

GRANADA 2050

Sufre un aumento del doble de la población. Surje una necesidad de creación de viviendas y una renovación de la ciudad para adaptarse a los nuevos cambios producidos en la sociedad y en los avances tecnológicos. El coche ha ido desapareciendo progresivamente y han surgido nuevos conceptos de actividad lúdica, de ocio (tiendas "POP UP") y de trabajo (COWORKING). En cuanto a la vivienda surge un concepto nuevo nacido en Dinamarca, COHOUSING, para crear comunidad y llevar una vida conjunta y ecológica.

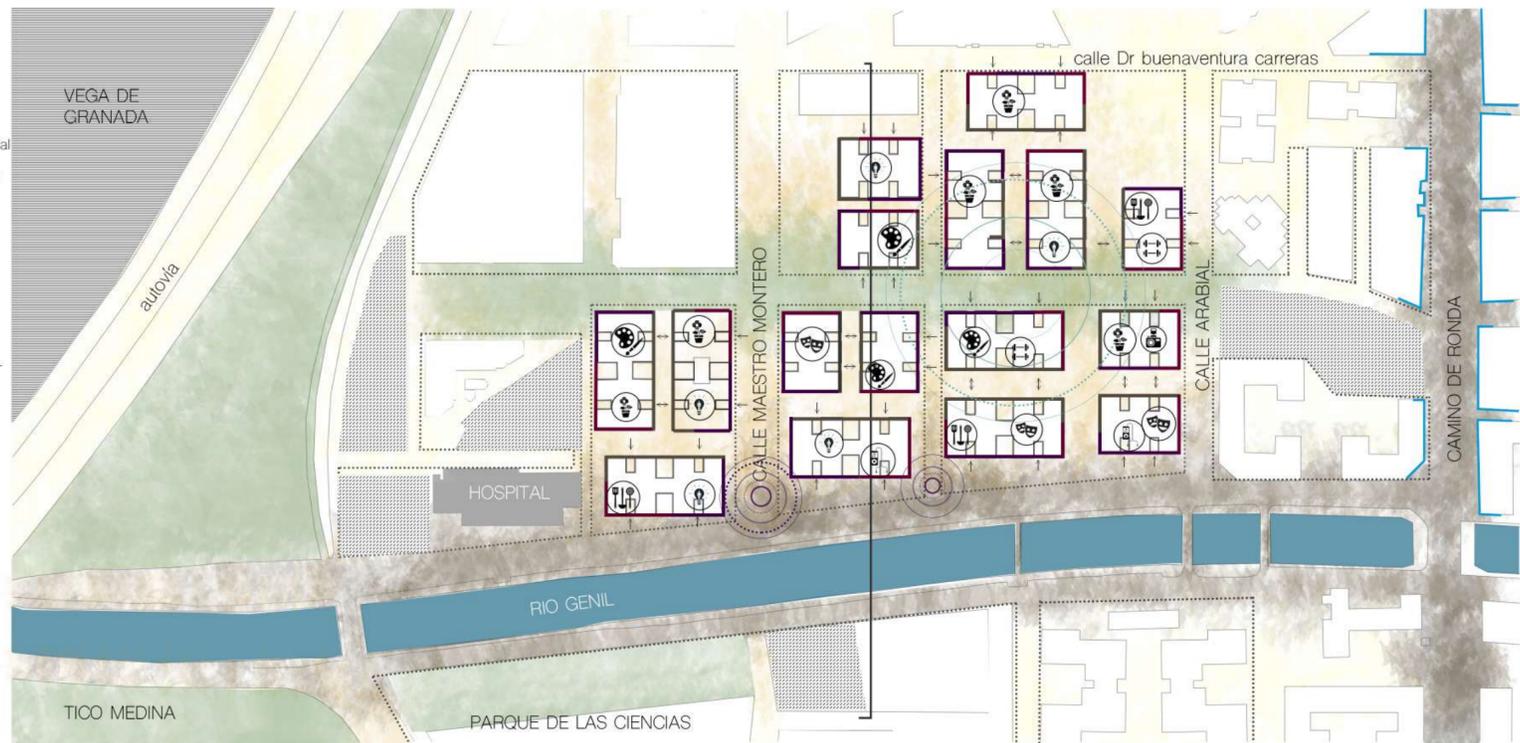
Se proyecta una arquitectura parásito en las cubiertas de los edificios adyacentes al río Genil y una reactivación de los bajos, que poco a poco han ido perdiendo su actividad y han quedado en desuso. También reactivar aquellos espacios existentes entre los edificios adyacentes al río que se encuentran abandonados. La actividad lúdica se plantea en altura, teniendo como referente la ciudad utópica "NEW BABYLON" de Constant Anton Nieuwenhuys. En este espacio se dará una colectividad absoluta y el interés general se busca mediante la suma de los intereses individuales. Para ellos se pretende recuperar la dimensión social del arte y por otro, la vinculación establecida entre el arte y el juego.

PLANO DE SITUACIÓN GRANADA GENIL BAJO



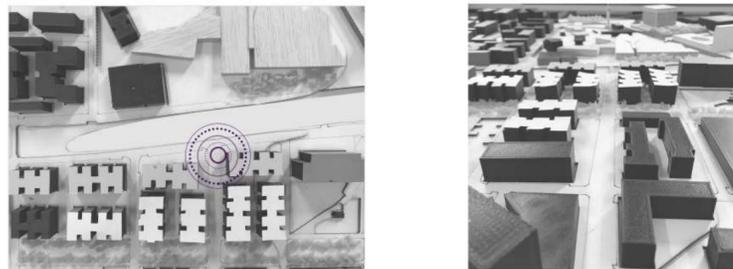
LEYENDA

- densidad alta tránsito peatonal
- densidad media tránsito peatonal
- densidad baja tránsito peatonal
- eje verde
- accesos
- delimitación manzanas
- espacios de nuevas oportunidades
- espacios compartidos
- zonas comunes
- habitaciones
- ocio
- nodo nuevo
- nodo restauración



SIMBOLOGÍA DIFERENTES OPORTUNIDADES DE ACTIVIDAD LÚDICA EN LAS CUBIERTAS

- 💡 oportunidad de talleres conjuntos, posibilidad de propuestas comunitarias.
- 🖼️ oportunidad para sala de exposiciones de obras de arte
- 🌱 huerto ecológico comunitario
- 🎭 oportunidad para obras de teatro o cine
- 🍴 oportunidad de restaurantes, cafeterías, bares con terraza, etc
- 🎨 oportunidad de talleres artísticos y artesanales comunitarios
- 🏋️ oportunidad de gimnasios y actividad deportiva
- 🎵 oportunidad para conciertos al aire libre



PROBLEMAS

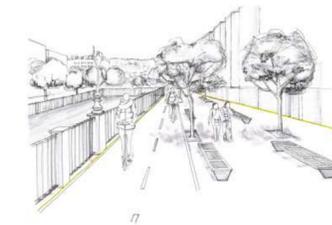
- Exceso de tráfico rodado en ambos márgenes del río.
- Conexión peatonal insuficientes de la Vega con el centro.
- Bajos de edificios en desuso y zonas entre edificios abandonadas



INTERVENCIÓN

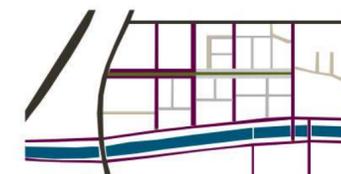
SOLUCIONES

- Peatonalización del río.
- Carril bici que conecte la Vega con el centro.
- Viviendas Cohousing en los bajos en desuso



ESTADO ACTUAL

En la actualidad existe exceso de tráfico rodado en los márgenes del río.



INTERVENCIÓN

En 2050 se preve una peatonalización de ambos márgenes del río, así como parte de sus calles adyacentes.

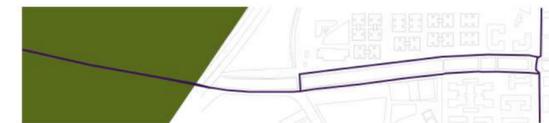


ACTUACIÓN VIALES

- Tráfico rodado-eje principal
- Tráfico rodado-secundario
- Tráfico rodado residencial
- Exclusivo peatonal exceptuando emergencias
- Eje verde
- Río Genil

KM 0 VEGA DE GRANADA

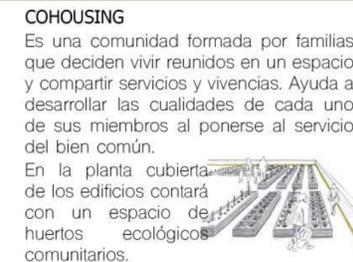
Granada cuenta con una aplicación gratuita para dispositivos móviles sobre distintos itinerarios para recorrer la Vega. Se plantea un carril bici que conecte el ya existente carril bici situado en Camino de Ronda con la Vega.



CARRIL BICI

COHOUSING

Es una comunidad formada por familias que deciden vivir reunidos en un espacio y compartir servicios y vivencias. Ayuda a desarrollar las cualidades de cada uno de sus miembros al ponerse al servicio del bien común. En la planta cubierta de los edificios contará con un espacio de huertos ecológicos comunitarios.

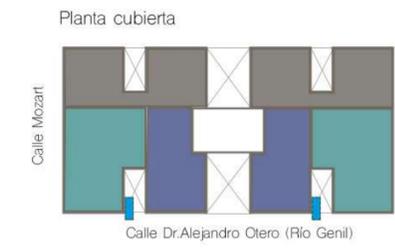


- Habitaciones
- Zonas comunes (sala de juegos, lectura, trabajo).
- Espacios compartidos (lavandería, comedor, baños).

NEW BABYLON

Hacia una ciudad lúdica" Se organizan las cubiertas para que contengan espacios lúdicos y comunitarios. Se plantea con una estructura metálica, mediante agrupación de elementos móviles (paredes, suelo, etc). Ligeros y fáciles de transportar, desmontables y por tanto, reutilizables. Se accede desde la calle mediante unos ascensores públicos.

- Huertos ecológicos
- Espacio Coworking
- Espacio lúdico



VIVIENDAS PARÁSITO Y COHOUSING

SECCIÓN

