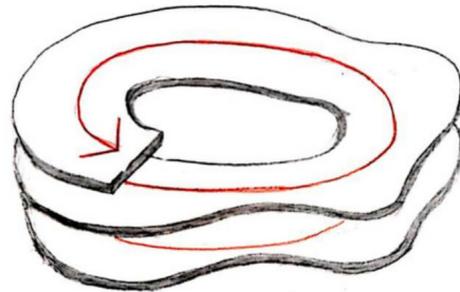


# FASE 2.I. URBAN GAME UTOPIÍA

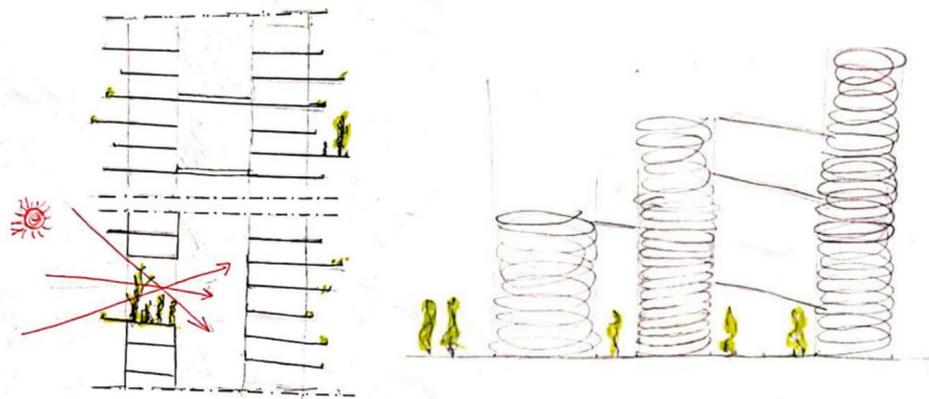
## SAO PAULO

Un incendio ha tenido lugar en la avenida Paulista, destruyendo manzanas y dejando a la ciudad en una situación de emergencia; no hay suficiente espacio para albergar a todos los habitantes.

El modelo que planteamos se estructura siguiendo un eje vertical que crece como una espiral, permitiendo crear un gran espacio en altura.



La composición del edificio permite el paso de luz a todas las zonas, ya que entra por el hueco central y los huecos laterales de vegetación, presentes en todas las plantas, que son los pulmones del edificio.



Este "edificio-ciudad" cuenta con todos los usos esenciales, desde viviendas, servicios públicos, como bancos, administración o comercios hasta centros de educación o sanidad.



Para albergar todas las necesidades básicas de una ciudad o barrio en un edificio de esta magnitud, es primordial la conexión, la comunicación y el tránsito. Para que esto se dé correctamente creamos unas pasarelas que conectan por el hueco interior las plantas, además de conectar los edificios entre sí, creando una red.

Muchos urbanistas proponen ciudades utópicas donde la naturaleza y el ser humano vivirán respetándose mutuamente. Se afirma que esto podría hacerse realidad en un futuro.

Los edificios ciudad con zonas verdes son un proyecto clave para lograr una simbiosis entre los seres humanos y la naturaleza.

Otra pieza clave de estas propuestas es el interior del edificio, donde la flexibilidad y la adaptabilidad son el foco de la distribución y concepción de los espacios.

