



PABELLÓN DEL MAR

Nuevos espacios de producción artística

Autor: Jonatan Nahuel **Coniglio**

Nº 35396/8

Titulo: **Pabellón del mar: Nuevos espacios de producción artística**

Proyecto Final de Carrera

Taller Vertical de Arquitectura N°12 | Profs.: Jorge SÁNCHEZ - Pablo LILLI - Carlos COSTA

Coordinación PFC | Karina CORTINA

Docentes | Jorge SÁNCHEZ - Pablo LILLI - Carlos COSTA - Karina CORTINA - Carlos JONES - Daniel BRETÓN - Gabriel DE LEÓN

Unidad Integradora: Carlos JONES (Área Comunicación), Pablo LILLI (Área Historia de la Arquitectura)

Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad Nacional de La Plata

Fecha de defensa: 05.10.2023



Introducción

La premisa de este Trabajo Final de Carrera surge a partir del interés por las condiciones espaciales, urbanas y culturales del borde costero de la ciudad de Mar del Plata, y su potencial de ser enriquecido a partir de un nuevo núcleo de concentración artística. El estudio y análisis del sector -a partir de miradas provenientes de diferentes campos de conocimiento- tendrá como fin una propuesta de intervención arquitectónica en el área, posibilitando la conjunción de los diferentes tópicos de la investigación. Se atravesarán -por medio de un recorrido- diferentes ideas que intentarán enriquecer el abordaje proyectual.

El recorrido a través del cual se presentará el objeto de estudio intentará poner el sector de intervención de Mar del Plata como campo posibilitante de intervenciones que otorguen nuevos espacios de participación cultural complementarios a los ya existentes, generando una retroalimentación artística enfocada en el mejoramiento de las condiciones urbanas.

El trabajo culminará en una propuesta proyectual, buscando abordar de manera integral los conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera, teorizando conceptos teórico-arquitectónicos y plasmandolos en una propuesta totalizadora.

El desarrollo investigativo transitará un recorrido a partir de algunos interrogantes:

¿Por qué este edificio en la ciudad? ¿Qué vínculos existen entre el mundo del arte y las dinámicas urbanas?

¿Cuál es la discusión contemporánea entre arte y tecnología, sus posibilidades e impactos sociales?

¿Cómo componer un edificio a partir de la relación entre la Arquitectura y otras disciplinas, como por ejemplo, las artes plásticas?



Fotografía de Mar del Plata, Juanchi Ugalde.

01

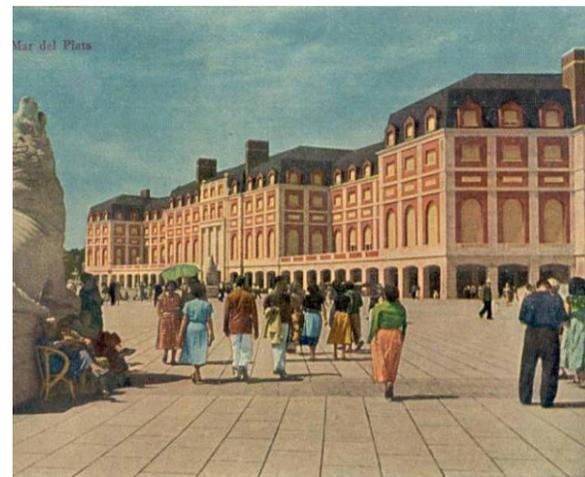
MASTER PLAN



- 06** Implantación
- 07** Mar del Plata como polo cultural
- 08** Propuesta urbana
- 11** Imágenes

02

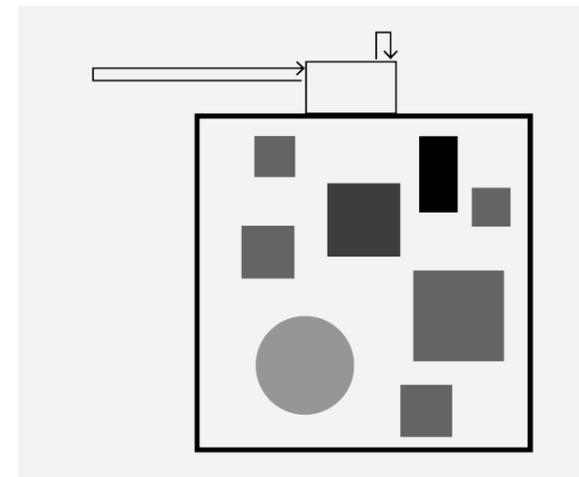
MARCO TEÓRICO



- 15** ¿Por qué este edificio en Mar del Plata?
- 17** Arte-Arquitectura
- 19** Escenificación de la Arquitectura
- 20** ¿Qué es un cluster cultural?
- 21** Antecedente del Barrio de la Boca
- 22** La Boca como Distrito de Artes
- 23** Arte y digitalización: nuevos dispositivos
- 24** Arte Digital y sus espacios de exposición
- 26** Abordaje proyectual

03

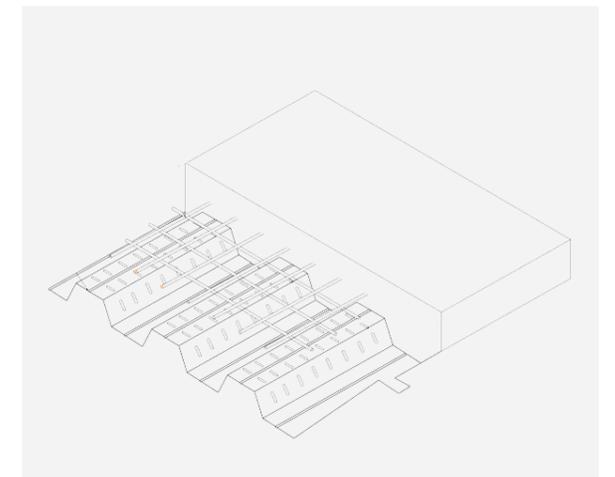
PROYECTO



- 28** El sector
- 39** Idea
- 30** Programa
- 31** Implantación
- 32** Estrategias compositivas
- 34** Axonometría
- 35** Cortes, Vistas y Perspectivas
- 52** Esquemas de uso

04

TÉCNICA



- 68** Propuesta estructural
- 70** Prevención de incendios
- 71** Núcleos verticales
- 72** Pluviales
- 73** Acondicionamiento térmico
- 74** Instalaciones Sanitarias

01

MASTER PLAN

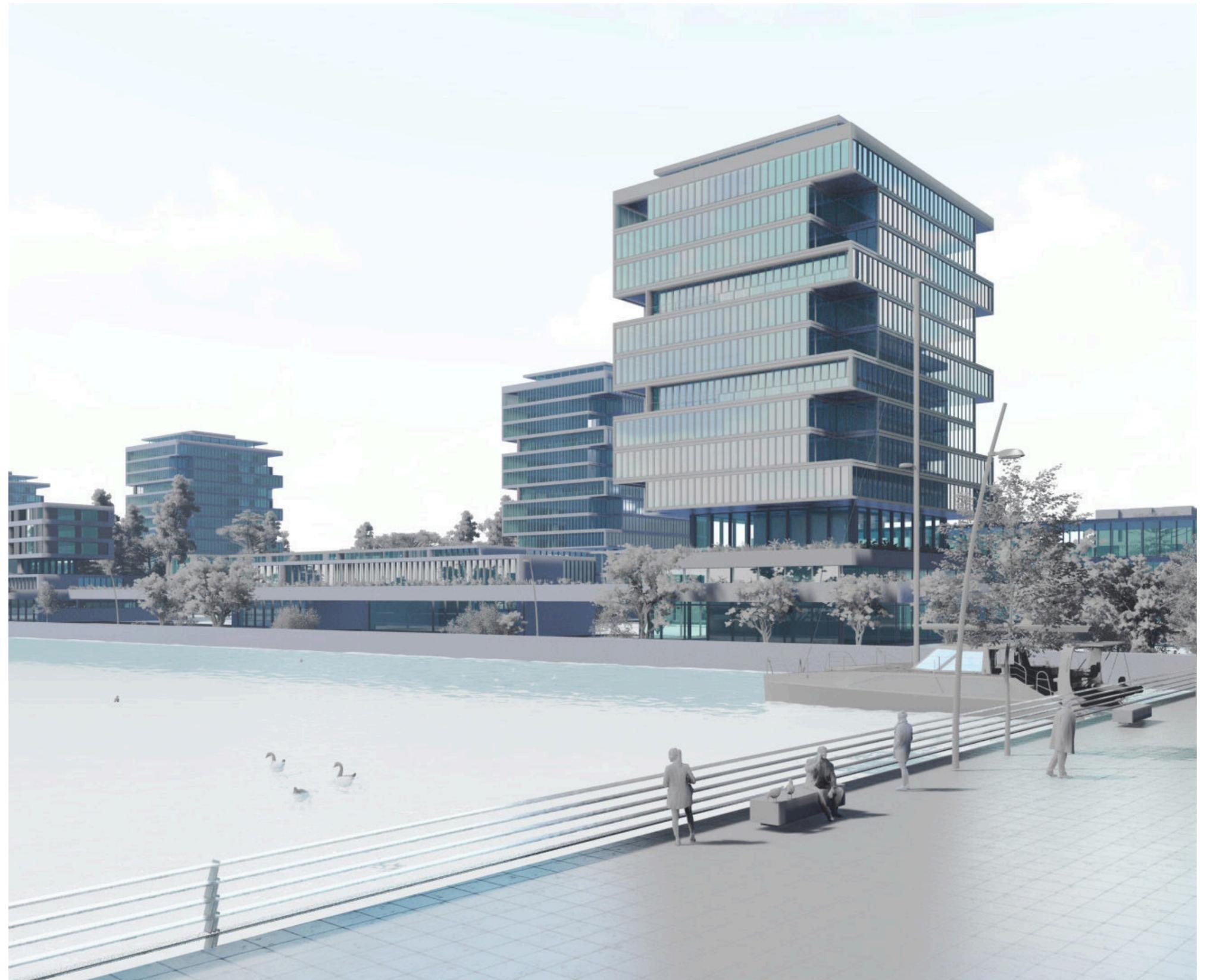


Implantación situación actual/fotografica aérea extraida de Google Earth

Mar del Plata como polo cultural

El primer punto de abordaje surge a partir del Master Plan realizado en el año 2020, trabajo que proponía la reflexión y posterior respuesta proyectual sobre uno de los temas que competen a la sociedad contemporánea, “La ciudad, su crecimiento y densificación en relación a la integración de la vida urbana”. Durante aquel ejercicio, se indagó en cómo estos nuevos fragmentos urbanos podrían contribuir a cualificar y potenciar el rol de la ciudad de Mar del Plata, como centro vacacional y polo cultural de la región costera. Atendiendo a cuestiones de tejido, masas construidas, memoria colectiva e historia y comprendiendo el valor que asume el espacio público como generador de la vida urbana, el principal objetivo del trabajo tuvo que ver con la prolongación en este sector del paseo costero típico de la ciudad.

La Propuesta para el proyecto urbano, tiende a configurar la organización espacial de las masas construidas y los espacios vacíos de modo tal que permita rápidamente la interpretación conceptual de la idea, así mismo el proyecto procura la revitalización del área dotando a la misma de espacios públicos, equipamientos y desarrollos residenciales, propiciando las relaciones de los distintos actores sociales. En relación al abordaje conceptual del proyecto, se planteó una diferenciación entre cuatro temas fundamentales a abordar: movilidad, espacio público, densidad y programa.





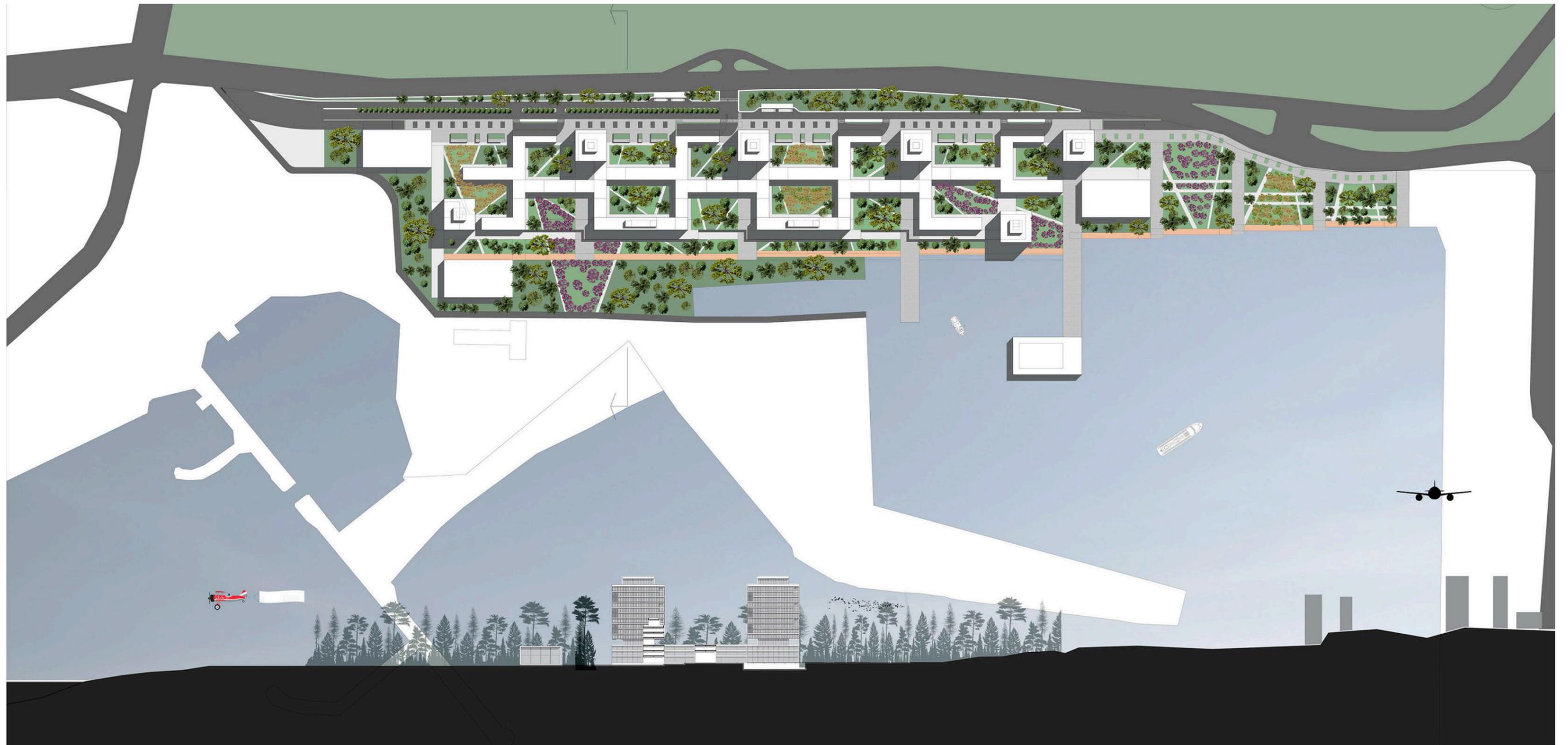
Propuesta urbana

Esta nueva pieza urbana se proyecta acorde a la ubicación estratégica del sector y sus visuales, buscando ser una nueva centralidad, para ello la articulación, conectividad e integración con la ciudad, resultan un factor clave, donde se pueden verificar diversos tipos de estructuras circulatorias, algunas inferiores de carácter peatonal y vehicular y otras en altura que buscan más allá de la vinculación de las partes, un paseo, espacio de encuentro y recreación.

La propuesta urbana, debía contemplar 140.000m² de usos residenciales, y 60.000m² de equipamiento y servicio, sobre un terreno con una superficie aproximada de 14 hectáreas.

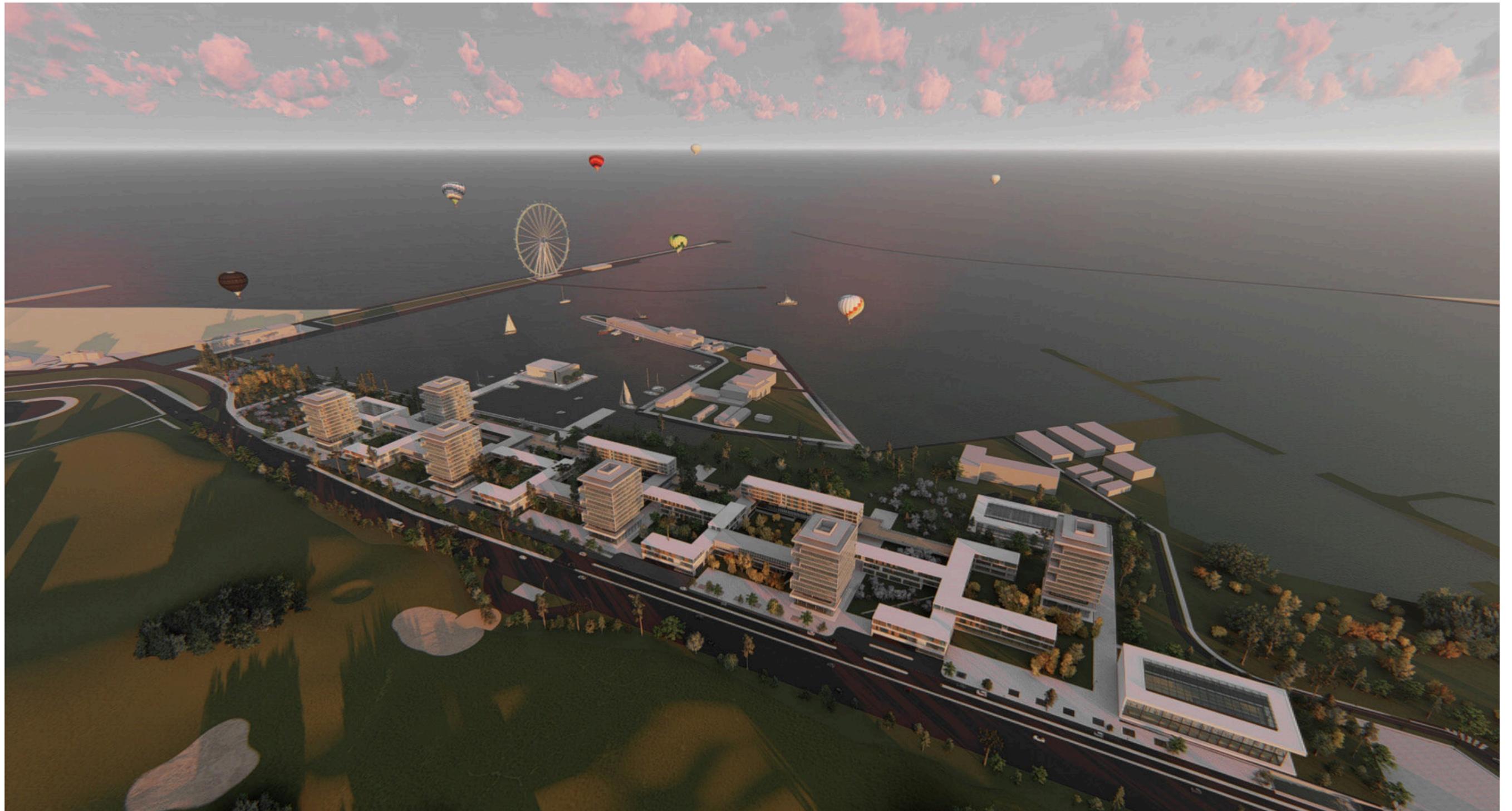


Implantación - Master Plan



Planta de techos/Corte-vista longitudinal - Master Plan







02

MARCO TEÓRICO



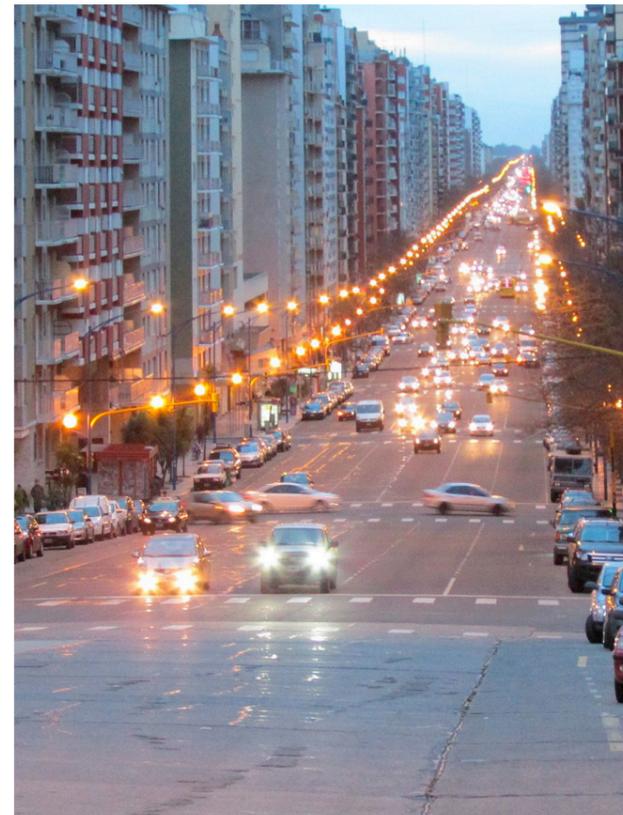
Vista de la playa Bristol y la Rambla de Mar del Plata, 2006.



Perfil urbano de Mar del Plata, 2002.



Plaza del Hotel Provincial, Postal de 1950.



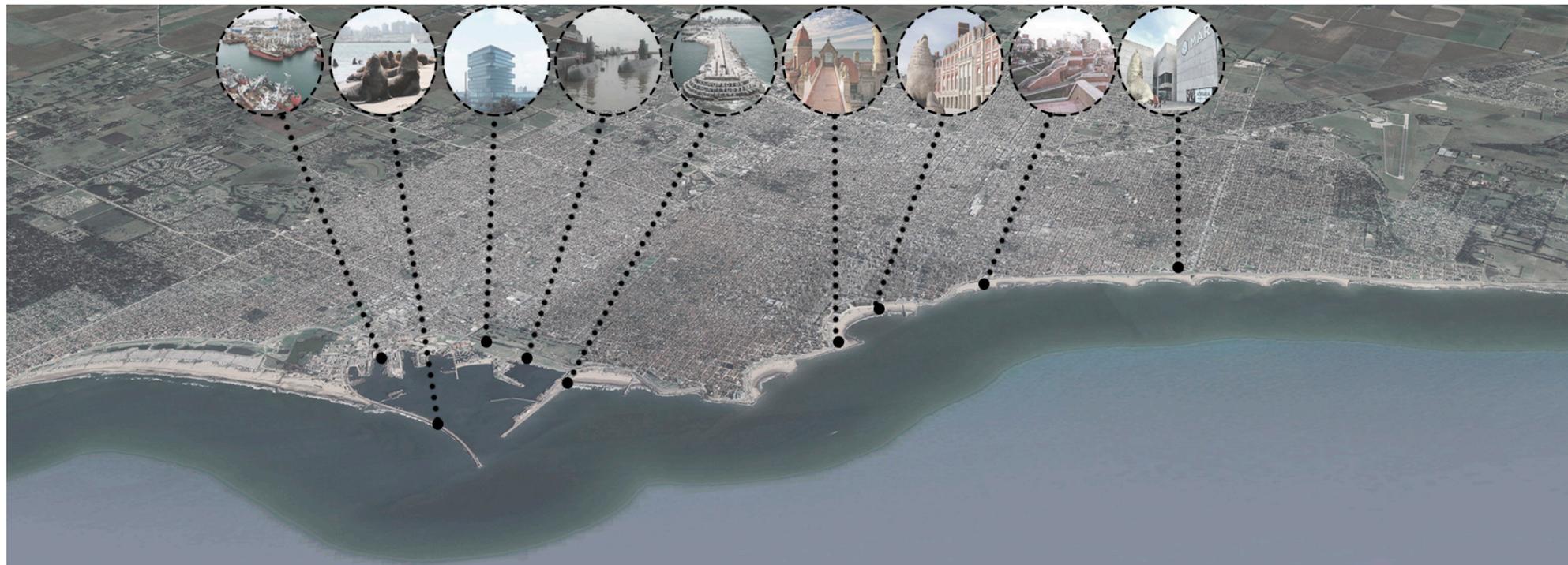
Avenida Colon, 2013.

¿Por qué este edificio en Mar del Plata?

Esta Propuesta continúa una lógica de trabajo sobre la costa de Mar del Plata, donde a partir del estudio realizado para el desarrollo del Master Plan, se verifica la existencia de hitos de Arquitectura, que algunas responden a la Arquitectura contemporánea, otros de Arquitectura moderna y otros Neoclásicos, edificios destinados a la cultura que generan una tensión entre el norte y el sur de la ciudad, los cuales fueron conformando un sistema de edificios de valor arquitectónico con el cual se intentará la integración a este sistema, a partir de la concepción de un nuevo distrito cultural.



Perfil urbano contemporáneo.

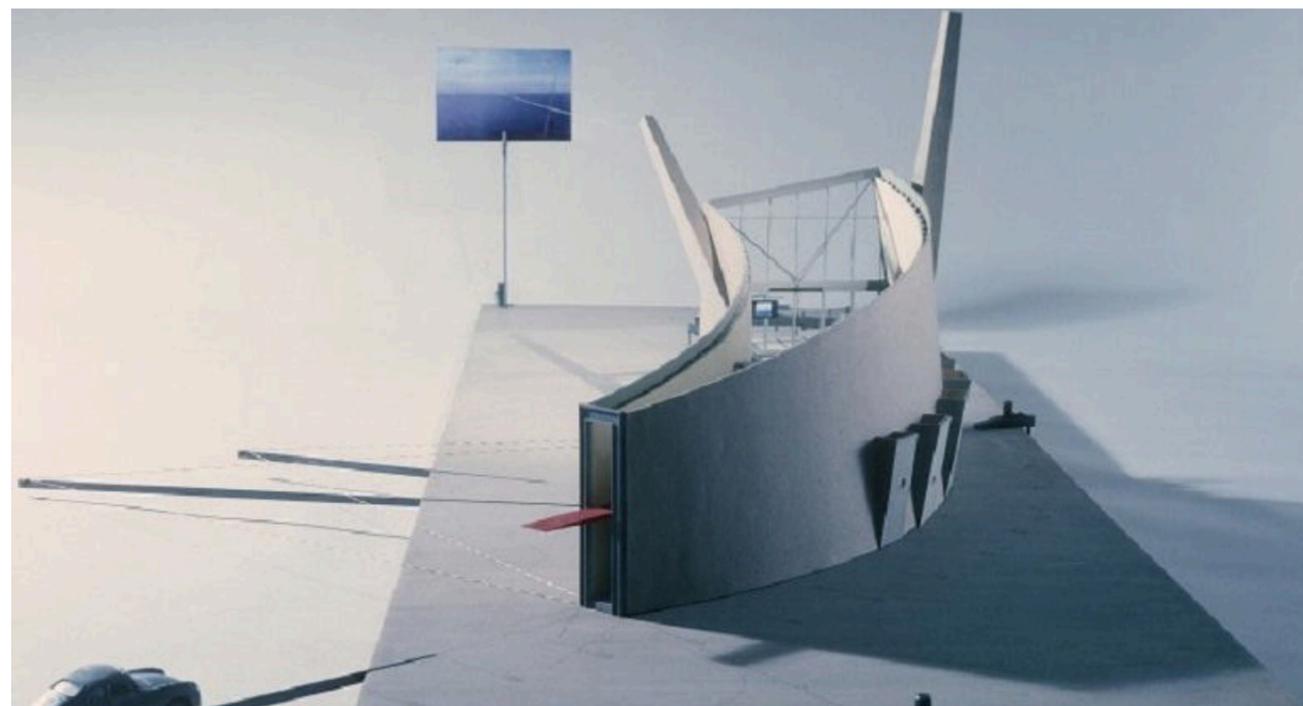
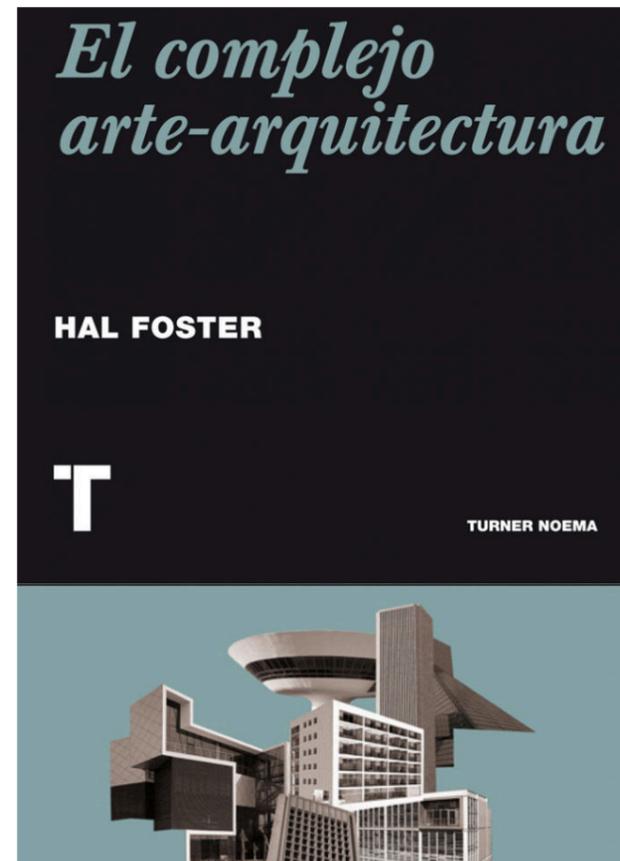
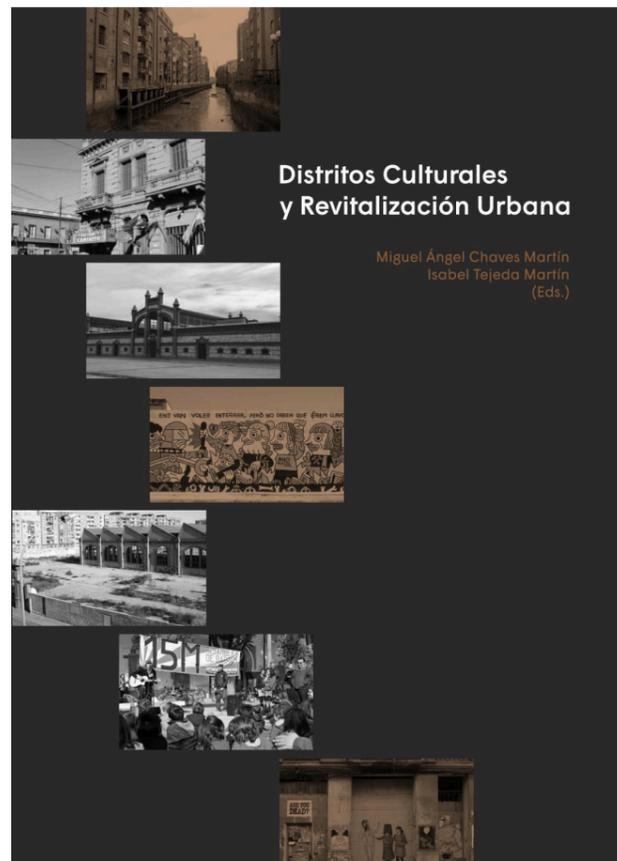


Paseo costero de Mar del Plata, con la marcación de los hitos en el recorrido turístico.

El paseo costero Marplatense

Una de las características históricas de la ciudad, es la creación de puntos de desarrollo en diferentes situaciones de la costa, las cuales se ubican a una distancia relativa uno de otro, generando cierta tensión entre el norte y el sur de la ciudad, cada uno de estos puntos dispone de áreas que permiten el desarrollo de las distintas actividades, nodos que hacen del recorrido de la costa un encuentro sistemático con estos hitos, como puntos relevantes sobre el frente costero, promoviendo su relación con el turismo, generando una ciudad con contenido cultural, histórico y con calidad edilicia.

Edificios como el Museo Provincial de Arte contemporáneo, Paseo La Perla, Hotel Provincial, Torreón del monje, y el museo naval, entre otros nos dan la pauta de un sistema de edificios presentes sobre la costa, a modo de nodos turísticos, es entonces que en relación a la propuesta del proyecto urbano encuentro la oportunidad de proponer un edificio parte de este sistema, un lugar turístico concebido desde otra visión, el cual contempla una forma distinta de acceder a la playa un espacio convocante, de carácter público, que se suma a los existentes del sitio un espacio donde se puedan recrear otros temas culturales y ¿porque no? Generar un nuevo distrito cultural para la ciudad.



Arte - Arquitectura

A lo largo de los últimos cincuenta años, muchos artistas han introducido en la pintura, en la escultura y en el cine el espacio arquitectónico que los rodeaba, y durante ese mismo periodo muchos arquitectos se han involucrado en las artes visuales. Unas veces en colaboración, otras en competencia, este encuentro es un escenario primordial de la creación de imágenes y del diseño de espacios en nuestra economía cultural. El arte reciente dista de ser un objeto pasivo en esta gran reordenación; a veces la mera expansión de sus dimensiones ha provocado que almacenes y fábricas en desuso sean transformados en galerías y museos, y que un puñado de zonas urbanas deprimidas renazcan, en el proceso, como sofisticados destinos del turismo del arte. ¿Qué relación guardan el arte y la arquitectura contemporáneos con una cultura más integradora que valora la intensidad experiencial? ¿Acaso sus propias intensidades contrarrestan esta otra intensidad mayor? ¿La subliman? ¿La sustituyen de algún modo? “El museo deseaba volverse hacia adentro –comenta Ricardo Scofidio–; el emplazamiento tendía a volver el edificio hacia afuera. El edificio tenía que tener una doble visión”.³ De este modo, lo que produjeron los arquitectos, añade Elizabeth Diller, es a la vez “un objeto introvertido que [...] desea ser contemplado” y “una máquina para contemplar”.⁴ La eficiencia pragmática de esta última frase tiene el tono del

Movimiento Moderno –si la casa según Le Corbusier es una “máquina para vivir en ella”, entonces un museo bien pudiera ser una máquina para contemplar– pero también apunta a una mentalidad posmoderna que imagina la arquitectura como un sujeto prostético, que en este caso, para rematar, tiene tendencias exhibicionistas, (nótese una vez más que, para Diller, este “introvertido” museo “desea” contemplar y ser contemplado). El concepto de arquitectura como matriz visual es sofisticado, pero suscita dos preocupaciones. La primera es que, en el tropo de una máquina para vivir, la casa continúa siendo un entorno para personas; en la metáfora de una máquina para contemplar, el museo deviene casi una persona por derecho propio. Preparado por la noción moderna del cine como “ojo cinético” prostético y por la nueva definición humana del “hombre con una cámara de cine”, este museo-cyborg sugiere una reversión posmoderna – como si la arquitectura pudiera mirar por nosotros. La segunda es que un museo que reclame con tanta insistencia nuestro interés visual podría desafiar al arte en su propio terreno: aunque las galerías ocupan un lugar de honor en el pabellón voladizo, pudieran parecer secundarias frente a los demás espacios-atracciones del edificio. Naturalmente, con el paseo marítimo entarimado, el escenario y el teatro, el ICA también hace hincapié en lo representativo. Este es un campo, además, donde estos

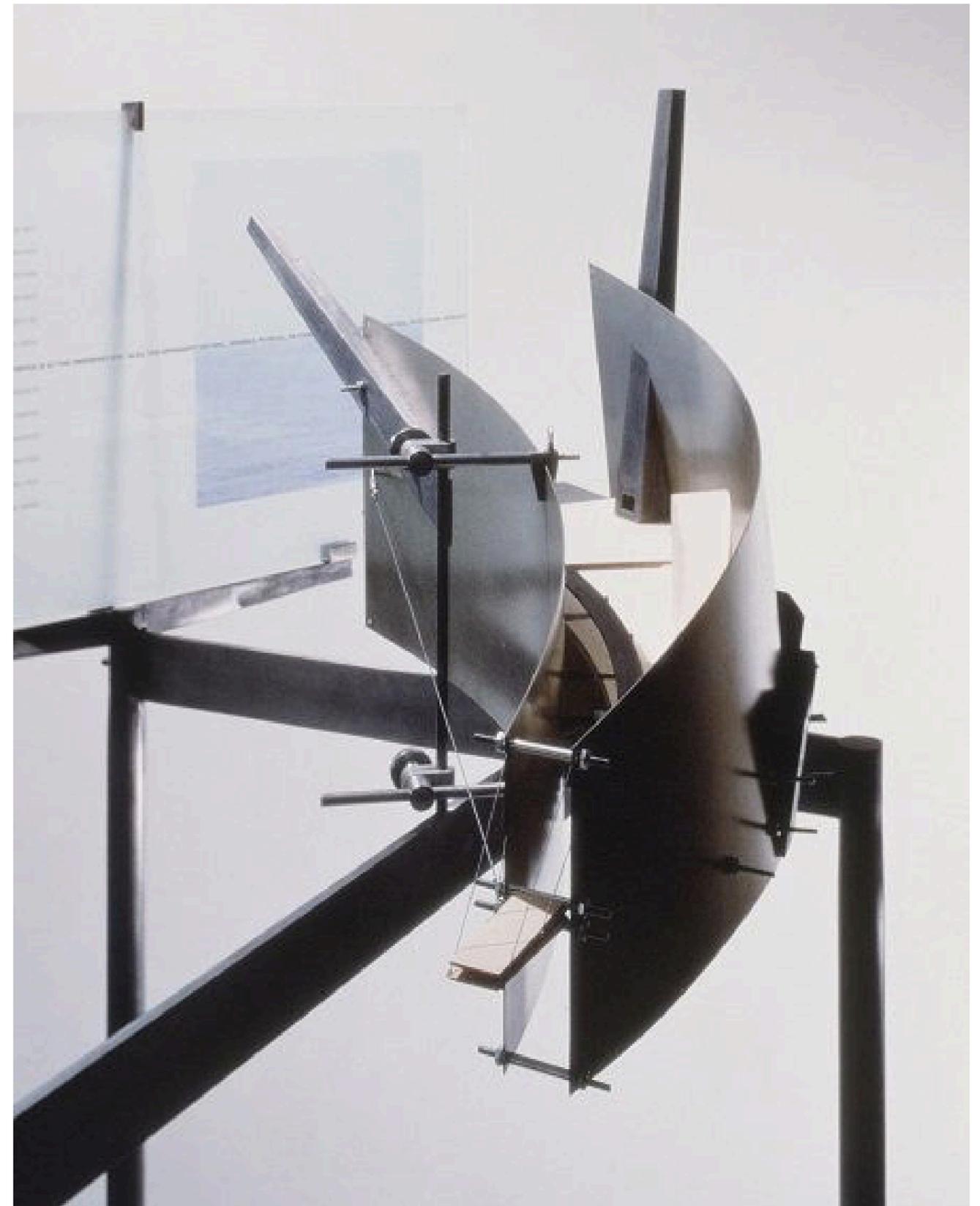
arquitectos descuellan; sin embargo, al explorar los artistas el edificio como escenario y/o como emplazamiento, pudieran sentirse un tanto subordinados a él. “Comenzamos el proyecto suponiendo que la arquitectura ni competiría con el arte ni sería un telón de fondo neutral. Tenía que ser una contraparte creativa”. De hecho, para decirlo con pocas palabras, si gran parte de la arquitectura moderna se enfocó en las estructuras y los espacios y gran parte del diseño posmoderno en los símbolos y las superficies, entonces gran parte de los trabajos contemporáneos à la DS+R caen en una zona intermedia –en una mezcla mediática de pantalla-espacio.



Escenificación de la Arquitectura

“La propia casa es una especie de puesta en escena”. La casa como la máquina para ver la naturaleza. Rem Koolhaas manifestó: “No es tan fácil diseñar una buena casa en un sitio magnífico. Muchos arquitectos tienen la debilidad de tener una relación increíblemente obvia con una vista, y lo que me gusta aquí es que la propia casa es una especie de puesta en escena. Manipula la vista: La casa bloquea y finalmente expone la vista, y creo que eso es probablemente una experiencia en sí misma, y probablemente una forma de evitar el aburrimiento y la monotonía una vez que se vive en la casa.” Configuración de ventanas virtuales y tecnológicas superpuestas al paisaje. “La arquitectura es un medio de comunicación,” ¿qué dice esta imagen? ¿Qué temas expone esta imagen, y cómo se relacionan estos temas con la arquitectura y la performance? El primer tema es la presencia. Sugiere tanto ausencia como presencia: aunque no hayamos asistido al evento, la fotografía nos permite estar allí virtualmente. Dos manos diferentes implican la existencia de al menos dos cuerpos distintos, documentando la presencia de los objetos a través de medios tecnológicos. El segundo tema que nos viene a la mente al ver esta imagen es el movimiento. En efecto, la escena nunca es constante. Más bien, está en un estado de movimiento perpetuo. Esta pues-

ta en escena no es una mera representación de lo pintoresco, sino que sugiere la capacidad de la arquitectura para alterar la forma en que vemos y experimentamos el espacio a lo largo del tiempo. Como espectadores de esta imagen, empezamos a mover no sólo nuestros ojos, sino también nuestros cuerpos dentro y fuera del espacio del marco. Al habitar el marco, habitamos la arquitectura.





Descripción de la foto

¿Qué es un cluster cultural? Matias Zarlenga

La concertación de creadores, espacios de producción, distribución y consagración artística ha sido un fenómeno que ha caracterizado a las ciudades modernas históricamente, convirtiéndolas en verdaderos laboratorios culturales donde se fermentan nuevas ideas, prácticas y productos. Los clústeres culturales son áreas urbanas caracterizadas por la concentración territorial de personas, espacios e industrias dedicadas a actividades creativas y culturales de diverso tipo. En de sus investigaciones se distinguen dos líneas de análisis que interpretan los procesos de regeneración cultural urbana según si son liderados por fuerzas de mercado o por el sector público, y la importancia de la cultura como elemento que lidera su regeneración o “renacimiento”. La cultura aparece como motor de la regeneración urbana a partir del fomento de las industrias creativas (y su particular inserción urbana en los Distritos Culturales de las antiguas zonas industriales), o bien como un tipo de servicios vinculado con el turismo (creación de equipamientos culturales, festivales, etc. con el fin de revitalizar los centros históricos). la idea de clúster y su inscripción geográfica en las ciudades se convierte en una pieza clave como estrategia local para el desarrollo económico y la regeneración urbana a través de la cultura. La combinación entre las estrategias de clusterización y la planificación cultural urbana tuvo como correlato la emergencia de los distritos

o clústeres culturales: espacios geográficos caracterizados por la concentración de actividades vinculadas con las industrias e instituciones culturales. La diferencia radica en que, en el caso latinoamericano, estos procesos se asientan en ciudades fragmentadas social y urbanamente que han sufrido un proceso de crecimiento y expansión no del todo controlado desde mediados del siglo XX. En la mayoría de estas intervenciones las estrategias de clusterización cultural han desempeñado un papel relevante como instrumento de la revitalización urbana, dando lugar a la proliferación de clústeres culturales de diverso tipo. Finalmente, encontramos un tercer tipo de clúster cultural denominado “escena cultural”. Los estudios en urbanismo han sido los que han caracterizado a este tipo de clúster cultural con mayor precisión. Desde esta perspectiva se han definido a las escenas culturales como zonas urbanas caracterizadas por la densidad de espacios dedicados al consumo cultural. En este sentido, las escenas culturales serían el conjunto de espacios específicos de consumo cultural que, situados en un espacio urbano específico, lo dotan de ciertos valores y significados. El interés de este enfoque radica en analizar las prácticas culturales y los estilos de vida derivados que esta clase de espacios de consumo fomentan (Silver, Clark y Navarro Yanez, 2010). Por tanto, las escenas culturales suelen ser entendidas como espacios simbólicos

que promueven relaciones sociales significativas y determinados patrones de interacción social. En primer lugar, se puede decir que en el campo artístico los actores sociales, a pesar de compartir un mismo sentido del juego (o marco), no parten de una misma posición, por lo que pueden tener intereses contrapuestos (Bourdieu, 2002). Por esta razón, se debe observar la estructura del campo cultural como un condicionante de estas interacciones. En segundo lugar, el planteamiento de la posibilidad de interacciones dentro de los clústeres culturales en espacios neutros e informales no debe olvidar que las interacciones entre individuos vienen condicionadas por el rol que representan dentro de una organización general y de naturaleza jerárquica. Así se pueden distinguir interacciones sociales orientadas por la lógica burocrática de las instituciones vinculadas a la prestación de servicios culturales; interacciones sociales orientadas por la lógica asociativo-utilitaria de las empresas de producción de bienes culturales; e interacciones sociales orientadas por una lógica artístico-comunitaria. Desde los inicios de la política cultural, los equipamientos culturales son uno de los principales brazos ejecutores de la política pública. La voluntad de potenciar y embellecer la ciudad a la vez que revitalizar sus zonas menos favorecidas (Urfalino, 2004). De este tipo de proyectos nace la idea de clusterizar los equipamientos culturales con el doble objetivo de aumentar el impacto de los equipamientos culturales y generar sinergias colaborativas entre ellos.

Antecedente del Barrio de la Boca

El barrio de La Boca se ubica en el sector sur de la ciudad de Buenos Aires, junto a la ribera del Riachuelo, por donde limita directamente con la Isla Maciel (partido de Avellaneda, provincia de Buenos Aires). Se caracteriza por estar físicamente cerca pero simbólicamente lejos del centro de la ciudad. Las actividades portuarias e industriales que proliferaron en torno al río lo perfilaron históricamente como un barrio eminentemente proletario, como lugar de residencia de trabajadores y sectores populares. La precariedad y deficiencia de sus servicios públicos e infraestructura (pavimentación, iluminación, redes de gas, agua, y otras) y la abundancia de casas de inquilinato de chapa acanalada, madera y hierro conocidas como conventillos, son algunos rasgos distintivos del lugar.

Un pequeño circuito turístico enclavado junto a la boca del Riachuelo y el Pasaje Caminito comenzó a forjarse en ese rincón de la ciudad a instancias de la actividad artística que allí tenía lugar. Pintores, bailarines, cantores de tango, artesanos y artistas callejeros se instalaron en el lugar, mientras que algunos viejos conventillos fueron reconvertidos en galerías comerciales, tiendas, restaurantes o ateliers.



Puente Transbordador Nicolás Avellaneda, La Boca, Buenos Aires.



Usina del arte, La Boca, Buenos Aires.



Folleto "Distrito de las Artes", Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires



La Boca como Distrito de las artes

La sectorización de la ciudad de Buenos Aires en una serie de distritos o clústeres “creativos” es una innovación introducida por la gestión de gobierno en el año 2008. La urbe cuenta con cuatro distritos: el Distrito Tecnológico, el Distrito del Diseño, el Distrito de las Artes y el Distrito Audiovisual. A diferencia de este último, que se emplaza en la zona norte, los otros tres se localizan en el sector sur de la ciudad. La conversión de antiguos mercados o establecimientos industriales en mega centros temáticos, son espacios urbanos afectados, con denominadores comunes que subyacen a la política de creación de distritos.

La Ley N° 4353, aprobada a fines de 2012, creó el Distrito de las Artes (DA) en el barrio de La Boca y sectores de San Telmo y Barracas. Comprende 300 hectáreas aproximadamente. La conversión de una vieja y desactivada usina eléctrica boquense en un imponente y selecto espacio cultural que recibió el nombre de “Usina de las Artes” y se inauguró en mayo de 2012, fue el acontecimiento urbano que precedió a la creación de este distrito. El Distrito de las Artes promueve la creación, producción, gestión, comercialización y difusión de obras artísticas vinculadas a las artes visuales, musicales, literarias y escénicas, generando un impacto positivo en este sector, en relación al Crecimiento, desarrollo, progreso, puesta en valor y revitalización de los espacios.

Arte y digitalización: nuevos dispositivos

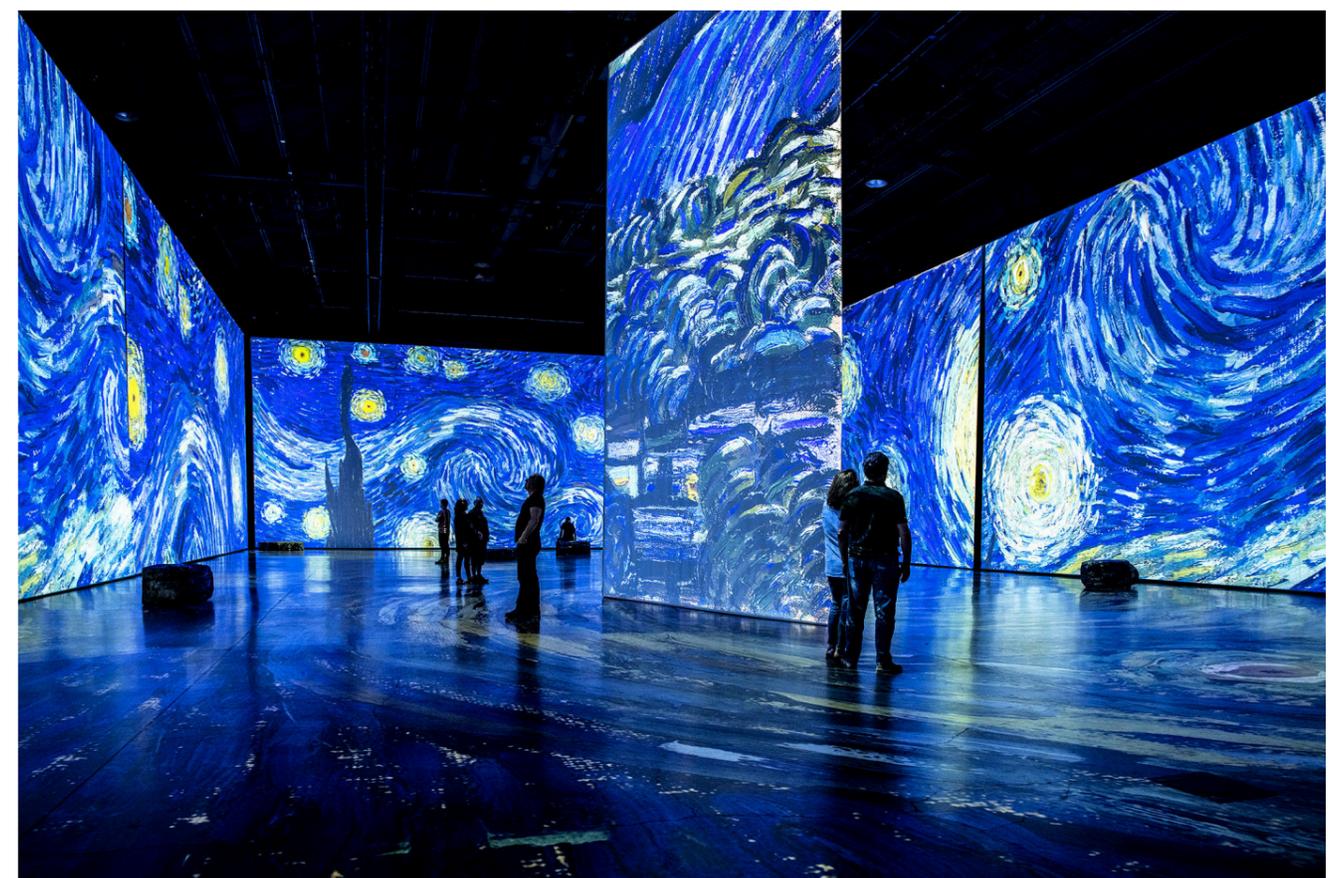
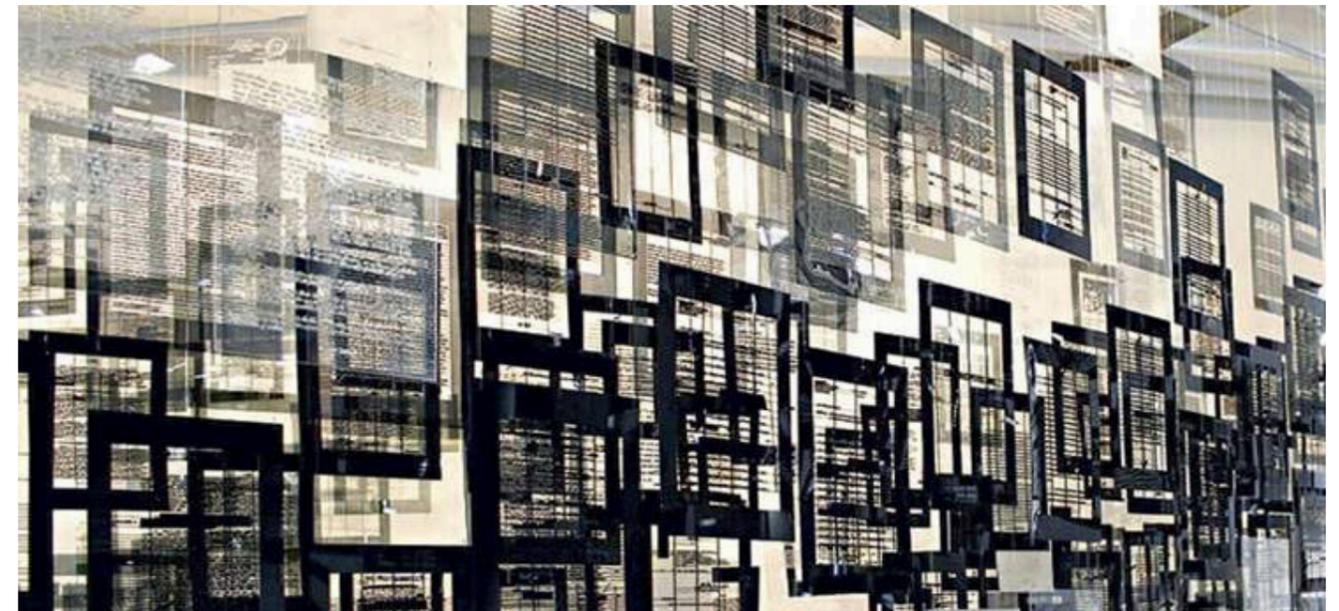
Según José Luis Brea, filósofo y crítico de arte independiente, resulta necesario comprender la importancia de la obra de Arte en la era de la reproducción técnica y su relación con los nuevos dispositivos tecnológicos. Para su análisis el autor decide centrarse en el cine, donde se destacan dos cualidades fundamentales.

En primer lugar la capacidad de generación de recepción colectiva, dado que el cine permite una recepción simultánea y colectiva de la obra de arte, a diferencia de las artes tradicionales de características estáticas y que se dirigen a un único receptor, en un único lugar. Esta capacidad se ha ampliado con la televisión e internet, lo que ha transformado nuestra percepción de lo igual en el mundo y la experiencia estética.

Por otro lado la introducción de la imagen-tiempo: El cine es capaz de mostrar una imagen que cambia constantemente, lo que desafía la idea de que una imagen es estática e inmutable en el tiempo. Esto afecta profundamente la percepción de la cultura y la representación, ya que se desplaza de la inmovilidad a la dinámica, de lo eterno a lo efímero y cambia nuestra relación con el sistema de signos y la cultura en general.

En su texto, "Tercer umbral" el autor sugiere que estas transformaciones en la percepción y la experiencia artística tiene un impacto profundo en la cultura contemporánea, y que

estás nuevas tecnologías de reproducción y distribución de obras de arte están alterando nuestras expectativas y nuestra relación con la representación y la cultura en general, lo cual tiene un gran impacto social, dado que por un lado podemos estar contemplando una obra de arte situada en cualquier parte del mundo, en tiempo real o viceversa, podríamos estar emitiendo la misma, acortando los límites del tiempo y el espacio, llegando a varios individuos de manera colectiva generando experiencias únicas, en una muestra viva que nunca va a ser la misma.





Descripción de la foto



Descripción de la foto

Arte Digital y sus espacios de exposición

El arte digital es una disciplina creativa de las artes plásticas, una nueva tendencia surgida a partir de programas y software digital, que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales que son imprescindibles en el proceso de producción en su exhibición, manifestando estas obras mediante soportes tecnológicos avanzados, aunque no físicos como forma de expresión, pero con una realidad excepcional, empleando técnicas como la programación de la física del entorno y los comportamientos de los objetos de este entorno.

Estas nuevas tecnologías han redimensionado la comprensión de las nociones espacio-tiempo.

El concepto de ciberespacio o espacio virtual, es un término que ha resultado apropiado para designar un nuevo soporte, cuyas determinaciones repercuten en la vida y las relaciones humanas. El formato digital, ha proporcionado formas de presencia y comunicación que se distinguen claramente de la presencia física y la interacción material.

La virtualidad es por sí misma un espacio que a su vez contiene diversidad de espacios, ya sea como imágenes semejantes a los espacios con realidad material, o nuevos espacios sin equivalente material o también metáforas espaciales.

¿Cómo ha cambiado el arte digital los espacios expositivos?

Algunos estándares espaciales de los lugares de exposición han estado determinados hasta ahora, pero esos estándares asociados a métodos expositivos tradicionales se transforman con la propia estructura cam-

biente de las obras de arte.

El usuario ya no se queda de pie delante de la obra, contemplándola por varios minutos, al contrario, ha empezado a desarrollar comportamientos como moverse alrededor de la obra y realizar acciones físicas para activarla. Como resultado indispensable de esta movilidad, la forma y función del espacio ha cambiado. Se ha observado que a medida que el usuario reconoce el efecto de su presencia en la obra este empieza a intensificar su relación con ella.

En la actualidad algunos dispositivos tecnológicos para la implementación de estas experiencias podrían ser: hologramas, mapping, realidad virtual aumentada, escultura digital, y/o experiencias 4D que implican una performance con sonido, luces y demás efectos.

Una de las premisas para el arte digital es buscar un espacio pulcro en el cual se pueda exponer con total oscuridad, encontrarse ante un gran lienzo vacío y con gran monumentalidad, en el que los límites para la exposición sean infinitos.

¿Cómo generar un edificio a partir de otras metodologías proyectuales, otras estrategias de abordaje? ¿Cómo sería llevar un elemento pictórico a un plano material? ¿Cuáles son los enigmas compositivos del todo y sus partes? ¿Cómo fue la evolución de la disciplina en las artes plásticas?

Precedente y evolución del proceso que condujo a la máxima expresión en las vanguardias: en el siglo XIX los impresionistas comenzaron a experimentar con nuevas técnicas, enfocándose en la representación ba-

sada en la interpretación del artista en lugar de la mera imitación de la realidad.

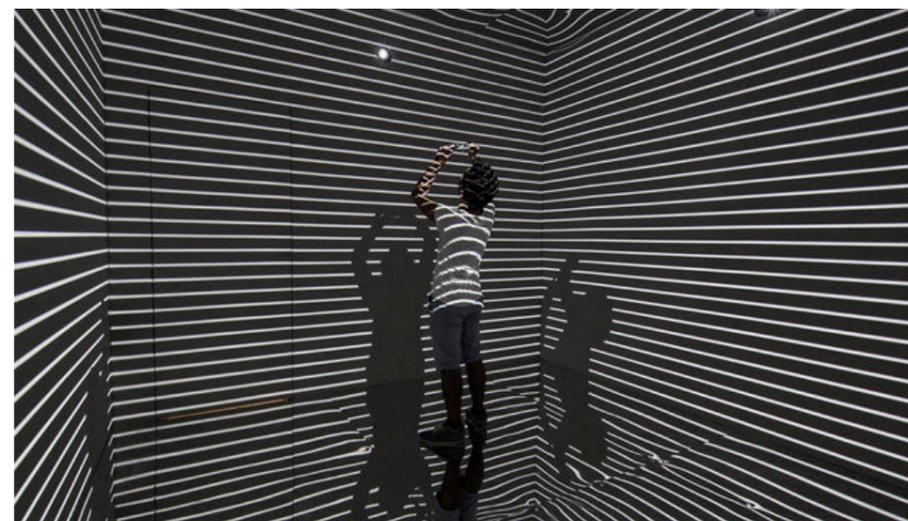
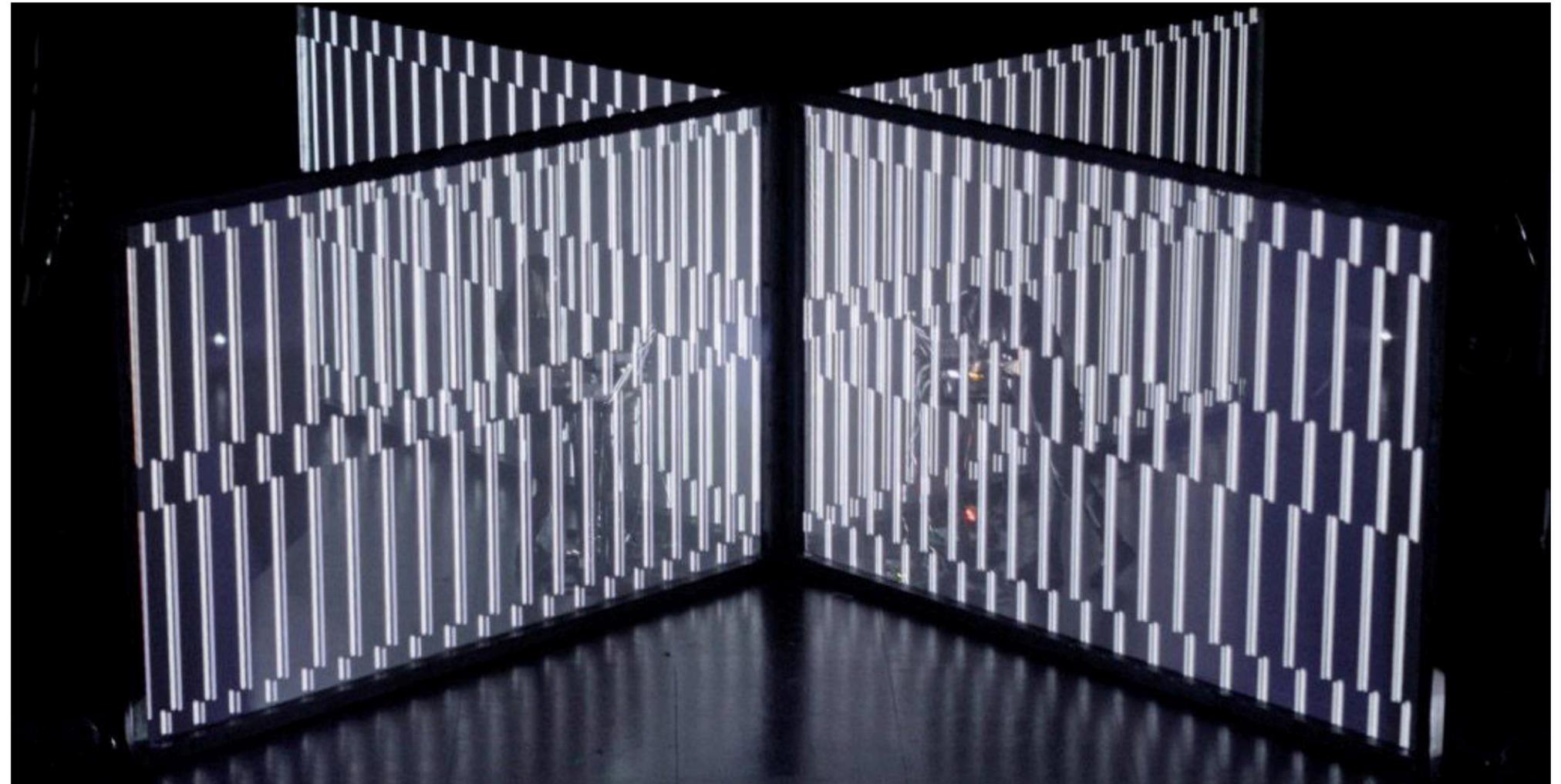
Cezanne abogó por simplificar las formas en el arte. Los Fauvistas experimentaron con colores vibrantes y una transmutación de la escena natural. El expresionismo y el surrealismo buscaron expresar emociones e ideas además de lo que se veía, el cubismo descompuso las imágenes para comprender sus cualidades corpóreas y jugó con colores y formas. Luego hubo un período de destrucción de las imágenes y la apariencia en búsqueda de la abstracción.

Para la construcción de la expresión abstracta a diferencia de movimientos anteriores que interpretaban objetos naturales, la pintura abstracta buscaba eliminarlos por completo y centrarse en la abstracción. Se desarrolló un lenguaje artístico basado en elementos mínimos, uso del color y la sensación de relaciones con el espacio.

Artistas como Wassily Kandinsky y Piet Mondrian fueron los precursores de esta tendencia.

Kandinsky desarrollo su propio lenguaje abstracto a partir de una malla infinita utilizando ritmos y colores fundamentales y formas esenciales. Mondrian, en el Neoplasticismo, abraza formas geométricas simples y colores primarios como base.

En síntesis, las vanguardias artísticas evolucionaron desde la representación naturalista hacia la abstracción total, con un enfoque en la simplificación, el uso del color, la forma y la influencia de la arquitectura y el diseño. Este proceso culminó en la arquitectura mínima y la abstracción formal como expresiones máximas de la vanguardia artística.

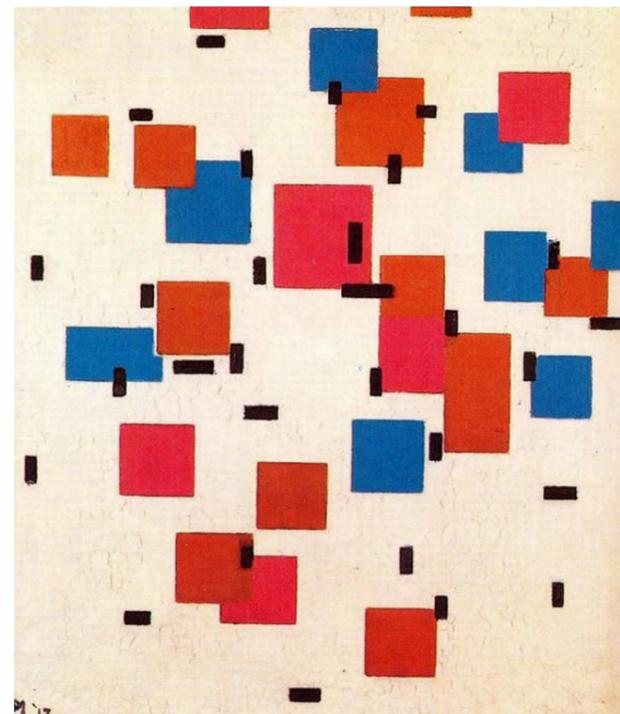




21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, SANAA, 2002-04.



21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, SANAA, 2002-04.



Composition in colour A, Piet Mondrian, 1917.

Abordaje proyectual

El disparador para iniciar el proyecto tiene que ver con un proceso que va a indagar en las estrategias proyectuales del arte y su relación con la Arquitectura, como llevar una obra pictórica al espacio del campo material.

Para ello me resultó oportuno el estudio del Museo Kanazawa de Sanaa, dado que según expresan los autores la génesis del proyecto radica en trasladar un plano abstracto al plano material, haciendo uso de una geometría simple y un lenguaje minimalista, el proyecto explora la permeabilidad del espacio público a través de distintos niveles de transparencia. El edificio se define como un volumen que surge por extrusión de un diagrama, fragmentando el espacio interior en recintos aislados e invirtiendo al mismo tiempo el concepto tectónico – estereotómico. La planta es el resultado de la rigurosidad compositiva, aunque la misma resulta contemporánea por su ligereza, la cual se define a partir de un límite circular, en el cual parecen flotar espacios cerrados y compartimentados que se manifiestan como figuras puras y abstractas.

03

PROYECTO



Fotografía satelital del sector urbano, extraída de Google Earth.

El sector

El sector (Master Plan) se encuentra en una zona de excepcional valor estratégico y espacial, con inmejorables vistas hacia el mar. Actualmente el predio alberga una base de submarinos obsoleta.

El sector, linda hacia el oeste con el predio del Golf club de Mar del Plata a través del Boulevard marítimo Patricio Peralta Ramos. Hacia el Norte y más allá de la escollera norte se encuentra Playa Grande. En su límite sur, y a través de la Avenida Juan B. Justo, se encuentra un sector consolidado de vivienda mixturado con gran cantidad de comercios de pequeña y mediana envergadura. En esa misma dirección se encuentra el Club Náutico Mar del Plata.

Su extensión, su particular morfología y su condición frente a vías de circulación muy importantes de la ciudad y su relación directa con el agua lo proyectan como una oportunidad para dotar a la ciudad de un nuevo espacio de interacción social.

En estas condiciones de terreno nuestra estructura arquitectónica, se basa en una secuencia de masas construidas a modo de manzanas interconectadas por una plataforma aérea a partir de la cual se configuran los espacios, rematando en un edificio de carácter público, el cual es objeto del siguiente trabajo final de carrera.

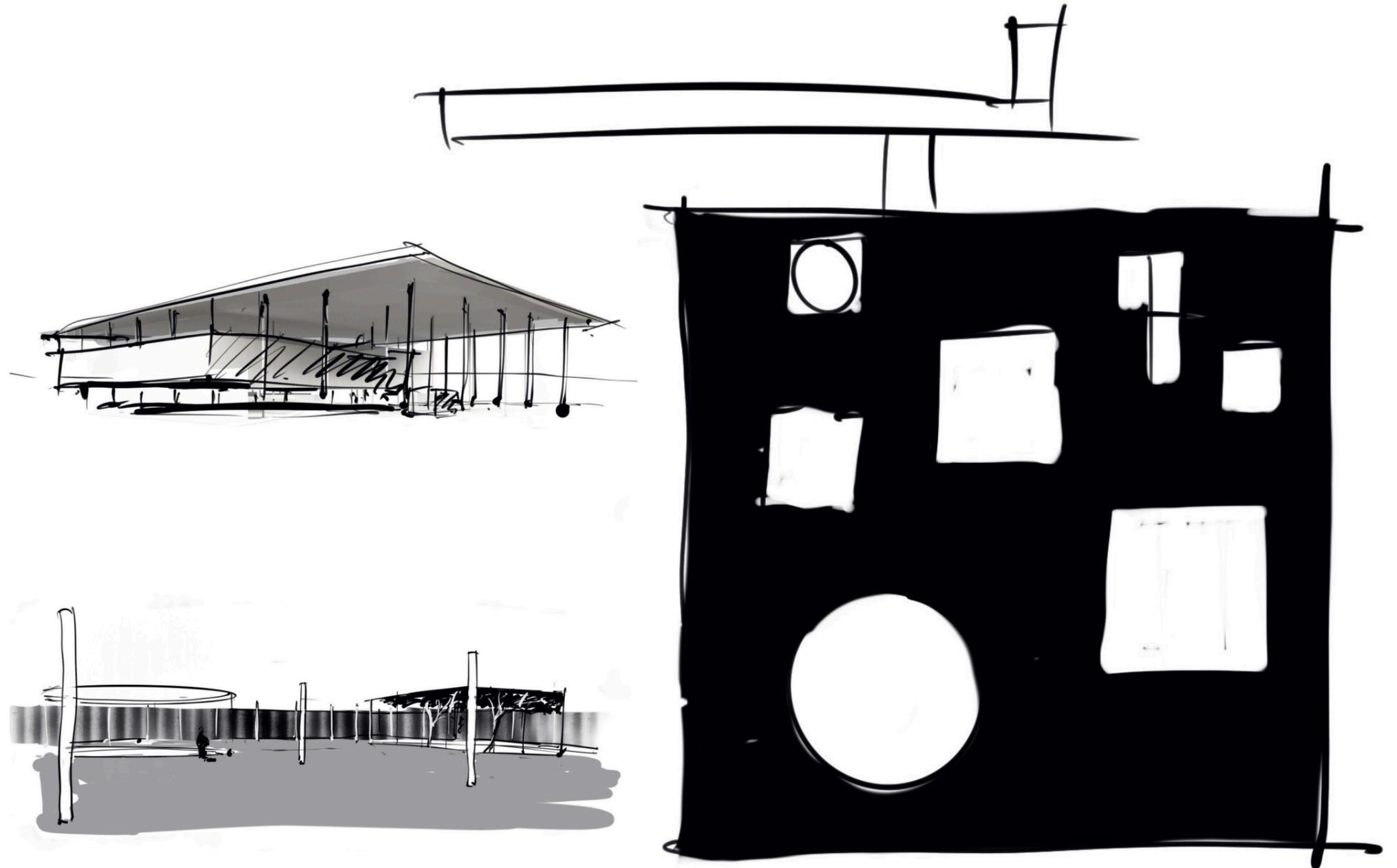
Idea

La idea del proyecto consiste en generar una vinculación entre el edificio y una obra de arte, de la cual se extrae la presencia de una serie de elementos que transformados al campo de la arquitectura serían:

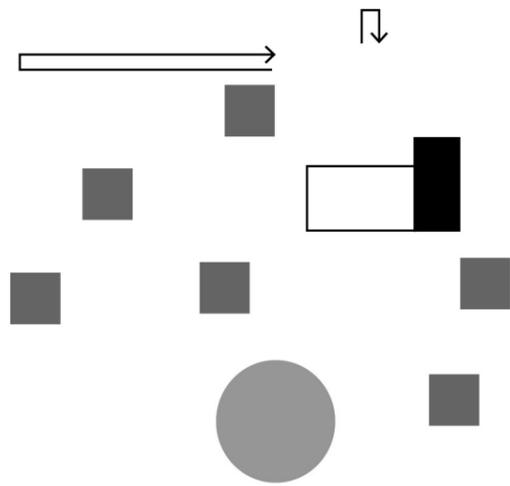
Una serie de volúmenes de geometrías puras y abstractas que configuran el espacio.

Un plano horizontal de techo que más allá de contener actividades y jerarquizar un punto en el sector, conforman junto al plano de suelo, los límites virtuales de un marco que encuadra el horizonte. Y una serie de elementos verticales de sección mínima encargados de sostener todas las actividades.

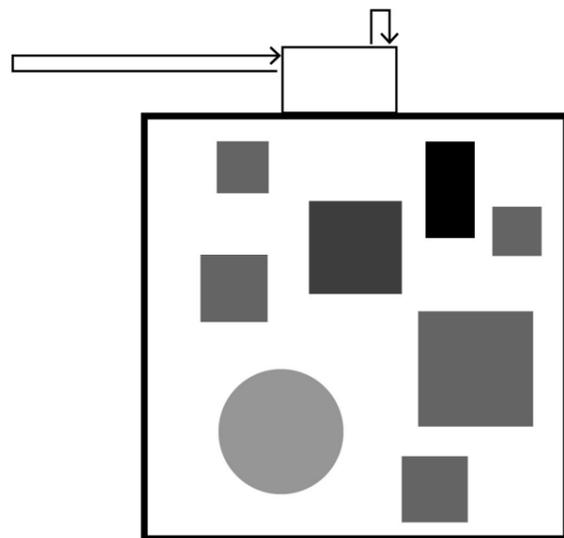
Un edificio público, como remate del proyecto urbano, que se integre al sistema de edificios icónicos presentes en el paseo costero.



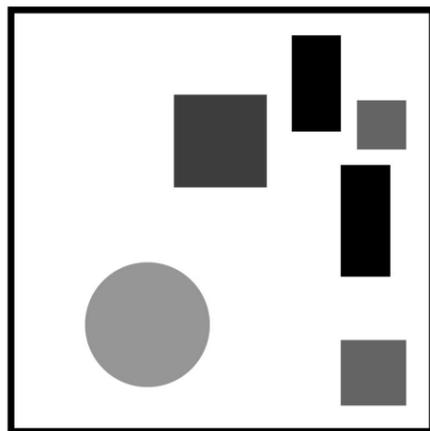
Esquemas compositivos de plantas



Planta cero



Planta nivel 1



Planta nivel 2

Programa

PLANTA BAJA

	cant.	m2	
Hall de acceso	1	186	184
Circulaciones verticales	1	178	178
Stands de ventas	5	36	180
Núcleo sanitario	1	36	36
Sala de máquinas	1	75	75

Total:
653

PRIMER NIVEL - EXPOSICIONES

Área administrativa	1	100	100
Salas de exposiciones	5		500
Circulaciones y espacios expositivos	1	1780	1780
Núcleo circulación vertical	1	72	80
Núcleo sanitario	1	36	36

Total;
2496

SEGUNDO NIVEL - CAFETERIA MIRADOR

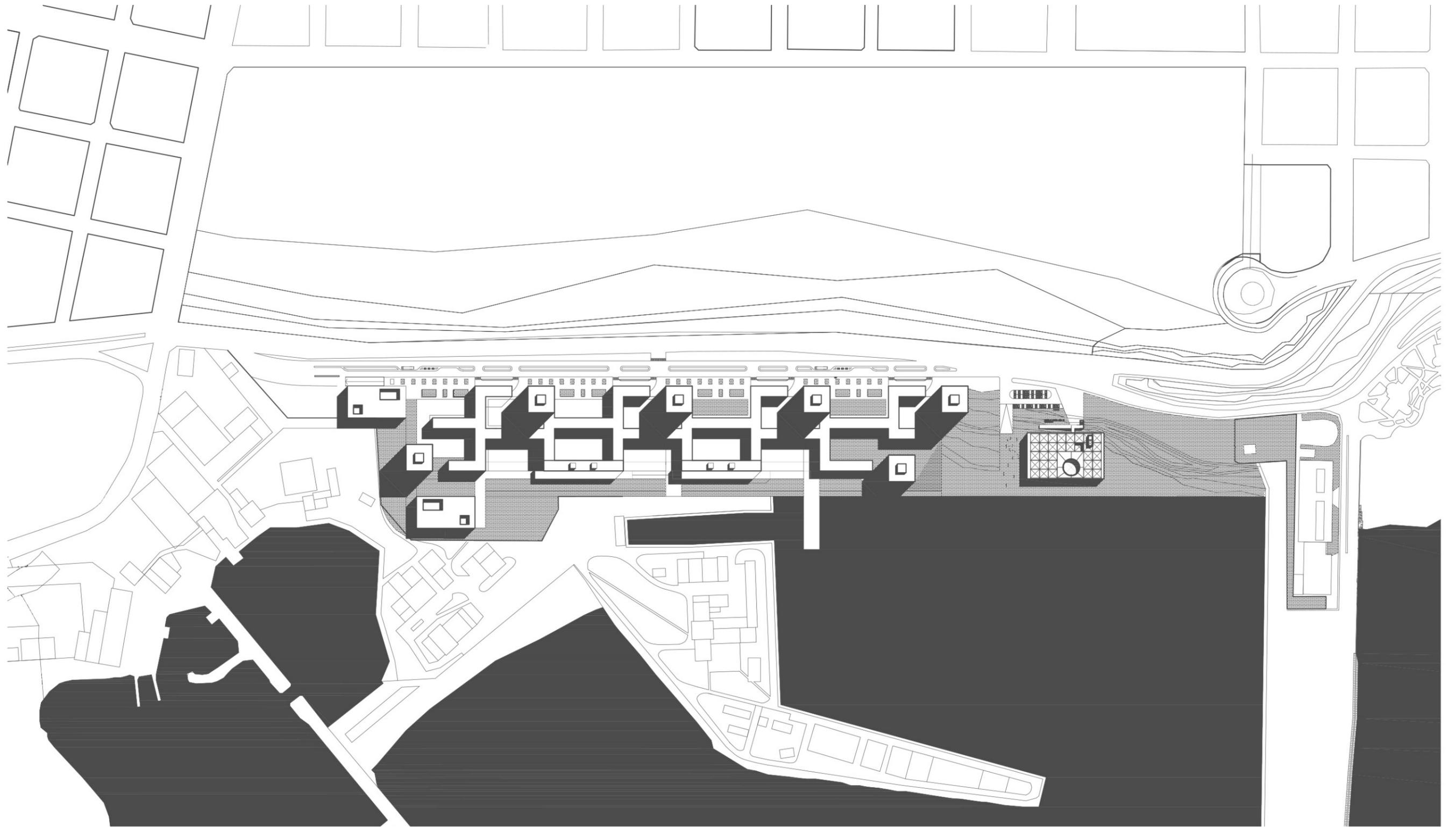
Espacio de uso cafeterías y circulaciones	1	1744	1744
Núcleo circulación vertical	1	72	72
Núcleo sanitario	1	36	36
Stand café	1	64	64
Stand bar	1	84	84
Stand restaurant	1	100	100

Total:
2596

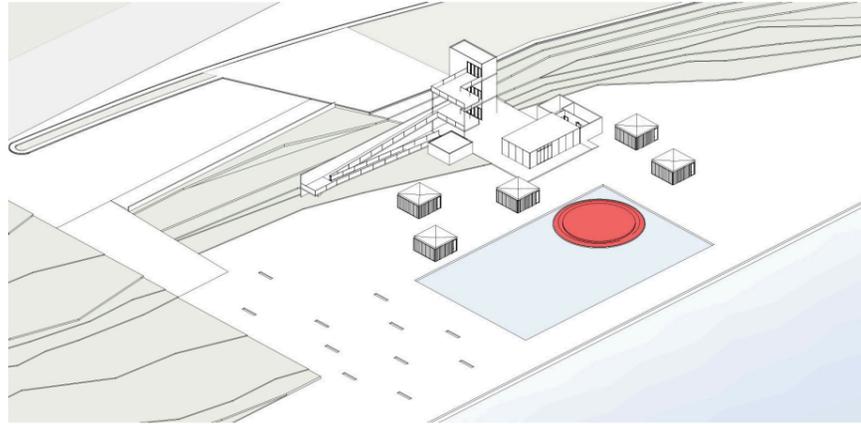
CUBIERTA

Sala de máquinas	1	72	72
------------------	---	----	----

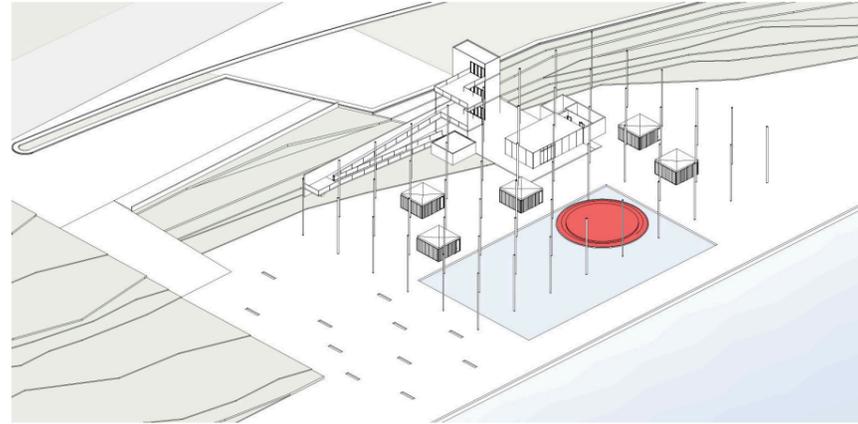
Total:
5745



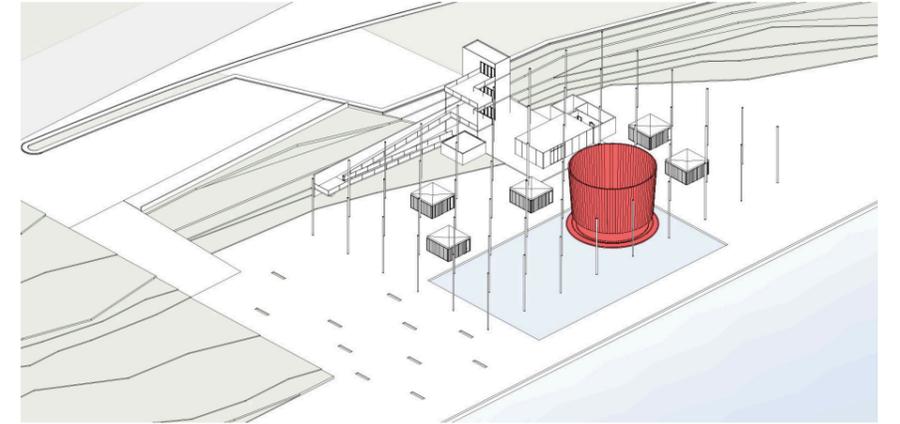
Implantación - esc. 1:5000



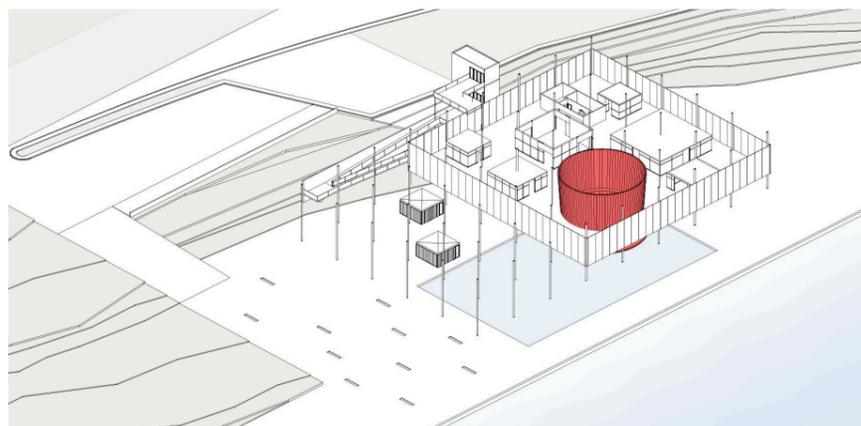
Planta baja + Plaza pública + Huella de volumen de agua



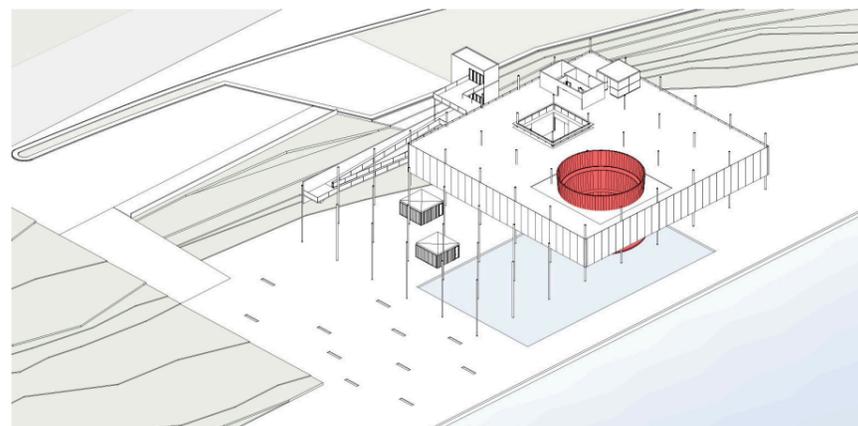
Estructura



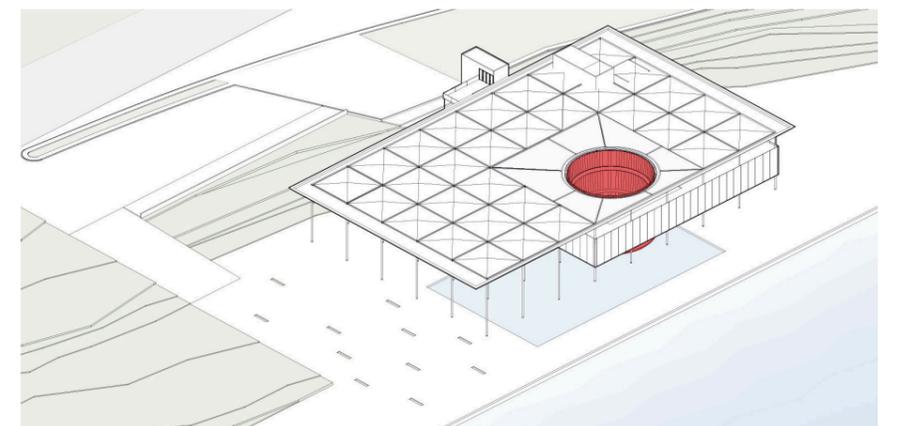
Volumen de agua



Primer nivel - Planta de salas de exposiciones



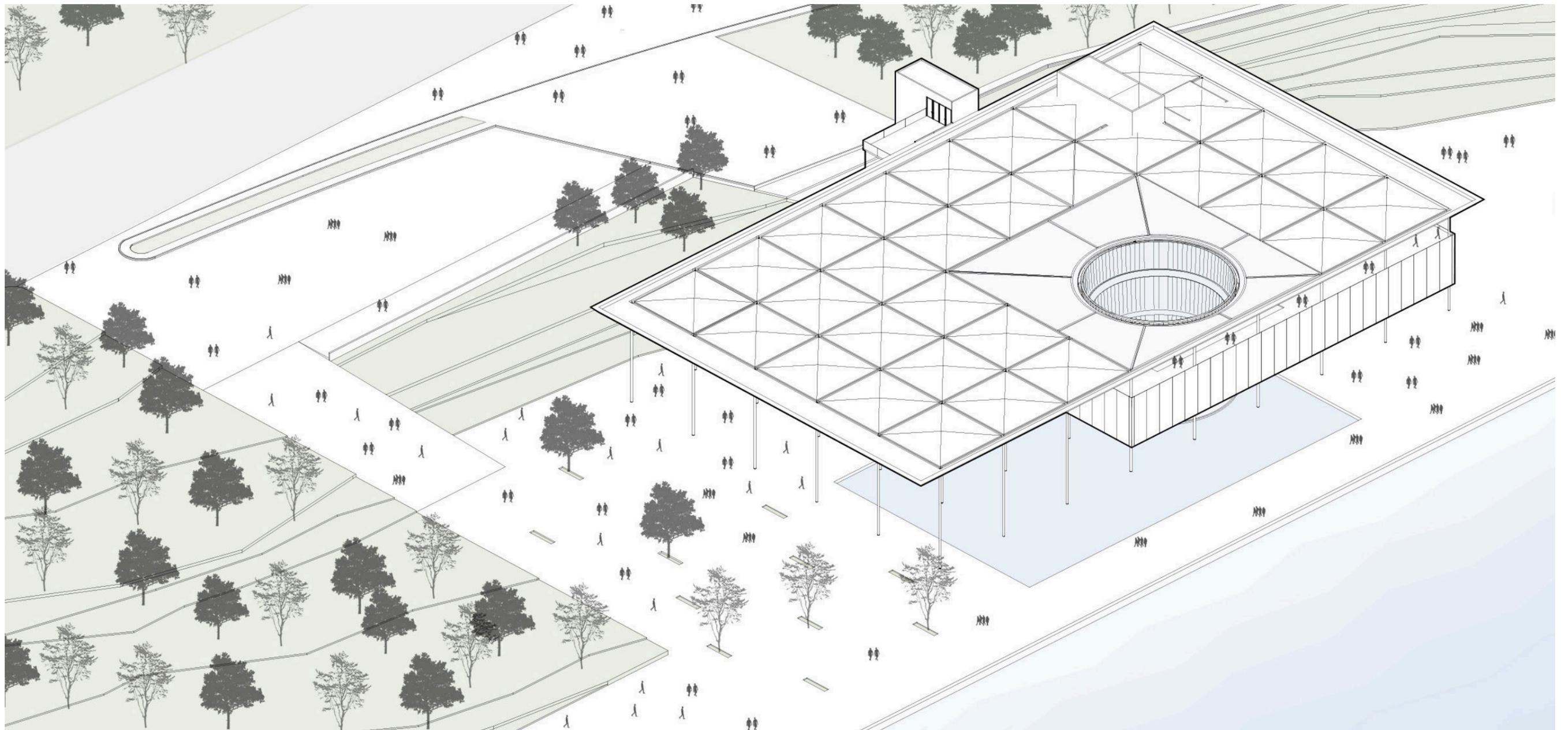
Segundo nivel - Planta terraza mirador



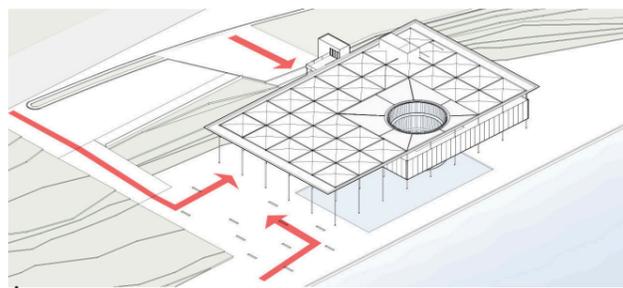
Cubierta

Estrategias compositivas

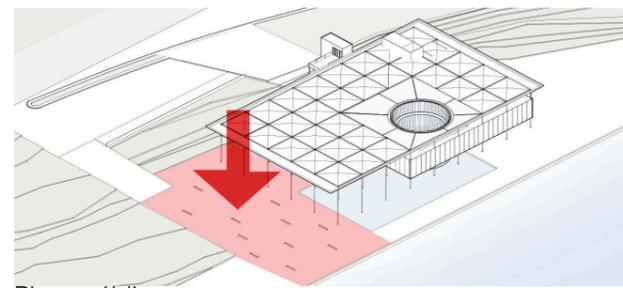




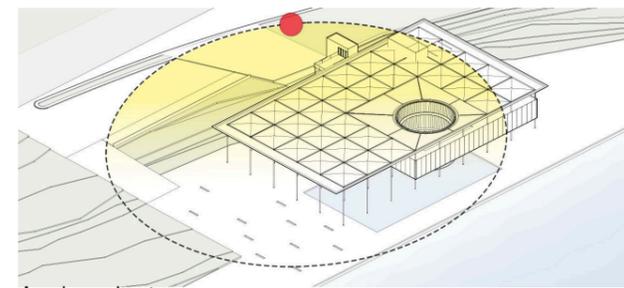
Axonometría general



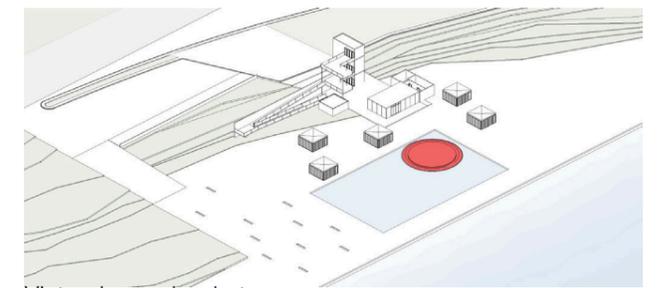
Accesos



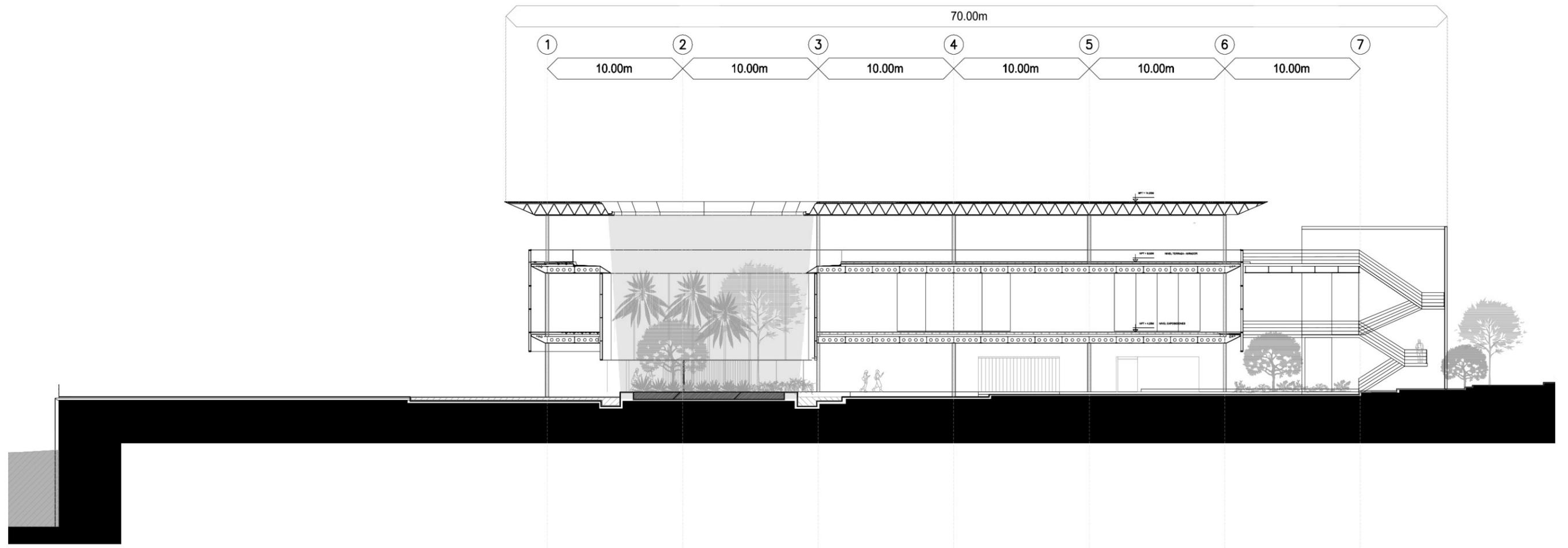
Plaza pública



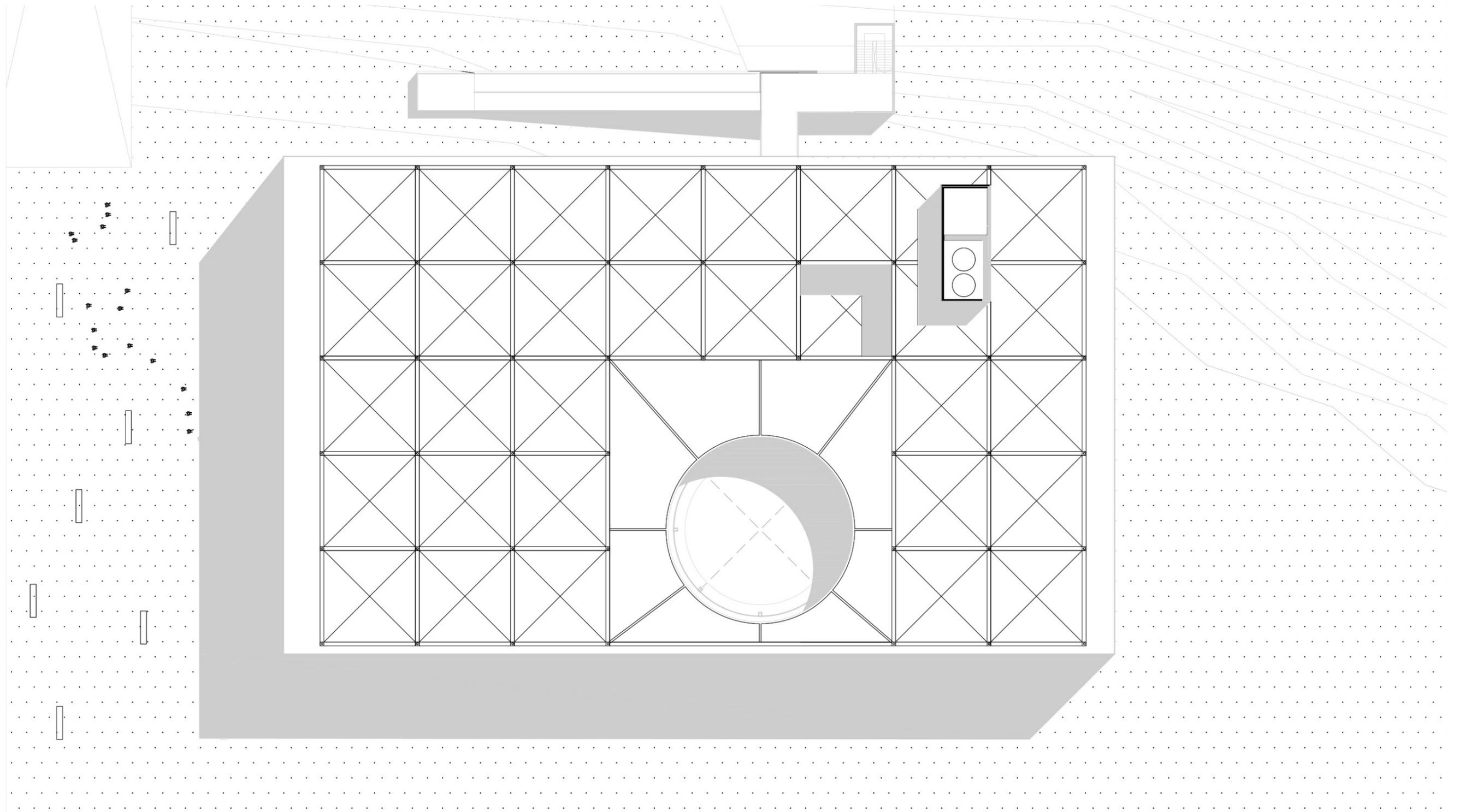
Asoleamiento



Vista al mar desde terraza

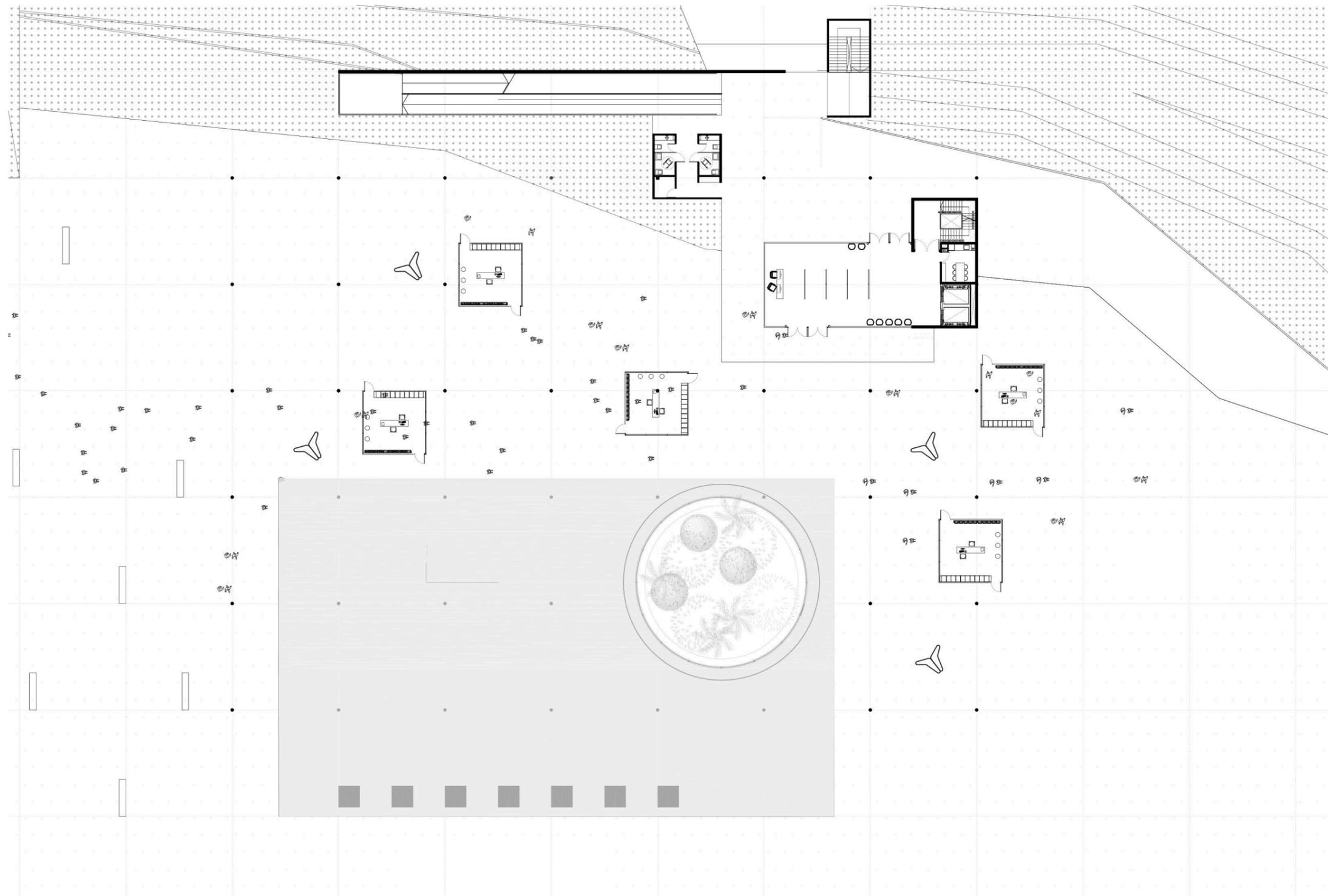


Corte A-A - esc. 1:300



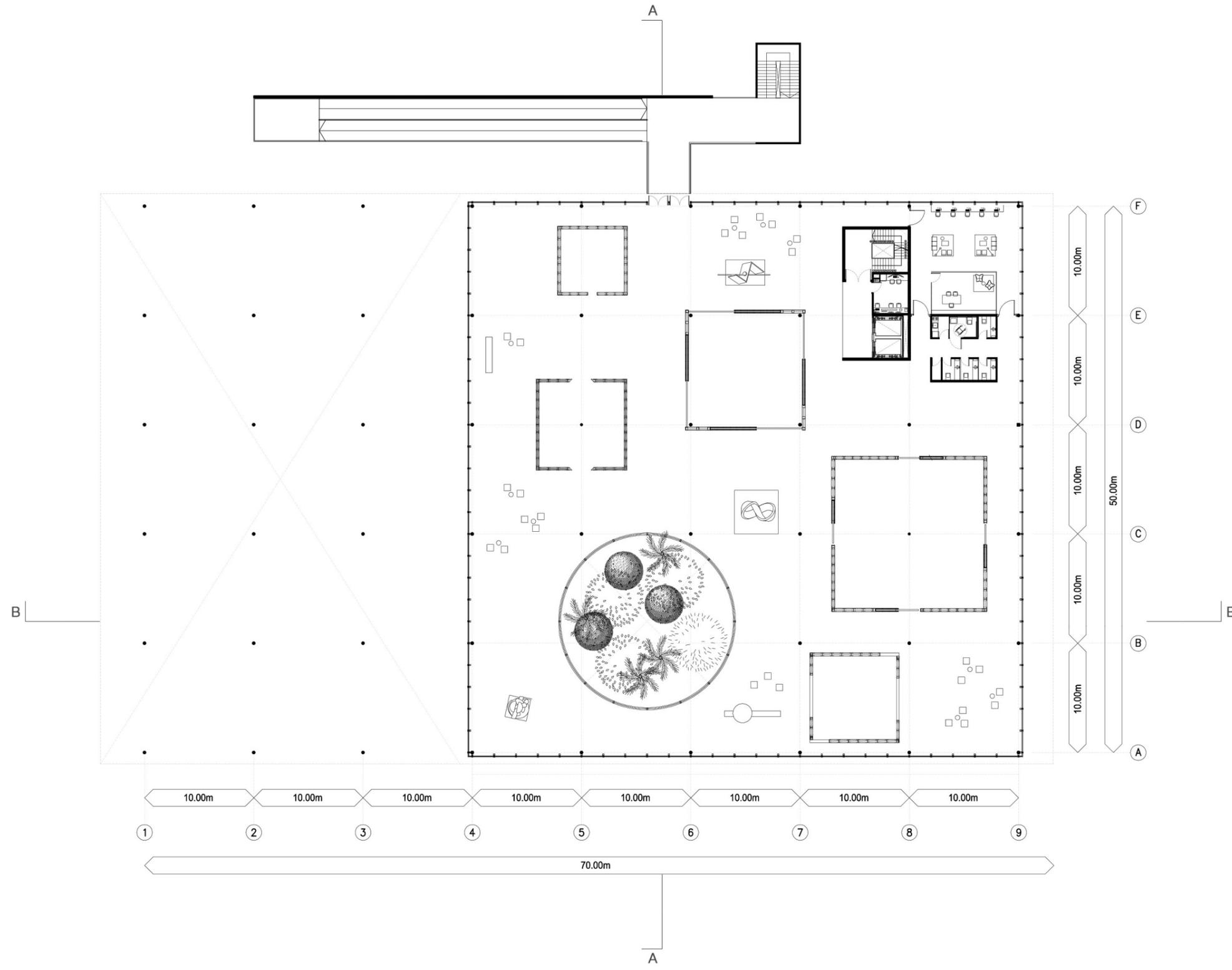
Implantación con entorno inmediato - esc. 1:300



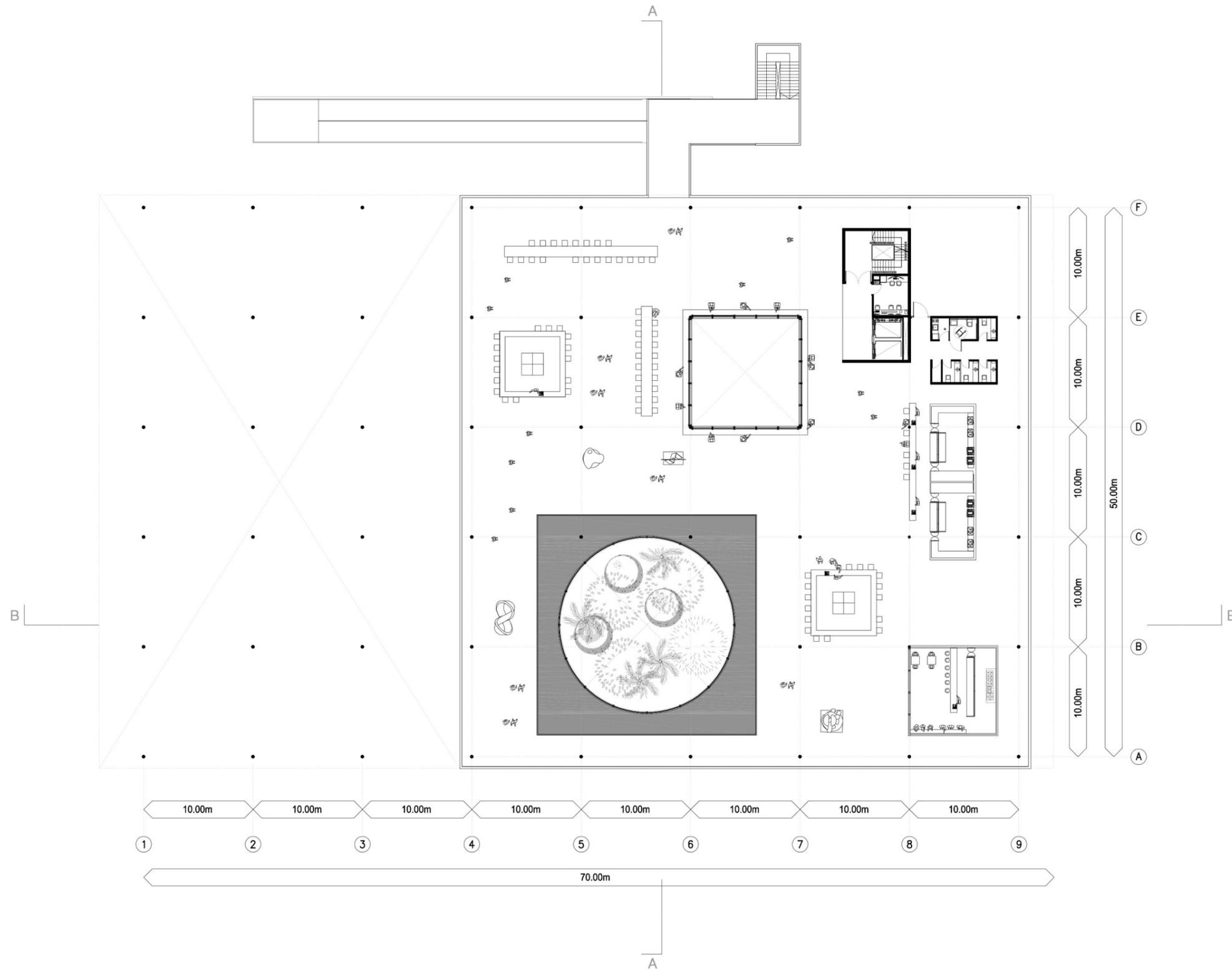


Planta nivel +/- 0,00m - esc. 1:300

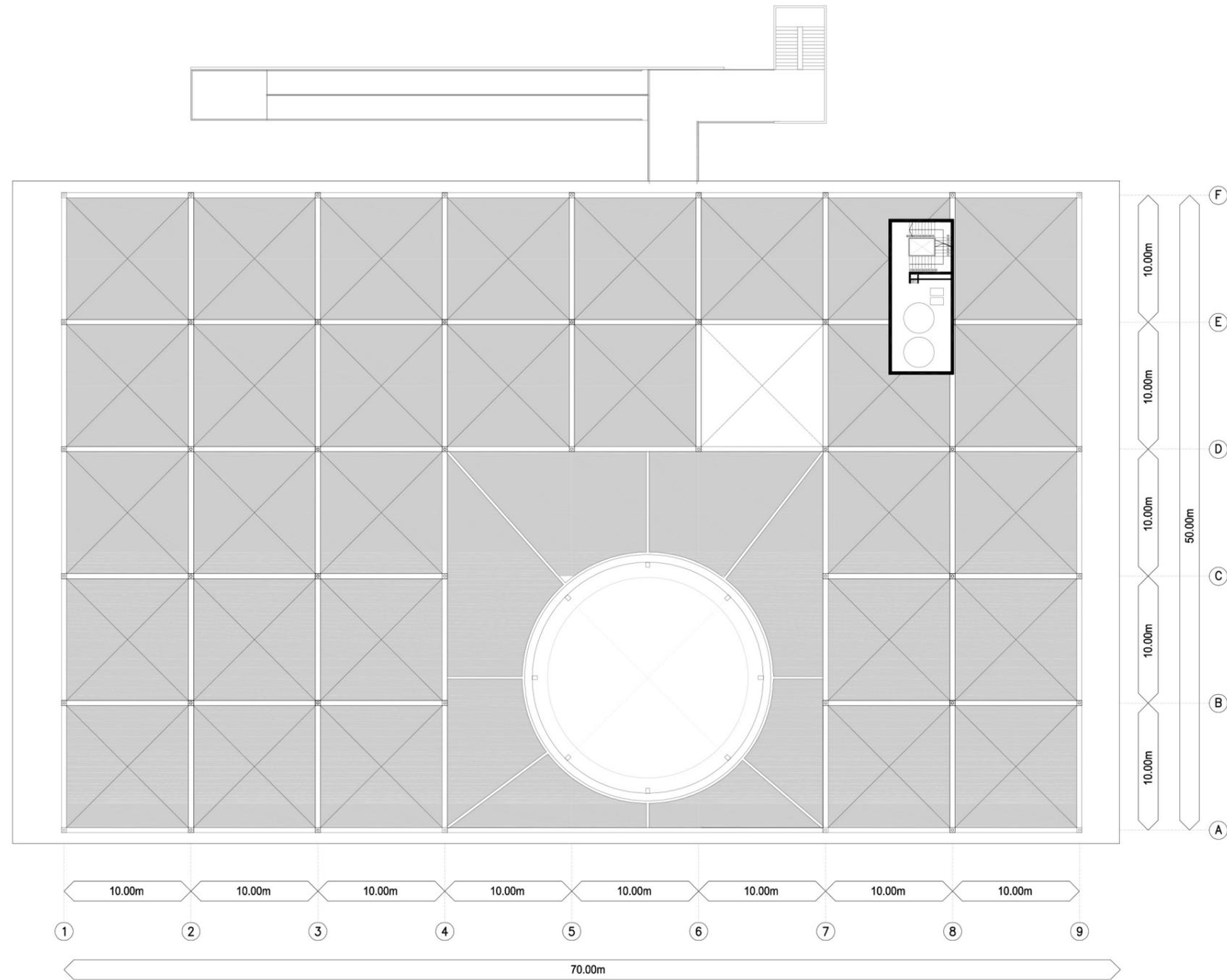




Planta 1er nivel + 4,25m - esc. 1:300

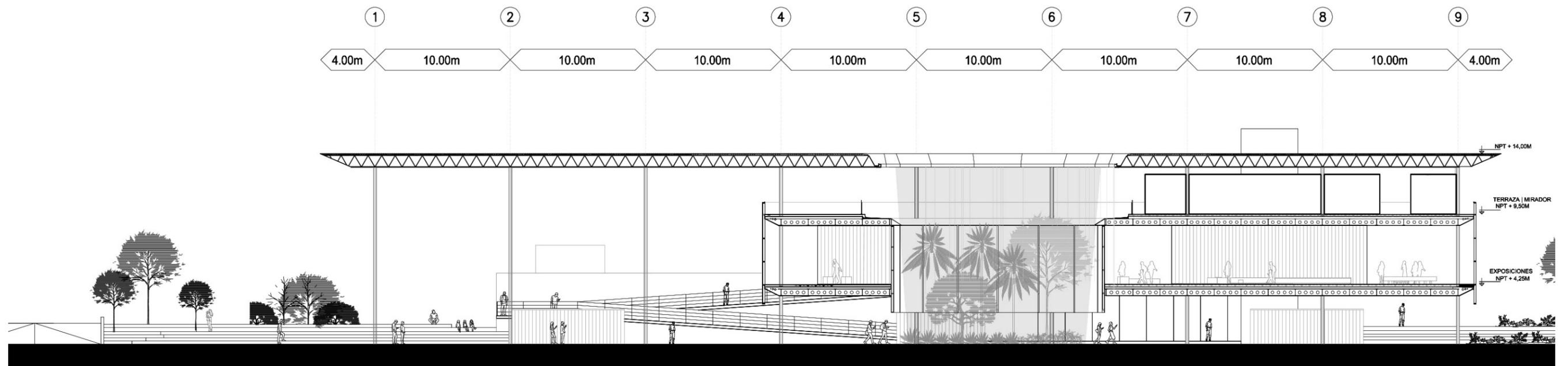


Planta 2do nivel + 9,50m - esc. 1:300

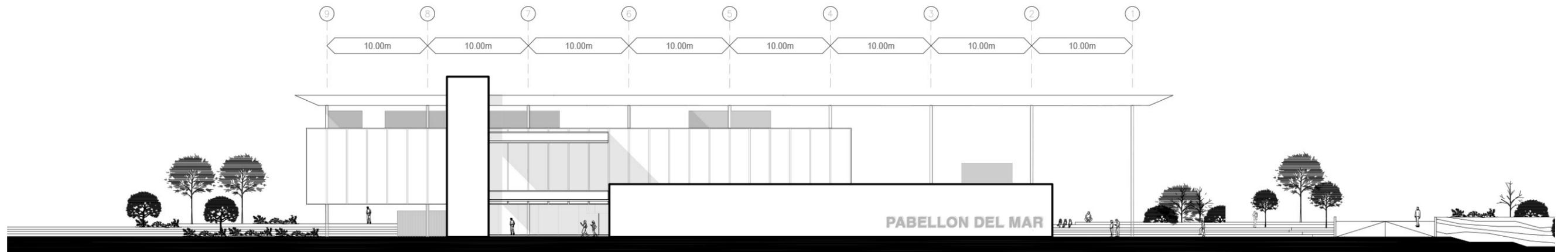


Planta de techos + 14,00m - esc. 1:300

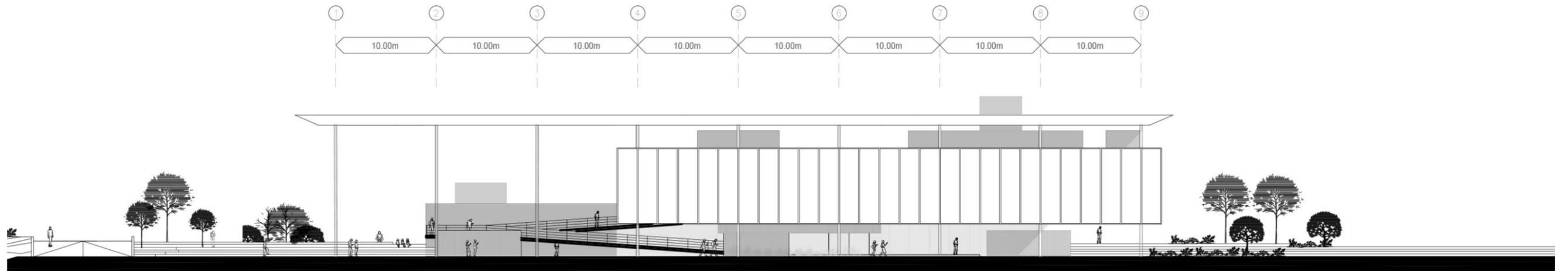




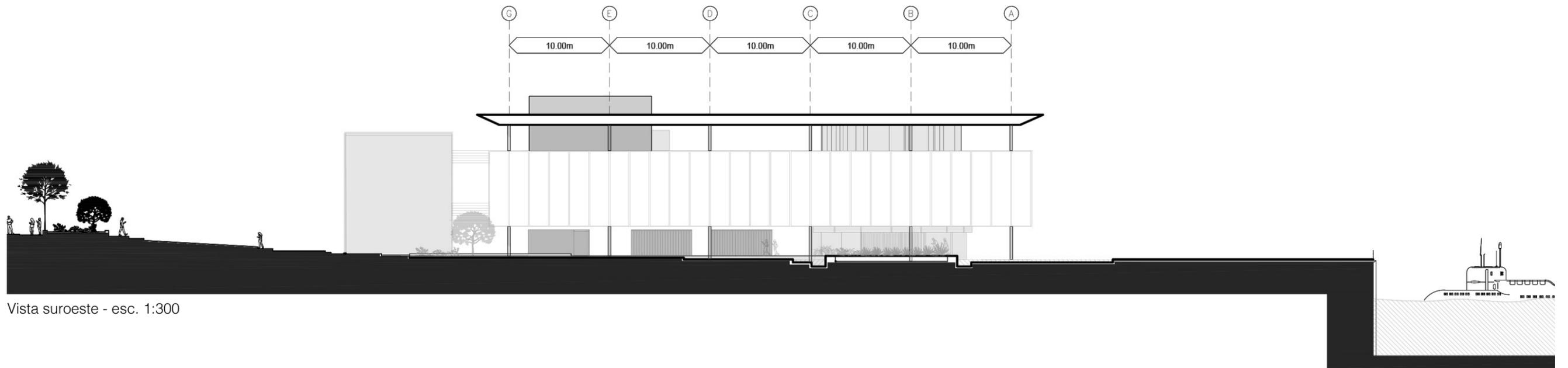
Corte B-B - esc. 1:300



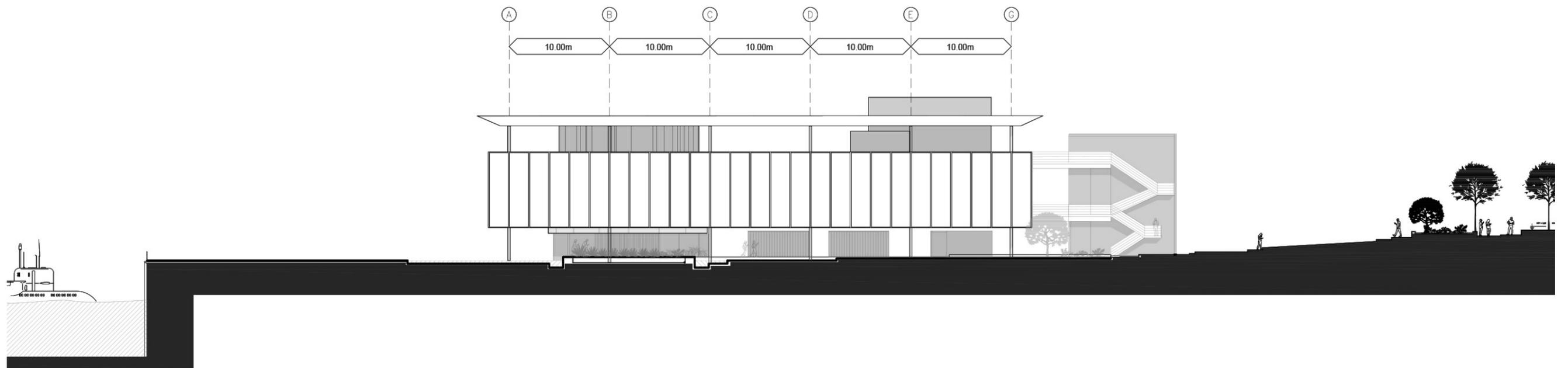
Vista noroeste - esc. 1:300



Vista sureste - esc. 1:300



Vista suroeste - esc. 1:300

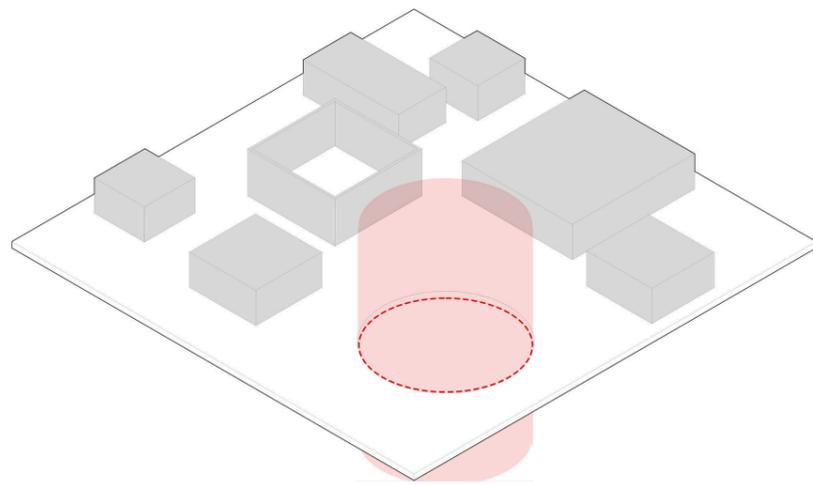


Vista noreste - esc. 1:300

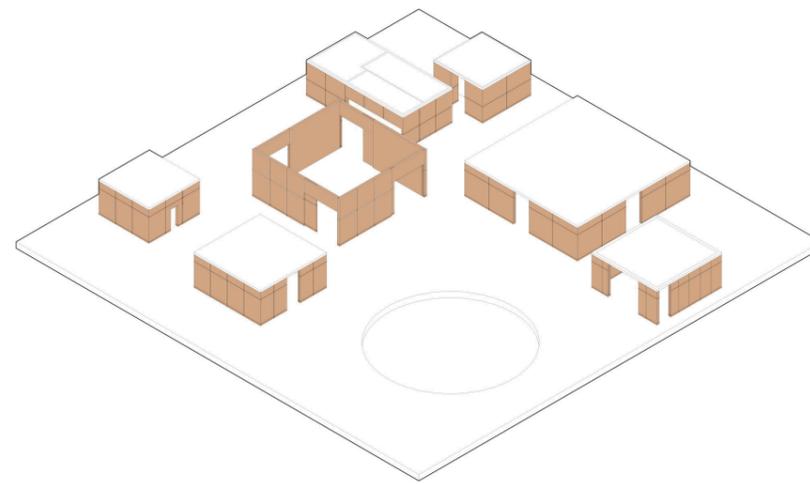




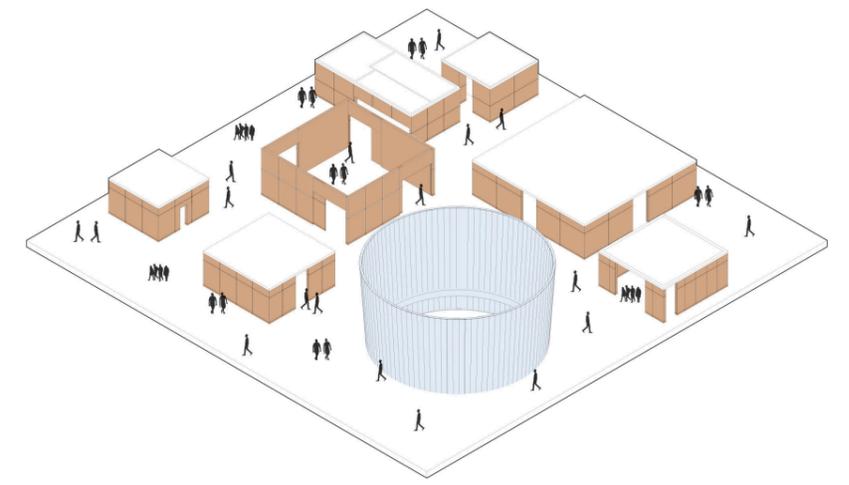




Generación volumetrico-compositiva/ sustracción



Materialidad exterior de salas



Espacio habitado

Esquemas compositivos - Sala de exposiciones



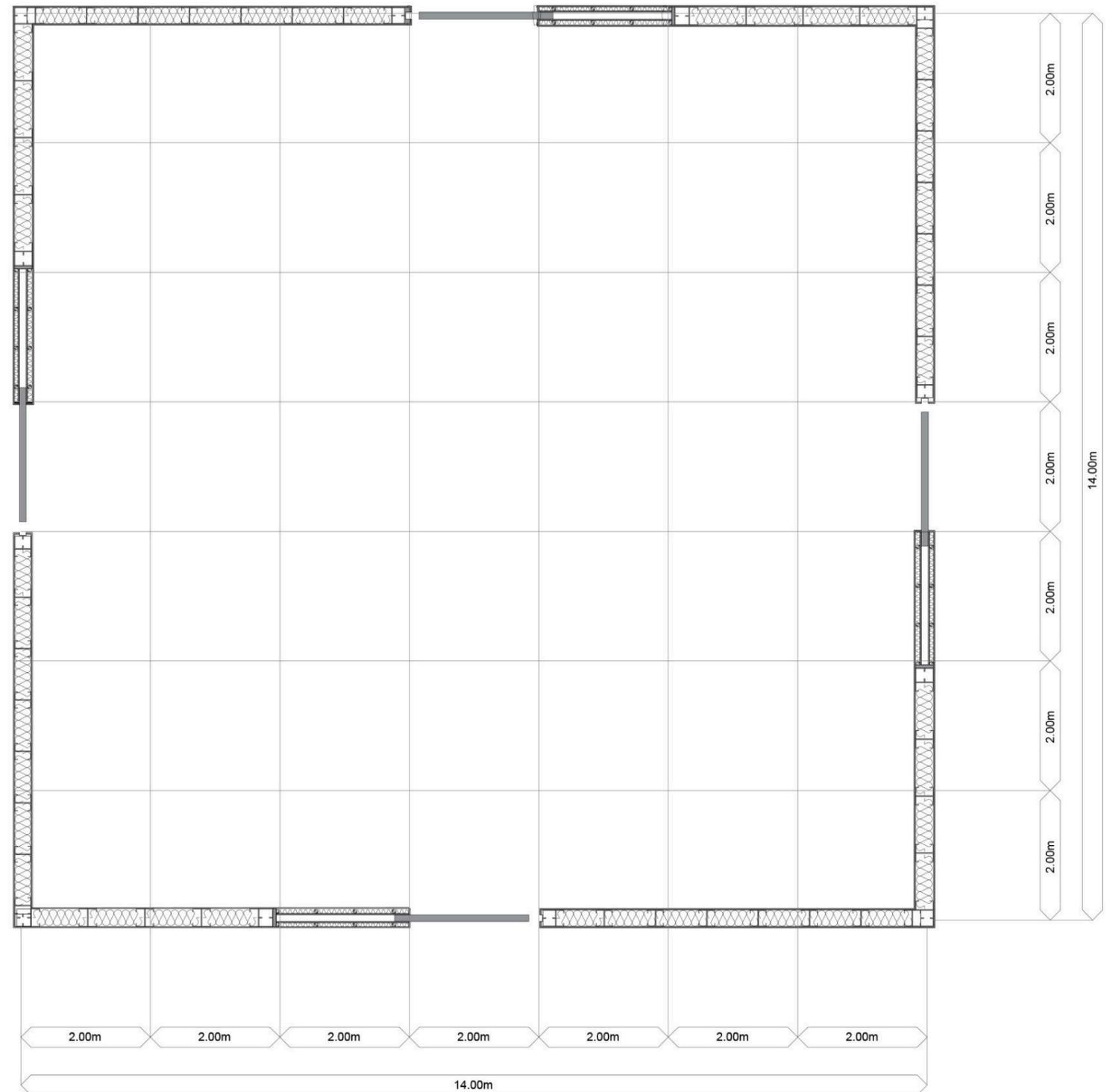
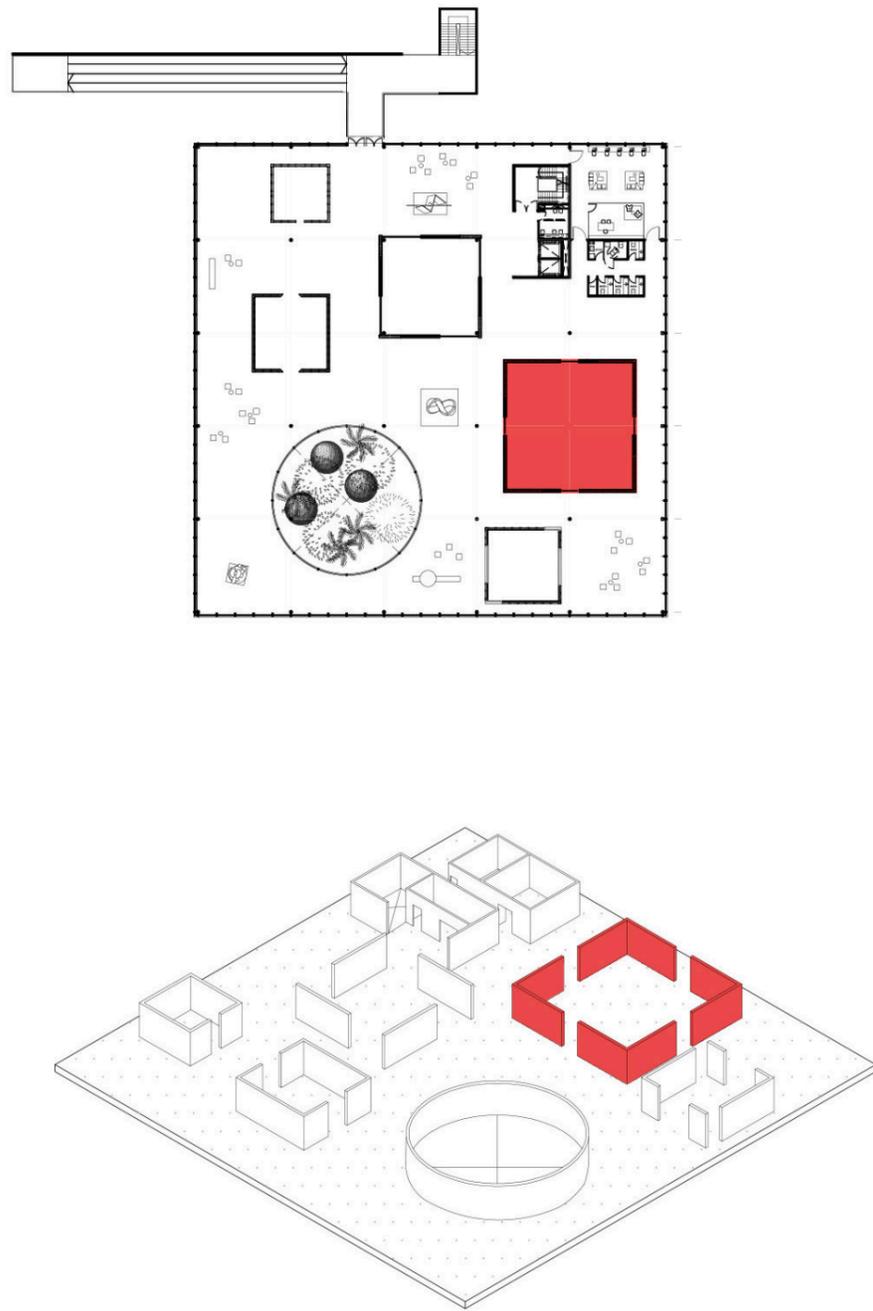


Diagrama de uso - Sala 196m² // Modulación

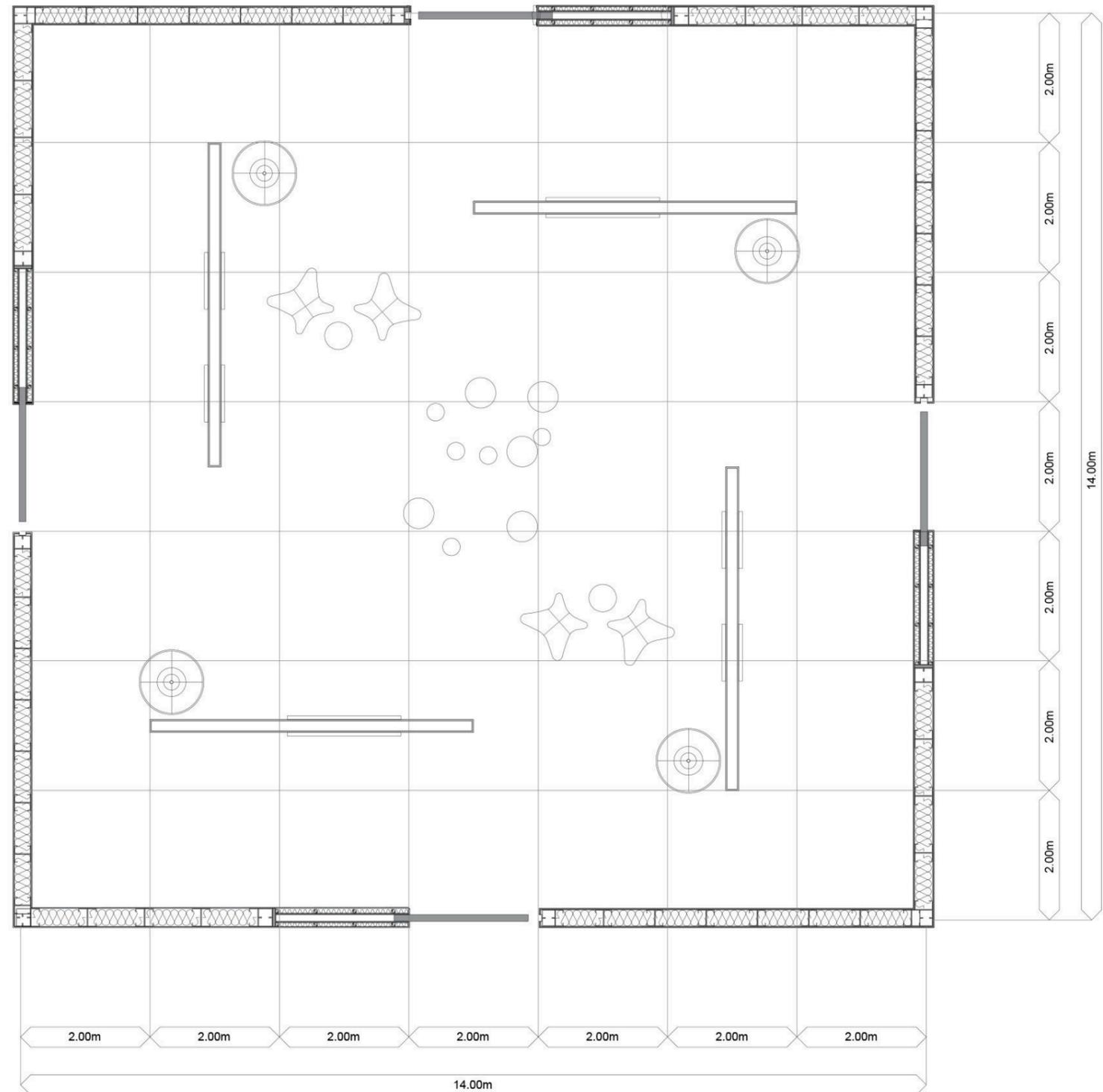
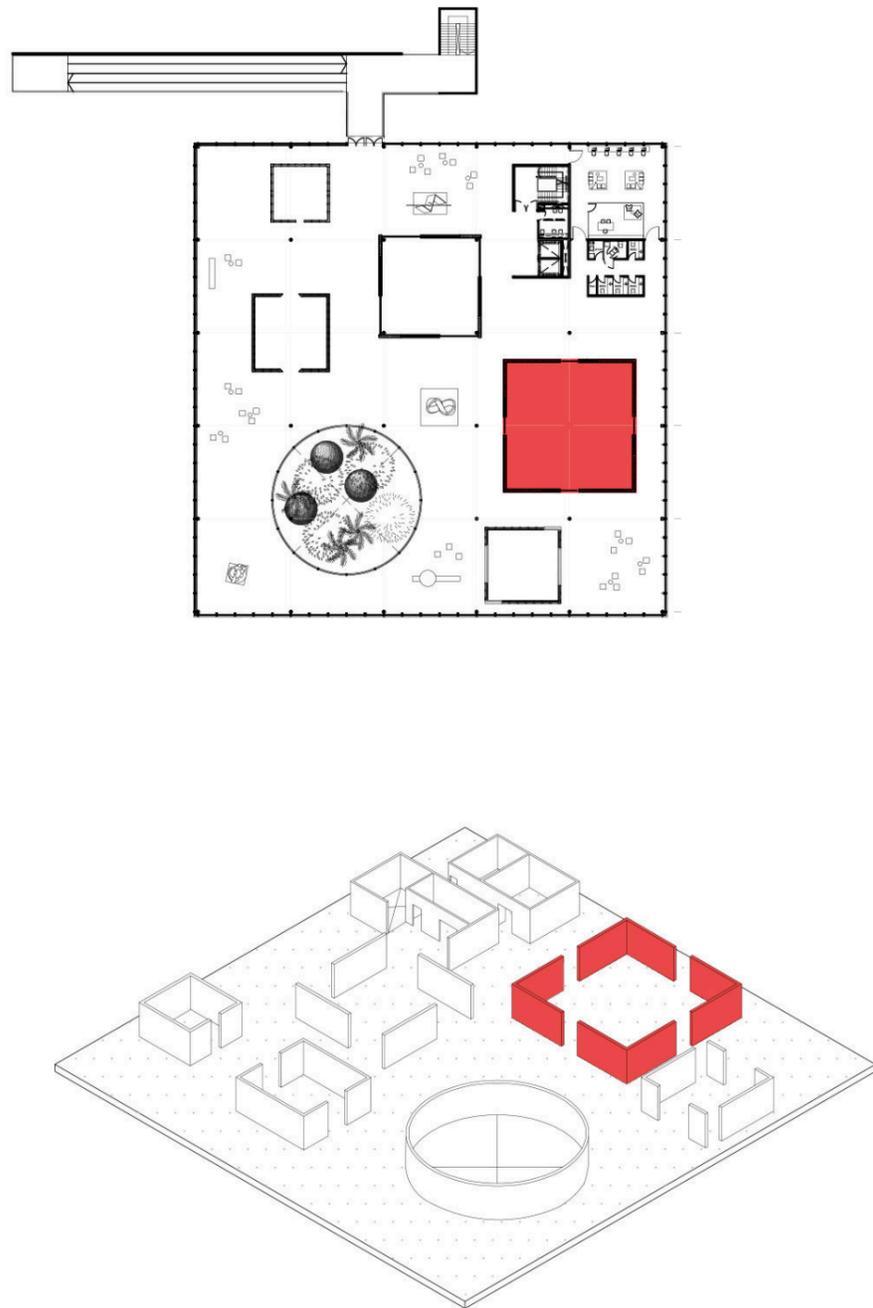


Diagrama de uso - Sala 196m² // Equipamiento A

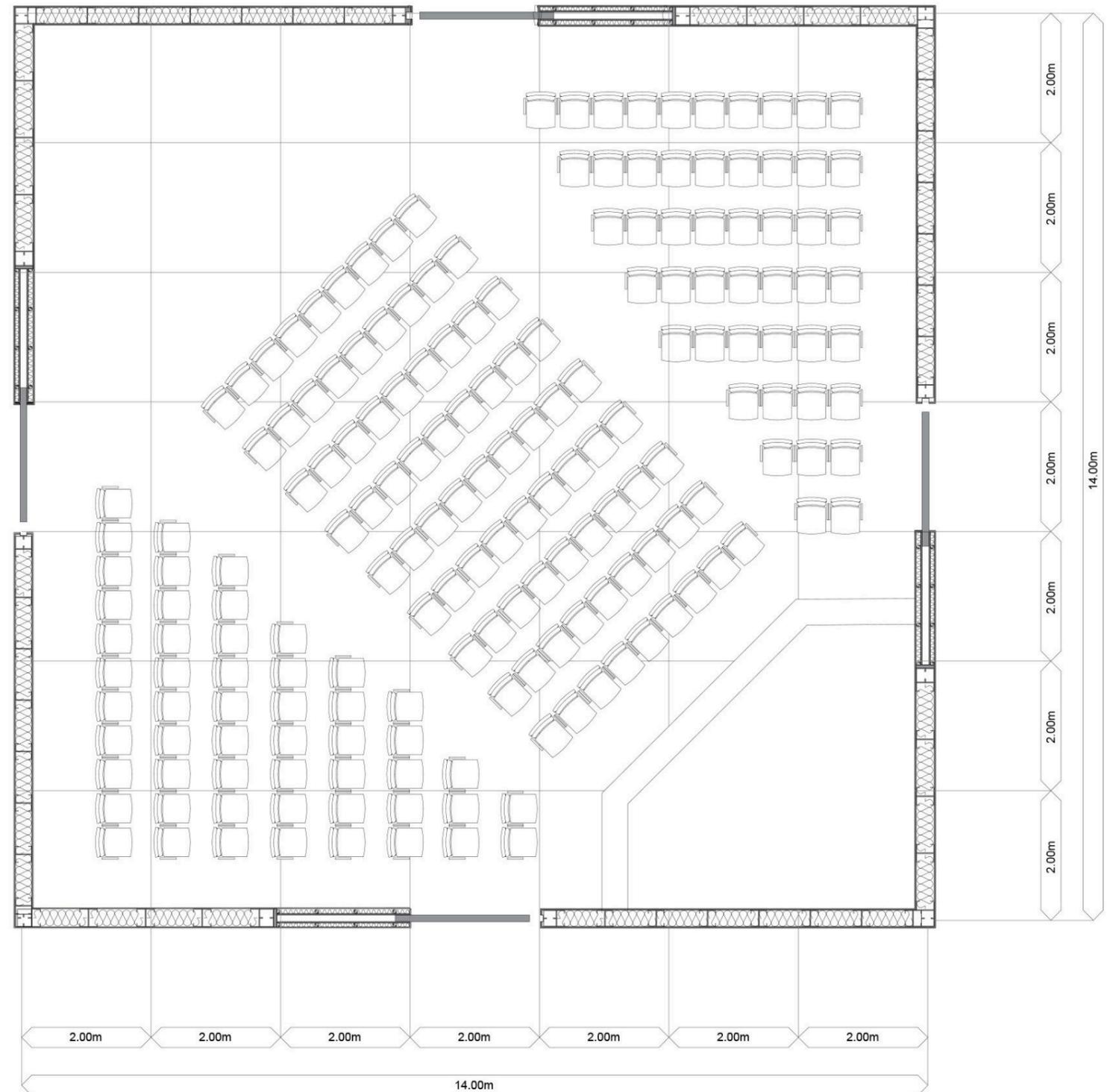
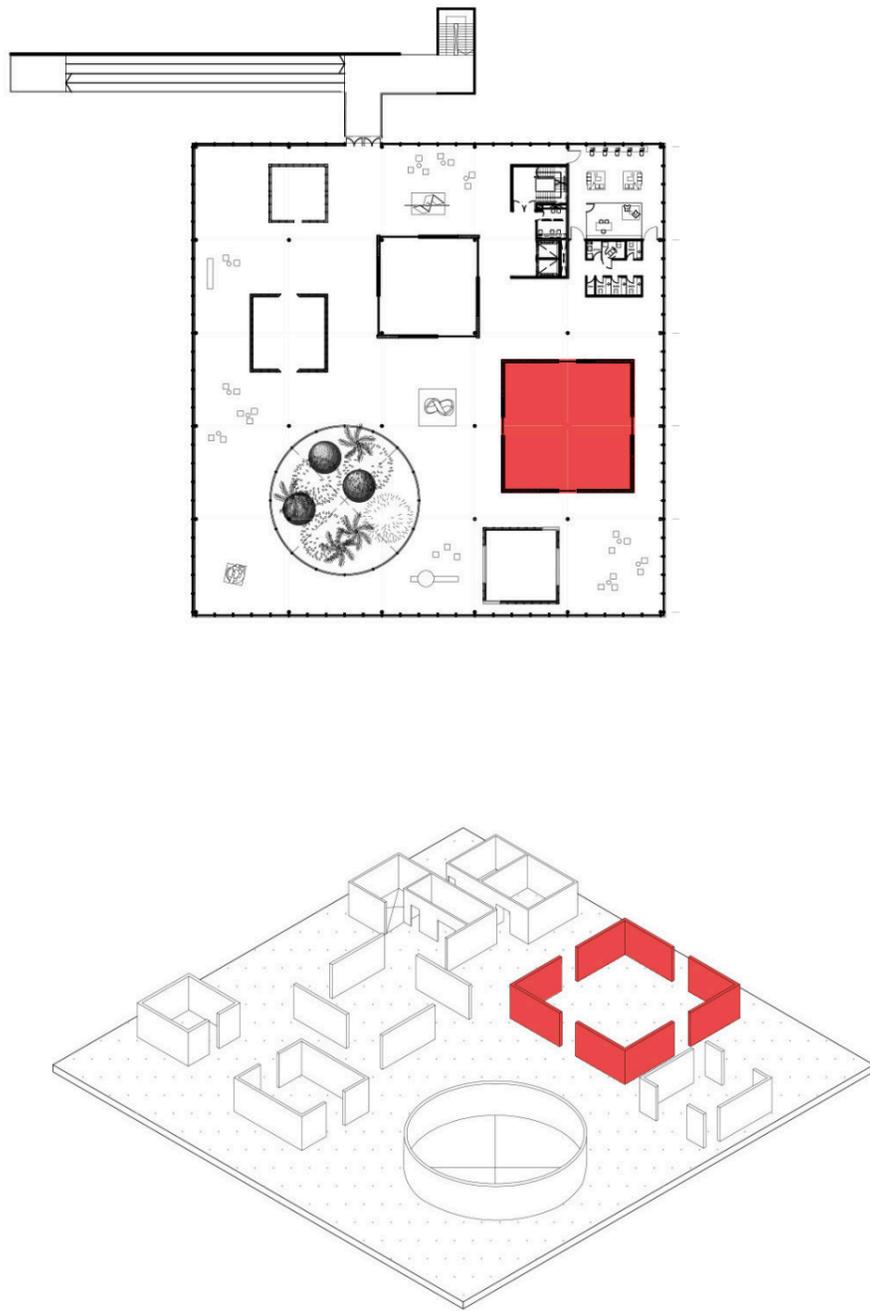


Diagrama de uso - Sala 196m² // Equipamiento B



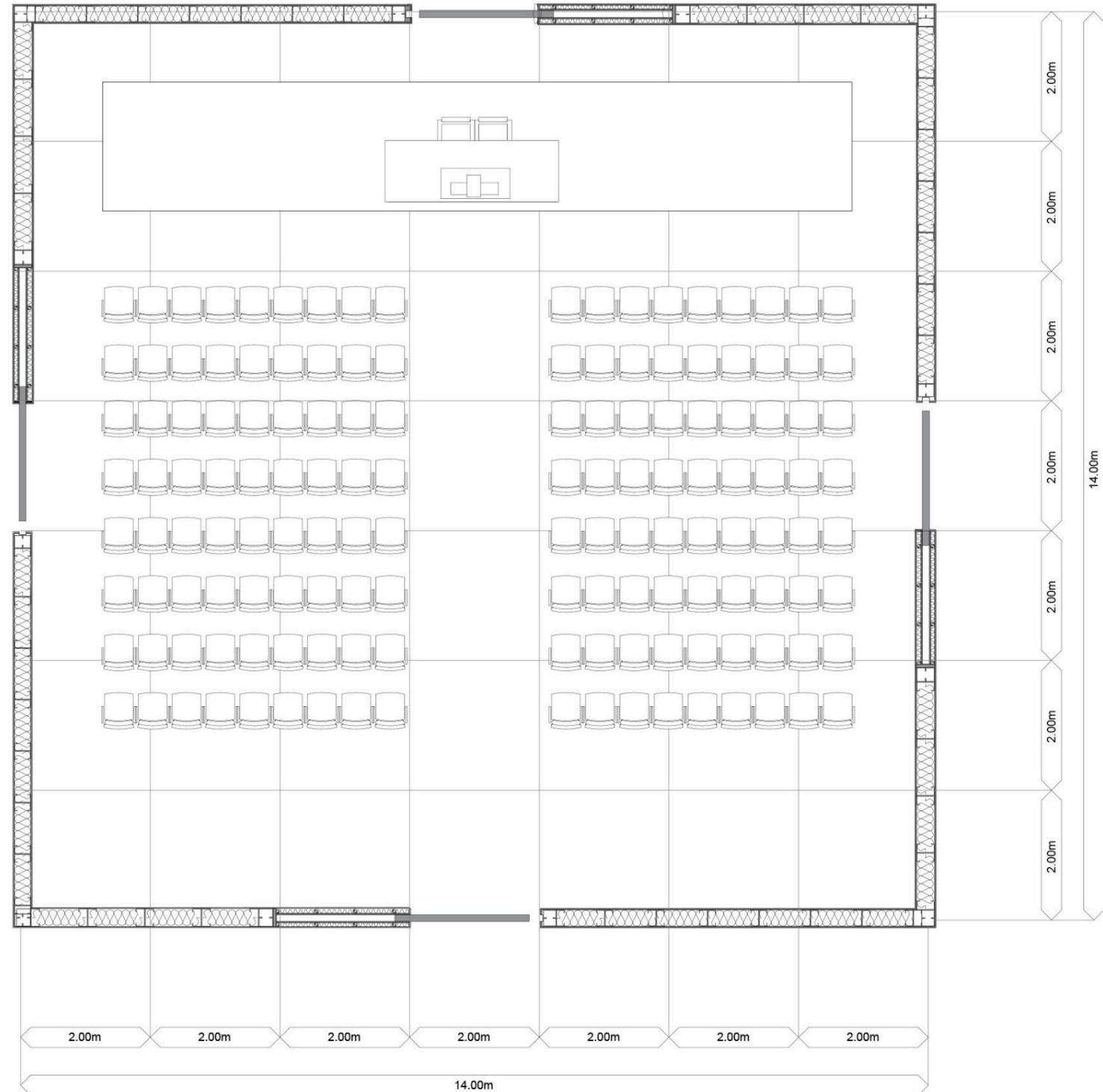
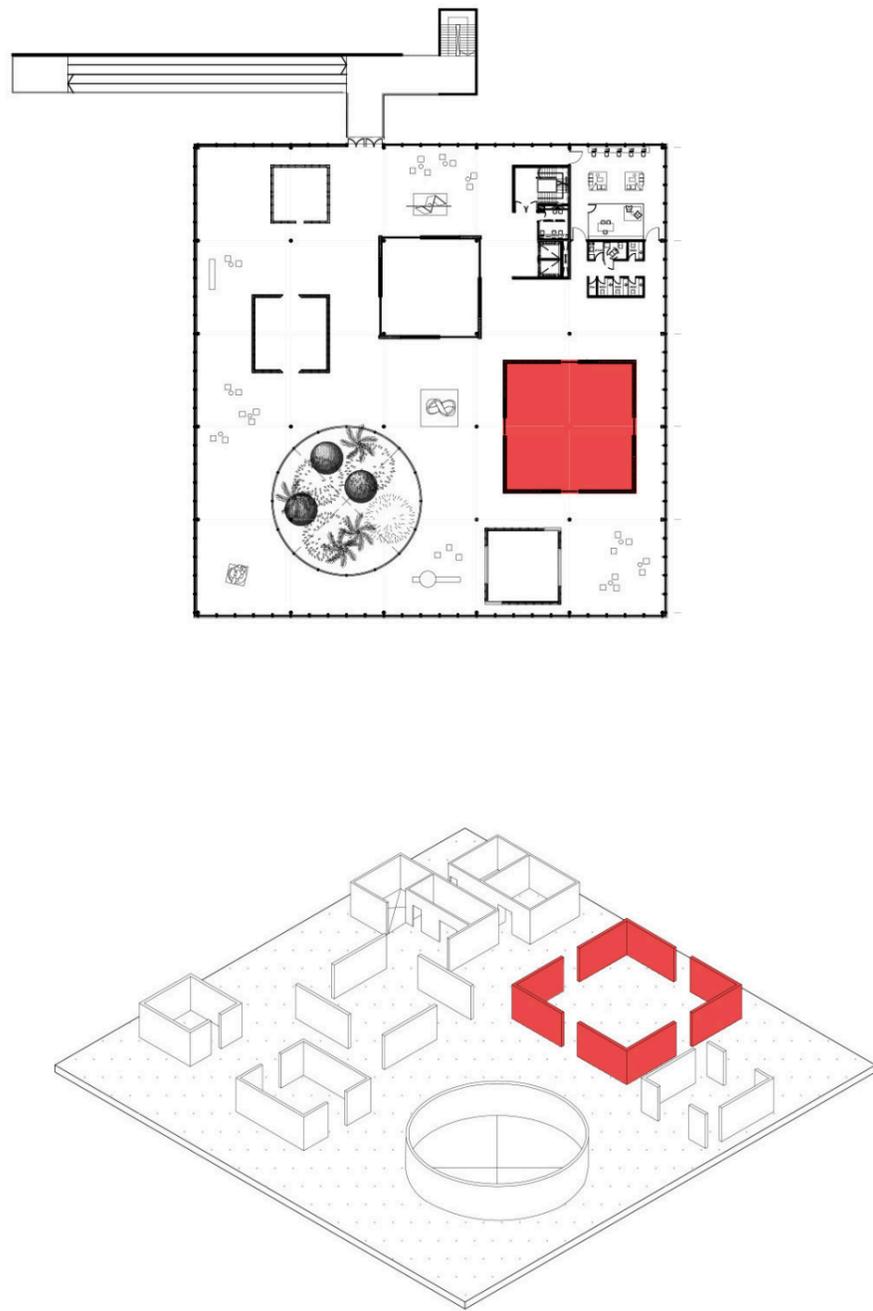


Diagrama de uso - Sala 196m2 // Equipamiento C



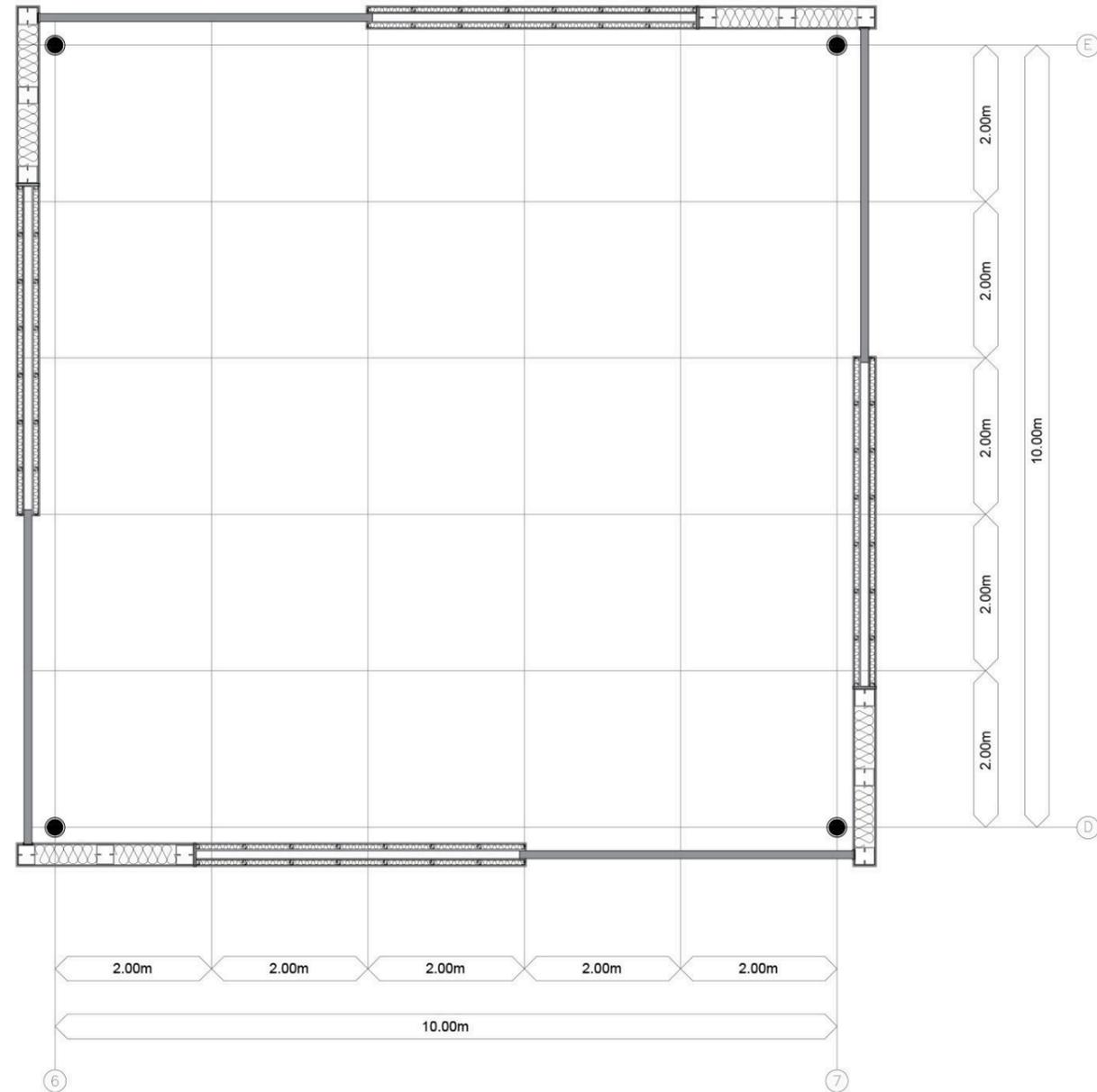
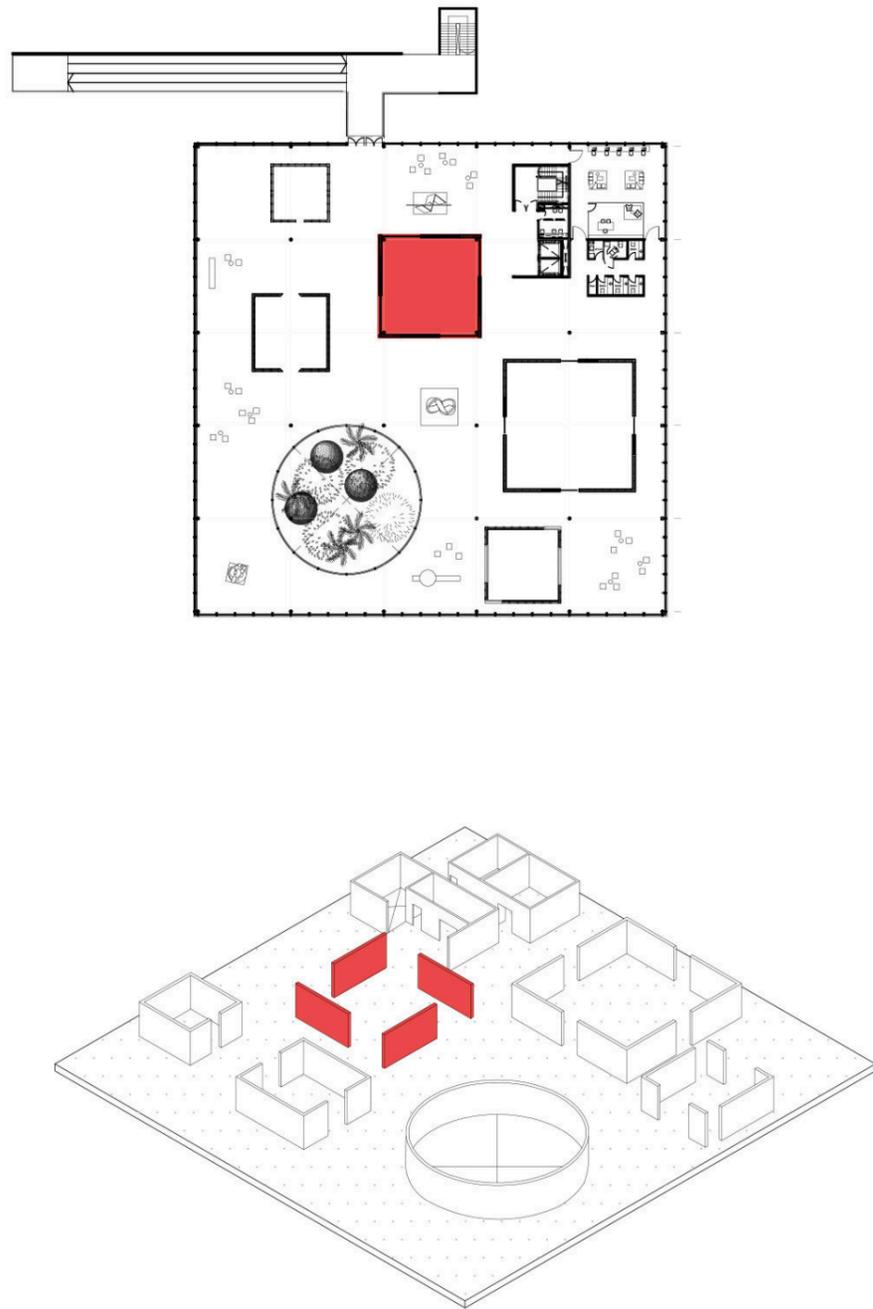


Diagrama de uso - Sala 100m² // Modulación

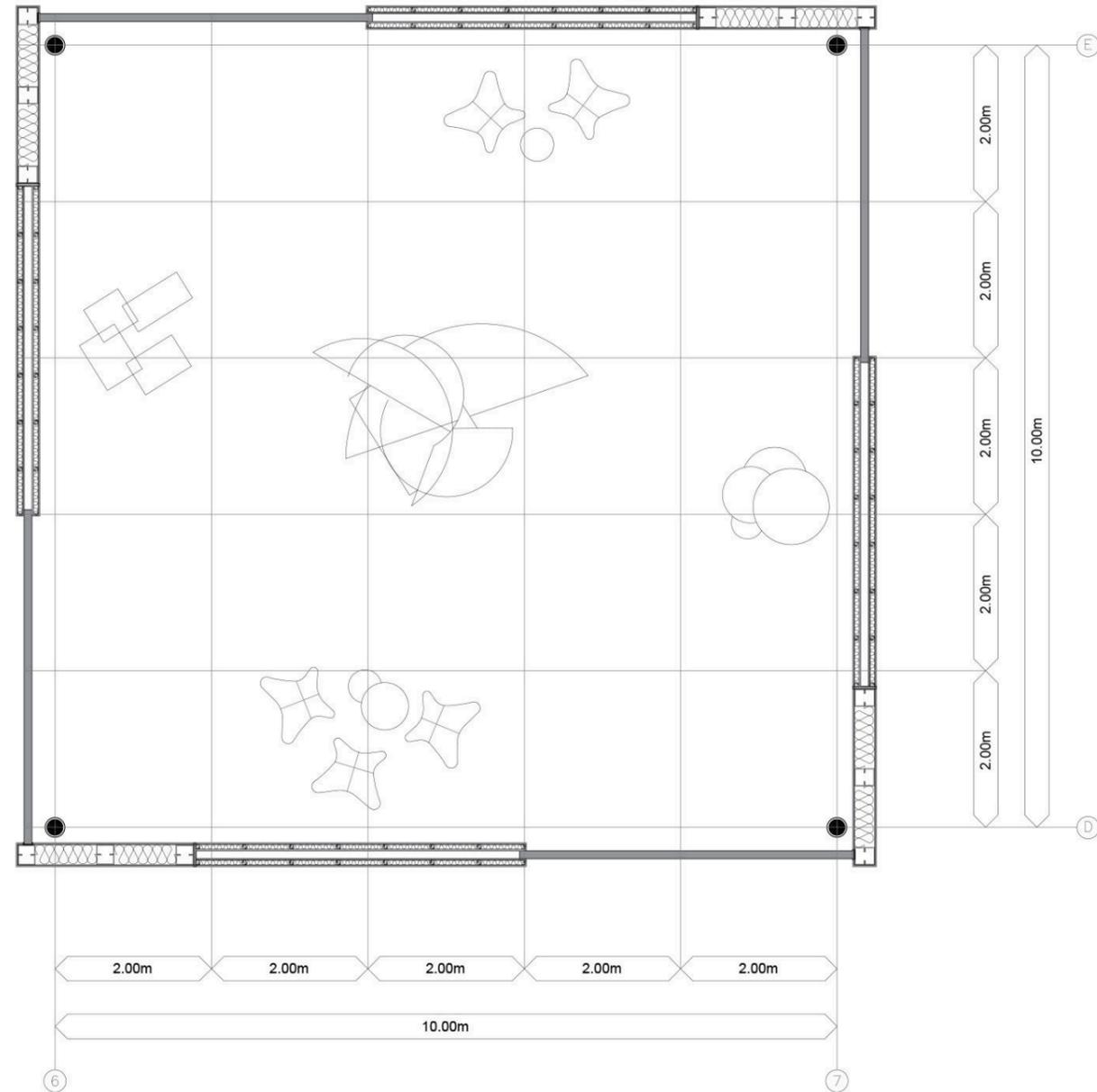
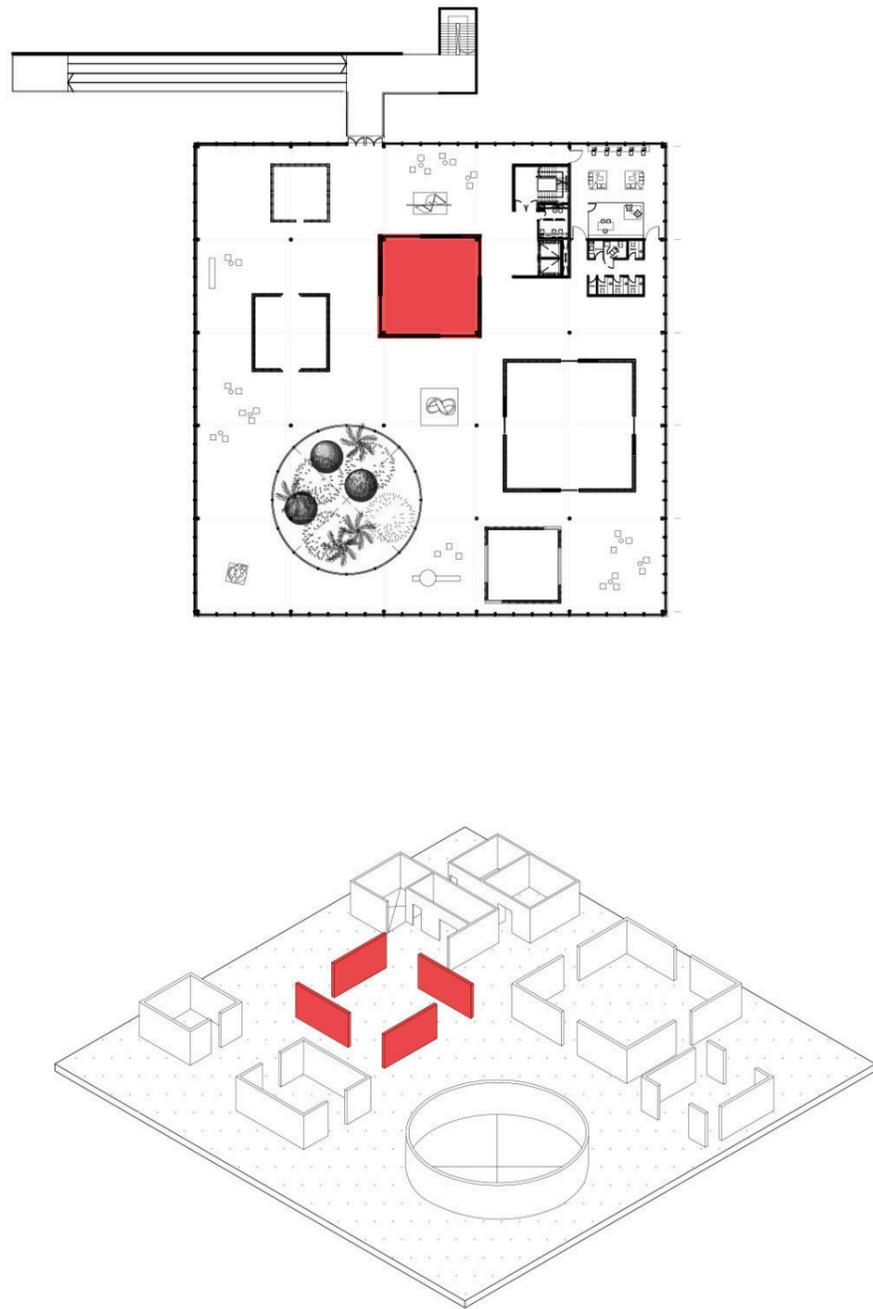


Diagrama de uso - Sala 100m² // Equipamiento



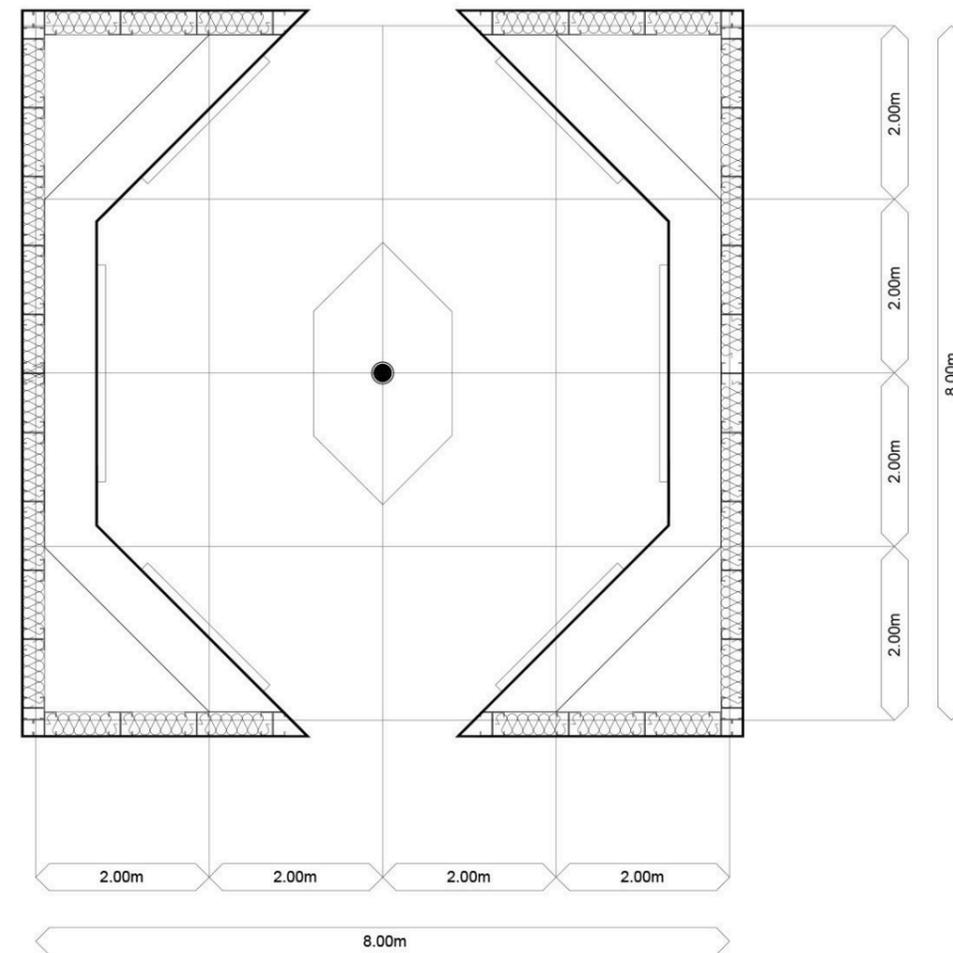
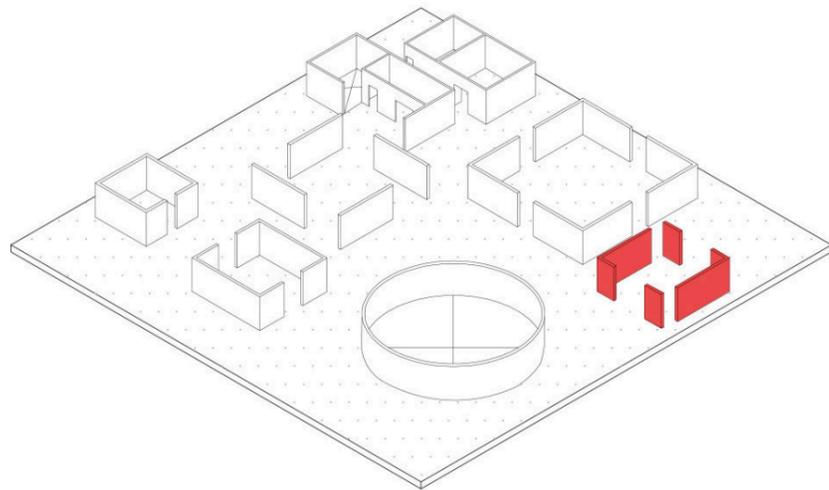
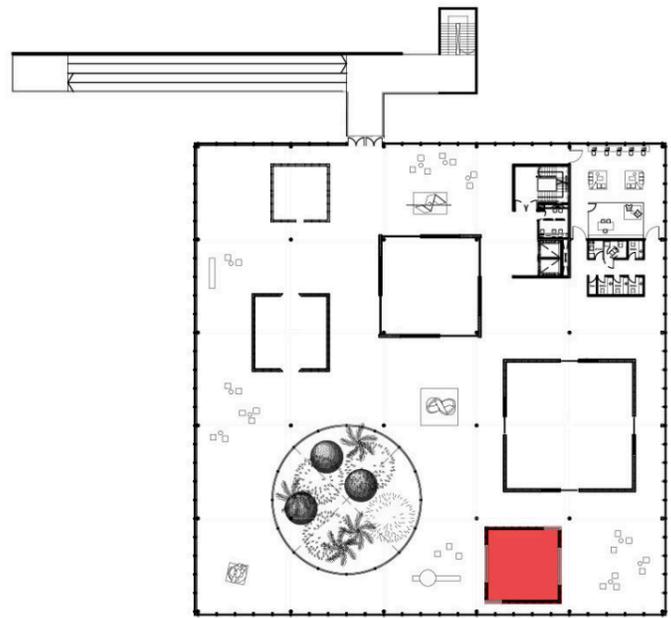


Diagrama de uso - Sala 64m2 // Equipamiento A

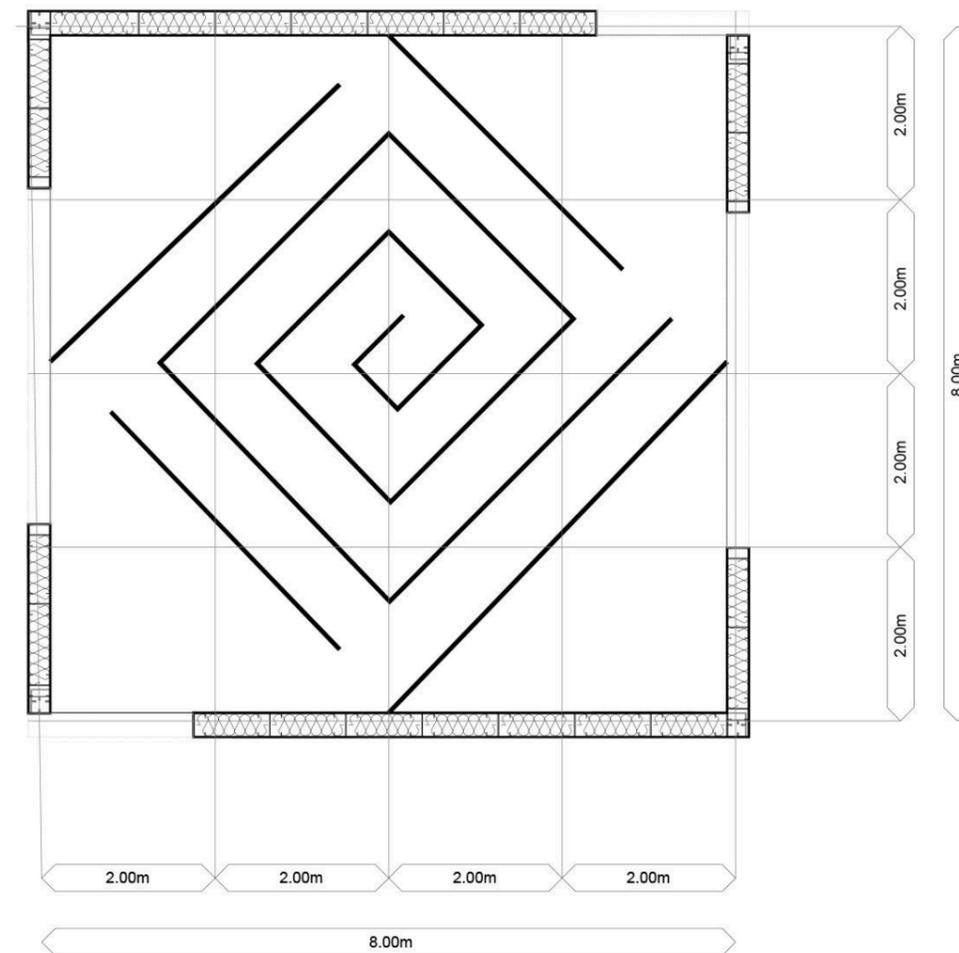
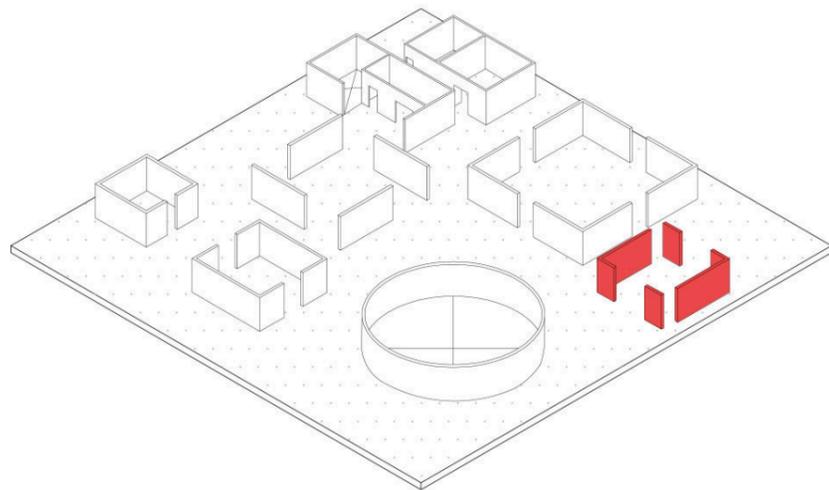
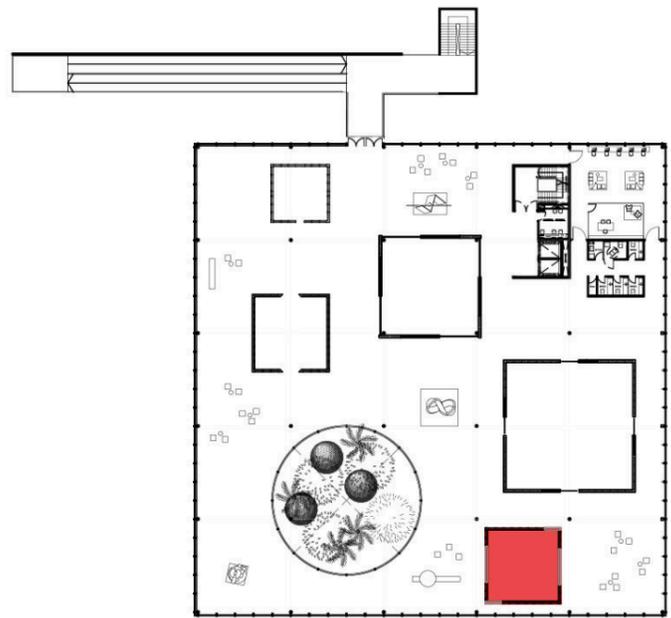


Diagrama de uso - Sala 64m2 // Equipamiento B

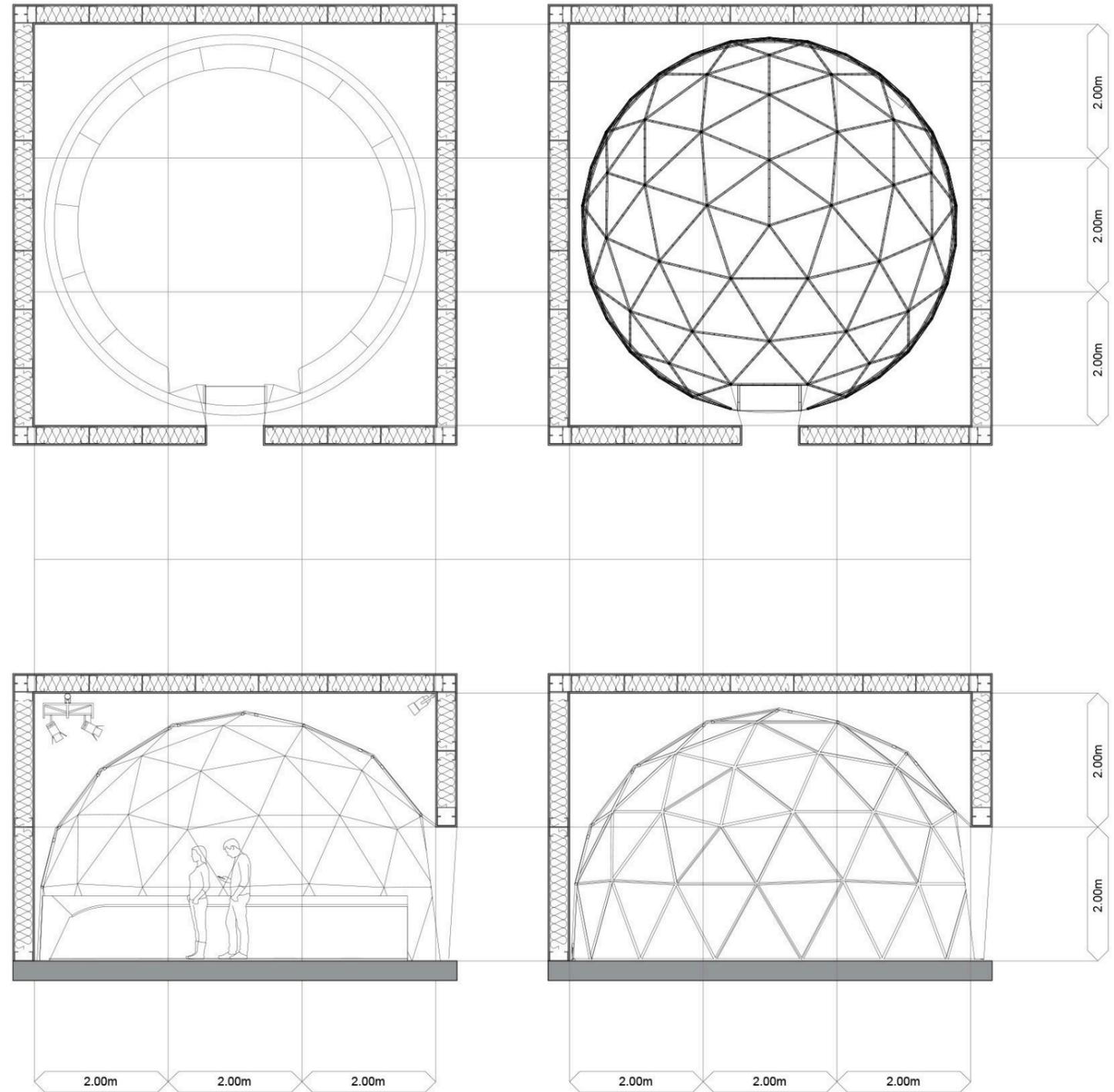
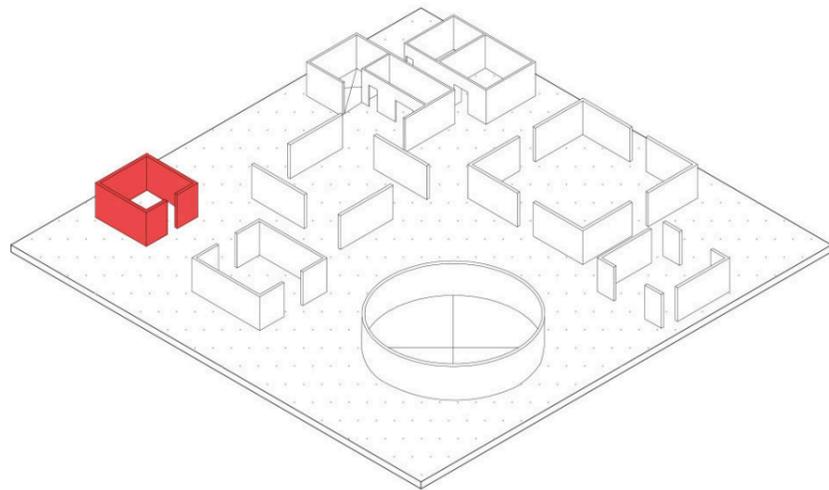
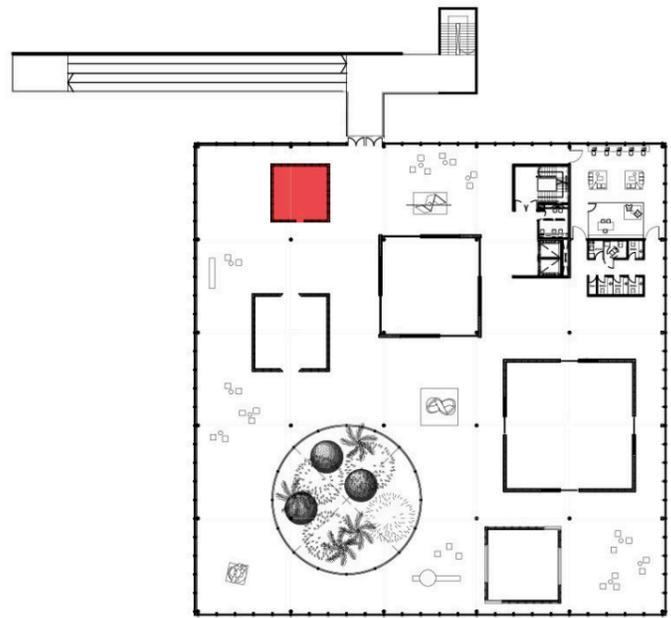


Diagrama de uso - Sala 36m2 // Equipamiento



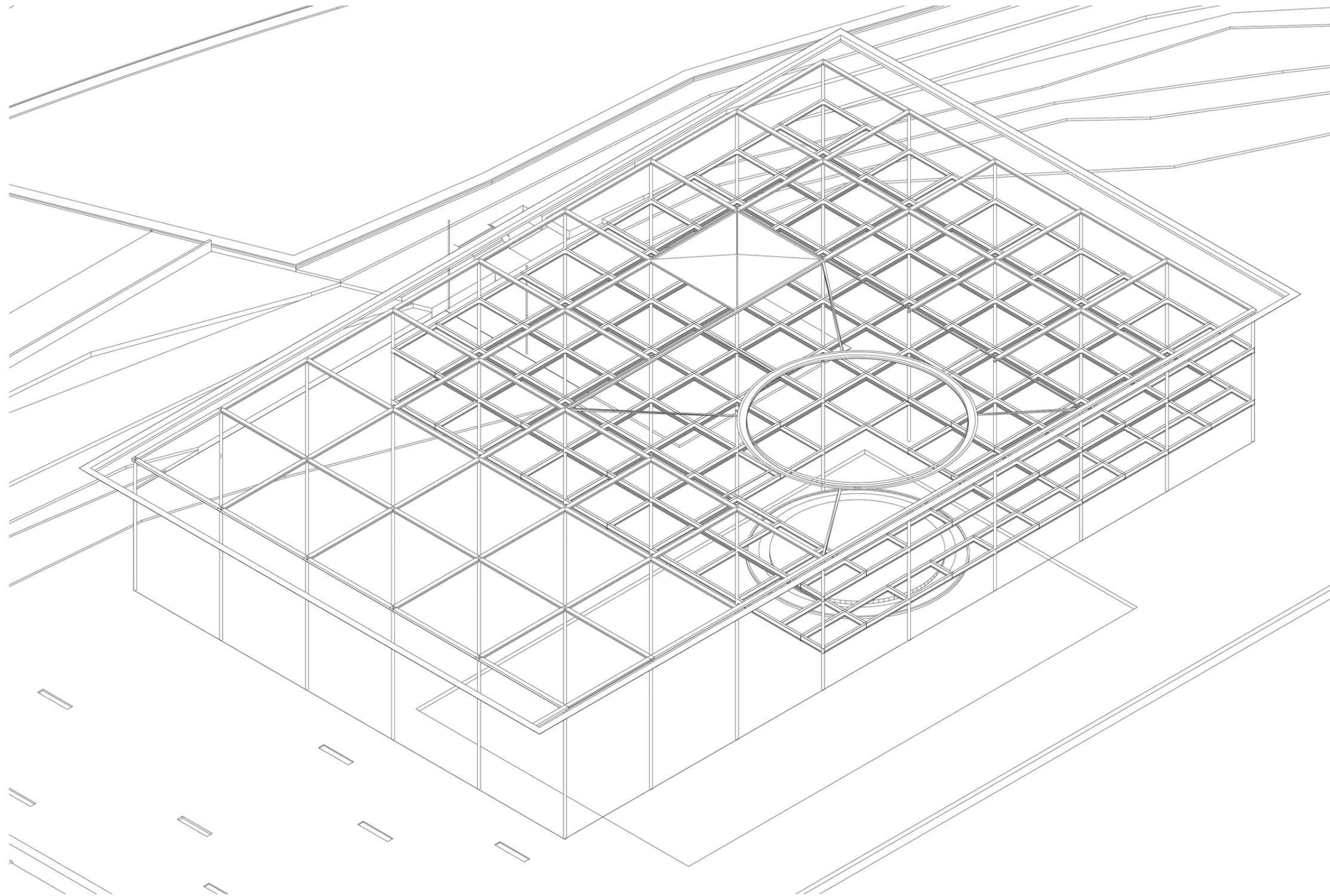




04

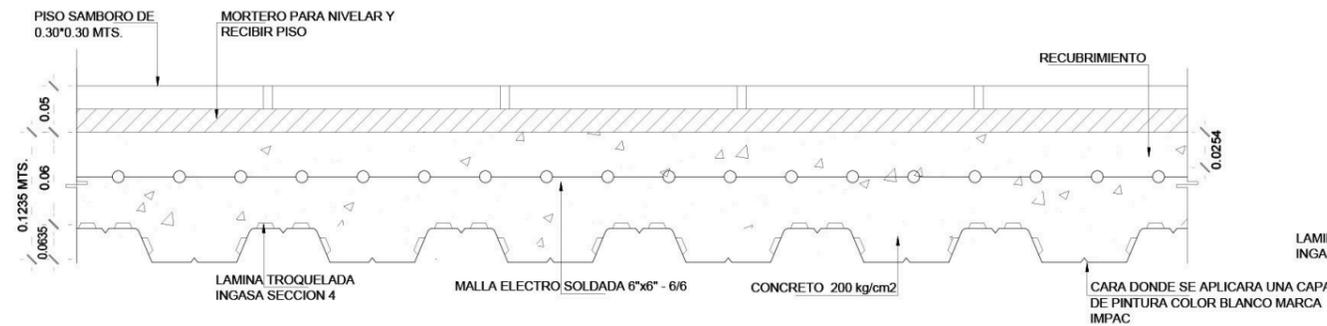
TÉCNICA

Propuesta estructural

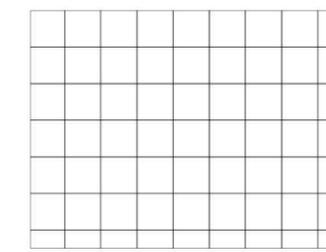
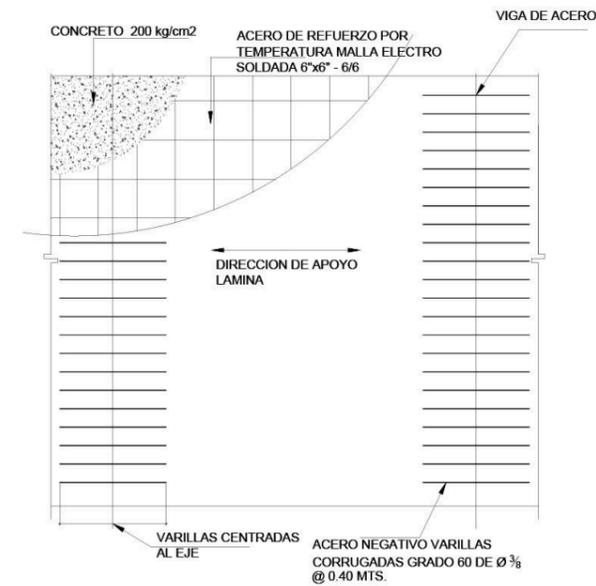
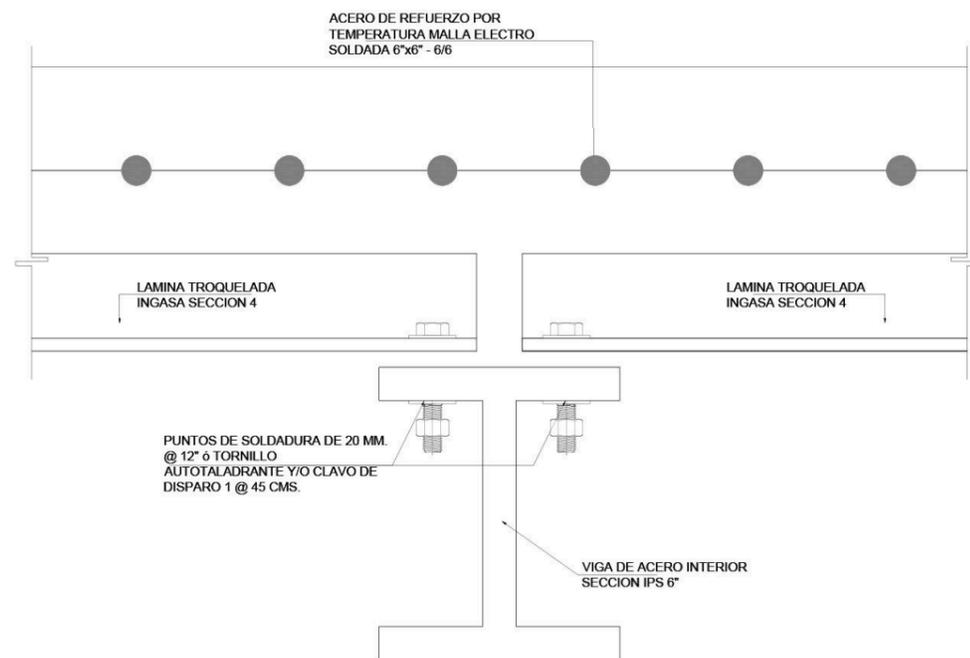
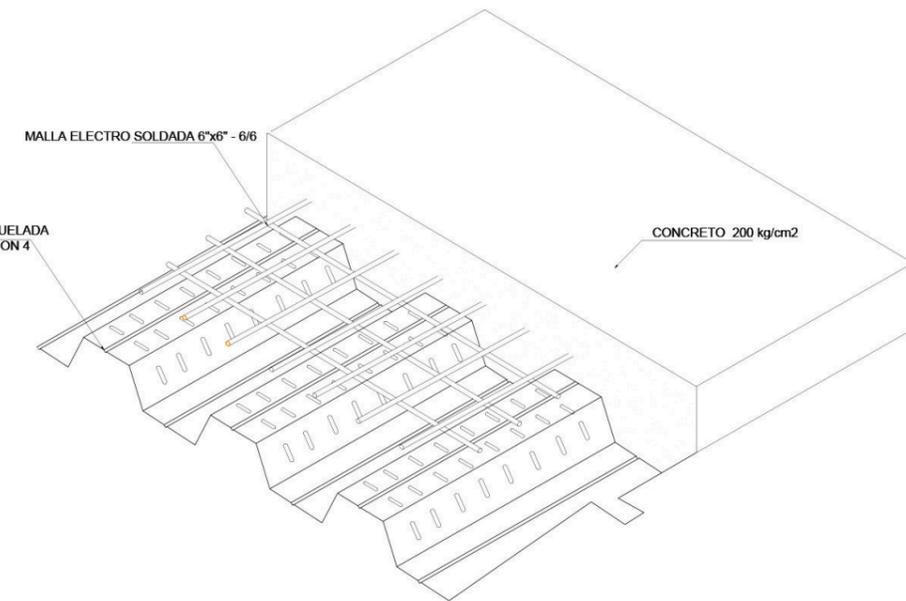
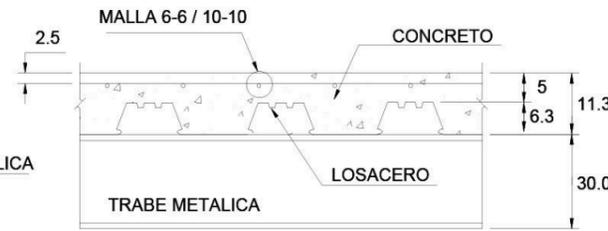
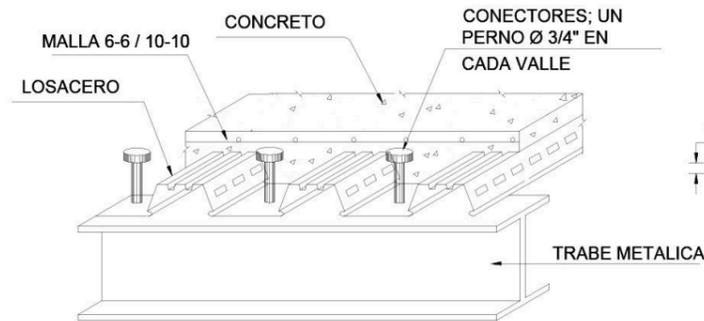


Axonometría estructural

Propuesta estructural



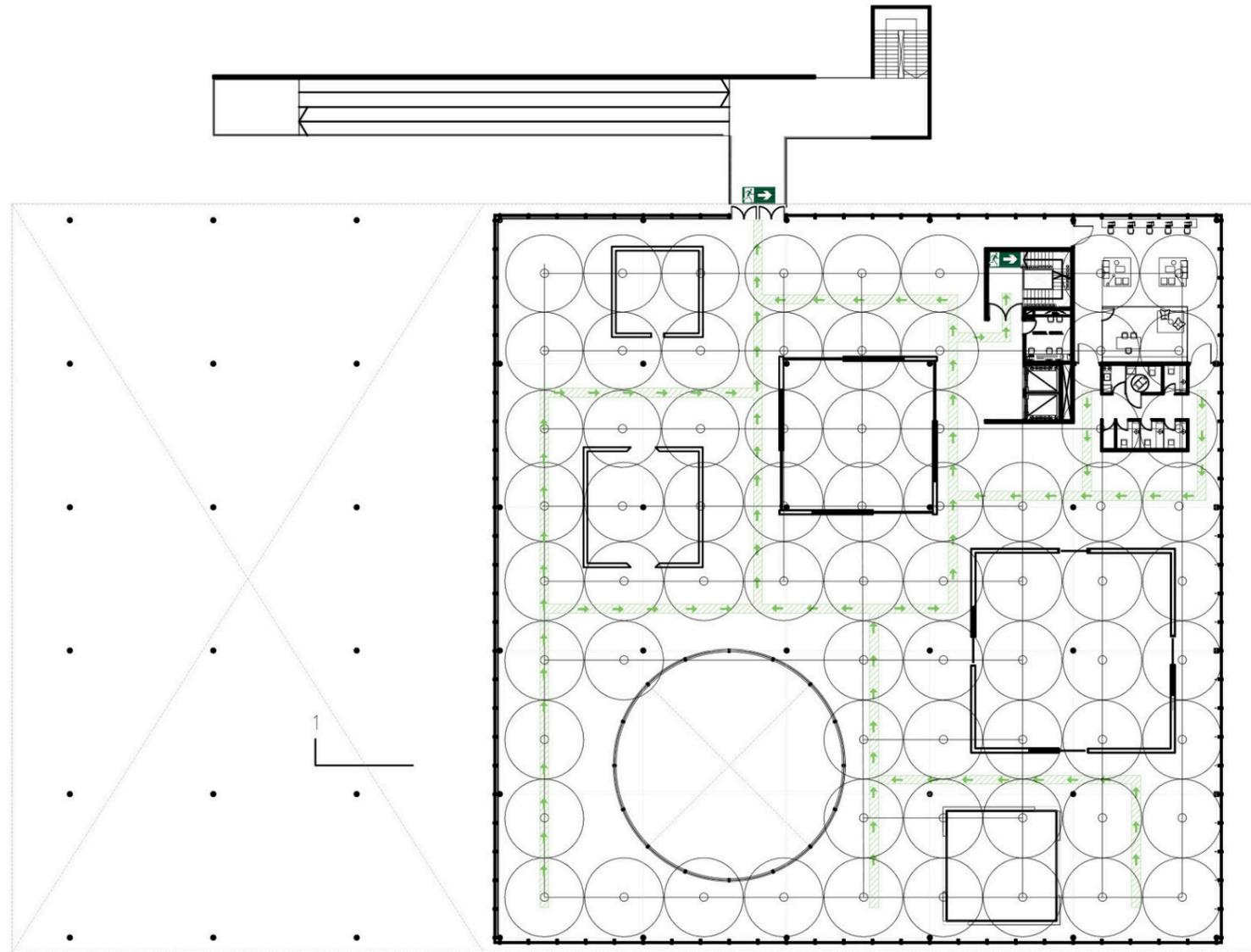
LOSACERO GALVADECK 25 .- CAL. 22 .- t=5
o IMSA SECCION 4 .- CAL. 22 .- t=5



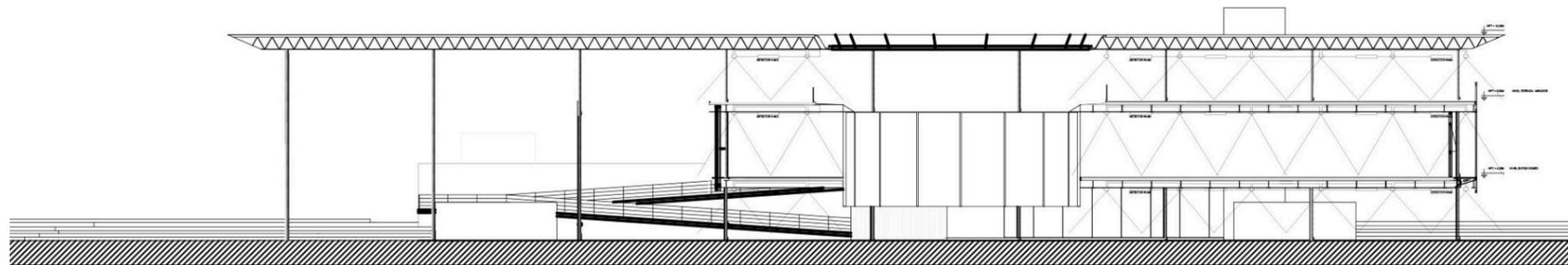
ACERO DE REFUERZO POR TEMPERATURA MALLA ELECTRO SOLDADA 6"x6" 6/6 CALIBRE DEL ALAMBRE SERA DE DIAMETRO DE 4.88 MM A 2.5 CMS POR DEBAJO DEL NIVEL SUPERIOR

Detalles Losa - S/E

Planta 1er nivel + 4,25m - esc. 1:300

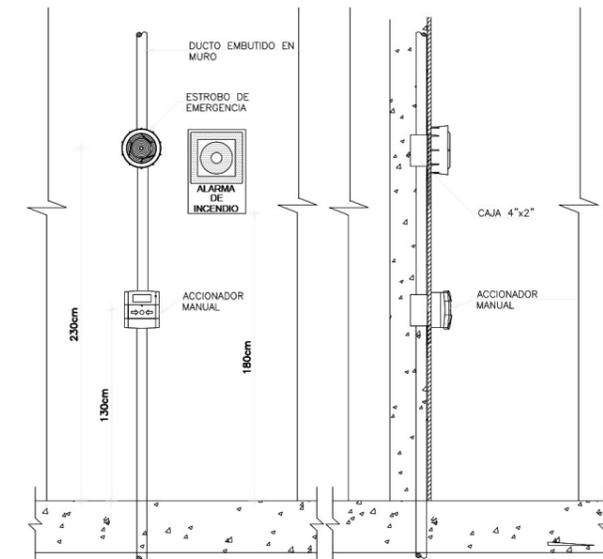


Planta 1er nivel + 4,25m - esc. 1:300

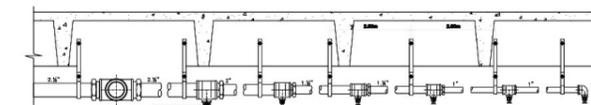


Corte B-B - esc. 1:300

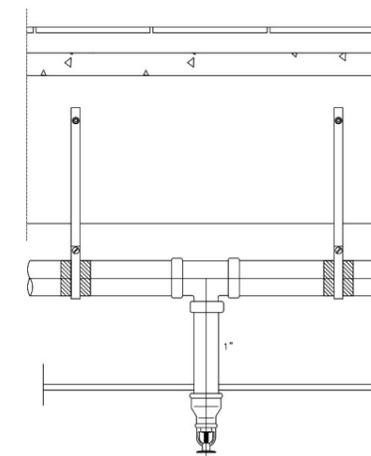
Prevención de incendios



Detalle de Instalación de Accionador Manual y Audiovisual Embutido en muros

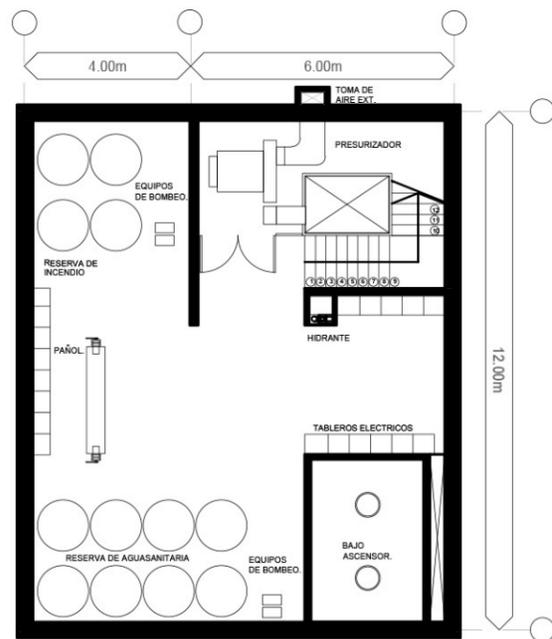


Detalle Sprinkler

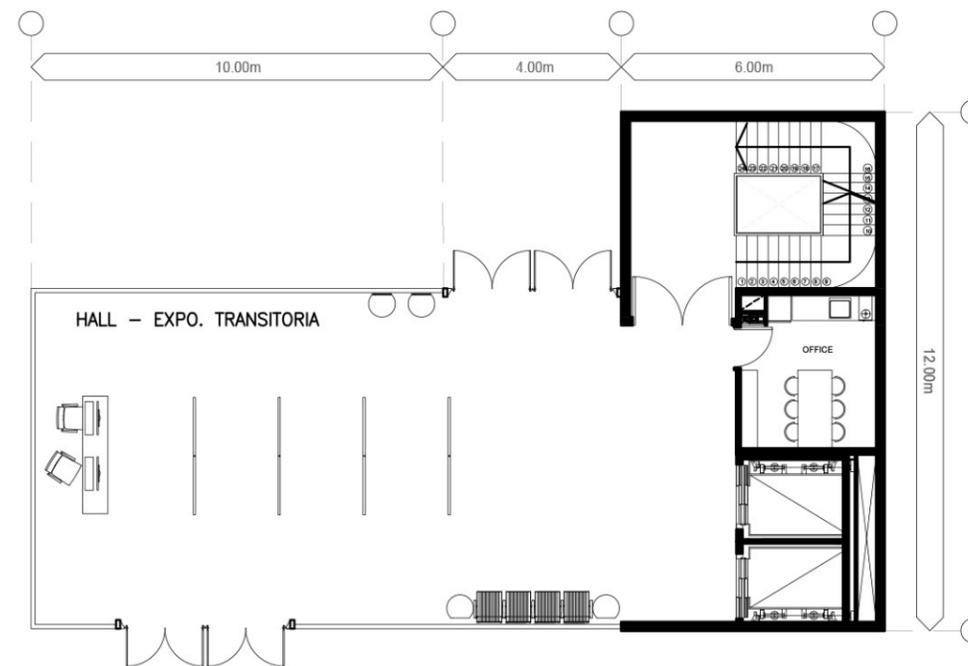


Detalle de instalación SPK

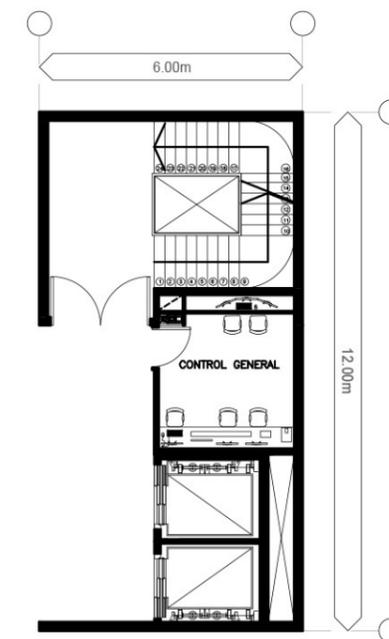
Núcleos verticales



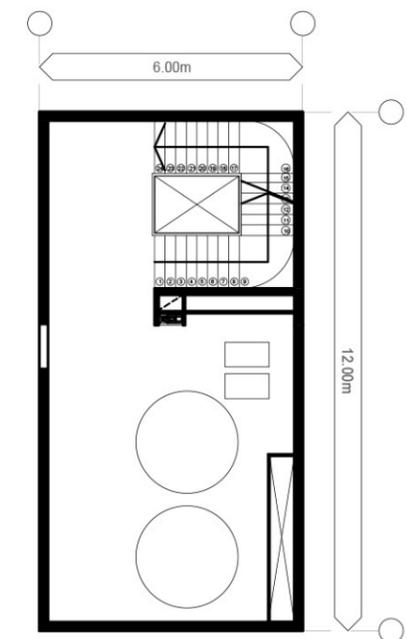
Sala de máquinas bajo nivel- Esc. 1:40



Planta baja - Esc. 1:40

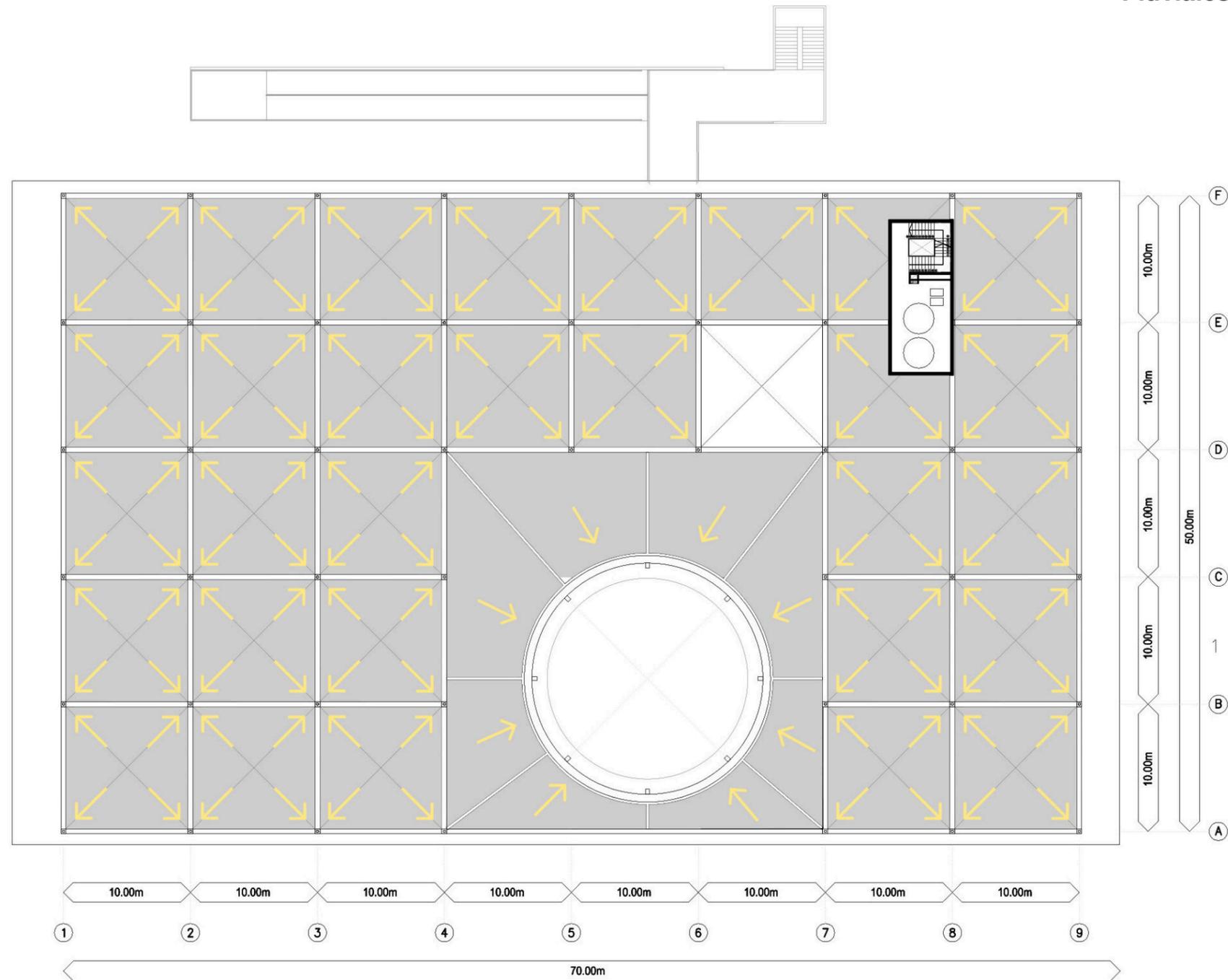


1 y 2 Nivel - Esc. 1:40



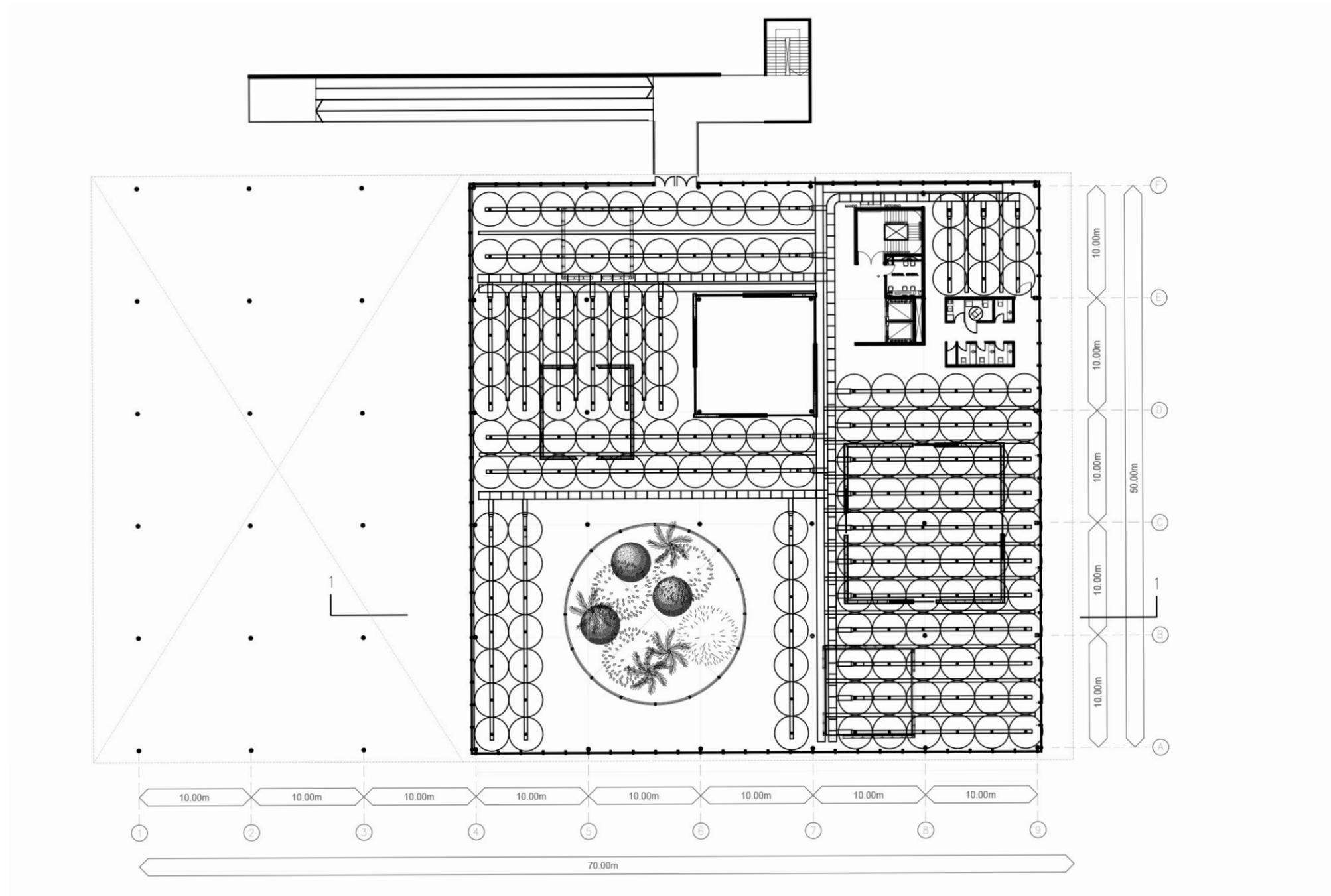
Cubierta - Esc. 1:40

Pluviales



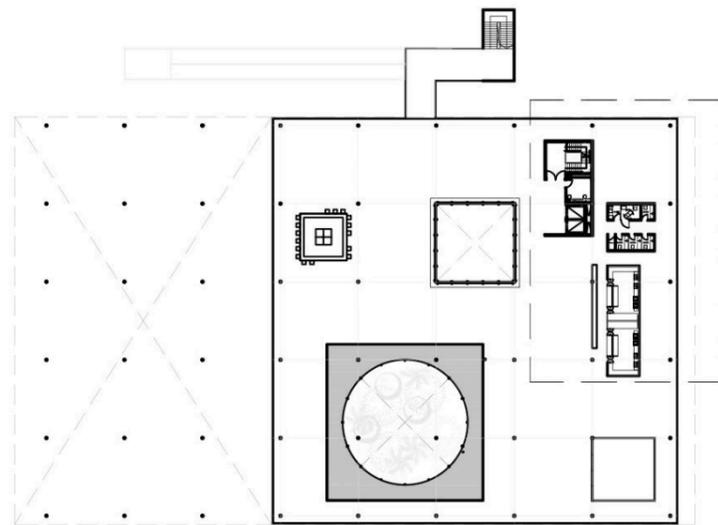
Esquema de desagües pluviales - Esc. 1:300

Acondicionamiento térmico

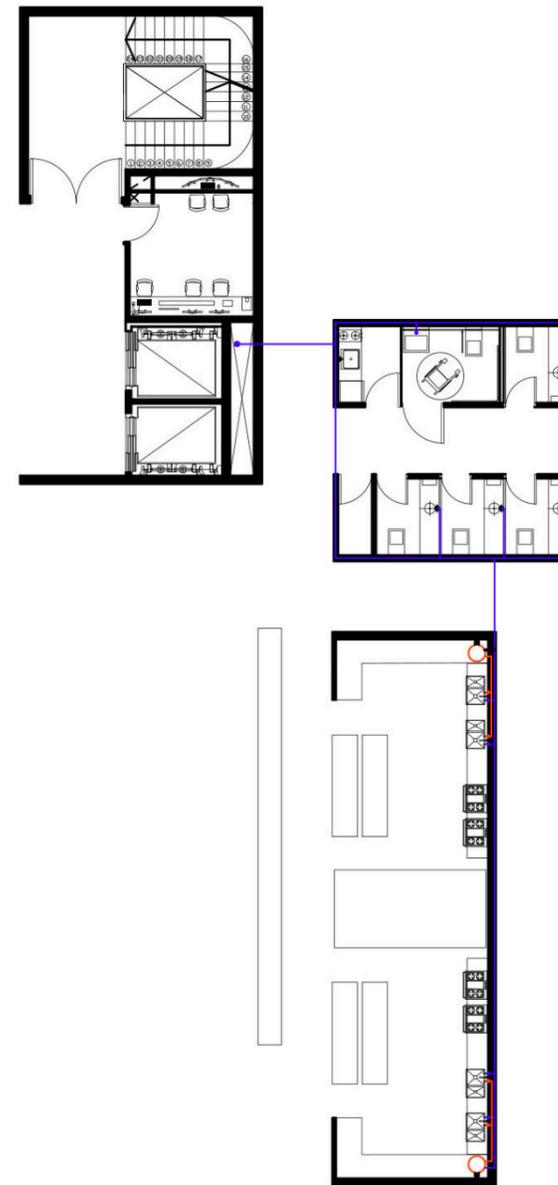


Esquema de acondicionamiento térmico - Esc. 1:300

Instalaciones sanitarias



1.200



Esquema de instalaciones de agua fría y caliente - Esc. 1:300

Pabellón del mar: Nuevos espacios de producción cultural



Bibliografía

- Revista BLOCK Nro. 4 | **Centro de estudios de Arquitectura contemporánea**, Universidad Torcuato Di Tella, Buenos Aires, diciembre 1999.

- **José Luis Brea**, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Editorial CENDEAC, Murcia, 2004.

- **Revista Latinoamericana de Estudios Urbanos Regionales** | vol. 42, mayo 2016.

- Revista **Gestión Cultural** | industrias culturales, territorios y convergencia digital | N° 4 mayo 2022.

- **Hal Foster**, *El complejo arte-arquitectura*, Turner publicaciones, Madrid, 2013.

- **Graciela Silvestri, Fernando Williams**, “Sudamérica Fluvial: primeros resultados de un programa de investigación sobre la relación entre infraestructura, ciudades y paisaje”, *Estudios del hábitat*, Vol. 14, diciembre 2016.

- **Gustavo Azpiazu, Augusto González, Pablo Szelagowski**, *Historias del proyecto*, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, 2014.

- **Whitney Moon**, “Staging Architecture: The Early Performances of Diller and Scofidio”, en *The expanding periphery and the migrating center : papers from the 2015 Association of Collegiate Schools of Architecture Annual Meeting*, ACSA Press, Washington, DC, 2015.

Agradecimientos

Este proyecto representa un punto de partida para seguir trabajando en mi carrera profesional, comprendiendo el valor que asume el espacio público como generador de la vida urbana.

Agradezco a cada uno de los docentes que fueron parte de este proceso de aprendizaje, a los docentes de mi cátedra, SLC, por su compromiso con los estudiantes, a mi familia, por el apoyo constante a mis amigos y compañeros quienes fueron la mayor experiencia de lo colectivo en este camino y a la Universidad pública, gratuita y de calidad.

“La arquitectura es el arte donde la ciencia y la técnica se funden con la emoción y la creatividad”

Jean Nouvel