

The Dancing Pavilion

Estudio Guto Requena

Río de Janeiro, Brasil. 2016

Fotografía: Fernanda Ligabue y Rafael Frazão

El Dancing Pavilion es una arquitectura interactiva creada para el Parque Olímpico de 2016. Numerosos sensores en el interior de la pista de baile capturan el ritmo de la música y el movimiento de las personas mientras bailan, lo cual activa los motores de los espejos dispuestos en la fachada robótica del edificio. El resultado es una arquitectura cinética que transforma el espacio en la discoteca más animada de los Juegos Olímpicos de Río 2016.

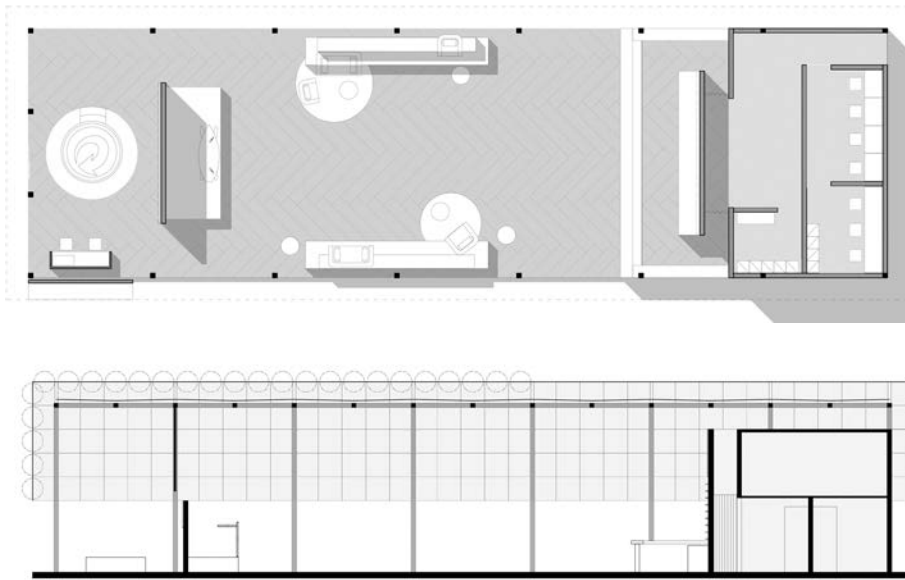
La fachada interactiva del edificio está compuesta por una piel metálica de diversos colores que se compone de gigantescas superficies reflejantes. Se dispusieron alrededor de 500 espejos para girar, abrir y cerrarse, lo cual crea variados efectos ópticos tanto en el interior como en el exterior con las luces y sombras de la pista de baile y de su entorno. El objeto se entiende como arquitectura emocional que reacciona y se conmociona como un cuerpo vivo. Este es el resultado de una investigación que la Oficina Guto Requena viene desarrollando desde hace diez años, en la que explora arquitectura híbrida que utiliza sensores y tecnología de detección para la interactividad. El *hardware* y *software* utilizado para este proyecto fue desarrollado por D3, productores de instalaciones interactivas que trabajan en la intersección de la tecnología, el diseño y el arte.

The Dancing Pavilion is an example of interactive architecture created for the 2016 Olympic Park. Various sensors inside the dancefloor capture the rhythm of the music and the movement of the people while they are dancing, which activates the motors of the mirrors placed on the robotic façade of the building. The result is a kinetic architecture that transforms this space into the liveliest nightclub of the 2016 Rio Olympic Games.

The building's interactive façade is made up of a multi-colored metallic skin that comprises giant reflective surfaces. About 500 mirrors were organized to turn, open, and close, which creates varied optical effects both inside and outside with the lights and shadows of the dance floor and its surroundings. The object can be understood as an example of emotional architecture that reacts and shocks like a living body. It is the result of a research that the Guto Requena Office has been carrying out for ten years, which explores hybrid architecture that uses sensors and detection technology for interactivity. The hardware and software used for the project was developed by D3, a firm focusing on the production of interactive installations at the junction between technology, design, and art.

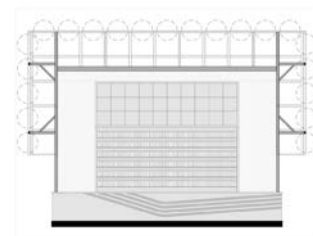
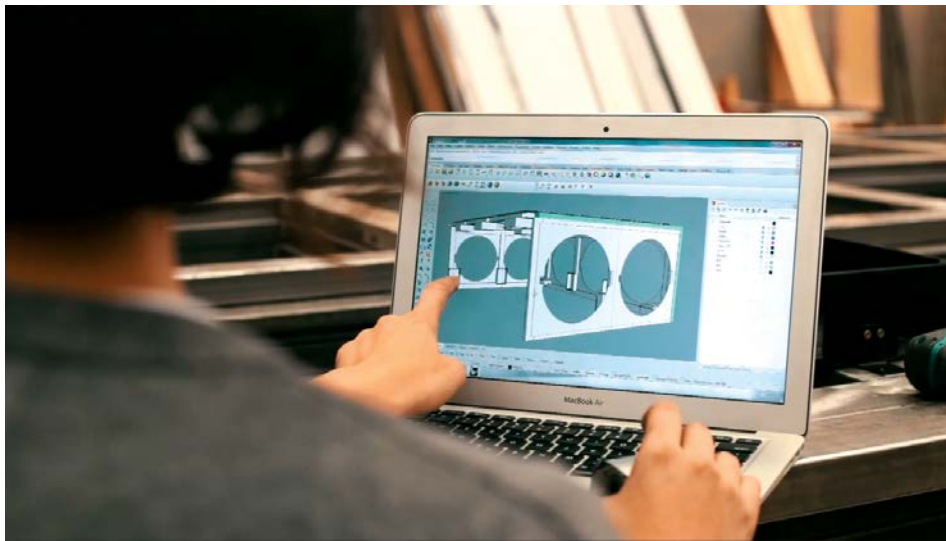
Vista exterior del pabellón / Exterior view of the pavilion. © Fernanda Ligabue & Rafael Frazão



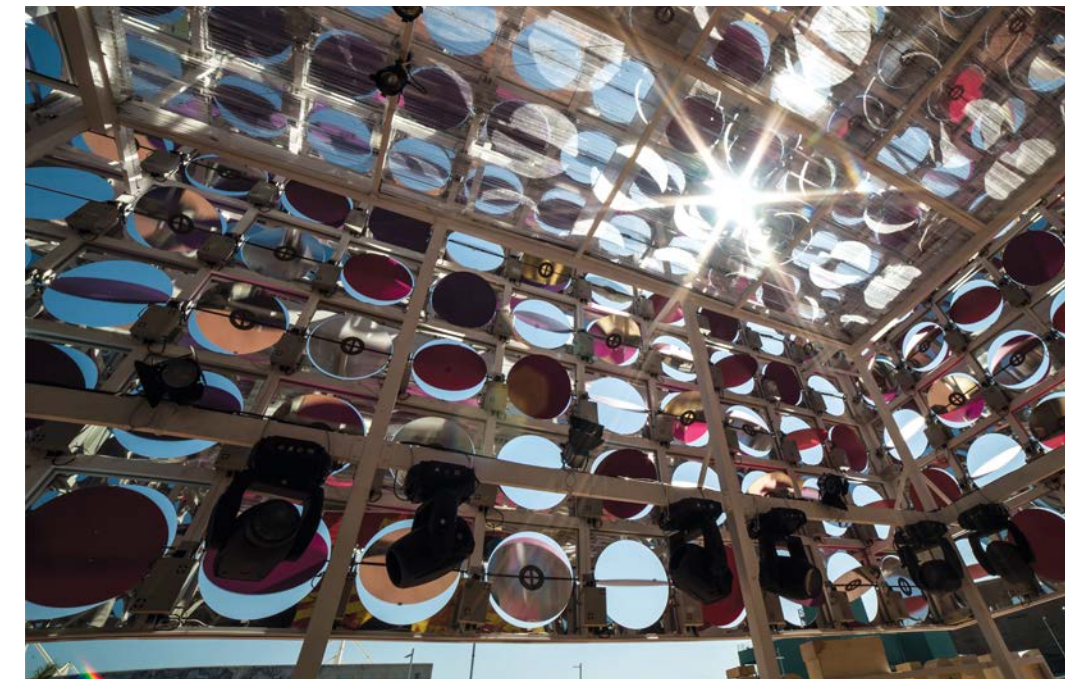


Planta, alzado y corte transversal del pabellón / Floorplan, elevation and cross-section drawings of the pavilion

Proceso de modelado digital, fabricación y construcción / Digital modelling, fabrication, and construction process. © Fernanda Ligabue & Rafael Frazão



Vista interior del pabellón / Interior view of the pavilion. © Fernanda Ligabue & Rafael Frazão



Vista interior del pabellón / Interior view of the pavilion. © Fernanda Ligabue & Rafael Frazão





Vista exterior del pabellón / Exterior view of the pavilion. © Fernanda Ligabue & Rafael Frazão