

REFERENTES

Teresa Sapey

Arquitecta y diseñadora italiana especializada en el acondicionamiento de los no-lugares que reivindica la emoción como estilo de vida a través de espacios que combinan humor, armonía y color. Sus diseños se basan fundamentalmente en provocar emociones, la interacción con el usuario y la funcionalidad.

Marc Augé

Definió los “no-lugares” como espacios de tránsito que no tienen suficiente importancia para ser considerados como “lugares.”

Propone que este concepto es subjetivo pues puede ser considerado por algunos como un mero punto de cruce, mientras que para otros supondrá un cruce de caminos en las relaciones humanas.



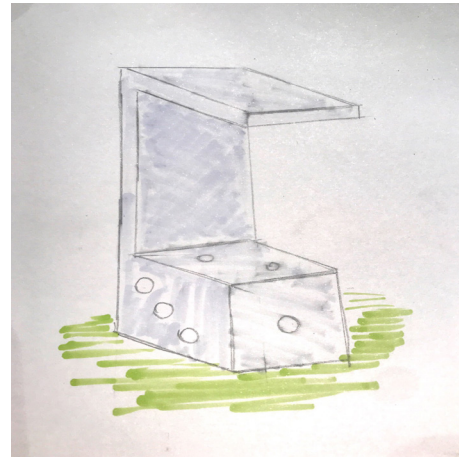
“Es una insensatez hacer lo mismo una y otra vez y esperar diferentes resultados.” Teresa Sapey



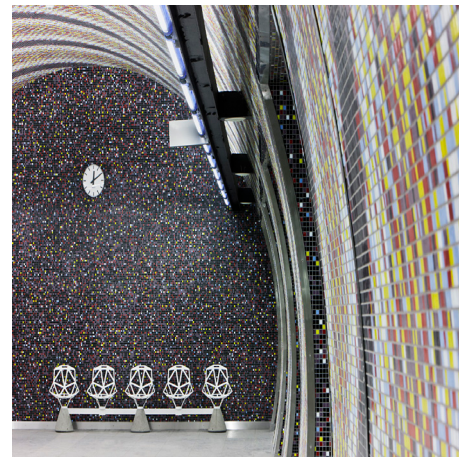
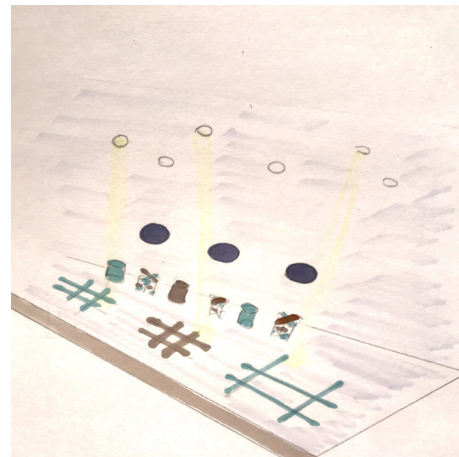
Laura Gómez Ramón
Proyectos de espacios para movilidad aérea, terrestre y marítima

REFERENTES - IDEACIÓN

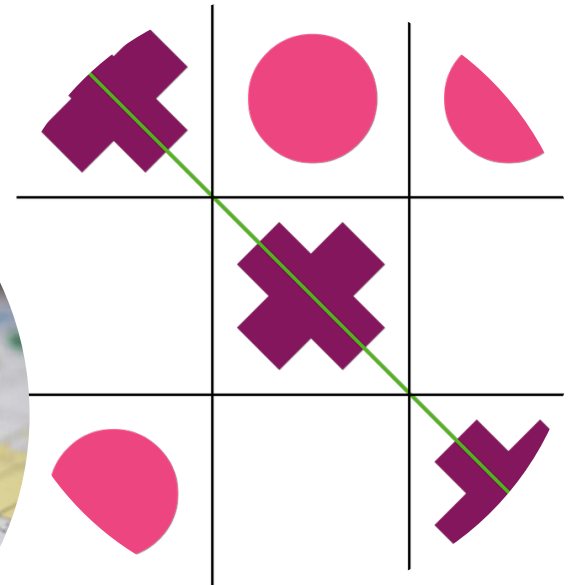
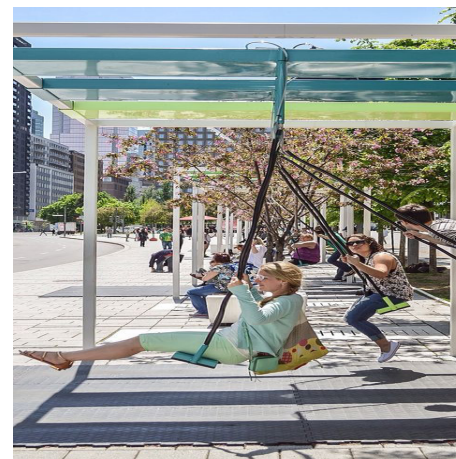
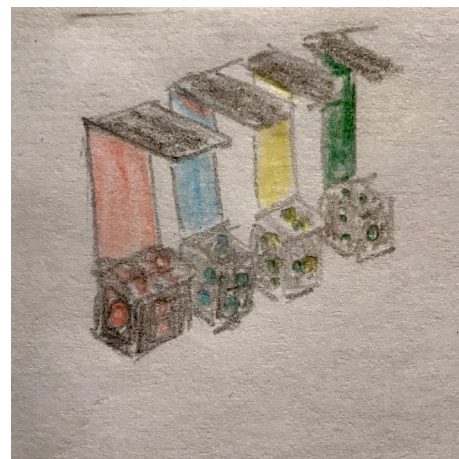
Bocetos



- Estación de metro línea M4
- Metro de Múnich



- Instalación en Montreal

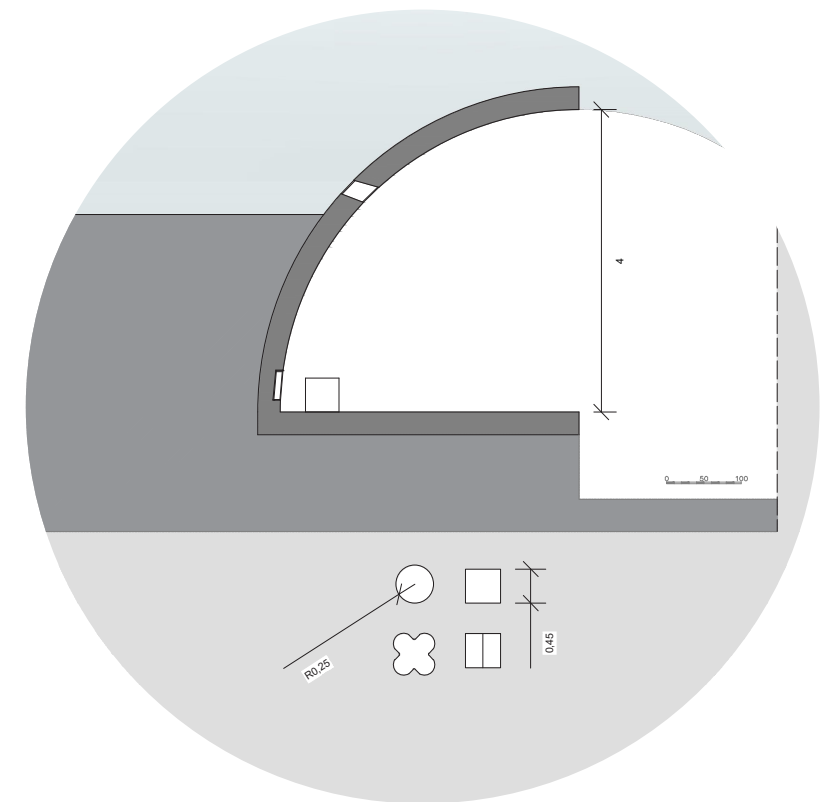
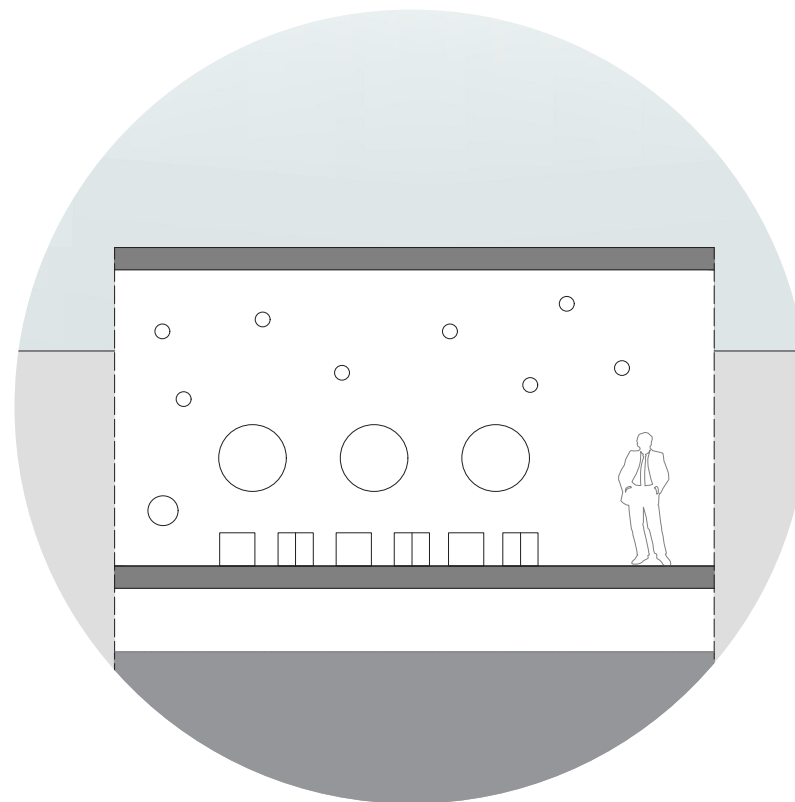
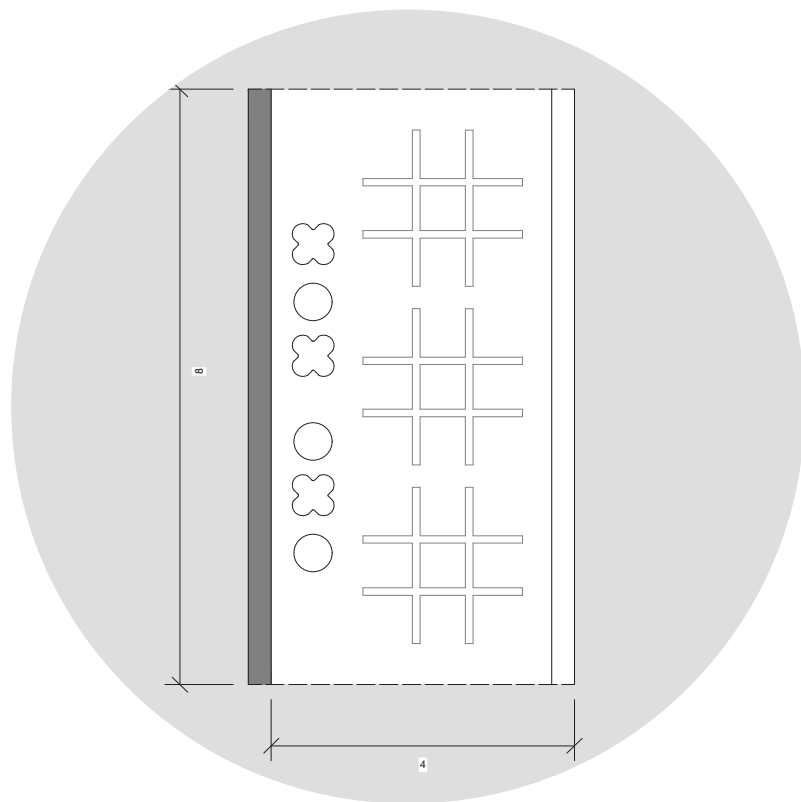


La comunicación está cambiando mucho con las nuevas tecnologías, hemos de ser conscientes de la necesidad de crear espacios públicos que potencien las **relaciones interpersonales**, lugares que siendo utilizados por personas de distintos ámbitos y grupos sociales deben, por su propio diseño, facilitar la comunicación y ayudar a la sociedad para la que son creados. Por todo esto, el leitmotiv de este proyecto son los **juegos populares**, en concreto los juegos de mesa conocidos como parchís y tres en raya. Estos suponen un nexo en común con todos los viajeros, conectan con nuestra **tradición** y con nuestros recuerdos de la infancia creando espacios que aún siendo de transición supondrán una **interacción del lugar con el espectador**.



Laura Gómez Ramón
Proyectos de espacios para movilidad aérea, terrestre y marítima

PARADA INTERIOR



La parada interior situada en la estación de Renfe, Orihuela, está basada en el famoso juego del tres en raya o tic tac toe que da nombre al proyecto.

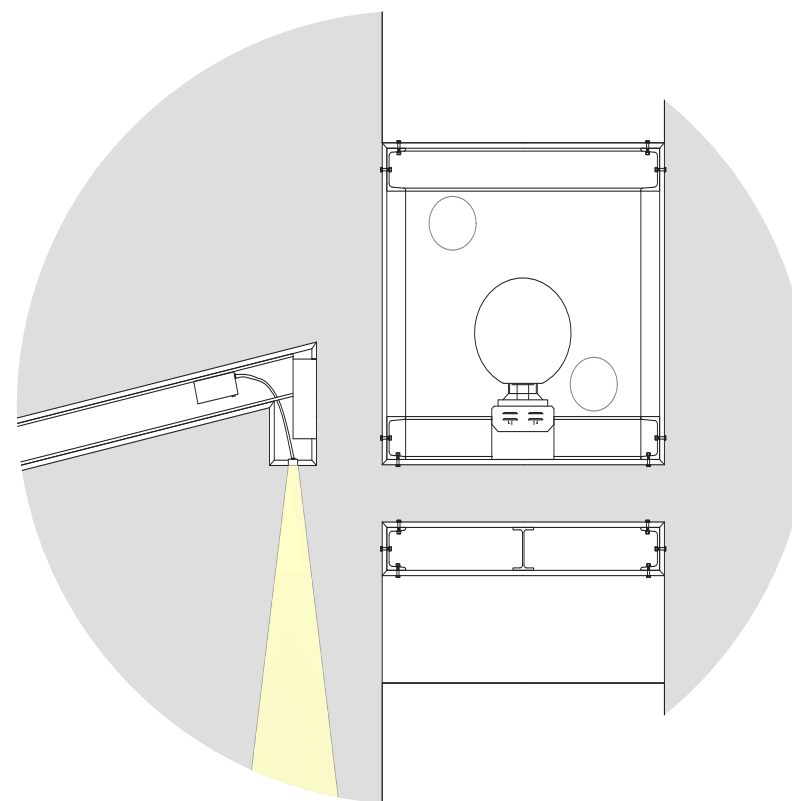
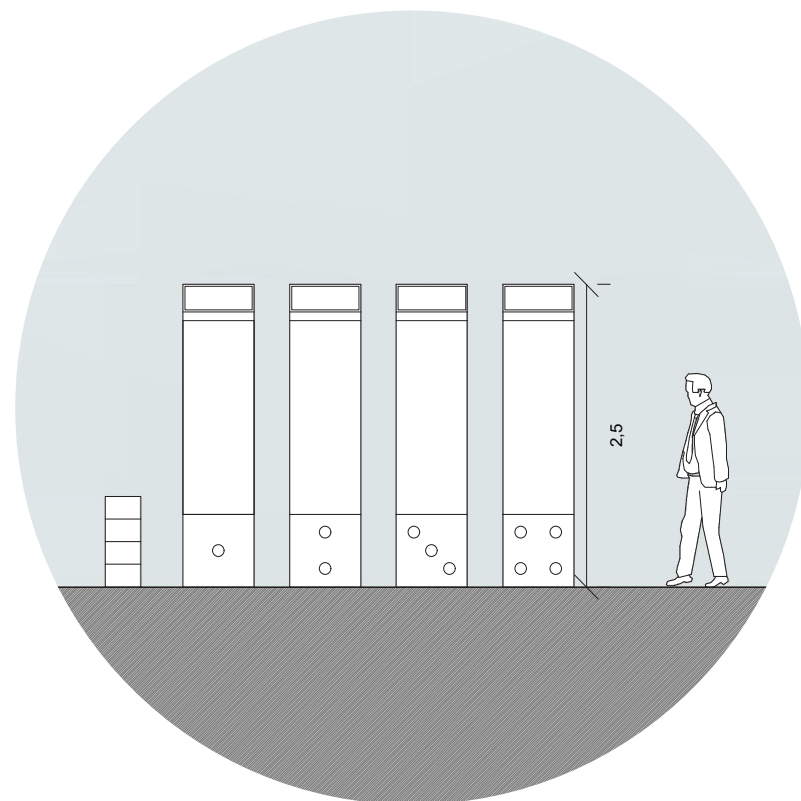
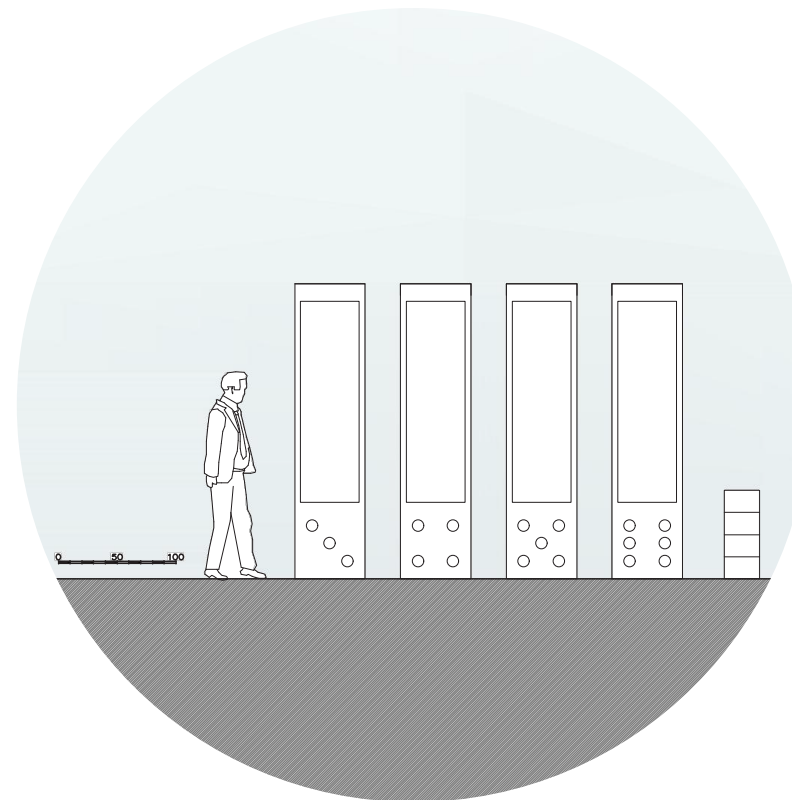
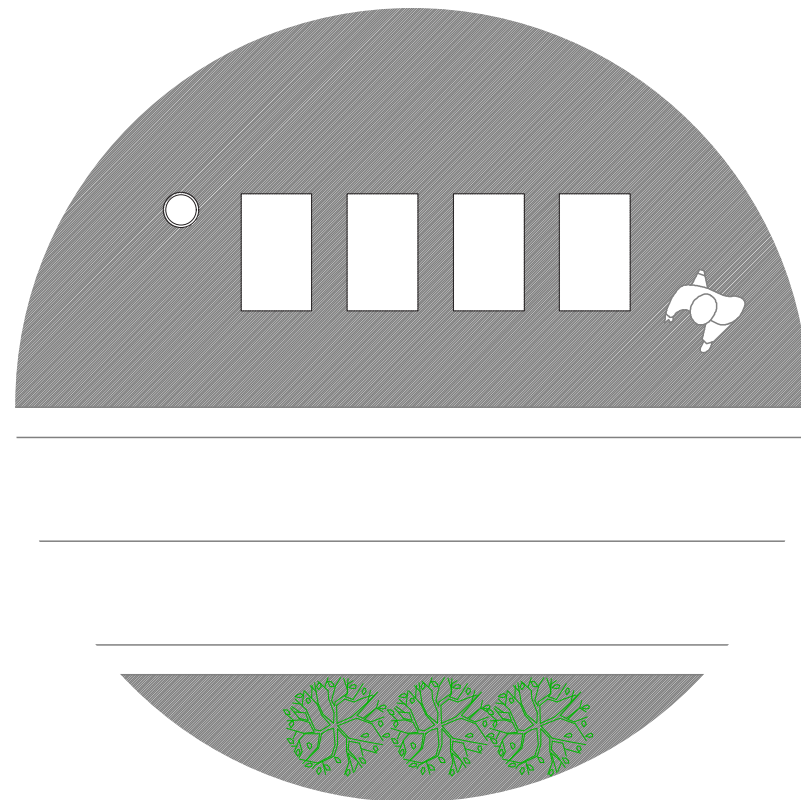
Por ello se han utilizado las líneas divisorias del juego como revestimiento en el paramento horizontal, realizadas con krion retroiluminado, los asientos también son un simil con las fichas del juego con la forma de X y O.

La iluminación al tratarse de una parada semienterrada se compondrá de lucernarios circulares complementados por iluminación artificial con la misma forma.



Laura Gómez Ramón
Proyectos de espacios para movilidad aérea, terrestre y marítima

PARADA EXTERIOR



El diseño de la parada exterior, situada en Ociopía está basado en el juego de mesa parchís, creando cuatro módulos independientes que se componen de asiento con respaldo, espacio posterior para la publicidad y paramento para protegerse del sol. Además, por la noche cada asiento se iluminará dejando pasar la luz a través de los números del dado con uno de los colores del juego.



Laura Gómez Ramón
Proyectos de espacios para movilidad aérea, terrestre y marítima

MATERIALIDAD



Asientos de terrazo. Para hacerlo, las rocas de mármol de varias dimensiones se combinan con un aglutinante de resina de poliéster y se vierten en un molde con la forma requerida.



Papelera para empotrar de ABS diseñada por Aarhus Arkitekterne.



Luminaria Técnica Pro extraíble orientable de $\varnothing$ 190. Iguzzini.



Papelera urbana diseñada por Radek Hegmon y David Karásek en 2003 para Santa&Cole.

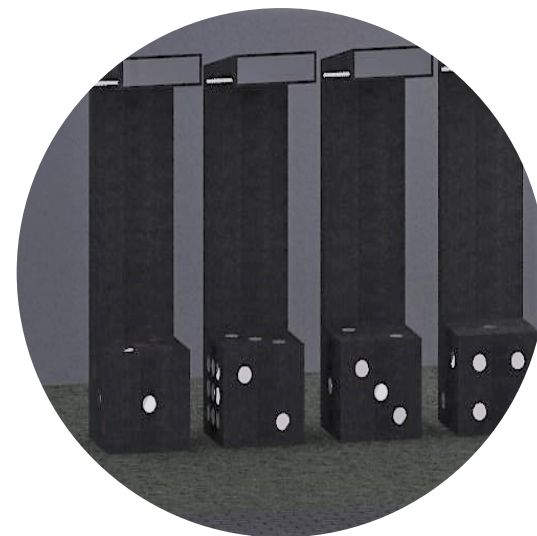
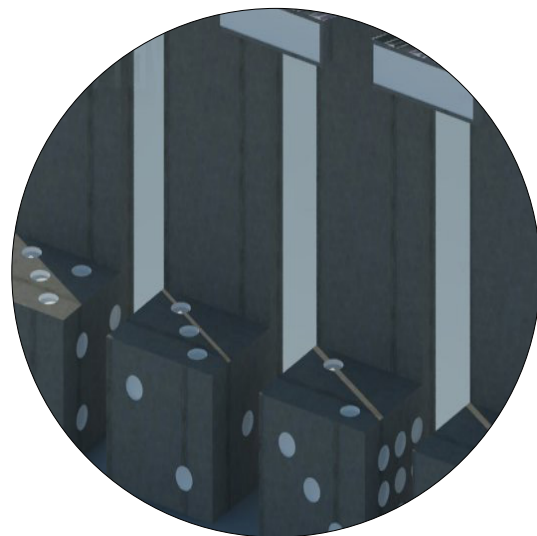
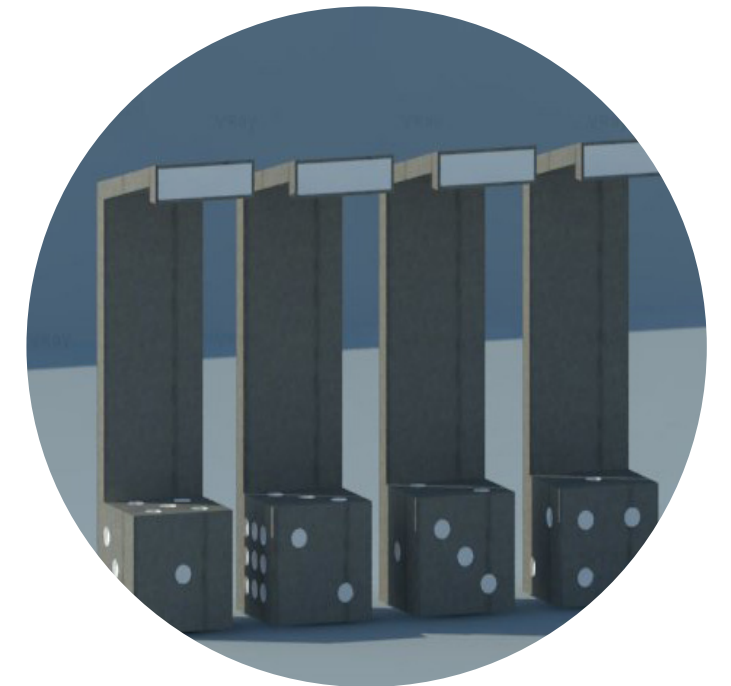


Ventana redonda de aluminio a medida. Fenster.



Laura Gómez Ramón
Proyectos de espacios para movilidad aérea, terrestre y marítima

RENDERS



Laura Gómez Ramón
Proyectos de espacios para mo-
vilidad aérea, terrestre y marítima