Lo he titulado la tecnología de lo lúdico, haciendo una interpretación del capítulo sobre coney island del libro delirios new york, de Rem Koolhass. El proyecto se sitúa en Madrid, en el barrio de San Antonio de la Florida, el cual, está marcado por 3 límites longitudinales, que son: la M30 y Las vías del cercanías, ambas no soterrada a partir del inicio del barrio. Y el Río Manzanares, área tampoco incluida en la actuación de Madrid río. Además encontramos un elemento lúdico de escala urbana, el teleférico de Madrid, que une los dos parques que delimitan el barrio, el parque del oeste y la casa de campo.

Se estudia el uso que puede tener el centro de arte. Y se decide crear, una asociación de colegios por una educación creativa, que incluyen: los 4 colegios de arguelles y los dos colegios del barrio. Se plantea que con un solo autobús y conductor, los niños puedan ir a desarrollar la creatividad en el centro de arte.

En el caracter histórico del lugar, cabe destacar: las ermitas gemelas de San Antonio, la estación de principe pío o antigua estación del norte, y las lavanderas del río. Dentro del barrio, el proyecto se sitúa en un solar cercano a las ermitas .En el cual encontramos dos elementos, una casita de música, y un árbol de hoja caduca de gran presencia de aproximadamente 35m. En el solar existen 3 preexistencias lúdicas temporales, que son: las ferias de San Antonio en junio, el cine de verano de la bombilla y el circo en navidad.

En el time line anual se observa que estas preexistencias ocupan 6 meses al año, el resto del año el solar esta abandonado. Por eso el centro de artes se situará en el solar, compaginando y trasformandse con estas situaciones lúdicas temporales. Se plantea la construcción por fases del proyecto, haciendo primero una actuación paisajística.

El centro de arte, se integra en el lugar respetando la altura maxima de las ermitas gemelas de San Antonio. El proyecto se articula en 3 módulos uno vinculado a cada arte, las artes plásticas, la danza y la música. El programa se extrae del análisis del capítulo sobre las formas lúdicas del arte, del libro homo ludens de johan huizinga.
De tal forma, que se decide vincular las artes músicas, música y danza, y separar el modulo de las artes plásticas.Además el proyecto trata de dar respuesta a conceptos como temporal, nómada, lúdico, transformable y creatividad, que se extraen del análisis del libro sobre Constant de Francesco Careri, Una cittá nómade.

Se trasforma según las estaciones, como la carpa escenario, que en verano
se convierte en un espacio exterior retirando sus cerramientos textiles. La cual, encontramos entre los módulos de la danza y la música, como resultado de estas artes. Además el proyecto se adosa con unas carpas textiles a los elementos preexistentes en el solar que son: el árbol platanero de más de 35m y la casita de música, esta última sirve como espacio común para los asentamientos del circo y de la feria.

Los tres módulos se articulan entorno a 3 núcleos de comunicación y las aulas se distribuyen de forma concentrica entorno a ellos estos núcleos son a su vez estructurales y de instalaciones.

Se realiza tambien una actuación paisajistica. se diseña un pavimentos con baldosas circulares de colores con unas perforaciones previas en el hormigón preexistente
para que pueda drenar el agua y brotar la vegetación. El proyecto, se une con una nueva pasarela y un mirador, a la pasarela preexistente que cruza las vías del cercanías, resolviendo así, de mejor manera la accesibilidad. Además se aprovecha la pendiente existente y se regulariza en un graderío vegetal con un cubierta abatible que sirve, para una de las salas del cine de verano la carpa del circo se queda integrada con la arquitectura del proyecto.

El proyecto, en un nivel superior, se abre al parque con una serie de espacios exteriores vegetales, como la pajarera, el espacio para cantar a la calle, la experimentación textil, el jardín de enredaderas y el espacio para pintar la naturaleza. Por último, el espacio interior que se plantea, es un espacio lúdico, con colores vivos con gran presencia de la estructura y con materiales textiles que tamizan la luz.

El resultado es un proyecto de carácter lúdico que está en continuo cambio respetando todas las actividades temporales preexistentes en el lugar.