

Beyond time

design week uruguay

acca

CONTENIDO

Revisión 02

1. Concepto de intervención
2. Estrategia de proyecto
3. Geometrales
4. Listado de materiales

CONCEPTO DE INTERVENCIÓN



"His whole life passes from that point on in that room, and he has no sense of time."
Stanly Kubrick

2001: A Space Odyssey
"Jupiter and Beyond the Infinite"

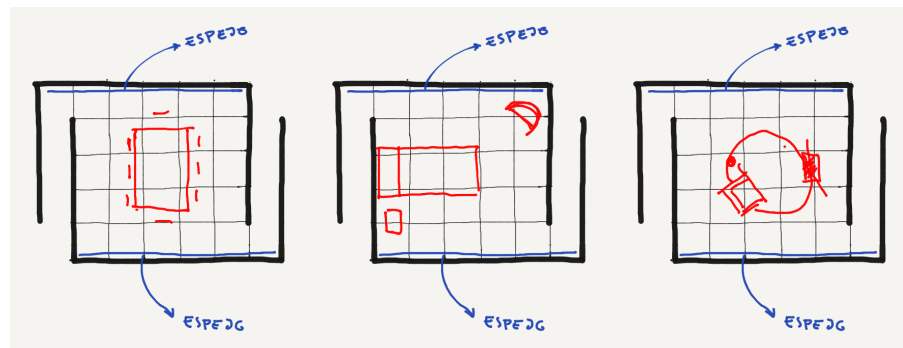
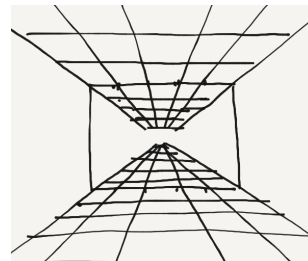
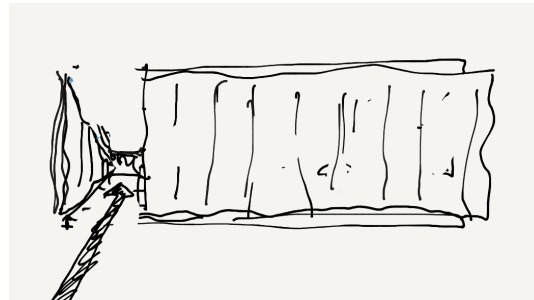
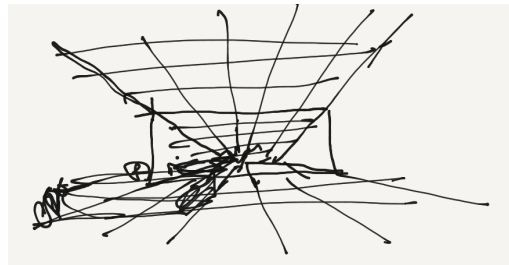
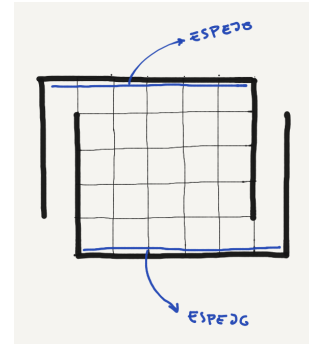
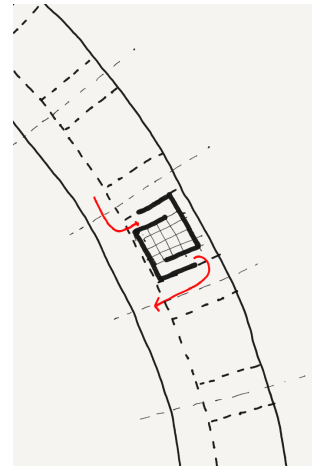
La arquitectura tiene la habilidad de manipular nuestra percepción del tiempo, tratándolo como una experiencia construida y moldeada por el espacio. En este concepto, el tiempo no se explora como una progresión lineal sino como una narrativa con múltiples capas, donde el pasado, presente y futuro coexisten dentro del mismo plano espacial. Al estirar o comprimir la percepción del tiempo, la arquitectura puede alterar profundamente nuestra experiencia, invitándonos a interactuar o relacionarnos con el tiempo no como un observador pasivo sino como un participante activo.

Mediante la manipulación de elementos espaciales como la disolución de límites, el uso de materiales monocromáticos, la alteración de la escala y la ausencia de sombras, este concepto juega con nuestros indicadores de tiempo, eliminando o distorsionando cualquier referencia familiar. Esto desorienta al observador, llevándolo a un estado donde el tiempo se vuelve fluido, relativo y profundamente subjetivo. Estímulos visuales, sonoros y táctiles se entrelazan con el espacio, creando disrupciones sensoriales que desafían la percepción convencional del paso del tiempo.

Al eliminar referencias claras del tiempo, la arquitectura construye una nueva narrativa temporal que involucra memoria, anticipación y una conciencia sensorial. La intervención juega con la tensión entre el pasado y el futuro, generando una procesión atemporal a través del espacio. Sin referencias fijas, el tiempo se convierte en una construcción infinita y maleable, que se adapta y transforma con la percepción y experiencia individual de cada uno.

Beyond Time busca crear una experiencia espacial inmersiva y participativa, que coloca al observador en un sitio donde el tiempo deja de ser una constante medible y pasa ser un relato mutable.

ESTRATEGIA DE PROYECTO



La intervención busca captar al observador para trasladarlo a la representación de un lugar cotidiano y doméstico, pero distorsionado, tanto por el hecho que no debería estar allí como por la alteración de sus supuestas reglas espaciales.

Con esto en mente, plantea un recorrido donde a través de diferentes actos o situaciones se busca experimentar distintas percepciones del tiempo.

Acto 1: Intriga y tentación

La propuesta se relaciona con el colectivo de la muestra apostando a la intriga, mostrándose hacia al exterior cómo un volumen ciego con planos que se desfazan y debelan algunos indicios de que existe un adentro y que algo allí sucede.

Acto 2: Comprimir y resetear

Procesión a través de un pasaje oscuro y estrecho, donde se despoja al observador de todo estímulo externo, transicionando hacia una descontextualización total.

Acto 3: Liberar, espacio infinito

Introducción a un espacio sin referencias del tiempo, donde se dificulta reconocer las reglas espaciales, los límites aparentan ser difusos, los objetos y personas no generan sombras y hay una abrumadora sensación de infinidad.

Acto 4: Reconocimiento y nostalgia

Uno empieza a reconocer objetos cotidianos a pesar de su inmaterialidad monocromática. Surge una experiencia relativa y subjetiva del tiempo en el cual pasado, presente y futuro se viven en simultáneo.

Acto 5: Vuelta a la “realidad”

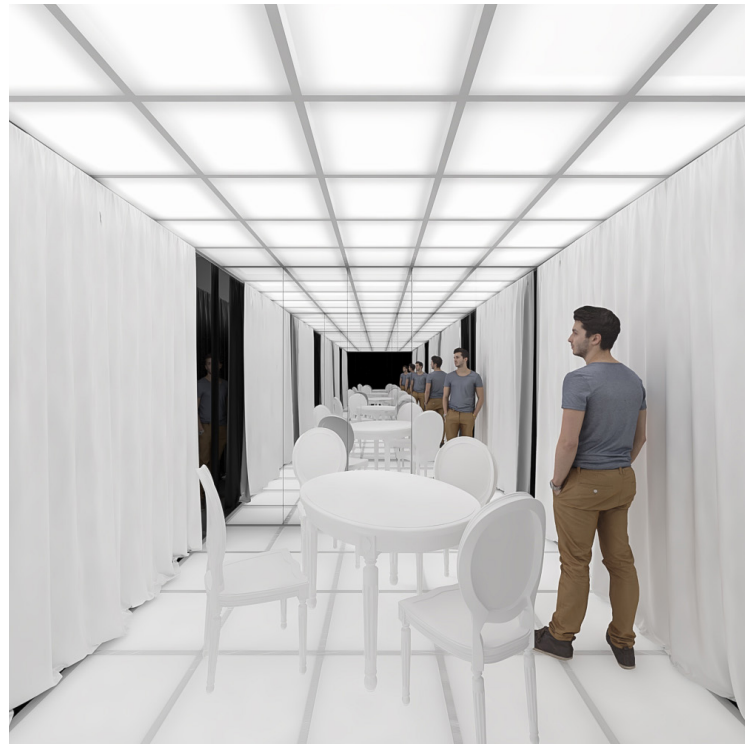
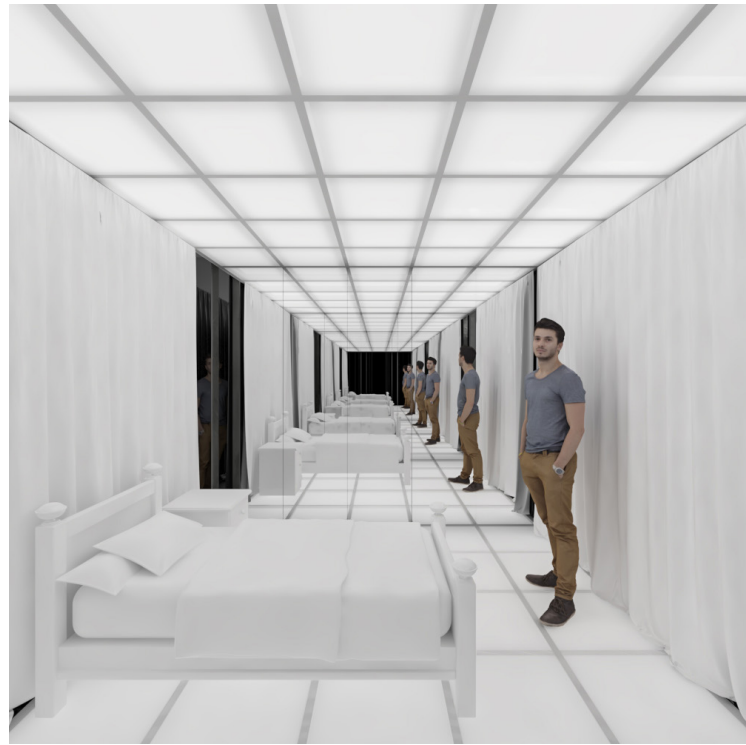
Una experiencia inversa y simétrica a la del acto 1, el mismo pasaje oscuro y estrecho te devuelve al contexto del evento.



Vista exterior



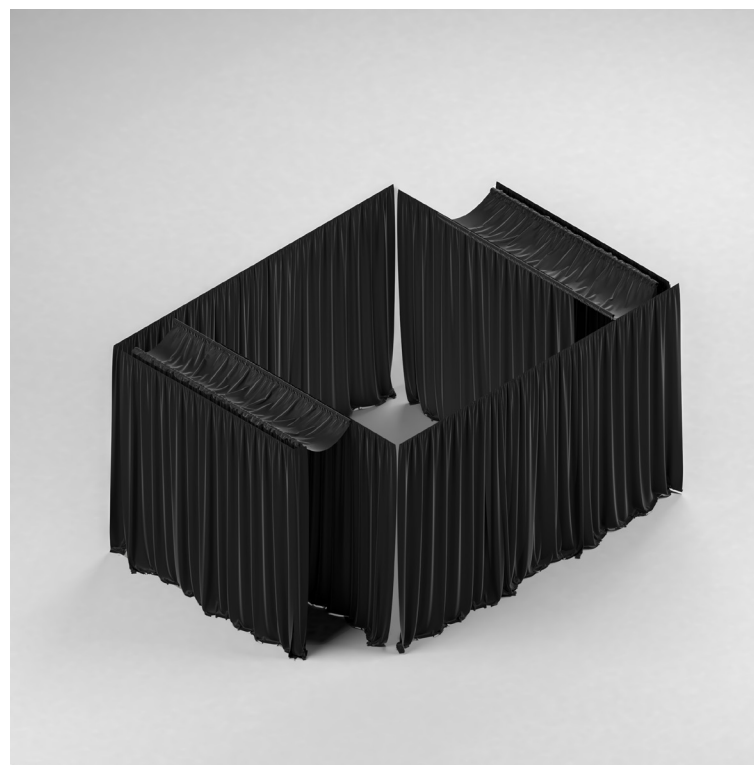
Vista interior



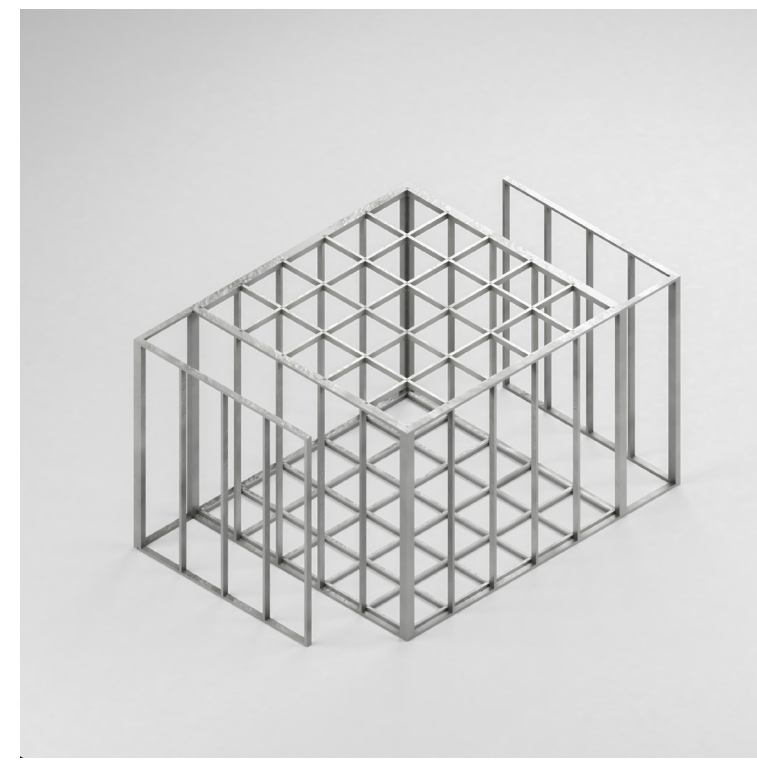
Opciones de equipamiento monocromático



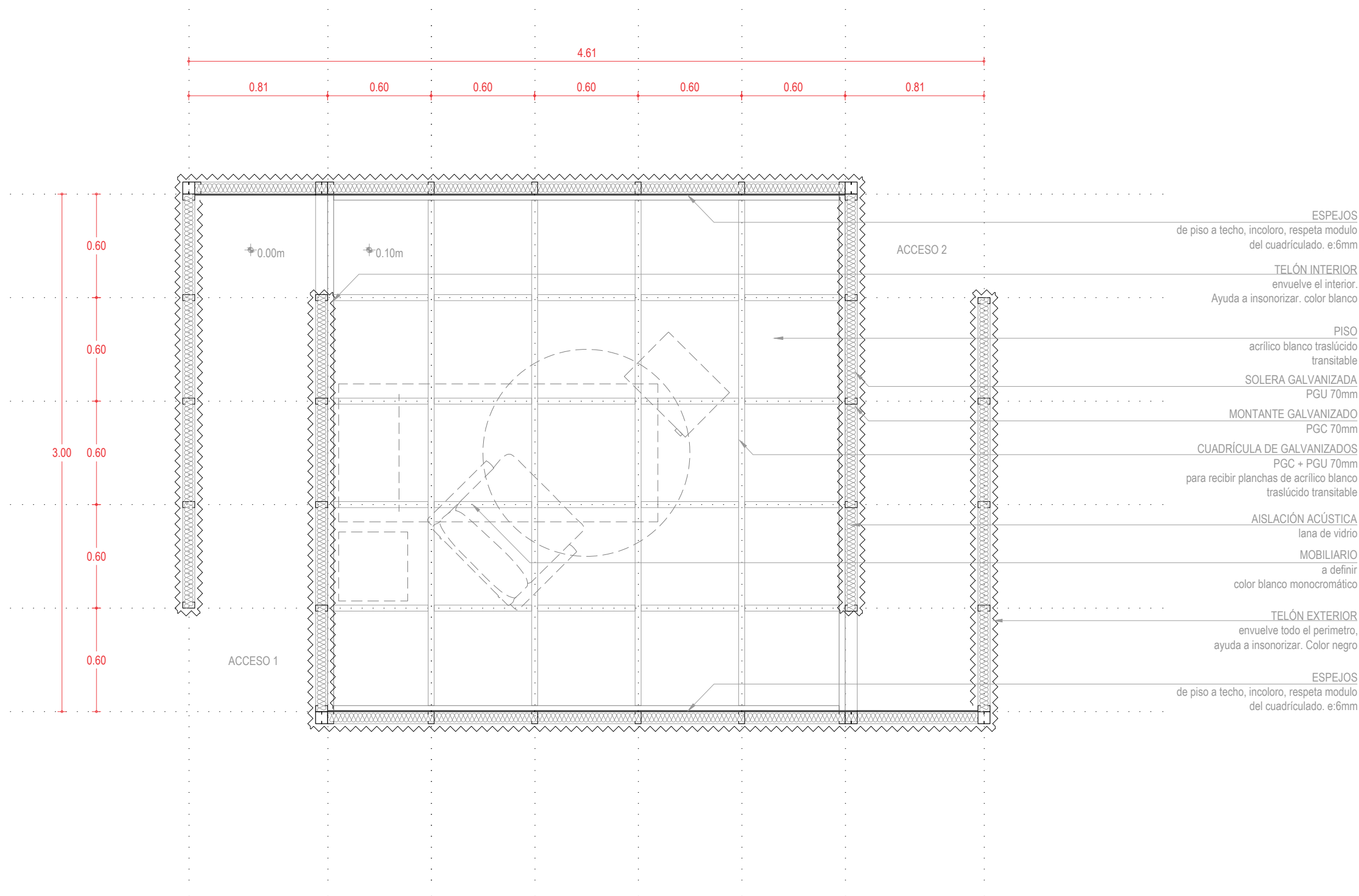
Conjunto

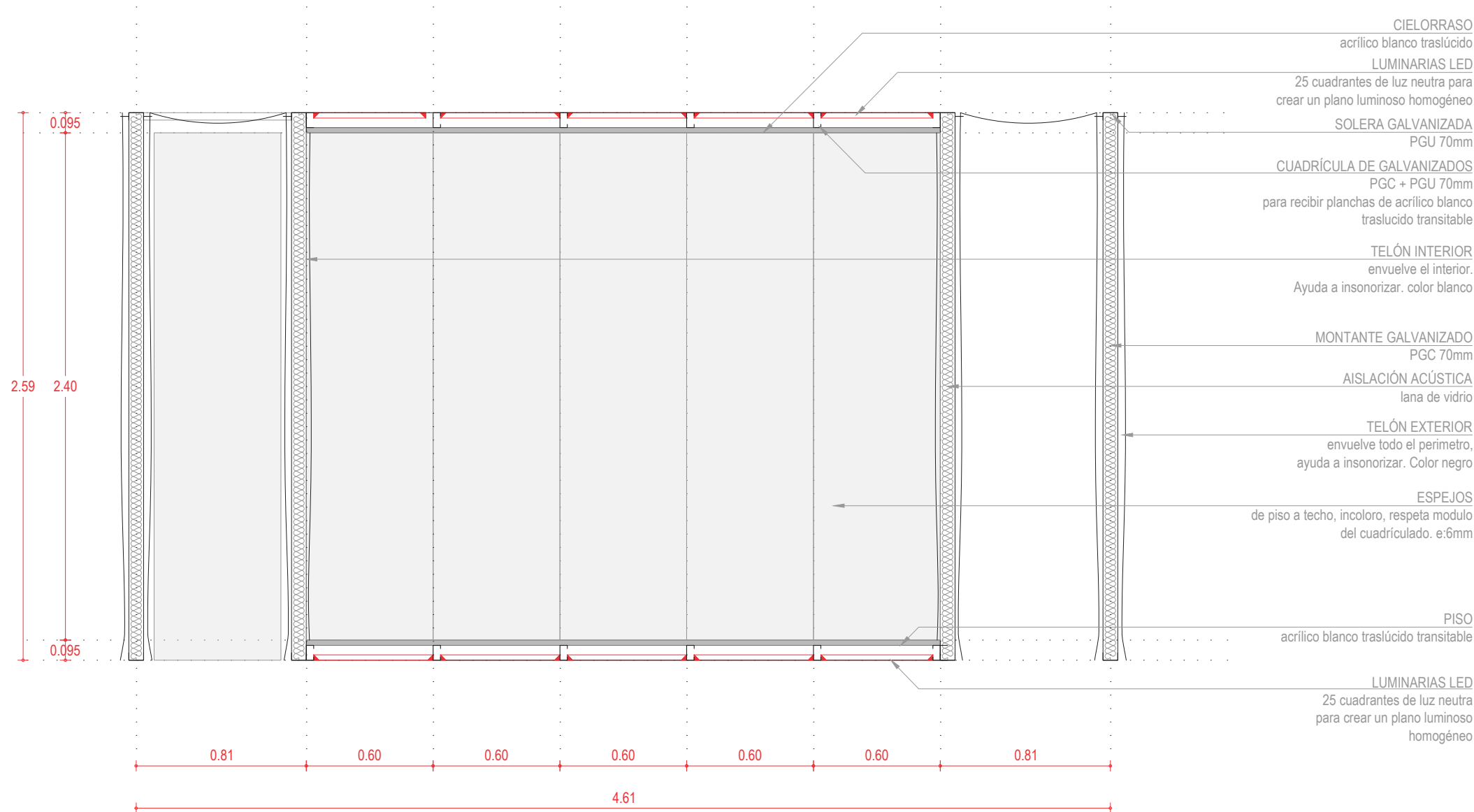


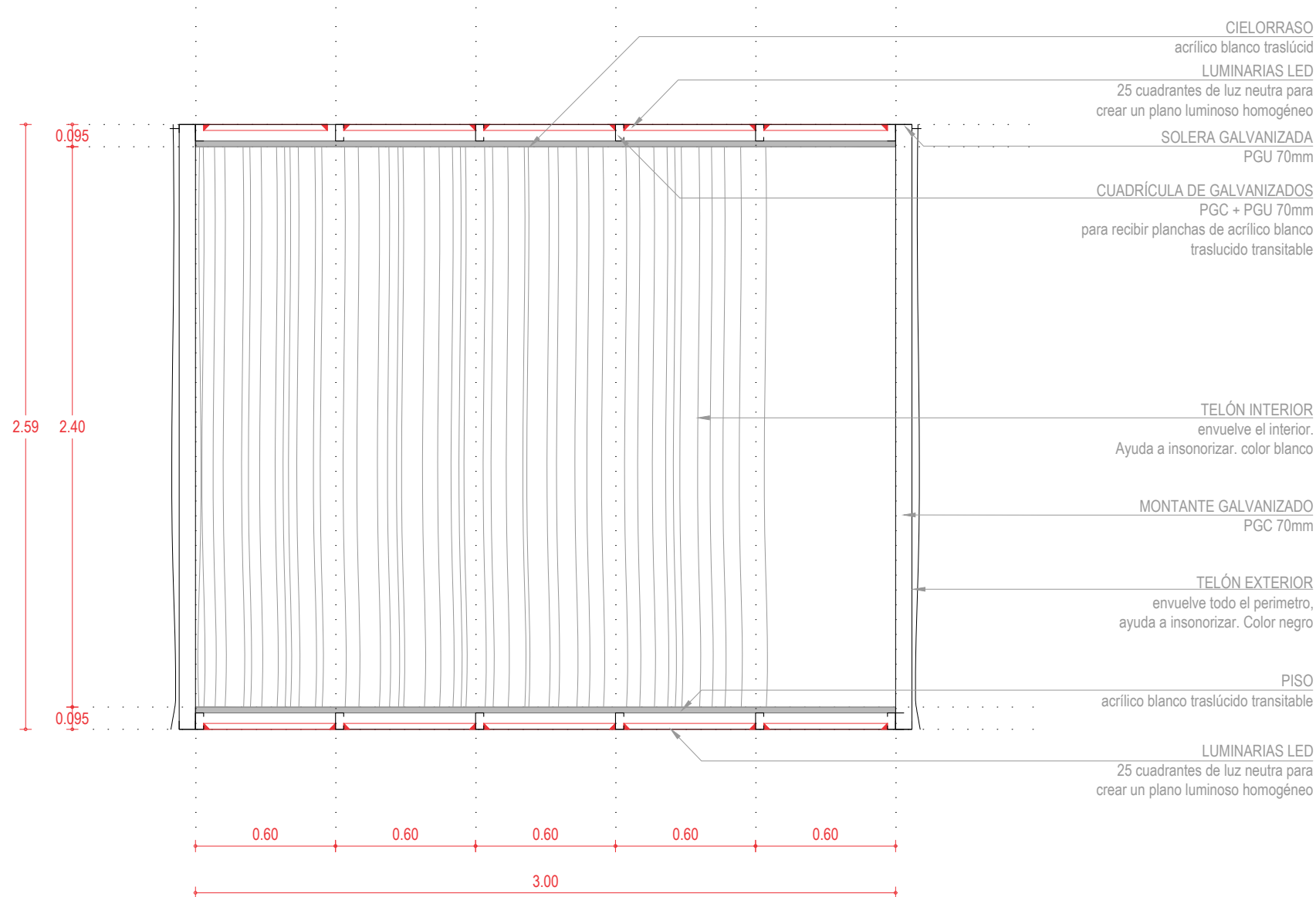
Recorrido cortinados

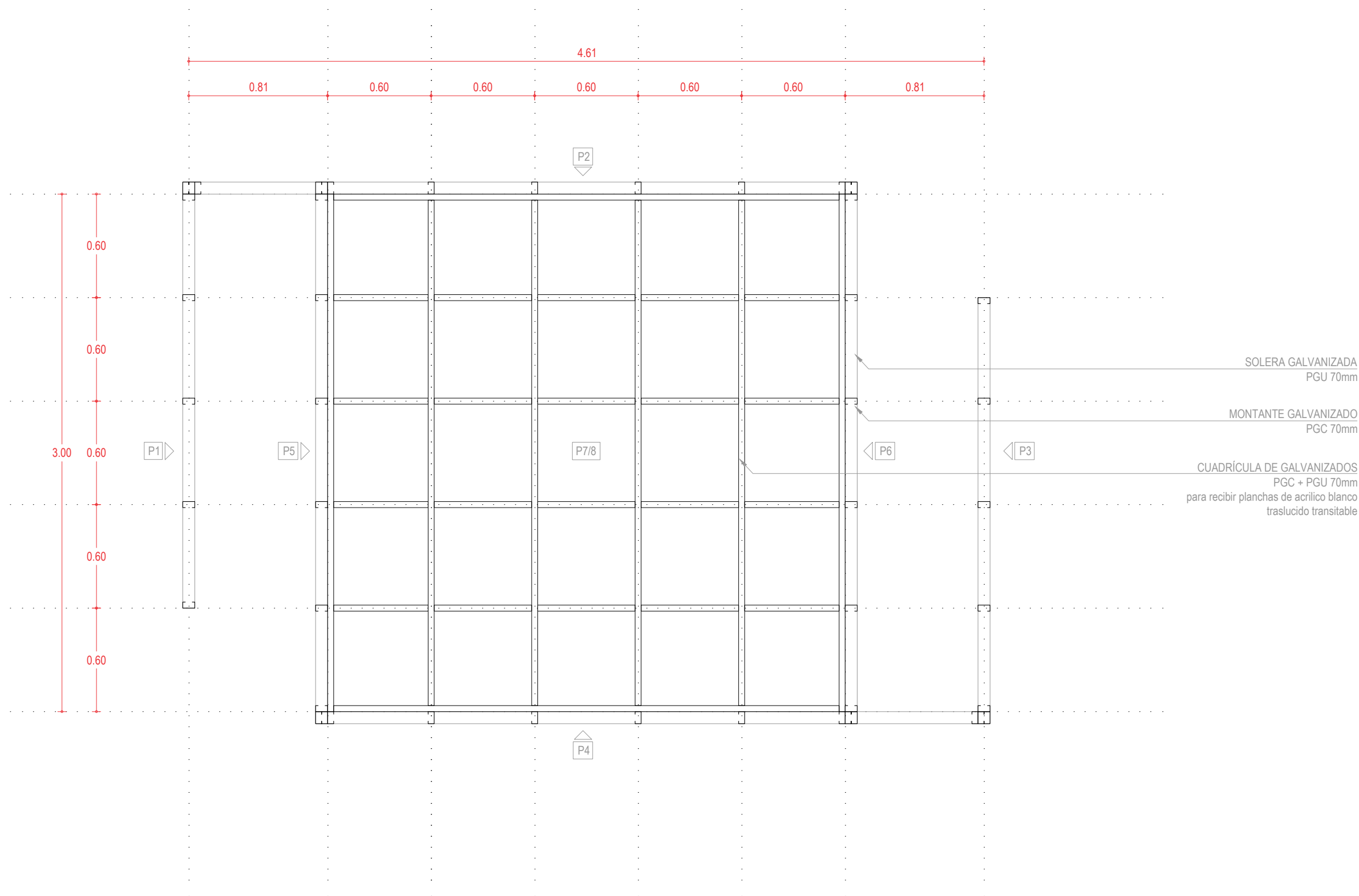


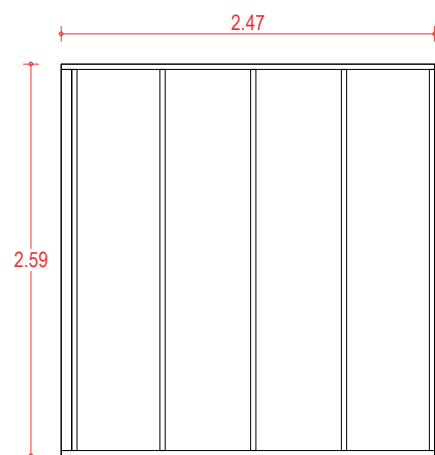
Estructura panelizada



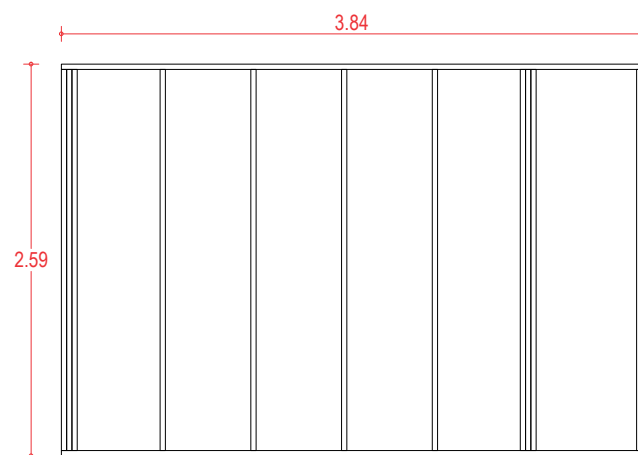




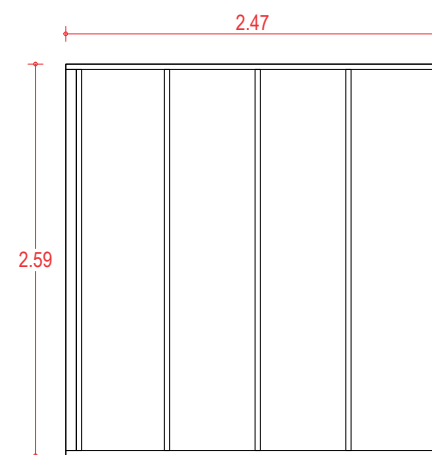




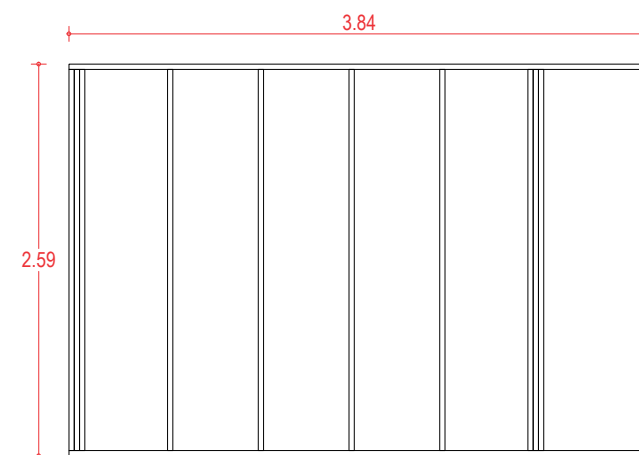
P1



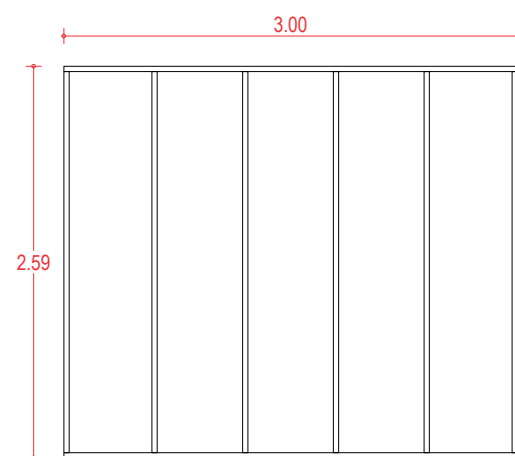
P2



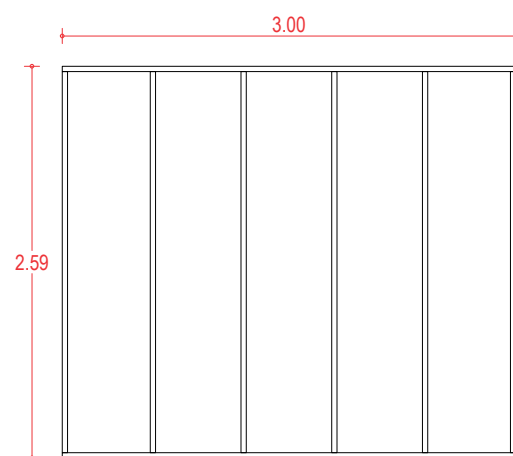
P3



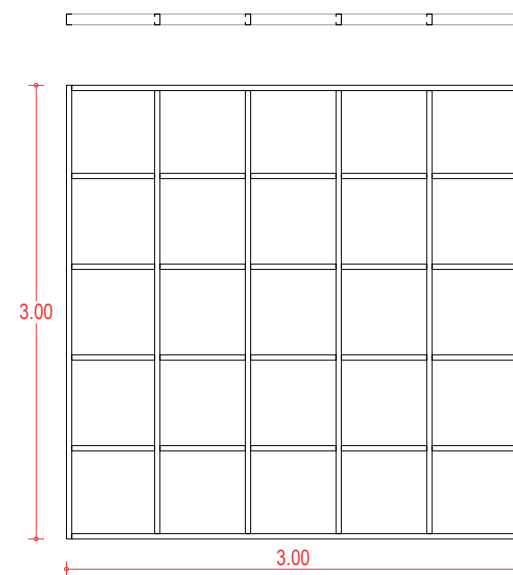
P4



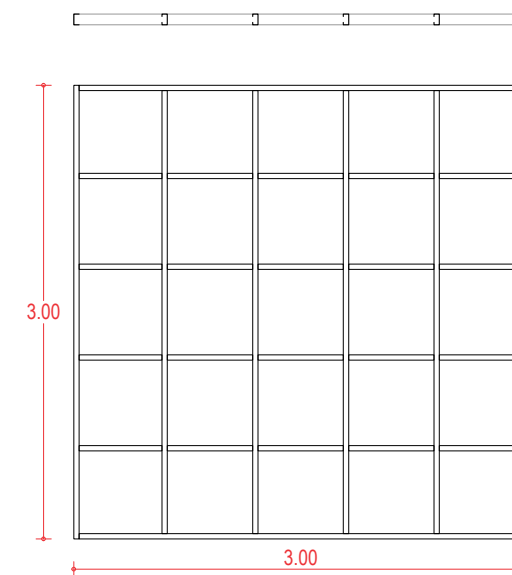
P5



P6



P7 PLATAFORMA PISO



P8 PLATAFORMA CIELORRASO



LISTADO DE MATERIALES

de carácter estimado

Item	Rubro	Unidad	Cantidad
1	Panelizado Steel Frame (según detalle)	uni	8
2	Cortina tipo telon color negro h=2,60 + 5cm de arrastre	ml	28
3	Cortina tipo telon blanca h=2,40 + 5cm de arrastre	ml	6
4	Aislante acústico - lana de vidior o paneles de EPS	m2	45
5	Espejos incoloro 6mm - <i>sobre soporte rígido chapón fenólico o similar*</i>	m2	18,6
7	Acrilico blanco opal (<i>contemplar espesor transitable para pavimento</i>)*	m2	18
8	Iluminación oculta en cielorraso y pavimento (tubo luz o cinta led de 50cm)	ml	100
9	Mobiliario pintado de blanco a definir	gl	1

accà

Arce Camargo Cardona Arquitectos

info@acca.com.uy
www.acca.com.uy
@aaa_estudio

M + 598 98 850 895
L + 598 98 439 427
G + 598 98 308 033