

02. MEMORIA DESCRIPTIVA: EL PROYECTO

2.1 ENUNCIADO: REQUISITOS DEL PROYECTO

2.2 CONCEPTO DEL PROYECTO

2.3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.4 PROGRAMAS Y SUPERFICIES

Requisitos del Proyecto

Enunciado:

Proyecto para un MERCADO CULTURAL en la antigua fábrica de gas Lebon de Valencia. El proyecto deberá adaptarse al lugar, re utilizando y poniendo en valor el antiguo GASÓMETRO que prevalece en la parcela.

El programa contará con una superficie total de 13.000m², e incluirá comercios, dotaciones culturales, espacios de exposición, polivalentes, de gestión, administración, almacenamiento, servicio, aparcamiento, etc. que variarán en función del carácter del proyecto.

El edificio dada la baja edificabilidad deberá plantearse como enterrado o parcialmente enterrado. Y el proyecto podrá extenderse a la parcela contigua (actualmente desocupada) siempre y cuando se tenga en cuenta el carácter público de la misma.

Además se deberá abordar el proyecto con la intención de crear un espacio urbano de pública concurrencia. Un lugar con vocación de jardín urbano que ponga en valor las características del entorno.

Como primer análisis deberemos abordar la doble cuestión de analizar el lugar y su entorno, y posicionarnos respecto al complejo concepto de "Mercado Cultural".

¿Qué es un Mercado cultural?

El concepto de "mercado cultural" da un vuelco a la idea de consumir. Plantea un lugar donde el ciclo económico TRABAJO - CONSUMO se rompe. Un lugar donde se puede consumir actividades libres, a la vez que se producen.

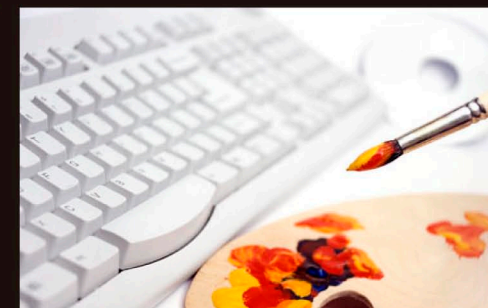
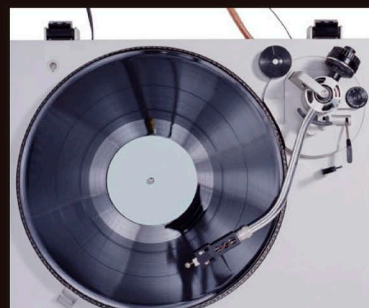
CONSUMO DE CULTURA vs. CULTURA DE CONSUMO

El mercado se convierte en un lugar INTERACTIVO_PARTICIPATIVO_DINÁMICO_SUGERENTE

FACTOR SORPRESA. LUGAR PÚBLICO. ABIERTO.PERMEABLE. MIXTO EN USO & USUARIOS.

Un lugar de INTERCAMBIO , PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN

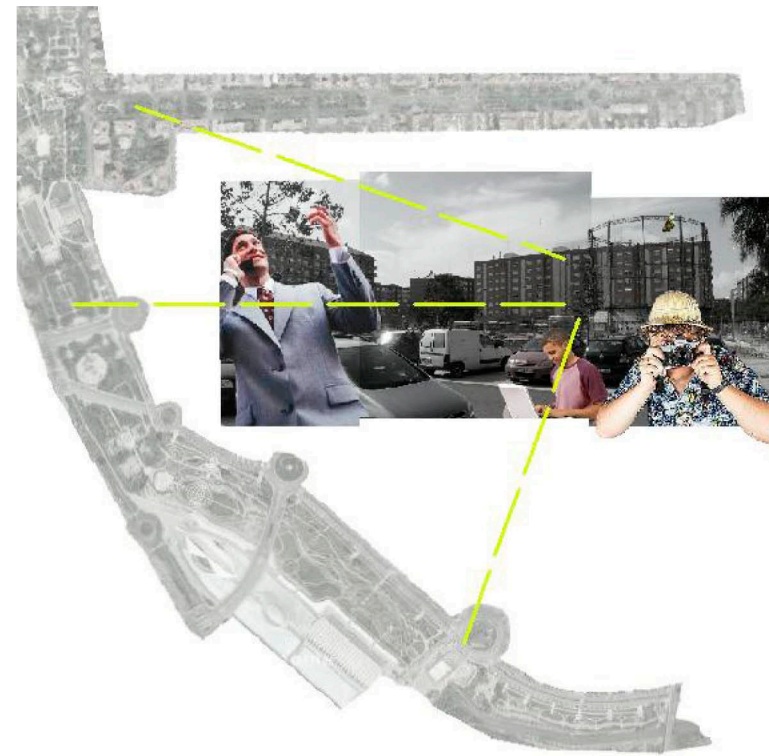
En el caso de éste proyecto el mercado va dirigido a las artes, en concreto a cada una de las 7 artes: Literatura, Música, Pintura, Escultura, Arquitectura(diseño), y Cine/Teatro.



¿Cómo abordar el proyecto?

Ante un primer análisis, desarrollado anteriormente, detectamos 3 focos de cultura potenciales a relacionar con nuestro proyecto:

- Río Turia: Pulmón verde de la ciudad_Foco principal de actividades culturales_Nexo entre puntos importantes y comerciales de la ciudad.
- Ciudad Artes & Ciencias: _turismo_comercio_negocios
- Universidades; Blasco Ibañez: _estudio_cultura_actividad_cursos_seminarios_conferencias_internet



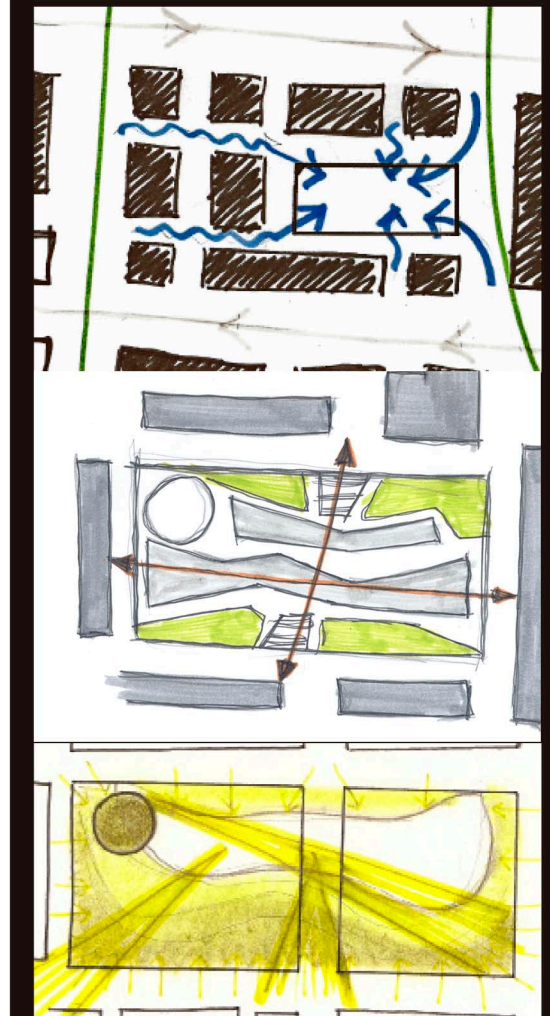
Parcela:

un aspecto fundamental es el paso de la escala de la ciudad a la del barrio.

La parcela en cuestión se caracteriza por su amplitud, como un gran vacío oculto en el interior de un barrio algo monótono y de escaso interés arquitectónico. El lugar resulta anodino.

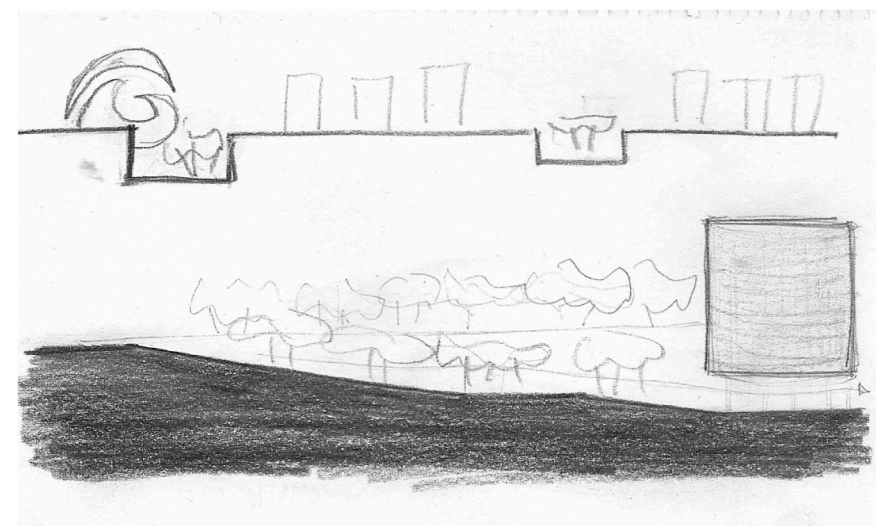
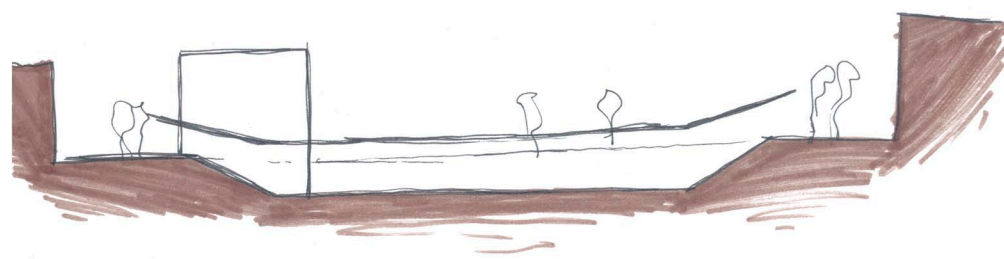
El gasómetro llama especial atención por el vacío de la parcela. Sus casi 30 m de altura se enfrentan a los 200 de superficie no edificada. (horizontalidad vs. verticalidad). Un hito histórico, cuyos valores se desean conservar y potenciar. Por ello será imprescindible mantener esta sensación de inmensidad que evoca.

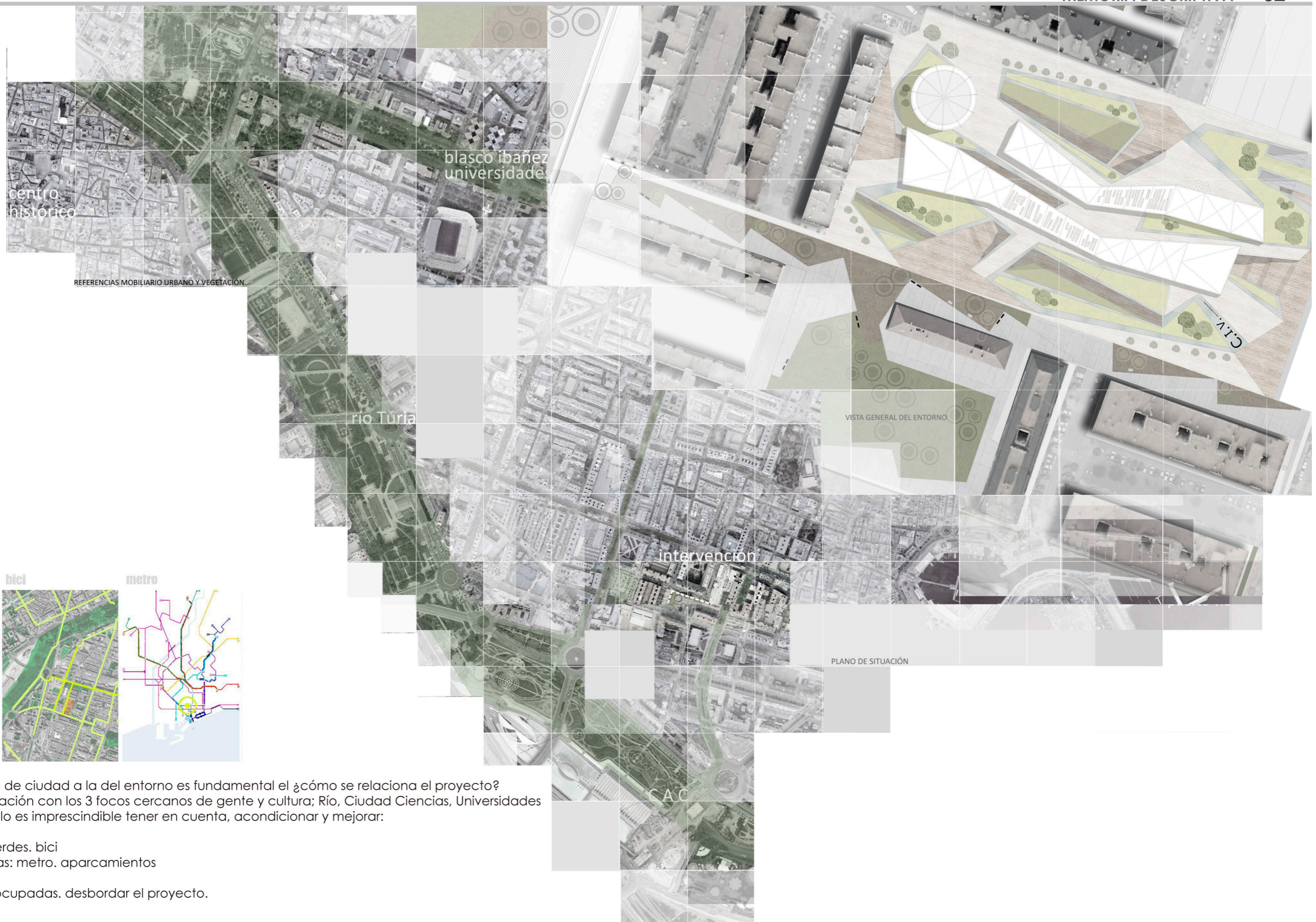
Es fundamental, dadas las características del proyecto, su relación con el entorno, y para ello el conocimiento de las características de la zona y el barrio.



¿Por qué enterrarse?

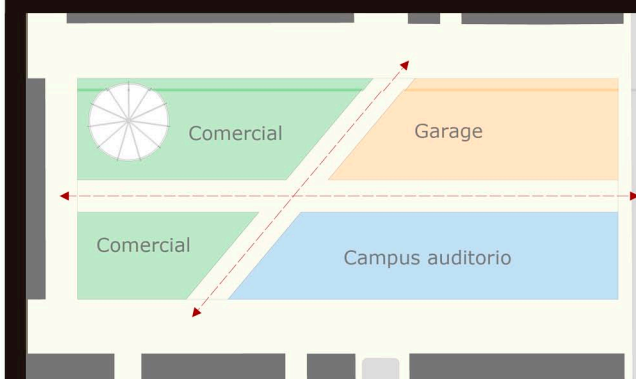
- Paralelismo con el río
- Conservar el gran vacío; Oportunidad de liberar el entorno. No perturbar el parque.
- Potenciar la caída del peatón hacia el gasómetro.
- Contrastes: VERTICALIDAD - HORIZONTALIDAD. ESTEREOTÓMICO - TECTÓNICO



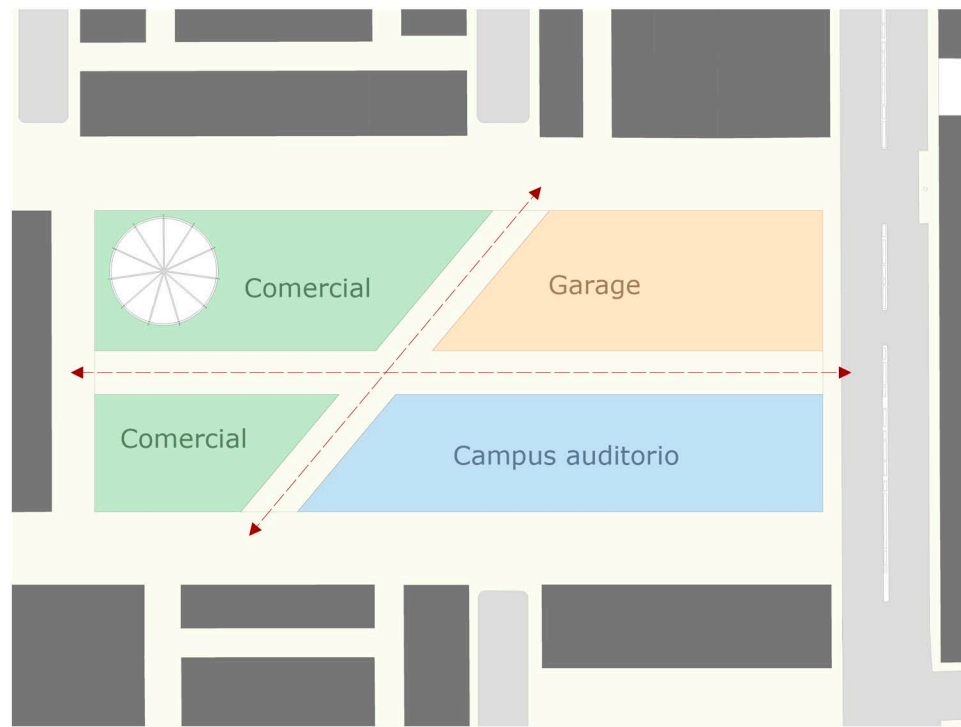


En el salto de la escala de ciudad a la del entorno es fundamental el ¿cómo se relaciona el proyecto?
Se propone una vinculación con los 3 focos cercanos de gente y cultura; Río, Ciudad Ciencias, Universidades (Blasco Ibañez). Para ello es imprescindible tener en cuenta, acondicionar y mejorar:

- Recorridos: verdes. bici
- Infraestructuras: metro. aparcamientos
- Accesos
- Parcelas desocupadas. desbordar el proyecto.



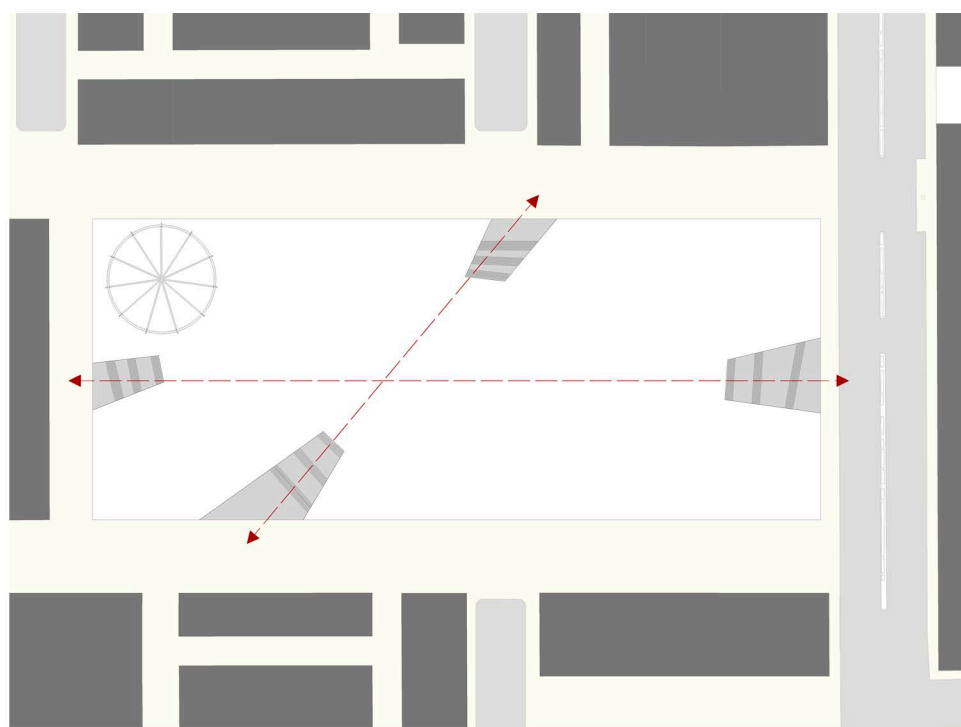
2.2 CONCEPTO



Este proyecto surge como la combinación tanto de unas ideas de proyectos como de las necesidades propias de un mercado cultural de esta escala dedicado a la informática y del entorno en que nos encontramos.

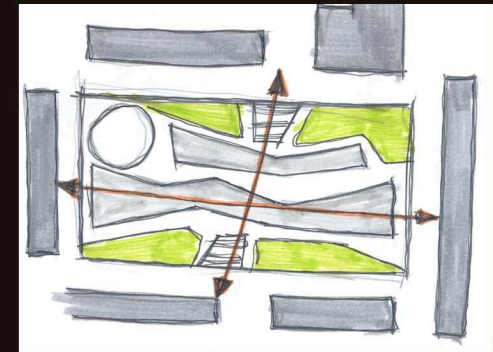
Así pues generar un lugar idóneo para el desarrollo complementario a la campus party y área de ocio y tiendas durante el resto del año, no olvidándonos de dotar al barrio de una zona de respiro y paseo.

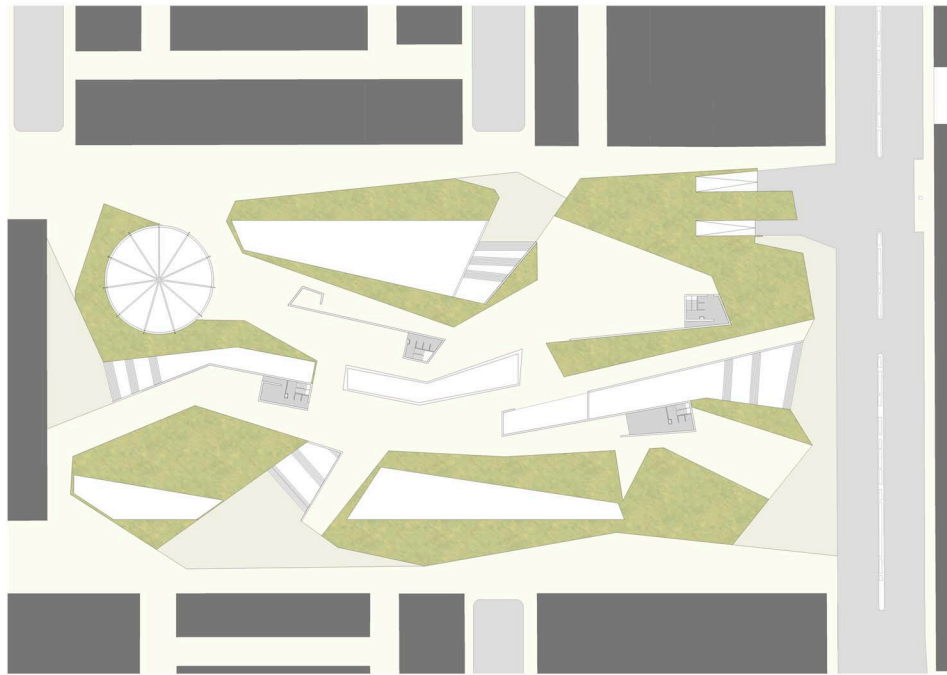
Para satisfacer estas necesidades creo un "mundo propio" subterráneo donde se desarrolla la principal actividad tanto de tiendas como de subsede de la campus party. Puesto que además a de ser algo dinámico y que permita un transito fluido, propongo generar dos ejes principales que dividan también el espacio en usos.



Como ya he comentado antes, este proyecto se podría entender como una superposición de capas.

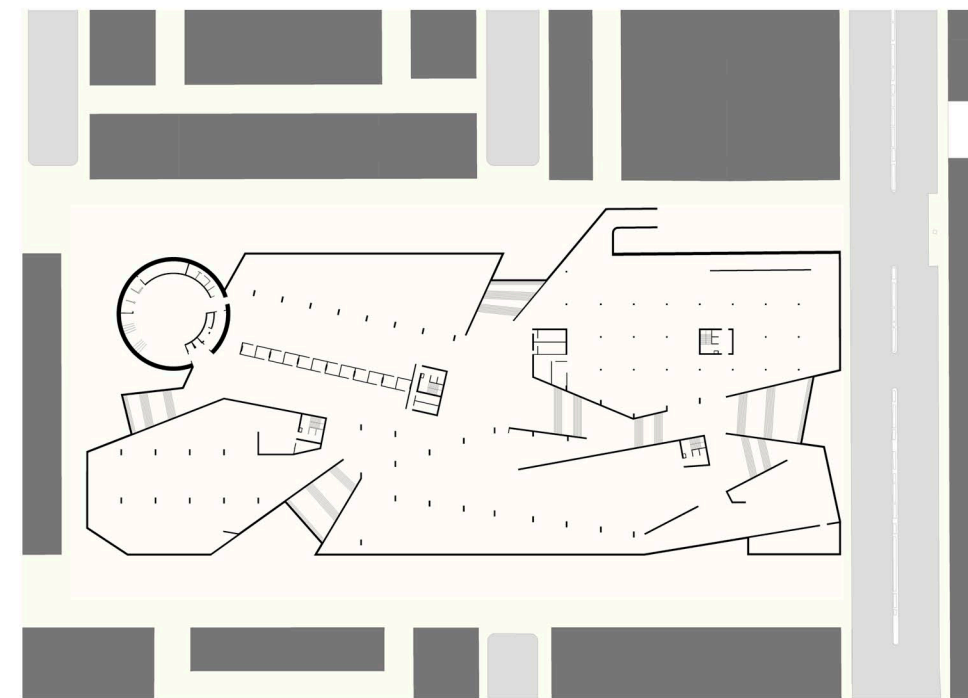
Y puesto que se trata de un proyecto subterráneo, algo importante y a lo que le he querido dar protagonismo es a los accesos por escalera principales, formando estos parte importante en el desarrollo del proyecto.





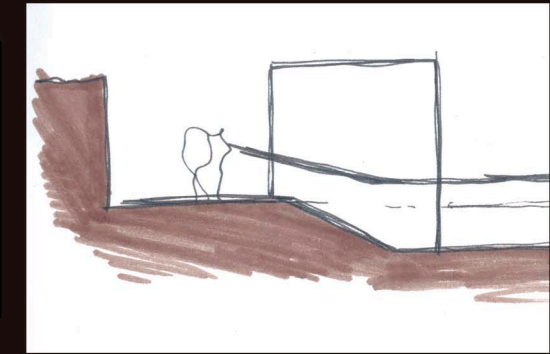
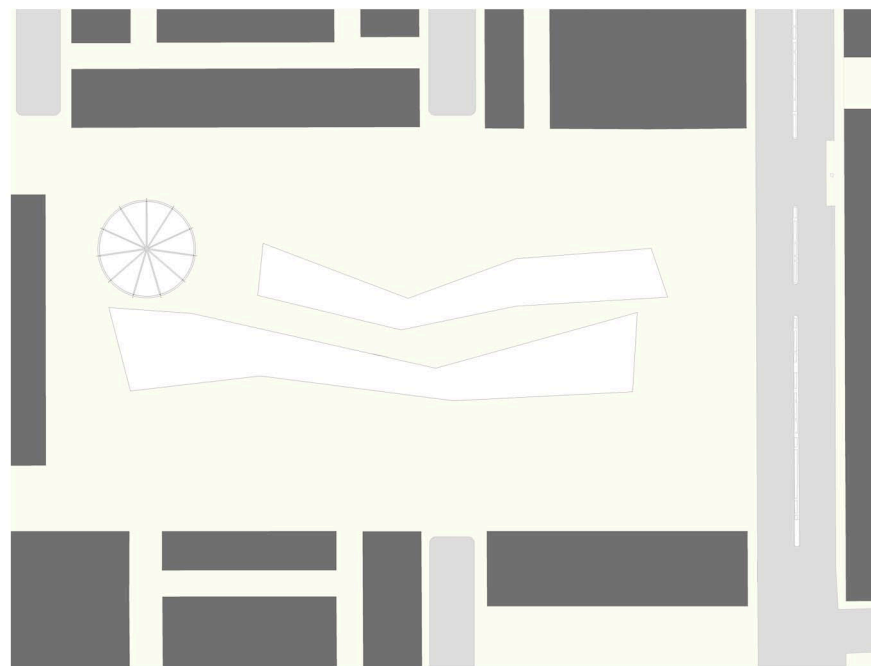
Otra "capa" importante va a ser la relacionada con el entorno, es decir, dotar al barrio de un espacio donde poder pasear, tomar algo o descansar sin tener que verse influenciado o molestado por la bulliciosa actividad que se podría desarrollar bajo tierra.

Todo debe estar basado en la importante capa de la estructura, la cual debe tener un papel protagonista en la generación de espacios y núcleos, siendo estos últimos la principal relación entre cotas.



Por último, estos dos ejes en los que se basa el funcionamiento interior del proyecto he querido marcarlos de alguna manera en el exterior con la cubierta y los accesos.

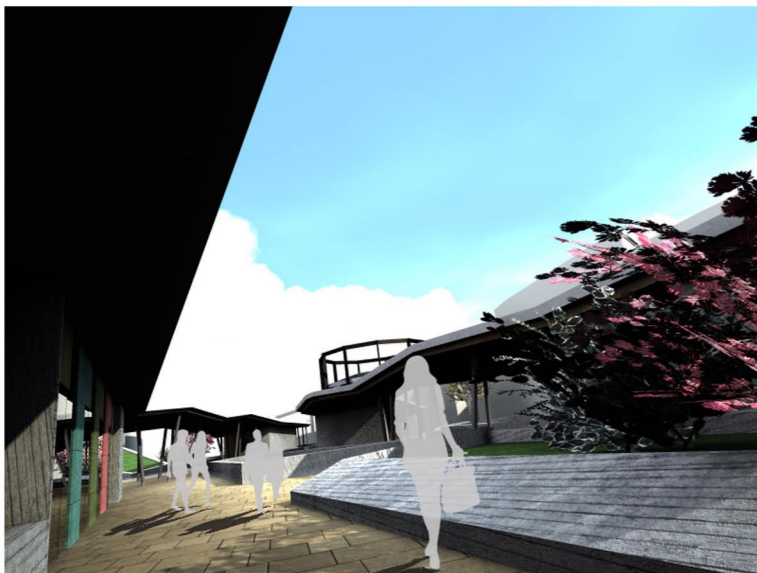
El eje vertical queda marcado mediante los accesos descubiertos, conformando así las entradas y el eje horizontal mediante la cubierta en si, compuesta por dos piezas a diferente altura.



EL PROGRAMA

El programa acoge además de una dotación pública, un programa destinado al desarrollo de la Campus Party durante la semana de su celebración y una "ciudad" destinada a la informática en todos sus ámbitos el resto del año.

Ofreciendo talleres de formación, tanto dirigidos a cursos escolares como a formación profesional, amplias áreas de exposición y venta de todos aquellos productos enfocados con el tema principal de nuestro proyecto. Se podrán ofrecer ciclos de conferencias durante el resto del año pudiendo invitar a los grandes representantes del sector. Se dispondrá también de una amplia variedad de tiendas, desde puestos temporales hasta una extensa macro tienda donde no solo se podrá comprar sino probar, debatir y descansar. Puesto que para la celebración de tal acto acudirá una gran masa de gente se dispone de dos plantas de parking, permitiendo extender la gran sala de la campus party a una de las plantas de aparcamiento.



LA FORMA

El aspecto final de este proyecto es como ya hemos visto, la suma de unas necesidades y objetivos.

Unas necesidades en forma de dotación al barrio como área de paseo y esparcimiento y ofrecer una gran área comercial dedicada a la informática y desarrollo de grandes eventos y unos objetivos de diseño como, la creación de un mundo subterráneo paralelo y en armonía al mundo superior. Para ello se crean los dos ejes principales que cruzan el área de intervención y en los que se basa el desarrollo funcional de proyecto.

Por lo tanto, jugando con estos "dos mundos" y con los ejes he ido generando recorridos y espacios gracias a estos ángulos y formas irregulares en forma de muros de hormigón, los cuales van a dar forma también a los núcleos de comunicación gracias las "caracolas" que estos mismos van a formar en sus extremos. La cubierta va a ser un elemento unificador del espacio que nos ayuda a entender el recorrido y nos hace de nexo de unión de los diferentes usos y funciones del proyecto.



MATERIALIDAD

Los bloques, cuales rocas, expresan su naturaleza enterrada. El hormigón, la pesadez de los muros, las aperturas controladas, los lucernarios son los protagonistas del proyecto.

El gasómetro se encarga de aportar la parte tectónica al proyecto, estructura liviana, vertical y sostenible. Un juego entre dipolos de la arquitectura: Topo y pájaro, cueva y cabaña, enterrado y volador, pesado y ligero.

Arquitectura enterrada de los talleres vs. Arquitectura ligera del gasómetro. (cueva- cabaña)

cueva - cabaña

“aplastemos contra la tierra el barro el ladrillo, la piedra; elevemos y adelgacemos las jaulas de aluminio y hierro; separemos o juntemos las dos cosas, pero sin que jamás se disuelvan una en la otra, que se conserven puras” A. de la Sota

El proyecto, condicionado por su ubicación bajo rasante e inspirado por la arquitectura de la cueva, refleja su naturaleza enterrada. la sustracción, la masa, la gravedad, los muros y la luz son los protagonistas.

El hormigón es el material predominante. En la mayoría de los casos se deja visto, aportando al proyecto el aspecto pétreo deseado. La pesadez de los muros, la textura del hormigón, la luz abriéndose paso hacen sentir la pesadez del terreno.

La luz controlada y tamizada, textura de los muros, acentuada por la propia luz, las dobles alturas y la diagonalidad e inclinación de algunos de los muros dan vida propia al espacio interior.

En el interior se caracteriza por su condición diafana, la propia actividad es la que se adueña del espacio, y el mobiliario destinado a su desarrollo, el encargado de organizarlo.

La madera se combina con el hormigón, aportando un toque cálido al aspecto interior del edificio.

Se introduce en elementos como el falso techo, las lamas y persianas, algunos suelos que requieren de un pavimento más amable por el uso que acogen o en revestimientos de algunos muros, mejorando de éste modo sus prestaciones acústicas.

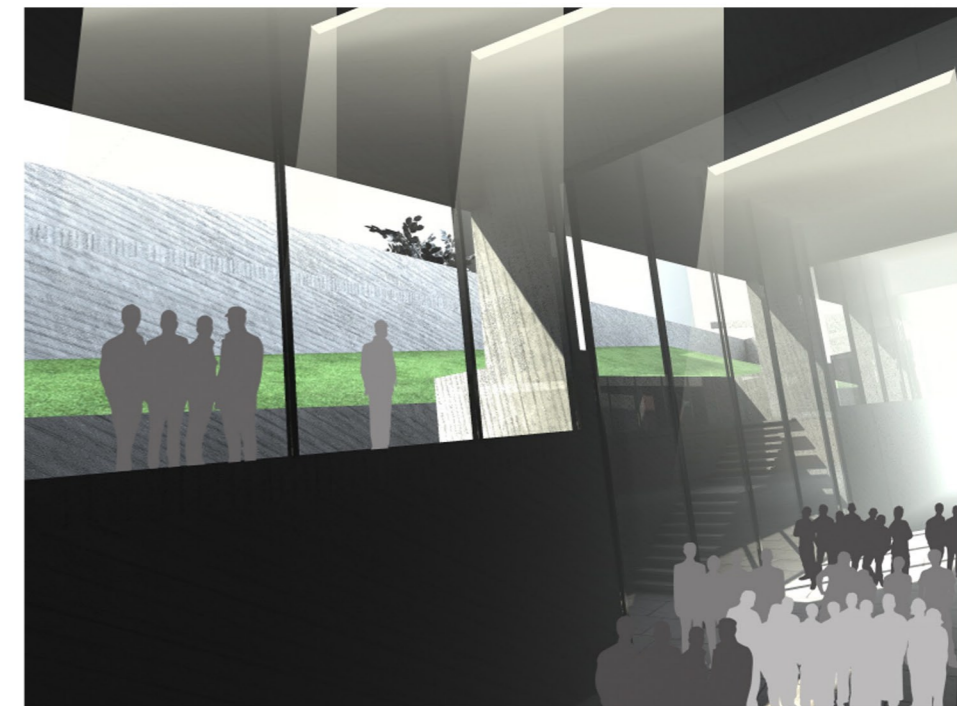
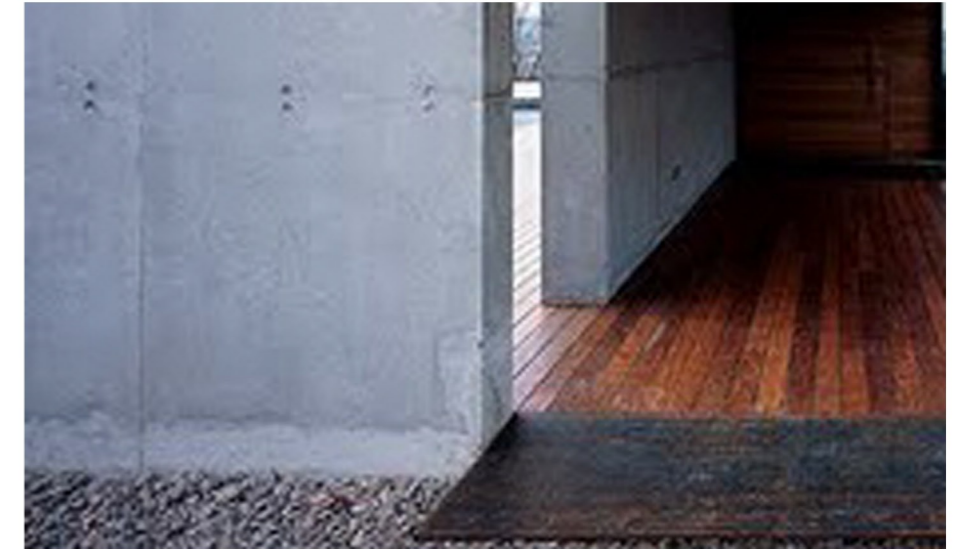
Se ha optado por unas maderas de cerezo o iroko (similares en tonalidad) que se considera ofrecerán.



LA LUZ

Gran protagonista de la arquitectura subterránea en general y del proyecto en particular.

“...los espacios iluminados con luz cenital pueden evadir reglas y códigos formales a los que, en cambio, las fachadas están más sometidas....propician la recreación de ambientes próximos a las escenografías del teatro, donde la luz, aunque intangible, es protagonista esencial ...”





2.3 EL PROYECTO

EL PROYECTO

Explicado el concepto del proyecto, se procederá a su descripción más detallada.

La parcela es atravesada de un extremo al contrario por un surco hasta desembocar en el gasómetro. Un río que aporta unidad al proyecto y hace partícipe al peatón de la actividad que en él se desarrolla. El peatón casi sin quererlo se introduce en el río dejándose caer levemente por un gran espacio verde en el que la propia arquitectura le conduce.

Es importante para entender la geometría de los ejes principales el análisis del entorno y de los posibles accesos realizados.

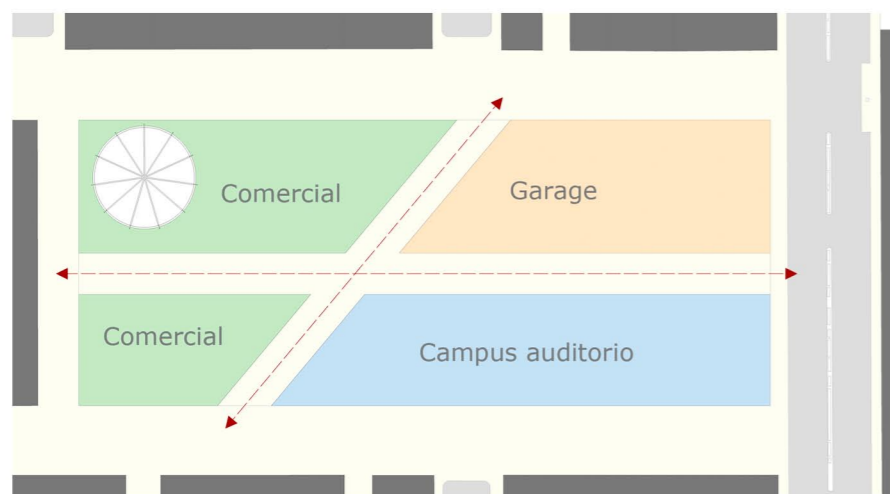
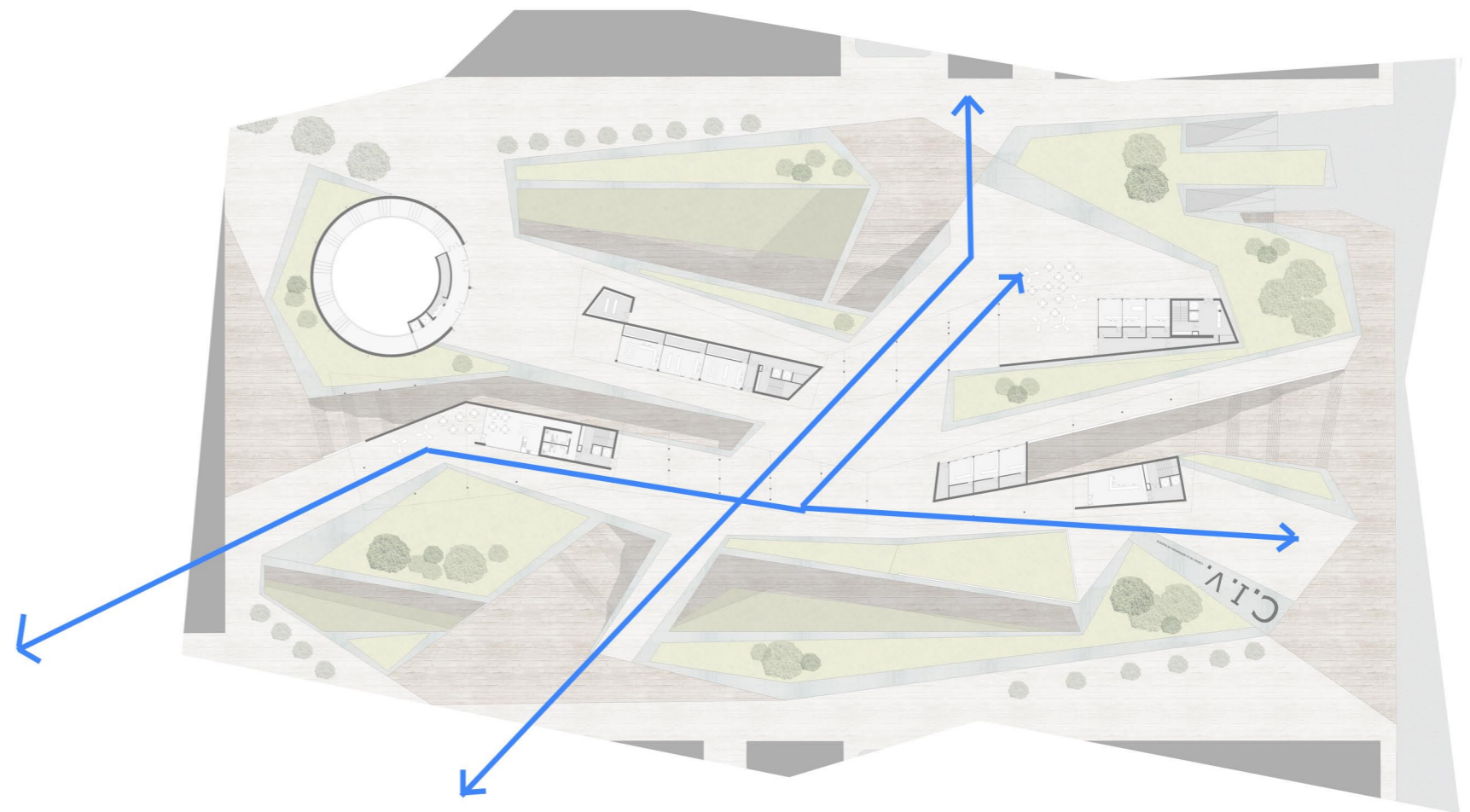
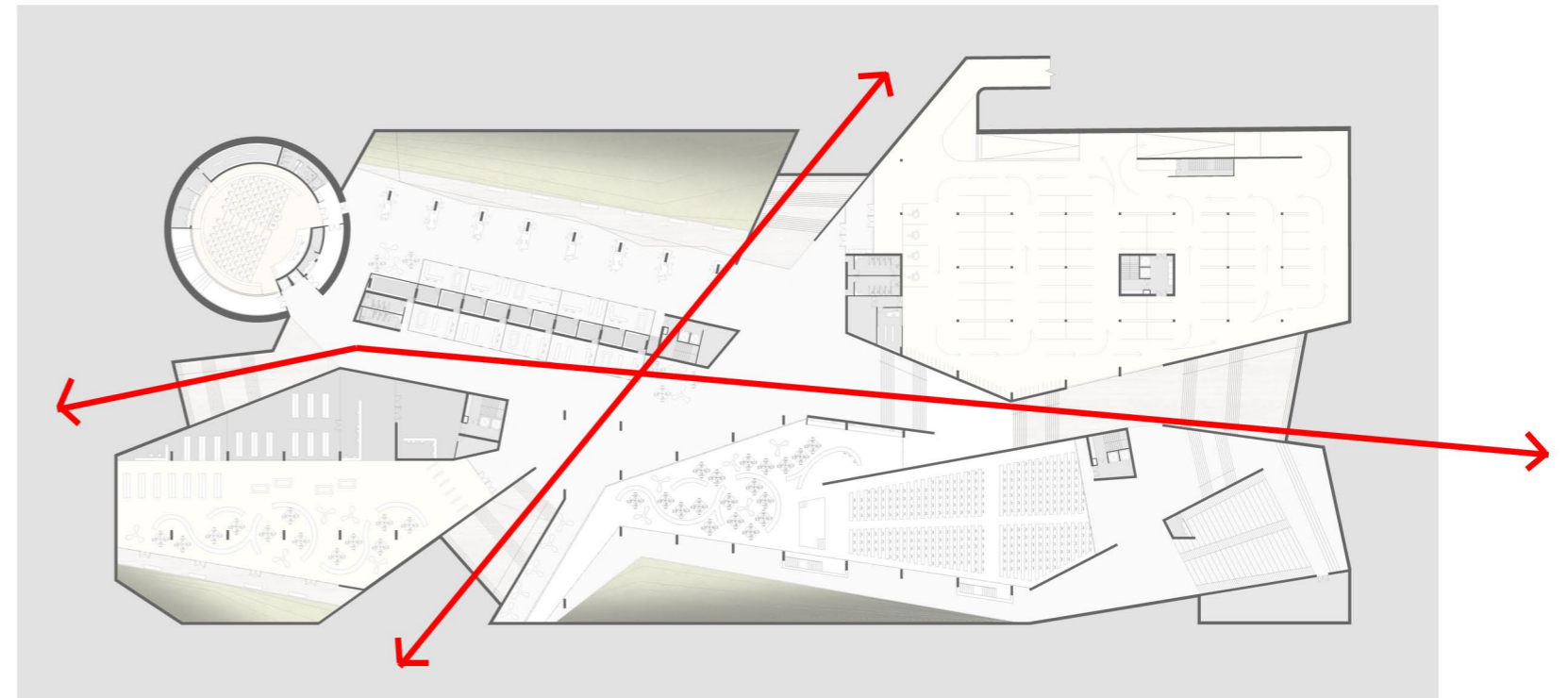
Es igual de importante las actuaciones que se desbordan del límite del propio proyecto en puntos singulares y estratégicos, extendiendo el carácter del proyecto al resto del barrio, y a su vez actuando como lugares de transición. Tendrá especial importancia la peatonalización de la calle de la Roda.

La planta

En todo el proyecto se ha optado por una arquitectura enterrada con el objetivo cumplir con lo establecido por el enunciado, de reforzar el símil con el propio río, mantener el carácter de desahogo de la parcela, y ceder el espacio de cota 0 a un gran parque de disfrute público. El parque se desarrolla en el correspondiente apartado, como parte fundamental del proyecto.

Destacar cómo en la planta subterránea principal, el surco antes comentado da dinamismo generando a su vez amplios espacios y núcleos de comunicación mediante el enredo del mismo muro.

Siendo en planta urbana estos núcleos los que van a dar continuidad compositiva y a su vez a la estructura. Estos núcleos generaran en esta planta puestos comerciales mucho más flexibles dando así un mayor dinamismo y movilidad a la planta.



La sección

La sección longitudinal nos muestra un concepto importante del proyecto. El de ese gran surco que atraviesa la parcela hasta llegar al gasómetro. Este a lo largo de su recorrido va generando los diferentes espacios de los que se compone el programa ayudándose de los potentes muros de hormigón. En el punto donde se encuentra con el otro eje se produce el mayor espacio interior del proyecto, dando lugar a una "especie" de rótula.

La materialidad de la sección y en definitiva la del proyecto juega con el contraste principal del hormigón visto y la madera, esta última empleada en el proyecto de diferentes formas, en la sección se aprecia como los paneles de madera se colorean en función del tipo de tienda dándonos a su vez cierto ritmo al desarrollo.

Las secciones transversales nos muestran la doble altura de la gran sala donde se llevará a cabo la Campus Party dando así ese aspecto de cueva que se buscaba. En estas secciones se aprecia la estructura principal del proyecto ya que los falsos techos los he subido de manera que las grandes vigas colgadas den un orden al desarrollo.

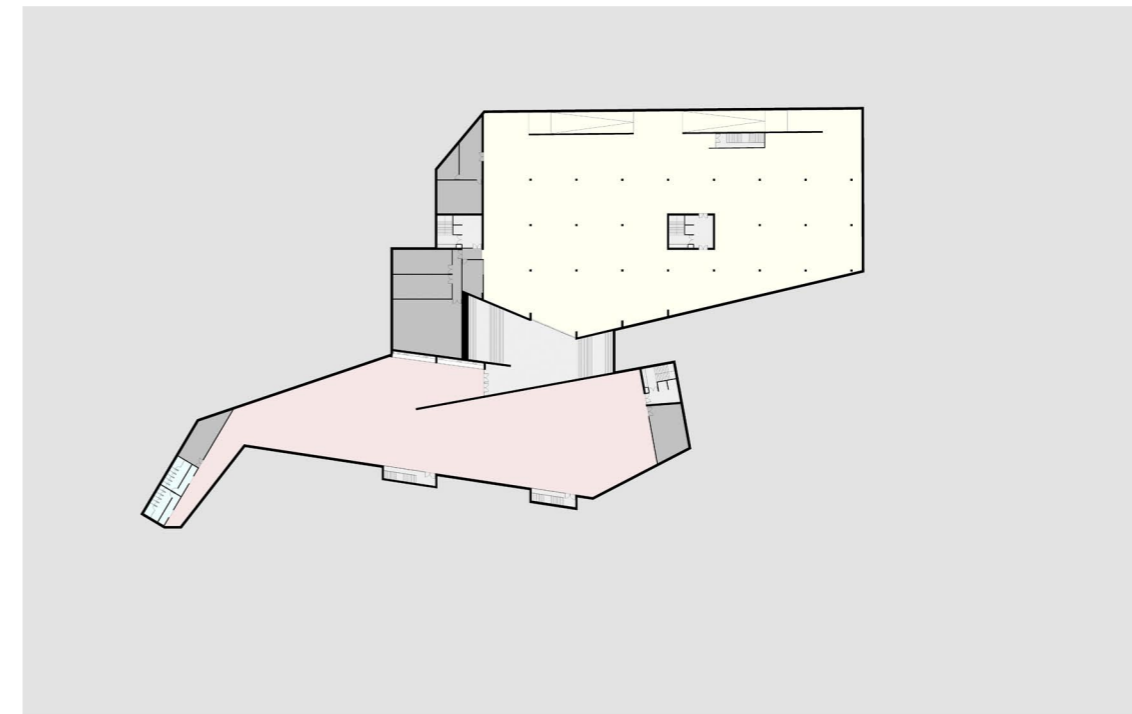
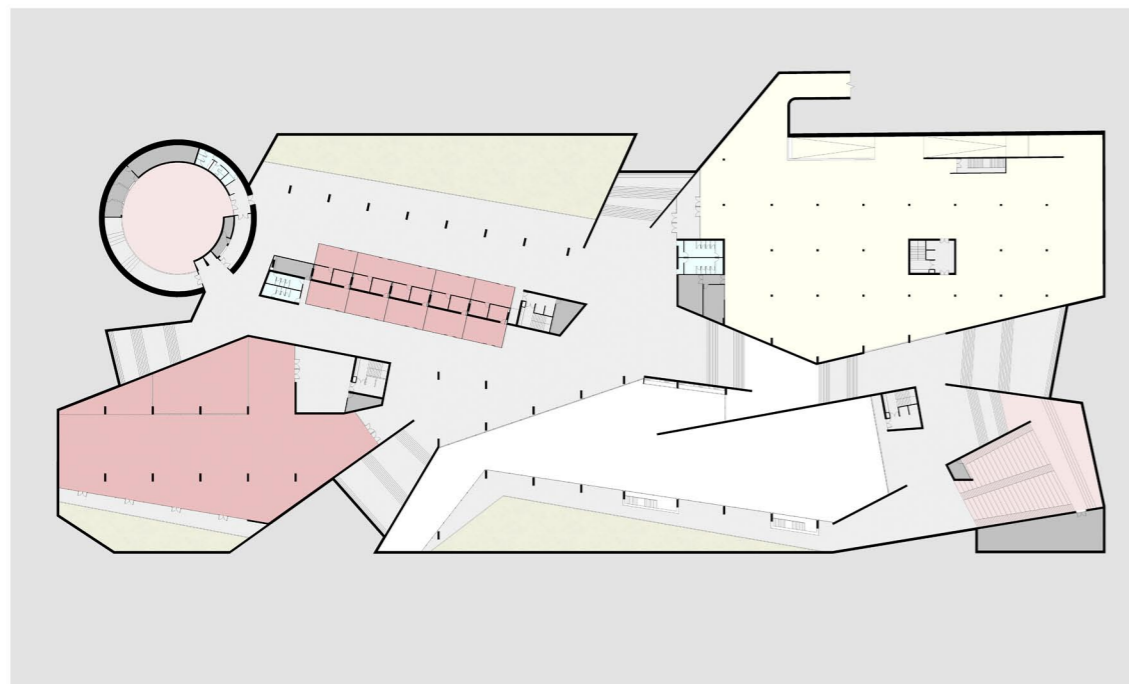
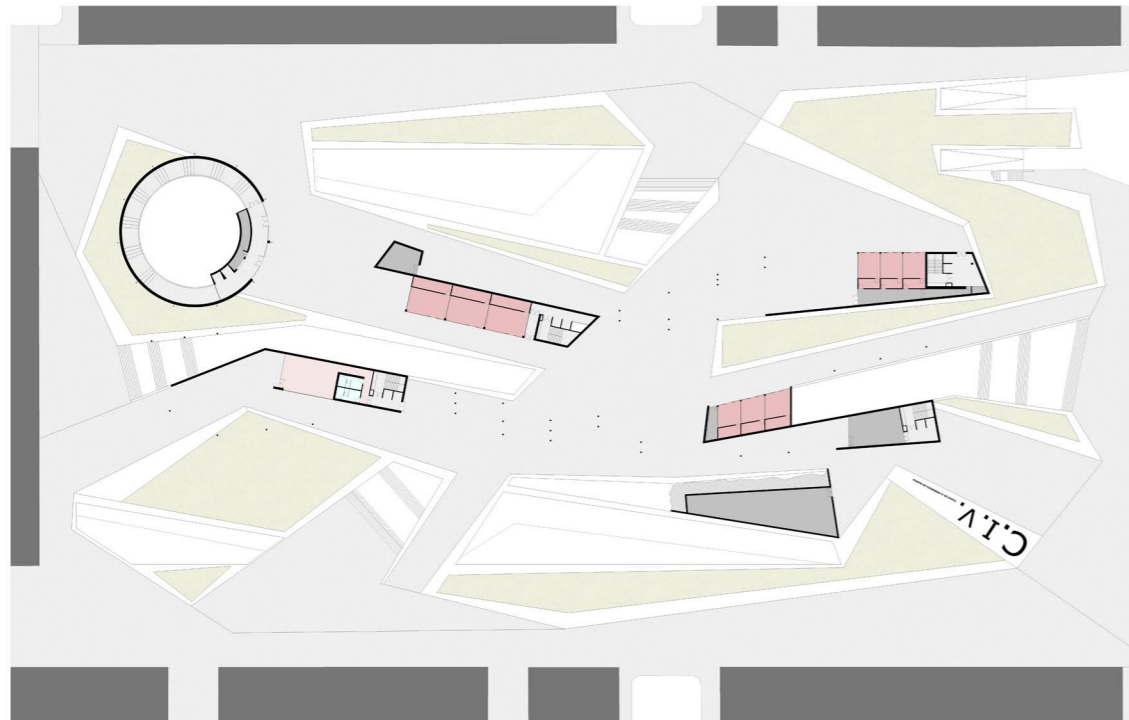
La luz será una indiscutible protagonista en los interiores de los edificios. La materia (hormigón) es lo más neutra posible, dejando que sea la luz y la propia actividad las que se adueñen del espacio. El mobiliario será el encargado de organizar el espacio interior. No existe la escala intermedia, se pasa de la gran escala al detalle. Sólo se contará con particiones ligeras en caso de ser necesario.

Además la propia naturaleza enterrada del edificio, así como su sección favorece a su climatización.

El gasómetro

El gasómetro aparece como hito y monumento simbólico del pasado dentro del proyecto. Adquiere dicha importancia por su geometría, ya que su forma circular contrasta con la geometría rectilínea de la planta, por su altura, puesto que el resto del proyecto está bajo rasante, por su materialidad, ligereza como contrapunto a los materiales empleados en el resto del proyecto, como ya se ha explicado. Y por su función, ya que se deja como un gran espacio polivalente para alojar posibles charlas o conferencias.





- Ventas: Tienda + almacenes
- Actividades: Cafetería + Sala multiusos + Sala conferencias + Campus Party
- Servicios
- Gestión: Mantenimiento + Almacenaje + Instalaciones + Información
- Aparcamiento
- Comunes : Comunicación + Circulación

SUPERFICIES PROGRAMA

Venta:

-Tiendas:	1843,46 m2
-Almacenes:	452,6 m2

Actividades:

-Cafeteria:	96,5 m2
-Sala multiusos:	479,9 m2
-Sala conferencias:	356,8 m2
-Campus Party:	1626,67 m2

Servicios:

-Servicios:	199,7 m2
-------------	----------

Gestión:

-Mantenimiento:	155 m2
-Almacenas:	371 m2
-Instalaciones:	530 m2
-Información:	81 m2

Aparcamiento:

-Aparcamiento:	5574,1 m2
----------------	-----------

Comunes:

-Comunicación:	191,5 m2
-Circulacion verdes:	28329,05 m2

TOTAL: 40287,28 m2