

PROYECTO CONTRACT

REVISTA DE INTERIORISMO PARA INSTALACIONES COMERCIALES, HOSTELERÍA Y OFICINAS

casaviva

NÚMERO 38

Precio España: 5 EUROS

GDEV PINK SUSHIMAN EDDEA MIRAMAR BÖRLIND





Dalki es un personaje de dibujos inventado para comercializarse en camisetas y otros productos para niños y adultos. Es una chica imaginaria que vive en un jardín con sus amigos. El parque temático de Dalki es el escenario físico y real donde todos estos personajes interactúan con los visitantes. Un espacio para comprar, jugar, comer, estar... compartido con los personajes de Dalki. Las dicotomías conocidas -imaginario/real, comprar/jugar, natural/sintético, lugar/edificio, cultura/comercio- y las diferentes escalas crean una distancia crítica que impide a los visitantes asimilar completamente el mundo imaginario. Tomando estrategias del fenómeno literario y mediático de la "suspensión del descreimiento" (suspension of disbelief), el proyecto difumina estas dicotomías empujando al

visitante a las historias de Dalki mediante una organización fluida de espacio y programa. El edificio define tres zonas verticalmente. La planta baja es un jardín artificial en escala. Las distintas áreas de programa se extienden a lo largo del interior elevado potenciando las relaciones entre ellas y entre interior y exterior. El jardín sobre la cubierta prolonga el paisaje y hace referencia a cuatro colinas que lo rodean. En lugar de buscar la abstracción de la naturaleza, el edificio busca la hiperrepresentación sintética (meta-real), mimetizando mientras se cuestiona la naturaleza de la naturaleza. Fundiendo estos niveles entre sí y en el lugar crea una transición sin costuras entre las zonas, entre el edificio y el lugar y entre el interior y el exterior. Las conexiones verticales tendrán un

carácter distinto a esta fusión, el atajo. Como los hipertextos en html, los usuarios pueden saltar de manera no lineal de un espacio/programa a otro, haciendo un bypass en la secuencia. La combinación de espacios que fluyen, mezclados con una distribución de programas y los atajos, permite a los visitantes elegir sus itinerarios, sus trayectorias espaciales que definirán las distintas coreografías del edificio.



**DALKI
THEME PARK**
Heyri, Corea del Sur (2000)
Arquitectos: Slade Architecture
(www.sladearch.com)
en colaboración con G.A.A
Architects (http://gaa-arch.com)
y Mass Studies
(www.massstudies.com).

Fotografías: Yong Kwan Kim



'DALKI-RU'
'Ru' is a Korean traditional building typology primarily made for party/play. It's a large size open structure (larger than 'Jang' which is pavilion-like) with large deck with a roof floating over beautiful landscape settings capturing view. However, the Kwangju-Ru, Hyongbuk Palace in Seoul and Hyongju-Ru, In Hory, Dalki Ru will reinvent the tradition.

'Play as organizational model'
Adults learn to categorize activities. Activities are "different" based on this categorization. For children there is initially no difference between play and work, play and learning, play and shopping etc. Play is everything and everything is play. It is through play that children begin to understand the world and society. Can this building reflect the most primary form of play with it's continuous/smooth understanding of program and activity, creating a promiscuous zone with no boundaries between commercial, recreational and pedagogical activities. Is it possible to mix the adult definitions with this looser open structure? Can we accommodate a more traditional understanding of program areas and functions (to allow someone to enter buy something and leave for example).

