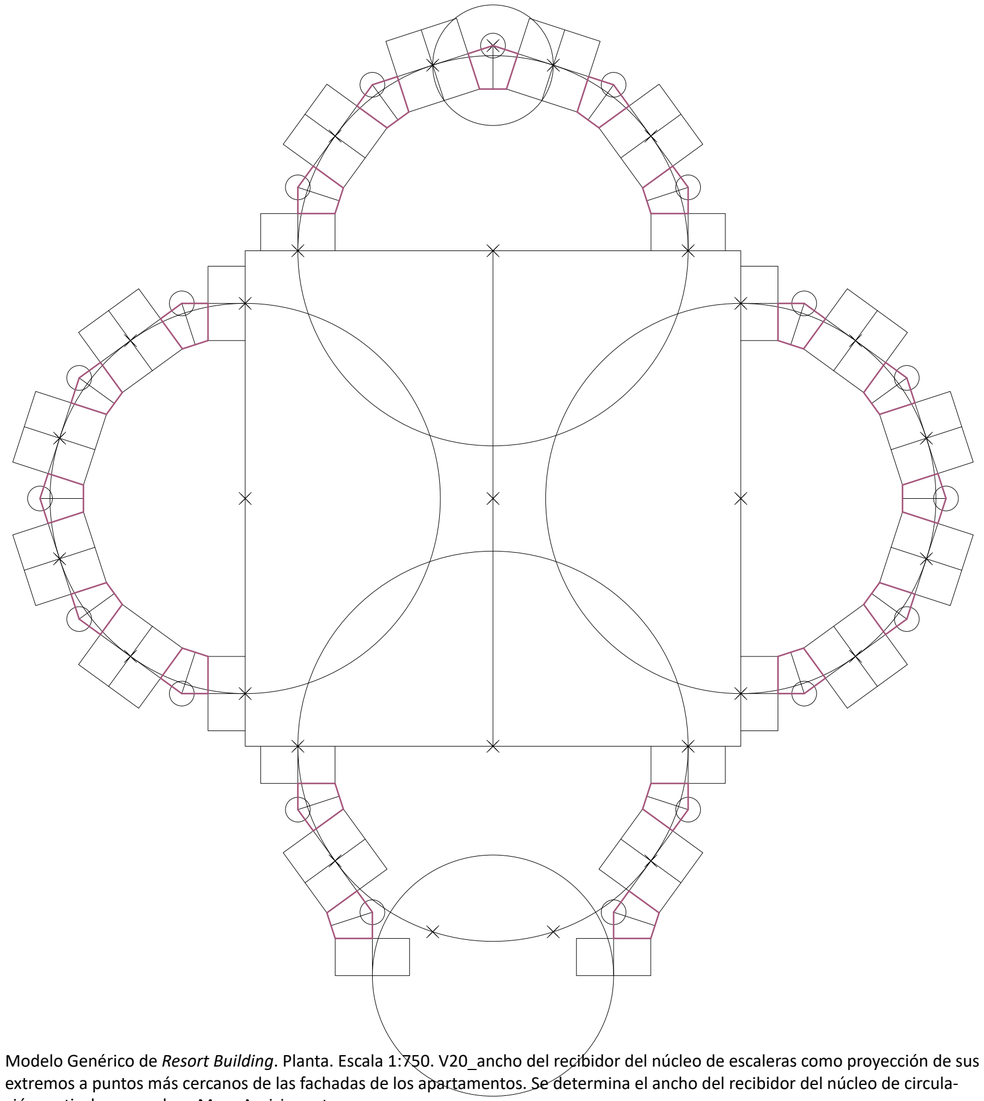


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V19_largo del recibidor del núcleo de escaleras de ábside. Se determina el largo del recibidor del núcleo de circulación vertical hacia el lado cóncavo del perímetro del Resort Building que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

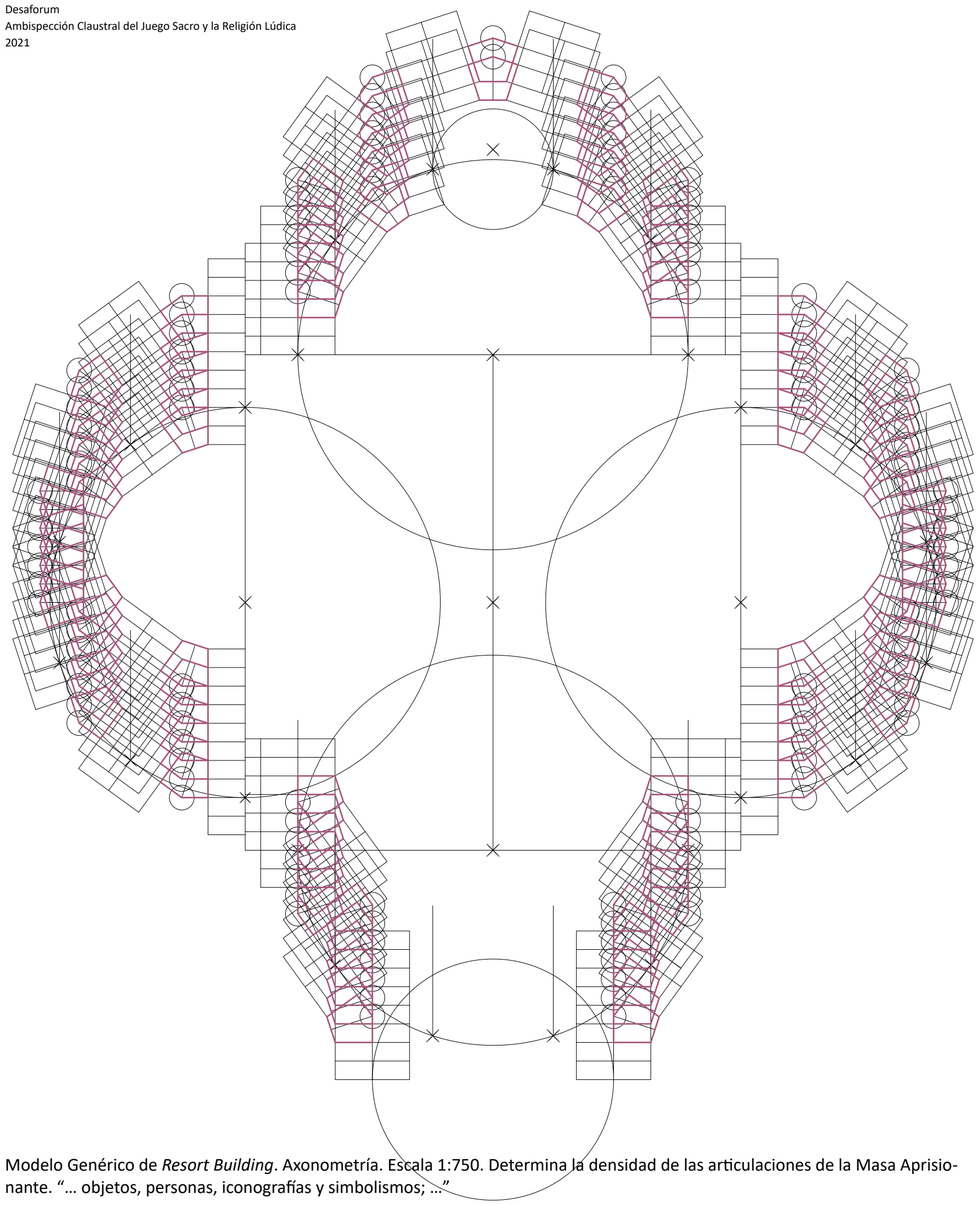


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 1 m. Determina la profundidad de las articulaciones de la Masa Aprisionante. “… que tiene la capacidad promiscua para absorber…”



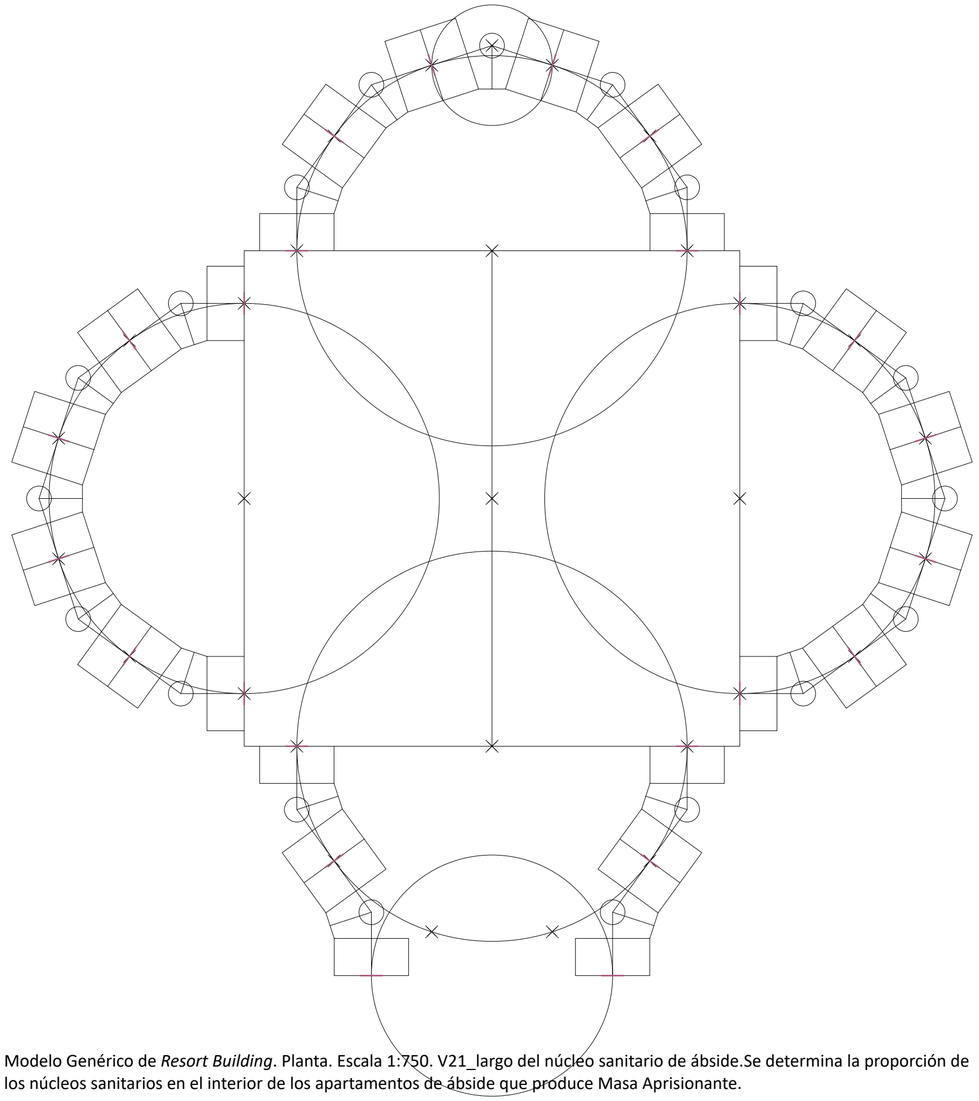
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V20_ancho del recibidor del núcleo de escaleras como proyección de sus extremos a puntos más cercanos de las fachadas de los apartamentos. Se determina el ancho del recibidor del núcleo de circulación vertical que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



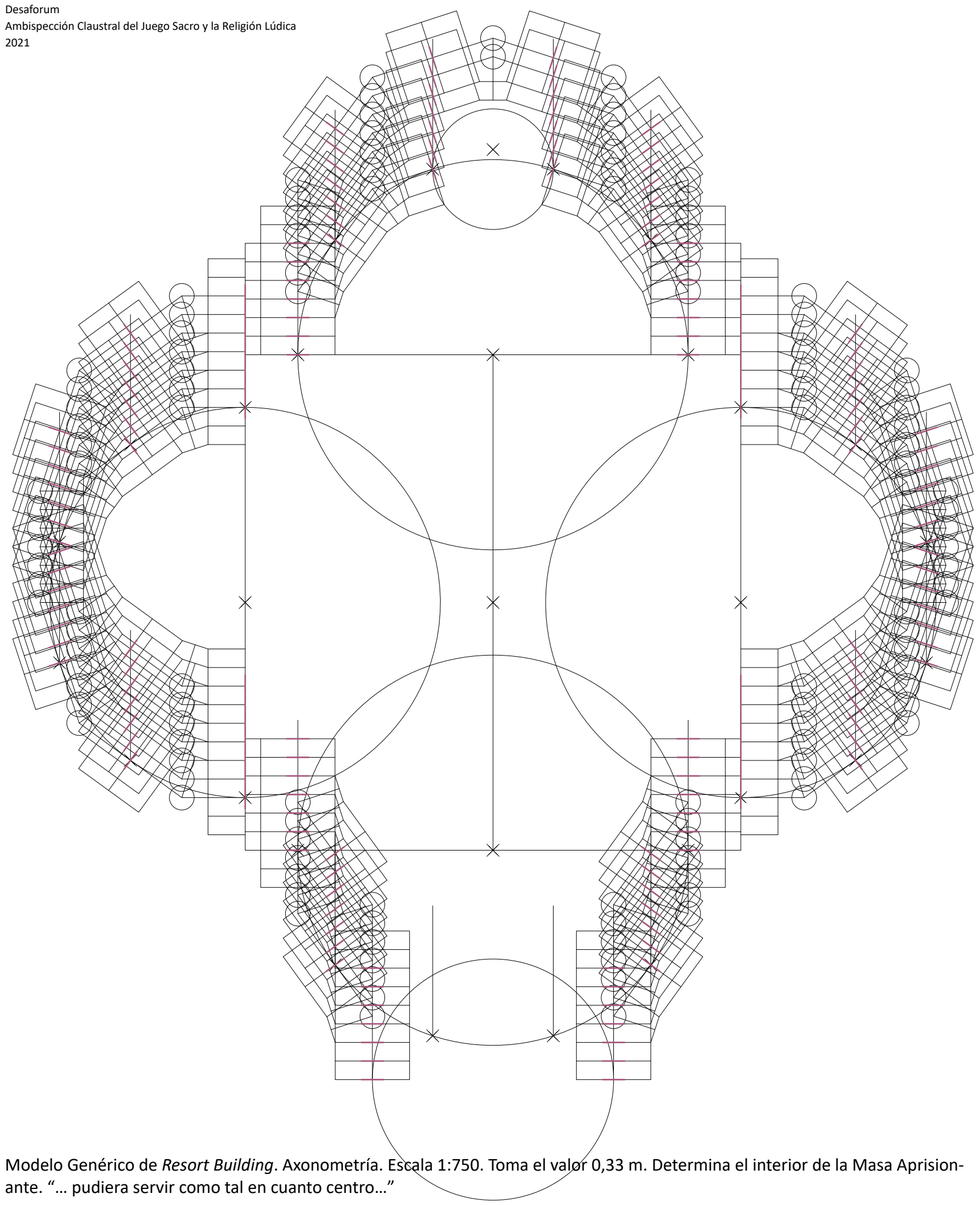
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Determina la densidad de las articulaciones de la Masa Aprisionante. “… objetos, personas, iconografías y simbolismos; …”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V21_largo del núcleo sanitario de ábside.Se determina la proporción de los núcleos sanitarios en el interior de los apartamentos de ábside que produce Masa Aprisionante.

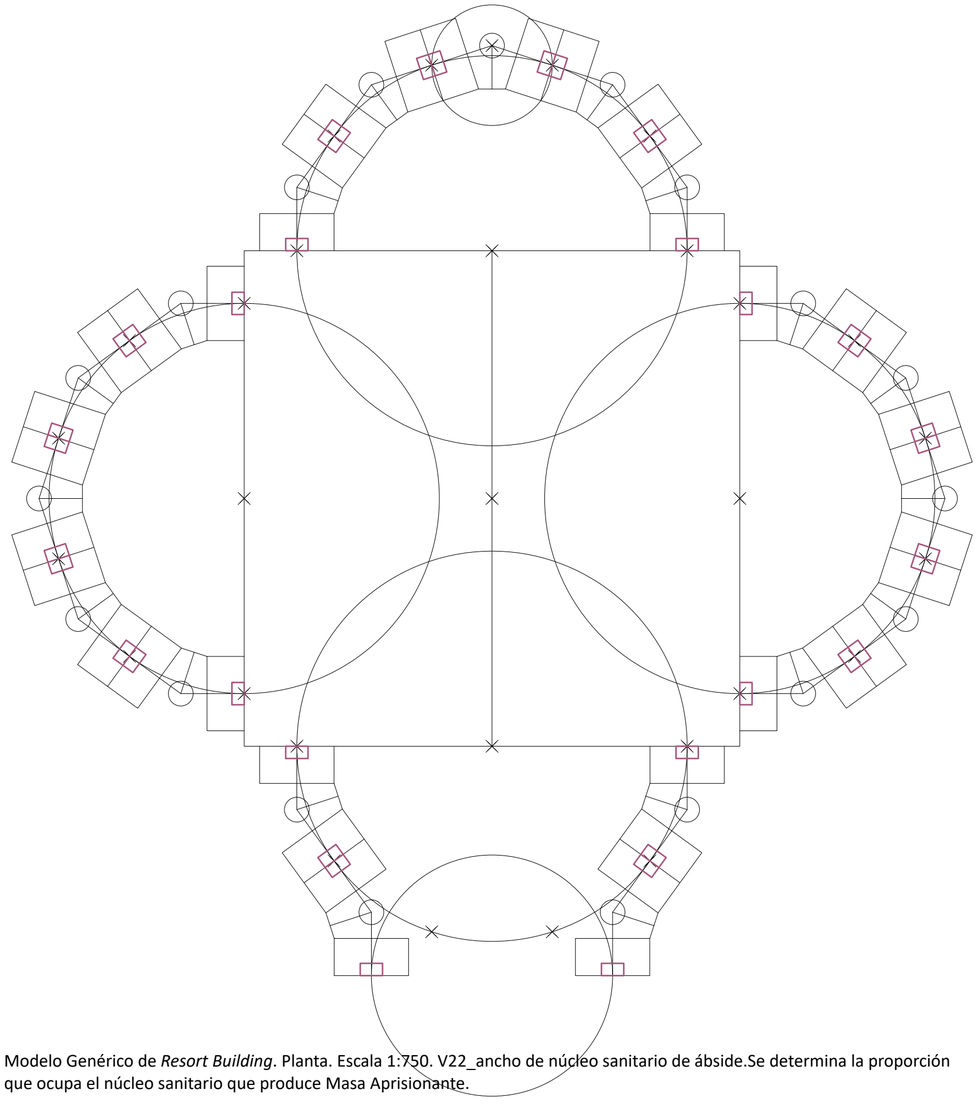
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0,33 m. Determina el interior de la Masa Aprisionante. “… pudiera servir como tal en cuanto centro…”

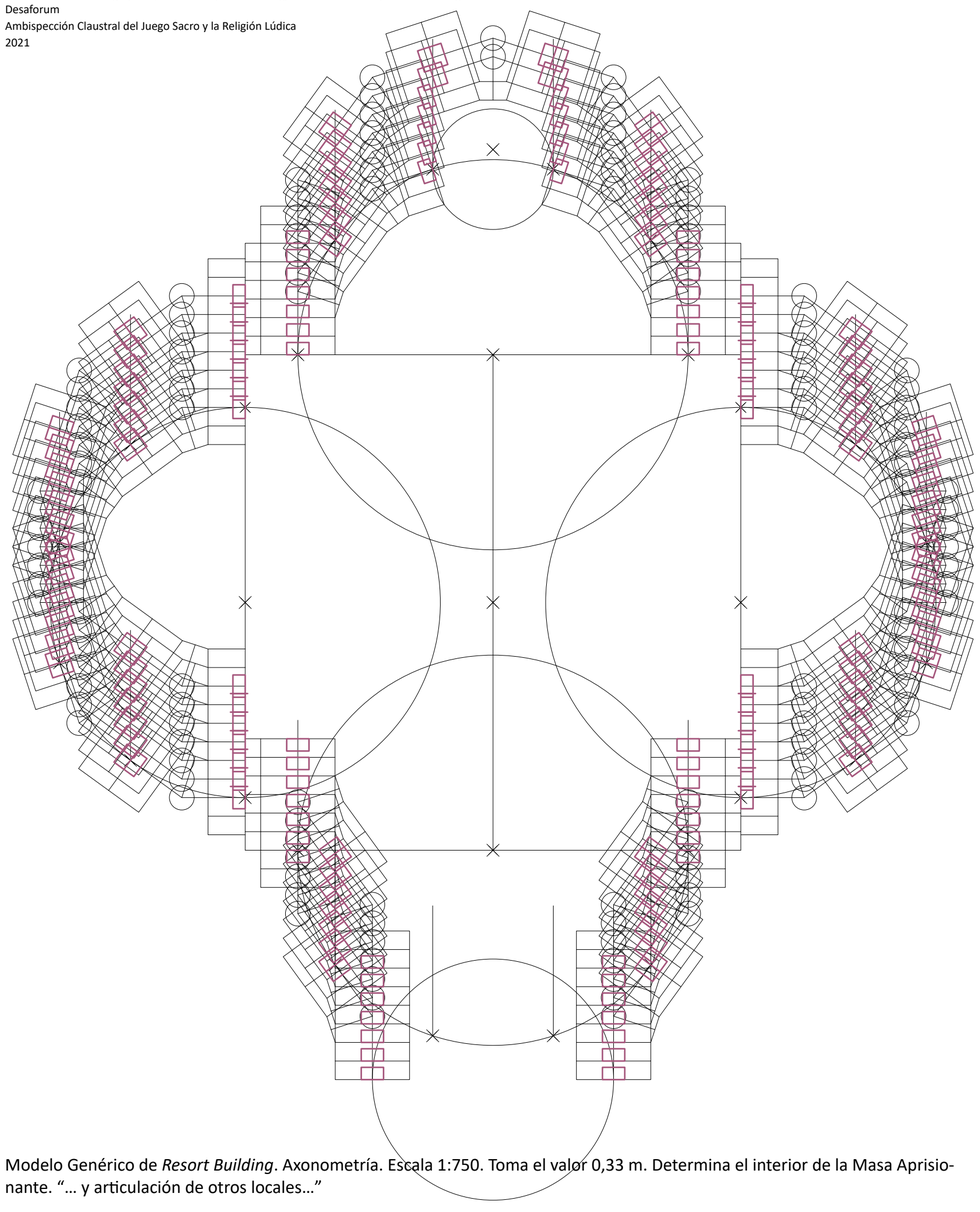
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

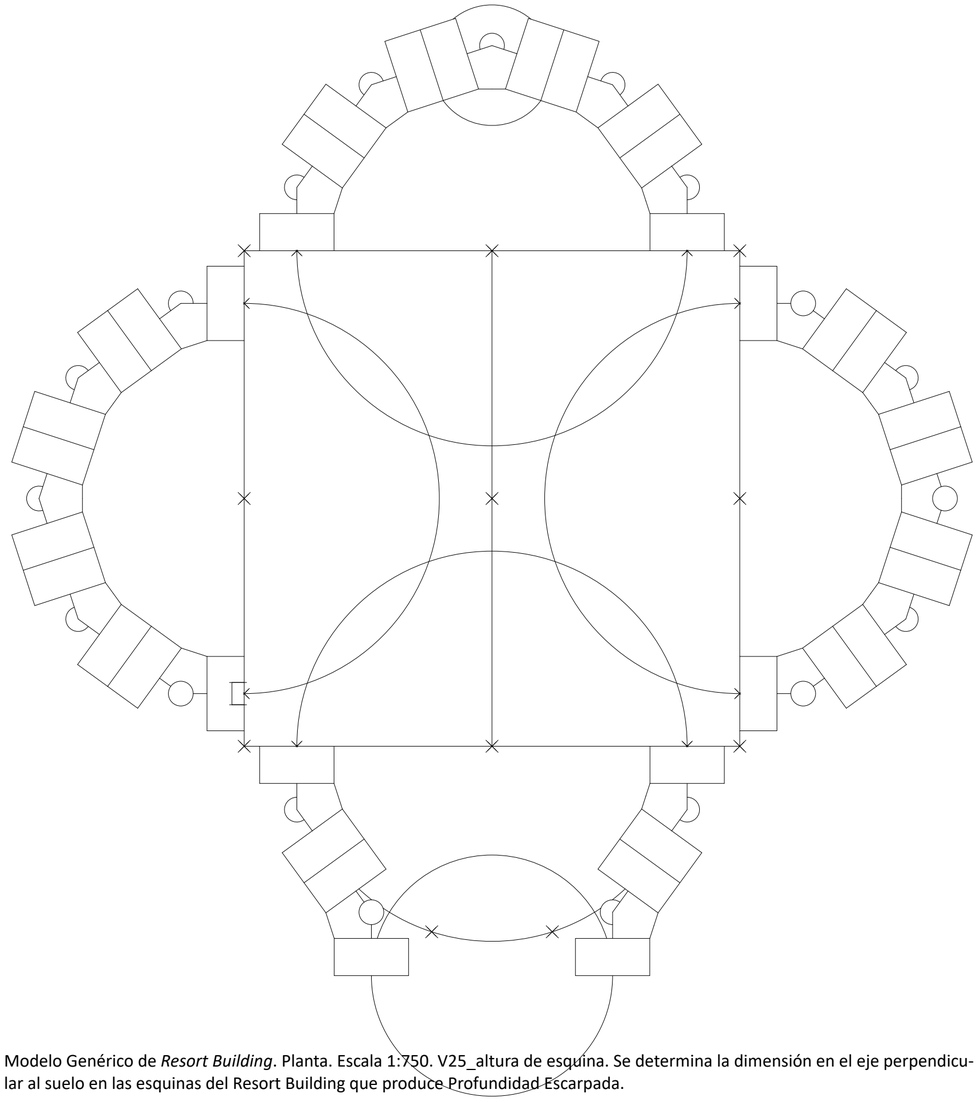


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V22_ancho de núcleo sanitario de ábside.Se determina la proporción que ocupa el núcleo sanitario que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

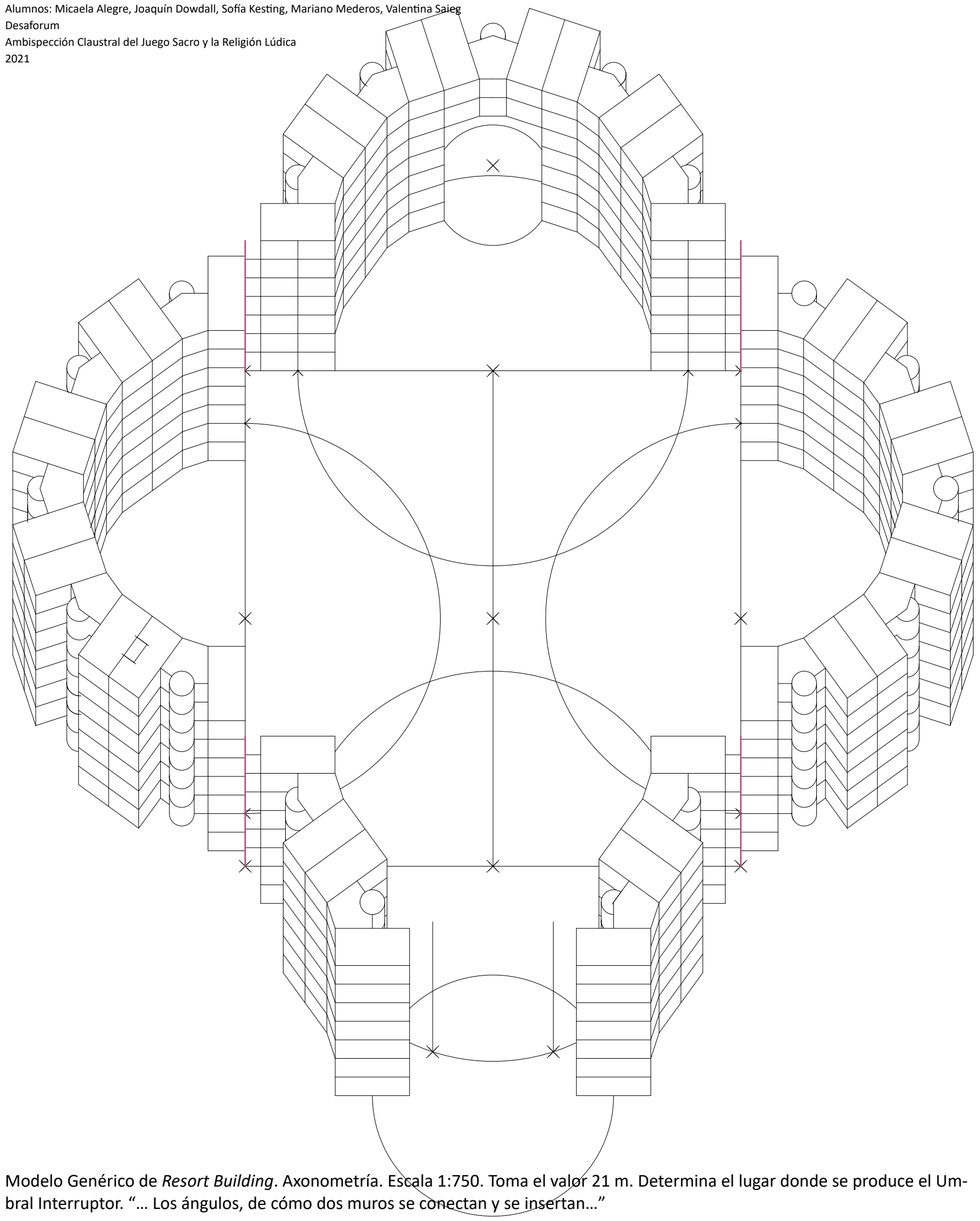


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0,33 m. Determina el interior de la Masa Aprisionante. “… y articulación de otros locales…”



Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V25_altura de esquina. Se determina la dimensión en el eje perpendicular al suelo en las esquinas del Resort Building que produce Profundidad Escarpada.

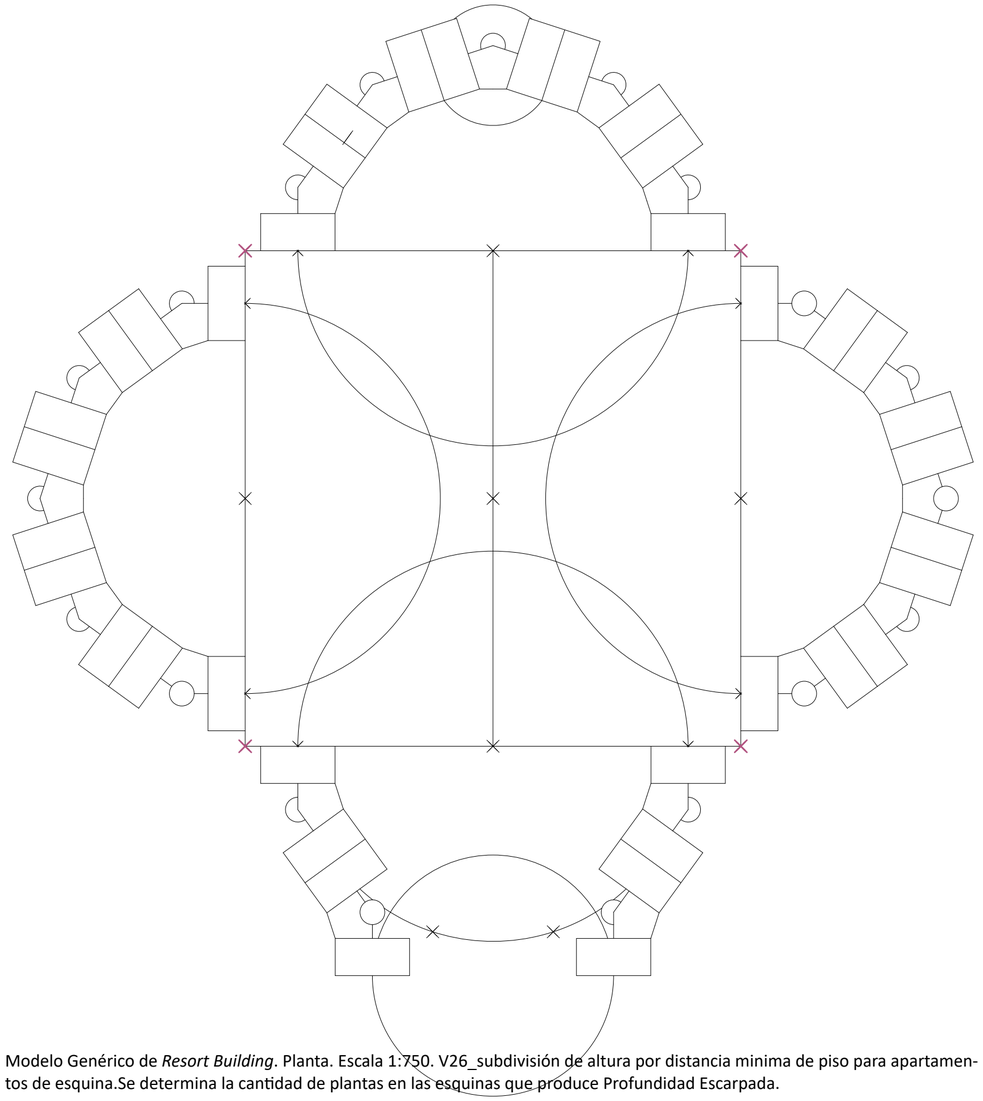
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 21 m. Determina el lugar donde se produce el Umbral Interruptor. “… Los ángulos, de cómo dos muros se conectan y se insertan…”

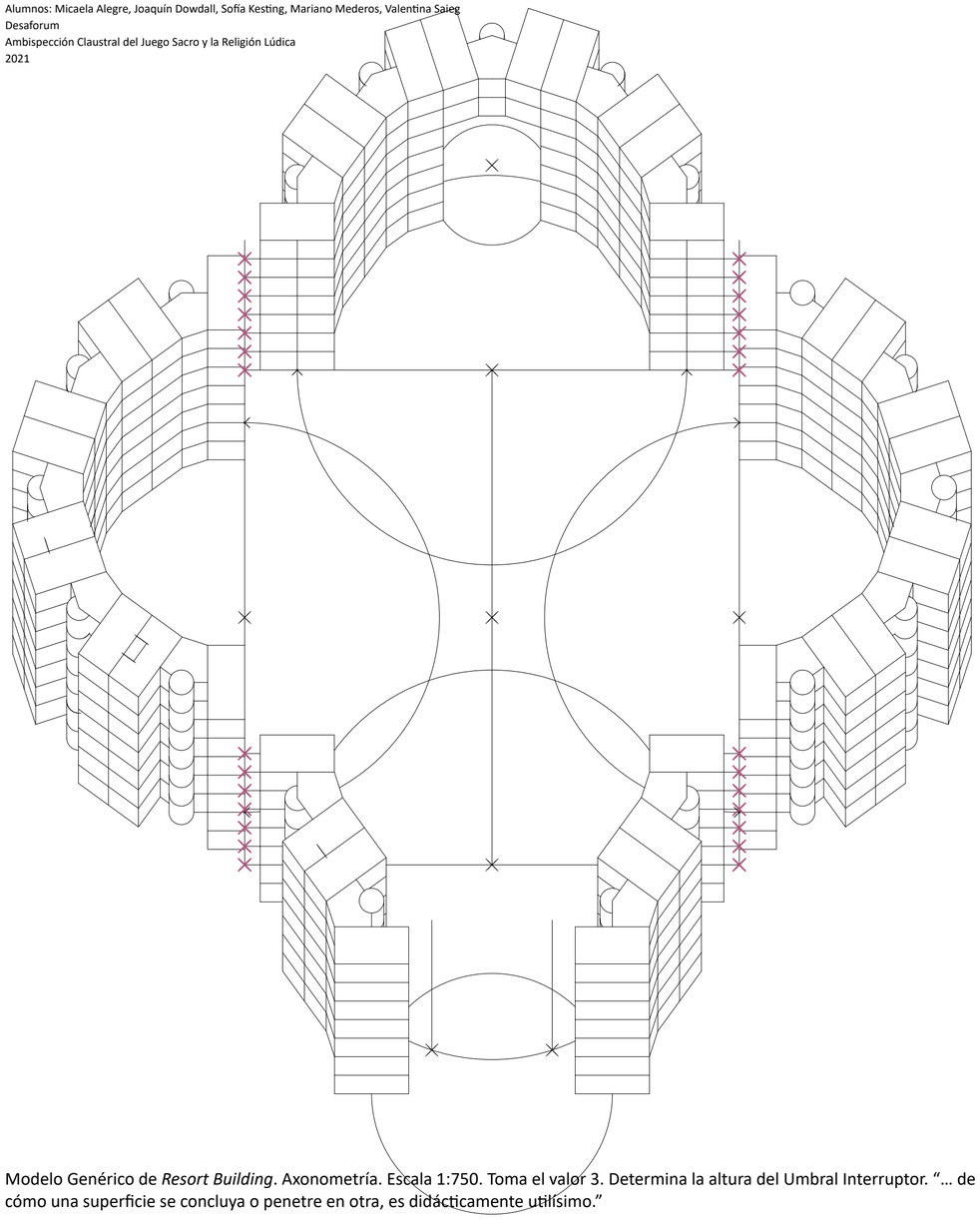
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

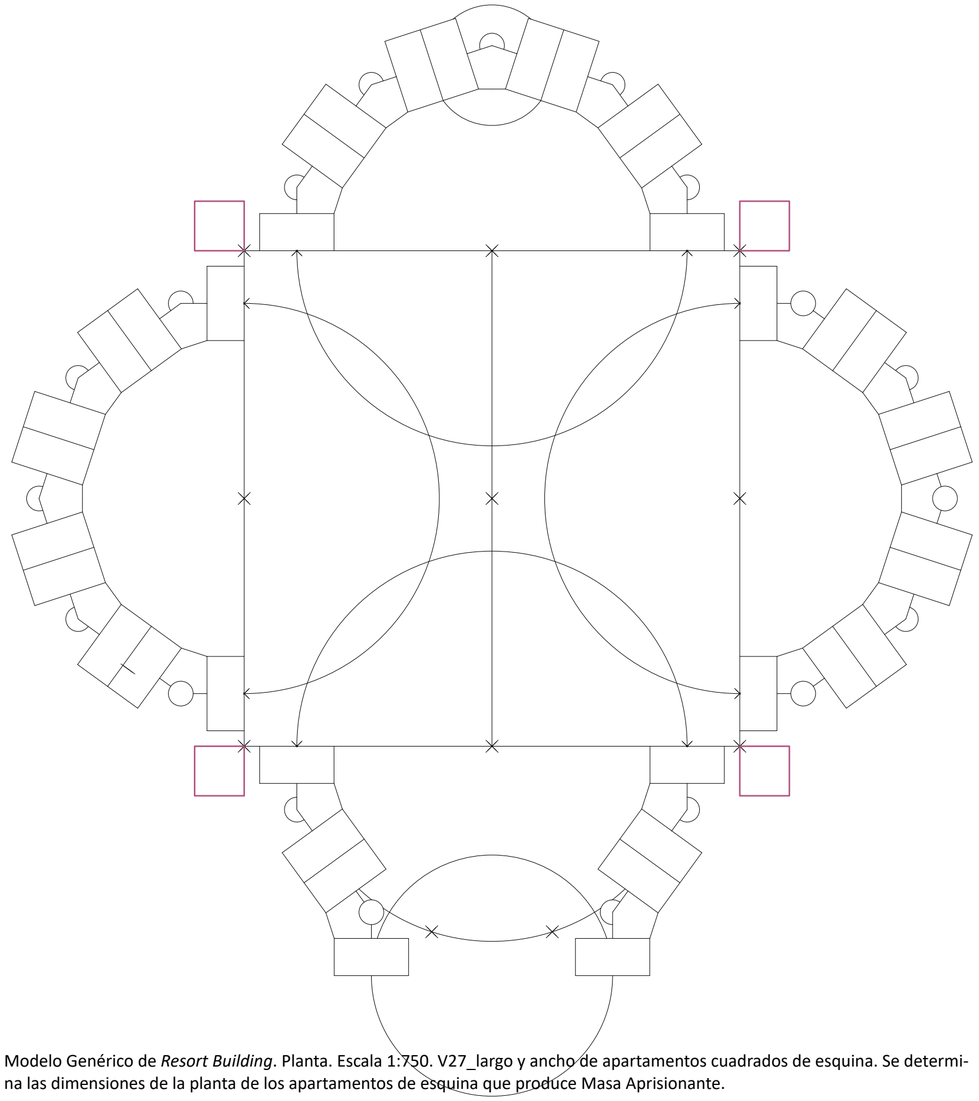


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V26_subdivisión de altura por distancia minima de piso para apartamentos de esquina.Se determina la cantidad de plantas en las esquinas que produce Profundidad Escarpada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

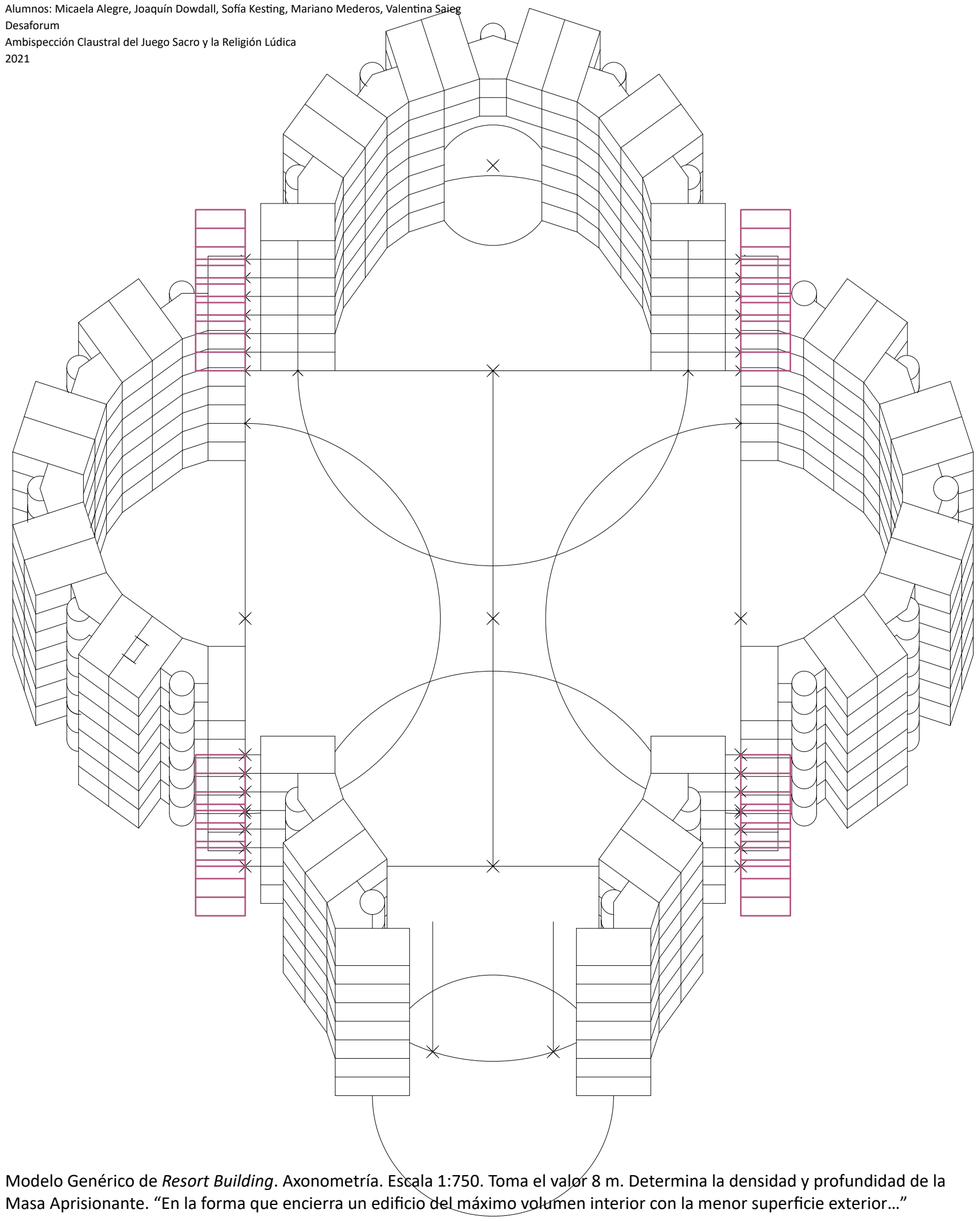


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 3. Determina la altura del Umbral Interruptor. “… de cómo una superficie se concluya o penetre en otra, es didácticamente utilísimo.”



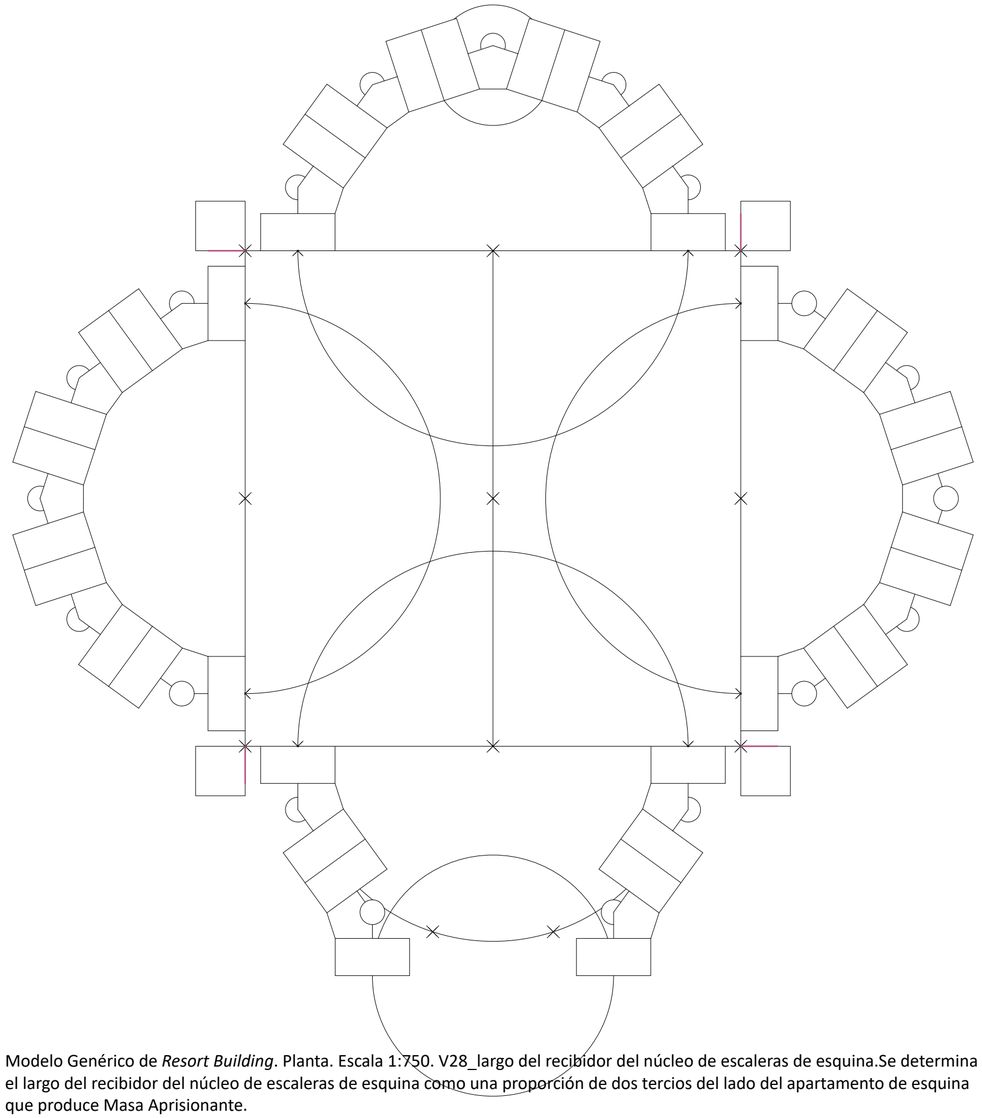
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V27_largo y ancho de apartamentos cuadrados de esquina. Se determina las dimensiones de la planta de los apartamentos de esquina que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



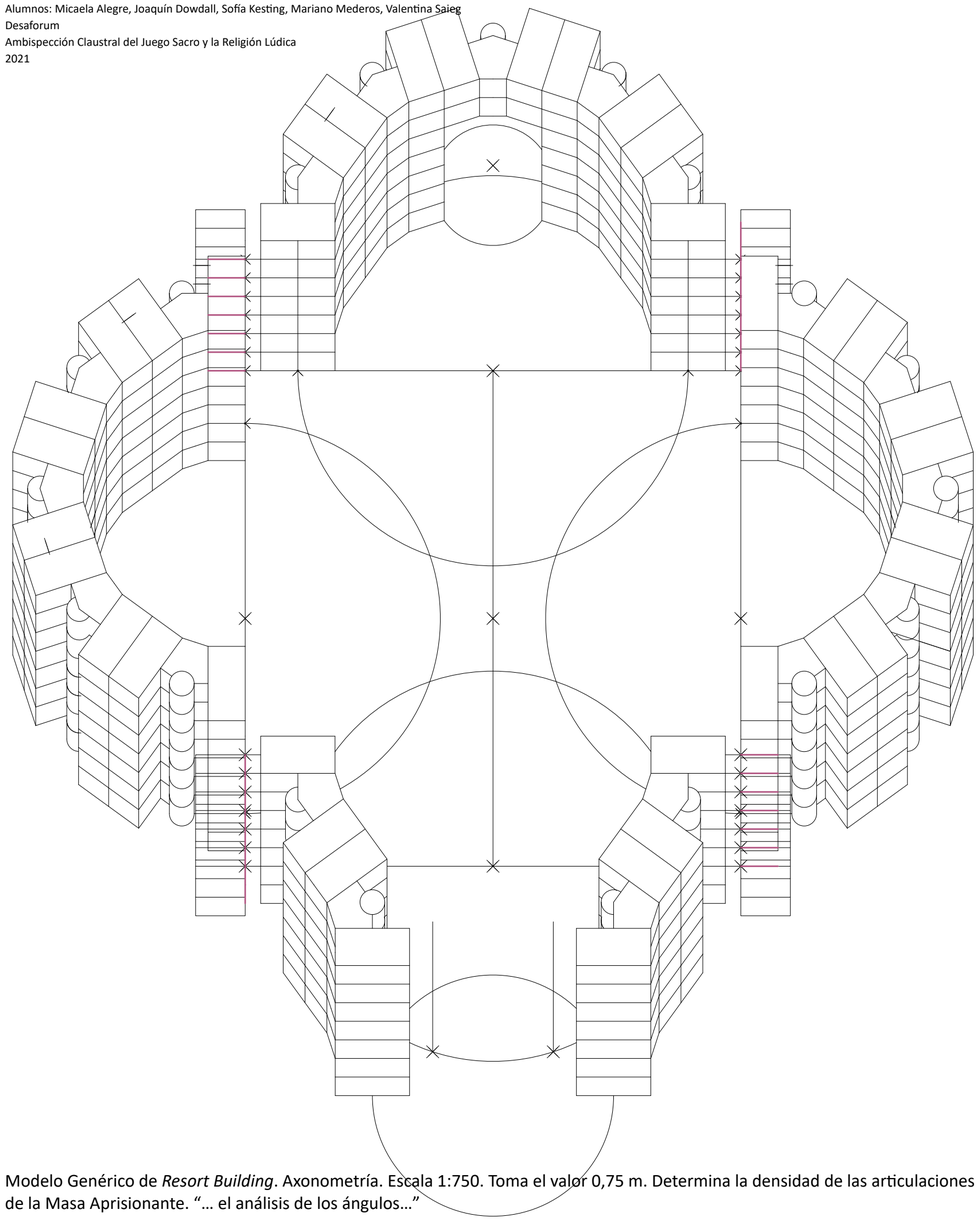
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 8 m. Determina la densidad y profundidad de la Masa Aprisionante. “En la forma que encierra un edificio del máximo volumen interior con la menor superficie exterior…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V28_largo del recibidor del núcleo de escaleras de esquina.Se determina el largo del recibidor del núcleo de escaleras de esquina como una proporción de dos tercios del lado del apartamento de esquina que produce Masa Aprisionante.

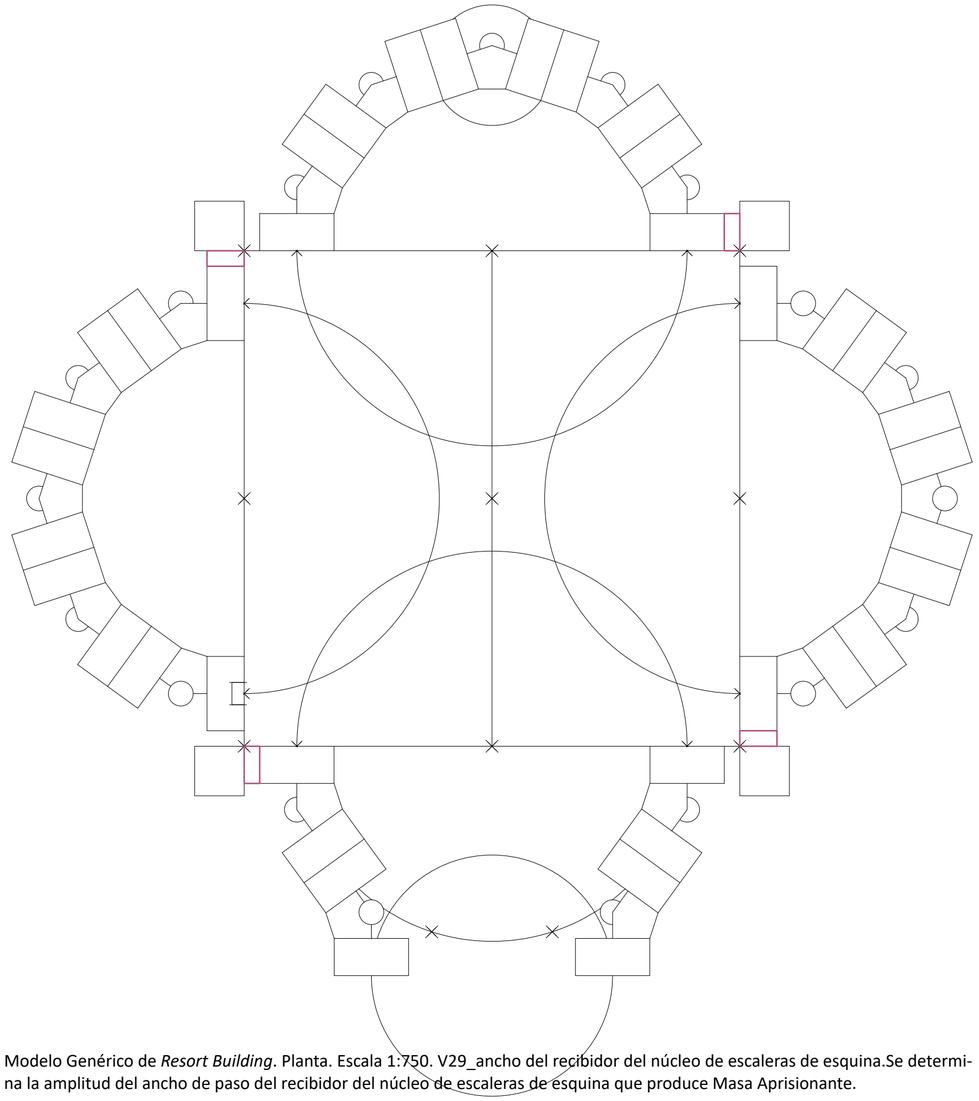
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0,75 m. Determina la densidad de las articulaciones de la Masa Aprisionante. “… el análisis de los ángulos…”

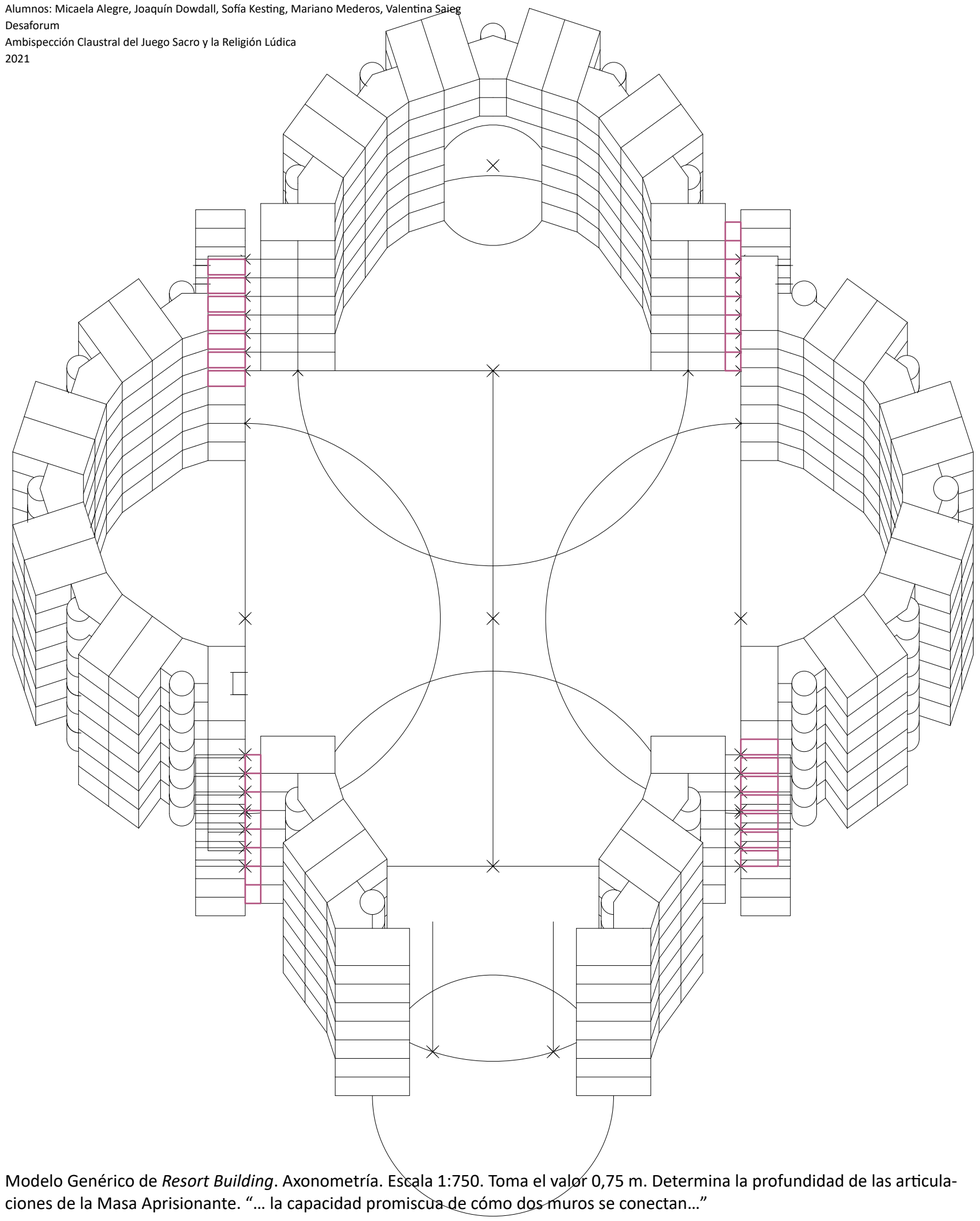
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



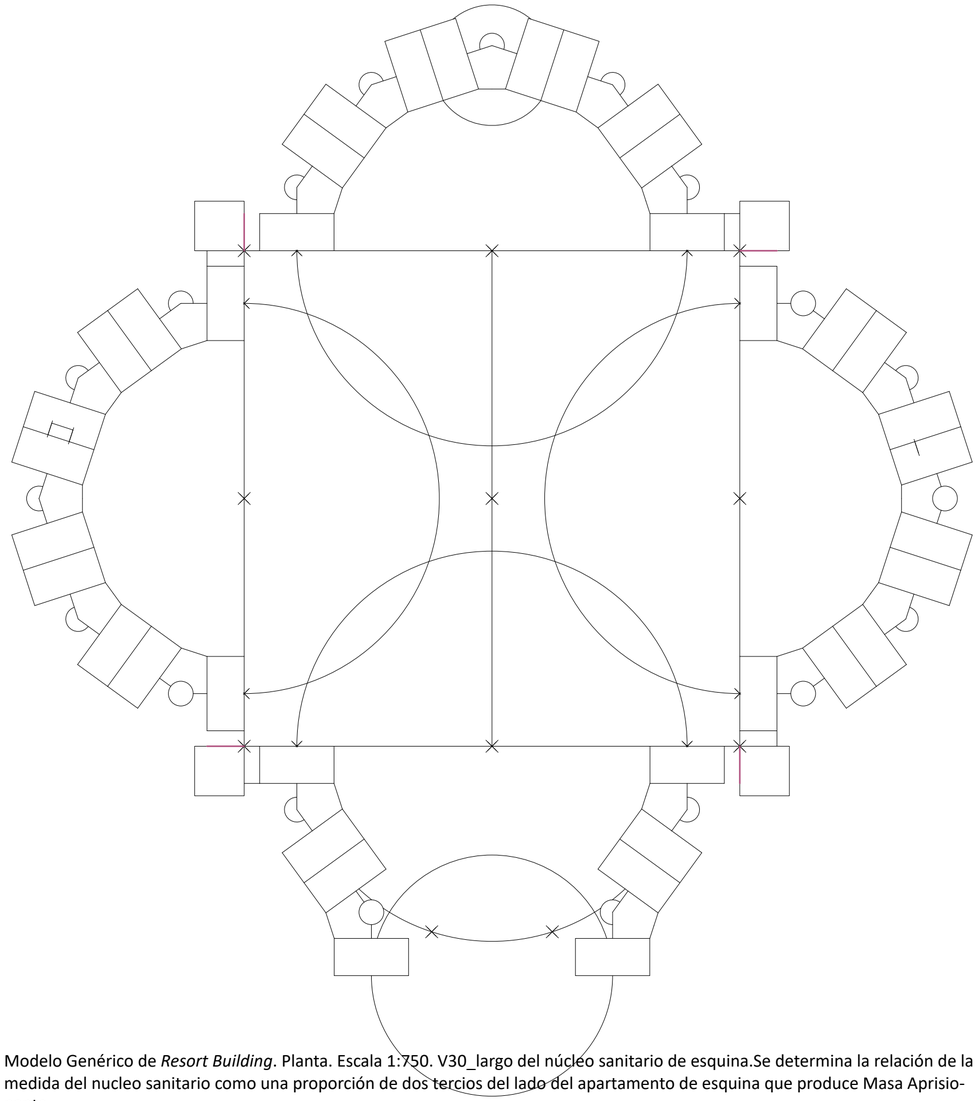
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V29_ancho del recibidor del núcleo de escaleras de esquina.Se determina la amplitud del ancho de paso del recibidor del núcleo de escaleras de esquina que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



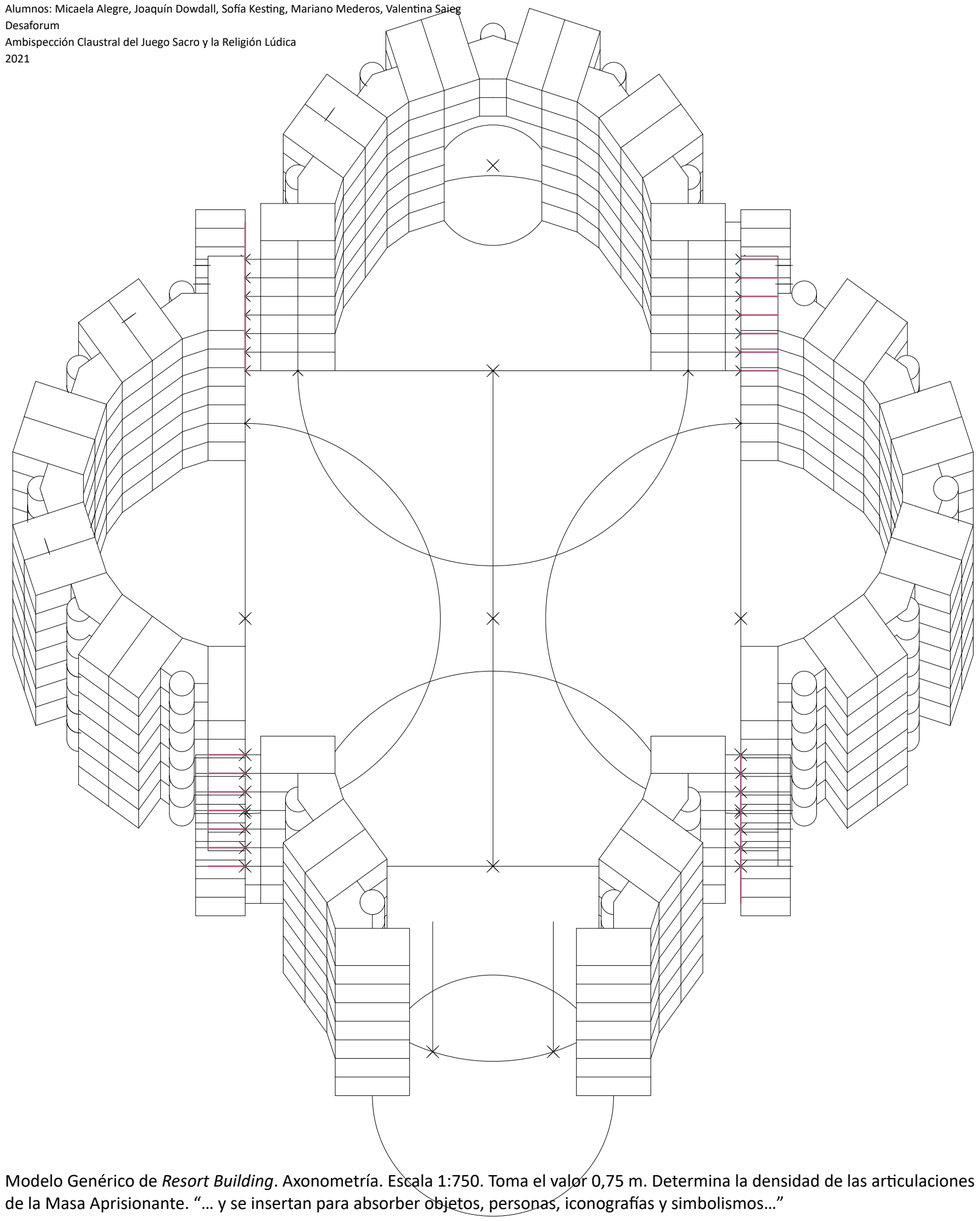
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0,75 m. Determina la profundidad de las articulaciones de la Masa Aprisionante. “… la capacidad promiscua de cómo dos muros se conectan…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



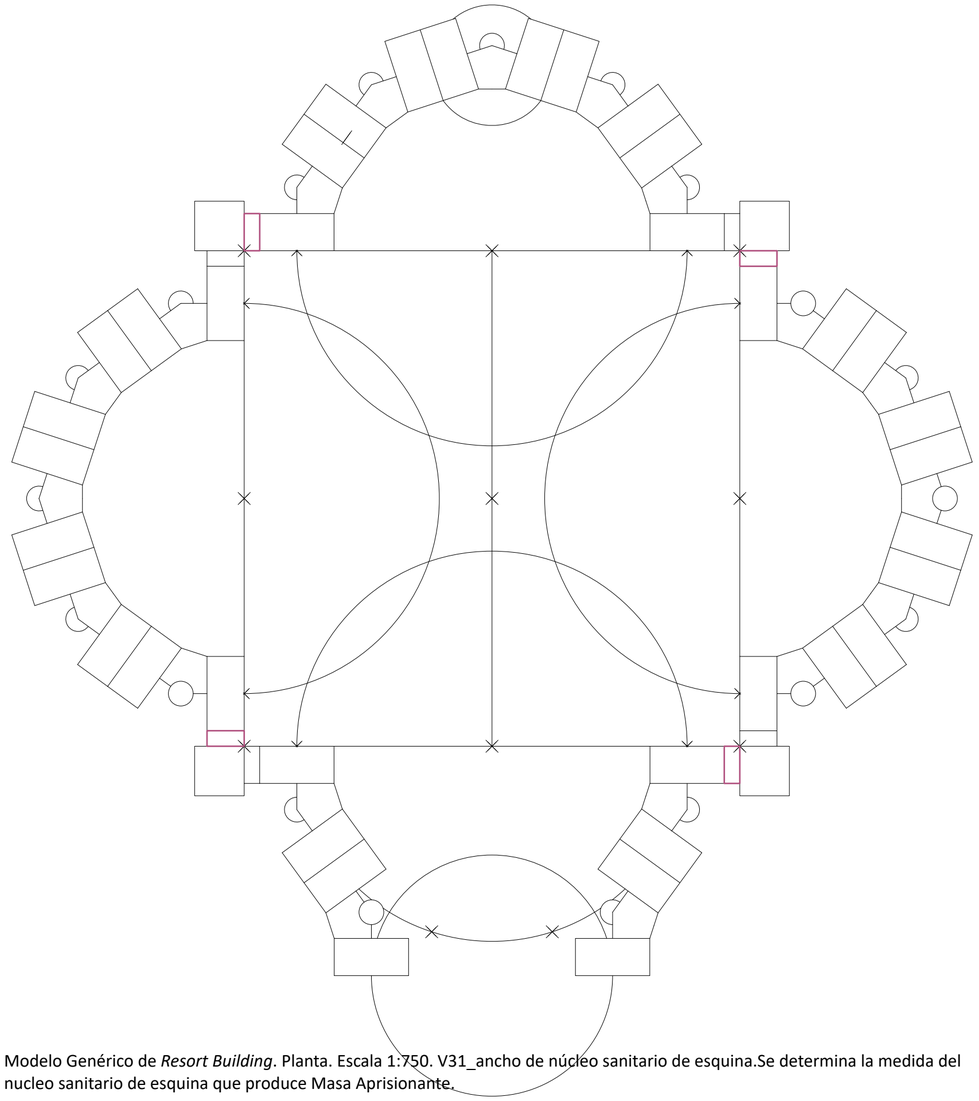
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V30_largo del núcleo sanitario de esquina.Se determina la relación de la medida del nucleo sanitario como una proporción de dos tercios del lado del apartamento de esquina que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



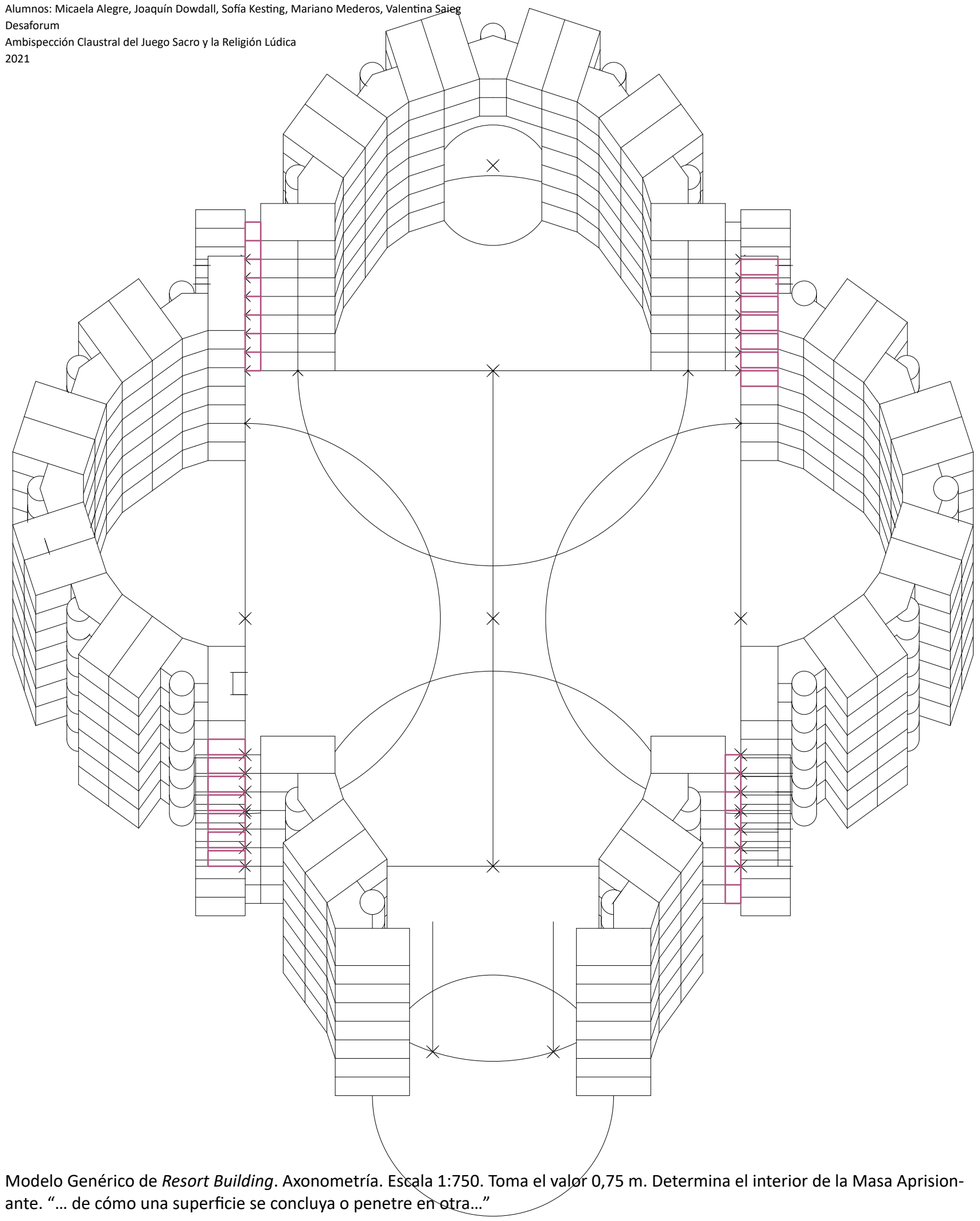
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0,75 m. Determina la densidad de las articulaciones de la Masa Aprisionante. “… y se insertan para absorber objetos, personas, iconografías y simbolismos…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V31_ancho de núcleo sanitario de esquina.Se determina la medida del nucleo sanitario de esquina que produce Masa Aprisionante.

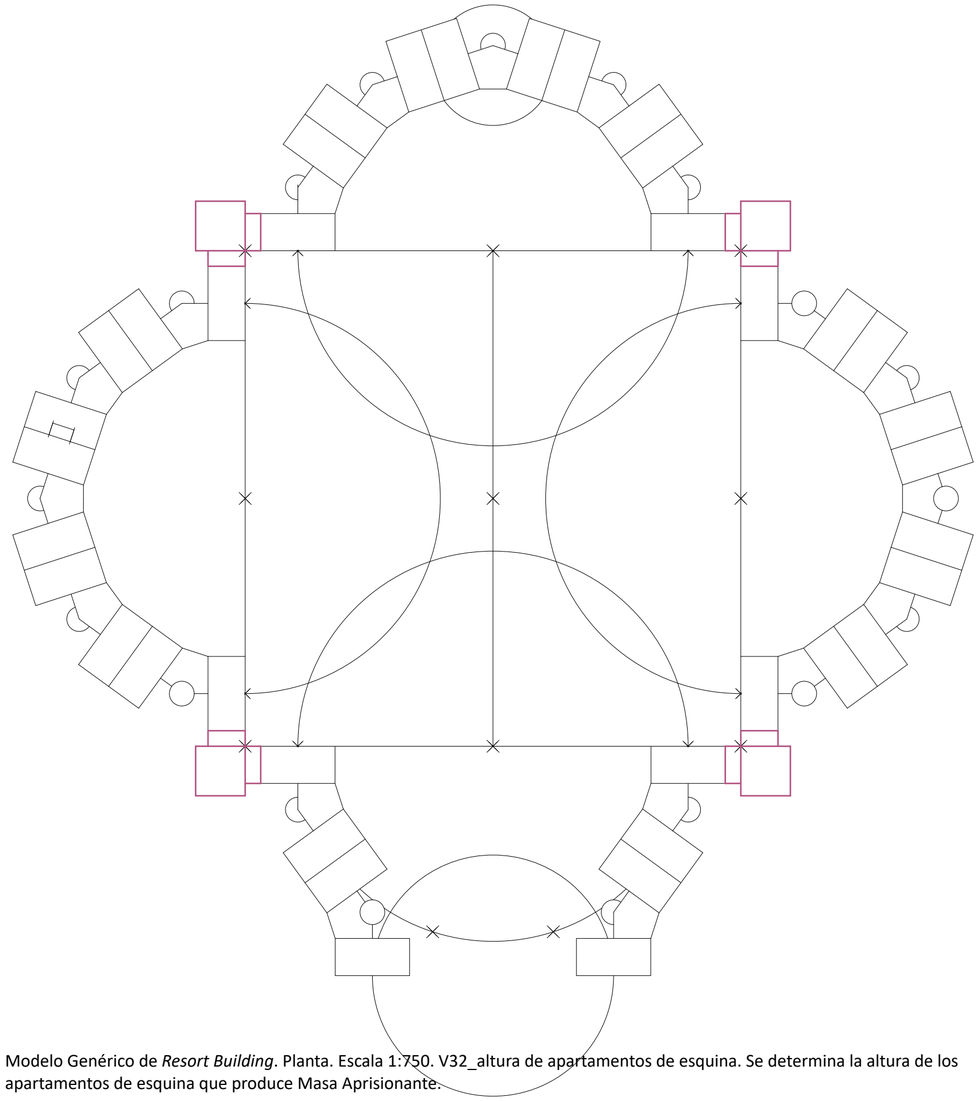
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0,75 m. Determina el interior de la Masa Aprisionante. “… de cómo una superficie se concluya o penetre en otra…”

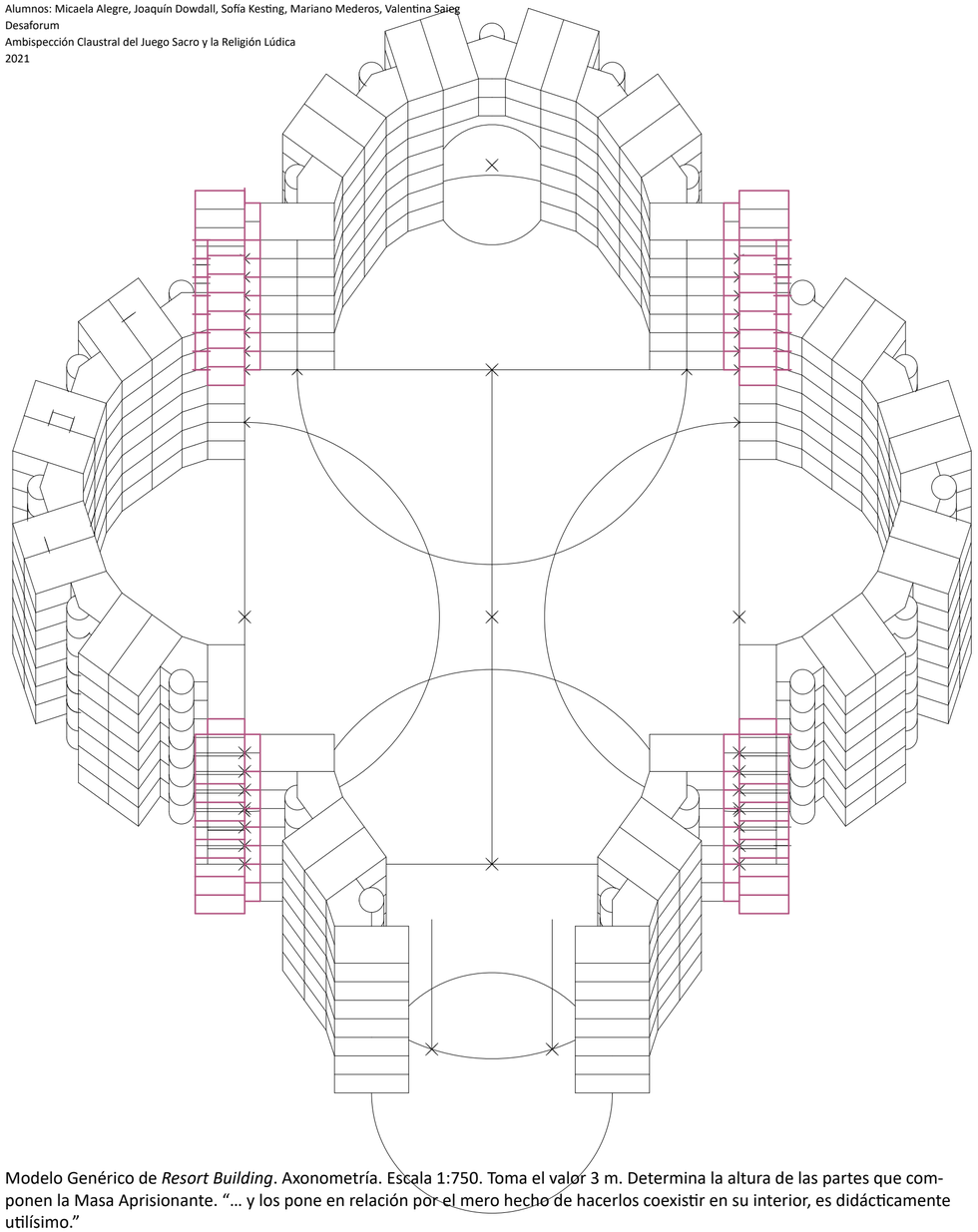
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



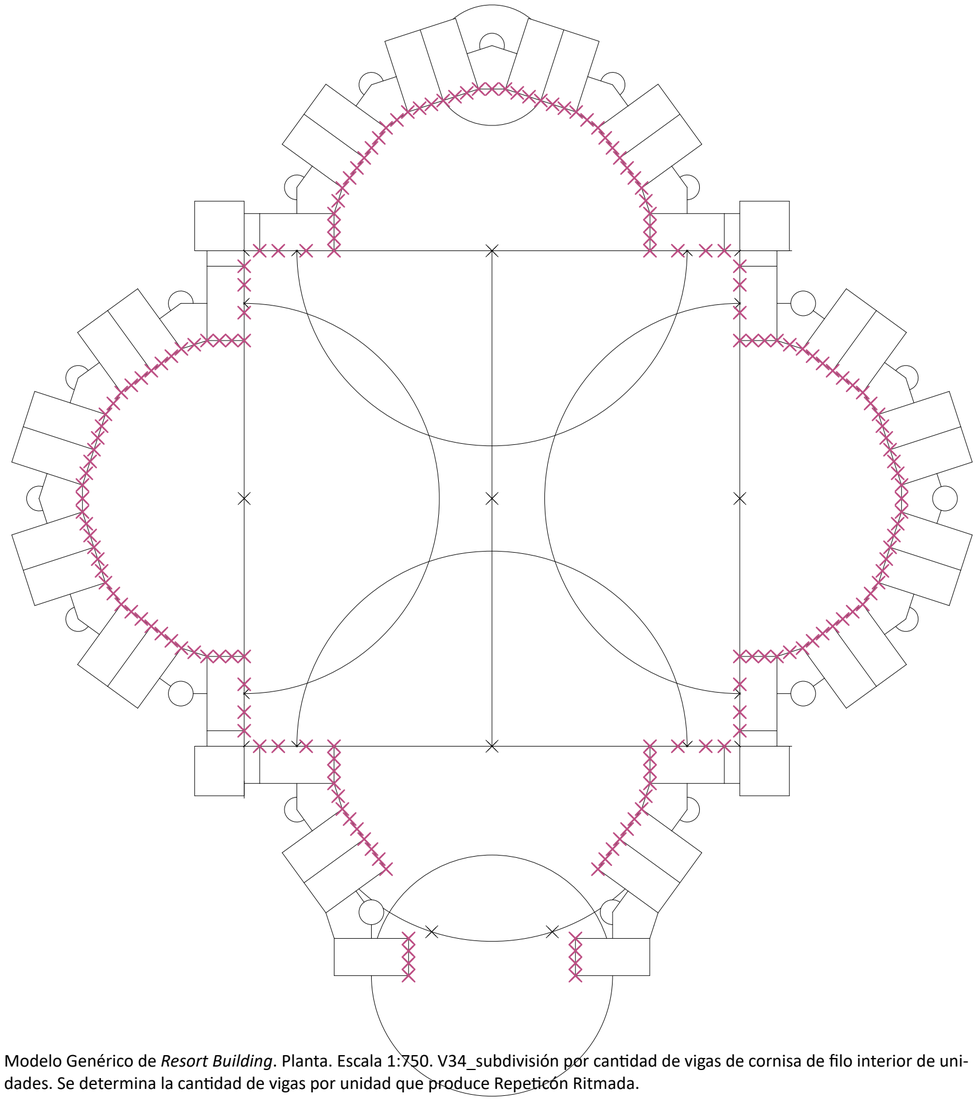
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V32_altura de apartamentos de esquina. Se determina la altura de los apartamentos de esquina que produce Masa Aprisionante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



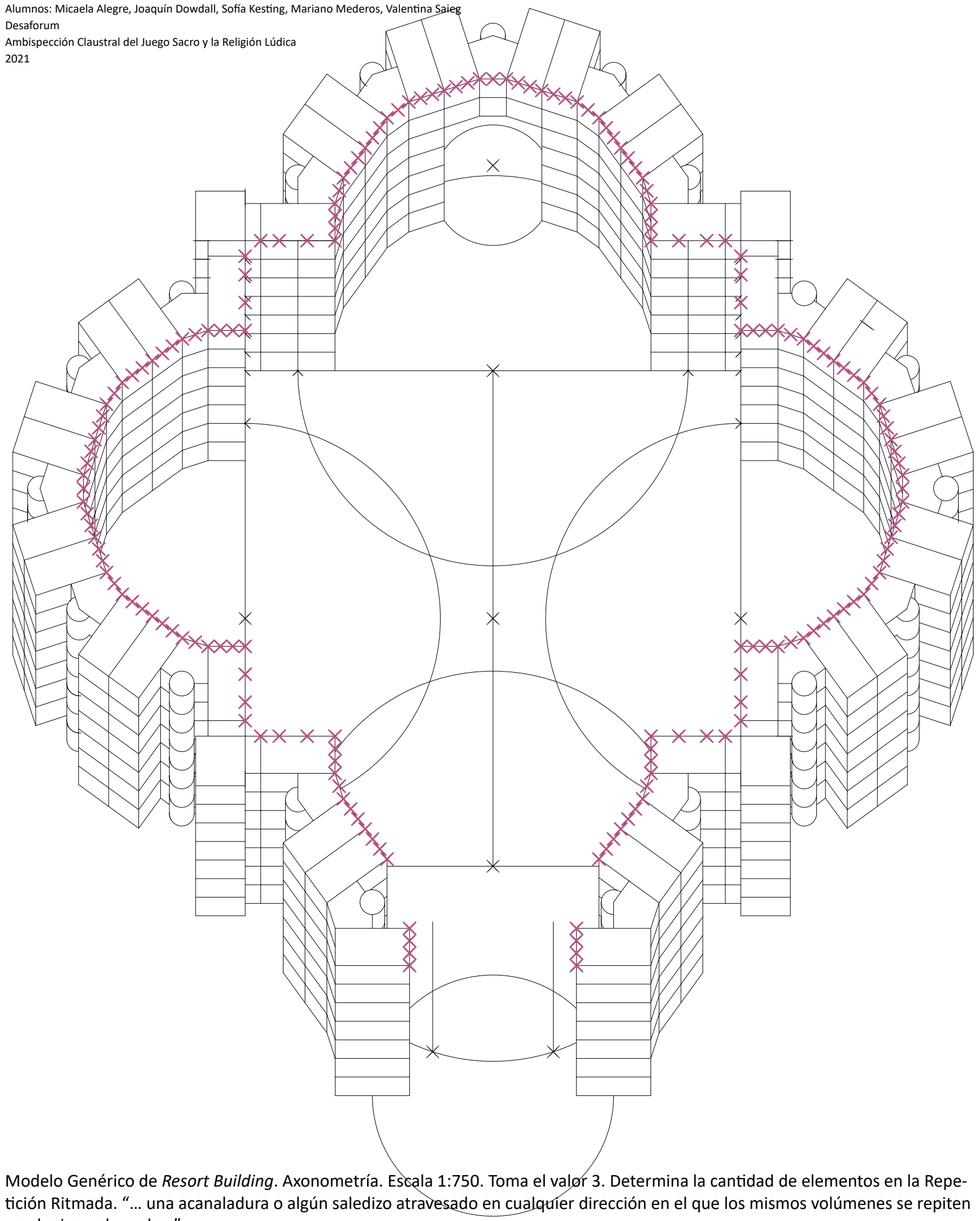
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 3 m. Determina la altura de las partes que componen la Masa Aprisionante. "… y los pone en relación por el mero hecho de hacerlos coexistir en su interior, es didácticamente utilísimo."

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

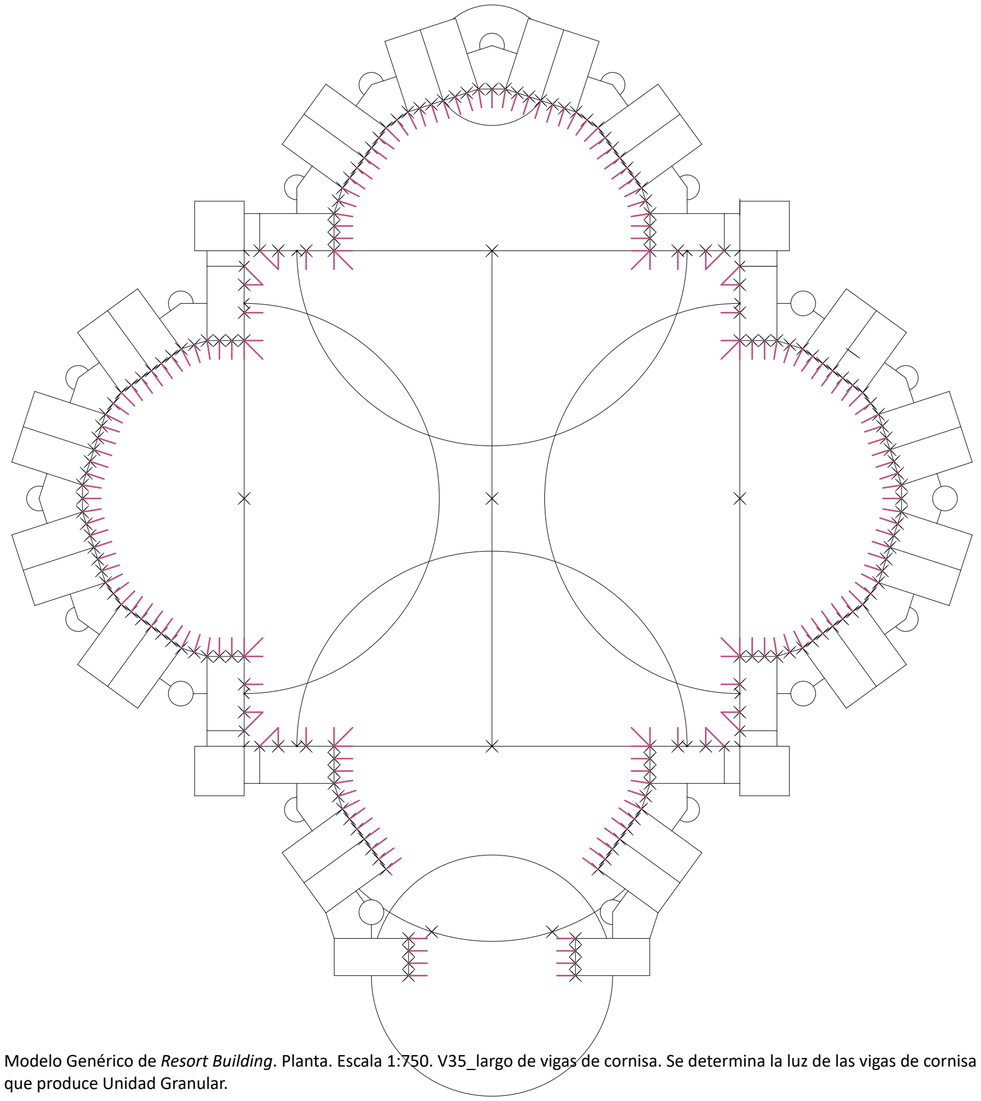


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V34_subdivisión por cantidad de vigas de cornisa de filo interior de unidades. Se determina la cantidad de vigas por unidad que produce Repeticón Ritmada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

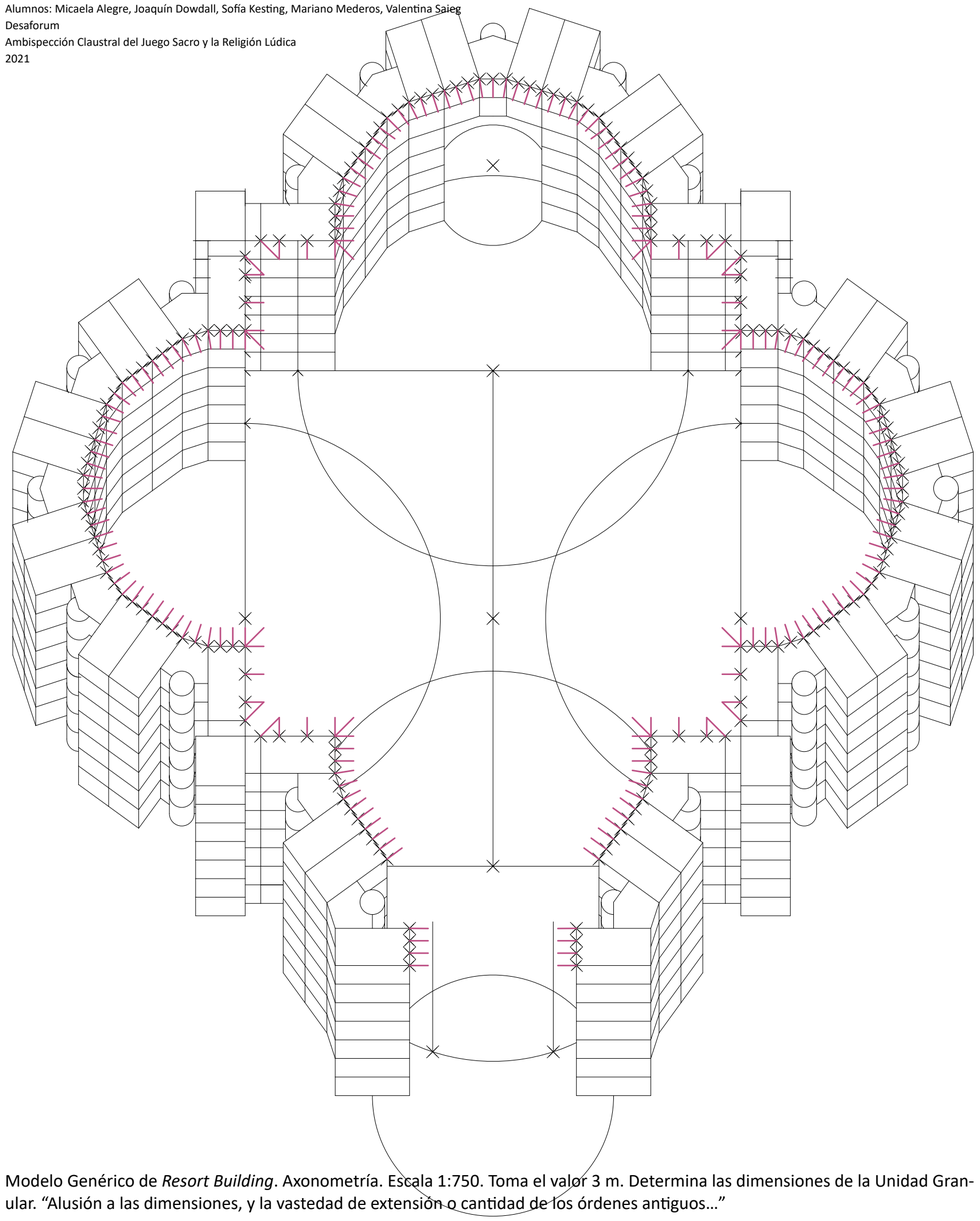


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 3. Determina la cantidad de elementos en la Repetición Ritmada. “… una acanaladura o algún saledizo atravesado en cualquier dirección en el que los mismos volúmenes se repiten en el mismo desorden.”



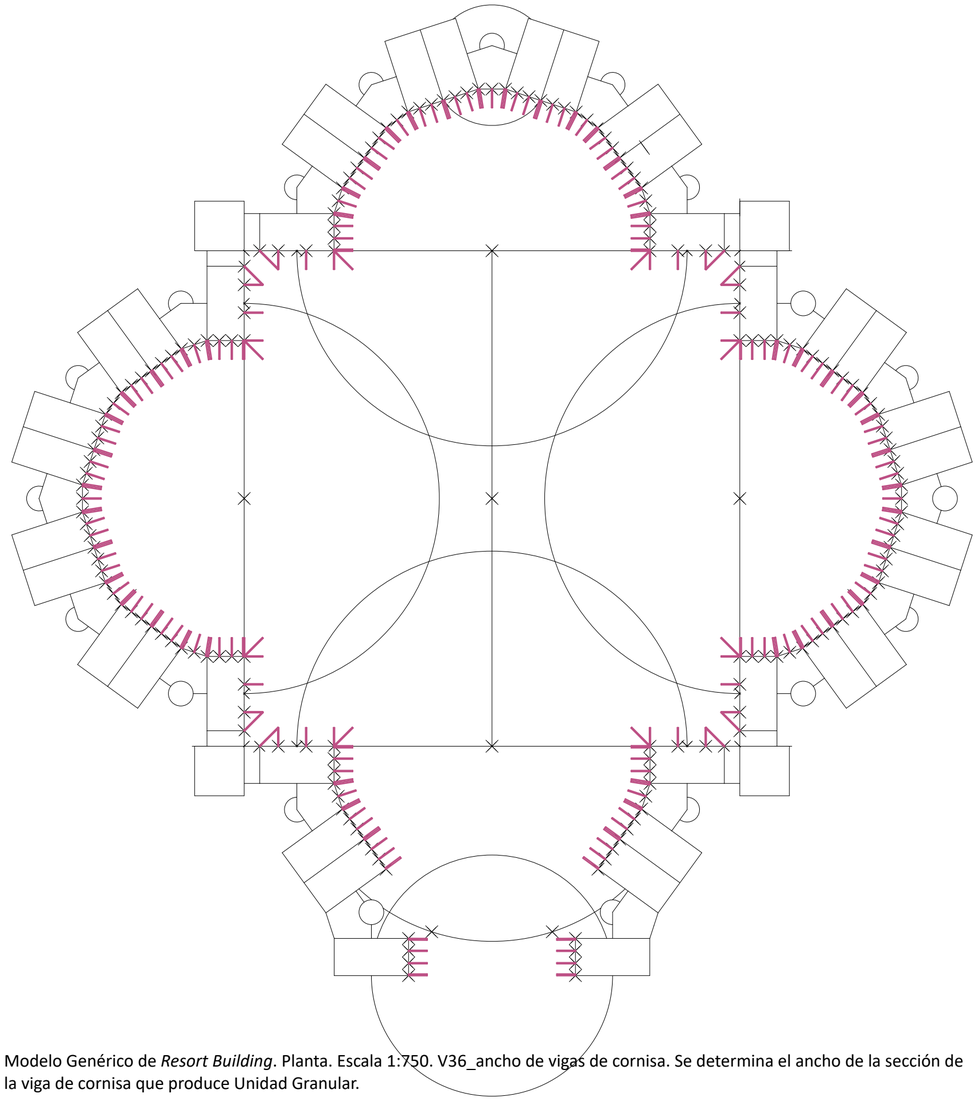
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V35_largo de vigas de cornisa. Se determina la luz de las vigas de cornisa que produce Unidad Granular.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



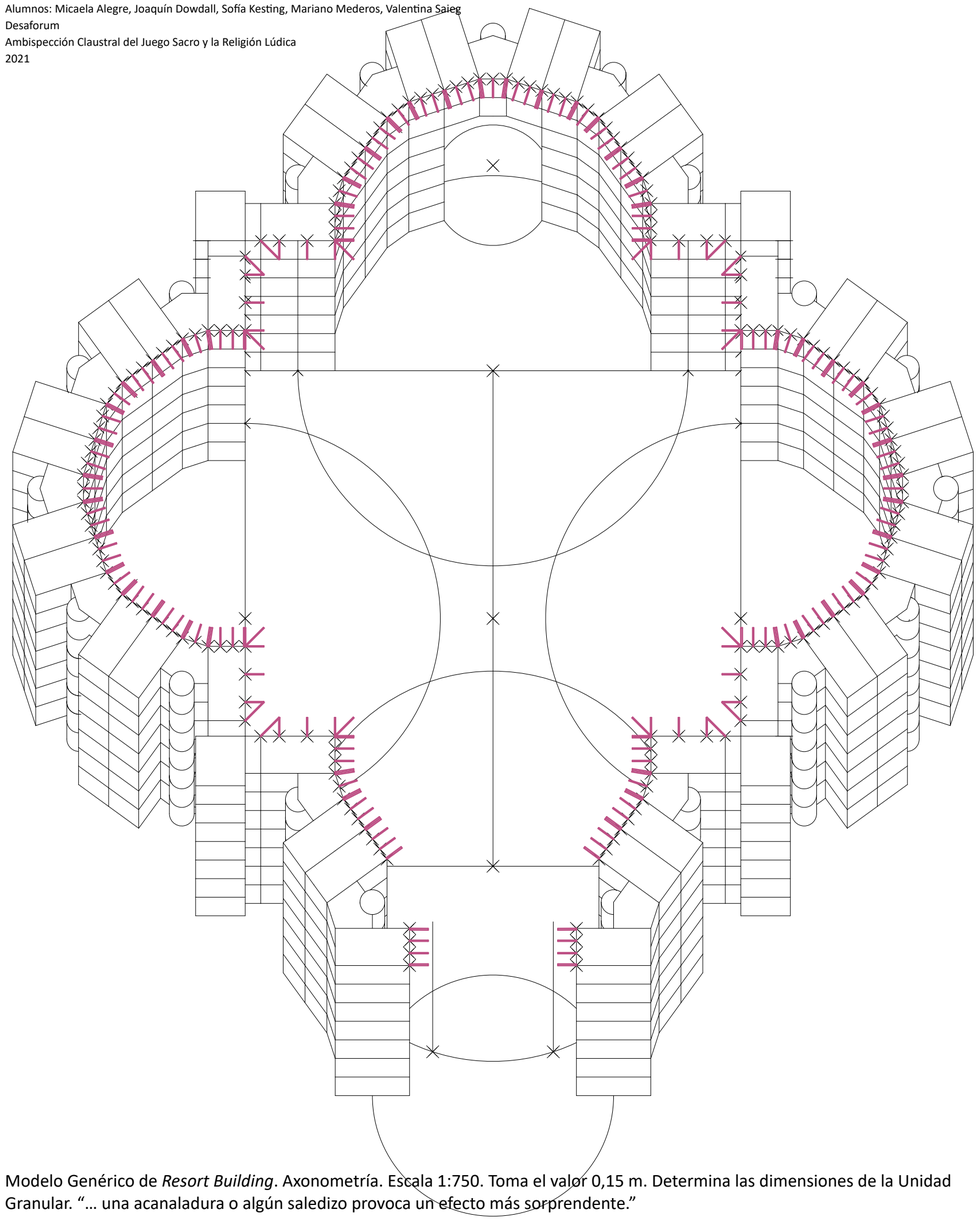
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 3 m. Determina las dimensiones de la Unidad Granular. “Alusión a las dimensiones, y la vastedad de extensión o cantidad de los órdenes antiguos…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



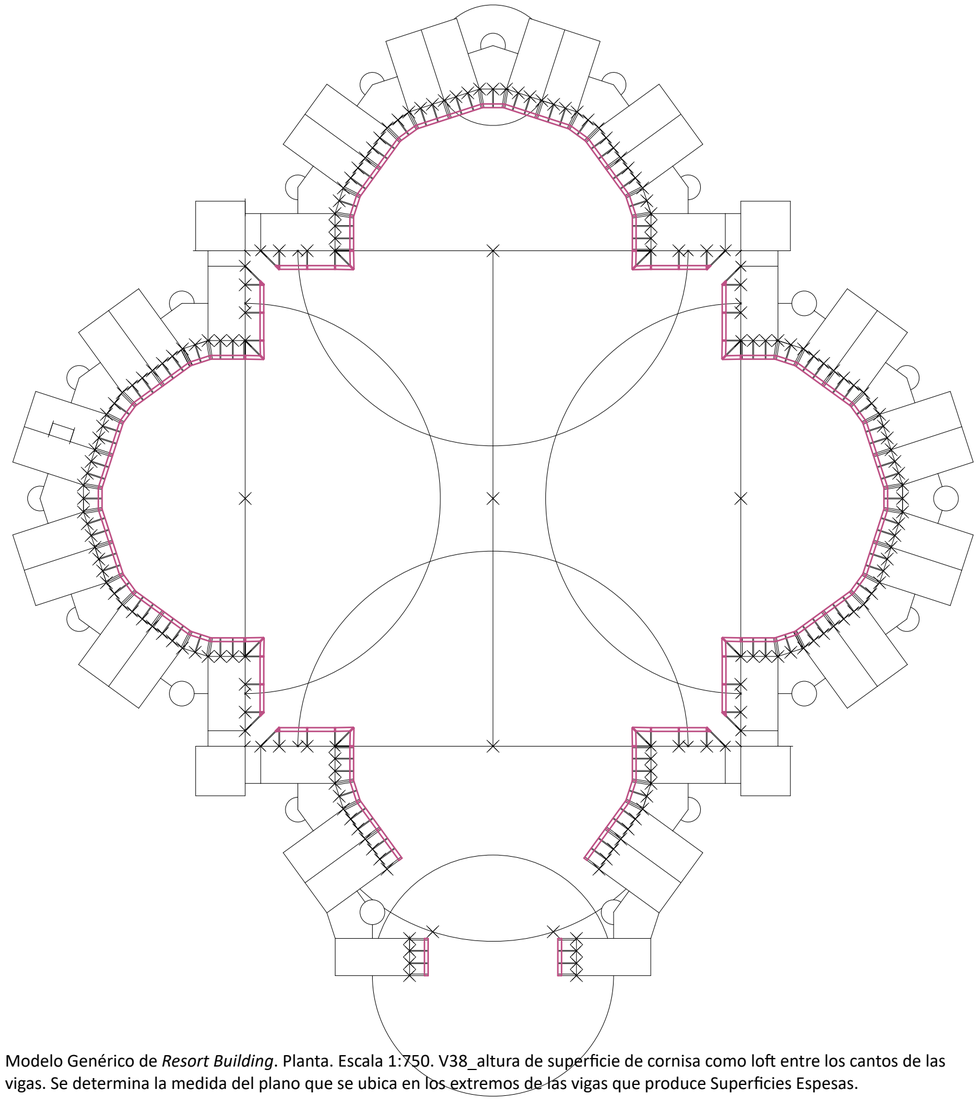
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V36_ancho de vigas de cornisa. Se determina el ancho de la sección de la viga de cornisa que produce Unidad Granular.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



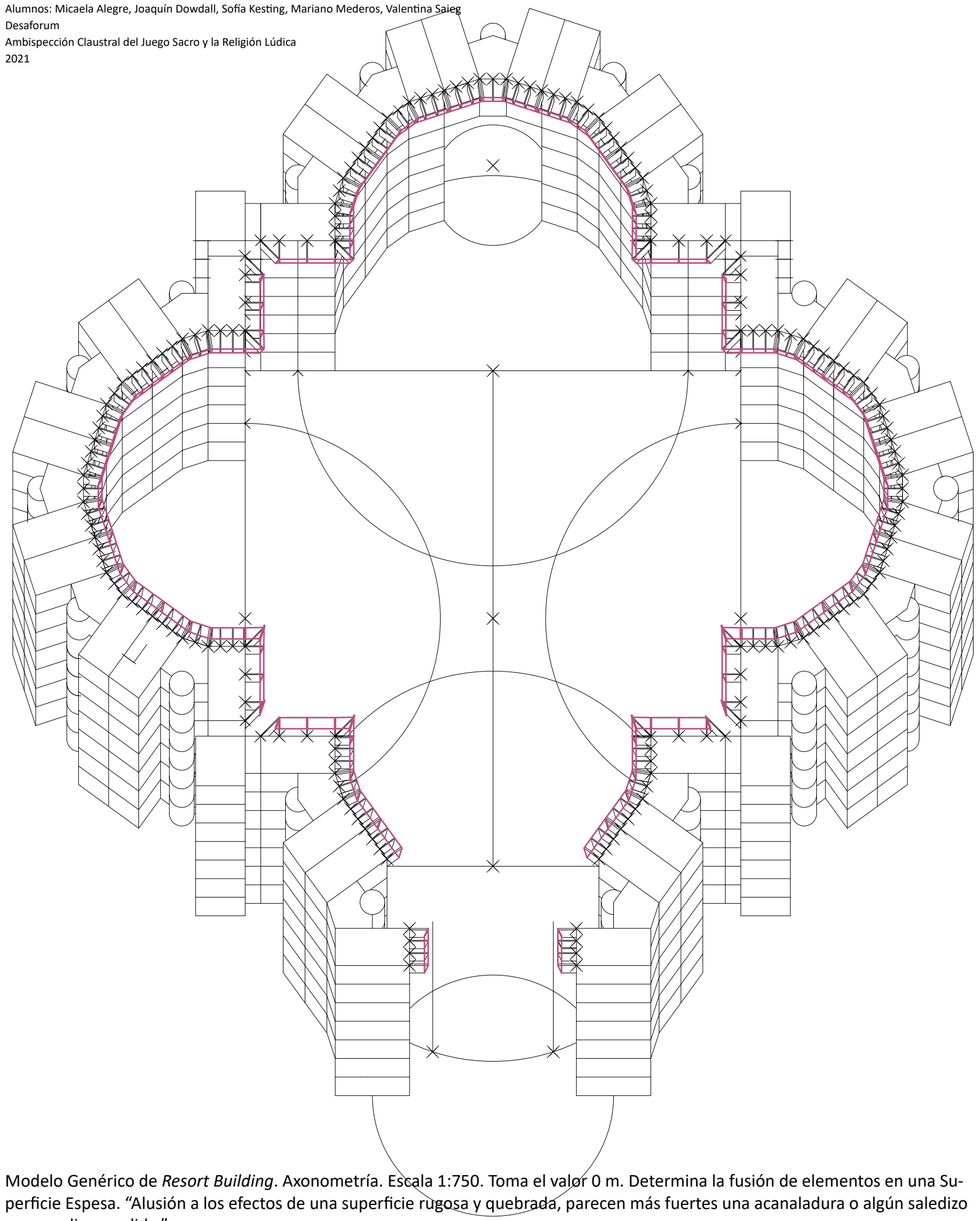
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0,15 m. Determina las dimensiones de la Unidad Granular. “… una acanaladura o algún saledizo provoca un efecto más sorprendente.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



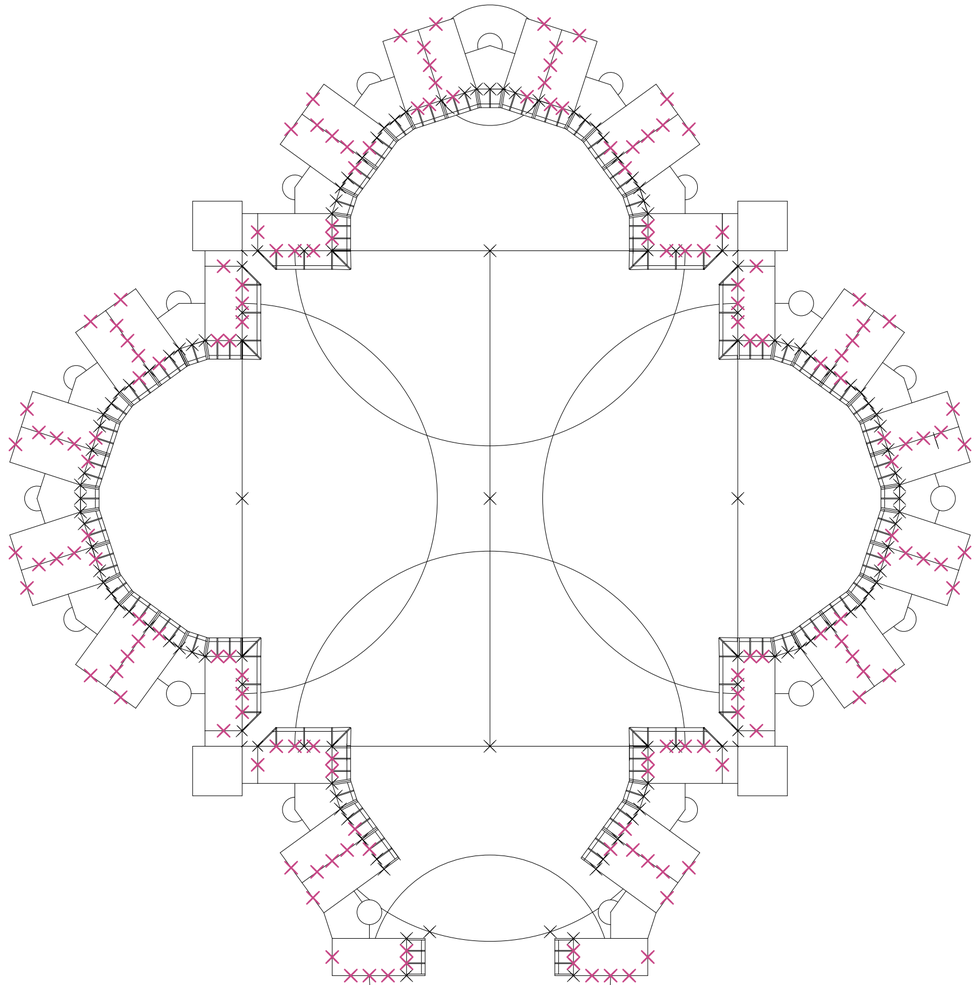
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V38_altura de superficie de cornisa como loft entre los cantos de las vigas. Se determina la medida del plano que se ubica en los extremos de las vigas que produce Superficies Espesas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



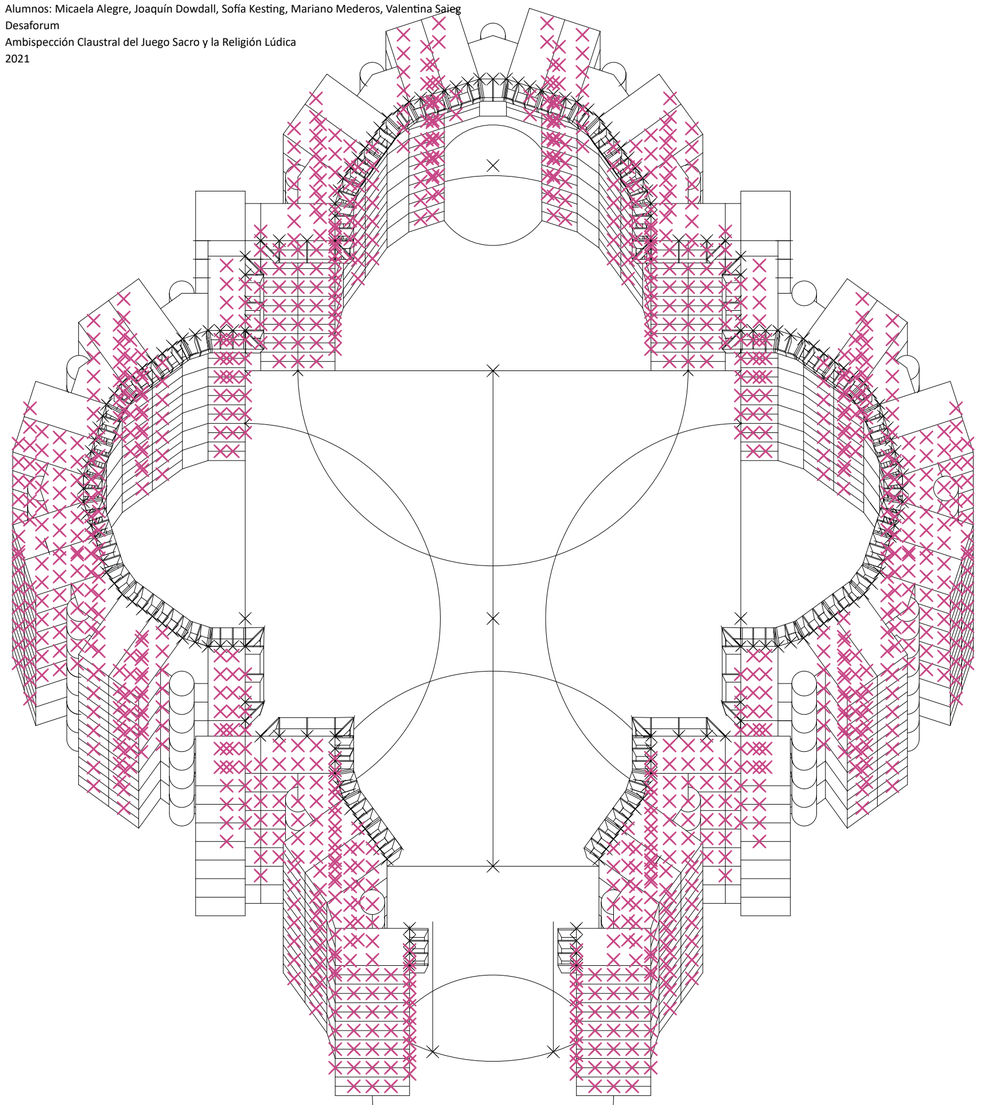
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 0 m. Determina la fusión de elementos en una Superficie Espesa. “Alusión a los efectos de una superficie rugosa y quebrada, parecen más fuertes una acanaladura o algún saledizo que una lisa y pulida.”

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



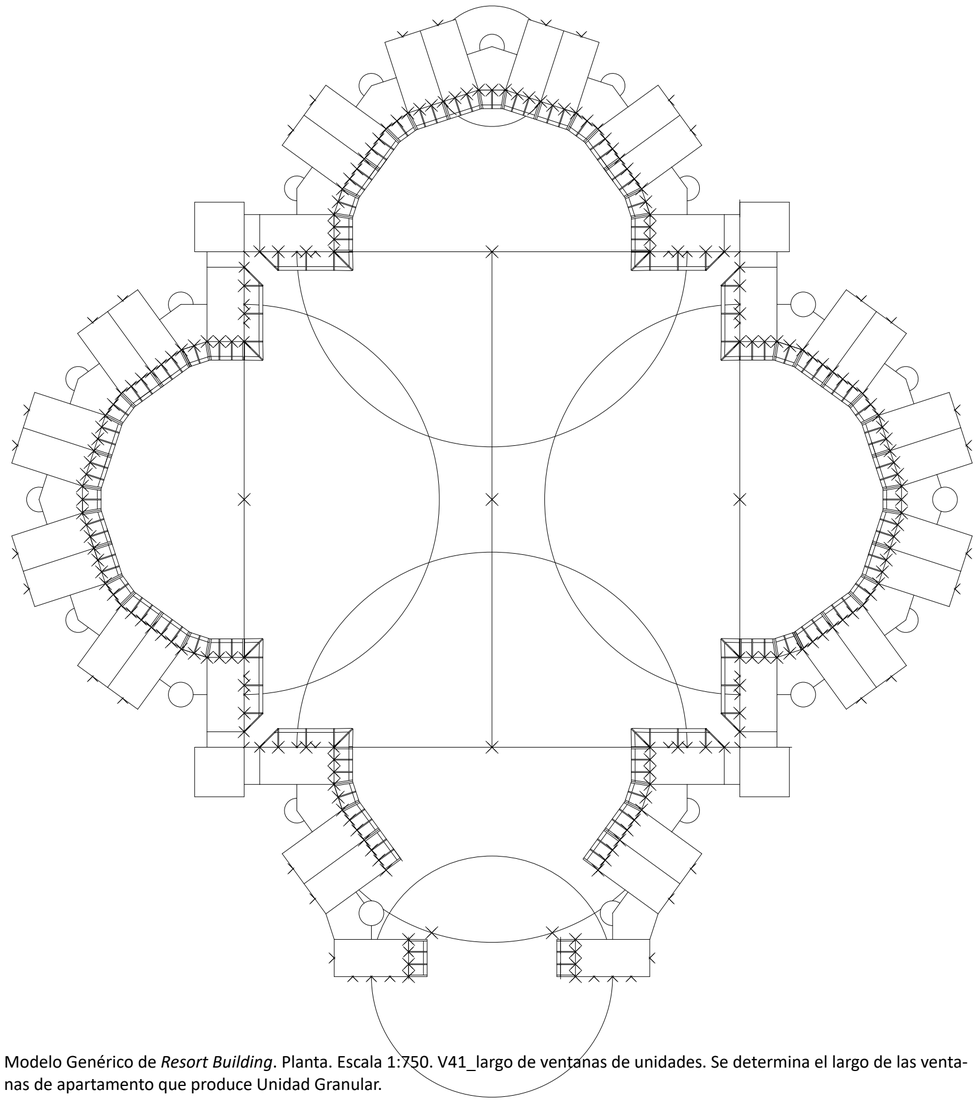
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V40_subdivisión por cantidad de ventanas de apartamentos. Se determina la cantidad de ventanas por cara de las unidades que produce Repetición Ritmada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



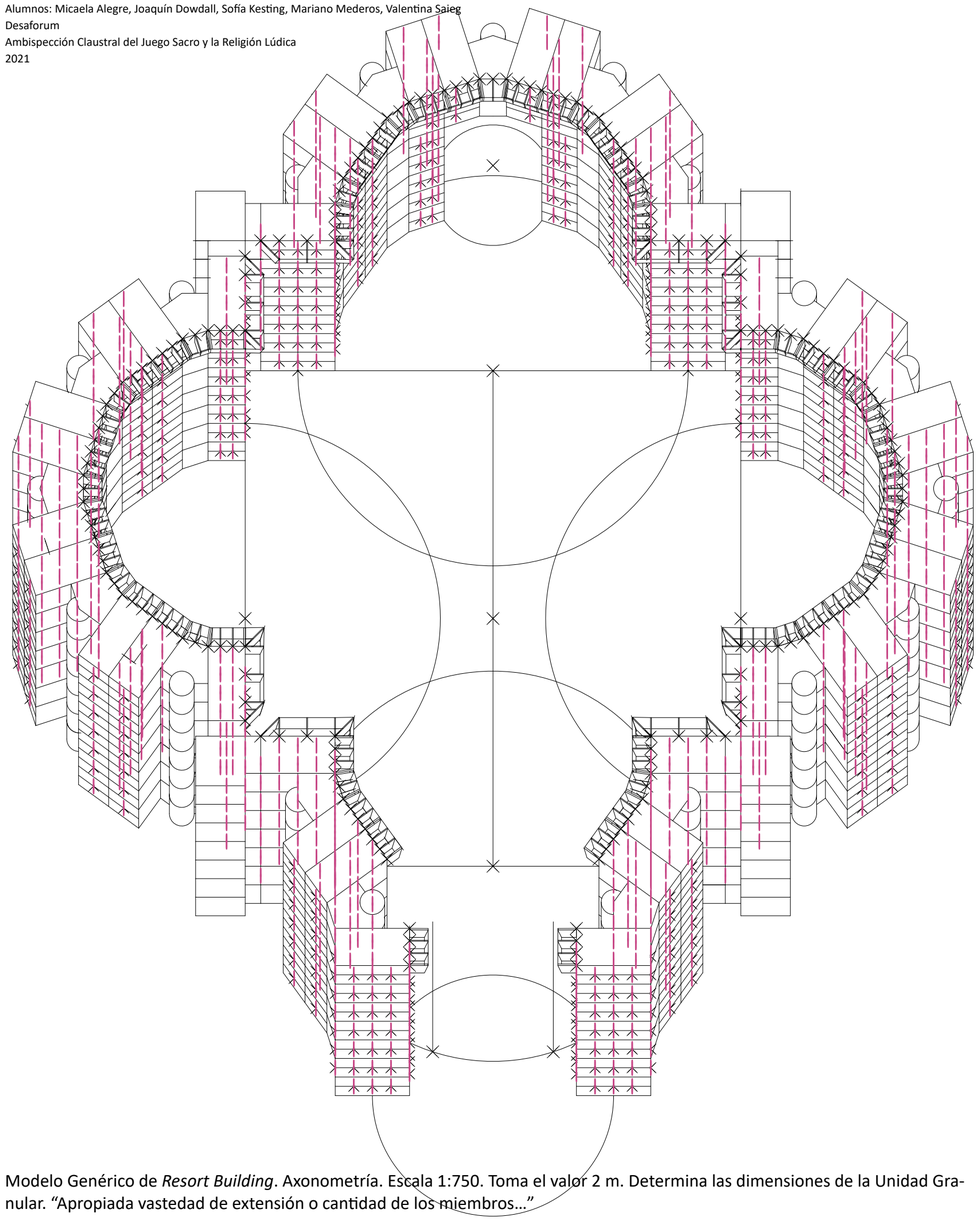
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 1,5. Determina la cantidad de elementos en la Repetición Ritmada. "… y una relación de todas sus proporciones como atravesada en cualquier dirección con la simetría los mismos volúmenes se repiten en el mismo desorden."

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

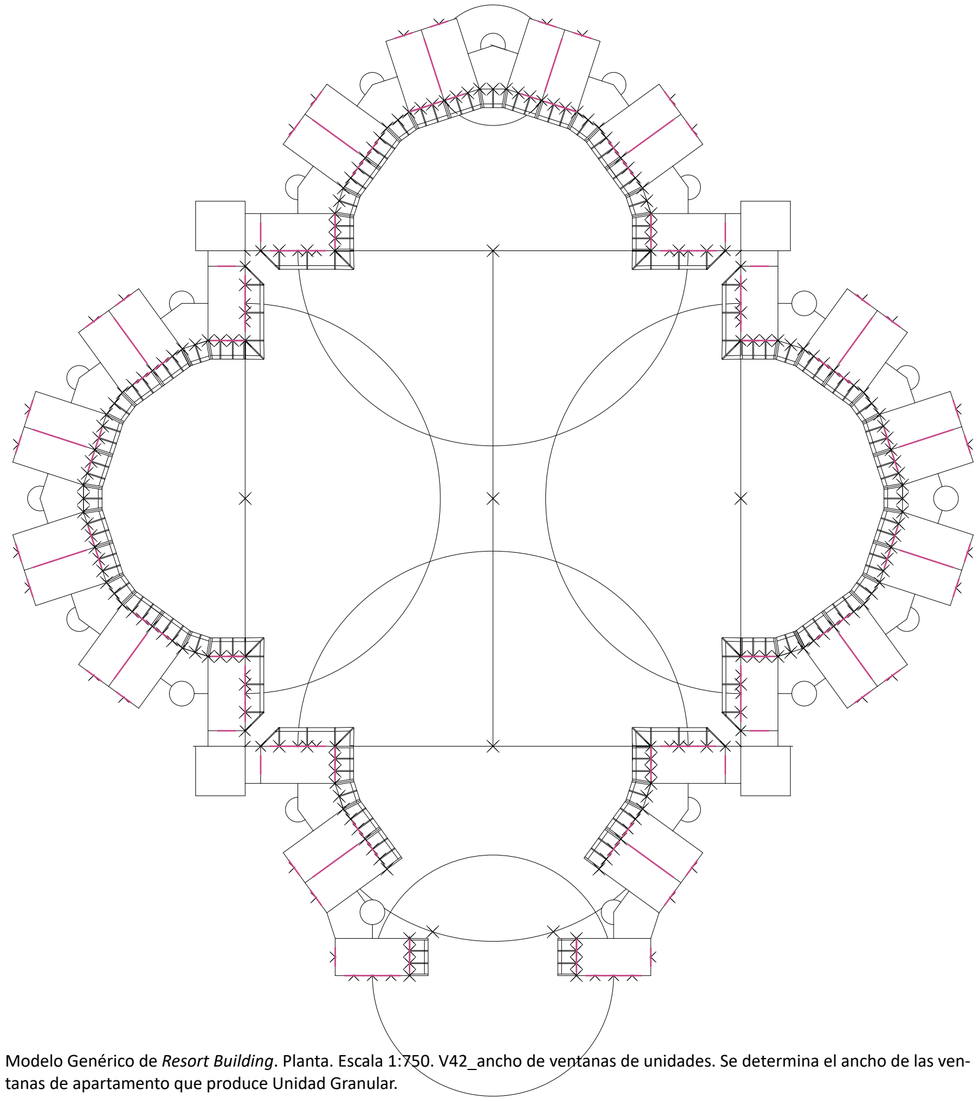


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V41_largo de ventanas de unidades. Se determina el largo de las ventanas de apartamento que produce Unidad Granular.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

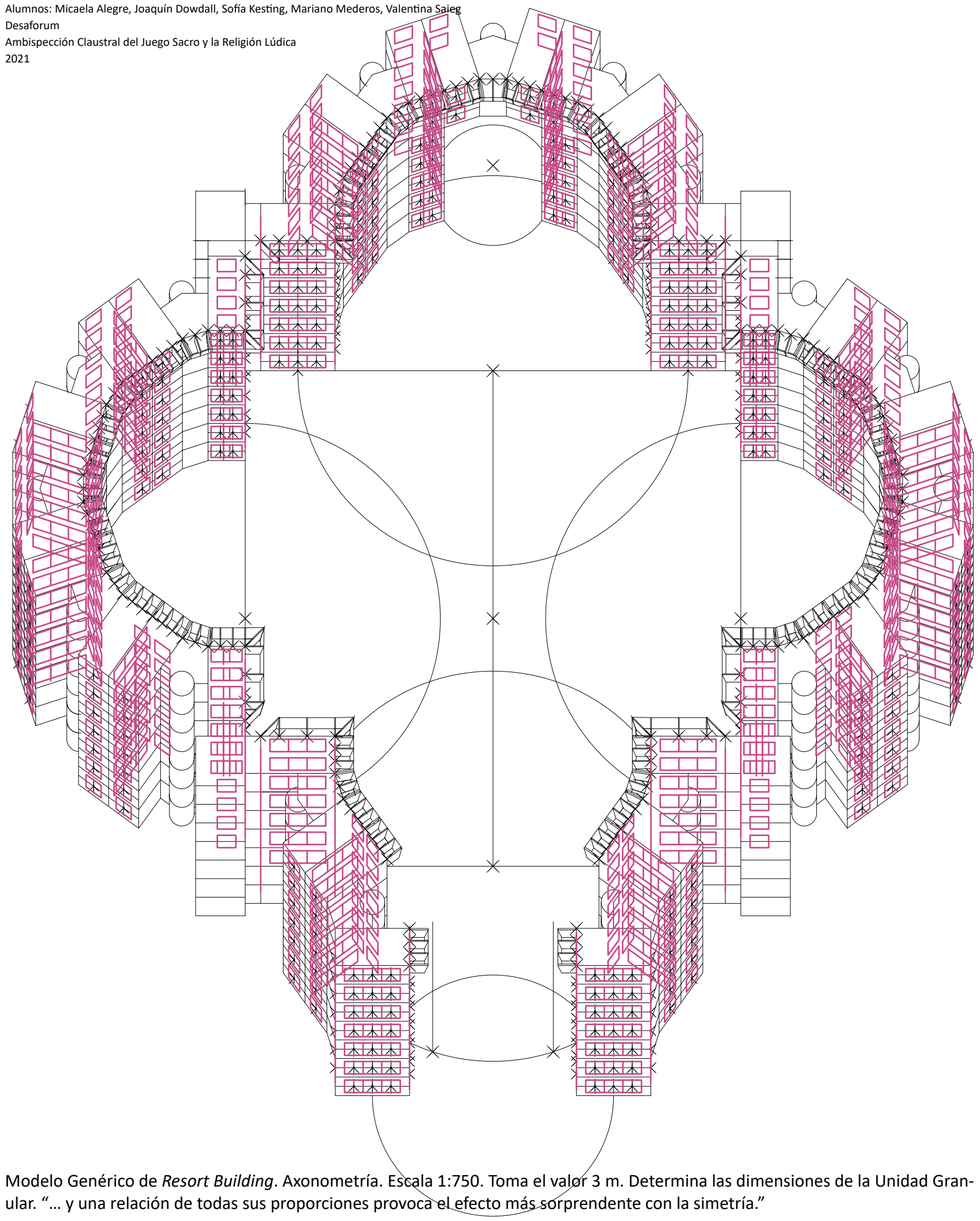


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 2 m. Determina las dimensiones de la Unidad Granular. “Apropiada vastedad de extensión o cantidad de los miembros...”



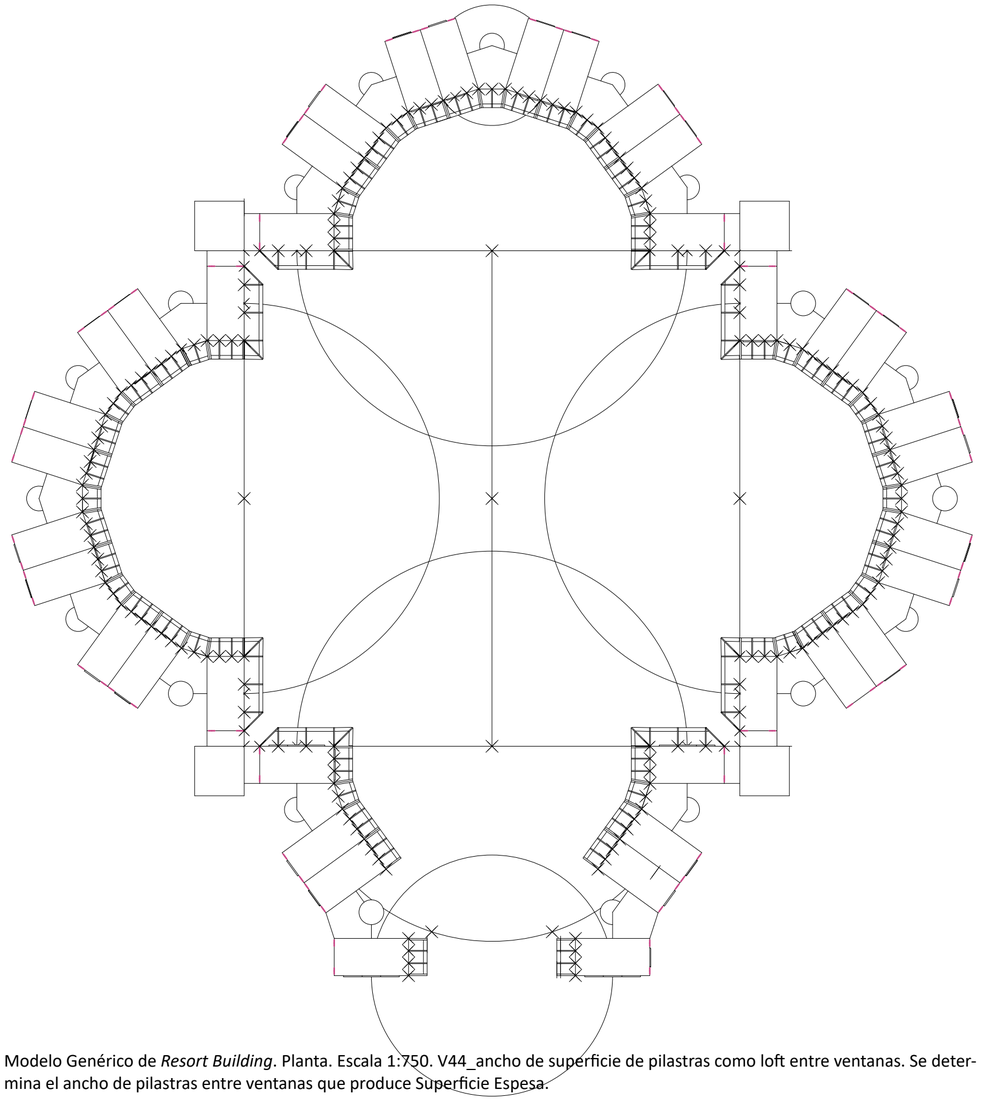
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V42_ancho de ventanas de unidades. Se determina el ancho de las ventanas de apartamento que produce Unidad Granular.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



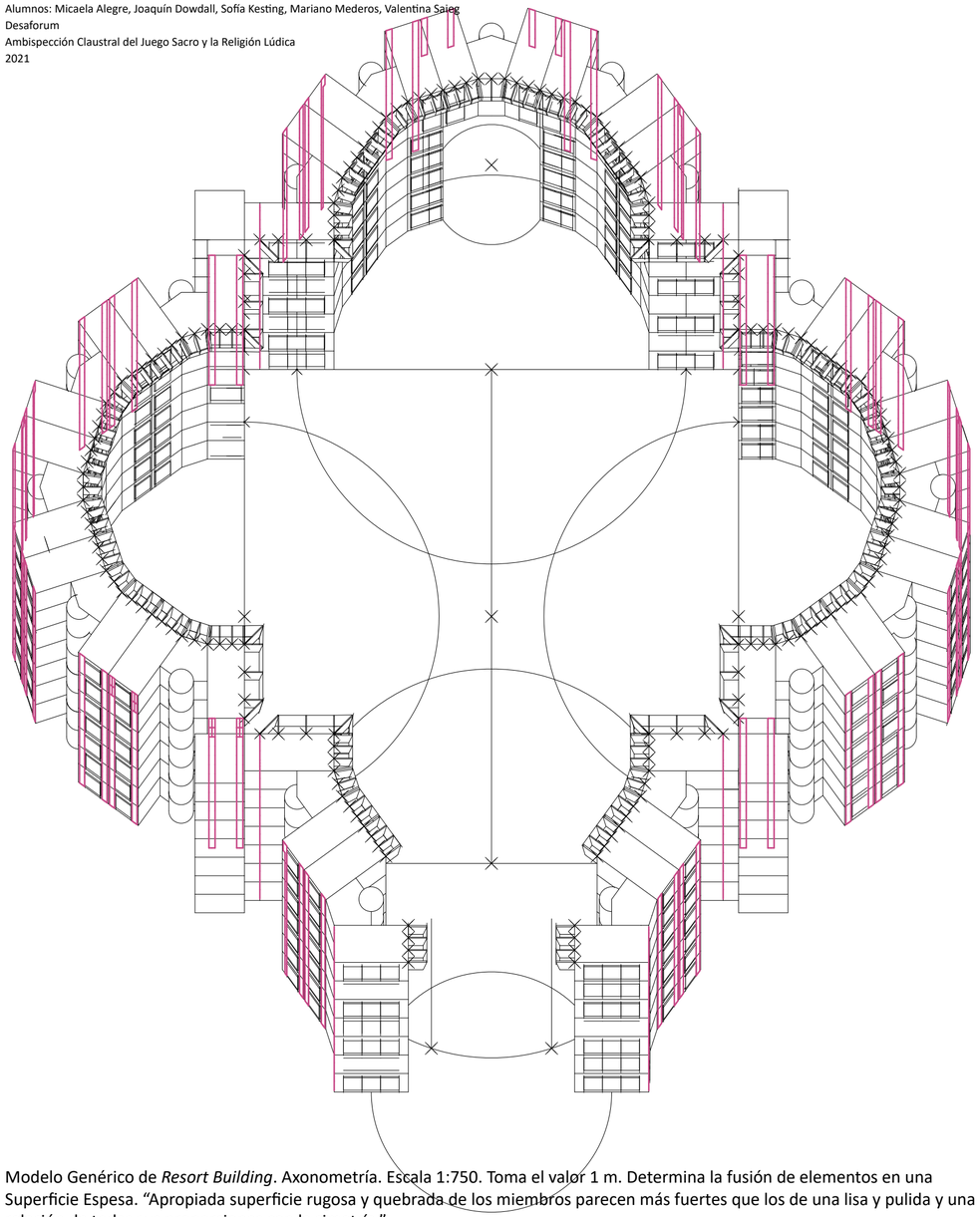
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 3 m. Determina las dimensiones de la Unidad Granular. “… y una relación de todas sus proporciones provoca el efecto más sorprendente con la simetría.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



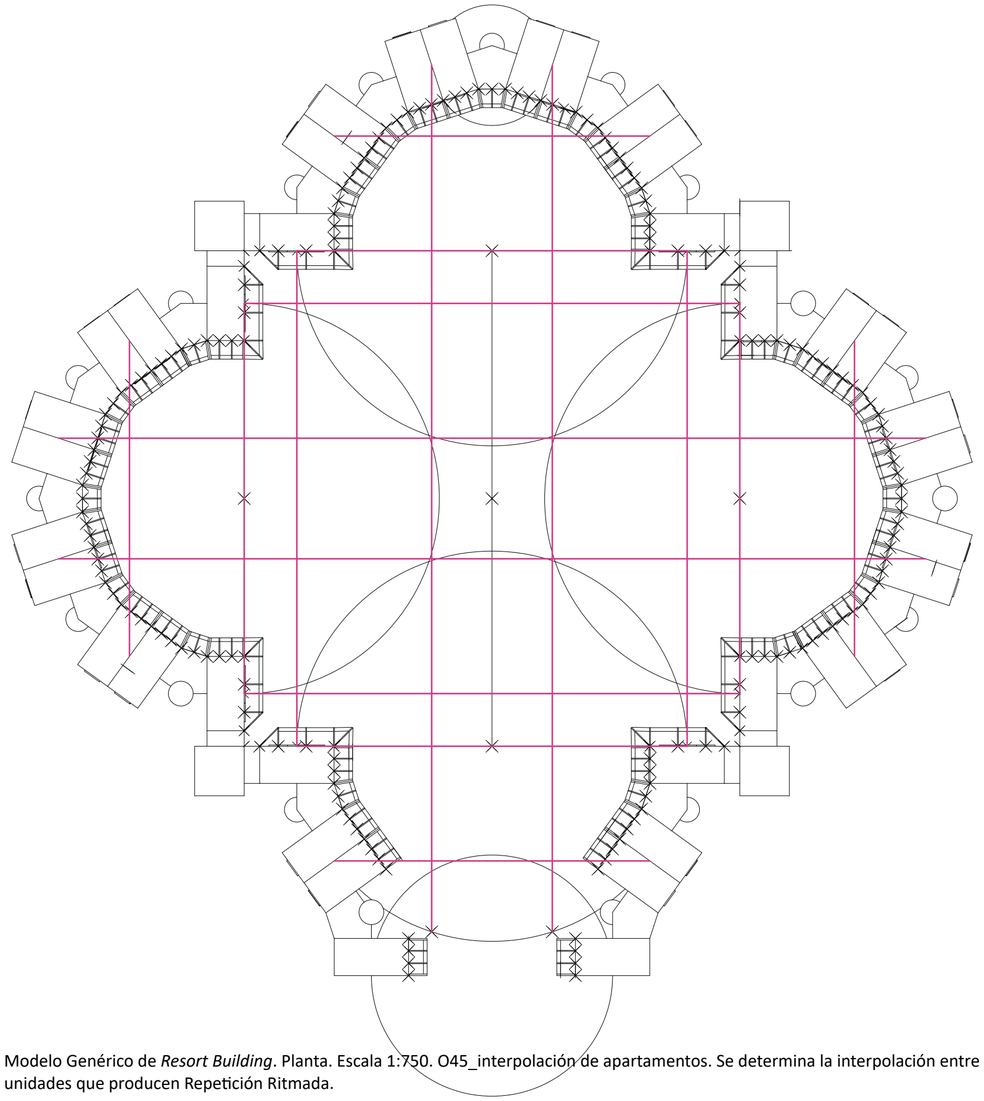
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V44_ancho de superficie de pilastras como loft entre ventanas. Se determina el ancho de pilastras entre ventanas que produce Superficie Espesa.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



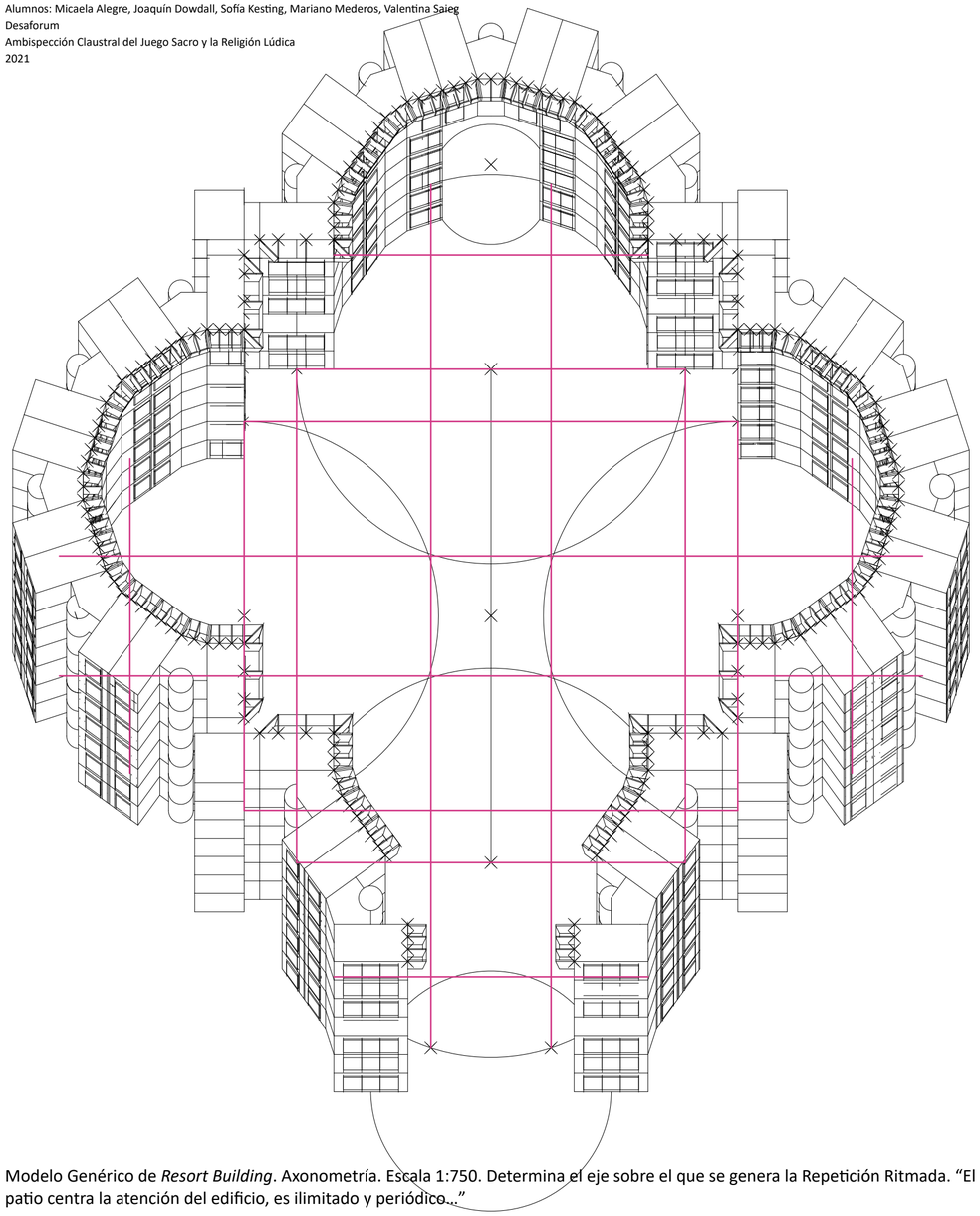
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 1 m. Determina la fusión de elementos en una Superficie Espesa. “Apropiada superficie rugosa y quebrada de los miembros parecen más fuertes que los de una lisa y pulida y una relación de todas sus proporciones con la simetría.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



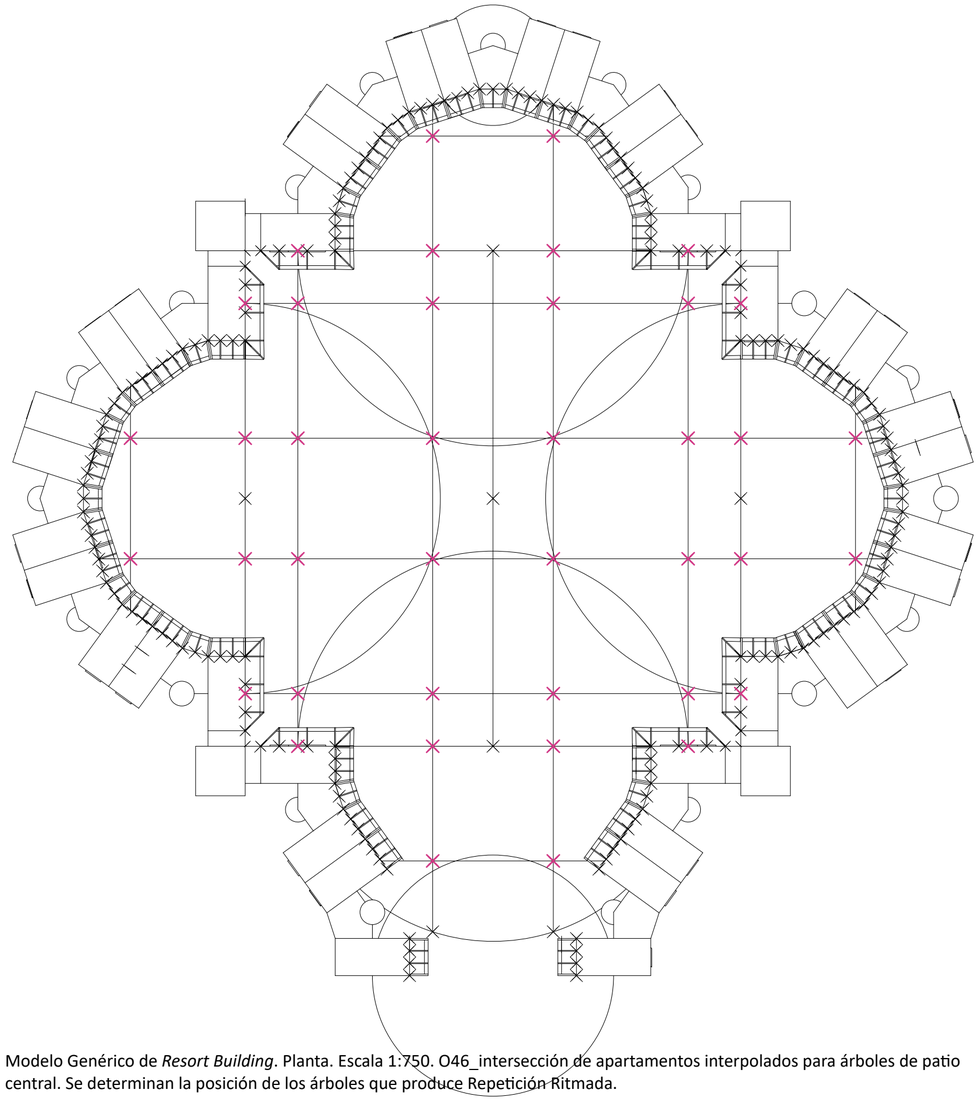
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. O45_interpolación de apartamentos. Se determina la interpolación entre unidades que producen Repetición Ritmada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



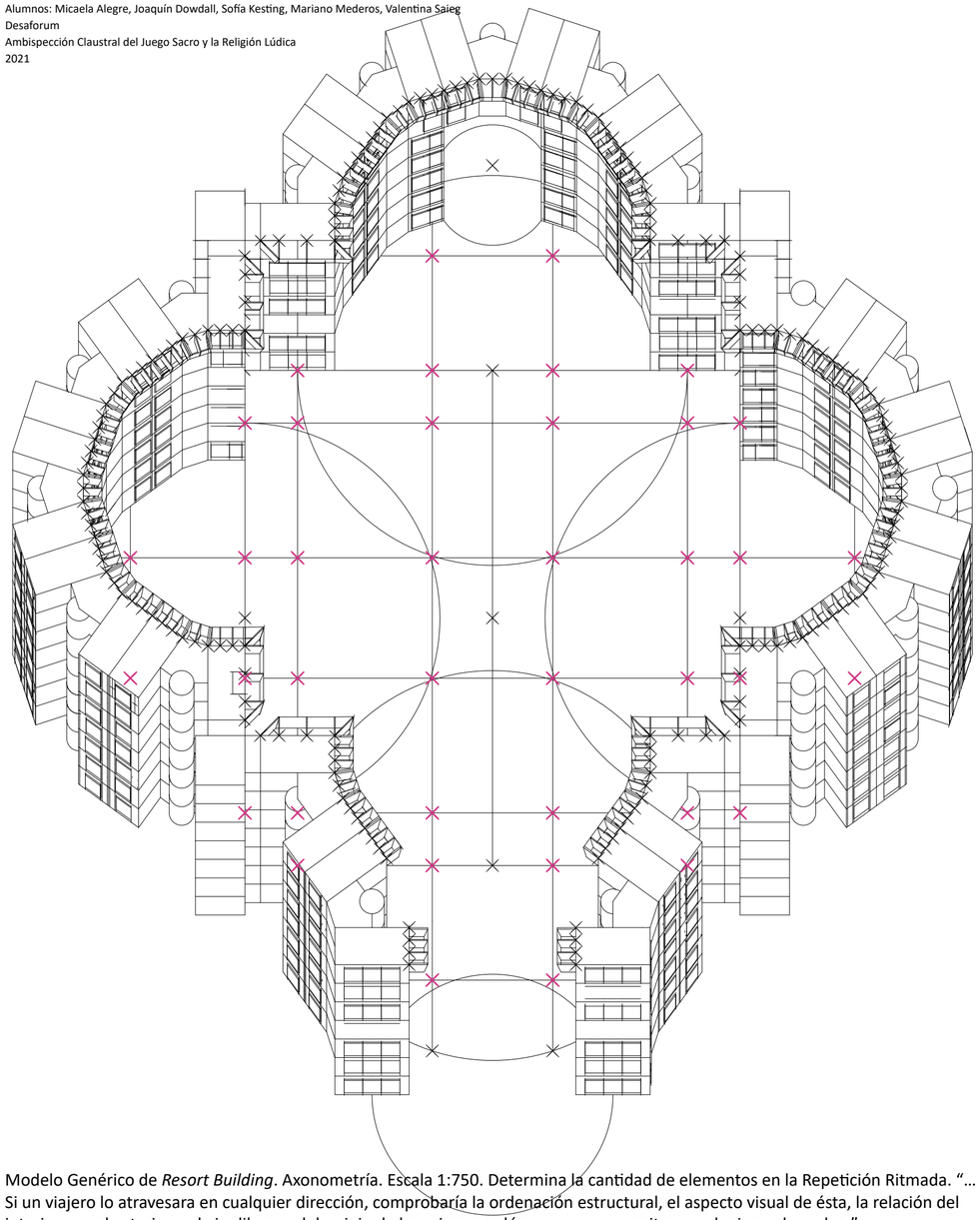
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Determina el eje sobre el que se genera la Repetición Ritmada. “El patio centra la atención del edificio, es ilimitado y periódico…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

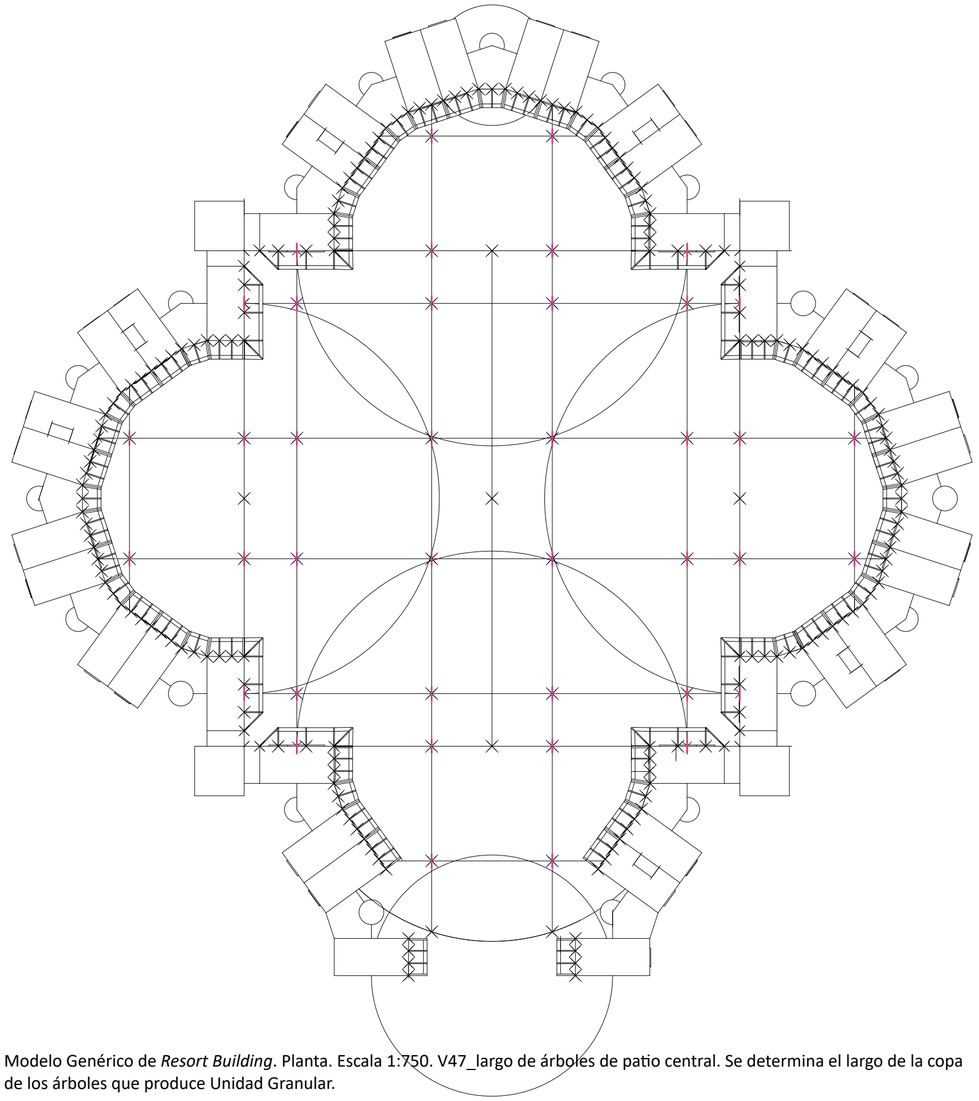


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. O46_intersección de apartamentos interpolados para árboles de patio central. Se determinan la posición de los árboles que produce Repetición Ritmada.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

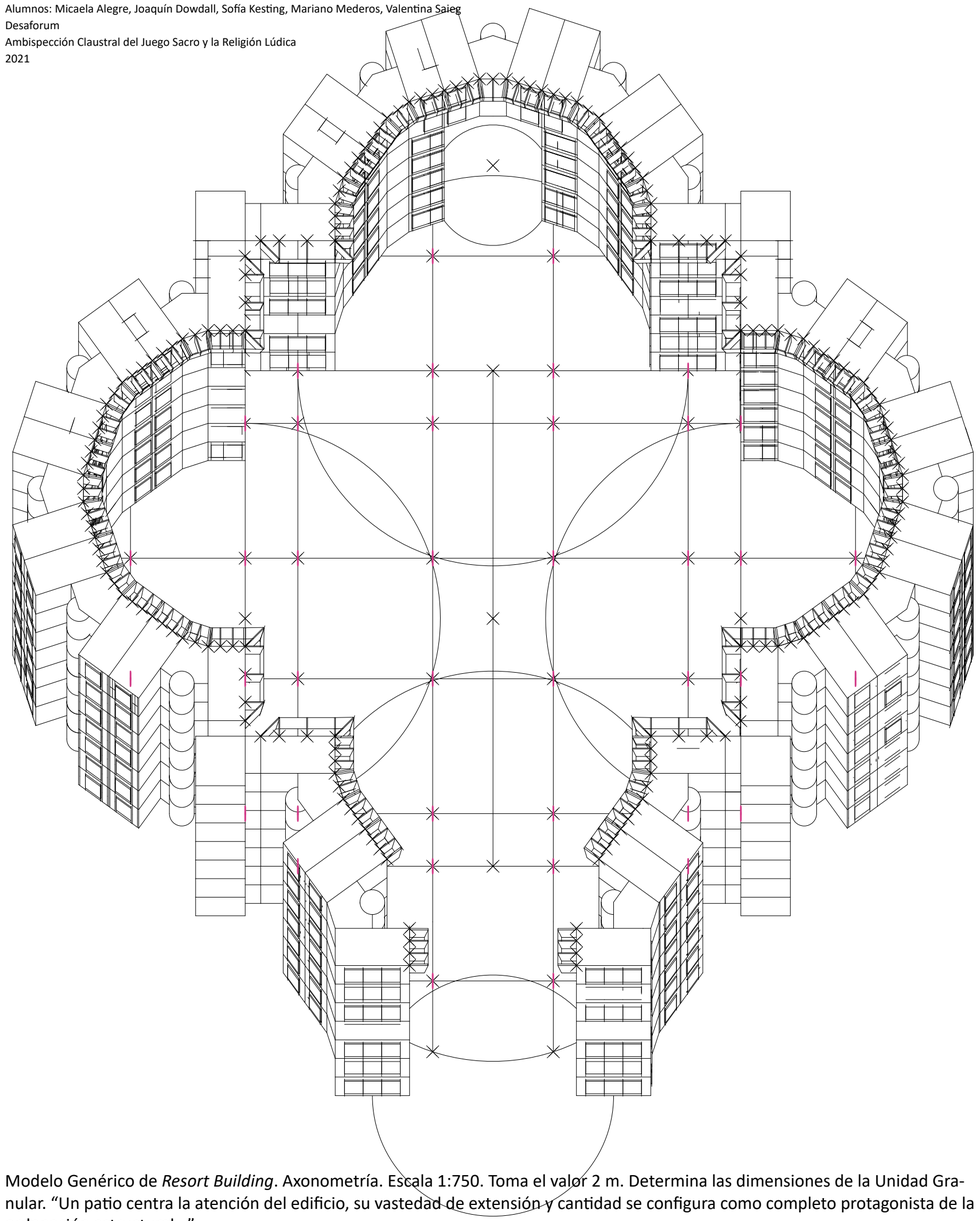


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Determina la cantidad de elementos en la Repetición Ritmada. “… Si un viajero lo atravesara en cualquier dirección, comprobaría la ordenación estructural, el aspecto visual de ésta, la relación del interior con el exterior y el aire libre, y el dominio de los mismos volúmenes que se repiten en el mismo desorden.”



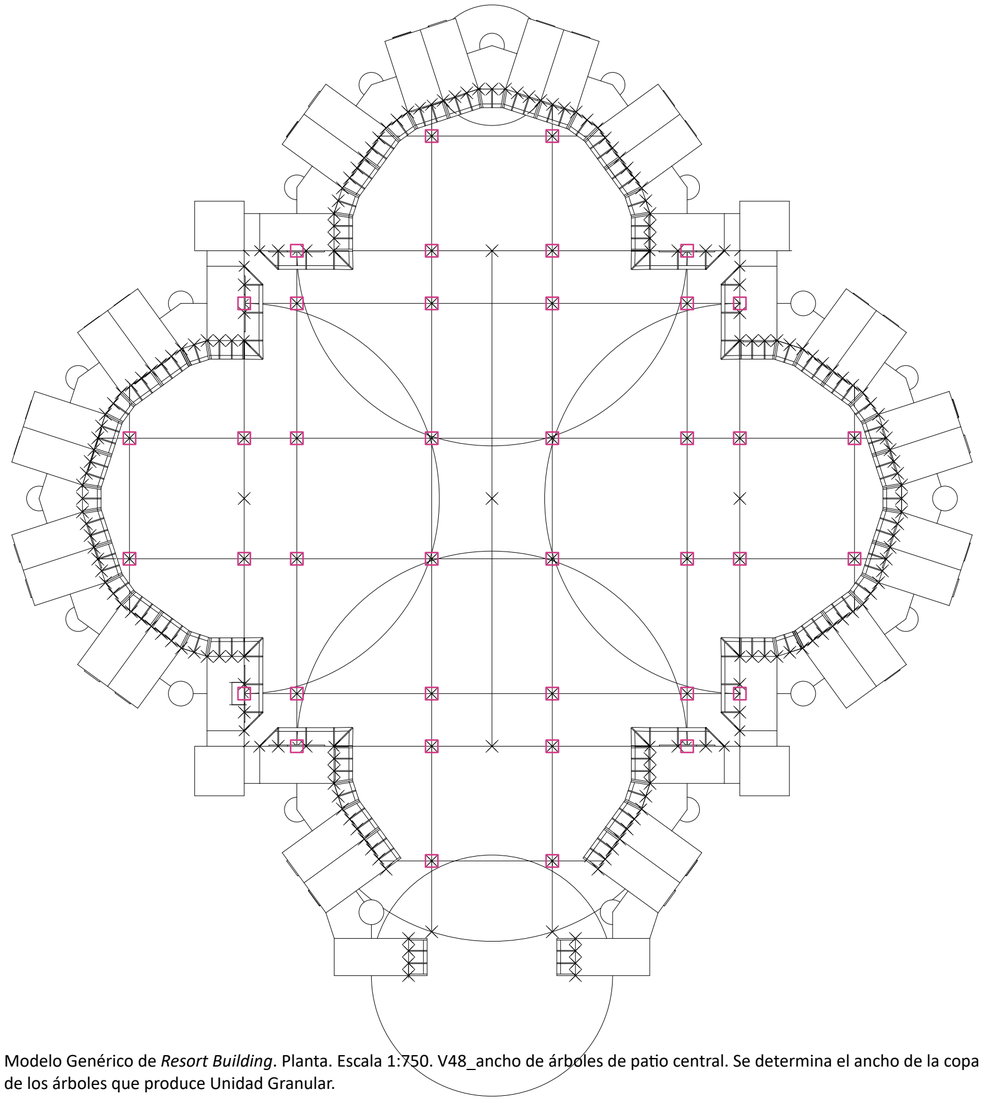
Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V47_largo de árboles de patio central. Se determina el largo de la copa de los árboles que produce Unidad Granular.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



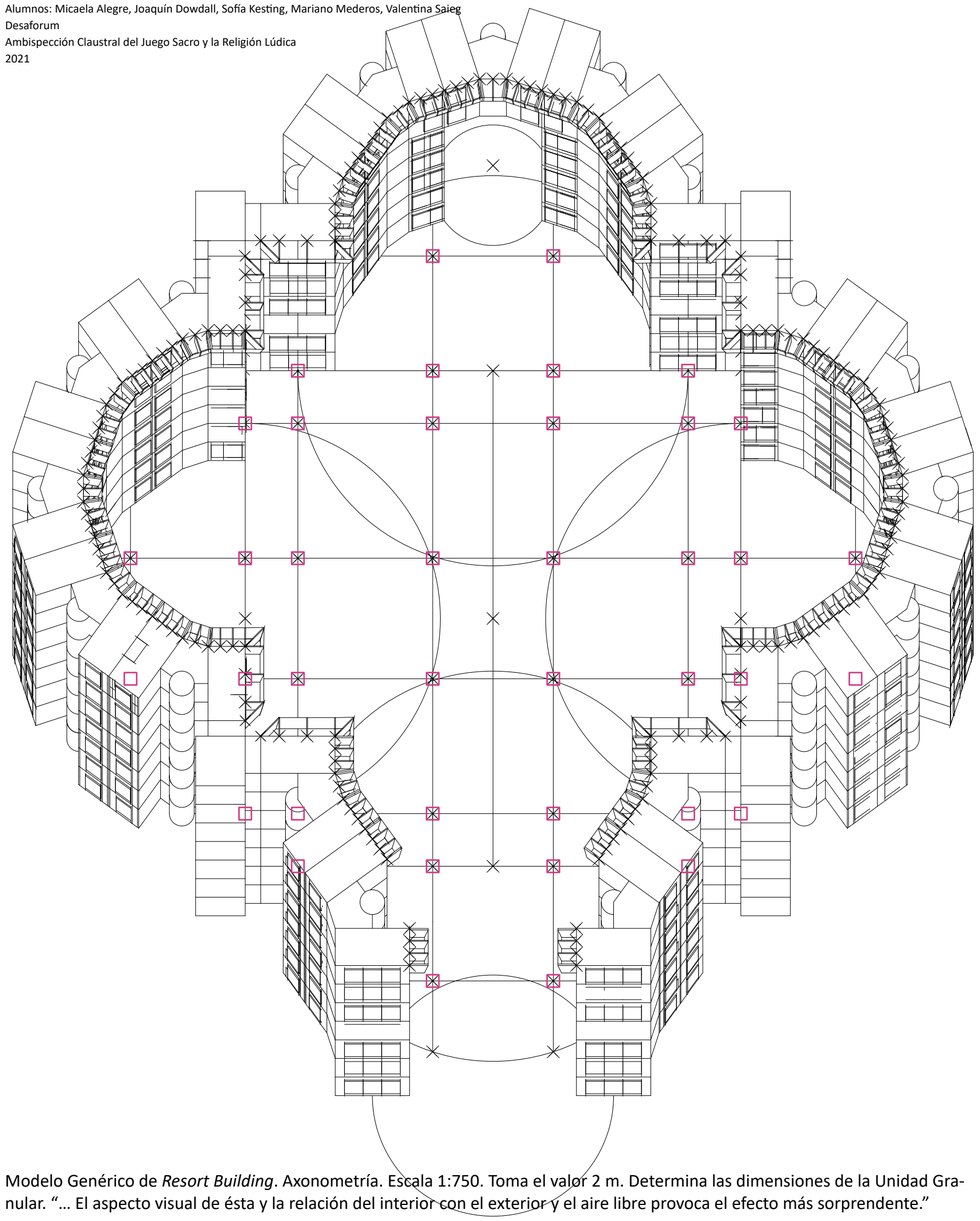
Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 2 m. Determina las dimensiones de la Unidad Granular. “Un patio centra la atención del edificio, su vastedad de extensión y cantidad se configura como completo protagonista de la ordenación estructural…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V48_ancho de árboles de patio central. Se determina el ancho de la copa de los árboles que produce Unidad Granular.

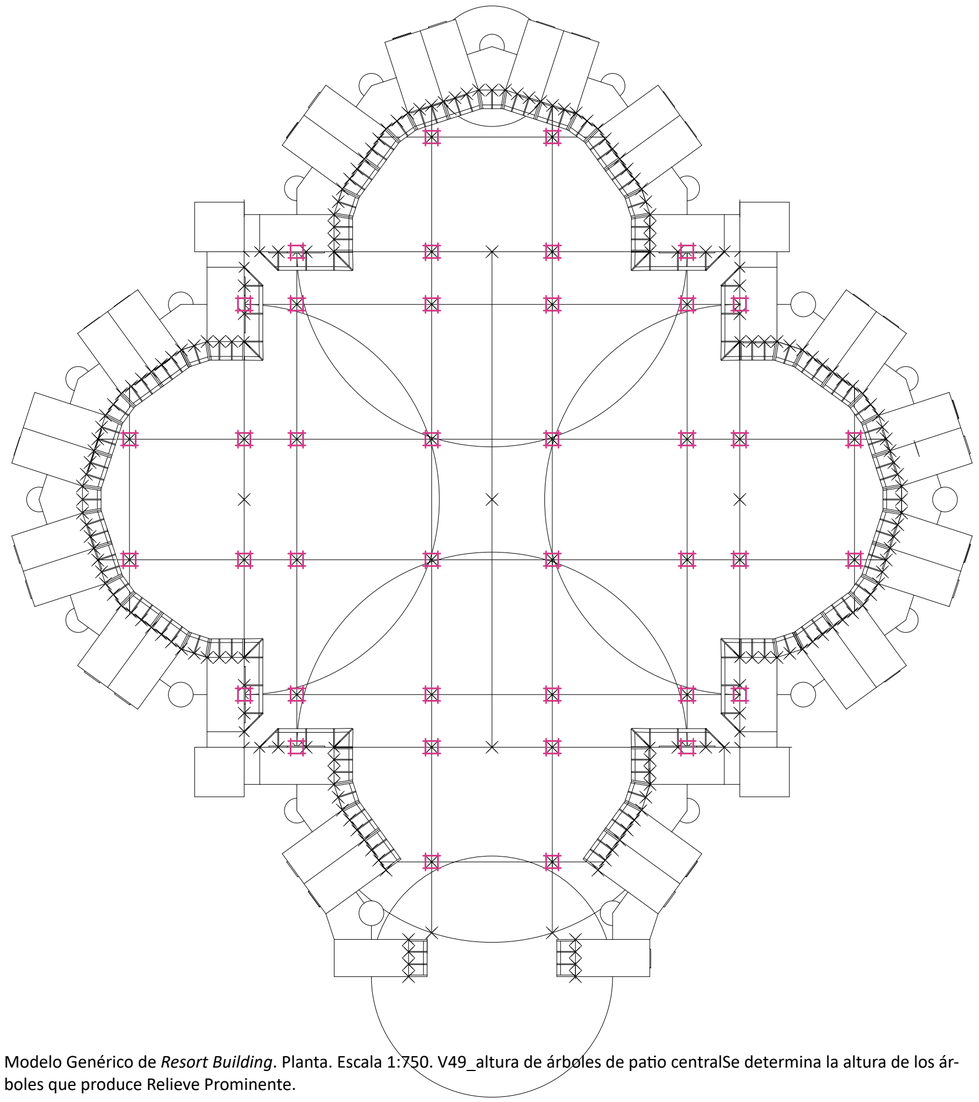
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 2 m. Determina las dimensiones de la Unidad Granular. “… El aspecto visual de ésta y la relación del interior con el exterior y el aire libre provoca el efecto más sorprendente.”

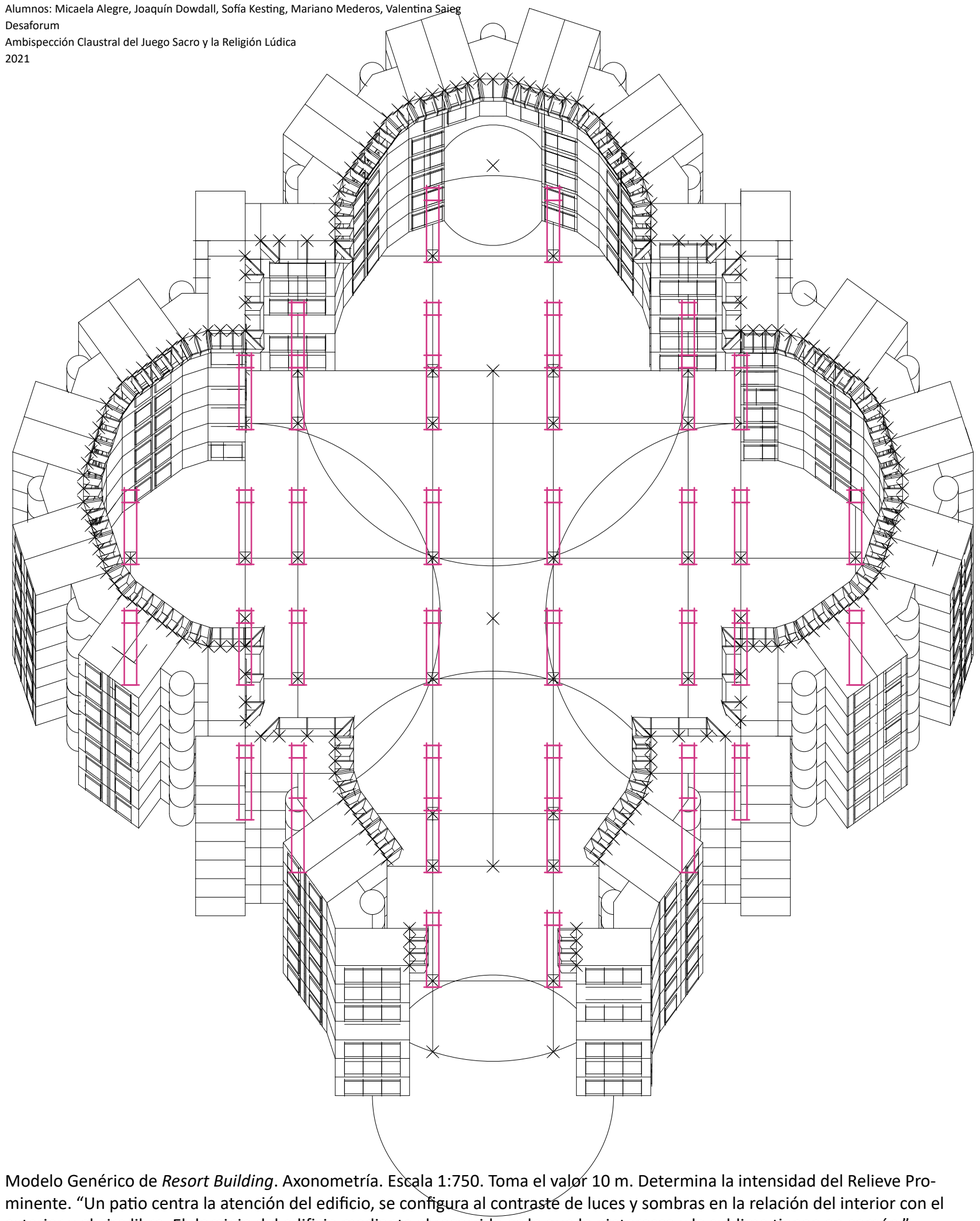
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

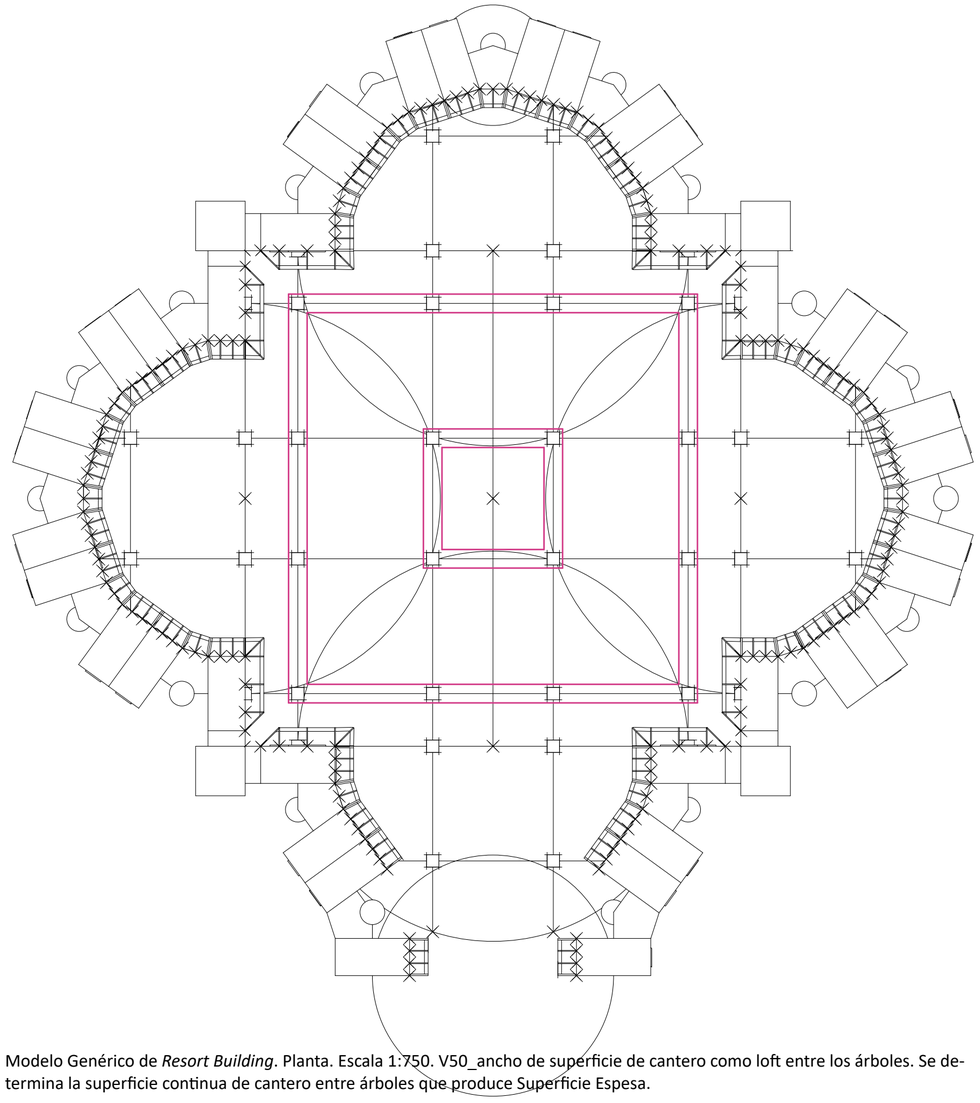


Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V49_altura de árboles de patio centralSe determina la altura de los árboles que produce Relieve Prominente.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

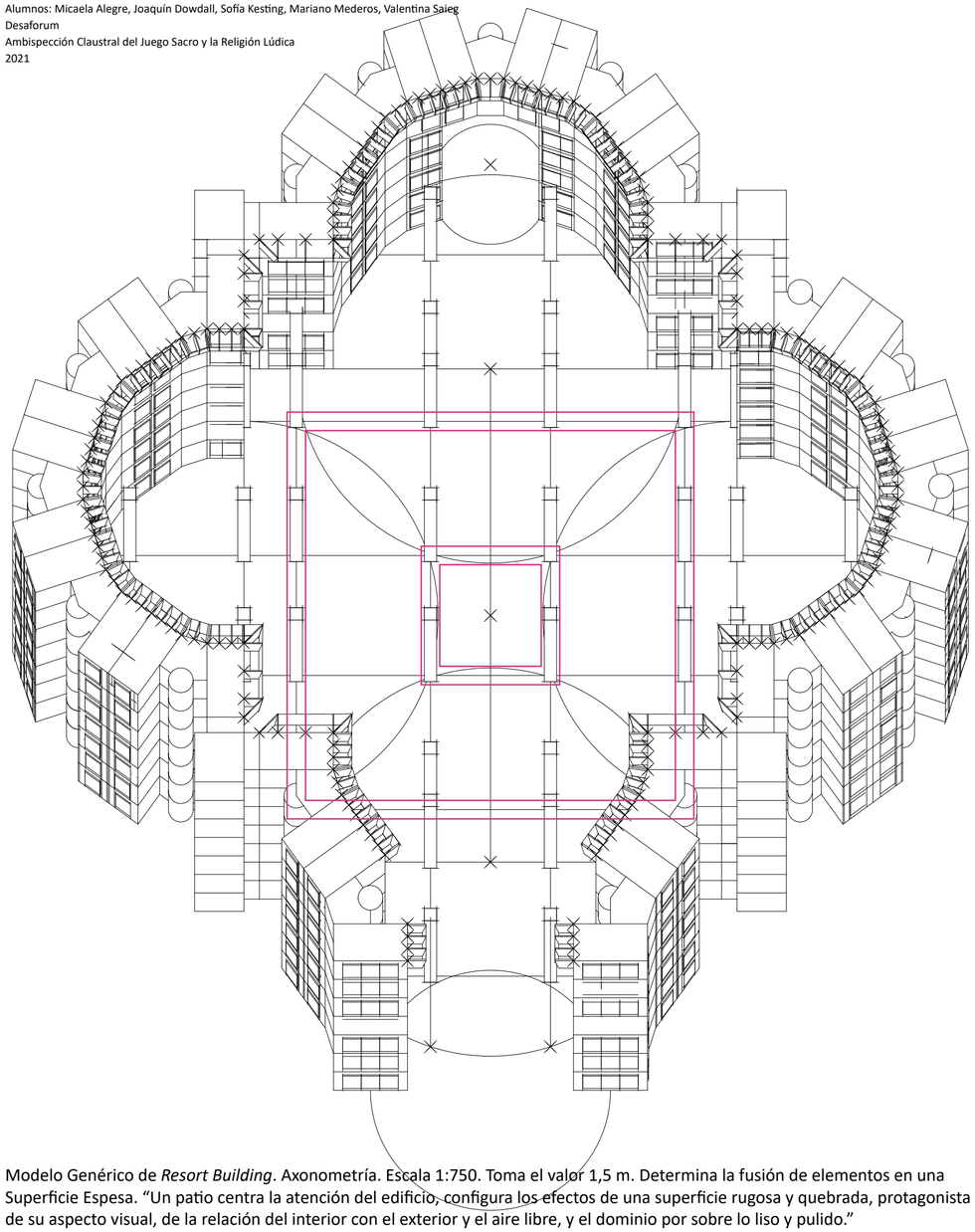


Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 10 m. Determina la intensidad del Relieve Prominente. “Un patio centra la atención del edificio, se configura al contraste de luces y sombras en la relación del interior con el exterior y el aire libre. El dominio del edificio mediante el recorrido es lo que lo pintoresco y lo sublime tienen en común.”



Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:750. V50_ancho de superficie de cantero como loft entre los árboles. Se determina la superficie continua de cantero entre árboles que produce Superficie Espesa.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:750. Toma el valor 1,5 m. Determina la fusión de elementos en una Superficie Espesa. “Un patio centra la atención del edificio, configura los efectos de una superficie rugosa y quebrada, protagonista de su aspecto visual, de la relación del interior con el exterior y el aire libre, y el dominio por sobre lo liso y pulido.”

DEL PATIO AIRE Y LUZ AL EDIFICIO PLAZA

Variabilidad del Modelo Genérico del *Resort Building*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Unidades Articuladas Concéntricas conforma edificios en torno a un espacio común desde un patio de aire y luz en su grado mínimo a el edificio plaza en su grado máximo.

Dentro de la primera y segunda metavariable del patio central varía desde un vacío central proporcionado y un vacío central direccionado, del patio a la plaza. De un único claustro a múltiples espacios para el retraimiento. Ábsides que compiten con la dimensión del claustro a pequeños centros anexos. El claustro puede estar encerrado por unidades donde prima la horizontalidad del conjunto o se vuelven tan altas que prima la verticalidad. Comprende desde apartamentos de altura mínima habitable a apartamentos de triple altura. La cantidad de apartamentos eliminados determina la porosidad del claustro. Esta puede tener una rotación nula que produce un patio encerrado; a una rotación máxima que lo abre. Los departamentos como monoambiente a una casa tipo unifamiliar. Desde recibidores mínimos a grandes lobbies de acceso a las unidades.

La tercera, cuarta y quinta meta variable construyen la granularidad del modelo; la cornisa, las ventanas y la arboleda. Estas varían su cantidad generando densidades o elementos puntuales, sus dimensiones ocupando una mayor proporción del patio a pequeñas interrupciones del mismo. Su superficie aumenta volviendolos una masa continua conectada o se reduce generando elementos aislados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_series centrípetas

MV01_unidades de ábside

V01_centro de patio central

V02_largo de patio central

V03_ancho de patio central

V04_subdivisión de lados por cantidad de ábsides del patio central

V05_diámetro de ábsides del patio central

V06_*trim* de perímetro rectangular y circulares de patio central

V07_ subdivisión de ábsides por cantidad de pares de apartamentos

V08_altura de barras

V09_ subdivisión de altura por distancia mínima de piso

V10_identificación del punto medio de acceso del ábside frontal

V11_cantidad de apartamentos eliminados en altura del ábside frontal

V12_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada frontal

V13_identificación del punto medio de acceso del ábside trasero

V14_cantidad de apartamentos eliminados en altura del ábside trasero

V15_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada trasera

V16_largo de apartamentos de ábside

V17_ancho de apartamentos de ábside

V18_ radio de núcleo de escaleras entre apartamentos apareados de ábside

V19_ largo del recibidor del núcleo de escaleras de ábside

V20_ ancho del recibidor del núcleo de escaleras como proyección de sus extremos

V21_ largo de núcleo sanitario de ábside

V22_ ancho de núcleo sanitario de ábside

V23_altura de unidades de ábside

MV02_unidades de esquina

V24_subdivisión de esquina por cantidad de apartamentos

V25_altura de esquina

V26_ subdivisión de altura por distancia mínima de piso

V27_largo y ancho de apartamentos cuadrados de esquina

V28_largo del recibidor del núcleo de escaleras de esquina

V29_ ancho del recibidor del núcleo de escaleras de esquina

V30_ largo de núcleo sanitario de esquina

Variables: estructura.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Valor máximo 100 m genera una plaza. Valor mínimo 3 m genera un patio mínimo.

Valor máximo 100 m genera una plaza. Valor mínimo 3 m genera un patio mínimo.

Valor máximo de 4 ábsides por lado igualando la relación patio/ábside del edificio hacia un solo lateral. Valor mínimo 0 absides genera un patio central sin ábsides.

Valor máximo 80 m de diámetro igual al lado del patio central genera una relación patio/ábside equivalente. Valor mínimo 0 m genera una relación donde predomina el patio central.

Valor máximo 10 apartamentos genera ábsides mas púbicas duplicando su cantidad. Valor mínimo 0 apartamentos genera ábsides mas privadas.

Valor máximo 126 m de alto genera un edificio con una proporción del doble de de altura que de diámetro de ábside. Valor mínimo 0m genera una plaza a nivel del suelo.

Valor máximo de 7,5 m genera apartamentos de triple altura. Valor mínimo 2,5 m genera un apartamento con una altura mínima habitable.

Valor máximo 7 apartamentos eliminados genera entradas de mayor altura. Valor mínimo 0 no genera aperturas.

Valor máximo 180° genera una máxima apertura con un patio mayor en la entrada. Valor mínimo 0° no genera apertura y produce un patio mayor hacia el interior del edificio.

Valor máximo 7 apartamentos eliminados genera entradas de mayor altura. Valor mínimo 0 no genera aperturas.

Valor máximo 180° genera una máxima apertura con un patio mayor en la entrada. Valor mínimo 0° no genera apertura y produce un patio mayor hacia el interior del edificio.

Valor máximo 18 m genera apartamentos de 200 m2 para familias. Valor mínimo 5 m genera monoambientes para solteros.

Valor máximo 12 m genera apartamentos de 200 m2 para familias. Valor mínimo 4 m genera monoambientes para solteros.

Valor máximo 6 m genera una escalera helicoidal de Bramante. Valor mínimo 0,7 m genera una escalera helicoidal mínima.

Valor máximo 1 genera un recibidor con la proporción de la totalidad del lateral del apartamento. Valor mínimo 0,6 genera un recibidor de un ancho mínimo de 1m tomando dos terceras partes del lateral del apartamento.

Valor máximo 1 genera una baño que ocupa la totalidad del largo del apartamento. Valor mínimo 0,2 genera un baño con un largo mínimo de 1 m.

Valor máximo 1 genera una baño que ocupa la totalidad del ancho del apartamento. Valor mínimo 0,2 genera un baño con un ancho mínimo de 1 m.

Valor máximo de 7,5 m genera apartamentos de triple altura. Valor mínimo 2,5 m genera un apartamento con una altura mínima habitable.

Valor máximo 160 m de alto genera un edificio con una proporción del doble del ancho del patio central. Valor mínimo 0 m genera una plaza a nivel del suelo.

Valor máximo de 7,5 m genera apartamentos de triple altura. Valor mínimo 2,5 m genera un apartamento con una altura mínima habitable.

Valor máximo 14 m genera apartamentos de 200 m2 para familias. Valor mínimo 5 m genera monoambientes para solteros.

Valor máximo 1 genera un recibidor del mismo largo que el apartamento. Valor mínimo 0,2 genera un recibidor de 1 m de largo.

Valor máximo 1 genera un recibidor del ancho del espacio restante en el segmento que tiende a encerrar las unidades. Valor mínimo 0,2 genera un recibidor de 1 m de ancho que deja pasos entre unidades.

Valor máximo 1 genera una baño con el largo del apartamento de esquina. Valor mínimo 0,2 genera un baño con un largo mínimo de 1 m.

Variables: rangos.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

MMV02_texturas topológicas	MV03_cornisa	V31_ancho de núcleo sanitario de esquina	Valor máximo 1 genera un baño del ancho del espacio restante en el segmento que tiende a encerrar las unidades. Valor mínimo 0,2 genera un baño de 1 m de ancho que deja pasos entre unidades.
		V32_altura de apartamentos de esquina	
		V33_interpolación de filo interior de unidades para cornisa	Valor máximo 12 genera una densificación de vigas de cornisa. Valor mínimo 0 genera una ausencia de vigas de cornisa.
		V34_subdivisión por cantidad de vigas de cornisa de filo interior de unidades	
		V35_largo de vigas de cornisa	Valor máximo 40 m genera una corniza que cubre la totalidad del patio. Valor mínimo 0,2 m genera una moldura mínima en la fachada.
		V36_ancho de vigas de cornisa	Valor máximo 0,5 m genera vigas que producen una mayor continuidad en la cornisa y dan más sombra. Valor mínimo 0,1 genera una mayor discontinuidad y casi no da sombra.
		V37_altura de vigas de cornisa	Valor máximo 1,2 m genera vigas altas conformando una cornisa más superficial. Valor mínimo 0,2 genera vigas bajas conformando una cornisa más lineal
		V38_altura de superficie de cornisa como *loft* entre los cantos de las vigas	Valor máximo 0,8 m genera una cornisa que toma la totalidad de las vigas y da más sombra. Valor mínimo 0 genera la autonomía de las vigas y no da sombra.
	MV04_fachada	V39_interpolación de eje medio de caras laterales de apartamentos para ventanas	
		V40_subdivisión por cantidad de ventanas de apartamentos	Valor máximo 6 m genera ventanales. Valor mínimo 0 genera muros ciegos.
		V41_largo de ventanas de apartamentos	Valor máximo 3 m genera una ventana corrida. Valor mínimo 04 m genera perforaciones mínimas para ventilar e iluminar el apartamento.
		V42_ancho de ventanas de apartamentos	Valor máximo 3 m genera una ventana del alto completo de la planta. Valor mínimo 04 m genera perforaciones mínimas para ventilar e iluminar el apartamento.
		V43_alto de ventanas de apartamentos	Valor máximo 1 m genera una ventana con superficies de apoyo. Valor mínimo 0,2 m genera ventanas con una moldura mínima.
		V44_ancho de superficie de pilastras como *loft* entre ventanas	Valor máximo 1,5 m genera una fachada cubierta completamente por pilastras. Valor mínimo 0 no genera pilastras.
	MV05_patio central	V45_interpolación de apartamentos	
		V46_intersección de apartamentos interpolados para árboles de patio central	Valor máximo 6 m genera una copa de un árbol adulto. Valor mínimo 0,5 m genera un arbusto.
		V47_largo de árboles de patio central	Valor máximo 6 m genera una copa de un árbol adulto. Valor mínimo 0,5 m genera un arbusto.
		V48_ancho de árboles de patio central	Valor máximo 6 m genera una árbol adulto de la altura del edificio. Valor mínimo 0,5 m genera un arbusto de la altura de un parapeto.
		V49_altura de árboles de patio central	Valor máximo 8,45m genera bosques en el patio central. Valor mínimo 0m no genera arboledas en el patio central.
		V50_ancho de superficie de cantero como *loft* entre los árboles	

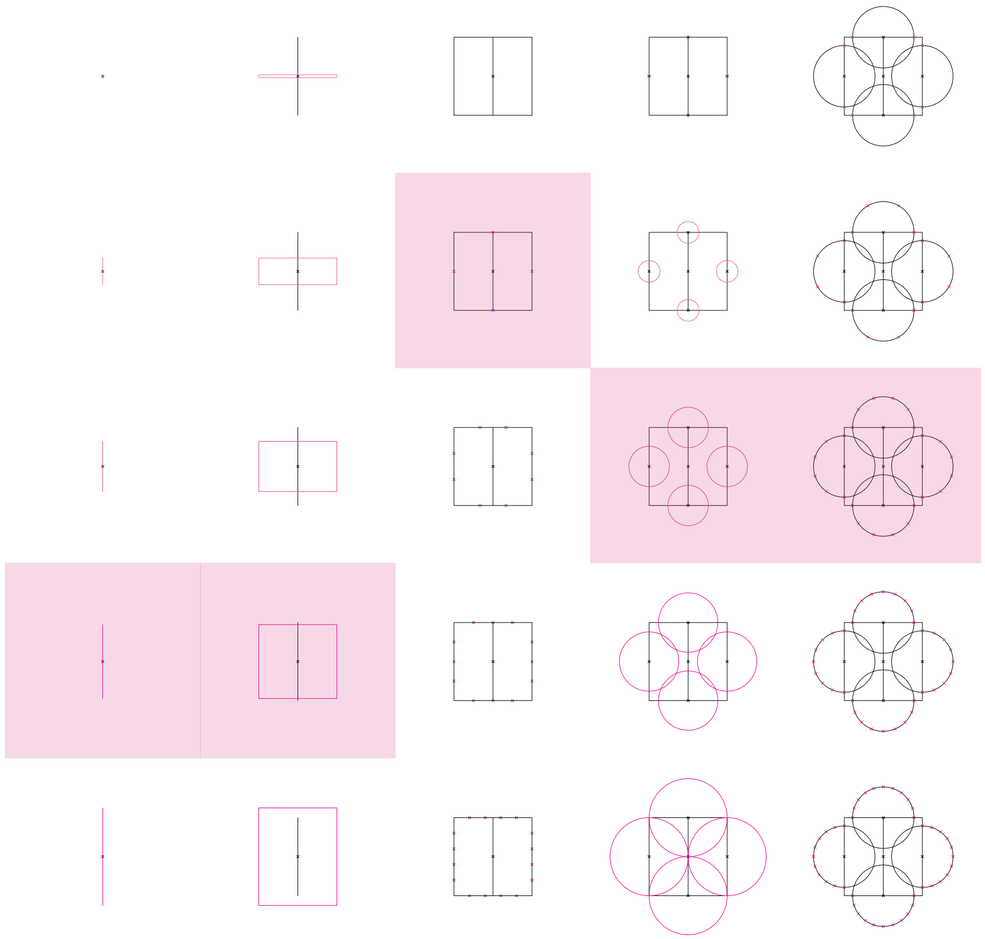
Variables: estructura.

Variables: rangos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

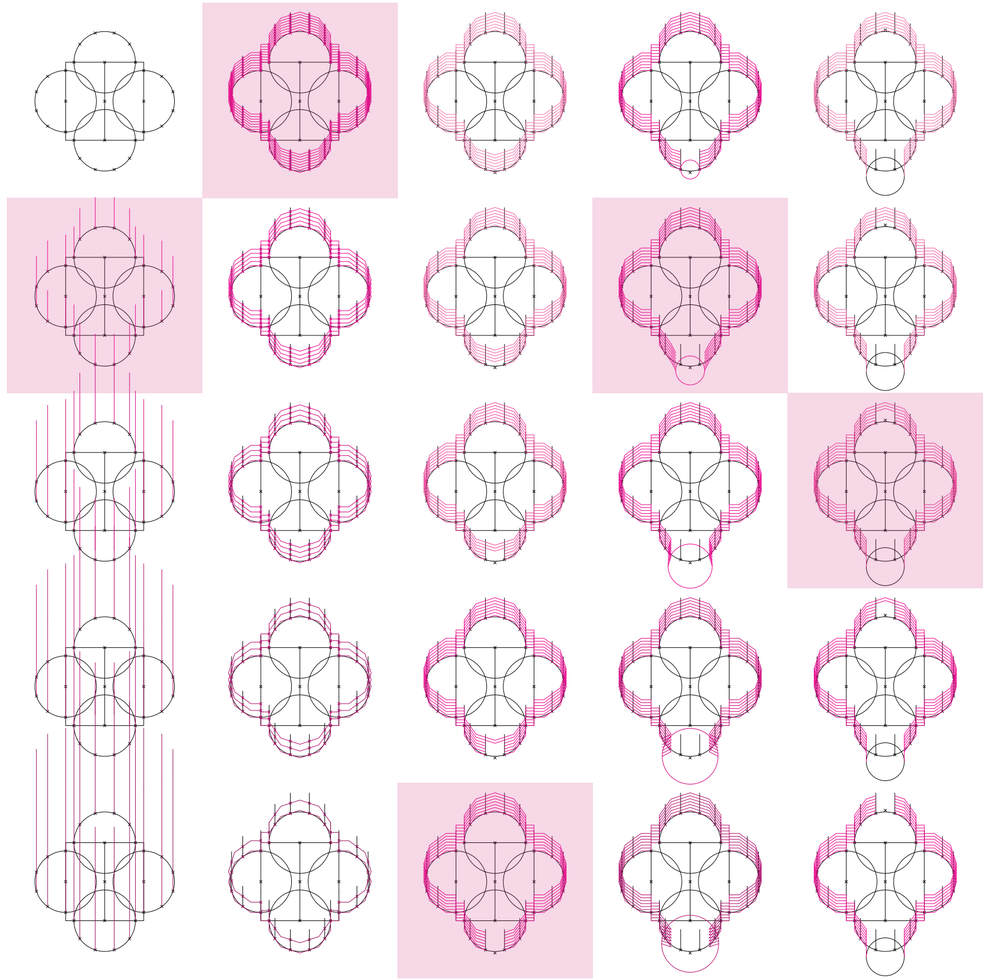
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V2_largo de patio central	V3_ancho de patio central	V4_subdivisión de lados por cantidad de ábsides del patio central	V5_diámetro de ábsides del patio central	V7_subdivisión de ábsides por cantidad de pares de apartamentos
MV01_apartamentos de ábside				
MMV01_series centrípetas				

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

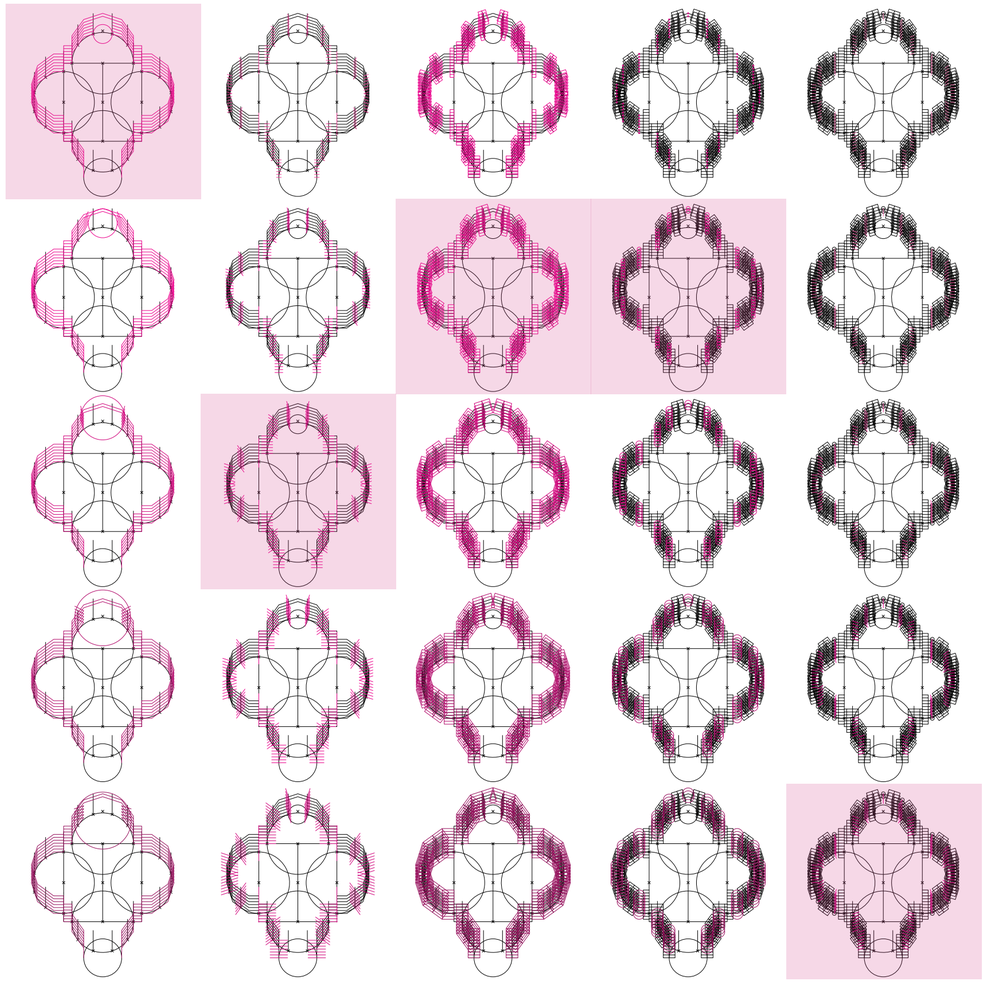
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V8_altura de barras	V9_subdivisión de altura por distancia mínima de piso para apartamentos de ábside	V11_cantidad de apartamentos eliminados en altura del ábside frontal	V12_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada frontal	V14_cantidad de apartamentos eliminados en altura del ábside trasero

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

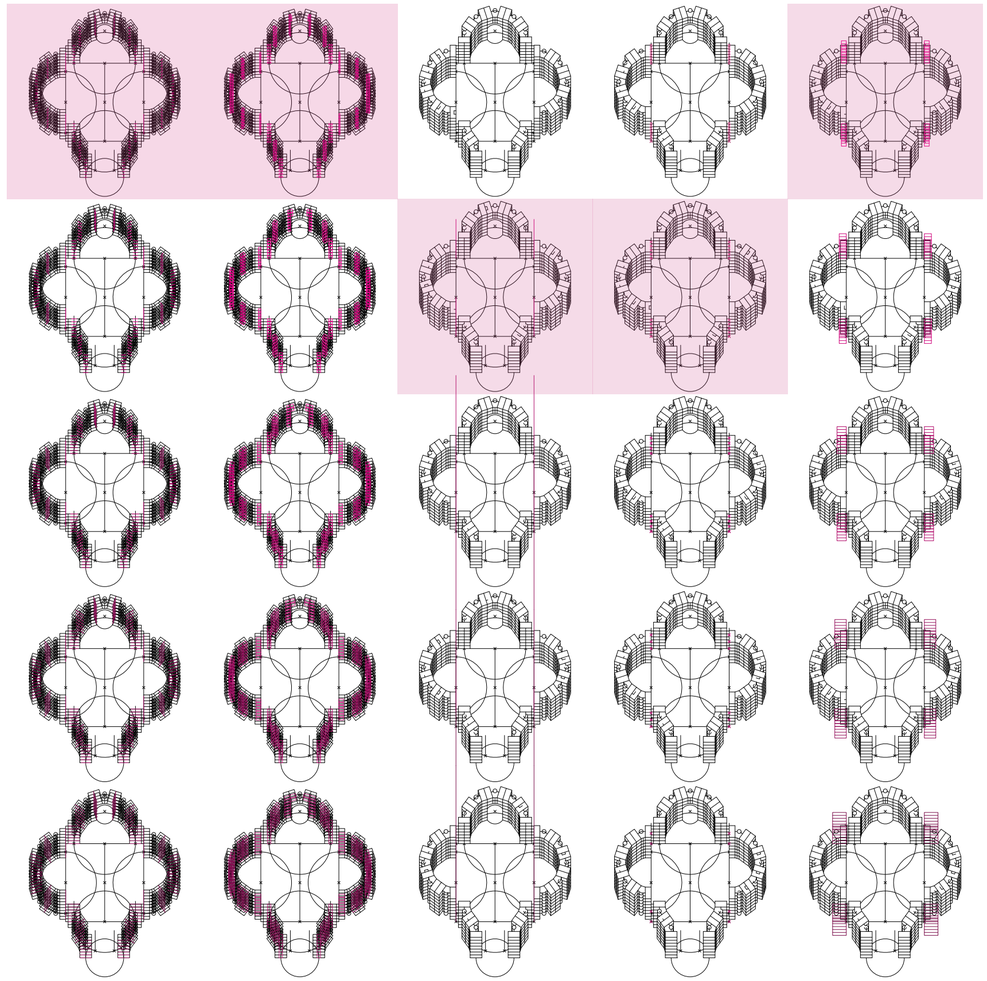
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V15_ángulo de rotación de apartamentos contiguos a la entrada trasera	V16_largo de apartamentos de ábside	V17_ancho de apartamentos de ábside	V18_radio de núcleo de escaleras de ábside	V19_largo del recibidor del núcleo de escaleras de ábside

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

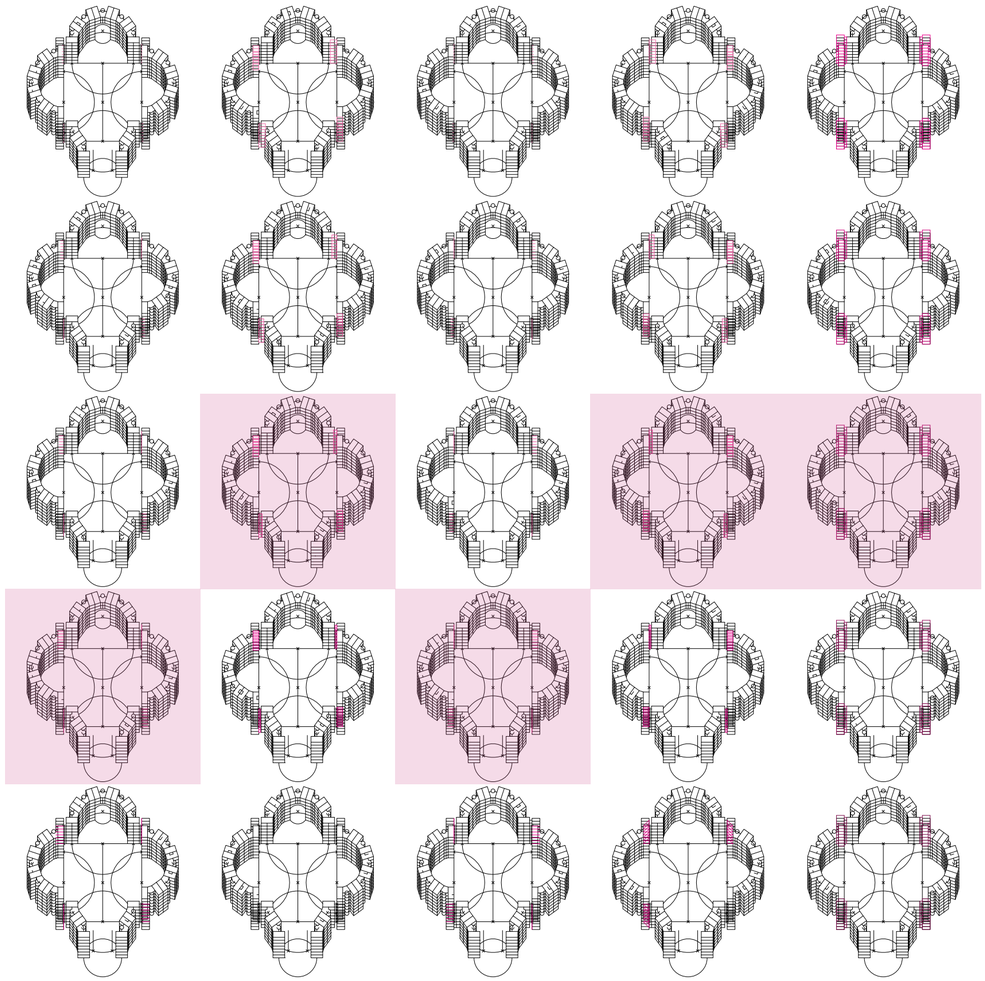
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V21_largo de núcleo sanitario de ábside	V22_ancho de núcleo sanitario de ábside	V25_altura de esquina	V26_subdivisión de altura por distancia minima de piso para apartamentos de esquina	V27_largo y ancho de apartamentos cuadrados de esquina
		MV02_apartamentos de esquina		

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

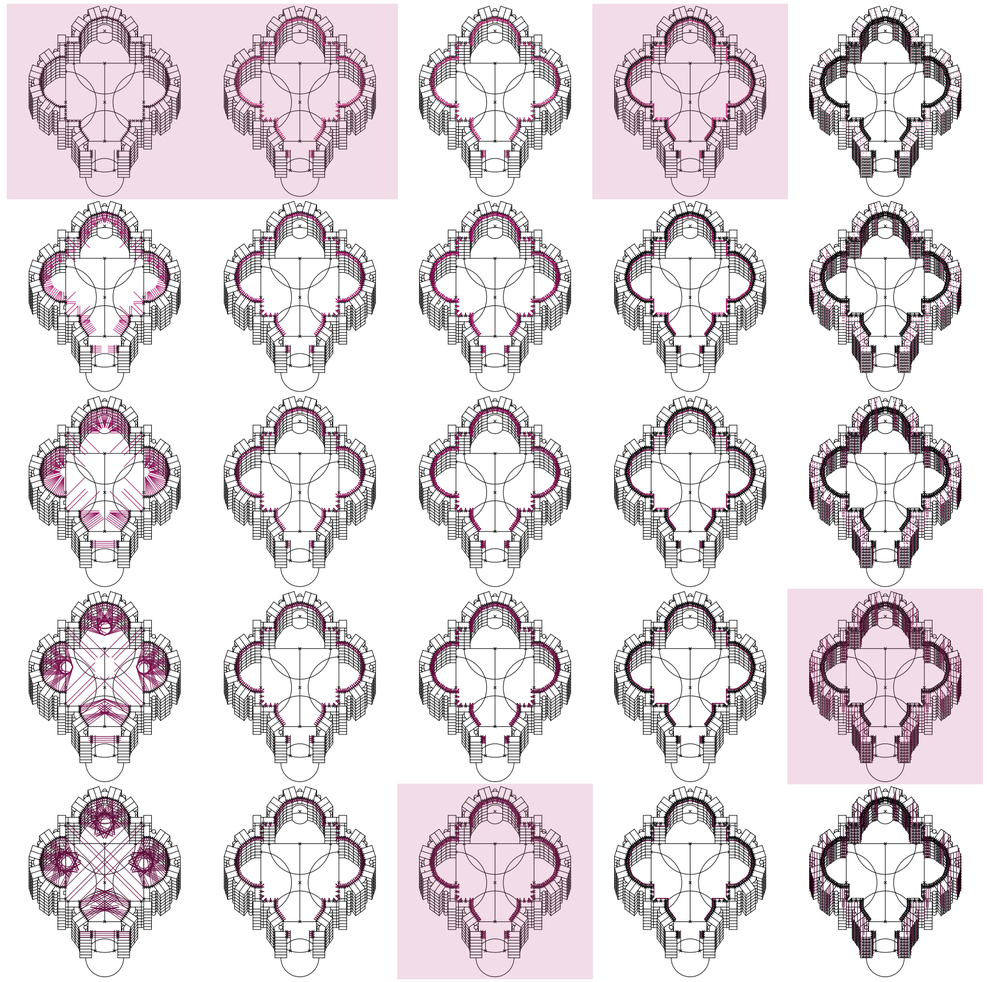
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V28_largo del recibidor del núcleo de escaleras de esquina	V29_ancho del recibidor del núcleo de escaleras de esquina	V30_largo de núcleo sanitario de esquina	V31_ancho de núcleo sanitario de esquina	V32_altura de apartamentos de esquina

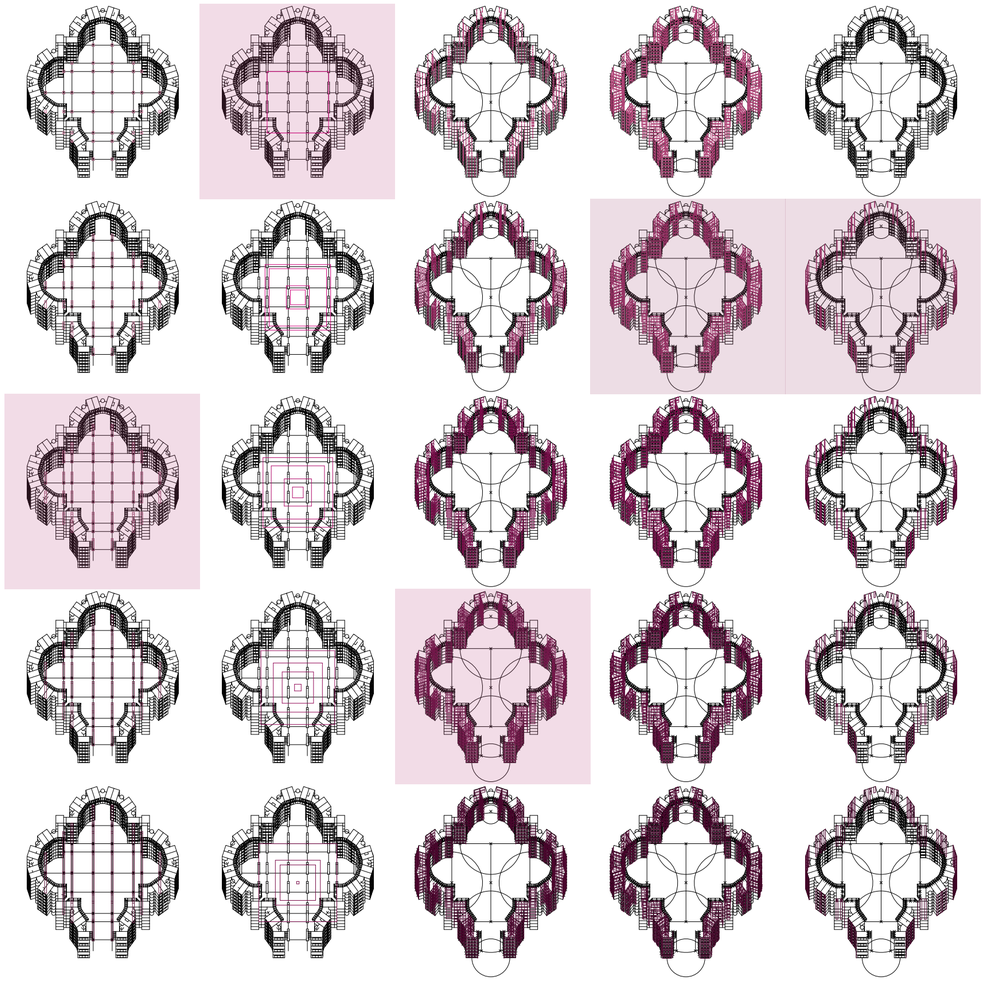
Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V35_largo de vigas de cornisa	V36_ancho de vigas de cornisa	V37_altura de vigas de cornisa	V38_altura de superficie de cornisa como *loft* entre los cantos de las vigas	V41_largo de ventanas de unidades
MV03_cornisa				MV04_fachada
MMV02_texturas topológicas				

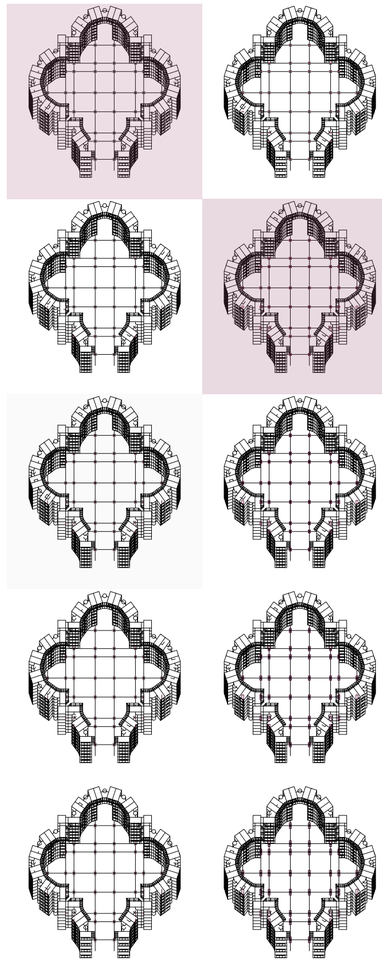
Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



V42_ancho de ventanas de unidades	V43_altura de ventanas de unidades	V44_ancho de superficie de pilastras como *loft* entre ventanas	V47_largo de árboles de patio central	V48_ancho de árboles de patio central
			MV05_patio central	

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

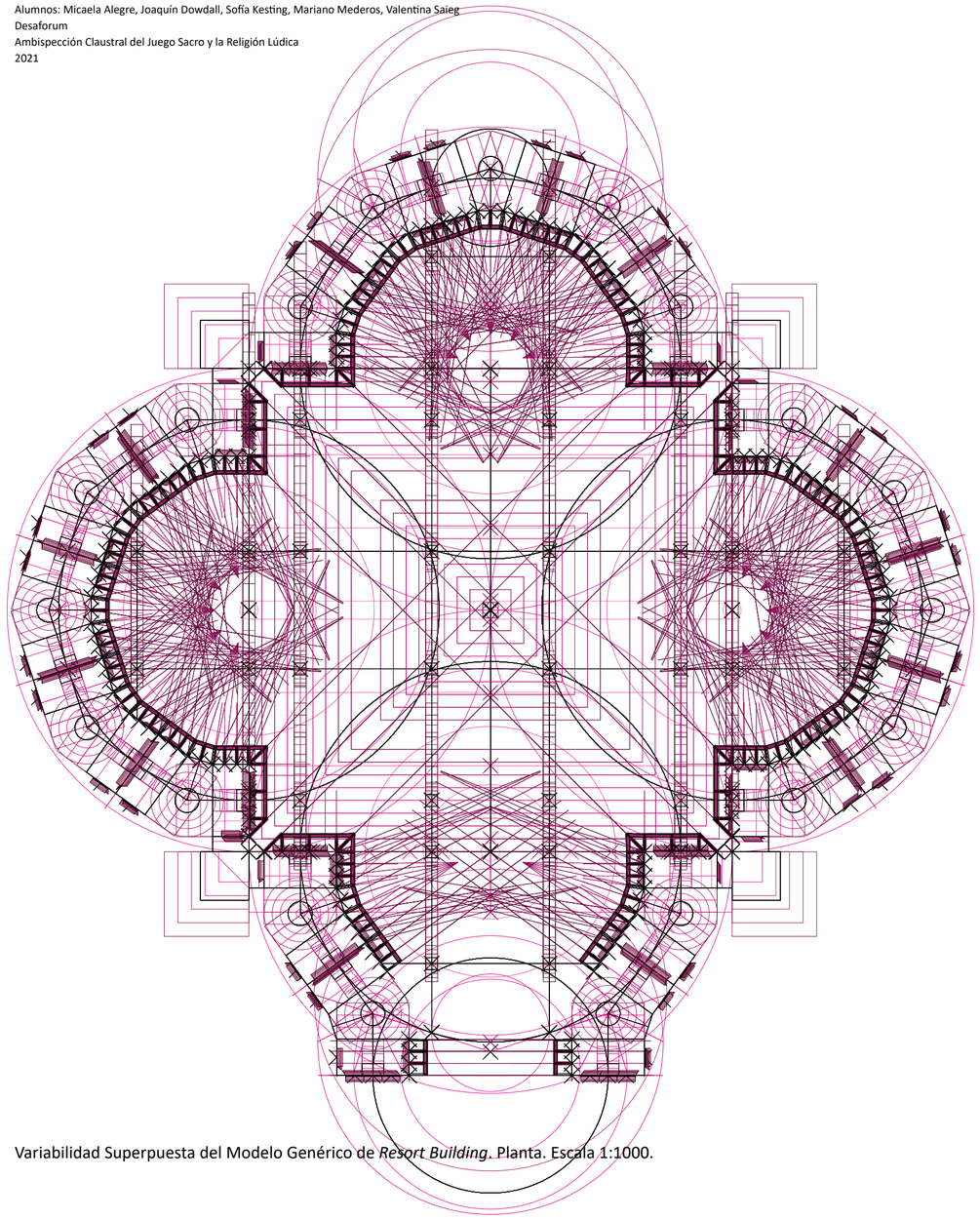
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V49_altura de árboles de patio central	V50_ancho de superficie de cantero como *loft* entre los árboles

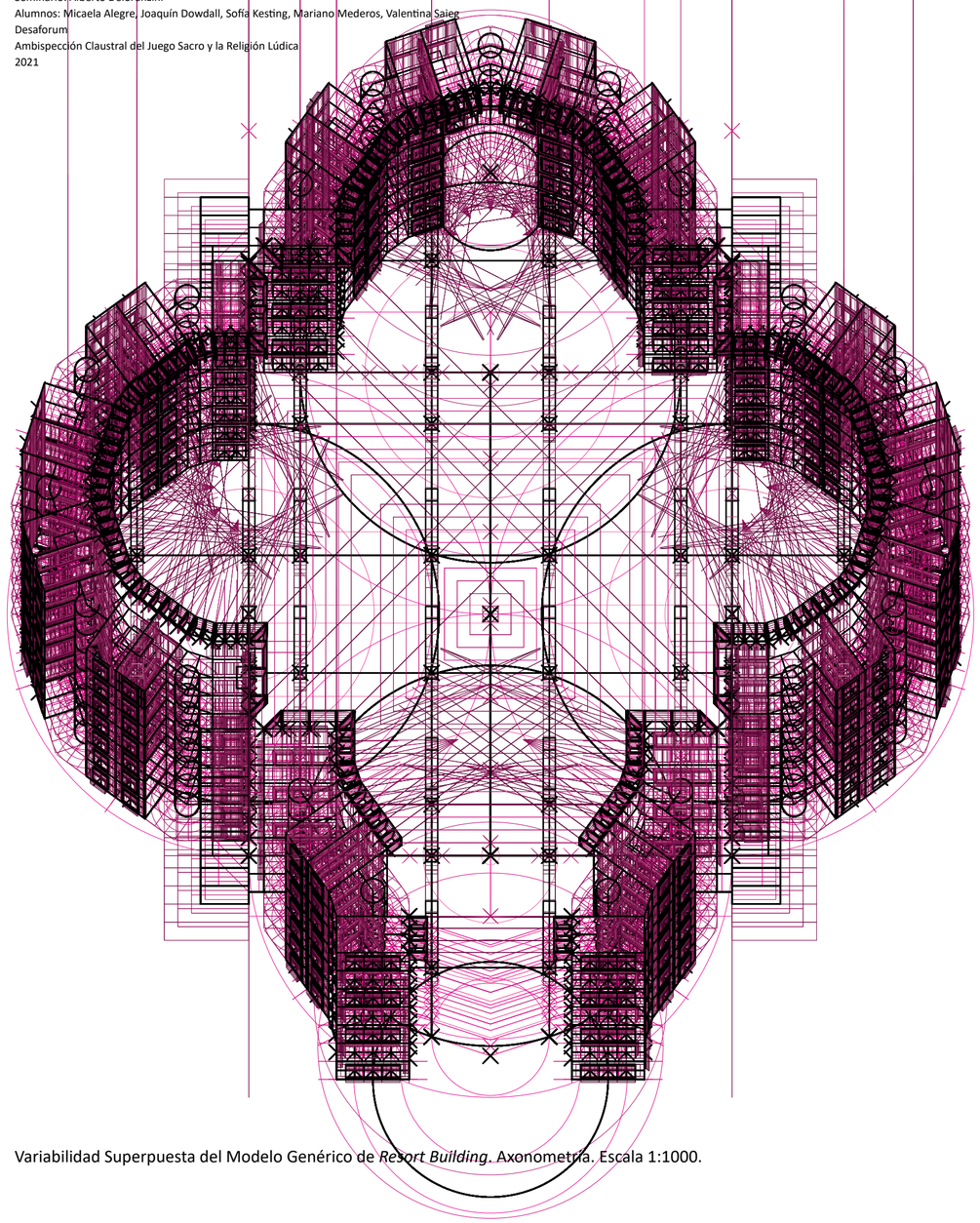
Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Genérico de *Resort Building*. Planta. Escala 1:1000.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Genérico de *Resort Building*. Axonometría. Escala 1:1000.

HABITAR ANTI-URBANO

Documentación del Modelo Genérico de *Resort Building*

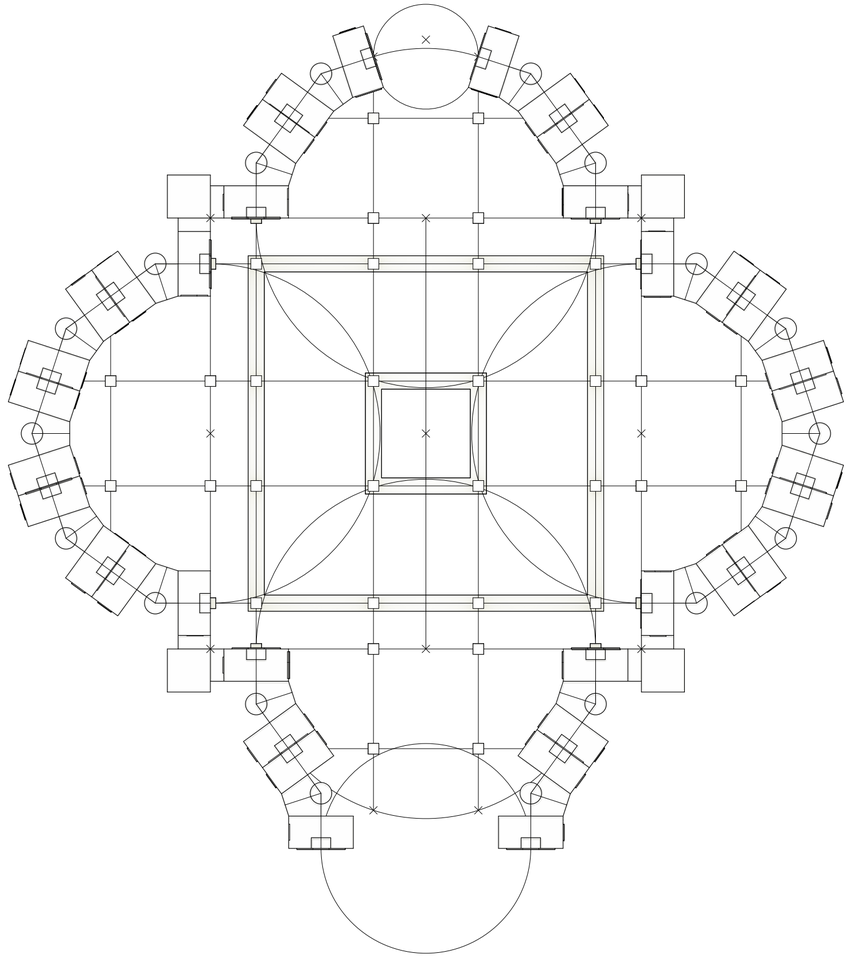
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El Modelo de *Resort Building* construye un claustro, entendido como una serie continua de torres conformadas por series de unidades apiladas y núcleos verticales, que se expande en sus laterales por medio de ábsides. Se organiza a partir de un eje axial que estructura la entrada principal sobre uno de los laterales. Las esquinas del claustro y los encuentros del claustro con las ábsides van a producir *kinks* que alteran la continuidad del resto de las unidades. El edificio apila unidades conformando un basamento en relación a la plaza central que por medio de ejes construye arboledas, el desarrollo que se encuentra ritmado por ventanas y pilastras que las conectan entre pisos y un remate con la cornisa que vincula la totalidad del edificio.

El modelo se vuelve de horizontalidad predominante debido a su baja altura en relación con el vacío central. Su regularidad lo vuelve predecible, si se entiende la parte se entiende la totalidad del modelo. Una serie de unidades se organizan en torno a un vacío. Un vacío donde no sucede nada, las ábsides se vuelven un espacio monumental de recogimiento y de calma. Se adhieren superficialmente sobre esta organización una serie de elementos ritmados y protuberantes como texturas sobre ese espacio que vienen a generar contrastes sobre el vacío.

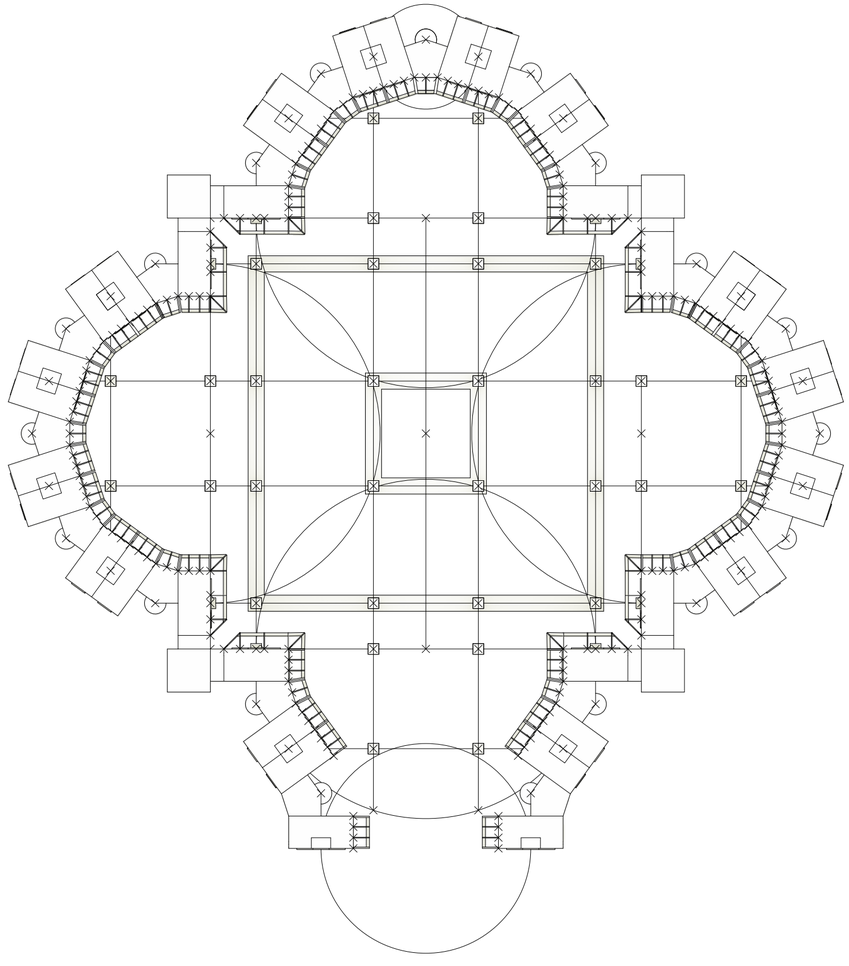
El modelo de *Resort Building*, por medio de la Resonancia Solemne y el Claroscuro Envolvente construye Formas Introspección, con espacios de tranquilidad absoluta, lugares de recogimiento a modo de capillas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



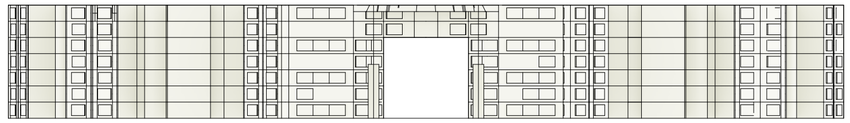
Planta tipo. Escala 1:100.

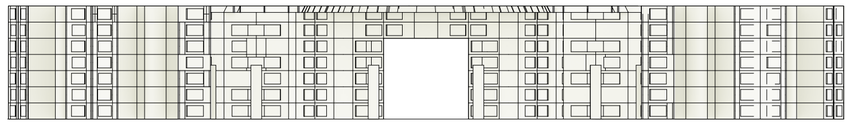
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Planta de techos. Escala 1:100

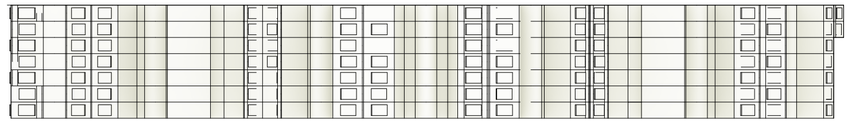
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

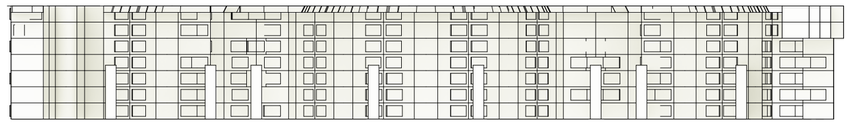




Corte superior frontal, inferior lateral. Escala 1:100.

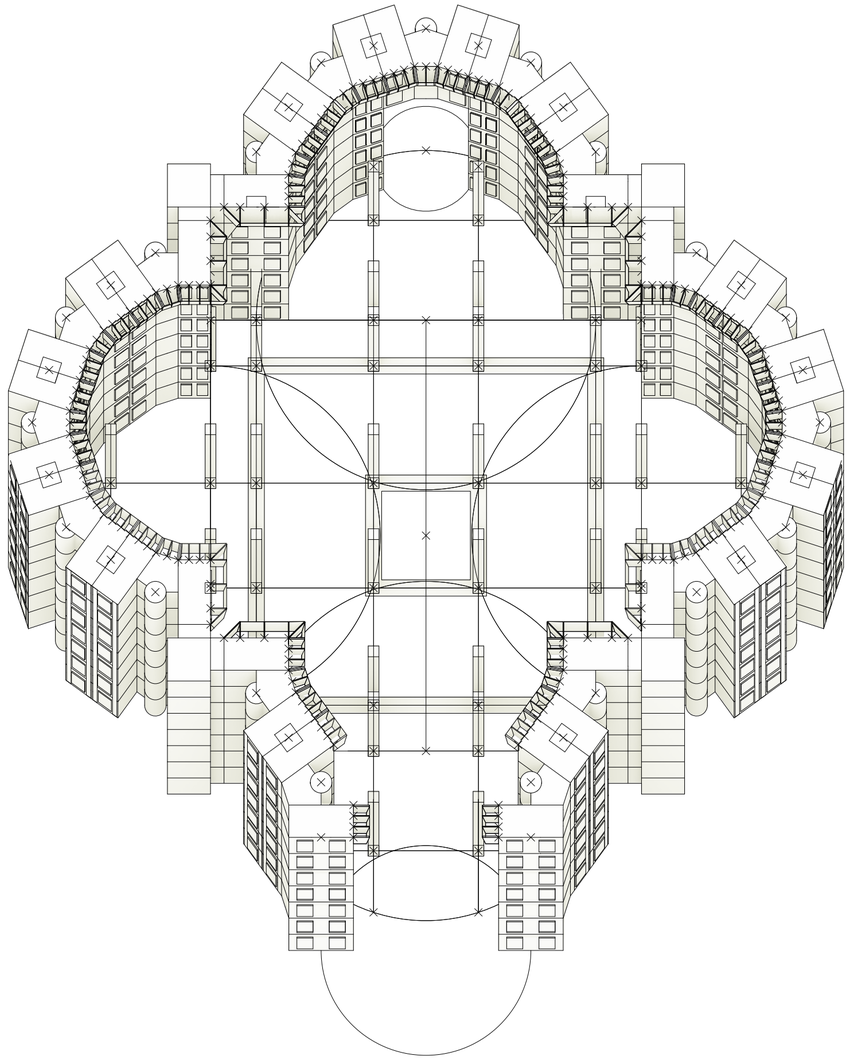
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





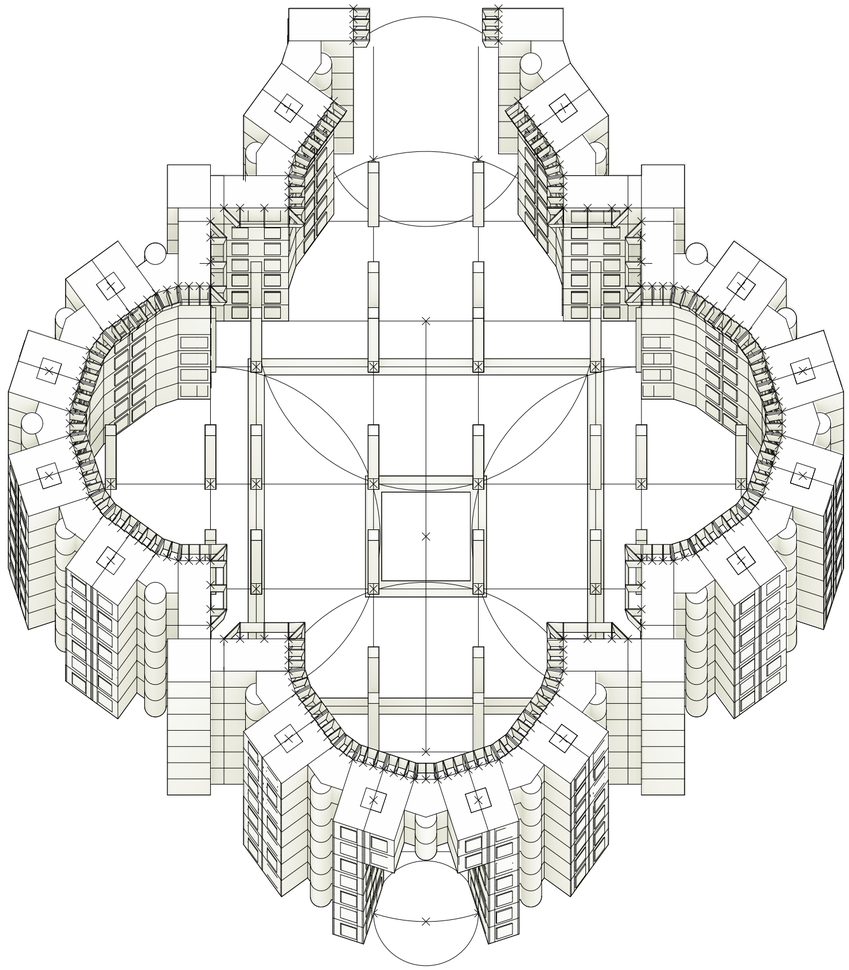
Vista superior frontal, inferior lateral. Escala 1:100.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

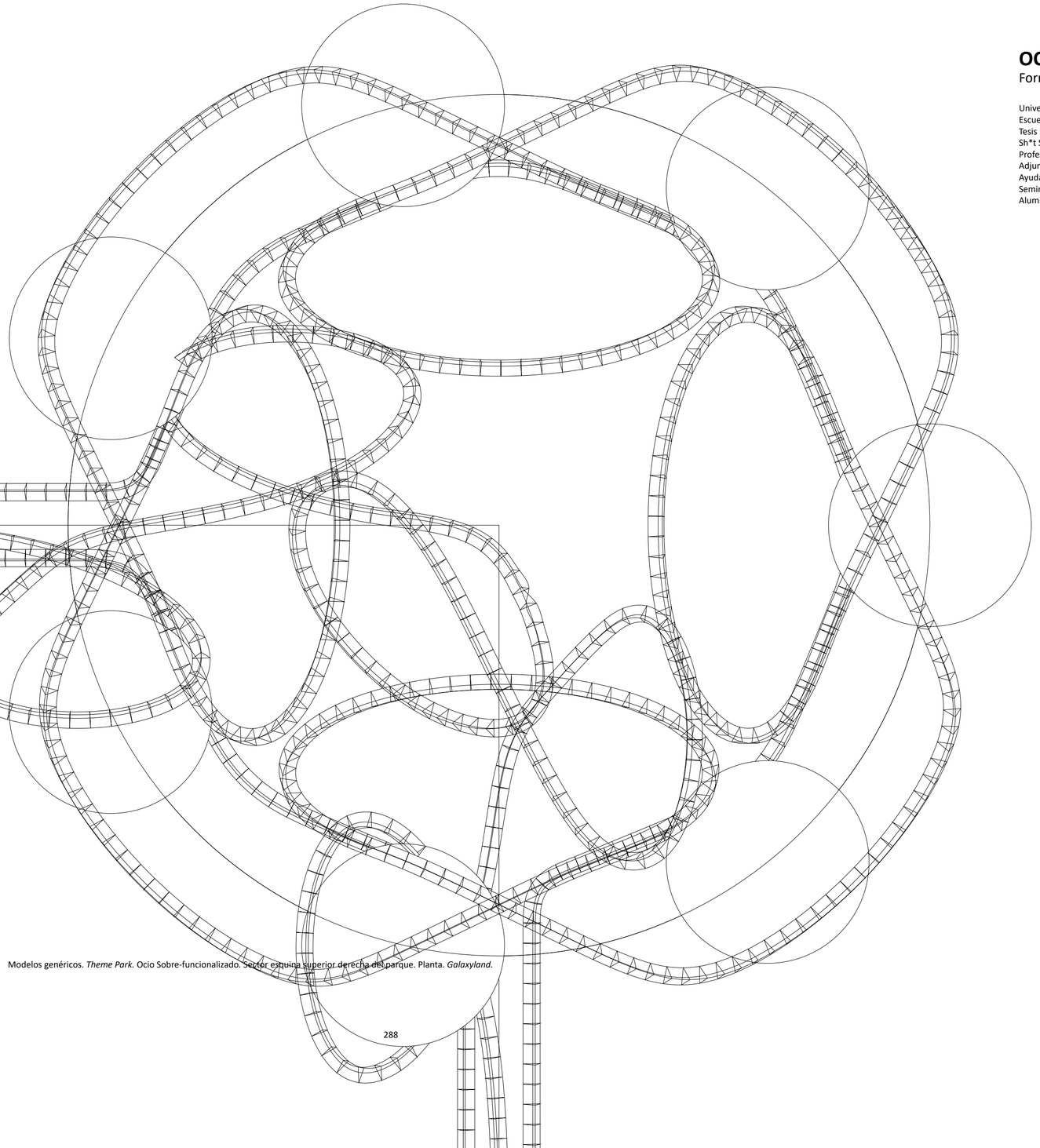


Axonometría frontal. Escala 1:100.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Axonometría trasera. Escala 1:100.



Modelos genéricos. *Theme Park.* Ocio Sobre-funcionalizado. Sector esquina superior derecha del parque. Planta. *Galaxyland.*

OCIO SOBRE-FUNCIONALIZADO

Formas de Vértigo Convergente e Irradiación Uniforme a partir de Trayectorias Bucleadas y Fragmentaciones Centrífugas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

FORMAS DE VÉRTIGO CONVERGENTE E IRRADIACIÓN UNIFORME

Introducción al Modelo Genérico del *Theme Park*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El modelo del *Theme Park* reconoce dos de los cuatro sistemas de rasgos identificados en los casos de estudio como sus meta meta variables. Por un lado, las Trayectorias Bucleadas, que estructuran la construcción de las montañas rusas. Por otro lado, las Fragmentaciones Centrífugas, que organizan satelital y perimetralmente juegos en torno a un centro, colonizando el área del parque.

La primera meta variable a través de sus variables genera efectos sublimes de segundo orden; Distensión Lateral, Desvíos Alternados, Espirales Inerciales, Pendiente Gravitatoria, que en conjunto componen un efecto sublime de primer orden, Vértigo Convergente. La segunda meta meta variable genera; Campo Escénico, Cuantía Destellante, Porción Corpórea, que en conjunto conforman la Irradiación Uniforme.

En una primera instancia se investiga y revela información relevante del caso de estudio para su construcción y se construye una genealogía de interés para el trabajo. El modelo se construye a partir de una serie de variables y operaciones que identifican la organización del caso de estudio. Tales variables son organizadas a partir de un cuadro de variables y meta variables. Para este se trabaja con una paleta de colores naranja. Se despliega un paso a paso del modelo graficando en negro la geometría construida y en color la variable indexada. Luego se despliega la variabilidad explorando un rango de 5 grados e identificando cual es el del caso de estudio. Dichas exploraciones de grados se superponen y se grafican en charts. Finalmente se grafica el estado final del modelo.

Un parque lúdico se compone por un sistema de montañas rusas que conecta cuadrantes. Una recorre la totalidad del parque dando un recorrido global, otra rodea parcialmente áreas del parque generando relaciones entre ellas y otra autónoma que se enrolla sobre sí misma generando mayores densidades lúdicas. Cada cuadrante tiene juegos que se irradian satelitalmente en cada uno funcionando concéntricamente y otros que funcionan perimetralmente rodeando la totalidad del parque. Hay una gran concentración y densificación hacia uno de los cuadrantes hacia donde todas las organizaciones se intensifican diagonalmente. Su irregularidad lo vuelve impredecible, cada nodo va a ser único y distinto del resto. Las montañas rusas se recorren a gran velocidad, la diferencia de direcciones y alturas produce momentos de suspensión y aceleración que van en contra de la gravedad. Hay concentraciones de caos, dispersión de lo lúdico, las montañas rusas se pliegan produciendo vértigo.

DE LA FERIA AL *THEME PARK*

Investigación de Genealogía

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

La Genealogía de *Theme Park,* genera una secuencia histórica a lo largo del tiempo comenzando en Roma imperial hasta los casos de estudio actuales. De esta forma se remonta a *Galaxyland* ferias de la antigüedad.

La Genealogía Feria-*Theme Park* busca investigar la relación del mercado con el ocio y cómo a lo largo del tiempo el mercado fue invadido por la festividad o el juego, esto consecuentemente genera una circulación cada vez más enrollada o distendida. La investigación se organiza en cuatro filas, la primera despliega una serie de mercados antiguos, la segunda, ferias o kermeses con algunas atracciones, la tercera comprende los primeros parques de atracciones con juegos primitivos, y la cuarta fila contiene parques de atracciones modernos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



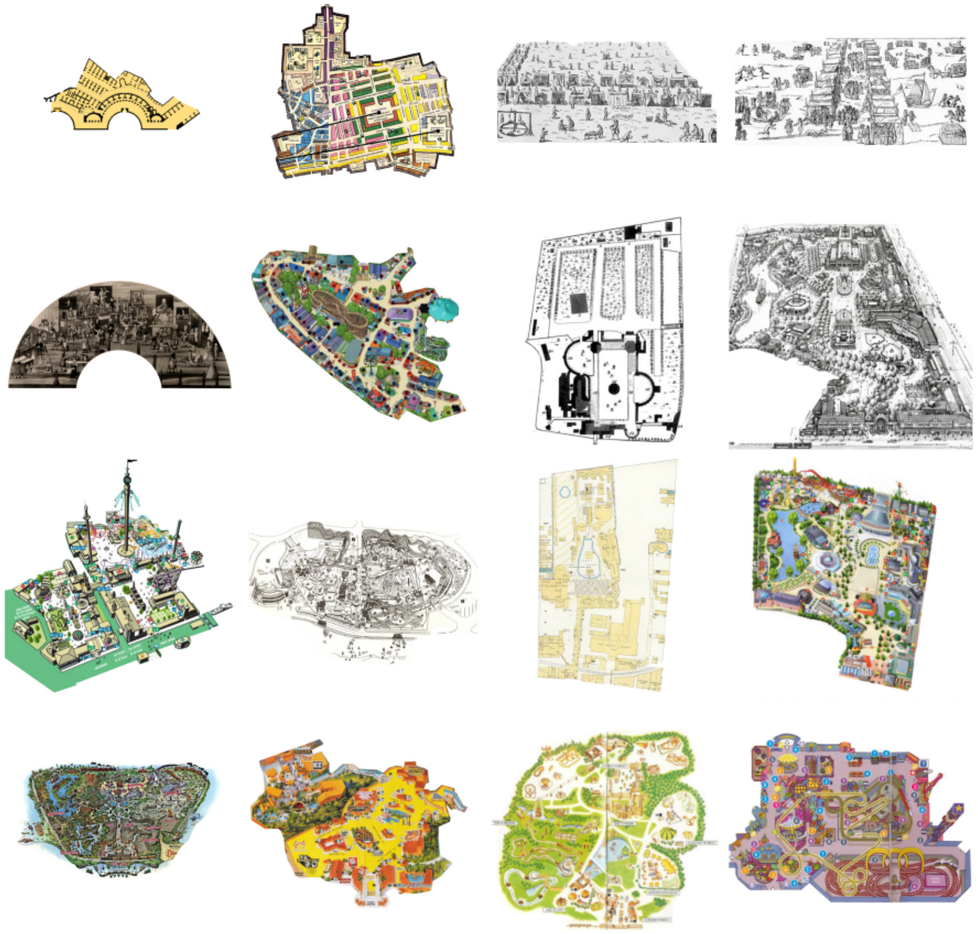
Imagen. Genialogía Feria. Reconstrucción mercado romano.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Imagen. Tipología *Theme Park*. Galaxyland.

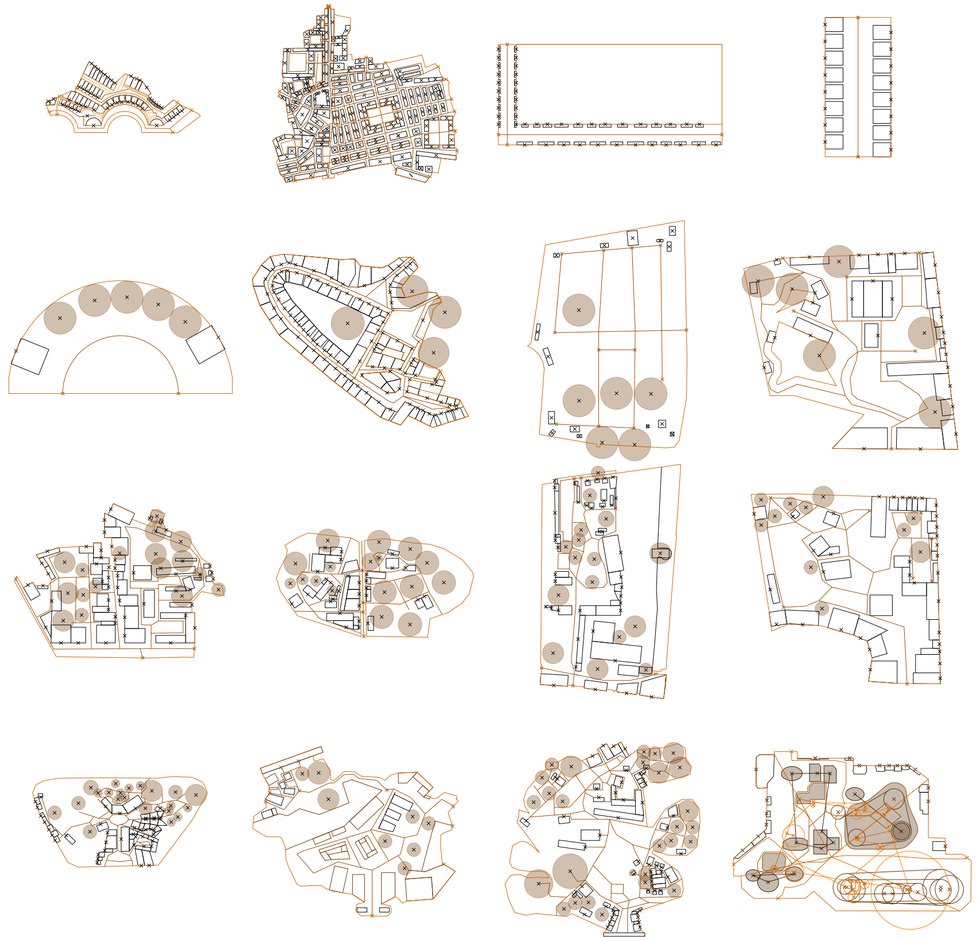
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Imágenes genialogía de la Feria al *Theme Park.* De izquierda a derecha de arriba a abajo: Mercado Foro de Trajano 107 dc., Grand Bazaar Estanbul 1500 dc., *Frost fair on the Thames* Londres 1715, *Frost fair on the Thames* Londres 1694. Feria de San Bartolomé Inglaterra 1133 mapa 1855, Feria de Bakken Copenhague Dinamarca 1583 mapa 2009, Los Jardines de Vauxhall 1826, Tivoli Gardens 1843 mapa 1924, *Grona Lund* 1883 mapa 2006, *Blackpool Pleasure Beach* 1896 mapa 1978, *Coney Island* luna Park 1906, *Tivoli Gardens* 1843 mapa 2009, *Disneyland* 1955, *Universal Studios* 1964 mapa 1998, *Alton Towers* 1860, *Galaxyland* 1983.

Investigación

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Construcción de Genealogía del mercado al *Theme Park*. Se seleccionan plantas de mercados y ferias que transicionan de una planta con circulación lineal con puestos a los laterales a una con una circulación enmarañada con puestos entrelazados. En la primera fila se muestran mercados antiguos, en la segunda ferias kermesse, en la tercera parques de atracciones antiguos, y en la cuarta parques de atracciones modernos hasta llegar a *Galaxyland*. Se representan con líneas los ejes de las circulaciones y con círculos y cruces en su centro, los puestos de comercio o juegos.

Investigación

RADIOS DE GIRO, CLOTOIDES, *LOOPS*

Investigación del Modelo Genérico del *Theme Park*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Se profundiza sobre el caso de estudio *Galaxyland* en dos niveles estratégicos. El primero indaga sobre la organización general del edificio, Trayectorias Bucleadas. Analiza cómo se retuercen los recorridos de las montañas rusas que organizan el parque y cómo funcionan técnicamente. Para esto se realiza un catálogo que muestra desde lo más general a lo más particular; vistas aéreas del proyecto, vistas peatonales e interiores del parque. Se construye un catálogo de tipologías de centros de giro de montañas rusas y las posibles resoluciones técnicas para construirlos. Finalmente se dibuja el funcionamiento de las clotoides que son utilizadas para mediar entre un centro de giro y el tramo principal del recorrido.

En un segundo nivel se indaga sobre los elementos rítmicos que se irradian en el parque, Fragmentaciones Centrífugas. Para esto se realiza un catálogo de juegos que van desde radiales irradiados a prismáticos perimetrales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



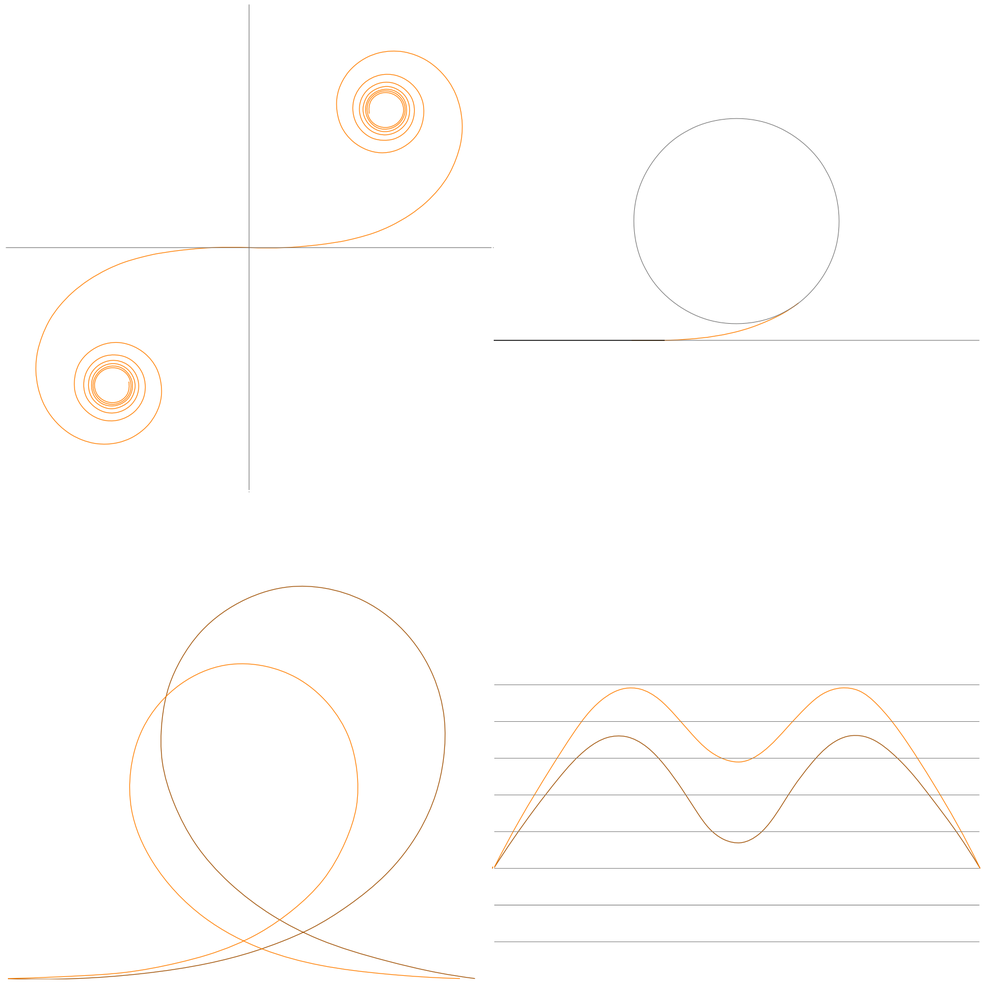
Investigación de casos *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.* Catálogo de partes de la montaña rusa. De izquierda a derecha de arriba hacia abajo *lift hill, brake run, drop, banked turn, helix, over banked turn, camelback, top hat, vertical loop, non inverting loop, inclinated loop, dive loop, immelmann, corekscrew, in line twist, heart line twist.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



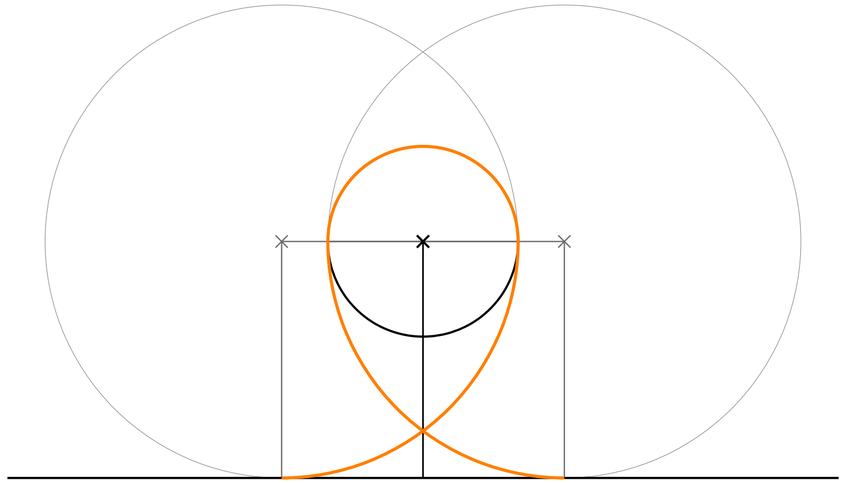
Investigación de casos *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.* Catálogo de partes de la montaña rusa. De arriba a abajo tipo de apoyos estructurales, tipos de rieles, tipos de curvas para *loops* y curva clotoide.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Investigación de casos *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.* Curva Clotoide.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Investigación de casos *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.* Curva Clotoide simplificación gráfica.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Investigación de casos *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.* Catálogo de juegos satelitales. De izquierda a derecha de arriba hacia abajo *Carousel, Swing of the century, Balloon Race, HAVOC, Cosmic Spinner, Zero Gravity, Solar Spiner, Moto jump, Cosmic Bounce.*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Investigación de casos *Theme Park, Amusement Parks, Galaxyland.* Catálogo de juegos perimetrales. De izquierda a derecha de arriba hacia abajo *Flying galleon, Rock n´wall, Space shot, Cosmo´s space derby, arcade games 1, arcade games 2, arcade games 3, arcade games 4, Time freak*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

TRAYECTORIAS BUCLEADAS Y FRAGMENTACIONES CENTRÍFUGAS

Forma del Modelo Genérico del *Theme Park*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2020
Atlas de Genéricos Sublimes
Dirección: Ciro Najle
Tutores: Manuel Mensa, Johanna Potap, Andrew Pringle, Carolina Telo,
Melissa Pomsztein, Lucas Torres Agüero
Seminarios: Alberto Delorenzini, Anna Font
Ayudantes: Diego Laplaza, Santiago Rigoli
Alumnos: Nombre Alumno, Nombre Alumno, Nombre Alumno

El modelo se organiza en dos meta meta variables que a su vez despliegan de la primera, tres meta variables análogas entre sí que construyen las Trayectorias Bucleadas, y de la segunda dos meta variables análogas entre sí que construyen las Fragmentaciones Centrífugas. La primera meta variable, que ocupa las primeras treinta y ocho columnas, despliega, en la primera fila, montañas rusas globales que vinculan la totalidad de los nodos de emergencia de cada recorrido. En la segunda fila se ubican las montañas rusas parciales, que vinculan tendenciosamente una parte de los nodos relacionándose entre sí y desvinculando uno y por último, en la tercera fila, montañas rusas autónomas que emergen radialmente de un único nodo aislado del resto. Por otro lado, la segunda meta meta variable organiza los juegos del parque, la primer meta variable distribuye, satelitalmente a los nodos, una serie de juegos cilíndricos colonizando los centros de cuadrantes y diferenciándolos por sus dimensiones distribuyen las dificultades del parque, y por último, la meta variable juegos perimetrales construye un perímetro que encierra las montañas rusas y los juegos satelitales y distribuye juegos sobre ese perímetro tendenciosamente en una dirección oblicua.

El modelo comparte variables transversales en cada meta meta variable por lo que se organiza de manera vertical compartiendo columnas de variables que operan de la misma manera pero con valores diferenciados. Las variables se organizan en paquetes de tres variables y una operación, donde las variables componen los parámetros de una tendencia diagonal que distribuye los valores del parque. Se determina el mínimo, el máximo y una operación que interpola ambos valores intermedios y por último, una variable de rotación de la dirección de esa tendencia distribuye estos valores sobre los cuadrantes del parque.

El modelo, a partir de sus dos meta meta variables organiza, por un lado con las Trayectorias Bucleadas las metavariables montaña rusa global, montaña rusa parcial y montaña rusa autónoma, produciendo en sus variables la Distensión Lateral, los Desvíos Alternados, los Espirales Inerciales y la Pendiente Gravitatoria, las cuales construyen el Vértigo Convergente. Por otro lado, con las Fragmentaciones Centrífugas, las metavariables juegos satelitales y juegos perimetrales, desplegando en sus variables el Baricentro Originario, el Campo Escénico, la Cuantía Destellante y la Porción Corpórea como efectos sublimes de segundo orden que producen la Irradiación Uniforme.

MMV01_trayectorias bucleadas	MV01_montaña rusa global	O01_centro. V02_ancho. V03_largo. O04_identificación de sectores. V05_división mínima por cantidad de centros. V06_división máxima por cantidad de centro de giro. O07_división interpolada por cantidad de centro de giro. V08_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro. V09_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro. V010_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro. O011_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro. V012_tendencia diagonal de variación de centros de giro. V013_radio mínimo de giro. V014_radio máximo de giro. O015_radio interpolado de giro. V016_tendencia diagonal de variación de giro. O017_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops*. O018_identificación tangente a radio de giro de punto de tangencia de *loops*. O019_traslación por magnitud perpendicular de punto de tangencia de *loops*. O020_identificación de segundo punto de tangencia de *loops*. O021_arco entre puntos de tangencia de *loops*. O022_identificación de *loops*. V023_inclinación mínima de *loops*. V024_inclinación máxima de *loops*. O025_inclinación interpolada de *loops*. V026_tendencia diagonal de variación de *loops*. O027_verificación de radios de giro. V028_división por distancia de rieles. V029_ancho de rieles. O030_vinculación de rieles.

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en dos meta-metavariables. La primera construye las montañas rusas del *Theme Park* conformado las Trayectorias Bucleadas. Dentro de esta hay tres metavariables con una estructura análoga paralela; la montaña rusa global, la parcial y la autónoma. La segunda construye los juegos conformando Fragmentaciónes Centrífugas. Esta se organiza en dos metavariables; los juegos satelitales y los perimetrales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_trayectorias bucleadas	MV01_montaña rusa global	O01_centro. V02_ancho. V03_largo. O04_identificación de sectores. V05_división mínima por cantidad de centros. V06_división máxima por cantidad de centro de giro. O07_división interpolada por cantidad de centro de giro. V08_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro. V09_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro. V010_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro. O011_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro. V012_tendencia diagonal de variación de centros de giro. V013_radio mínimo de giro. V014_radio máximo de giro. O015_radio interpolado de giro. V016_tendencia diagonal de variación de giro. O017_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops*. O018_identificación tangente a radio de giro de punto de tangencia de *loops*. O019_traslación por magnitud perpendicular de punto de tangencia de *loops*. O020_identificación de segundo punto de tangencia de *loops*. O021_arco entre puntos de tangencia de *loops*. O022_identificación de *loops*. V023_inclinación mínima de *loops*. V024_inclinación máxima de *loops*. O025_inclinación interpolada de *loops*. V026_tendencia diagonal de variación de *loops*. O027_verificación de radios de giro. V028_división por distancia de rieles. V029_ancho de rieles. O030_vinculación de rieles.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de naranja que engloban a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta y negro a medida que avanzan.

MV02_montaña rusa parcial	V031_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*. V032_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*. O033_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*. V034_tendencia diagonal de variación. V035_radio mínimo de nodo. V036_radio máximo de nodo. O037_radio interpolado de nodo. V038_tendencia diagonal de variación de radio de nodo. V039_división mínima por cantidad de centro de giro. V040_división máxima por cantidad de centro de giro. O041_división interpolada por cantidad de centro de giro. V042_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro. V043_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro. V044_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro. O045_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro. V046_tendencia diagonal de variación de centros de giro. V047_radio mínimo de giro. V048_radio máximo de giro. O049_radio interpolado de giro. V050_tendencia diagonal de variación de giro. O051_unión de centros de radio de giro. O052_identificación de puntos de quiebre paralelo al polígono central. O053_unión de tramos rectos de recorrido. O054_arco entre extremos de tramos rectos de loops. O055_unión de centros de nodos. VO056_identificación de *loops*. V057_inclinación mínima de *loops*. V058_inclinación máxima de *loops*. O059_inclinación interpolada de *loops*. V060_tendencia diagonal de variación de *loops*.

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en dos meta-metavariables. La primera construye las montañas rusas del *Theme Park* conformado las Trayectorias Bucleadas. Dentro de esta hay tres metavariables con una estructura análoga paralela; la montaña rusa global, la parcial y la autónoma. La segunda construye los juegos conformando Fragmentaciónes Centrífugas. Esta se organiza en dos metavariables; los juegos satelitales y los perimetrales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

		V031_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*. V032_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*. O033_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*. V034_tendencia diagonal de variación.
	MV02_montaña rusa parcial	V035_radio mínimo de nodo. V036_radio máximo de nodo. O037_radio interpolado de nodo. V038_tendencia diagonal de variación de radio de nodo. V039_división mínima por cantidad de centro de giro. V040_división máxima por cantidad de centro de giro. O041_división interpolada por cantidad de centro de giro. V042_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro. V043_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro. V044_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro. O045_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro. V046_tendencia diagonal de variación de centros de giro. V047_radio mínimo de giro. V048_radio máximo de giro. O049_radio interpolado de giro. V050_tendencia diagonal de variación de giro. O051_unión de centros de radio de giro. O052_identificación de puntos de quiebre paralelo al polígono central. O053_unión de tramos rectos de recorrido. O054_arco entre extremos de tramos rectos de loops. O055_unión de centros de nodos. VO056_identificación de *loops*. V057_inclinación mínima de *loops*. V058_inclinación máxima de *loops*. O059_inclinación interpolada de *loops*. V060_tendencia diagonal de variación de *loops*.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de naranja que engloban a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta y negro a medida que avanzan.

MV03_montaña rusa autónoma	O061_verificación de radios de giro. V062_división por distancia de rieles. V063_ancho de rieles. O064_vinculación de rieles. V065_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*. V066_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*. O067_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*. V068_tendencia diagonal de variación de altura. V069_radio mínimo de nodo. V070_radio máximo de nodo. O071_radio interpolado de nodo. V072_tendencia diagonal de variación de radio de nodo. V073_división mínima por cantidad de centro de giro. V074_división máxima por cantidad de centro de giro. O075_división interpolada por cantidad de centro de giro. V076_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro. V077_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro. V078_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro. O079_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro. V080_tendencia diagonal de variación de centros de giro. V081_radio mínimo de giro. V082_radio máximo de giro. O083_radio interpolado de giro. V084_tendencia diagonal de variación de giro. O085_identificación de mitad superior de radio de giro. O086_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops.* O087_trazado de tangentes a puntos perpendiculares. O088_selección de tangentes. V089_inclinación mínima de *loops*. V090_inclinación máxima de *loops*.

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en dos meta-metavariables. La primera construye las montañas rusas del *Theme Park* conformado las Trayectorias Bucleadas. Dentro de esta hay tres metavariables con una estructura análoga paralela; la montaña rusa global, la parcial y la autónoma. La segunda construye los juegos conformando Fragmentaciónes Centrífugas. Esta se organiza en dos metavariables; los juegos satelitales y los perimetrales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

		O061_verificación de radios de giro. V062_división por distancia de rieles. V063_ancho de rieles. O064_vinculación de rieles. V065_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*. V066_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*. O067_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*. V068_tendencia diagonal de variación de altura.
	MV03_montaña rusa autónoma	V069_radio mínimo de nodo. V070_radio máximo de nodo. O071_radio interpolado de nodo. V072_tendencia diagonal de variación de radio de nodo. V073_división mínima por cantidad de centro de giro. V074_división máxima por cantidad de centro de giro. O075_división interpolada por cantidad de centro de giro. V076_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro. V077_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro. V078_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro. O079_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro. V080_tendencia diagonal de variación de centros de giro. V081_radio mínimo de giro. V082_radio máximo de giro. O083_radio interpolado de giro. V084_tendencia diagonal de variación de giro. O085_identificación de mitad superior de radio de giro. O086_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops.* O087_trazado de tangentes a puntos perpendiculares. O088_selección de tangentes. V089_inclinación mínima de *loops*. V090_inclinación máxima de *loops*.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de naranja que engloban a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta y negro a medida que avanzan.

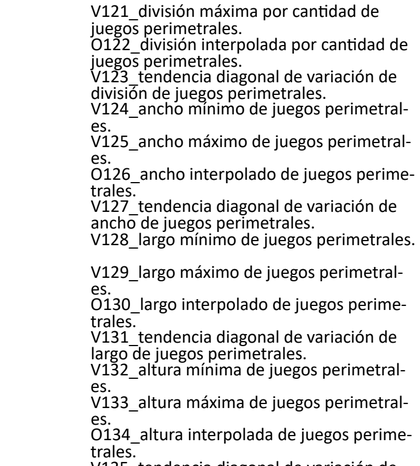
		O091_inclinación interpolada de *loops*. V092_tendencia diagonalde variación de *loops*. O093_verificación de radios de giro. V094_división por distancia de rieles. V095_ancho de rieles. O096_vinculación de rieles. V097_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*. V098_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*. O099_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*. V100_tendencia diagonal de variación de altura.
MMV02_fragmentaciones centrífugas	MV04_juegos satelitales	V101_radio mínimo de nodos de áreas de juegos satelitales. V102_radio máximo de nodos de áreas de juegos satelitales. O103_radio interpolado de nodos de áreas de juegos satelitales. V104_tendencia diagonal de variación de nodos de áreas de juegos satelitales. V105_división mínima por cantidad de juegos satelitales. V106_división máxima por cantidad de juegos satelitales. O107_división interpolada por cantidad de juegos satelitales. V108_tendencia diagonal de variación de división de juegos satelitales. V109_radio mínimo de juegos satelitales. V110_radio máximo de juegos satelitales. O111_radio interpolado de juegos satelitales. V112_tendencia diagonal de variación de radio de juegos satelitales. V113_altura mínima de juegos satelitales. V114_altura máxima de juegos satelitales. O115_altura interpolada de juegos satelitales. V116_tendencia diagonal de variación de altura de juegos satelitales.
	MV05_juegos perimetrales	V117_ancho del perímetro de juegos perimetrales. V118_largo del perímetro de juegos perimetrales. O119_sectorización por puntos medios de lados de cuadrantes. V120_división mínima por cantidad de juegos perimetrales.

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en dos meta-metavariables. La primera construye las montañas rusas del *Theme Park* conformado las Trayectorias Bucleadas. Dentro de esta hay tres metavariables con una estructura análoga paralela; la montaña rusa global, la parcial y la autónoma. La segunda construye los juegos conformando Fragmentaciónes Centrífugas. Esta se organiza en dos metavariables; los juegos satelitales y los perimetrales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

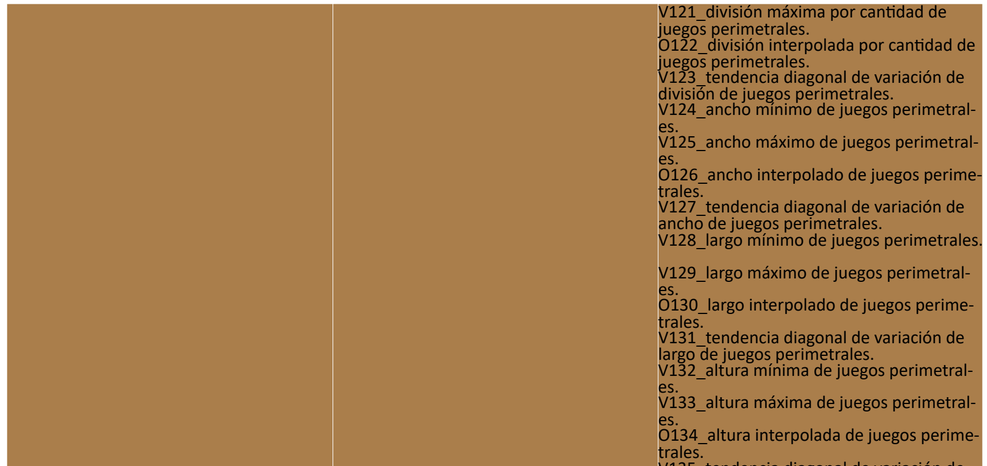
		O091_inclinación interpolada de *loops*. V092_tendencia diagonalde variación de *loops*. O093_verificación de radios de giro. V094_división por distancia de rieles. V095_ancho de rieles. O096_vinculación de rieles. V097_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*. V098_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*. O099_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*. V100_tendencia diagonal de variación de altura.
MMV02_fragmentaciones centrífugas	MV04_juegos satelitales	V101_radio mínimo de nodos de áreas de juegos satelitales. V102_radio máximo de nodos de áreas de juegos satelitales. O103_radio interpolado de nodos de áreas de juegos satelitales. V104_tendencia diagonal de variación de nodos de áreas de juegos satelitales. V105_división mínima por cantidad de juegos satelitales. V106_división máxima por cantidad de juegos satelitales. O107_división interpolada por cantidad de juegos satelitales. V108_tendencia diagonal de variación de división de juegos satelitales. V109_radio mínimo de juegos satelitales. V110_radio máximo de juegos satelitales. O111_radio interpolado de juegos satelitales. V112_tendencia diagonal de variación de radio de juegos satelitales. V113_altura mínima de juegos satelitales. V114_altura máxima de juegos satelitales. O115_altura interpolada de juegos satelitales. V116_tendencia diagonal de variación de altura de juegos satelitales.
	MV05_juegos perimetrales	V117_ancho del perímetro de juegos perimetrales. V118_largo del perímetro de juegos perimetrales. O119_sectorización por puntos medios de lados de cuadrantes. V120_división mínima por cantidad de juegos perimetrales.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de naranja que engloban a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta y negro a medida que avanzan.



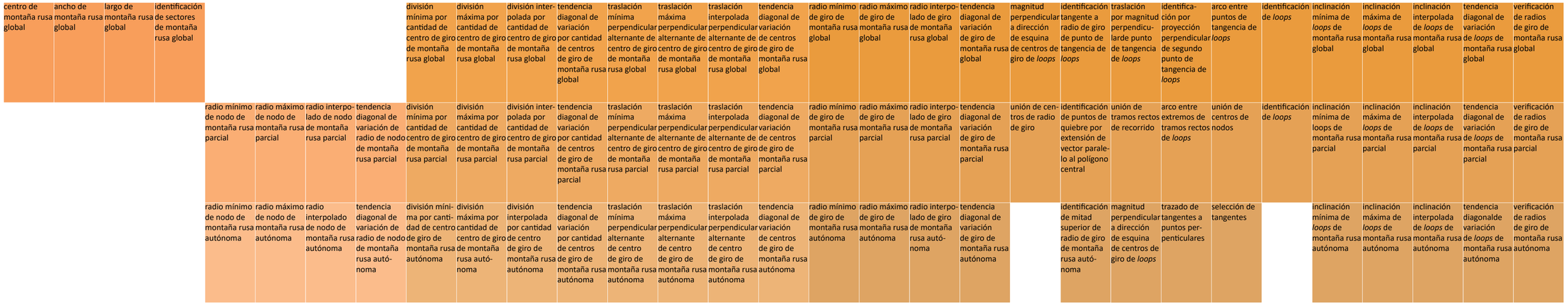
Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en dos meta-metavariables. La primera construye las montañas rusas del *Theme Park* conformado las Trayectorias Bucleadas. Dentro de esta hay tres metavariables con una estructura análoga paralela; la montaña rusa global, la parcial y la autónoma. La segunda construye los juegos conformando Fragmentaciónes Centrífugas. Esta se organiza en dos metavariables; los juegos satelitales y los perimetrales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de naranja que engloban a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta y negro a medida que avanzan.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

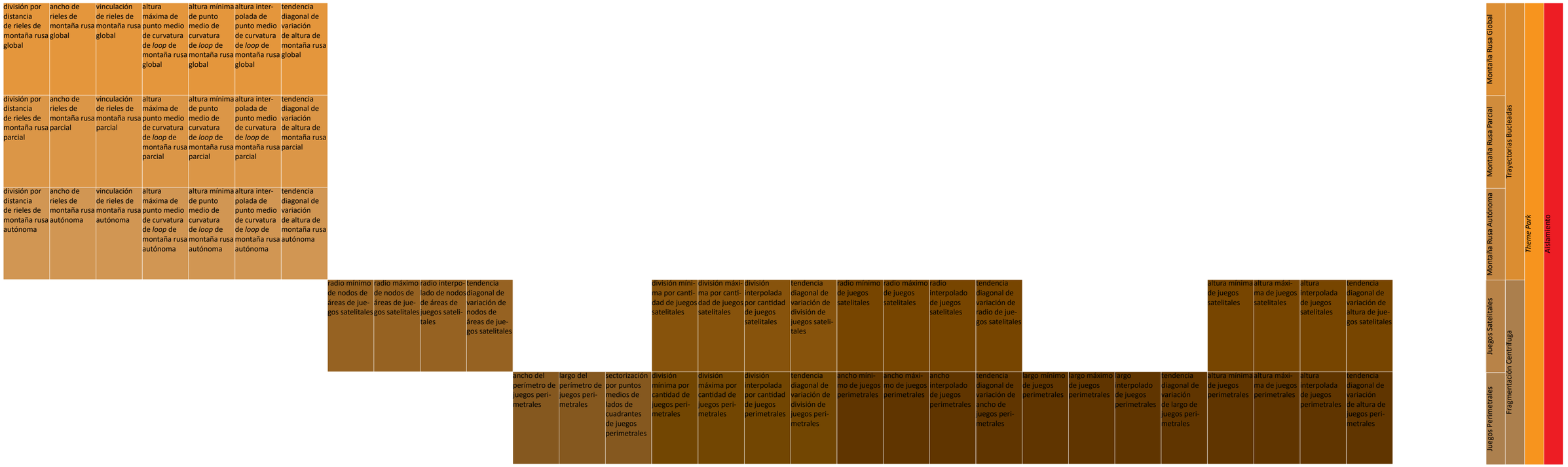


Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



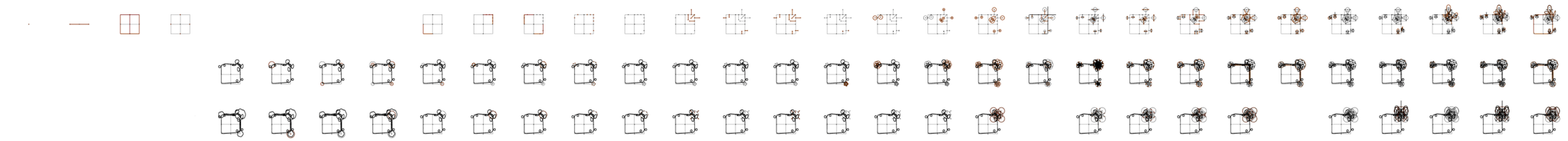


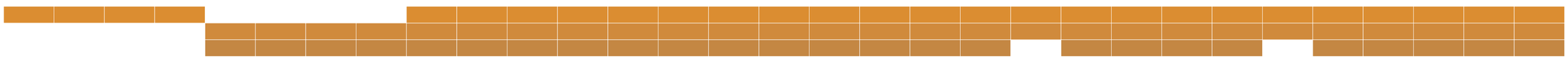
Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



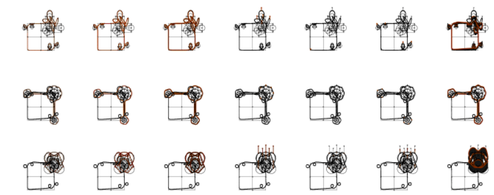


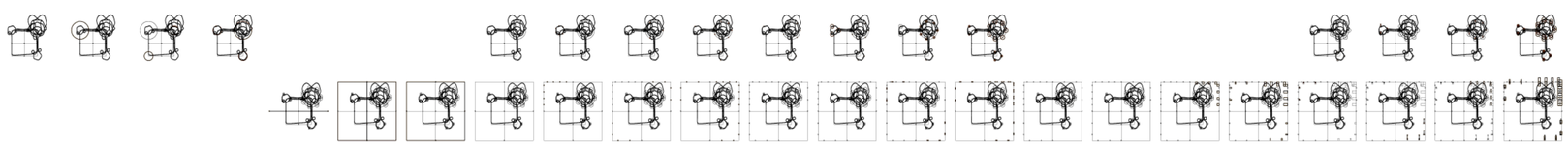
Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021







Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Variables y Determinaciones

CONCENTRACIONES OBLICUAS LÚDICAS

Construcción del Modelo Genérico del *Theme Park*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El modelo del Theme Park se construye a partir del centro de la montaña rusa que conecta todos los elementos del parque. Define un ancho y un largo que determinan el perímetro inicial del recorrido y cuatro vértices, los emergentes de los loops de montaña rusa. Los ejes intersecan el perímetro inicial de montaña rusa y lo divide en cuatro cuadrantes. Las variables se organizan en paquetes de tres variables y una operación, donde las variables componen los parámetros de una tendencia diagonal que distribuye los valores del parque. Se determina el mínimo, el máximo y una operación que interpola ambos valores intermedios y por último, una variable de rotación de la dirección de esa tendencia distribuye estos valores sobre los cuadrantes del parque.

La Montaña Rusa Global se construye a partir de la división de los segmentos del perímetro inicial. Dichos centros se trasladan alternadamente y definen radios de giro. La construcción de loops se desglosa en una serie de operaciones que construyen una clotoide que da continuidad al recorrido. El eje se divide construyendo un reticulado de tres vértices que se vinculan entre sí determinando los rieles de la montaña rusa. Las alturas se construyen a partir de la identificación de los puntos máximos de curvatura que determinan los puntos más altos del recorrido y luego los puntos intermedios entre estos como mínimos determinando las entradas a los loops y salvando la diferencia de pendientes que tienen que tener entre puntos. La Montaña Rusa Parcial se construye a partir de tres nodos del perímetro inicial. Determina un radio diferencial, se divide en puntos que determinan los centros de radio de giro y se vinculan entre sí para determinar el recorrido parcial. Los rieles se construyen bajo las mismas variables que la anterior, sus alturas están en grado cero y no posee loops, construyendo un train coaster. La Montaña Rusa Autónoma se construye en torno a un nodo del polígono inicial determinado por la tendencia diagonal. A partir de dicho centro se construye una circunferencia sobre la que se subdivide en una cantidad variable de centros, que determinan los radios de giro, que están en grado cero en su traslación, y su vinculación produce un recorrido recto pero cruzado de Mountain Hills. Sus alturas se interpolan entre los puntos de curvatura máxima y sus intermedios determinan un recorrido sinuoso en altura que conforman un megacoaster.

Los Juegos Satelitales se construyen a partir de los nodos del polígono inicial y se diferencian a partir de la tendencia diagonal. En cada centro se construye una circunferencia y una división. En cada punto se determina un radio y una altura. Los Juegos Perimetrales se construyen a partir de la definición de un perímetro envolvente del resto de los elementos del parque. Se define un ancho y un largo a partir del centro del parque. Se divide el perímetro en una cantidad de juegos asignándoles un ancho, un largo y una altura determinados por la tendencia diagonal.

MMV01_trayectorias bucleadas

MV01_montaña rusa global

O01_centro.

V02_ancho.

V03_largo.

O04_identificación de sectores.

V05_división mínima por cantidad de centros.
V06_división máxima por cantidad de centro de giro.
O07_división interpolada por cantidad de centro de giro.
V08_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro.
V09_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro.
V010_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro.
O011_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro.
V012_tendencia diagonal de variación de centros de giro.
V013_radio mínimo de giro.

V014_radio máximo de giro.

O015_radio interpolado de giro.

V016_tendencia diagonal de variación de giro.
O017_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops*.
O018_identificación tangente a radio de giro de punto de tangencia de *loops*.
O019_traslación por magnitud perpendicular de punto de tangencia de *loops*.
O020_identificación de segundo punto de tangencia de *loops*.
O021_arco entre puntos de tangencia de *loops*.
O022_identificación de *loops*.

V023_inclinación mínima de *loops*.

V024_inclinación máxima de *loops*.

O025_inclinación interpolada de *loops*.

V026_tendencia diagonal de variación de *loops*.
O027_verificación de radios de giro.

V028_división por distancia de rieles.

V029_ancho de rieles.

O030_vinculación de rieles.

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Se determina el centro del área de desarrollo de la montaña rusa global.

Se determina el ancho del polígono inicial de la montaña rusa global que produce Distensión Lateral.

Se determina el largo del polígono inicial de la montaña rusa global que produce Distensión Lateral.

Se determina los sectores del polígono inicial a partir de la intersección de los ejes iniciales que produce Distensión Lateral.

Se determina la cantidad mínima de *loops* de la montaña rusa global produce Desvios Alternados.

Se determina la cantidad máxima de *loops* de la montaña rusa global produce Desvios Alternados.

Se determina la cantidad interpolada de *loops* de la montaña rusa global que produce Desvios Alternados.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de loops de montaña rusa global que produce Desvios Alternados.
Se determina la distancia mínima del *loop* al polígono inicial de la montaña rusa global que produce Desvios Alternados.

Se determina la distancia máxima del *loop* al polígono inicial de la montaña rusa global que produce Desvios Alternados.

Se determina la distancia interpolada del *loop* al polígono inicial de la montaña rusa global que produce Desvios Alternados.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia del *loop* al polígono inicial que produce Desvios Alternados.
Se determina el radio de giro mínimo de la montaña rusa global que produce Espirales Inerciales.

Se determina el radio de giro máximo de la montaña rusa global que produce Espirales Inerciales.

Se determina el radio de giro interpolado de la montaña rusa global que produce Espirales Incerciales.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de radios de giro que produce Espirales Inerciales.
Se determina la magnitud perpendicular de traslación a la dirección de esquina de centros de giro de loops que produce Espirales Inerciales.
Se determina la tangente al radio de giro entre giros de *loops* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la traslación por magnitud perpendicular de punto de tangencia de *loops* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la proyección perpendicular a dirección de esquina de segundo punto de tangencia de *loops* que produce Espirales Inerciales.
Se determina el arco entre puntos de tangencia de *loops* que produce Espirales Inerciales.

Se determina el *loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación mínima de *loop s*egún el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación máxima de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación interpolada de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de inclinación de *loop* que produce Espirales Inerciales.
Se determina la verificación de los radios de giro de la montaña rusa global que produce Espirales Inerciales.

Se determina la distancia entre rieles transversales a la montaña rusa global que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina el ancho del riel de la montaña rusa global que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina el riel longitudinal en sentido del recorrido de la montaña rusa global que produce Pendiente Gravitatoria.

Variables: definición.

MV02_montaña rusa parcial

V031_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*.
V032_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*.
O033_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*.
V034_tendencia diagonal de variación.

V035_radio mínimo de nodo.

V036_radio máximo de nodo.

O037_radio interpolado de nodo.

V038_tendencia diagonal de variación de radio de nodo.
V039_división mínima por cantidad de centro de giro.
V040_división máxima por cantidad de centro de giro.
O041_división interpolada por cantidad de centro de giro.
V042_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro.
V043_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro.
V044_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro.
O045_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro.
V046_tendencia diagonal de variación de centros de giro.
V047_radio mínimo de giro.

V048_radio máximo de giro.

O049_radio interpolado de giro.

V050_tendencia diagonal de variación de giro.
O051_unión de centros de radio de giro.

O052_identificación de puntos de quiebre paralelo al polígono central.
O053_unión de tramos rectos de recorrido.

O054_arco entre extremos de tramos rectos de loops.
O055_unión de centros de nodos.

VO056_identificación de *loops*.

V057_inclinación mínima de *loops*.

V058_inclinación máxima de *loops*.

O059_inclinación interpolada de *loops*.

V060_tendencia diagonal de variación de *loops*.

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Se determina la altura máxima en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa global que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la altura máxima en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa global que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la altura interpolada en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa global que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de altura en el punto medio de curvatura de *loop* que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina el radio mínimo del área que encierra la montaña rusa parcial que produce Distensión Lateral.

Se determina el radio máximo del área que encierra la montaña rusa parcial que produce Distensión Lateral.

Se determina el radio interpolado del área que encierra la montaña rusa parcial que produce Distensión Lateral.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del área radial que encierra la montaña rusa parcial que produce Distensión Lateral.
Se determina la cantidad mínima de *loops* de la montaña rusa parcial produce Desvios Alternados.

Se determina la cantidad máxima de *loops* de la montaña rusa parcial produce Desvios Alternados.

Se determina la cantidad interpolada de *loops* de la montaña rusa parcial que produce Desvios Alternados.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de loops de montaña rusa parcial que produce Desvios Alternados.
Se determina la distancia mínima del *loop* radio inicial de la montaña rusa parcial que produce Desvios Alternados.

Se determina la distancia máxima del *loop* al radio inicial de la montaña rusa parcial que produce Desvios Alternados.

Se determina la distancia interpolada del *loop* al radio inicial de la montaña rusa parcial que produce Desvios Alternados.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia del *loop* al radio inicial que produce Desvios Alternados.
Se determina el radio de giro mínimo de la montaña rusa parcial que produce Espirales Inerciales.

Se determina el radio de giro máximo de la montaña rusa parcial que produce Espirales Inerciales.

Se determina el radio de giro interpolado de la montaña rusa parcial que produce Espirales Incerciales.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de radios de giro que produce Espirales Inerciales.
Se determina el polígono entre centros de giro que posee la dirección perpendicular de traslación que produce Espirales Incerciales.
Se determina los puntos de quiebre del *loop* por extensión del vector de la dirección perpendicular que produce Espirales Incerciales.
Se determina la conexión en línea recta entre los puntos de quiebre que produce Espirales Incerciales.

Se determina el arco entre los puntos de quiebre del *loop* que produce Espirales Incerciales.

Se determina la conexión en línea recta entre los centros de nodo que produce Espirales Incerciales.

Se determina el *loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación mínima de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación máxima de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación interpolada de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de inclinación de *loop* que produce Espirales Inerciales.

Variables: definición.

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

MV03_montaña rusa autónoma

O061_verificación de radios de giro.

V062_división por distancia de rieles.

V063_ancho de rieles.

O064_vinculación de rieles.

V065_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*.
V066_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*.
O067_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*.
V068_tendencia diagonal de variación de altura.
V069_radio mínimo de nodo.

V070_radio máximo de nodo.

O071_radio interpolado de nodo.

V072_tendencia diagonal de variación de radio de nodo.
V073_división mínima por cantidad de centro de giro.
V074_división máxima por cantidad de centro de giro.
O075_división interpolada por cantidad de centro de giro.
V076_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro.
V077_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro.
V078_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro.
O079_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro.
V080_tendencia diagonal de variación de centros de giro.
V081_radio mínimo de giro.

V082_radio máximo de giro.

O083_radio interpolado de giro.

V084_tendencia diagonal de variación de giro.
O085_identificación de mitad superior de radio de giro.
O086_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops.*
O087_trazado de tangentes a puntos perpendiculares.
O088_selección de tangentes.

V089_inclinación mínima de *loops*.

V090_inclinación máxima de *loops*.

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Se determina la verificación de los radios de giro de la montaña rusa parcial que produce Espirales Inerciales.

Se determina la distancia entre rieles transversales a la montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina el ancho del riel de la montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina el riel longitudinal en sentido del recorrido de la montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina la altura máxima en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la altura máxima en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la altura interpolada en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de altura en el punto medio de curvatura de *loop* que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina el radio mínimo del área que encierra la montaña rusa autónoma que produce Distensión Lateral.

Se determina el radio máximo del área que encierra la montaña rusa autónoma que produce Distensión Lateral.

Se determina el radio interpolado del área que encierra la montaña rusa autónomaque produce Distensión Lateral.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del área radial que encierra la montaña rusa autónomaque produce Distensión Lateral.
Se determina la cantidad mínima de *loops* de la montaña rusa autónoma produce Desvios Alternados.

Se determina la cantidad máxima de *loops* de la montaña rusa autónoma produce Desvios Alternados.

Se determina la cantidad interpolada de *loops* de la montaña rusa autónoma que produce Desvios Alternados.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de *loops* de montaña rusa autónomaque produce Desvios Alternados.
Se determina la distancia mínima del *loop* radio inicial de la montaña rusa autónoma que produce Desvios Alternados.

Se determina la distancia máxima del *loop* al radio inicial de la montaña rusa autónoma que produce Desvios Alternados.

Se determina la distancia interpolada del *loop* al radio inicial de la montaña rusa autónoma que produce Desvios Alternados.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia del *loop* al radio inicial que produce Desvios Alternados.
Se determina el radio de giro mínimo de la montaña rusa autónoma que produce Espirales Inerciales.

Se determina el radio de giro máximo de la montaña rusa autónoma que produce Espirales Inerciales.

Se determina el radio de giro interpolado de la montaña rusa autónoma que produce Espirales Incerciales.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de radios de giro que produce Espirales Inerciales.
Se determina la mitad superior de radio de giro de la montaña rusa autónoma que produce Espirales Inerciales.

Se determina la magnitud perpendicular de traslación de centros de giro de loops que produce Espirales Inerciales.

Se determina el trazado de tangentes entre radios de giro que produce Espirales Incerciales.

Se determina la tangente al radio de giro entre giros de loops que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación mínima de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la inclinación máxima de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Variables: definición.

MMV02_fragmentaciones centrífugas

MV04_juegos satelitales

O091_inclinación interpolada de *loops*.

V092_tendencia diagonalde variación de *loops*.
O093_verificación de radios de giro.

V094_división por distancia de rieles.

V095_ancho de rieles.

O096_vinculación de rieles.

V097_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*.
V098_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*.
O099_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*.
V100_tendencia diagonal de variación de altura.
V101_radio mínimo de nodos de áreas de juegos satelitales.
V102_radio máximo de nodos de áreas de juegos satelitales.
O103_radio interpolado de nodos de áreas de juegos satelitales.
V104_tendencia diagonal de variación de nodos de áreas de juegos satelitales.
V105_división mínima por cantidad de juegos satelitales.
V106_división máxima por cantidad de juegos satelitales.
O107_división interpolada por cantidad de juegos satelitales.
V108_tendencia diagonal de variación de división de juegos satelitales.
V109_radio mínimo de juegos satelitales.

V110_radio máximo de juegos satelitales.

O111_radio interpolado de juegos satelitales.
V112_tendencia diagonal de variación de radio de juegos satelitales.
V113_altura mínima de juegos satelitales.

V114_altura máxima de juegos satelitales.

O115_altura interpolada de juegos satelitales.
V116_tendencia diagonal de variación de altura de juegos satelitales.

MV05_juegos perimetrales

V117_ancho del perímetro de juegos perimetrales.
V118_largo del perímetro de juegos perimetrales.
O119_sectorización por puntos medios de lados de cuadrantes.
V120_división mínima por cantidad de juegos perimetrales.

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Se determina la inclinación interpolada de *loop* según el tipo *Mountain Hill, Helix, Vertical Loop* que produce Espirales Inerciales.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de inclinación de *loop* que produce Espirales Inerciales.
Se determina la verificación de los radios de giro de la montaña rusa autónoma que produce Espirales Inerciales.

Se determina la distancia entre rieles transversales a la montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina el ancho del riel de la montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina el riel longitudinal en sentido del recorrido de la montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.

Se determina la altura máxima en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la altura máxima en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la altura interpolada en el punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de altura en el punto medio de curvatura de *loop* que produce Pendiente Gravitatoria.
Se determina el radio mínimo de la circunferencia del área de juegos satelitales que produce un Campo Escénico.

Se determina el radio máximo de la circunferencia del área de juegos satelitales que produce un Campo Escénico.

Se determina el radio interpoladora de la circunfencia del área de juegos satelitales que produce un Campo Escénico.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la circunferencia del área que produce un Campo Escénico.
Se determina la cantidad mínima de juegos satelitales que produce una Cuantía Destellante.

Se determina la cantidad máxima de juegos satelitales que produce una Cuantía Destellante.

Se determina la cantidad interpolada de juegos satelitales que produce una Cuantía Destellante.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de juegos satelitales que produce una Cuantía Destellante.
Se determina el radio mínimo de la circunferencia del área de juegos satelitales que produce la Proporción Corpórea.

Se determina el radio máximo de la circunferencia del área de juegos satelitales que produce la Proporción Corpórea.

Se determina el radio interpolado de la circunferencia del área de juegos satelitales que produce la Proporción Corpórea.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de área de juegos satelitales que produce Proporción Corpórea.
Se determina la altura mínima de los juegos satelitales que produce Proporción Corpórea.

Se determina la altura máximo de los juegos satelitales que produce Proporción Corpórea.

Se determina la altura interpolado de los juegos satelitales que produce Proporción Corpórea.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura de los juegos satelitales que produce Proporción Corpórea.
Se determina el ancho del perímetro que produce Campo Escénico.

Se determina el largo del perímetro que produce Campo Escénico.

Se determina el cuadrante de juegos perimetrales que produce Campo Escénico.

Se determina la cantidad mínima de juegos perimetrales que produce Cuantía Destellante.

Variables: definición.

V121_división máxima por cantidad de juegos perimetrales.
O122_división interpolada por cantidad de juegos perimetrales.
V123_tendencia diagonal de variación de división de juegos perimetrales.
V124_ancho mínimo de juegos perimetrales.
V125_ancho máximo de juegos perimetrales.
O126_ancho interpolado de juegos perimetrales.
V127_tendencia diagonal de variación de ancho de juegos perimetrales.
V128_largo mínimo de juegos perimetrales.

V129_largo máximo de juegos perimetrales.
O130_largo interpolado de juegos perimetrales.
V131_tendencia diagonal de variación de largo de juegos perimetrales.
V132_altura mínima de juegos perimetrales.
V133_altura máxima de juegos perimetrales.
O134_altura interpolada de juegos perimetrales.
V135_tendencia diagonal de variación de altura de juegos perimetrales.

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Se determina la cantidad máxima de juegos perimetrales que produce Cuantía Destellante.

Se determina la cantidad interpolada de juegos perimetrales que produce Cuantía Destellante.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de juegos perimetrales que produce Cuantía Destellante.
Se determina el ancho mínimo de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina el ancho máximo de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina el ancho interpolado de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del ancho de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.
Se determina el largo mínimo de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina el largo máximo de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina el largo interpolado de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del largo de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.
Se determina la altura mínima de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina la altura máximo de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Se determina la altura interpolado de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

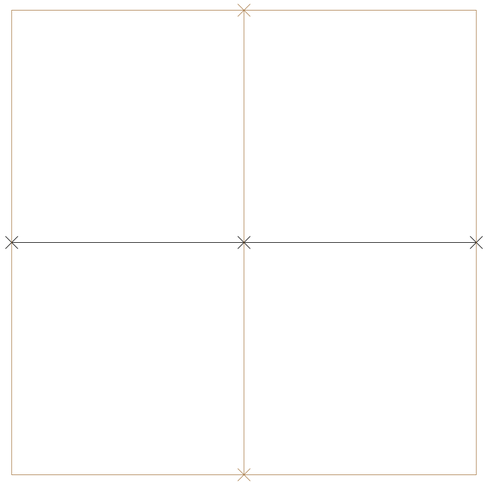
Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Variables: definición.

Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V2_ancho de montaña rusa global. Se determina el ancho del polígono inicial de la montaña rusa global que produce Distensión Lateral.

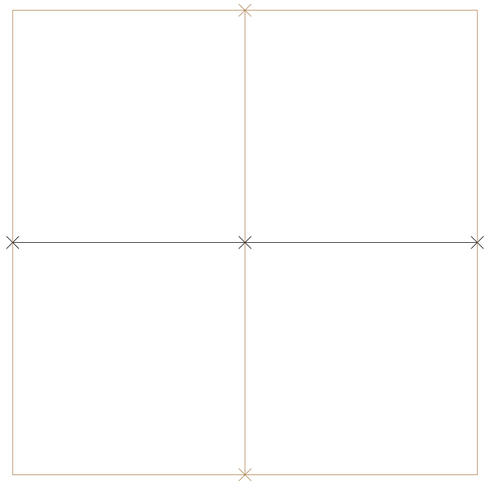
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 75 m. Determina la amplitud de las distensiones laterales respecto del centro. “… Un ferrocarril…”

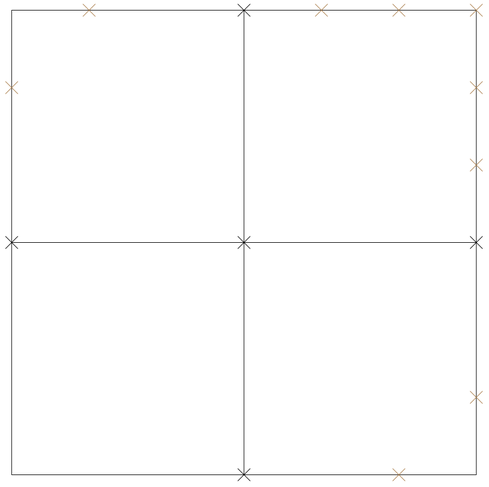


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V3_largo de montaña rusa global. Se determina el largo del polígono inicial de la montaña rusa global que produce Distensión Lateral.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

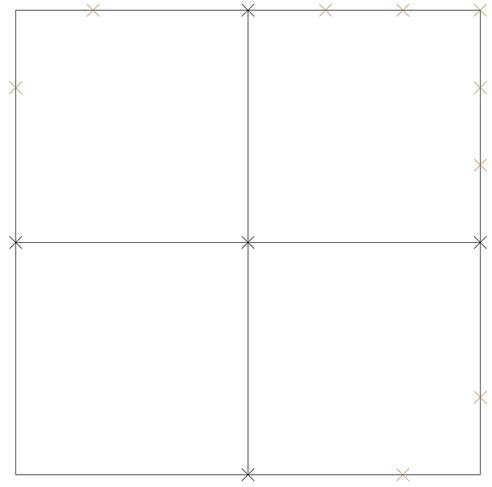


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 75 m. Determina la amplitud de las distensiones laterales respecto del centro. “… Unos trenes repletos de gente ya que nuestros ojos no son capaces de percibir los límites de muchas cosas…”

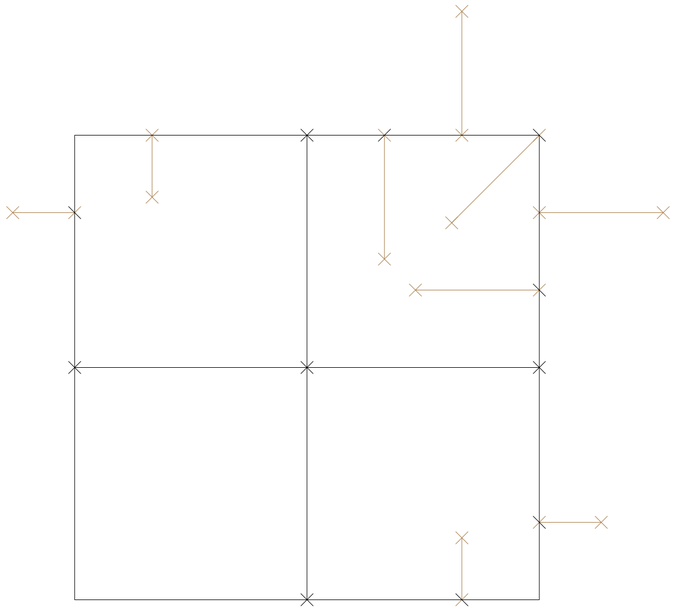


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V8_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro de montaña rusa global. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de loops de montaña rusa global que produce Desvios Alternados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

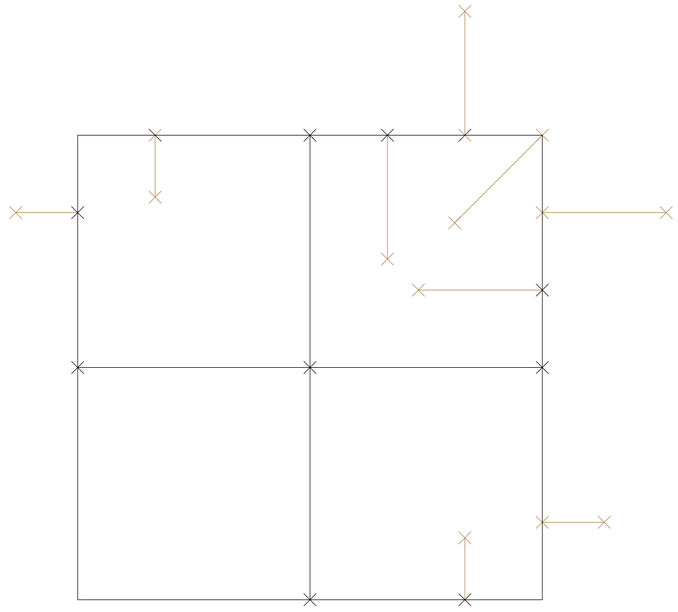


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… que se precipitan arriba y abajo…”

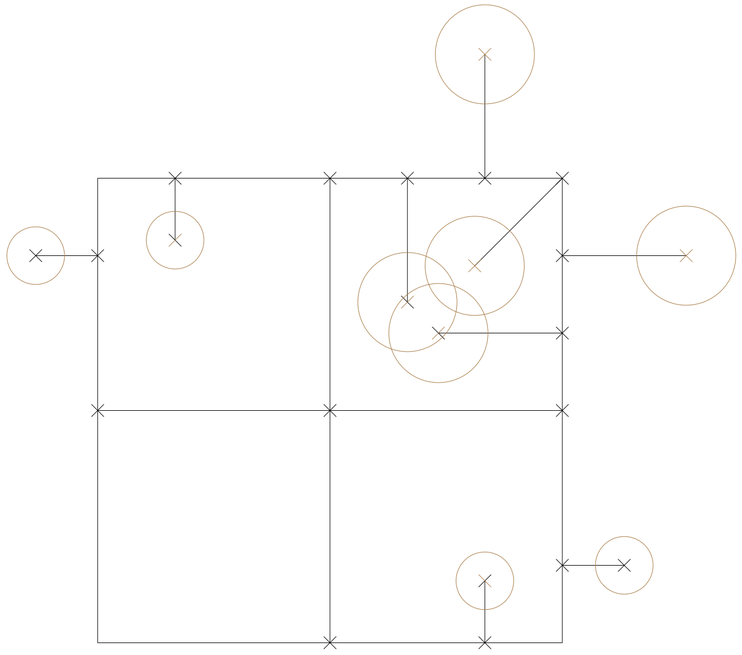


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V12_tendencia diagonal de variación de centros de giro de montaña rusa global. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia del loop al polígono inicial que produce Desvios Alternados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

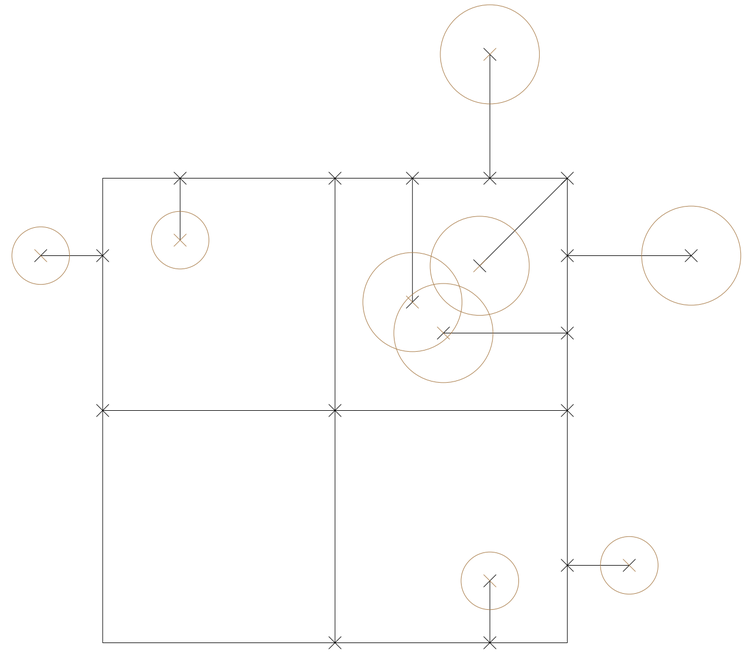


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… de despegar en las cimas.”

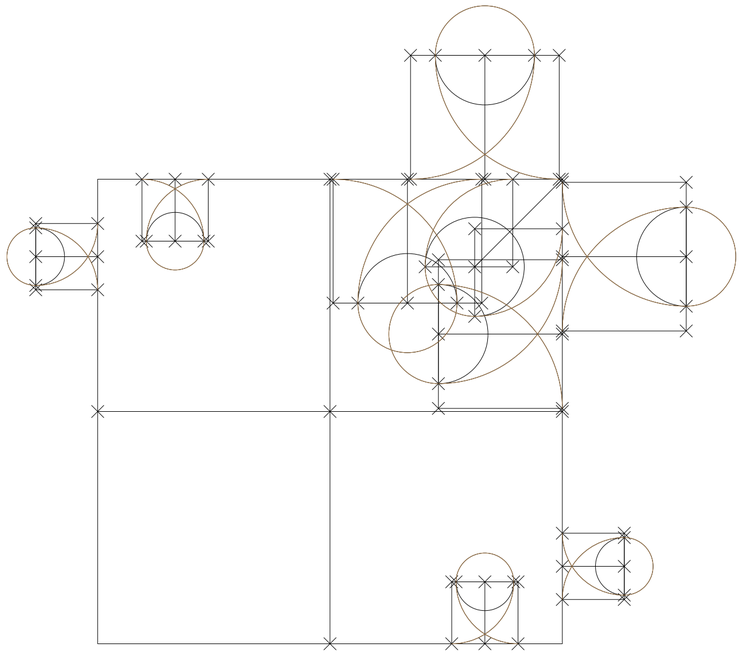


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V16_tendencia diagonal de variación de giro de montaña rusa global. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de radios de giro que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

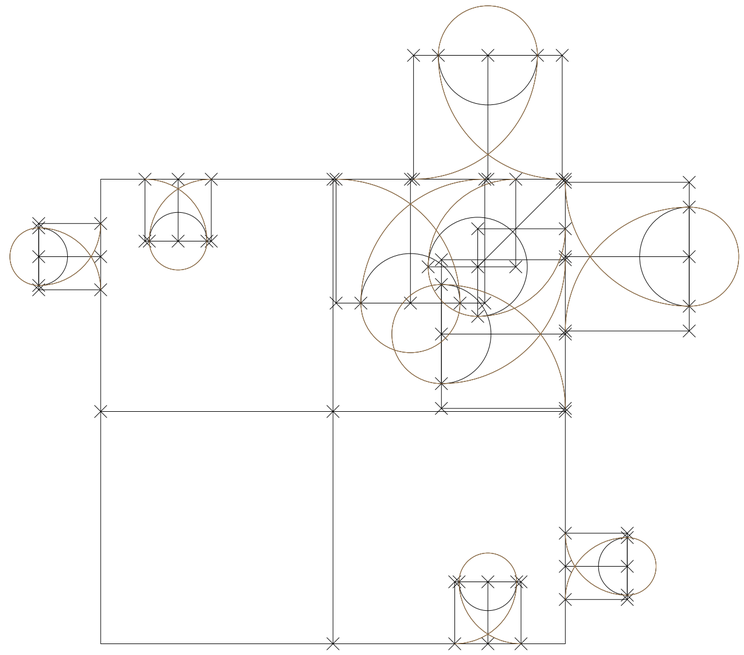


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… y no habrá nada nuevo en ella, …”



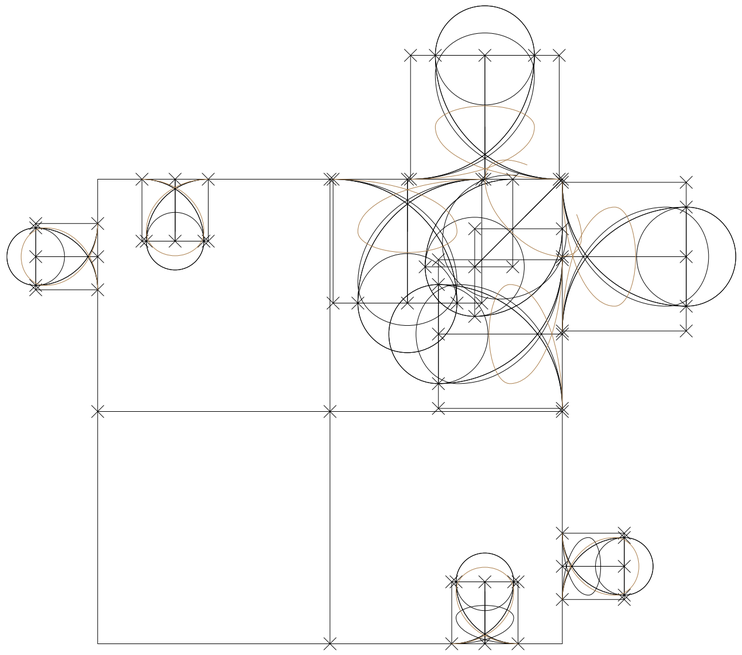
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. O22_identificación de loops. Se determina el loop que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



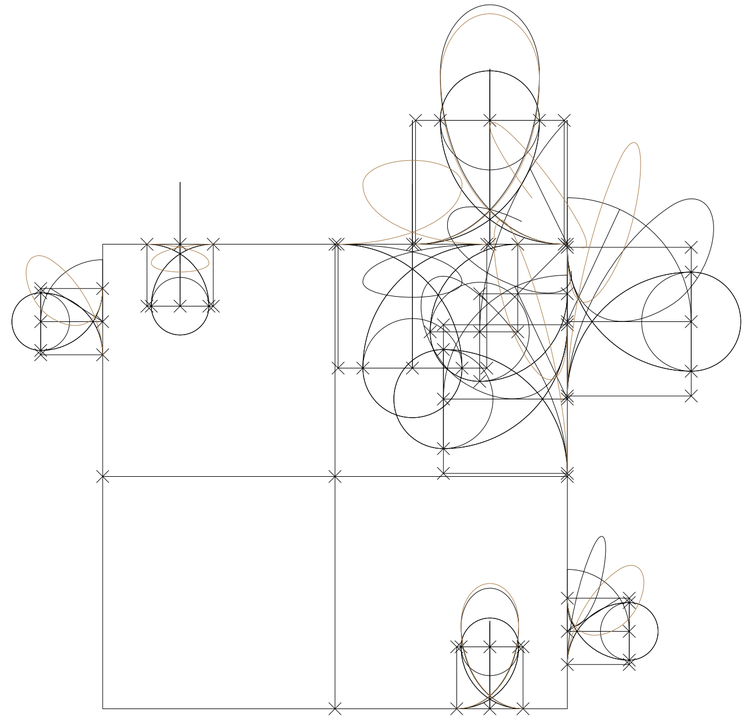
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Determina las espirales inerciales construidas. “… que tu vida tendrá que retornar a ti…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



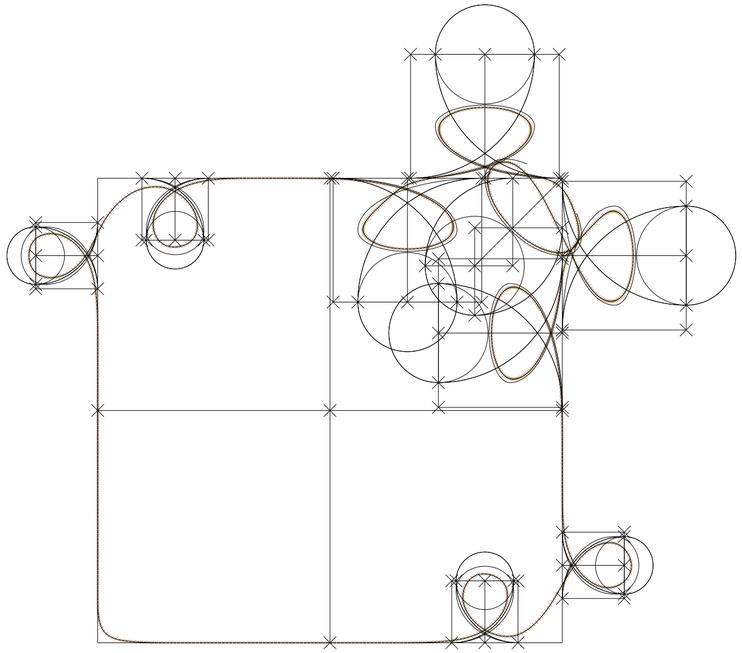
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V26_tendencia diagonal de variación de loops de montaña rusa global. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de inclinación de loop que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



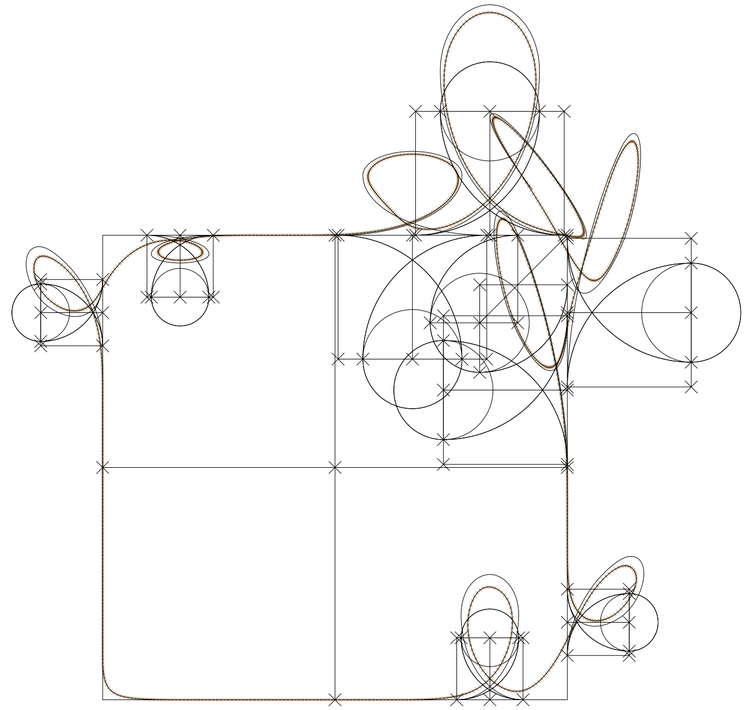
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… El eterno reloj de la arena de la existencia será girado siempre de nuevo…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



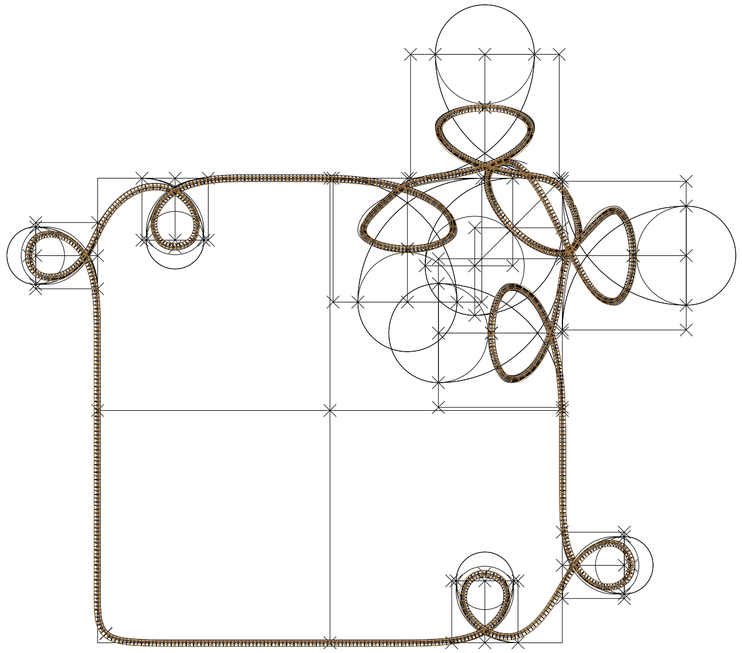
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V28_división por distancia de rieles de montaña rusa global. Se determina la distancia entre rieles transversales a la montaña rusa global que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



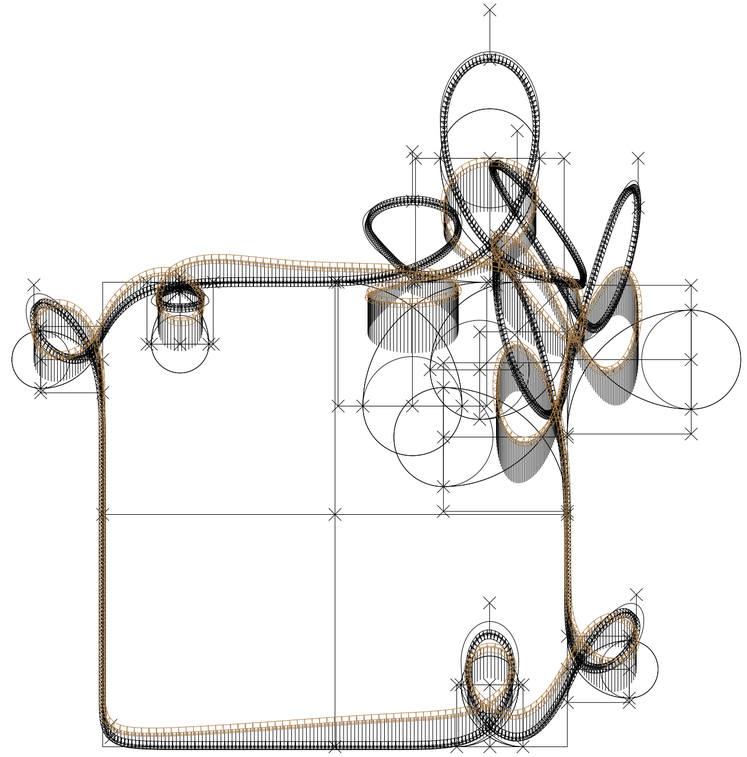
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 0.6 m. Determina densidades de estructura por pendientes que desafían la gravedad. “¿Qué son las curvas? …”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



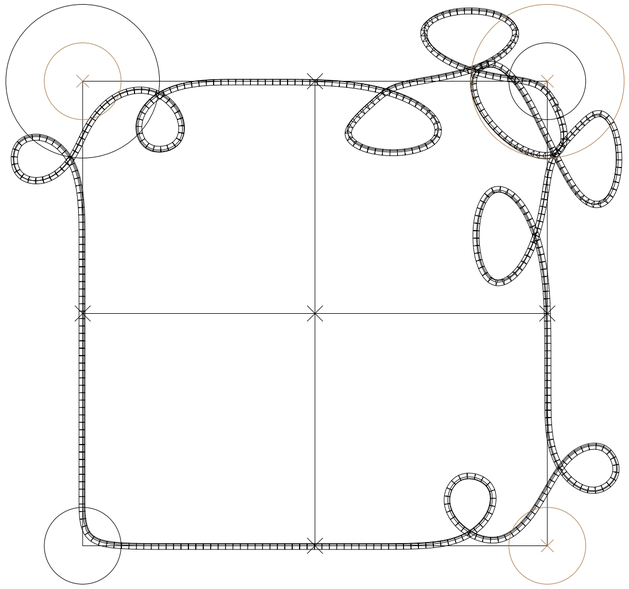
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V34_tendencia diagonal de variación de altura de montaña rusa global. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de altura en el punto medio de curvatura de loop que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



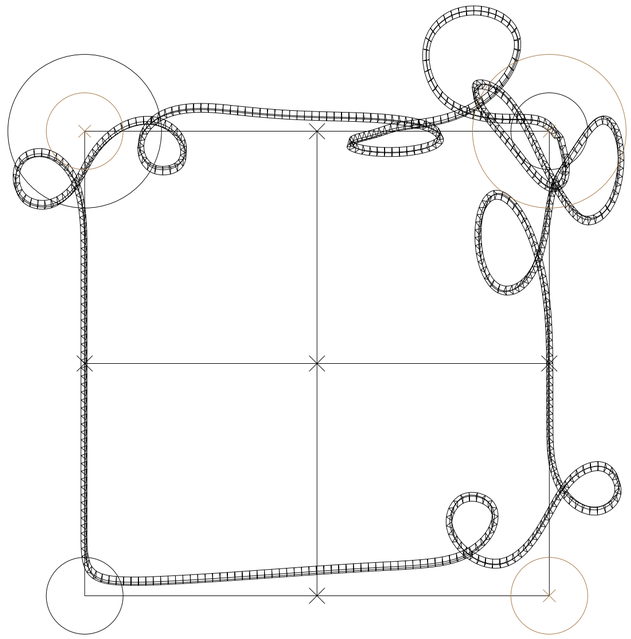
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… se experimenta la mágica sensación de despegar en las cimas, del cual nos defendemos espantados.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

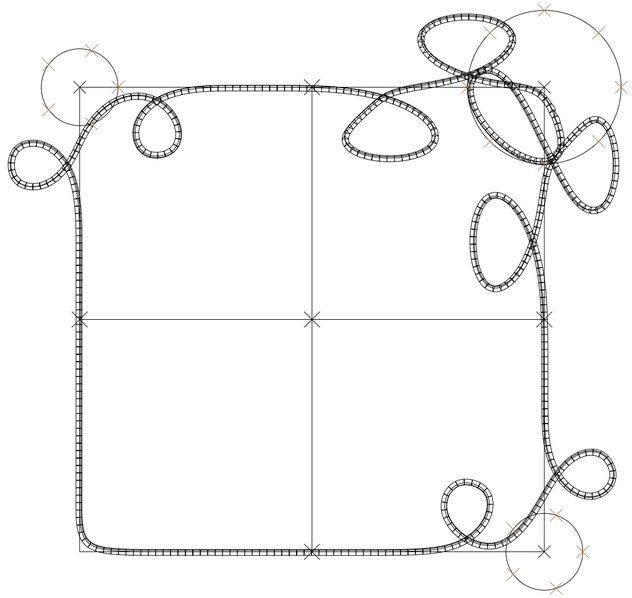


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V38_tendencia diagonal de variación de radio de nodo de montaña rusa parcial. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del área radial que encierra la montaña rusa parcial que produce Distensión Lateral.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

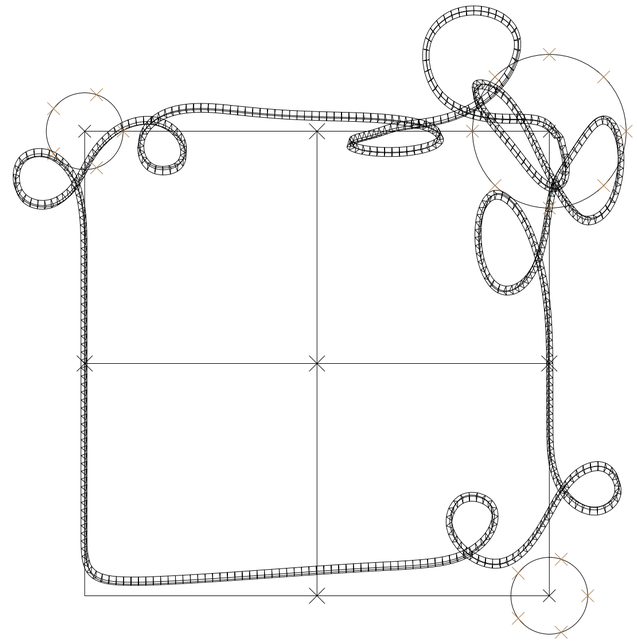


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… toda la zona intermedia se transforma en una vibrante cordillera de acero, éstas parecen ser infinitas, y producen los mismos efectos que si realmente lo fueran.”



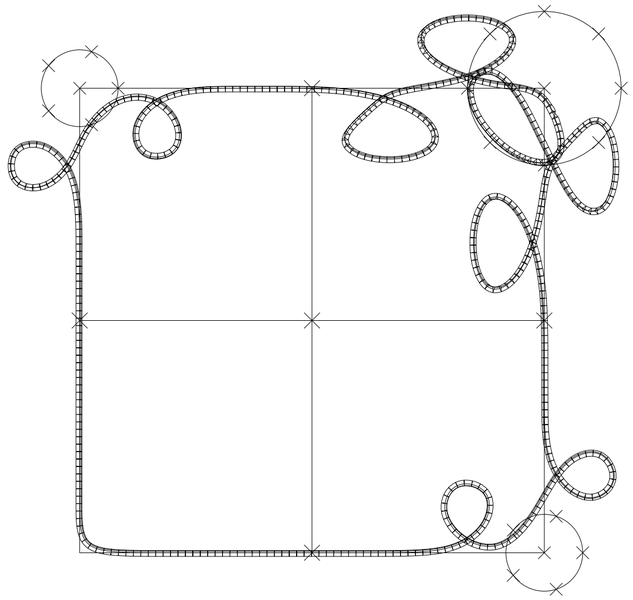
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V42_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro de montaña rusa parcial. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de loops de montaña rusa parcial que produce Desvios Alternados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



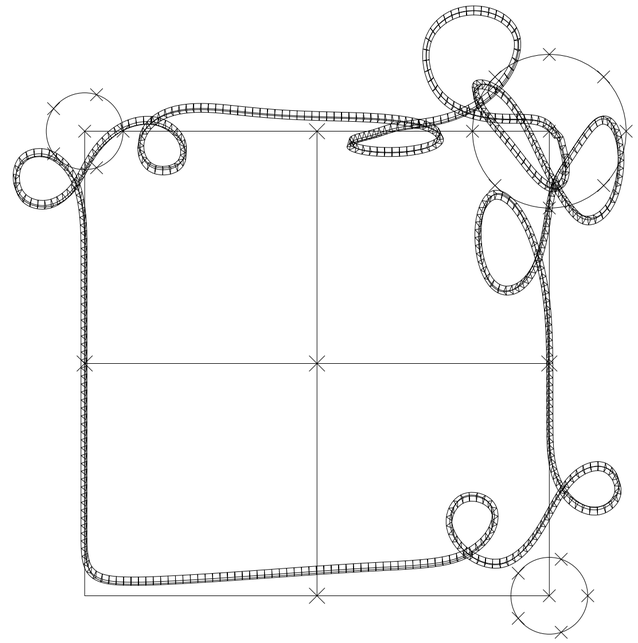
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… de elevación…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



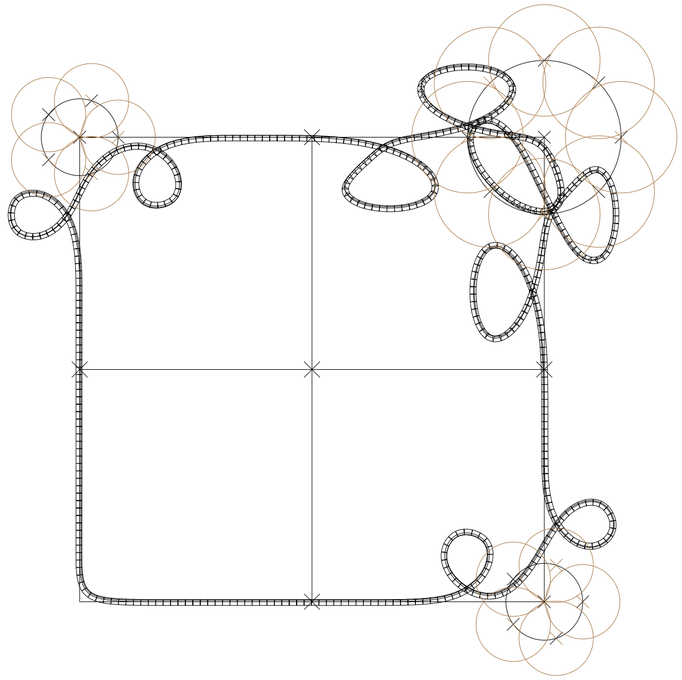
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V46_tendencia diagonal de variación de centros de giro de montaña rusa parcial. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia del loop al radio inicial que produce Desvios Alternados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



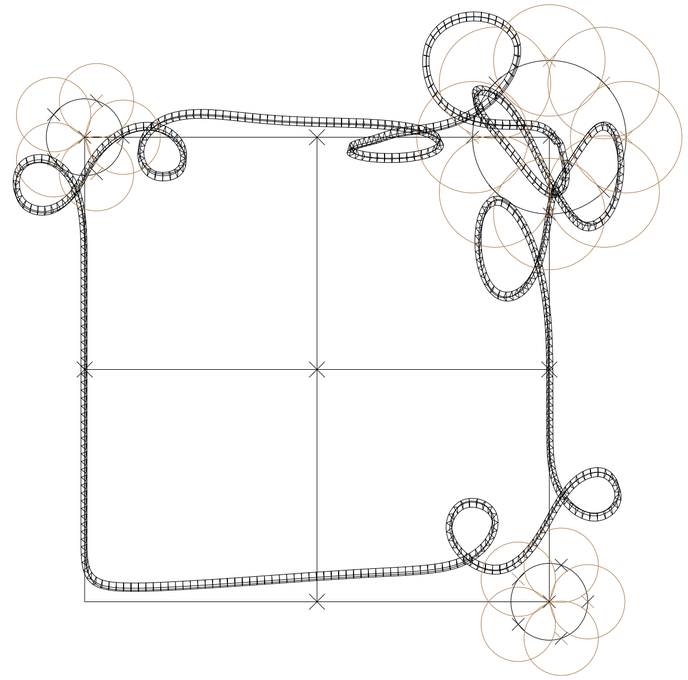
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… del suelo de acero.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



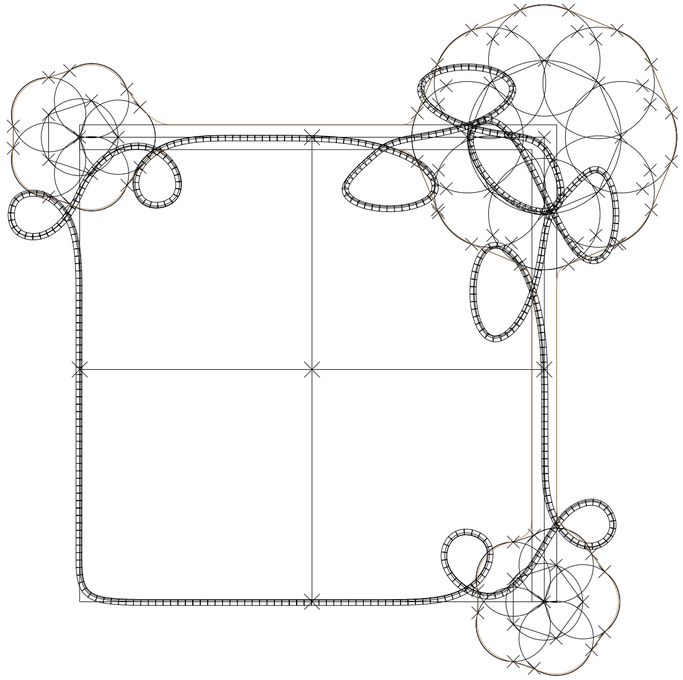
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V50_tendencia diagonal de variación de giro de montaña rusa parcial. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de radios de giro que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



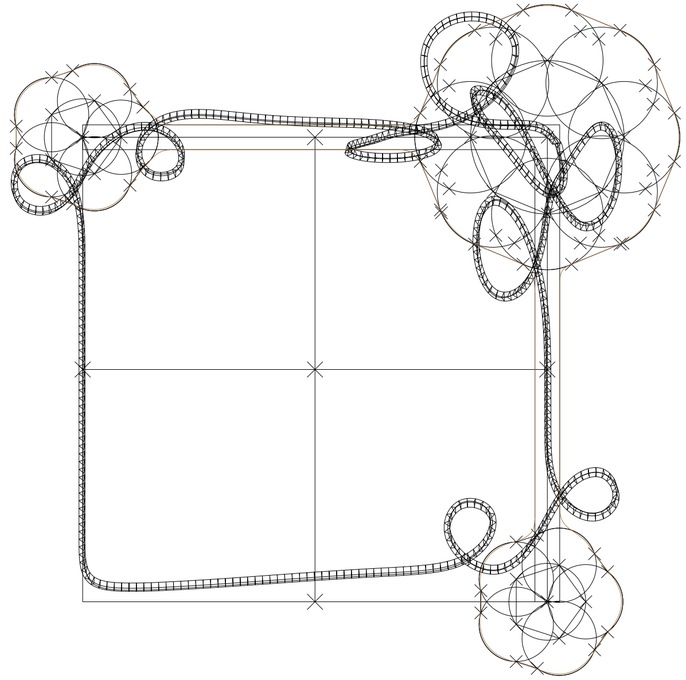
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… se multiplican, …”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



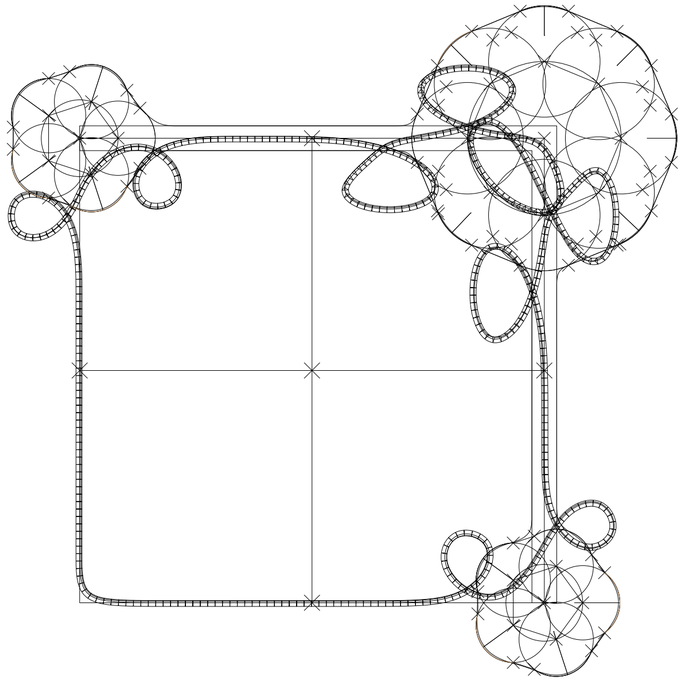
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. O56_identificación de loops. Se determina el loop que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



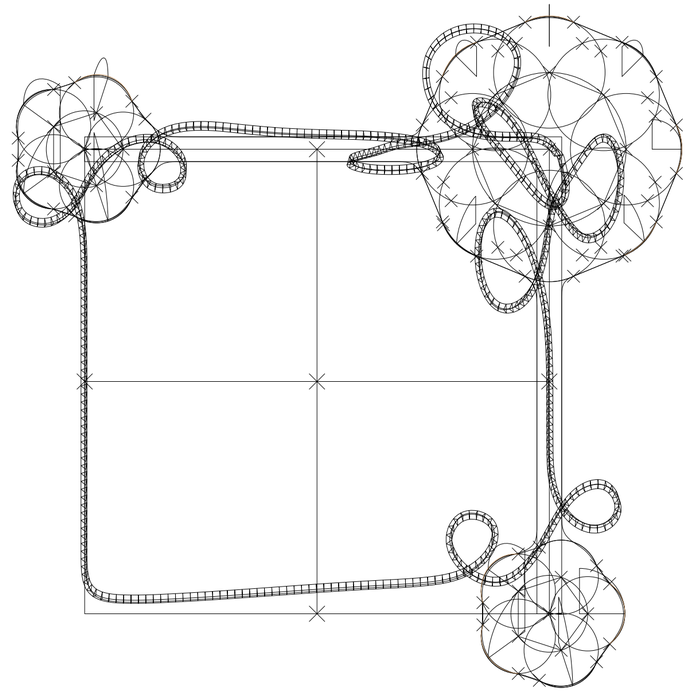
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Determina las espirales inerciales construidas. “… y cada pensamiento y suspiro…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



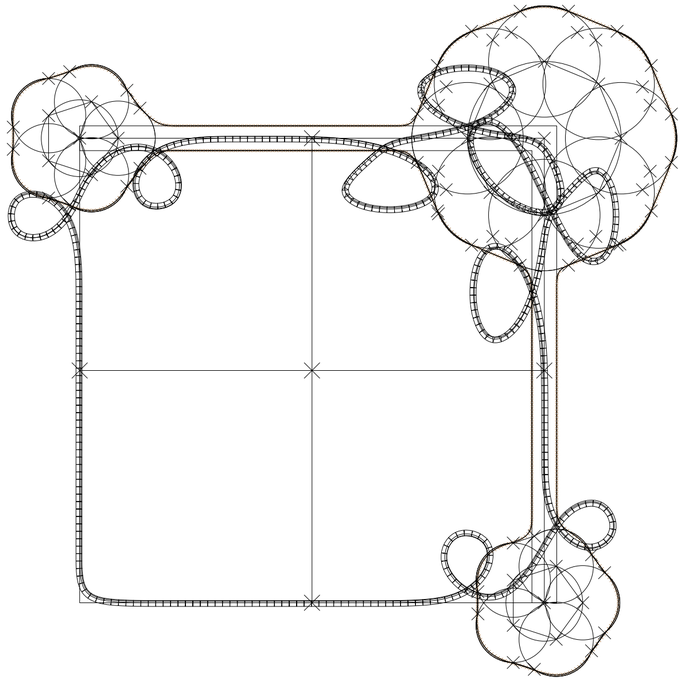
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V60_tendencia diagonal de variación de loops de montaña rusa parcial. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de inclinación de loop que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



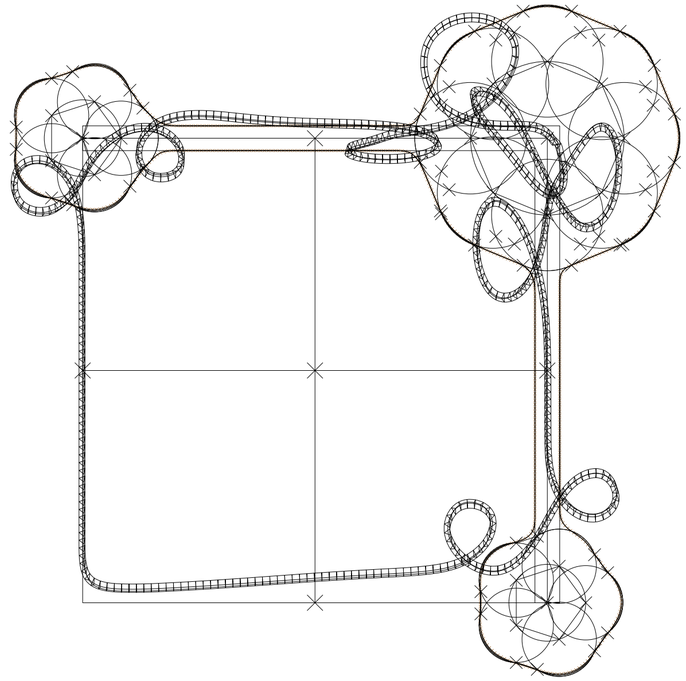
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… y todo en la misma serie…”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



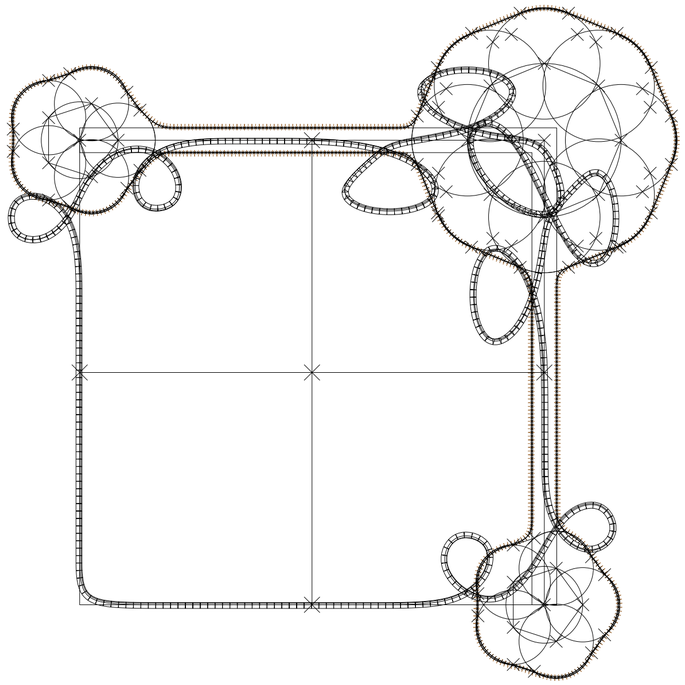
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V62_división por distancia de rieles de montaña rusa parcial. Se determina la distancia entre rieles transversales a la montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



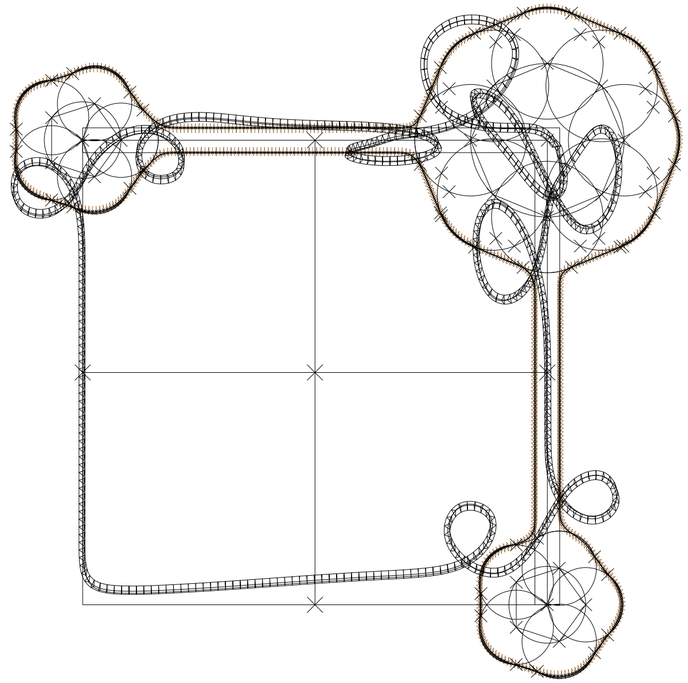
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Determina densidades de estructura por pendientes que desafían la gravedad. “Estas vías sinuosas se multiplican sobre sus tambaleantes soportes, …”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



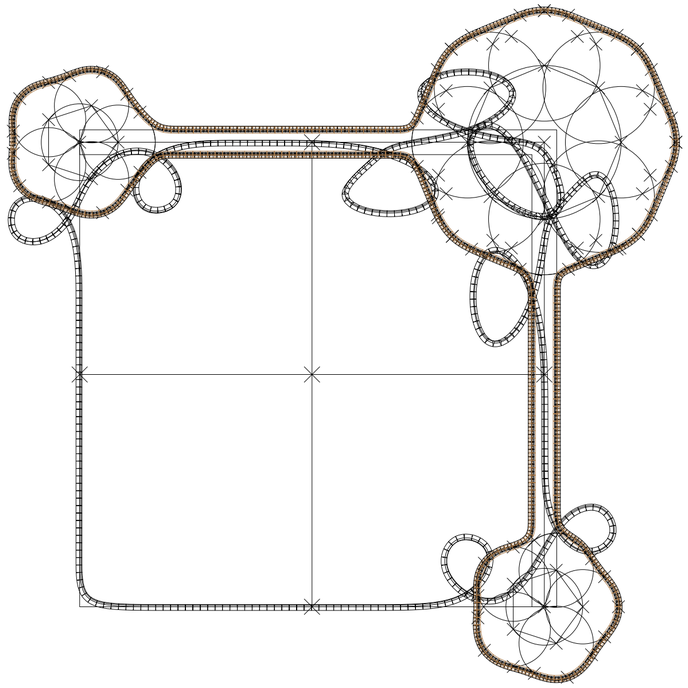
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V63_ancho de rieles de montaña rusa parcial. Se determina el ancho del riel de la montaña rusa parcial que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



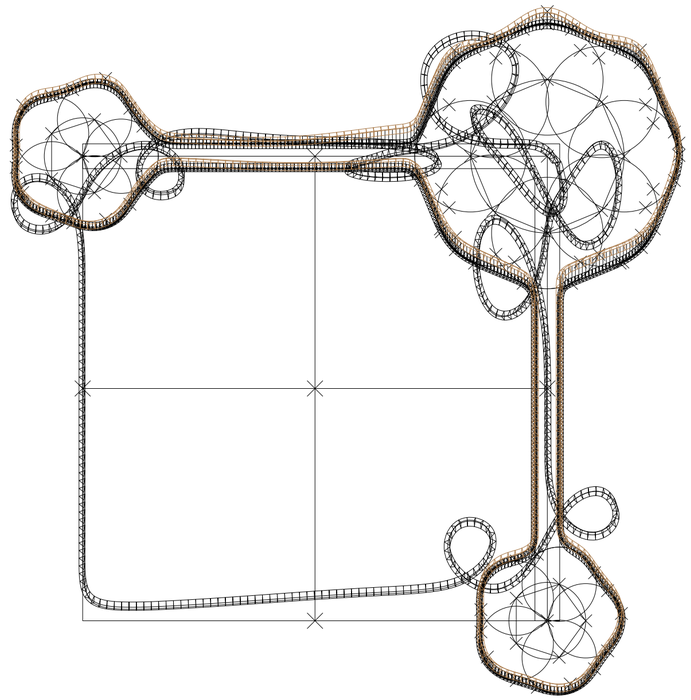
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. m. Determina amplitudes de las pendientes gravitatorias. “… el vértigo, el miedo a la caída, …”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



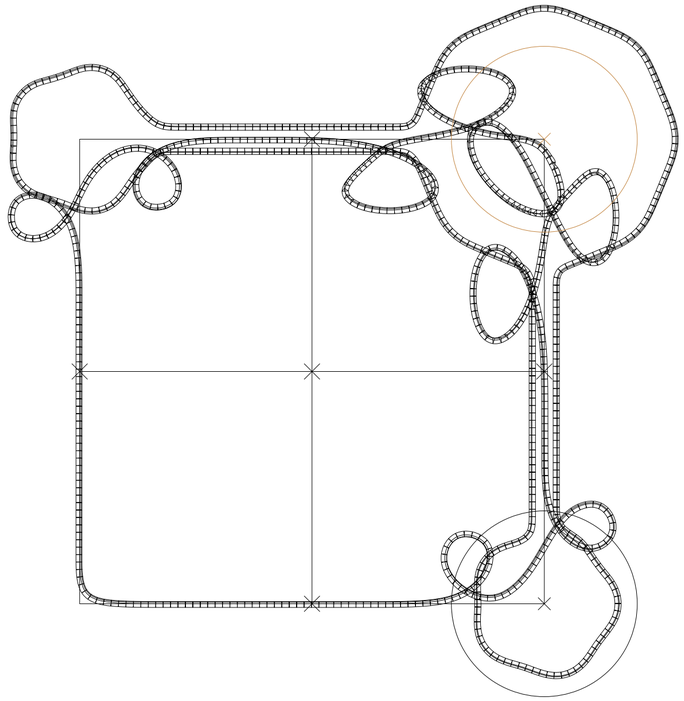
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V68_tendencia diagonal de variación de altura de montaña rusa parcial. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de altura en el punto medio de curvatura de loop que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



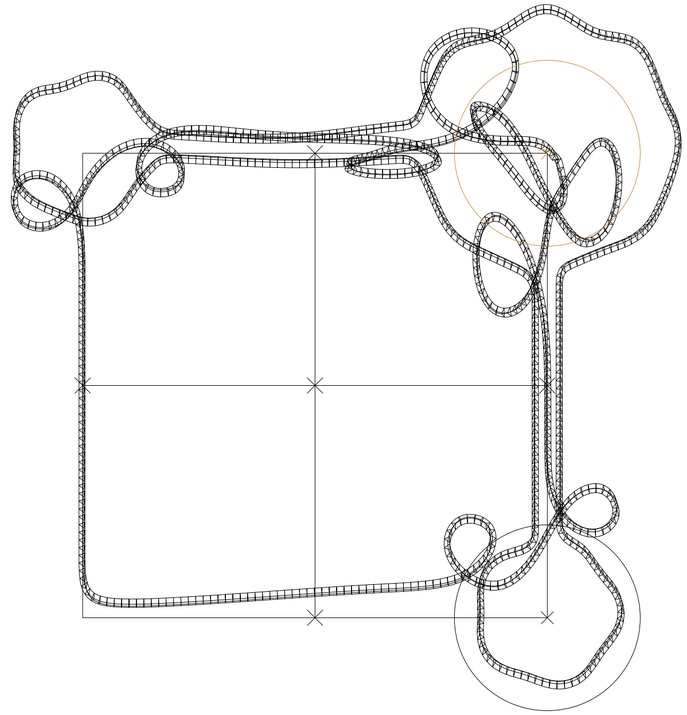
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… del cual nos defendemos espantados.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

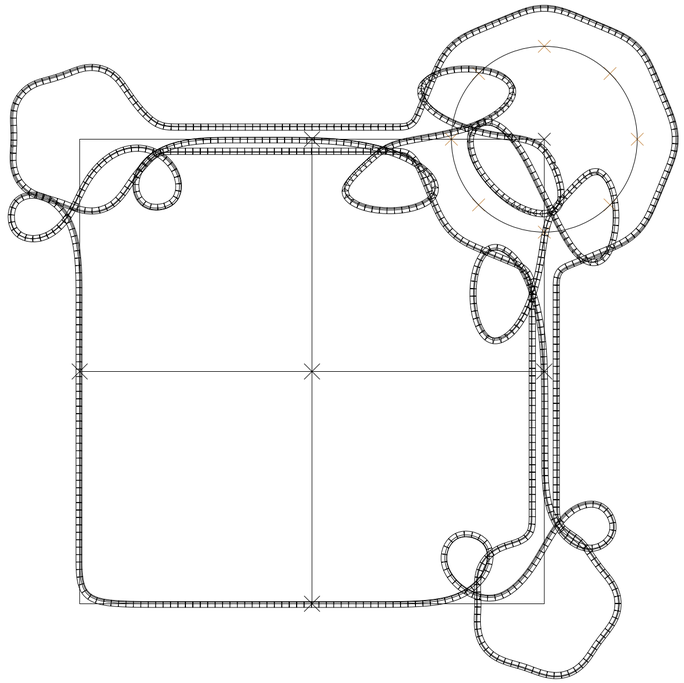


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V72_tendencia diagonal de variación de radio de nodo de montaña rusa autónoma. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del área radial que encierra la montaña rusa autónomaque produce Distensión Lateral.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

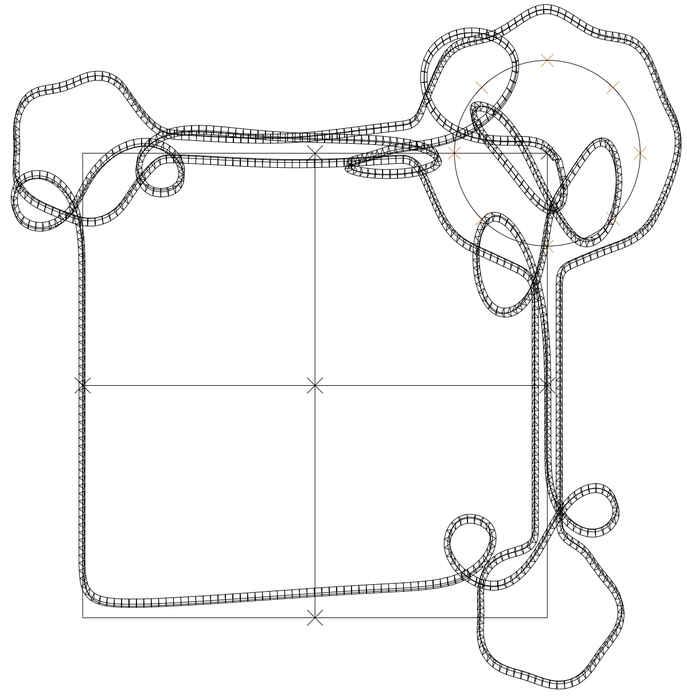


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… un pequeño vehículo se ciñe a una superficie invertida, éstas parecen ser infinitas, siempre que circule a cierta velocidad.”



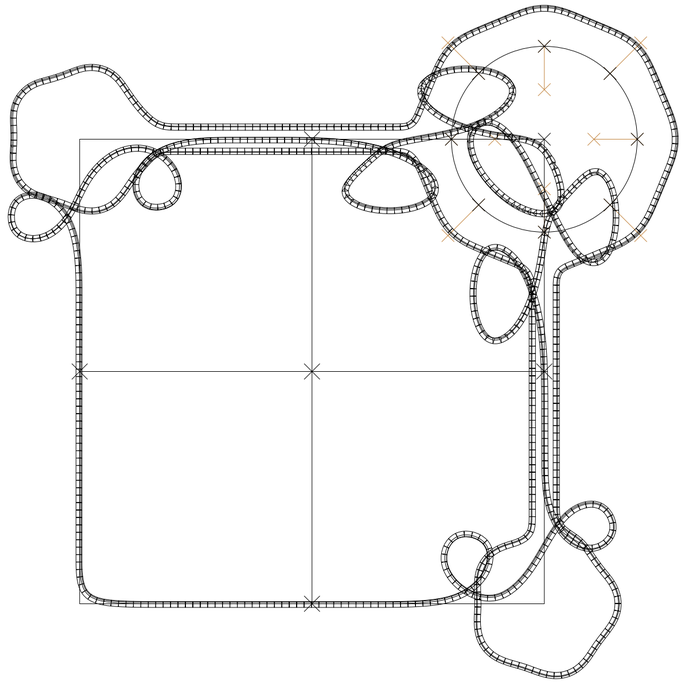
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V76_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro de montaña rusa autónoma. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de loops de montaña rusa autónomaque produce Desvios Alternados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



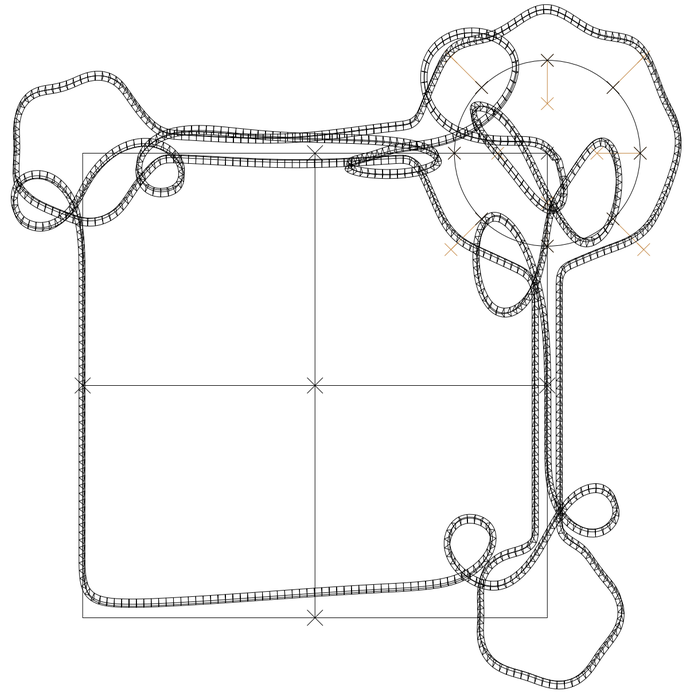
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… un complejo movimiento de elevación, …”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



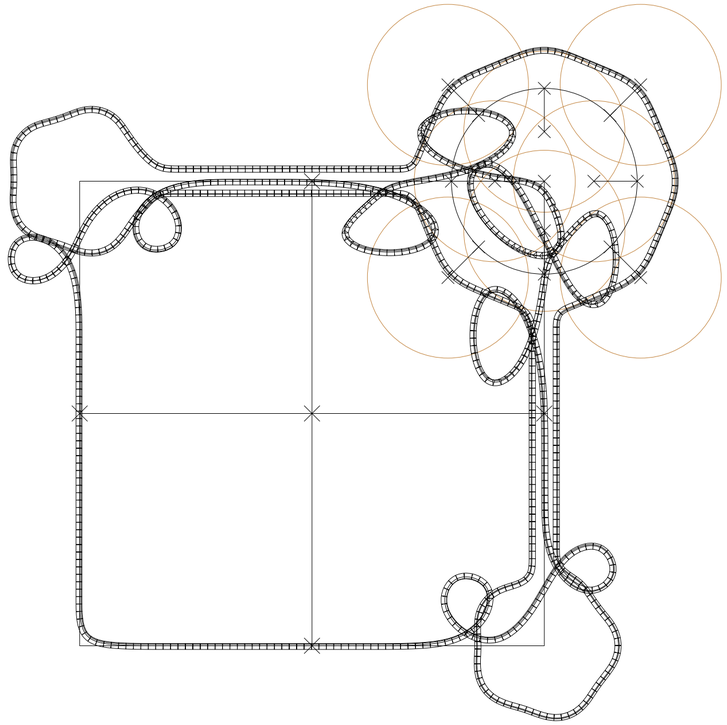
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V80_tendencia diagonal de variación de centros de giro de montaña rusa autónoma. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia del loop al radio inicial que produce Desvios Alternados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



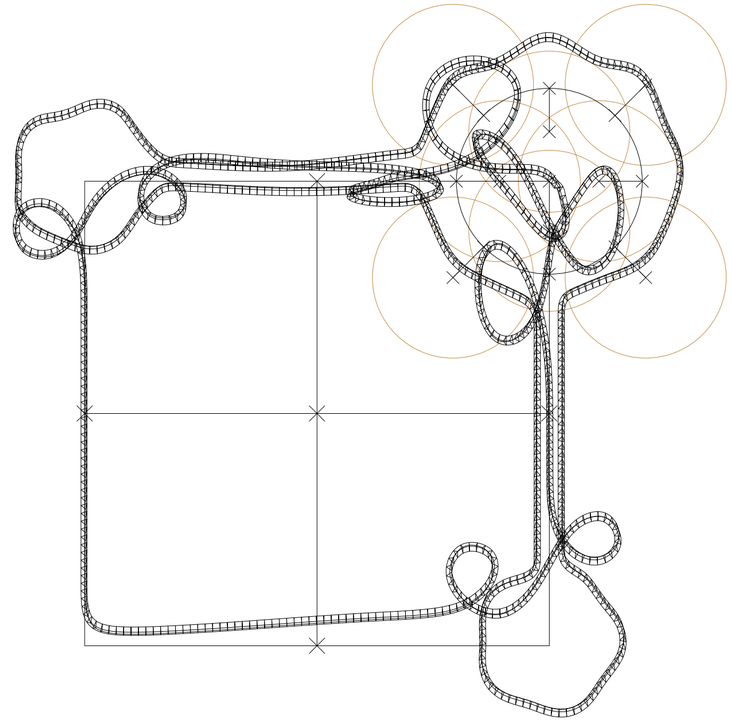
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… siempre que circule a cierta velocidad.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



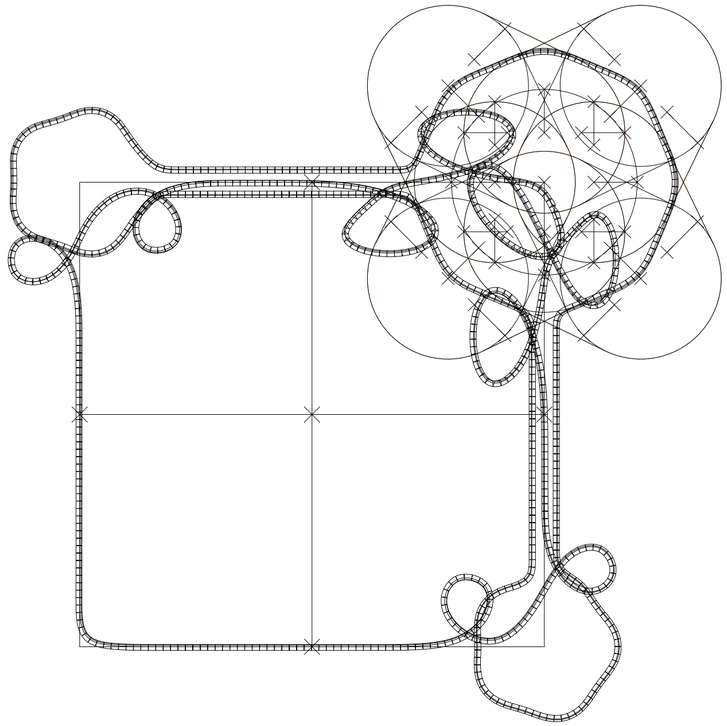
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V84_tendencia diagonal de variación de giro de montaña rusa autónoma. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de radios de giro que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



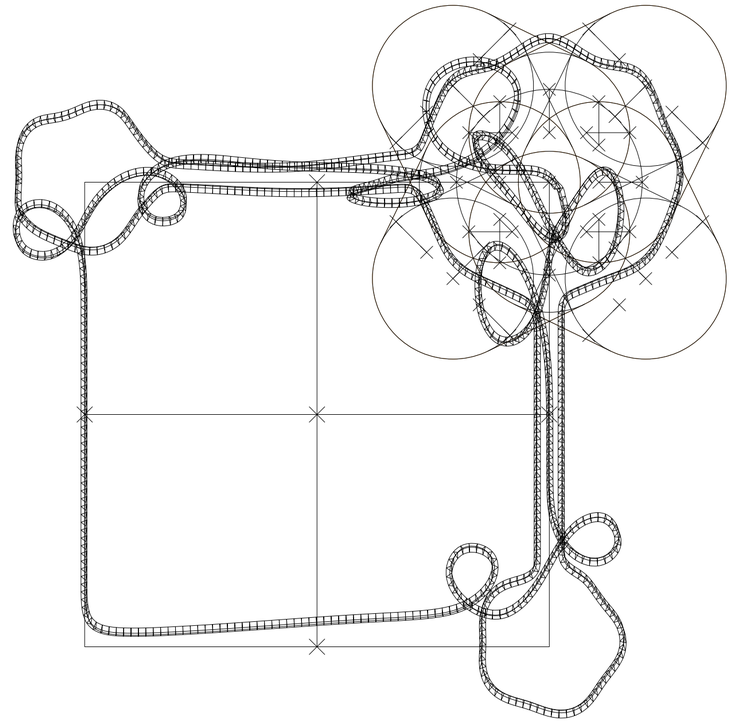
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… traza un bucle vertical sobre sí mismo, …”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. O88_selección de tangentes. Se determina la tangente al radio de giro entre giros de loops que produce Espirales Inerciales.

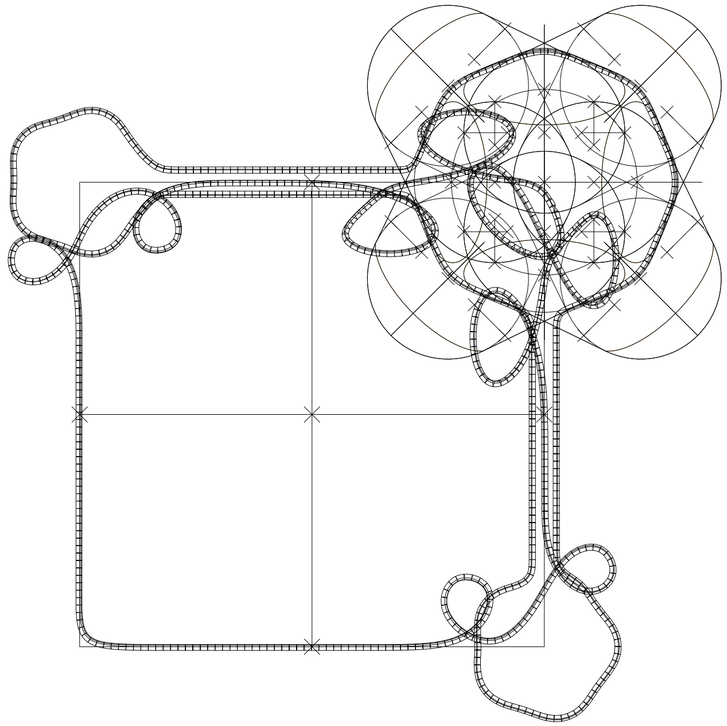
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Determina las conexiones entre espirales inerciales. “… no habrá nada nuevo, …”

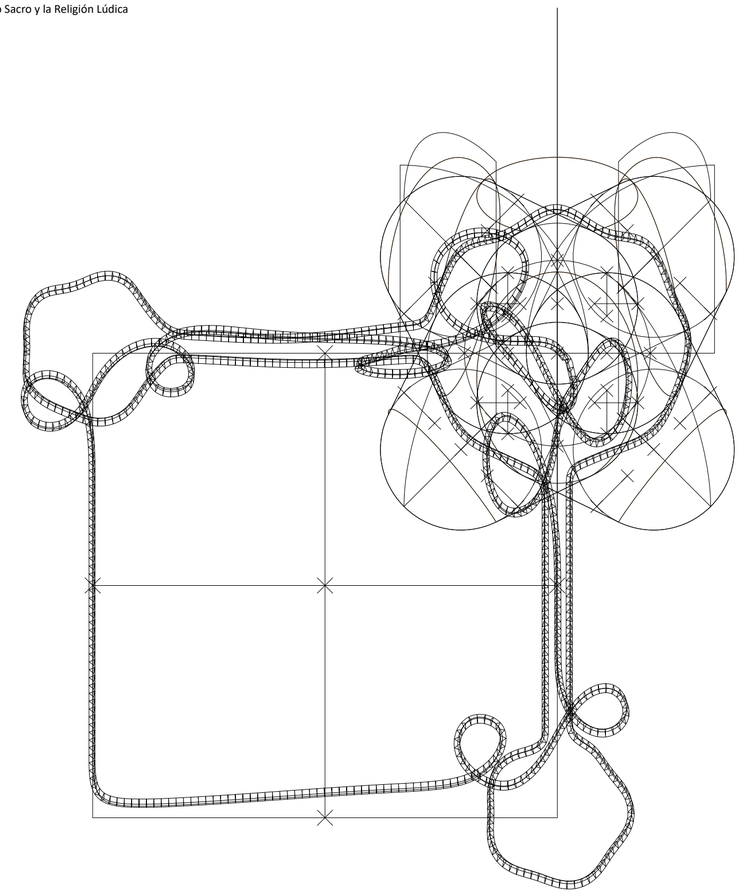
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

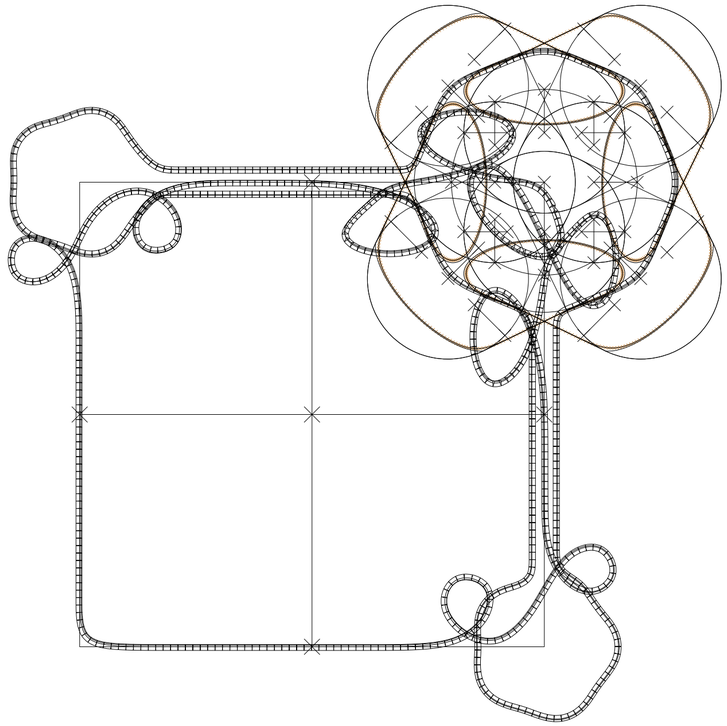


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V92_tendencia diagonalde variación de loops de montaña rusa autónoma. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de inclinación de loop que produce Espirales Inerciales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

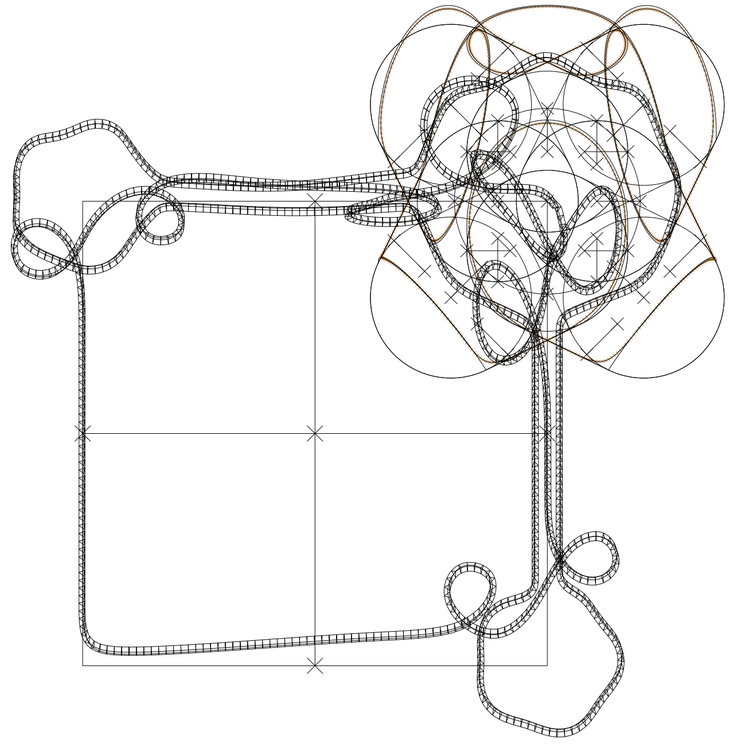


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… será girado siempre de nuevo…”

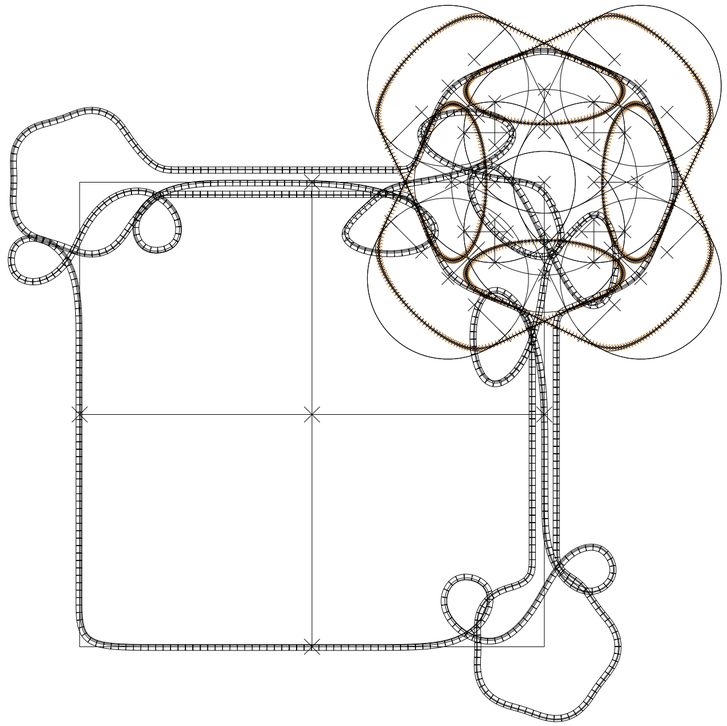


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V94_división por distancia de rieles de montaña rusa autónoma. Se determina la distancia entre rieles transversales a la montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

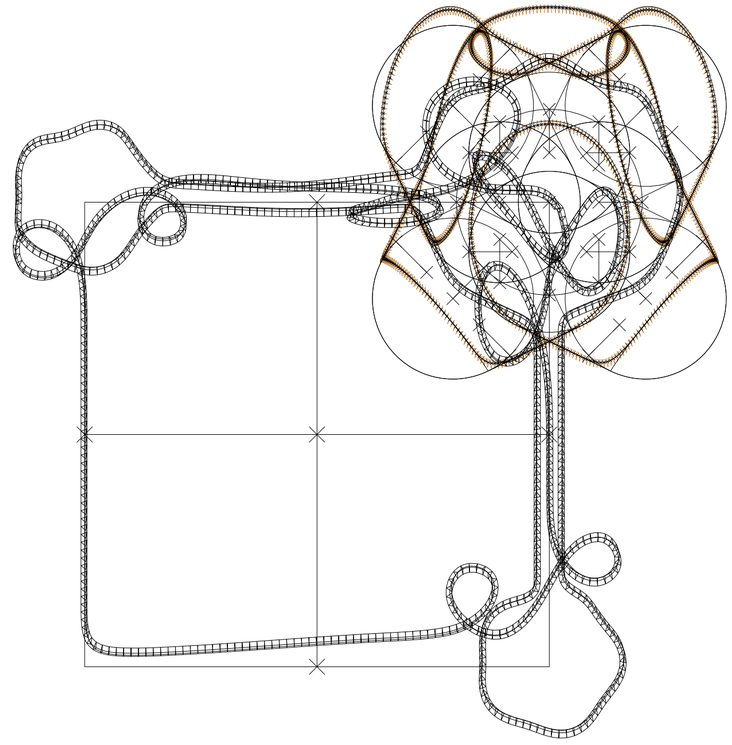


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Determina densidades de estructura por pendientes que desafían la gravedad. “¿Qué es un ferrocarril? …”

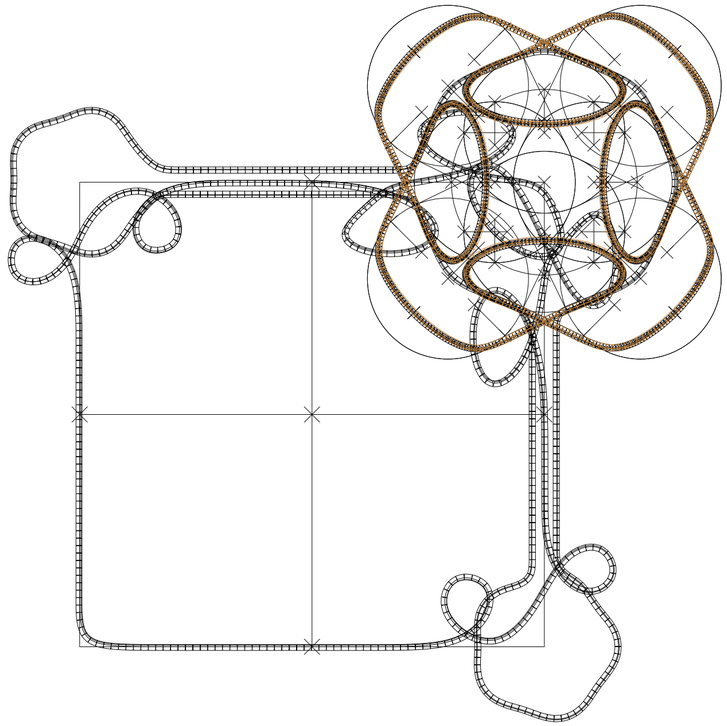


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V95_ancho de rieles de montaña rusa autónoma. Se determina el ancho del riel de la montaña rusa autónoma que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

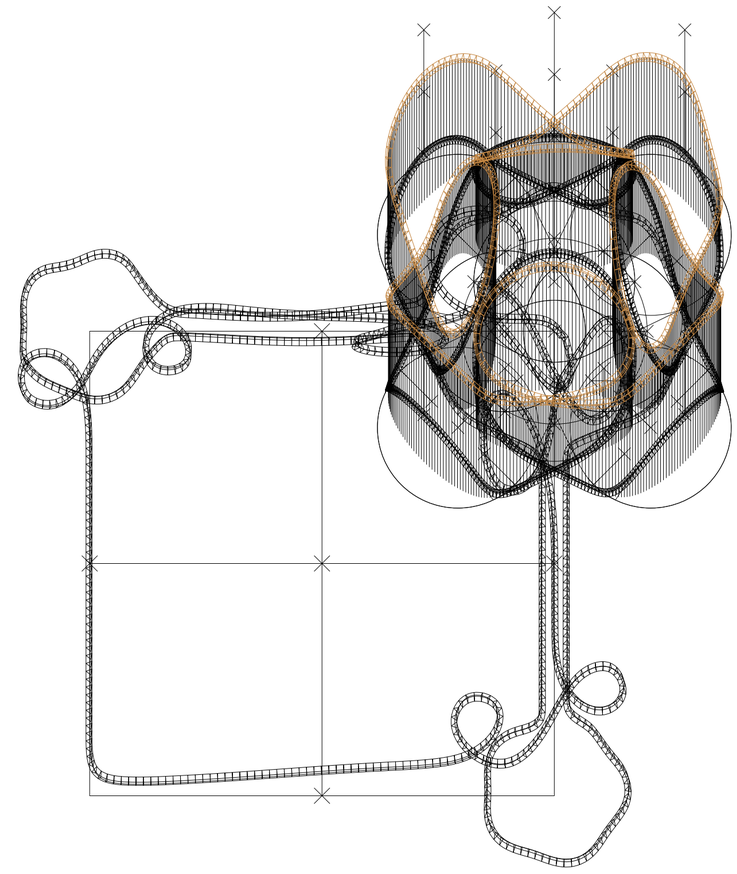


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Determina amplitudes de las pendientes gravitatorias. "… ¿El miedo a un bucle vertical? …"

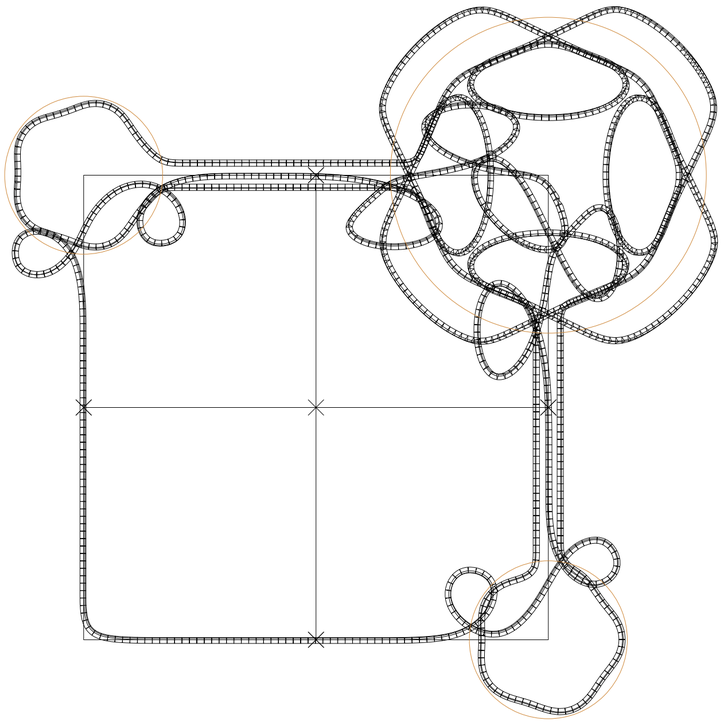


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V100_tendencia diagonal de variación de altura de montaña rusa autónoma. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de altura en el punto medio de curvatura de loop que produce Pendiente Gravitatoria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

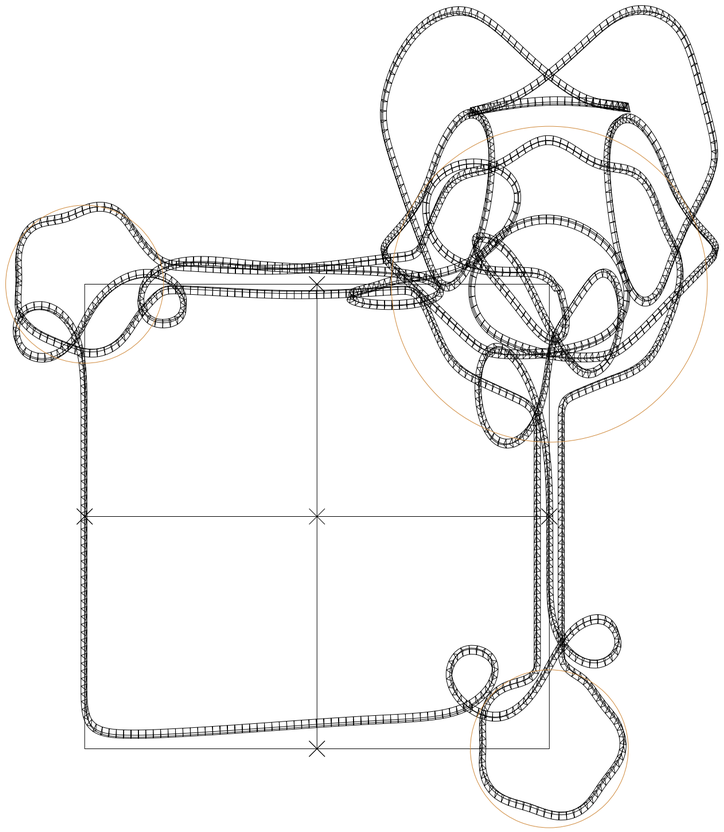


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… del cual nos defendemos espantados.”

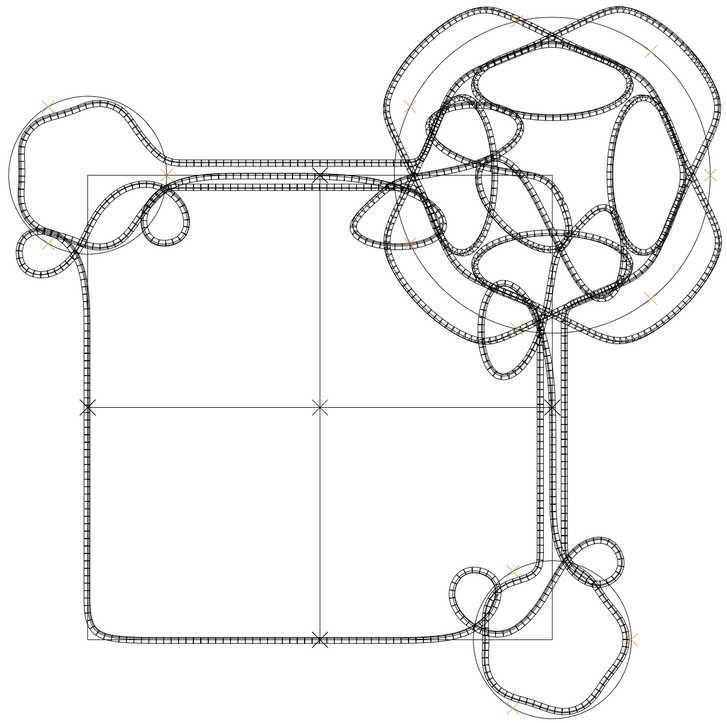


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V104_tendencia diagonal de variación de nodos de áreas de juegos satelitales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la circunferencia del área que produce un Campo Escénico.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

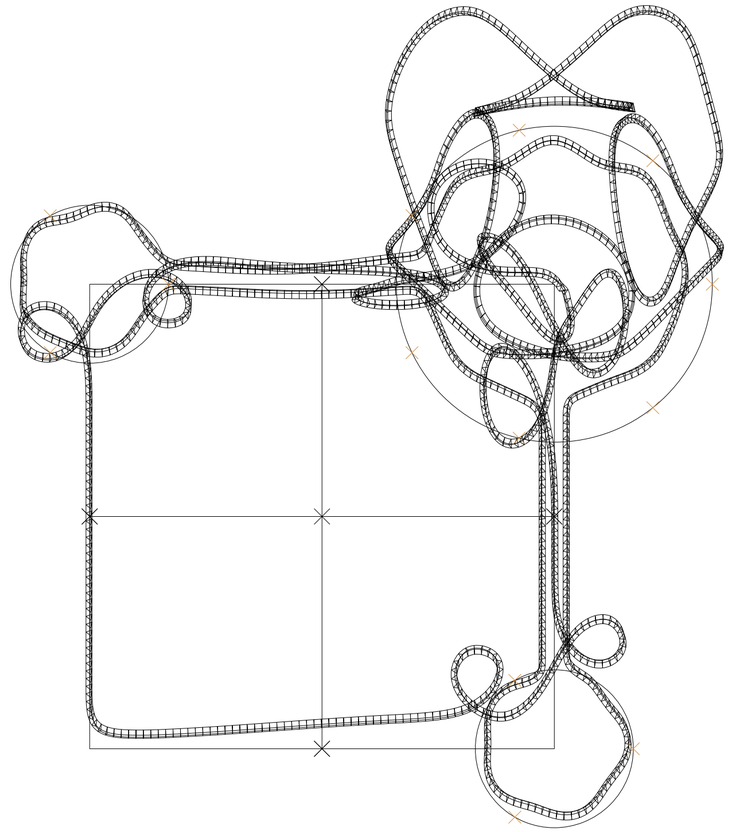


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. las figuras circulares o cilíndricas también son óptimas.”



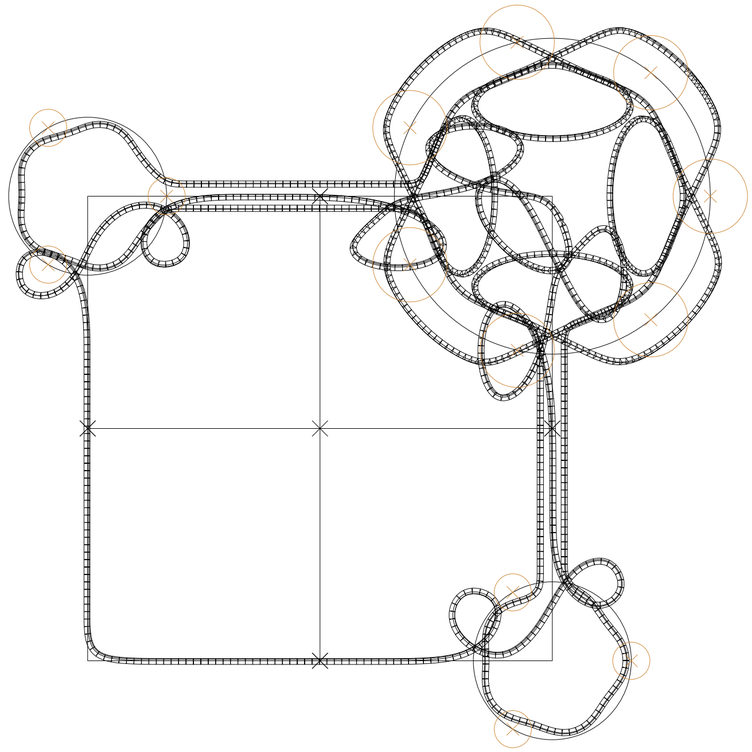
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V108_tendencia diagonal de variación de división de juegos satelitales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de juegos satelitales que produce una Cuantía Destellante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



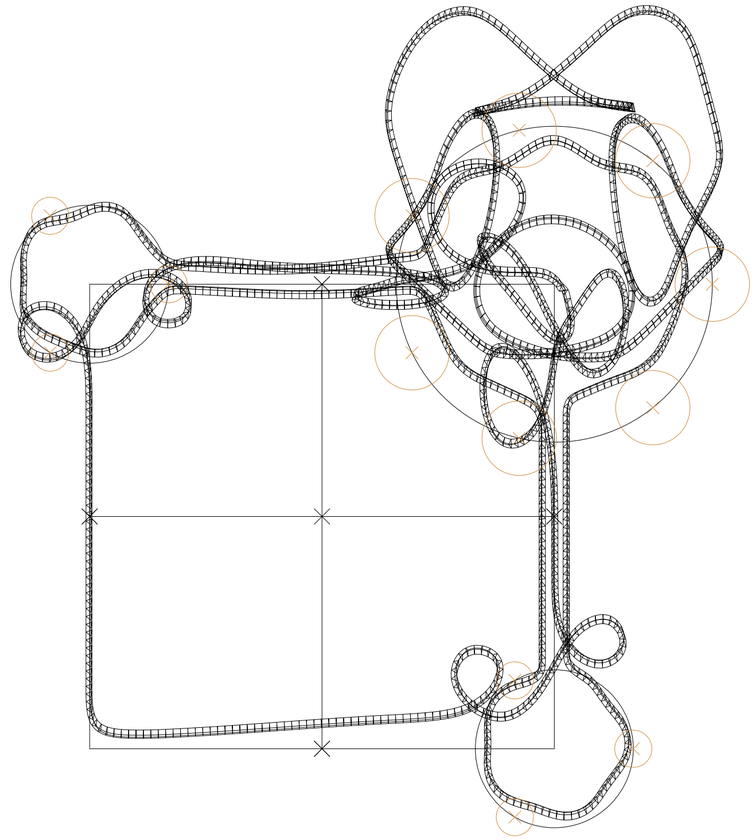
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… las figuras de la naturaleza también son cerradas.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

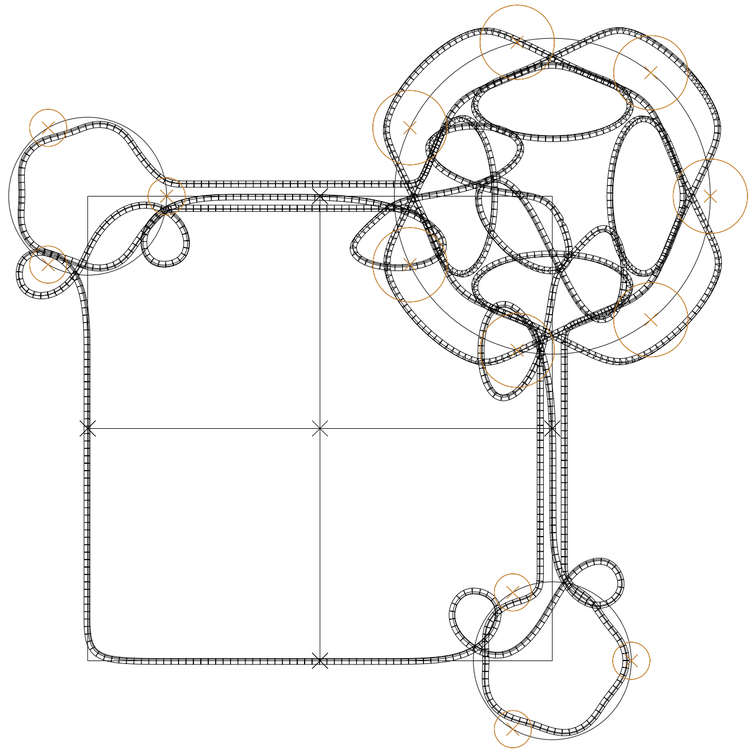


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V112_tendencia diagonal de variación de radio de juegos satelitales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de área de juegos satelitales que produce Proporción Corpórea.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

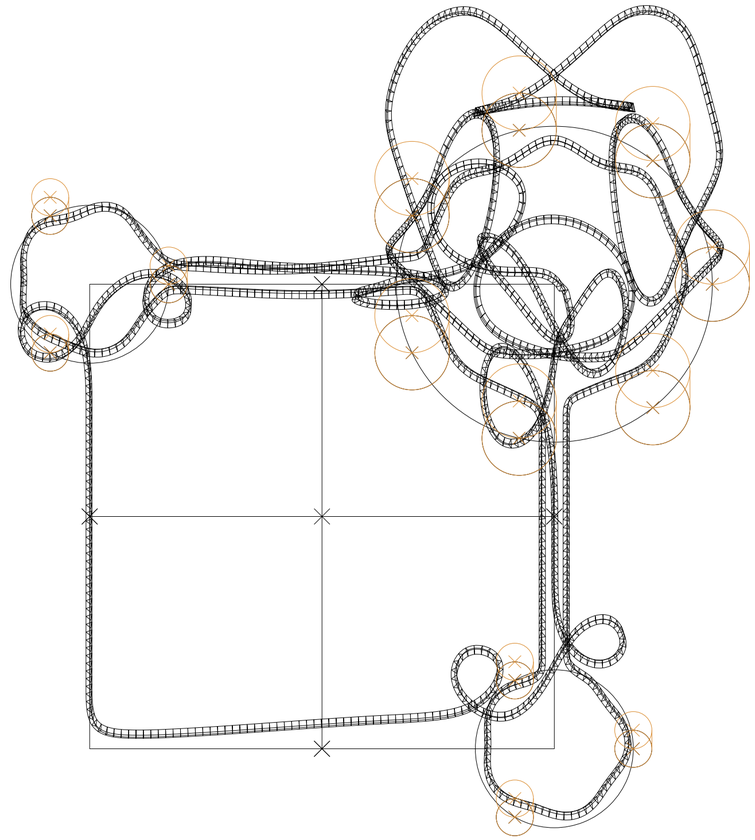


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… y otros tierra, …”



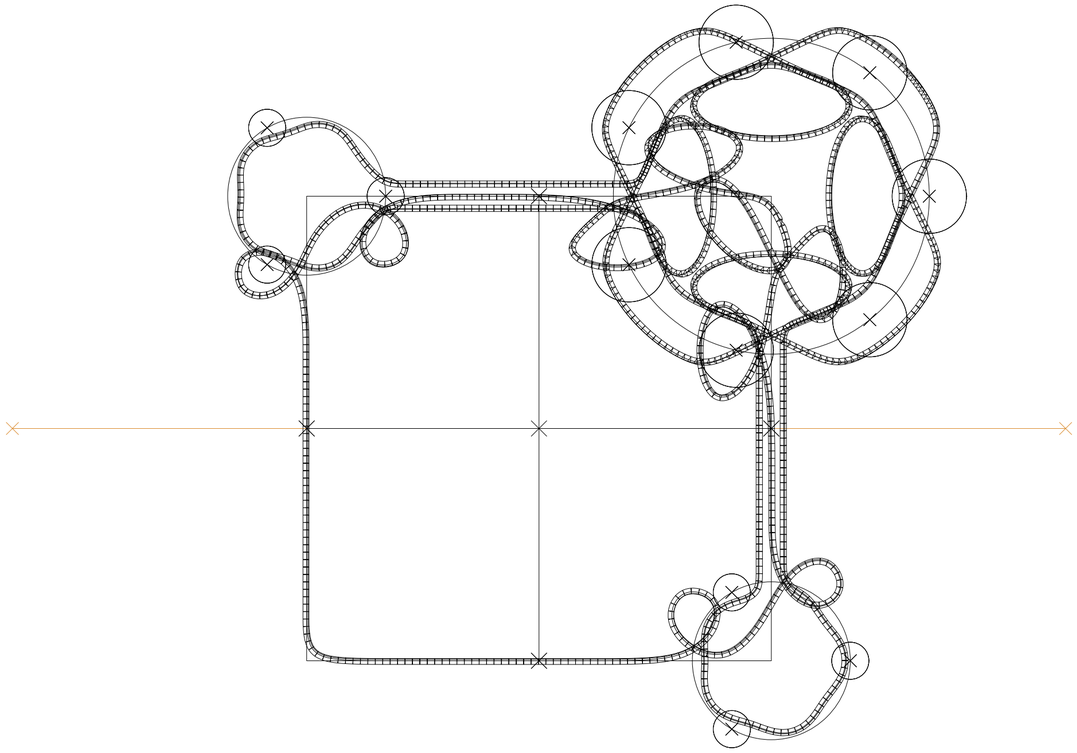
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V116_tendencia diagonal de variación de altura de juegos satelitales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura de los juegos satelitales que produce Proporción Corpórea.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



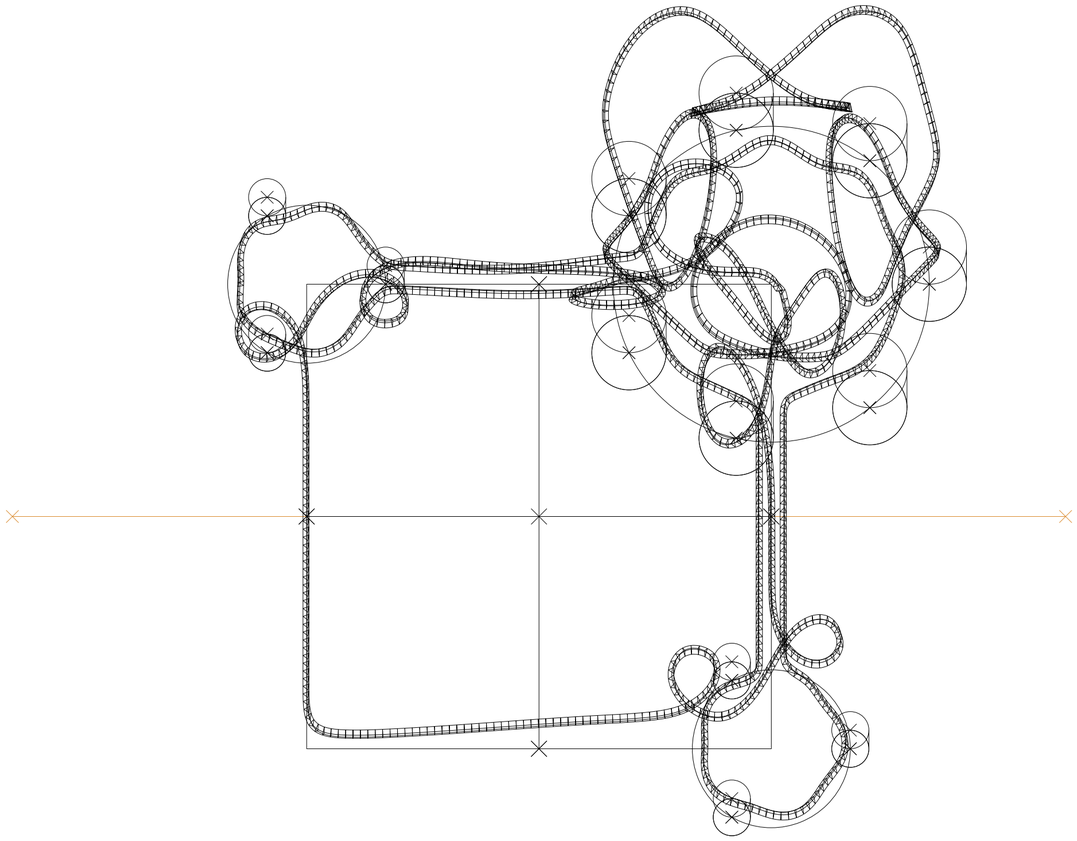
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… construido al menos por un dios, fuego y tierra también son generados.”

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V117_ancho del perímetro de juegos perimetrales. Se determina el ancho del perímetro que produce Campo Escénico.

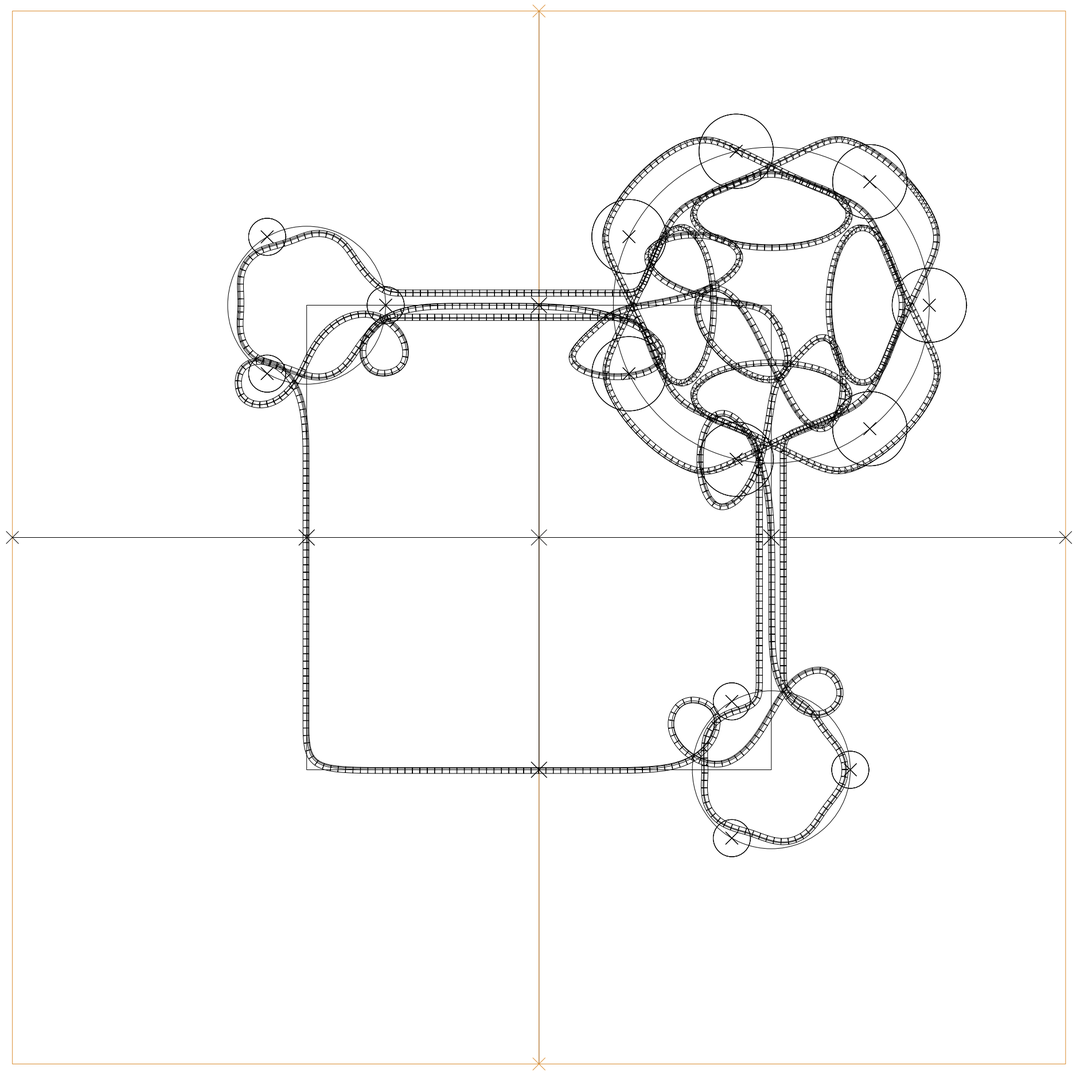
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 170 m. Determina la amplitud del campo escénico. “El fieltro, como todo cuanto es visible, un conjunto imbricado de este tipo no es en modo alguno homogéneo: …”

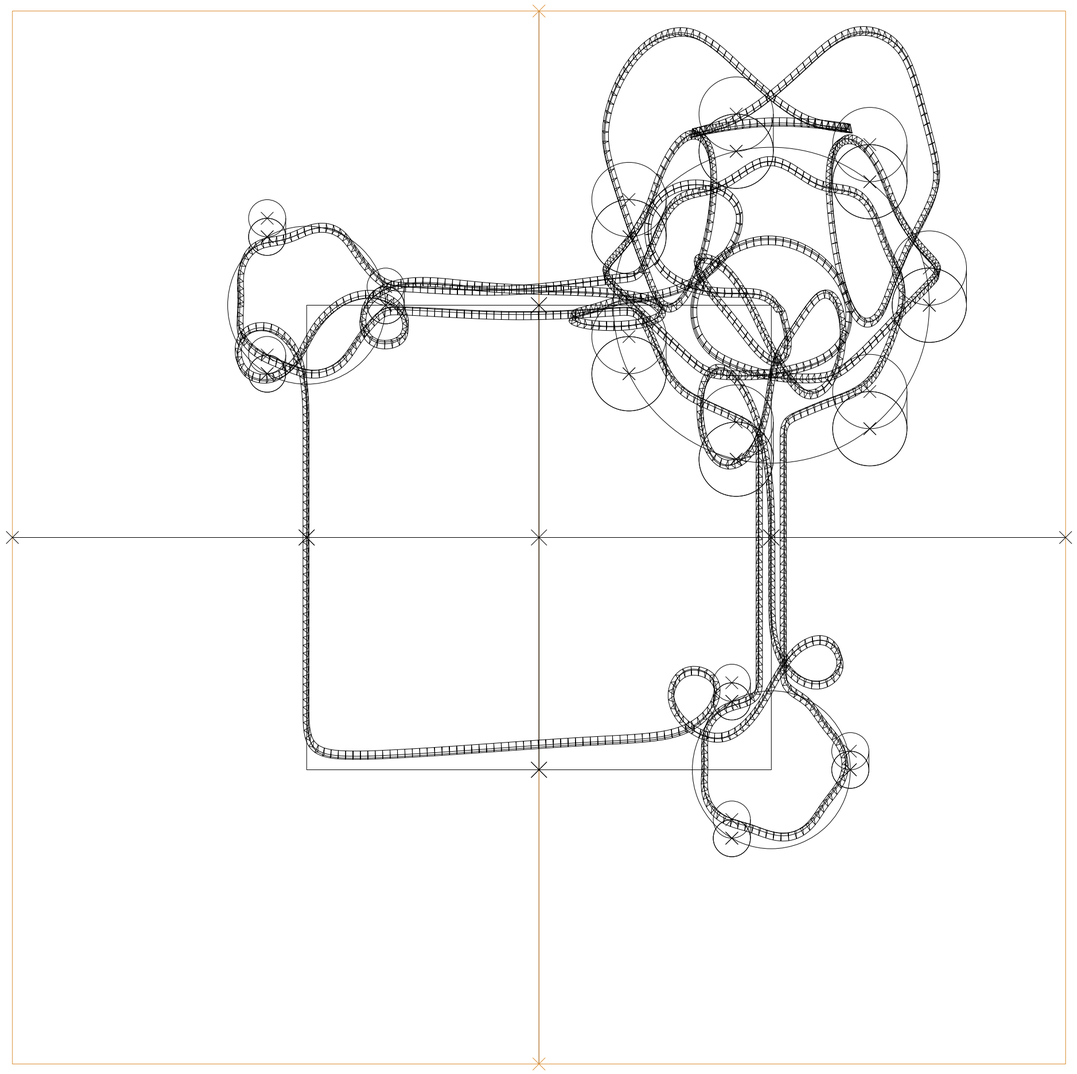
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

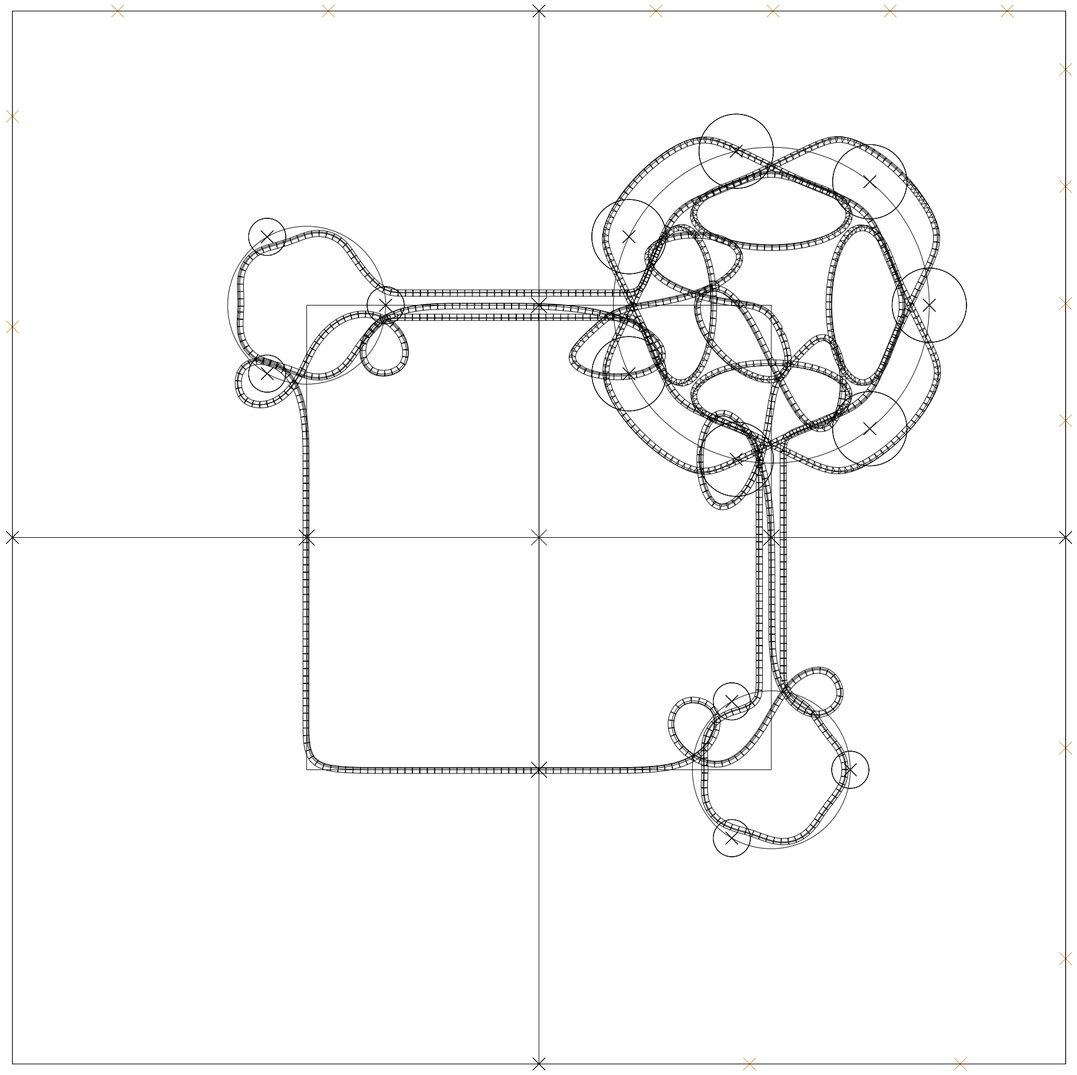


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V118_largo del perímetro de juegos perimetrales. Se determina el largo del perímetro que produce Campo Escénico.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

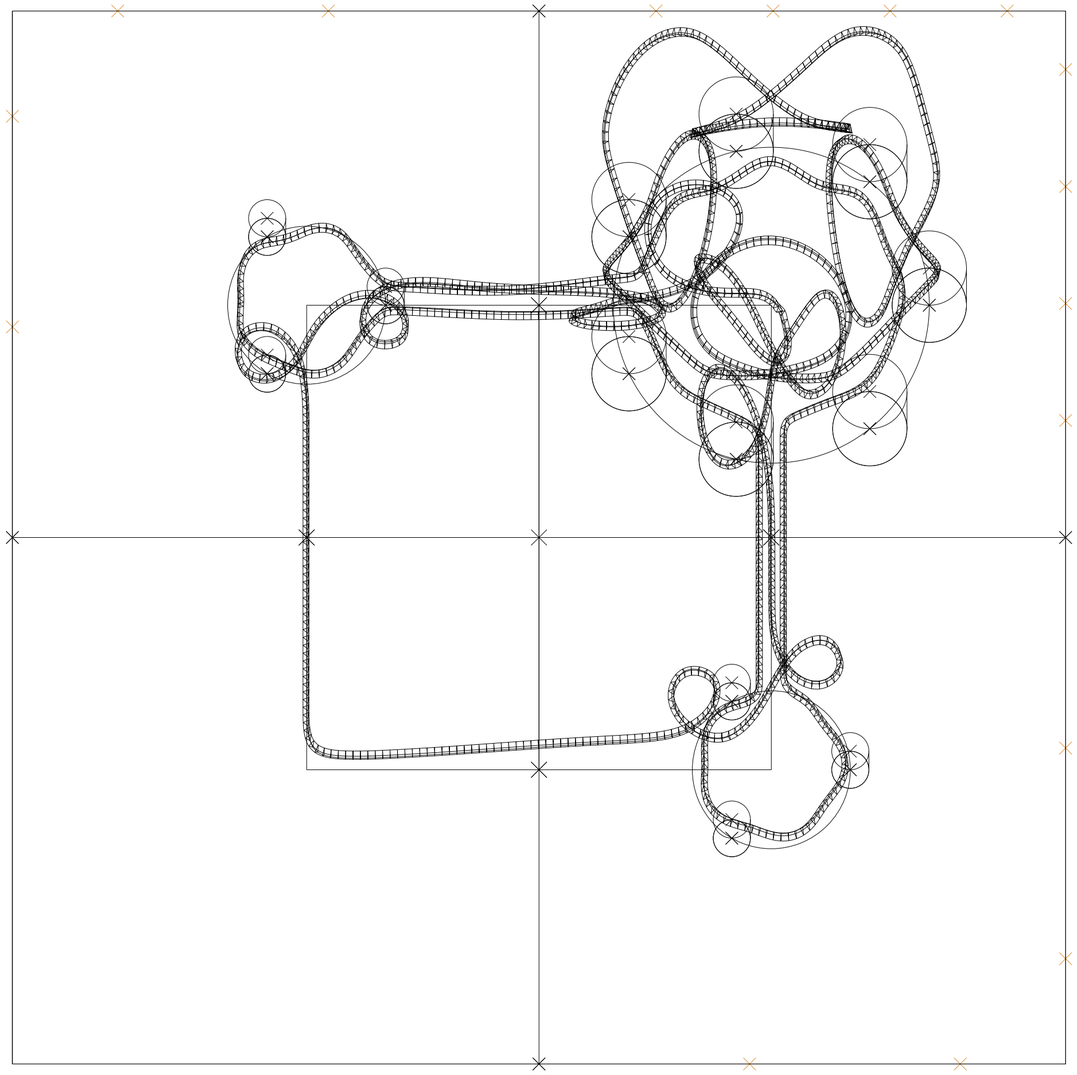


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 170 m. Determina la amplitud del campo escénico. "… sin embargo, es óptimo, y se opone punto por punto al espacio caótico y desordenado (es infinito por derecho, abierto o ilimitado en todas las direcciones; …"

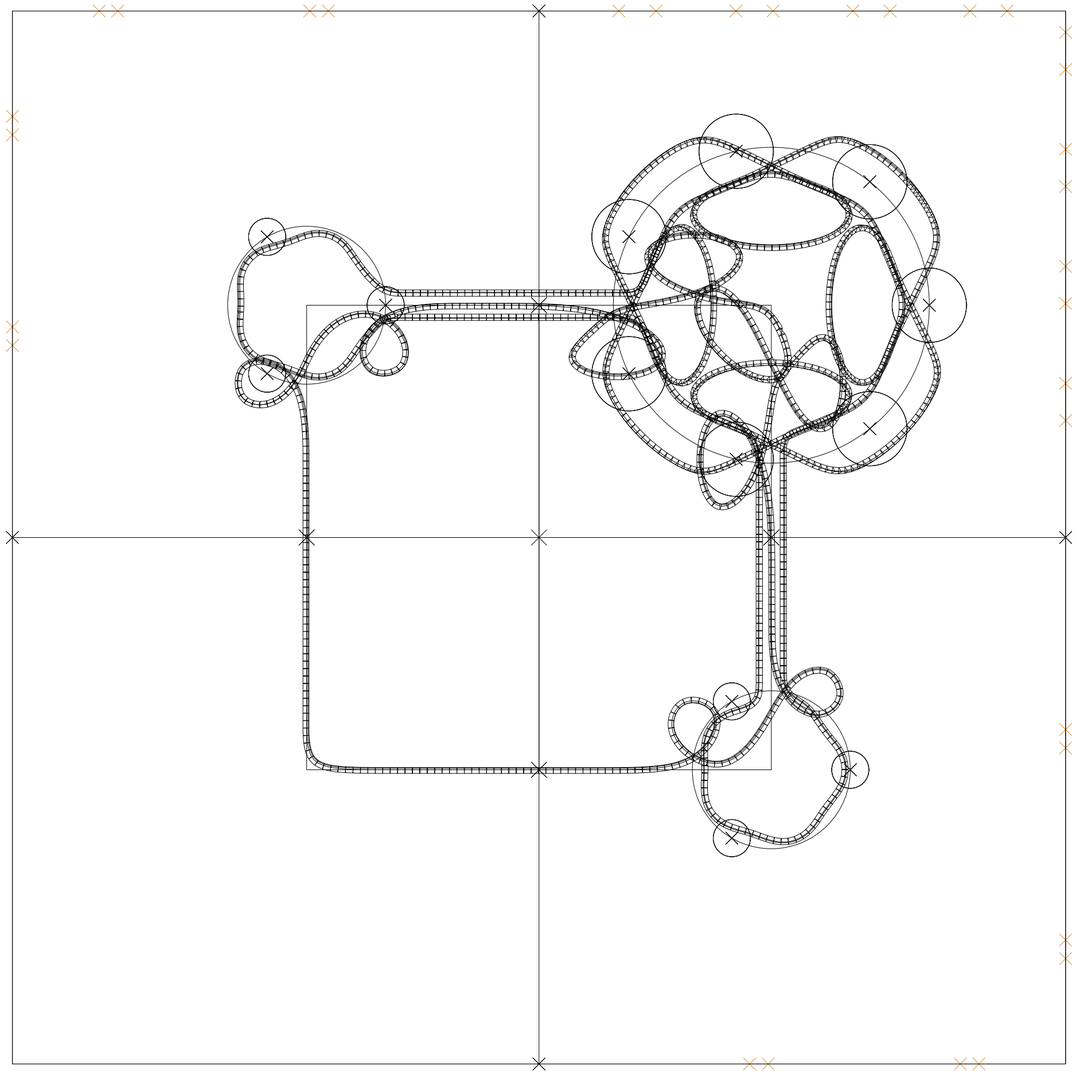


Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V123_tendencia diagonal de variación de división de juegos perimetrales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de juegos perimetrales que produce Cuantía Destellante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

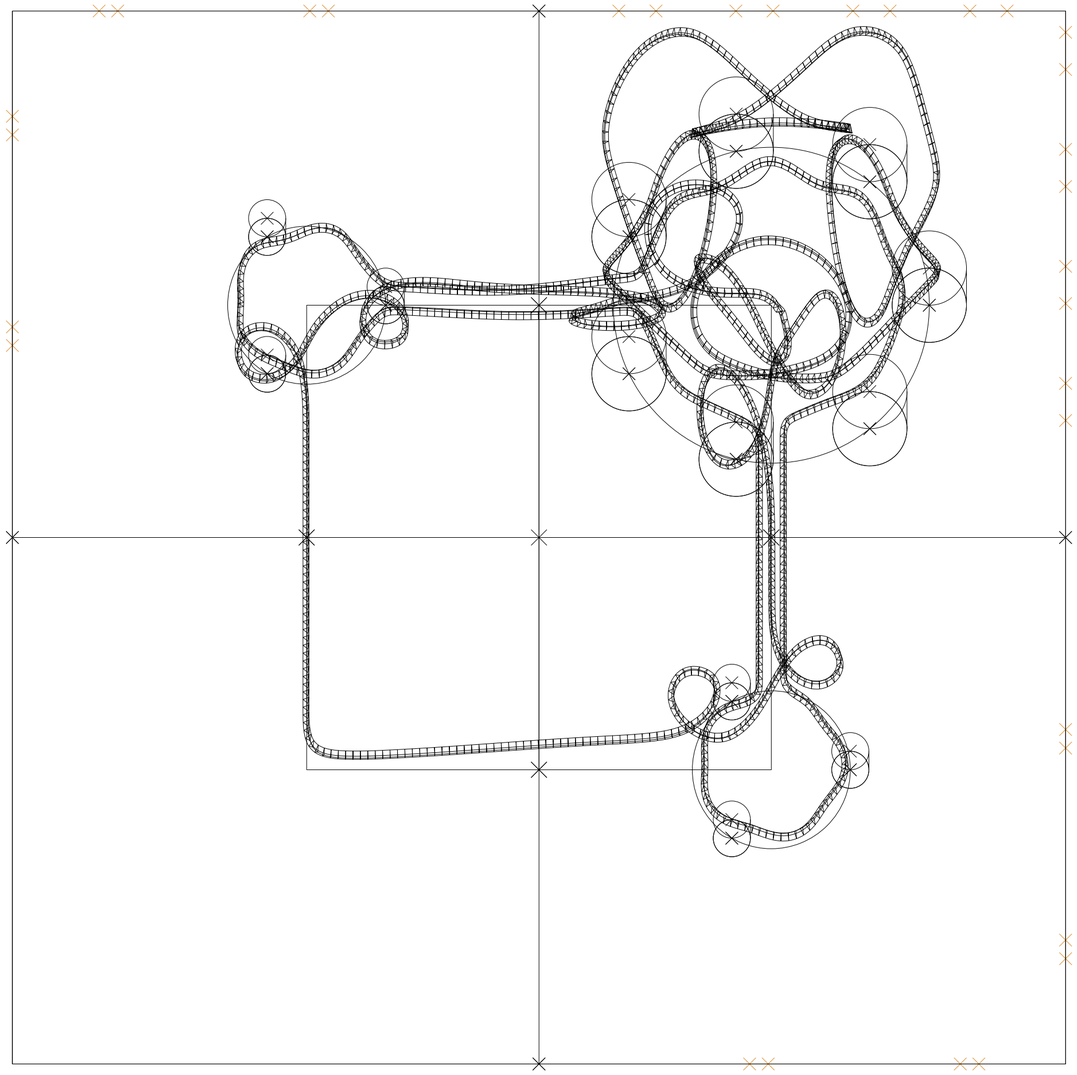


Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. "... no tiene derecho ni revés, ni fiesta; no asigna melodías y conocimiento, sino que más bien distribuye una naturaleza continua."



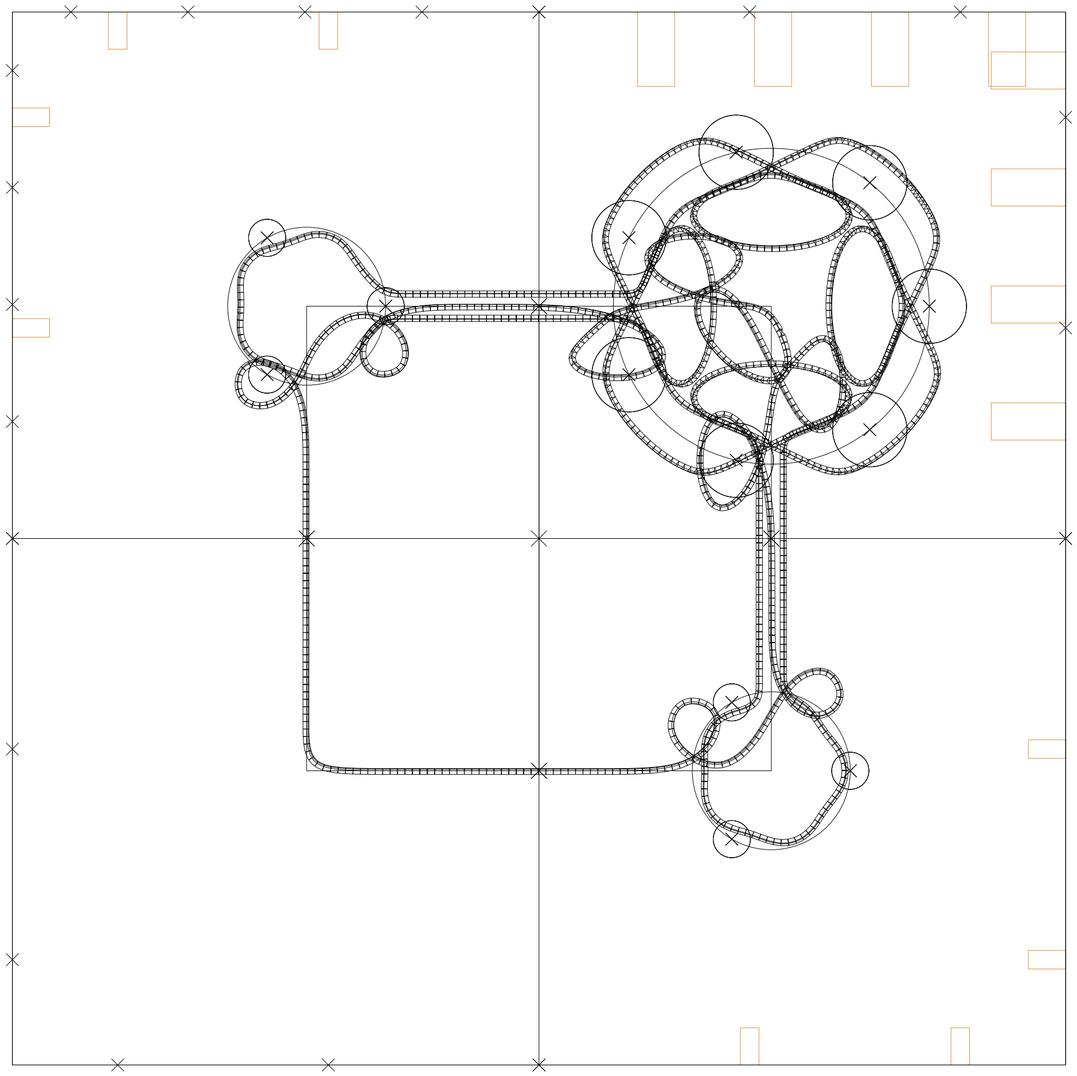
Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V127_tendencia diagonal de variación de ancho de juegos perimetrales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del ancho de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



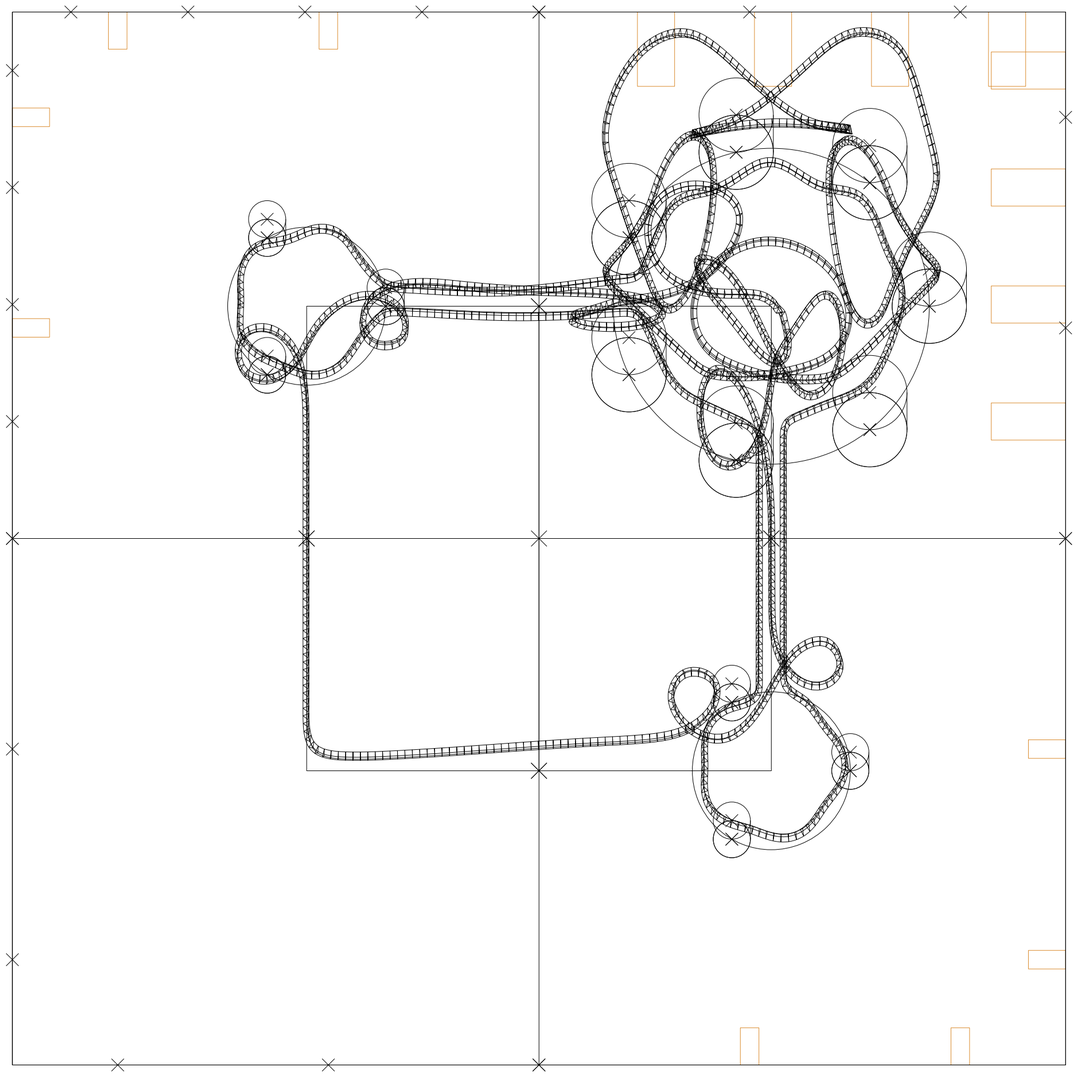
Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. "… sin embargo, es corpóreo, …"

Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio



Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V131_tendencia diagonal de variación de largo de juegos perimetrales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del largo de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

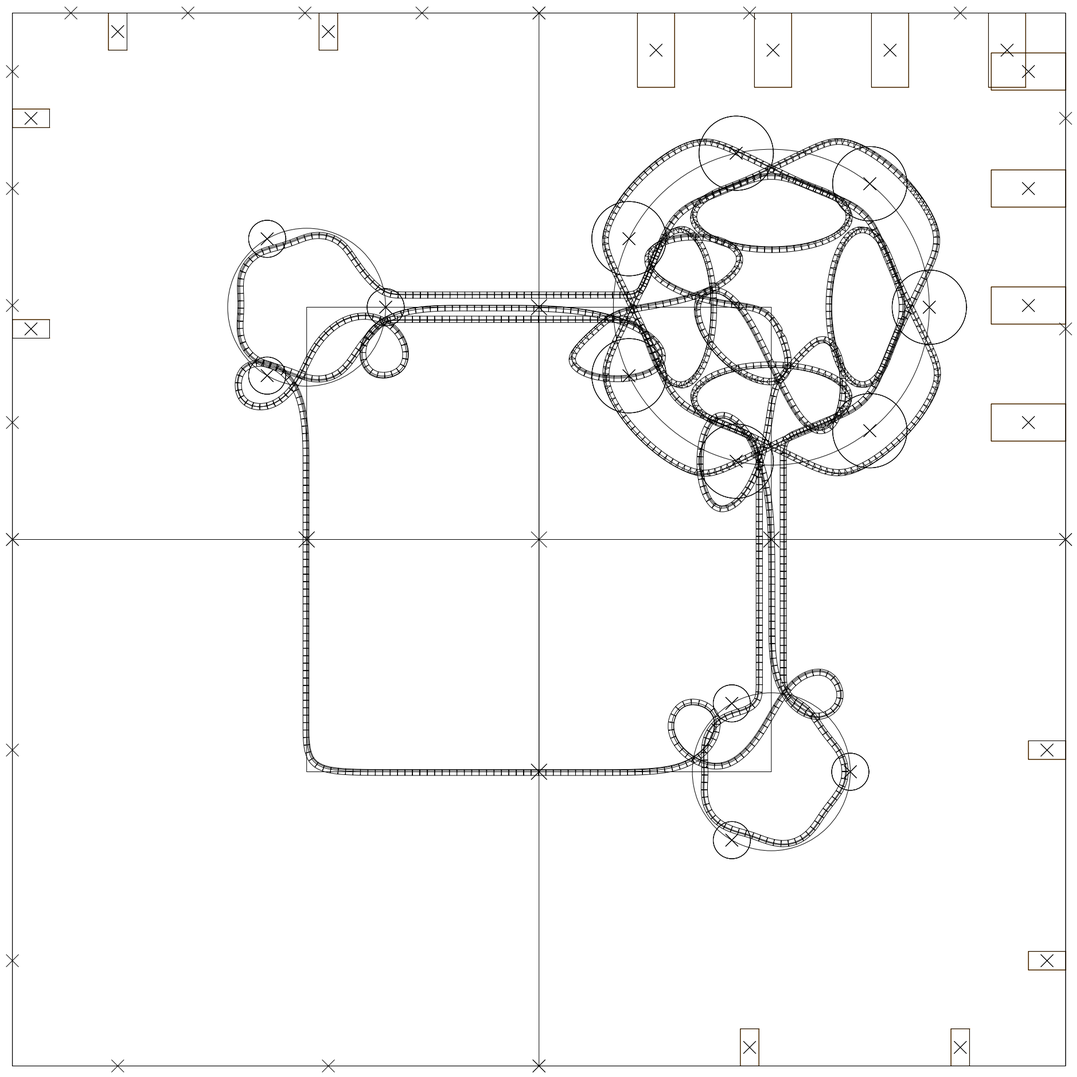
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendencia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… en todas las direcciones; …”

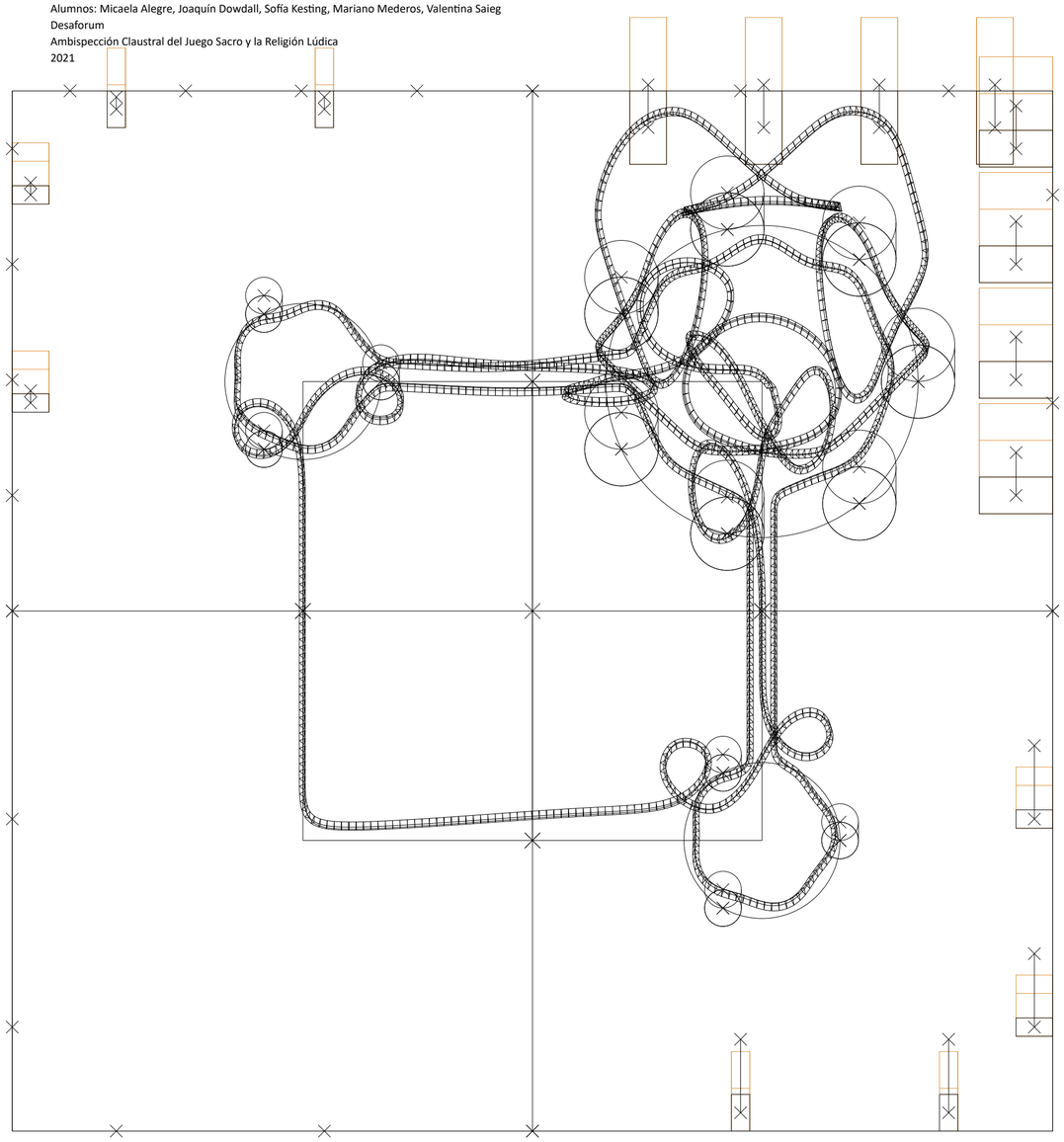
Construcción Paso a Paso del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:750. V135_tendencia diagonal de variación de altura de juegos perimetrales. Se determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura de los juegos perimetrales que produce Proporción Corpórea.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonométrica. Escala 1:750. Toma el valor 1. Determina una tendecia diagonal hacia el cuadrante superior derecho. “… sino que más bien distribuye una variación corpórea).”

DE LA CIRCULACIÓN EFECTISTA AL RODEO VERTIGINOSO

Variabilidad del Modelo Genérico del *Theme Park*

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Concentraciones Oblicuas Lúdicas distribuye tensiones circulatorias desde la circulación subsidiaria efectiva entre dos puntos hasta el rodeo vertiginoso como fin en sí.

Dentro de la primera meta metavariable el modelo indaga en la relación de dimensiones de su ancho y su largo, determinando un valor máximo de su extensión que coincide con el largo y ancho máximo del perímetro que la contiene. Su perímetro concentra sus loops en el centro o los expande hacia fuera de sus límites. La cantidad de centros de radios de giro está determinada por la cantidad de circunferencias de radio de giro mínimo que se pueden desplegar sobre el segmento de polígono que las contiene. Sus mínimos y máximos varían hasta determinar nodos de concentraciones de loops en un extremo a nodos vacíos de contenido en el otro o extremar la cantidad de loops en ambos extremos homogeneizando la tendencia o por el contrario, vaciar de loops el recorrido. La traslación de los centros determina el grado de sinuosidad de los recorridos, esta variable tensiona la concentración de loops en torno al nodo del que surgen versus la extensión de loops sobre la totalidad del área del parque. El radio de giro determina la construcción de los loops de las montañas rusas. Los valores máximos se extienden hasta producir giros extensos que disminuyen la fuerza centrífuga respecto a su centro mientras que los valores mínimos generan giros cortos y de alta velocidad. La inclinación de los loops va a determinar la clase de loop que construyen oscilando entre Mountain Hill, Hélix o Vertical loops. Los valores máximos 90° generan loops verticales mientras que los valores mínimos de 0° generan curvas en el recorrido. La altura de los loops se determina a partir del punto medio de la curvatura de los mismos los valores máximos generan mega coasters y los mínimos train coasters.

Dentro de la segunda meta meta variable se explora la colonización del modelo a partir de los juegos satelitales y perimetrales. El radio de los centros de juegos se maximiza hasta alcanzar el perímetro buscando abarcar la mayor área posible del sector de juegos. La cantidad de juegos con sus valores máximos genera clusters diferenciados de juegos y anulando con sus valores mínimos la presencia de los mismos. Sus radios máximos generan carruseles mientras que los mínimos anulan los tipos de juegos radiales. La altura determina el tipo de juego los máximos generan Sky Screamers y los mínimos anulan la presencia de los mismos. El perímetro produce corredores unidireccionales de juegos perimetrales como también zonas que envuelven y contienen el espectáculo lúdico de montañas rusas y juegos satelitales. Su cantidad genera, con valores máximos, clusters aislados y, con valores mínimos, clusters fusionados. Sus dimensiones generan, con valores máximos, tiendas de juegos, party rooms o space shots y anulan, con valores mínimos los juegos perimetrales.

MMV01_trayectorias bucleadas	MV01_montaña rusa global	O01_centro.	
		V02_ancho.	Valor máximo 170 m genera una montaña rusa *global wild mouse*. Valor mínimo 0 m anula montaña rusa.
		V03_largo.	Valor máximo 170 m genera una montaña rusa *global wild mouse.* Valor mínimo 0 m anula montaña rusa.
		O04_identificación de sectores.	
		V05_división mínima por cantidad de centros.	Valor máximo 10 m genera concentraciones de *loops*. Valor mínimo 0 m anula *loops*.
		V06_división máxima por cantidad de centro de giro.	Valor máximo 10 m genera concentraciones de *loops*. Valor mínimo 0 m anula *loops*.
		O07_división interpolada por cantidad de centro de giro.	
		V08_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		V09_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un *loop* distanciado del eje del recorrido. Valor mínimo 0 m genera una curva sobre el eje del recorrido.
		V010_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un *loop* distanciado del eje del recorrido. Valor mínimo 0 m genera una curva sobre el eje del recorrido.
		O011_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro.	
		V012_tendencia diagonal de variación de centros de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		V013_radio mínimo de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un radio de la mitad de su polígono inicial. Valor mínimo 0 m anula el radio.
		V014_radio máximo de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un radio de la mitad de su polígono inicial. Valor mínimo 0 m anula el radio.
		O015_radio interpolado de giro.	
		V016_tendencia diagonal de variación de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		O017_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops*.	
		O018_identificación tangente a radio de giro de punto de tangencia de *loops*.	
		O019_traslación por magnitud perpendicular de punto de tangencia de *loops*.	
		O020_identificación de segundo punto de tangencia de *loops*.	
		O021_arco entre puntos de tangencia de *loops*.	
		O022_identificación de *loops*.	
		V023_inclinación mínima de *loops*.	Valor máximo 90° genera un *loop* vertical. Valor mínimo 0° genera una curva en el recorrido.
		V024_inclinación máxima de *loops*.	Valor máximo 90° genera un *loop* vertical. Valor mínimo 0° genera una curva en el recorrido.
		O025_inclinación interpolada de *loops*.	
		V026_tendencia diagonal de variación de *loops*.	Valor máximo 4to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		O027_verificación de radios de giro.	
		V028_división por distancia de rieles.	
		V029_ancho de rieles.	
		O030_vinculación de rieles.	
Variables: estructura.			Variables: definición.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

MV02_montaña rusa parcial	V031_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*.	Valor máximo 25 m genera un *mega coaster*. Valor mínimo 0 m genera un *train coaster.*
	V032_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*.	Valor máximo 25 m genera un *mega coaster*. Valor mínimo 0 m genera un *train coaster.*
	O033_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*.	
	V034_tendencia diagonal de variación.	Valor máximo 4to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V035_radio mínimo de nodo.	Valor máximo 37,5 m genera una montaña rusa *wild mouse.* Valor mínimo 0 m anula la montaña rusa.
	V036_radio máximo de nodo.	Valor máximo 37,5 m genera una montaña rusa *wild mouse.* Valor mínimo 0 m anula la montaña rusa.
	O037_radio interpolado de nodo.	
	V038_tendencia diagonal de variación de radio de nodo.	Valor máximo 4to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V039_división mínima por cantidad de centro de giro.	Valor máximo 10 m genera concentraciónes de *loops*. Valor mínimo 0 m anula *loops*.
	V040_división máxima por cantidad de centro de giro.	Valor máximo 10 m genera concentraciónes de *loops*. Valor mínimo 0 m anula *loops*.
	O041_división interpolada por cantidad de centro de giro.	
	V042_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro.	Valor máximo 4to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V043_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un *loop* distanciado del eje del recorrido. Valor mínimo 0 m genera una curva sobre el eje del recorrido.
	V044_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un *loop* distanciado del eje del recorrido. Valor mínimo 0 m genera una curva sobre el eje del recorrido.
	O045_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro.	
	V046_tendencia diagonal de variación de centros de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V047_radio mínimo de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un radio de la mitad de su polígono inicial. Valor mínimo 0 m anula el radio.
	V048_radio máximo de giro.	
	O049_radio interpolado de giro.	
	V050_tendencia diagonal de variación de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	O051_unión de centros de radio de giro.	
	O052_identificación de puntos de quiebre paralelo al polígono central.	
	O053_unión de tramos rectos de recorrido.	
	O054_arco entre extremos de tramos rectos de loops.	
	O055_unión de centros de nodos.	
	VO056_identificación de *loops*.	
	V057_inclinación mínima de *loops*.	Valor máximo 90° genera un *loop* vertical. Valor mínimo 0° genera una curva en el recorrido.
	V058_inclinación máxima de *loops*.	Valor máximo 90° genera un *loop* vertical. Valor mínimo 0° genera una curva en el recorrido.
	O059_inclinación interpolada de *loops*.	
	V060_tendencia diagonal de variación de *loops*.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.

Variables: estructura.

Variables: definición.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

MV03_montaña rusa autónoma	O061_verificación de radios de giro.		
	V062_división por distancia de rieles.		
	V063_ancho de rieles.		
	O064_vinculación de rieles.		
	V065_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*.	Valor máximo 25 m genera un *mega coaster.*	Valor mínimo 0 m genera un *train coaster.*
	V066_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*.	Valor máximo 25 m genera un *mega coaster.*	Valor mínimo 0 m genera un *train coaster.*
	O067_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*.		
	V068_tendencia diagonal de variación de altura.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico.	Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V069_radio mínimo de nodo.	Valor máximo 37,5 m genera una montaña rusa *wild mouse.*	Valor mínimo 0 m anula la montaña rusa.
	V070_radio máximo de nodo.	Valor máximo 37,5 m genera una montaña rusa *wild mouse. V*	alor mínimo 0 m anula la montaña rusa.
	O071_radio interpolado de nodo.		
	V072_tendencia diagonal de variación de radio de nodo.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico.	Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V073_división mínima por cantidad de centro de giro.	Valor máximo 10 m genera concentraciónes de *loops*.	Valor mínimo 0 m anula *loops*.
	V074_división máxima por cantidad de centro de giro.	Valor máximo 10 m genera concentraciónes de *loops*.	Valor mínimo 0 m anula *loops*.
	O075_división interpolada por cantidad de centro de giro.		
	V076_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico.	Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V077_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un *loop* distanciado del eje del recorrido.	Valor mínimo 0 m genera una curva sobre el eje del recorrido.
	V078_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un *loop* distanciado del eje del recorrido.	Valor mínimo 0 m genera una curva sobre el eje del recorrido.
	O079_traslación interpolada perpendicular alternante de centro de giro.		
	V080_tendencia diagonal de variación de centros de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico.	Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	V081_radio mínimo de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un radio de la mitad de su polígono inicial.	Valor mínimo 0 m anula el radio.
	V082_radio máximo de giro.	Valor máximo 37,5 m genera un radio de la mitad de su polígono inicial.	Valor mínimo 0 m anula el radio.
	O083_radio interpolado de giro.		
	V084_tendencia diagonal de variación de giro.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico.	Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	O085_identificación de mitad superior de radio de giro.		
	O086_magnitud perpendicular a dirección de esquina de centros de giro de *loops.*		
	O087_trazado de tangentes a puntos perpendiculares.		
	O088_selección de tangentes.		
	V089_inclinación mínima de *loops*.	Valor máximo 90° genera un *loop* vertical.	Valor mínimo 0° genera una curva en el recorrido.
	V090_inclinación máxima de *loops*.	Valor máximo 90° genera un *loop* vertical.	Valor mínimo 0° genera una curva en el recorrido.

Variables: estructura.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Variables: definición.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

		O091_inclinación interpolada de *loops*.	
		V092_tendencia diagonalde variación de *loops*.	Valor máximo 4to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		O093_verificación de radios de giro.	
		V094_división por distancia de rieles.	
		V095_ancho de rieles.	
		O096_vinculación de rieles.	
		V097_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop*.	Valor máximo 50 m genera un *mega coaster.* Valor mínimo 0 m genera un *train coaster.*
		V098_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop*.	Valor máximo 50 m genera un *mega coaster.* Valor mínimo 0 m genera un *train coaster.*
		O099_altura interpolada de punto medio de curvatura de *loop*.	
MMV02_fragmentaciones centrífugas	MV04_juegos satelitales	V100_tendencia diagonal de variación de altura.	Valor máximo 4to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		V101_radio mínimo de nodos de áreas de juegos satelitales.	Valor máximo 75 m genera un radio igual al lado del polígono produciendo *clusters* aislados. Valor mínimo 0 m genera *clusters* fusionados.
		V102_radio máximo de nodos de áreas de juegos satelitales.	Valor máximo 75 m genera un radio igual al lado del polígono produciendo *clusters* aislados. Valor mínimo 0 m genera *clusters* fusionados.
		O103_radio interpolado de nodos de áreas de juegos satelitales.	
		V104_tendencia diagonal de variación de nodos de áreas de juegos satelitales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		V105_división mínima por cantidad de juegos satelitales.	Valor máximo 14 genera *clusters* con juegos diferenciados. Valor mínimo 0 anula los juegos dentro del *cluster*.
		V106_división máxima por cantidad de juegos satelitales.	Valor máximo 14 genera *clusters* con juegos diferenciados. Valor mínimo 0 anula los juegos dentro del cluster.
		O107_división interpolada por cantidad de juegos satelitales.	
		V108_tendencia diagonal de variación de división de juegos satelitales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		V109_radio mínimo de juegos satelitales.	Valor máximo 12 m genera carrouseles. Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos radiales.
		V110_radio máximo de juegos satelitales.	Valor máximo 12 m genera carrouseles. Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos radiales.
		O111_radio interpolado de juegos satelitales.	
		V112_tendencia diagonal de variación de radio de juegos satelitales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
		V113_altura mínima de juegos satelitales.	Valor máximo 12 m genera *Sky Screamers.* Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos radiales.
		V114_altura máxima de juegos satelitales.	Valor máximo 12 m genera *Sky Screamers.* Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos radiales.
		O115_altura interpolada de juegos satelitales.	
		V116_tendencia diagonal de variación de altura de juegos satelitales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
	MV05_juegos perimetrales	V117_ancho del perímetro de juegos perimetrales.	Valor máximo 170 m genera un perímetro envolvente. Valor mínimo 0 m anula el perímetro.
		V118_largo del perímetro de juegos perimetrales.	Valor máximo 170 m genera un perímetro envolvente. Valor mínimo 0 m anula el perímetro.
		O119_sectorización por puntos medios de lados de cuadrantes.	
		V120_división mínima por cantidad de juegos perimetrales.	Valor máximo 16 m genera un *cluster* aislados de juegos perimetrales. Valor mínimo 0 m genera *clusters* perimetrales fusionados.

Variables: estructura.

Variables: definición.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Variables: estructura.

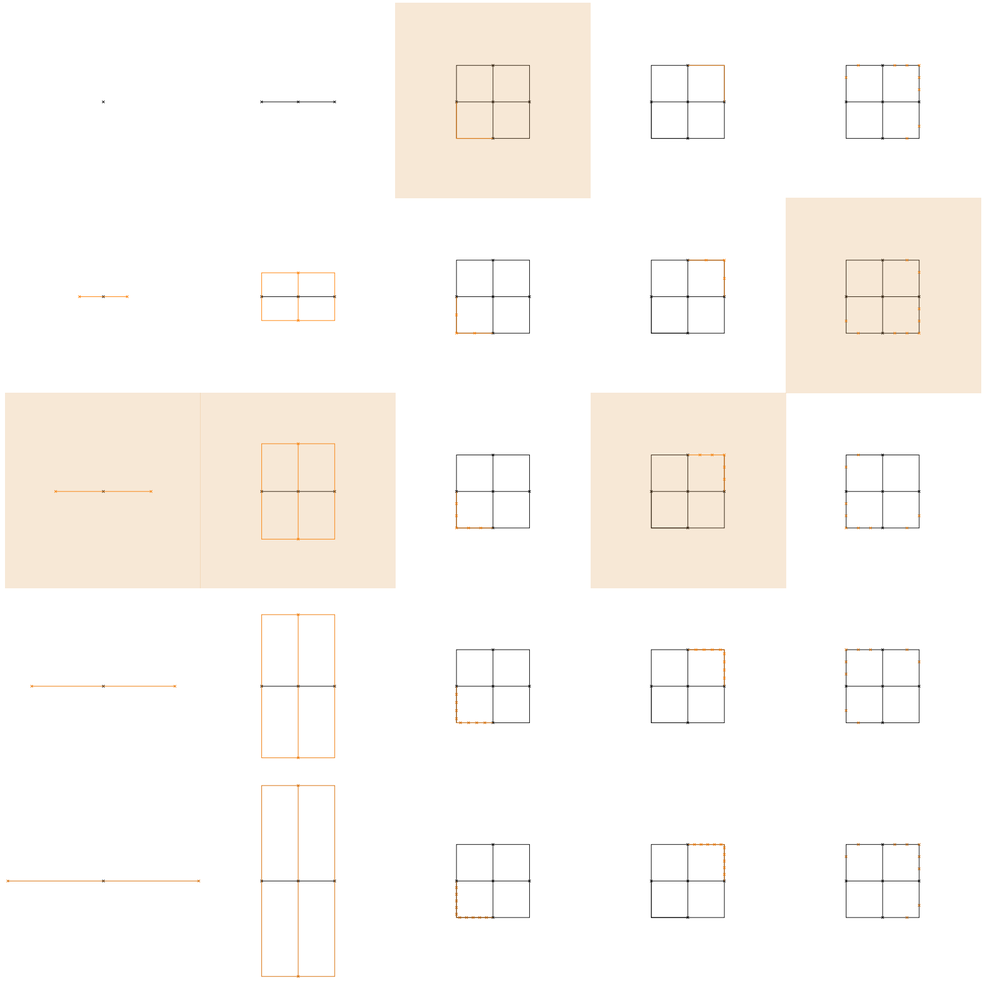
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Variables: definición.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

V121_división máxima por cantidad de juegos perimetrales.	Valor máximo 16 m genera un *cluster* aislados de juegos perimetrales. Valor mínimo 0 m genera *clusters* perimetrales fusionados.
O122_división interpolada por cantidad de juegos perimetrales.	
V123_tendencia diagonal de variación de división de juegos perimetrales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
V124_ancho mínimo de juegos perimetrales.	Valor máximo 24 m genera tiendas de premios. Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos perimetrales.
V125_ancho máximo de juegos perimetrales.	Valor máximo 24 m genera tiendas de premios. Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos perimetrales.
O126_ancho interpolado de juegos perimetrales.	
V127_tendencia diagonal de variación de ancho de juegos perimetrales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
V128_largo mínimo de juegos perimetrales.	Valor máximo 24 m genera *party rooms.* Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos perimetrales.
V129_largo máximo de juegos perimetrales.	Valor máximo 24 m genera *party rooms.* Valor mínimo 0 m anula los tipos de juegos perimetrales.
O130_largo interpolado de juegos perimetrales.	
V131_tendencia diagonal de variación de largo de juegos perimetrales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.
V132_altura mínima de juegos perimetrales.	Valor máximo 28 m genera *space shot*. Valor mínimo 2 m genera tiendas de juegos.
V133_altura máxima de juegos perimetrales.	Valor máximo 28 m genera *space shot.* Valor mínimo 2 m genera tiendas de juegos.
O134_altura interpolada de juegos perimetrales.	
V135_tendencia diagonal de variación de altura de juegos perimetrales.	Valor máximo 4 to grado genera una rotación de tendencia de 360° respecto a su genérico. Valor mínimo 0 mantiene la dirección casuística.

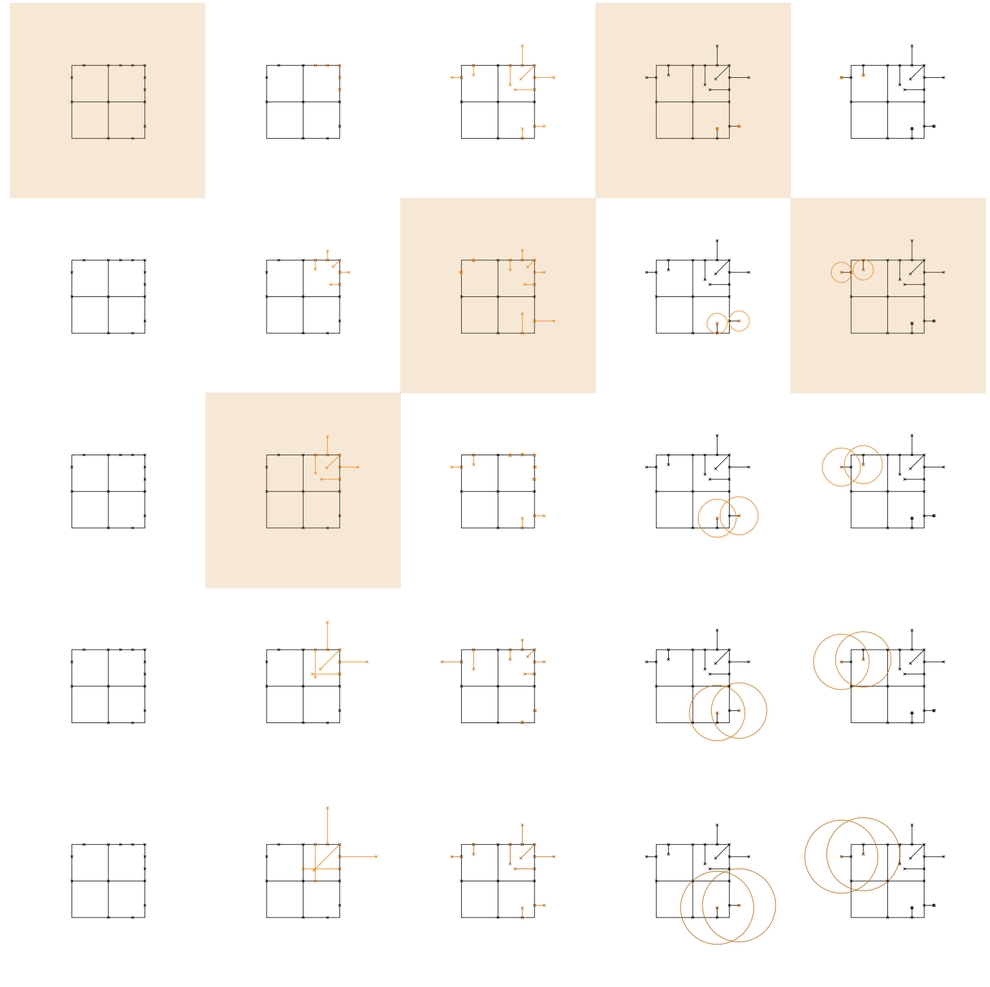
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V02_ancho de montaña rusa global.	V03_largo de montaña rusa global.	V05_división mínima por cantidad de centro de giro de montaña rusa global.	V06_división máxima por cantidad de centro de giro de montaña rusa global.	V08_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro de montaña rusa global.
MV01_montaña rusa global				
MMV01_trayectorias bucleadas				

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

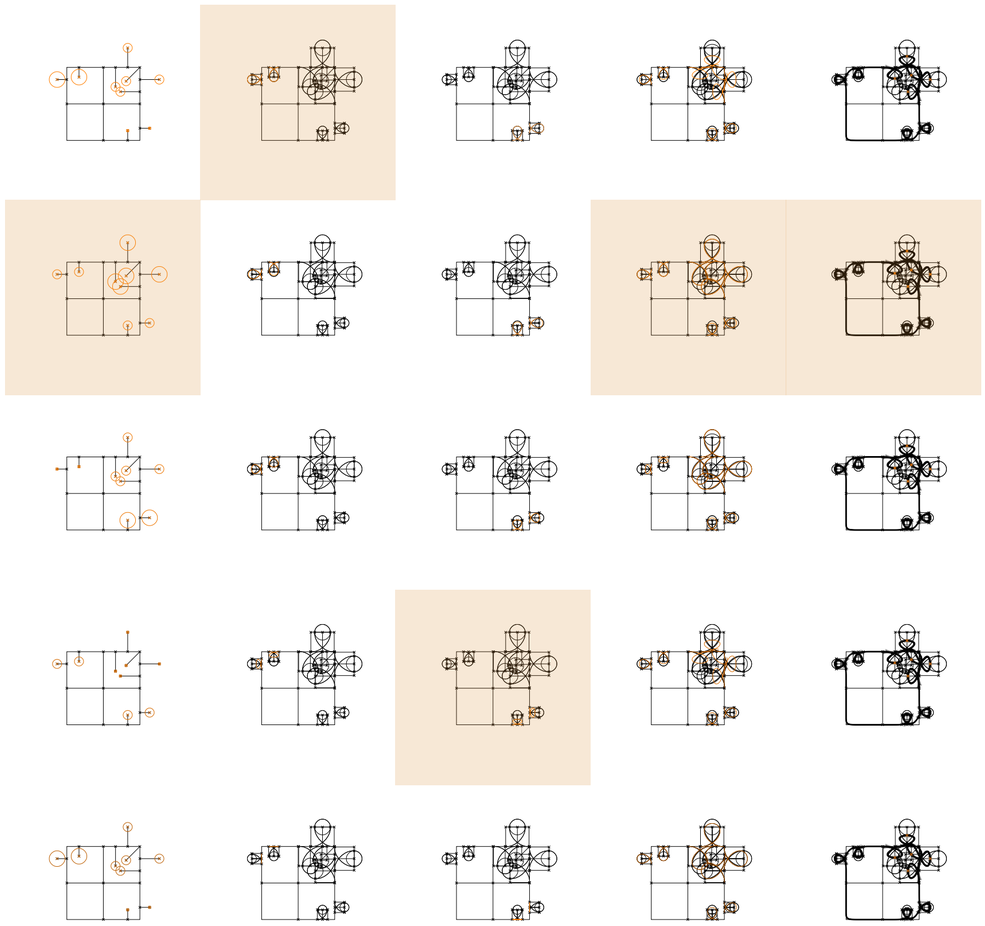
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V09_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro de montaña rusa global.	V010_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro de montaña rusa global.	V012_tendencia diagonal de variación de centros de giro de montaña rusa global.	V013_radio mínimo de giro de montaña rusa global.	V014_radio máximo de giro de montaña rusa global.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

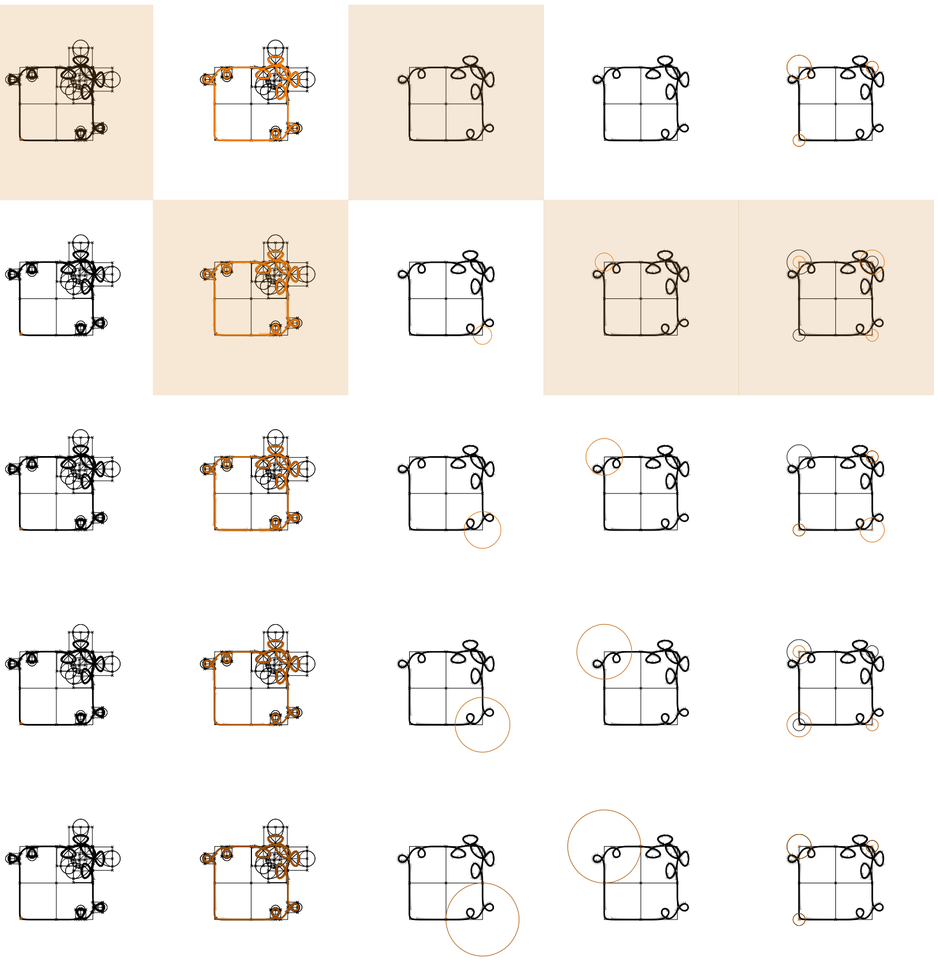
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V016_tendencia diagonal de variación de giro de montaña rusa global.	V023_inclinación mínima de *loops* de montaña rusa global.	V024_inclinación máxima de *loops* de montaña rusa global.	V026_tendencia diagonal de variación de loops de montaña rusa global.	V031_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa global.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

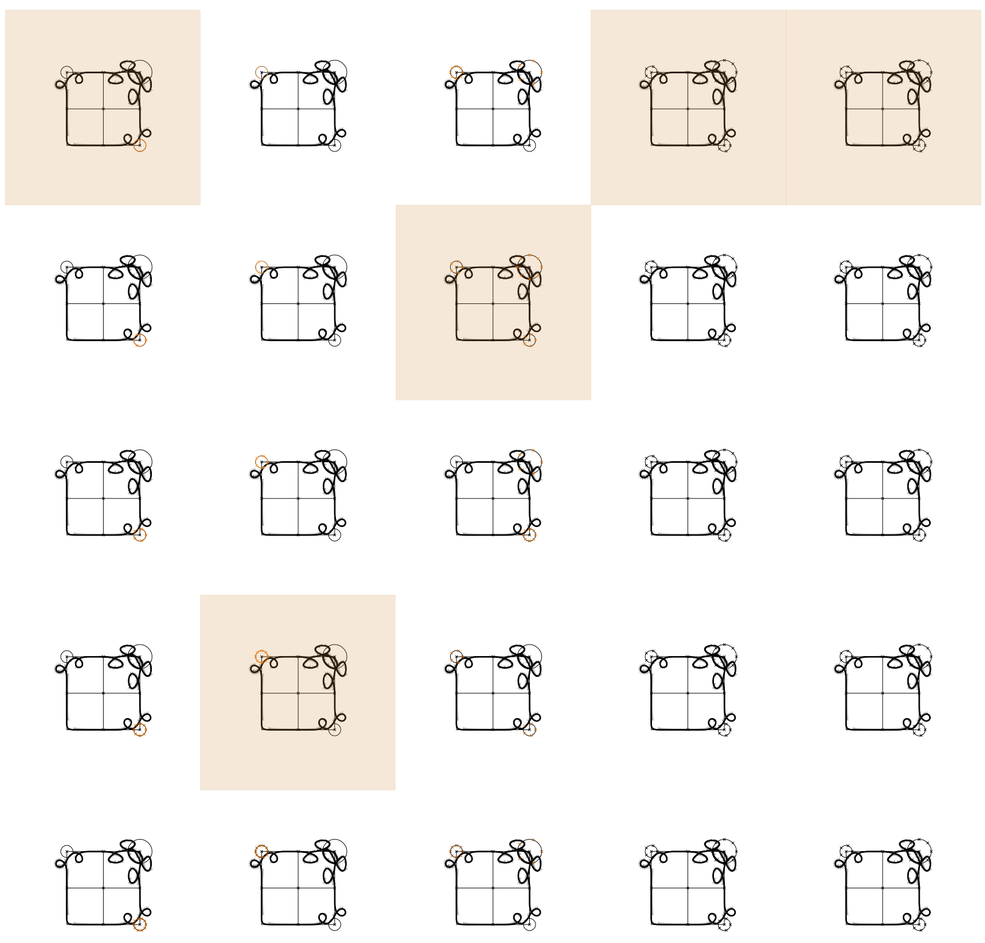
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V032_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa global.	V034_tendencia diagonal de variación de altura de montaña rusa global.	V035_radio mínimo de nodo de montaña rusa parcial.	V036_radio máximo de nodo de montaña rusa parcial.	V038_tendencia diagonal de variación de radio de nodo de montaña rusa parcial.
		MV02_montaña rusa parcial		

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

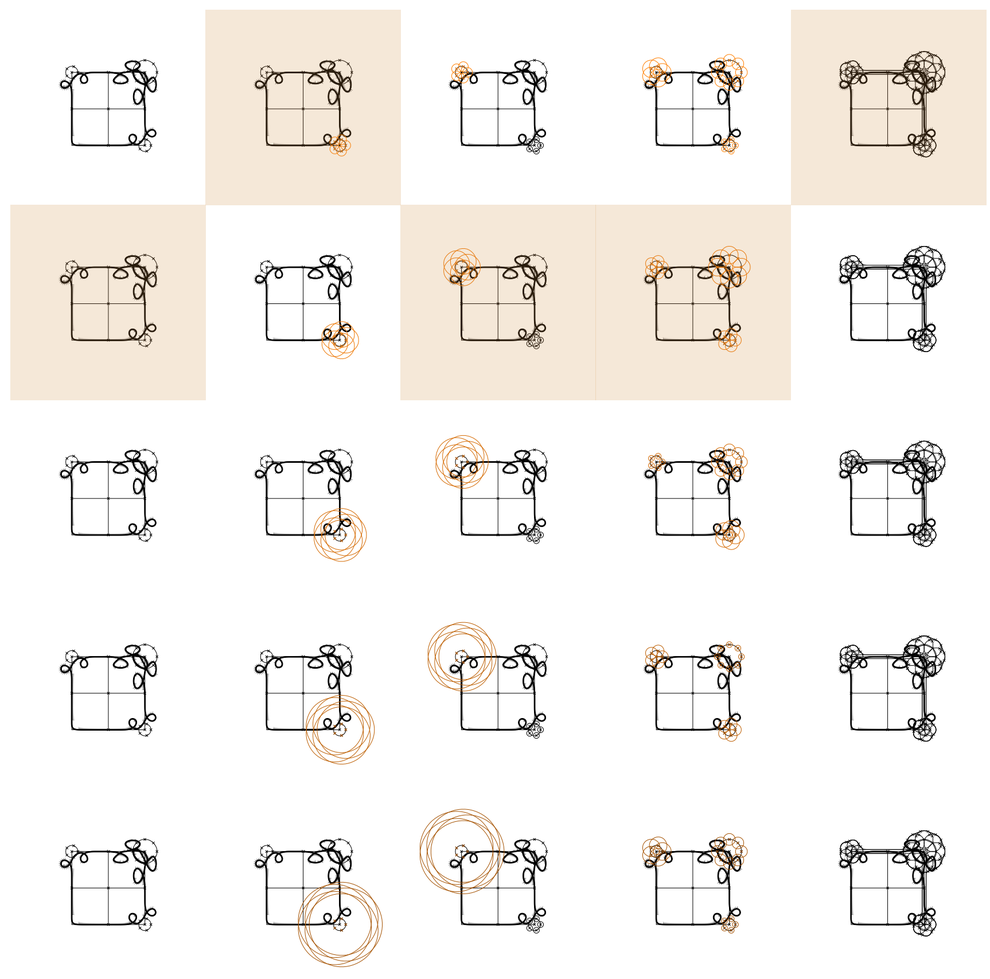
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V039_división mínima por cantidad de centro de giro de montaña rusa parcial.	V040_división máxima por cantidad de centro de giro de montaña rusa parcial.	V042_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro de montaña rusa parcial.	V043_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro de montaña rusa parcial.	V044_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro de montaña rusa parcial.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

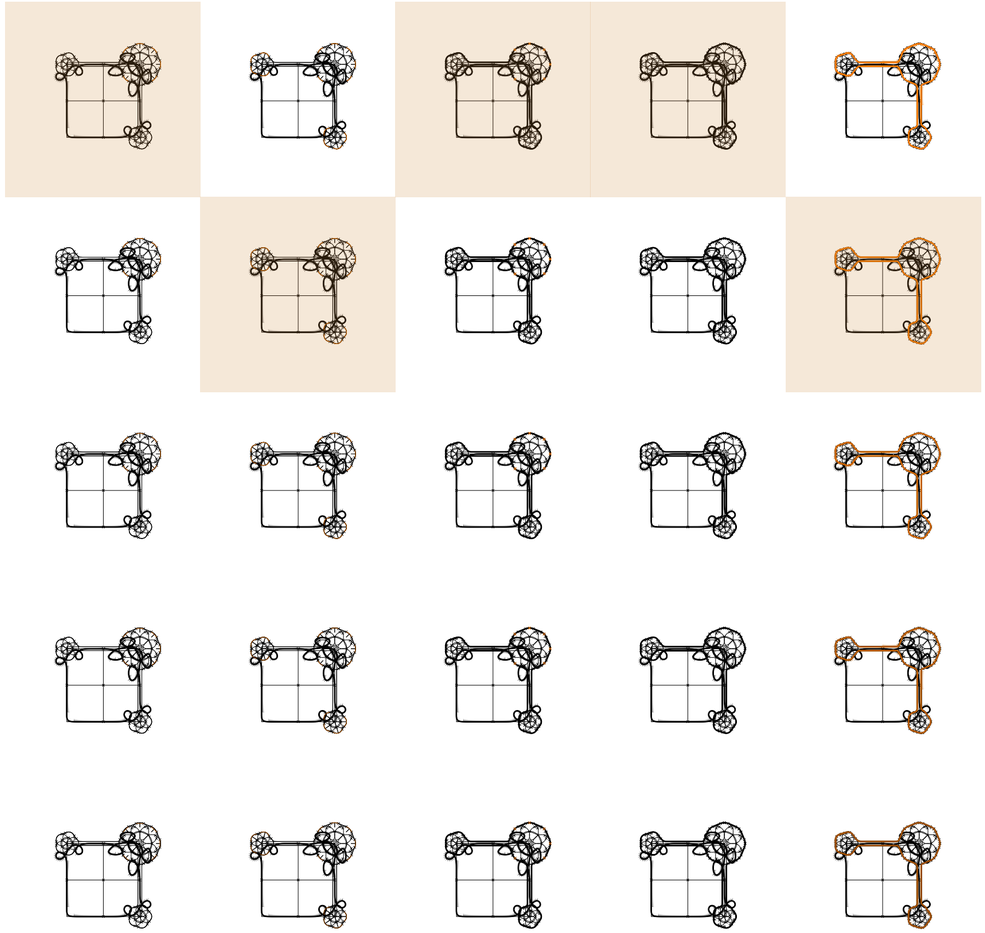
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V046_tendencia diagonal de variación de centros de giro de montaña rusa parcial.	V047_radio mínimo de giro de montaña rusa parcial.	V048_radio máximo de giro de montaña rusa parcial.	V050_tendencia diagonal de variación de giro de montaña rusa parcial.	V057_inclinación mínima de *loops* de montaña rusa parcial.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

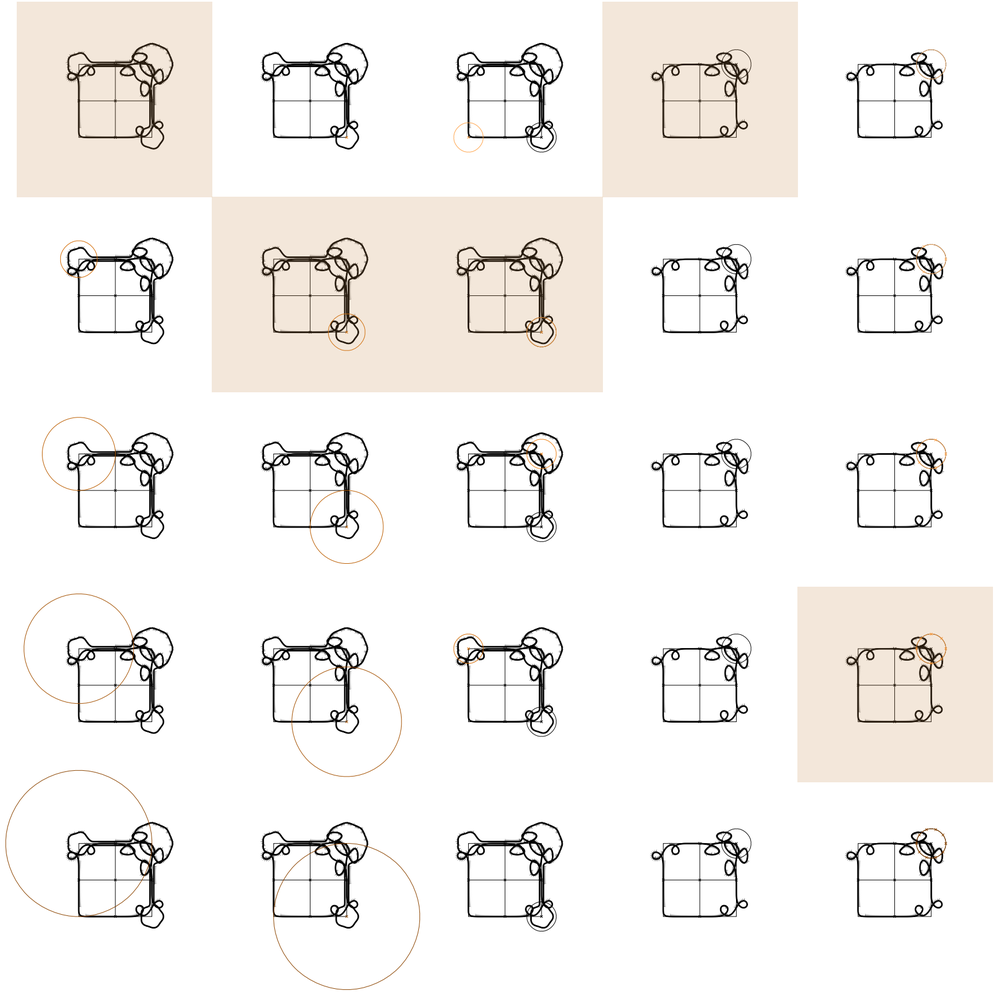
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V058_inclinación máxima de loops de montaña rusa parcial.	V060_tendencia diagonal de variación de *loops* de montaña rusa parcial.	V065_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa parcial.	V066_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa parcial.	V068_tendencia diagonal de variación de altura de montaña rusa parcial.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

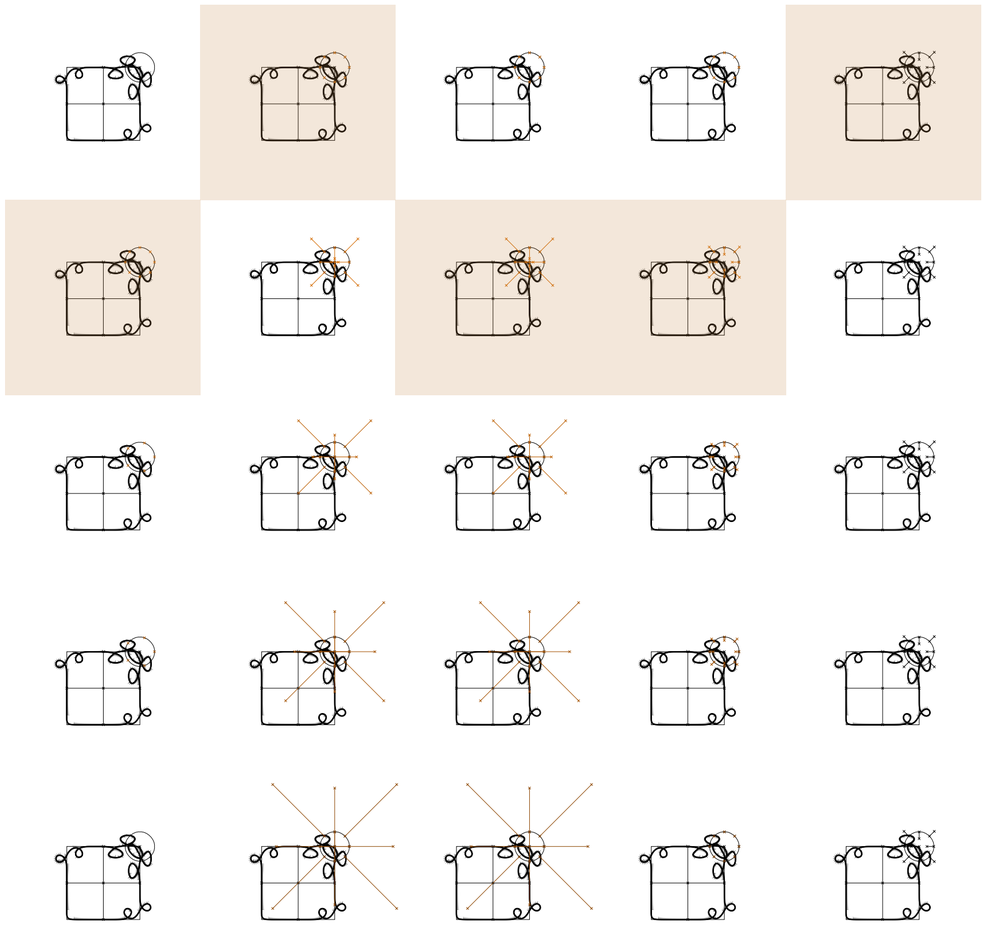
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V069_radio mínimo de nodo de montaña rusa autónoma.	V070_radio máximo de nodo de montaña rusa autónoma.	V072_tendencia diagonal de variación de radio de nodo de montaña rusa autónoma.	V073_división mínima por cantidad de centro de giro de montaña rusa autónoma.	V074_división máxima por cantidad de centro de giro de montaña rusa autónoma.
MV03_montaña rusa autónoma				

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

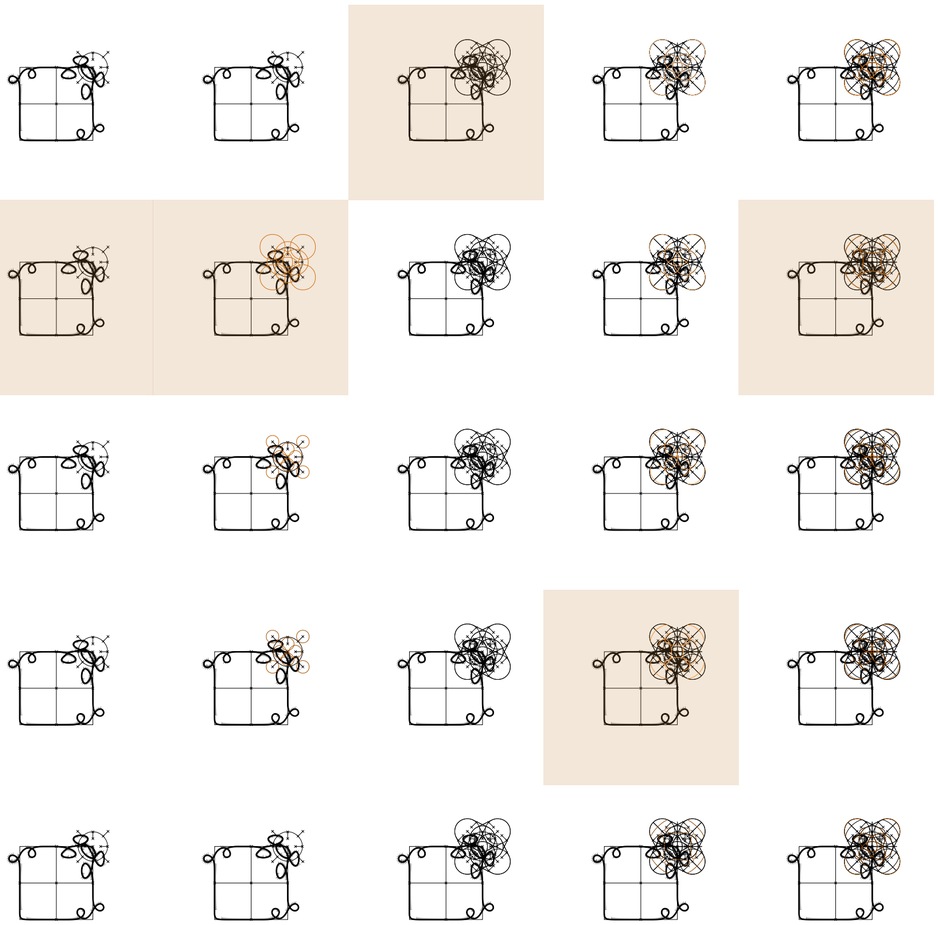
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V076_tendencia diagonal de variación por cantidad de centros de giro de montaña rusa autónoma.	V077_traslación mínima perpendicular alternante de centro de giro de montaña rusa autónoma.	V078_traslación máxima perpendicular alternante de centro de giro de montaña rusa autónoma.	V080_tendencia diagonal de variación de centros de giro de montaña rusa autónoma.	V081_radio mínimo de giro de montaña rusa autónoma.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

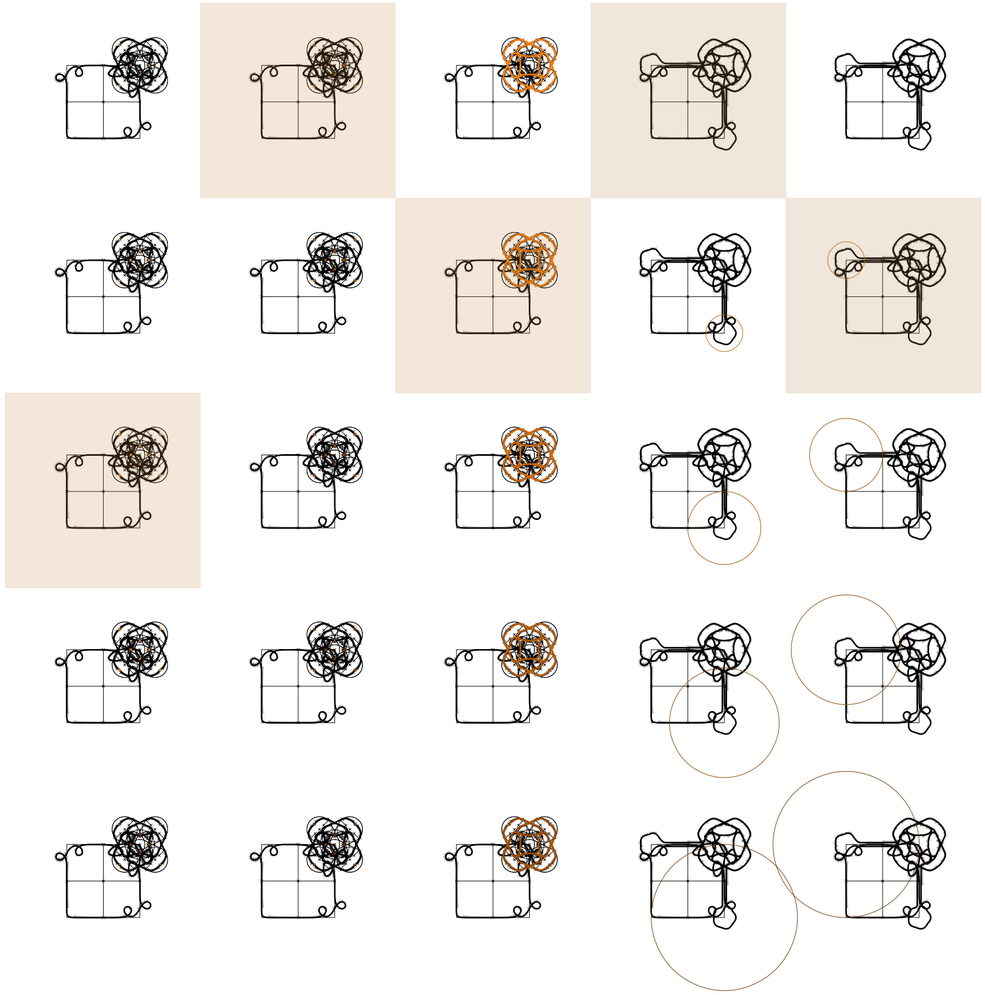
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V082_radio máximo de giro de montaña rusa autónoma.	V084_tendencia diagonal de variación de giro de montaña rusa autónoma.	V089_inclinación mínima de loops de montaña rusa autónoma.	V090_inclinación máxima de loops de montaña rusa autónoma.	V092_tendencia diagonal de variación de loops de montaña rusa autónoma.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

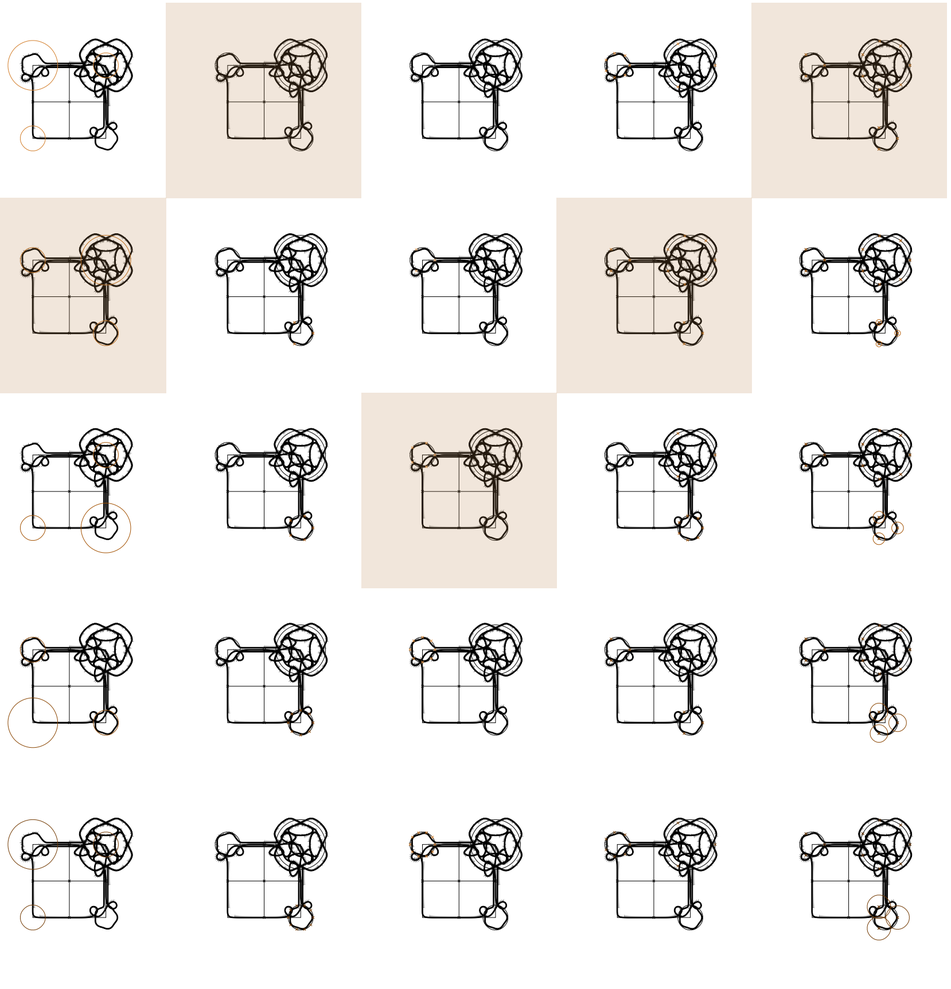
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V097_altura máxima de punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa autónoma.	V098_altura mínima de punto medio de curvatura de *loop* de montaña rusa autónoma.	V100_tendencia diagonal de variación de altura de montaña rusa autónoma.	V101_radio mínimo de nodos de áreas de juegos satelitales.	V102_radio máximo de nodos de áreas de juegos satelitales.
			MV04_juegos satelitales	
			MMV02_fragmentaciones centrífugas	

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

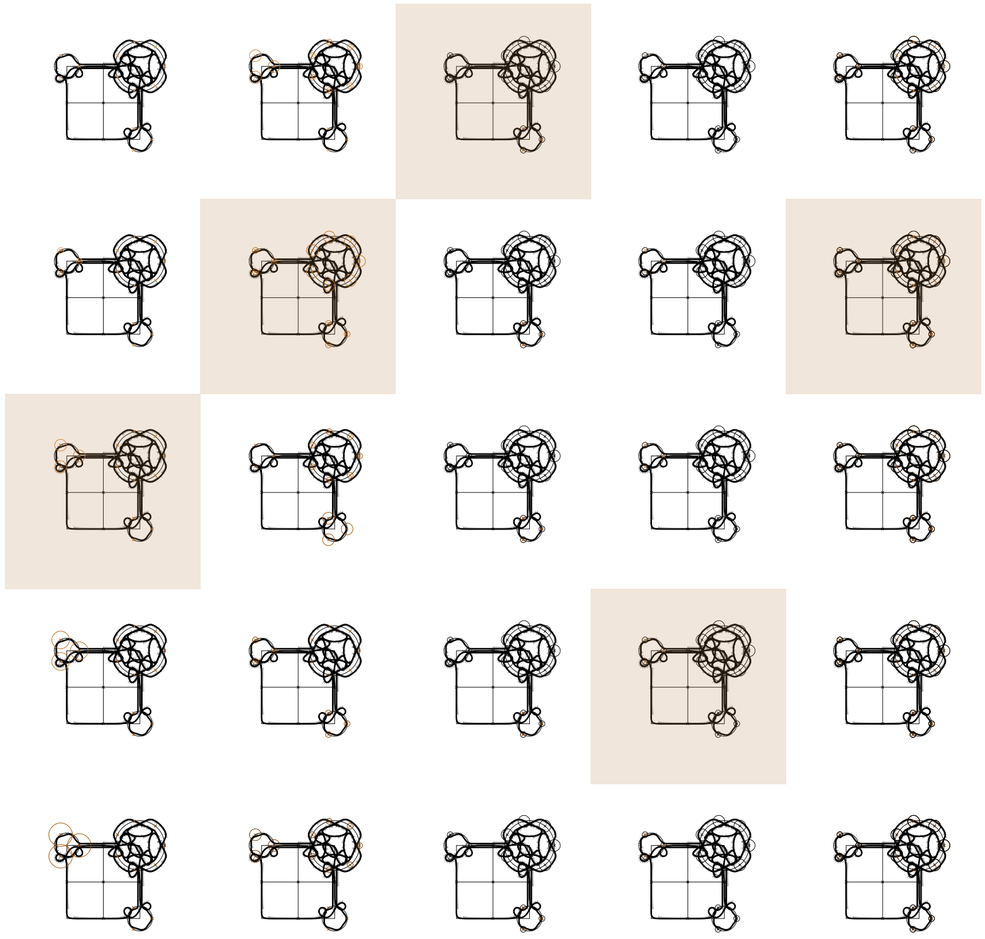
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V104_tendencia diagonal de variación de nodos de áreas de juegos satelitales.	V105_división mínima por cantidad de juegos satelitales.	V106_división máxima por cantidad de juegos satelitales.	V108_tendencia diagonal de variación de división de juegos satelitales.	V109_radio mínimo de juegos satelitales.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

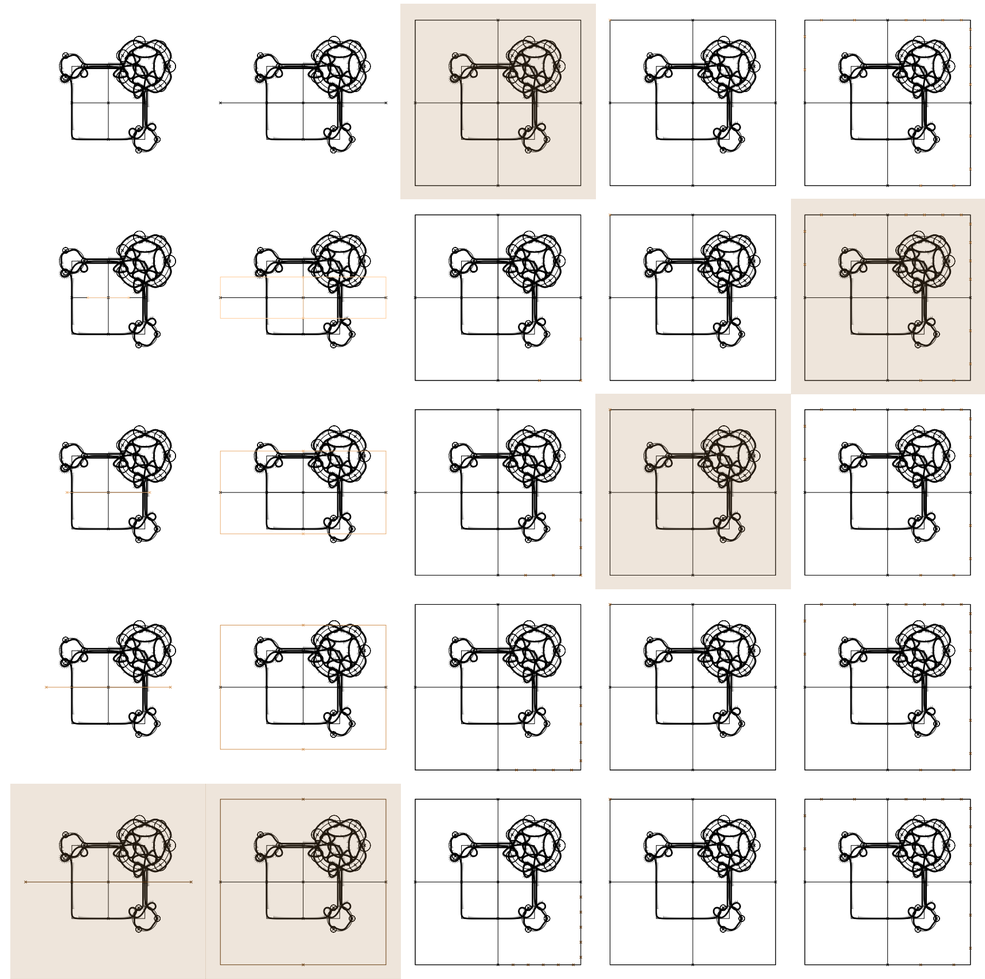
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V110_radio máximo de juegos satelitales.	V112_tendencia diagonal de variación de radio de juegos satelitales.	V113_altura mínima de juegos satelitales.	V114_altura máxima de juegos satelitales.	V116_tendencia diagonal de variación de altura de juegos satelitales.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

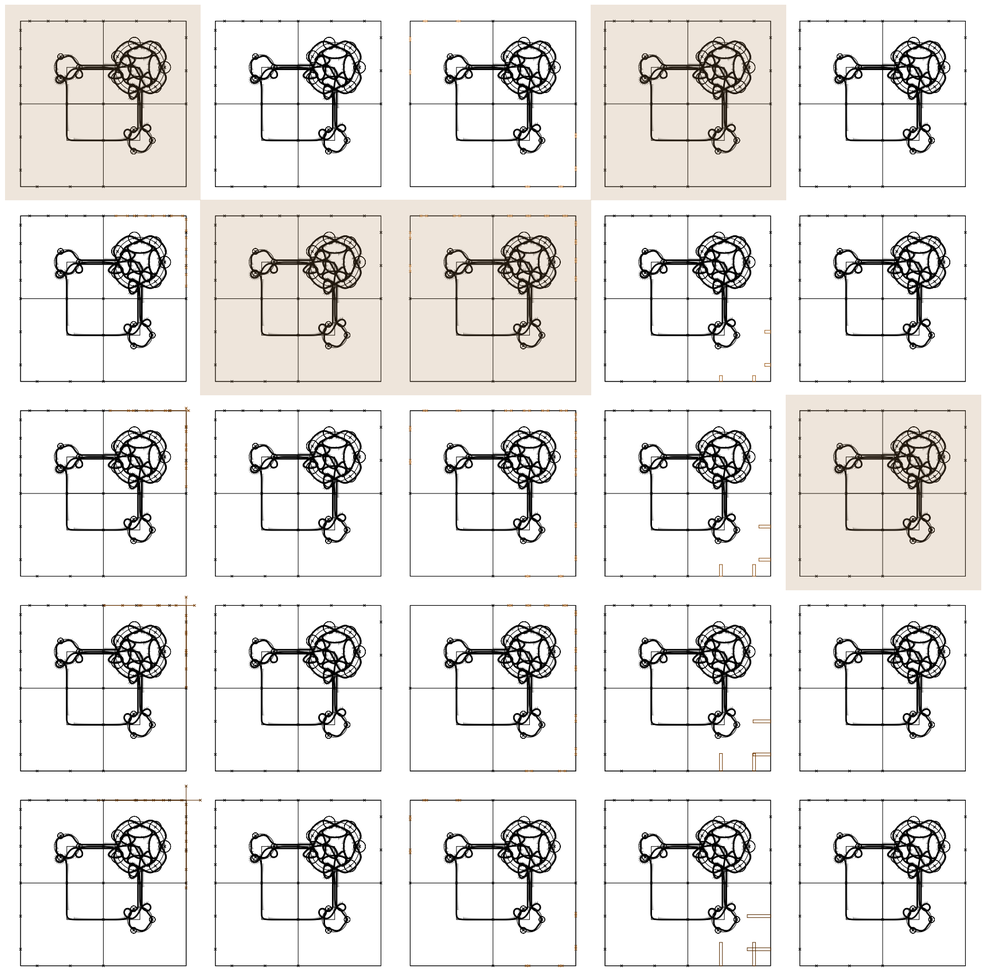
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V117_ancho del perímetro de juegos perimetrales.	V118_largo del perímetro de juegos perimetrales.	V120_división mínima por cantidad de juegos perimetrales.	V121_división máxima por cantidad de juegos perimetrales.	V123_tendencia diagonal de variación de división de juegos perimetrales.
MV05_juegos perimetrales				

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

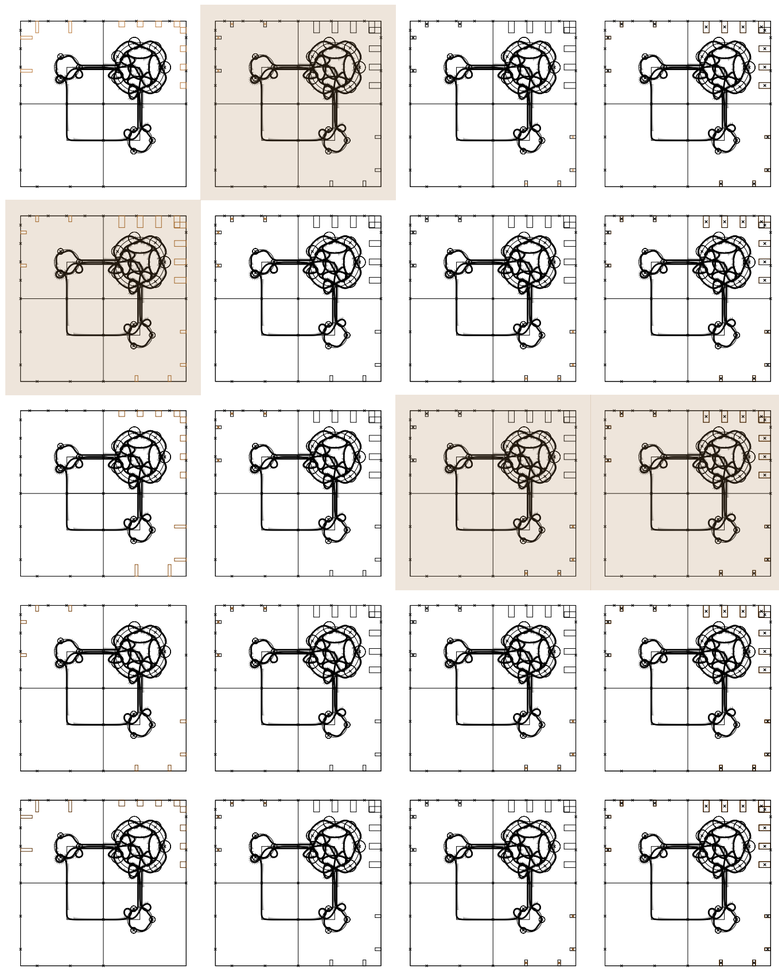
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V124_ancho mínimo de juegos perimetrales.	V125_ancho máximo de juegos perimetrales.	V127_tendencia diagonal de variación de ancho de juegos perimetrales.	V128_largo mínimo de juegos perimetrales.	V129_largo máximo de juegos perimetrales.

Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

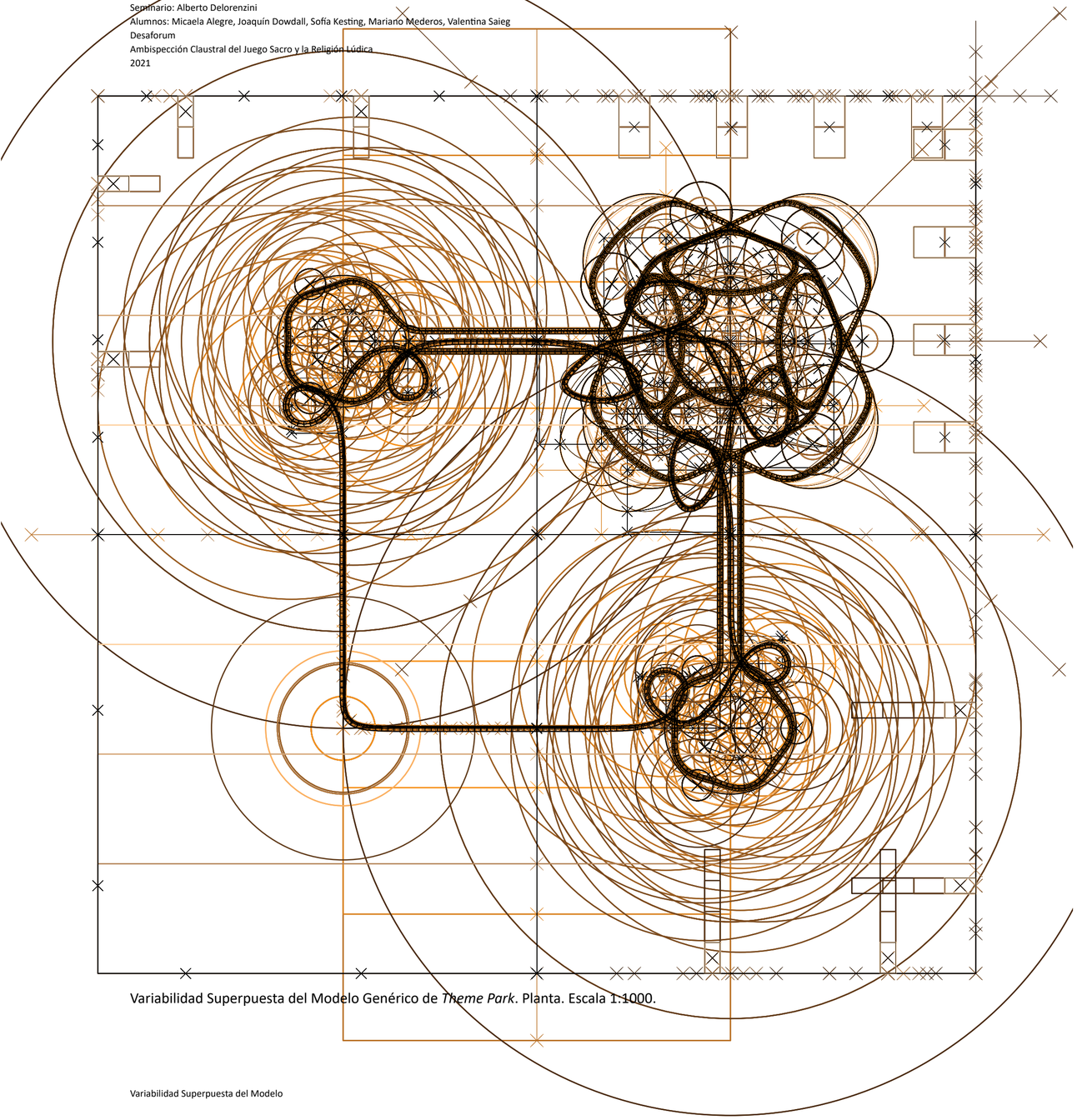
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V131_tendencia diagonal de variación de largo de juegos perimetrales.	V132_altura mínima de juegos perimetrales.	V133_altura máxima de juegos perimetrales.	V135_tendencia diagonal de variación de altura de juegos perimetrales.

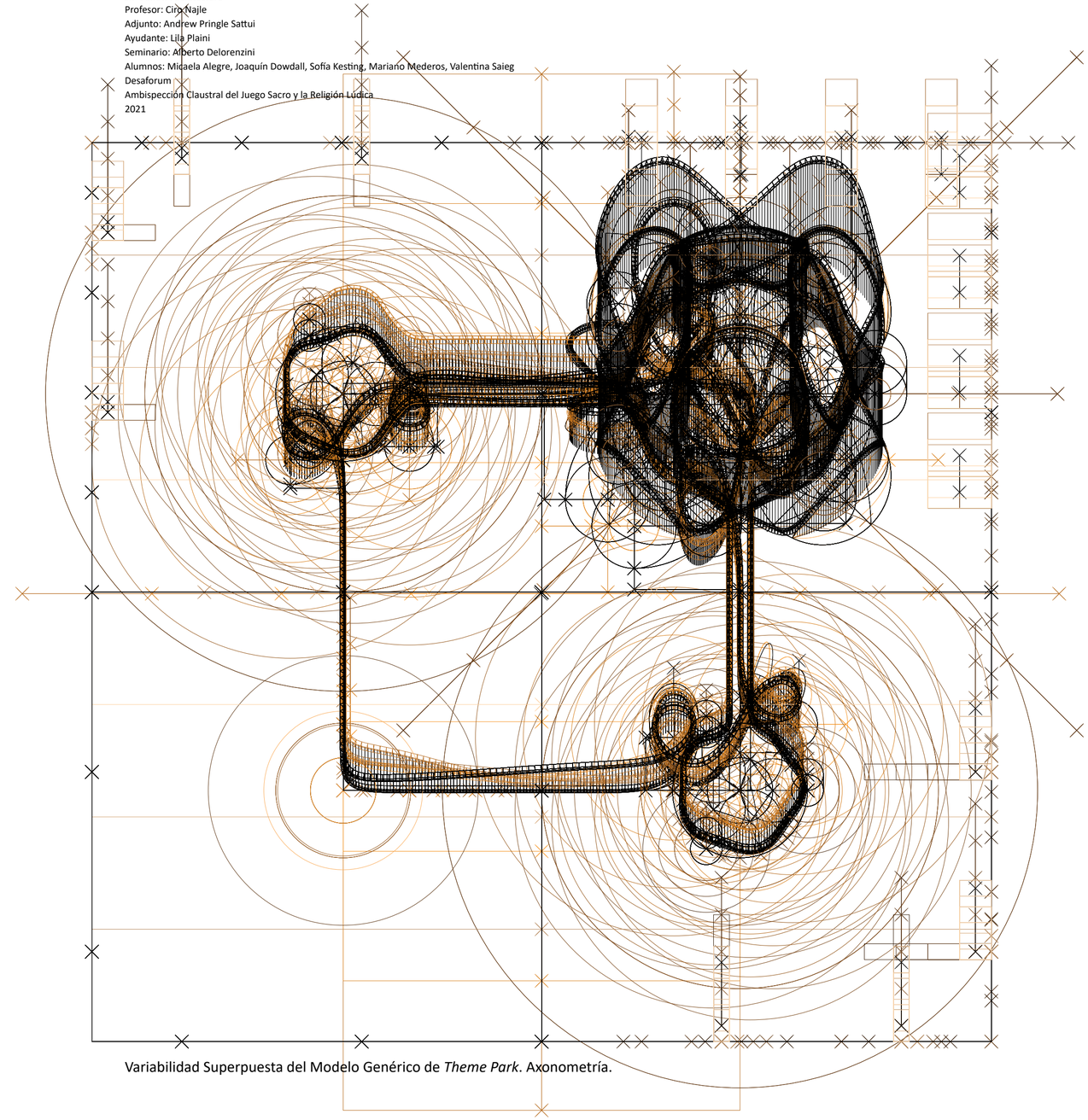
Matriz de Variabilidad del Modelo con los Valores del Caso de Estudio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Genérico de *Theme Park*. Planta. Escala 1:1000.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Genérico de *Theme Park*. Axonometría.

OCIO SOBRE-FUNCIONALIZADO

Documentación del Modelo del *Theme Park*

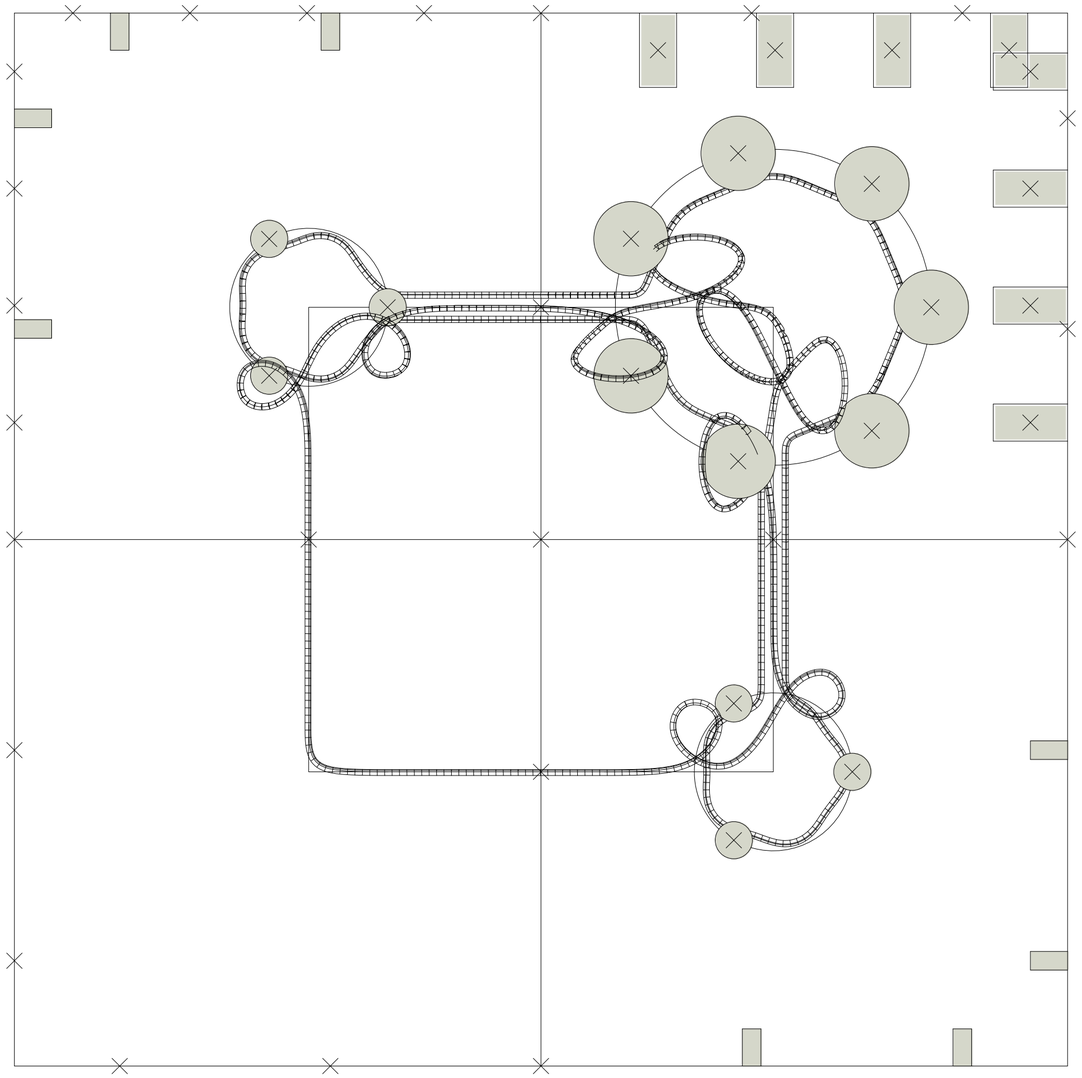
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El Modelo de *Theme Park* construye un parque lúdico, entendido como un sistema de montañas rusas que conecta cuatro cuadrantes de maneras distintas. La primera de ellas recorre y se retuerce sobre la totalidad de los cuadrantes, la segunda conecta parcialmente solo algunos de ellos rodeándolos y generando relaciones entre dichos cuadrantes y la última que se vuelve autónoma ya que no conecta ningún cuadrante y se enrolla sobre sí misma dando complejidad al nodo. Cada nodo a su vez irradia organizaciones de juegos satelitales que los complejizan y juegos perimetrales que rodean la totalidad del parque y lo envuelven.

El modelo tiene una marcada tendencia diagonal que organiza y concentra las variables hacia una de las esquinas del modelo. Su irregularidad lo vuelve impredecible, cada nodo va a ser único y distinto del resto. Las montañas rusas se recorren a gran velocidad, la diferencia de direcciones y alturas produce momentos de suspensión y aceleración que van en contra de la gravedad.

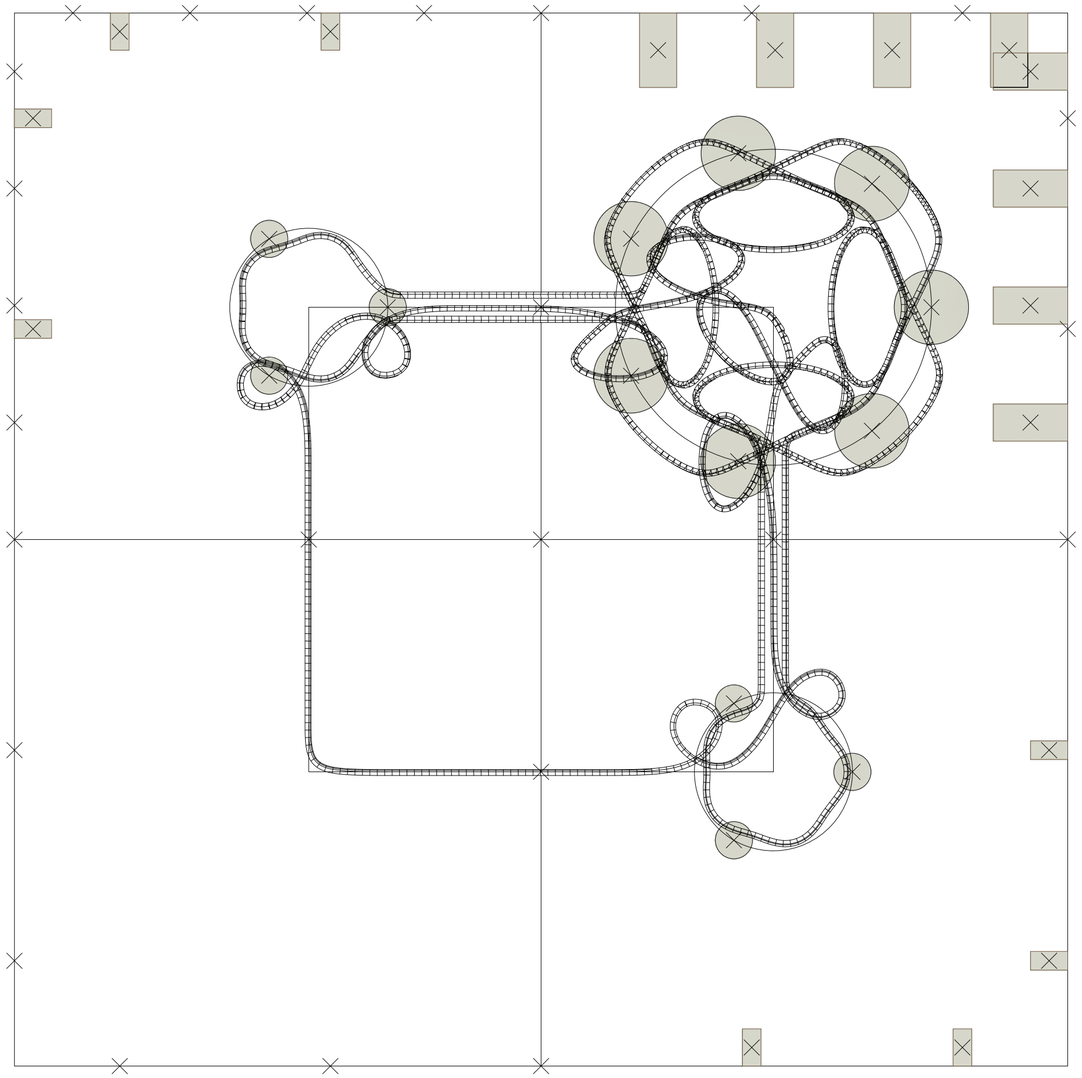
El modelo del *Theme Park*, por medio del Vértigo Convergente y La Irradiación Uniforme construye Formas de Extrospección, con concentraciones de caos, dispersión de lo lúdico, las montañas rusas se enrollan en *loops* llenos de vértigo.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



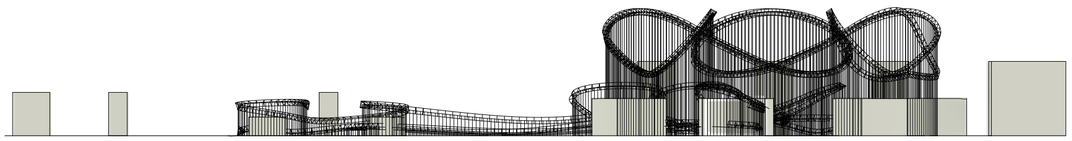
Planta tipo. Escala 1:100.

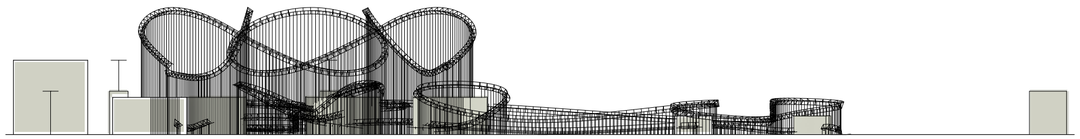
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Planta de techos. Escala 1:100

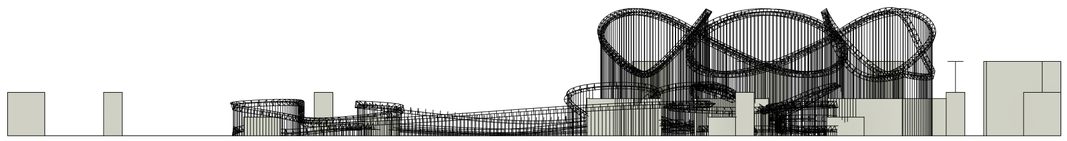
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

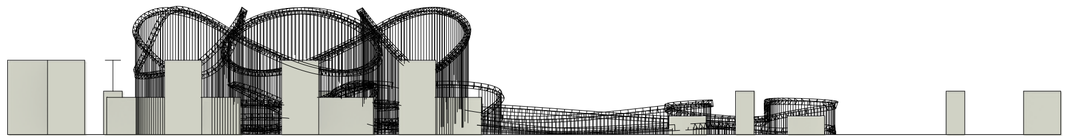




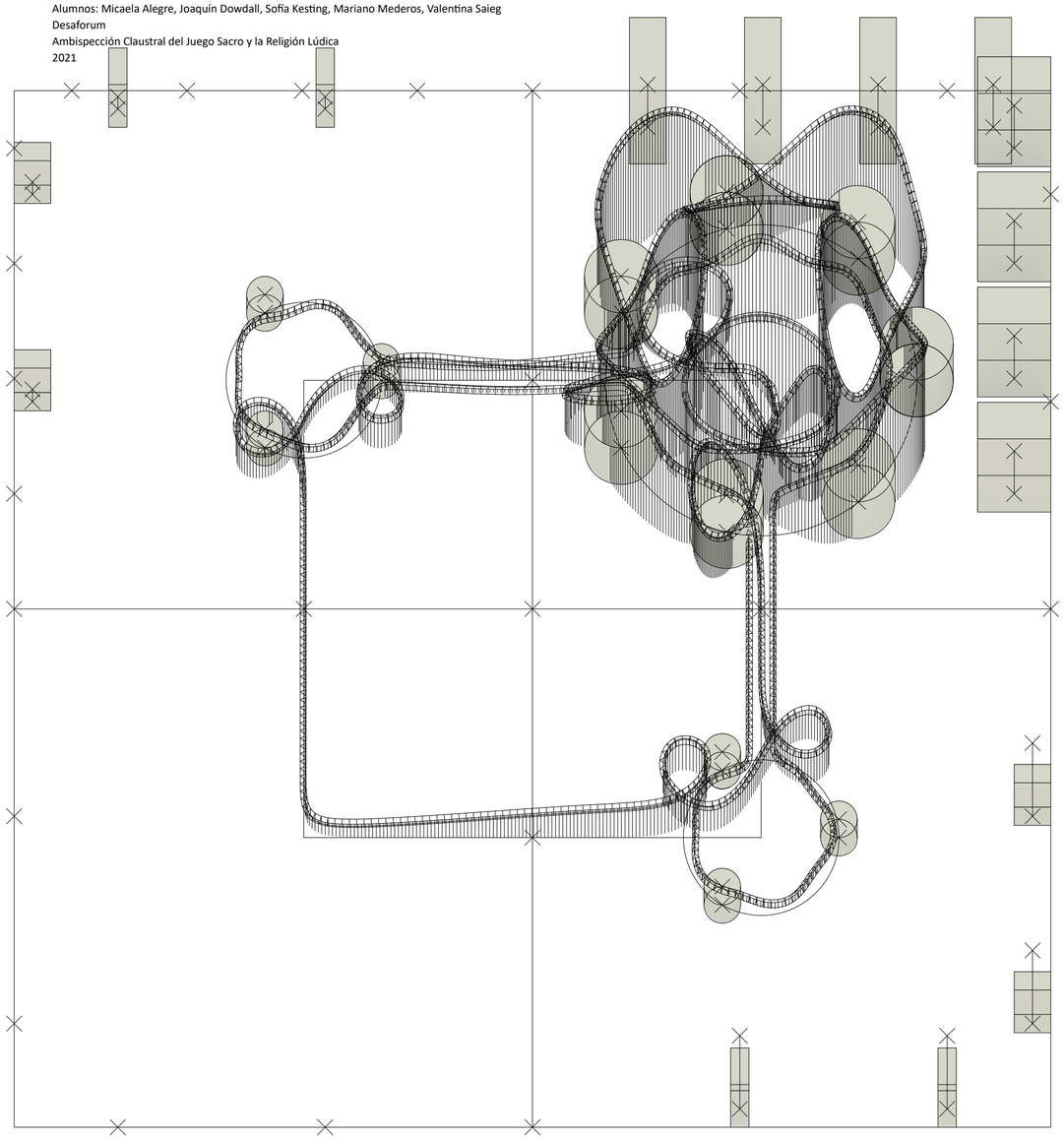
Corte superior A, inferior B. Escala 1:100.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



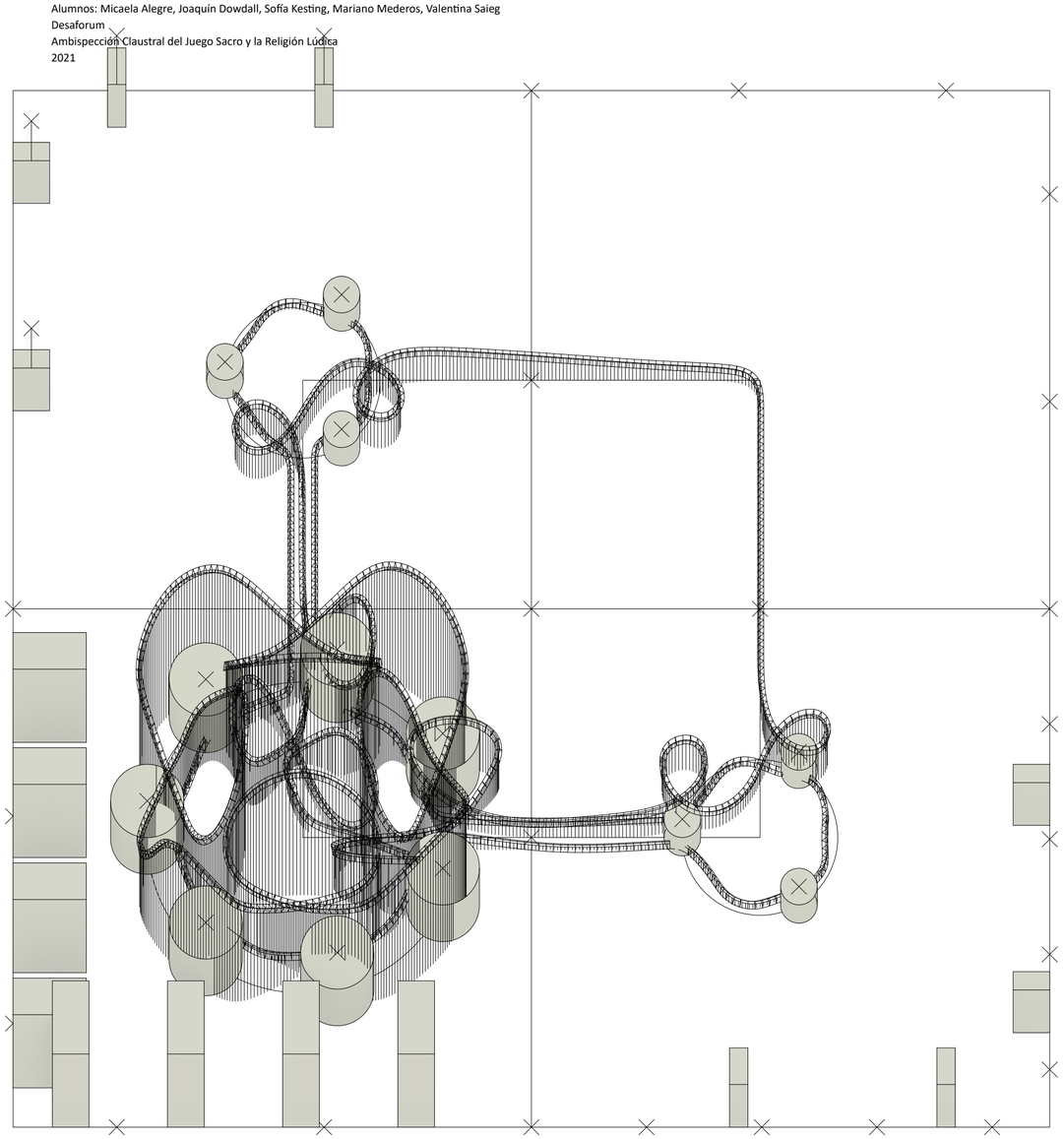


Vista superior A, inferior B. Escala 1:100.



Axonometría frontal. Escala 1:100.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Axonometría trasera. Escala 1:100.

Documentación del Modelo de *Theme Park*

CATEDRAL POST-BARROCA

Series Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas, Entramados Fusionados

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Modelo Integrado. Catedral Post-barroca. Sector esquina superior derecha del claustro. Planta.

SERIES RETORCIDAS, FRACCIONES COSIDAS, MISCELÁNEAS ACENTUADAS, ENTRAMADOS FUSIONADOS

Introducción al Modelo Genérico Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El Modelo Integrado, reconoce la relación entre los cuatro sistemas de rasgos identificados en los casos de estudio como sus meta meta variables, Secuencias Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas y Entramados Fusionados. En primer lugar, las Secuencias Retorcidas estructuran los claustros y *kinks* construyendo un volumen enrollado conformado por tres partes; basamento desarrollo y remate. En segundo lugar, las Fracciones Cosidas construyen las unidades más fragmentadas hacia los momentos de discontinuidad producidos por los *loops* y menos fragmentadas hacia los momentos más continuos de ábside. En tercer lugar, las Misceláneas Acentuadas organizan la fachada estructurando a nivel de sus partes, luego sus pisos y las unidades. En cuarto lugar, Entramados Fusionados que se informa de la organización de las partes construidas en la meta meta variable anterior y establece una relación entre estas.

La primera meta variable genera efectos sublimes de primer orden, Levedad Incesante La segunda meta meta variable genera Inestabilidades Dispersas. La tercera, Difusiones Contrastantes y la cuarta, Recogimiento Monumental.

El modelo se construye a partir de una serie de variables y operaciones que identifican las relaciones de los modelos de *Resort Building* y de *Theme Park* . Tales variables son organizadas a partir de un cuadro de variables y meta variables. Para este se trabaja con una paleta de colores rojo que se ubica en el medio del espectro entre el magenta y el naranja, integrándose. Se despliega un paso a paso del modelo graficando en negro la geometría construida y en color la variable indexada. Luego se despliega la variabilidad explorando un rango de 5 grados e identificando cual es el del caso de estudio. Dichas exploraciones de grados se superponen. Finalmente se grafica el estado final del modelo.

Se construye un claustro, entendido éste como una serie continua de torres, que se enrolla sobre sí mismo reforzando la continuidad del mismo a la vez que secciona el vacío central produciendo nuevas centralidades. Puntos medios como concentraciones de tranquilidad absoluta y esquinas de caos. Patios como cajas de resonancias rodeadas de vértigos. Se consolida un par ábside-*loop*, lugares de recogimiento y de dispersión. Las montañas rusas pliegan la masa continúa produciendo relaciones complejas entre el interior y el exterior, generando interiores-interiores, interiores-exteriores y exteriores-exteriores. Hay una tensión entre plataformas que invaden lo residencial con juegos y apartamentos que se apropian de la tranquilidad.

CLAUSTROS ENROLLADOS CIRCUABLES

Forma del Modelo Genérico Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2020
Atlas de Genéricos Sublimes
Dirección: Ciro Najle
Tutores: Manuel Mensa, Johanna Potap, Andrew Pringle, Carolina Telo,
Melissa Pomsztein, Lucas Torres Agüero
Seminarios: Alberto Delorenzini, Anna Font
Ayudantes: Diego Laplaza, Santiago Rigoli
Alumnos: Nombre Alumno, Nombre Alumno, Nombre Alumno

El Modelo Integrado, se organiza en cuatro meta meta variables, Secuencias Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas y Entramados Fusionados, que a su vez se organizan por tres meta variables cada una.

En primer lugar, las Secuencias Retorcidas estructuran los claustros y *kinks* construyendo series de torres encadenadas y enrolladas, seccionando el espacio central y produciendo nuevas centralidades de escalas variables. Se construyen tres montañas rusas que estructuran el edificio en tres partes; basamento, desarrollo y remate.

En segundo lugar, las Fracciones Cosidas generan las unidades más fragmentadas hacia los *loops* y menos fragmentadas hacia las ábsides. Las unidades se encuentran conectadas y determinadas por cada uno de los recorridos construidos anteriormente.

En tercer lugar, las Misceláneas Acentuadas organizan la fachada construyendo entre las partes una serie de árboles que irradian juegos, las vigas de las cornisas que sostienen las montañas rusas en cada piso y las ventanas en cada unidad.

En cuarto lugar, Entramados Fusionados que conecta las partes construidas en la meta meta variable anterior. Los árboles al ser conectados forman canteros que generan pasarelas. Entre ventanas se construyen juegos perimetrales que reemplazan la estaticidad del orden por el dinamismo del juego. Por último las vigas al ser conectadas forman el riel por el que circula la montaña rusa.

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro. V2_largo de claustro. V3_ancho de claustro. V4_evaluación de autonomía del claustro. V5_división por cantidad de centros de giro. V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro. V7_altura de claustro. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro . V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V15_radio de centros de giro . V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V17_rotación de centros de giro. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro. O19_construcción de curvas clotoides. O20_identificación de puntos de intersección. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V24_radio de centros de giro. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V26_rotación de centros de giro. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en cuatro meta-metavariables. La primera construye Secuencias Retorcidas. Internamente trabaja con dos metavariables la que construye el claustro sus dimensiones su masa y la división interna de sus partes y la segunda las interfases entre el suelo, basamento, desarrollo, remate y cielo .

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro. V2_largo de claustro. V3_ancho de claustro. V4_evaluación de autonomía del claustro. V5_división por cantidad de centros de giro. V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro. V7_altura de claustro. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro . V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V15_radio de centros de giro . V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V17_rotación de centros de giro. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro. O19_construcción de curvas clotoides. O20_identificación de puntos de intersección. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V24_radio de centros de giro. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V26_rotación de centros de giro. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de rojo que engloba a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta a medida que avanzan y disminuye la proporción de negro generando tonalidaddes claras para identificar las variables genéricas.

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. V32_división por altura promedio de pisos de remate. O33_interpolación de interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos. V36_largo de barra. V37_tendencia diagonal de largo de barra. O38_tendencia tipológica de largo de barra.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo. V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. V42_radio de escaleras de núcleos.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas. V44_ancho de montaña rusa.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. V47_dimensiones de ventanas. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. V50_radio de árboles. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. V52_alto de árboles. O53_tendencia tipológica de alto de árboles.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales. V56_división por cantidad de juegos satelitales. V57_radio de juegos satelitales. V58_alto de juegos satelitales.

Variables: estructura. La segunda construye Fracciones Cosidas. Se organiza en tres meatavariables que construyen la estructura de andamios, las unidades, y las plataformas que dan acceso a las montañas rusas . La tercera construye Misceláneas Acentuadas. Internamente organiza ventanas y árboles que perforan las unidades y plataformas respectivamente. La cuarta construye Entramados Fusionados. Coloniza las unidades y plataformas generando relaciones entre ellas.

Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. V32_división por altura promedio de pisos de remate. O33_interpolación de interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos. V36_largo de barra. V37_tendencia diagonal de largo de barra. O38_tendencia tipológica de largo de barra.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo. V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. V42_radio de escaleras de núcleos.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas. V44_ancho de montaña rusa.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. V47_dimensiones de ventanas. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. V50_radio de árboles. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. V52_alto de árboles. O53_tendencia tipológica de alto de árboles.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales. V56_división por cantidad de juegos satelitales. V57_radio de juegos satelitales. V58_alto de juegos satelitales.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman tonos de rojo que engloba a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta a medida que avanzan y disminuye la proporción de negro generando tonalidaddes claras para identificar las variables genéricas.

Cuadro de Variables y Determinaciones



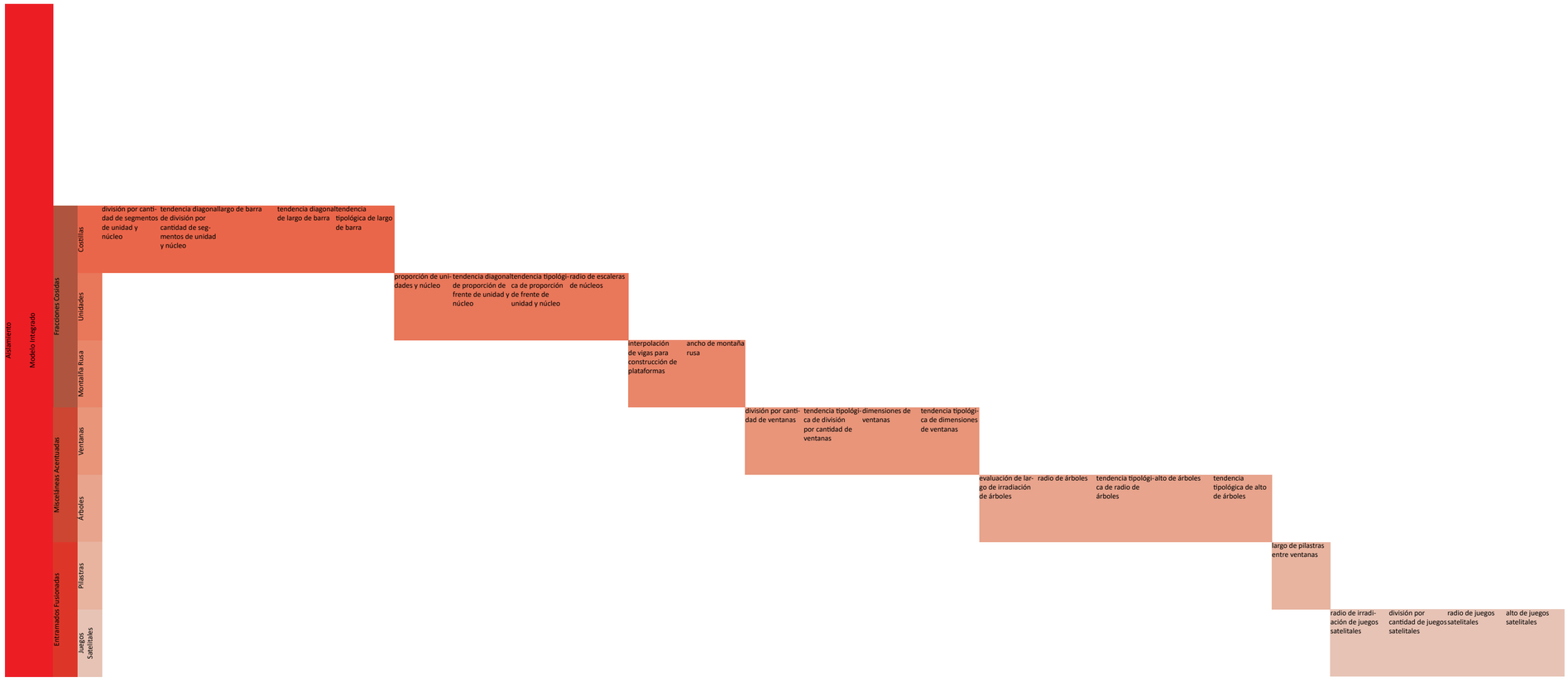
Ambispección

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Relaciones

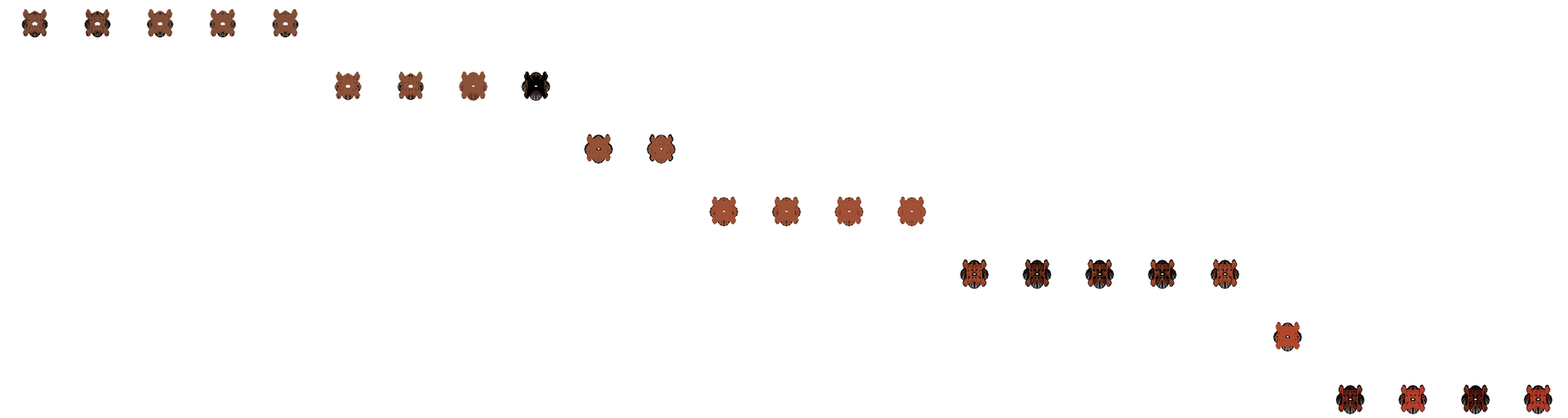
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021







Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Variables y Determinaciones

CLAUSTROS ENROLLADOS CIRCULABLES

Construcción del Modelo Genérico Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El Modelo Genérico Integrado define, a partir de un centro, un ancho y largo del vacío central. Luego divide sus lados por cantidad de centros de giro. Se construye la altura general del edificio y las alturas parciales de cada parte como una proporción de ésta en basamento-desarrollo y desarrollo-remate.

En la segunda metavariable se trabaja con las interfaces para generar trayectorias bucleadas entre el basamento, desarrollo y remate. Se define la traslación perpendicular y radio de centro de giro. Se rotan los centros de giro. Las clotoides construyen las transiciones entre los radios de giro y el perímetro inicial, constituyendo un recorrido continuo. De todos modos, se reconocen ciertos puntos de discontinuidad por lo que el modelo debe iterar, produciendo en dichos puntos nuevos centros de giro trasladados que restituyen la continuidad del recorrido por medio de loops. A continuación se determina la rotación de los loops y se vuelven continuos a partir de una clotoide con inclinación que media entre los planos de los centros de giro que producían la discontinuidad. Se extrapolan las tendencias para la interfase remate-cielo y suelo-basamento y se divide e interpola las interfases por altura promedio los pisos de basamento, desarrollo y remate.

En la tercera metavariable se construyen las costillas en las que se divide por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Luego largo de barra según tipología ábside y loop. En la cuarta metavariable se construye la proporción de unidades y núcleo y tipología de barra y el radio de escaleras de núcleos. En la quinta metavariable se construye la montaña rusa mediante una interpolación de vigas para construcción de plataformas y su ancho.

La sexta metavariable construye las ventanas en el cual se divide el segmento interior y exterior de la unidad por cantidad de ventanas, determinando según tipología ábside-loop sus dimensiones como una fracción de la fachada. La séptima, los árboles, se evalúa su irradiación y se construye su radio y alto.

La octava, los juegos perimetrales se generan en el espacio entre ventanas en el que se conecta verticalmente produciendo juegos perimetrales a modo de pilastras, variando su longitud. Por último la novena metavariable que compone los juegos satelitales donde árboles sirven luego como centros para irradiar juegos satelitales, determinando la tendencia de variación del radio de irradiación, la división por cantidad de juegos satelitales, su radio y alto.

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro.
		V2_largo de claustro.
		V3_ancho de claustro.
		V4_evaluación de autonomía del claustro.
		V5_división por cantidad de centros de giro.
		V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro.
		V7_altura de claustro.
		V8_tendencia diagonal de altura global de claustro.
		V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.
		V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.
		V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.
		V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro .
		V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.
		V15_radio de centros de giro .
		V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro.
		V17_rotación de centros de giro.
		V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro.
		O19_construcción de curvas clotoides.
		O20_identificación de puntos de intersección.
		V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.
		V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro.
		V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.
		V24_radio de centros de giro.
		V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro.
		V26_rotación de centros de giro.
		V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro.
		V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.
		V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.
		V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Las variables se estructuran en cuatro meta meta variables. La primera construye y organiza y retuerce la forma del claustro. La segunda, construye la estructura que diversifica en áreas residenciales con unidades y áreas lúdicas con plataformas y montañas rusas. La tercera y cuarta granularizan tanto la fachada como las plataformas con ventanas, árboles, juegos y pilastras.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Determina el centro del claustro que produce Recogimiento Monumental.
Determina el largo del claustro que produce Recogimiento Monumental.
Determina el ancho del claustro que produce Recogimiento Monumental.
Determina la distancia del proyecto al centro de la intersección del cardo y decumano que produce Levedad incesante.
Determina la consentración de programas como un factor del lado del claustro que produce Levedad Incesante.
Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de centros de giro de ábsides o loops por lado que produce Levedad Incesante.
Determina la altura del recorrido total del edificio que produce Levedad Incesante.
Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura total del edificio que produce Levedad Incesante
Determina la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
Determina la altura del remate de las montañas rusas autónomas que produce Levedad Incesante.
Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa parcial que produce Levedad Incesante.
Determina la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.
Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.
Determina el diámetro de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
Determina la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.
Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.
Determina la construcción de las clotoides en los loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
Determina el perímetro conformado por las ábsides y loops que produce Levedad Incesante.
Determina la iteración de la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.
Determina la distancia entre los centros de giro de los loops nuevos y los puntos de discontinuidad que produce Levedad Incesante.
Determina la distribución de valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.
Determina el radio de giro de loops nuevos de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
Determina la distribución de valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión que produce Levedad Incesante.
Determina la rotacion de centros de giro en relación a la proximidad al programa de ocio que produce Levedad Incesante.
Determina la distribución de valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.
Determina la exacerbación del crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles que produce Levedad Incesante.
Determina la exacerbación del crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.
Determina la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Las variables del modelo determinan dimensiones, cantidades, rotaciones, iteraciones, extrapolaciones, o tendencias. Cada una de ellas están determinadas por valores genéricos. Producen efectos sublime Recogimiento Monumental, Levedad Incesante, Difusiones Contrastantes e Inestabilidades Dispersas.

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo.	Determina la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.
		V32_división por altura promedio de pisos de remate.	Determina la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.
		O33_interpolación de interfases.	Determina las trayectorias de los niveles entre las interfases que produce Recogimiento Monumental.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos.	Determina la división de las interfases por cantidad de segmentos para unidades que produce Recogimiento Monumental.
		V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos.	Determina la cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados que producen Recogimiento Monumental.
		V36_largo de barra.	Determina la profundidad de las unidades que produce Recogimiento Monumental.
		V37_tendencia diagonal de largo de barra.	Determina la distribución de largo de unidad mínimos, máximos e interpolados que produce Recogimiento Monumental.
		O38_tendencia tipológica de largo de barra.	Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo.	Determina una proporción del segmento que ocupan las unidades en los extremos en relacion al núcleo del centro que prduce Recogimiento Monumental.
		V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo.	Determina la distribución de valores de ancho de unidad mínimos, máximos e interpolados que produce Recogimiento Monumental.
		O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo.	Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.
		V42_radio de escaleras de núcleos.	Determina la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor que produce Recogimiento Monumental.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas.	Determina la vinculación entre vigas de un mismo nivel para las plataformas por donde se circula para acceder a los juegos.
		V44_ancho de montaña rusa.	Determina el ancho de los rieles sobre la plataforma que produce Difusiones Contrastantes.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas.	Determina la división de la fachada por cantidad de ventanas que produce Difusiones Contrastantes.
		O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas.	Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
		V47_dimensiones de ventanas.	Determina una proporción de la fachada a las ventanas que produce Inestabilidades Dispersas.
		V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.	Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles.	Determina la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad que produce Inestabilidades Dispersas.
		V50_radio de árboles.	Determina la copa del cipres lambertina especie típica de Pinamar que produce Inestabilidades Dispersas.
		O51_tendencia tipológica de radio de árboles.	Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
		V52_alto de árboles.	Determina el alto del cipres lambertina especie típica de Pinamar que produce Inestabilidades Dispersas.
		O53_tendencia tipológica de alto de árboles.	Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.	Determinauna proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales.	Determina una proporción de la plataforma que produce Inestabilidades Dispersas.
		V56_división por cantidad de juegos satelitales.	Determina la división del radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales que produce Inestabilidades Dispersas.
		V57_radio de juegos satelitales.	Determina la proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegosque produce Inestabilidades Dispersas.
		V58_alto de juegos satelitales.	Determina una proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

Las variables se estructuran en cuatro meta meta variables. La primera construye y organiza y retuerce la forma del claustro. La segunda, construye la estructura que diversifica en áreas residenciales con unidades y áreas lúdicas con plataformas y montañas rusas. La tercera y cuarta granularizan tanto la fachada como las plataformas con ventanas, árboles, juegos y pilastras.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Las variables del modelo determinan dimensiones, cantidades, rotaciones, iteraciones, extrapolaciones, o tendencias. Cada una de ellas están determinadas por valores genéricos. Producen efectos sublime Recogimiento Monumental, Levedad Incesante, Difusiones Contrastantes e Inestabilidades Dispersas.

Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado

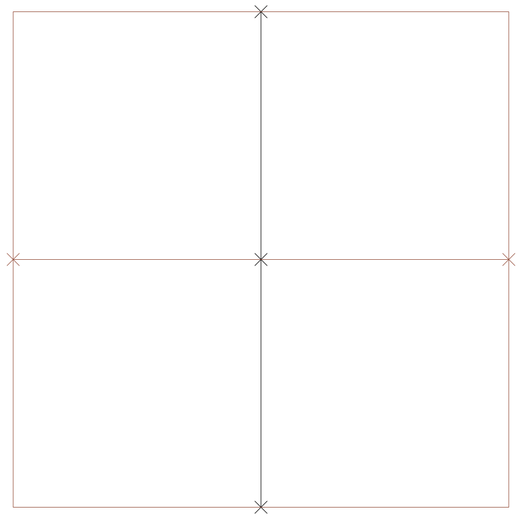
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V02_largo de claustro. Determina el largo del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

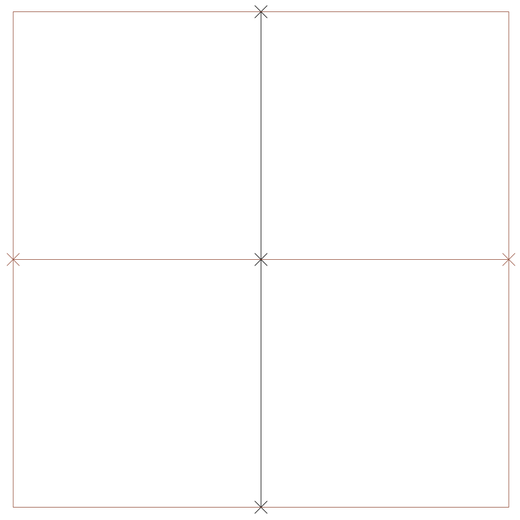
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V02_largo de claustro. Determina el largo del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



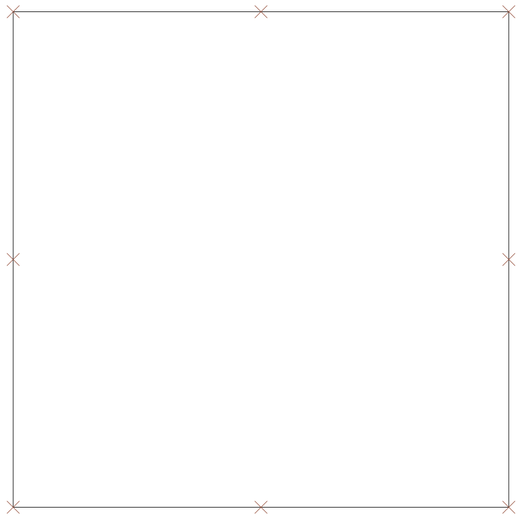
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V03_ancho de claustro. Determina el ancho del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



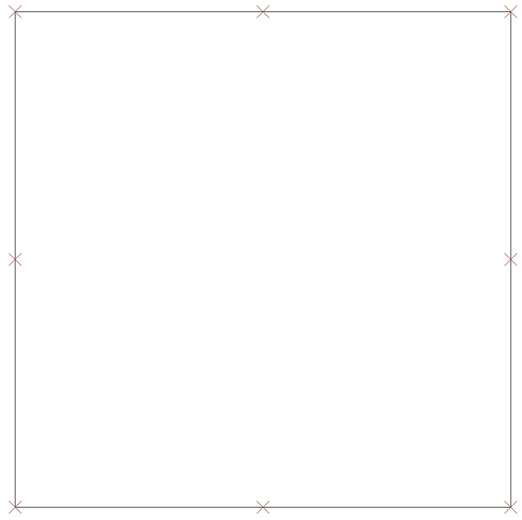
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V03_ancho de claustro. Determina el ancho del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

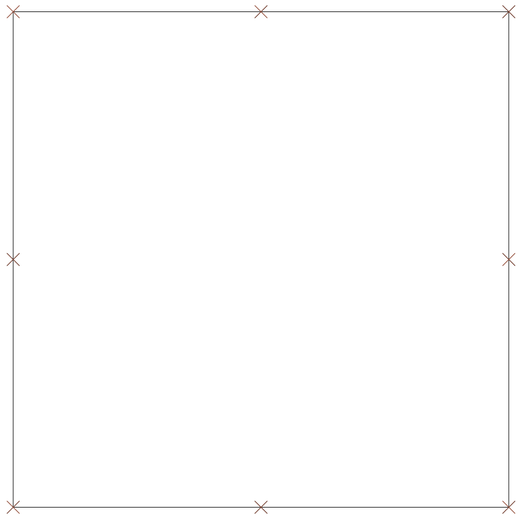


Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V06_tendencia diagonal de división de lados de claustro por cantidad de centros de giro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de centros de giro de ábsides o loops por lado que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

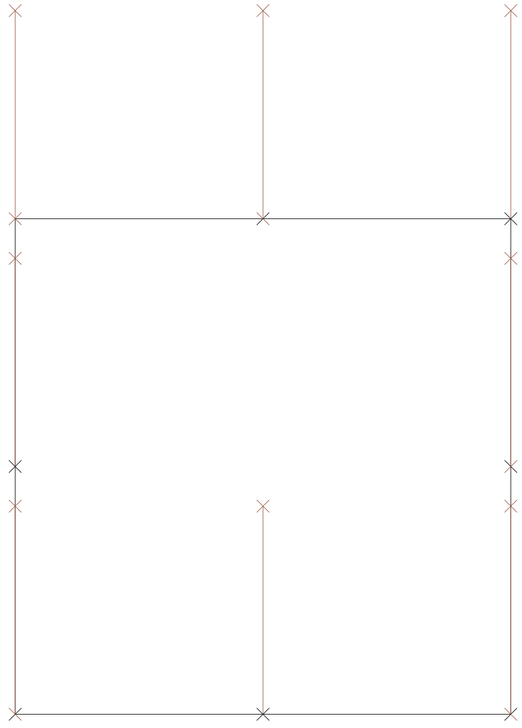


Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V06_tendencia diagonal de división de lados de claustro por cantidad de centros de giro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de centros de giro de ábsides o loops por lado que produce Levedad Incesante.



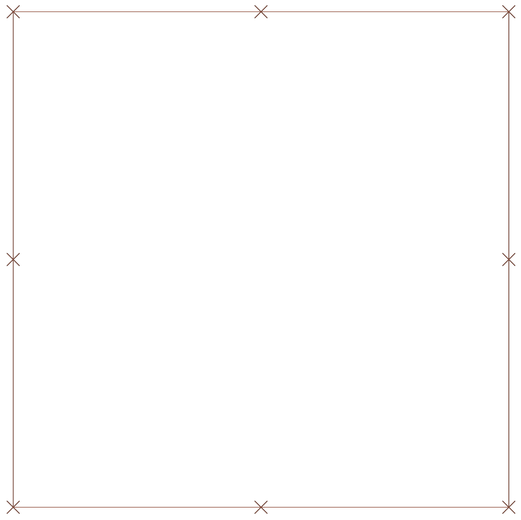
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V08_tendencia diagonal de altura global de claustro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura total del edificio que produce Levedad Incesante

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



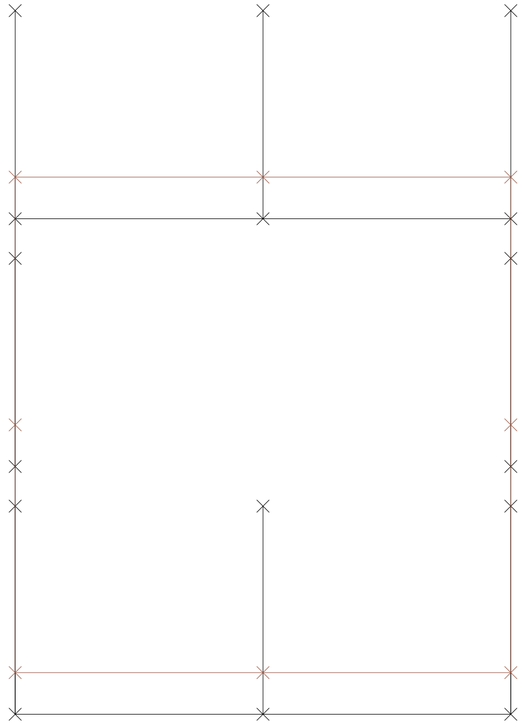
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V08_tendencia diagonal de altura global de claustro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura total del edificio que produce Levedad Incesante

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



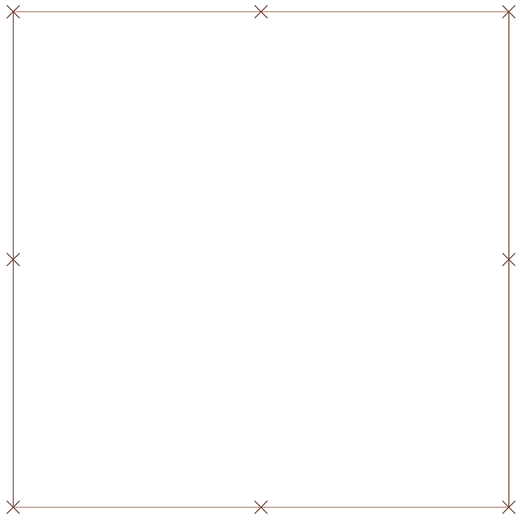
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



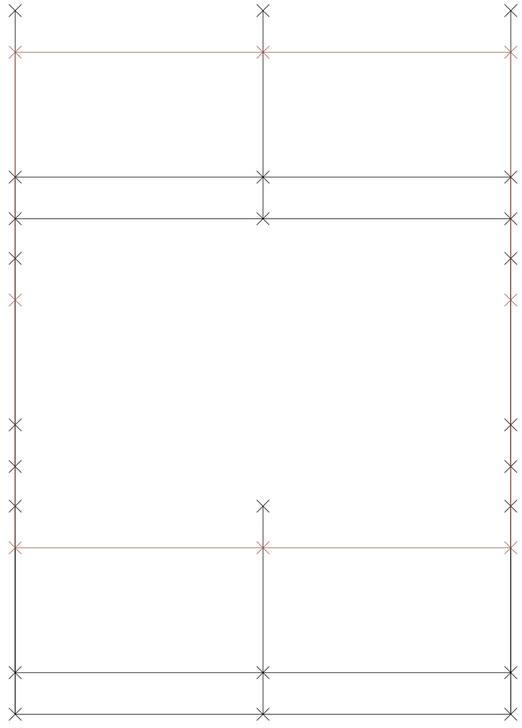
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

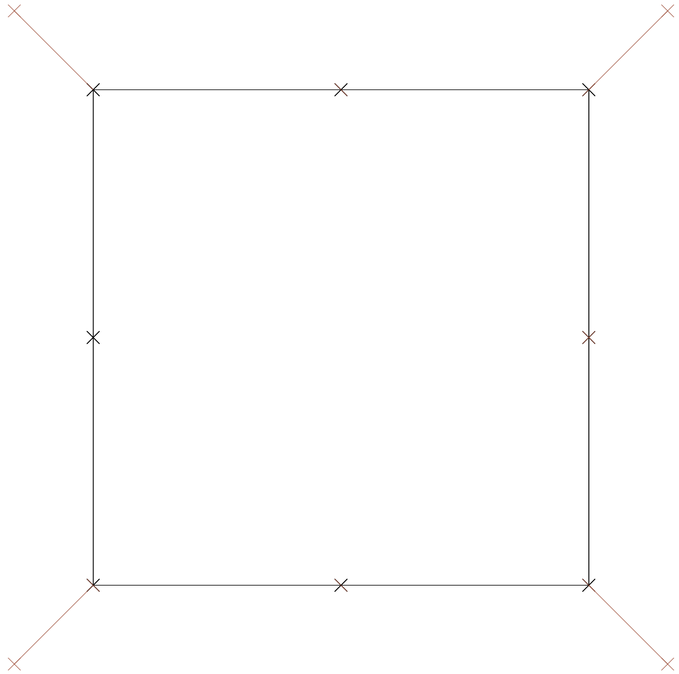


Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa parcial que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

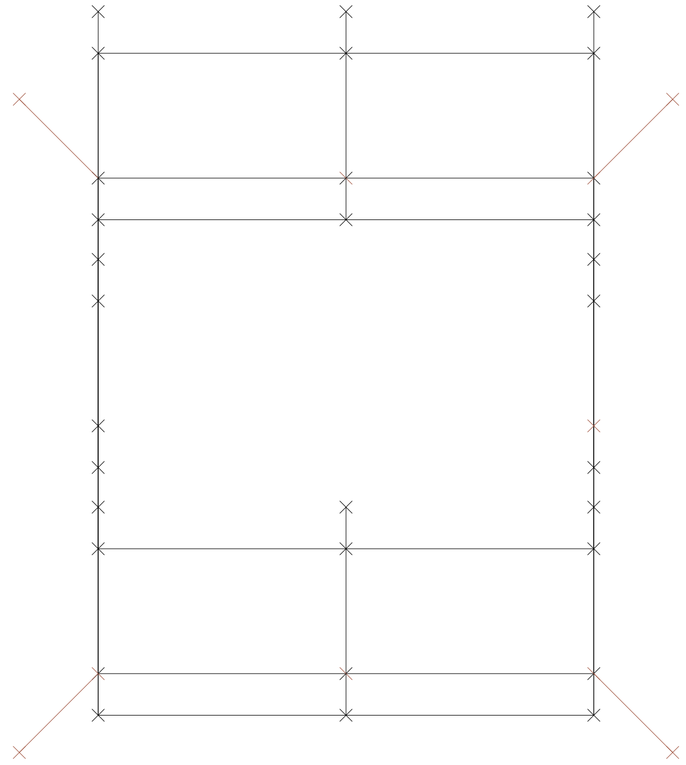


Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa parcial que produce Levedad Incesante.



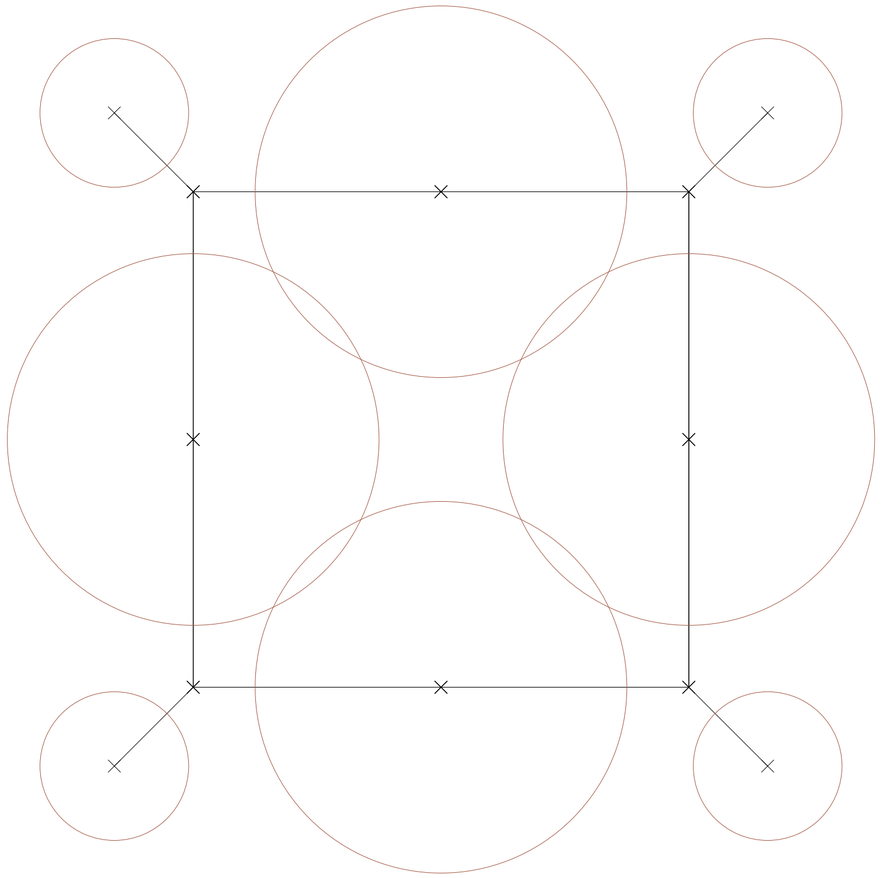
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



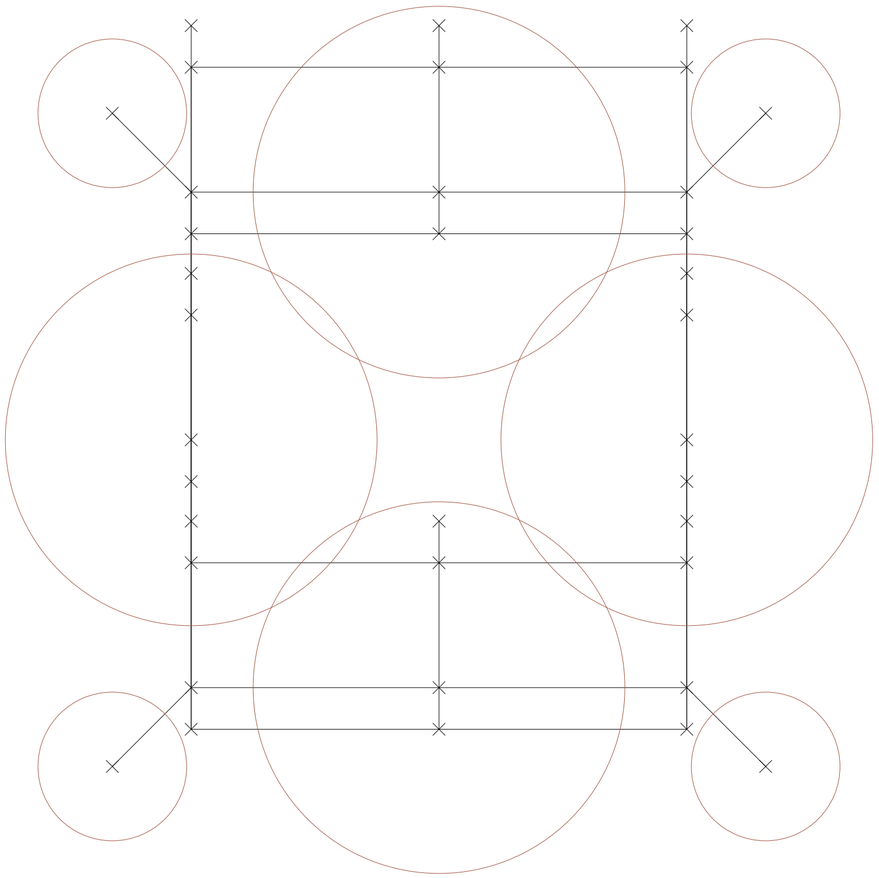
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



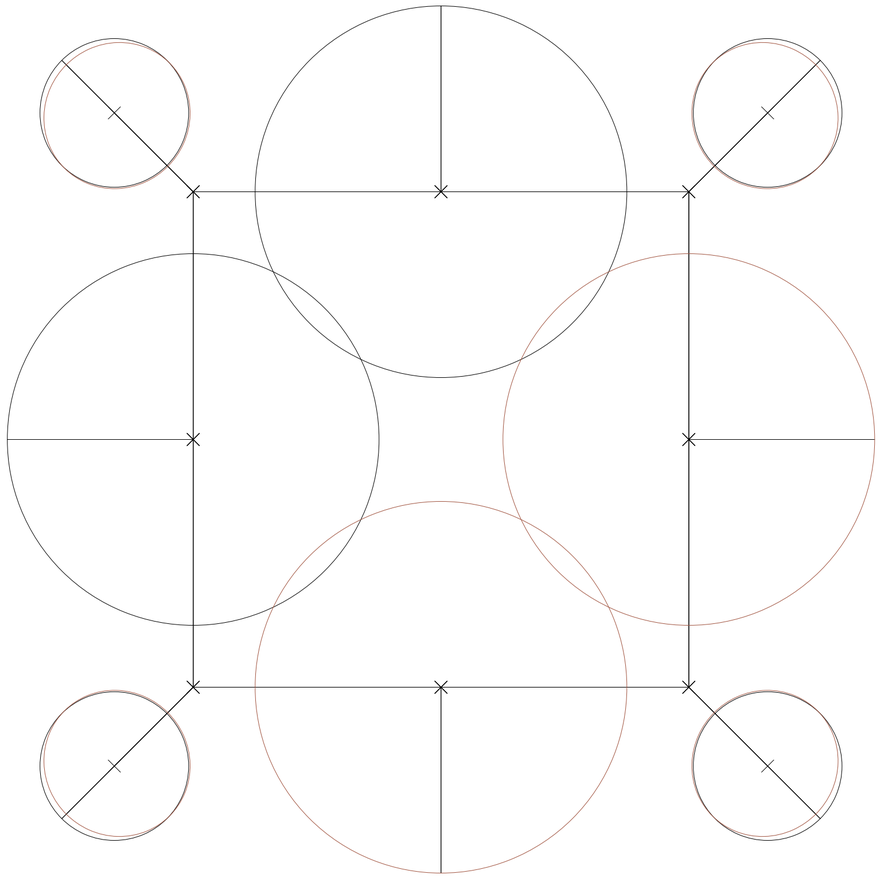
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



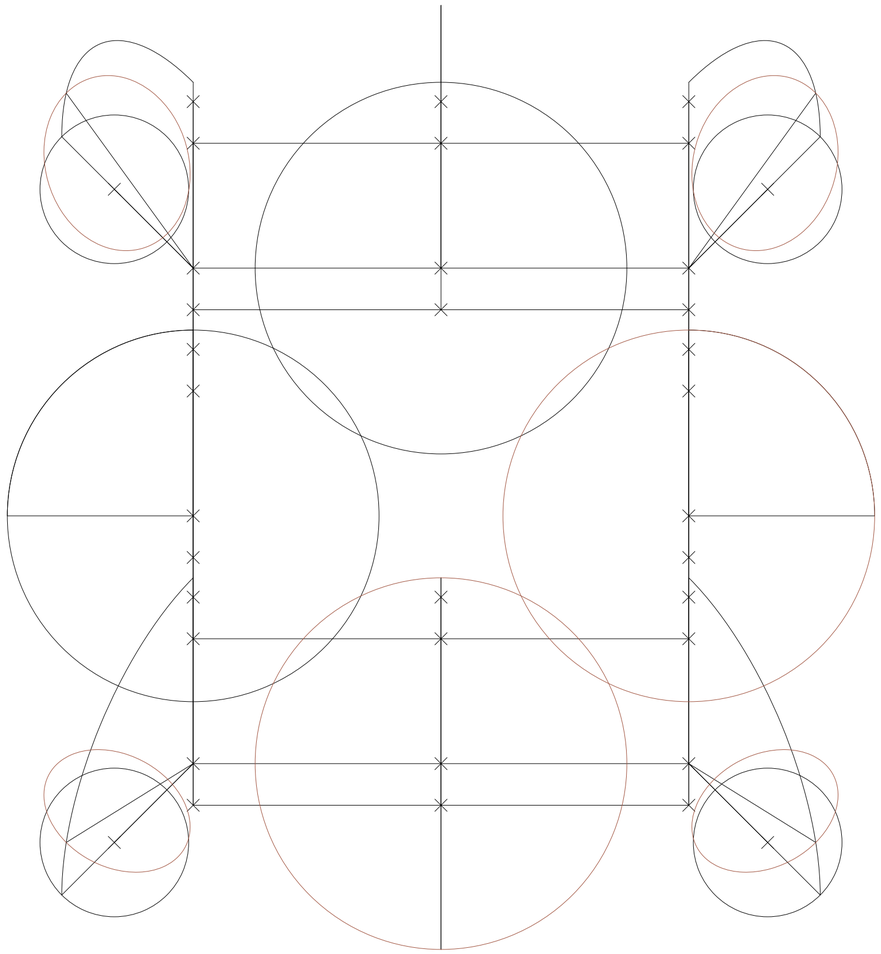
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



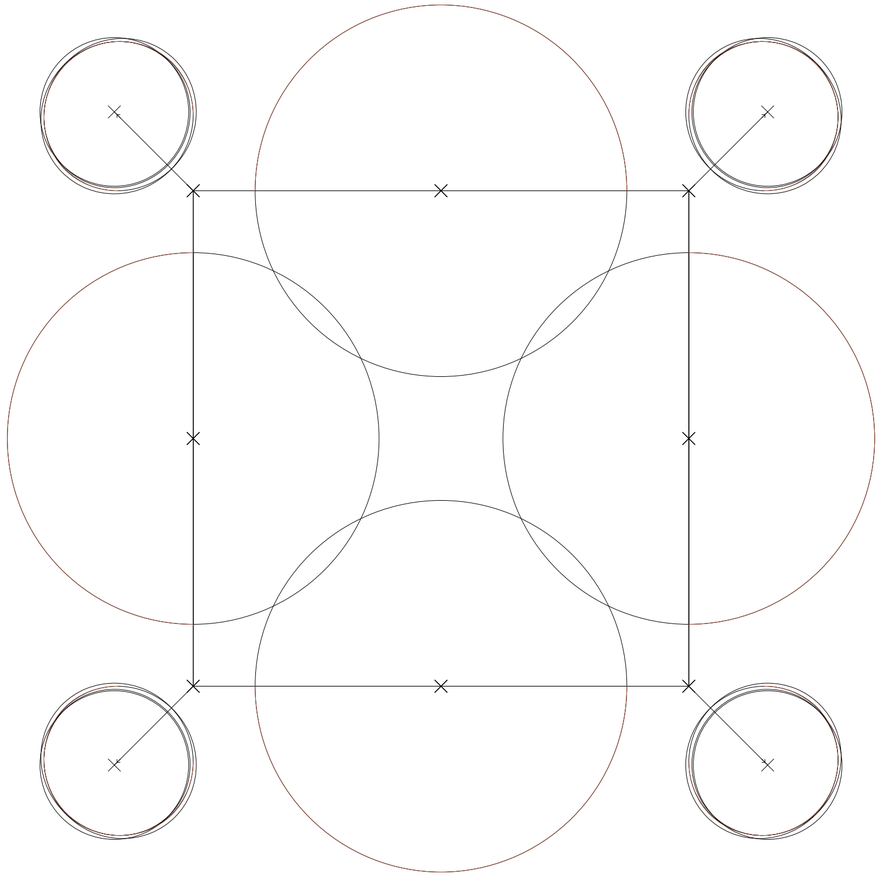
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



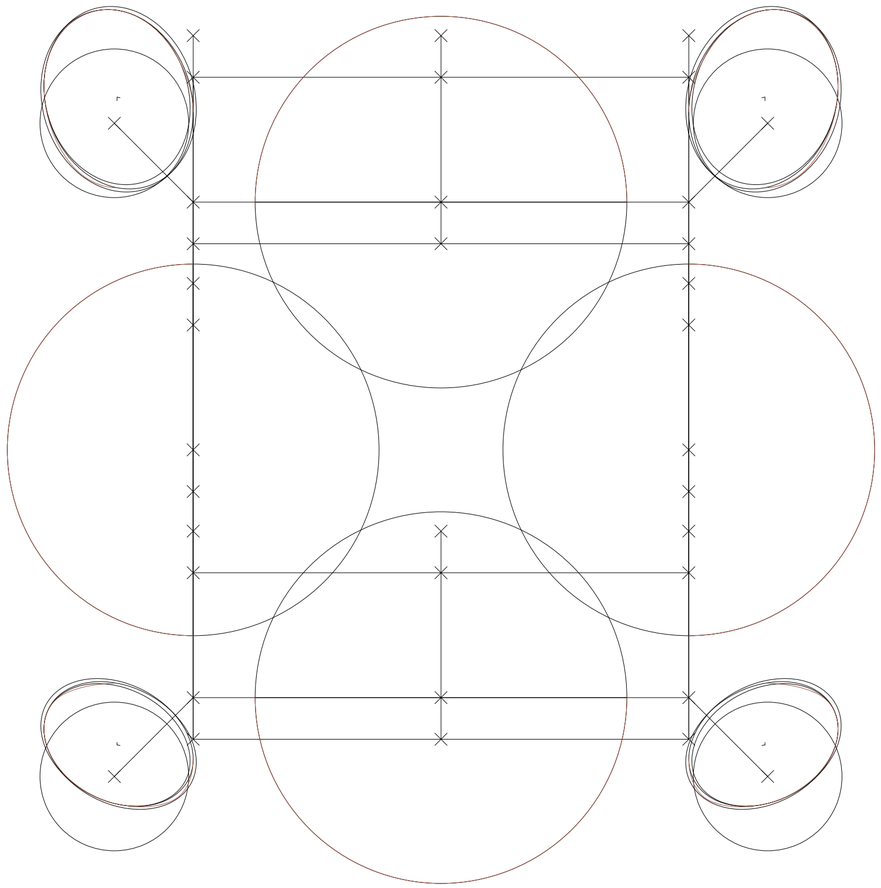
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



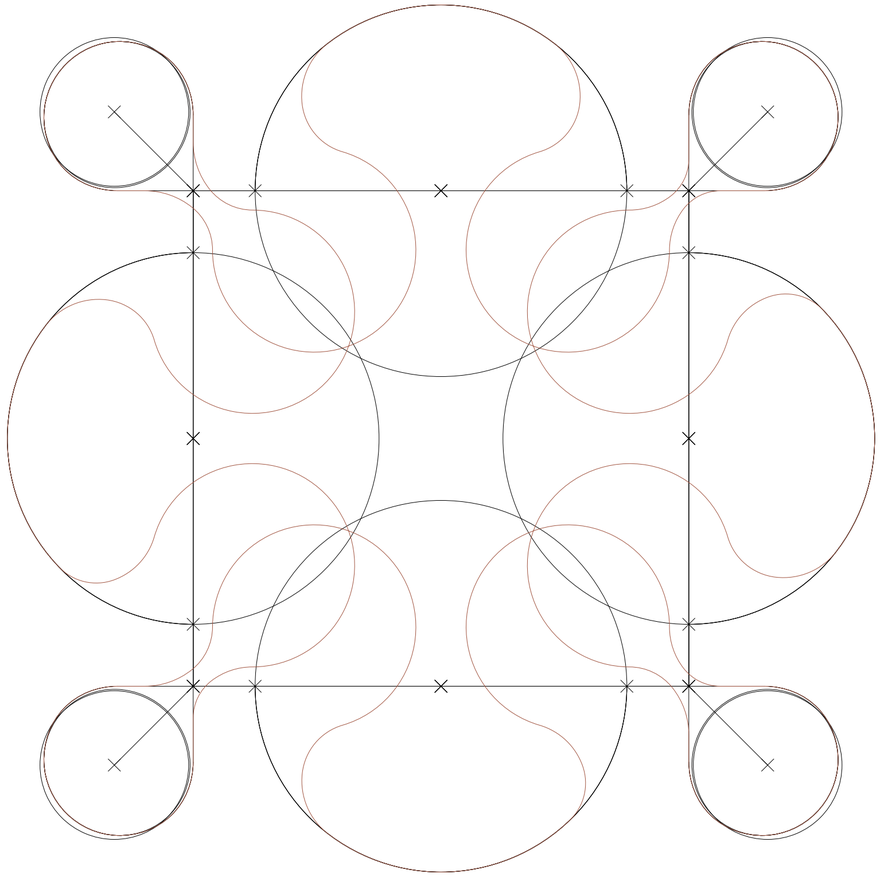
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O19_construcción de curvas clotoides de interfase basamento-desarollo. Determina la construcción de las clotoides en los loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



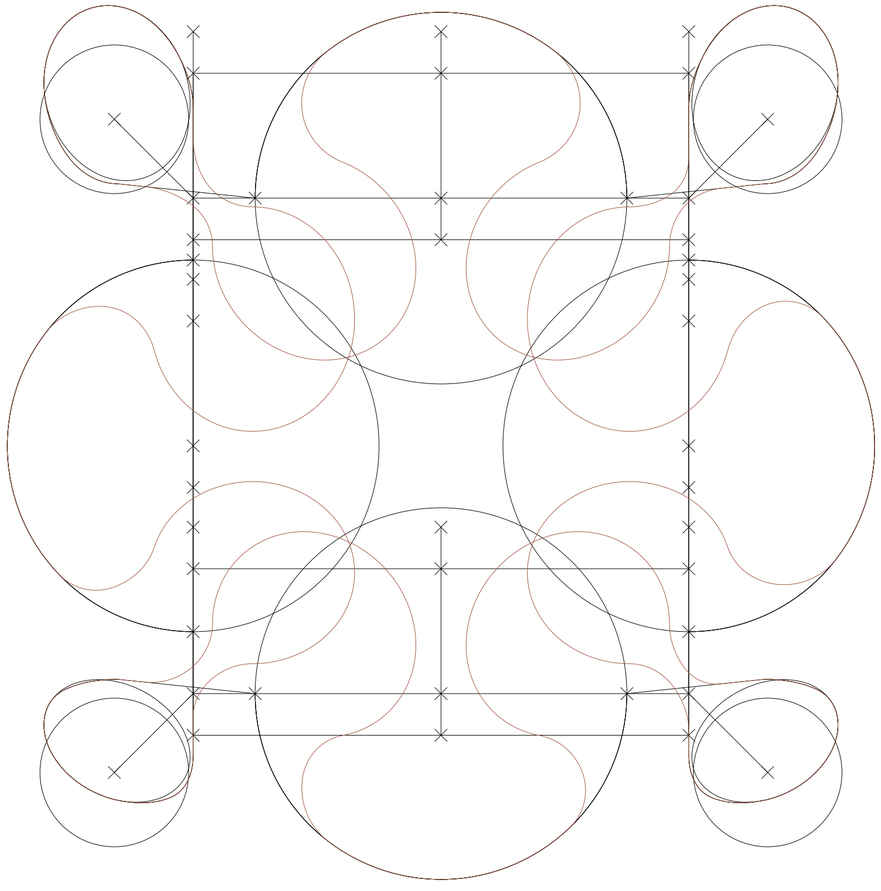
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O19_construcción de curvas clotoides de interfase basamento-desarollo. Determina la construcción de las clotoides en los loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



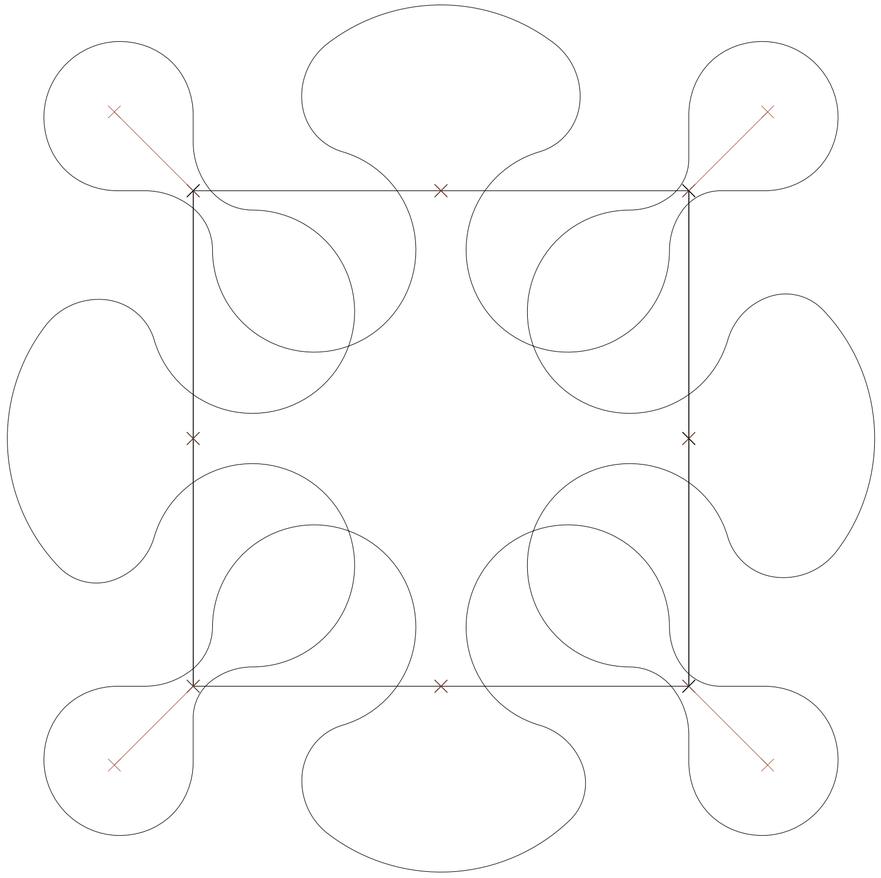
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. Determina la iteración de la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



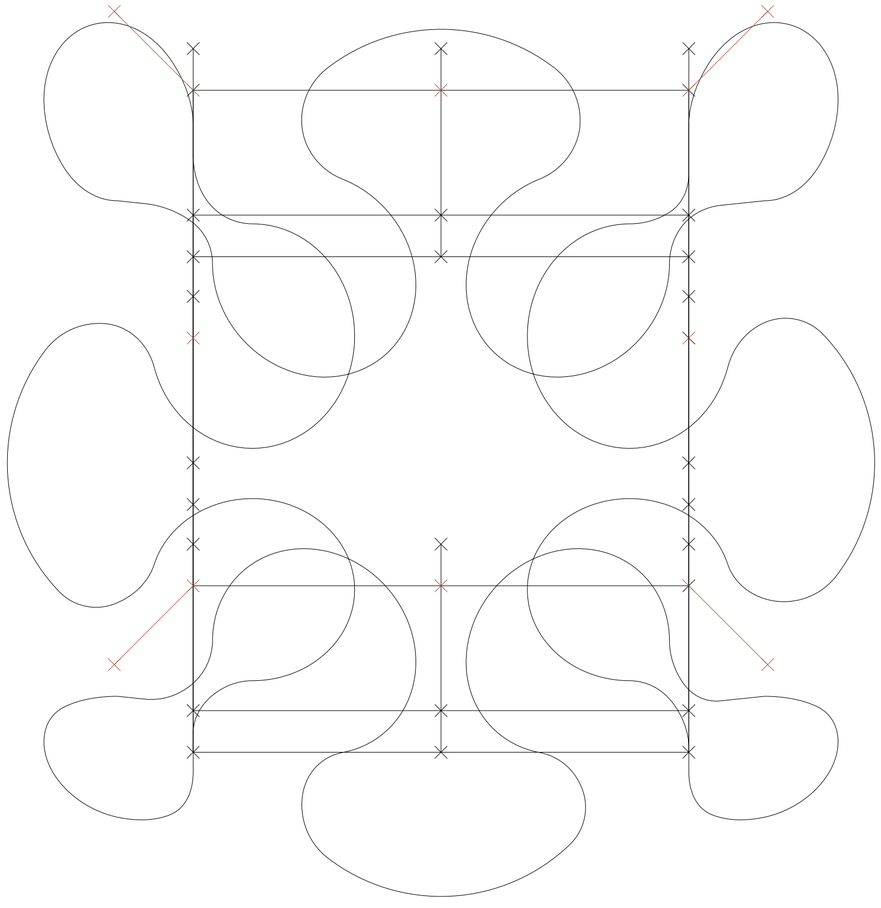
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. Determina la iteración de la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



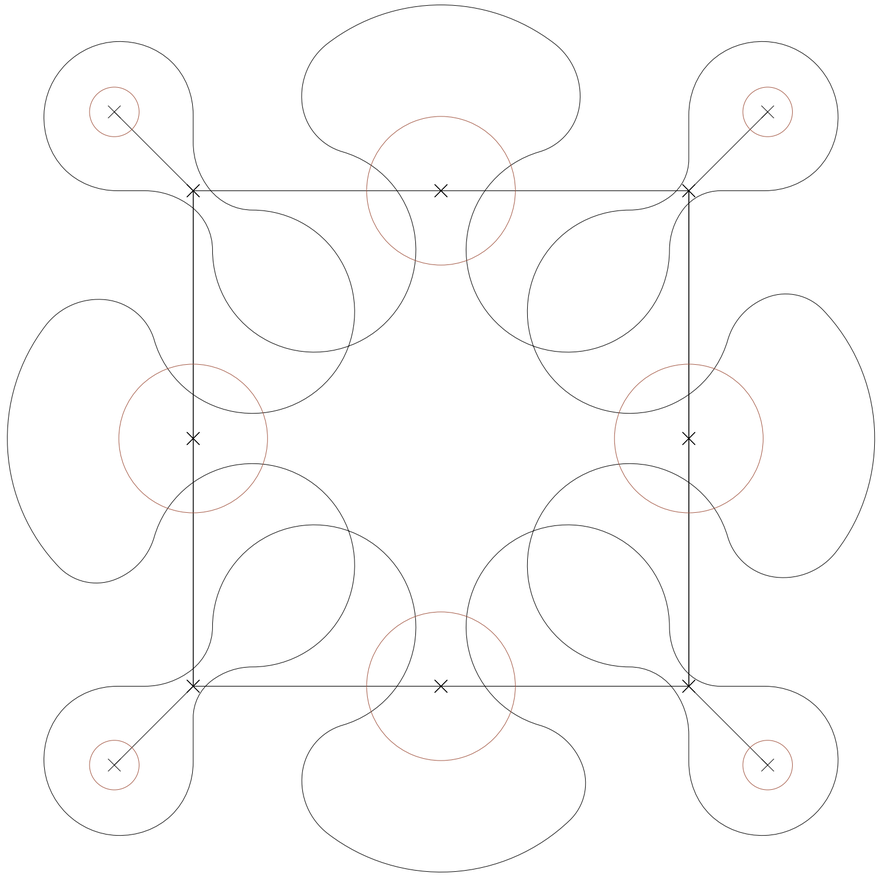
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



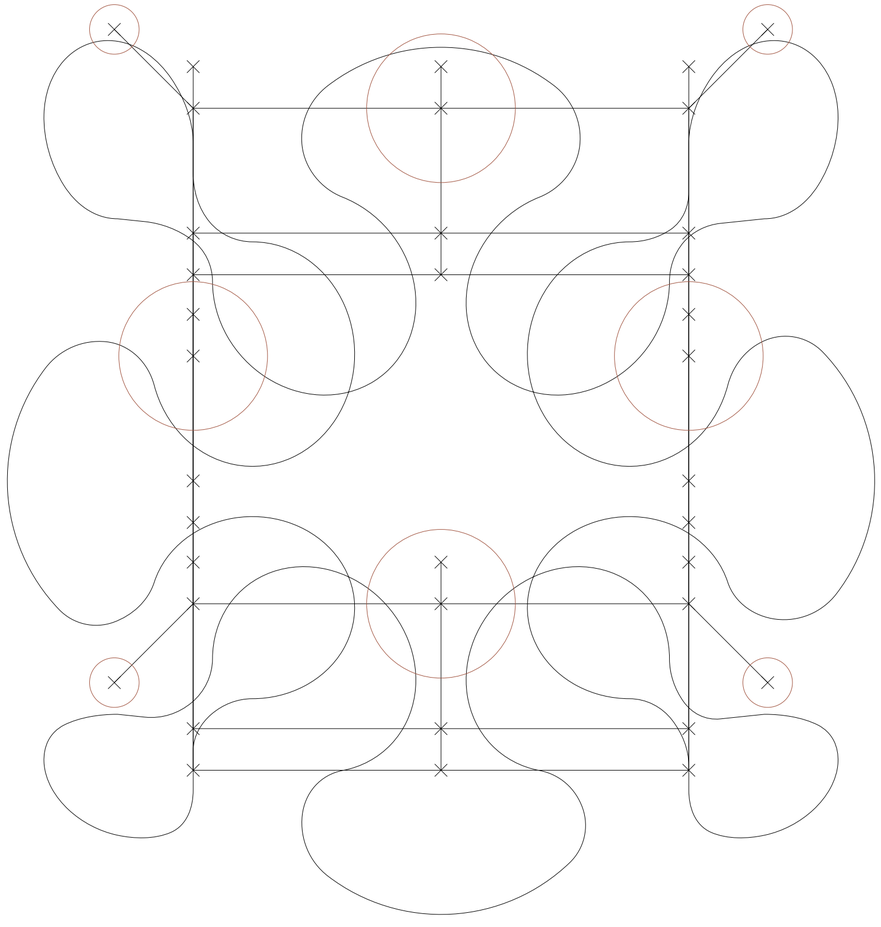
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



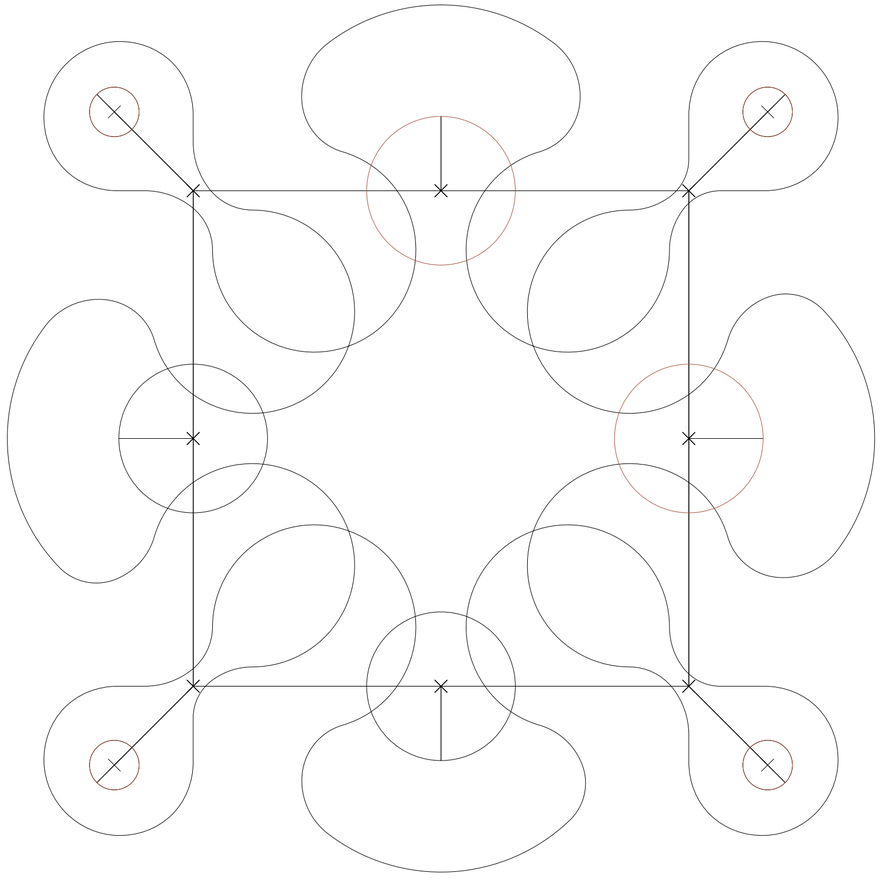
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



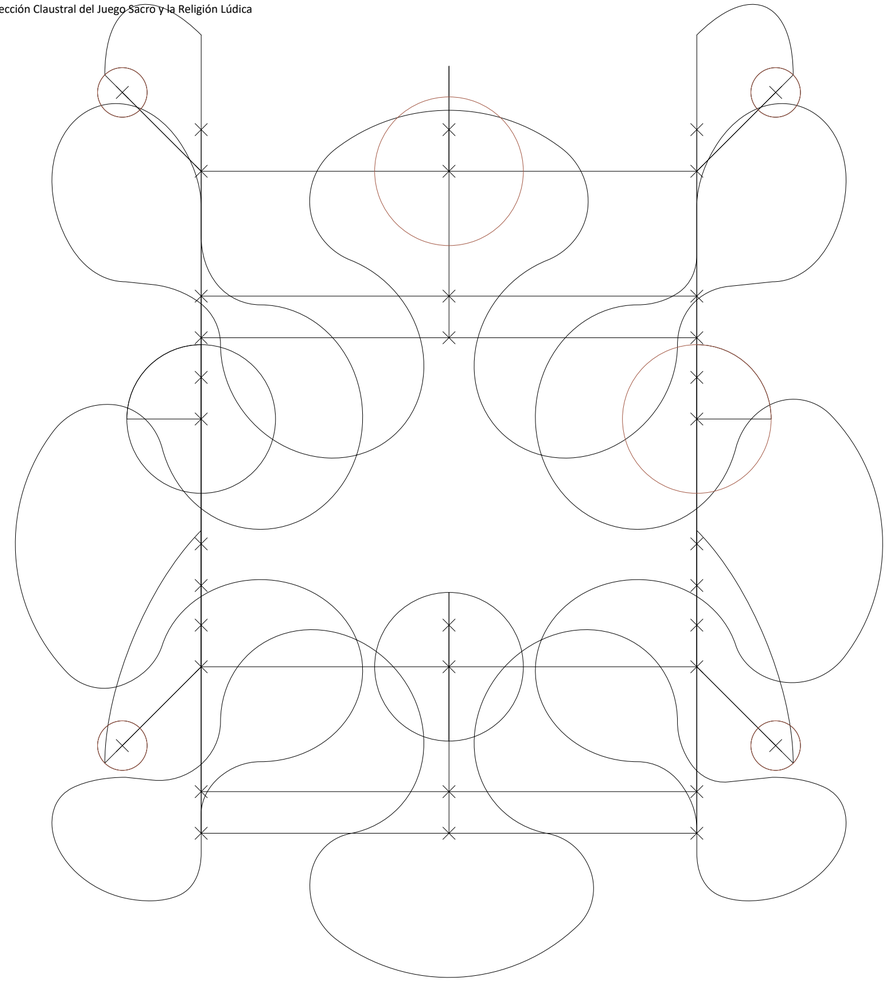
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

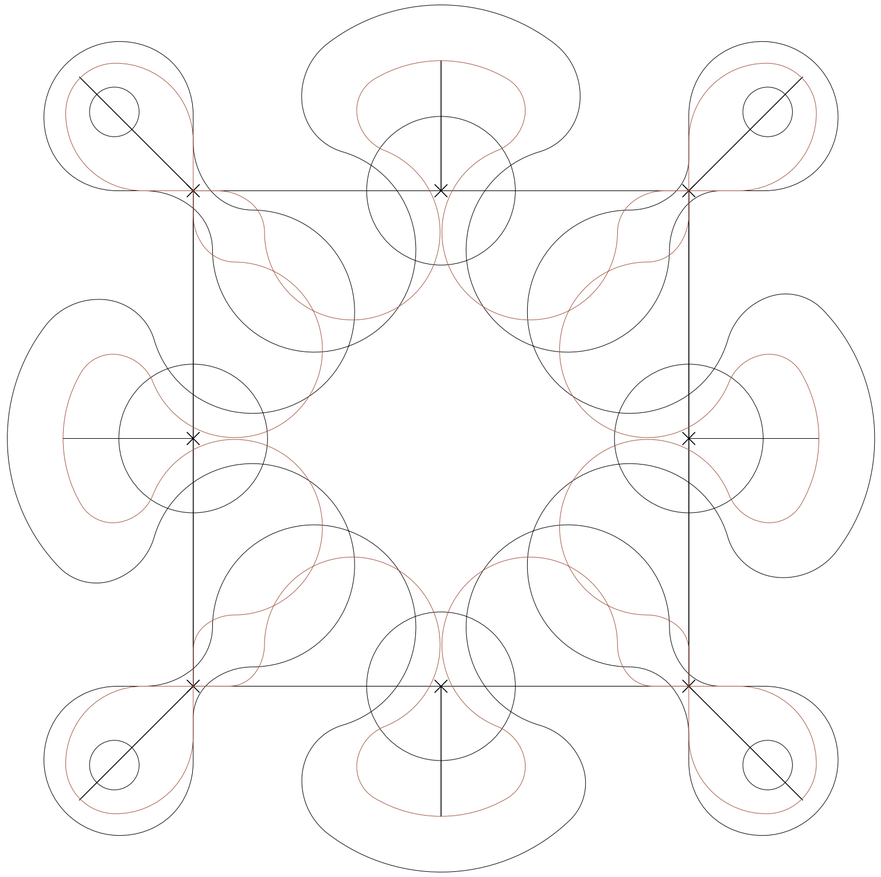


Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

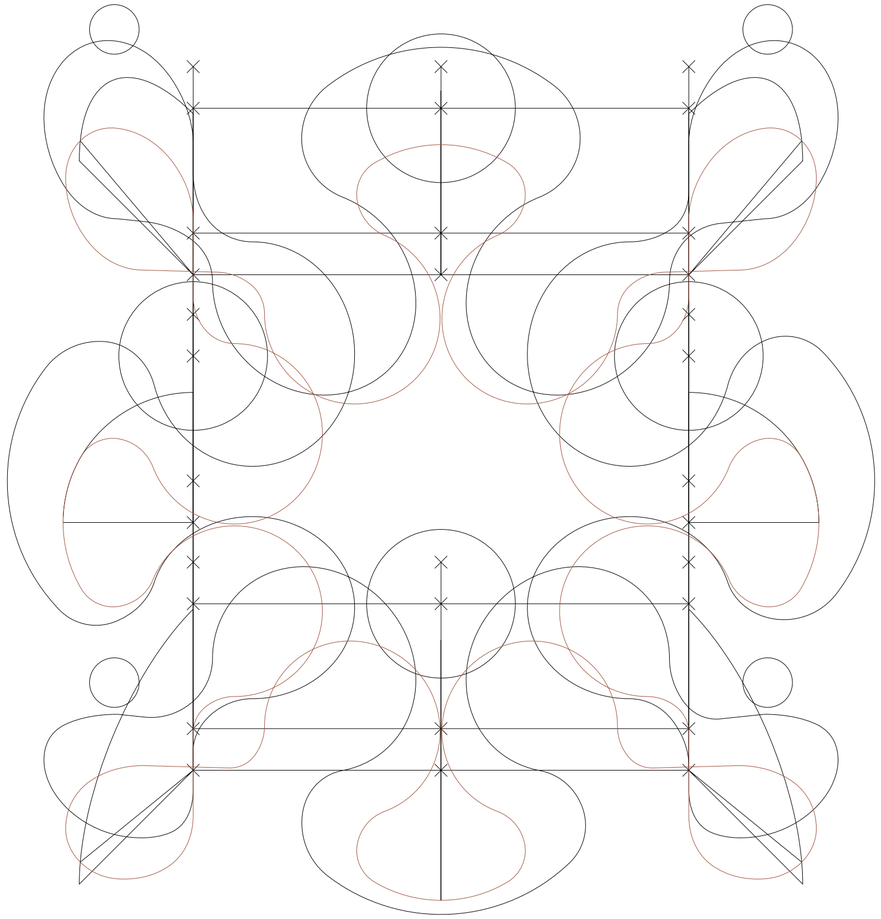


Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.



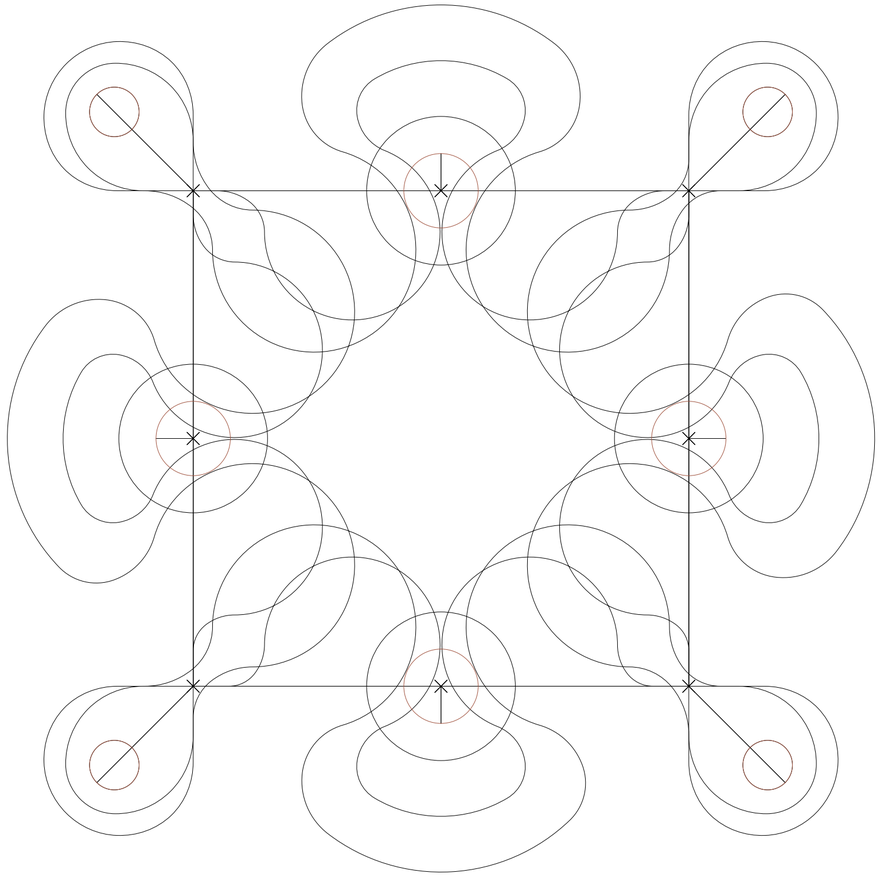
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



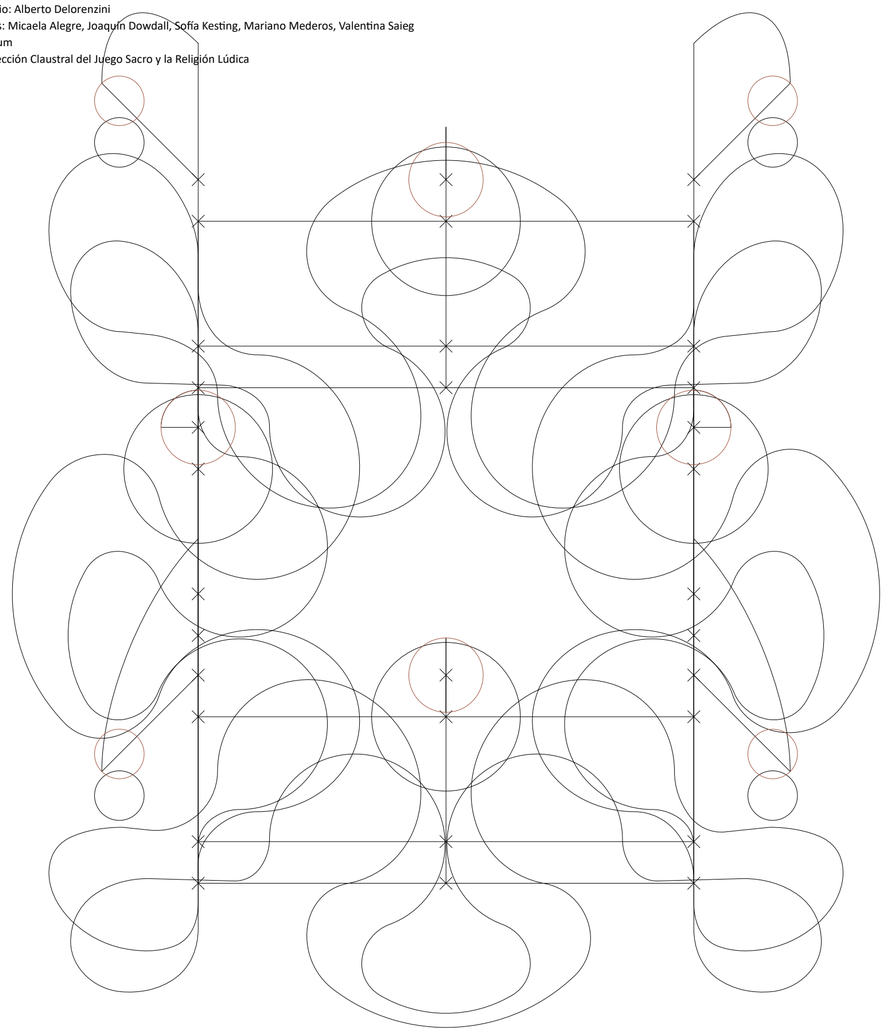
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



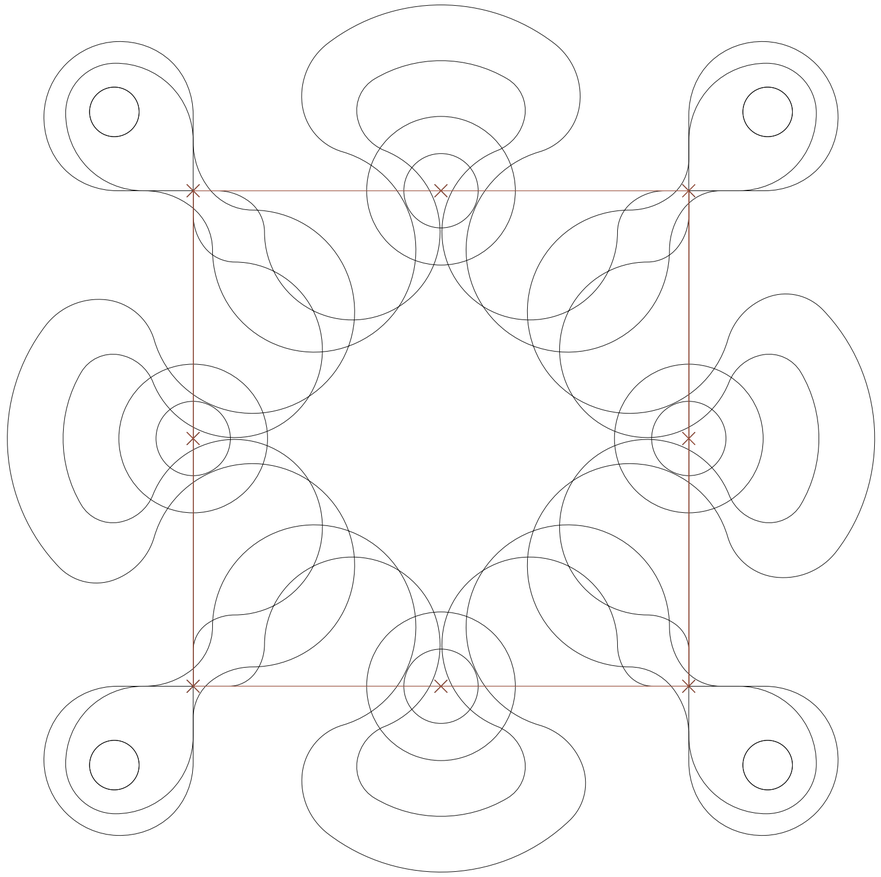
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



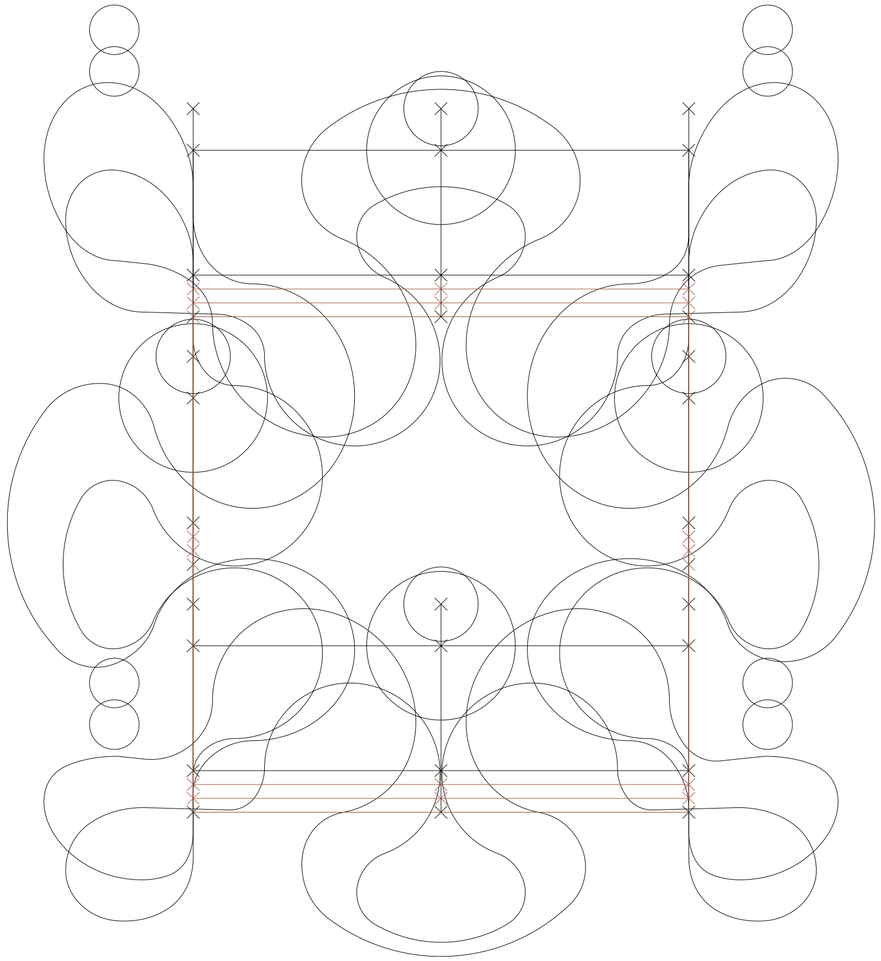
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



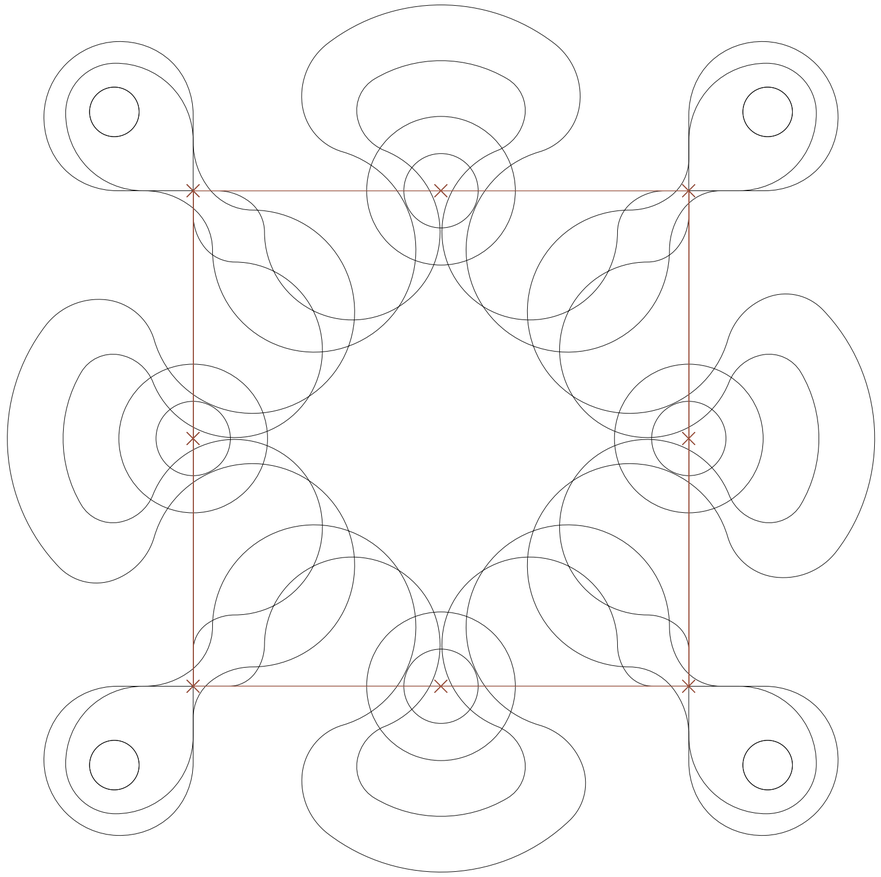
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V30_división por altura promedio de pisos de basamento. Determina la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



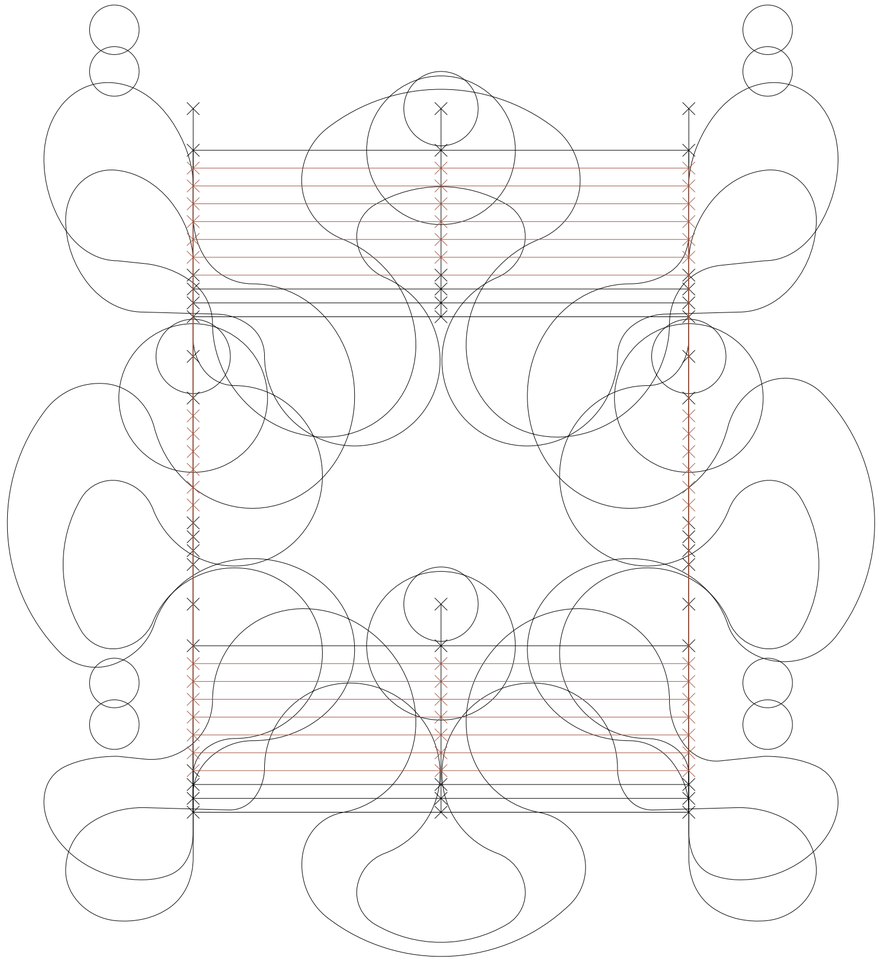
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V30_división por altura promedio de pisos de basamento. Determina la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



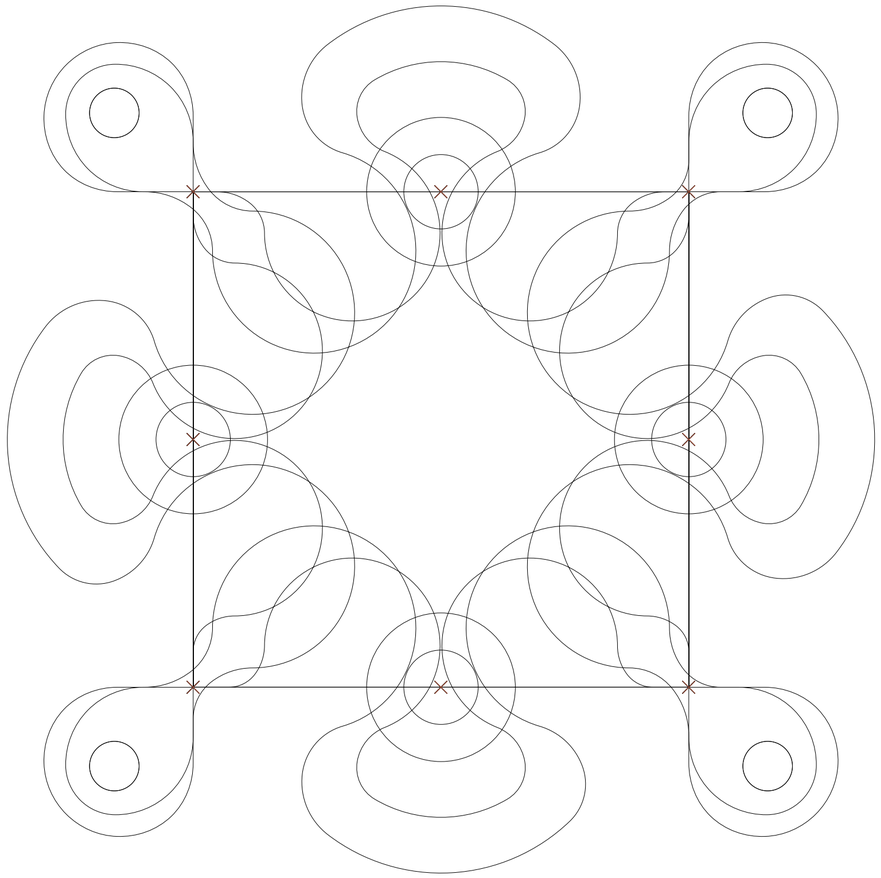
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. Determina la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



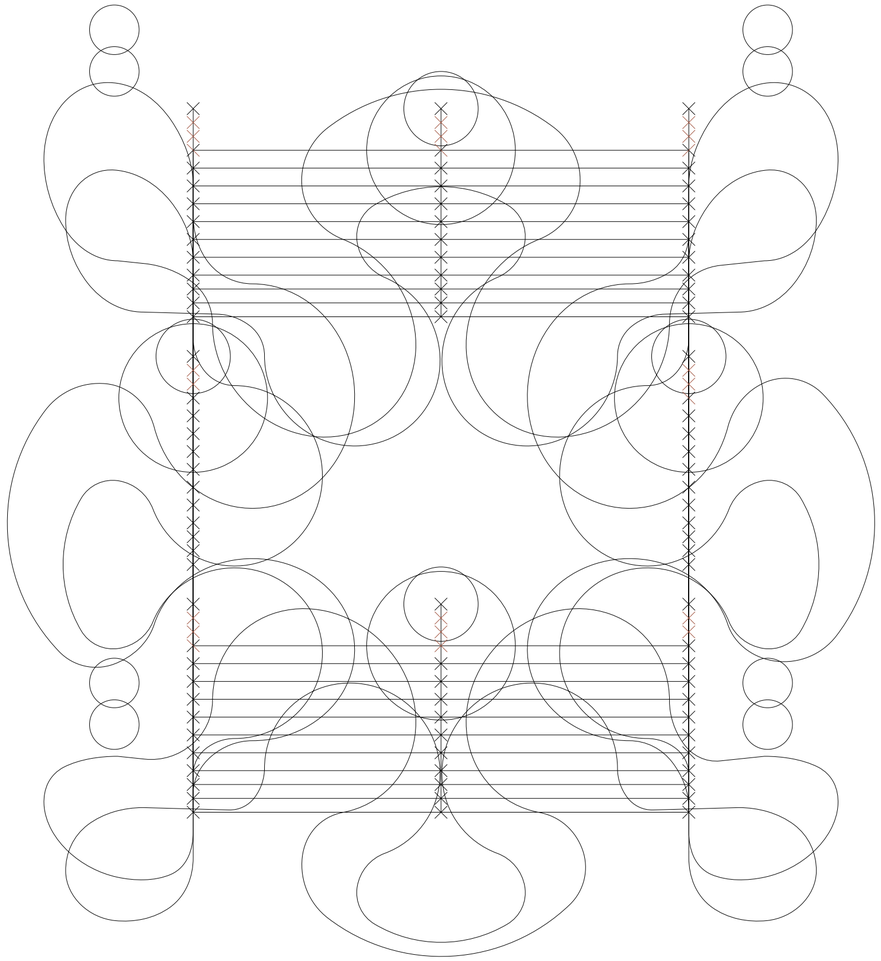
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. Determina la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



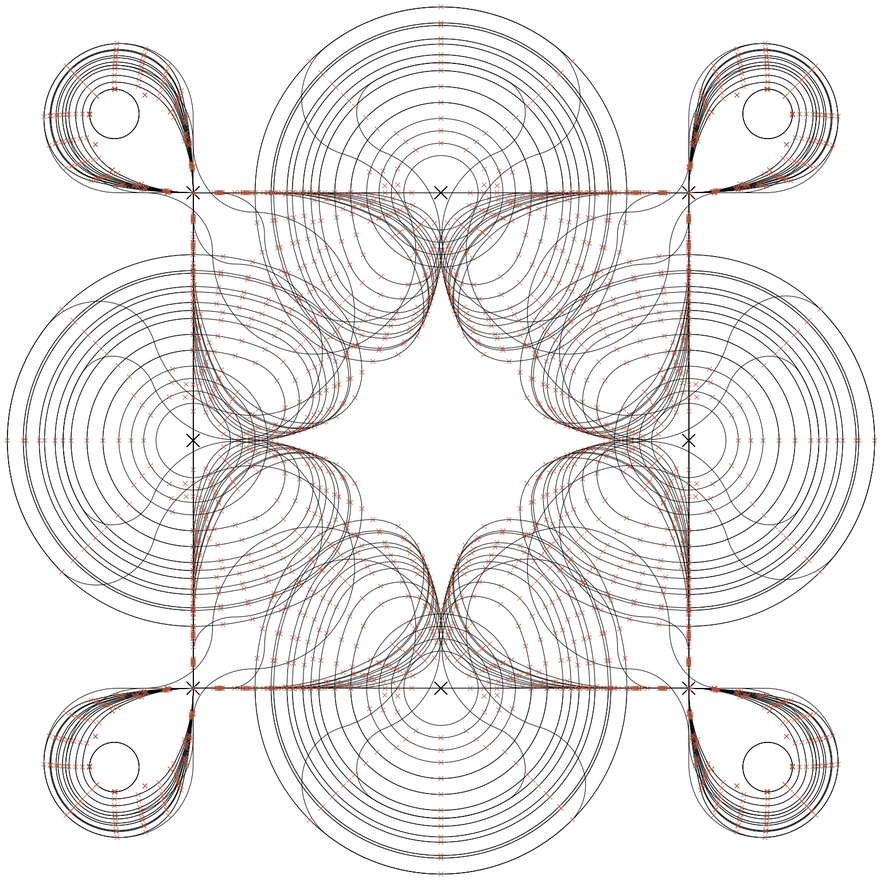
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V32_división por altura promedio de pisos de remate. Determina la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



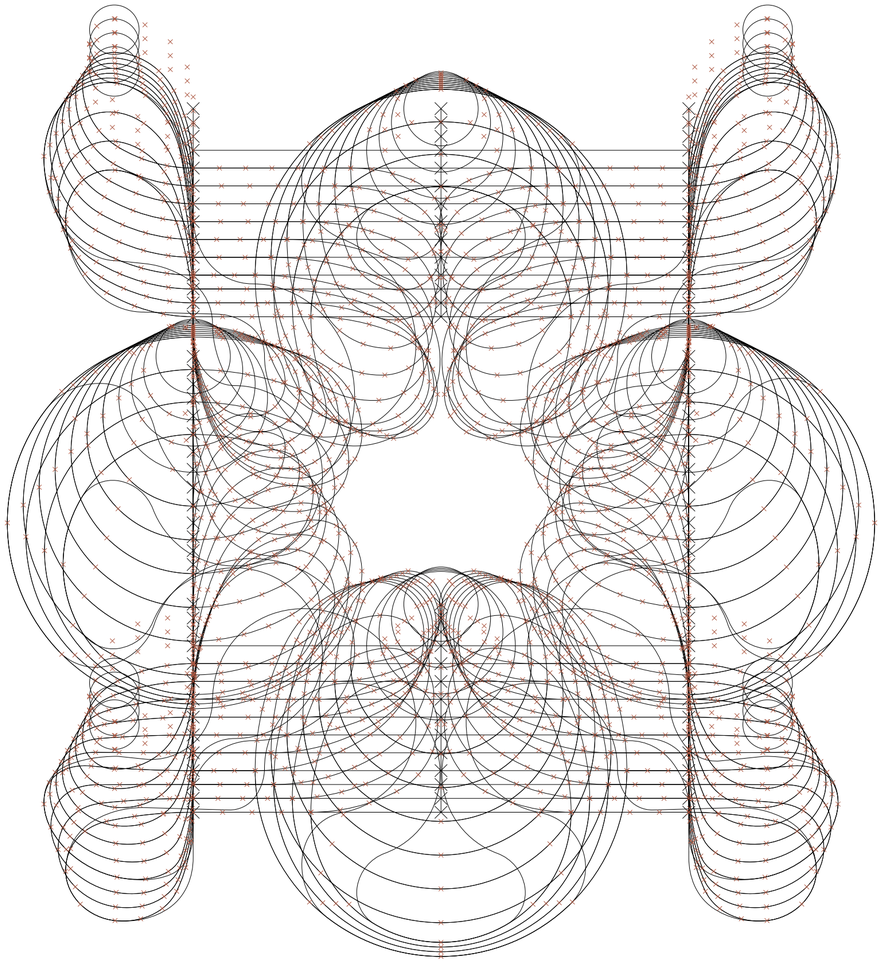
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V32_división por altura promedio de pisos de remate. Determina la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



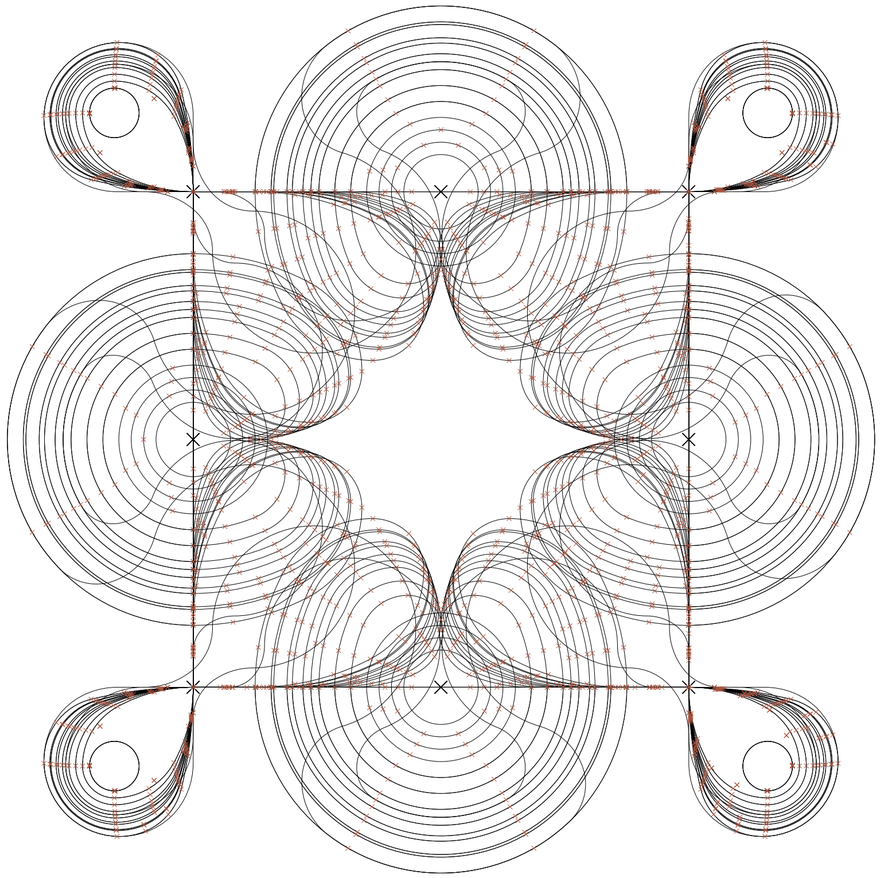
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V34_división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determina la división de las interfases por cantidad de segmentos para unidades que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



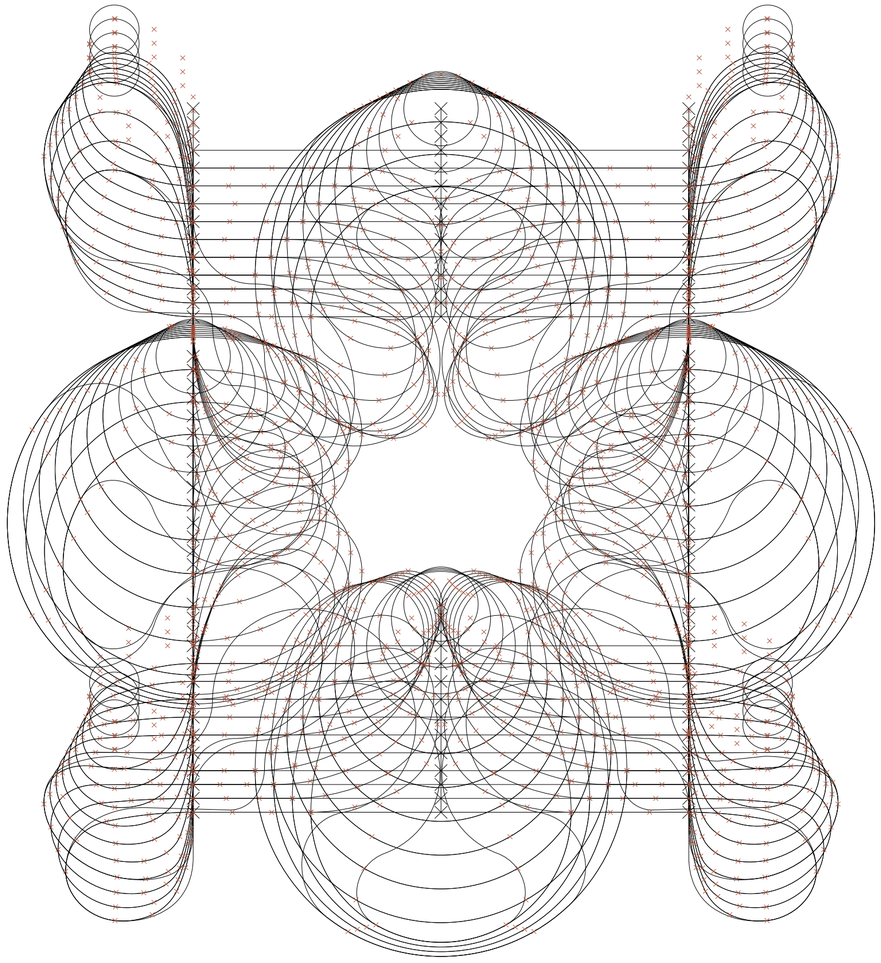
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V34_división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determina la división de las interfases por cantidad de segmentos para unidades que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



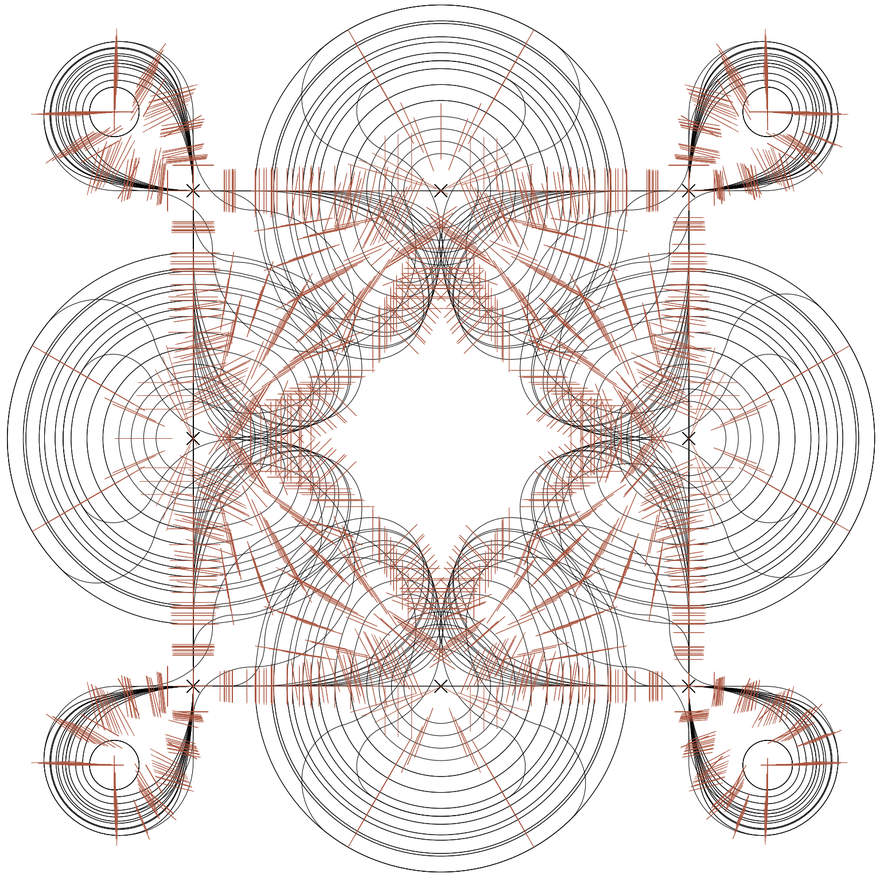
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determina la cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados que producen Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



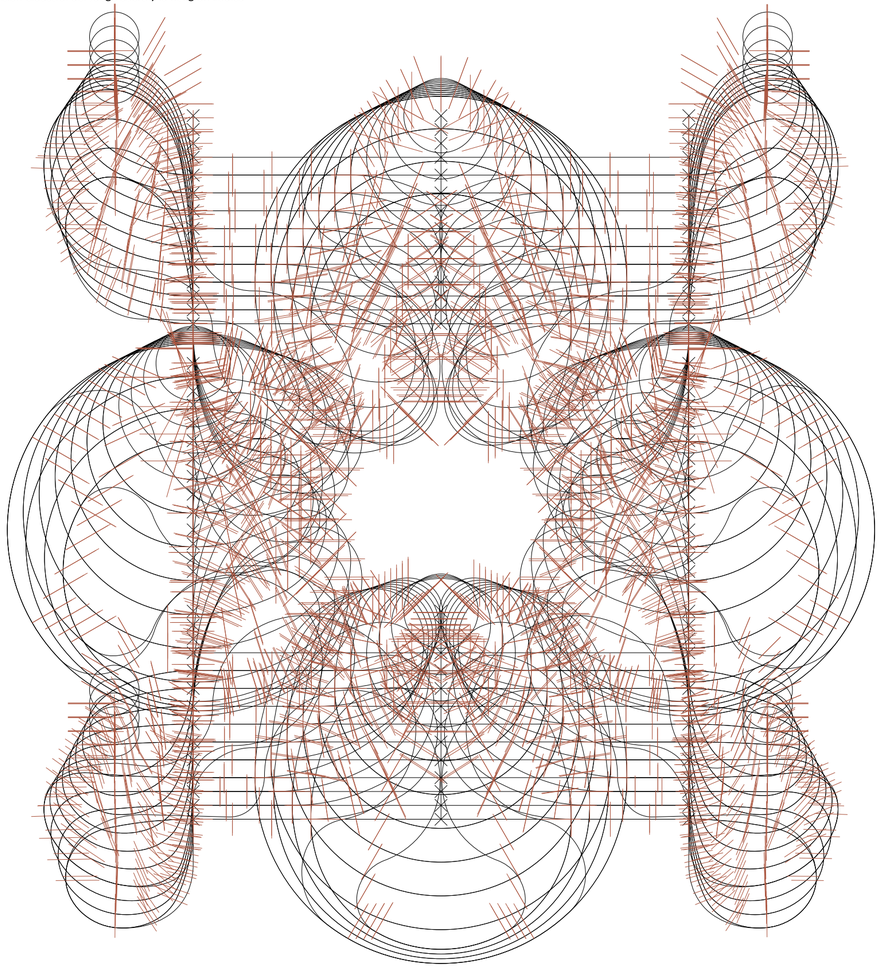
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determina la cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados que producen Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



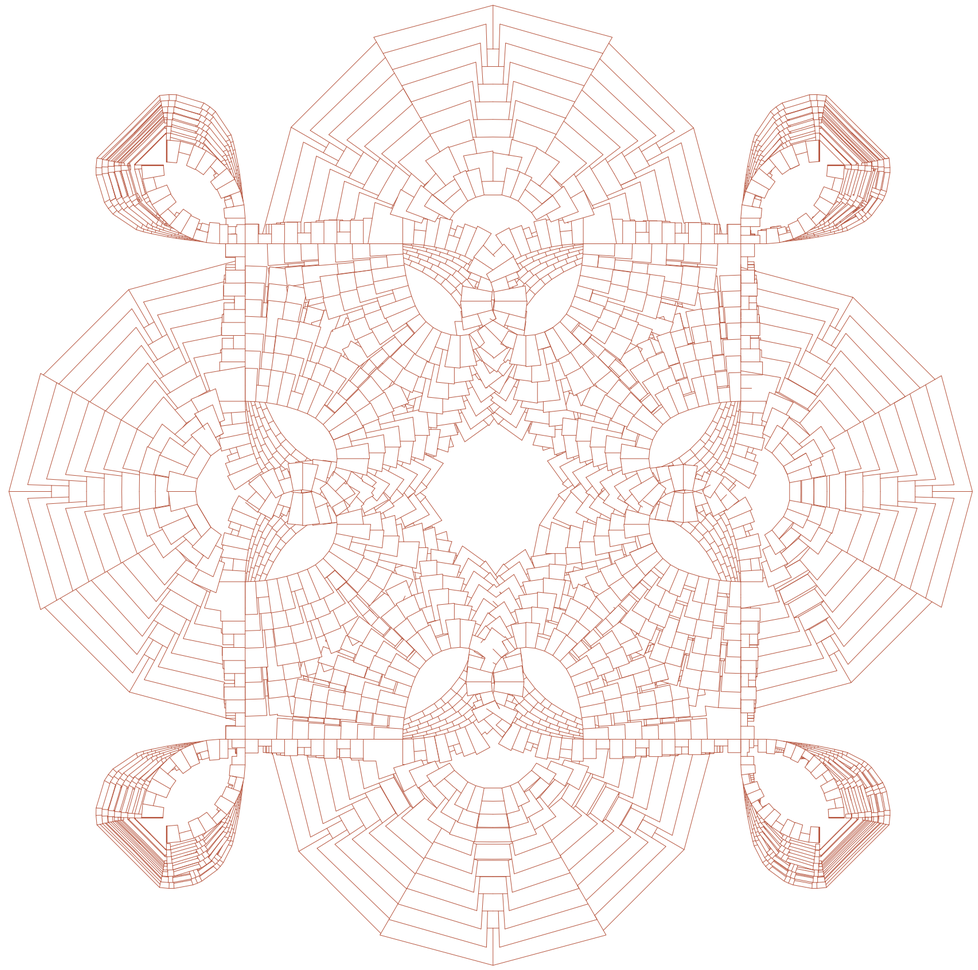
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O38_tendencia tipológica de largo de barra. Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O38_tendencia tipológica de largo de barra. Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

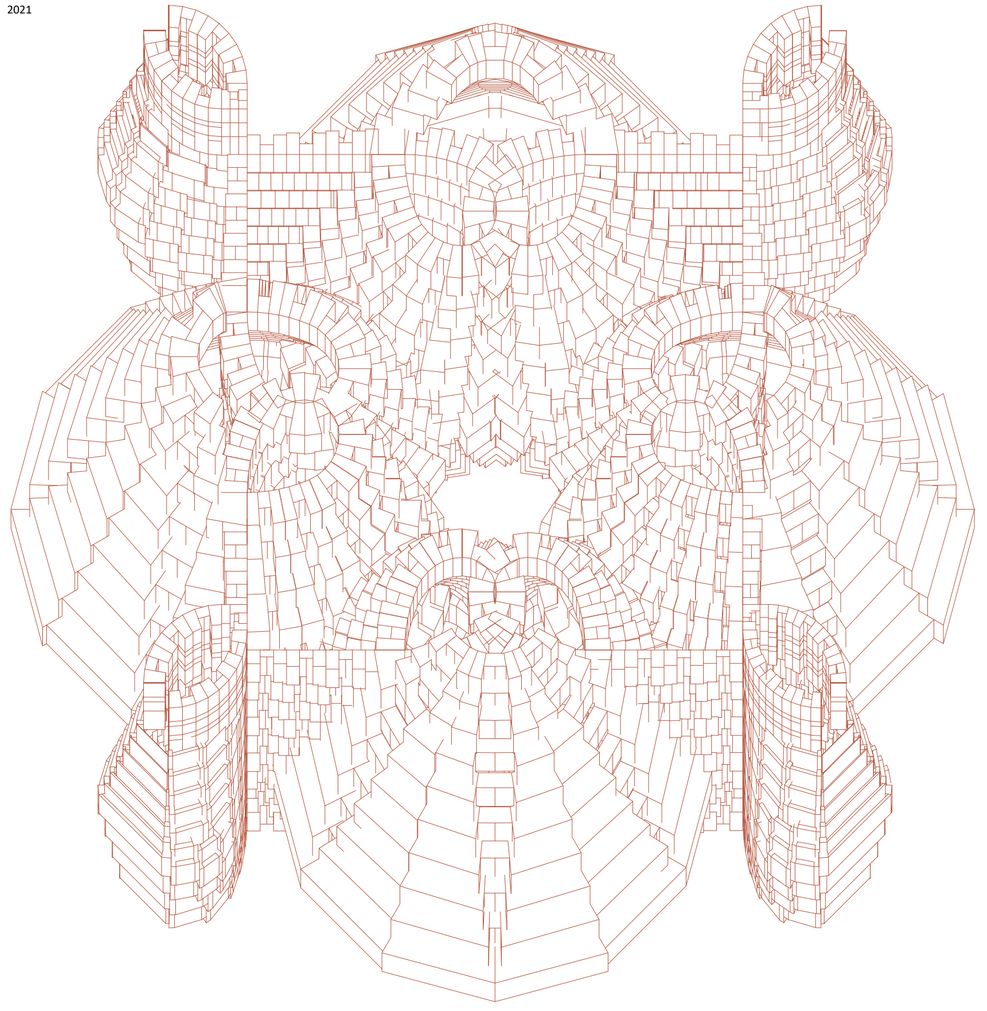
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado

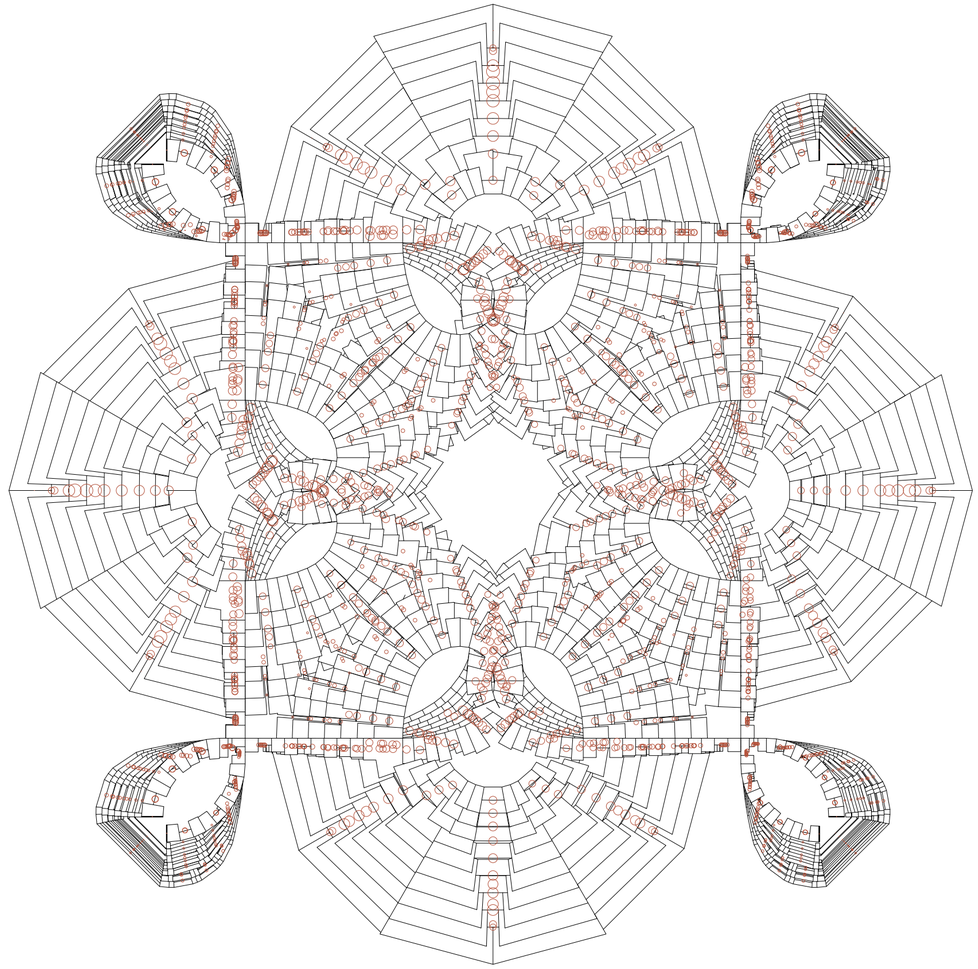
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

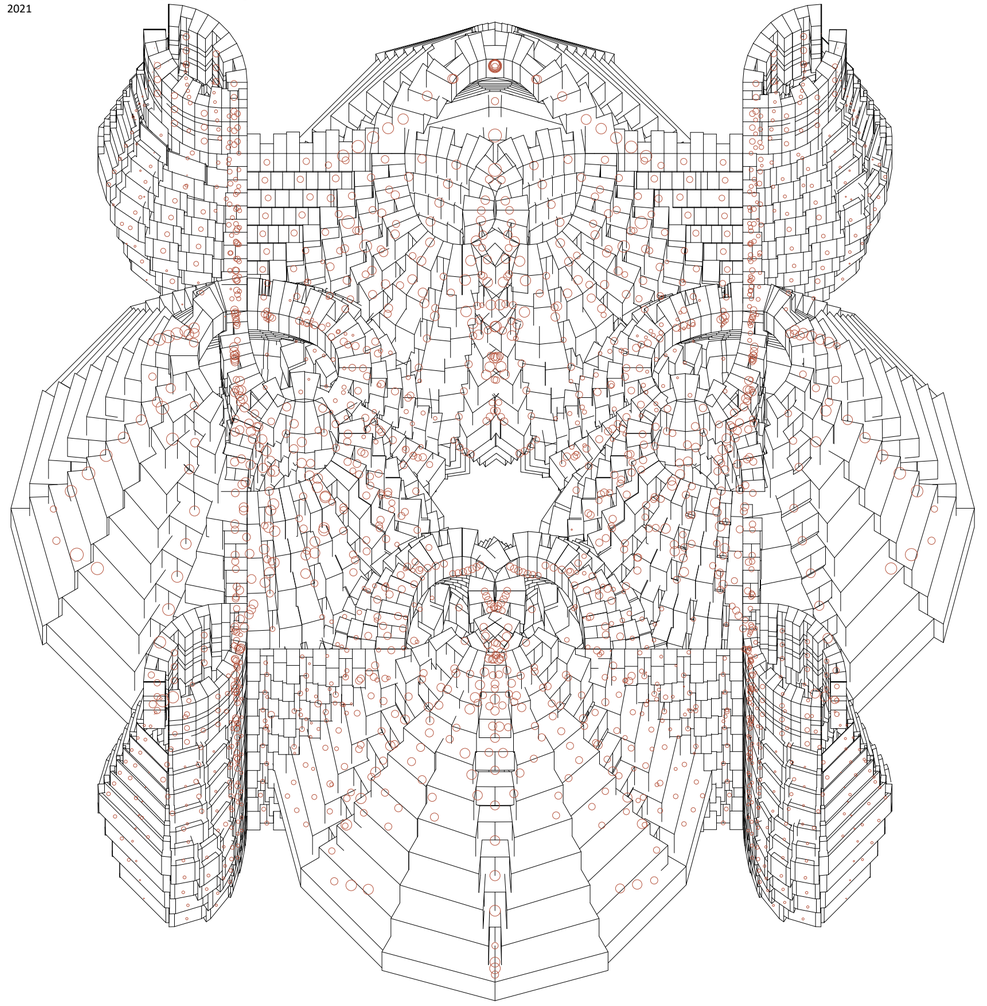
Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



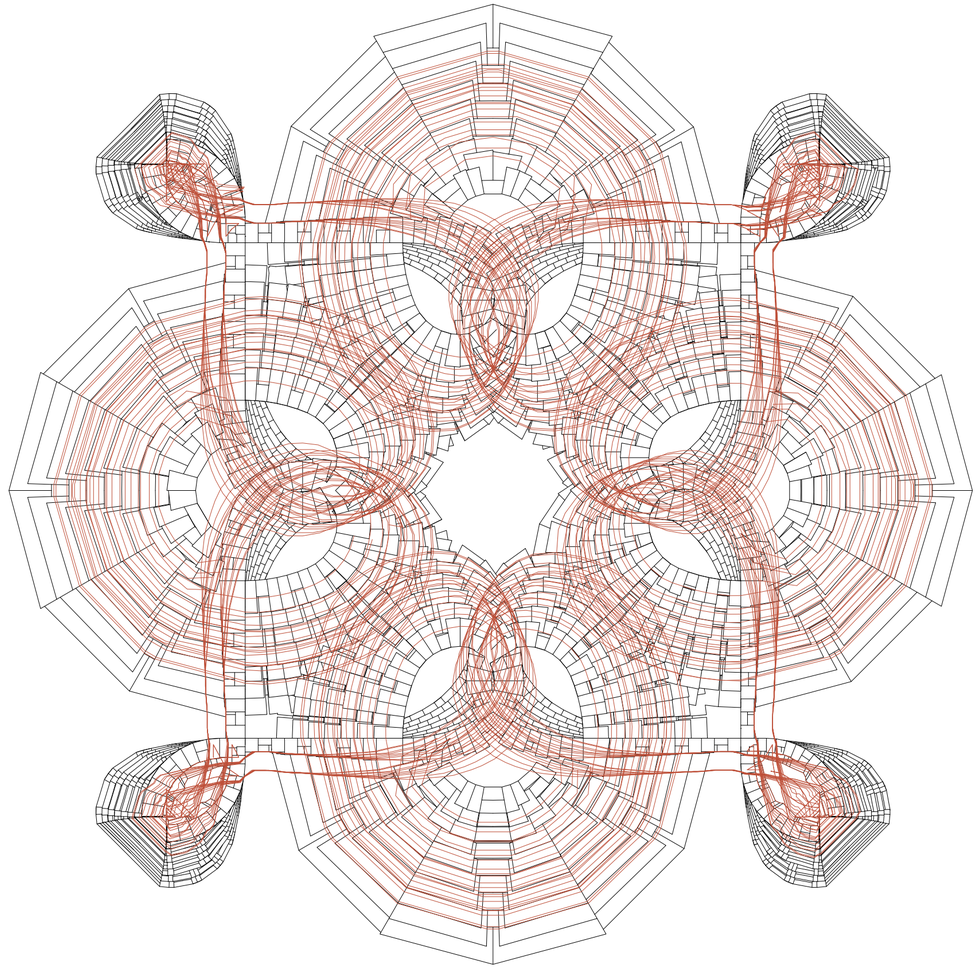
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V42_radio de escaleras de núcleos. Determina la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



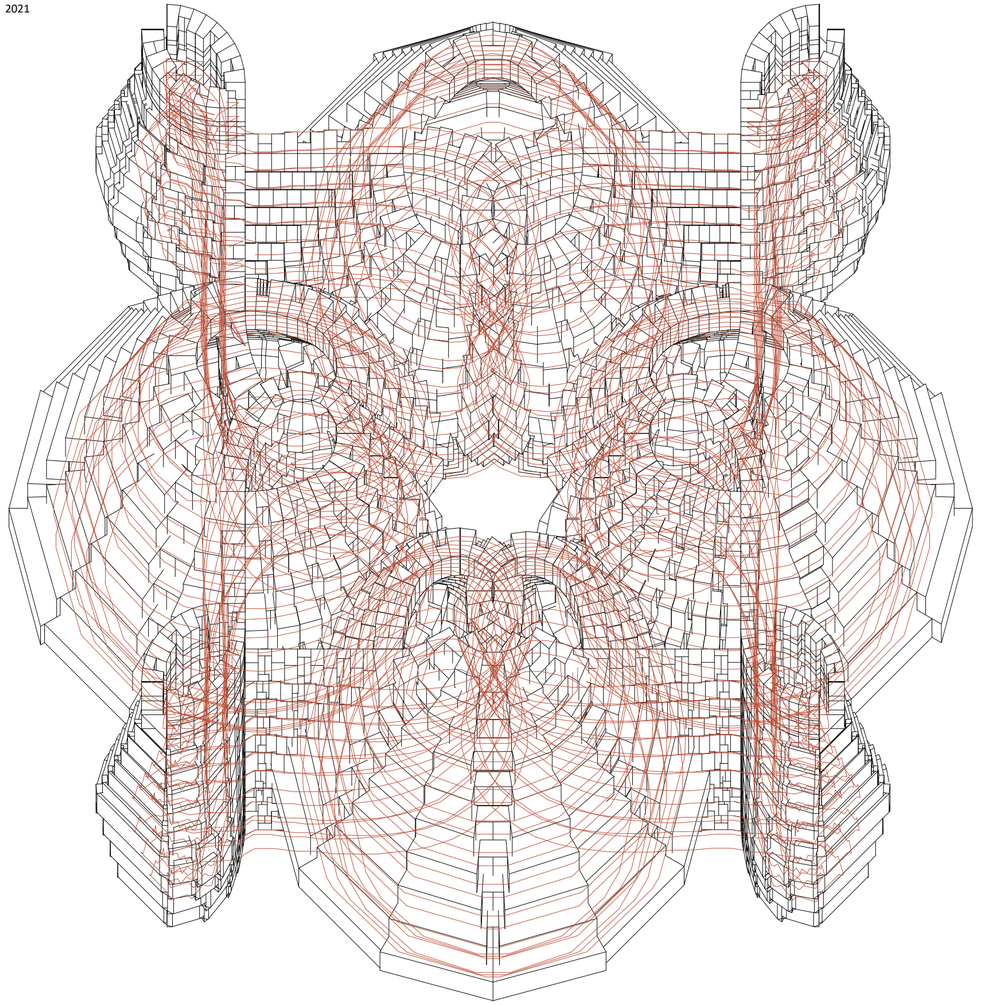
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V42_radio de escaleras de núcleos. Determina la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



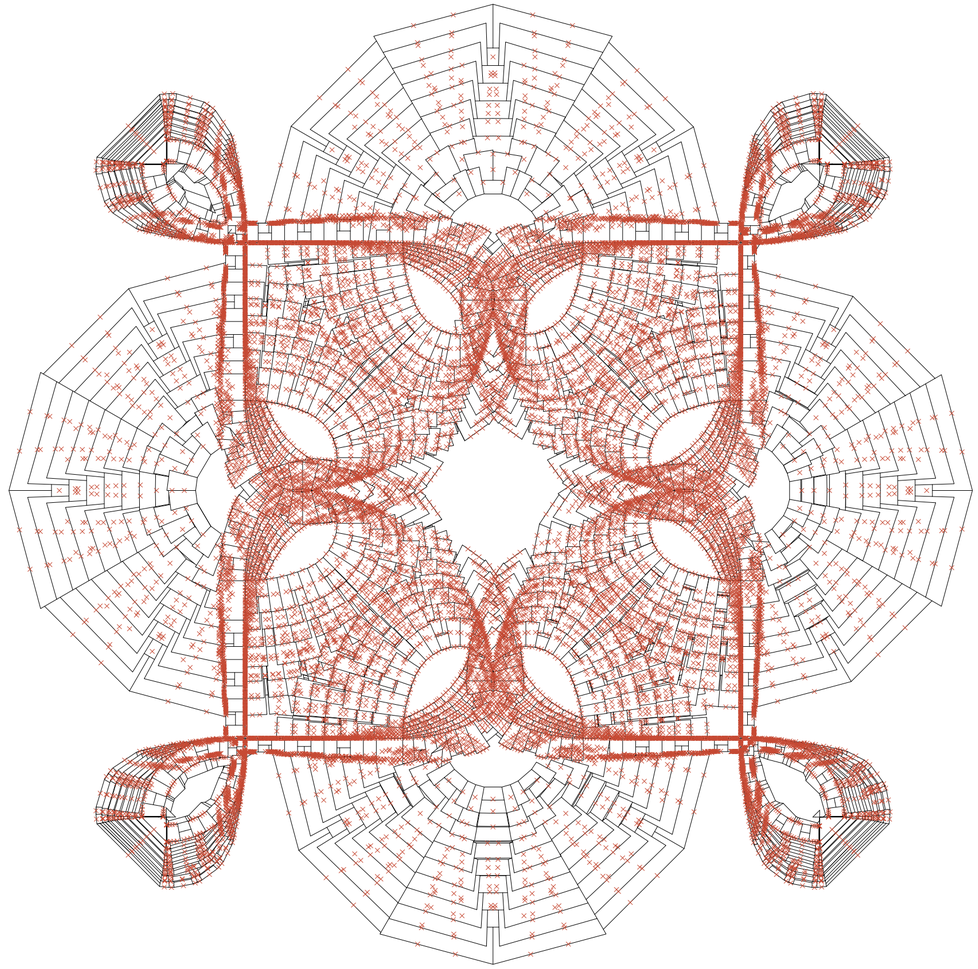
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V44_ancho de montaña rusa. Determina el ancho de los rieles sobre la plataforma que produce Difusiones Contrastantes.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



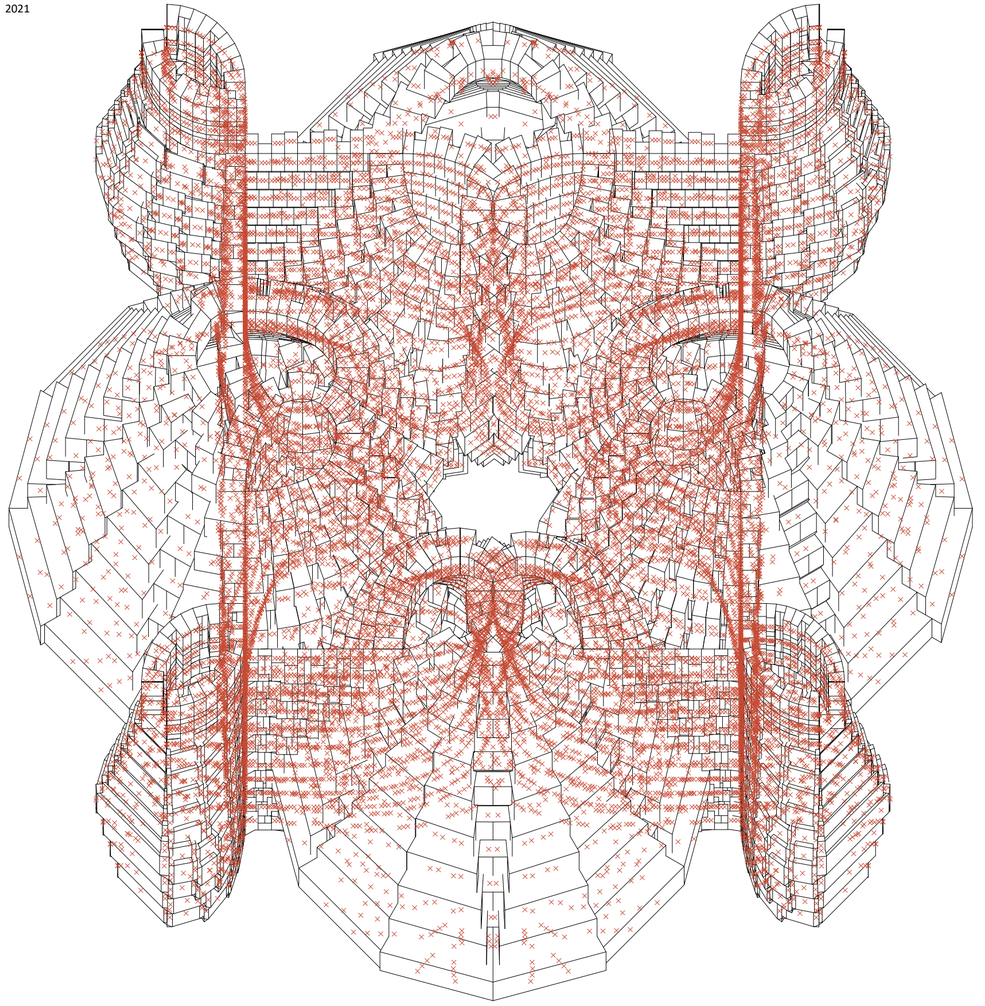
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V44_ancho de montaña rusa. Determina el ancho de los rieles sobre la plataforma que produce Difusiones Contrastantes.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

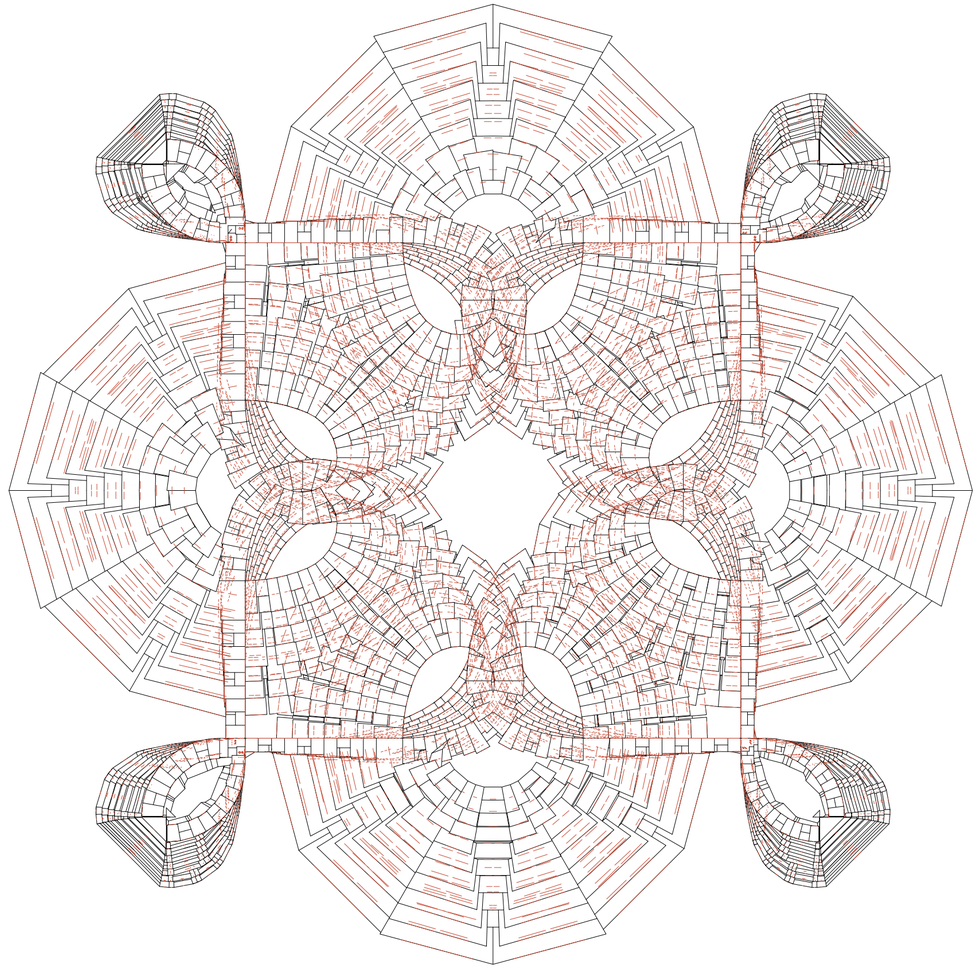


Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

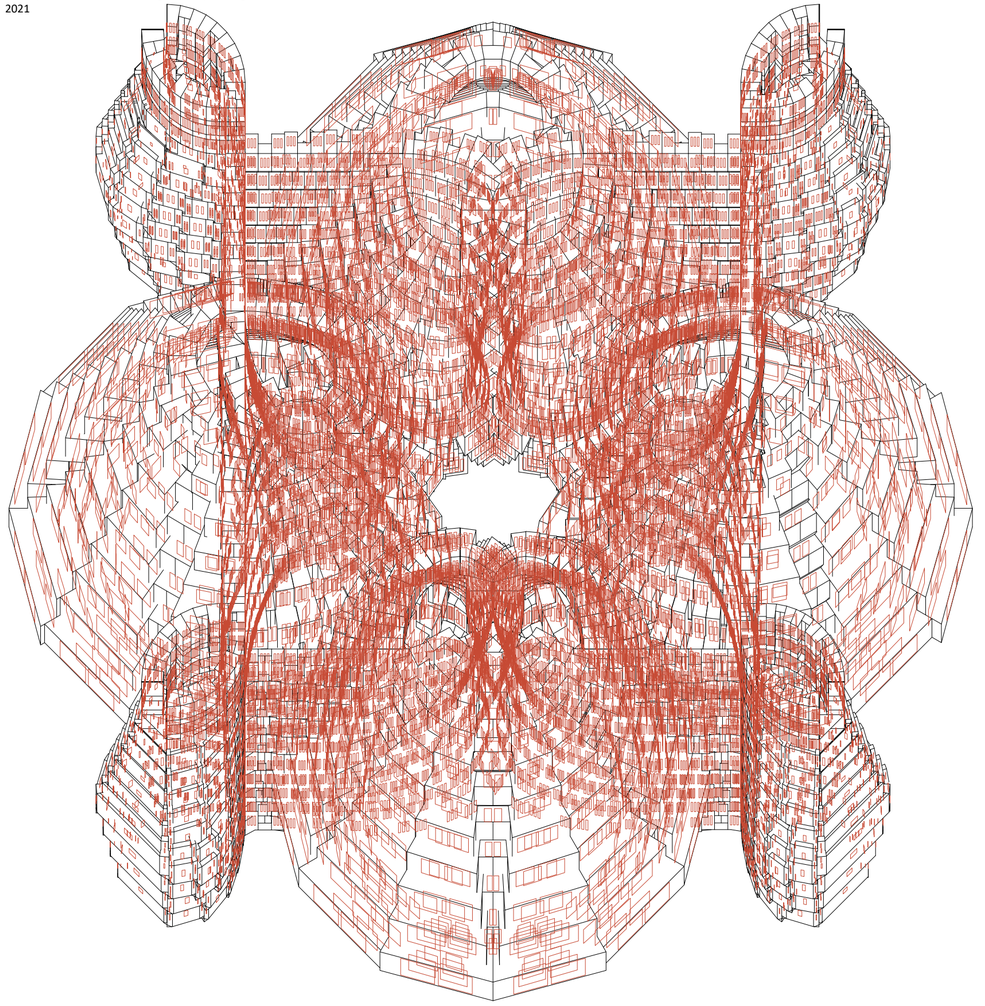


Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.



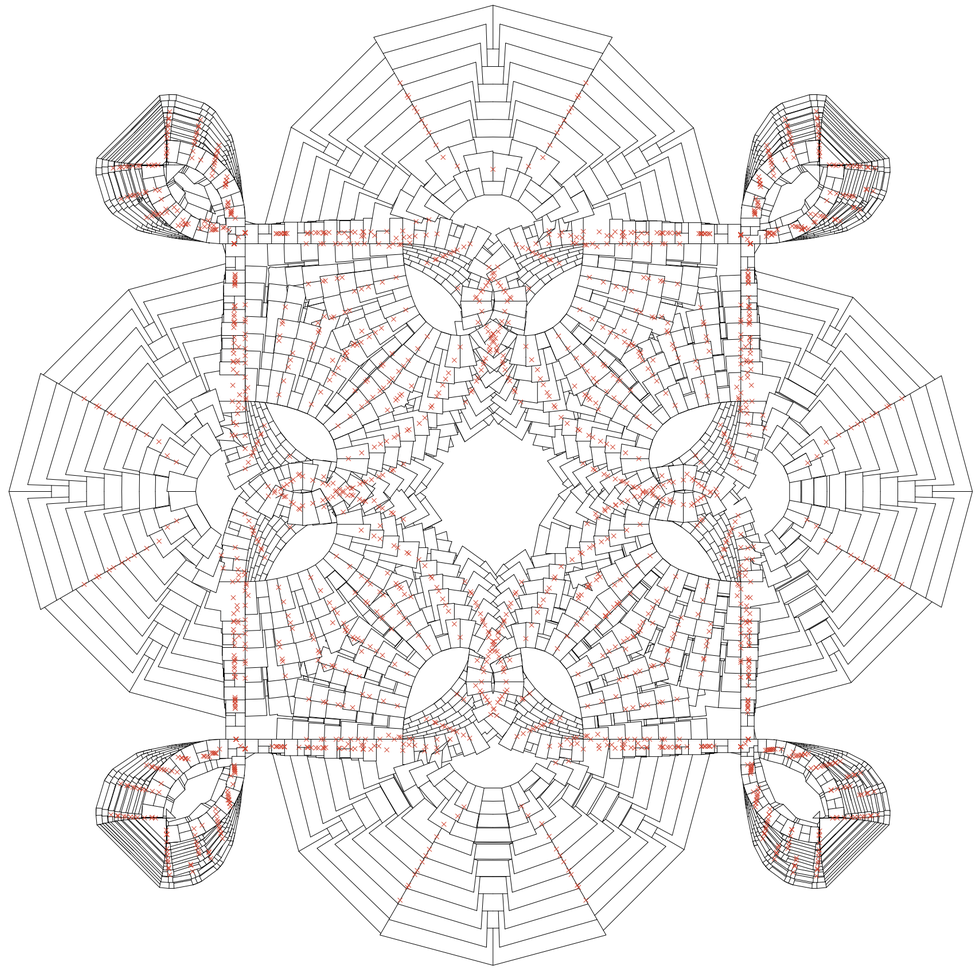
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas. Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



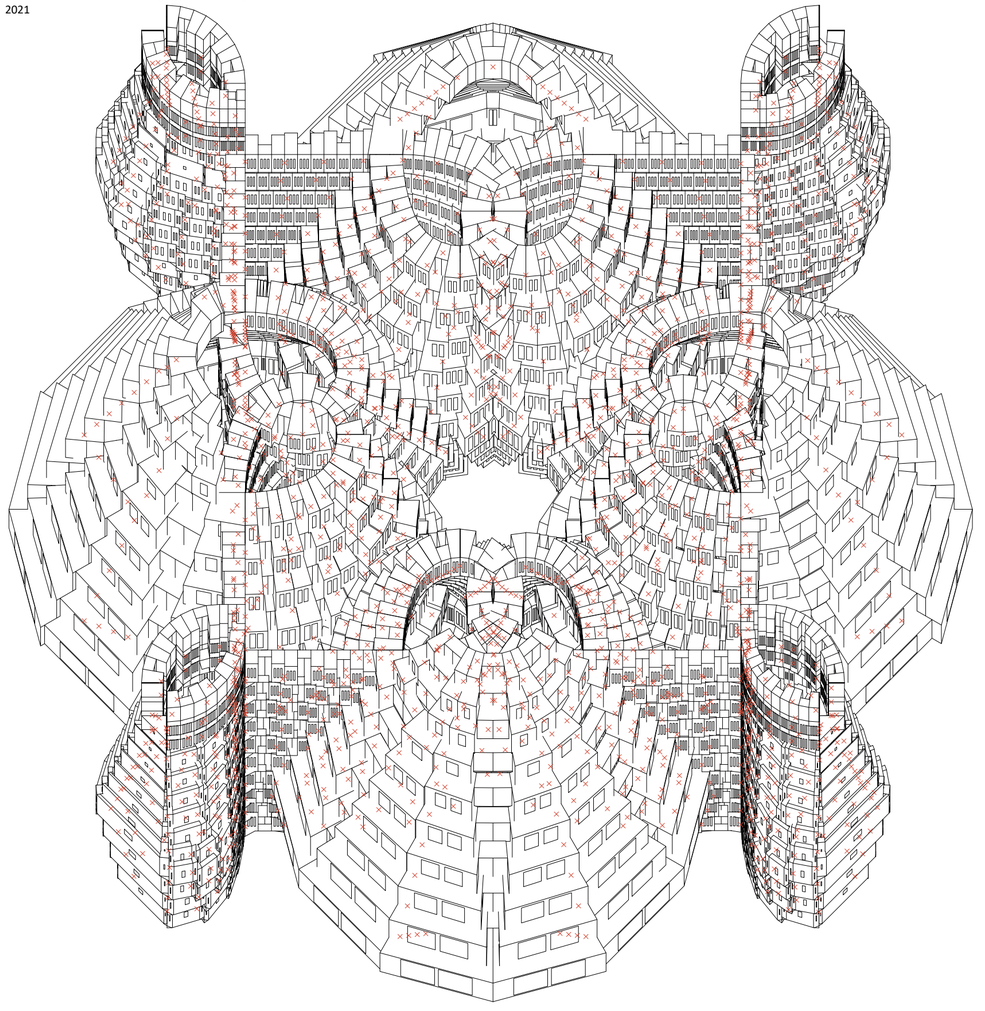
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas. Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



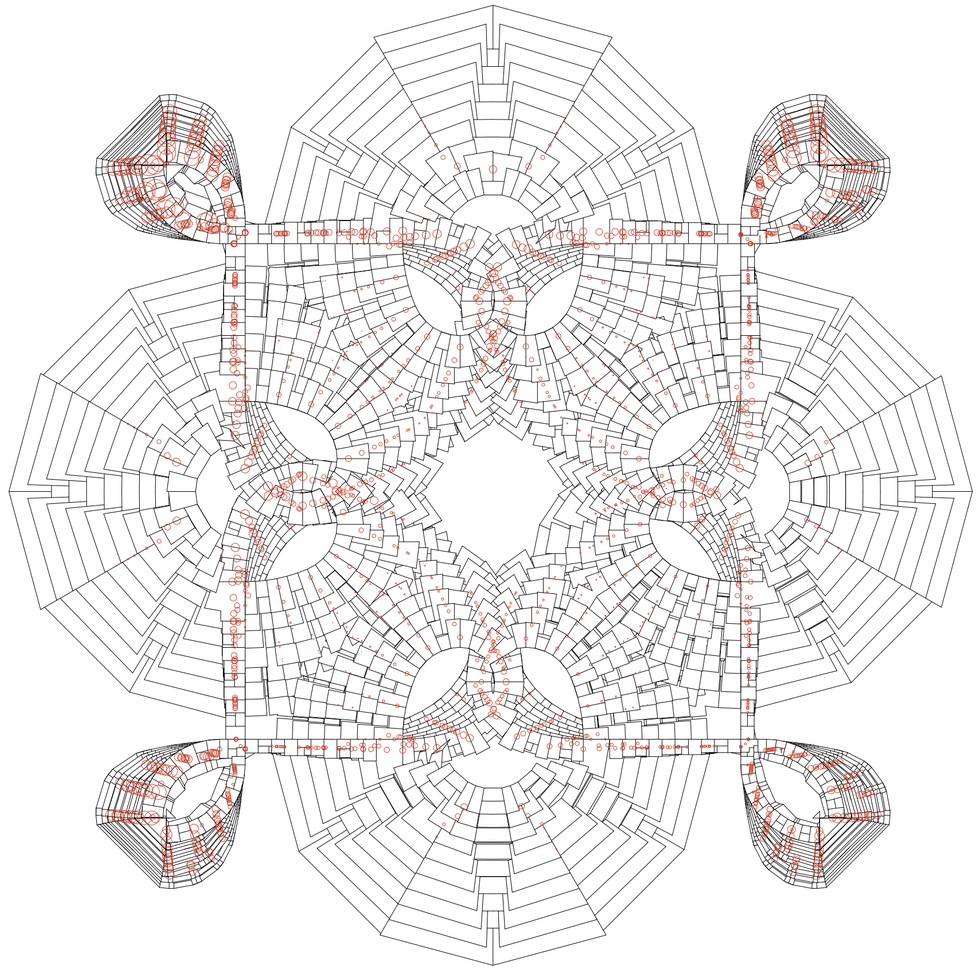
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. Determina la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



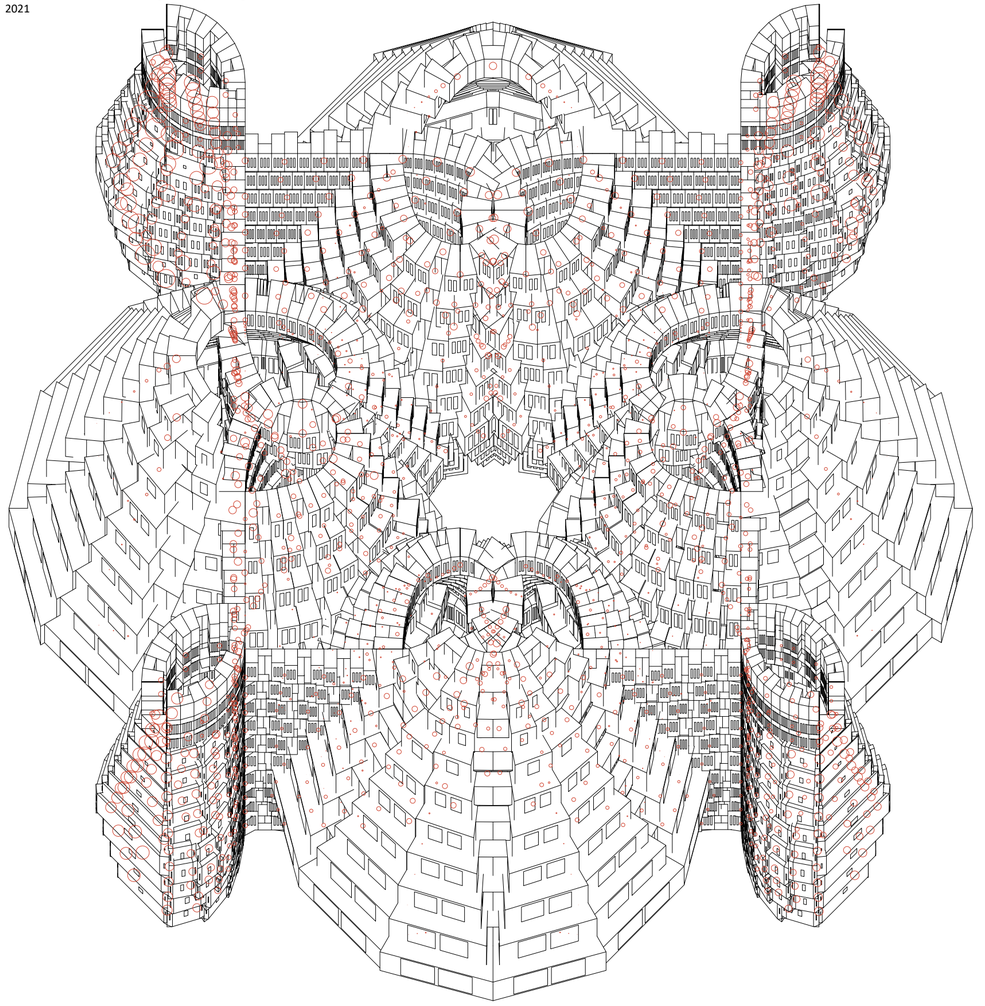
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. Determina la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



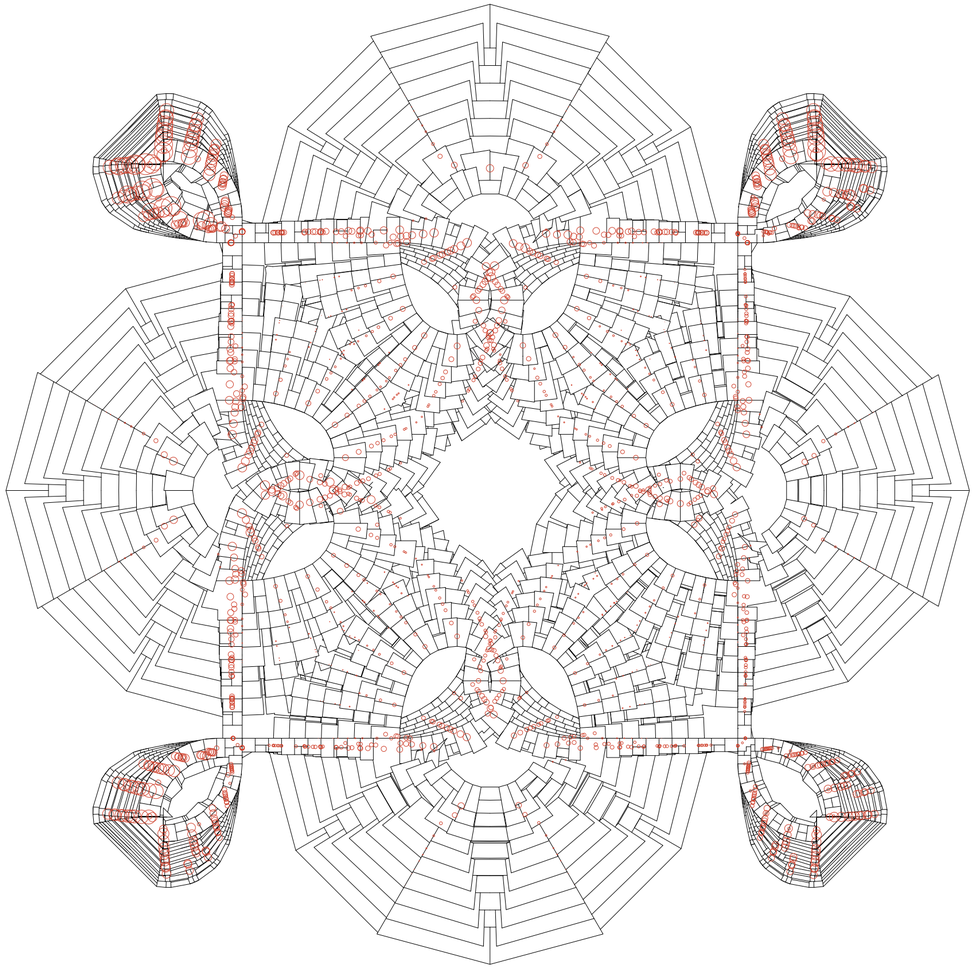
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



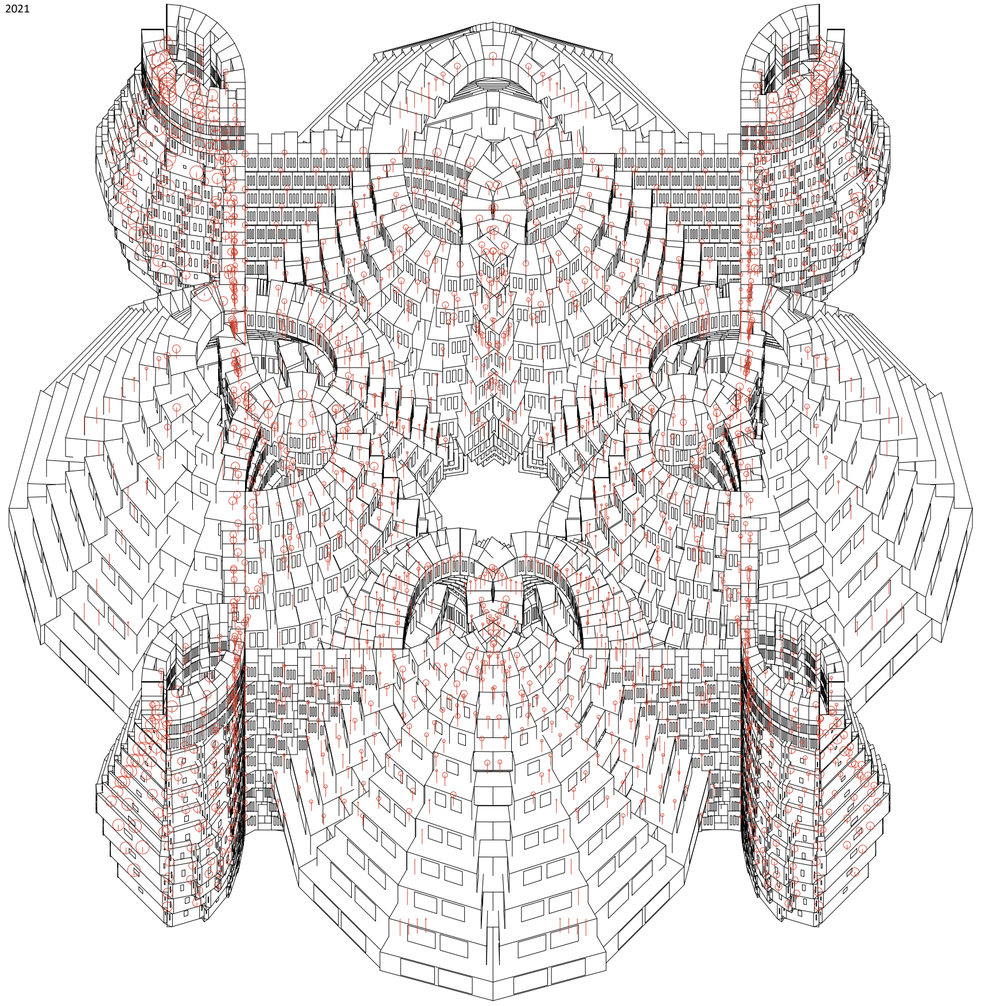
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

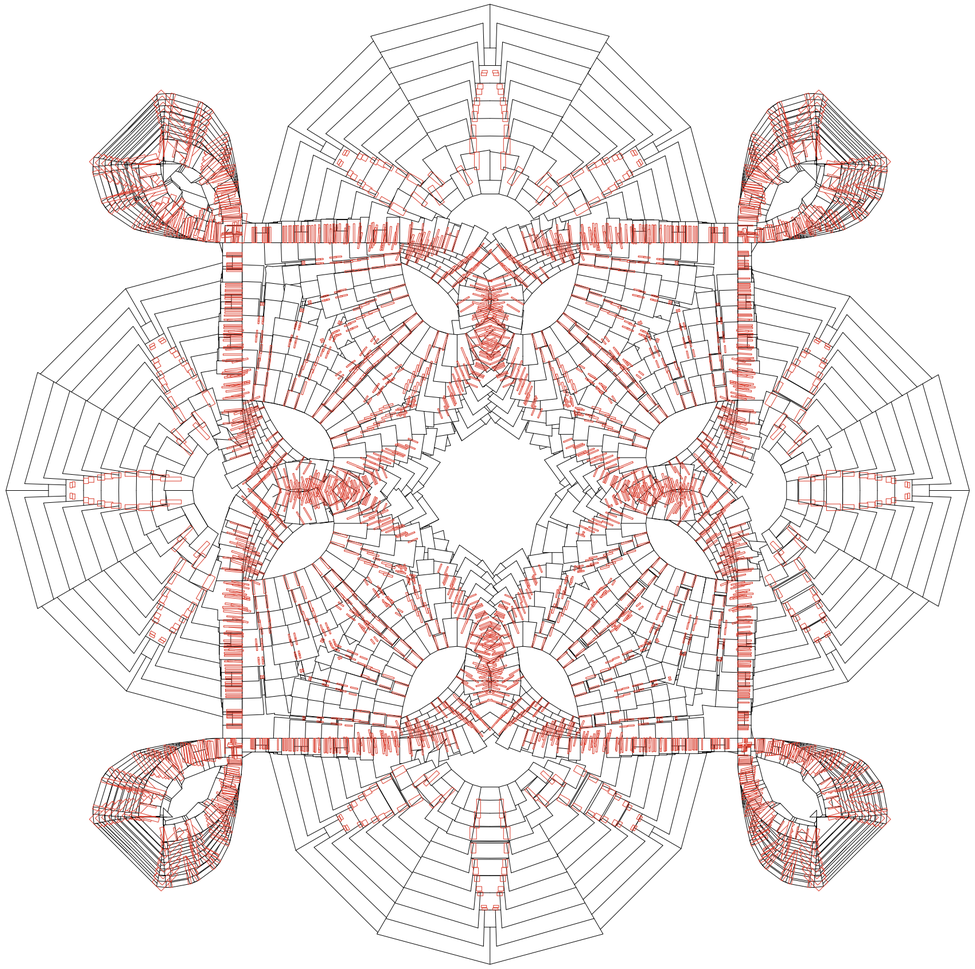


Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. O53_tendencia tipológica de alto de árboles. Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

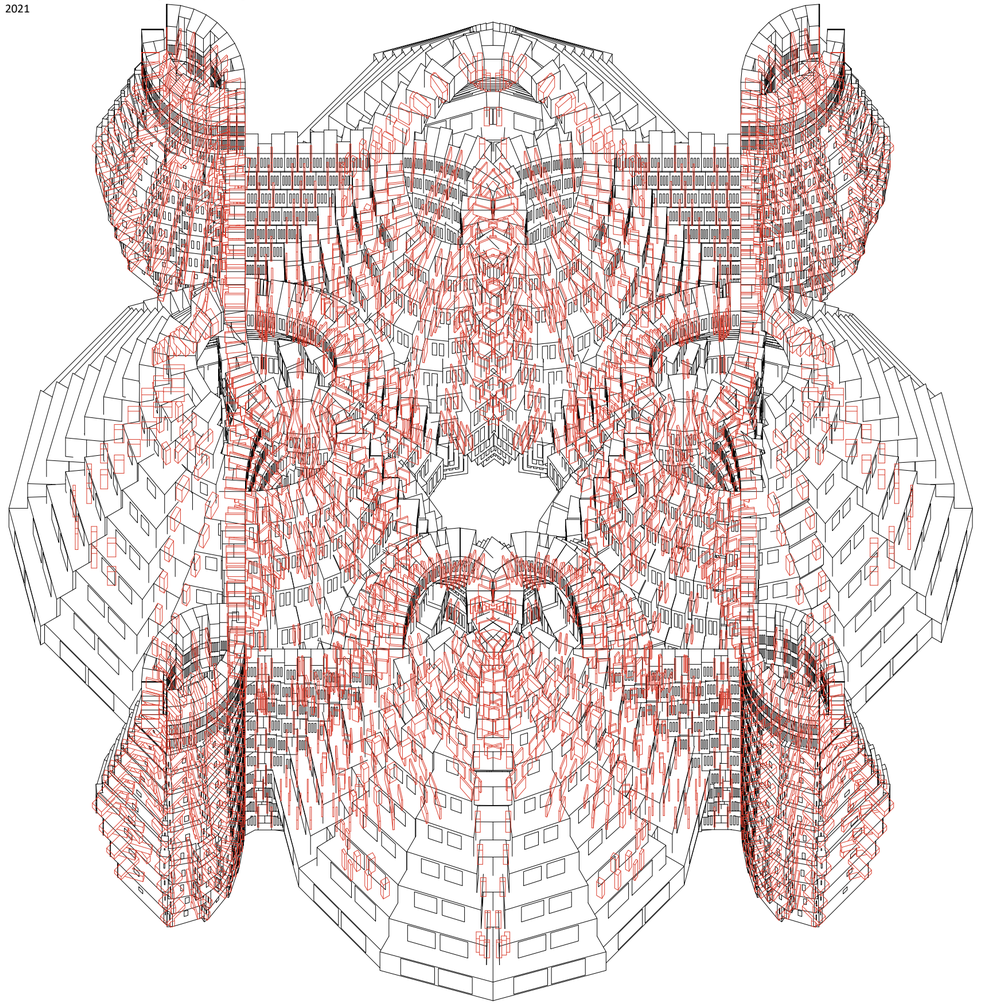


Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. O53_tendencia tipológica de alto de árboles. Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.



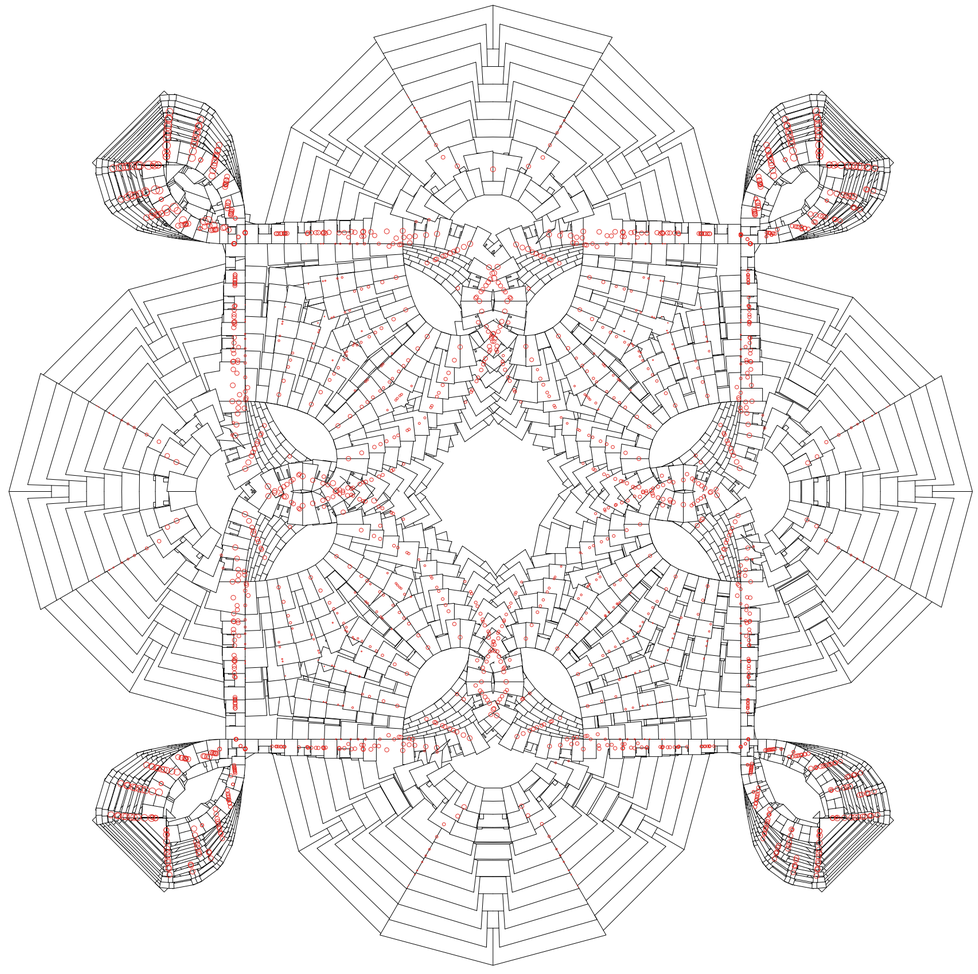
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V54_largo de pilastras entre ventanas. Determinauna proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



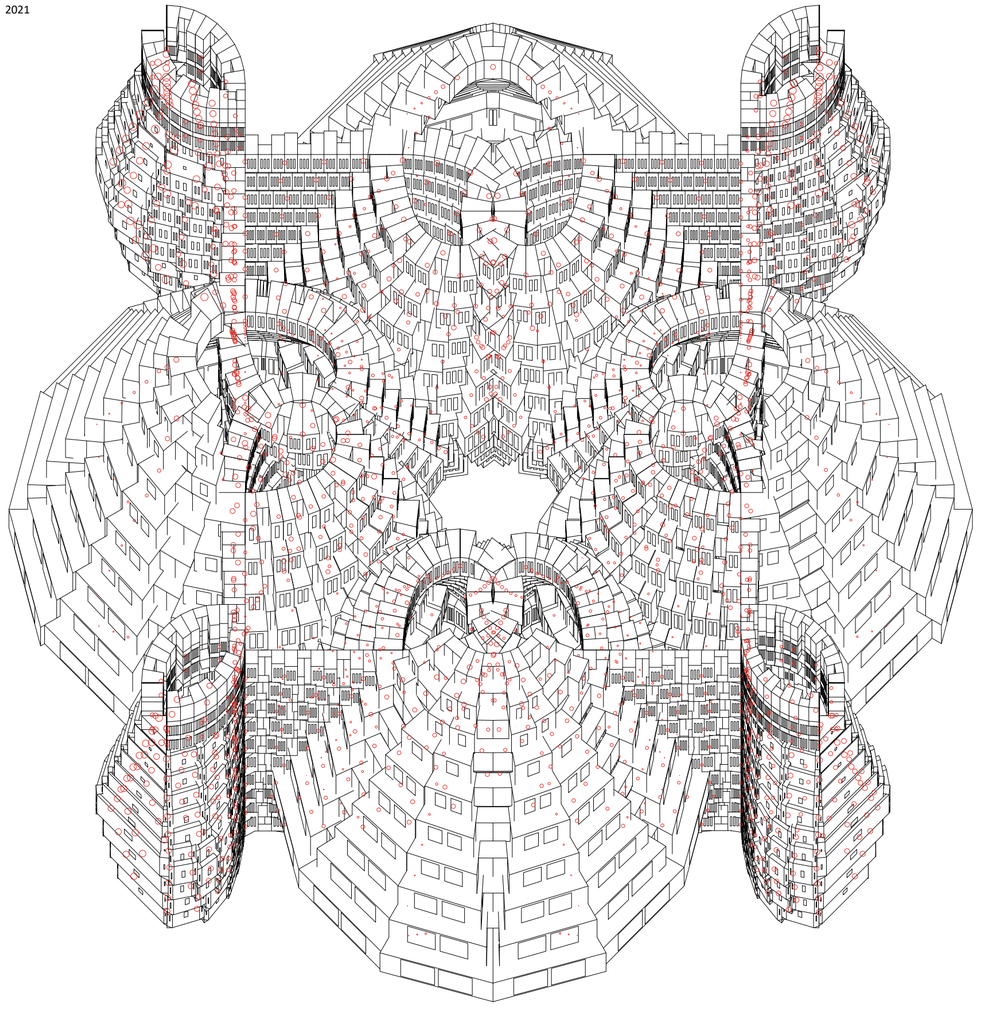
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V54_largo de pilastras entre ventanas. Determinauna proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



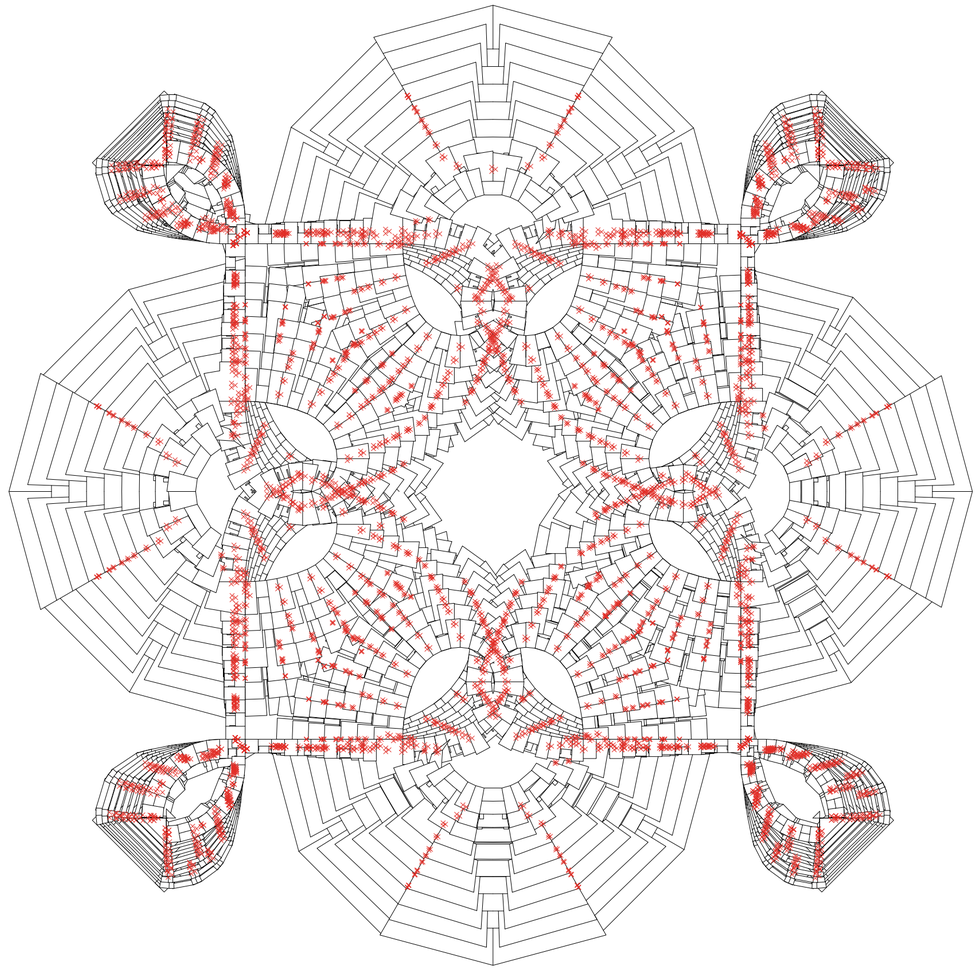
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V55_radio de irradiación de juegos satelitales. Determina una proporción de la plataforma que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



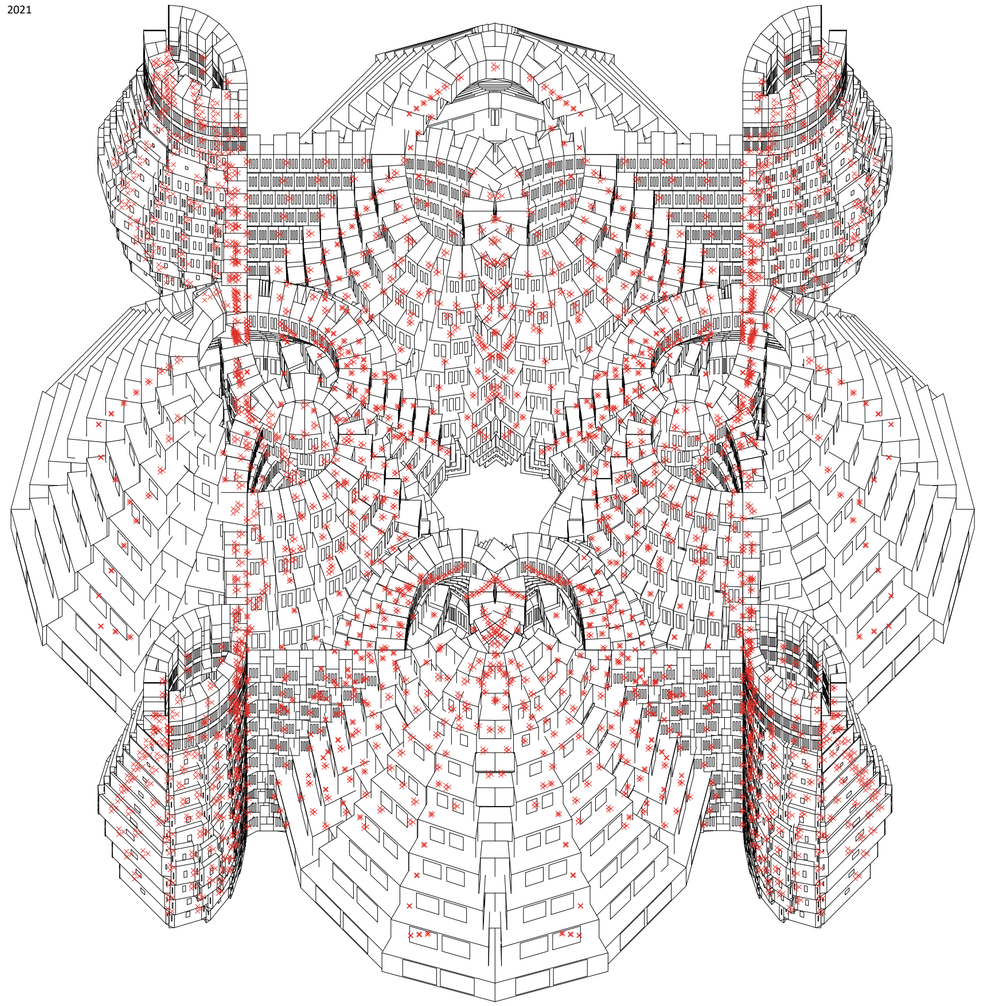
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V55_radio de irradiación de juegos satelitales. Determina una proporción de la plataforma que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

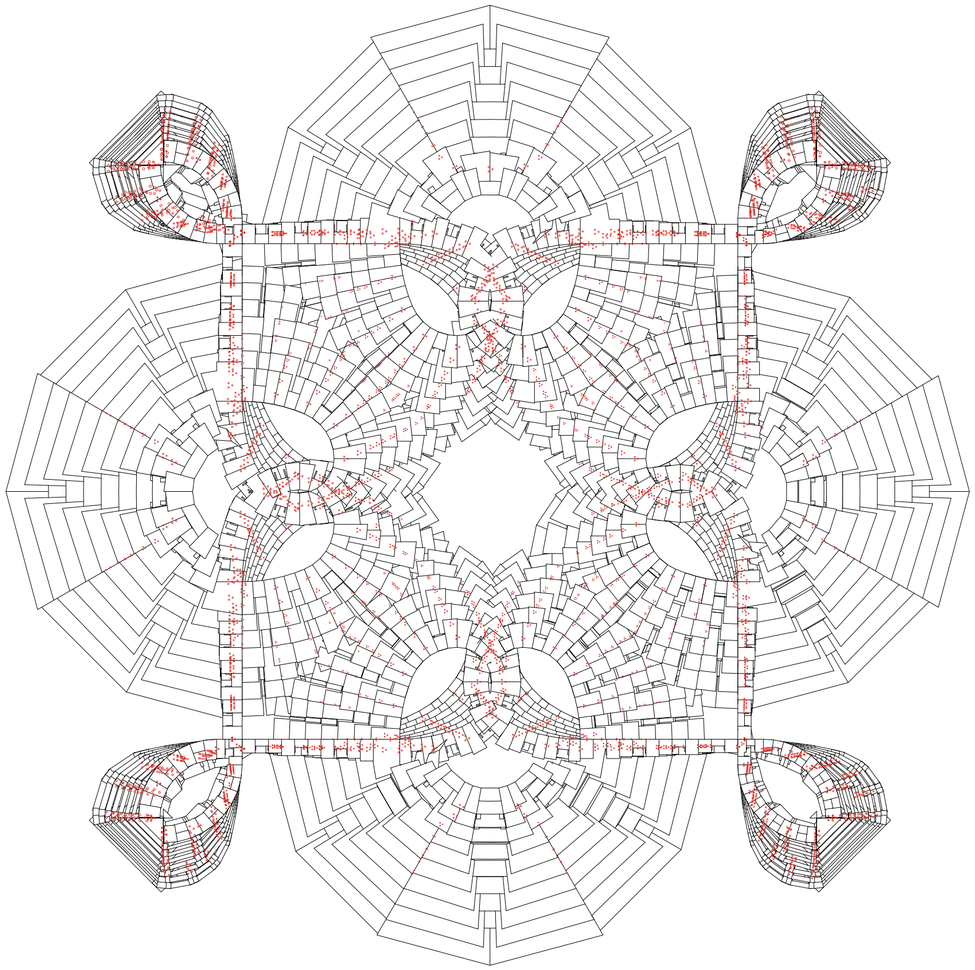


Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V56_división por cantidad de juegos satelitales. Determina la división del radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

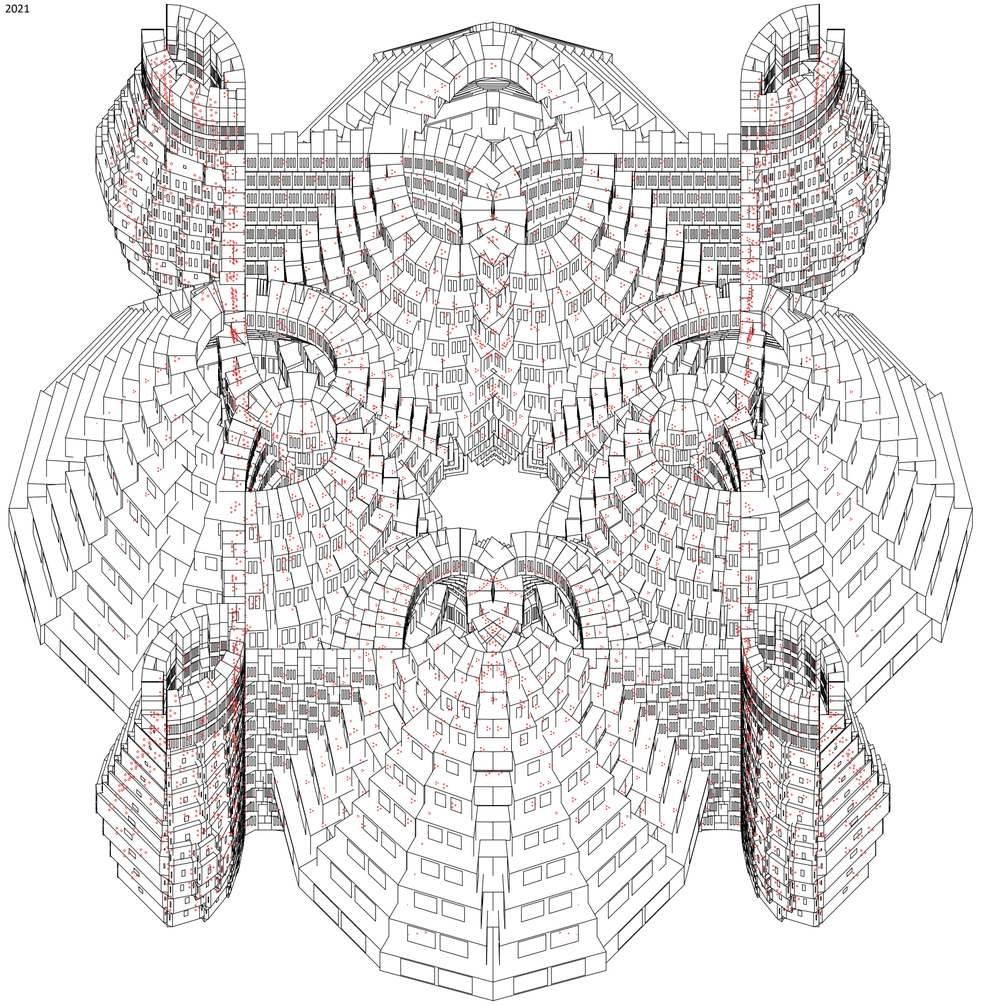


Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V56_división por cantidad de juegos satelitales. Determina la división del radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales que produce Inestabilidades Dispersas.



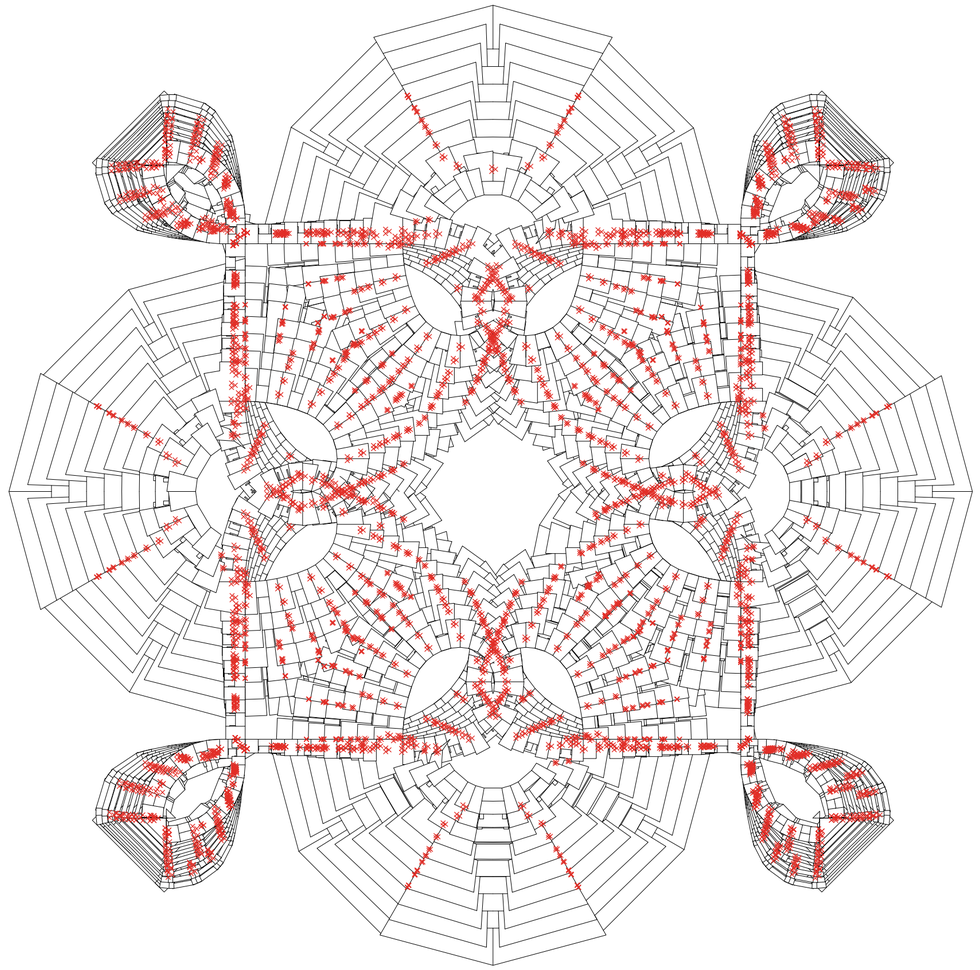
Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V57_radio de juegos satelitales. Determina la proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegosque produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



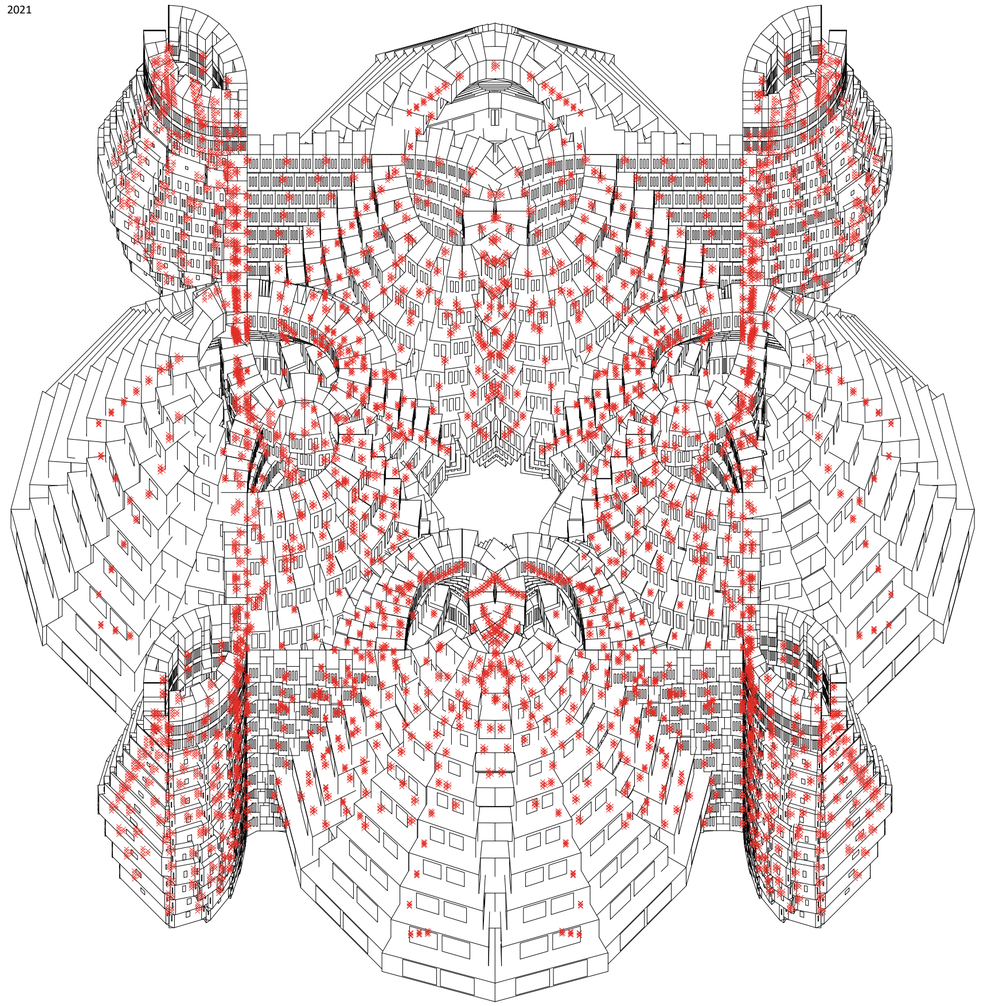
Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V57_radio de juegos satelitales. Determina la proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegosque produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750. V58_alto de juegos satelitales. Determina una proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750. V58_alto de juegos satelitales. Determina una proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

DEL ATRIO ROMANO AL PERISTILO DE CAPILLAS

Variabilidad del Modelo Genérico Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Claustros Enrollados Circulables retuerce la masa edilicia conteniendo desde al atrio romano en su grado mínimo hasta proponer un peristilo de capillas en su grado máximo.

El modelo se organiza en siete conjuntos de variables. En primer lugar, una serie de variables dimensionan el claustro del edificio entendiendo que el mismo puede ser con valores máximos una plaza o con valores mínimos un patio.

En segundo lugar, un grupo de variables toman las dimensiones del claustro para relacionarse con él. La división de los lados del claustro por cantidad de centros de giro varía la posibilidad del recogimiento respecto del claustro central, desplegándose en sub claustros o sub atrios en relación con el central. La altura total del edificio varía la verticalidad del mismo respecto al claustro. La traslación de los centros de giro tensiona la relación de estos nuevos subcentros respecto del principal o desplazándose tanto hasta romper su relación y volverse independiente. El diámetro de cada centro de giro tiene la posibilidad de ser igual al ancho total del claustro conteniéndolo o ser tan chico que solo pueda comprender la cantidad mínima posible de carritos que circulen por el mismo. En tercer lugar, se agrupan las variables que se relacionan con la mitad de las dimensiones del claustro y consecuentemente con el centro del mismo. La distancia de irradiación de juegos satelitales va a poblar el claustro hacia el centro o bien producir arboledas sobre la fachada del edificio.

En cuarto lugar, las variables que van a inclinar los radios de giro de las montañas rusas. La rotación tiende a tener una relación coplanar con el claustro cuando su ángulo es mínimo y pasa a tensionar por completo el claustro cuando se vuelve perpendicular a éste.

En quinto lugar, las variables que dimensionan las unidades del edificio. La división por segmentos de unidades va a generar plantas con muchas unidades pequeñas o plantas libres de ellas. El largo y el ancho de las unidades varía si los apartamentos son familiares o monoambientes para solteros. Las variables que responden a la construcción de las ventanas va a tensar entre la posibilidad de tener ventanales curtain wall o pequeñas ventanas a los largo de la fachada.

En sexto lugar, se agrupan las variables que organizan el patio central. Las dimensiones de la arboleda pueden generar árboles adultos o arbustos. Los juegos satelitales varían entre la diferenciación entre ellos y la relación aparente de las unidades de las que parten. Las variables que dimensionan los juegos perimetrales varían entre producir tiendas de premios y party rooms.

El último grupo comprende a las variables que construyen materialmente las montañas rusas. La división por cantidad de vigas en la cornisa genera mayor o menor densidad de la misma.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro.	
		V2_largo de claustro.	Valor máximo 150 m, genera una plaza. Valor mínimo 3m, genera un patio.
		V3_ancho de claustro.	Valor máximo 150 m, genera una plaza. Valor mínimo 3m, genera un patio.
		V4_evaluación de autonomía del claustro.	Valor máximo 1, genera claustros autónomos. Valor mínimo 0, genera claustros contextualistas.
		V5_división por cantidad de centros de giro.	Valor máximo 0.1, genera mayor recogimiento. Valor mínimo 1, genera menor recogimiento.
		V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro.	Valor máximo genera concentraciones de radios de giro hacia una esquina y radios de giros únicos hacia la otra. Valor mínimo genera una inversión de las concentracciones en la esquina opuesta.
		V7_altura de claustro.	Valor máximo 1, genera un edificio con una altura igual al lado promedio del clausto. Valor mínimo 0.1, genera un edificio de un 10% de alto en relacion al lado promedio.
		V8_tendencia diagonal de altura global de claustro.	Valor máximo genera una diferenciación de alturas del edificio intensificadas en forma exponencial hacia una esquina del claustro. Valor mínimo rota la intensificación de alturas a la esquina opuesta del claustro.
		V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.	Valor máximo 0.25m, genera un basamento que ocupa un cuarto de la altura máxima del claustro. Valor mínimo 3m, genera un edificio con un basamento minimo habitable.
		V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.	Valor máximo genera una diferenciación de alturas en el basamento orientadas a la misma esquina que las alturas mayores del claustro. Valor mínimo orienta las mayores alturas hacia la esquina opuesta.
		V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.	Valor máximo 0.25, genera un remate que ocupa un cuarto de la altura máxima del claustro. Valor mínimo 0.1, no construye remates.
		V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.	Valor máximo genera una diferenciación de alturas en el remate concentrando hacia una esquina momentos de torres a momentos sin remate. Valor mínimo concentra la diferenciación en la esquina opuesta del modelo.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro .	Valor máximo 0.5, genera una relación con el claustro igual a la distancia al centro del mismo. Valor mínimo 0, genera ábsides de máxima relación con el claustro central.
		V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.	Valor máximo genera diferenciación entre esquinas de loops mayores y medios de ábsides. Valor mínimo genera la diferenciación orientada a la esquina opuesta.
		V15_radio de centros de giro .	Valor máximo 0.5, genera un radio que contiene la totalidad del claustro. Valor mínimo 1.6, genera un radio que contiene la cantidad mínima de carritos para que pueda girar.
		V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro.	Valor máximo genera una diferenciación intensificada en una esquina de centros de giro a escala plaza con una velocidad leve y a escala patio con una velocidad intensificada. Valor mínimo diferencia intensificando en la esquina puesta.
		V17_rotación de centros de giro.	Valor máximo 45, genera una relación del radio de giro inclinada respecto al claustro. Valor mínimo 0, genera una relacion del radio de giro cooplanar al claustro.
		V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro.	Valor máximo genera esquinas con radios de giro mas inclinados. Valor mínimo ubica las esquinas mas inclinadas en la esquina opuesta.
		O19_construcción de curvas clotoides.	
		O20_identificación de puntos de intersección.	Valor máximo 0, genera menores iteraciones con mayor tamaño que coloniza el centro del claustro. Valor mínimo 2, genera mayores iteraciones de menor tamaño que genera claustros con perimetros enrulados.
		V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.	Valor máximo 0.5, genera una relación con el claustro igual a la distancia al centro del mismo. Valor mínimo 0, genera ábsides de máxima relación con el claustro central.
		V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro.	Valor máximo genera diferenciación entre esquinas de loops mayores y medios de ábsides. Valor mínimo genera la diferenciación orientada a la esquina opuesta.
		V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.	Valor máximo 0.5, genera un radio que contiene la totalidad del claustro. Valor mínimo 2.6, genera un radio que contiene la cantidad mínima de carritos para que pueda girar.
		V24_radio de centros de giro.	Valor máximo genera una diferenciación intensificada en una esquina de centros de giro a escala plaza con una velocidad leve y a escala patio con una velocidad intensificada. Valor mínimo diferencia intensificando en la esquina puesta.
		V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro.	Valor máximo 22.5, genera una relación del radio de giro inclinada respecto al claustro. Valor mínimo 0, genera una relacion del radio de giro cooplanar al claustro.
		V26_rotación de centros de giro.	Valor máximo genera esquinas con radios de giro mas inclinados. Valor mínimo ubica los centros de giro mas inclinadas en la esquina opuesta.
		V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro.	Valor máximo 2, genera basamentos con crecimientos intensificados. Valor minimo 1, generan basamentos con crecimientos lineales.
		V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.	Valor máximo 2, genera remates con crecimientos intensificados. Valor minimo 1, generan remates con crecimientos lineales.
		V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.	
		V30_división por altura promedio de pisos de basamento.	Valor máximo 11,2m genera pisos de cuadruple altura. Valor mínimo 2,8m genera pisos de altura mínima.

Las variables pueden ser de seis tipos. Las que conforman el claustro. Las que están en relación al claustro. Las que se construyen con medidas habitables. Las que están en relación a la fachada o en relación a las plataformas. Por último, las de tendencia que orientan los valores máximos y mínimos en una dirección.

Cada tipo de variable tiene la capacidad de variar de escala torre a escala ciudad, de patios a claustros, de ábsides a *loops*, de espacios más residenciales a más lúdicos, con mayor porosidad o mayor densidad.

Matriz de Construcción y Variación

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo.	Valor máximo 11,2m genera pisos de cuadruple altura. Valor mínimo 2,8m genera pisos de altura mínima.
		V32_división por altura promedio de pisos de remate.	Valor máximo 11,2m genera pisos de cuadruple altura. Valor mínimo 2,8m genera pisos de altura mínima.
		O33_interpolación de interfases.	
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos.	Valor máximo 18m genera conjuntos de mayor cantidad de unidades de menor tamaño. Valor mínimo 9m genera conjuntos menos densos de unidades de mayor tamaño.
		V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos.	Valor máximo genera esquinas con mayor cantidad de unidades concentradas opuestas a menores cantidades mas distendidas. Valor mínimo ubica las áreas de unidades mas densificadas en la esquina opuesta.
		V36_largo de barra.	Valor máximo 18m genera unidades con locales mas compartimentados y de mayores dimensones. Valor mínimo 9m genera unidades con locales sin compartimentar y de dimensiones mínimas.
		V37_tendencia diagonal de largo de barra.	Valor máximo genera esquinas con unidades mas profundas y compartimentadas a mas compactas y menos compartimentadas. Valor mínimo ubica las áreas de unidades mayores en la esquina opuesta.
		O38_tendencia tipológica de largo de barra.	
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo.	Valor máximo 1 genera unidades sin núcleo. Valor mínimo 0 no genera unidades y el núcleo ocupa todo el segmento.
		V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo.	Valor máximo genera concentraciones edilicias hacia una esquina opuestas a espacios donde predomina lo lúdico. Valor mínimo genera conentraciones edilicias en la esquina opuesta.
		O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo.	
		V42_radio de escaleras de núcleos.	Valor máximo genera escaleras que ocupan todo el ancho del recibidor. Valor mínimo genera la escalera mínima permitida.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas.	
		V44_ancho de montaña rusa.	Valor máximo 3m genera rieles con carros para familias. Valor mínimo 0,6m perite el paso de un unico carro individaual.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas.	Valor máximo 3 genera series de ventanas. Valor mínimo 0 no construye ventanas.
		O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas.	
		V47_dimensiones de ventanas.	Valor máximo 1 genera ventanales courtainwall. Valor mínimo 0,05 genera ventanas mínimas.
		V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.	
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles.	
		V50_radio de árboles.	Valor máximo 0,5 genera árboles con copas que ocupan la mitad de la plataforma. Valor mínimo 0 no genera árboles.
		O51_tendencia tipológica de radio de árboles.	
		V52_alto de árboles.	Valor máximo 1 genera arboles que tienen el alto del entrepiso. Valor mínimo 0 no genera árboles.
		O53_tendencia tipológica de alto de árboles.	
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.	Valor máximo 1 genera party rooms. Valor mínimo 0 anula los tipos de juegos perimetrales.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales.	Valor máximo 1 coloniza la plataforma. Valor mínimo 0 anula los juegos satelitales.
		V56_división por cantidad de juegos satelitales.	Valor máximo 5 genera densificaciónes de juegos en las plataformas. Valor mínimo 0 anula los juegos.
		V57_radio de juegos satelitales.	Valor máximo 1 genera carrouseles contiguos sin separaciónes entre ellos. Valor mínimo 0 anula los tipos de juegos radiales.
		V58_alto de juegos satelitales.	Valor máximo 1 genera jusgos que ocupan la altura libre de piso. Valor mínimo 0 anula los tipos de juegos radiales.

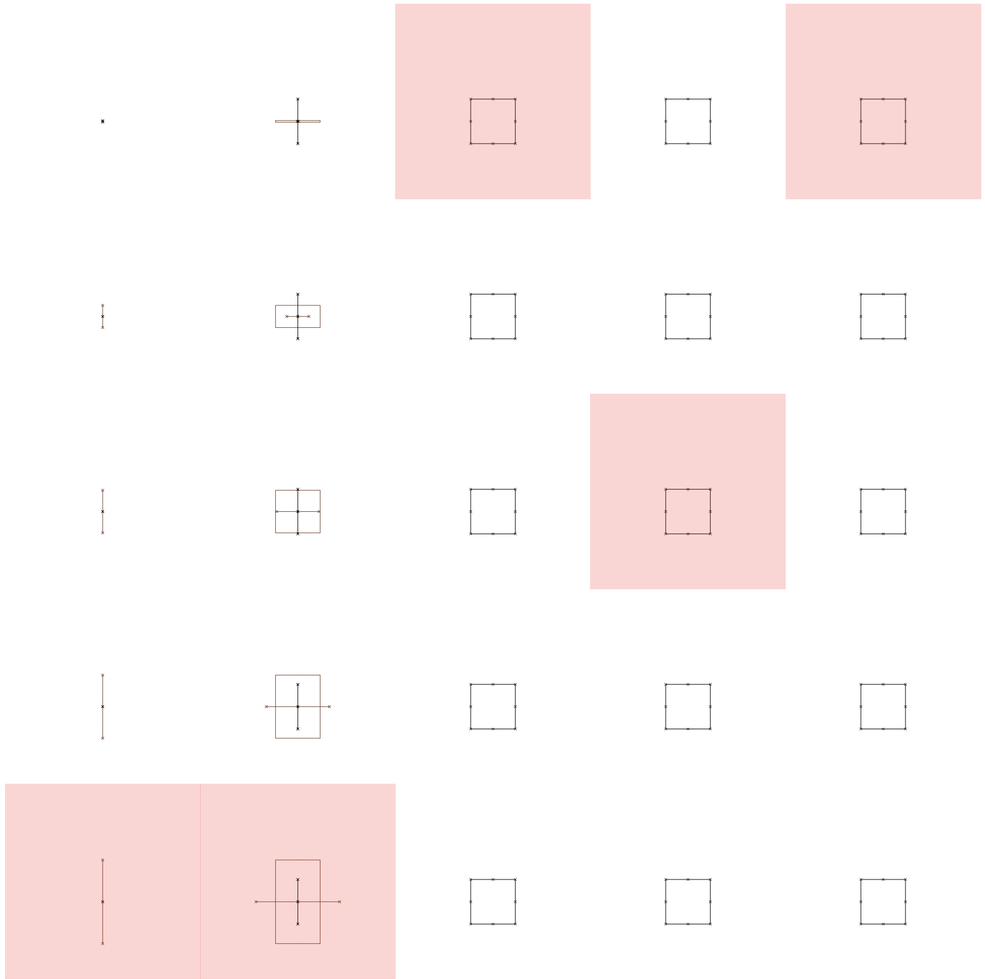
Las variables pueden ser de seis tipos. Las que conforman el claustro. Las que están en relación al claustro. Las que se construyen con medidas habitables. Las que están en relación a la fachada o en relación a las plataformas. Por último, las de tendencia que orientan los valores máximos y mínimos en una dirección.

Cada tipo de variable tiene la capacidad de variar de escala torre a escala ciudad, de patios a claustros, de ábsides a *loops*, de espacios más residenciales a más lúdicos, con mayor porosidad o mayor densidad.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Matriz de Construcción y Variación

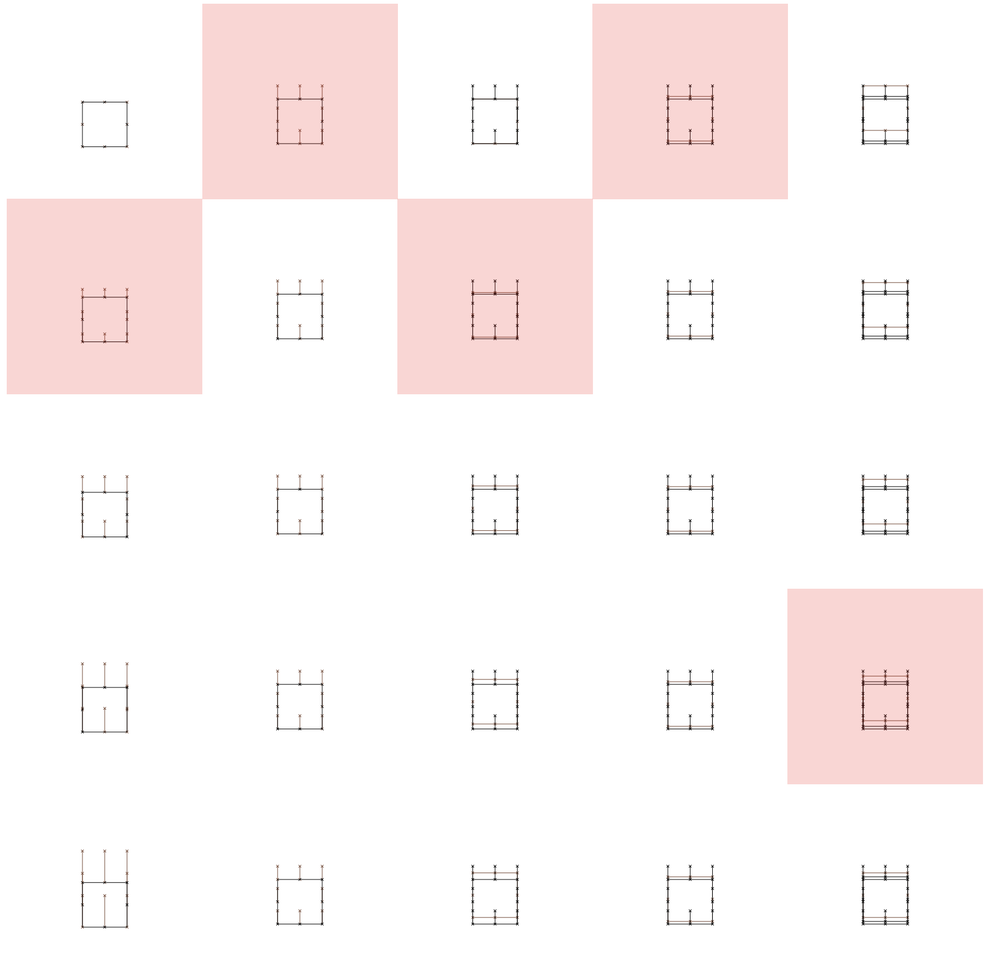
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V02_largo de claustro.	V03_ancho de claustro.	V04_evaluación de autonomía del claustro respecto a la ciudad.	V05_división de lados de claustro por cantidad de centros de giro.	V06_tendencia diagonal de división de lados de claustro.
MV01_claustro				
MMV01_secuencias retorcidas				

Matriz de Construcción y Variación

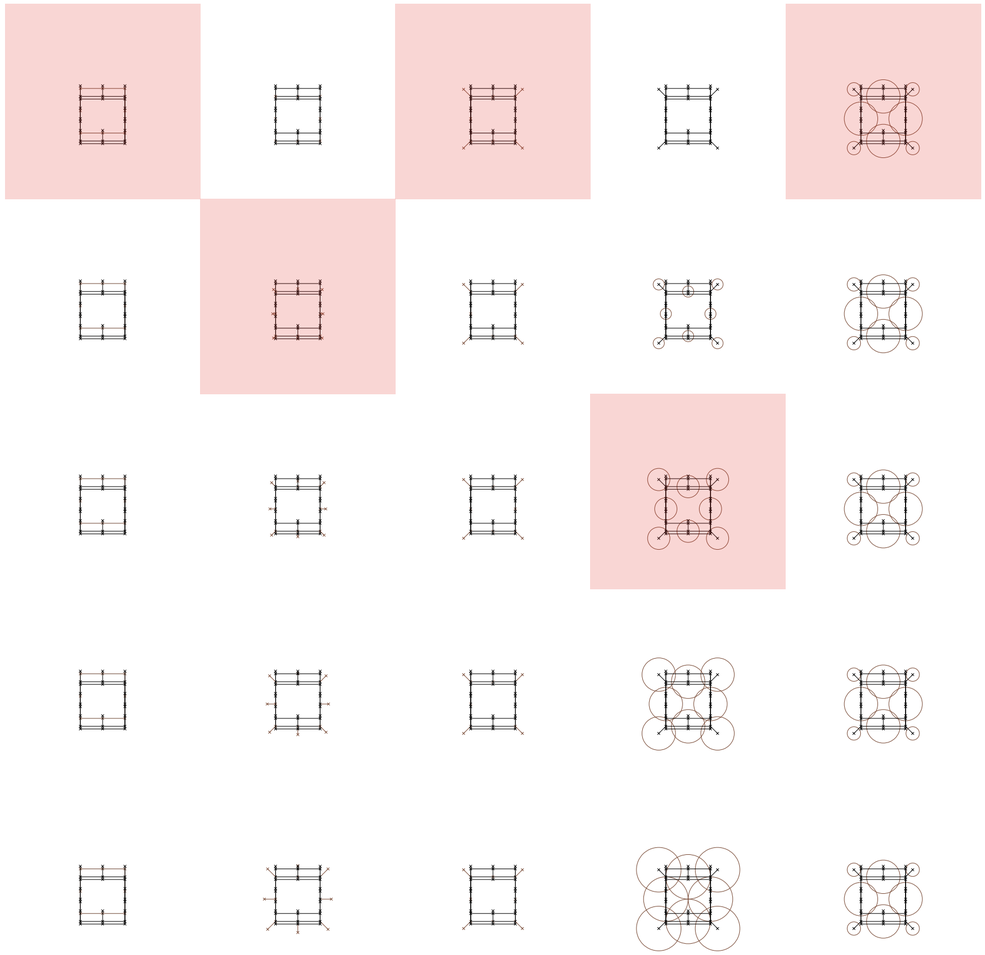
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V07_altura de claustro.	V08_tendencia diagonal de altura global de claustro.	V09_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.	V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.	V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.

Matriz de Construcción y Variación

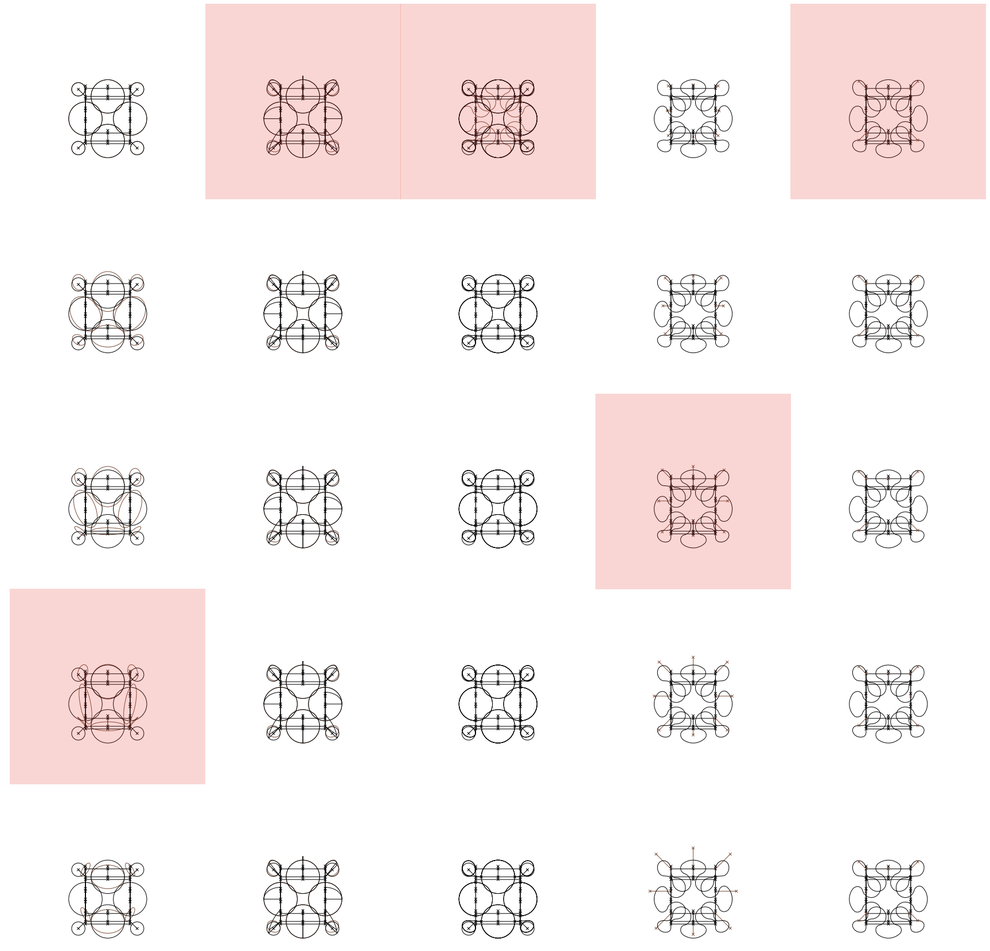
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.	V13_traslación perpendicular de interfase basamento-desarollo.	V14_tendencia diagonal de traslación de interfase basamento-desarollo.	V15_radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo.	V16_tendencia diagonal de radio de interfase basamento-desarollo.
	MV02_interfases			

Matriz de Construcción y Variación

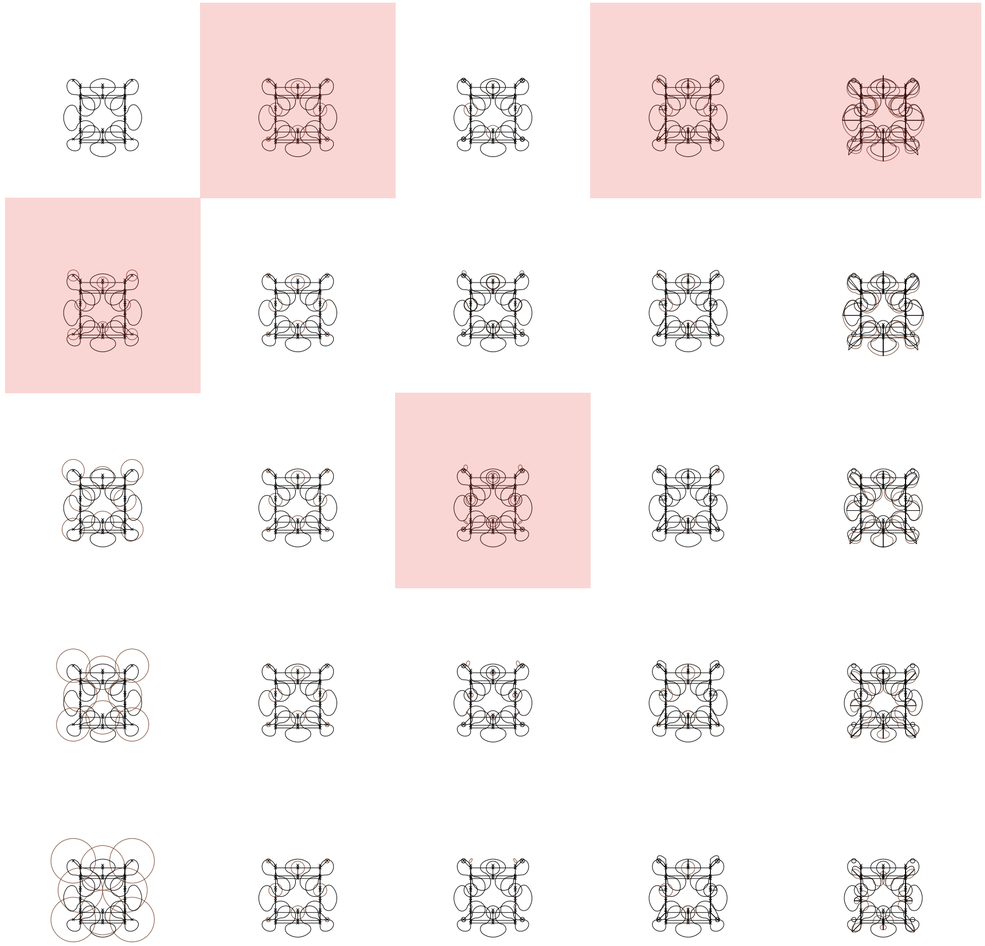
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V17_rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo.	V18_tendencia diagonal de rotación de interfase basamento-desarollo.	V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.	V22_traslación perpendicular de interfase desarrollo-remate.	V23_tendencia diagonal de traslación de interfase desarrollo-remate.

Matriz de Construcción y Variación

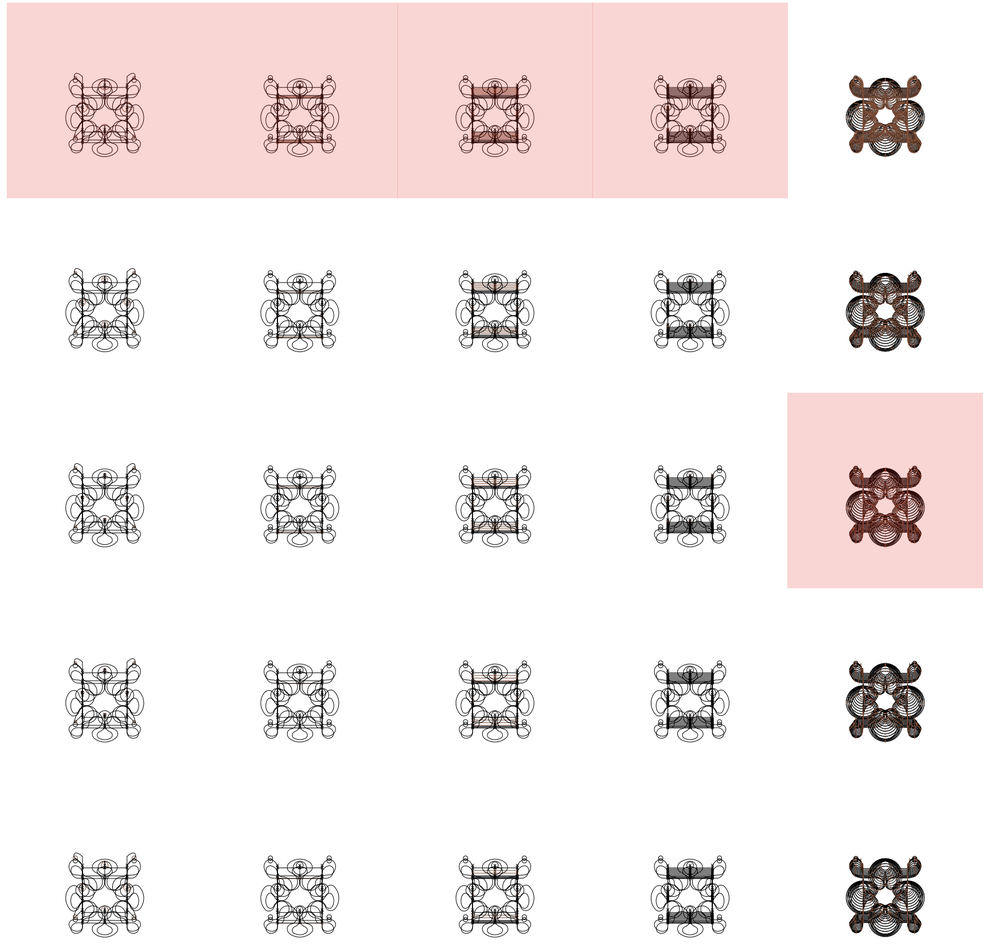
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V24_radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate.	V25_tendencia diagonal de radio de interfase desarrollo-remate.	V26_rotación de centros de giro de interfase desarrollo-remate.	V27_tendencia diagonal de rotacion de interfase desarrollo-remate.	V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.

Matriz de Construcción y Variación

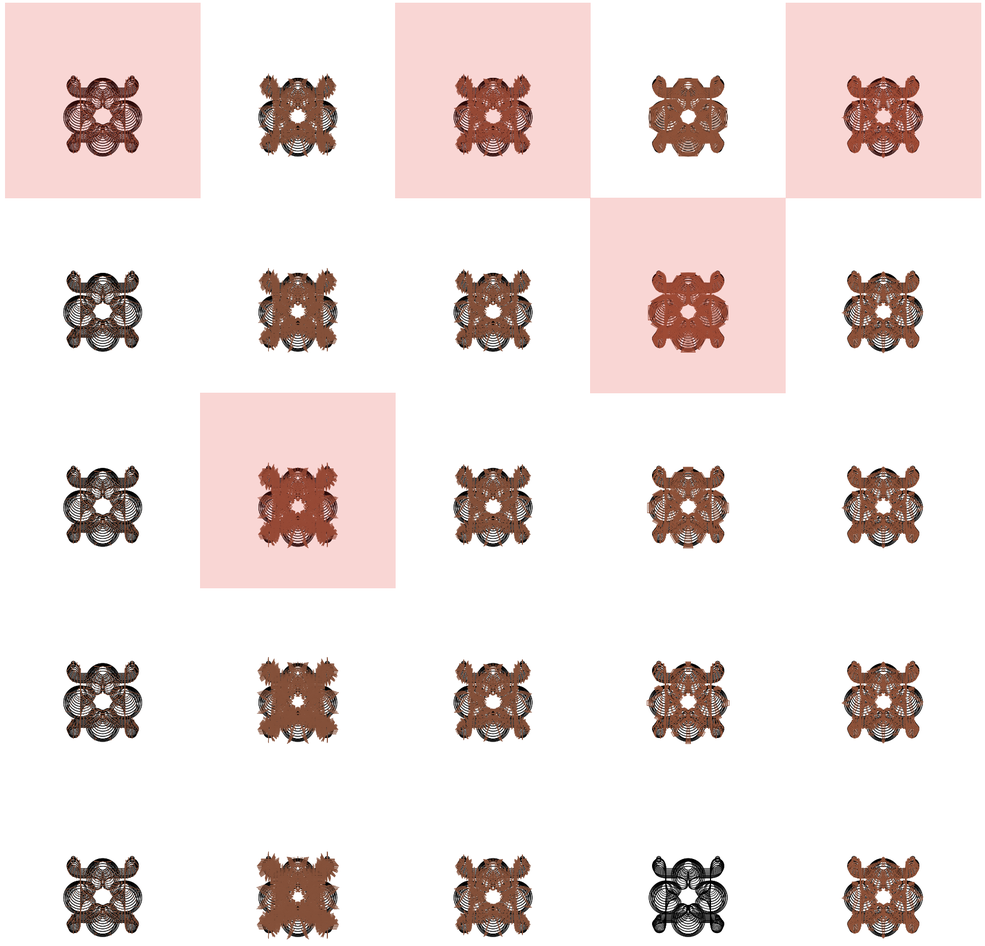
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.	V30_división por altura promedio de pisos de basamento.	V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo.	V32_división por altura promedio de pisos de remate.	V34_división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo.
				MV03_costillas
				MMV02_Fracciones cosidas

Matriz de Construcción y Variación

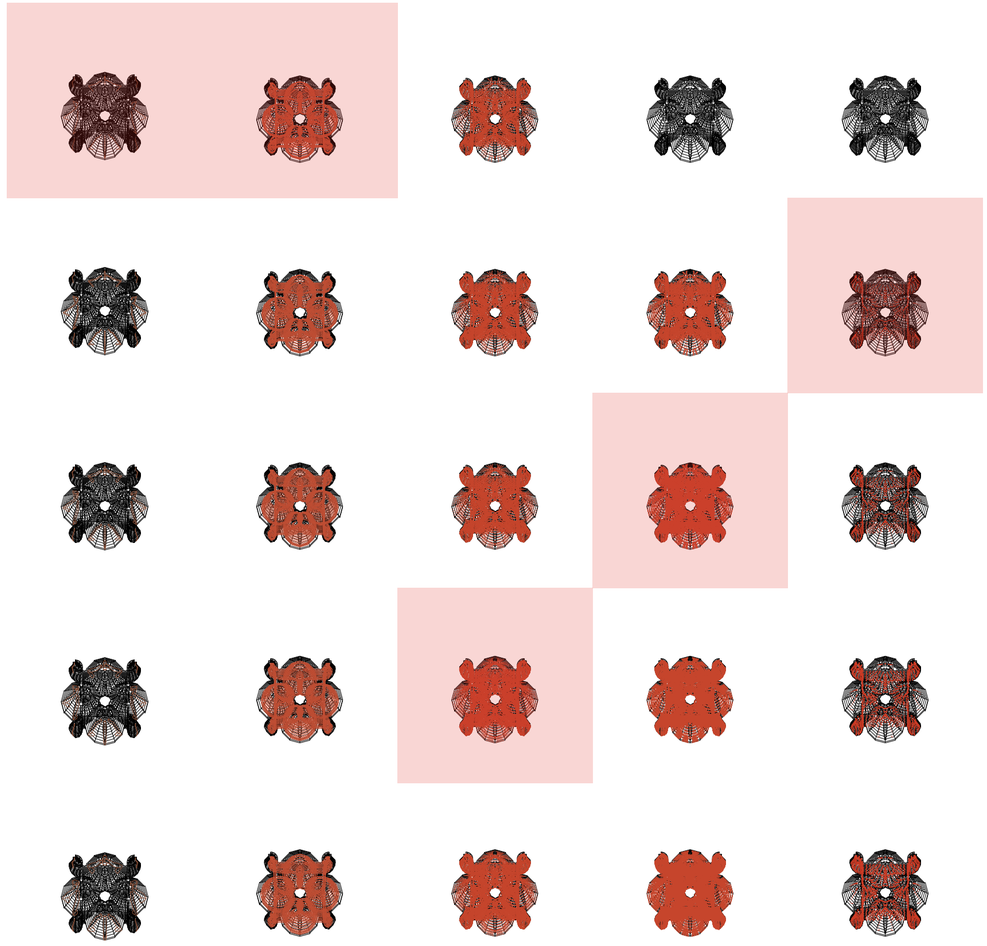
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos.	V36_largo de barra.	V37_tendencia diagonal de largo de barra.	V39_proporción de unidades y núcleo.	V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo.
			MV04_unidades	

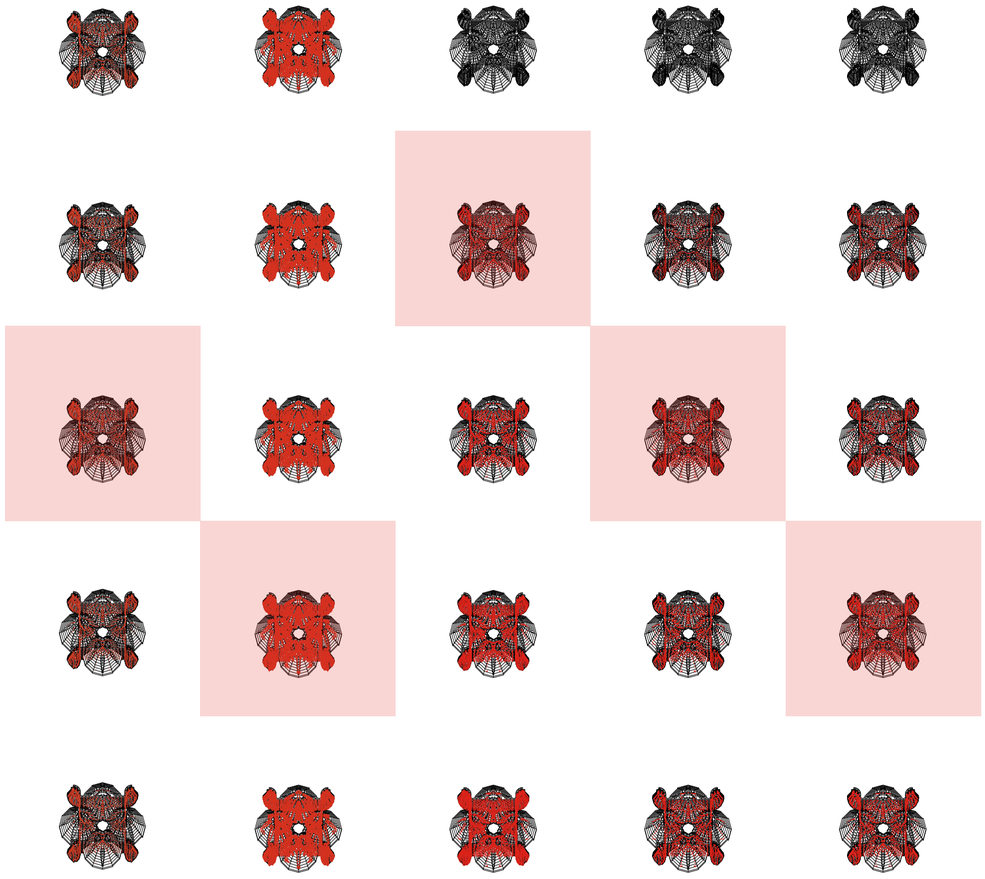
Matriz de Construcción y Variación

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V42_radio de escaleras de núcleos.	V44_ancho de montaña rusa.	V45_división por cantidad de ventanas.	V47_dimensiones de ventanas.	V50_radio de árboles.
	MV05_montaña rusa	MV06_ventanas		MV07_árboles
		MMV03_miscelanias acentuadas		

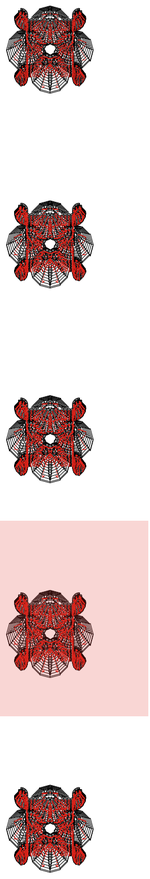
Matriz de Construcción y Variación



V52_alto de árboles.	V54_largo de pilastras entre ventanas.	V55_radio de irradiación de juegos satelitales.	V56_división por cantidad de juegos satelitales.	V57_radio de juegos satelitales.
	MV08_pilastras	MV09_juegos satelitales		
	MMV04_entramados fusionados			

Matriz de Construcción y Variación

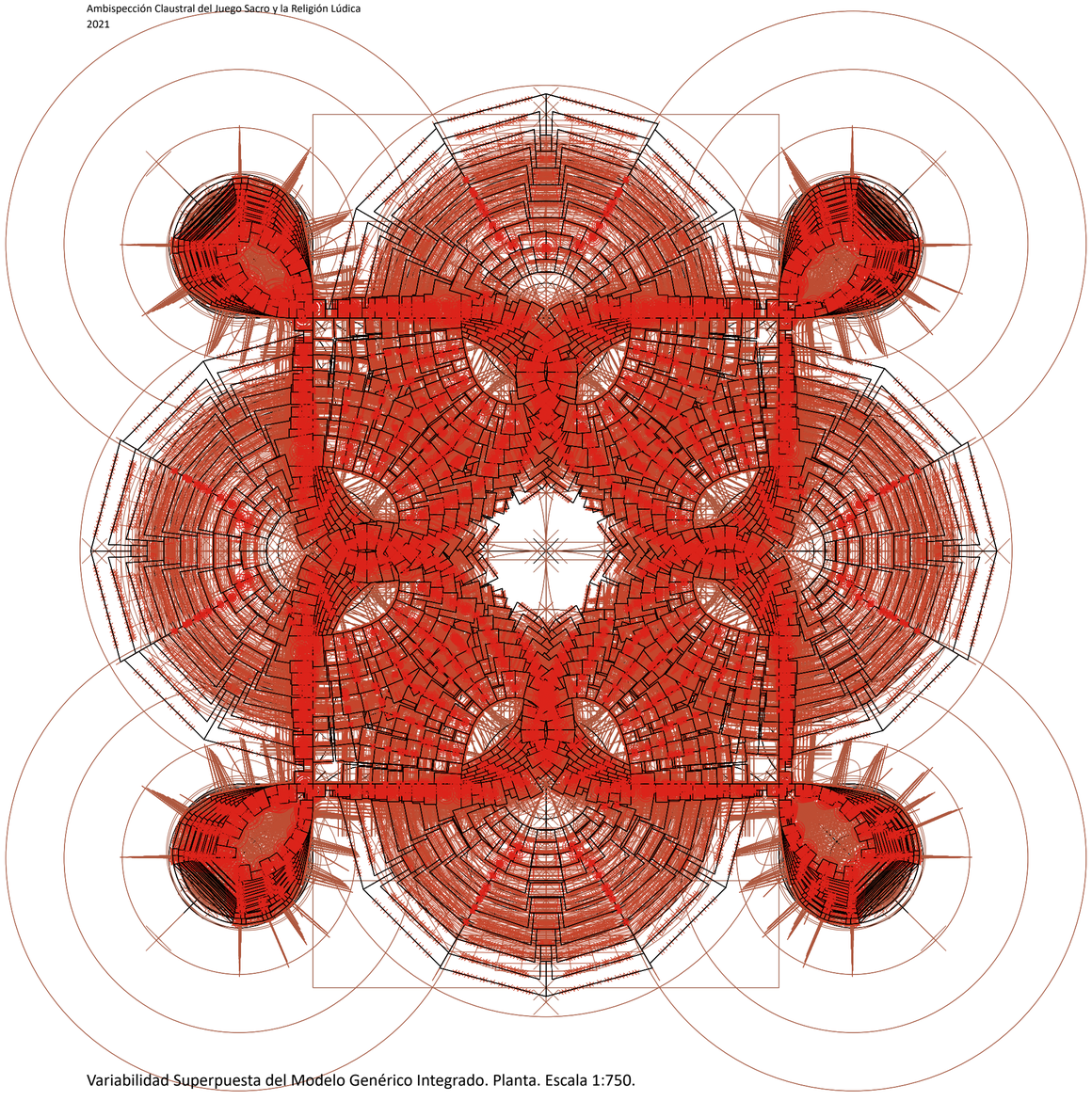
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V58_alto de juegos satelitales.

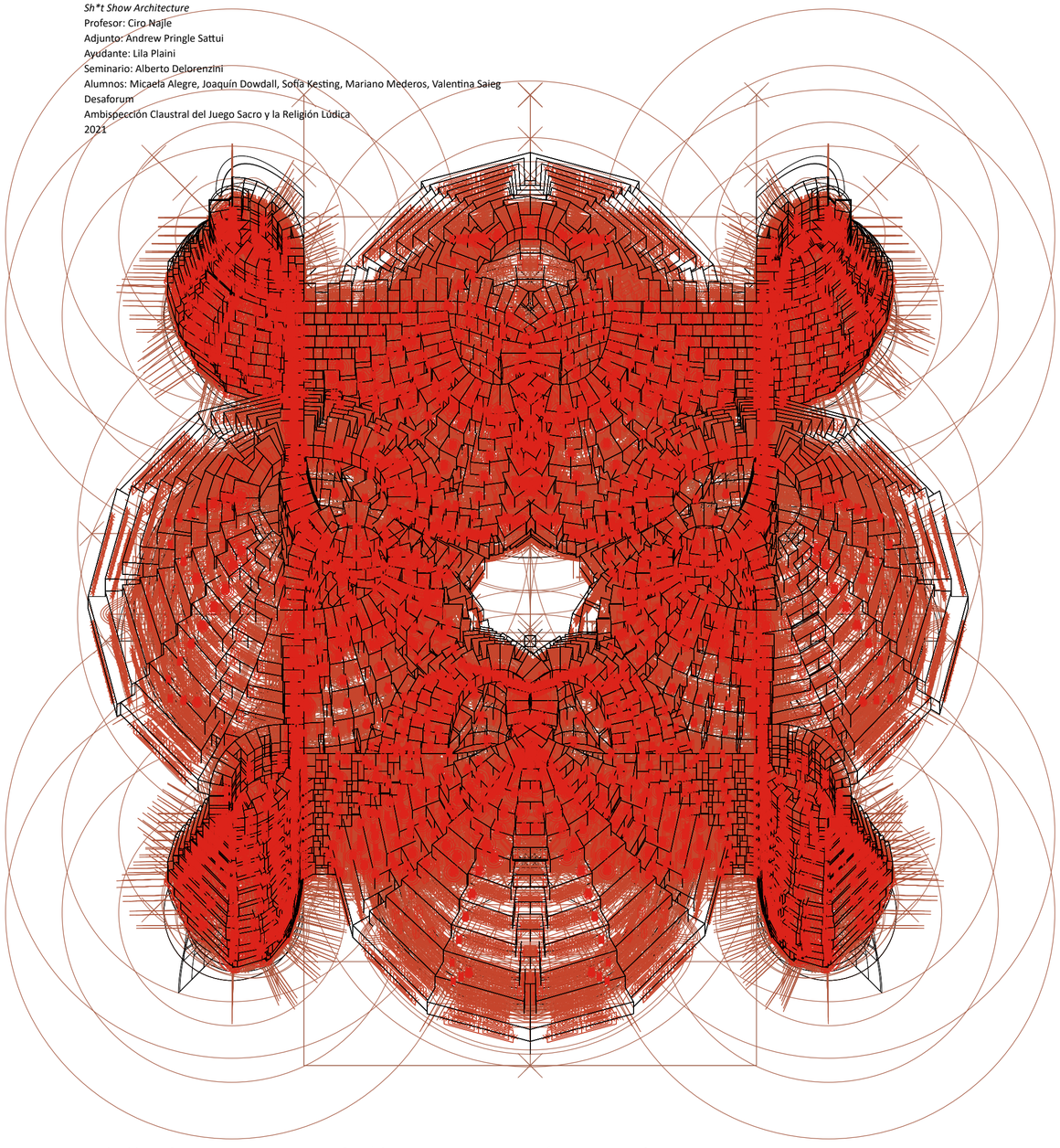
Matriz de Construcción y Variación

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Genérico Integrado. Planta. Escala 1:750.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Genérico Integrado. Axonomtría. Escala 1:750.

CATEDRAL POST-BARROCA

Documentación del Modelo Genérico Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

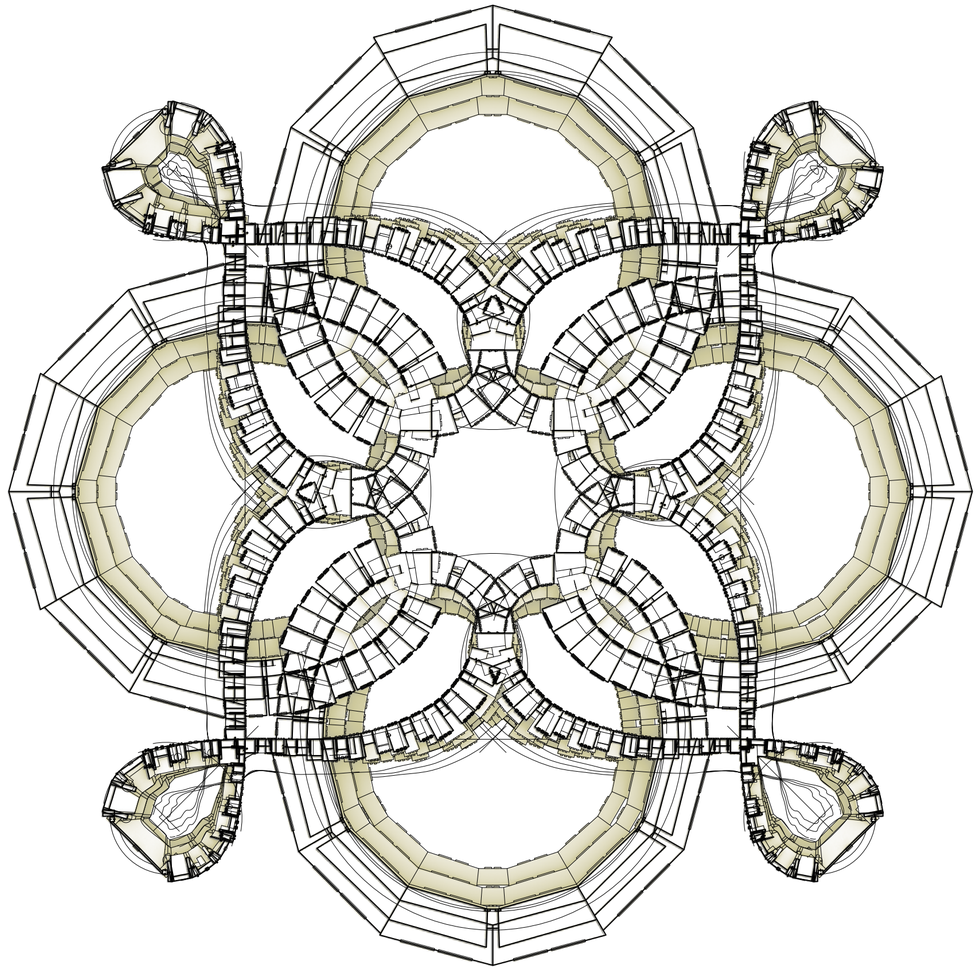
El modelo de Theme Park otorga continuidad literal a lo que anteriormente era únicamente compositivo mediante circulaciones transversales, a la vez que el modelo de Resort Building estratifica las montañas rusas en una lógica clásica de basamento, desarrollo y remate, donde las conexiones comienzan a cerrarse en cúpulas, abrirse en valles y aislarse en torres a medida que se asciende.

El claustro se configura con un perímetro de doble banda, una de apartamentos y delante una plataforma lúdica. Se rompe la idea de ábside y esquina al loopearlas, en las ábsides la banda de vivienda prima sobre la plataforma lúdica y viceversa en los loops, mientras las curvas intermedias negocian las transiciones.

Paradójicamente, buscando dar continuidad fragmenta el claustro generando subcentros de jerarquía variable, una multiplicidad de momentos de formas de sacralidad y paganidad. Atrios centrípetos de ábsides, atrios centrífugos de loops, atrios intersticiales, atrios centrales y atrios periféricos. A partir de la Ambispección, el proyecto busca construir formas de religiosidades profanas y mundanidades sacras.

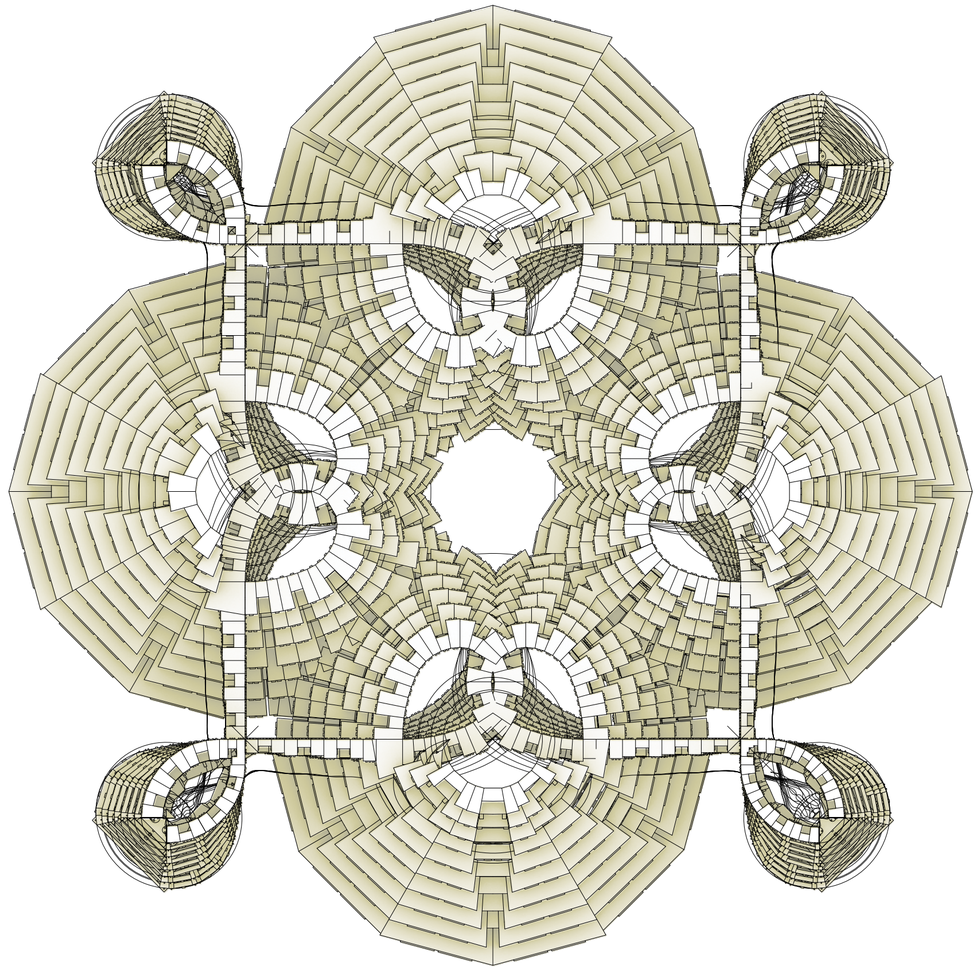
El proyecto integrado, por medio de la Resonancia Solemne, el Vértigo Convergente, el Claroscuro Envolvente y la Irradiación Uniforme, construye un campo de tensiones entre Formas de Extrospección e Introspección, Ambispección. Puntos medios como concentraciones de tranquilidad absoluta y esquinas de caos. Patios como cajas de resonancias rodeadas de vértigos. Se consolida un par ábside-loop, lugares de recogimiento y de dispersión. Las esquinas vertiginosas irradian de manera fragmentada el caos en forma de carruseles y los centros resonantes contrastan texturizando la calma a modo de capillas. Las montañas rusas pliegan la masa continúa produciendo relaciones complejas entre el interior y el exterior, generando interiores-interiores, interiores-exteriores y exteriores-exteriores. El espacio caótico irrumpe el calmo y la calma se derrama hacia el caos. Un espectáculo surrealista de introspecciones hacia fuera y extrospecciones hacia adentro.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



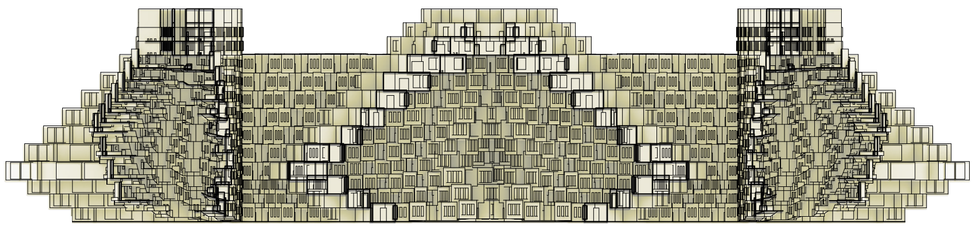
Planta tipo. Escala 1:1300.

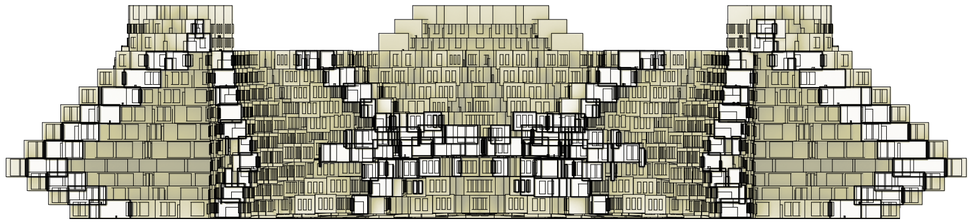
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Planta de techos. Escala 1:1300.

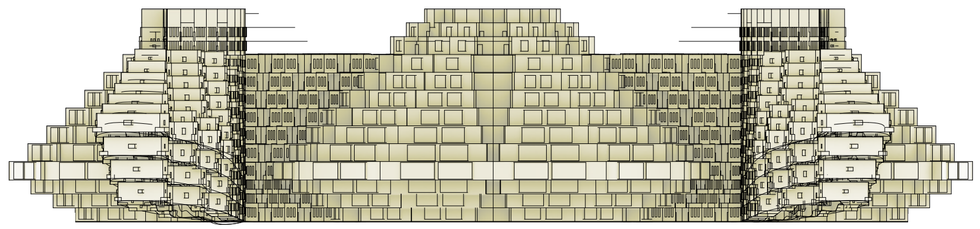
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

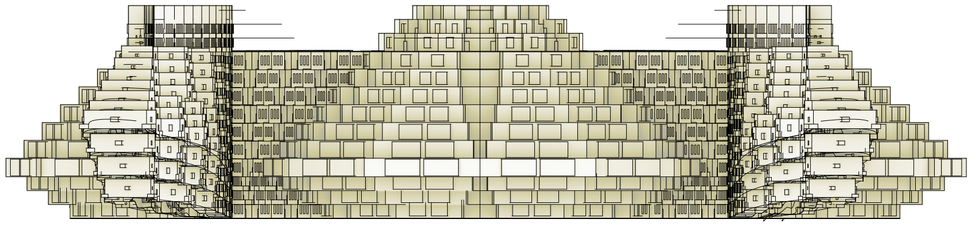




Cortes. Arriba frontal, abajo lateral. Escala 1:1300.

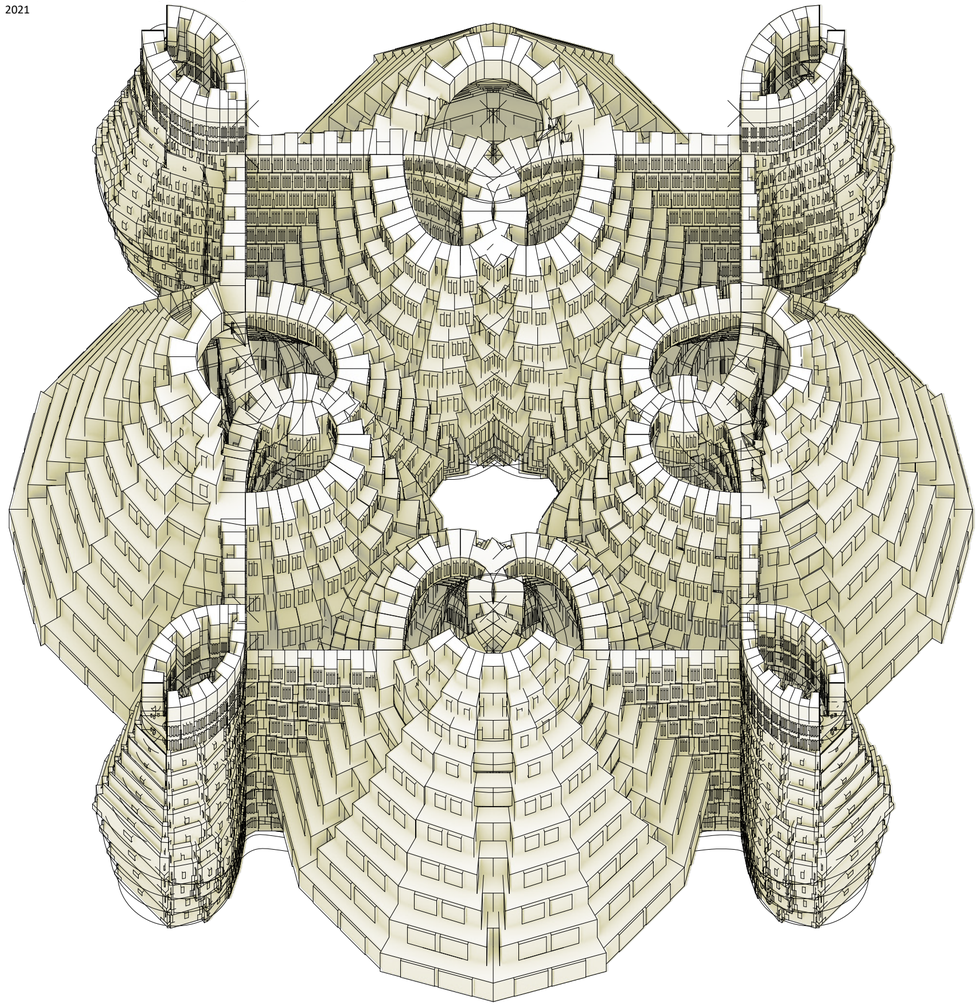
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





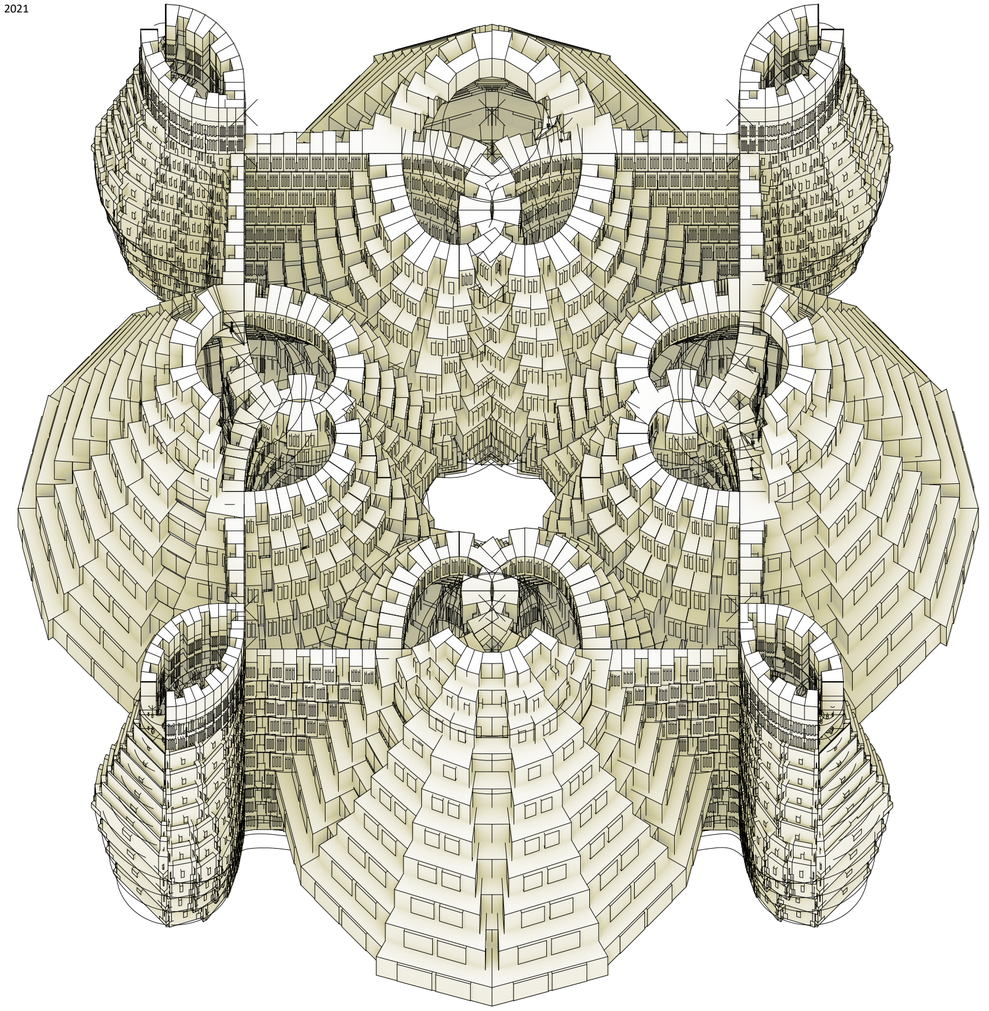
Vistas. Arriba frontal, abajo lateral. Escala 1:1300.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Axonometría frontal. Escala 1:1300.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Axonometría lateral. Escala 1:1300.

CLAUSTRÓPOLIS

Ambispección como modelo superador a las arquitecturas del aislamiento

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Modelo Singular. Claustrópolis. Sector esquina superior derecha del claustro con la torre más alta. Planta.

AMBISPECCIÓN COMO MODELO SUPERADOR A LAS ARQUITECTURAS DEL ASILAMIENTO

Introducción al Modelo Singular Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El Modelo Integrado Singular reconoce la estructura del Modelo Genérico. Construye las mismas partes diferenciándose en su grado acumulado. Trabaja con las tendencias diagonales que alteran aquellas variables pertenecientes al modelo del Theme Park y que diferencian los valores acentuándose por crecimiento exponencial. Se ajustan los valores produciendo tensión en su relación con el claustro. Esto se refuerza con las tendencias para generar un modelo con cuatro esquinas singulares que exponen en menor o mayor medida la relación entre opuestos del modelo; ábside-loop, lo sacro y lo lúdico, el recogimiento y el vértigo, la calma y el caos.

Las tensiones producidas en el modelo van a explicitar de manera más intensa cada uno de los efectos sublime a través de las montañas rusas y sus velocidades, la Levedad Incesante. Las tensiones entre lo sacro y lo lúdico, las Inestabilidades Dispersas. Las diferencias entre ábsides y loops van a diferenciar Difusiones Contrastantes y la calma y el caos, el Recogimiento Monumental.

El Modelo Integrado Singular tiene como objetivo la intensificación de las cualidades del Modelo Genérico. Su hipótesis de variación va a tender a potencializar las particularidades encontradas en la integración de los casos, proponiendo nuevos modos de espacios y en consecuencia nuevos efectos de lo sublime. El modelo se construye a partir de las mismas variables y operaciones del Modelo Genérico. Se trabaja con una paleta de colores rojos con valores de negro mas altos. Se despliega un paso a paso del modelo graficando en negro la geometría construida y en color la variable indexada. Luego se despliega la variabilidad explorando un rango de 5 grados e identificando cual es el del caso de estudio. Dichas exploraciones de grados se superponen. Finalmente se grafica el estado final del modelo.

La continuidad compositiva es reemplazada por continuidad literal, informada a partir de los recorridos de las montañas rusas. Paradójicamente, la masa se enrolla sobre sí misma reforzando la continuidad a la vez que secciona el vacío central produciendo nuevas centralidades. Las montañas rusas pliegan la masa del Resort Building a la vez que la composición clásica de este estructura las montañas rusas en altura. En el basamento, una montaña rusa global recorre la totalidad del perímetro con loops y rodeos en forma de ábsides. Las montañas rusas parciales del desarrollo cosen progresivamente los centros de giro, disminuyendo el número por nivel, desde los que cosen la totalidad a la singularidad. Hacia arriba, los radios de giro disminuyen, cerrándose sobre sí mismos en forma de cúpulas, a la vez que tienden a un círculo tangente al perímetro, para lo cual los centro de giro de loops disminuyen su traslación mientras que las ábsides lo incrementan. El remate construye círculos tangentes independientes, puntos de vértigo absoluto.

ATRIOS RESONANTES CENTRÍFUGOS

Forma del Modelo Singular Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2020
Atlas de Genéricos Sublimes
Dirección: Ciro Najle
Tutores: Manuel Mensa, Johanna Potap, Andrew Pringle, Carolina Telo,
Melissa Pomsztein, Lucas Torres Agüero
Seminarios: Alberto Delorenzini, Anna Font
Ayudantes: Diego Laplaza, Santiago Rigoli
Alumnos: Nombre Alumno, Nombre Alumno, Nombre Alumno

El Modelo Integrado Singular, al igual que el Genérico, se organiza en las mismas cuatro meta meta variables, Secuencias Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas y Entramados Fusionados.

En primer lugar, las Secuencias Retorcidas estructuran los claustros y *kinks* construyendo las interfaces de series de torres encadenadas y enrolladas, seccionando el espacio central y produciendo nuevas centralidades anexas al claustro en los laterales del claustro que van transicionando a *loops* hacia las esquinas resultando en conglomeraciones de ábsides y *loops* hacia la esquina superior derecha y ábsides aislados con *loops* más disgregados en la opuesta. Se construyen tres montañas rusas que estructuran el edificio en tres partes; basamento, desarrollo y remate cuyas alturas tienen una tendencia diagonal que en direcciones opuestas tensionando las partes y construyendo una verticalidad en el proyecto igual a la horizontalidad.

En segundo lugar, las Fracciones Cosidas generan las costillas estructurales, unidades y la montaña rusa. Siendo las costillas la estructura, las unidades más fragmentadas hacia los *loops* y menos fragmentadas hacia las ábsides. Las unidades se encuentran conectadas y determinadas por cada uno de los recorridos construidos anteriormente. Al apilarse, en conjunto conforman series de torres y cúpulas que se encierran sobre cada centro de giro.

En tercer lugar, las Misceláneas Acentuadas organizan la fachada construyendo entre las partes una serie de ventanas y árboles.

En cuarto lugar, Entramados Fusionados que conectan las partes construidas en la meta meta variable anterior. Entre las ventanas se construyen juegos perimetrales que reemplazan la estaticidad del Orden por el dinamismo del juego y los juegos satelitales que irradian juegos en torno a los árboles.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro. V2_largo de claustro. V3_ancho de claustro. V4_evaluación de autonomía del claustro. V5_división por cantidad de centros de giro. V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro. V7_altura de claustro. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro . V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V15_radio de centros de giro . V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V17_rotación de centros de giro. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro. O19_construcción de curvas clotoides. O20_identificación de puntos de intersección. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V24_radio de centros de giro. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V26_rotación de centros de giro. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en cuatro meta-metavariables. La primera construye Secuencias Retorcidas. Internamente trabaja con dos metavariables la que construye el claustro sus dimensiones su masa y la división interna de sus partes y la segunda las interfases entre el suelo, basamento, desarrollo, remate y cielo .

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro. V2_largo de claustro. V3_ancho de claustro. V4_evaluación de autonomía del claustro. V5_división por cantidad de centros de giro. V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro. V7_altura de claustro. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro . V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V15_radio de centros de giro . V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V17_rotación de centros de giro. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro. O19_construcción de curvas clotoides. O20_identificación de puntos de intersección. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V24_radio de centros de giro. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V26_rotación de centros de giro. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta metavariables que toman tonos de rojo que engloba a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta a medida que avanzan y aumenta la proporción de negro generando tonalidaddes oscuras para identificar las variables singulares.

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. V32_división por altura promedio de pisos de remate. O33_interpolación de interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos. V36_largo de barra. V37_tendencia diagonal de largo de barra. O38_tendencia tipológica de largo de barra.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo. V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. V42_radio de escaleras de núcleos.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas. V44_ancho de montaña rusa.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. V47_dimensiones de ventanas. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. V50_radio de árboles. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. V52_alto de árboles. O53_tendencia tipológica de alto de árboles.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales. V56_división por cantidad de juegos satelitales. V57_radio de juegos satelitales. V58_alto de juegos satelitales.

Variables: estructura. La segunda construye Fracciones Cosidas. Se organiza en tres meatavariables que construyen la estructura de andamios, las unidades, y las plataformas que dan acceso a las montañas rusas . La tercera construye Misceláneas Acentuadas. Internamente organiza ventanas y árboles que perforan las unidades y plataformas respectivamente. La cuarta construye Entramados Fusionados. Coloniza las unidades y plataformas generando relaciones entre ellas.

Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. V32_división por altura promedio de pisos de remate. O33_interpolación de interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos. V36_largo de barra. V37_tendencia diagonal de largo de barra. O38_tendencia tipológica de largo de barra.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo. V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. V42_radio de escaleras de núcleos.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas. V44_ancho de montaña rusa.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. V47_dimensiones de ventanas. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. V50_radio de árboles. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. V52_alto de árboles. O53_tendencia tipológica de alto de árboles.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales. V56_división por cantidad de juegos satelitales. V57_radio de juegos satelitales. V58_alto de juegos satelitales.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta metavariables que toman tonos de rojo que engloba a los de las meta variables. Estas últimas y sus variables que las componen adquieren una tonalidad que disminuye los valores de cian, amarillo, magenta a medida que avanzan y aumenta la proporción de negro generando tonalidaddes oscuras para identificar las variables singulares.

Cuadro de Variables y Determinaciones

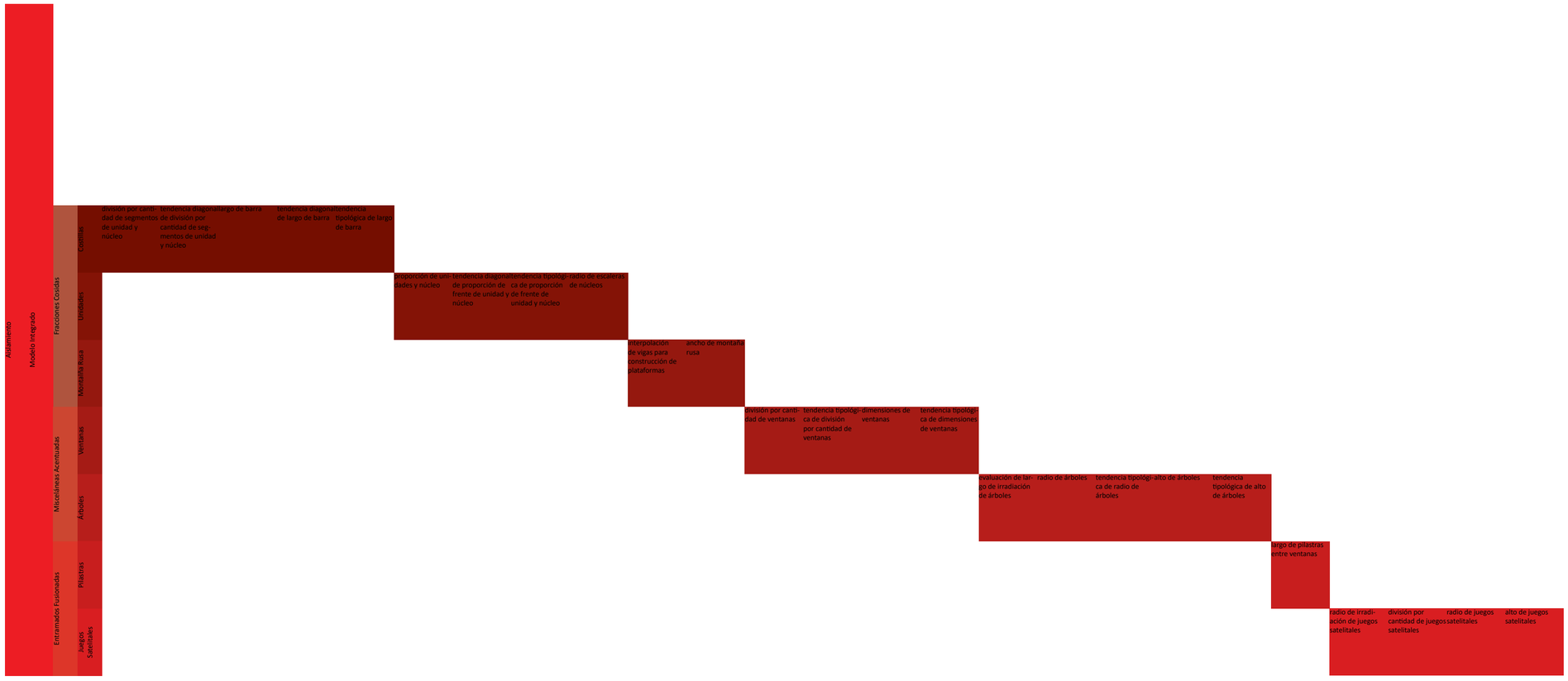


Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

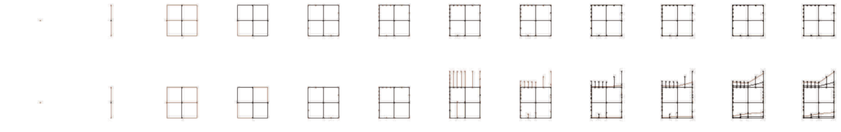


Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

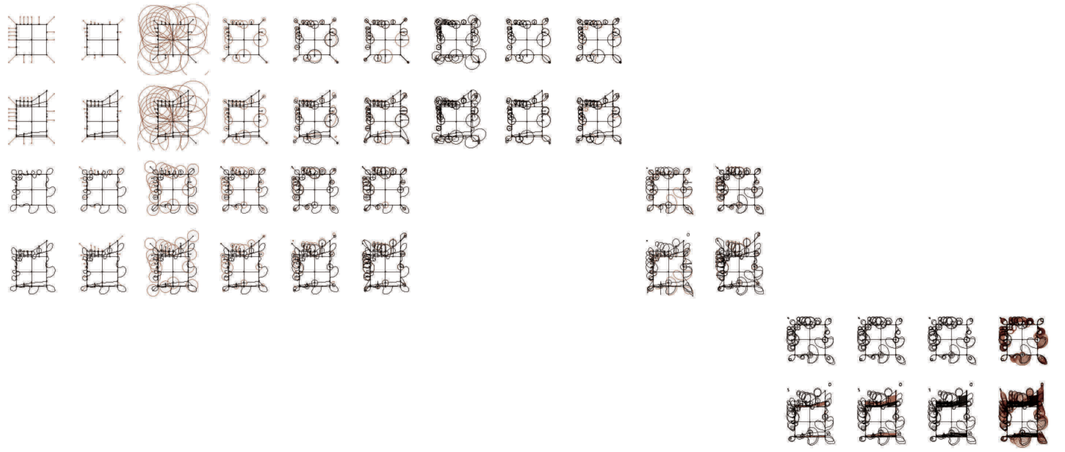
Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021





Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Variables y Determinaciones

ATRIOS RESONANTES CENTRÍFUGOS

Construcción del Modelo Singular Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El Modelo Integrado Singular define, a partir de un centro, un ancho y largo del vacío central. Luego divide sus lados por cantidad de centros de giro y se le aplica su tendencia. Se construye la altura general del edificio y las alturas parciales de cada parte como una proporción de ésta en basamento-desarrollo y desarrollo-remate, sus respectivas tendencias que provoca que las alturas de cada parte se respondan entre ellas con direcciones opuestas.

En la segunda metavariable se trabaja con las interfaces para generar trayectorias bucleadas entre el basamento, desarrollo y remate. Se define la traslación perpendicular y radio de centro de giro, ambas con su tendencia de variación local de los extremos al punto medio de los lados y una tendencia diagonal global. Se rotan los centros de giro con su tendencia. Las clotoides construyen las transiciones entre los radios de giro y el perímetro inicial, constituyendo un recorrido continuo. Se reconocen puntos de discontinuidad por lo que el modelo debe iterar, produciendo en dichos puntos nuevos centros de giro trasladados que restituyen la continuidad del recorrido por medio de loops. A continuación se determina la rotación de los loops y se vuelven continuos a partir de una clotoide. Se extrapolan las tendencias para la interfase remate-cielo y suelo-basamento y se divide e interpola las interfases por altura promedio los pisos de basamento, desarrollo y remate.

En la tercera metavariable se construyen las costillas en las que se divide por cantidad de segmentos de unidad y núcleo con su tendencia. Luego largo de barra con su tendencia diagonal y según tipología ábside y loop. En la cuarta metavariable se construye la proporción de unidades y núcleo con su tendencia diagonal y tipología de barra y el radio de escaleras de núcleos. En la quinta metavariable se construye la montaña rusa mediante una interpolación de vigas que da lugar a las plataformas.

La sexta metavariable construye las ventanas en el cual se divide el segmento interior y exterior de la unidad por cantidad de ventanas, determinando según tipología ábside-loop sus dimensiones, con su tendencia de variación correspondiente. La séptima, los árboles, se evalúa su irradiación, radio, alto y respectiva tendencia tipológica.

La octava los juegos perimetrales se generan en el espacio entre ventanas en el que se conecta verticalmente produciendo juegos perimetrales a modo de pilastras, variando su largo. Por último la novena metavariable que compone los juegos satelitales donde árboles sirven luego como centros para irradiar juegos satelitales, determinando la tendencia de variación del radio de irradiación, la división por cantidad de juegos satelitales, su radio y alto.

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro.	Determina el centro del claustro que produce Recogimiento Monumental.
		V2_largo de claustro.	Determina el largo del claustro que produce Recogimiento Monumental.
		V3_ancho de claustro.	Determina el ancho del claustro que produce Recogimiento Monumental.
		V4_evaluación de autonomía del claustro.	Determina la distancia del proyecto al centro de la intersección del cardo y decumano que produce Levedad incesante.
		V5_división por cantidad de centros de giro.	Determina la consentración de programas como un factor del lado del claustro que produce Levedad Incesante.
		V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro.	Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de centros de giro de ábsides o loops por lado que produce Levedad Incesante.
		V7_altura de claustro.	Determina la altura del recorrido total del edificio que produce Levedad Incesante.
		V8_tendencia diagonal de altura global de claustro.	Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura total del edificio que produce Levedad Incesante
		V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.	Determina la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
		V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.	Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
		V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.	Determina la altura del remate de las montañas rusas autónomas que produce Levedad Incesante.
		V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.	Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa parcial que produce Levedad Incesante.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro .	Determina la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.
		V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.	Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.
		V15_radio de centros de giro .	Determina el diámetro de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
		V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro.	Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
		V17_rotación de centros de giro.	Determina la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.
		V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro.	Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.
		O19_construcción de curvas clotoides.	Determina la construcción de las clotoides en los loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
		O20_identificación de puntos de intersección.	Determina el perímetro conformado por las ábsides y loops que produce Levedad Incesante.
		V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.	Determina la iteración de la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.
		V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro.	Determina la distancia entre los centros de giro de los loops nuevos y los puntos de discontinuidad que produce Levedad Incesante.
		V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.	Determina la distribución de valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.
		V24_radio de centros de giro.	Determina el radio de giro de loops nuevos de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.
		V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro.	Determina la distribución de valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión que produce Levedad Incesante.
		V26_rotación de centros de giro.	Determina la rotacion de centros de giro en relación a la proximidad al programa de ocio que produce Levedad Incesante.
		V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro.	Determina la distribución de valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.
		V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.	Determina la exacerbación del crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles que produce Levedad Incesante.
		V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.	Determina la exacerbación del crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.
		V30_división por altura promedio de pisos de basamento.	Determina la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Las variables se estructuran en cuatro meta meta variables. La primera construye y organiza y retuerce la forma del claustro. La segunda, construye la estructura que diversifica en áreas residenciales con unidades y áreas lúdicas con plataformas y montañas rusas. La tercera y cuarta granularizan tanto la fachada como las plataformas con ventanas, árboles, juegos y pilastras.

Las variables del modelo determinan dimensiones, cantidades, rotaciones, iteraciones, extrapolaciones, o tendencias. Cada una de ellas están determinadas por valores singulares. Producen efectos sublimes Recogimiento Monumental, Levedad Incesante, Difusiones Contrastantes e Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado Singularizado

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo.	Determina la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.
		V32_división por altura promedio de pisos de remate.	Determina la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.
		O33_interpolación de interfases.	Determina las trayectorias de los niveles entre las interfases que produce Recogimiento Monumental.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos.	Determina la división de las interfases por cantidad de segmentos para unidades que produce Recogimiento Monumental.
		V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos.	Determina la cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados que producen Recogimiento Monumental.
		V36_largo de barra.	Determina la profundidad de las unidades que produce Recogimiento Monumental.
		V37_tendencia diagonal de largo de barra.	Determina la distribución de largo de unidad mínimos, máximos e interpolados que produce Recogimiento Monumental.
		O38_tendencia tipológica de largo de barra.	Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo.	Determina una proporción del segmento que ocupan las unidades en los extremos en relacion al núcleo del centro que prduce Recogimiento Monumental.
		V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo.	Determina la distribución de valores de ancho de unidad mínimos, máximos e interpolados que produce Recogimiento Monumental.
		O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo.	Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.
		V42_radio de escaleras de núcleos.	Determina la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor que produce Recogimiento Monumental.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas.	Determina la vinculación entre vigas de un mismo nivel para las plataformas por donde se circula para acceder a los juegos.
		V44_ancho de montaña rusa.	Determina el ancho de los rieles sobre la plataforma que produce Difusiones Contrastantes.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas.	Determina la división de la fachada por cantidad de ventanas que produce Difusiones Contrastantes.
		O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas.	Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
		V47_dimensiones de ventanas.	Determina una proporción de la fachada a las ventanas que produce Inestabilidades Dispersas.
		V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.	Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles.	Determina la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad que produce Inestabilidades Dispersas.
		V50_radio de árboles.	Determina la copa del cipres lambertina especie típica de Pinamar que produce Inestabilidades Dispersas.
		O51_tendencia tipológica de radio de árboles.	Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
		V52_alto de árboles.	Determina el alto del cipres lambertina especie típica de Pinamar que produce Inestabilidades Dispersas.
		O53_tendencia tipológica de alto de árboles.	Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.	Determinauna proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales.	Determina una proporción de la plataforma que produce Inestabilidades Dispersas.
		V56_división por cantidad de juegos satelitales.	Determina la división del radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales que produce Inestabilidades Dispersas.
		V57_radio de juegos satelitales.	Determina la proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegosque produce Inestabilidades Dispersas.
		V58_alto de juegos satelitales.	Determina una proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

Las variables se estructuran en cuatro meta meta variables. La primera construye y organiza y retuerce la forma del claustro. La segunda, construye la estructura que diversifica en áreas residenciales con unidades y áreas lúdicas con plataformas y montañas rusas. La tercera y cuarta granularizan tanto la fachada como las plataformas con ventanas, árboles, juegos y pilastras.

Las variables del modelo determinan dimensiones, cantidades, rotaciones, iteraciones, extrapolaciones, o tendencias. Cada una de ellas están determinadas por valores singulares. Producen efectos sublimes Recogimiento Monumental, Levedad Incesante, Difusiones Contrastantes e Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado Singularizado

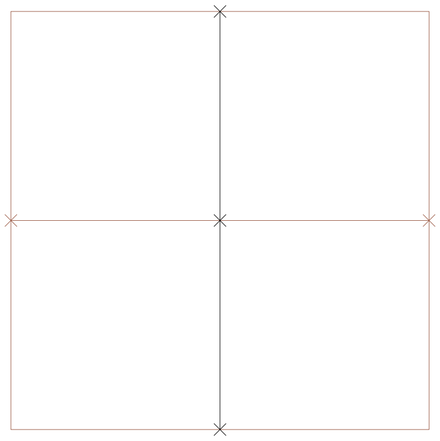
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V2_largo de claustro. Determina el largo del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

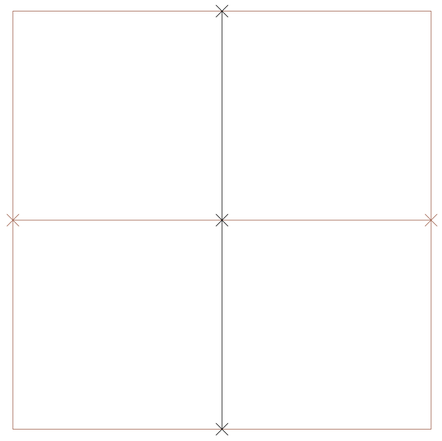
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V2_largo de claustro. Determina el largo del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



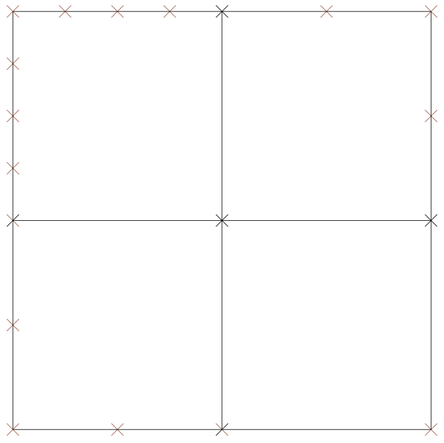
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V3_ancho de claustro. Determina el ancho del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



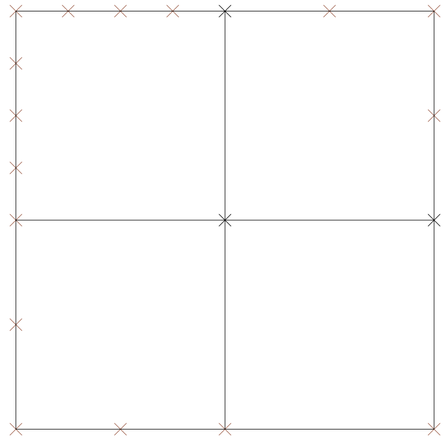
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V3_ancho de claustro. Determina el ancho del claustro que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



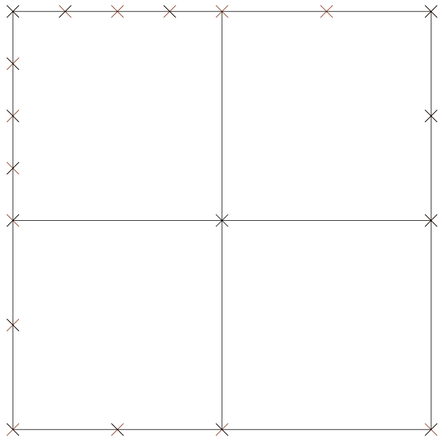
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V6_tendencia diagonal de división de lados de claustro por cantidad de centros de giro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de centros de giro de ábsides o loops por lado que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



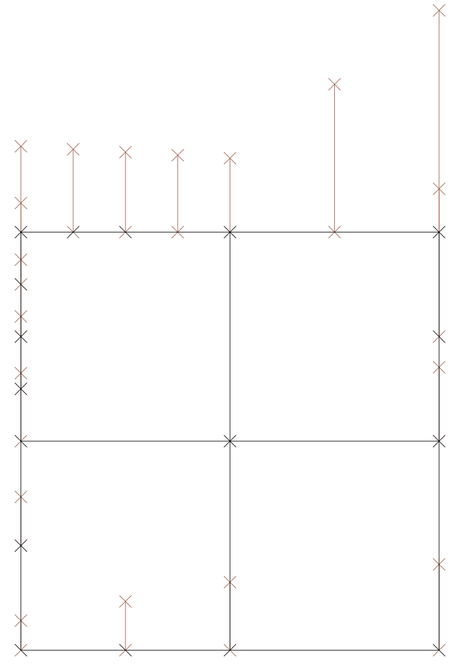
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V6_tendencia diagonal de división de lados de claustro por cantidad de centros de giro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la cantidad de centros de giro de ábsides o loops por lado que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



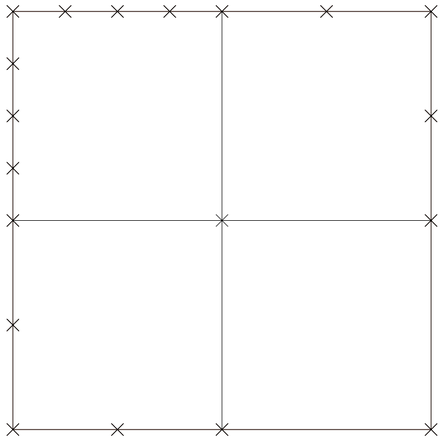
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura total del edificio que produce Levedad Incesante

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



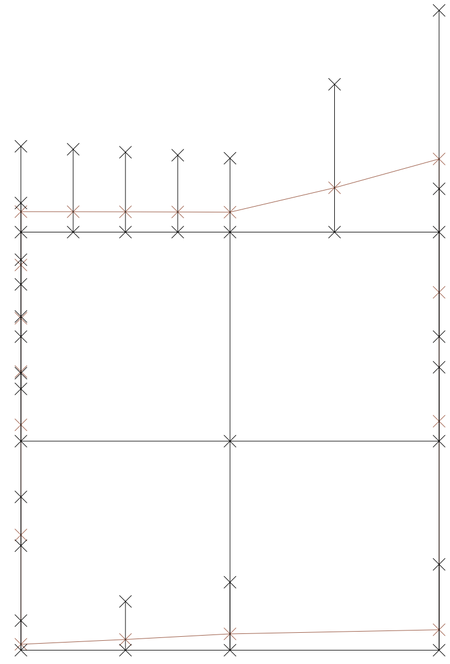
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura total del edificio que produce Levedad Incesante

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

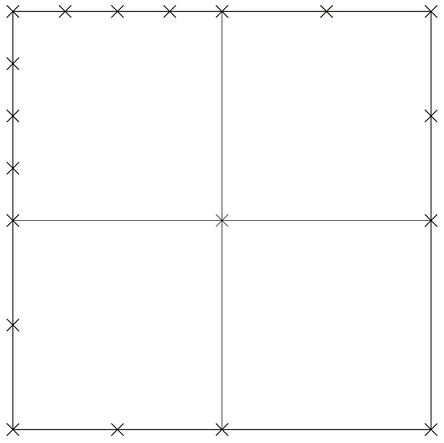


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

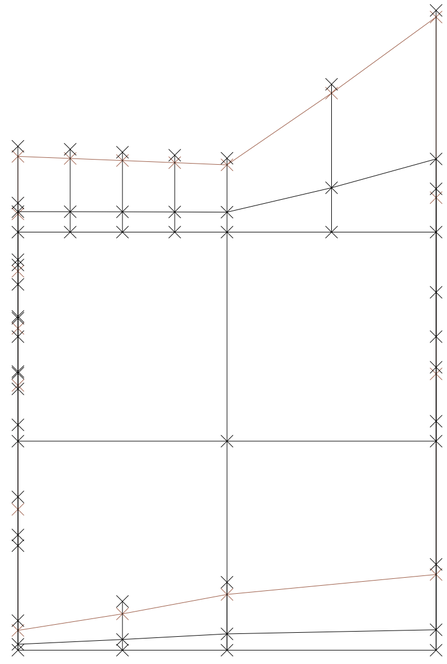


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.



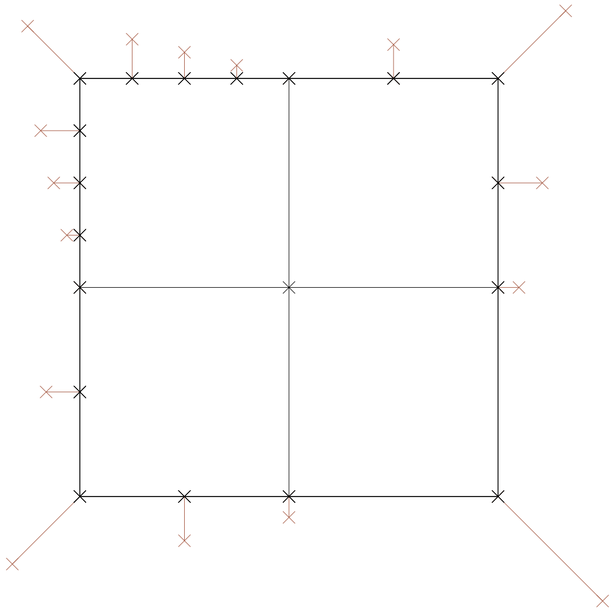
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa parcial que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



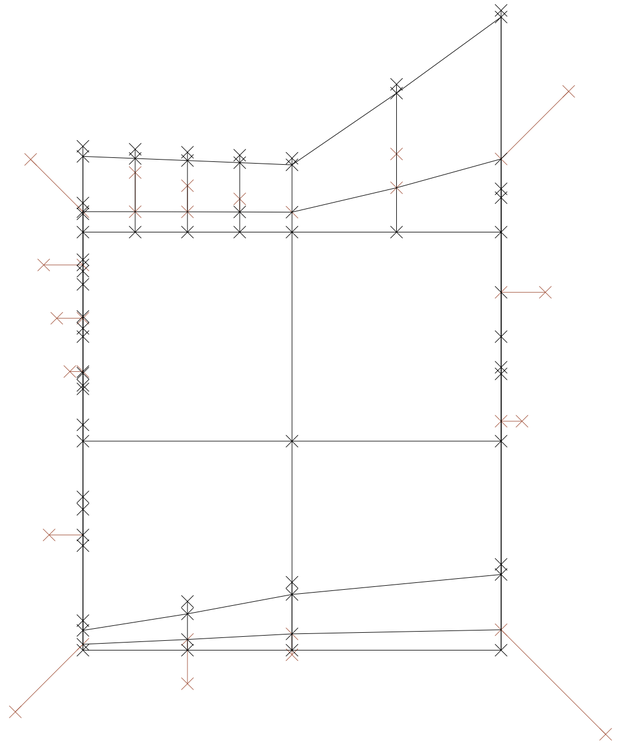
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la altura del recorrido de la montaña rusa parcial que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

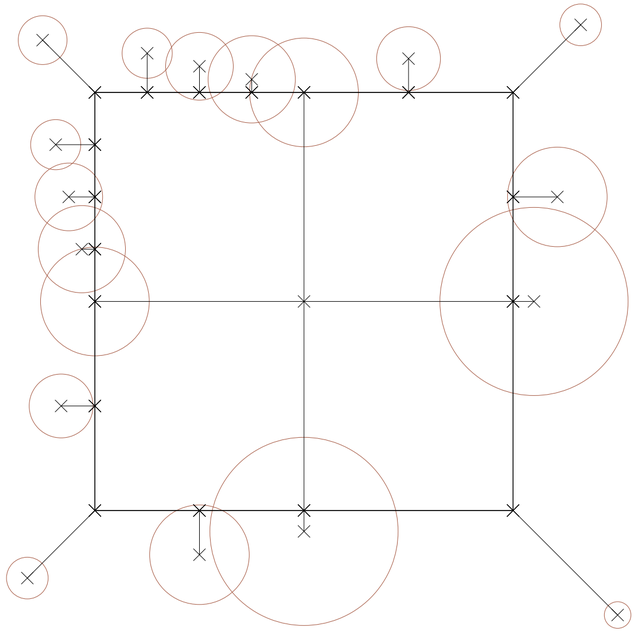


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

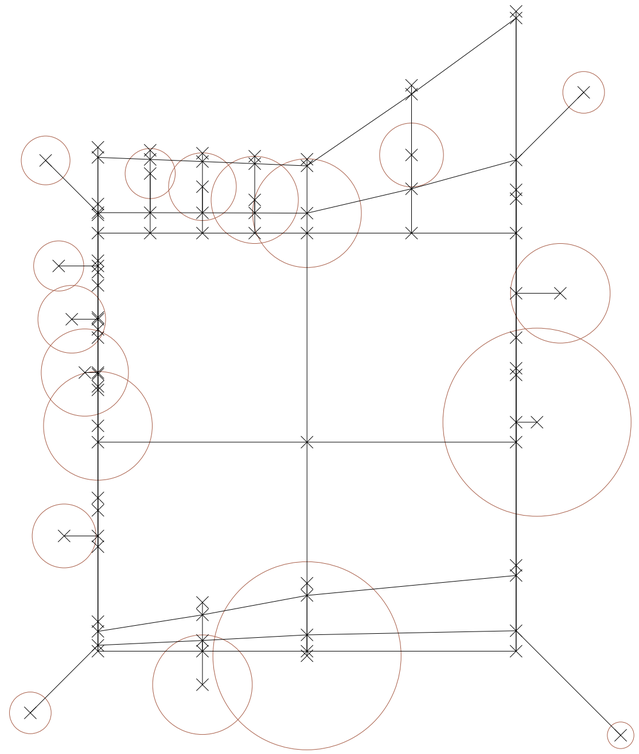


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la distancia de los centros de giro de la montaña rusa global al perímetro del claustro que produce Levedad Incesante.



Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

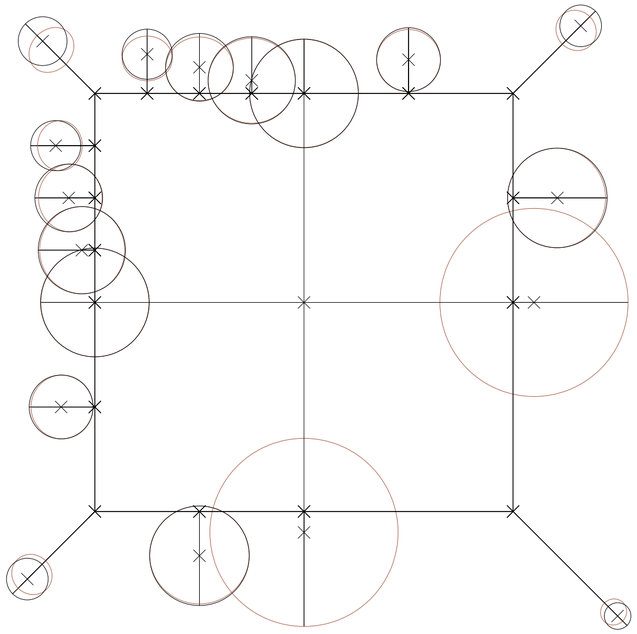
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados del radio de giro de ábsides y loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

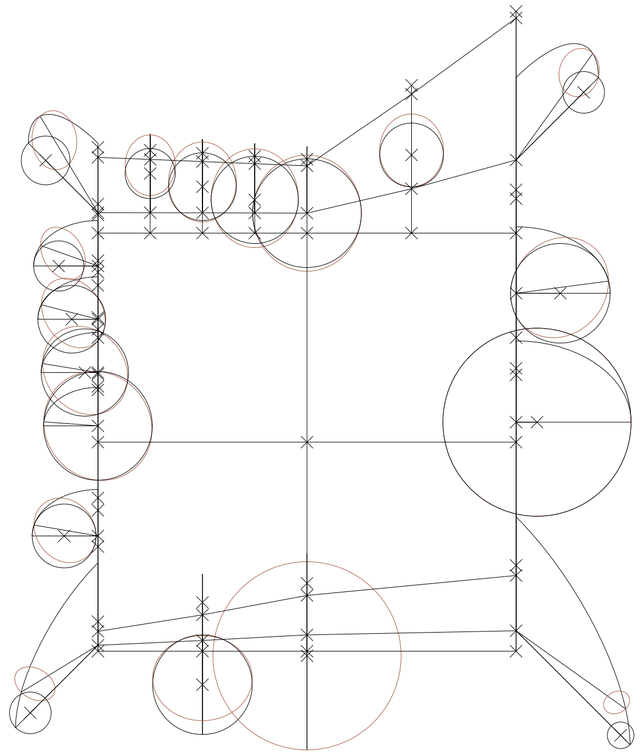
Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado Singularizado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



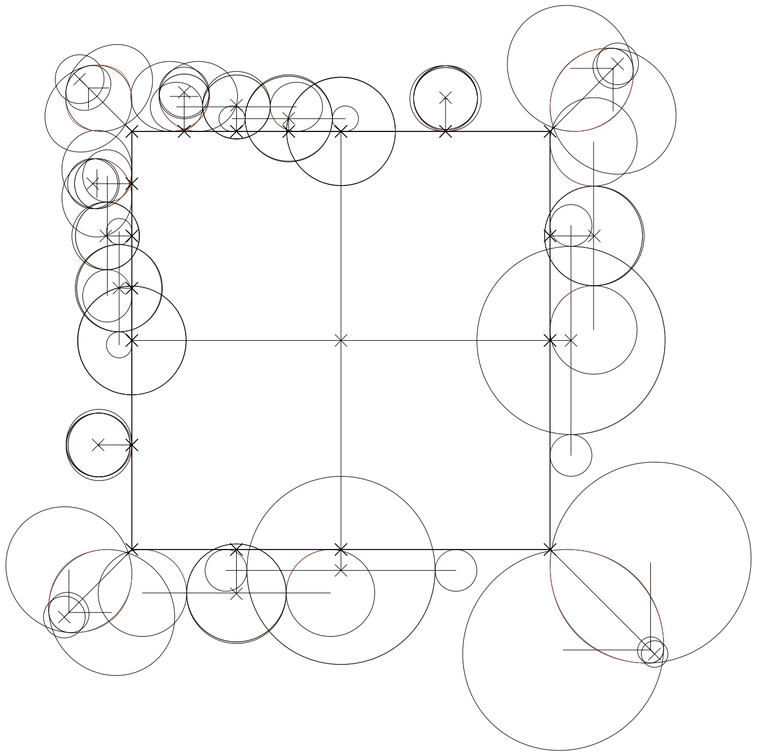
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



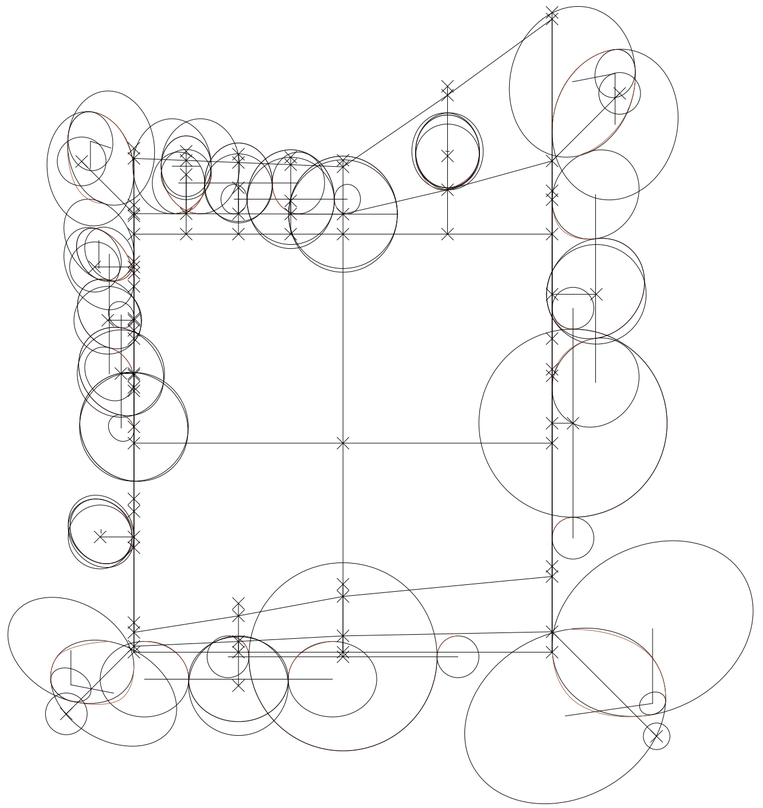
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determina la dirección de distribución de valores mínimos, máximos e interpolados de la inclinación del loop según el tipo Mountain Hill, Helix, Vertical Loop que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



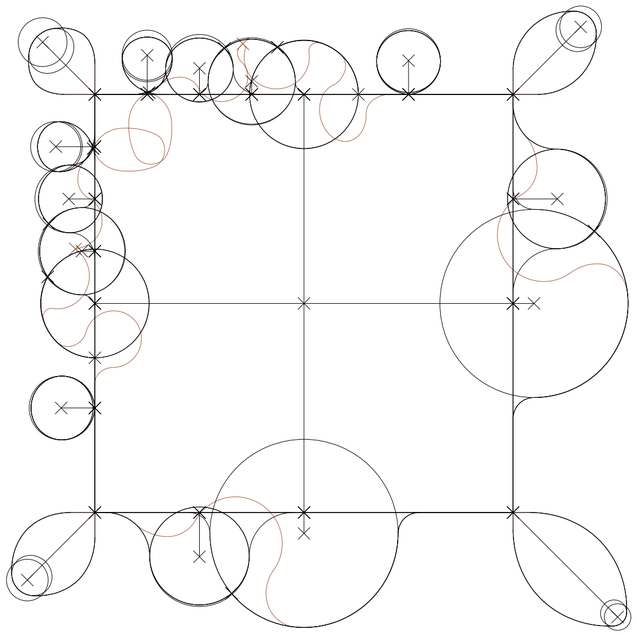
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. O19_construcción de curvas clotoides de interfase basamento-desarollo. Determina la construcción de las clotoides en los loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



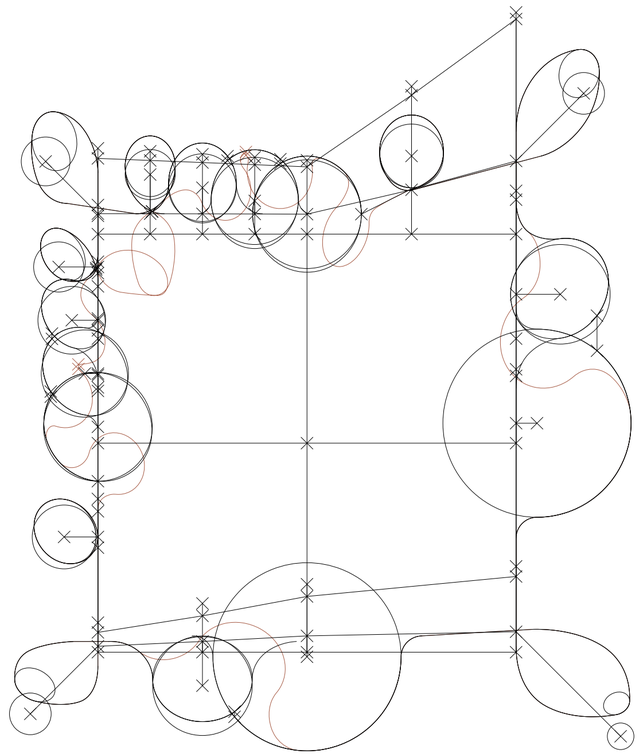
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. O19_construcción de curvas clotoides de interfase basamento-desarollo. Determina la construcción de las clotoides en los loops de la montaña rusa global que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



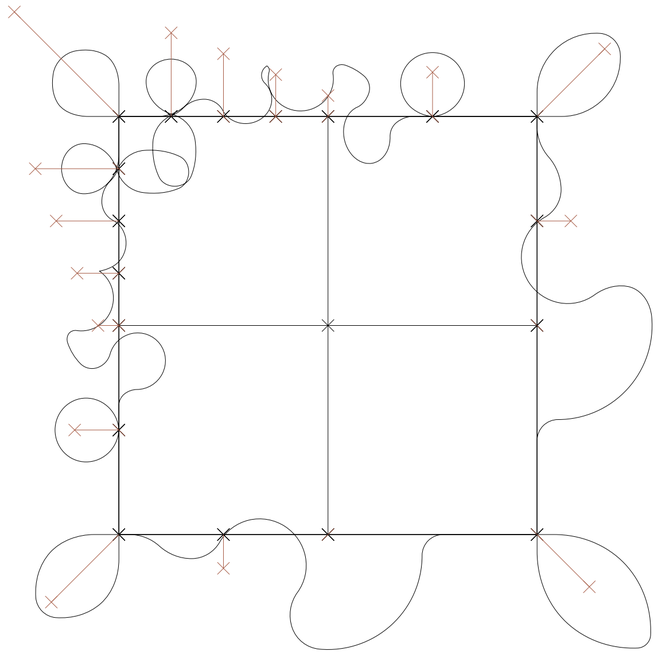
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. Determina la iteración de la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



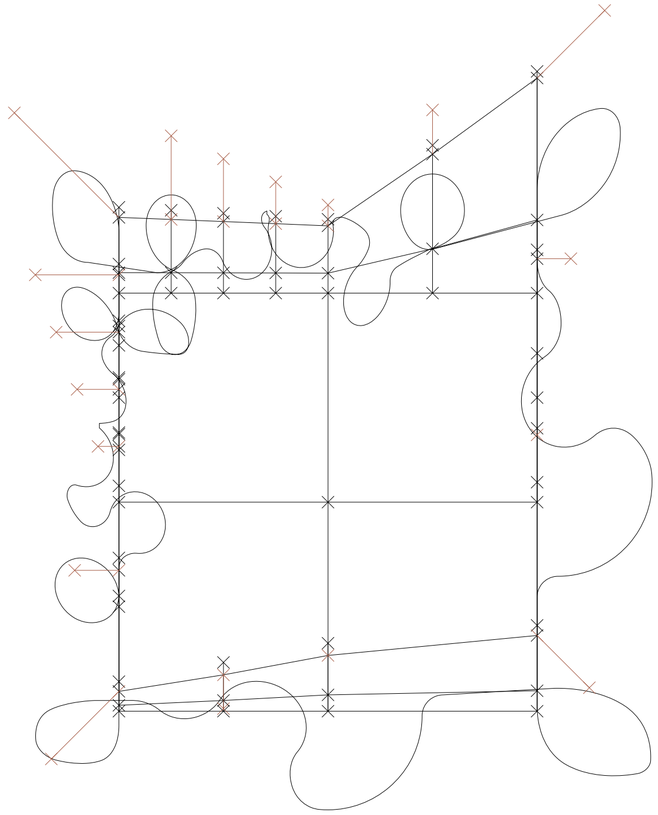
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. Determina la iteración de la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



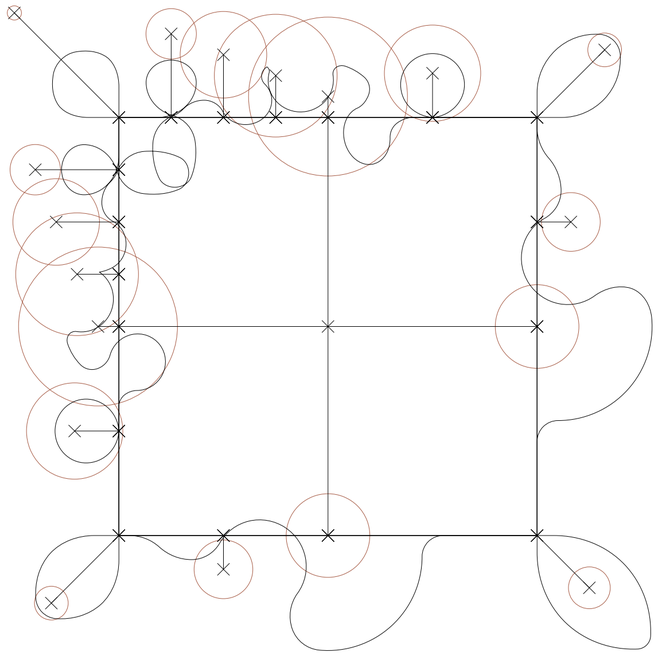
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase desarro-llo-remate. Determina la distribución de valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



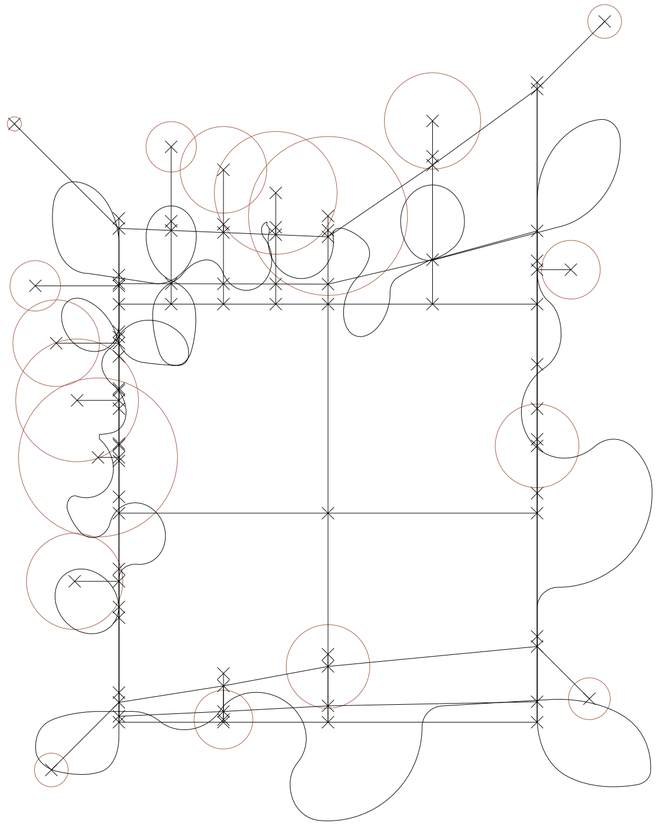
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

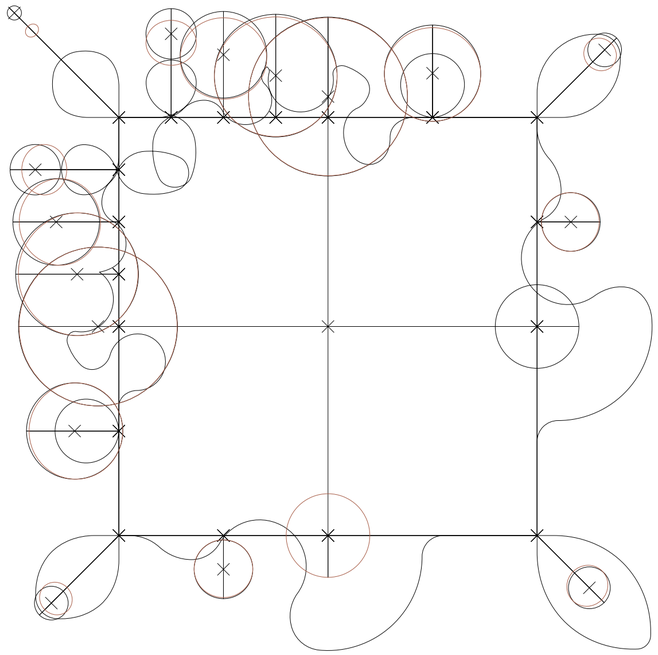


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

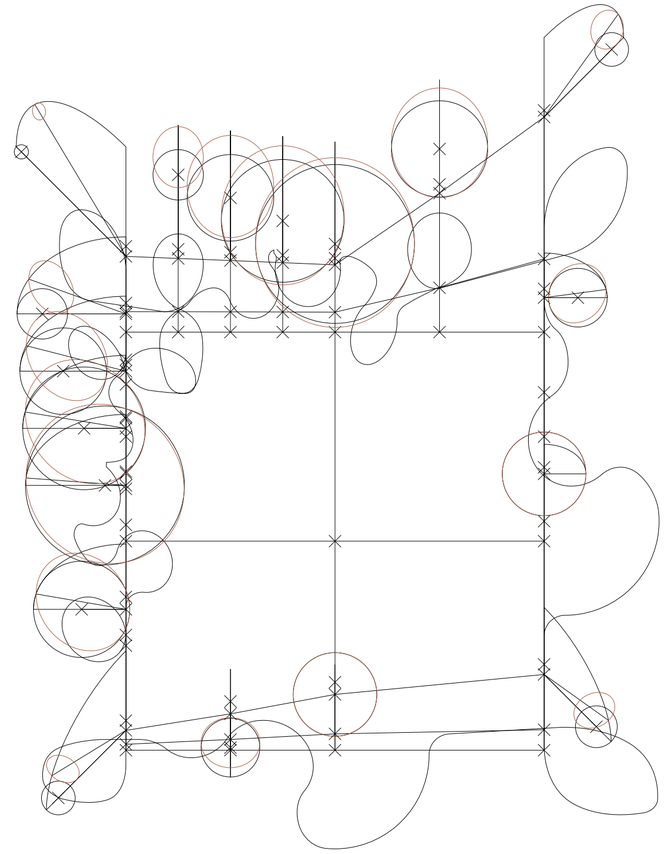


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión que produce Levedad Incesante.



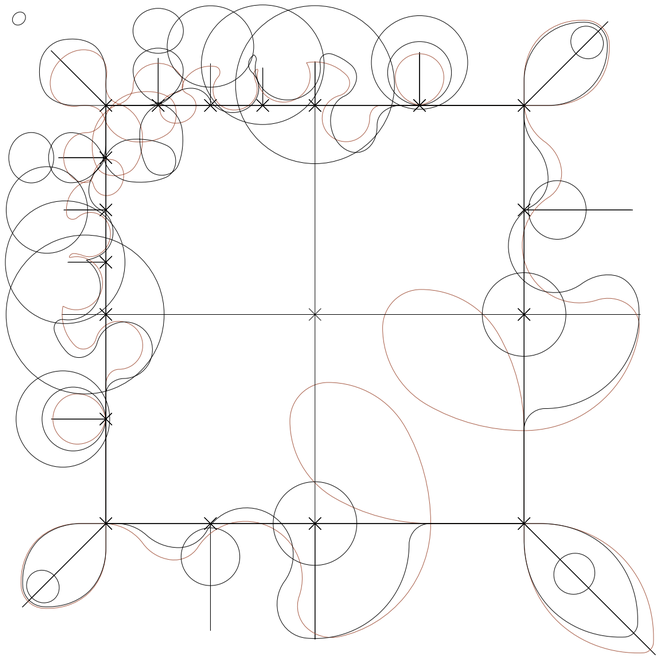
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



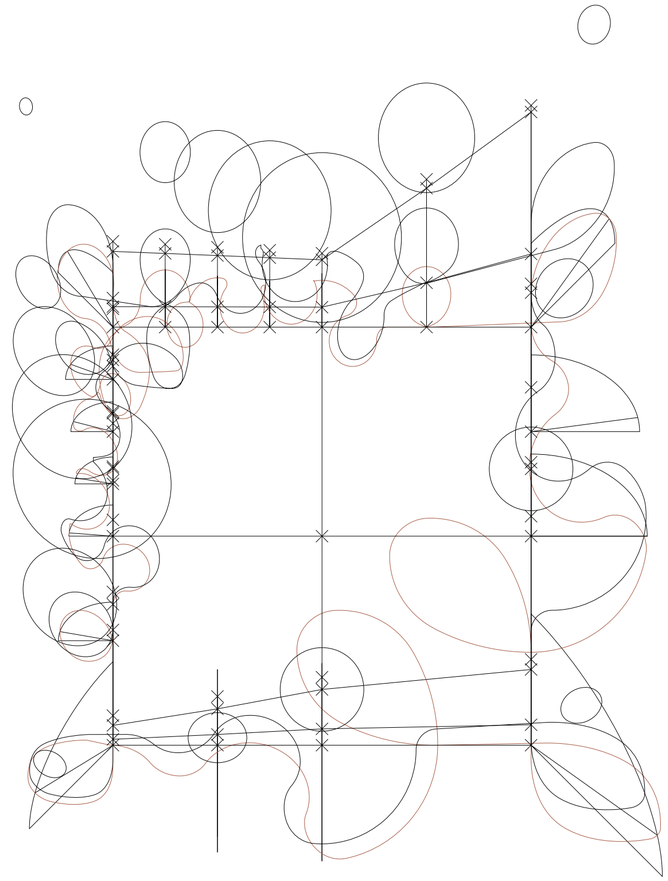
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determina la distribución de valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



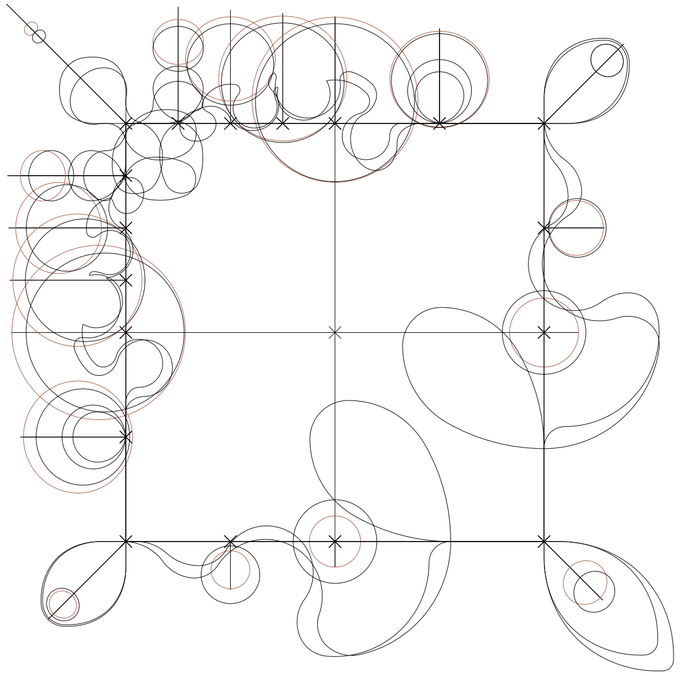
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



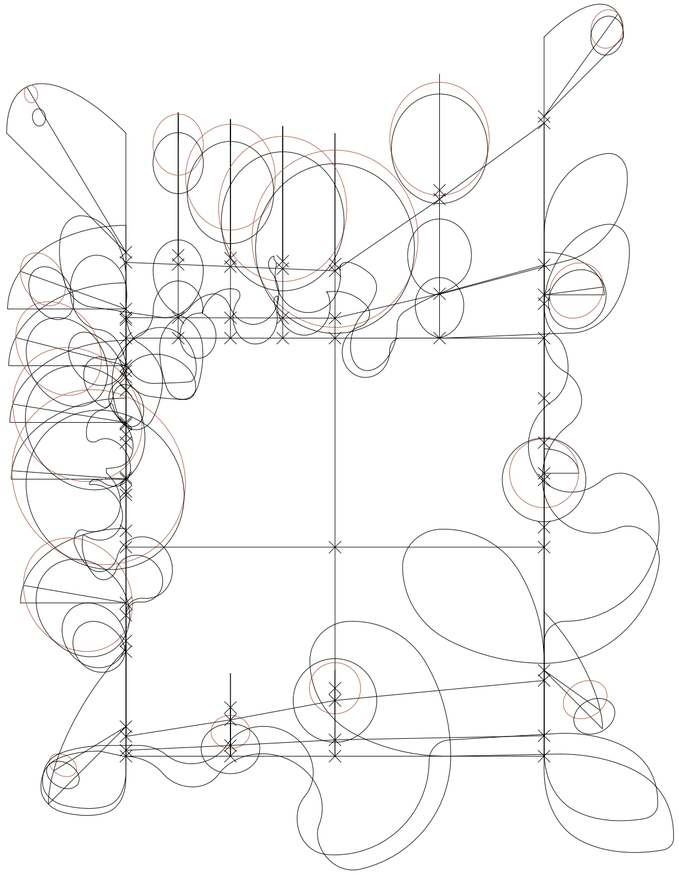
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

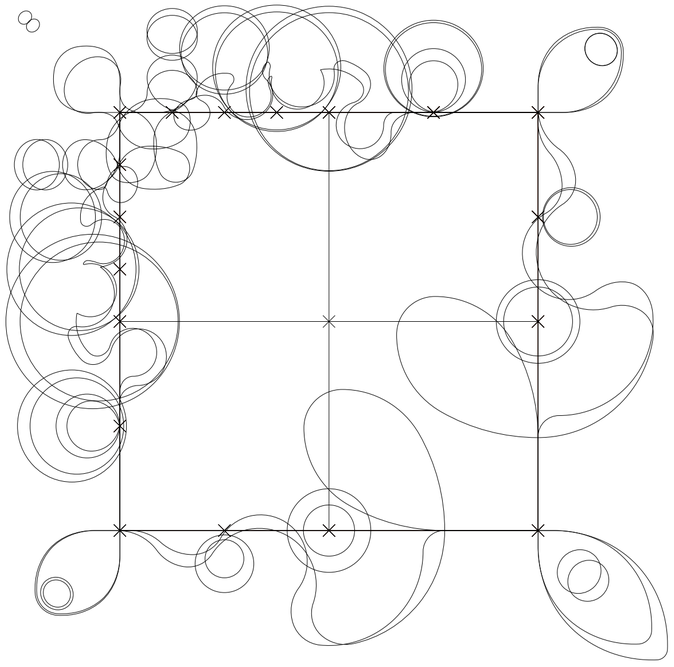


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

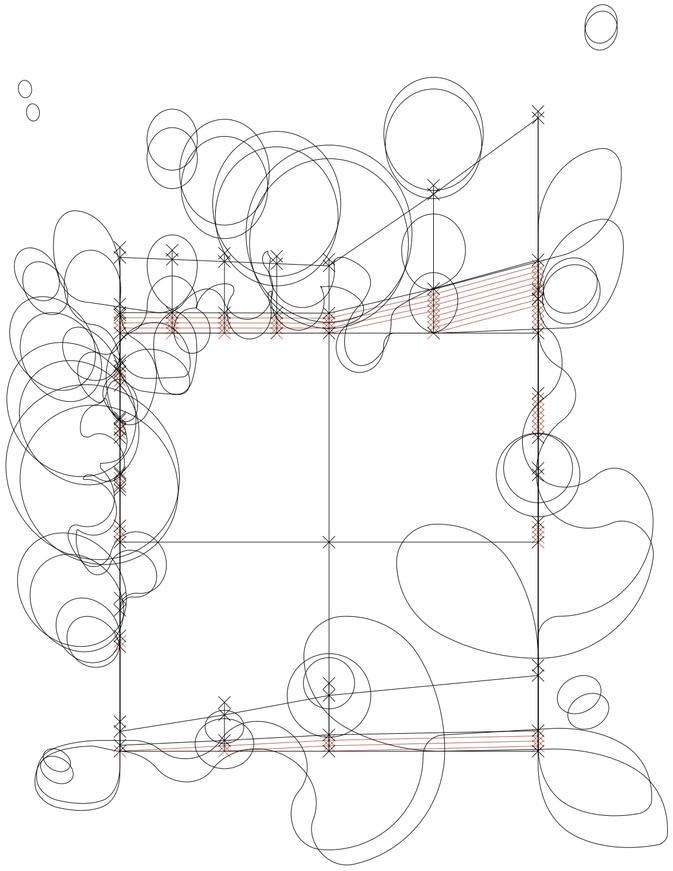


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. Determina la exacerbación del crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano que produce Levedad Incesante.



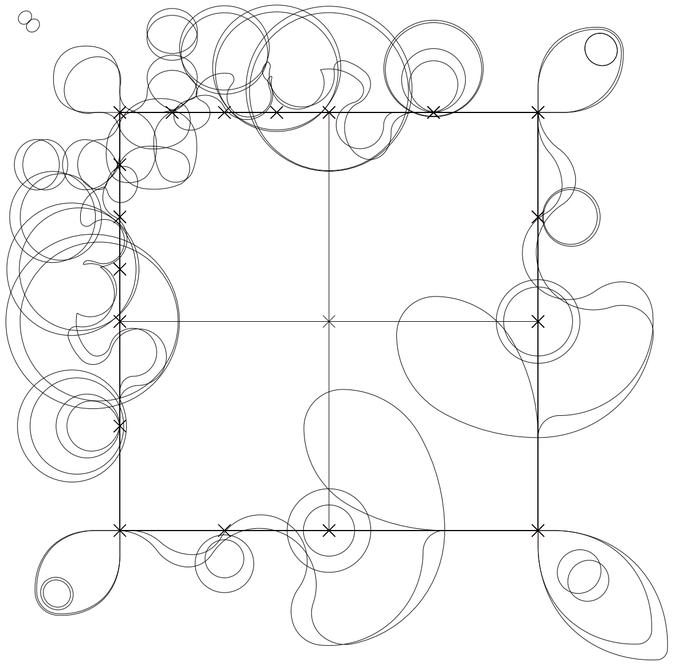
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V30_división por altura promedio de pisos de basamento. Determina la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



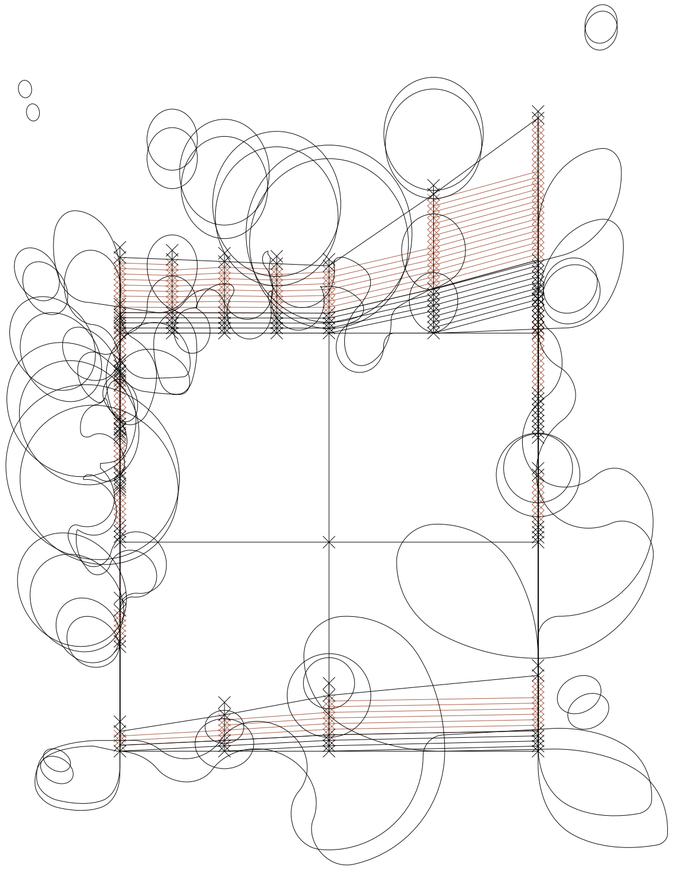
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V30_división por altura promedio de pisos de basamento. Determina la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



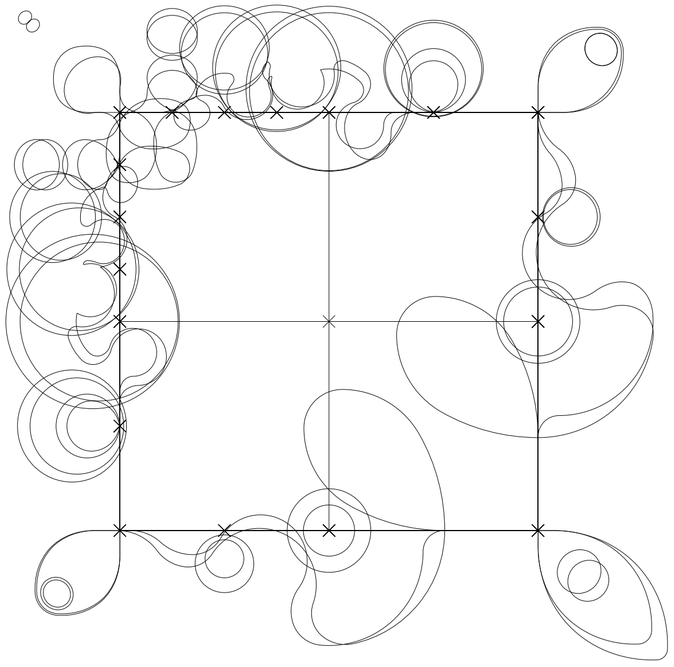
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. Determina la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



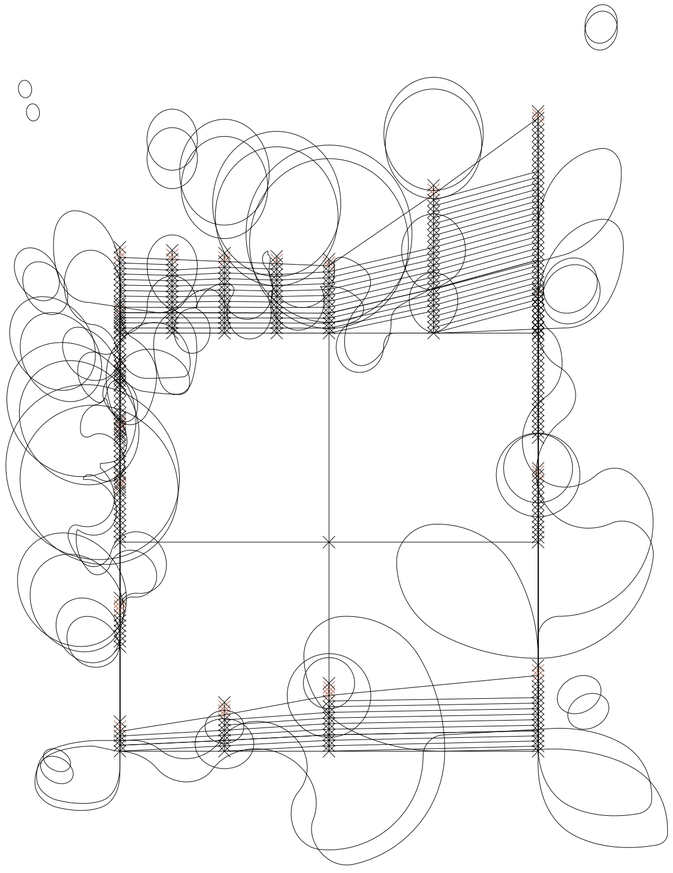
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. Determina la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

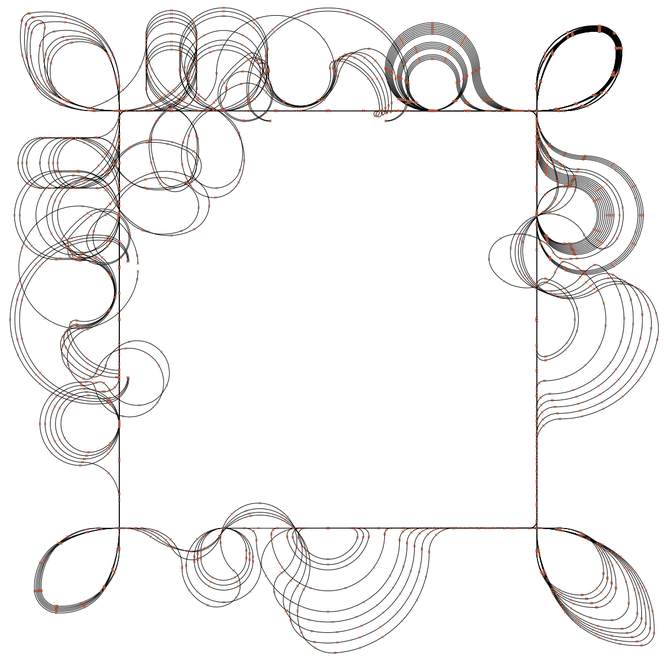


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V32_división por altura promedio de pisos de remate. Determina la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

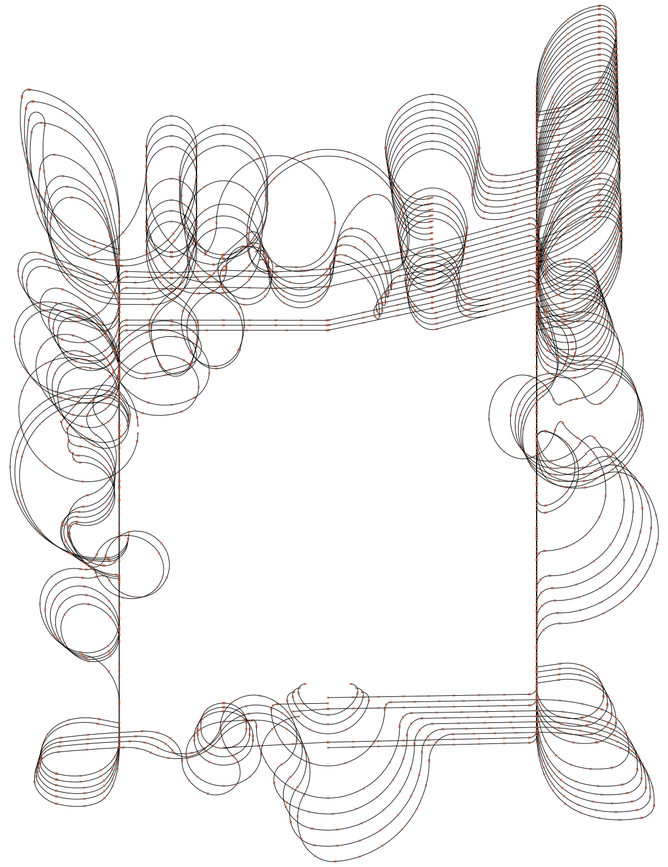


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V32_división por altura promedio de pisos de remate. Determina la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas que produce Recogimiento Monumental.



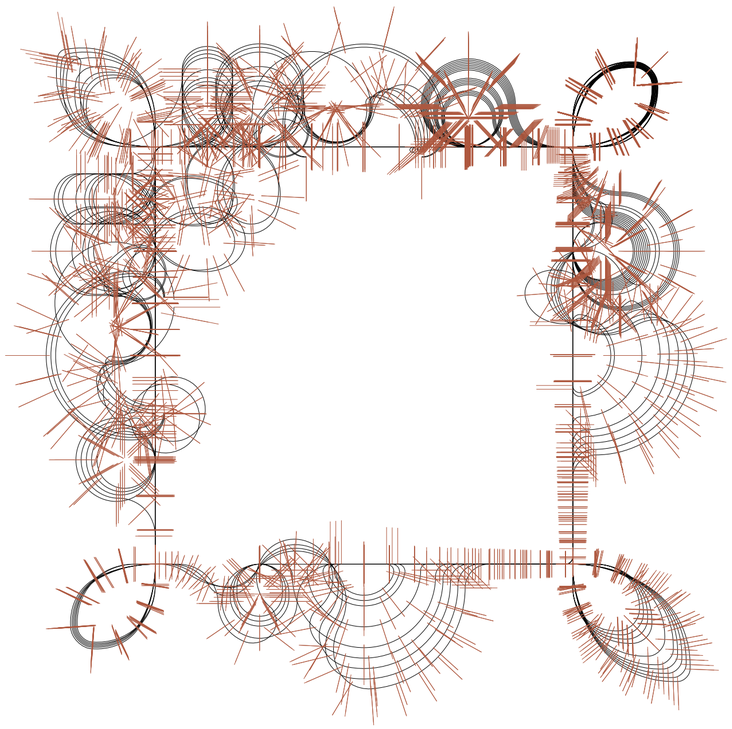
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determina la cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados que producen Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



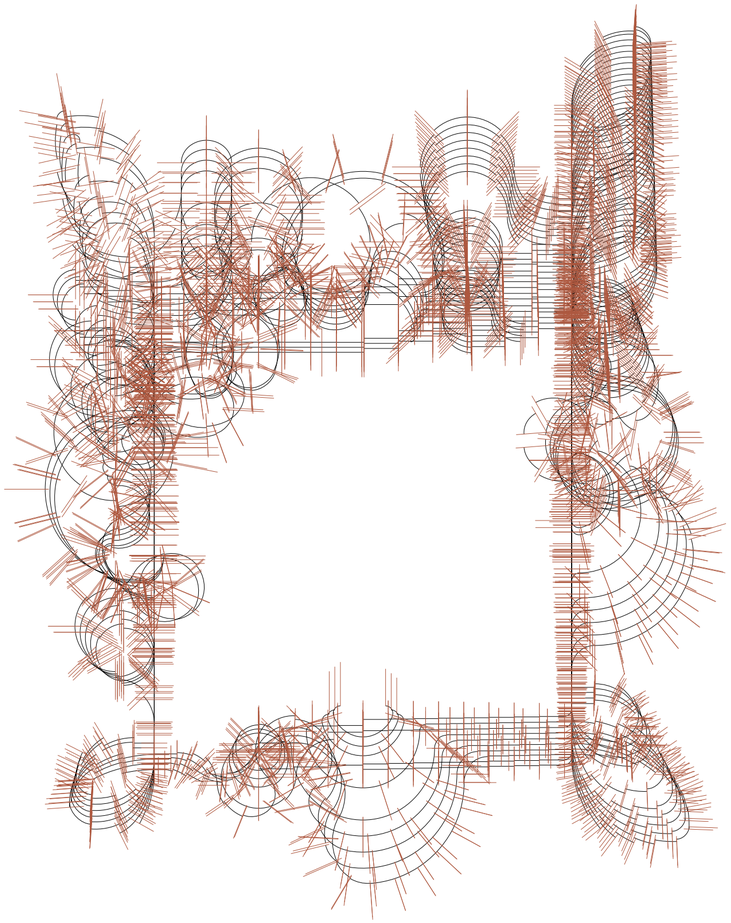
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determina la cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados que producen Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



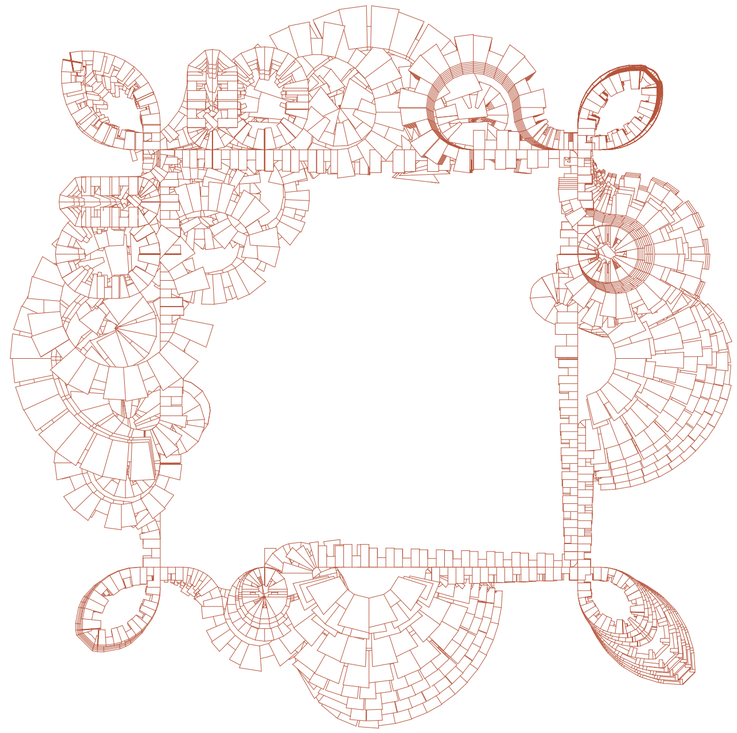
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. O38_tendencia tipológica de largo de barra. Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



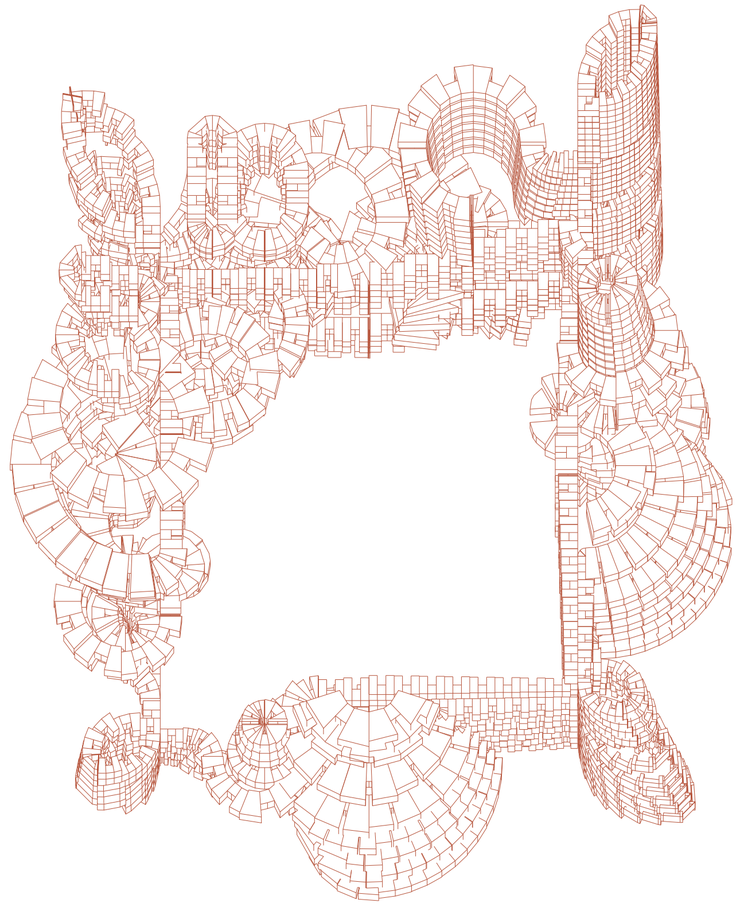
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. O38_tendencia tipológica de largo de barra. Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



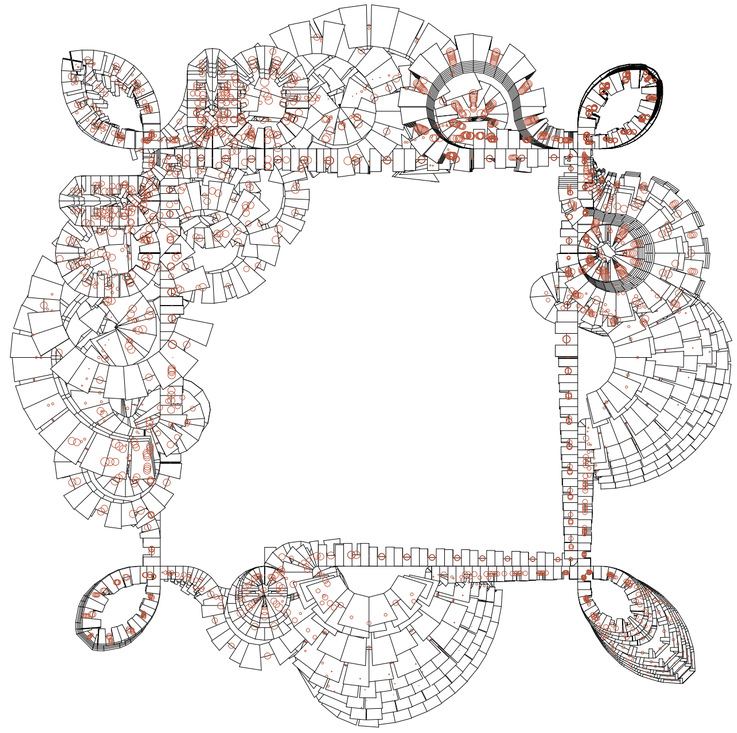
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



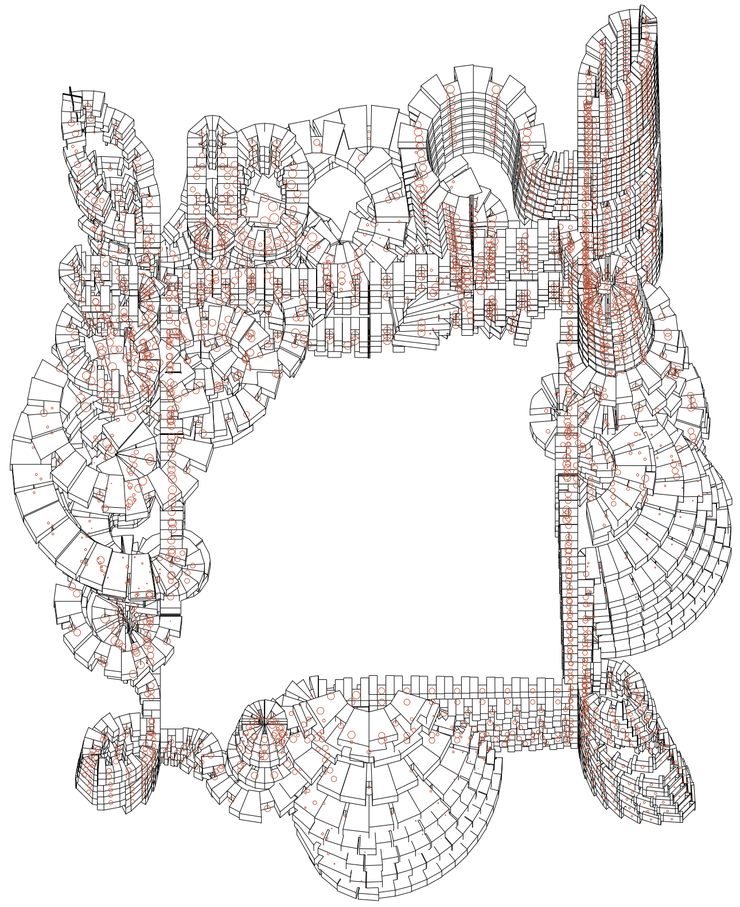
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



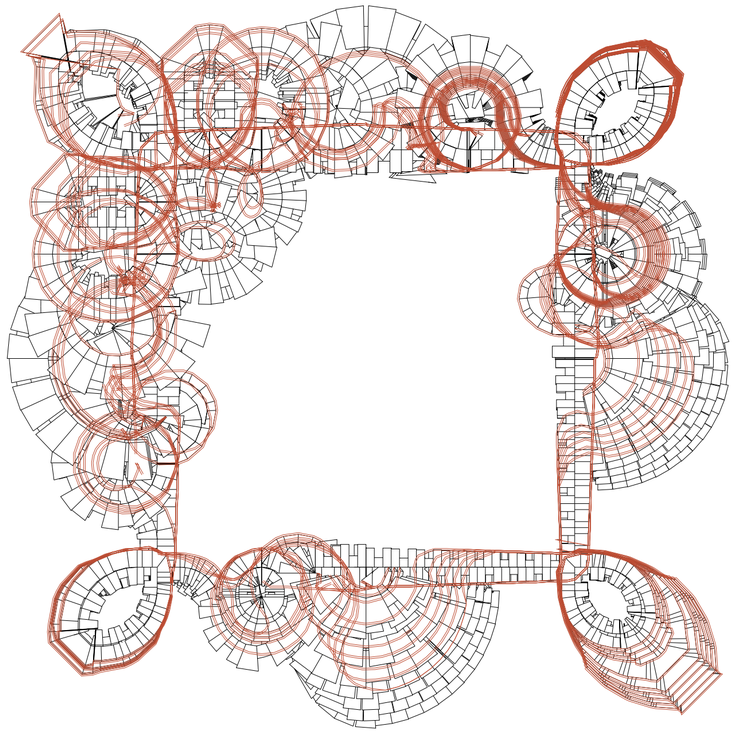
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V42_radio de escaleras de núcleos. Determina la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



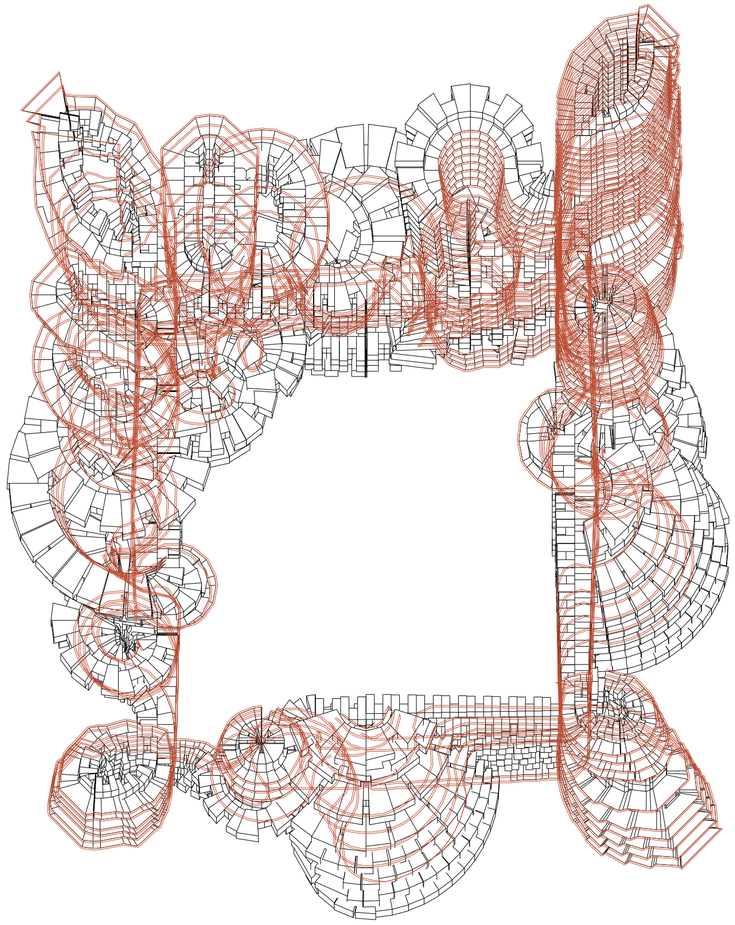
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V42_radio de escaleras de núcleos. Determina la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor que produce Recogimiento Monumental.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

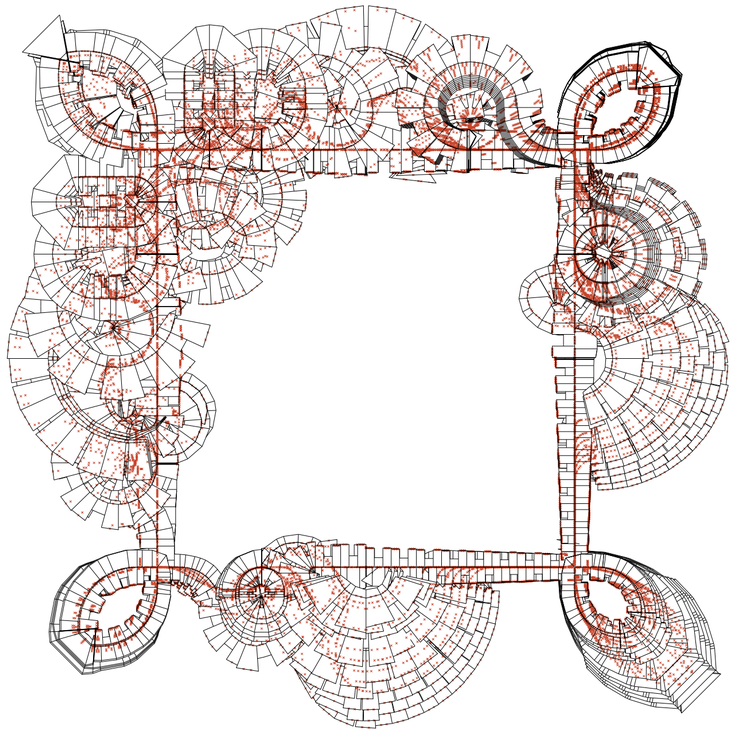


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V44_ancho de montaña rusa. Determina el ancho de los rieles sobre la plataforma que produce Difusiones Contrastantes.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

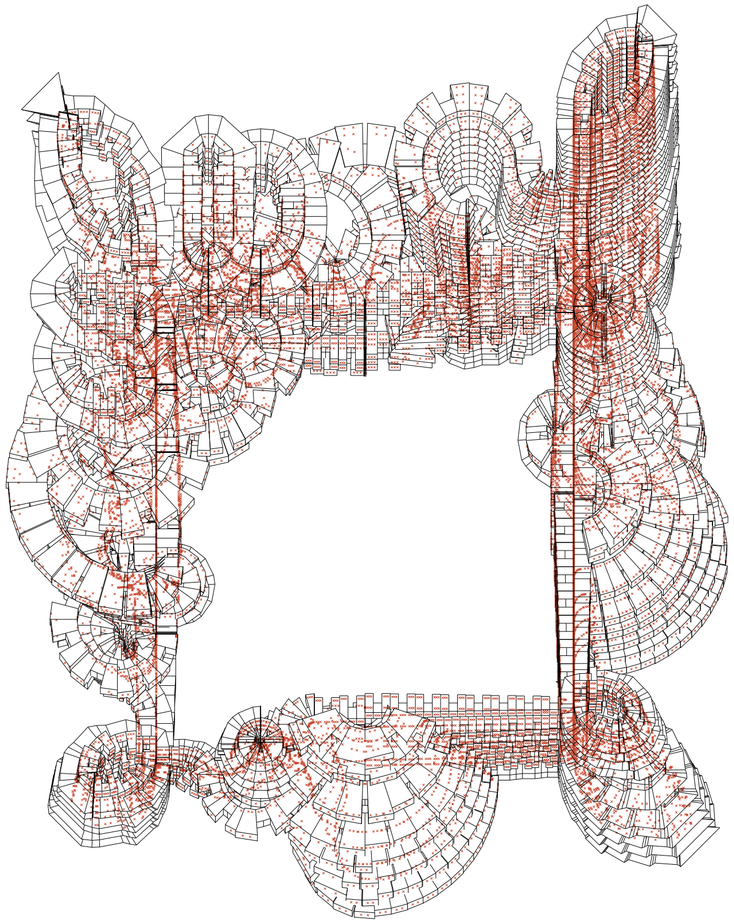


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V44_ancho de montaña rusa. Determina el ancho de los rieles sobre la plataforma que produce Difusiones Contrastantes.

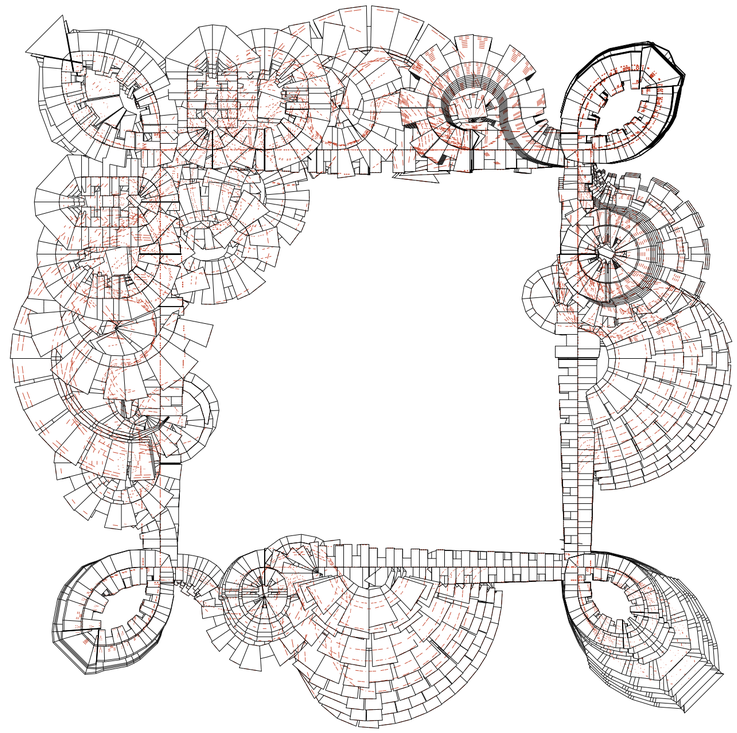


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

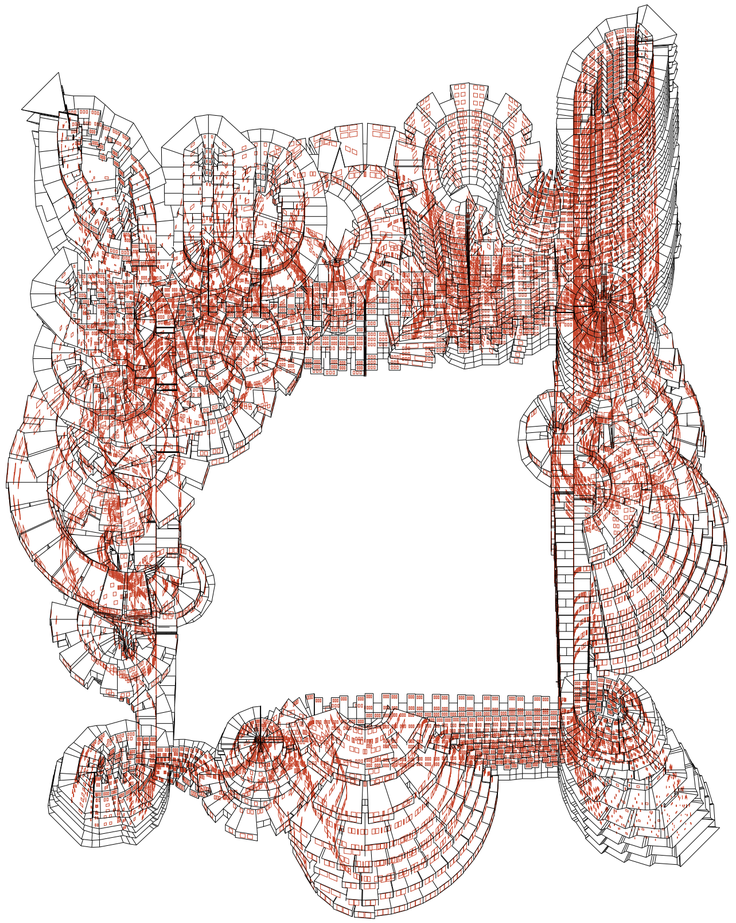


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.



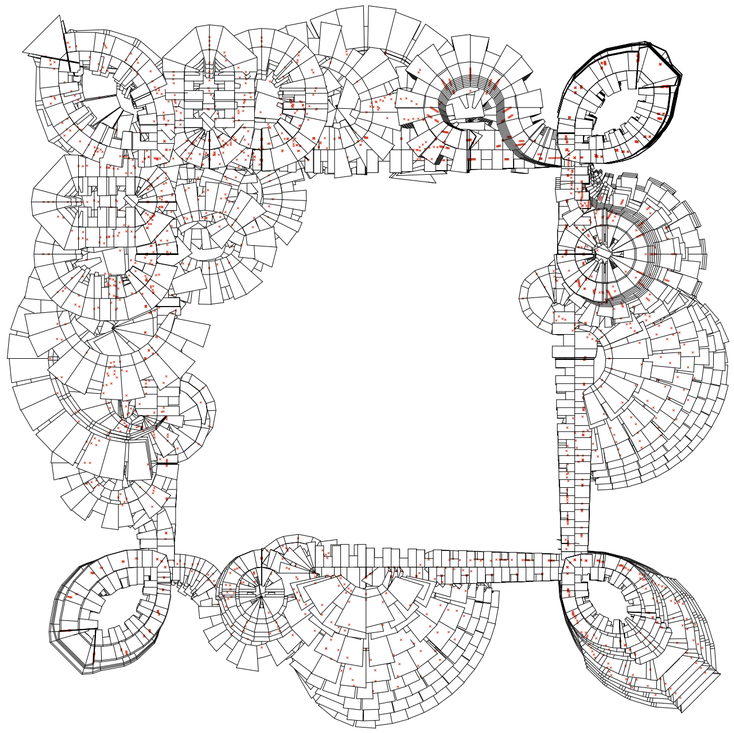
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas. Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



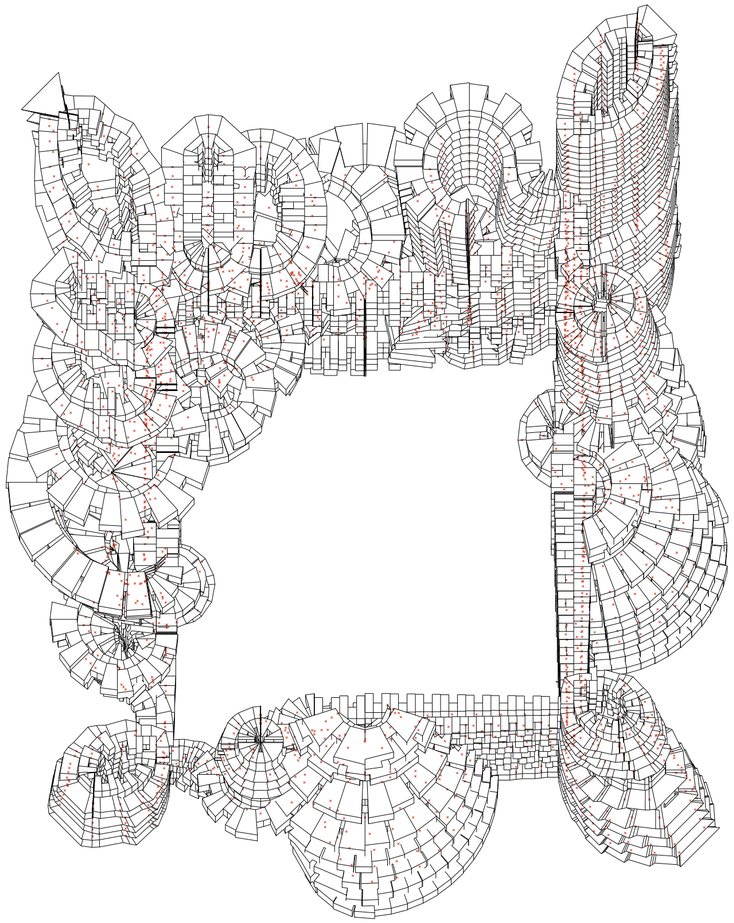
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas. Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado Singularizado

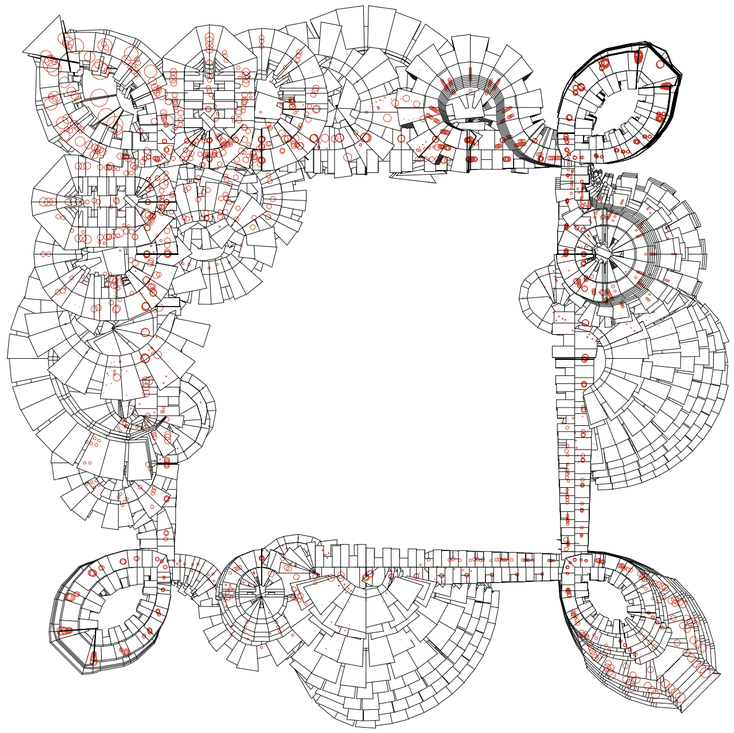


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. Determina la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

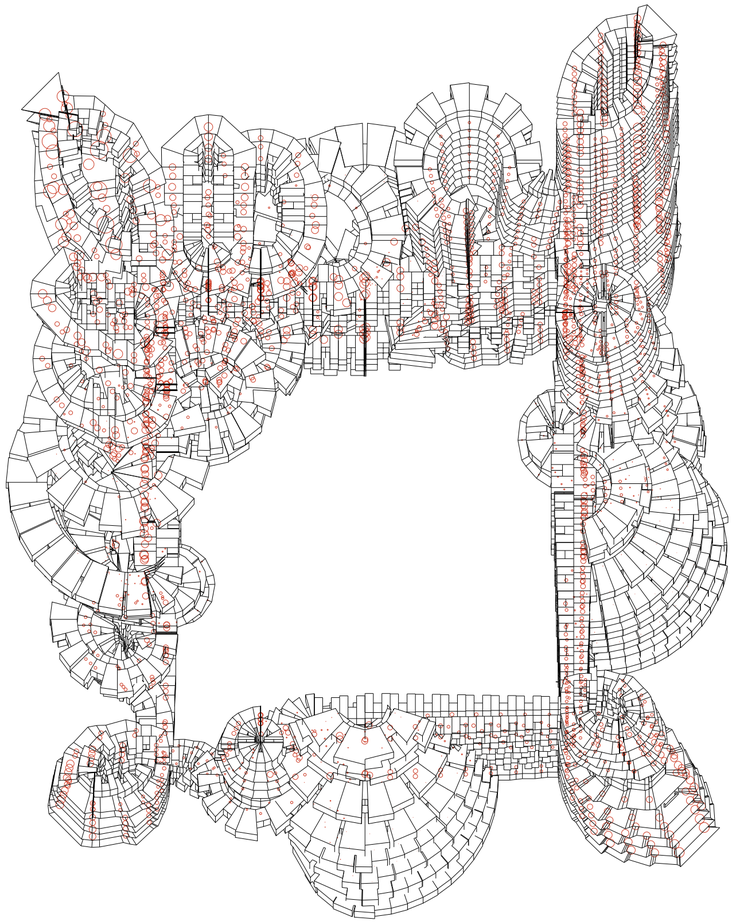


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. Determina la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad que produce Inestabilidades Dispersas.



Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

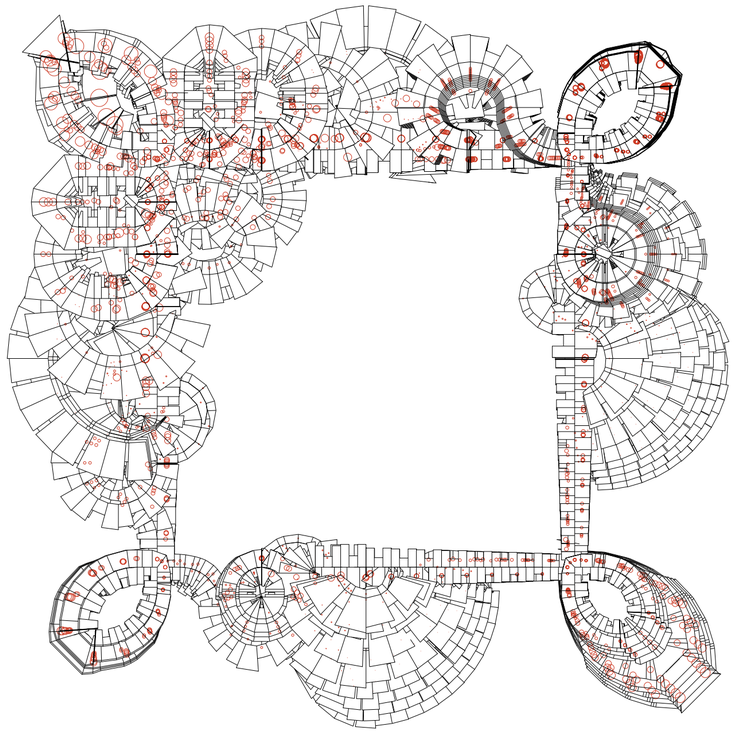
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

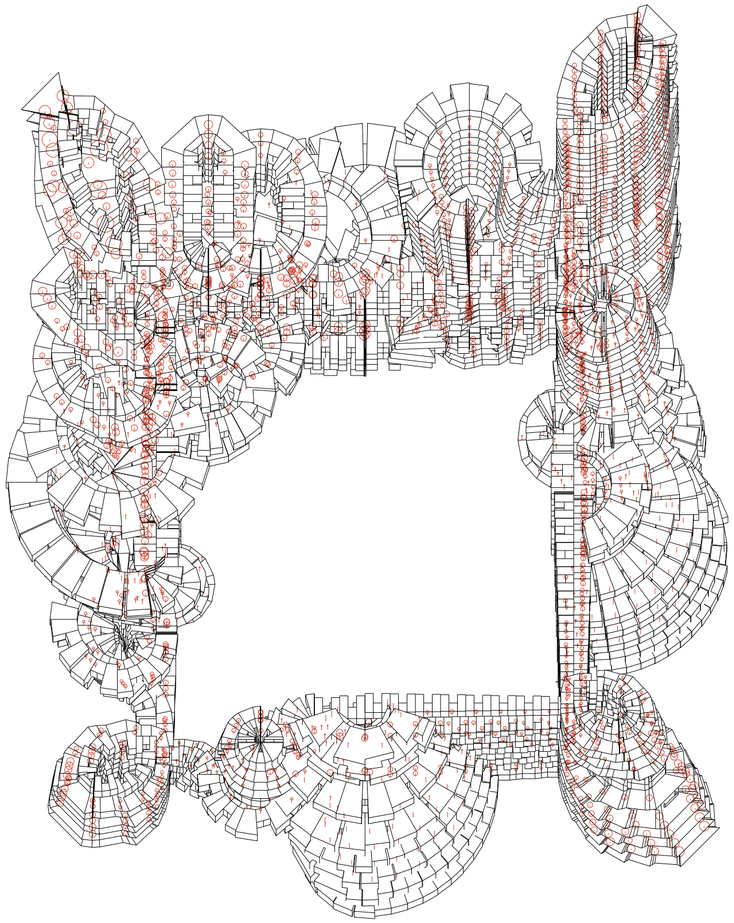
Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado Singularizado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

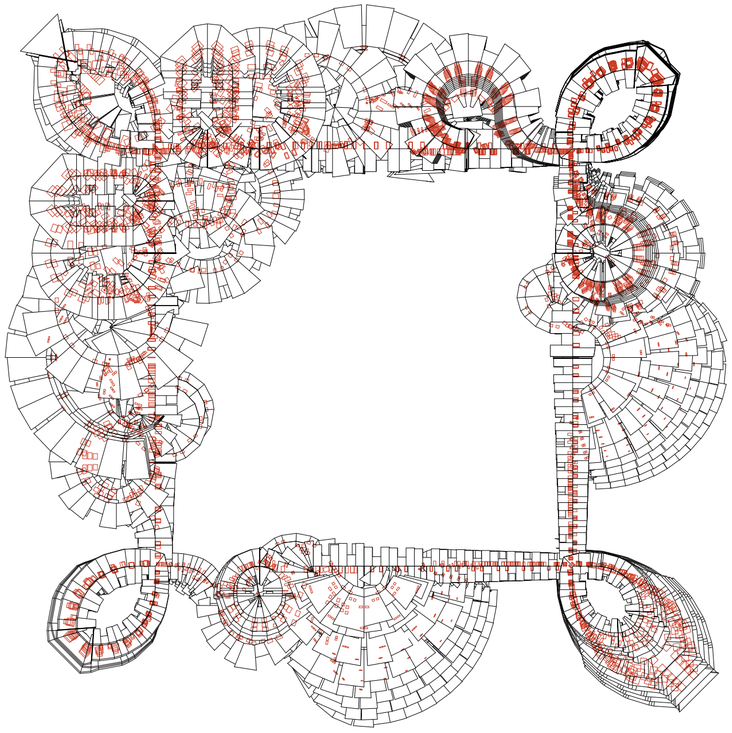


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. O53_tendencia tipológica de alto de árboles. Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

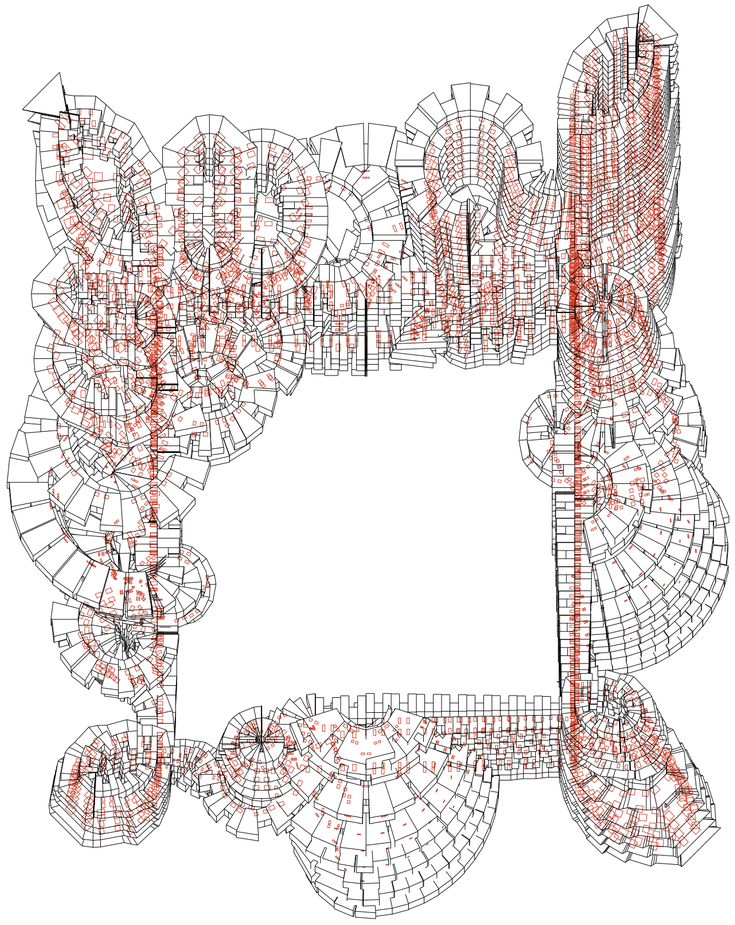


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. O53_tendencia tipológica de alto de árboles. Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops que produce Inestabilidades Dispersas.



Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V54_largo de pilastras entre ventanas. Determinauna proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

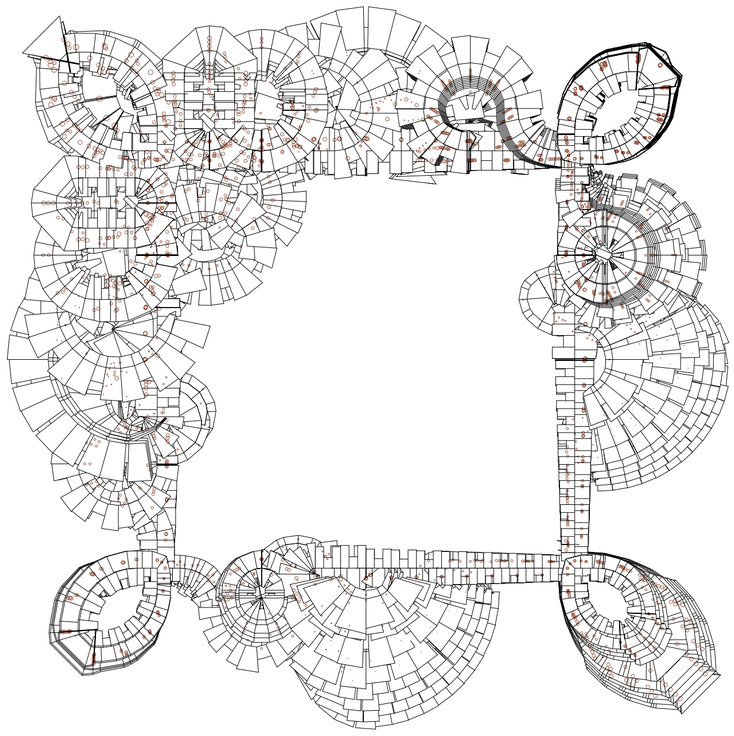
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V54_largo de pilastras entre ventanas. Determinauna proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

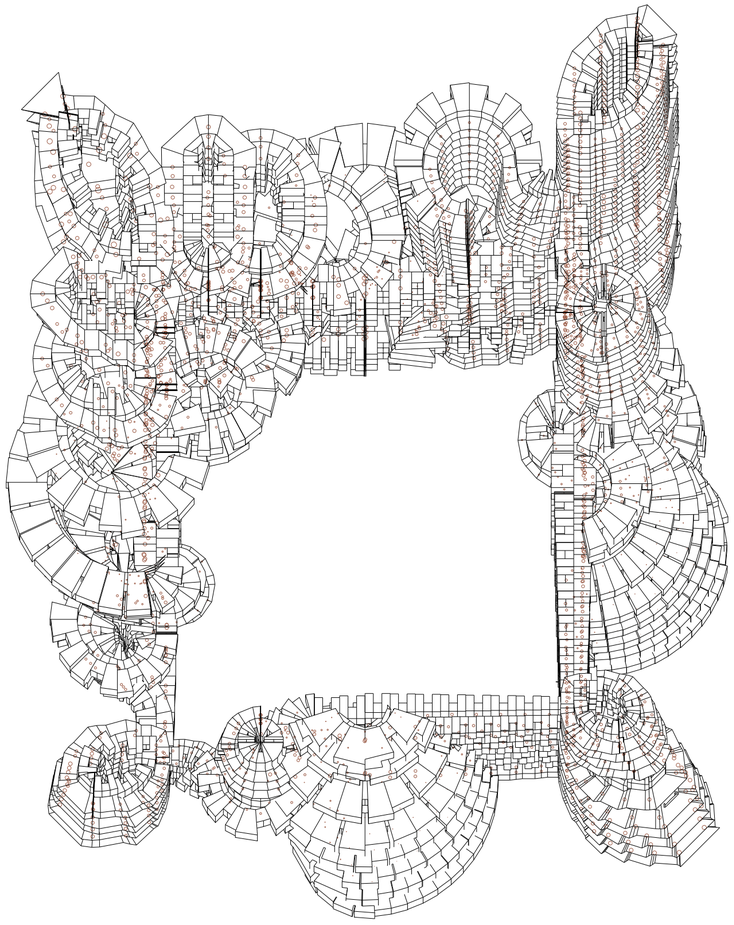
Construcción Paso a Paso del Modelo Integrado Singularizado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



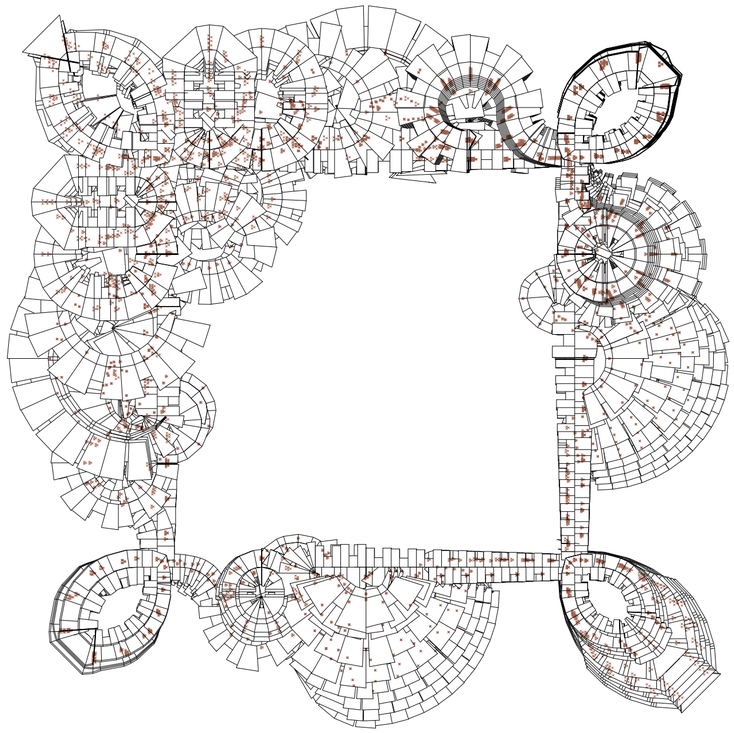
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V55_radio de irradiación de juegos satelitales. Determina una proporción de la plataforma que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



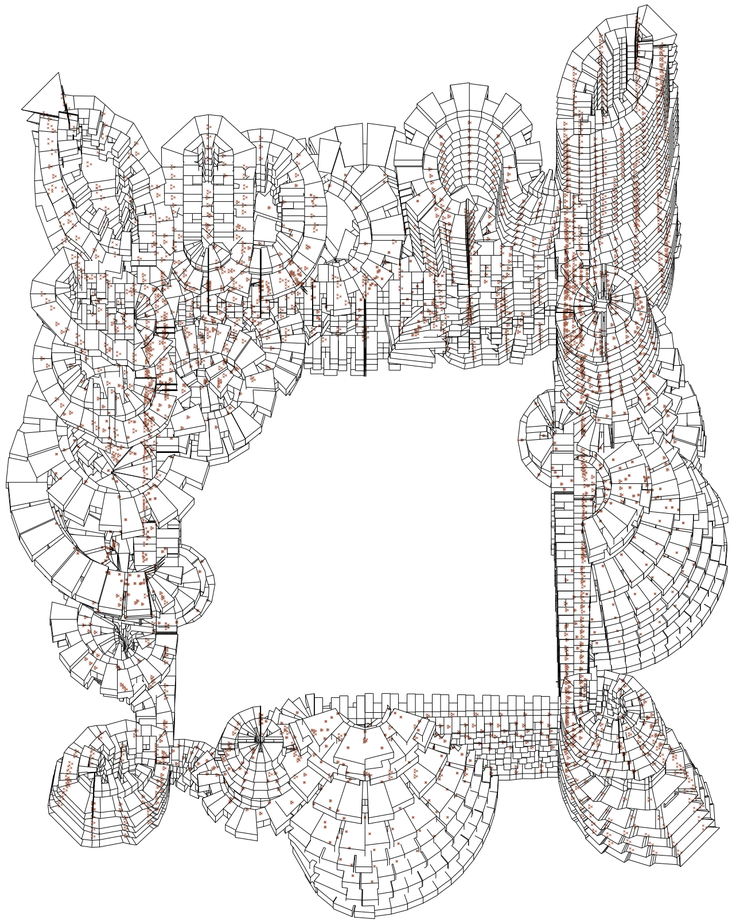
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V55_radio de irradiación de juegos satelitales. Determina una proporción de la plataforma que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



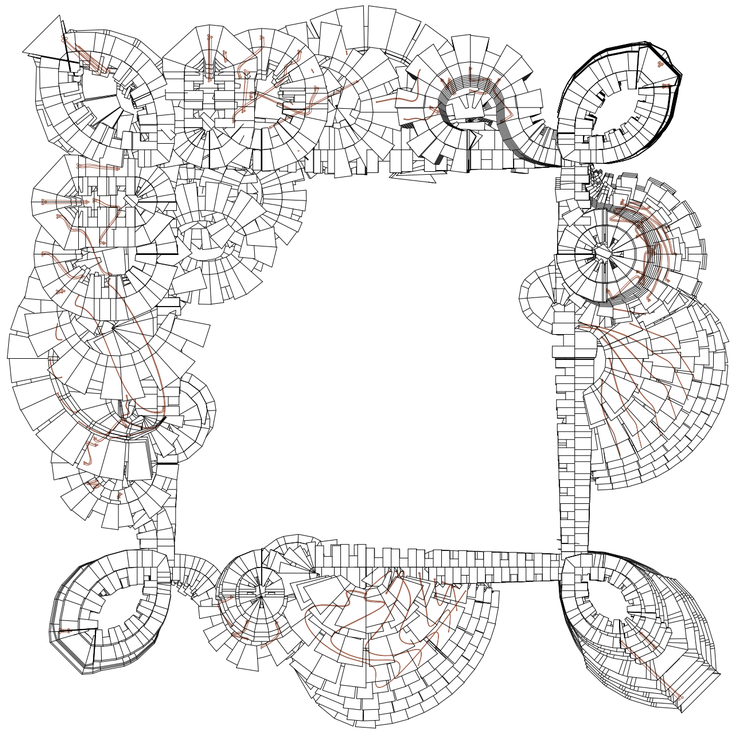
Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V56_división por cantidad de juegos satelitales. Determina la división del radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



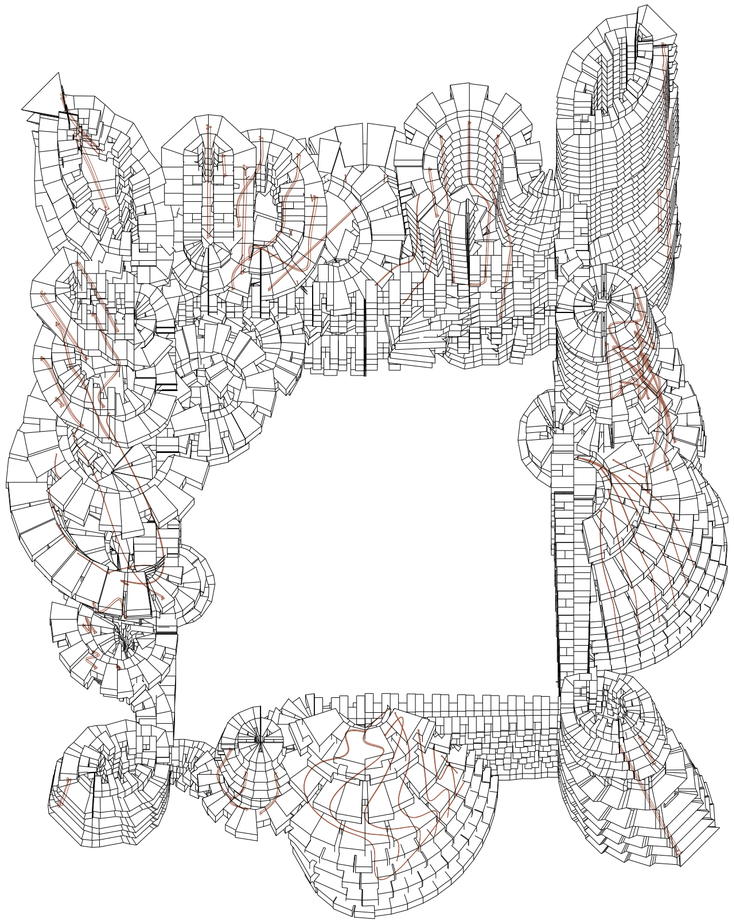
Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V56_división por cantidad de juegos satelitales. Determina la división del radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

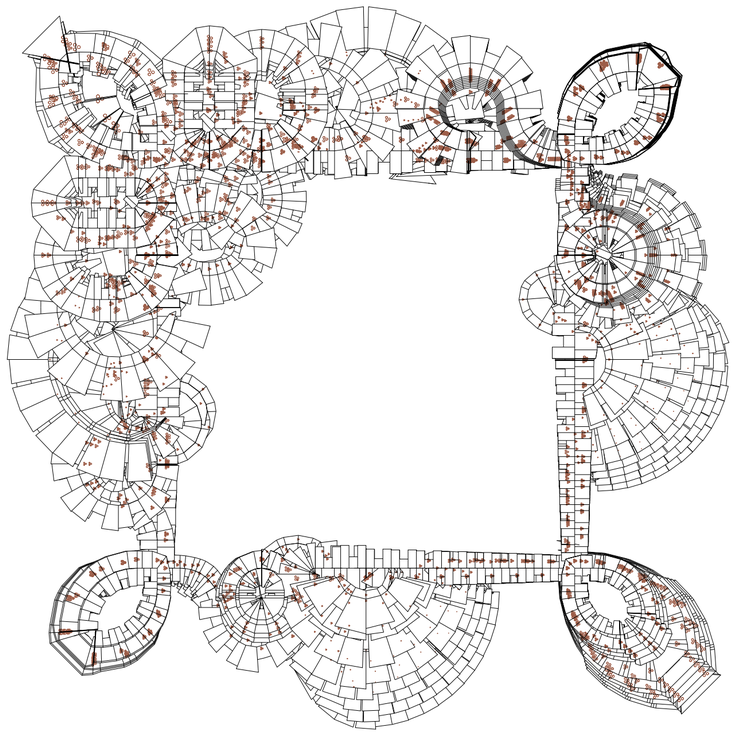


Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V57_radio de juegos satelitales. Determina la proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegosque produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

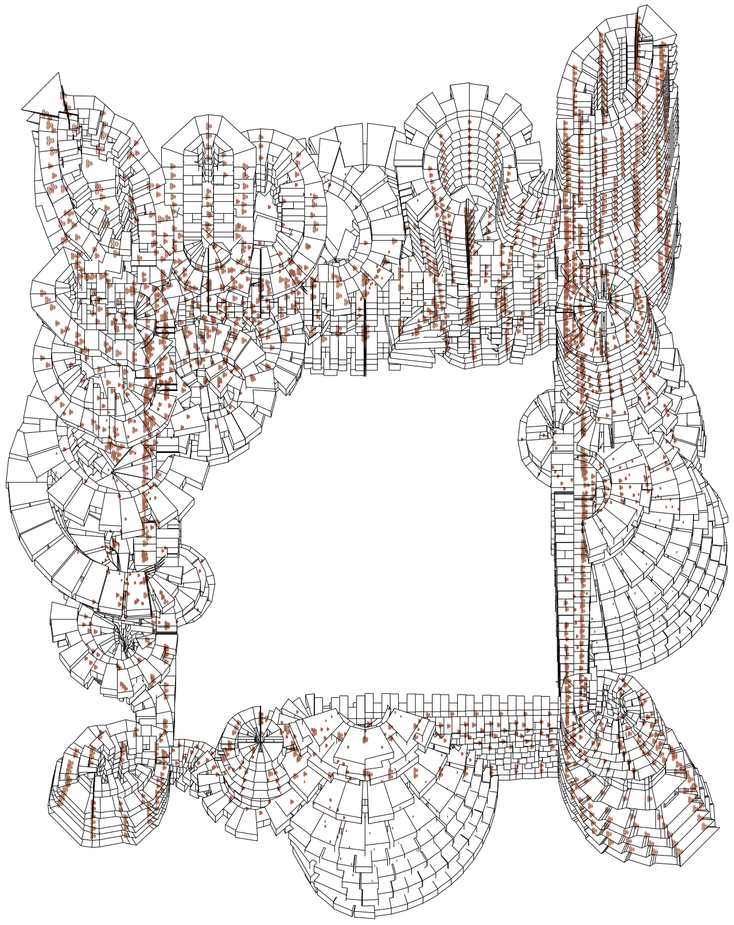


Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V57_radio de juegos satelitales. Determina la proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegosque produce Inestabilidades Dispersas.



Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000. V58_alto de juegos satelitales. Determina una proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Integrado Singular. Axonométrica. Escala 1:1000. V58_alto de juegos satelitales. Determina una proporción de la altura libre de piso que produce Inestabilidades Dispersas.

DEL FAMILISTERIO NEO-CLÁSICO AL CLAUSTRO DE ATRIOS

Variabilidad del Modelo Singular Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Atrios Resonantes Centrífugos varía desde los Familisterios Neo Clásicos hasta el Claustro de Atrios donde sin dejar de ser uno, el claustro se retuerce tanto como para atomizarse en racimos de atrios.

De igual manera el modelo se organiza en siete conjuntos de variables. Las que dimensionan el claustro, las que toman sus dimensiones tensando, las que se relacionan con una proporción del claustro formando parte de él, las que rompen la relación de coplanaridad con el claustro, las que dimensionan las unidades que rodean el claustro, las que dimensionan los elementos que se relacionan con el claustro como los árboles y juegos satelitales y las que construyen la montaña rusa.

A diferencia del Modelo Genérico, el modelo Singular propone una hipótesis de variación que problematiza las simetrías resultantes de la integración de los casos. La divergencia de las direccionalidades produce una diferenciación entre las esquinas del modelo generando entonces tensiones entre los opuestos con los que el proyecto trabaja. Esto se logra con la variabilidad de las tendencias diagonales que direccionan y maximizan valores hacia una esquina del proyecto.

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro.
		V2_largo de claustro.
		V3_ancho de claustro.
		V4_evaluación de autonomía del claustro.
		V5_división por cantidad de centros de giro.
		V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro.
		V7_altura de claustro.
		V8_tendencia diagonal de altura global de claustro.
		V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.
		V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.
		V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.
		V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro .
		V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.
		V15_radio de centros de giro .
		V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro.
		V17_rotación de centros de giro.
		V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro.
		O19_construcción de curvas clotoides.
		O20_identificación de puntos de intersección.
		V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.
		V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro.
		V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.
		V24_radio de centros de giro.
		V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro.
		V26_rotación de centros de giro.
		V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro.
		V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.
		V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.
		V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Las variables pueden ser de seis tipos. Las que conforman el claustro. Las que están en relación al claustro. Las que se construyen con medidas habitables. Las que están en relación a la fachada o en relación a las plataformas. Por último, las de tendencia que orientan los valores máximos y mínimos en una dirección.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Valor máximo 150 m, genera una plaza. Valor mínimo 3m, genera un patio.
Valor máximo 150 m, genera una plaza. Valor mínimo 3m, genera un patio.
Valor máximo 1, genera claustros autónomos. Valor mínimo 0, genera claustros contextualistas.
Valor máximo 0.1, genera mayor recogimiento. Valor mínimo 1, genera menor recogimiento.
Valor máximo genera concentraciones de radios de giro hacia una esquina y radios de giros únicos hacia la otra. Valor mínimo genera una inversión de las concentracciones en la esquina opuesta.
Valor máximo 1, genera un edificio con una altura igual al lado promedio del clausto. Valor mínimo 0.1, genera un edificio de un 10% de alto en relacion al lado promedio.
Valor máximo genera una diferenciación de alturas del edificio intensificadas en forma exponencial hacia una esquina del claustro. Valor mínimo rota la intensificación de alturas a la esquina opuesta del claustro.
Valor máximo 0.25m, genera un basamento que ocupa un cuarto de la altura máxima del claustro. Valor mínimo 3m, genera un edificio con un basamento minimo habitable.
Valor máximo genera una diferenciación de alturas en el basamento orientadas a la misma esquina que las alturas mayores del claustro. Valor mínimo orienta las mayores alturas hacia la esquina opuesta.
Valor máximo 0.25, genera un remate que ocupa un cuarto de la altura máxima del claustro. Valor mínimo 0.1, no construye remates.
Valor máximo genera una diferenciación de alturas en el remate concentrando hacia una esquina momentos de torres a momentos sin remate. Valor mínimo concentra la diferenciación en la esquina opuesta del modelo.
Valor máximo 0.5, genera una relación con el claustro igual a la distancia al centro del mismo. Valor mínimo 0, genera ábsides de máxima relación con el claustro central.
Valor máximo genera diferenciación entre esquinas de loops mayores y medios de ábsides. Valor mínimo genera la diferenciación orientada a la esquina opuesta.
Valor máximo 0.5, genera un radio que contiene la totalidad del claustro. Valor mínimo 1.6, genera un radio que contiene la cantidad mínima de carritos para que pueda girar.
Valor máximo genera una diferenciación intensificada en una esquina de centros de giro a escala plaza con una velocidad leve y a escala patio con una velocidad intensificada. Valor mínimo diferencia intensificando en la esquina puesta.
Valor máximo 45, genera una relación del radio de giro inclinada respecto al claustro. Valor mínimo 0, genera una relacion del radio de giro cooplanar al claustro.
Valor máximo genera esquinas con radios de giro mas inclinados. Valor mínimo ubica las esquinas mas inclinadas en la esquina opuesta.
Valor máximo 0, genera menores iteraciones con mayor tamaño que coloniza el centro del claustro. Valor mínimo 2, genera mayores iteraciones de menor tamaño que genera claustros con perimetros enrulados.
Valor máximo 0.5, genera una relación con el claustro igual a la distancia al centro del mismo. Valor mínimo 0, genera ábsides de máxima relación con el claustro central.
Valor máximo genera diferenciación entre esquinas de loops mayores y medios de ábsides. Valor mínimo genera la diferenciación orientada a la esquina opuesta.
Valor máximo 0.5, genera un radio que contiene la totalidad del claustro. Valor mínimo 2.6, genera un radio que contiene la cantidad mínima de carritos para que pueda girar.
Valor máximo genera una diferenciación intensificada en una esquina de centros de giro a escala plaza con una velocidad leve y a escala patio con una velocidad intensificada. Valor mínimo diferencia intensificando en la esquina puesta.
Valor máximo 22.5, genera una relación del radio de giro inclinada respecto al claustro. Valor mínimo 0, genera una relacion del radio de giro cooplanar al claustro.
Valor máximo genera esquinas con radios de giro mas inclinados. Valor mínimo ubica los centros de giro mas inclinadas en la esquina opuesta.
Valor máximo 2, genera basamentos con crecimientos intensificados. Valor minimo 1, generan basamentos con crecimientos lineales.
Valor máximo 2, genera remates con crecimientos intensificados. Valor minimo 1, generan remates con crecimientos lineales.
Valor máximo 11,2m genera pisos de cuadruple altura. Valor mínimo 2,8m genera pisos de altura mínima.

Cada tipo de variable tiene la capacidad de variar de escala torre a escala ciudad, de patios a claustros, de ábsides a *loops*, de espacios más residenciales a más lúdicos, con mayor porosidad o mayor densidad.

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo.	Valor máximo 11,2m genera pisos de cuadruple altura. Valor mínimo 2,8m genera pisos de altura mínima.
		V32_división por altura promedio de pisos de remate.	Valor máximo 11,2m genera pisos de cuadruple altura. Valor mínimo 2,8m genera pisos de altura mínima.
		O33_interpolación de interfases.	
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos.	Valor máximo 18m genera conjuntos de mayor cantidad de unidades de menor tamaño. Valor mínimo 9m genera conjuntos menos densos de unidades de mayor tamaño.
		V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos.	Valor máximo genera esquinas con mayor cantidad de unidades concentradas opuestas a menores cantidades mas distendidas. Valor mínimo ubica las áreas de unidades mas densificadas en la esquina opuesta.
		V36_largo de barra.	Valor máximo 18m genera unidades con locales mas compartimentados y de mayores dimensones. Valor mínimo 9m genera unidades con locales sin compartimentar y de dimensiones mínimas.
		V37_tendencia diagonal de largo de barra.	Valor máximo genera esquinas con unidades mas profundas y compartimentadas a mas compactas y menos compartimentadas. Valor mínimo ubica las áreas de unidades mayores en la esquina opuesta.
		O38_tendencia tipológica de largo de barra.	
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo.	Valor máximo 1 genera unidades sin núcleo. Valor mínimo 0 no genera unidades y el núcleo ocupa todo el segmento.
		V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo.	Valor máximo genera concentraciones edilicias hacia una esquina opuestas a espacios donde predomina lo lúdico. Valor mínimo genera conentraciones edilicias en la esquina opuesta.
		O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo.	
		V42_radio de escaleras de núcleos.	Valor máximo genera escaleras que ocupan todo el ancho del recibidor. Valor mínimo genera la escalera mínima permitida.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas.	
		V44_ancho de montaña rusa.	Valor máximo 3m genera rieles con carros para familias. Valor mínimo 0,6m perite el paso de un unico carro individaual.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas.	Valor máximo 3 genera series de ventanas. Valor mínimo 0 no construye ventanas.
		O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas.	
		V47_dimensiones de ventanas.	Valor máximo 1 genera ventanales courtainwall. Valor mínimo 0,05 genera ventanas mínimas.
		V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.	
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles.	
		V50_radio de árboles.	Valor máximo 0,5 genera árboles con copas que ocupan la mitad de la plataforma. Valor mínimo 0 no genera árboles.
		O51_tendencia tipológica de radio de árboles.	
		V52_alto de árboles.	Valor máximo 1 genera arboles que tienen el alto del entrepiso. Valor mínimo 0 no genera árboles.
		O53_tendencia tipológica de alto de árboles.	
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.	Valor máximo 1 genera party rooms. Valor mínimo 0 anula los tipos de juegos perimetrales.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales.	Valor máximo 1 coloniza la plataforma. Valor mínimo 0 anula los juegos satelitales.
		V56_división por cantidad de juegos satelitales.	Valor máximo 5 genera densificaciónes de juegos en las plataformas. Valor mínimo 0 anula los juegos.
		V57_radio de juegos satelitales.	Valor máximo 1 genera carrouseles contiguos sin separaciónes entre ellos. Valor mínimo 0 anula los tipos de juegos radiales.
		V58_alto de juegos satelitales.	Valor máximo 1 genera jusgos que ocupan la altura libre de piso. Valor mínimo 0 anula los tipos de juegos radiales.

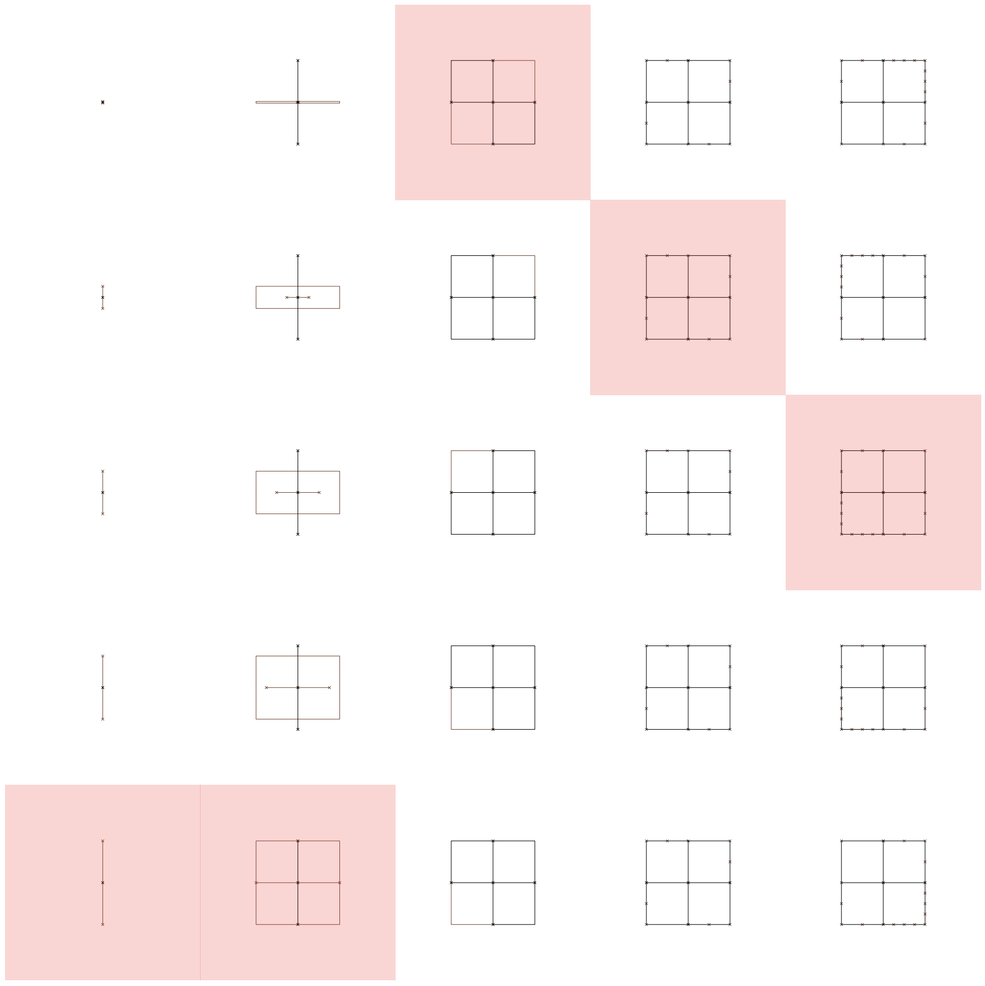
Las variables pueden ser de seis tipos. Las que conforman el claustro. Las que están en relación al claustro. Las que se construyen con medidas habitables. Las que están en relación a la fachada o en relación a las plataformas. Por último, las de tendencia que orientan los valores máximos y mínimos en una dirección.

Cada tipo de variable tiene la capacidad de variar de escala torre a escala ciudad, de patios a claustros, de ábsides a *loops*, de espacios más residenciales a más lúdicos, con mayor porosidad o mayor densidad.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Matriz de Construcción y Singularización

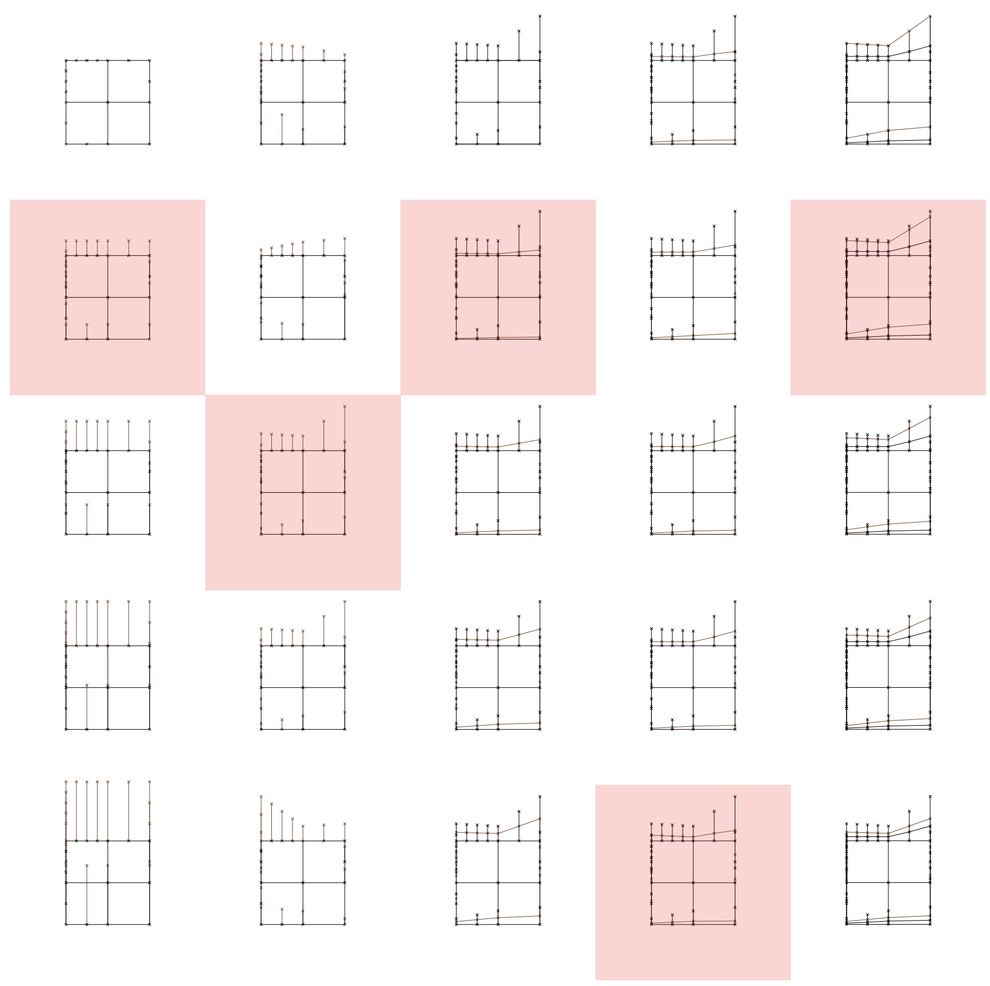
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V02_largo de claustro.	V03_ancho de claustro.	V04_evaluación de autonomía del claustro respecto a la ciudad.	V05_división de lados de claustro por cantidad de centros de giro.	V06_tendencia diagonal de división de lados de claustro.
MV01_claustro				
MMV01_secuencias retorcidas				

Matriz de Construcción y Variación

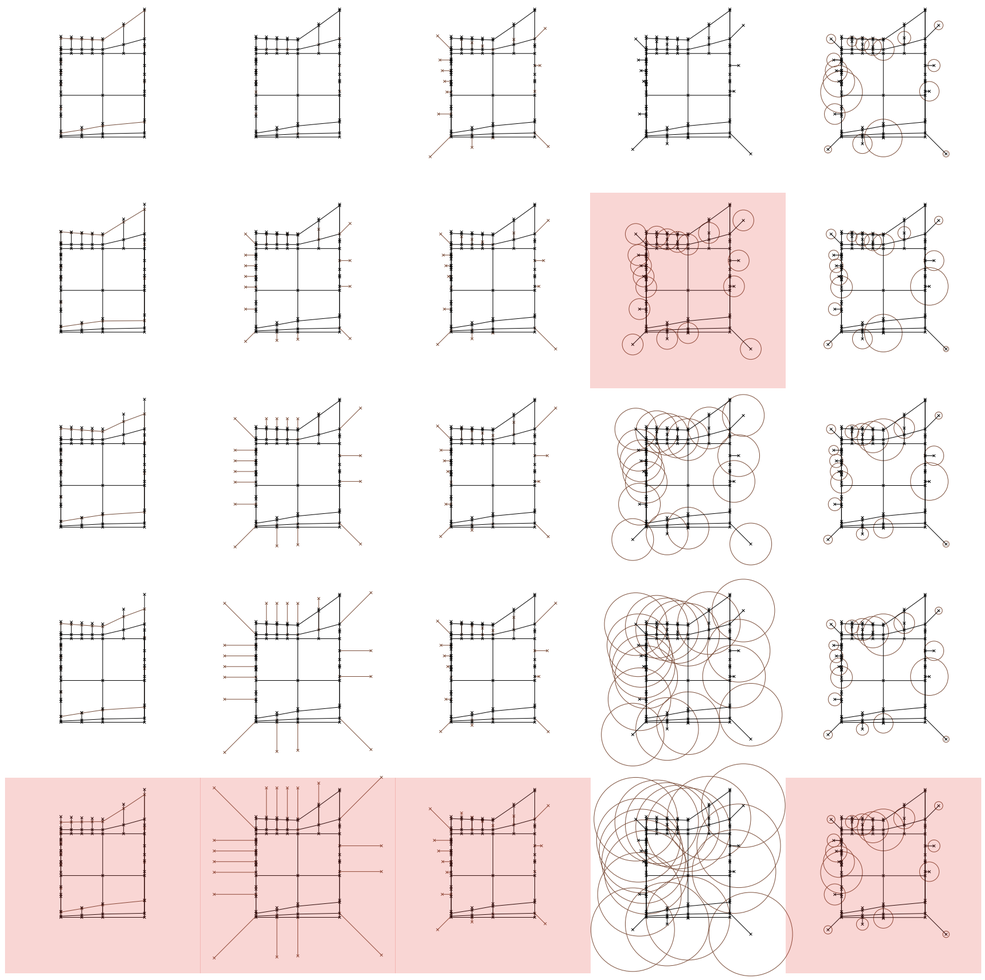
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V07_altura de claustro.	V08_tendencia diagonal de altura global de claus-tro.	V09_proporción de altura de interfase basamen-to-desarrollo.	V10_tendencia diagonal de proporción de inter-fase basamento-desarrollo.	V11_proporción de altura de interfase desarrollo-re-mate.

Matriz de Construcción y Variación

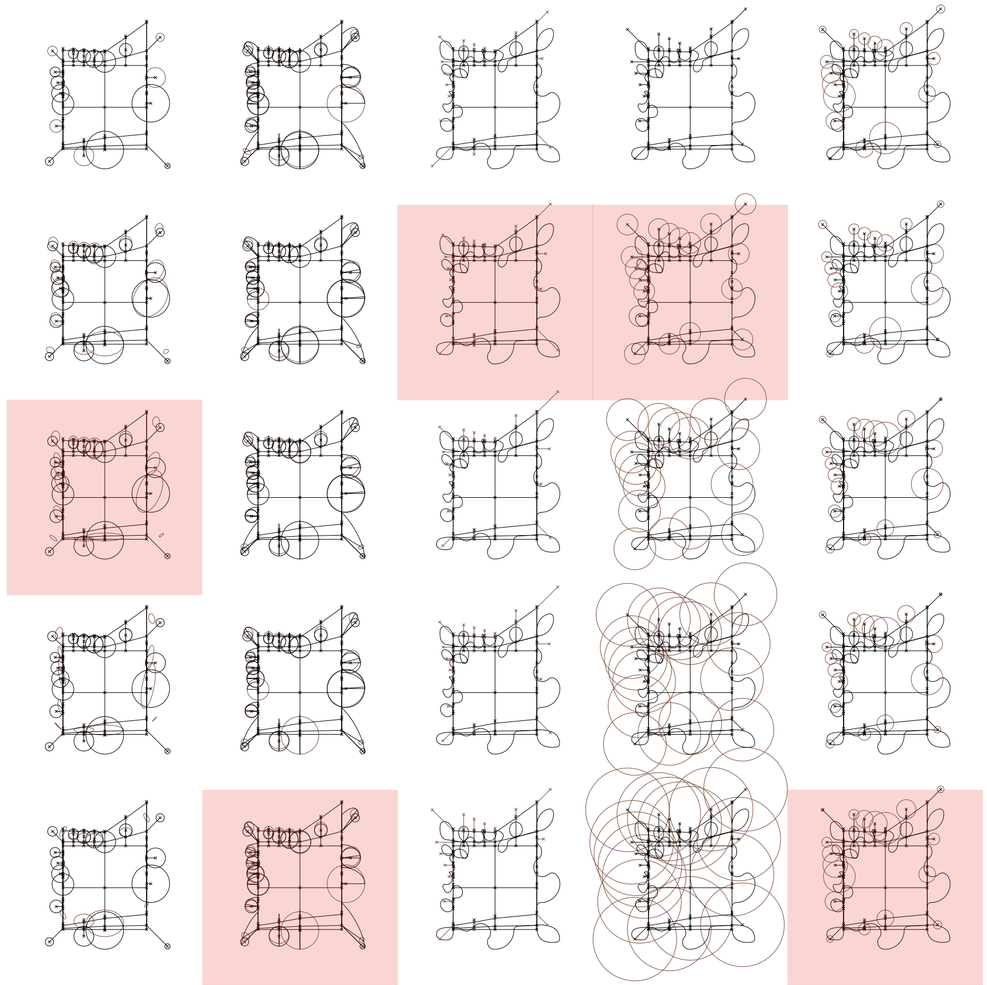
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.	V13_traslación perpendicular de interfase basamento-desarollo.	V14_tendencia diagonal de traslación de interfase basamento-desarollo.	V15_radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo.	V16_tendencia diagonal de radio de interfase basamento-desarollo.
	MV02_interfases			

Matriz de Construcción y Variación

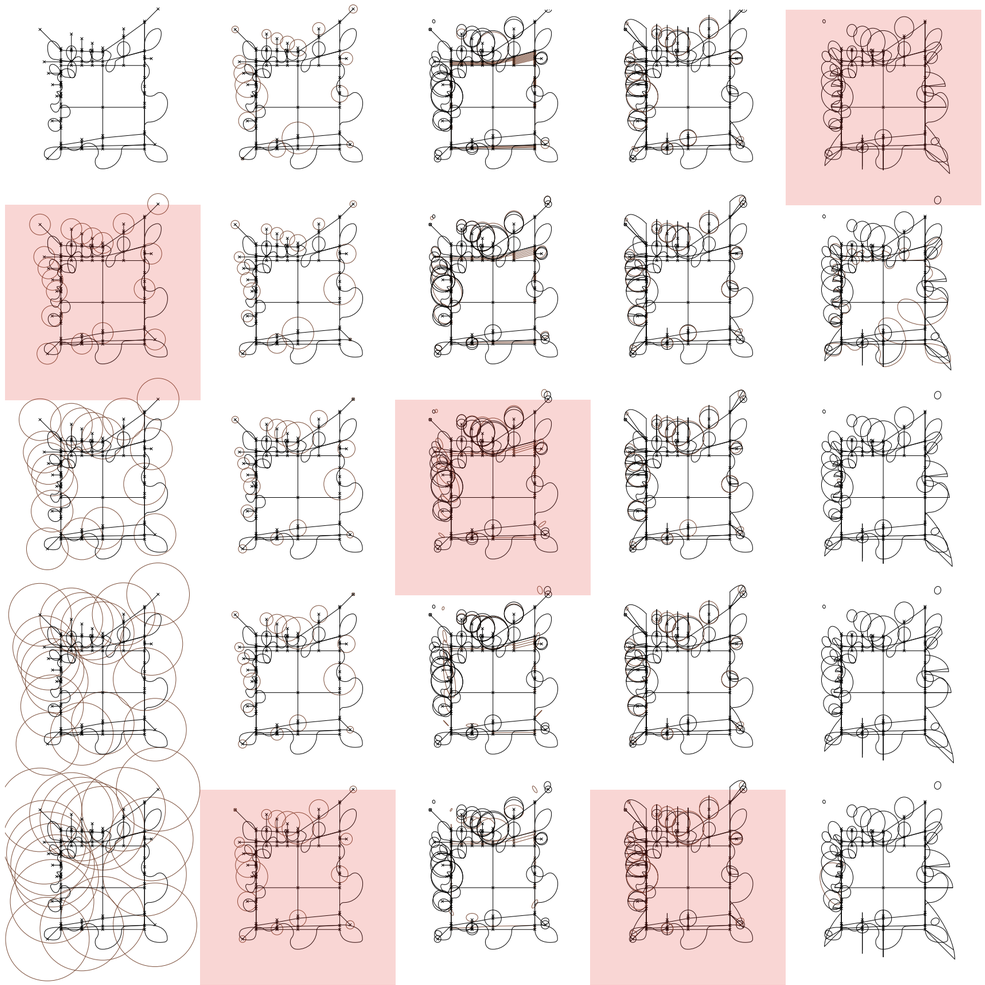
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V17_rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo.	V18_tendencia diagonal de rotación de interfase basamento-desarollo.	V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.	V22_traslación perpendicular de interfase desarrollo-remate.	V23_tendencia diagonal de traslación de interfase desarrollo-remate.

Matriz de Construcción y Variación

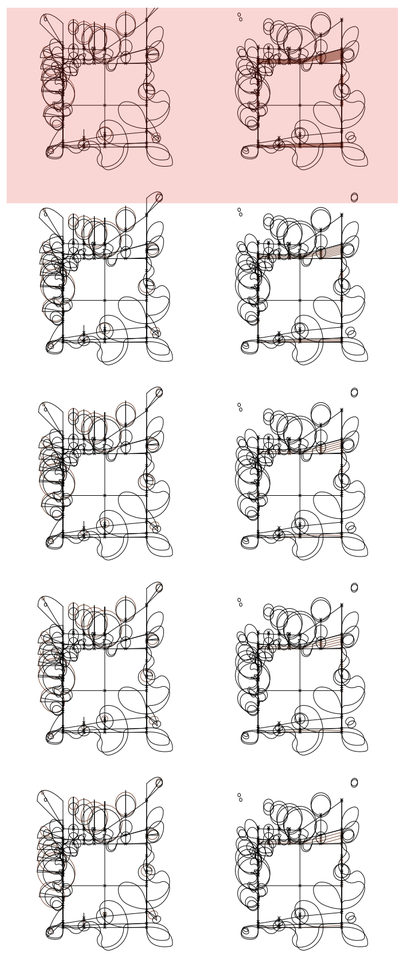
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V24_radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate.	V25_tendencia diagonal de radio de interfase desarrollo-remate.	V26_rotación de centros de giro de interfase desarrollo-remate.	V27_tendencia diagonal de rotacion de interfase desarrollo-remate.	V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.

Matriz de Construcción y Variación

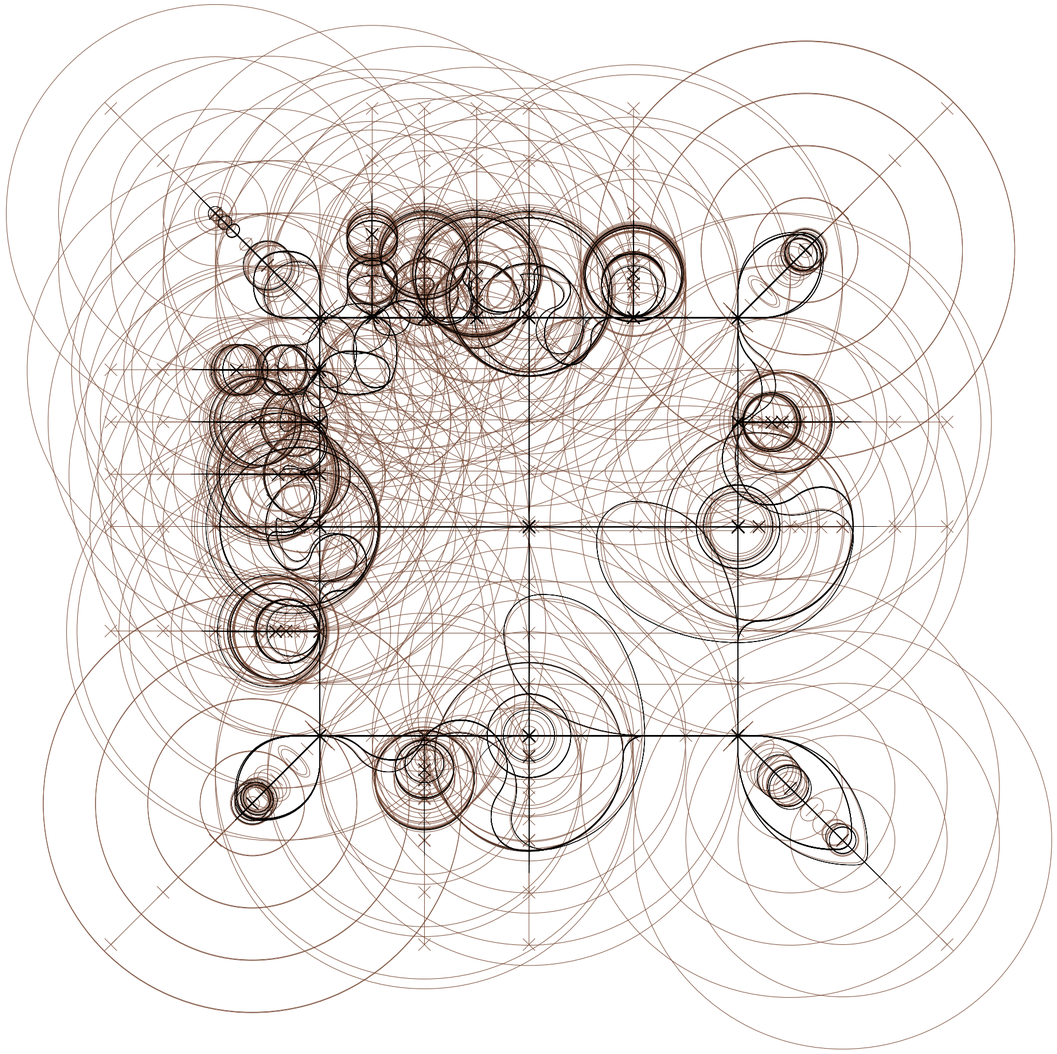
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.	V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

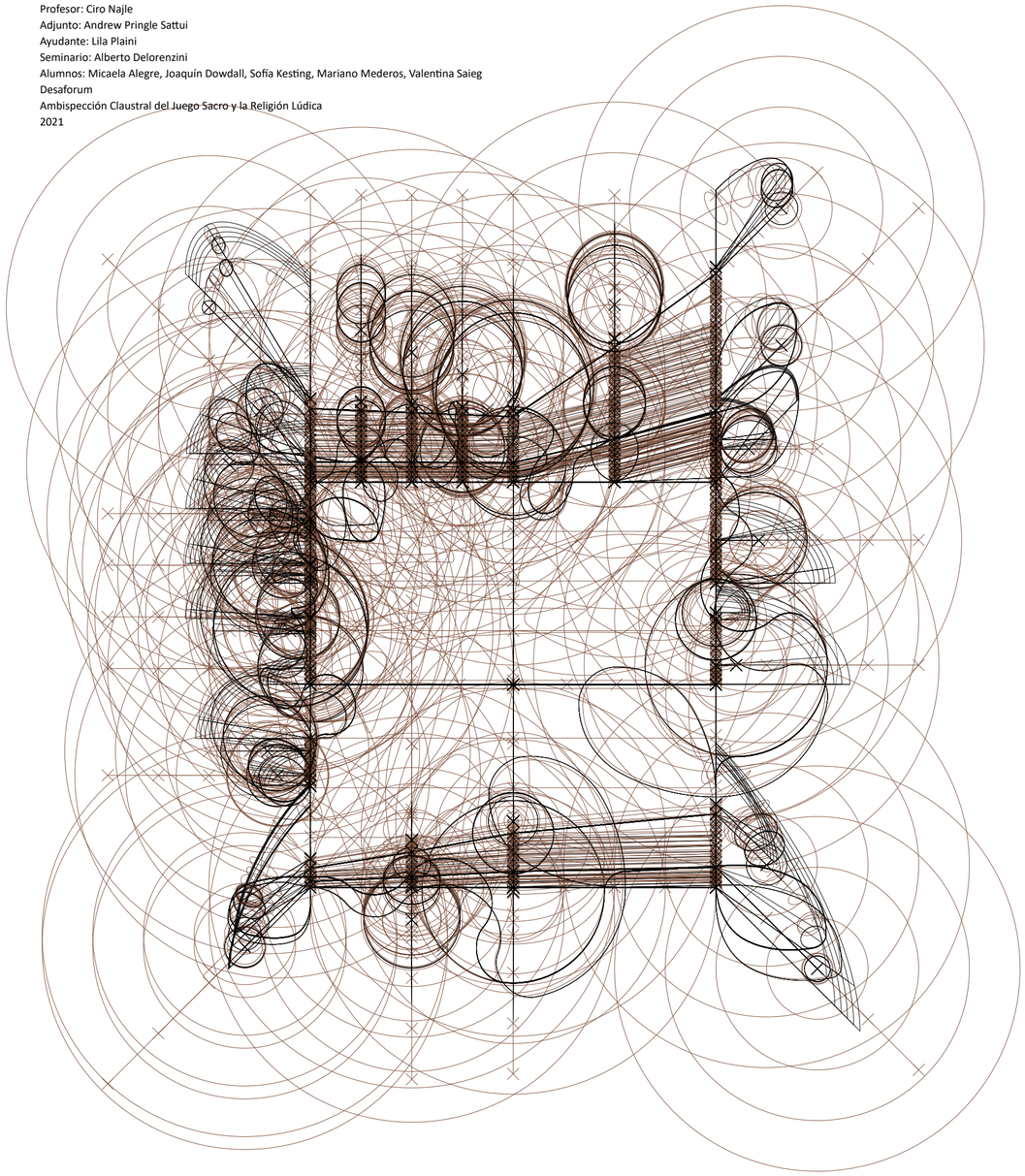
Matriz de Construcción y Variación

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Integrado Singular. Planta. Escala 1:1000.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Integrado Singular. Axonomtría. Escala 1:1000.

CLAUSTRÓPOLIS

Documentación del Modelo Singular Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Las plantas se aíslan progresivamente en altura a la vez que en los puntos de contacto con el suelo para generar las entradas. De este modo se conforman plantas de recorridos continuos, parciales y autónomos.

El Modelo Singular desdibuja a la vez que entrecruza aún más la banda del Modelo Genérico Integrado. Las variables adquieren tendencias diagonales globales que operan junto con tendencias locales entre las esquinas y los puntos medios de los lados, los *loops* y las ábsides.

La doble banda se organiza con un sistema de proporciones según las tendencias diagonales globales, de abajo hacia arriba, y las locales según, de izquierda a derecha, ábsides, tramos rectos y loops. Las unidades de vivienda adquieren dimensiones máximas en las ábsides mientras que los núcleos en los loops generan los accesos principales. Internamente la vivienda organiza las áreas comunes hacia la plataforma lúdica, los servicios en la zona media, y las privadas hacia el contrafrente, donde la profundidad de planta de las ábsides recluye los dormitorios respecto a la plataforma. Se conforman de este modo unidades comunitarias en ábsides, viviendas burguesas en los tramos rectos y celdas monásticas en loops. La densidad de ventanas media la relación con la plataforma. Esta se organiza con un área de acceso a las montañas rusas en la zona central y árboles en los ejes medianeros que irradian columnas que conforman la estructura vertical análogamente al núcleo. Estas giran en torno al árbol y funcionan como ejes de rotación para calesitas. Las dimensiones y cantidades de estas así como la profundidad de los juegos entre ventanas varían entre ábsides y loops.

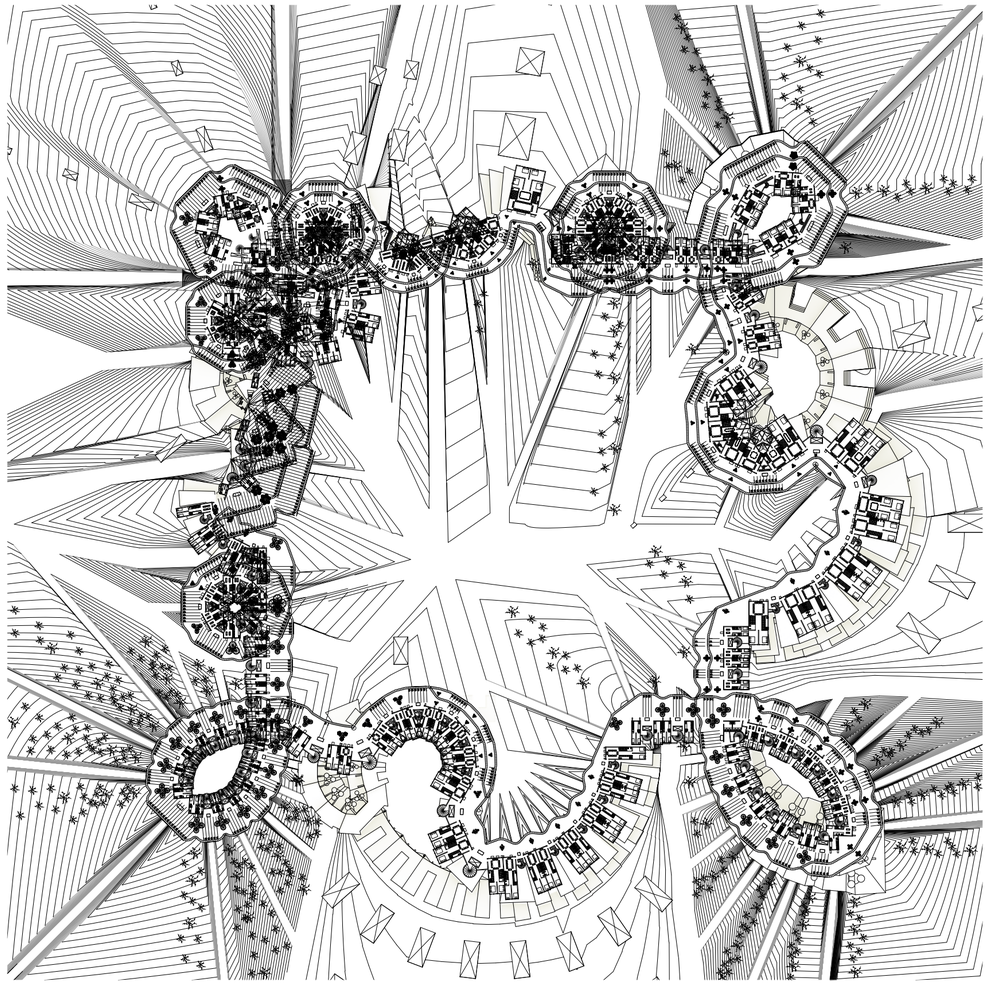
De este modo las cuatro esquinas se singularizan. Sobre una diagonal se encuentran el punto más bajo y el más alto del proyecto. En el primero el modelo converge concentrándose en un loop mientras que en la esquina opuesta se alcanza la mayor verticalidad del proyecto, igualando su desarrollo horizontal a punto de romper la relación de primacía. Dicho *loop* configura una torre de unidades mínimas y plataformas máximas con un atrio central profundo ruidosamente hacinado. Sobre la diagonal opuesta se distribuyen otros dos extremos del proyecto desde las figuras claramente identificables hasta el máximo enmarañamiento. La primera contiene un patrón de claro contraste entre ábside-*loop*-ábside, centrípeto-centrífugo-centrípeto, introspección-extrospección-introspección; mientras que la segunda se enrula hasta entrecruzar completamente dichos momentos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Planta Baja. Escala 1: 1500.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



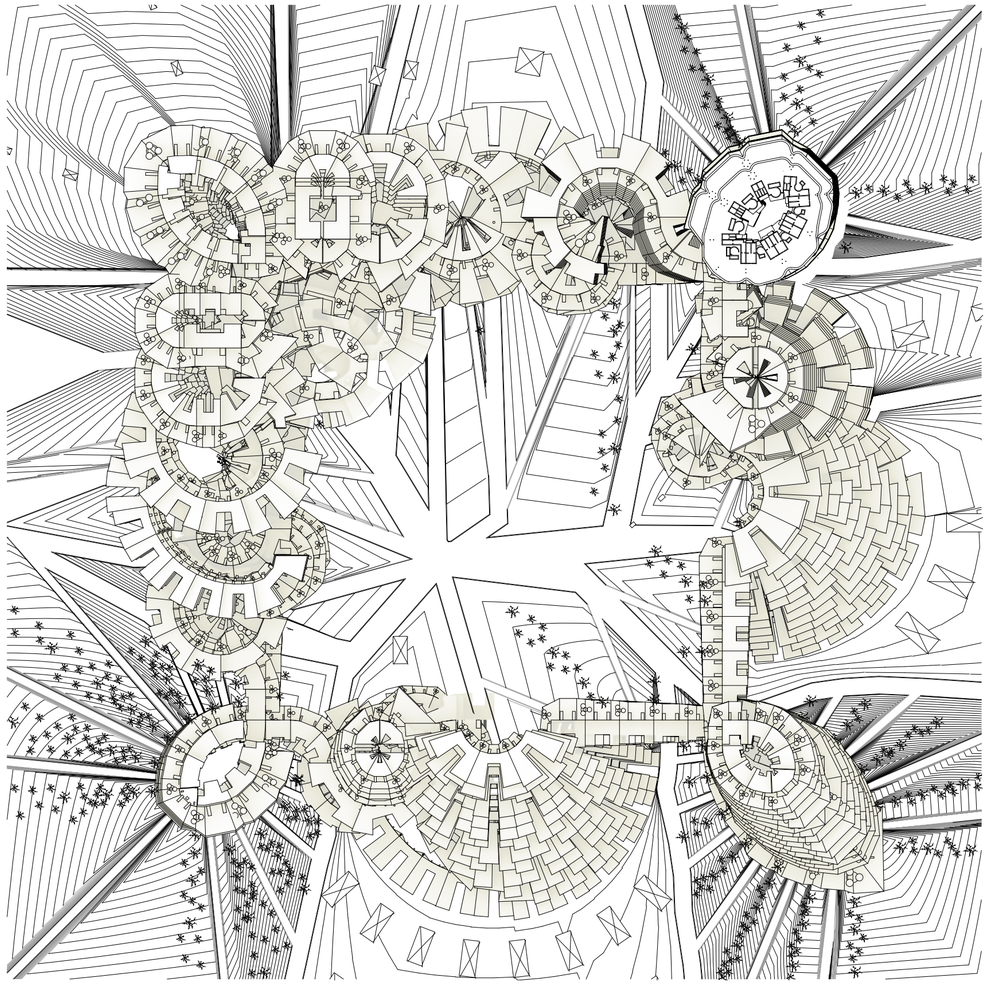
Planta global de basamento. Escala 1: 1500. Nivel 12.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



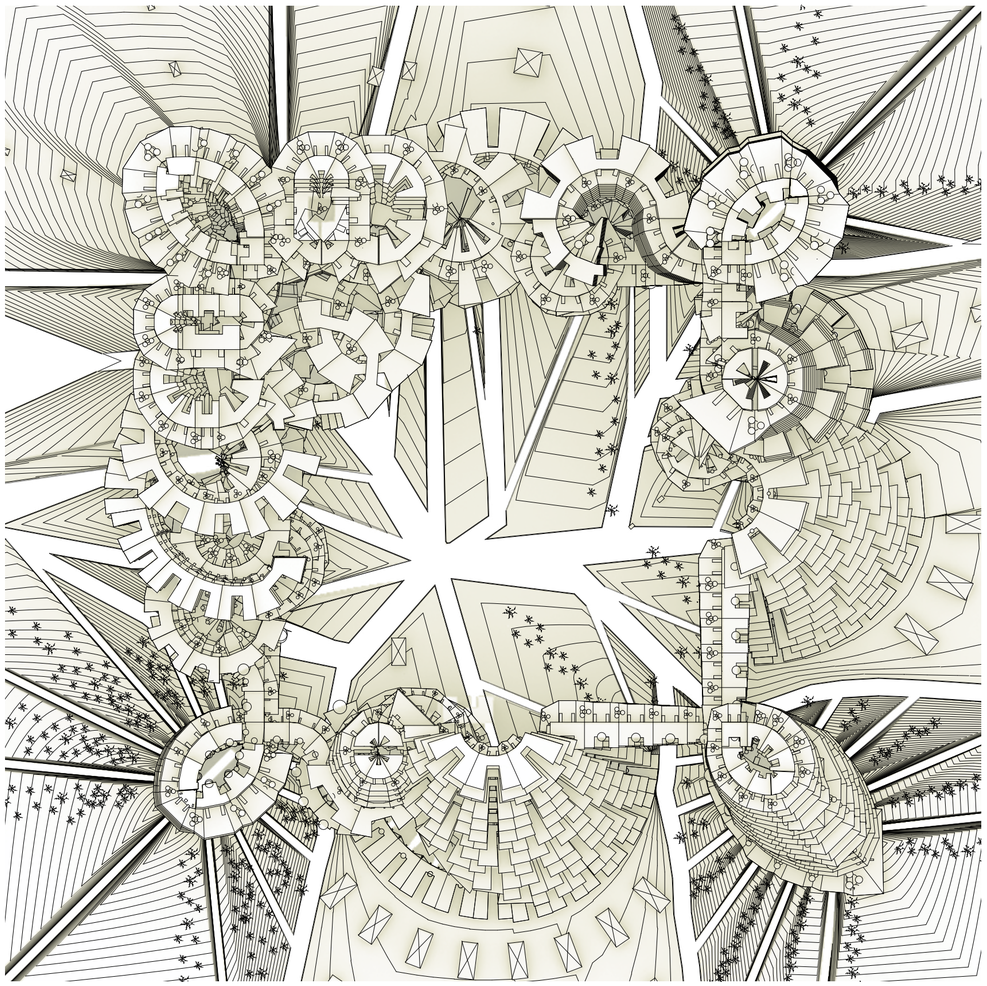
Planta parcial de desarrollo. Escala 1: 1500. Nivel 18.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Planta autónoma de remate. Escala 1:1500. Nivel 37.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Planta de techos. Escala 1:1500.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

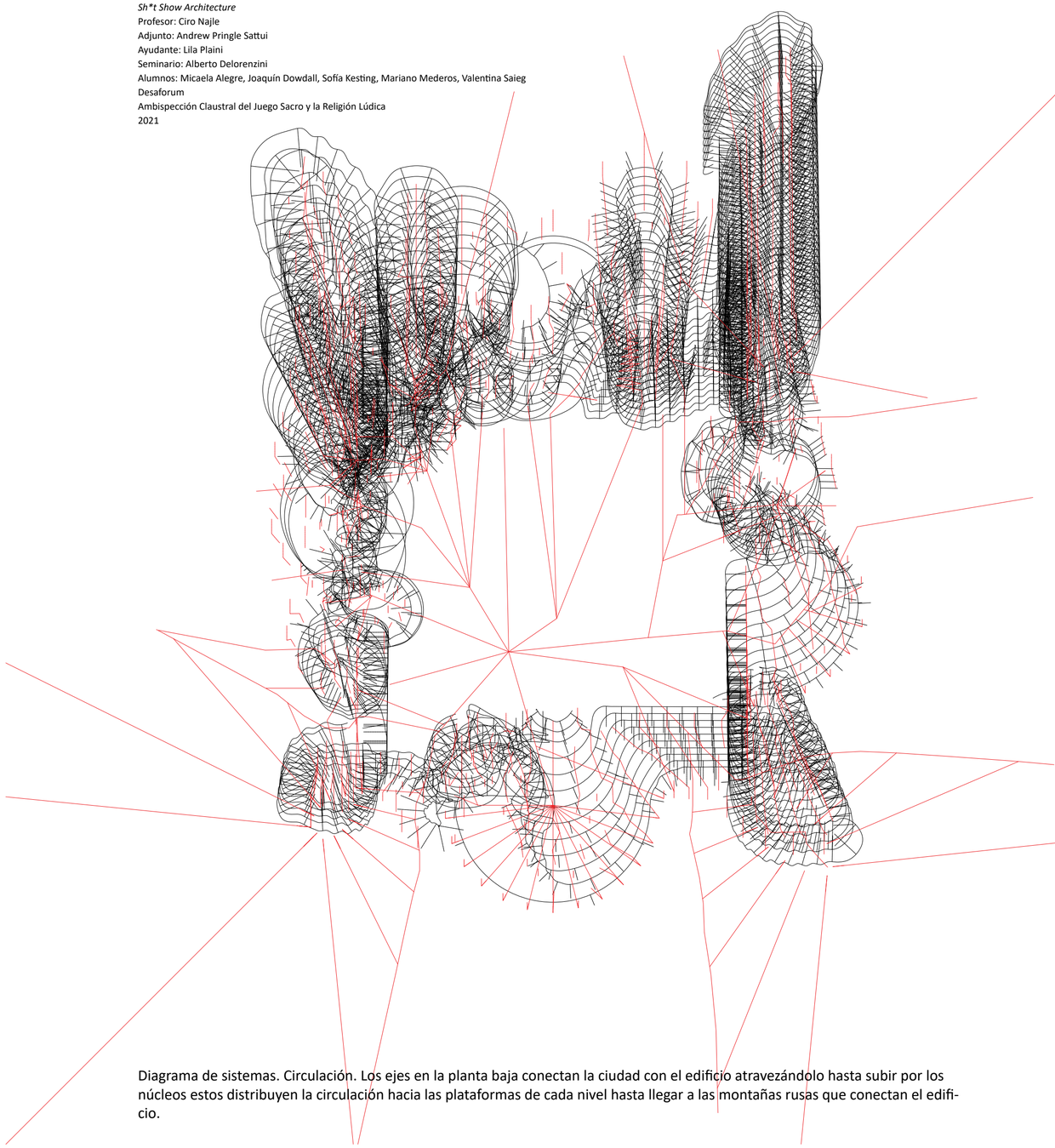
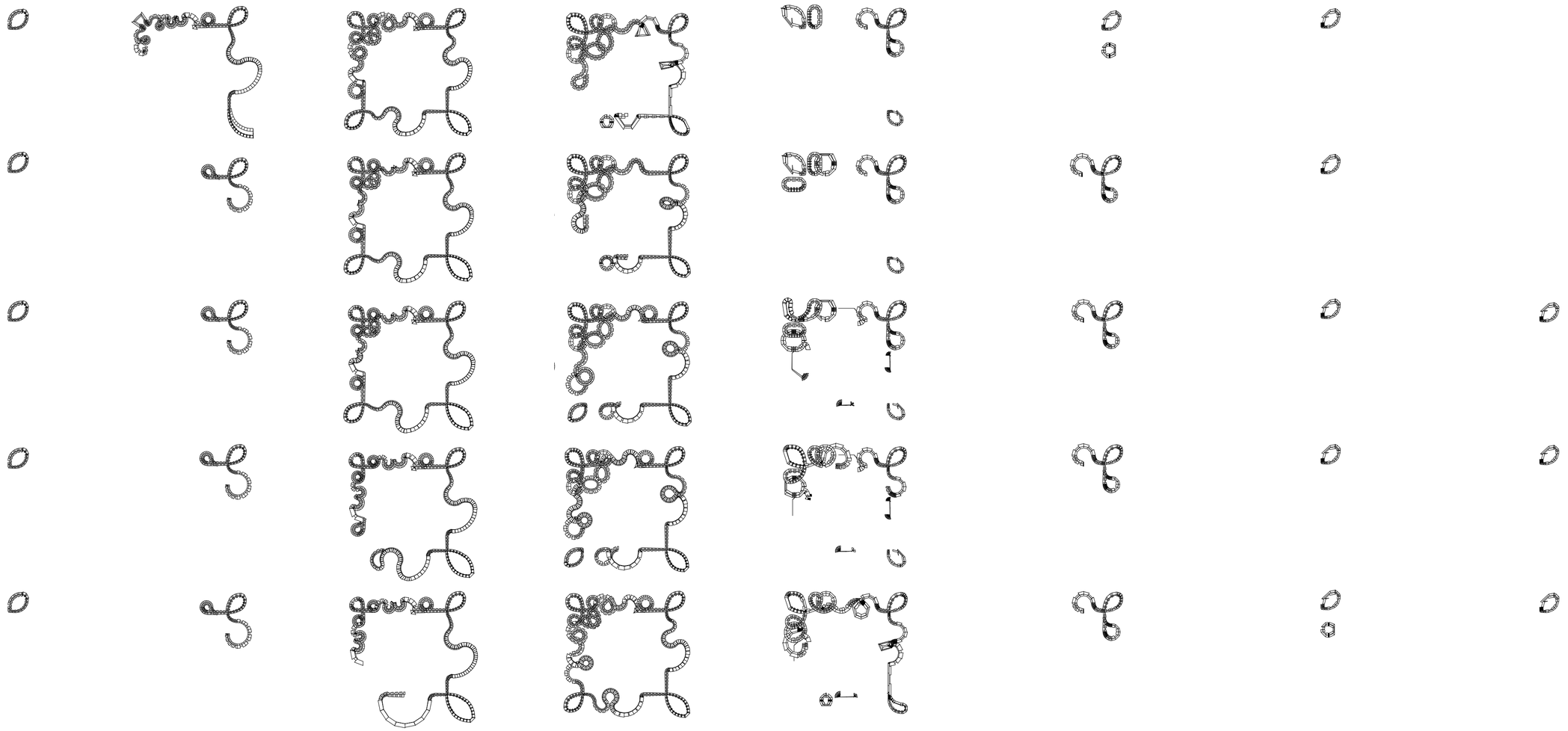
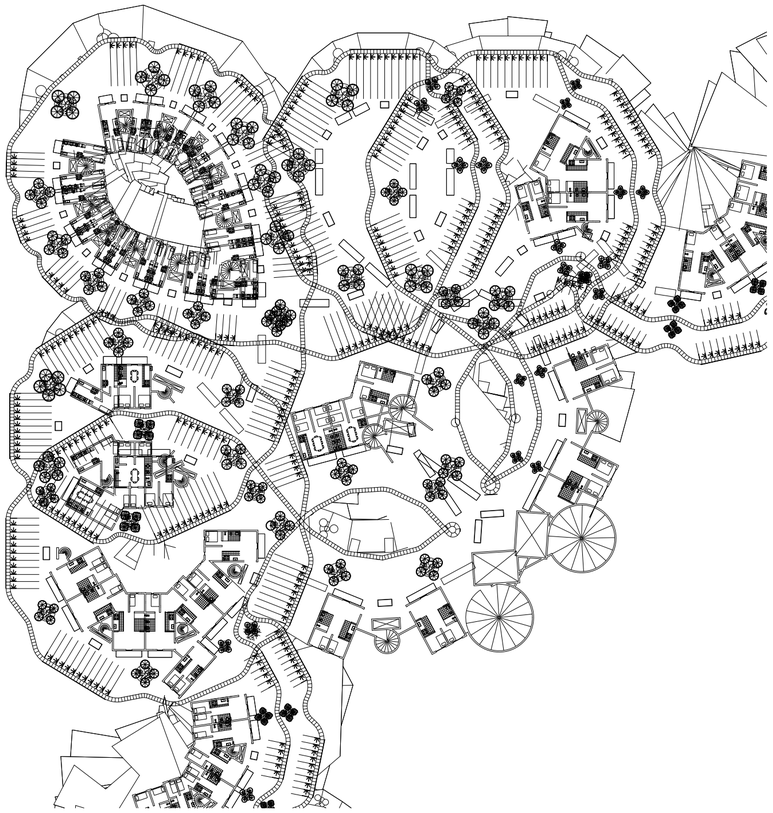


Diagrama de sistemas. Circulación. Los ejes en la planta baja conectan la ciudad con el edificio atravezándolo hasta subir por los núcleos estos distribuyen la circulación hacia las plataformas de cada nivel hasta llegar a las montañas rusas que conectan el edificio.



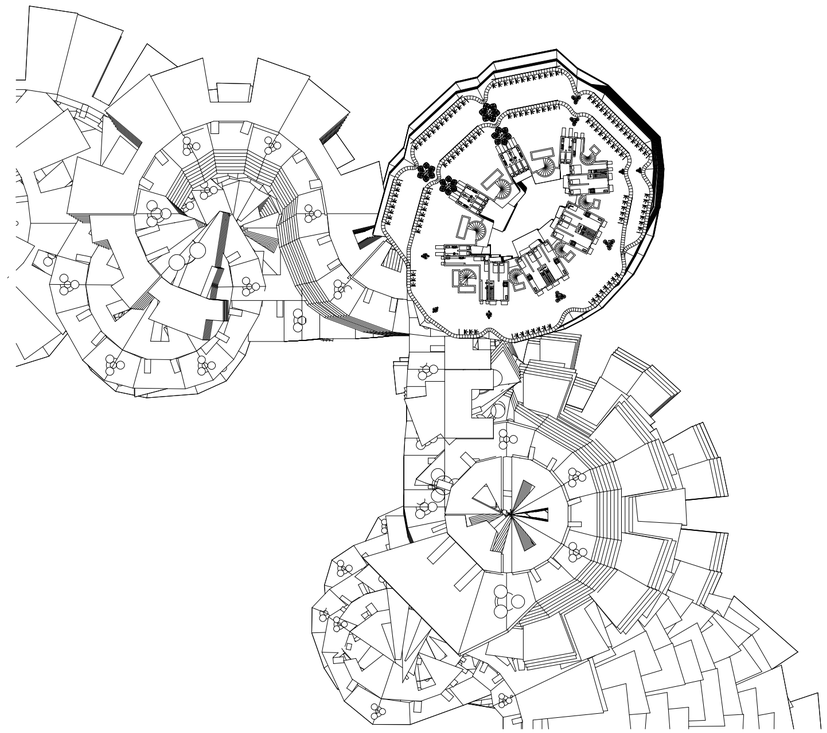
Catálogo de niveles. 1 a 38.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

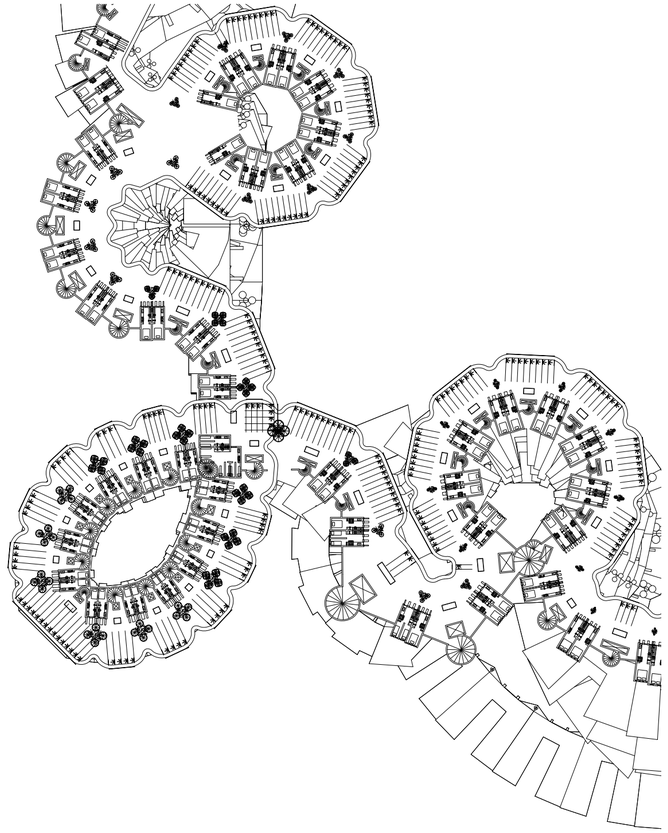


Planta de sector. Esquina cuadrante superior izquierdo. Nivel 18.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

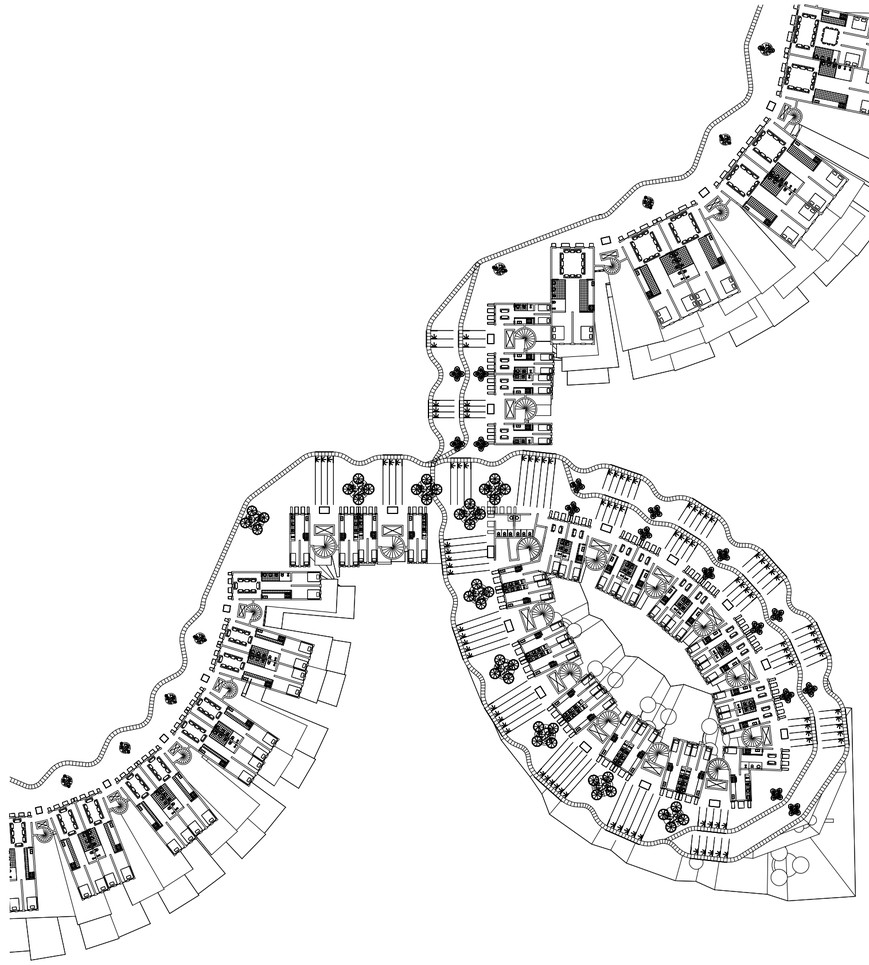


Planta de sector. Esquina cuadrante superior derecho. Nivel 37.

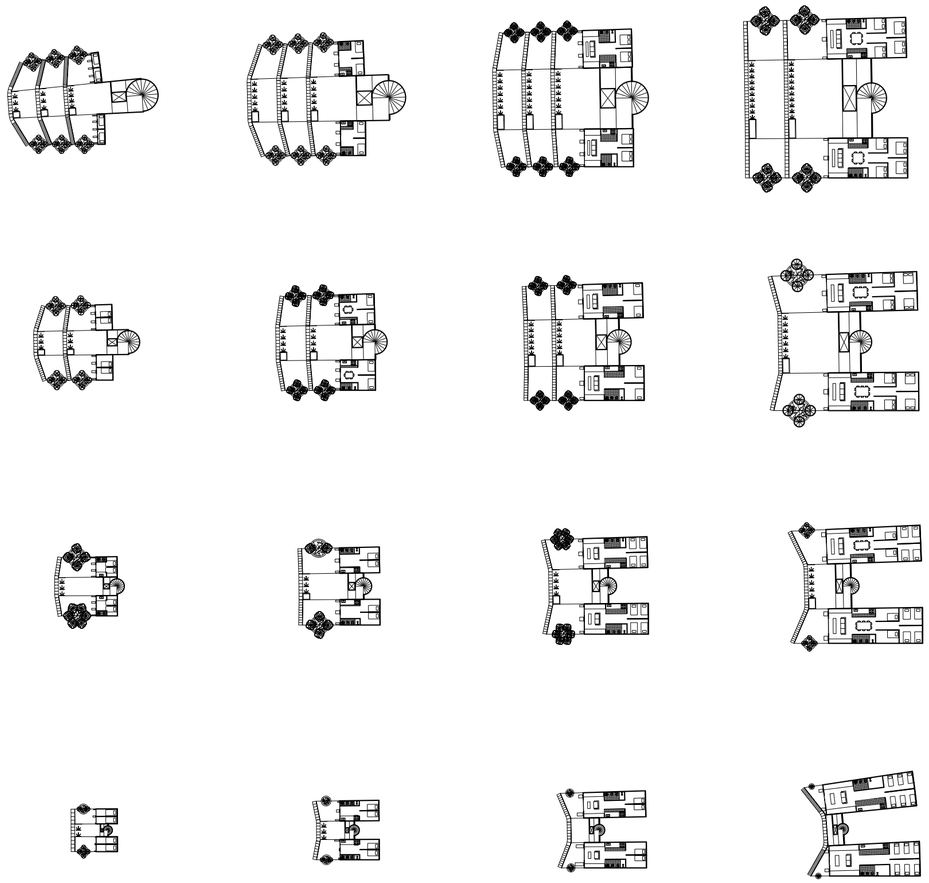


Planta de sector. Esquina cuadrante inferior izquierdo. Nivel 15.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

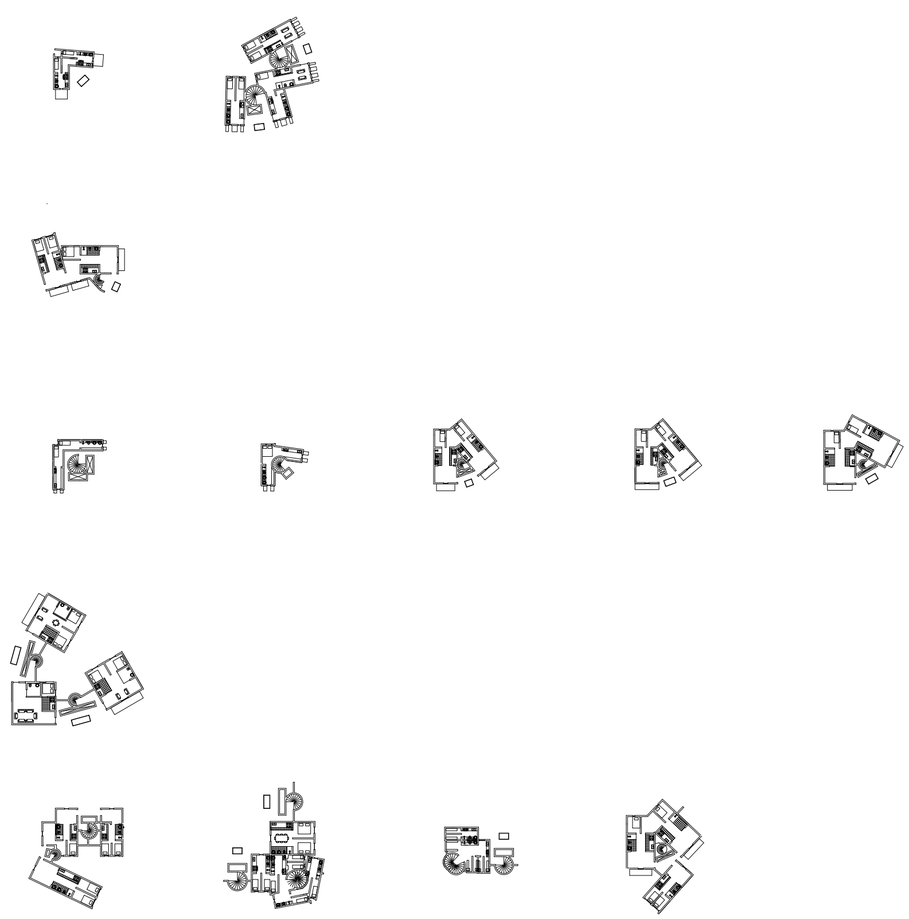


Planta de sector. Esquina cuadrante inferior derecho. Nivel 12.



Matriz de variación de unidades. Se organiza en tres columnas que varían de acuerdo a la tendencia tipológica la primera el tamaño de las unidades de ábside, la del medio las unidades de tramos rectos, y la última las unidades de *loop*. Cada fila aumenta el tamaño de la barra de plataformas y unidades en relación a la tendencia diagonal. Las columnas intermedias muestran las transiciones de unidades que corresponden a las clotoides y diagonalmente se puede trazar la variación para llegar de un estadio a otro.

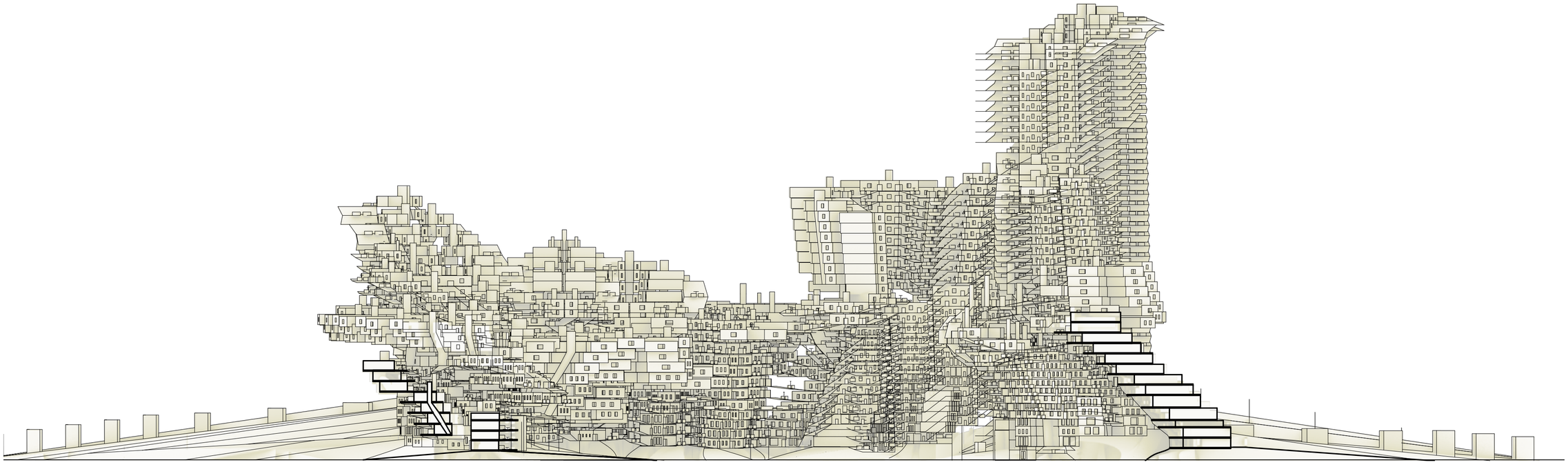
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Catálogo de unidades atípicas. Ante el problema de la superposición de unidades se detectan tipos de intersecciones para generar nuevas unidades como emergente.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

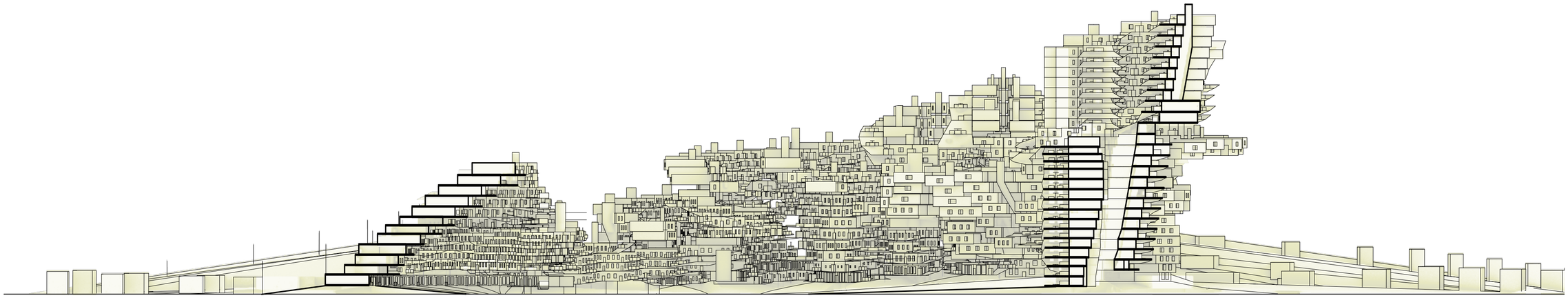


Corte general. Transversal. Escala 1:850.

Documentación del Modelo Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

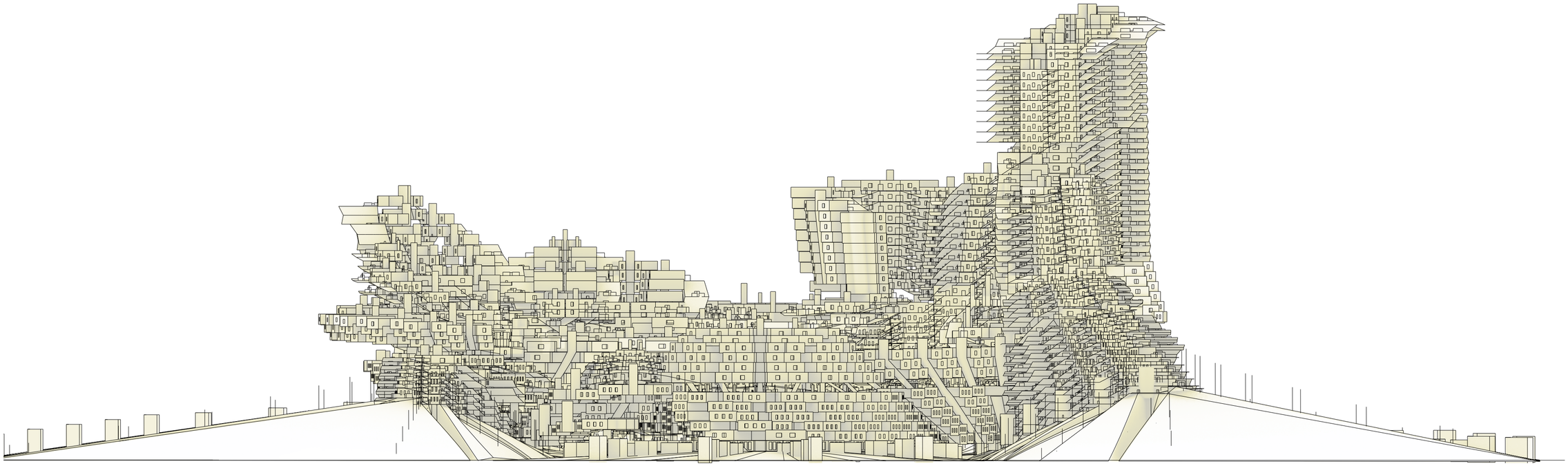
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Corte general. Longitudinal. Escala 1:850.

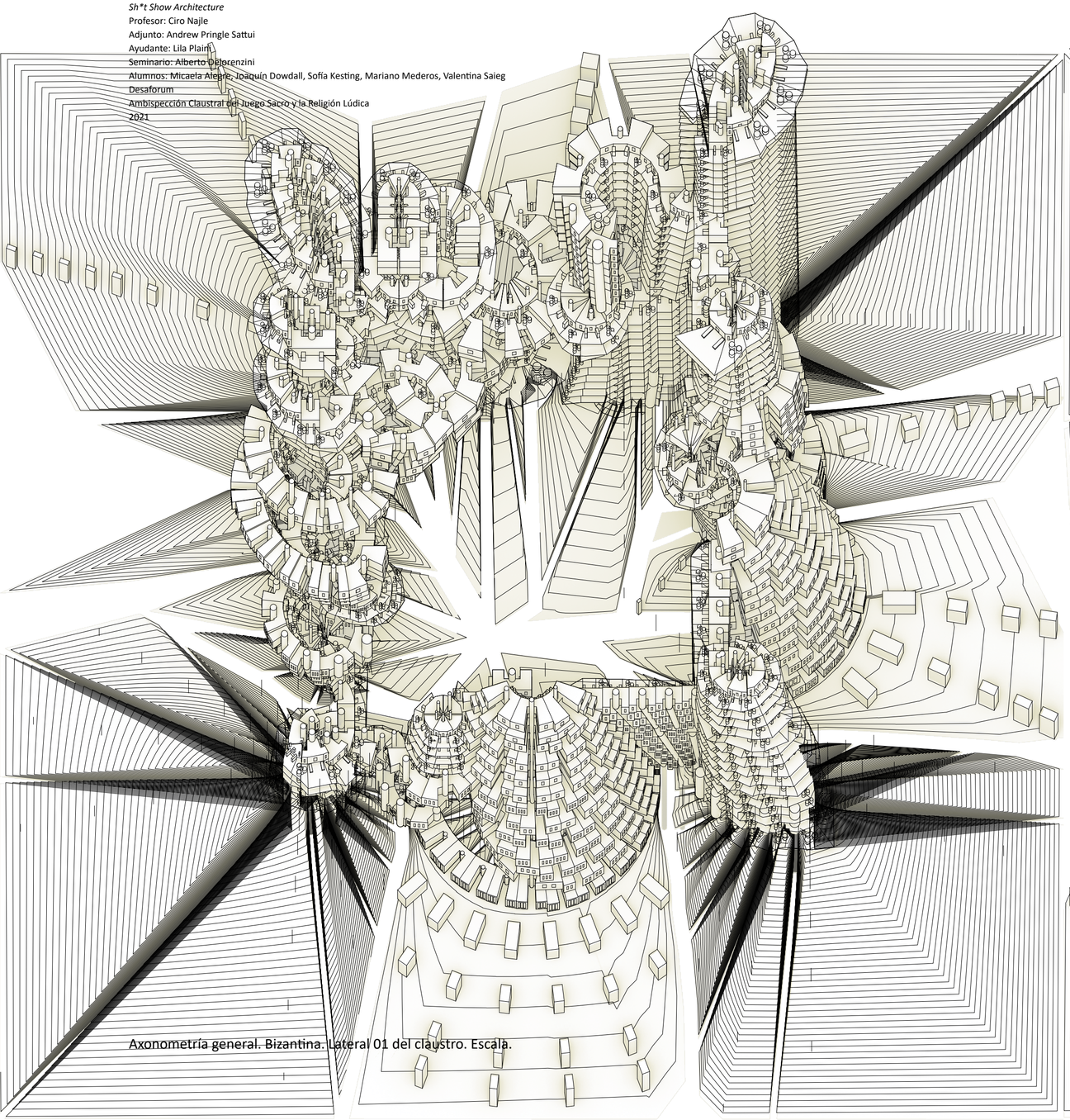
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



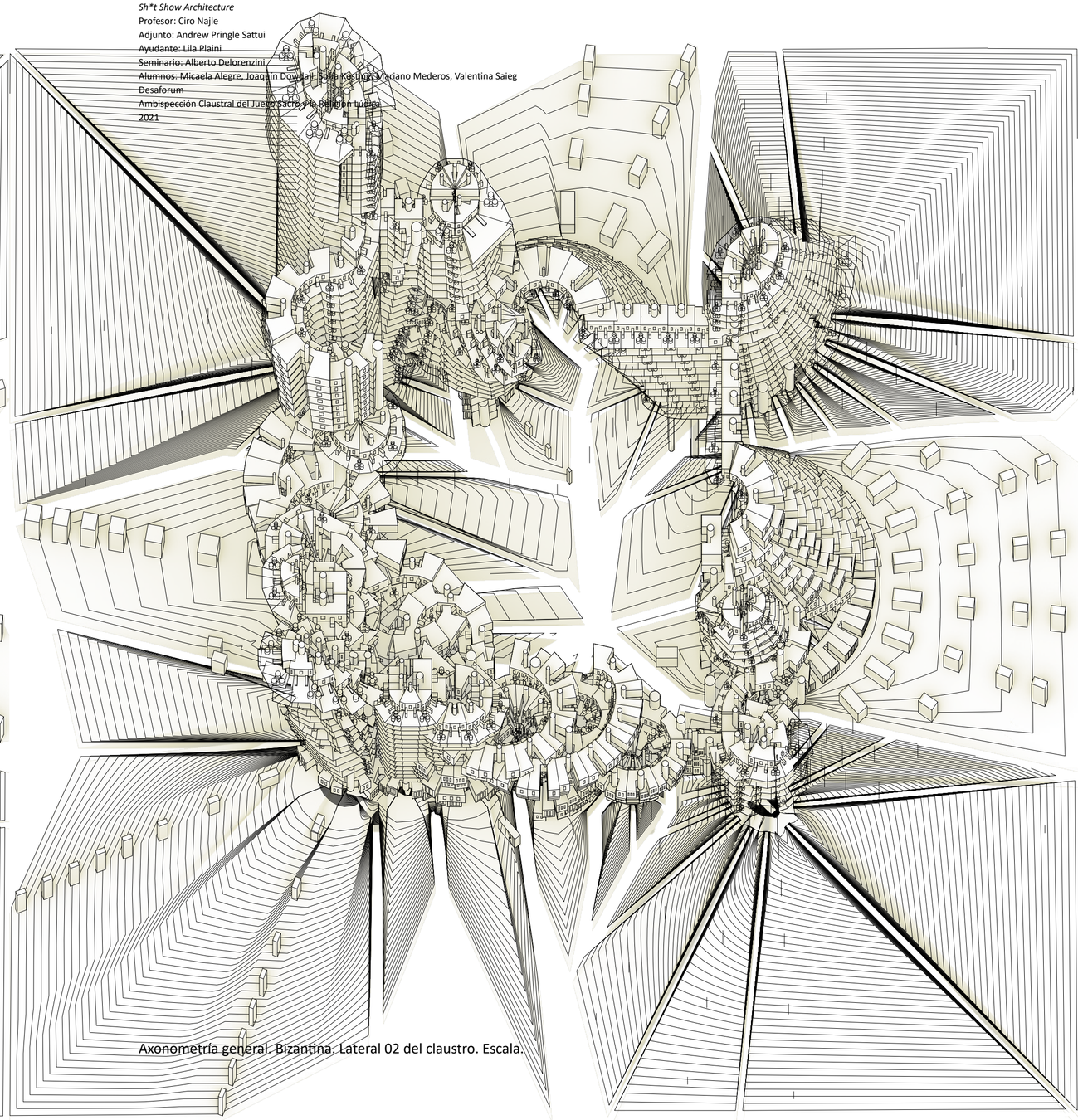
Vista general. Lateral izquierdo. Escala 1:850.

Documentación del Modelo Integrado



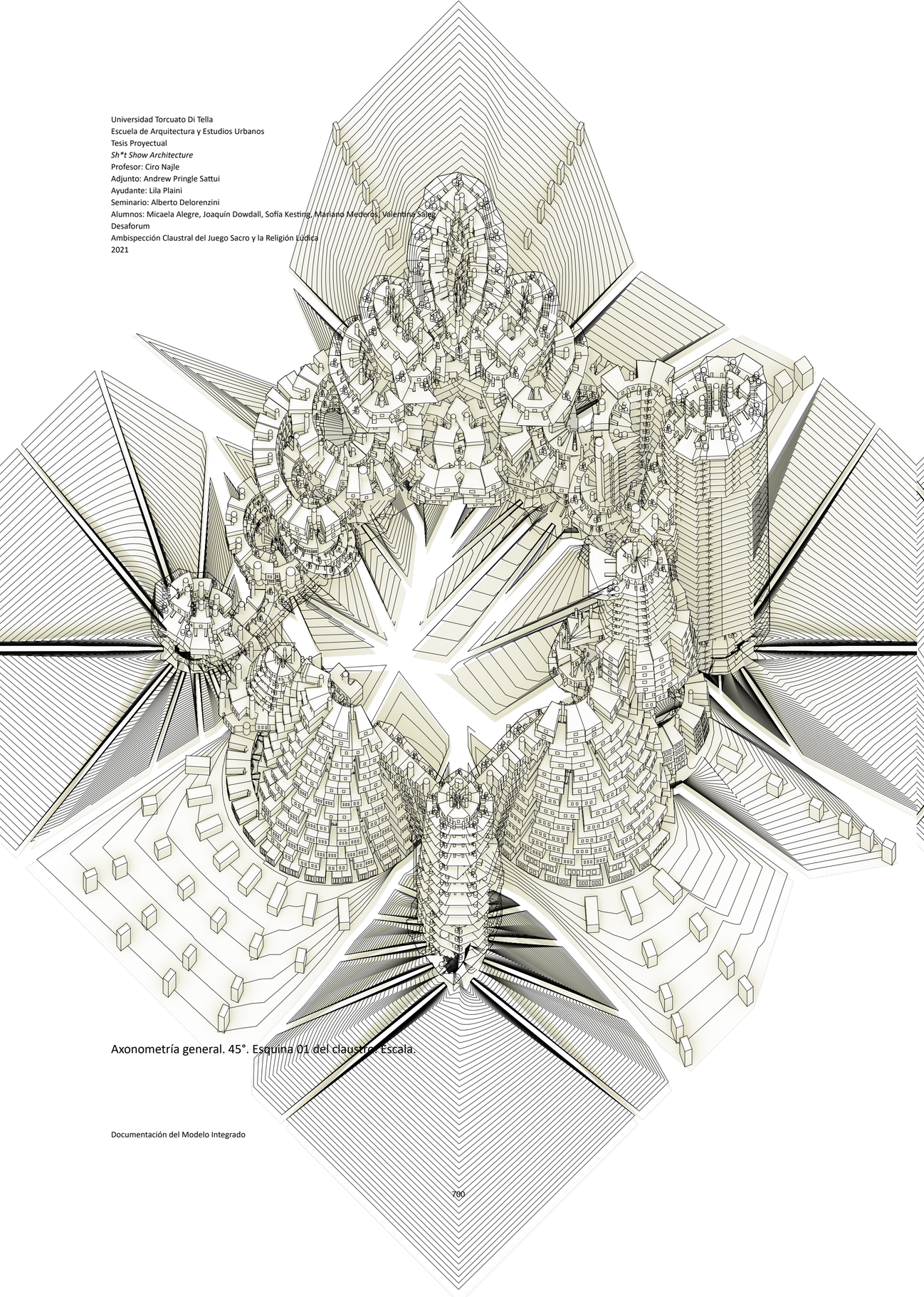
Axonometría general. Bizantina. Lateral 01 del claustro. Escala.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



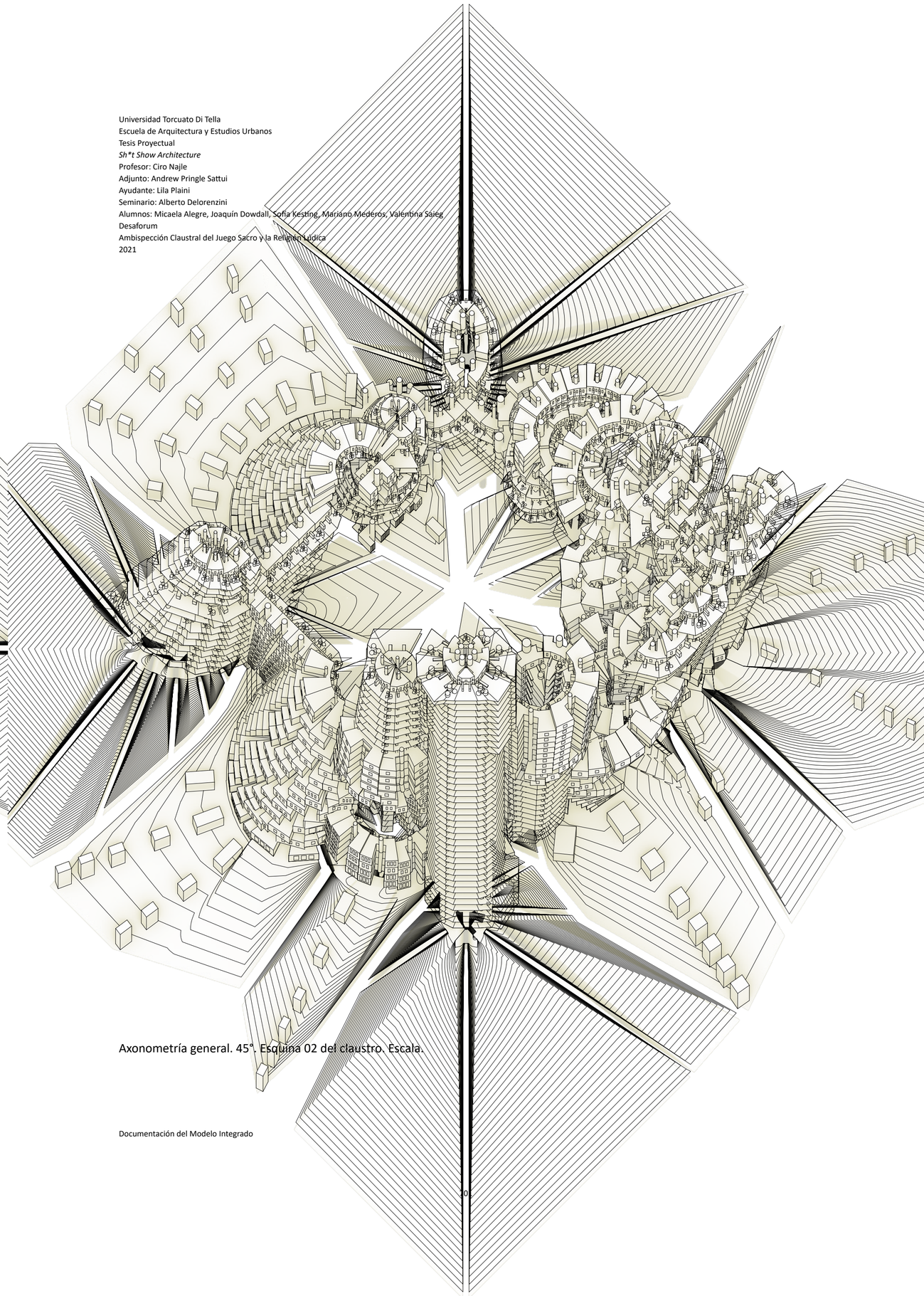
Axonometría general. Bizantina. Lateral 02 del claustro. Escala.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Sajeg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

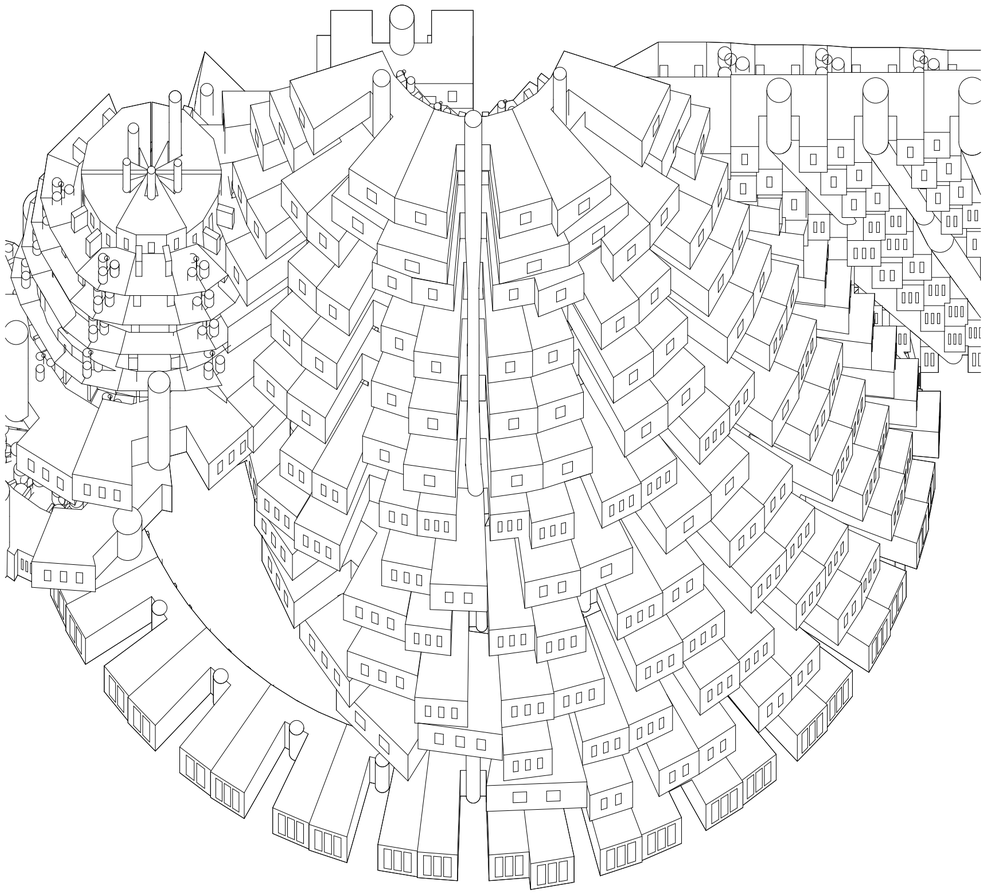


Axonometría general. 45°. Esquina 01 del claustro. Escala.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Sajeg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

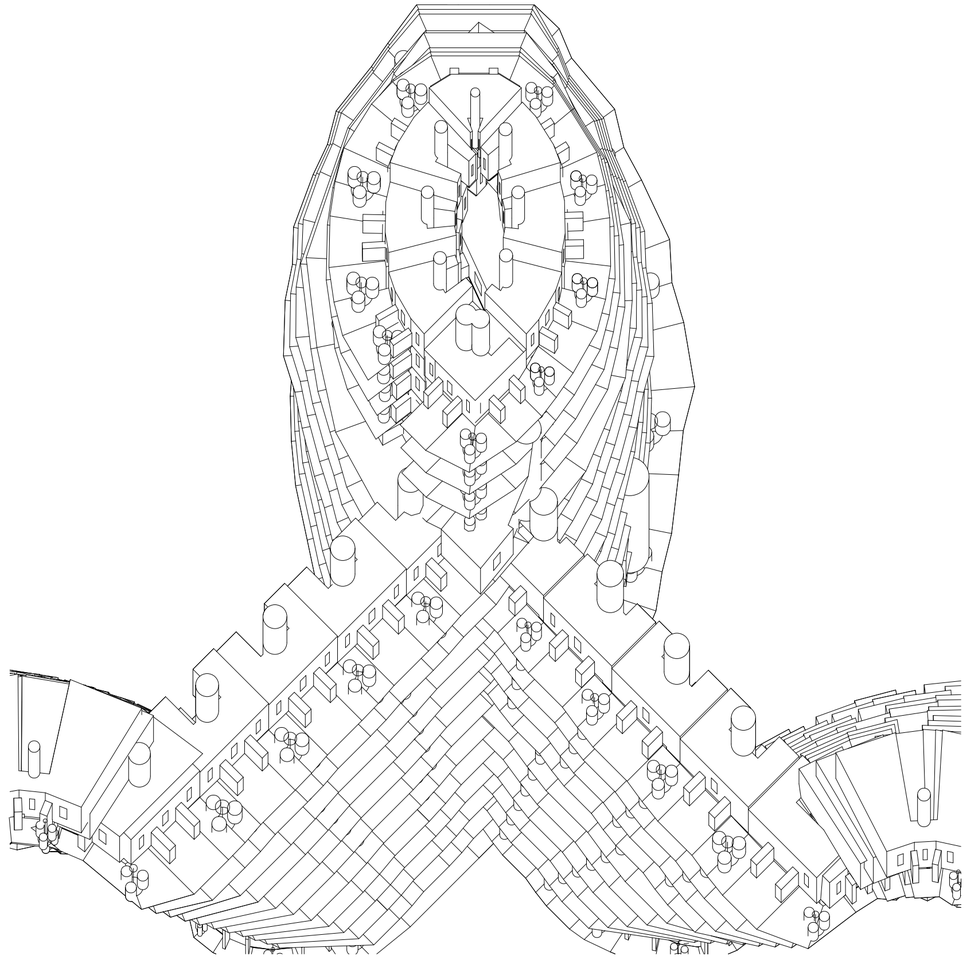


Axonometría general. 45°. Esquina 02 del claustro. Escala.



Axonometría de sector. Ábside. Escala.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Axonometría de sector. *Loop*. Escala.

Documentación del Modelo Integrado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Perspectiva Interior desde un ábside.

Documentación del Modelo Integrado

RELEVAMIENTO DEL MODELO FÍSICO

Documentación Fotográfica del Modelo Físico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El modelo físico se realiza sobre el Modelo Singular. Se construye sobre una base de 80x80 cm da una escala de 1:400.

La base está compuesta por cuatro mdf de 3mm de 80x80 cm. Sobre la base se realiza una topografía con mdf de 2 mm cortado a laser. Además, se colocan chalets rectangulares de mdf y árboles con varillas de pino de sección cuadrada de 2x2 mm. Todo lo descripto anteriormente se pinta de color negro mate.

El proyecto está compuesto por planchas de mdf de 2 mm cortadas a laser pegadas unas sobre otras. Se representan las unidades, los núcleos, las plataformas, las pilastras y ventanas. Además, se agregan varillas de 1x1 mm que atraviesan las plataformas representando las columnas de calesitas y árboles. Todo lo descripto anterior mente se pinta de color blanco mate.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



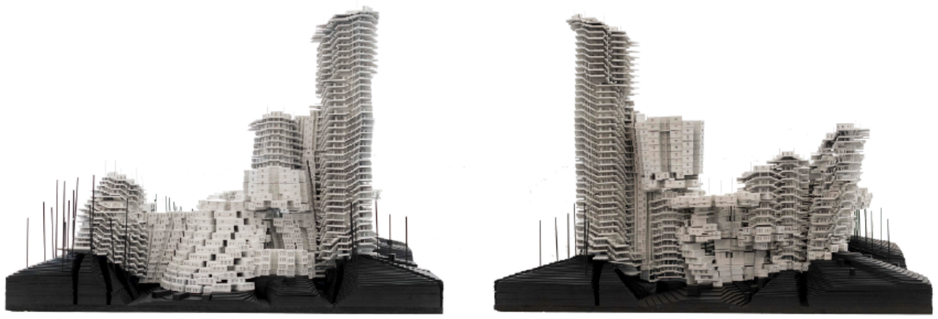
Relevamieno fotográfico. Planta.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Relevamieno fotográfico. Sector planta.

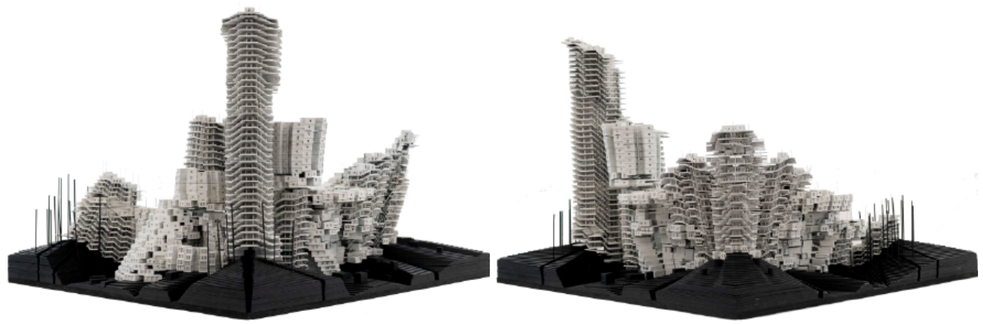
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

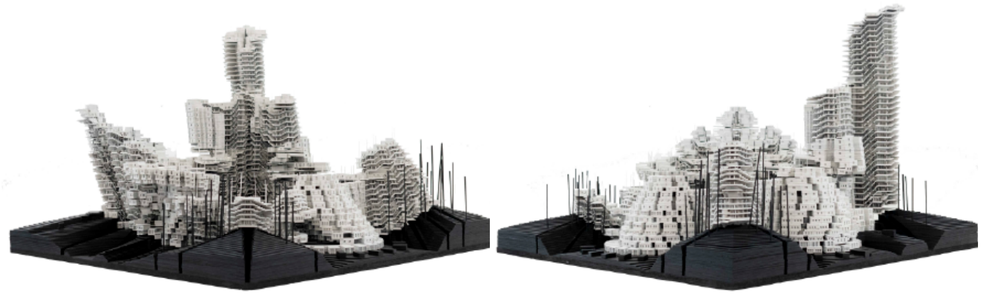




Relevamieno fotográfico. Vistas laterales.

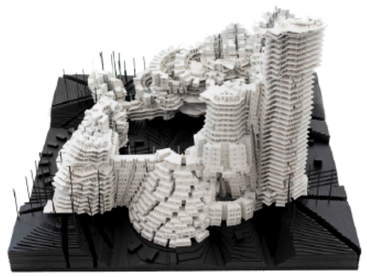
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

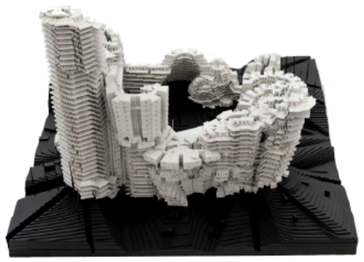




Relevamieno fotográfico. Vistas en escorzo.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



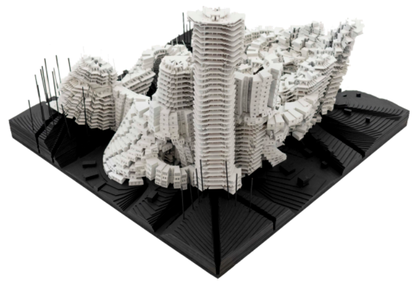


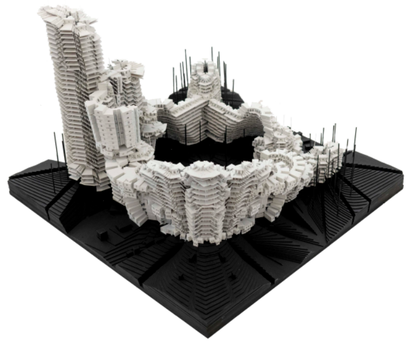


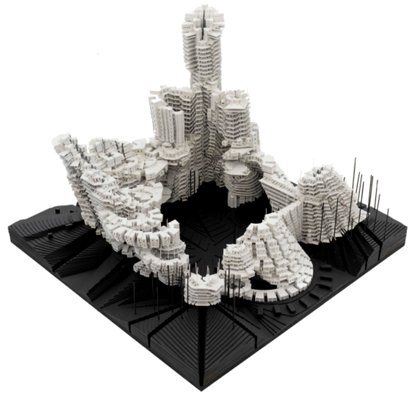


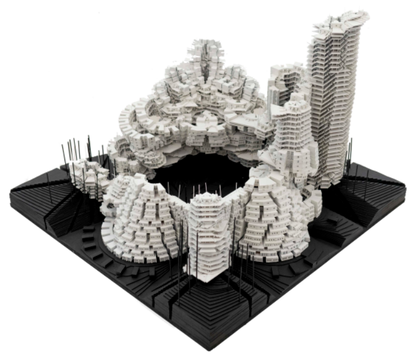
Relevamieno fotográfico. Axonometría bizantina.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021









Relevamieno fotográfico. Axonometría a 45°.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



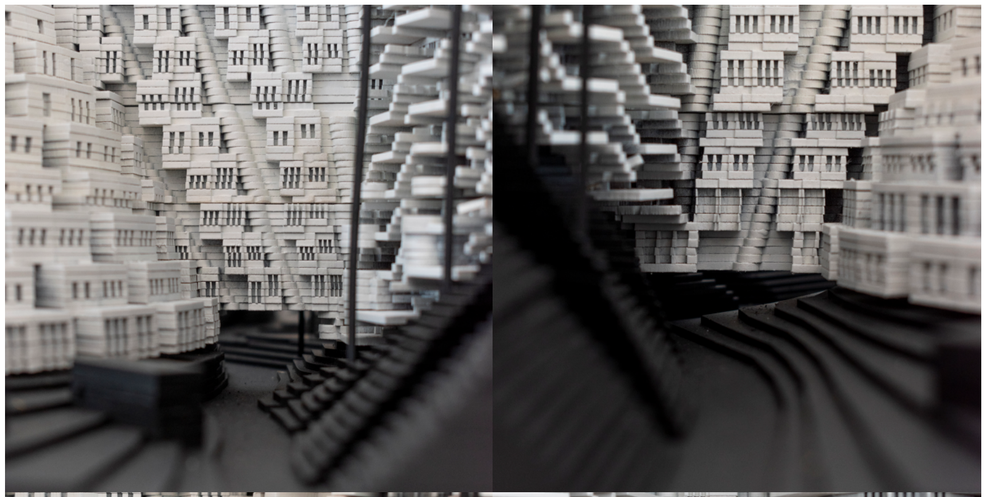
Relevamieno fotográfico. Torre.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Relevamieno fotográfico. Perspectiva.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

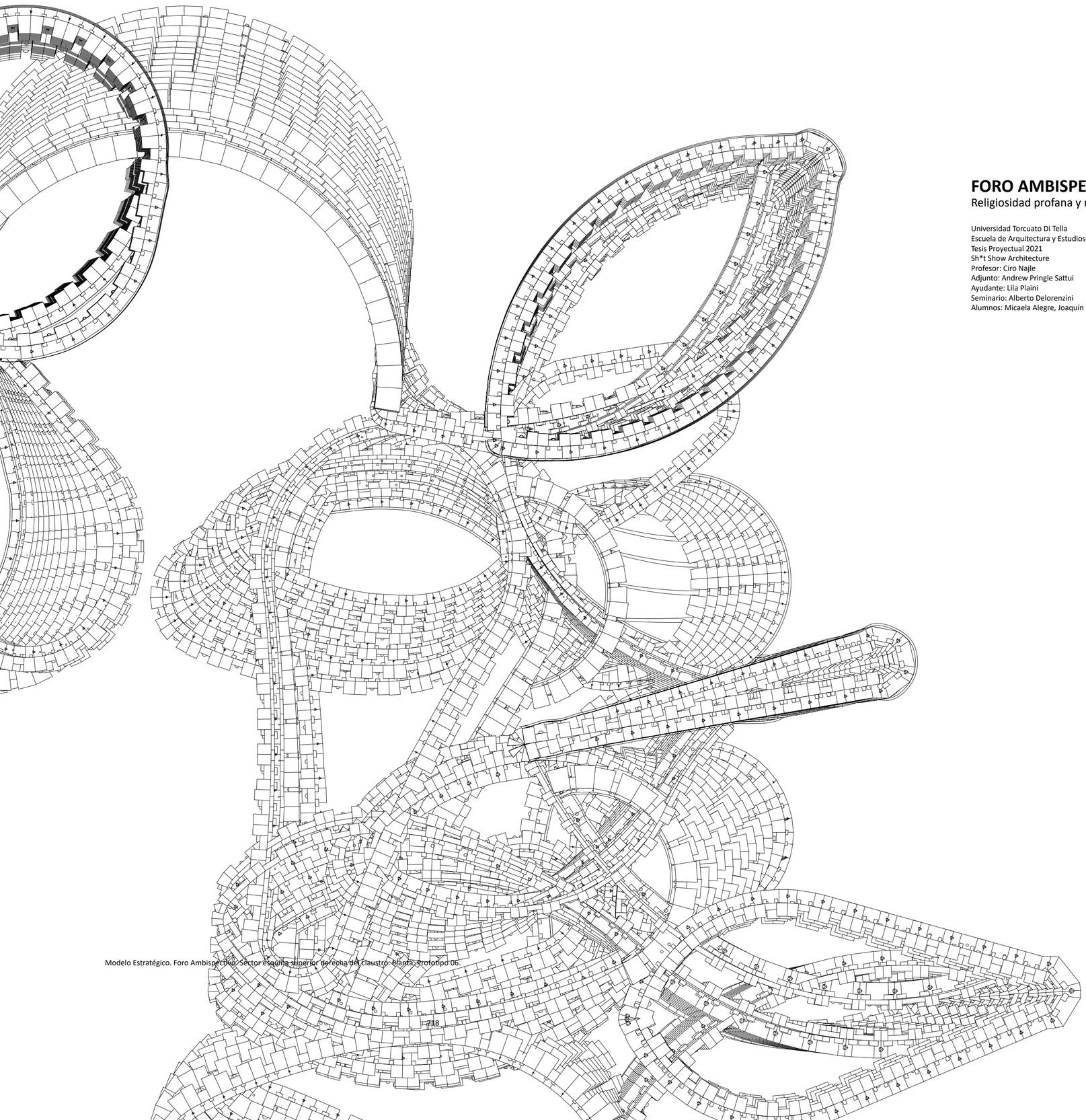


Relevamieno fotográfico. Zoom entradas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Relevamieno fotográfico. Zoom tramos rectos.



Modelo Estratégico. Foro Ambispectivo. Sector esquina superior derecha del claustro. Planta. Prototipo 06.

FORO AMBISPECTIVO

Religiosidad profana y mundanidad sacra

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

RELIGIOSIDAD PROFANA Y MUNDANIDAD SACRA

Introducción al Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

"(...) aquí en otro tiempo, cuando los hombres inocentes y virtuosos querían que los dioses presenciaran sus actos, vivían junto a ellos en las mismas chozas. Pero los hombres se tornaron prontamente malvados, se cansaron de aquellos observadores embarazosos y los relegaron a templos magníficos. Por último, los hombres expulsaron completamente a los dioses para poder habitar los templos ellos mismos; o en cualquier caso, los templos de los dioses llegaron a parecerse mucho a las casas de los ciudadanos." (J.J. Rosseau (1959), Oeuvres Complétes, IV, pp. 134-135 en J. Rykwert (2005), La casa de Adán en el paraíso, Gustavo Gili, p.56)

El foro, como centro social, político, comercial y religioso de las ciudades romanas, lograba reunir sincréticamente actividades que luego se independizaron y especificaron hasta saturarse. Un desarrollo atrofiante hacia el ensimismamiento vacuo. *Resort Buildings*, el habitar antiurbano, y *Theme Parks*, el ocio sobre funcionalizado, construyen las Arquitecturas del Aislamiento. En un doble sentido, se entiende aislación, por un lado, en tanto aisladas de la cultura arquitectónica, por su carácter tergiversador como por su relación periférica con ella. Pero también, en segundo lugar, se entiende como aislamiento por la capacidad de generación de modos de alienación.

Series centrípetas que construyen Claustros ensimismados, Fragmentaciones Centrífugas que distribuyen cápsulas escindidas, Texturas Topológicas que consolidan pabellones artificiales, Trayectorias Bucleadas que describen circuitos caricaturizados.

La genealogía de la basílica en el foro romano hasta La Place du Nombre d'Or es, como plantea Rousseau, la historia de la segregación y expulsión de Dios, la paganización del templo. La aparición de las ábsides en los recintos como sitio de reclusión para los dioses produce a su vez esquinas para esconderse, lugares donde la deidad no logra alcanzar. Situación que se exacerba con la interiorización y multiplicación de las esquinas de las plantas cruciformes. El último eslabón no es únicamente el templo cual vivienda como plantea Rousseau, sino que la ironía en La Place llega incluso a reemplazar las imágenes sacras de las ábsides por ventanas para contemplar la humanidad pagana.

Similar planteo podría realizarse sobre la genealogía desde el mercado en el foro romano hasta Galaxyland, la mercantilización del ocio. Los primeros mercados organizaban pequeños puestos a lo largo de vías ortogonales. Los feriados eran aquellos días libres del foro, relacionados con las festividades religiosas. Con motivo de estas comenzaron a aparecer las primeras ferias de atracciones hasta establecerse como parques de atracciones, incluso especializándose como parques de montañas rusas. El ocio es el producto en venta en estos nuevos mercados, consolidados concéntricamente sobre sí mismos, retorcidamente. Los circuitos se comercializan y los puestos

construyen la infraestructura auxiliar. Aún más, algunos también se mueven, girando sobre sí mismos.

La tesis propone reinterpretar el foro romano volviendo a reunir dichos programas ahora especificados e intensificados a punto de saturación, valorando las tensiones incluso paradójicas de paganizar lo sacro y sacralizar lo pagano. Recogimiento Monumental, Levedad Incesante, Difusiones Contrastantes, Inestabilidades Dispersas. Con ello, el proyecto propone una nueva forma de religiosidad profana y una mundanidad sacra.

La organización de los foros, con su espacio abierto central, sus ejes organizativos y edificios programáticos distribuídos radialmente es análogo a la ciudad que conforman, fundadas a partir del trazado desde un centro del cardo y decumano, la distribución de los programas internos y el foro, y el trazado del muro perimetral. La reinterpretación de los foros, al ubicarse en una ciudad ya urbanizada, propone un proceso inverso. A partir de clusterizaciones programáticas se obtienen las áreas o “ciudades” a refundar y sus ejes principales, sus “cardo” y “decumano”. Determinada la posición de su foro, el proyecto incorpora como información para sus variables las cuantificaciones programáticas de ocio, comercio, vivienda y religiosidad, de acuerdo al objetivo de sacralizar lo mundano y profanar lo sacro. Análogamente a la distribución programática de los edificios del foro romano, el proyecto consolida zonas sacras donde tiende a cerrarse sobre sí mismo en forma de cúpulas y exteriores más bien lúdicos.

La Ambispección surge entonces como una propuesta superadora a las Arquitecturas del Aislamiento, pero su relación no es lineal en tanto oposición moralista o exacerbación festiva. Se valora el carácter tergiversador de las Arquitecturas del Aislamiento por su postura desafiante y crítica a la cultura arquitectónica, a la vez que se cuestiona su carácter despótico y autista. Se valora el Aislamiento en su cualidad Introspectiva para criticar la excesiva Extrospección nihilista, a la vez que se valora la Extrospección para criticar la excesiva Introspección del retraimiento.

Extramuros, la barbarie del espacio público informal y el encuentro accidental. La circulación magmática de la contingencia, el evento incidental, el discurrir situacionista. Intramuros, la civilización del espacio público intensivo. La segregación del evento formal interiorizado. Intramuros, la civilización de la santidad enajenada, montañas rusas que consolidan cúpulas retorcidas conteniendo los gritos de la velocidad en la paradoja del recogimiento monumental extrospectivo. Intramuros, la civilización de la mercantilización beatificada, el circular como peregrinación, los juegos como objetos de culto, el jugar como rito. Lo hipermundano, la levedad incesante hasta alcanzar niveles absolutos, alcanza el estatus sacro.

DEL FORO A LA CIUDAD, DE LA CIUDAD AL MODELO ESTRATÉGICO

Investigación Foros y Ciudades Romanas

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Los Foros en la antigüedad son analizados por describirse como las zonas céntricas de las ciudades, albergadoras de las edificaciones más significantes del imperio. El foro se encontraba compuesto por las instituciones de gobierno, mercado y religiosas conformando el centro comunal de la ciudad. Este a su vez se encontraba conectado por sus avenidas de circulación principales, el cardo y el decumano.

Las ciudades elegidas cuentan con distintas concentraciones de programas respecto a la plaza o Foro, esta cualidad se vuelve relevante porque demuestra que la conglomeración que estas zonas manifestaban tenían el objetivo de centralizar los ámbitos públicos de la sociedad en la ciudad. Con el correr del tiempo, se produjo una división e hiper especificación de esos programas. El lugar que toma el proyecto busca interponerse a la situación actual y rememorar lo que el foro en la antigüedad expresaba, generando así espacios con momentos en donde los programas conviven y la publicidad y privacidad se encuentran.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

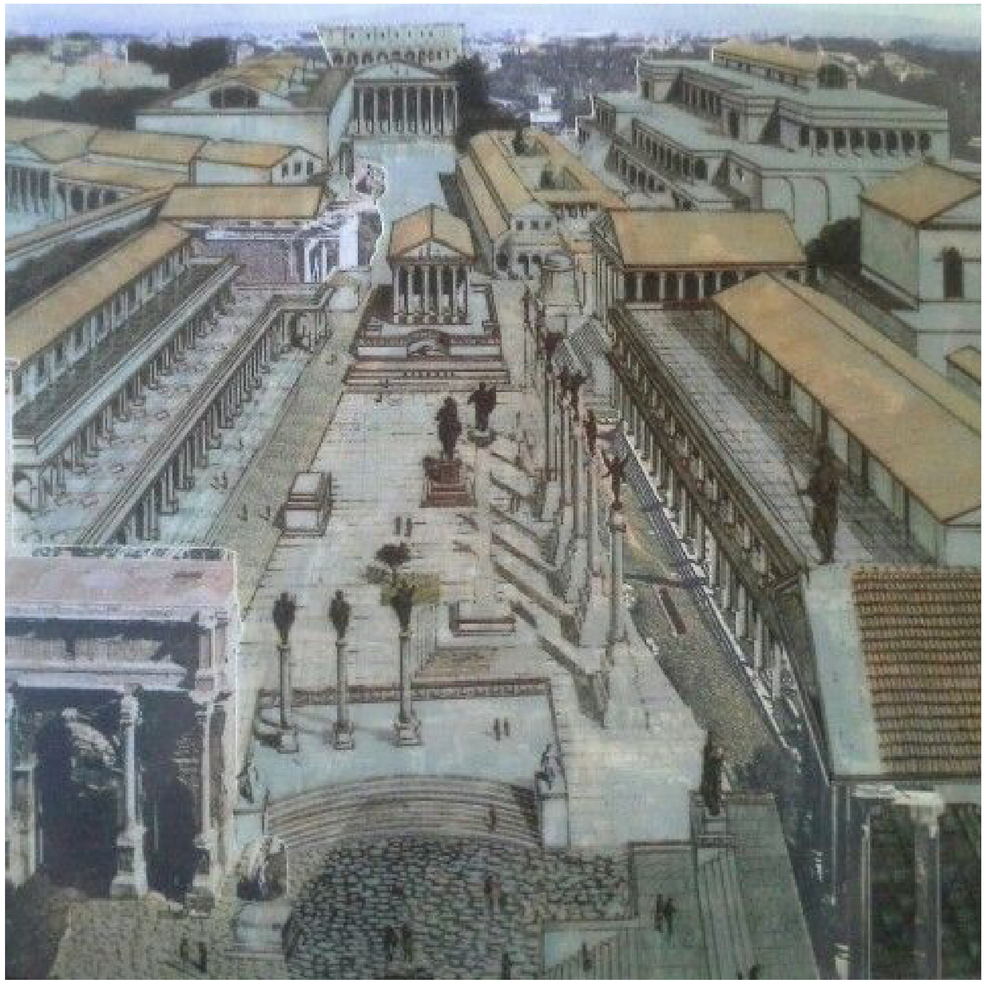


Imagen. Genialogía Foro Romano.

Modelo Adaptado

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

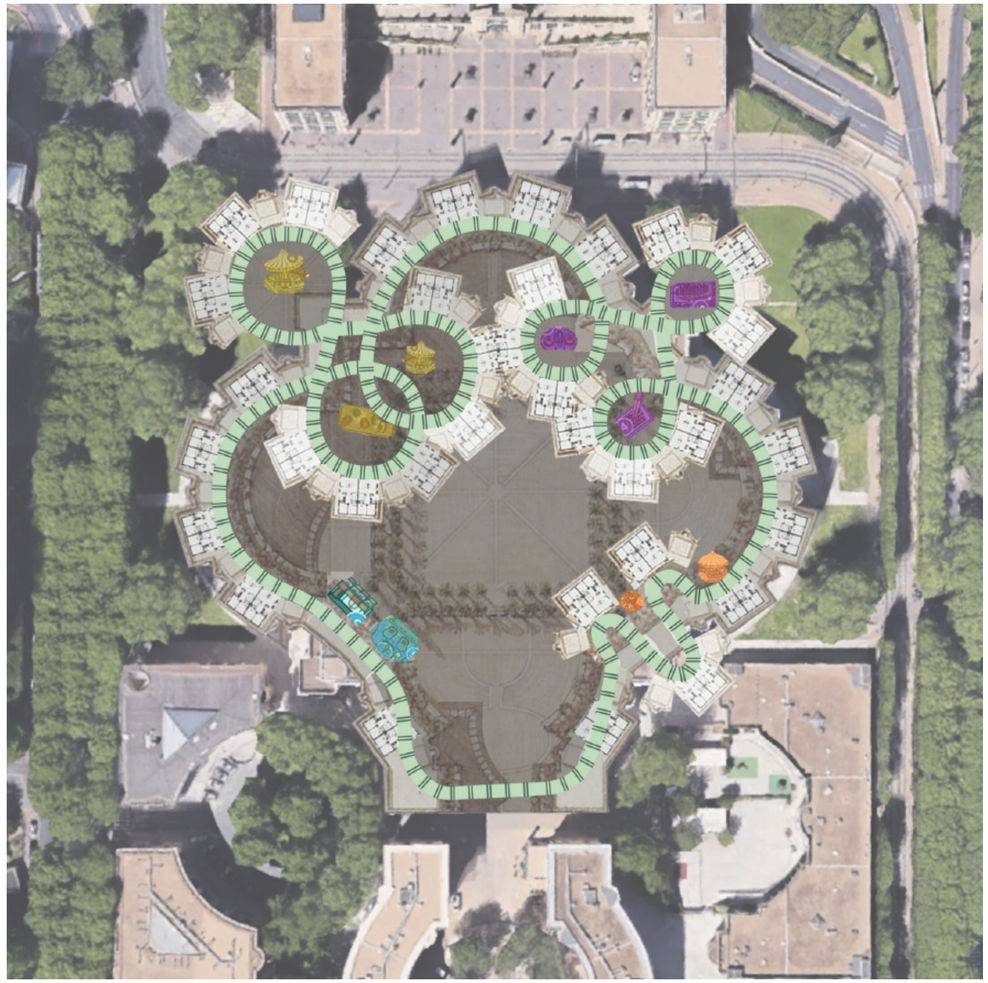


Imagen. Modelo Integrado. Clusters Enrollados.

Modelo Adaptado

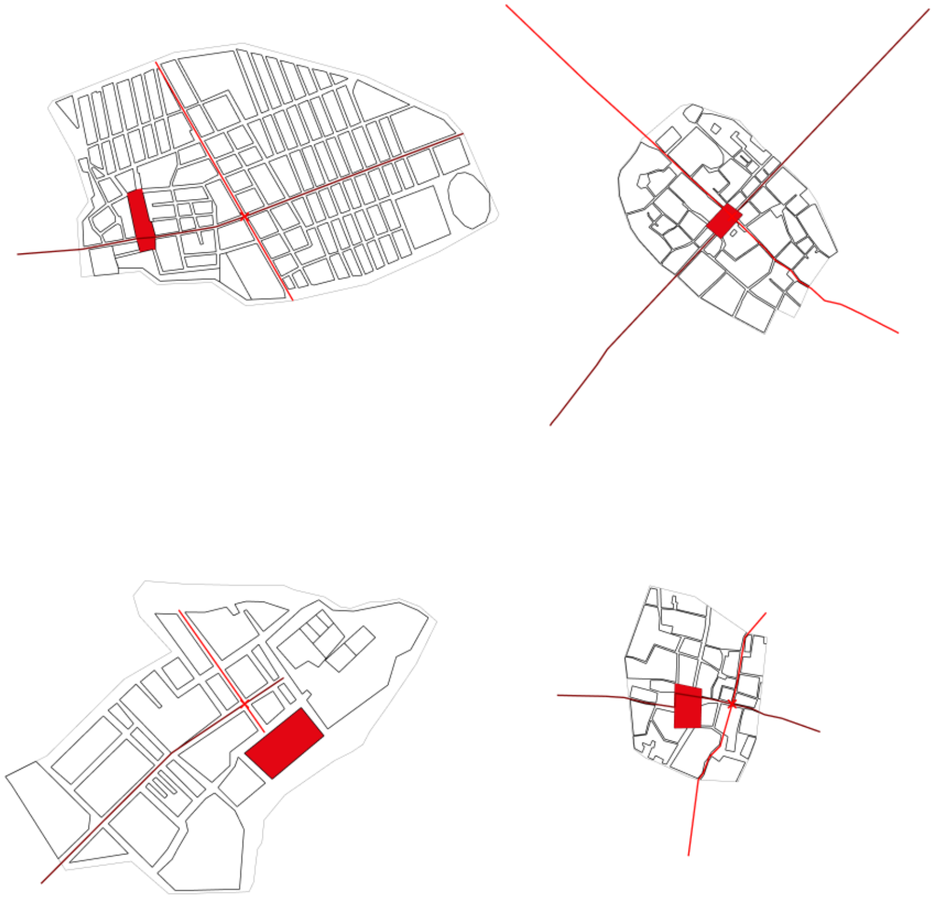


Diagrama intersección de ciudades. Ubicación del Foro. De izquierda a derecha de arriba a abajo: Pompeya III ac. Barcelona I ac. Leptis Magna 146 ac. Valencia 138 ac.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

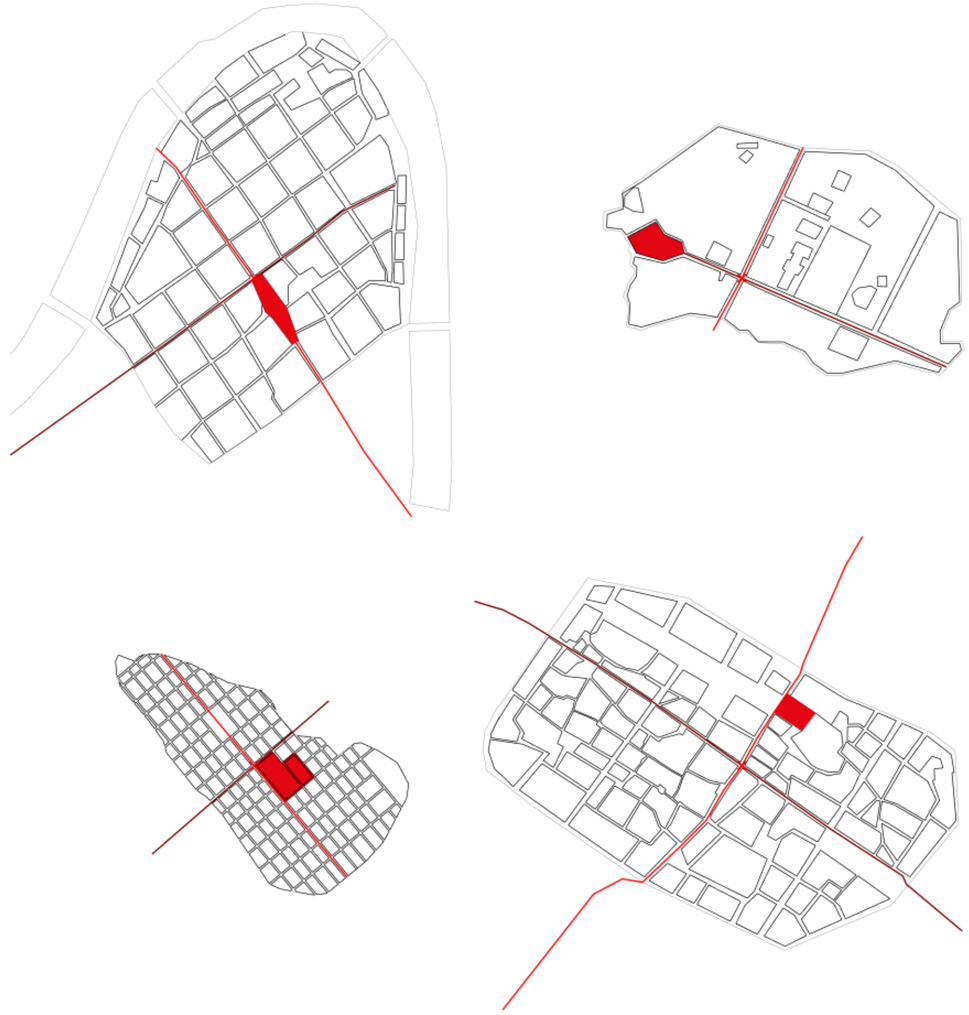


Diagrama intersección de ciudades. Ubicación del Foro. De izquierda a derecha de arriba a abajo: Verona 89 ac. Jerash 63 ac. Mérida 25 ac. Zaragoza 14 ac.

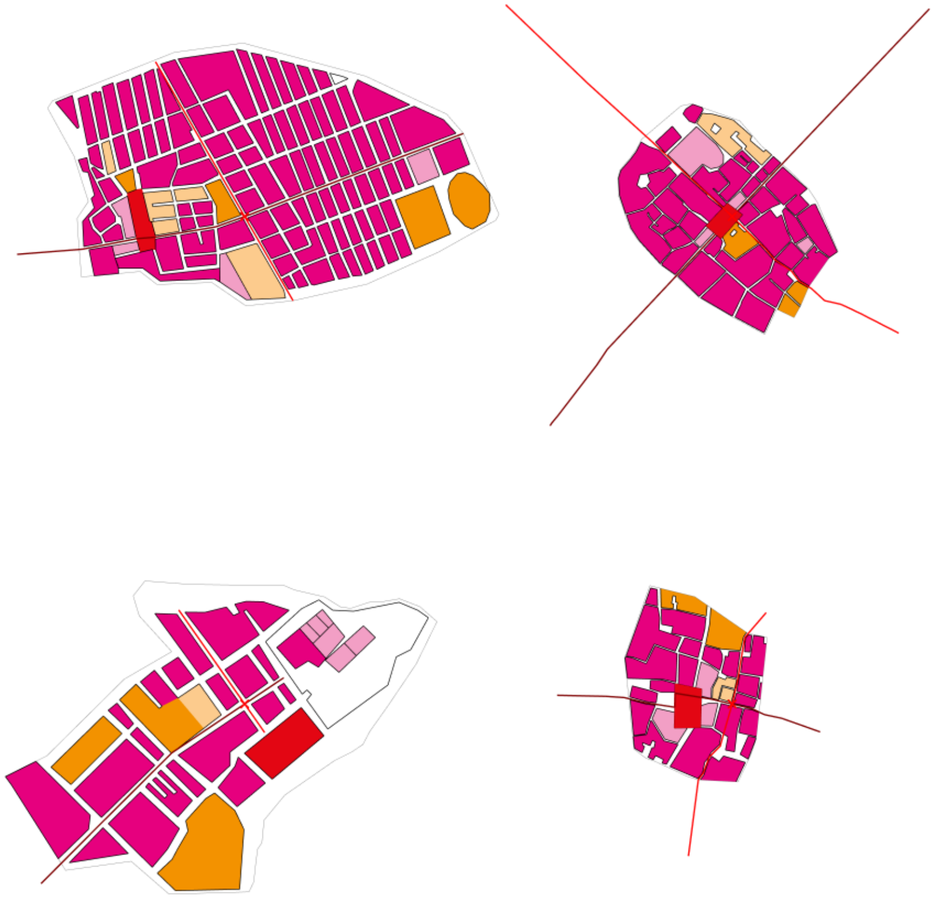
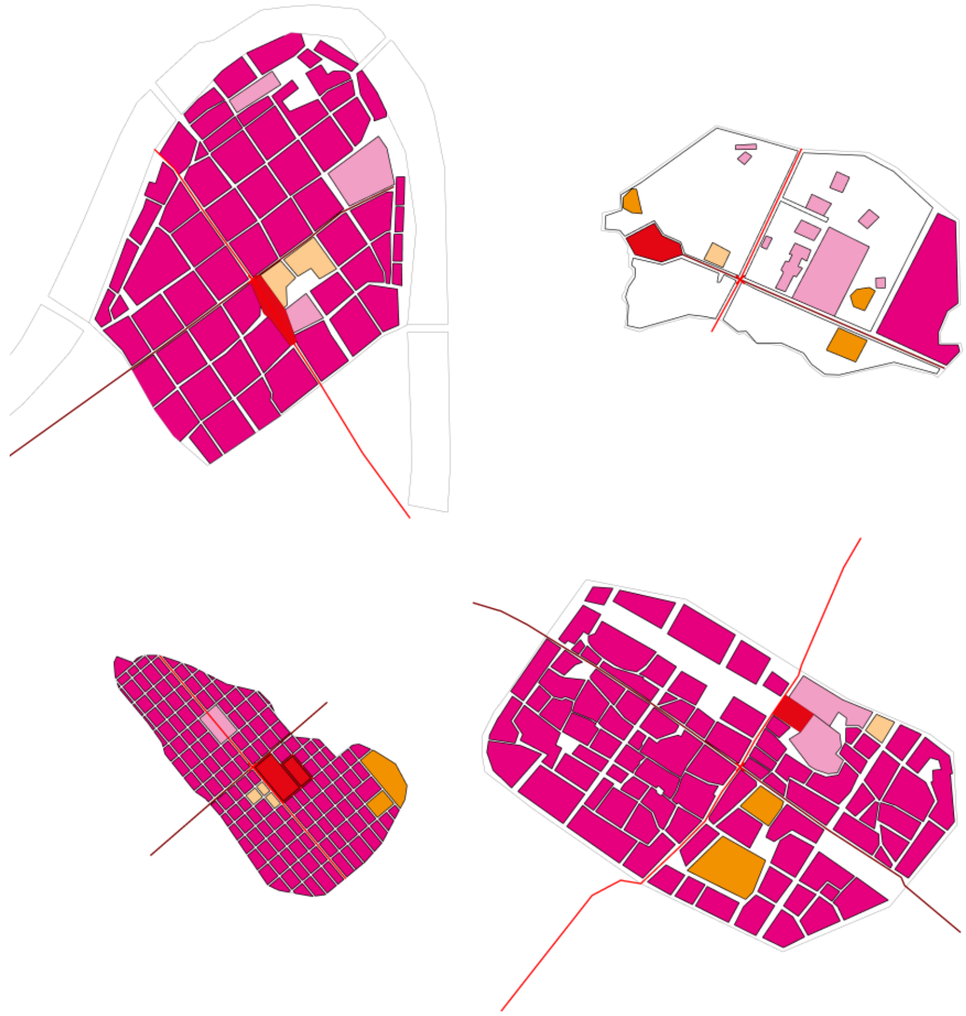


Diagrama intersección de ciudades. Programas. De izquierda a derecha de arriba a abajo: Pompeya III ac. Barcelona I ac. Leptis Magna 146 ac. Valencia 138. Verona 89 ac. Jerash 63 ac. Mérida 25 ac. Zaragoza 14 ac. ac.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Proyectos preliminares

REFUNDACIÓN DE CENTROS EN PINAMAR

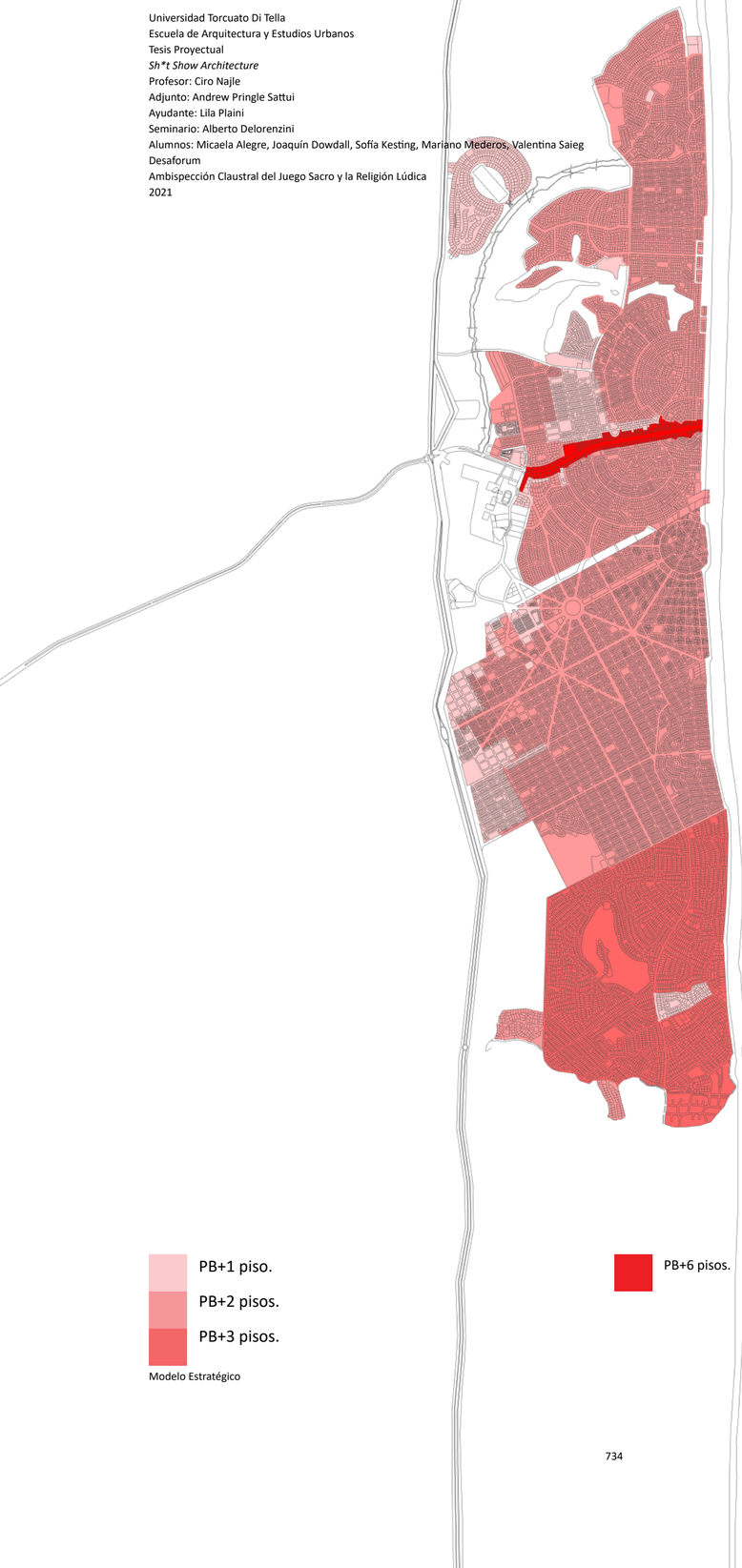
Identificación del sitio

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Para comenzar a entender el sitio en el que el proyecto es implantado, se producen una serie de análisis en la totalidad del mapa del partido de Pinamar. Por un lado, la gradiente de alturas permitidas por sector según el Código de Ordenamiento Urbano. Por otro lado, la diferenciación de las parcelas según su programa, clasificándolas en cuatro grupos; Vivienda, Religión, Ocio, Comercio y la suma de Vivienda y Comercio. Los dos primeros grupos hacen referencia a la genealogía que responde a los *Resort Buildings* mientras que los dos segundos grupos responden a los *Theme Parks*. El quinto grupo mezcla ambas tipologías.

Teniendo en cuenta el estudio de las ciudades romanas antiguas, se realiza el proceso inverso a cómo se fundaron esas ciudades para encontrar así posibles puntos donde el proyecto pueda implantarse. Es inverso porque en este caso ya nos encontramos con ciudades fundadas, por lo tanto, la potencialidad que tendría la ubicación del proyecto en Pinamar sería la redefinición de estas ciudades, a partir de lo que ya está desarrollado. En primer lugar se construyen clusters en función de los programas existentes para encontrar posibles centros densos. Se determina su área, se analizan los ejes, se identifica el cardo y decumano y finalmente el punto de origen de la ciudad.

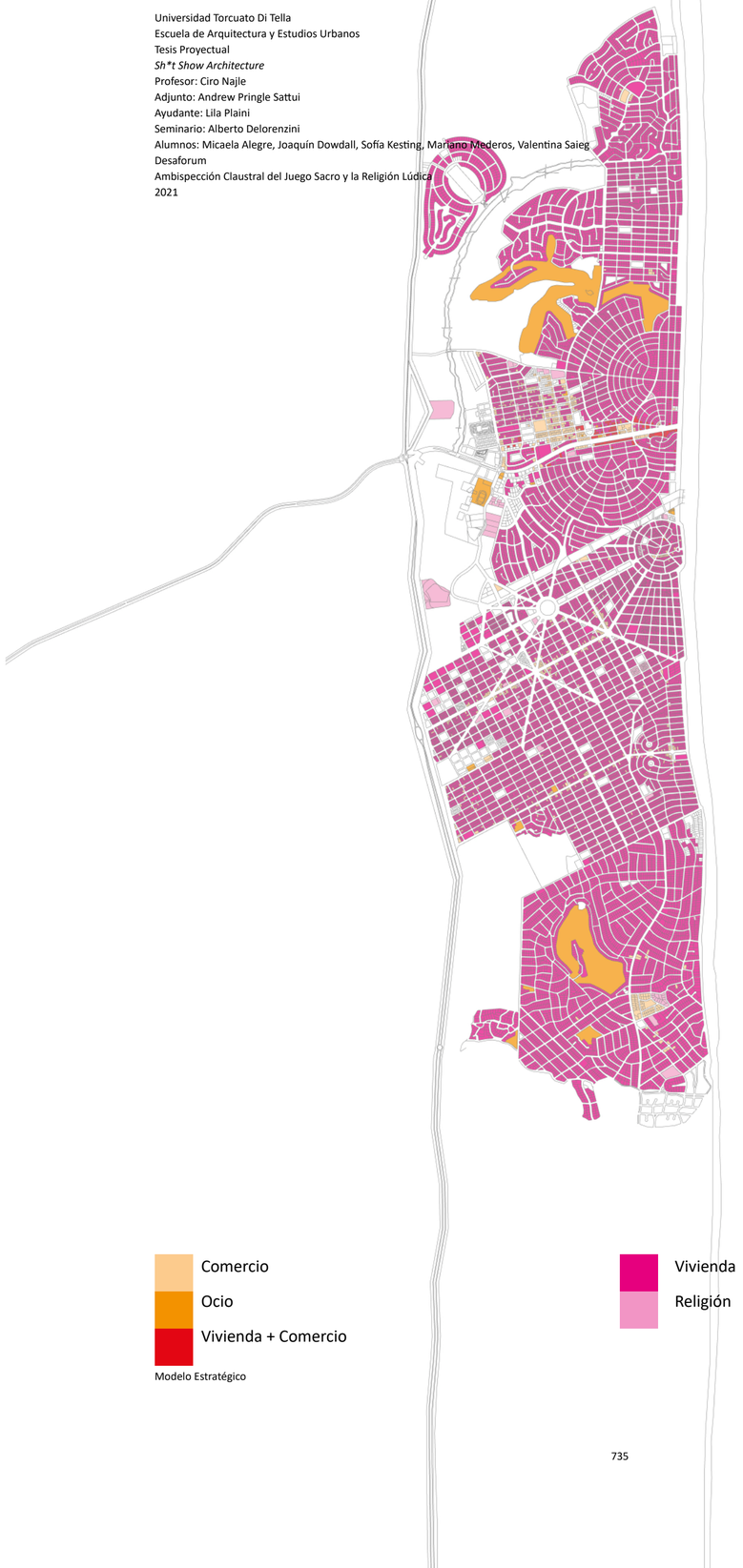
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



PB+1 piso.
PB+2 pisos.
PB+3 pisos.
PB+6 pisos.

Modelo Estratégico

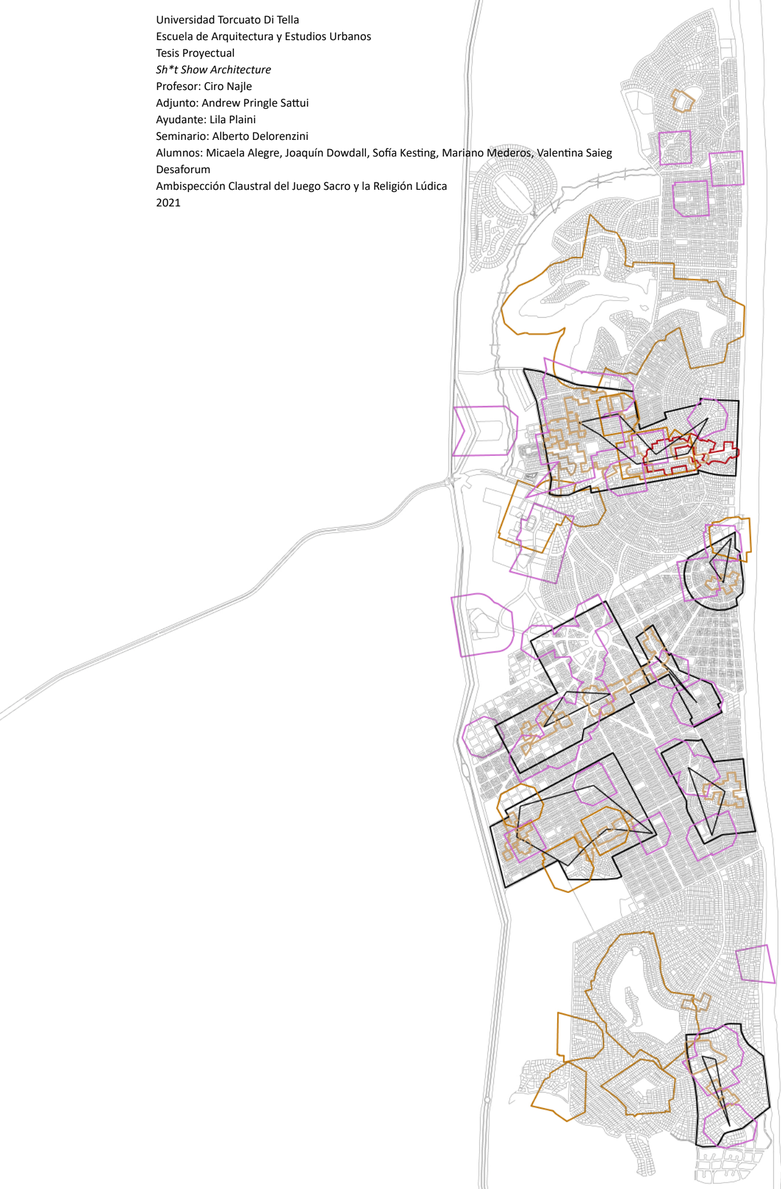
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Comercio
Ocio
Vivienda + Comercio
Vivienda
Religión

Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Mapeo. Identificación de perímetros de *clusters* entre programas. Escala: 1:50.000. Se trazan polígonos que encierran todos los programas por los ejes de las calles más cercanas y directas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

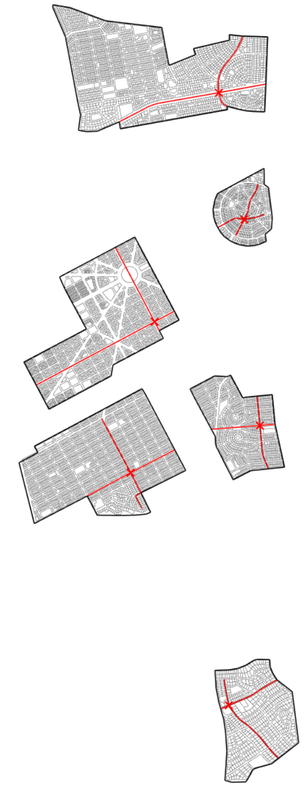
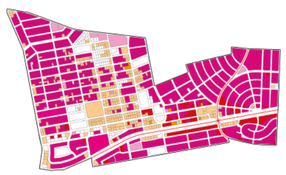


Diagrama. Eliminación de intersecciones con más ejes. Escala: 1:50.000. Se eliminan las ciudades a cuyo centro confluyan más de dos calles.











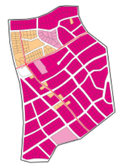


Diagrama. Intersecciones seleccionadas en Pinamar. Escala: 1:20.000.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Comercio
Ocio
Vivienda + Comercio
Vivienda
Religión

SECUENCIAS RETORCIDAS, FRACCIONES COSIDAS, MISCELÁNEAS ACENTUADAS, ENTRAMADOS FUSIONADOS ESTRATÉGICOS

Forma el Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Los modelos estratégicos se generan a partir de los centros de la clusterización de los cuatro tipos de programa: Vivienda, Religión, Ocio y Comercio. Además para el análisis de estos modelos se reconocen las alturas permitidas según el Código de Ordenamiento Urbano y la circulación de calles principales perpendiculares y su intersección, análogas al Cardo y Decumano.

La forma del Modelo Adaptado se organiza en las mismas cuatro meta meta variables del Singular, Secuencias Retorcidas, Fracciones Cosidas, Misceláneas Acentuadas y Entramados Fusionados.

En primer lugar, las Secuencias Retorcidas estructuran los claustros y *kinks* construyendo construyendo las interfaces de series de torres encadenadas y enrolladas, seccionando el espacio central y produciendo nuevas centralidades anexas al claustro en los laterales del claustro que van transicionando a loops hacia las esquinas resultando en conglomeraciones de ábsides y loops hacia la esquina inferior izquierda y ábsides aislados con *loops* más disgregados en la opuesta, determinados por los centros religiosos. Se construyen tres montañas rusas que estructuran el edificio en tres partes; basamento, desarrollo y remate cuyas alturas tienen una tendencia diagonal en direcciones opuestas tensionando las partes y construyendo una verticalidad en el proyecto igual a la horizontalidad, informadas por las alturas normativas de cada zona según el código de planeamiento urbanístico de Pinamar.

En segundo lugar, las Fracciones Cosidas generan las costillas estructurales, unidades y la montaña rusa. Las unidades más fragmentadas hacia los *loops* y menos fragmentadas hacia las ábsides. Las unidades se encuentran conectadas y determinadas por cada uno de los recorridos construidos anteriormente. Al apilarse, en conjunto conforman series de torres y cúpulas que se encierran sobre cada centro de giro.

En tercer lugar, las Misceláneas Acentuadas organizan la fachada construyendo entre las partes una serie de ventanas y árboles. Los árboles, determinados por valores de sitio colonizan el interior del claustro. Las ventanas en cada unidad dependen de valores singulares.

En cuarto lugar, Entramados Fusionados que conectan las partes construidas en la meta meta variable anterior. Entre las ventanas se construyen juegos perimetrales que reemplazan la estaticidad del Orden por el dinamismo del juego. Por último se construyen los juegos satelitales que irradian juegos en torno a los árboles.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro. V2_largo de claustro. V3_ancho de claustro. V4_evaluación de autonomía del claustro. V5_división por cantidad de centros de giro. V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro. V7_altura de claustro. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro . V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V15_radio de centros de giro . V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V17_rotación de centros de giro. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro. O19_construcción de curvas clotoides. O20_identificación de puntos de intersección. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V24_radio de centros de giro. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V26_rotación de centros de giro. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Variables: estructura. La estructura del modelo se organiza en cuatro meta metavariables. La primera construye Secuencias Retorcidas. Internamente trabaja con dos metavariables la que construye el claustro sus dimensiones su masa y la división interna de sus partes y la segunda las interfases entre el suelo, basamento, desarrollo, remate y cielo .

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro. V2_largo de claustro. V3_ancho de claustro. V4_evaluación de autonomía del claustro V5_división por cantidad de centros de giro. V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro. V7_altura de claustro. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro . V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V15_radio de centros de giro . V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V17_rotación de centros de giro. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro. O19_construcción de curvas clotoides. O20_identificación de puntos de intersección. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V24_radio de centros de giro. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V26_rotación de centros de giro. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.
		V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta metavariables que toman un color que engloba a los de las meta variables. Estas últimas adquieren una tonalidad que mantiene los valores de cian, amarillo y magenta pero varía la proporción de negro. Por últomo las variables mantienen el mismo valor de negro correspondiente a su metavariable pero varía la proporción de magenta y amarillo generando tonalidaddes claras para identificar las variables genéricas, medias para las adaptadas y oscuras para las singulares.

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. V32_división por altura promedio de pisos de remate. O33_interpolación de interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos. V36_largo de barra. V37_tendencia diagonal de largo de barra. O38_tendencia tipológica de largo de barra.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo. V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. V42_radio de escaleras de núcleos.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas. V44_ancho de montaña rusa.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. V47_dimensiones de ventanas. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. V50_radio de árboles. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. V52_alto de árboles. O53_tendencia tipológica de alto de árboles.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales. V56_división por cantidad de juegos satelitales. V57_radio de juegos satelitales. V58_alto de juegos satelitales.

Variables: estructura. La segunda construye Fracciones Cosidas. Se organiza en tres meatavariables que construyen la estructura de andamios, las unidades, y las plataformas que dan acceso a las montañas rusas . La tercera construye Misceláneas Acentuadas. Internamente organiza ventanas y árboles que perforan las unidades y plataformas respectivamente. La cuarta construye Entramados Fusionados. Coloniza las unidades y plataformas generando relaciones entre ellas.

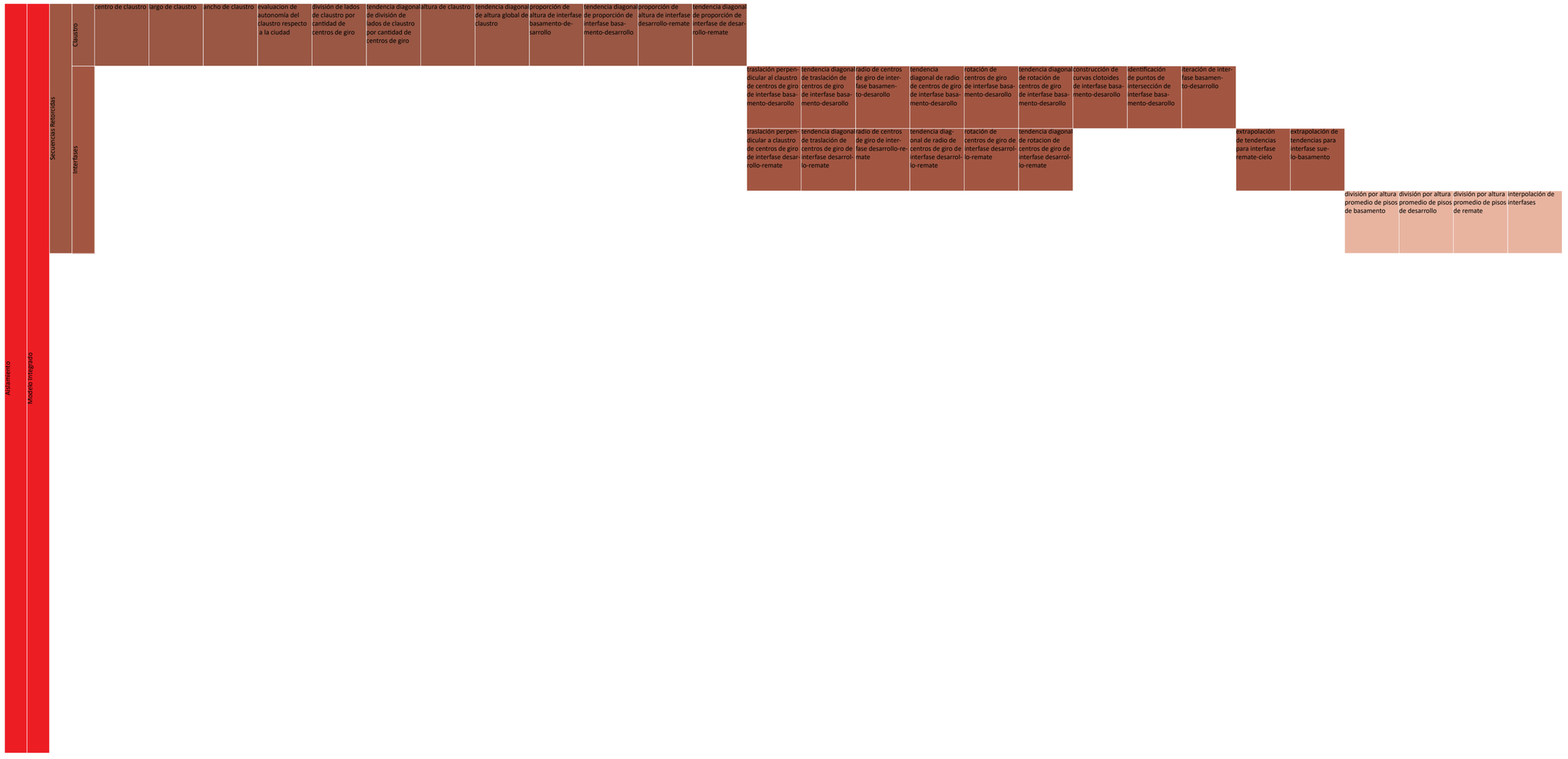
Cuadro de Variables y Determinaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. V32_división por altura promedio de pisos de remate. O33_interpolación de interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos. V36_largo de barra. V37_tendencia diagonal de largo de barra. O38_tendencia tipológica de largo de barra.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo. V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. V42_radio de escaleras de núcleos.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas. V44_ancho de montaña rusa.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. V47_dimensiones de ventanas. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. V50_radio de árboles. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. V52_alto de árboles. O53_tendencia tipológica de alto de árboles.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales. V56_división por cantidad de juegos satelitales. V57_radio de juegos satelitales. V58_alto de juegos satelitales.

Variables: estructura. La estructura del modelo se colorea jerárquicamente desde las meta meta variables que toman un color que engloba a los de las meta variables. Estas últimas adquieren una tonalidad que mantiene los valores de cian, amarillo y magenta pero varía la proporción de negro. Por último las variables mantienen el mismo valor de negro correspondiente a su metavariable pero varía la proporción de magenta y amarillo generando tonalidaddes claras para identificar las variables genéricas, medias para las adaptadas y oscuras para las singulares.

Cuadro de Variables y Determinaciones



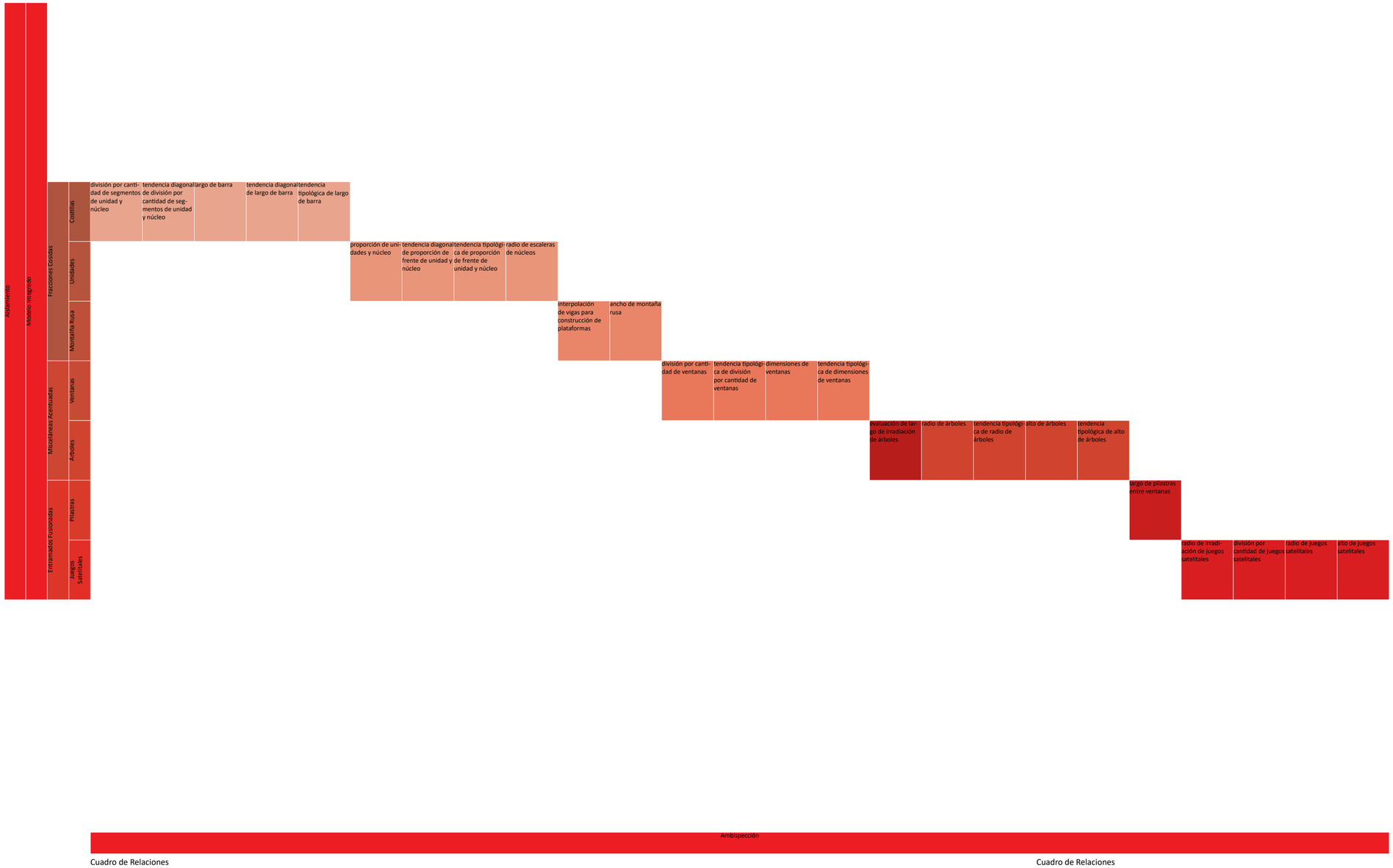
Ambispección

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

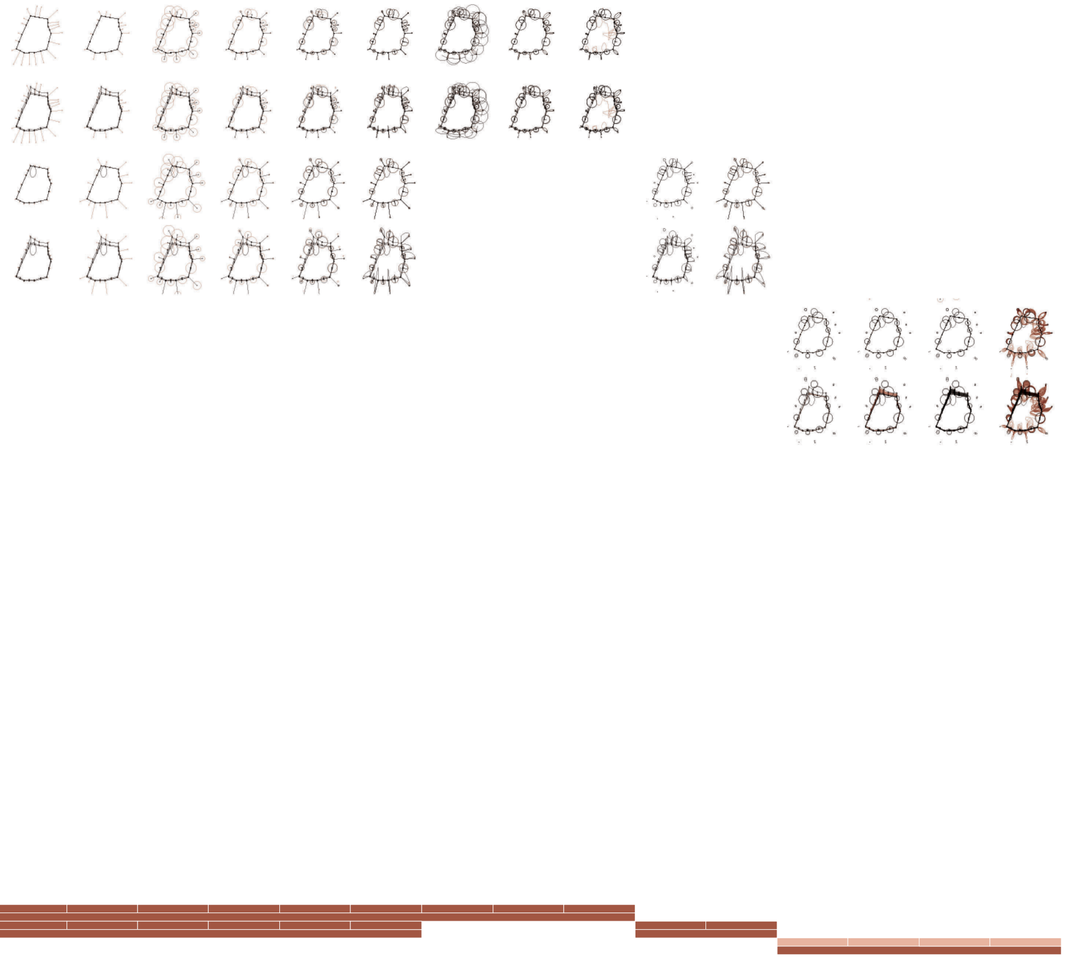
Cuadro de Relaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



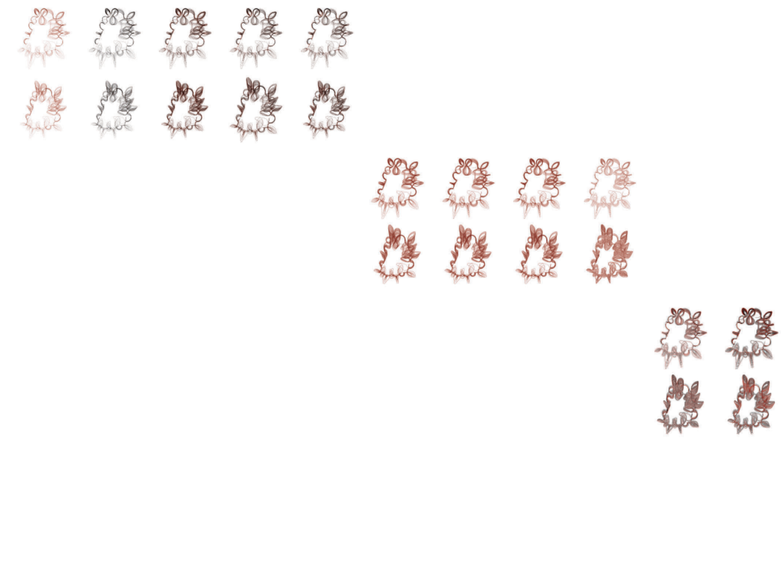
Forma del modelo

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Forma del modelo

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Forma del modelo

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Forma del modelo

PARQUES REFUNDADORES FAGOCITANTES

Construcción del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El Modelo estratégico se define, a partir de un centro determinado por el mapa de ciudades. Luego un ancho y largo del vacío central por medio del mapeo de identificación de perímetros de ciudades. Se evalúa la autonomía del claustro respecto a la ciudad y su distancia a cardo y decumano. Luego divide sus lados por cantidad de centros de giro y se le aplica su tendencia según las concentraciones de programas. Se construye la altura general del edificio y las alturas parciales de cada parte como una proporción de ésta en basamento-desarrollo y desarrollo-remate, sus respectivas tendencias que provoca que las alturas de cada parte se respondan entre ellas con direcciones según los mapeos de cardo y decumano.

En la segunda metavariable se trabaja con las interfaces para generar trayectorias bucleadas entre basamento, desarrollo y remate. Define su traslación perpendicular determinada según el programa de ocio y radio de centro de giro determinado por el de religión, ambas con su tendencia de variación local de los extremos al punto medio de los lados y una tendencia diagonal global. Se rotan los centros de giro con su tendencia en relación con el ocio. Las clotoides construyen un recorrido continuo. Se reconocen puntos de discontinuidad por lo que el modelo debe iterar, produciendo nuevos loops. Se extrapolan las tendencias para la interfase remate-cielo determinado por el mapeo de árboles y suelo-basamento determinado por el mapeo de ciudades y se divide e interpola las interfases por altura promedio los pisos para cada parte.

En la tercera metavariable se construyen las costillas las que dividen por cantidad de segmentos de unidad y núcleo con su tendencia. Luego el largo de barra con su tendencia diagonal y según tipología ábside y loop. En la cuarta metavariable se construye la proporción de unidades y núcleo con su tendencia diagonal y tipología de barra y el radio de escaleras de núcleos. En la quinta metavariable se construye la montaña rusa mediante una interpolación de vigas para construcción de plataformas y su ancho.

La sexta metavariable construye las ventanas, se divide cantidad, determinando según tipología y sus dimensiones, con su tendencia de variación correspondiente. La séptima, los árboles, se evalúa su irradiación, radio y alto con su respectiva tendencia tipológica. La octava, los juegos perimetrales a modo de pilastras, variando su longitud determinado por valores genéricos.

Por último la novena metavariable que compone los juegos satelitales donde árboles sirven como centros para irradiar juegos, determinando la tendencia de variación del radio de irradiación, la división por cantidad de juegos satelitales, su radio y alto determinado por valores genéricos.

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro.
		V2_largo de claustro.
		V3_ancho de claustro.
		V4_evaluación de autonomía del claustro.
		V5_división por cantidad de centros de giro.
		V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro.
		V7_altura de claustro.
		V8_tendencia diagonal de altura global de claustro.
		V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.
		V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.
		V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.
		V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro .
		V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.
		V15_radio de centros de giro .
		V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro.
		V17_rotación de centros de giro.
		V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro.
		O19_construcción de curvas clotoides.
		O20_identificación de puntos de intersección.
		V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.
		V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro.
		V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.
		V24_radio de centros de giro.
		V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro.
		V26_rotación de centros de giro.
		V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro.
		V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.
		V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.
		V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

O1_centro de claustro.	Determinada por valores Adaptados con el centro del perimetro del cluster de cluster entre programas. Mapa de identificación de perímetros de cluster de cluster entre programas.
V2_largo de claustro.	Determinada por valores Adaptados con la proporcion del largo del perimetro de la ciudad. Mapa de identificación de perímetros de ciudades.
V3_ancho de claustro.	Determinada por valores Adaptados con la proporcion del ancho del perimetro de la ciudad. Mapa de identificación de perímetros de ciudades.
V4_evaluación de autonomía del claustro.	Determinada por valores Adaptados con la distancia del proyecto al centro de la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.
V5_división por cantidad de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados en relación a consentración de programas como un factor del lado del claustro. Mapa de clusters de programas.
V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye factores de división por centros de giro mínimos, máximos e interpolados según la canitdad de programas. Mapa de clusters de programas.
V7_altura de claustro.	Determinada por valores Adaptados que consruyen la altura del recorrido de basamento como una proporción de la altura del claustro. Mapa de alturas por código.
V8_tendencia diagonal de altura global de claustro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura global del edificio mínimos, máximos e interpolados según la distancia a la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.
V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.	Determinada por valores Adaptados que consruyen la altura del recorrido de basamento como una proporción de la altura del claustro. Mapa de alturas por código.
V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura del recorrido de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación a la altura del claustro. Mapa de alturas por código.
V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.	Determinada por valores Adaptados que consruyen la altura del recorrido de remate como una proporción de la altura del claustro. Mapa alturas por código.
V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura del remate como una proporción de la altura del claustro, máximos mínimos e interpolados opuesto a la dirección del remate. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.
V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro .	Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de ocio mediante una proporción en relación al claustro. Mapa de clusters de ocio.
V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de translacion de basamento mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.
V15_radio de centros de giro .	Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de religión obtiene una proporción del lado del claustro promedio. Mapa de clusters de religión.
V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de radio de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión. Mapa de clusters de religón.
V17_rotación de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de ocio. Mapa de clusters de ocio.
V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de rotacion de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.
O19_construcción de curvas clotoides.	Determinada por valores Genericos que consruyen curvas clotoides que transicionan los centros de giro de la interfase basamento-desarrollo con el claustro.
O20_identificación de puntos de intersección.	Determinada por valores Genéricos que identifican puntos de discontinuidad en la interfase basamento-desarrollo.
V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.	Determinada por valores Adaptados que iteran la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.
V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de ocio con una proporción en relación al claustro. Mapa de clusters de ocio.
V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.
V24_radio de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de religión obtiene una proporción del lado del claustro promedio. Mapa de clusters de religión.
V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión. Mapa de clusters de religón.
V26_rotación de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de ocio. Mapa de clusters de ocio.
V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro.	Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.
V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.	Determinada por valores Adaptados que exacerban el crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles. Mapa de densidad de árboles.
V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.	Determinada por valores Adaptados que exacerban el crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano.Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.
V30_división por altura promedio de pisos de basamento.	Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas.

Las variables se estructuran en cuatro meta meta variables. La primera construye y organiza y retuerce la forma del claustro. La segunda, construye la estructura que diversifica en áreas residenciales con unidades y áreas lúdicas con plataformas y montañas rusas. La tercera y cuarta granularizan tanto la fachada como las plataformas con ventanas, árboles, juegos y pilastras.

Las variables del modelo determinan dimensiones, cantidades, rotaciones, iteraciones, extrapolaciones, o tendencias. Cada una de ellas están determinadas por valores genéricos de los casos de estudio, valores singulares o valores estratégicos de los mapeos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo.	Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas.
		V32_división por altura promedio de pisos de remate.	Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas.
		O33_interpolación de interfases.	Determina las trayectorias de los niveles entre las interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos.	Determinada por valores Genéricos que dividen las interfases por cantidad de segmentos para unidades.
		V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos.	Determinada por valores Genéricos distribuye valores de cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados.
		V36_largo de barra.	Determinada por valores Genéricos que construyen la profundidad de las unidades.
		V37_tendencia diagonal de largo de barra.	Determinada por valores Genéricos distribuye valores de largo de unidad mínimos, máximos e interpolados.
		O38_tendencia tipológica de largo de barra.	Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo.	Determinada por valores Genéricos que dan una proporción del segmento que ocupan las unidades en los extremos en relacion al núcleo del centro.
		V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo.	Determinada por valores Genéricos distribuye valores de ancho de unidad mínimos, máximos e interpolados.
		O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo.	Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.
		V42_radio de escaleras de núcleos.	Determinada por valores Genéricos que construye la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas.	Determina la vinculación entre vigas de un mismo nivel para las plataformas por donde se circula para acceder a los juegos.
		V44_ancho de montaña rusa.	Determinada por valores Genéricos que evaluan el ancho de los rieles sobre la plataforma.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas.	Determinada por valores Genéricos que divide la fachada por cantidad de ventanas.
		O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas.	Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.
		V47_dimensiones de ventanas.	Determinada por valores Genéricos que dan una proporción de la fachada a las ventanas.
		V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.	Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles.	Determinada por valores Singulares que evalúan la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad.
		V50_radio de árboles.	Determinada por valores Adaptados de la copa del cipres lambertina especie típica de Pinamar.
		O51_tendencia tipológica de radio de árboles.	Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.
		V52_alto de árboles.	Determinada por valores Adaptados del alto del cipres lambertina especie típica de Pinamar.
		O53_tendencia tipológica de alto de árboles.	Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.	Determinada por valores Singulares como una proporción de la altura libre de piso.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales.	Determinada por valores Singulares como una proporción de la plataforma.
		V56_división por cantidad de juegos satelitales.	Determinada por valores Singulares que divide el radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales.
		V57_radio de juegos satelitales.	Determinada por valores Singulares como proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegos.
		V58_alto de juegos satelitales.	Determinada por valores Singulares como una proporción de la altura libre de piso.

Las variables se estructuran en cuatro meta meta variables. La primera construye y organiza y retuerce la forma del claustro. La segunda, construye la estructura que diversifica en áreas residenciales con unidades y áreas lúdicas con plataformas y montañas rusas. La tercera y cuarta granularizan tanto la fachada como las plataformas con ventanas, árboles, juegos y pilastras.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Las variables del modelo determinan dimensiones, cantidades, rotaciones, iteraciones, extrapolaciones, o tendencias. Cada una de ellas están determinadas por valores genéricos de los casos de estudio, valores singulares o valores estratégicos de los mapeos.

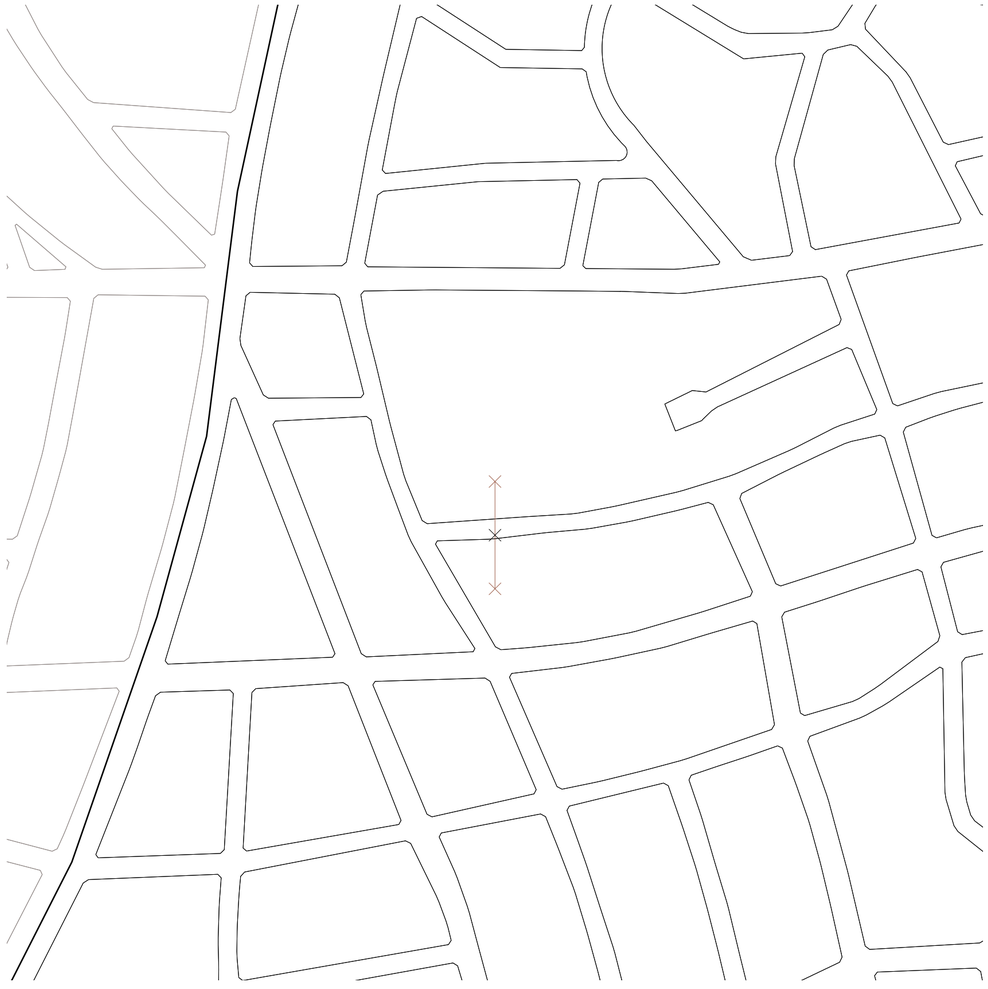
Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V2_largo de claustro. Determinada por valores Adaptados con la proporcion del largo del perimetro de la ciudad. Mapa de identificación de perímetros de ciudades.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V2_largo de claustro. Determinada por valores Adaptados con la proporcion del largo del perimetro de la ciudad. Mapa de identificación de perímetros de ciudades.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V3_ancho de claustro. Determinada por valores Adaptados con la proporcion del ancho del perimetro de la ciudad. Mapa de identificación de perímetros de ciudades.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V3_ancho de claustro. Determinada por valores Adaptados con la proporcion del ancho del perimetro de la ciudad. Mapa de identificación de perímetros de ciudades.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V4_evaluación de autonomía del claustro respecto a la ciudad. Determinada por valores Adaptados con la distancia del proyecto al centro de la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V4_evaluación de autonomía del claustro respecto a la ciudad. Determinada por valores Adaptados con la distancia del proyecto al centro de la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V6_tendencia diagonal de división de lados de claustro por cantidad de centros de giro. Determinada por valores Adaptados que distribuye factores de división por centros de giro mínimos, máximos e interpolados según la canitdad de programas. Mapa de clusters de programas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



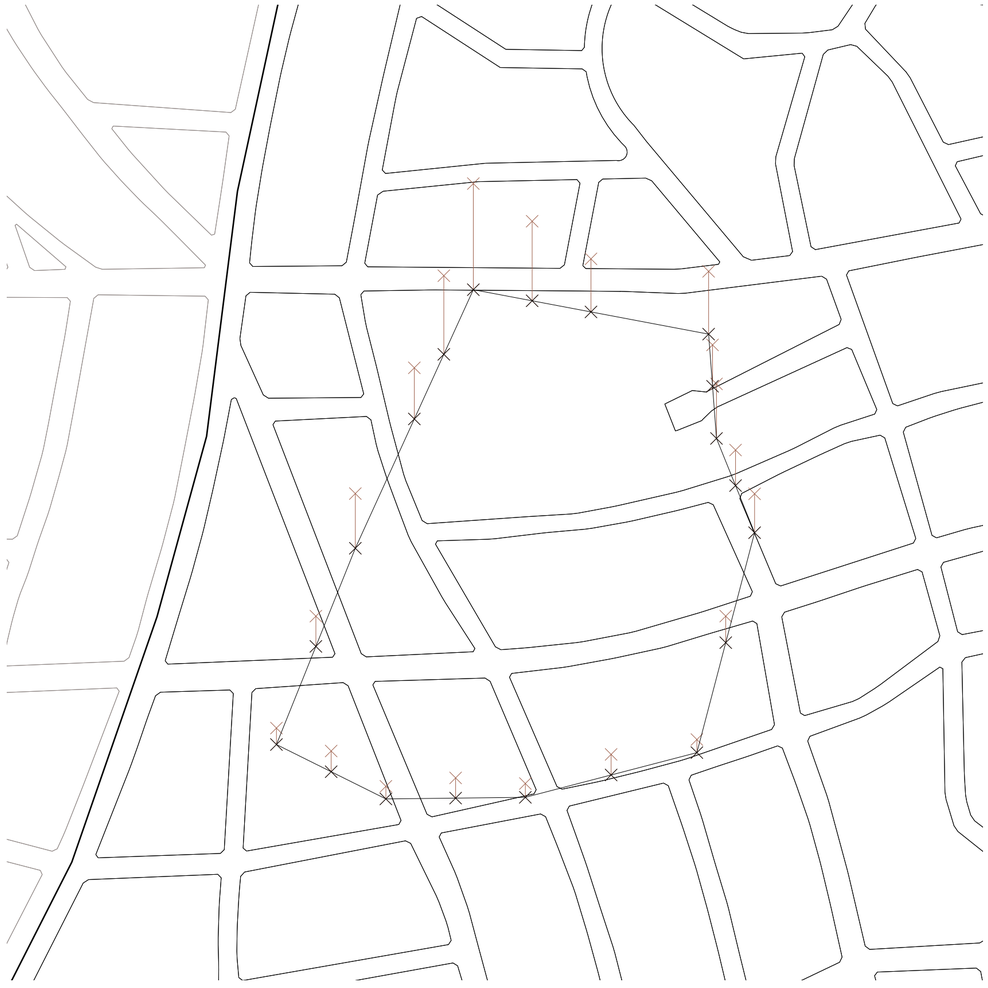
Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V6_tendencia diagonal de división de lados de claustro por cantidad de centros de giro. Determinada por valores Adaptados que distribuye factores de división por centros de giro mínimos, máximos e interpolados según la canitdad de programas. Mapa de clusters de programas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura global del edificio mínimos, máximos e interpolados según la distancia a la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura global del edificio mínimos, máximos e interpolados según la distancia a la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura del recorrido de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación a la altura del claustro. Mapa de alturas por código.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura del recorrido de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación a la altura del claustro. Mapa de alturas por código.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura del remate como una proporción de la altura del claustro, máximos mínimos e interpolados opuesto a la dirección del remate. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de altura del remate como una proporción de la altura del claustro, máximos mínimos e interpolados opuesto a la dirección del remate. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase basamento-desarrollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de translacion de basamento mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

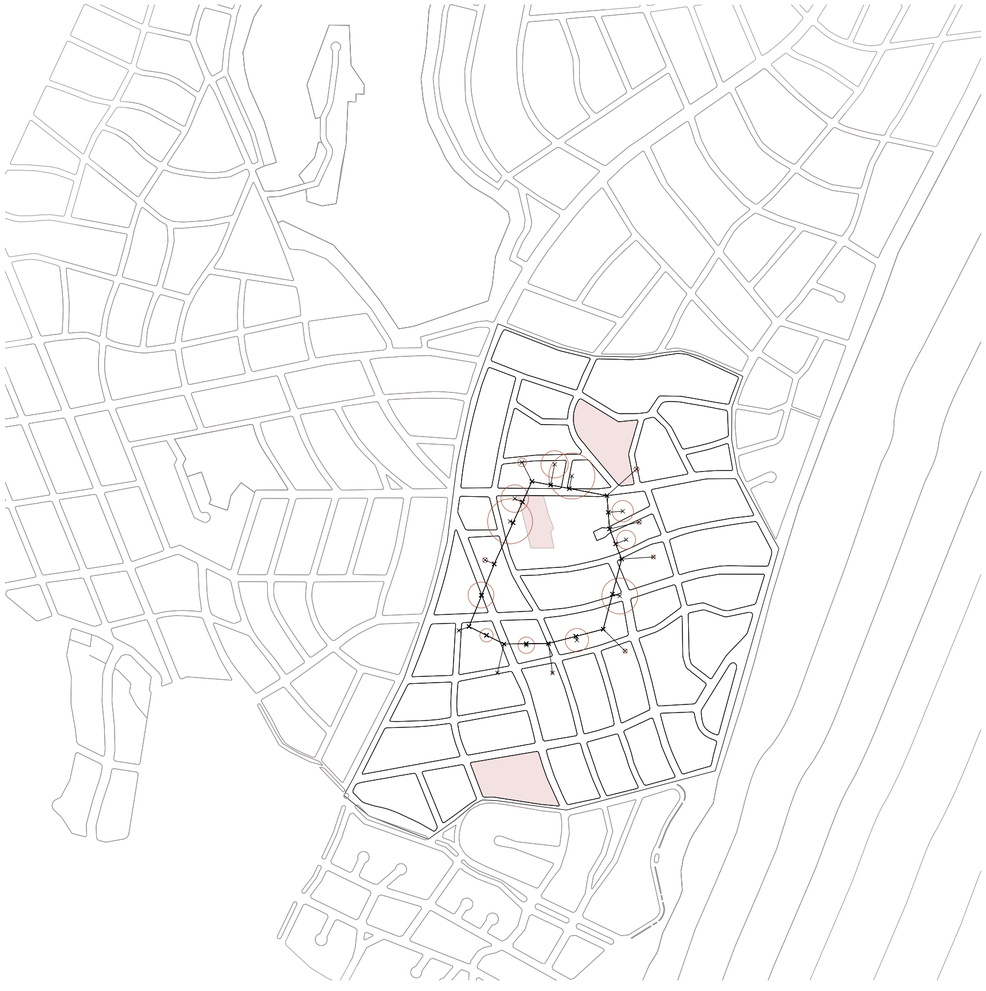
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de translacion de basamento mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de radio de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión. Mapa de clusters de religón.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de radio de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión. Mapa de clusters de religón.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V17_rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V17_rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Adaptados en relación a la proximidad al programa de ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



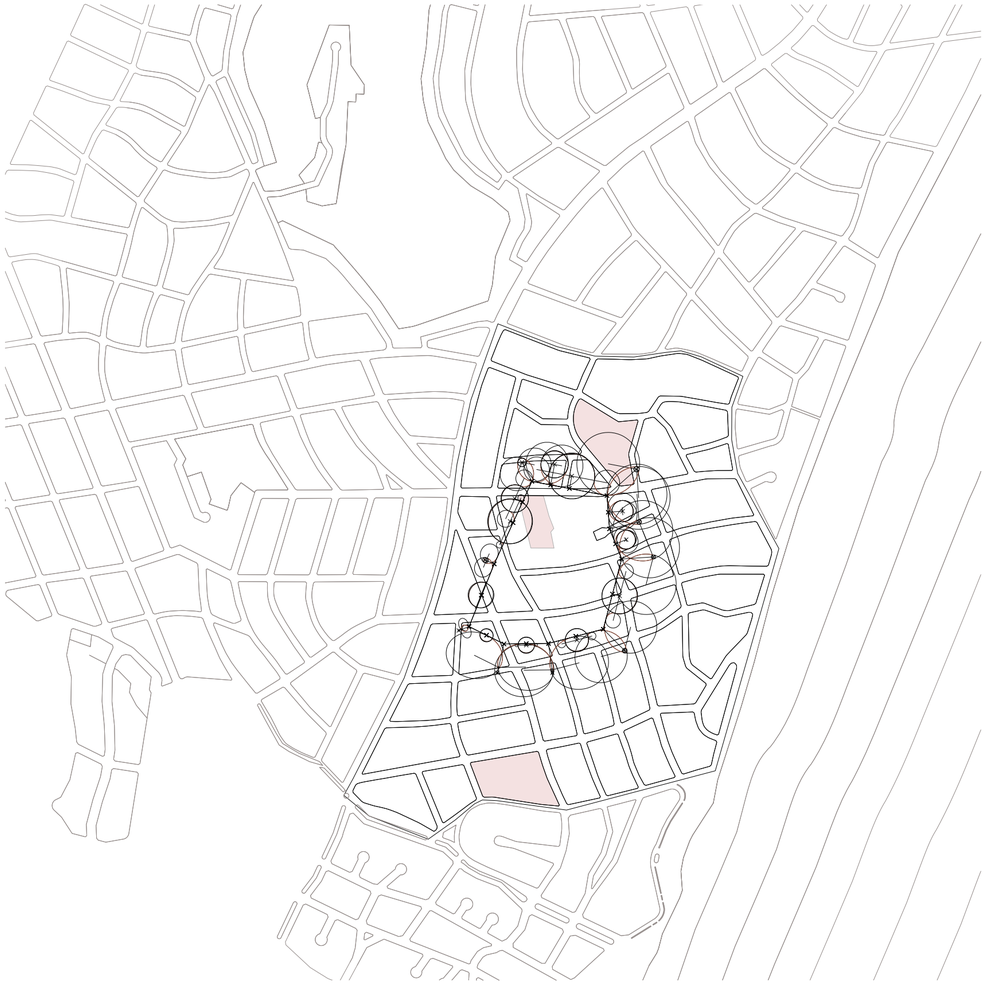
Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro de interfase basamento-desarrollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de rotacion de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de rotacion de basamento mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. O19_construcción de curvas clotoides de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Genericos que consruyen curvas clotoides que transicionan los centros de giro de la interfase basamento-desarrollo con el claustro.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. O19_construcción de curvas clotoides de interfase basamento-desarollo. Determinada por valores Genericos que consruyen curvas clotoides que transicionan los centros de giro de la interfase basamento-desarrollo con el claustro.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. Determinada por valores Adaptados que iteran la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. Determinada por valores Adaptados que iteran la interfase basamento-desarrollo según la distancia a la intersección del cardo y decumano. Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de translacion de remate mínimos, máximos e interpolado en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión. Mapa de clusters de religión.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de radio de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa religión. Mapa de clusters de religión.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro de interfase desarrollo-remate. Determinada por valores Adaptados que distribuye valores de rotacion de remate mínimos, máximos e interpolados en relación al programa ocio. Mapa de clusters de ocio.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. Determinada por valores Adaptados que exacerban el crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles. Mapa de densidad de árboles.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. Determinada por valores Adaptados que exacerban el crecimiento lineal por el filtro que conforman los árboles. Mapa de densidad de árboles.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. Determinada por valores Adaptados que exacerban el crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano.Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. Determinada por valores Adaptados que exacerban el crecimiento lineal por la distancia del proyecto al centro del cardo y decumano.Mapa de ciudades distancia a cardo y decumano.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V30_división por altura promedio de pisos de basamento. Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V30_división por altura promedio de pisos de basamento. Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del basamento según la altura promedio entre losas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del desarollo según la altura promedio entre losas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V32_división por altura promedio de pisos de remate. Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V32_división por altura promedio de pisos de remate. Determinada por valores Genéricos que determinan la cantidad de pisos del remate según la altura promedio entre losas.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determinada por valores Genéricos distribuye valores de cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos de unidad y núcleo. Determinada por valores Genéricos distribuye valores de cantidad de segmentos para undiades mínimos, máximos e interpolados.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. O38_tendencia tipológica de largo de barra. Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. O38_tendencia tipológica de largo de barra. Determina la variación de los largos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Construcción Paso a Paso del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. Determina la variación de los anchos de undiades según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V42_radio de escaleras de núcleos. Determinada por valores Genéricos que construye la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V42_radio de escaleras de núcleos. Determinada por valores Genéricos que construye la proporcón que va a ocupar el radio de las escaleras en el ancho del recibidor.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V44_ancho de montaña rusa. Determinada por valores Genéricos que evaluan el ancho de los rieles sobre la plataforma.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V44_ancho de montaña rusa. Determinada por valores Genéricos que evaluan el ancho de los rieles sobre la plataforma.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



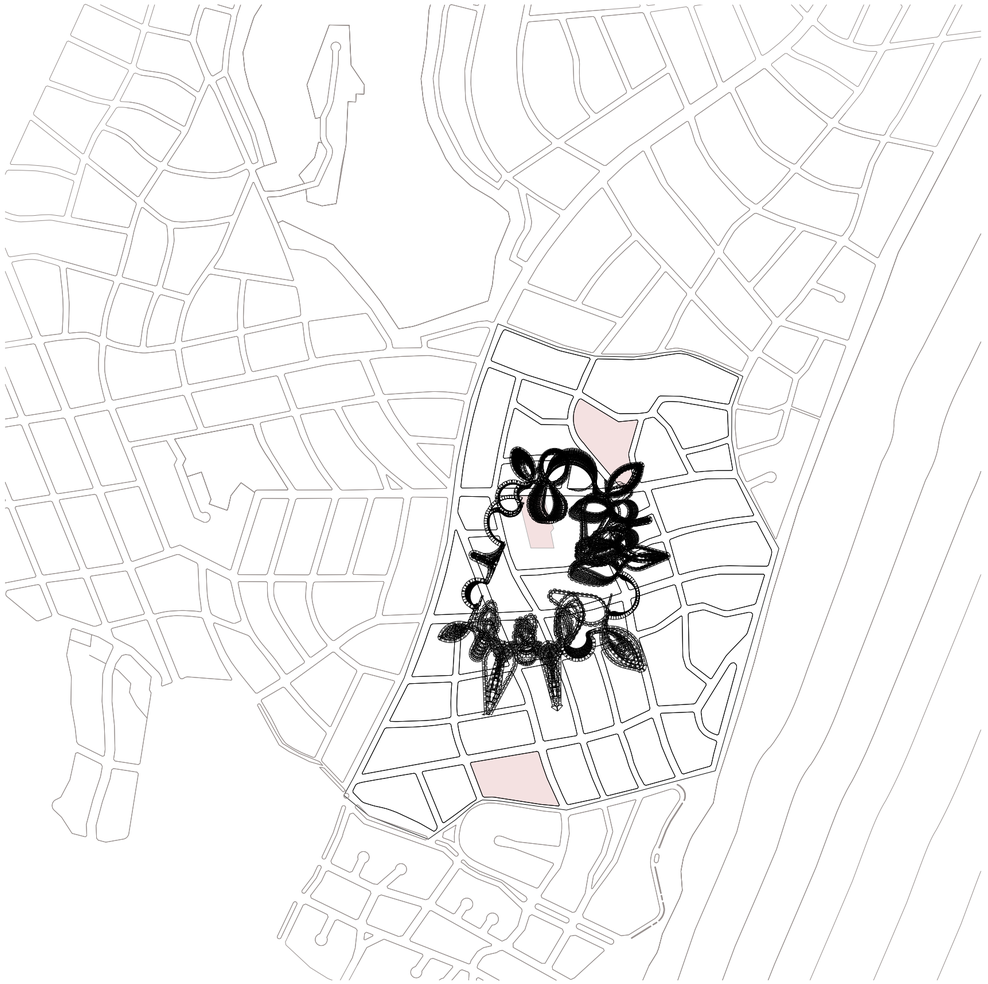
Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



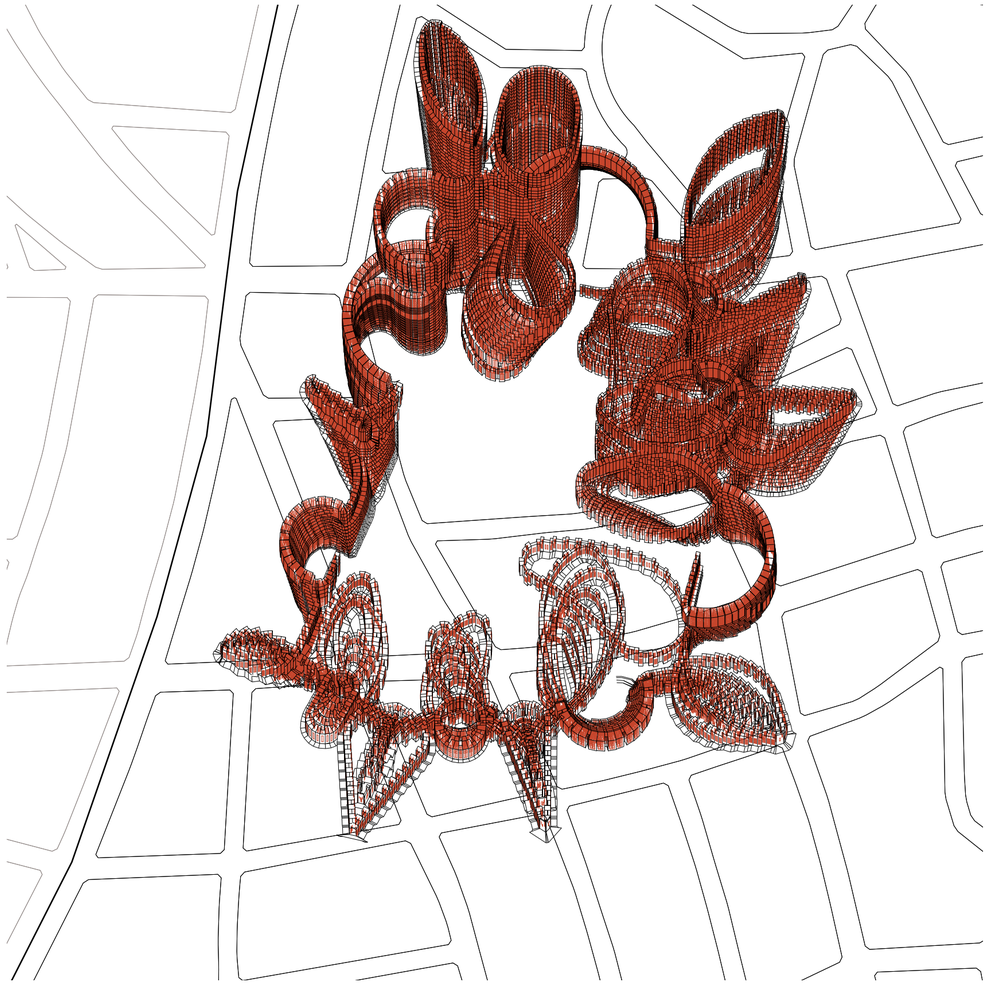
Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. Determina la variación de la división por cantidad de ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas. Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas. Determina la variación de la dimensión de las ventanas según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. Determinada por valores Singulares que evalúan la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. Determinada por valores Singulares que evalúan la distancia de irradiación de arboles como una proporción de la undad.



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. Determina la variación del radio de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. O53_tendencia tipológica de alto de árboles. Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. O53_tendencia tipológica de alto de árboles. Determina la variación del alto de los árboles según las tipologías siendo mayores en las ábides y menores en los loops.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V54_largo de pilastras entre ventanas. Determinada por valores Singulares como una proporción de la altura libre de piso.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V54_largo de pilastras entre ventanas. Determinada por valores Singulares como una proporción de la altura libre de piso.



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V55_radio de irradiación de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares como una proporción de la plataforma.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V55_radio de irradiación de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares como una proporción de la plataforma.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V56_división por cantidad de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares que divide el radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V56_división por cantidad de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares que divide el radio de irradiación por una cantidad de juegos satelitales.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

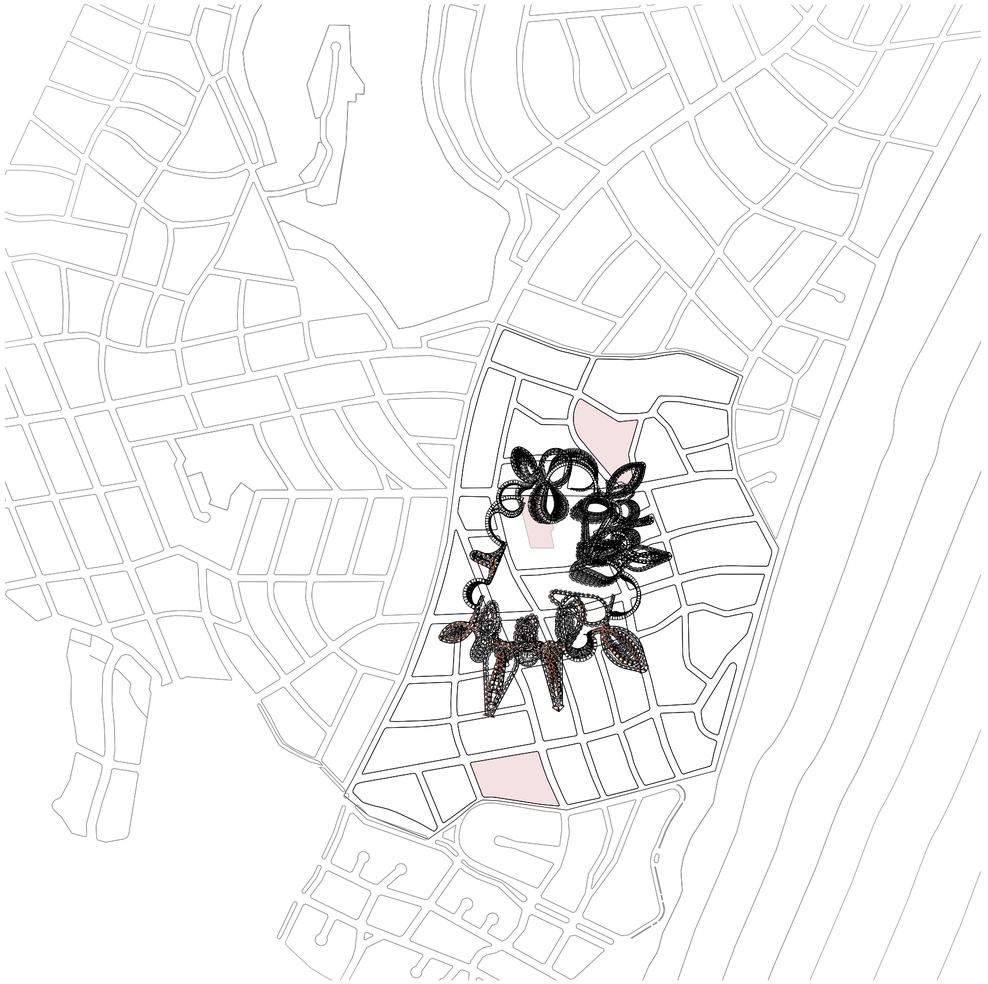


Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V57_radio de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares como proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V57_radio de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares como proporción en relación al radio de irradiación y la cantidad de juegos.



Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:11000. V58_alto de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares como una proporción de la altura libre de piso.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Modelo Estratégico. Axonometría. Escala 1:3500. V58_alto de juegos satelitales. Determinada por valores Singulares como una proporción de la altura libre de piso.

DE LA PLAZA COMERCIAL A LA CIUDAD FERIAL

Variabilidad del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

La variabilidad del Modelo Adaptado evalúa tanto los valores del Modelo Singular como las características del sitio. Se ponen en relación las variables que son influenciadas por los análisis programáticos, de alturas y de sectorización del Partido de Pinamar. De esta forma, el proyecto se adecúa a su contexto generando momentos en donde se compensan esos programas, es decir, cuando la proximidad de la religiosidad del sitio es menor, el modelo tiene mayor lugar para manifestar su propia religiosidad del recogimiento, mientras que si fuese mayor, se reemplazaría por la religiosidad ociosa.

Para determinar las dimensiones del claustro se utiliza la sectorización producida por los clusters de clusters entre programas. La ubicación de los puntos en donde se emplazan los proyectos indican las proporciones según los cuadrantes delimitados por el cardo y decumano trazados.

Se diferencian algunas de las variables en grupos según la relación que tienen con el análisis programático del sitio. Las variables que construyen la cantidad y dimensión de los radios de giro de las trayectorias bucleadas se relacionan con los programas de Religión dado que producen más o menos recogimiento en el proyecto. Las variables que trasladan los centros de giro y los inclinan se relacionan con los programas de Ocio ya que intervienen en el dinamismo de los recorridos. La variables que construyen los juegos satelitales y perimetrales se relacionan con los programas de Comercio entendiéndolos como los nuevos “puestos” a los que los mercados aluden. Por último las variables que determinan las alturas de basamento, desarrollo y remate, se relacionan con la gradiente de alturas establecida por el Código de Ordenamiento Urbano de Pinamar.

MMV01_secuencias retorcidas	MV01_claustro	O1_centro de claustro.
		V2_largo de claustro.
		V3_ancho de claustro.
		V4_evaluación de autonomía del claustro.
		V5_división por cantidad de centros de giro. V6_tendencia diagonal de división por cantidad de centros de giro. V7_altura de claustro.
		V8_tendencia diagonal de altura global de claustro. V9_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo. V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo. V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate. V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.
	MV02_interfases	V13_traslación perpendicular al claustro de centros de giro . V14_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V15_radio de centros de giro . V16_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V17_rotación de centros de giro.
		V18_tendencia diagonal de rotación de centros de giro. O19_construcción de curvas clotoides.
		O20_identificación de puntos de intersección. V21_iteración de interfase basamento-desarrollo. V22_traslación perpendicular al claustro de centros de giro. V23_tendencia diagonal de traslación de centros de giro. V24_radio de centros de giro.
		V25_tendencia diagonal de radio de centros de giro. V26_rotación de centros de giro.
		V27_tendencia diagonal de rotacion de centros de giro. V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo. V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento. V30_división por altura promedio de pisos de basamento.

Las variables pueden ser de seis tipos. Las que conforman el claustro. Las que están en relación al claustro. Las que se construyen con medidas habitables. Las que están en relación a la fachada o en relación a las plataformas. Por último, las de tendencia que orientan los valores máximos y mínimos en una dirección.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Valor prototipo 01 1,33, prototipo 02 1,25, prototipo 03 1,24, prototipo 04 1,24, prototipo 05 1,24, prototipo 06 1,18. Valor máximo genera remates con crecimientos intensificados. Valor mínimo generan remates con crecimientos lineales.
Valor prototipo 01 142 m, prototipo 02 38 m, prototipo 03 150 m, prototipo 04 55 m, prototipo 05 54 m, prototipo 06 72 m. Valor máximo genera una plaza. Valor mínimo genera un patio.
Valor prototipo 01 0,33, prototipo 02 0,47, prototipo 03 0,41, prototipo 04 0,39, prototipo 05 0,5, prototipo 06 0,24. Valor máximo genera claustros autónomos. Valor mínimo, contextualistas.
Valor prototipo 01 0,79, prototipo 02 0,21, prototipo 03 0,67, prototipo 04 0,81, prototipo 05 0,86, prototipo 06 0,68. Valor máximo genera mayor recogimiento. Valor mínimo genera menor recogimiento.
Valor máximo genera concentraciones de radios de giro hacia una esquina y radios de giros únicos hacia la otra. Valor mínimo invierte las concentracciones en la esquina opuesta.
Valor prototipo 01 0,8, 02 0,78, 03 0,78, 04 0,79, 05 0,78, 06 0,84. Valor máximo genera un edificio con una altura igual al lado promedio del clausto. Valor mínimo genera un edificio de un 10% de alto en relacion al lado promedio.
Valor máximo genera una diferenciación de alturas del edificio intensificadas en forma exponencial hacia una esquina del claustro. Valor mínimo rota la intensificación de alturas a la esquina opuesta del claustro.
Valor prototipo 01 , prototipo 02 , prototipo 03 , prototipo 04 , prototipo 05 , prototipo 06 . Valor máximo 0,25 genera un basamento que ocupa un cuarto de la altura máxima del claustro. Valor mínimo 3m genera un edificio con un basamento mínimo habitable.
Valor máximo genera una diferenciación de alturas en el basamento orientadas a la misma esquina que las alturas mayores del claustro. Valor mínimo orienta las mayores alturas hacia la esquina opuesta.
Valor prototipo 01 0,15, prototipo 02 0,14, prototipo 03 0,14, prototipo 04 0,15, prototipo 05 0,14, prototipo 06 0,16. Valor máximo 0,25 genera un remate que ocupa un cuarto de la altura máxima del claustro. Valor mínimo no construye remates.
Valor máximo genera una diferenciación de alturas en el remate concentrando hacia una esquina momentos de torres a momentos sin remate. Valor mínimo concentra la diferenciación en la esquina opuesta del modelo.
Valor prototipo 01 0,13, 02 0,25, 03 0,5, 04 0,27, 05 0,5, 06 0,5. Valor máximo genera una relación con el claustro igual a la distancia al centro del mismo. Valor mínimo genera ábsides de máxima relación con el claustro central.
Valor máximo genera diferenciación entre esquinas de loops mayores y medios de ábsides. Valor mínimo genera la diferenciación orientada a la esquina opuesta.
Valor máximo genera una diferenciación intensificada en una esquina de centros de giro a escala plaza con una velocidad leve y a escala patio con una velocidad intensificada. Valor mínimo diferencia intensificando en la esquina puesta.
Valor prototipo 01 12°, 02 22°, 03 45°, 04 23°, 05 45°, 06 45°. El valor máximo genera una relación del radio de giro inclinada respecto al claustro. Valor mínimo genera una relacion del radio de giro cooplanar al claustro.
Valor máximo genera esquinas con radios de giro mas inclinados. Valor mínimo ubica las esquinas mas inclinadas en la esquina opuesta.

Valor prototipo 01 2, 02 2,25, 03 2,28, 04 2,29, 05 2,25, 06 2,46. Valor máximo genera menores iteraciones con mayor tamaño que coloniza el centro del claustro. Valor mínimo genera mayores iteraciones de menor tamaño.
Valor prototipo 01 0,13, 02 0,25, 03 0,5, 04 0,27, 05 0,5, 06 0,5. Valor máximo genera una relación con el claustro igual a la distancia al centro del mismo. Valor mínimo genera ábsides de máxima relación con el claustro central.
Valor máximo genera diferenciación entre esquinas de loops mayores y medios de ábsides. Valor mínimo genera la diferenciación orientada a la esquina opuesta.
Valor prototipo 01 , prototipo 02 , prototipo 03 , prototipo 04 , prototipo 05 , prototipo 06 0,32. El valor máximo contiene la totalidad del claustro. Valor mínimo contiene la cantidad mínima de carritos para que pueda girar.
Valor máximo genera una diferenciación intensificada en una esquina de centros de giro a escala plaza con una velocidad leve y a escala patio con una velocidad intensificada. Valor mínimo diferencia intensificando en la esquina puesta.
Valor prototipo 01 6°, 02 11°, 03 22,5°, 04 12°, 05 22,5°, 06 22,5°. El valor máximo genera una relación del radio de giro inclinada respecto al claustro. Valor mínimo genera una relacion del radio de giro cooplanar al claustro.
Valor máximo genera esquinas con radios de giro mas inclinados. Valor mínimo ubica los centros de giro mas inclinadas en la esquina opuesta.
Valor prototipo 01 1,31, prototipo 02 1,18, prototipo 03 1,2, prototipo 04 1,42, prototipo 05 1,49, prototipo 06 1,5. Valor máximo genera basamentos con crecimientos intensificados. Valor mínimo generan basamentos con crecimientos lineales.
Valor prototipo 01 1,33, prototipo 02 1,25, prototipo 03 1,24, prototipo 04 1,24, prototipo 05 1,24, prototipo 06 1,18. Valor máximo genera remates con crecimientos intensificados. Valor mínimo generan remates con crecimientos lineales.

Cada tipo de variable tiene la capacidad de variar de escala torre a escala ciudad, de patios a claustros, de ábsides a *loops*, de espacios más residenciales a más lúdicos, con mayor porosidad o mayor densidad.

		V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo. V32_división por altura promedio de pisos de remate. O33_interpolación de interfases.
MMV02_fracciones cosidas	MV03_costillas	V34_división por cantidad de segmentos. V35_tendencia diagonal de división por cantidad de segmentos. V36_largo de barra. V37_tendencia diagonal de largo de barra. O38_tendencia tipológica de largo de barra.
	MV04_unidades	V39_proporción de unidades y núcleo. V40_tendencia diagonal de proporción de unidades y núcleo. O41_tendencia tipológica de proporción de unidades y núcleo. V42_radio de escaleras de núcleos.
	MV05_montañas rusas	O43_interpolación de vigas para plataformas. V44_ancho de montaña rusa.
MMV03_misceláneas acentuadas	MV06_ventanas	V45_división por cantidad de ventanas. O46_tendencia tipológica de división por cantidad de ventanas. V47_dimensiones de ventanas. V48_tendencia tipológica de dimensiones de ventanas.
	MV07_árboles	O49_evaluación de largo de irradiación de árboles. V50_radio de árboles. O51_tendencia tipológica de radio de árboles. V52_alto de árboles. O53_tendencia tipológica de alto de árboles.
MMV04_entramados fusionados	MV08_pilastras	V54_largo de pilastras entre ventanas.
	MV09_juegos satelitales	V55_radio de irradiación de juegos satelitales. V56_división por cantidad de juegos satelitales. V57_radio de juegos satelitales. V58_alto de juegos satelitales.

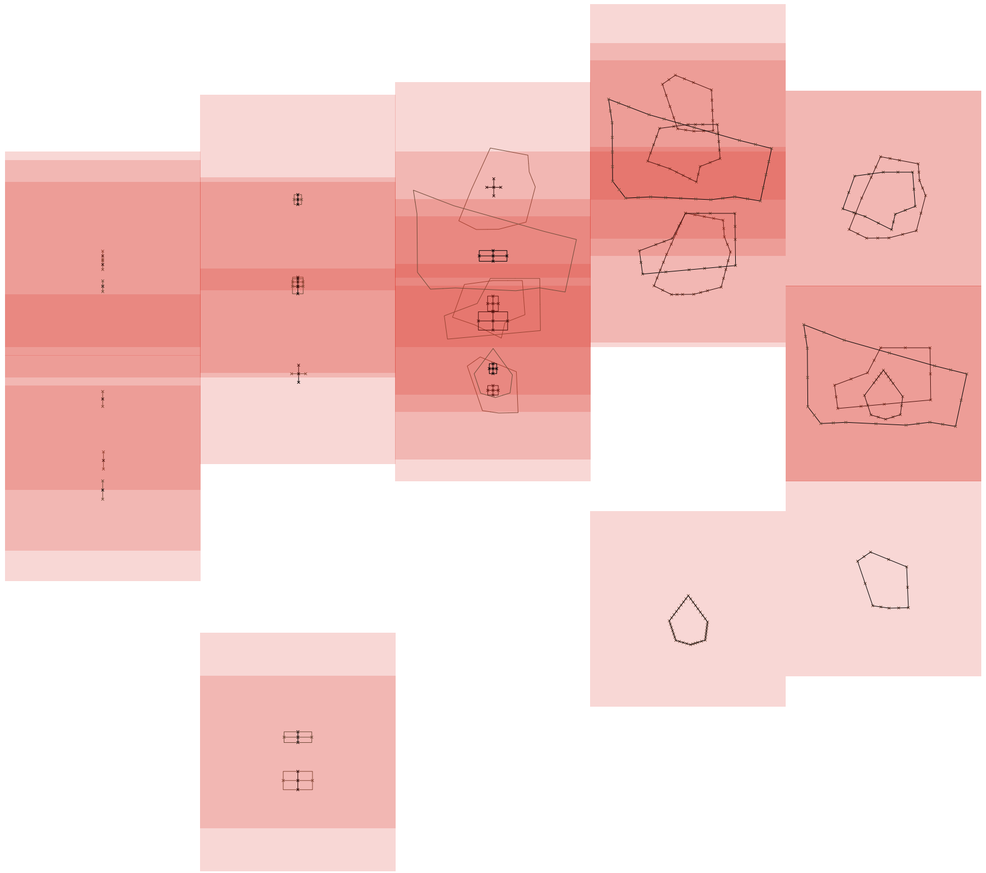
Las variables pueden ser de seis tipos. Las que conforman el claustro. Las que están en relación al claustro. Las que se construyen con medidas habitables. Las que están en relación a la fachada o en relación a las plataformas. Por último, las de tendencia que orientan los valores máximos y mínimos en una dirección.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Cada tipo de variable tiene la capacidad de variar de escala torre a escala ciudad, de patios a claustros, de ábsides a *loops*, de espacios más residenciales a más lúdicos, con mayor porosidad o mayor densidad.

Matriz de Construcción y Singularización

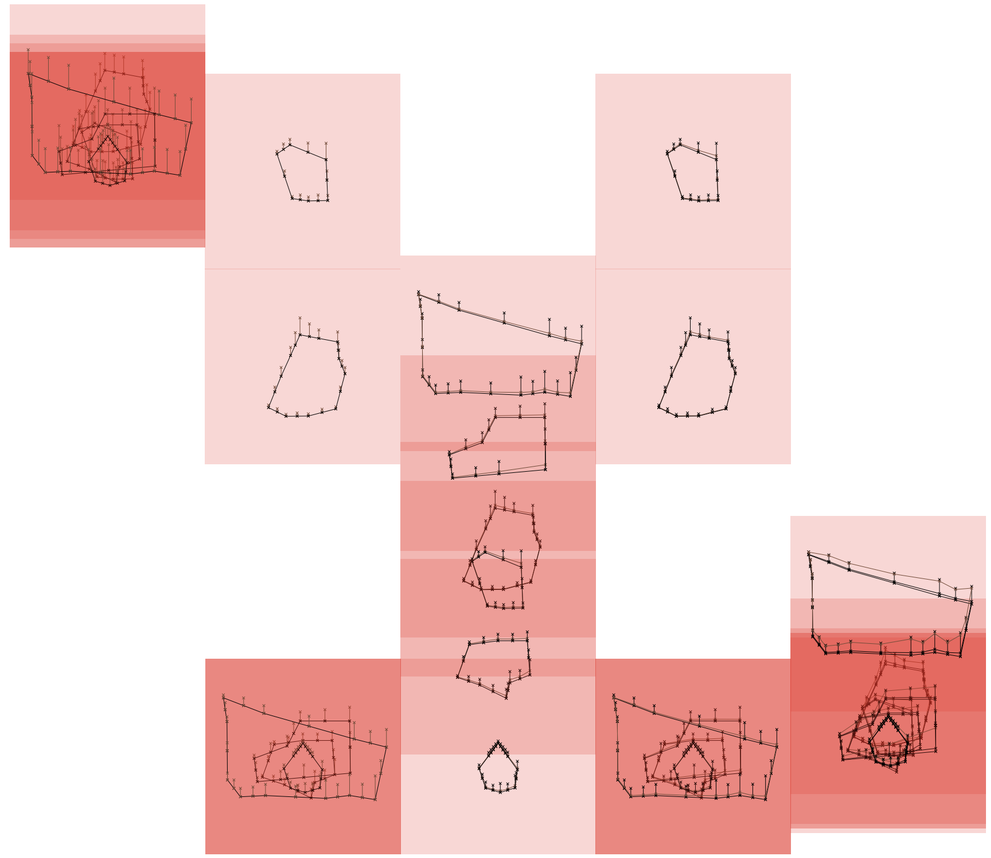
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V02_largo de claustro.	V03_ancho de claustro.	V04_evaluación de autonomía del claustro respecto a la ciudad.	V05_división de lados de claustro por cantidad de centros de giro.	V06_tendencia diagonal de división de lados de claustro.
MV01_claustro				
MMV01_secuencias retorcidas				

Matriz de Construcción y Variación

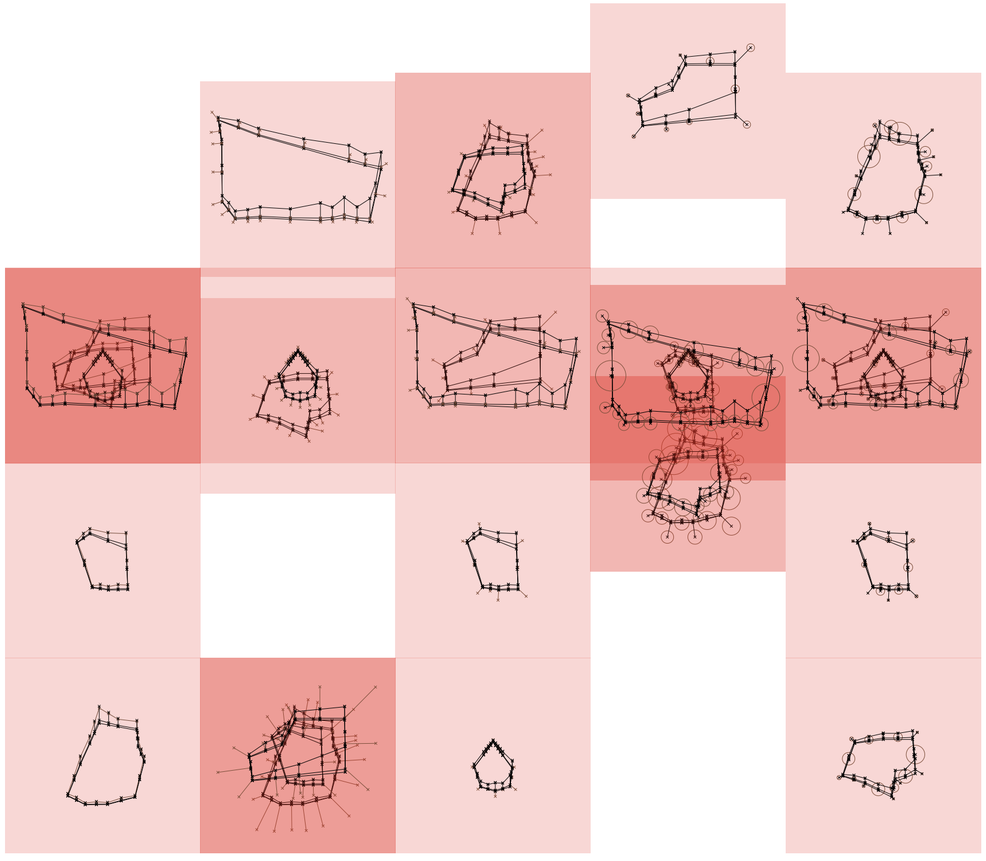
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V07_altura de claustro.	V08_tendencia diagonal de altura global de claustro.	V09_proporción de altura de interfase basamento-desarrollo.	V10_tendencia diagonal de proporción de interfase basamento-desarrollo.	V11_proporción de altura de interfase desarrollo-remate.

Matriz de Construcción y Variación

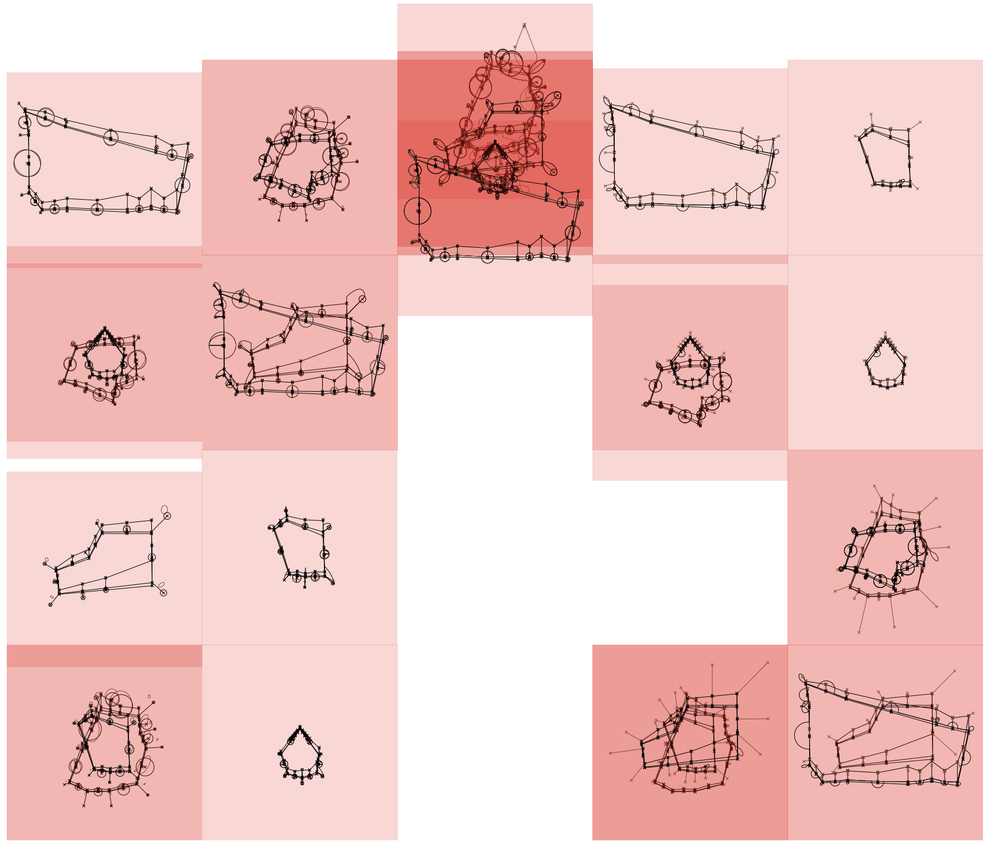
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V12_tendencia diagonal de proporción de interfase desarrollo-remate.	V13_traslación perpendicular de interfase basamento-desarollo.	V14_tendencia diagonal de traslación de interfase basamento-desarollo.	V15_radio de centros de giro de interfase basamento-desarollo.	V16_tendencia diagonal de radio de interfase basamento-desarollo.
	MV02_interfases			

Matriz de Construcción y Variación

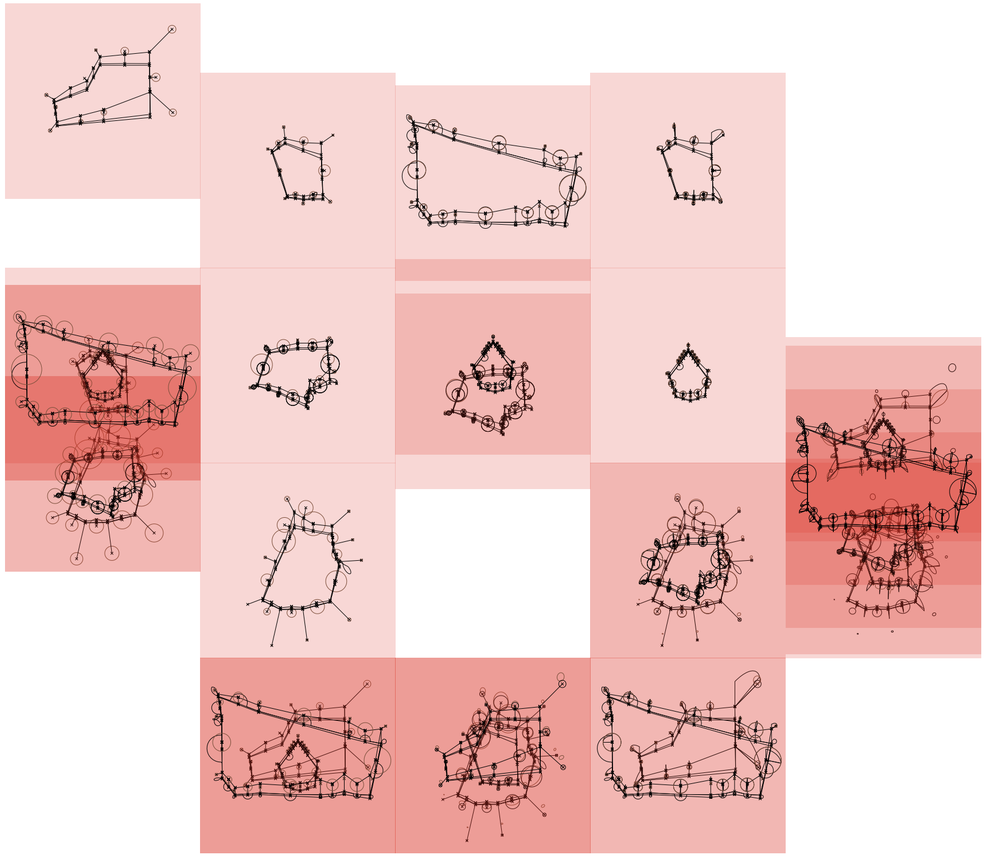
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V17_rotación de centros de giro de interfase basamento-desarollo.	V18_tendencia diagonal de rotación de interfase basamento-desarollo.	V21_iteración de interfase basamento-desarrollo.	V22_traslación perpendicular de interfase desarrollo-remate.	V23_tendencia diagonal de traslación de interfase desarrollo-remate.

Matriz de Construcción y Variación

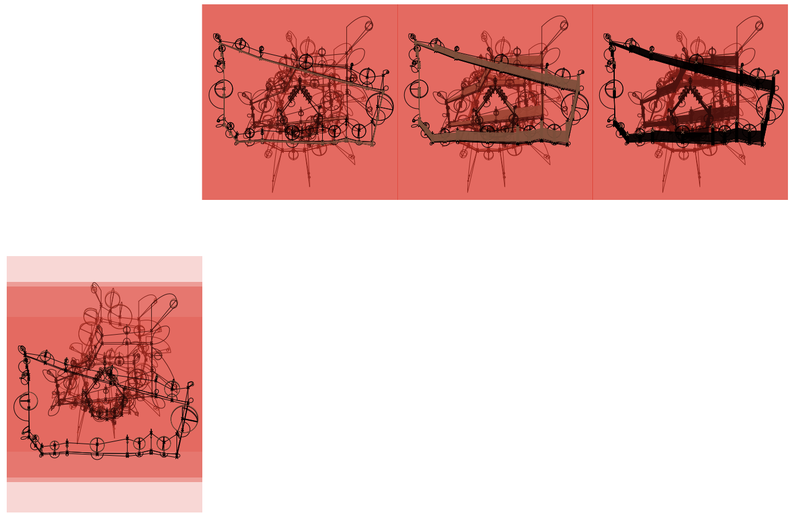
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V24_radio de centros de giro de interfase desarrollo-remate.	V25_tendencia diagonal de radio de interfase desarrollo-remate.	V26_rotación de centros de giro de interfase desarrollo-remate.	V27_tendencia diagonal de rotacion de interfase desarrollo-remate.	V28_extrapolación de tendencias para interfase remate-cielo.

Matriz de Construcción y Variación

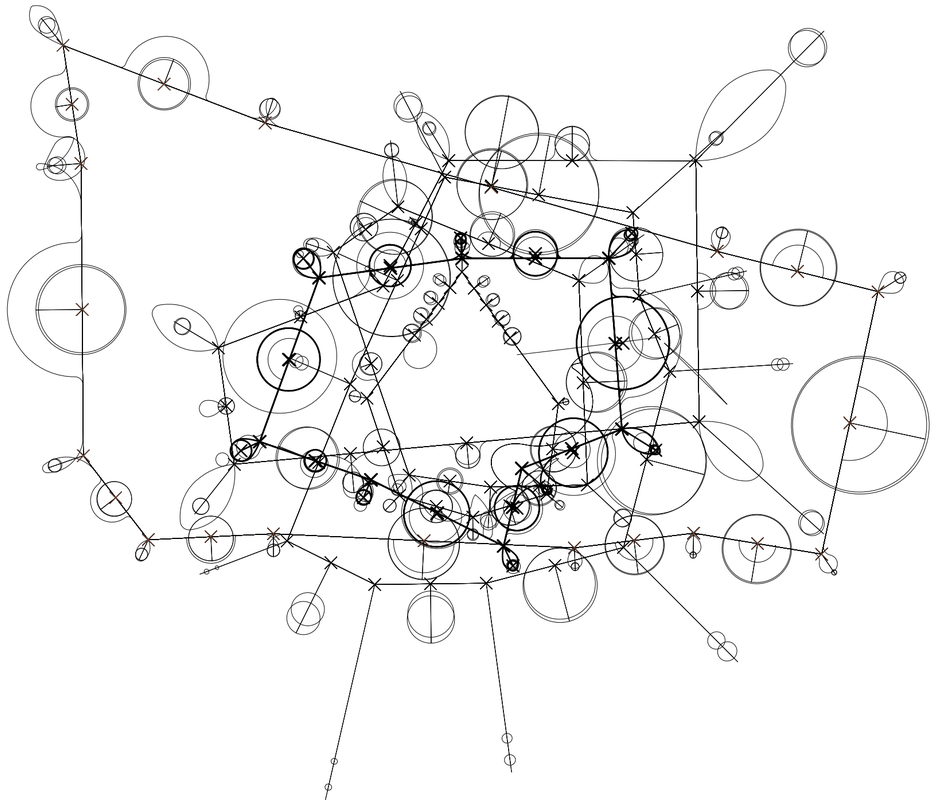
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



V29_extrapolación de tendencias para interfase suelo-basamento.	V30_división por altura promedio de pisos de basamento.	V31_división por altura promedio de pisos de desarrollo.	V32_división por altura promedio de pisos de remate.

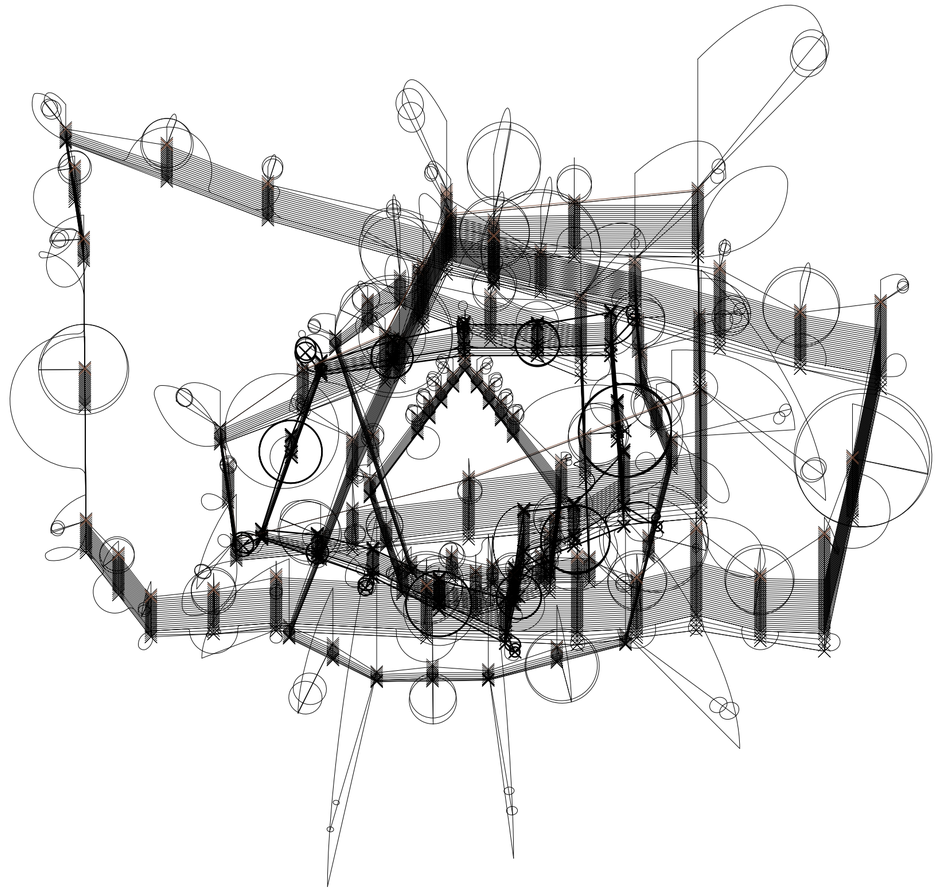
Matriz de Construcción y Variación

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Estratégico. Planta. Escala 1:3500.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Variabilidad Superpuesta del Modelo Estratégico. Axonomtría. Escala 1:3500.

FORO AMBISPECTIVO

Documentación del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

El proyecto rompe la idea de ábside y esquina al loopearlas, en la superficie continua ya no hay lugar para esconderse. Paradójicamente, buscando dar continuidad atomiza el espacio central produciendo una multiplicidad de momentos que da origen a una taxonomía de sub-tipologías de formas de sacralidad y paganidad. Lo que convivía sincreticamente en el foro romano por yuxtaposición se potencia en la integración de sus programas intensificados.

A partir de la Ambispección, el proyecto busca construir formas de religiosidad profanas y mundanidades sacras. Es así como las ábsides, sitios tradicionalmente de tranquilidad y recogimiento, son invadidos por los gritos y fuerzas centrífugas de los radios de giro de las montañas rusas que las conforman. El Orden, las pilastras de La Place, es pervertido por los juegos perimetrales conformando una fachada lúdica. Las montañas rusas, mecanismos de ocio individual donde la velocidad produce aislación por reducción absoluta del presente espacial, estructuran el encuentro, tanto la conformación de niveles y barrios como la circulación interna del proyecto.

Como sistema de refundación de ciudades, los foros propuestos se construyen informados por ellas. Sus variables se relacionan inversamente, las áreas más próximas a los sitios de la ciudad de ocio y comercio tienden dentro del foro a cerrarse sobre sí mismos en forma de ábsides sacralizando lo mundano mientras que aquellas próximas a los sitios de vivienda y religión se abren hacia el exterior profanando lo sacro.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



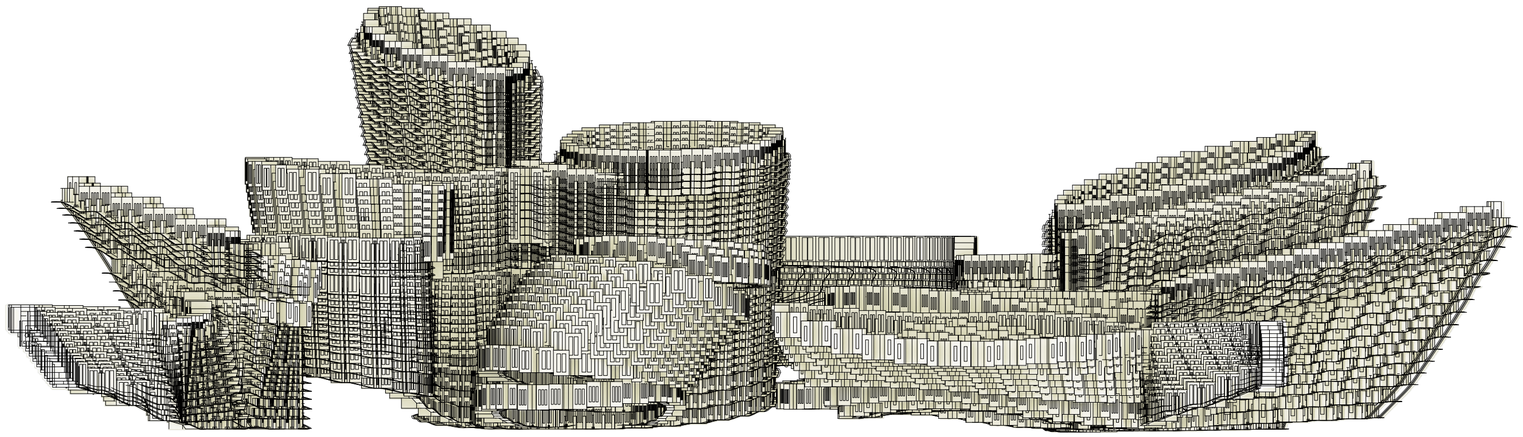
Planta tipo. Escala 1:2700.

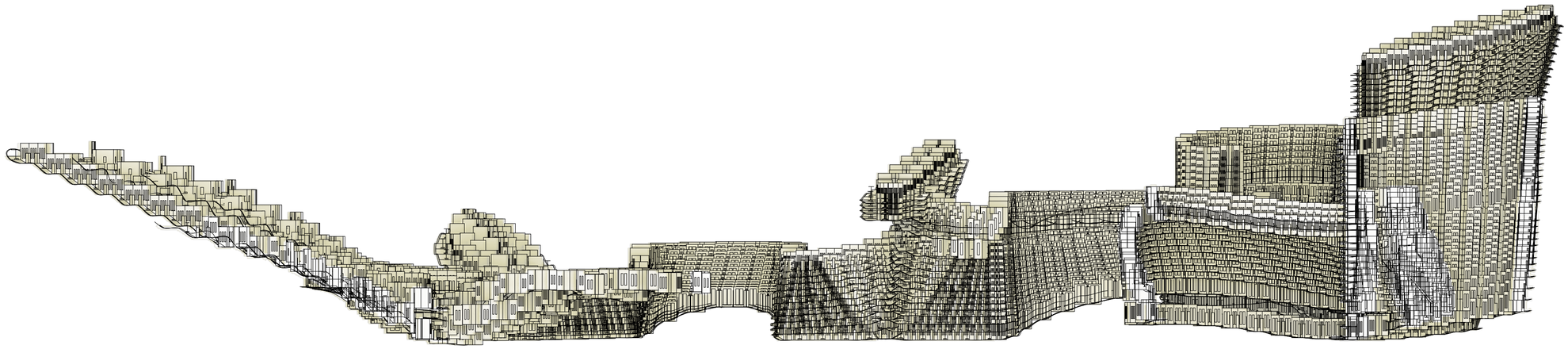
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Planta de techos. Escala 1:2700.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

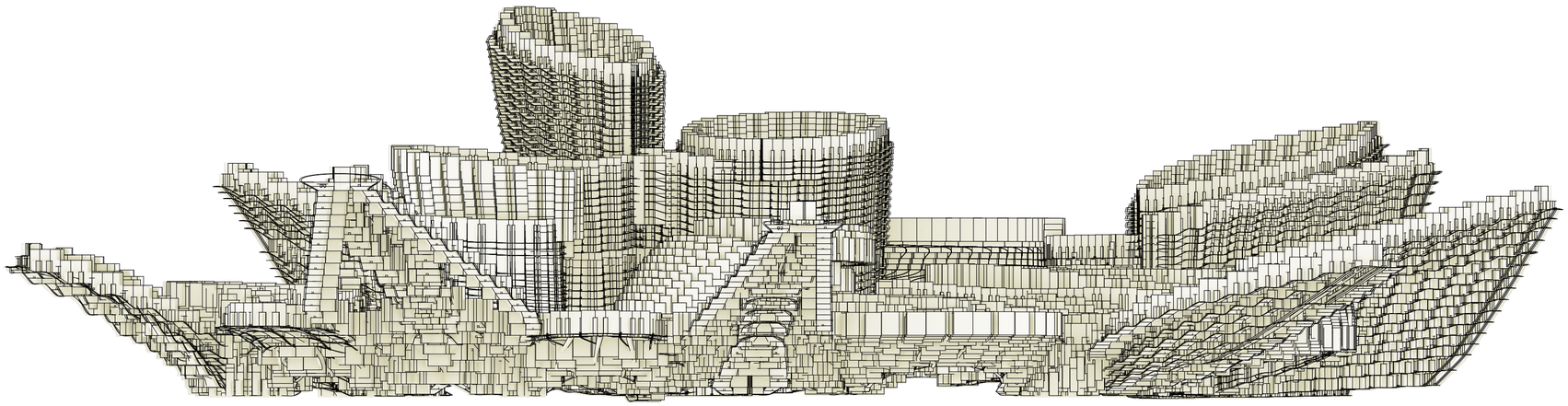


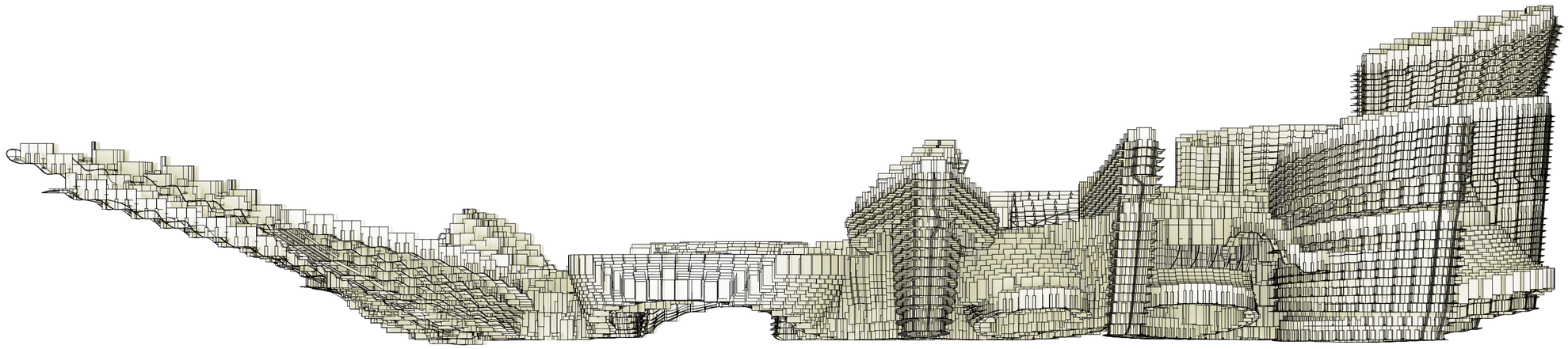


Cortes. Arriba frontal, abajo lateral. Escala 1:1500.

Documentación del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

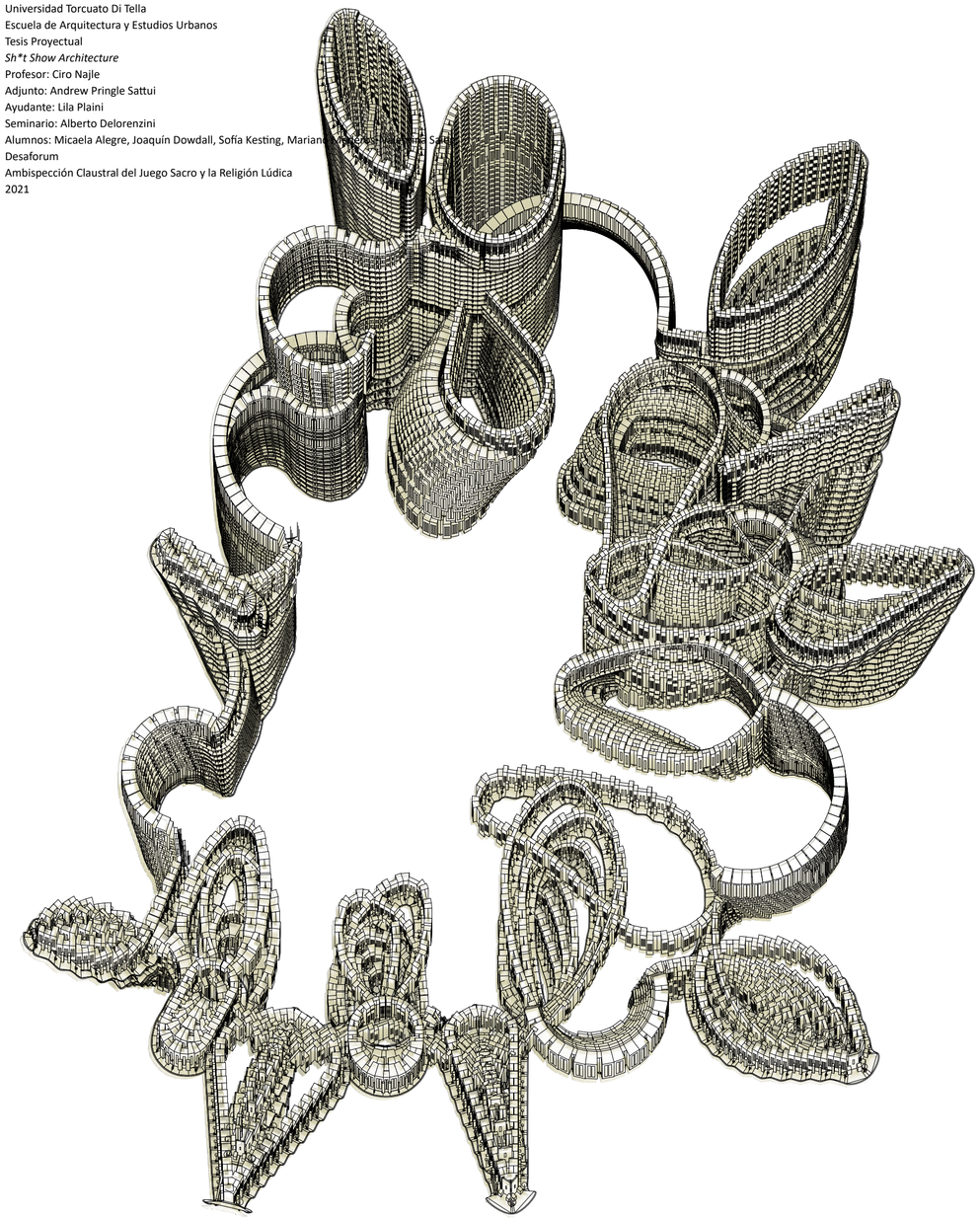




Vistas. Arriba frontal, abajo lateral Escala 1:1500.

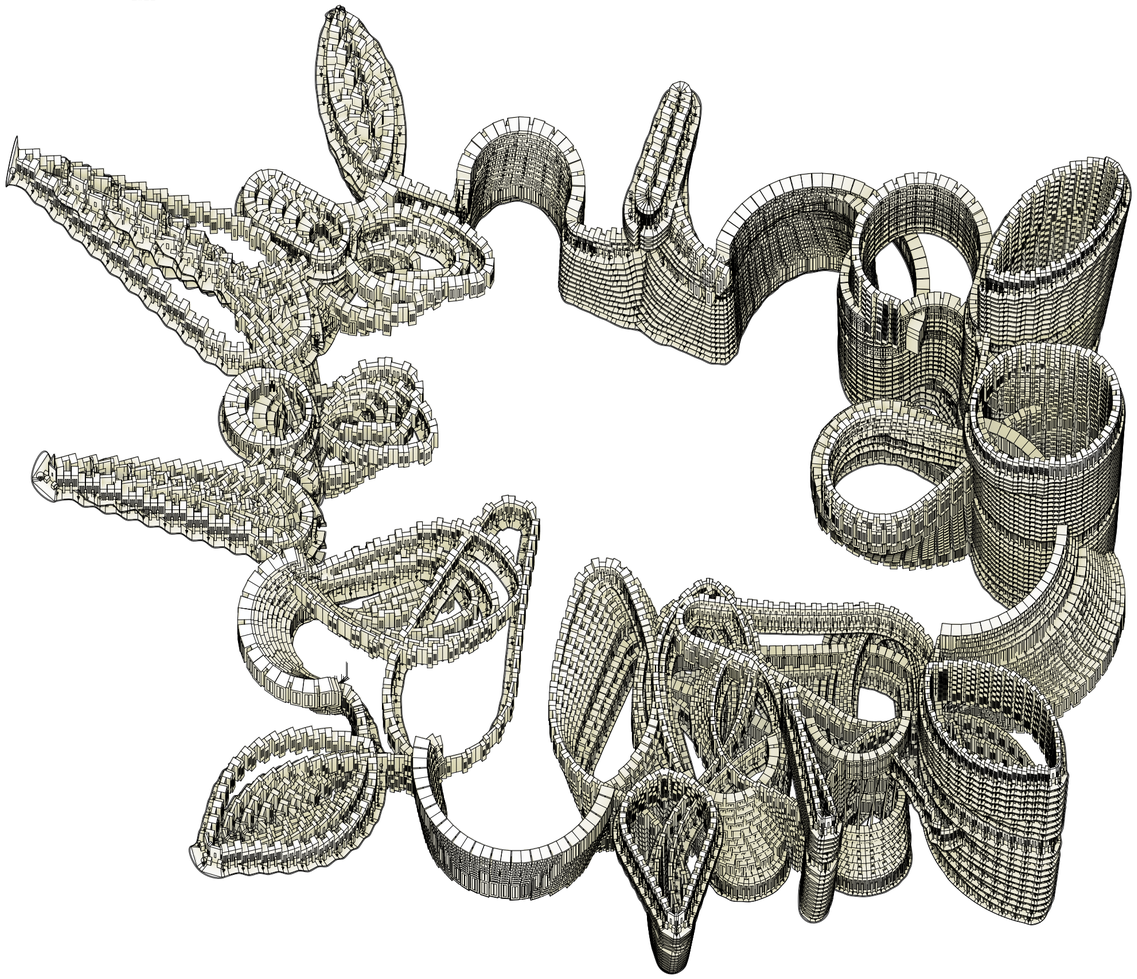
Documentación del Modelo Estratégico

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

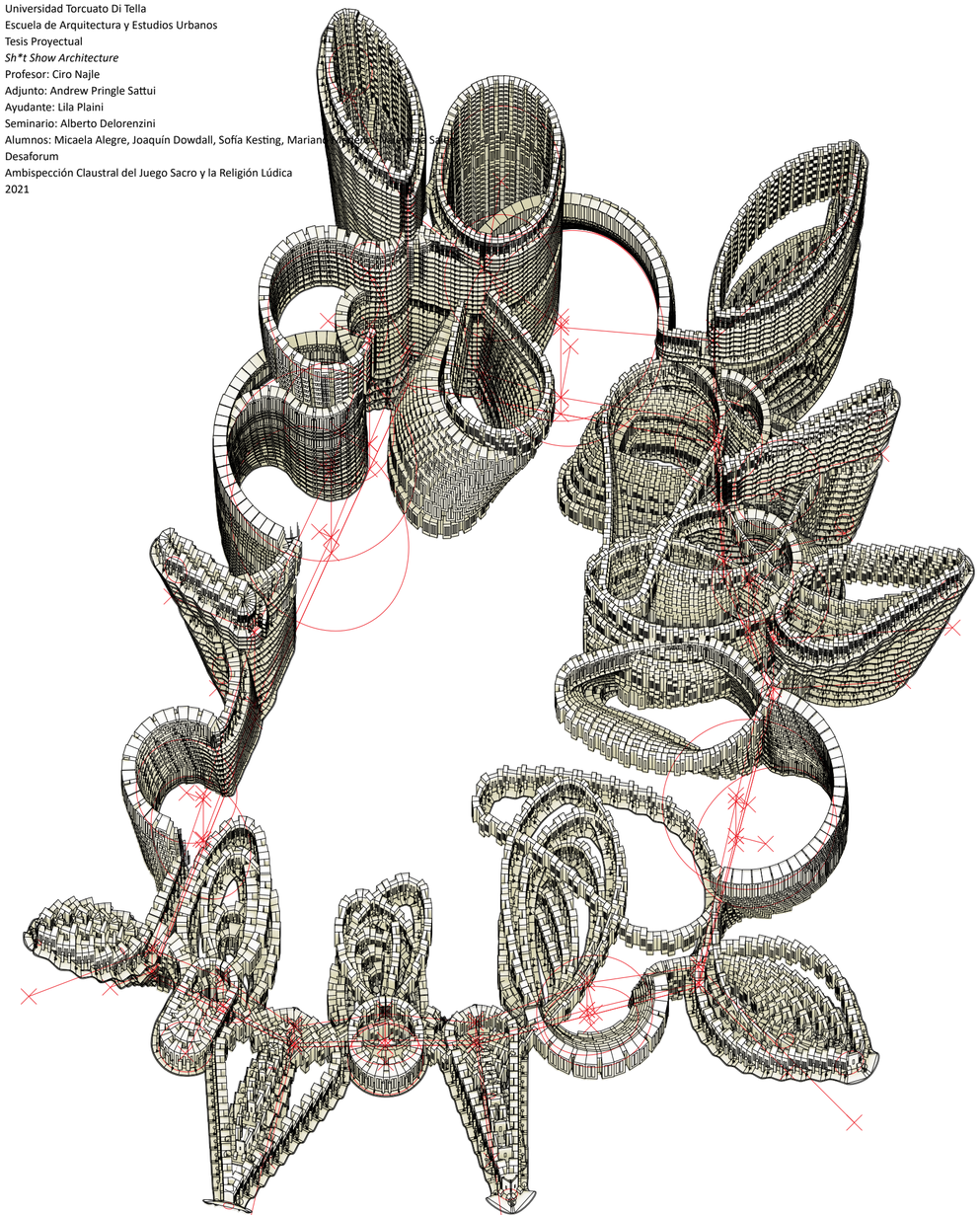


Axonometría frontal. Escala 1:3700.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Axonometría lateral. Escala 1:3700.



Render Procedimental. Axonometría. Escala 1:3700. Variables seleccionadas: V04_evaluación de autonomía del claustro. V08_altura global de claustro. V10_proporción de interfase basamento-desarrollo. V12_proporción de interfase desarrollo-remate. V14_traslación de centros de giro interfase basamento-desarollo. V18_rotación de centros de giro interfase basamento-desarollo. V23_traslación de centros de giro de interfase desarrollo-remate. V27_ rotación de centros de giro de interfase desarrollo-remate

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

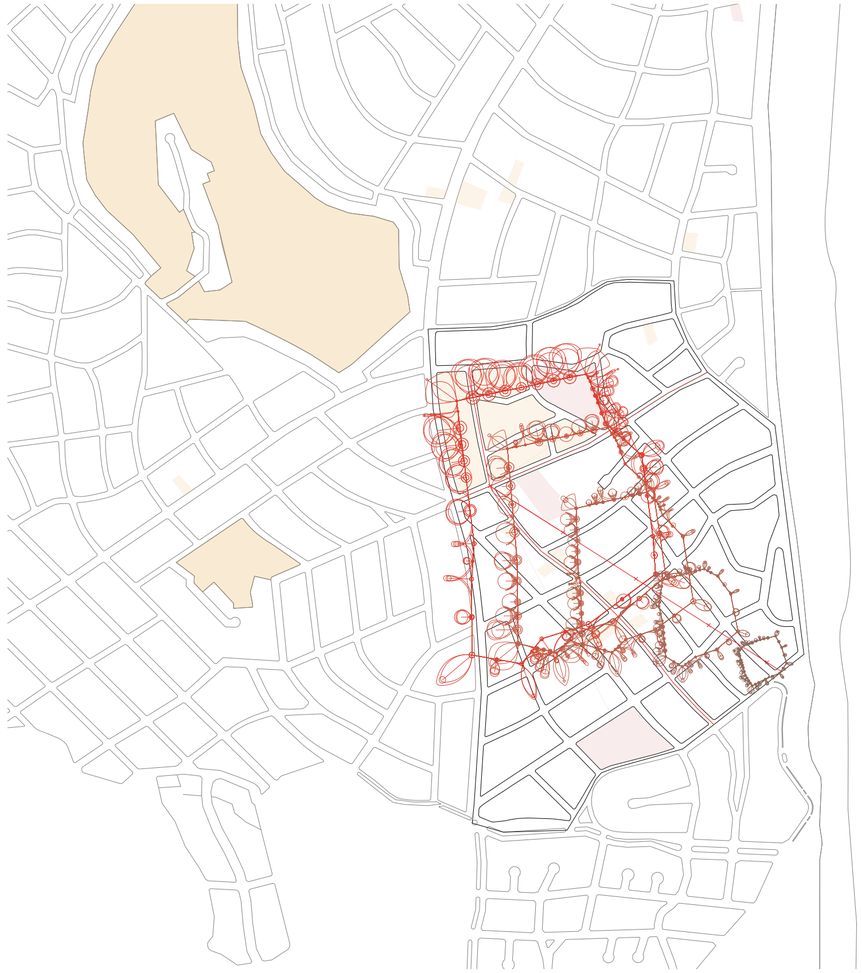


Diagrama de modelos. Axonometría. Escala: 1:1100. De contextualista en el centro de la ciudad a autónomo en el perímetro de la ciudad.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Render aéreo. A la izquierda, Prototipo 01 Pinamar, a la derecha Prototipo 06 Cariló

Representación global. Cariló. Prototipo 06

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Render peatonal desde calle Bunge de Prototipo 01, Pinamar.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



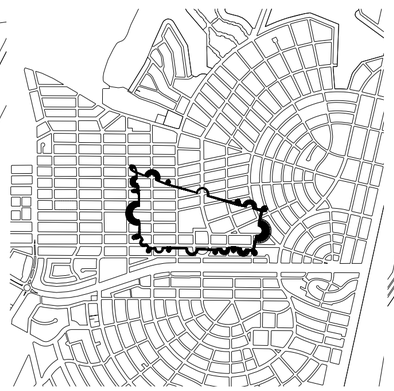
Render peatonal desde bosque de Prototipo 06, Cariló.

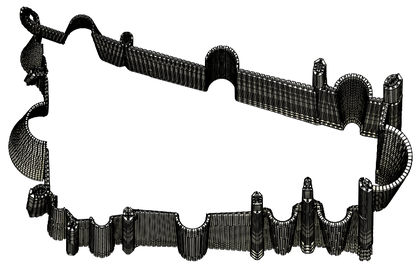
Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



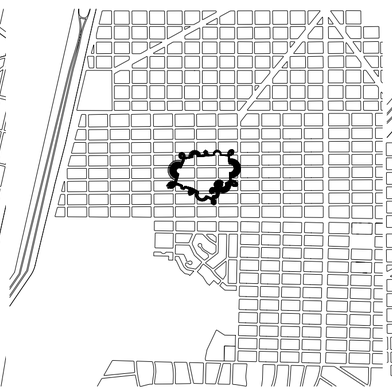


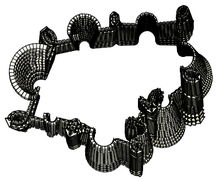
Prototipo 06. 24%



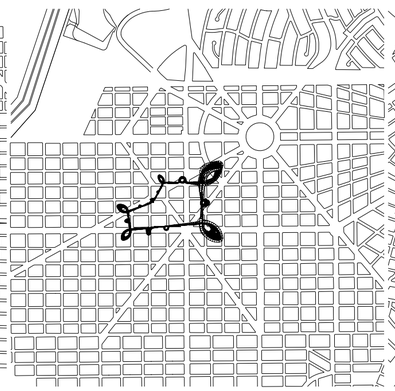


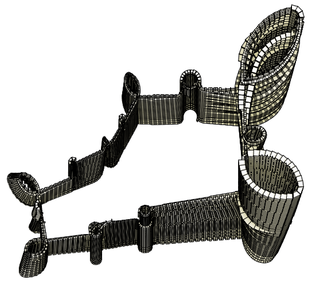
Prototipo 01. 33%



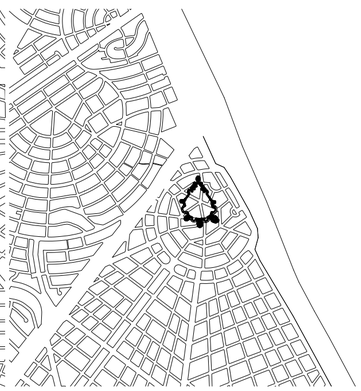


Prototipo 04. 39%



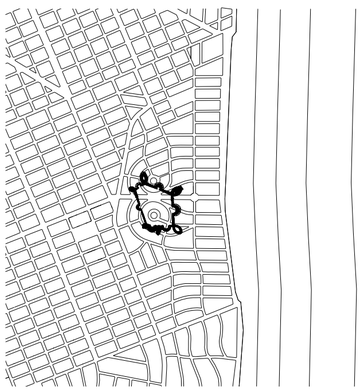


Prototipo 03. 41%





Prototipo 02. 47%





Prototipo 05. 51%

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofia Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

FORO AMBISPECTIVO

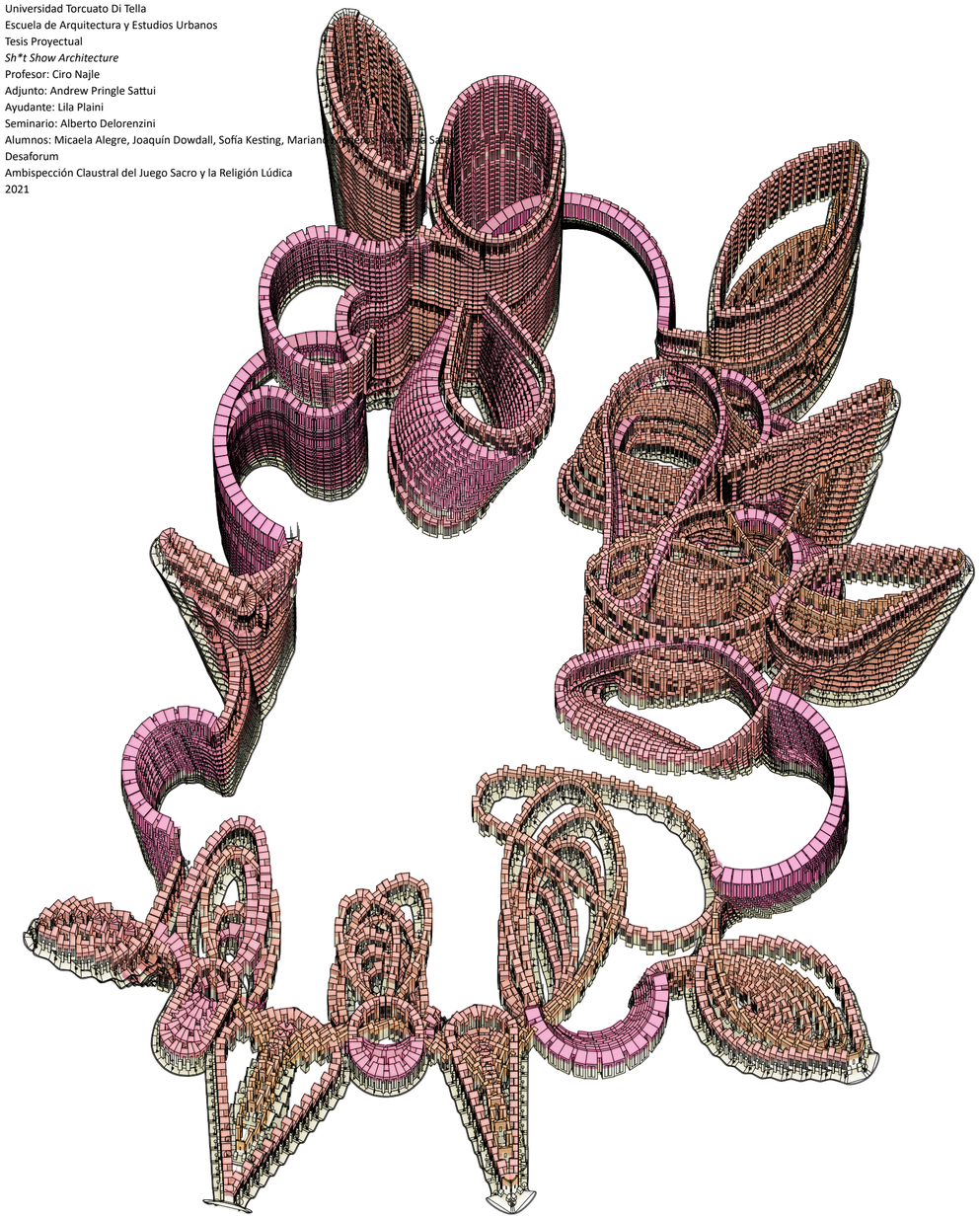
Evaluaciones

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Se realizan mapeos del modelo que dan cuenta de ciertas cualidades emergentes del mismo. Por otro lado, las evaluaciones buscan reconocer problemas en el proyecto que resulten en emergentes.

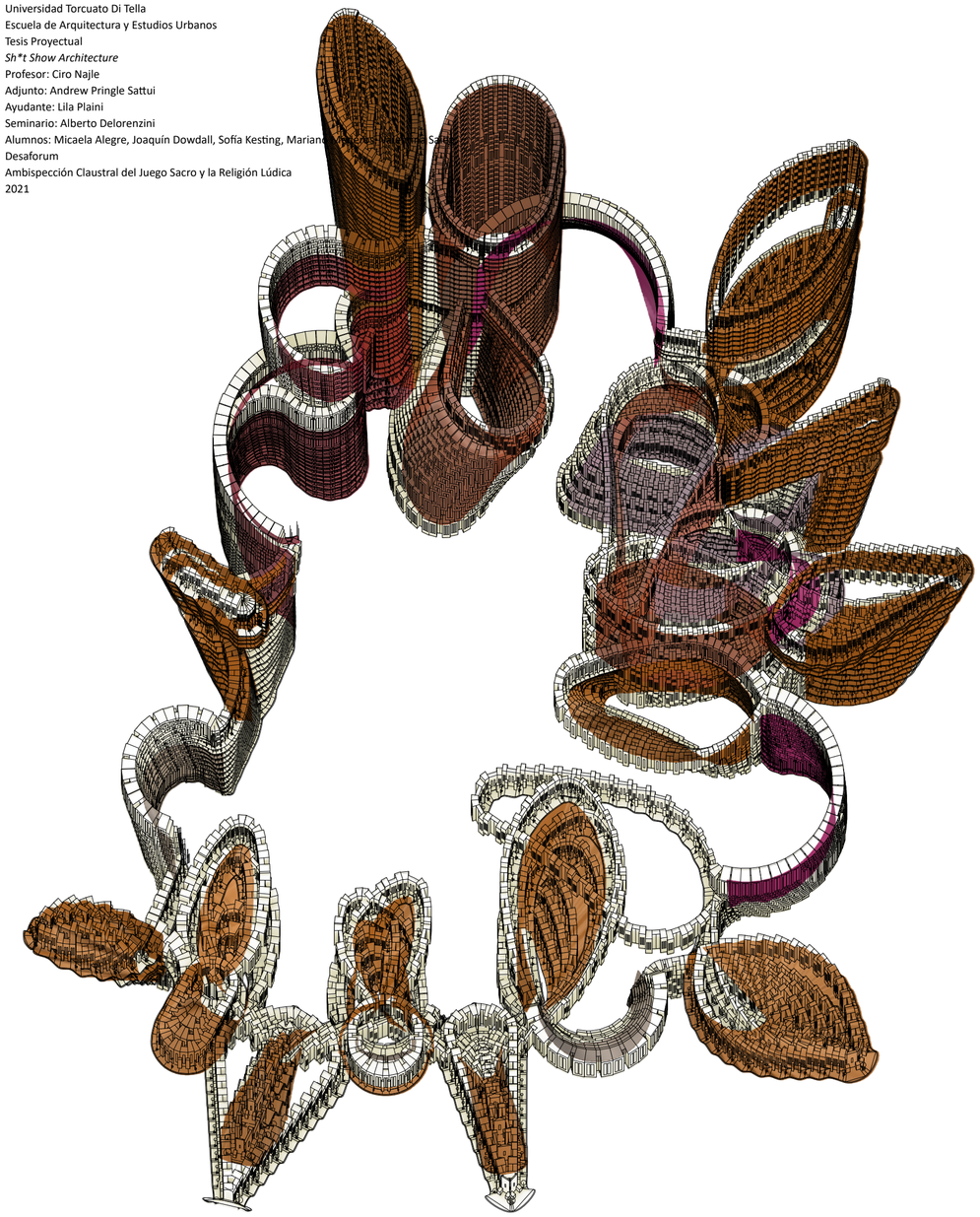
Entre los mapeos se diferencian las tipologías de ábside y *loop* según la traslación y radio de los centros de giro siendo ábsides cuando la circunferencia forma parte del claustro y *loop* cuando se despega de él. Estas diferencian las variables de tendencia por tipología. Se mapea a su vez las tipologías de valle, torre y cúpula como emergentes de las extrapolaciones de cada tipología.

Entre las evaluaciones se estudia el grado de interioridad de los patios que analiza que tan extrovertidos o introvertidos son los patios resultado de los *loops* y su relación con el claustro.
La inclinación de las plataformas que determinan puntos de acceso a las Trayectorias Bucleadas.
Se analiza la intersección de unidades con las Trayectorias Bucleadas de basamento-desarrollo-remate que permiten el paso de las montañas rusas generando mayor porosidad. Se identifican los desniveles entre unidades de un mismo nivel. Se evalúa la continuidad de los núcleos verticales. Se mide la religiosidad de las unidades según su proporción siendo las más religiosas aquellas de mayor dimensión y menos las más chicas que están en relación a las plataformas lúdicas. Por último, se evalúa qué tan lúdica es la montaña rusa según su inclinación, adquiriendo mayor velocidad a mayor inclinación y siendo más calma a menor inclinación.



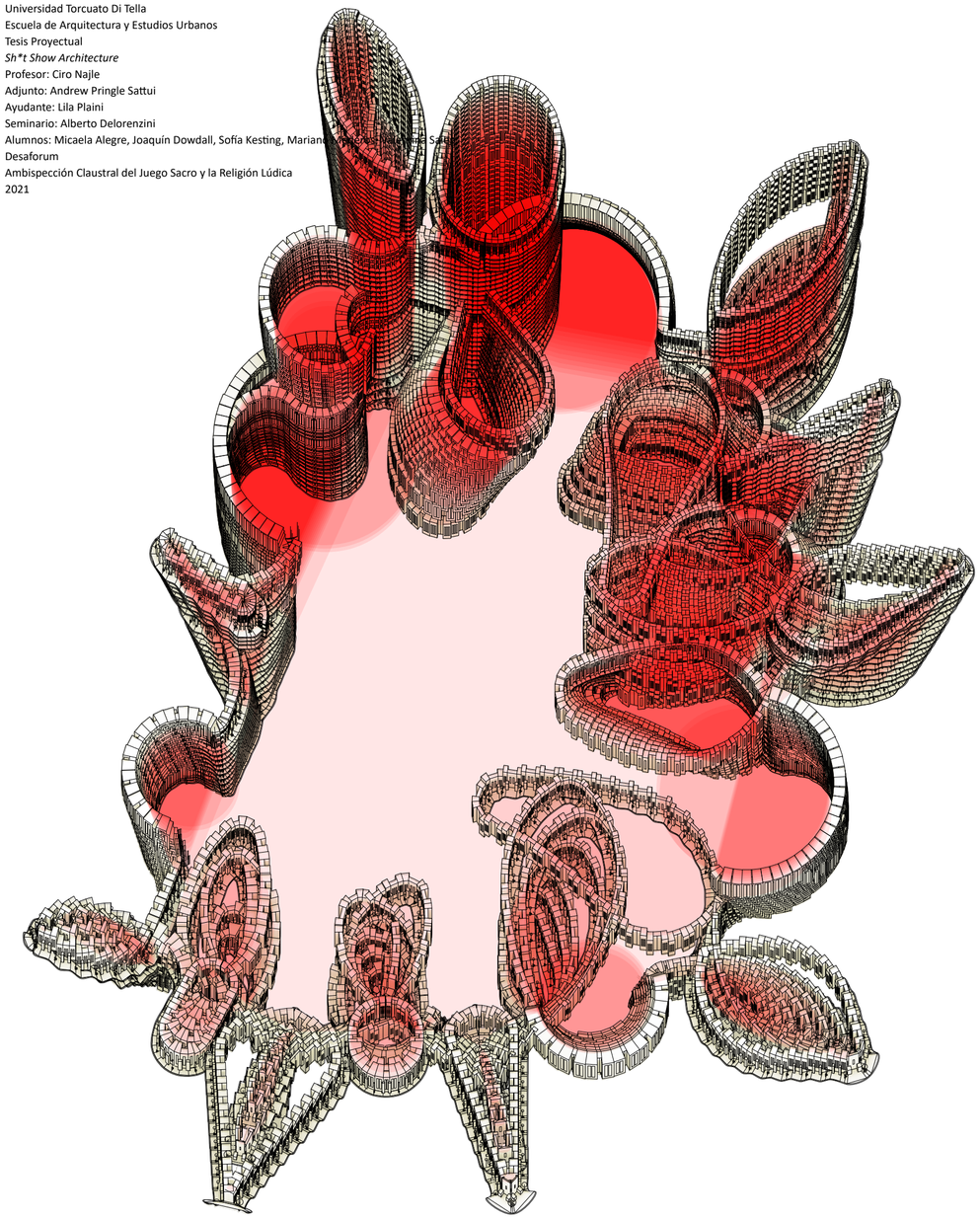
Mapeo de grado de religión y ocio. Axonometría. Escala 1:3700. Se identifican en tonos de magenta los momentos mas religiosos del proyectos relacionados a variables del *Resort Building* con unidades de mayores dimensiones, núcleos chicos y plataformas de juegos menores. En tonos de naranjas los momentos mas ociosos del proyecto relacionados a las variables del *Theme Park* con unidades de menores dimensiones, núcleos grandes y plataformas mayores y mas pobladas de juegos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano [illegible] Sa
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



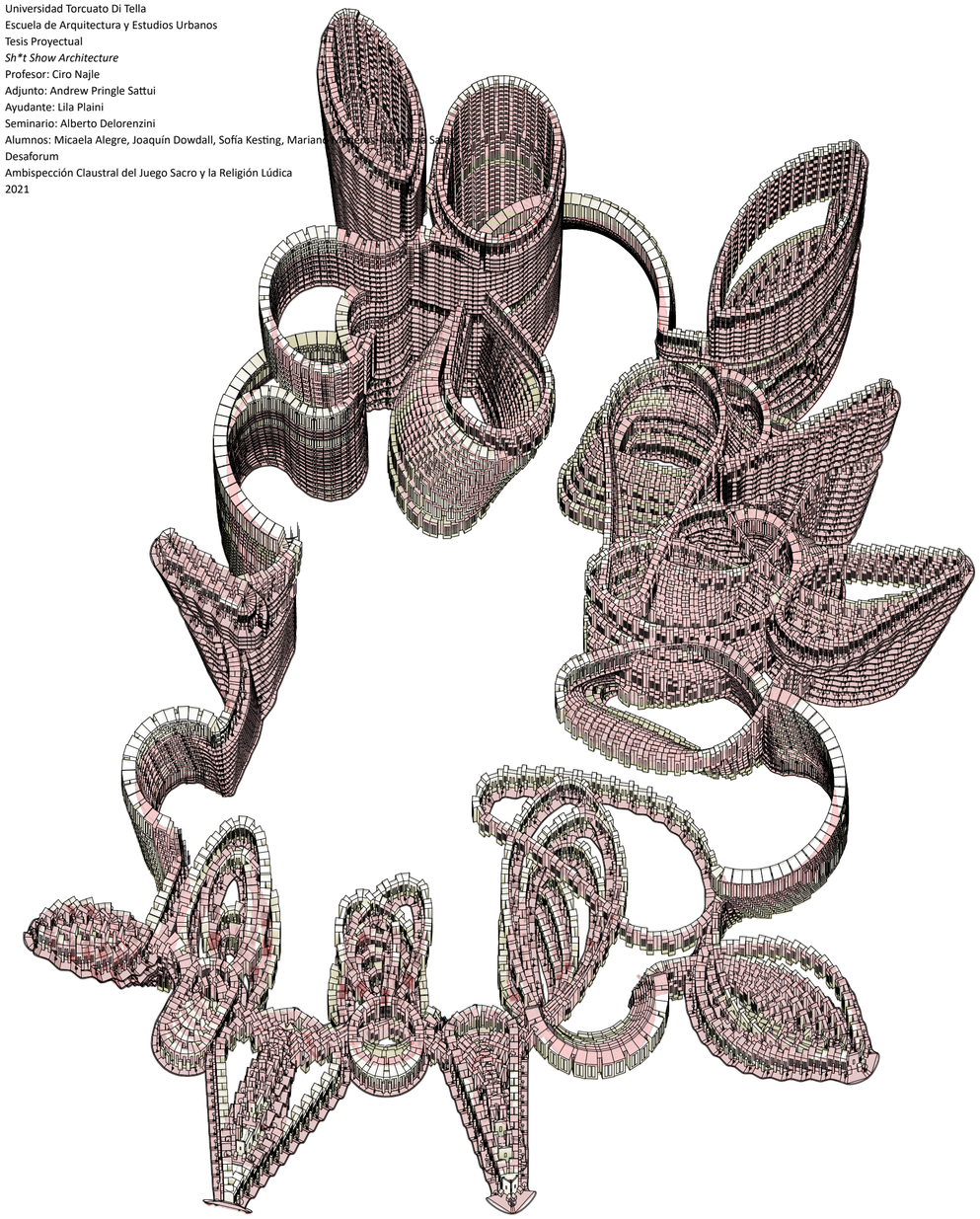
Mapeo de grado de cúpulas, valles y torres. Axonometría. Escala 1:3700. Se identifican las cúpulas en magenta asociándolas a lo religioso, los valles en naranja asociándola a lo lúdico y las torres en rojo y se aclaran según si se encuentra en un ábside religioso o en un *loop* lúdico combinado con la contraria.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano [illegible], [illegible] Sa
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

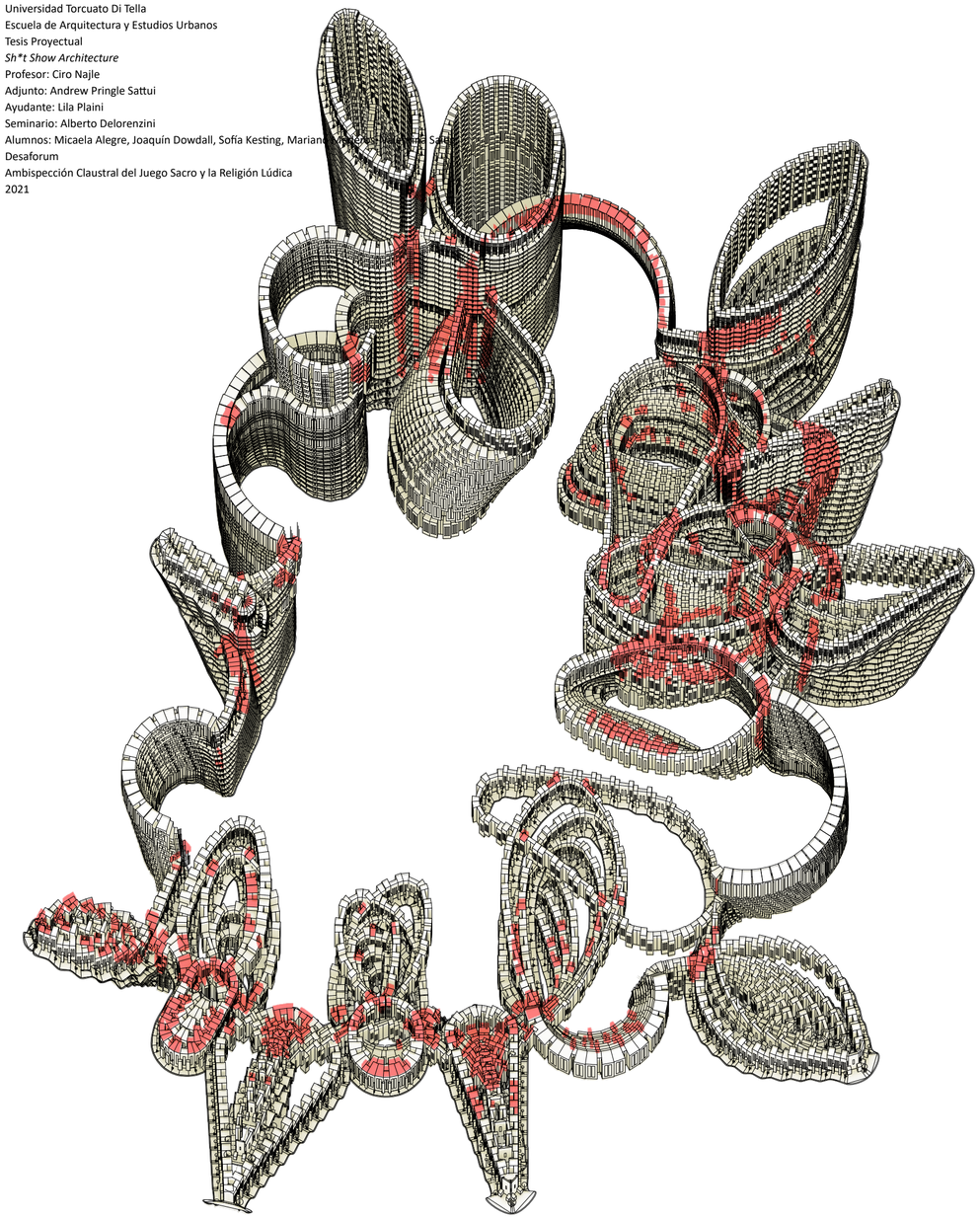


Evaluación de patios. Axonometría. Escala 1:3700. Se identifica que hay patios encerrados dentro de otros patios mayores, se identifica en tonos de rojo oscuro los patios que son encerrados por más cantidad de patios. Existe el claustro, patios extrovertidos y patios introvertidos.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano [illegible], [illegible] Sa
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021

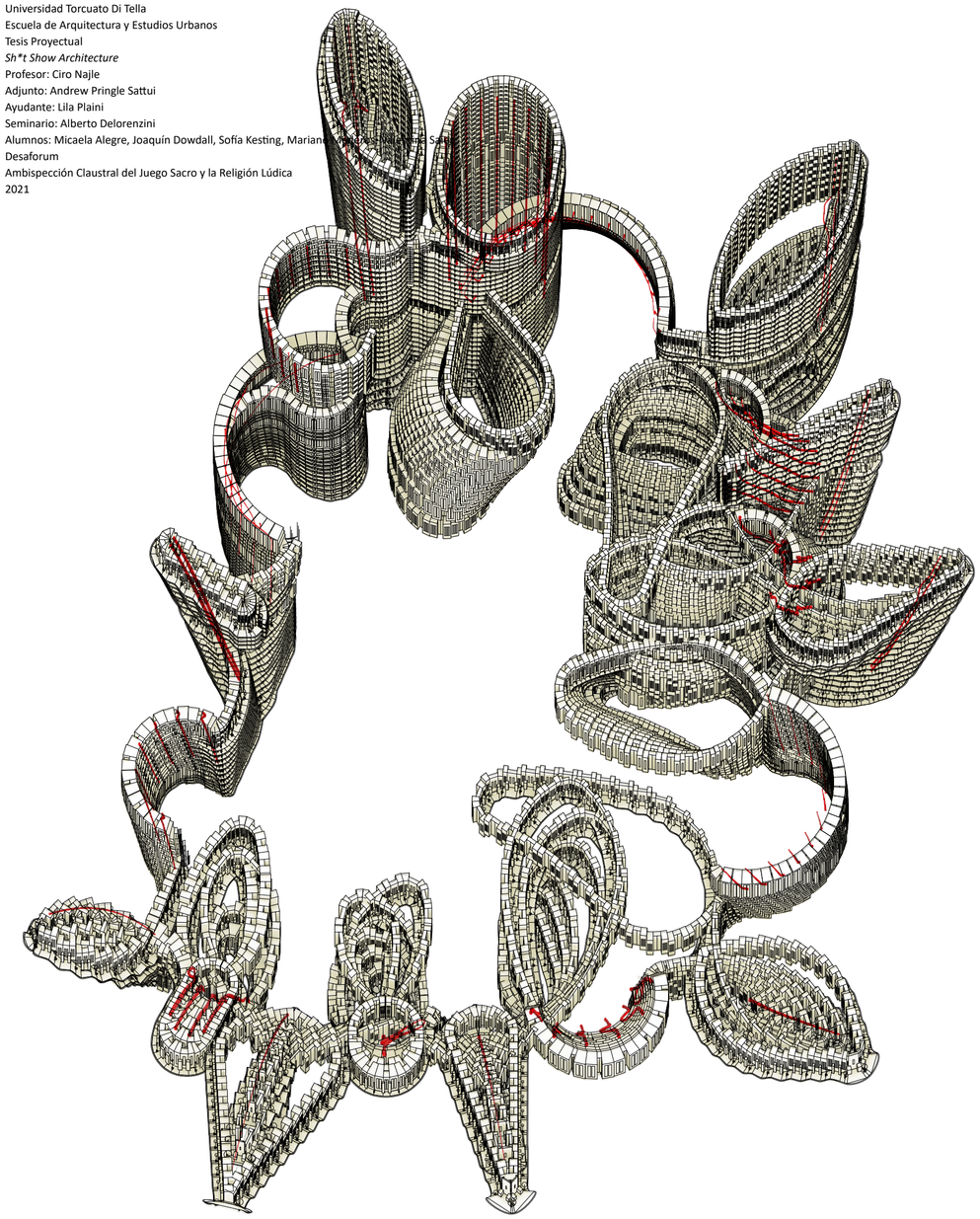


Evaluación pendiente de plataformas. Axonometría. Escala 1:3700. Se analiza la pendiente de las plataformas identificando las más planas en tonos de rojos claros que van a funcionar como paradas para las montañas rusas y en tonos de rojos oscuros las que tienen mayor pendiente y van a ser de transición.



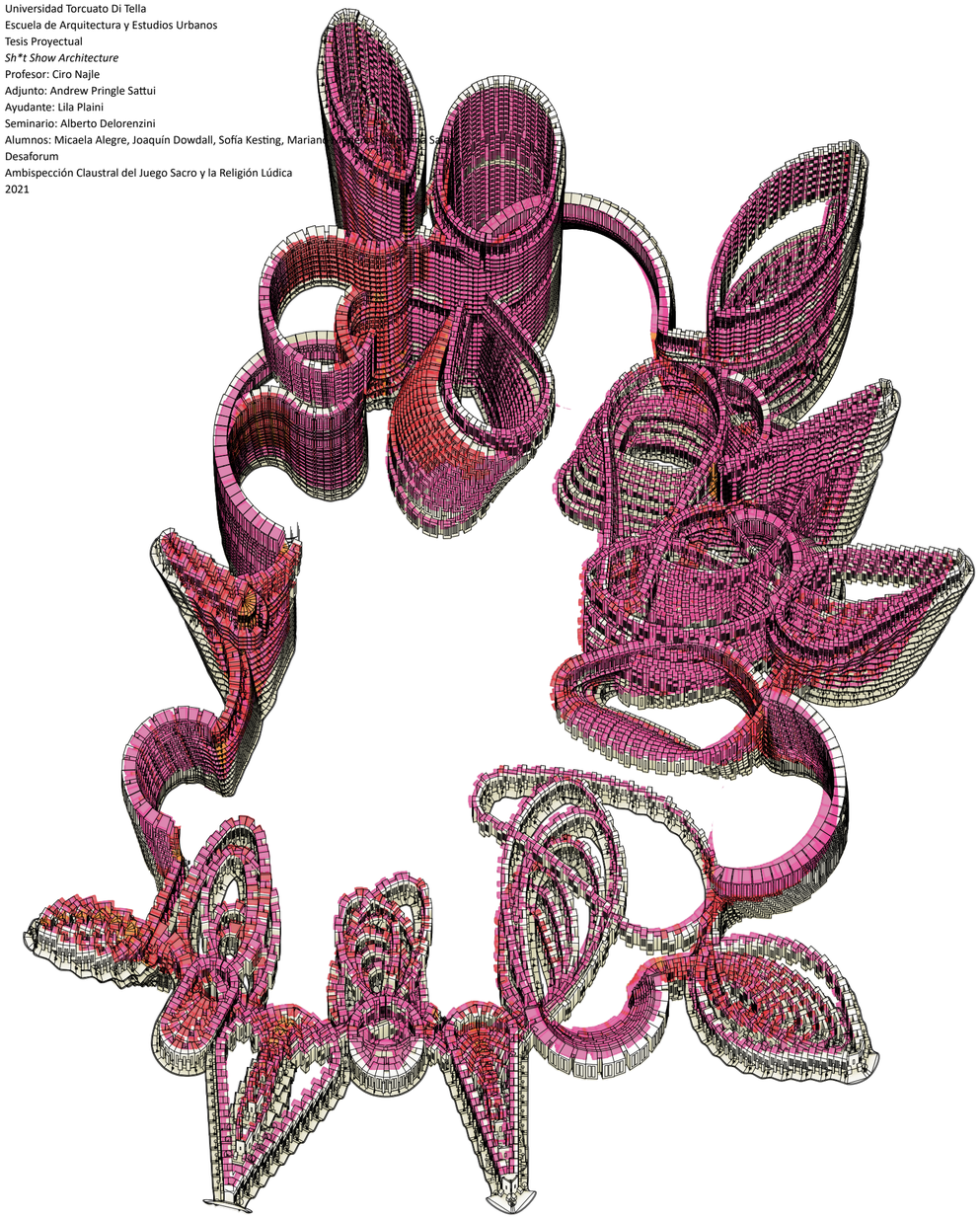
Evaluación intersecciones de montañas rusas con unidades. Axonometría. Escala 1:3700. Se indentifican las unidades intersecadas por el recorrido de la montaña rusa generando porosidades en el proyecto y abriendo pasos para la circulación de la montaña rusa.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano [illegible], [illegible] Sa
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



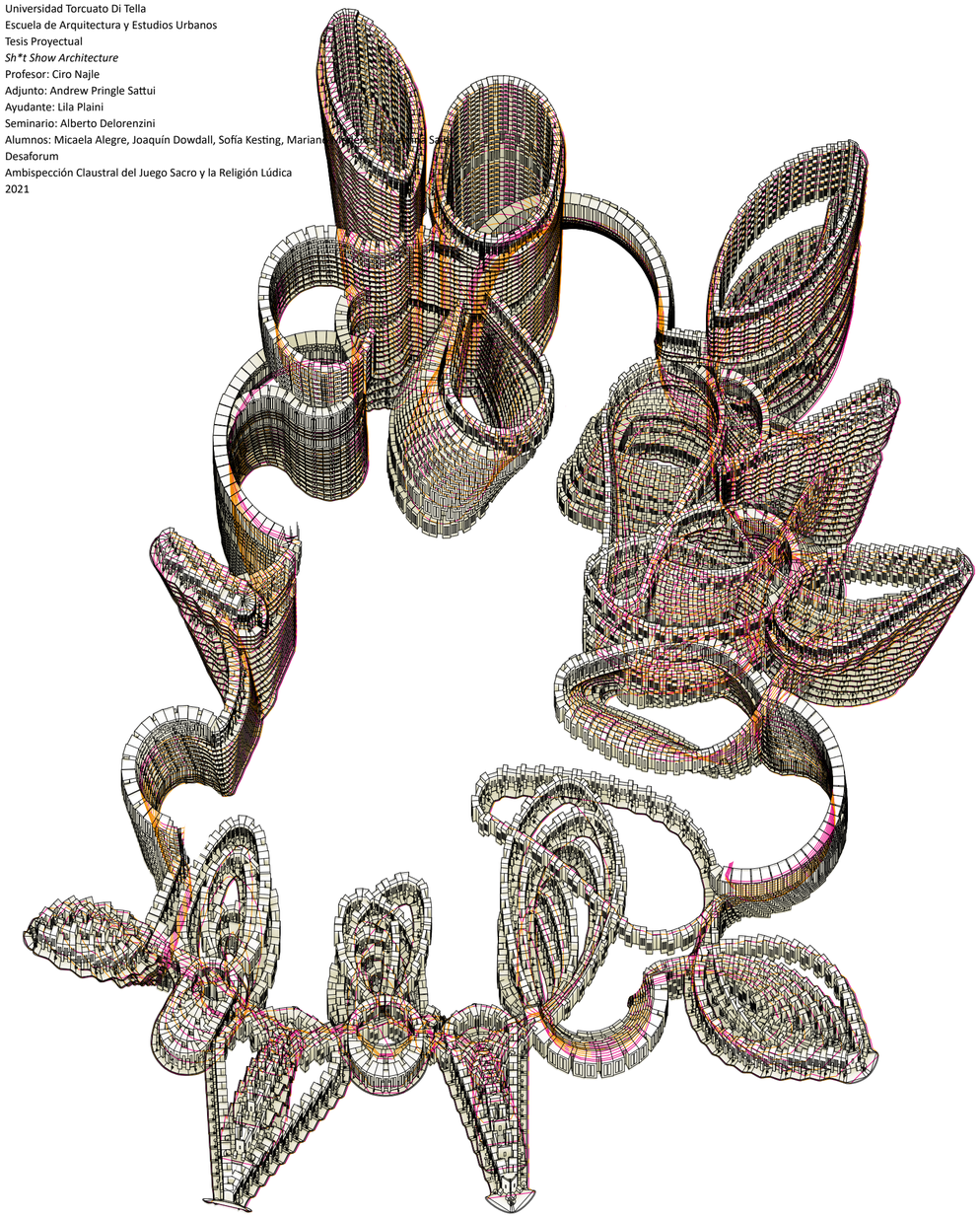
Evaluación de continuidad de núcleos verticales. Axonometría. Escala 1:3700. Se trazan vectores que muestran la continuidad de los núcleos verticales siendo más quebrados los segmentos más discontinuos que requieren una redistribución de unidades.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano [illegible]
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Evaluación religiosidad de las unidades. Axonometría. Escala 1:3700. Se miden la relación de las proporciones de las unidades, a más largo y menor ancho mas religiosas.

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual
*Sh*t Show Architecture*
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano [illegible]
Desaforum
Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica
2021



Evaluación de que tan lúdica es la montaña rusa. Axonometría. Escala 1:3700. Se analizan las inclinaciones de las montañas rusas siendo más lúdicas y con mayor velocidad las de mayor inclinación y más religiosas y de menor velocidad las de menor inclinación.

APÉNDICE

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Modelo Singular. Claustrópolis. Zoom de la planta.

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

Fuentes de la Tesis

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Formas de lo Sublime

Seminario de lo sublime 01_02
Haute Montagne.
Carl Gustav Carus. 1824.
[Pintura al óleo sobre lienzo]. Essen, Museo Folkwang.
Mondaufgang über einsamem Ufer.
Caspard David Friedrich. 1839.
Shade and Darkness. Joseph Mallord William Turner. 1843. [Pintura al óleo sobre lienzo]. Musée National des Beaux-Arts du Québec. URL: https://www.tate.org.uk/art/artworks/turner-shade-and-darkness-the-evening-of-the-deluge-n00531
Waves breaking on a lee shore at margate.
Joseph Mallord William Turner. 1840. [Pintura al óleo sobre lienzo]. Turner Collection: Found in Turner's Studio: Seascapes. URL: https://www.tate.org.uk/art/artworks/turner-waves-breaking-on-a-lee-shore-at-margate-study-for-rockets-and-blue-lights-n02882

Cas(e)ting

Imágenes 02_01
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Planta satelital.
Fuente: https://www.coam.org/media/Default%20Files/fundacion/biblioteca/revista-arquitectura-100/1981-1986/docs/revista-articulos/revista-arquitectura-1986-n258-pag45-47.pdf
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Planta de geometría.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Planta de unidades.
Fuente: Item 1985 Ricardo Bofill + Leon Krier ARCHITECTURE URBANISM & HISTORY MoMA SC catalog. https://www.worthpoint.com/worthopedia/1985-ricardo-bofill-leon-krier-1782522691

Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Vista y detalles constructivos de la fachada.
Fuente:https://www.coam.org/media/Default%20Files/fundacion/biblioteca/revista-arquitectura-100/1981-1986/docs/revista-articulos/revista-arquitectura-1986-n258-pag45-47.pdf
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior oblicua.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior oblicua lateral.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior oblicua lateral, conjunto en construcción.
Fuente: https://architizer.com/idea/375999/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Axonometría del proyecto general.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, quiebre del perímetro.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, vista del patio común hacia la entrada.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, fachada.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, quiebre del perímetro.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, detalle de la textura de la fachada.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, detalle de la circulación perimetral.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, quiebre del perímetro.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Block Plaza Apartments La Place du Nombre d'Or.
Fotografía exterior, entrada al conjunto.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/la-place-du-nombre-dor/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.
Planta Baja con distribución de programas.
Fuente: http://nspe.eventpedia.us/Event/InteractiveMap?MapKEY=8488d877-40f2-486c-ba4f-886b0b303855&CoordinateKEY=dd07c5b8-5d7a-428b-ae60-f0cdcf3d18e2&isPreview=False

Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.
Planta de tipo de habitaciones con conexión al núcleo de circulación vertical.
Fuente: https://www.espanol.marriott.com/hotels/event-planning/business-meeting/atlmq-atlanta-marriott-marquis/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.
Fotografía exterior oblicua.
Fuente: *Photo by* Timothy Hursley
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.
Fotografía exterior oblicua.
Fuente: https://www.sgh.com/projects/atlanta-marriott-marquis
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.
Corte transversal del edificio.
Fuente: https://www.espanol.marriott.com/hotels/travel/atlmq-atlanta-marriott-marquis/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.
Fuente: The Portman Archives, LLC, phto by David Naughton. https://www.portmanholdings.com/portfolio-posts/atlanta-marriott-marquis/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.
Fotografía de torre de habitaciones.
Fuente: https://www.marriott.com/hotels/travel/atlmq-atlanta-marriott-marquis/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía exterior frontal de torre de habitaciones.
Fuente: https://www.espanol.marriott.com/hotels/travel/atlmq-atlanta-marriott-marquis/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía interior, atrio central de abajo hacia arriba.
Fuente: Photo by Manuela Martin
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía interior, atrio central de abajo hacia arriba.
Fuente: Photo by Manuela Martin
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía interior, atrio central de abajo hacia arriba.
Fuente: Photo by Manuela Martin
*Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise.*Fotografía interior, atrio central frontal.
Fuente: Photo by Manuela Martin. https://portmanarchitects.com/project/atlanta-marriott-marquis-hotel/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía interior, detalle de pasillos.
Fuente: The Portman Archives, LLC, phto by David Naughton. https://www.portmanholdings.com/portfolio-posts/atlanta-marriott-marquis/
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía interior, detalle de conexiones al núcleo central.
Fuente: The Portman Archives, LLC, phto by David Naughton. https://www.portmanholdings.com/portfolio-posts/atlanta-marriott-marquis/

Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía interior, detalle de barandas.
Fuente: photo by @connorscottmcmanus. https://twitter.com/AtlMarriottMarq/status/1227623505778356231/photo/1
Research, Resort Buildings. Tower Atrium Hotels Atlanta Marriot Marquise. Fotografía interior, detalle de barandas.
Fuente: Photo by Manuela Martin
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Diagrama de implantación.
Fuente: https://archello.com/project/general-motors-renaissance-center-overall
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Diagrama de planta.
Fuente: https://averyreview.com/issues/issue-19/dissolving-in-a-circle
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Planta tercera torre.
Fuente: https://www.loopnet.com/Listing/100-Renaissance-Ctr-Detroit-MI/20730825/
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Planta basamento.
Fuente: https://portmanarchitects.com/project/renaissance-center/
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía vista general.
Fuente: https://www.foodmoodmag.it/read/instagram-e-architettura
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Sección.
Fuente: https://portmanarchitects.com/project/renaissance-center/
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Axonometría diagramática general.
Fuente: Imagen por Alina McConnochie
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Axonometría diagramática del basamento.
Fuente: https://averyreview.com/issues/issue-19/dissolving-in-a-circle
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía perspectivada exterior.
Fuente: https://www.sndfilms.com/john-portman-a-life-of-building/
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía frontal exterior.
Fuente: https://www.foodmoodmag.it/read/instagram-e-architettura
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía frontal exterior con entorno.
Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Renaissance_Center
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía lateral exterior.
Fuente: https://portmanarchitects.com/project/renaissance-center/

Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía frontal atrio interior.
Fuente: https://pixels.com/featured/lobby-of-the-renaissance-center-john-mcgraw.html
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía superior atrio interior.
Fuente: https://ar.pinterest.com/pin/192599321536402615/
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía inferior atrio interior.
Fuente: https://ar.pinterest.com/pin/105060603786498376/
Research, Resort Buildings. Tower Plynth Atrium Hotels Renaissance centre.
Fotografía lateral atrio interior.
Fuente: https://ar.pinterest.com/pin/530721137330512886/
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Planta.
Fuente: https://divisare.com/projects/258763-ricardo-bofill-taller-de-arquitectura-xanadu
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Planta 2.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116cf8bb3fc-4b8afb000032-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-plan-at-m?next_project=no
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Planta 1.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116cff5b3f-c4b0843000033-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-plan-at-m?next_project=no
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Planta 6.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116d14cb3f-c4b0843000037-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-plan-at-15m?next_project=no
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/xanadu/
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Vista exterior 1.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116cf5eb3f-c4b0843000031-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-image
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Vista exterior 2.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116d035b3fc-4b8afb000034-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-image?next_project=no
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Vista exterior 3.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116cd55b3fc-4b8afb000030-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-image?next_project=no

Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Vista Exterior 4.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116d187b3fc-4b8afb000038-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-image?next_project=no
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Vista Exterior 5.
Fuente: https://ricardobofill.com/es/projects/xanadu/
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Vista exterior detalle 1.
Fuente: https://divisare.com/projects/258763-ricardo-bofill-taller-de-arquitectura-xanadu
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Vista exterior detalle 2.
Fuente: https://divisare.com/projects/258763-ricardo-bofill-taller-de-arquitectura-xanadu
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Atrio Interior.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116d311b3f-c4b084300003f-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-image?next_project=no
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Espacio común interior.
Fuente: https://www.archdaily.com/332168/ad-classics-xanadu-ricardo-bofill/5116d307b3fc4b-57d900003e-ad-classics-xanadu-ricardo-bofill-image?next_project=no
Research, Resort Buildings. Tower Courtyard Apartments, Xanadu.
Detalle intersticio, unidad planta baja.
Fuente: http://hicarquitectura.com/2018/06/ricardo-bofill-xanadu-1971/
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Diagrama de juegos y dificultades.
Fuente: http://bigdaddydavesbitsandpieces.blogspot.com/2013/12/west-edmonton-mall-alberta-canada.html
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Diagrama de juegos 1.
Fuente: https://allanwhincup.artstation.com/projects/RYVKwm
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Diagrama de juegos 2.
Fuente: https://allanwhincup.artstation.com/projects/RYVKwm
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Diagrama de juegos 3.
Fuente: https://allanwhincup.artstation.com/projects/RYVKwm
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Vista interior montaña rusa roja.
Fuente: https://www.travelalberta.com/mx/listings/galaxy-land-west-edmonton-mall-1123/
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Vista interior montaña rusa amarilla.
Fuente: https://alchetron.com/Galaxy-Orbiter

Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Vista interior montaña rusa y carrousel.
Fuente: https://curiocity.com/calgary/lifestyle/west-edmonton-malls-galaxyland-is-getting-a-completely-new-look/
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Vista interior montaña rusa del tren.
Fuente: Fotografía proporcionada por la gerencia de Galaxyland en 2016
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Montaña rusa, recorrido recto.
Fuente: https://www.glassdoor.ca/Photos/West-Edmonton-Mall-Office-Photos-IMG1324704.htm
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Montaña rusa, recorrido curvo.
Fuente: https://www.reddit.com/r/rollercoasters/comments/9byt4s/my_favorite_coaster_so_far_mindbender_at/
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Montaña rusa, recorrido loop.
Fuente: https://alchetron.com/Galaxy-Orbiter
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Montaña rusa, recorrido loop.
Fuente: http://www.coastergallery.com/2007/Galaxyland27.html
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Otras atracciones, juegos de monedas
Fuente: https://www.bloglovin.com/blogs/moms-munchkins-4749999/galaxyland-in-west-edmonton-mall-4968120351
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
juegos principiantes, autos chocadores
Fuente: https://www.wem.ca/play/attractions/galaxyland/rides/cosmos-space-derby
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Juegos intermedios, revolución cósmica
Fuente: https://www.themeparkarchive.com/parks/galaxyland/cosmic-spinner
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
juegos avanzados, hamacas voladoras
Fuente: https://www.raisingedmonton.com/toddler-time-season-pass-60-galaxyland-world-water-park-rest-season/
Research, Theme Parks. Amusement Parks Galaxyland.
Fotografía aérea exterior.
Fuente: https://bringmethenews.com/minnesota-lifestyle/new-250
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Diagrama en axonometría del parque.
Fuente: https://www.wem.ca/play/attractions/world-waterpark/slides/park-map
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Diagrama en planta detalle.
Fuente: http://www.secretworldonline.com/symonjerycho/Travelogues/050831-050920CanadaTripIII/SystemFiles/050918/050918.htm

Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Diagrama en planta.
Fuente: https://www.clbxg.com/World-Waterpark/
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Vista frontal, pileta principal y estructura de andamios.
Fuente: https://www.infobae.com/2015/10/19/1763333-el-mall-mas-grande-estados-unidos-tendra-sede-miami/
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Vista frontal, estructura de andamios.
Fuente: https://carepros.ca/community-event/family-day-at-wem-world-waterpark/
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Vista frontal, toboganes.
Fuente: https://thetravelhackinglife.com/nessies-revenge-world-waterpark/
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Vista trasera, pileta principal.
Fuente: https://line.17qq.com/articles/chkllcpcv_p2.html
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Pileta de escala chica.
Fuente: https://www.flickr.com/photos/daveynin/36451723083
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Pileta de escala media.
Fuente: fotografía por Catherine Slesor
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Pileta con movimiento.
Fuente: https://www.flowrider.com/location/west-edmonton-mall/
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Pileta principal de escala grande.
Fuente: https://fdocuments.ec/document/records-guinnes-del-mon.html
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Toboganes rectos.
Fuente: https://www.naviri.org/2017/08/world-waterpark.html
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Toboganes ondulados.
Fuente: https://twitter.com/official_wem/status/993203808149925888
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Toboganes enroscados.
Fuente: https://fr.tripadvisor.ch/LocationPhotoDirectLink-g154914-d184624-i47401907-World_Waterpark-Edmonton_Alberta.html
Research, Theme Parks. Water Parks World Water Park.
Toboganes en loop.
Fuente: https://line.17qq.com/articles/gsnghmfsy.html
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Diagrama de zonificación de tipos de escalada en planta.
Fuente: https://tickboard.de/routen

Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía aérea del centro de escaladas.
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletteranlage
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía aérea del conjunto de edificios.
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletteranlage
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía detalle del Linke Halle.
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletteranlage
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía interior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletterfotos
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía interior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletterfotos
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía interior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletterfotos
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía interior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletterfotos
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía interior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletterfotos
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía interior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/kletterfotos
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía exterior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/bouldern
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía exterior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/bouldern
Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía exterior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/bouldern

Research, Theme Parks. Climbing Parks DAV Climbing and Bouldering Center of Munich. Fotografía exterior
Fuente: https://www.kbthalkirchen.de/gallerie/nggallery/klettern-bouldern/bouldern
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Axonometría general, distribución de las atracciones.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía general.
Fuente: https://www.instagram.com/p/B1kfrCRn8br/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía general.
Fuente: https://galaxymultirides.com/the-largest-indoor-inflatable-adventure-park-in-the-usa/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía general.
Fuente: https://www.wfla.com/mobile/welcome-to-florida-inflatable-adventure-park-jumpin-fun-in-flata-park-opens-in-sarasota-county-2/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía general.
Fuente: https://www.heraldtribune.com/news/20190908/nations-largest-inflatable-adven-ture-park-opens-in-sarasota
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía general.
Fuente: https://www.wfla.com/mobile/welcome-to-florida-inflatable-adventure-park-jumpin-fun-in-flata-park-opens-in-sarasota-county-2/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, Moon Bounce.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/*Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park.*Fotografía interior, WipeOut Balls.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park.. Fotografía interior, AirWall Climb.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, Ninja Wall.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, Adrenalator.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, Mountain Climb Slide.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, DodgeBall Xtreme.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, Bish-Bash Tubes.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, Melt Down.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/
Research, Theme Parks. Inflatable Parks Jumpin Fun Inflata Park. Fotografía interior, Battle Beam.
Fuente: https://jfipark.com/jfi-attractions/

BIBLIOGRAFÍA

Biblioteca de la Tesis

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

Longino (1987) *De lo sublime y de lo bello,* Madrid, Técnos.
Saint-Girons, B. (2006) *Lo Sublime.* Madrid.
Bofil, P. (2015). *Ricardo Bofil, Taller de arquitectura.* Ed. Andrew Ghadimi.
Capitel, A. (2005) *La Arquitectura del patio.* Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
Zevi, B. (1960) *Poética de la arquitectura neoplástica*. Buenos Aires. Victor Lerú.
Wölfflin, H. (1986) *Renacimiento y Barroco.* Barcelona. Ediciones Paidós.
Summerson, J. (1980). *El lenguaje clásico de la arquitectura.* Londres. (1.a ed.) Editorial Gustavo Gili.
Denison, L. (1905). *The Biggest Playground in the World.* Munsey's Magazine.
Koolhaas, R. (2004). *Delirio de Nueva York.* Editorial Gustavo Gili.
Deleuze, G., & Guattari, F. (2020). Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia (1.a ed.). PRE-TEXTOS.
Badiou. (1999) El ser y el acontecimiento. Manantial.
Burke, E. (1757) De lo sublime y de lo bello. Barcelona. Tecnos SA.
Saint Girons, B. (2008). Lo Sublime, Barcelona, A. Machado Libros.
Borges, J. L. (2011). Ficciones. Penguin Random House Grupo Editorial SA de CV.
Assunto, R. (1986) Naturaleza y razón en la estética del setecientos. Barcelona. Visor.
Nietzsche. (1954) Band 2. p. 202-203.
Kundero, M. *La insoportable levedad del ser*.
Hegel. *Estética, La forma del arte simbólico.* p. 119.
Platón. *Timeo* 30.
Nietzsche. *El nacimiento de la tragedia*. p. 61.
Platón. *Timeo* 31b.
Kant, I. *Crítica del juicio, Analítica de lo sublime.*
Lyotard, J-F. *Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo.*
Eco, U. *Apolíneo y dionisiaco.*
Koyre, A. *Del mundo cerrado al universo infinito.*
Duchamp, M. (1957) *El proceso creativo.*
Adorno, T W. *(2004) Teoría estética.* Madrid.
Walter Benjamin. (1990) *El origen del drama barroco alemán.* Madrid.
Malevich, K. (1915) *Manifiesto suprematista.*
Urbanismo tardorracionalista. De la Carta de Atenas a la Ciudad Global

DESAFORUM

Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg

DESAFORUM

Ambispección Claustral del Juego Sacro y la Religión Lúdica

Universidad Torcuato Di Tella
Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos
Tesis Proyectual 2021
Sh*t Show Architecture
Profesor: Ciro Najle
Adjunto: Andrew Pringle Sattui
Ayudante: Lila Plaini
Seminario: Alberto Delorenzini
Alumnos: Micaela Alegre, Joaquín Dowdall, Sofía Kesting, Mariano Mederos, Valentina Saieg