

CENTRO DE EXPERIMENTACION
DE LAS NUEVAS ARTES Y TECNOLOGIA

A

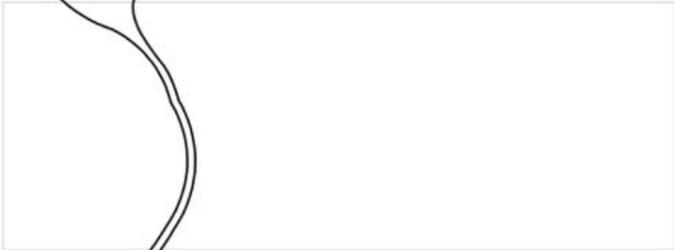
R

L T

L I

A

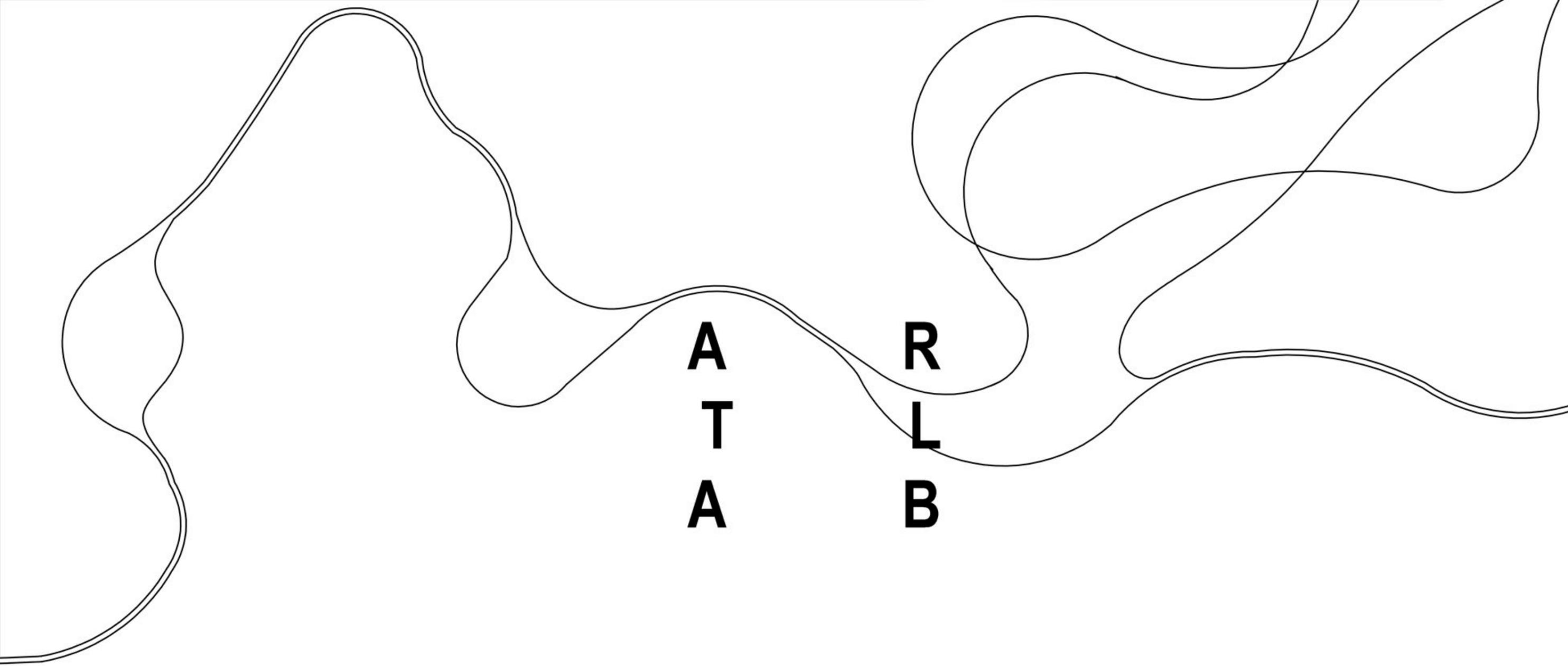
B



FAU Facultad de
Arquitectura
y Urbanismo



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA



**A
T
A** **R
L
B**

Autor: Martin LEON

Nº: 34929/2

Título: “ARTLAB: Centro de experimentacion de las nuevas artes y tecnologia”

Proyecto final de Carrera

Taller vertical de Arquitectura Nº 1 - MORANO- CUETO RUA

Docentes: Claudia WASLET - Irene BILMES

Unidad integradora: Ing. Àngel MAYDANA - Arq. Santiago Weber

Facultad de Arquitectura y urbanismo - Universidad Nacional de La Plata.

Fecha de defensa:

Licencia Creative Commons





El presente Proyecto Final de Carrera abordara de manera integrada los conocimientos Instruidos en la carrera, teorizando conceptos socio-arquitectonicos y plasmando los mismas en una propuesta totalizadora donde la identificación del lugar de intervención, el estudio de los requisitos del programa, la elección de la estructura espacial, y la aplicación de un sistema constructivo adecuado, estaran argumentados por ideas desarrolladas en el proceso de análisis y diseño, y seran sintetizadas en un proyecto integral intentando dar respuestas que mejoren las condiciones de la infraestructura de la ciudad y la calidad ambiental de la misma.

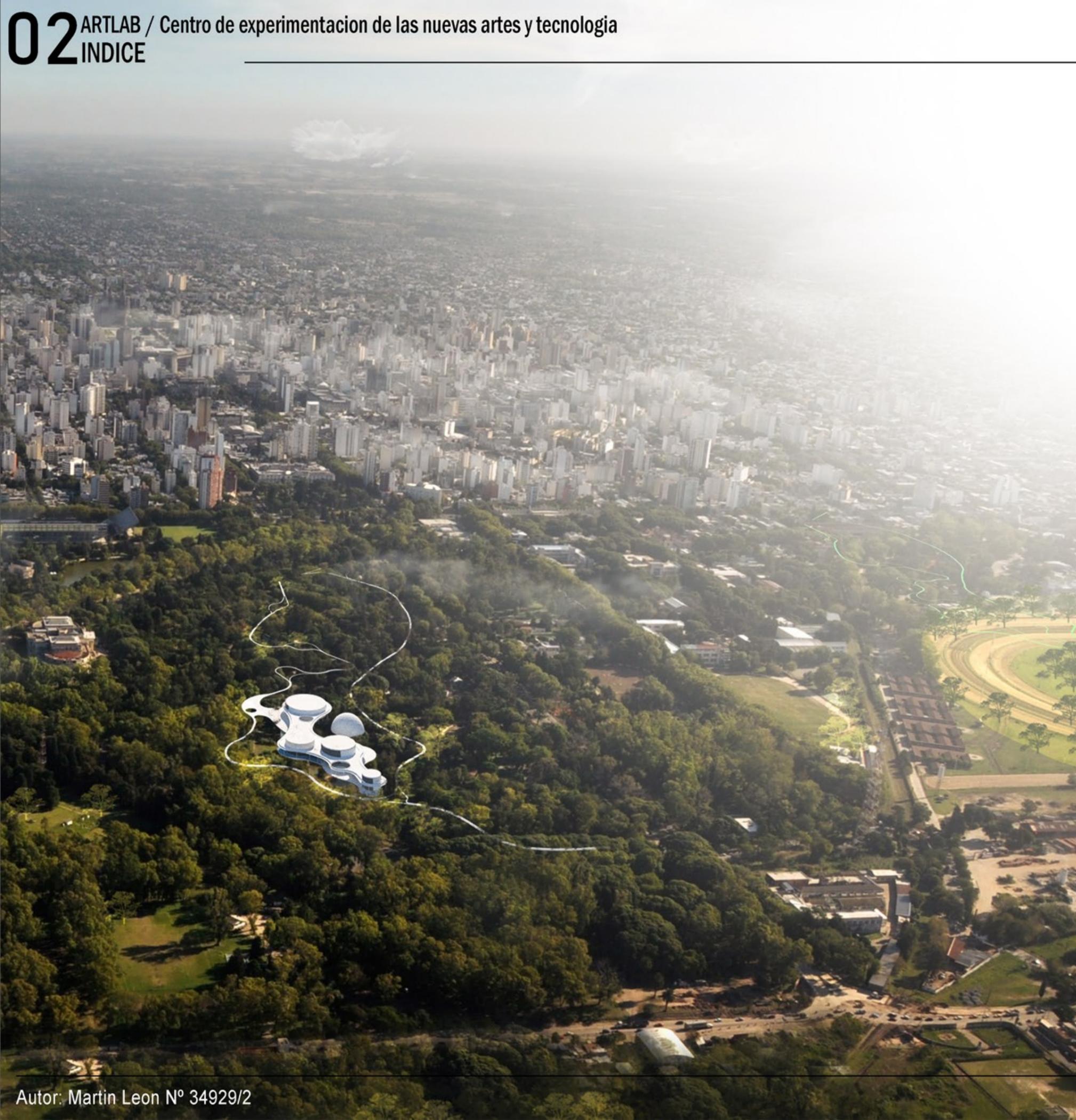
El arte, la digitalización, lo material, lo inespecífico, los espacios de trabajo compartidos, el alza del valor del suelo en la ciudad de La Plata, la regulación del espacio público, la cultura contemporánea entendida desde una concepción de construcción y la fluidez caótica de la vida moderna: fueron las teorías que sustentaron las ideas y propuestas de este proyecto titulado CENTRO DE EXPERIMENTACION DE LAS NUEVAS ARTES Y TECNOLOGIA.

El planteo urbano busca reabsorber los espacios inutilizados actualmente de la ciudad, dándole valor desde su lado histórico y que regeneren el espacio público le den continuidad a los programas. se sitúan en el extenso predio de Bosque platense, un espacio estratégico ubicado en el ítem social y lúdico de la ciudad, convexando un borde tripartito de La Plata, Berisso y Ensenada, paisajística e históricamente potencial.

El programa se organiza a partir de las necesidades programáticas. Así es como la estructura arquitectónica y las resoluciones tecnológicas debieron facilitar estas actividades, creando conjuntamente un espacio flexible, vivo, cambiante, democrático y al servicio de los procesos creativos.

Esto se logra mediante una gran cubierta que da un soporte sólido social, sostenido por esbeltas columnas de Hormigón Armado que es el encargado de contener todas las actividades del proyecto. Artlab es espacio público y democrático a favor del ciudadano, se adhiere a este soporte, espacios inespecíficos, resaltando la importancia de un usuario diverso y con requerimientos diferenciados.





01 PROLOGO	01
02 INDICE	02
03 SITIO.....	03
03 Ubicacion especifica: Ciudad de La Plata.....	04
04 ¿Cual es el rol del bosque en la ciudad?	05
05 Generadores de ciudad e interacción.....	06
06 Nuevos espacios del Parque metropolitano.....	07
07 Accesibilidades	08
08 Nuevos espacios para la comunidad	09
09 Estrategia proyectual segun sitio.....	10
TEMA.....	11
La cultura, significados y relaciones.....	13
Arte digital.....	12
Espacios para la digitalizacion.....	13
¿Qué es un centro de experimentacion?	14
PROGRAMA.....	15
Despiece programatico	16
ESTRATEGIA PROYECTUAL.....	17
Huella historia del predio.....	18
Generacion de la morfología.....	18
RESOLUCION PROYECTUAL.....	19
Implantacion 1:1000.....	20
Planta de techo 1:200.....	21
Axonométrica general.....	22
Plantas arquitectónica	23
Planta de acceso.....	24
Planta subsuelo	25
Planta auditorio.....	26
Cortes / Vistas	27
RESOLUCION CONSTRUCTIVO/PROYECTUAL.....	28
Corte constructivo.....	29
Planta constructiva.....	30
RESOLUCION ESTRUCTURAL.....	31
Planta de estructural gran cubierta	32
Planta de estructura sobre PB.....	33
Planta estructural cada espacio.....	34
RESOLUCION INSTALACIONES.....	35
Instalacion electrica.....	36
Instalacion sanitaria.....	37
Acondicionamiento térmico.....	38
Instalacion contra incendio/evacuación.....	39
REFERENTES.....	40
CONCLUSION.....	41



[A R
T L **]**
A B

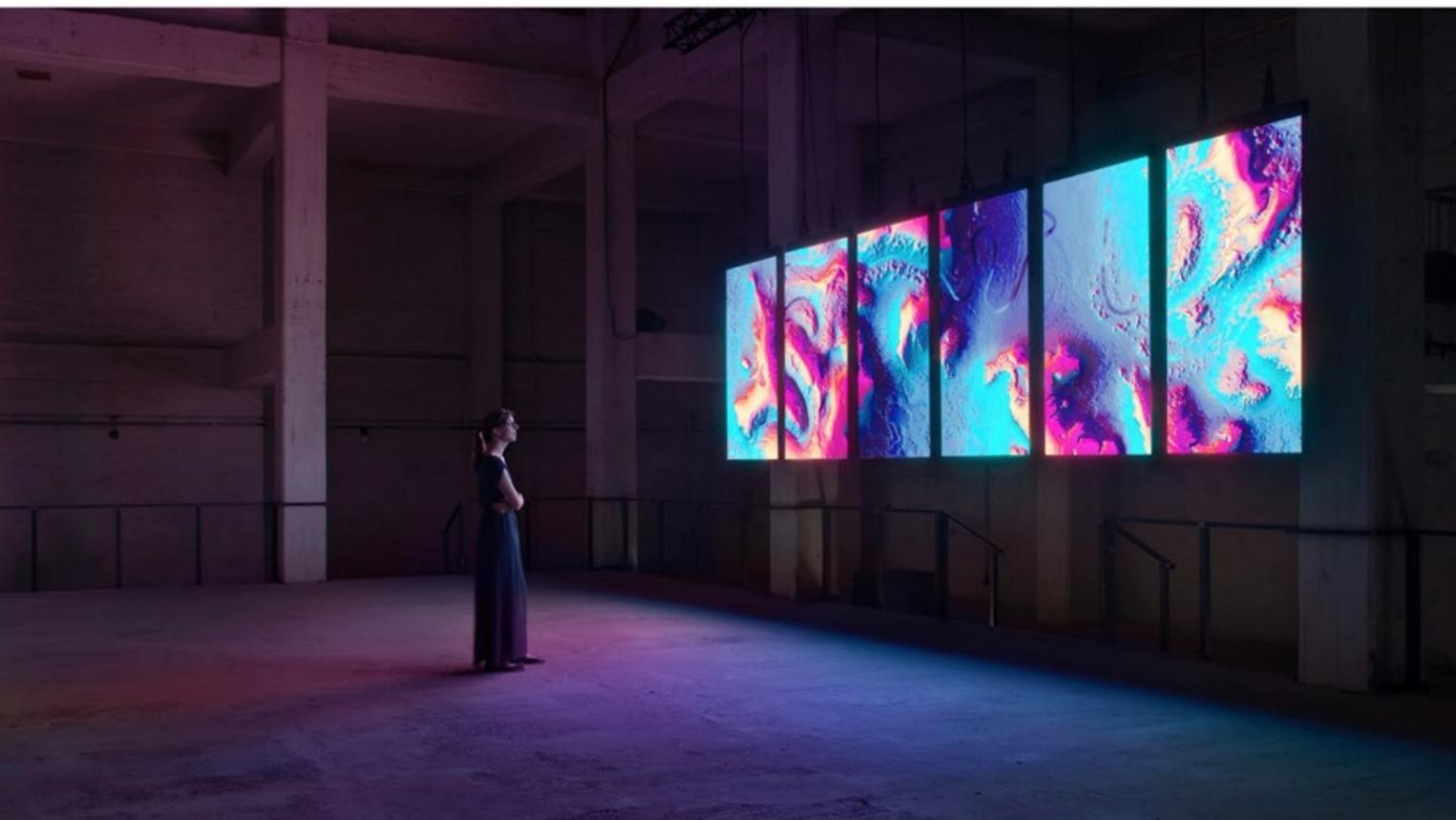
TEMA



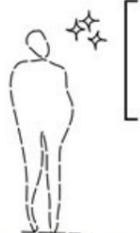
¿QUE ES LA CULTURA?

Es una práctica social simbólica y significativa, que crea y recrea la realidad y cobra vida en las propias relaciones sociales. Es producto o se encuentra relacionada a procesos históricos y condiciones económicas, sociales de periodos determinados, acercándose a lo real y concreto, hábitos, costumbres y rituales de las comunidades.

El propósito de este trabajo hace hincapié en la cultura basada en la sociedad emergente, que se hace visible y se manifiesta, pero que no encuentran un espacio donde desahogarse, los que percibimos en cada lugar pero que no tienen el propio en la cultura que se plantea en la actualidad, académica y hegemónica. Busca la representación de una sociedad cambiante y viva, que grita y lucha por la expresión e integración social.



La cultura no es un bien solo de consumo, ni meramente expositiva, donde la relación de la misma con el usuario es unilateral.



El concepto de cultura es complejo, y tiene diversos significados. Uno de ellos indica que es un patrimonio social e histórico, y que es de suma importancia para la construcción de la identidad de la sociedad. Esto mismo indica que es **LIBRE, DINAMICA, CAMBIANTE Y ASISTEMATICA**

¿QUE ES UN CENTRO DE EXPERIMENTACION? ¿QUE ES ARTLAB?

El centro de las nuevas artes es un espacio de experimentación de las artes contemporáneas del futuro, donde se promueve la confluencia del lenguaje experimental, la investigación, y pensamiento, con el fin de actuar como un foco de producción de nuevos conocimientos, gracias a la tecnología se han ofrecido **nuevas herramientas de expresión** a los artistas.

TECNOLOGIA= DESARROLLO + REVOLUCION DEL ARTE

Artlab es un espacio para el arte digital, para el arte cinético, óptico, donde el movimiento es la clave del arte constitutivo bajo una síntesis de patrones que en su interior serán los encargados de desestabilizar la percepción visual creando diversas atmósferas incrementando nuestros sentidos.

Creadores de mapping, hologramas, realidad aumentada, realidad virtual, escultura digital 3d y 4d entre otros serán los encargados de incrementar los espacios.

“Los aspectos mentales y emocionales de experimentar el arte son un tema sobre qué tipo de reacción provocará una obra de arte en el público. Si una obra no puede generar curiosidad y atraer al público en un nivel emocional, será imposible pasar tiempo con ella”

**EXPONER
GENERAR
DINAMIZAR
PRODUCCION
CULTURAL**



¿QUE ES EL ARTE DIGITAL?

- ¿Como se comunica el mundo digital?
- ¿Existen fronteras entre lo real y lo visual?
- ¿Cual es el espacio que ocupa lo que no ocupa espacio?
- ¿Como se comporta el contenido segun cada plataforma?

El **Arte digital** es una disciplina creativa de las artes plasticas, una **nueva tendencia** surgida en torno a la aplicacion de programas vectoriales y graficadores, que comprende obras en las que se utilizan **elementos digitales** que son imprescindibles en el proceso de produccion o en su exhibición, manifestando estas obras mediante soportes digitales o al menos tecnologicamente avanzados.

Creadores de mundos alternativos, aunque no fisicos, como forma de expresion, pero con una realidad excepcional, empleando tecnicas como la programacion de la fisica del entorno, y los comportamientos de los objetos de ese entorno.

Las nuevas tecnologías han redimensionado la comprensión de las nociones de espacio y tiempo.

El **concepto ciberespacio o espacio virtual** es un término que ha resultado apropiado para designar un nuevo soporte cuyas determinaciones repercute en la vida y las relaciones humanas. El formato digital, ha proporcionado formas de presencia y comunicacion 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

Kuspit, D. (2006). Arte digital y videoarte. Trascendiendo los límites de la representación. Madrid, Círculo de Bellas Artes.

MUNDO DIGITAL



"EN TODO EL MUNDO HAY GENTE DISEÑANDO NUESTRO FUTURO, LA FABRICA DE ARTE, NANO Y BIOTECNOLOGIA, AUTOMODIFICACION, REALIDAD AUMENTADA O VIRTUAL, TODO ESTA ALTERADO EN NUESTRAS VIDAS, Y NUESTRA VISION DEL MUNDO Y DE NOSOTROS MISMOS"



¿CUALES SON LOS ESPACIOS PARA EL ARTE DIGITAL?

¿Como ha cambiado el arte digital los espacios expositivos?

Algunos estándares espaciales de los lugares de exposición han estado determinados hasta ahora, pero estos estándares asociados a métodos expositivos tradicionales se transforman con la propia estructura cambiante de las obras de arte.

El usuario/participante ya no se queda de pie delante de la obra y la contempla 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 los usuarios/participantes reconocen el efecto de su presencia en la obra y el retorno de este efecto, empiezan a **intensificar su relación con ella**.



INSTALACIONES

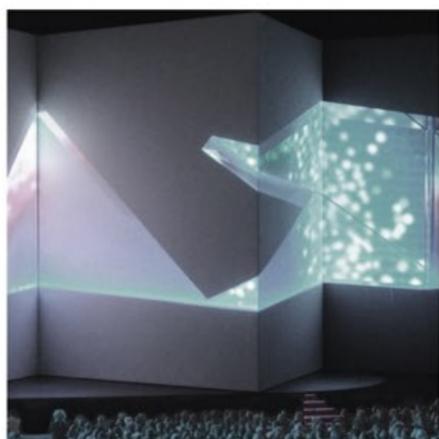
Espacios de exposición con una temática en particular, en la que se desarrollan diversas experiencias, implicando la tecnología, luz perspectiva y sonido.



Espacio de trabajo y necesidades:
Espacio amplio

HOLOGRAMAS

Mapping es la utilización de proyectores de vídeo para desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales consiguiendo un efecto artístico y fuera de lo común. Está basado en los movimientos que crea la animación (2D y 3D) sobre dicha superficie.



Espacio de trabajo:
Habitacion oscura
Posibilidad de luz tenue sin afectar al holograma
Superficie de trabajo en total estabilidad (Soporte en forma de panel para soportar vibraciones)
Reduccion de vibraciones en el aire (Sistema de calefaccion y aire acondicionado)



MAPPING

Mapping es la utilización de proyectores de vídeo para desplegar una animación o imágenes sobre superficies reales consiguiendo un efecto artístico y fuera de lo común. Está basado en los movimientos que crea la animación (2D y 3D) sobre dicha superficie.



Espacio de trabajo y necesidades:
Superficie real
Proyector



REALIDAD VIRTUAL / AUMENTADA

Consiste en la superposición, en tiempo real, de imágenes sobre aquello que vemos en la realidad, de forma que se fusionen para mostrar elementos que pueden incluso interactuar con el entorno.



Espacio de trabajo y necesidades:
Instalacion adecuada
Lentes VR
Auriculares



3D/4D ESCULTURA DIGITAL

Es una disciplina esencial en el sector de los videojuegos, el cine y la animación. ... Se trata de dar forma a personajes y objetos digitalmente, modelándolos con el ordenador



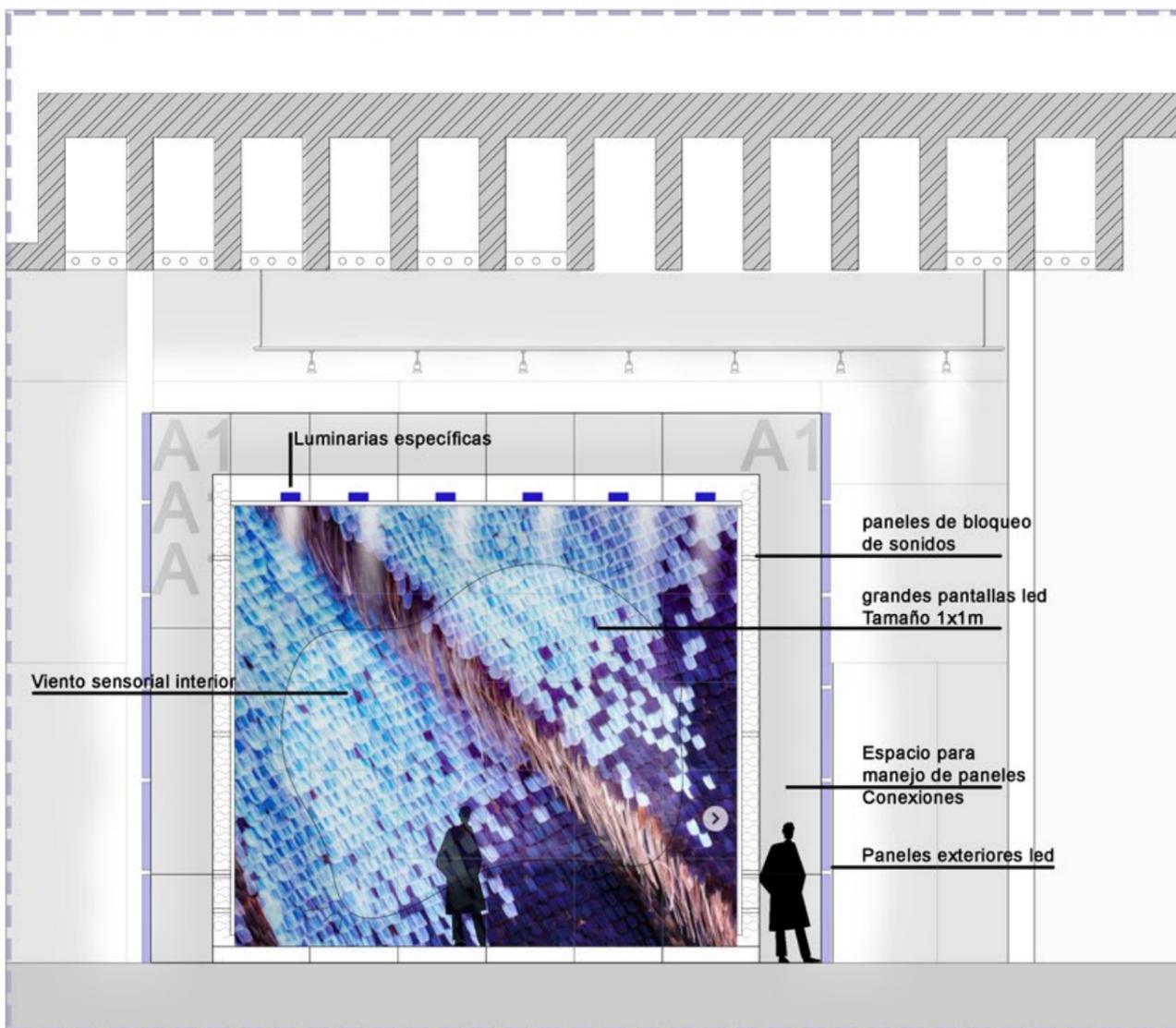
Espacio de trabajo y necesidades:
Computadora
Programas de escultura 3d
Impresoras
Redes



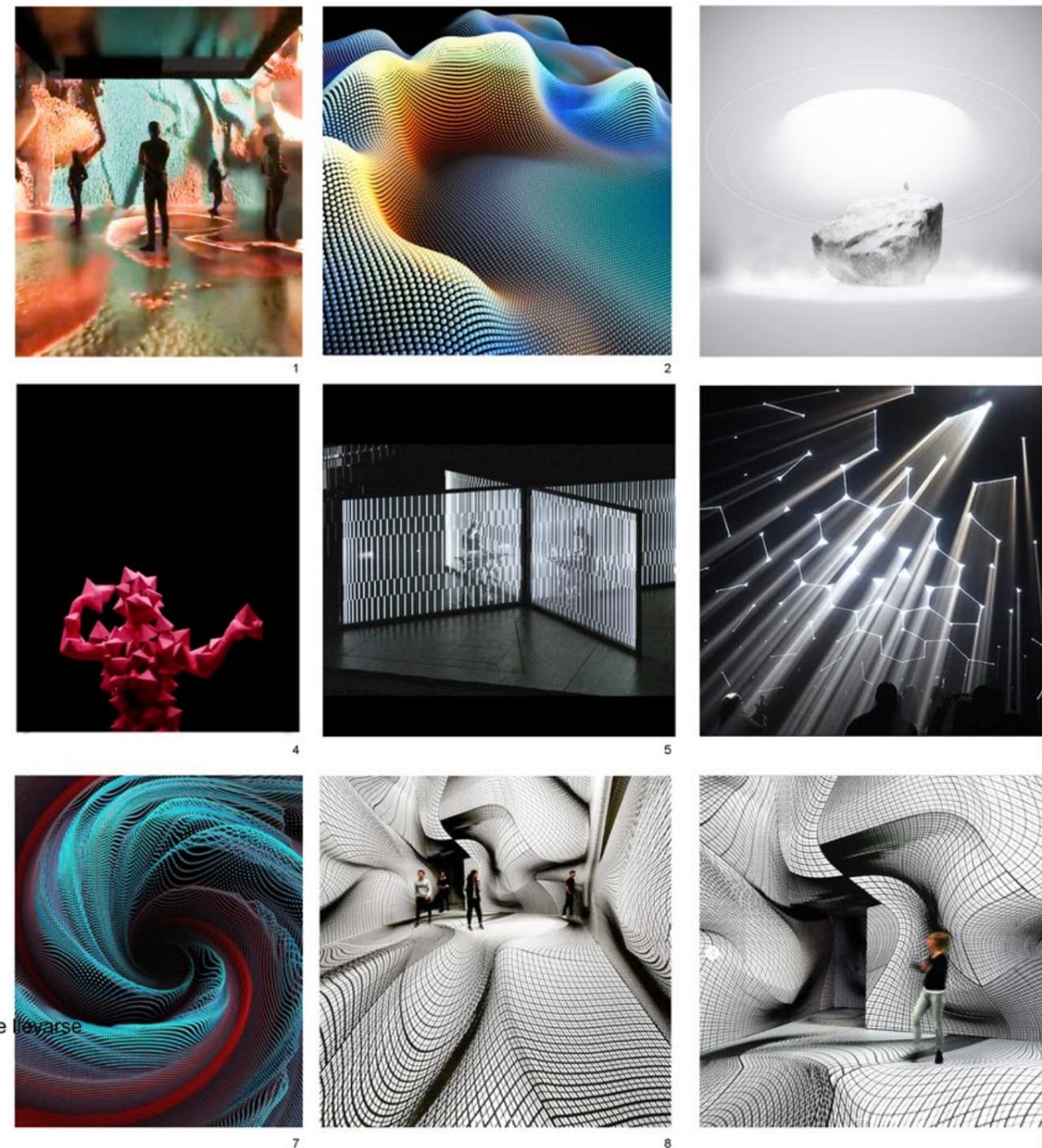


ESPACIOS

A1 ATMOSFERA1



ARTISTAS DIGITALES



REFERENCIAS

- 1- @pilevnelgallery 2- @glitch_lab_app 3- @johndemaio 4- @thechemicalbrothers
- 5- @nonotakstudio 6- @houseofarchs 7- @mirror_lab 8/9 - @parametric.architecture

¿Por que motivo las exposiciones de ARTLAB estan casi en su totalidad en subsuelo?

Una de las premisas del arte digital es buscar un espacio pulcro en el que pueda exponerse con total oscuridad, encontrarse ante un lienzo vacío y con gran monumentalidad en el que los límites para la exposición sea infinito. Se encuentra refugio en este mundo subterráneo, nuestro **Bunker digital**, en el que diversas "cajas" serán las encargadas de llevarse las miradas, cada espacio tendrá una temática distinta en relación a todas las artes futuristas.

Estas atmosferas estarán adecuadas y estructurizadas para una experiencia, en el que la visión, lo táctil y lo auditivo serán los sentidos principales.

Sensores de movimiento, aires acondicionados accionados a la experiencia, música representativa.



[A R
T L **]**
A B

REFERENTES



ESTRATEGIA SITIO

PARQUE IBIRAPUERA / Brasil
Oscar Niemayer



GRACE FARM / Estados Unidos
SANAA Architects

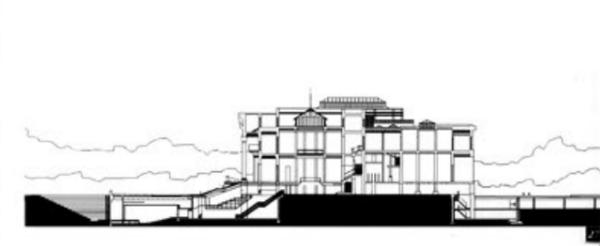


SERPETINE ,Londres
SANAA Architects

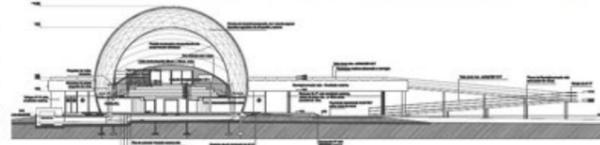


ESTRATEGIA PROYECTUAL

MUSEO CS. NATURALES / La Plata
VICENTE KRAUSE

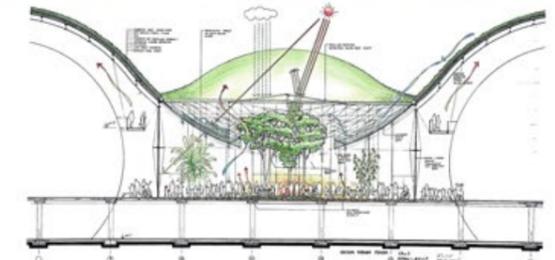


PLANETARIO / La Plata
Equipo de Proyecto:
MURACE / SAN JUAN / SANTINELLI
RUIZ / WILLEMOES



ESTRATEGIA TEMA

ACADEM. DE CIENCIAS / California EEUU
RENZO PIANO



ATELIER DES LUMIÈRE/ Paris, Francia
Artistas variados





[A R
T L **]**
A B

SITIO



**¿DÓNDE ESTA UBICADO ARTLAB?
 ¿CUAL ES EL ROL DEL BOSQUE EN LA CIUDAD?**

ARTLAB esta ubicado en el predio del Bosque platense, en el sector del actual Zoológico, compartiendo espacio con el futuro Bioparque Platense. La historia del Bosque de la ciudad de La Plata, viene del año 1882 el marco de las numerosas expropiaciones de pequeños establecimientos rurales y grandes estancias que hizo el gobierno provincial para construir La Plata, quedó "formalizado el traslado de dominio en favor del estado" bonaerense del primer objeto de expropiación: la estancia iraola, que cobijaba entonces casi 100.000 árboles, ese espacio de 157 hectareas fue llamado Parque Buenos Aires. Compartiendo en su futuro en el predio verde varios equipamientos publicos y privados.

- 1883 Hipodromo
- Observatorio
- 1884 Chalet de gobernadores
- Museo de ciencias naturales
- 1902/1905 Universidades Nacionales
- 1906 Cancha Gimnasia & Esgrima lp
- 1907 Zoológico
- 1911 Lago del Bosque
- 1915 Colegio Industrial
- 1928 Policia
- 1932 Club hípico

EL BOSQUE DE LA CIUDAD DE LA PLATA, CONECTADO A UNO DE LOS GRANDES VACIOS URBANOS, LA PLATA CARGAS ES EL GRAN PARQUE URBANO HISTORICO DE LA CIUDAD, DONDE SE ABRE UN PARADIGMA DEL ESPACIO PUBLICO Y SOCIAL CON SU IMPRONTA RELACION ENTRE EL OCIO, LA RECREACION Y LA VIDA SOCIAL.

CONOCIENDO EN ESTE TEMPORALIDAD, Y SUMERGIENDOME EN EL TEMARIO, SE CUESTIONA
¿CUAL ES EL TIEMPO LIBRE DE LA PERSONA CONTEMPORANEA?
¿QUE FORMAS DEBEN ADAPTAR LOS NUEVOS ESCENARIOS DE LA VIDA PUBLICA?
¿SE PODRA CONTRIBUIR A SU TRANSFORMACION NUEVOS PROGRAMAS Y FORMAS A UNA NUEVA CULTURA DEL TIEMPO LIBRE?



.transformación

Proyecto original del Parque Buenos Aires en sus inicios abarcaba grandes m2 de espacios verdes, desde Avenida 44 a Av.60 y de Av.1 a Av.122

Actualidad 2020: El bosque solo se apropia de 1/4 parte, Los espacios de ente privados como el hipódromo y de más utilizan gran cantidad de m2 inutilizados para el bienestar social y recreativo.

Propuesta de unificar los espacios verdes, eliminar los entes privados, y reformular las peatonalidad para conexion de distintos espacios publicos de recreación PUBLICA.



REFERENCIAS
 Vacios Urbanos
 1- Bosque La Plata 2- La Plata Cargas 3- Vacio Gonnet 4- Vacio vieja estacion 5- Vacio Gambier 6- Ciudad Ensenada 7- Ciudad Berisso

gestion+ equilibrio+ integracion + identidad



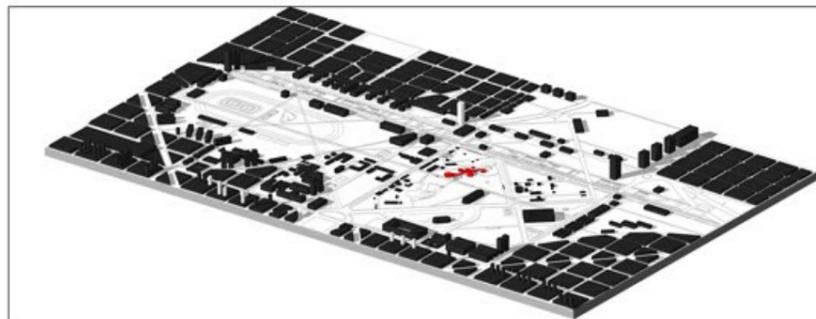
GENERADORES DE CIUDAD E INTERACCION

LA IDEA DE ESTE **MASTER PLAN** NACE A PARTIR DE ENTENDER AL SECTOR DE LA PLATA CARGAS, Y LA UNION CON EL SECTOR RECREATIVO DEL GRAN PARQUE REGIONAL DE LA CIUDAD DE LA PLATA, COMO LA UNIÓN DE DOS VERTIENTES ENTRE LO CONSTRUIDO, Y LO NATURAL. Y ANALIZAR LA DESVINCULACION ENTRE LO CONSTRUIDO DEL CASCO URBANO Y LA PERIFERIA. RECONOCER A PARTIR DEL DIAGNÓSTICO DISTINTOS FACTORES CLAVES PARA SU FUNCIONAMIENTO Y ORGANIZACIÓN.

EL SECTOR ES UN TRIPARTITO QUE UNE 3 CIUDADES PRÓXIMAS, COMO BERRISSO Y ENSENADA, CON LA PLATA. ADEMÁS POSEE UNA CONEXIÓN REGIONAL DIRECTA CON LA CAPITAL DEL PAIS, BUENOS AIRES.

EL SECTOR ESTA CARGADO DE POTENCIABILIDAD, DONDE SE BUSCA SOLUCIONAR TODAS SUS DEFICIENCIAS CON ARMONÍA Y EQUILIBRIO, SOBRE LA CUAL PROPONER UNA EVOLUCIÓN COHERENTE EN TIEMPOS DE CRECIMIENTO DE DENSIDAD E INFRAESTRUCTURA.

A PARTIR DE ESTO, SE EXPRESA LA NECESIDAD DE INCORPORAR ESPACIOS PÚBLICOS NUEVOS RECONOCIENDOLOS COMO **ELEMENTOS GENERADORES DE LA CIUDAD**.

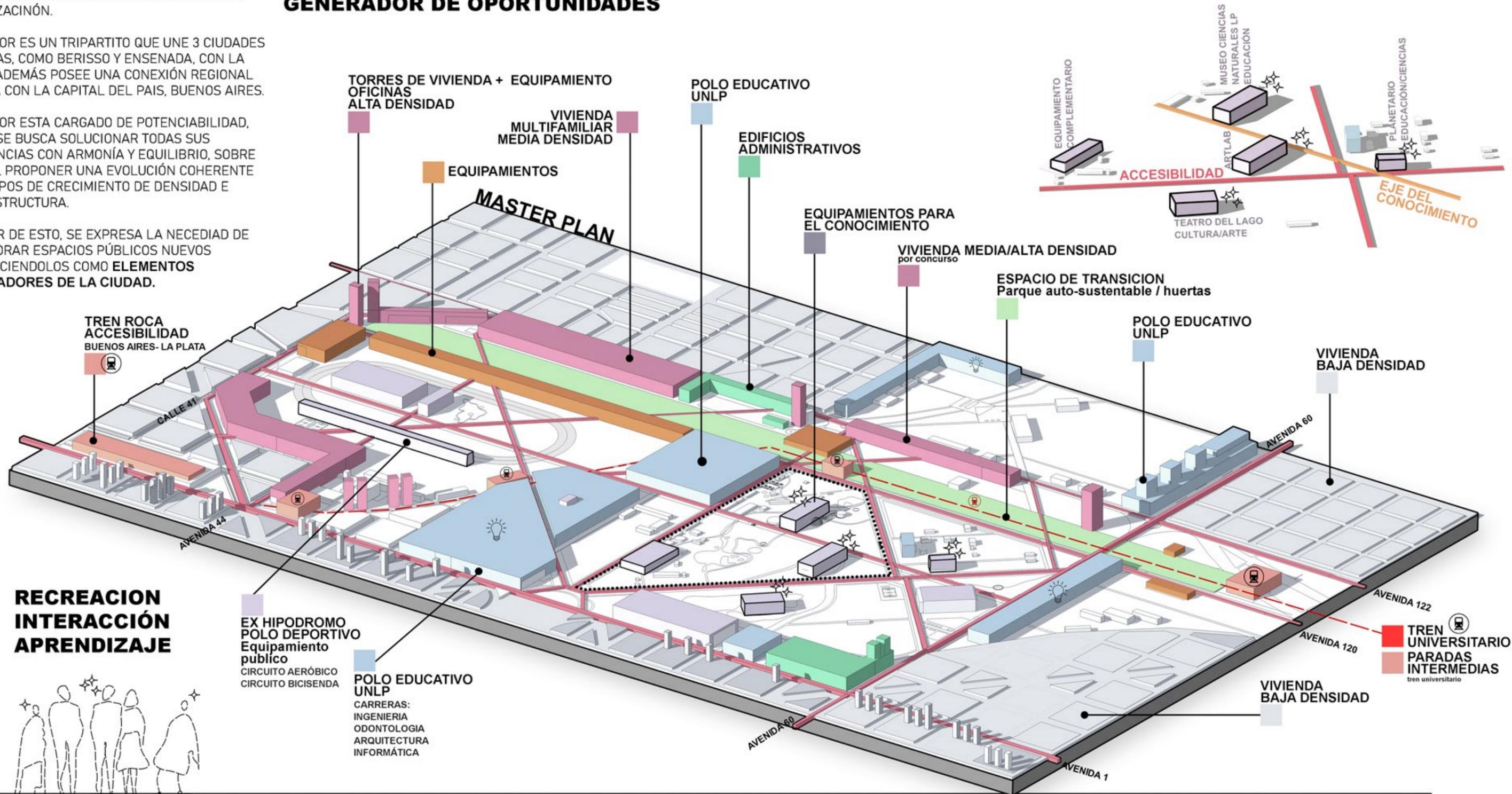


**LLENOS / VACIOS
CONSTRUIDO**



**ESPACIOS VERDES
INTERACCION**

GENERADOR DE OPORTUNIDADES





REFERENCIAS

1- Artlab / 2- Museo ciencias naturales / 3- Observatorio / 4- UNLP / 5- Eje del conocimiento (Via peatonal) / 6- Planetario / 7- Circuito Aeróbico / 8- Baños Publicos / 9- Estadio GELP / 10- Casa Ecologica/ 11- Teatro del lago / 12- Lago del Bosque
13- Sector Bioparque / 14- UNLP odontologia / 15- Colegio Nacional UNLP / 16- UNLP ingenieria / 17- UNLP Arquitectura / 18- Galpon de deportes UNLP / 19- Emit / 20- Equipamiento complementario / 21- Viviendas multifamiliares
22- Administracion / Oficinas / 23- Equipamiento de Salud / 24- Equipamiento deportivo + Zona aeróbica / 25- Estadio EDLP / 26- Colegio Industrial / 27- Policia / 28- Registro de las personas (Administracion) / 29- Zocalo UNLP veterinaria+medicina
30- Estacion de trenes / 31- Espacio sustentable / Huertas y cultivos / 32- Jardin botánico / 33- Tren universitario / 34- Partenon





NUEVOS ESPACIOS DEL PARQUE METROPOLITANO

El objetivo principal es reafirmar los lazos de la ciudad con su territorio, manteniendo y recuperando los ambientes más naturales de la ciudad. Las actividades que se potencian en él son lúdicas, de equipamientos, servicios y educación. El parque cuenta con numerosas ofertas de ocio y espacios adaptados para bicicletas, circuitos para atletas y amplias zonas verdes de uso público.

El mantenimiento del parque está articulado en torno a un sistema hidráulico integral y cerrado que parte de la recuperación del agua del río Santiago, su depuración y tratamiento para luego ser utilizada en las zonas de baño o riego y finalmente devuelta al río una vez filtrada de forma ecológica y natural.

Las masas vegetales que en muchas zonas son autóctonas, sólo requieren para su mantenimiento tareas de limpieza y acondicionamiento, al igual que los senderos que las recorren.

Debido a la naturaleza del parque, la gran mayoría de los materiales proceden de la misma naturaleza. La vegetación y el agua son los elementos esenciales que facilitan su uso y disfrute.

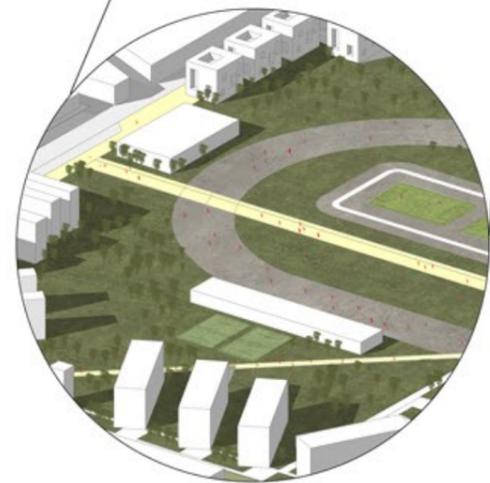
- VIVIENDAS MULTIFAMILIARES MEDIA DENSIDAD
- ESPACIOS DE TRANSICION ENTRE EL TEJIDO COMPACTO DE LA CIUDAD Y EL TEJIDO BLANDO DEL BOSQUE (ESPACIO DE HUERTAS Y PLAZAS)

OÁSIS EN MEDIO DE EDIFICACIONES

VIVIENDAS MULTIFAMILIARES DENSIDAD ALTA + OFICINAS

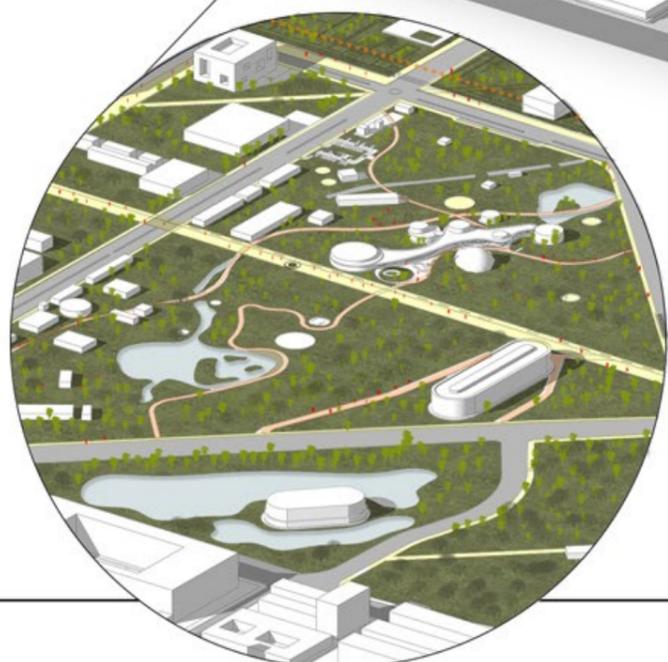
ESPACIO DE HUERTAS SOSTENIBLES

CONEXION VIA PRINCIPAL AV. 122
via secundaria: av.120 / av.52



CALLE 38 / AVENIDA 44
CONEXION CON DIAG.80 A AUTOPISTA BSAS-LP
(Accesibilidad metropolitana)

VIVIENDAS DE ALTA DENSIDAD (PLACAS)
+ POLO DEPORTIVO EX HIPÓDROMO PLATENSE
CANCHAS MULTIUSO
SECTOR AERÓBICO

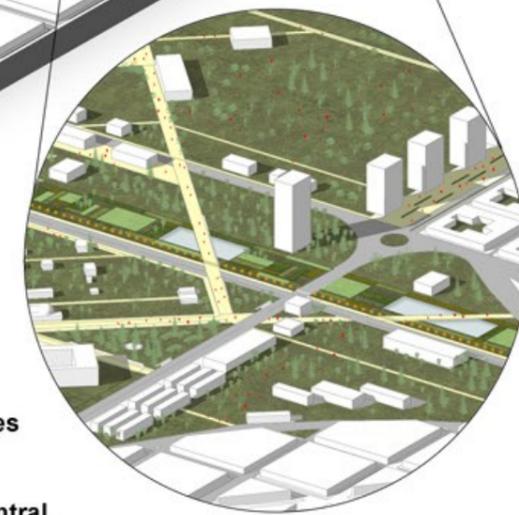


EQUIPAMIENTOS PARA EL CONOCIMIENTO
ARTLAB+MUSEO CIENCIAS NATURALES
+ TEATRO DEL LAGO (MUSICA+DANZA+TEATRO)

ESPACIOS RECREATIVOS ESENCIALES PARA EL OCIO PLATENSE.

ESCAPAR DE LA VORÁGINE URBANA

La dualidad equipamiento-espacio público es la que da al parque un carácter nuclear, catalizador de las actividades de un sector del cual pasa a constituirse en elemento central.



AVENIDA 60
ACCEBILIDAD REGIONAL
La Plata - Berisso

AV.122 DENSIDAD ALTA
TORRE DE VIVIENDAS+OFICINAS
+ POLO EDUCATIVO
(Calle interna conectora universidades)

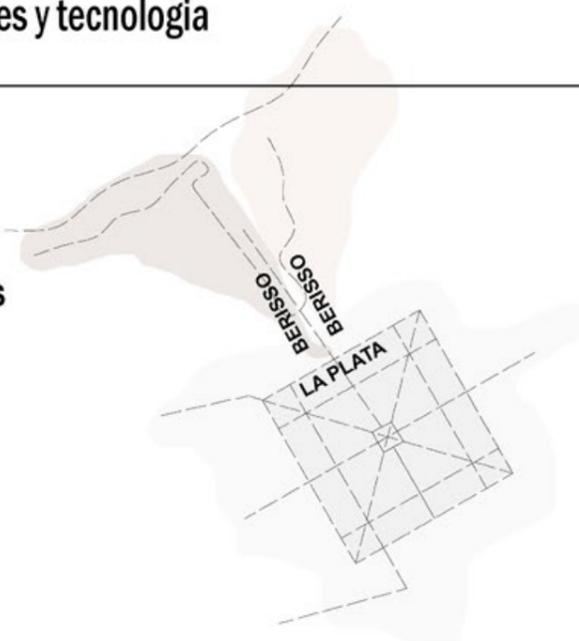
Contexto de ciudad
Densidad baja
Barrio Villa Arguello



ACCESIBILIDAD

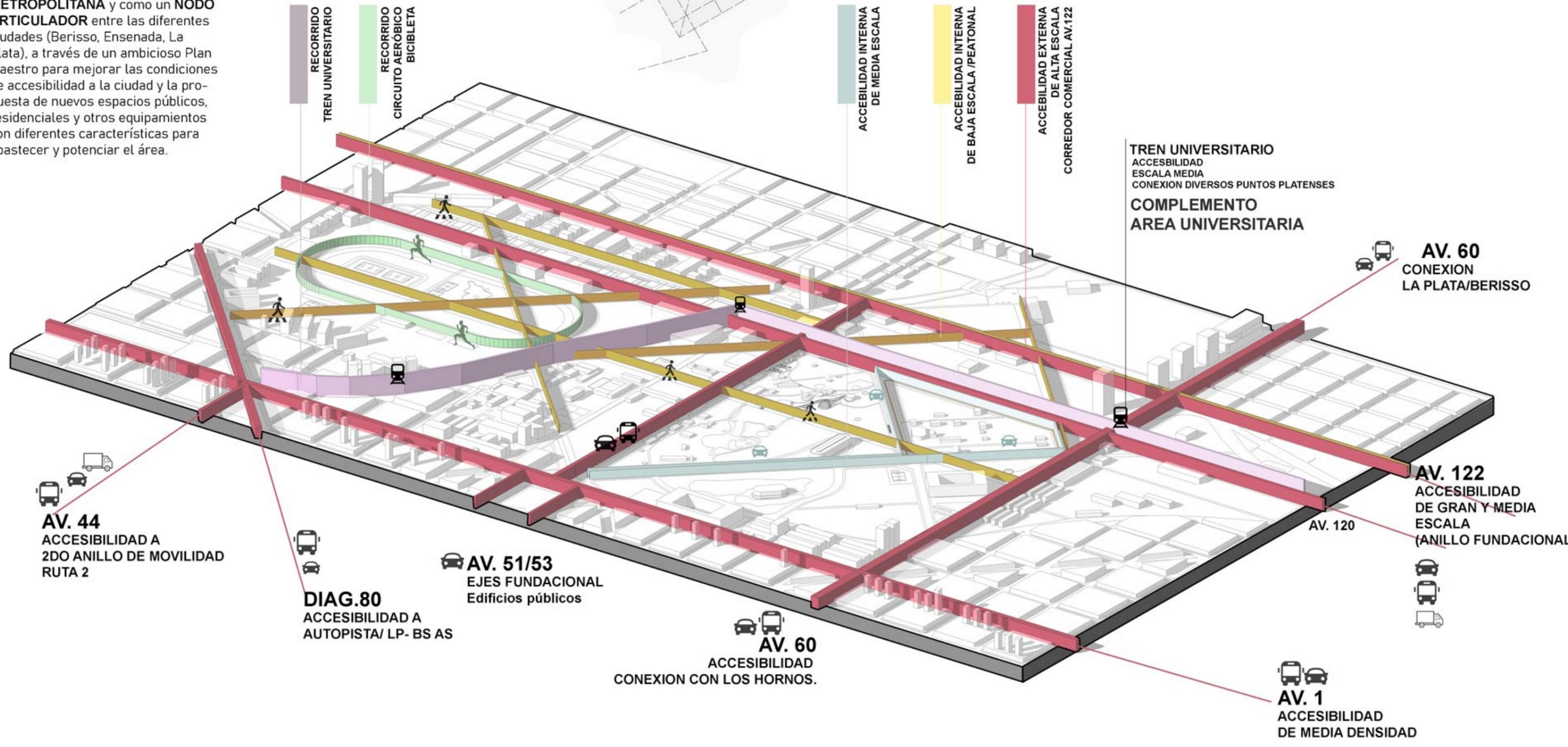
A la hora de pensar en la movilidad se comprende que es un punto de fácil acceso en las distintas escalas ya sea regional, local y barrial; lo que lo transforma en un **NODO PROGRAMÁTICO** con diversas actividades, y que en un futuro se empiece a pensar como una **NUEVA CENTRALIDAD METROPOLITANA** y como un **NODO ARTICULADOR** entre las diferentes ciudades (Berisso, Ensenada, La Plata), a través de un ambicioso Plan Maestro para mejorar las condiciones de accesibilidad a la ciudad y la propuesta de nuevos espacios públicos, residenciales y otros equipamientos con diferentes características para abastecer y potenciar el área.

RELACIONES TRANSVERSALES Y LONGITUDINALES



VERDE!

un inmenso espacio verde y público de la ciudad; donde hoy en día sigue siendo el principal parque platense. Por ende se decidió plantear una continuidad de espacios públicos, pulmones verdes y espacios abiertos, para la mejora de la calidad de vida de los habitantes, así como la difusión de actividades culturales y educativas en todo el territorio urbano, para facilitar el acceso a la población.





**1. EX HIPÓDROMO LA PLATA
 NUEVO POLO DEPORTIVO**



**2. EX ZOOLOGICO LA PLATA
 NUEVO POLO CULTURAL**

En el sector otorgado para el Zoológico de la ciudad de la Plata cuenta con aprox 180.000 m2, una gran cantidad de superficie que por más que es un terreno de uso público para el "entretimiento" y conocimiento, ahora en la actualidad esta en desuso, y restringe su gran capacidad por medianeras.



**NUEVOS ESCENARIOS
 PARA EL USUARIO**

En el sector otorgado para el Zoológico de la ciudad de la Plata cuenta con aprox 18.000 m2, una gran cantidad de superficie que por más que es un terreno de uso público para el entretenimiento.

**¿Pero a costa de que este entretenimiento?
 ¿Los zoológicos son cárceles para animales?**

"colecciones" de animales interesantes: no son refugios ni hogares para los animales. A los animales se les impide realizar la mayoría de los comportamientos que para ellos son innatos y vitales como correr, volar, escalar o acompañarse de otros compañeros de especie.

Los zoológicos sólo enseñan al público que es aceptable interferir y mantener en cautiverio a los animales, a pesar de su aburrimiento, hacinamiento, soledad y privación de las más elementales maneras naturales de su especie.

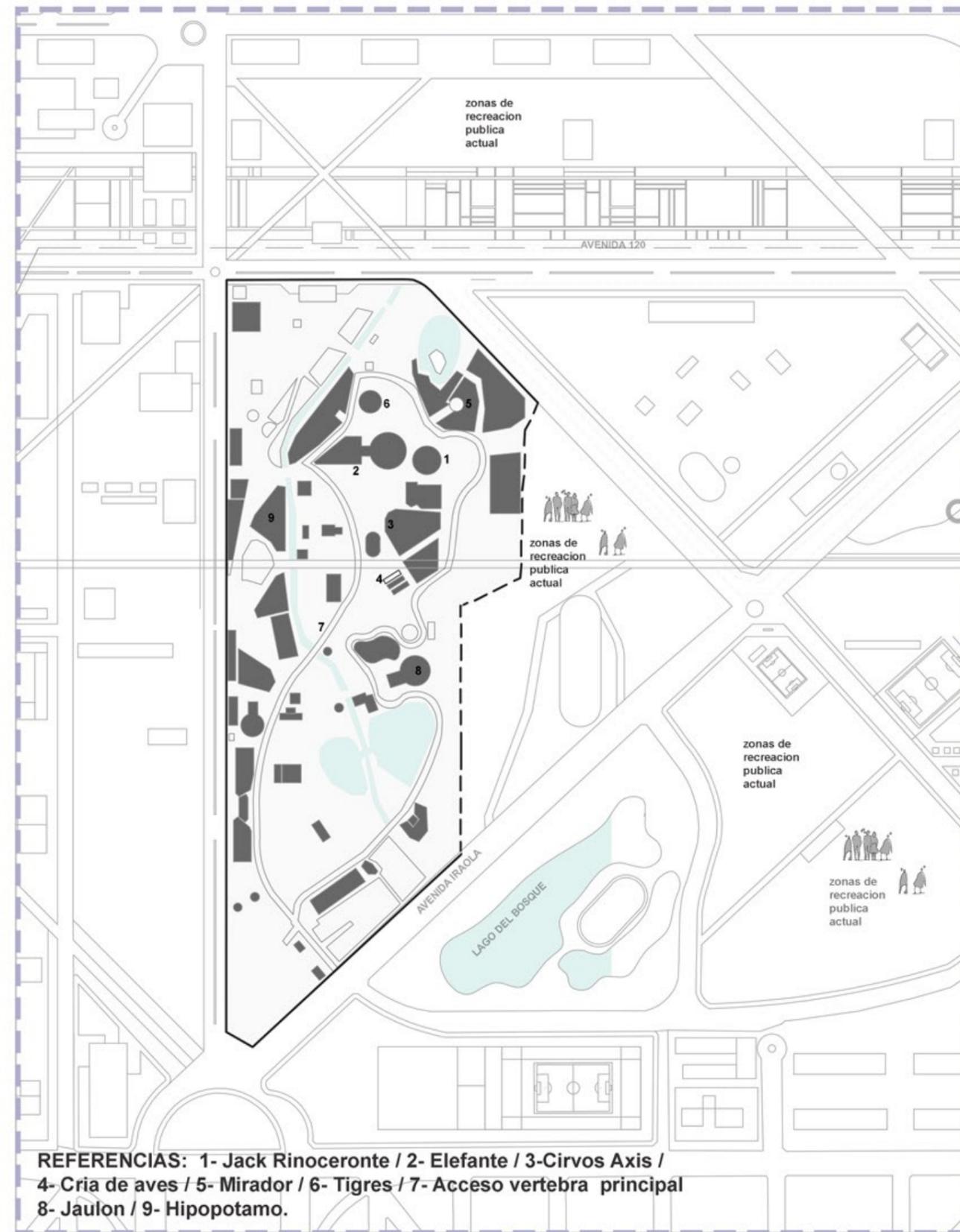
ENTRETENIMIENTO, NO EDUCACIÓN

La mayoría de los recintos zoológicos son muy pequeños, y en lugar de promover la comprensión o respeto por los animales, ofrecen sólo un poco de información sobre su alimentación, las distintas especies existentes y su entorno natural. Temas como el comportamiento de los animales es discutido y analizado muy a lo lejos, ya que las necesidades naturales que posee cada especie raramente se cumplen.

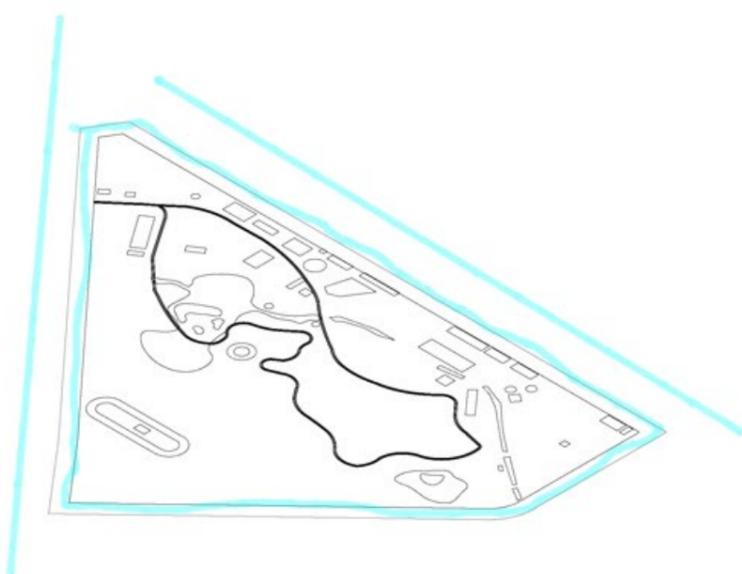
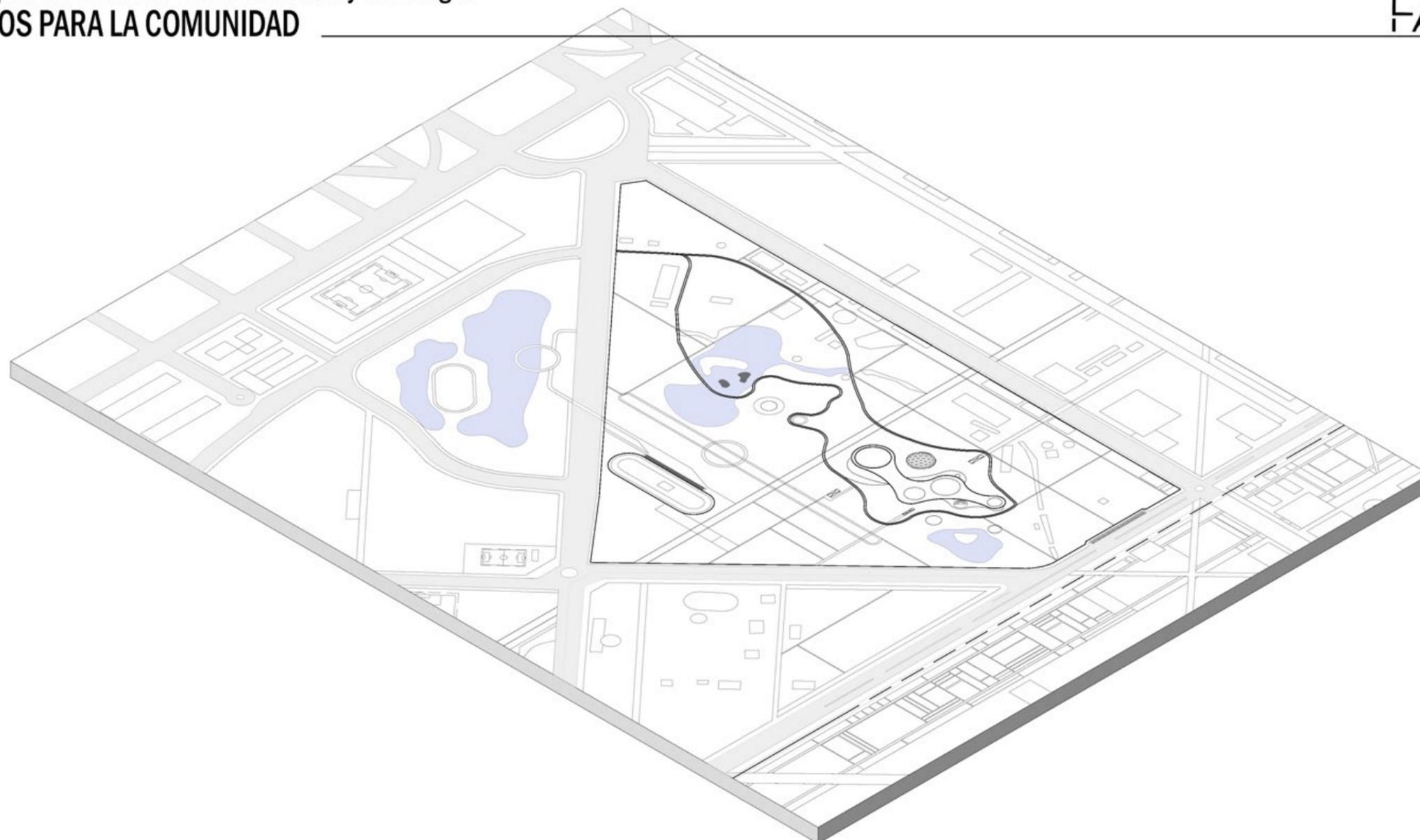
2007___ Dos tigres del zoológico de Guwahati, al norte de la India, atraparon a un visitante del zoo que intentaba tomarles una foto.

2008___ Un joven de 30 años fue engullido por una serpiente pitón de 3 metros, en el Zoo Francisco de Miranda de Caracas

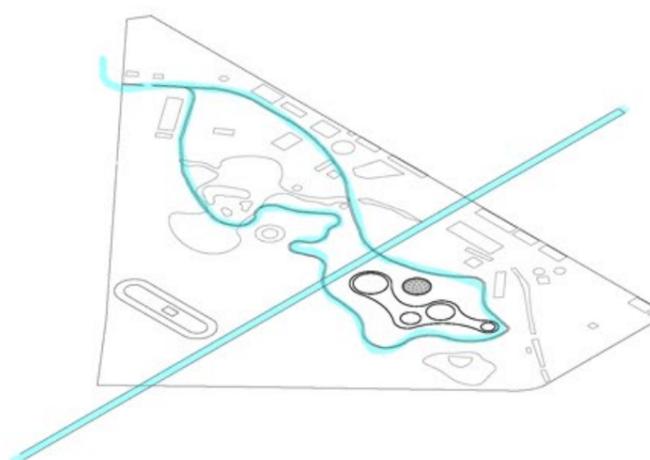
**PROPAGACIÓN, NO CONSERVACIÓN
 ESPERANZA PARA LOS ANIMALES
 NACIDOS LIBRES, EXISTENCIA AGOTADA**



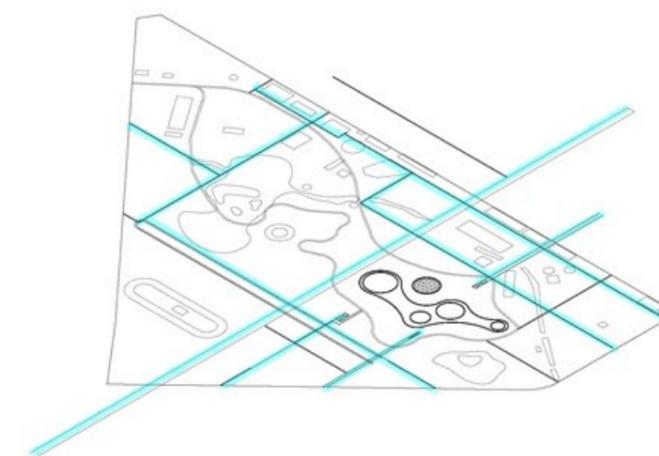
REFERENCIAS: 1- Jack Rinoceronte / 2- Elefante / 3- Círculos Axis / 4- Cria de aves / 5- Mirador / 6- Tigres / 7- Acceso vertebra principal / 8- Jaulon / 9- Hipopotamo.

**SITIO**

Terreno actual separado por av.52, av. 120, Avenida del centenario, y Avenida Iraola, donde se encuentra el ex zoo platense y el museo de ciencias naturales. Caracterizado por un camino preexistente de gran escala que va uniendo diversos equipamientos alrededor del Zoo. La accesibilidad vehicular se maneja en contorno de todo el terreno, tanto micros de corta distancia, autos y movilidad pasiva como bicicleta por dentro del predio.

**ARTLAB + CAMINO DEL CONOCIMIENTO**

A nivel proyectual, se decide posicionar el ARTLAB dentro de los caminos preexistentes, utilizando diversos equipamientos y jaulas del ex zoo. Y Acompañando la circulación un camino principal "eje del conocimiento" que va cociendo todos los equipamientos públicos en el master del bosque.

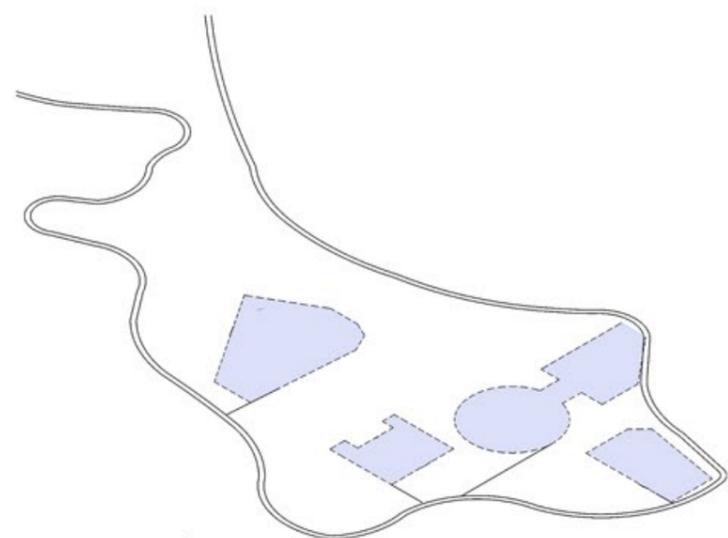
**NUEVA TRAMA URBANA PEATONAL**

Las conexiones pasivas basándose a partir de la preexistencia orgánica que la historia fue formando, se le agrega una nueva grilla del nuevo master que se implanta sobre ella, generando nuevos espacios intermedios y nuevos pequeños caminos que van conectando necesidades diversas.

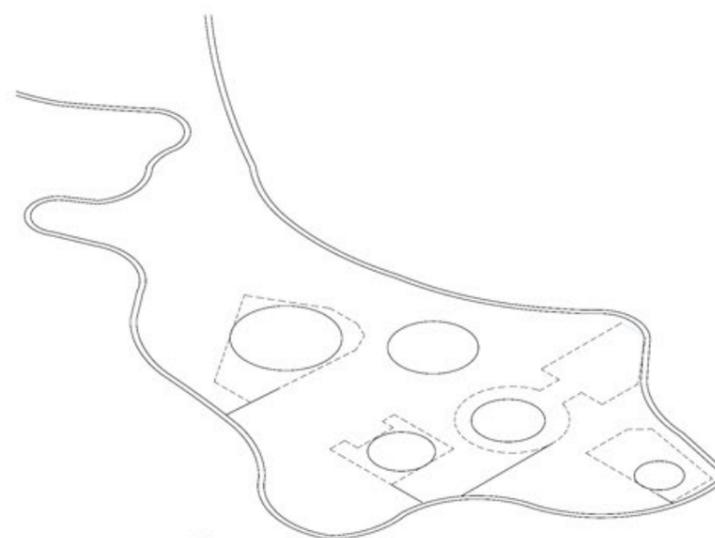


[A R
T L **]**
A B

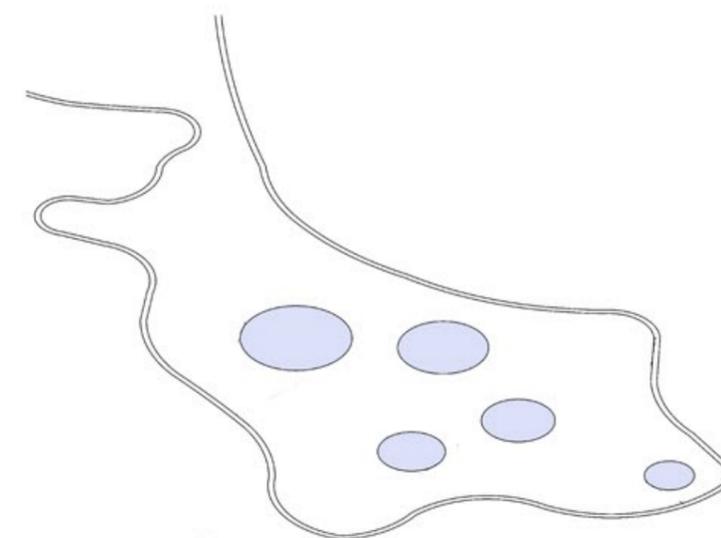
**ESTRATEGIA
PROYECTUAL**



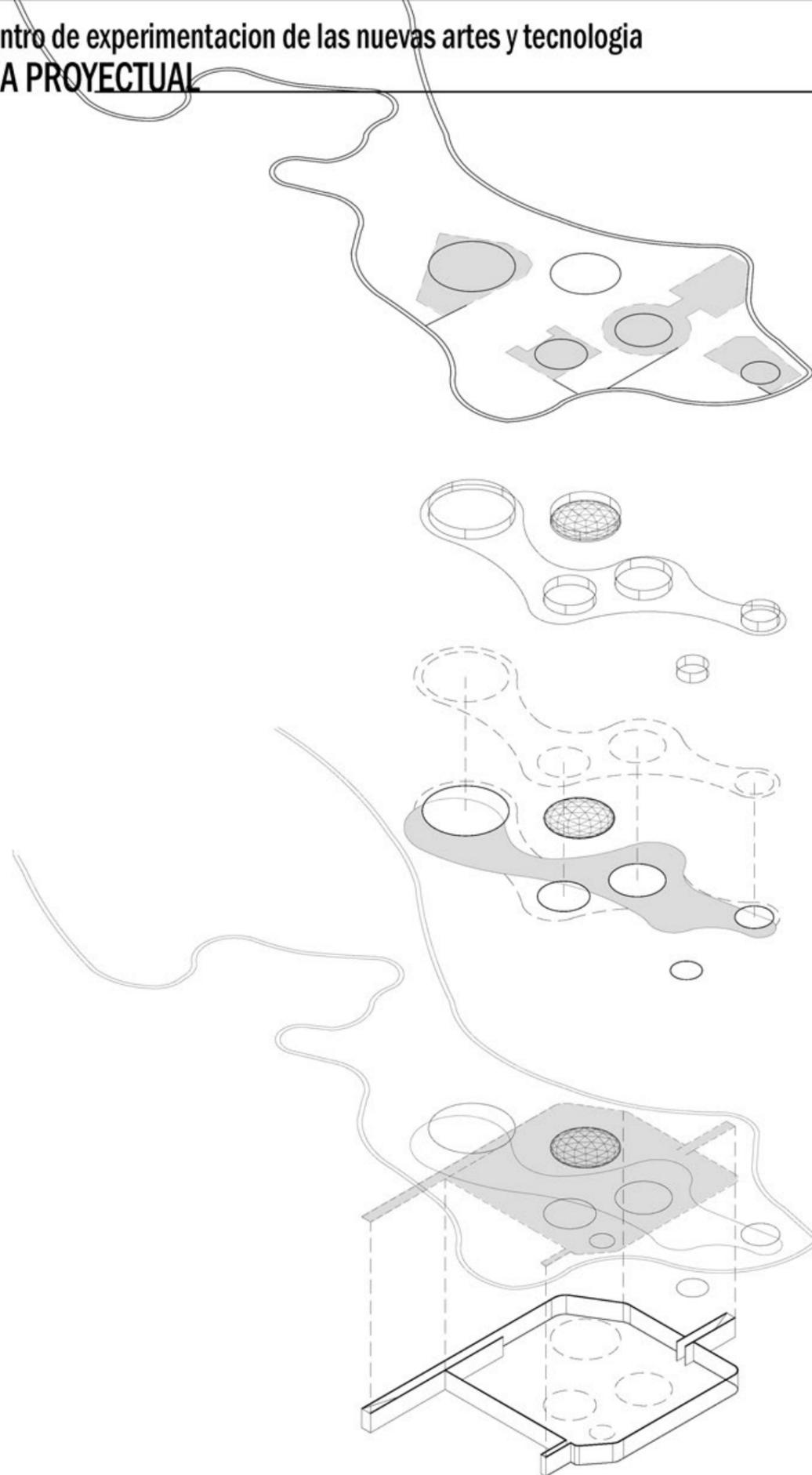
1.



2.



3.



1.

REFUNCIONALIZANDO LA DOMINACIÓN

Reconocer el terreno actual con sus preexistencia, con su historia. Jaulas y equipamientos sin libertad, una cuarentena de por vida.
Reconocer sus caminos, sus pasos, sus encuentros y pérdidas.
Reconocer lo construido y las limitaciones, contemplar la naturaleza desde el paseo.

JAULAS EXISTENTES / CAMINO PRINCIPAL

2.

IDENTIDAD Y EMOCIÓN

Utilizar las jaulas preexistentes, unir las gracias a un gran techo, empezando a ser un sistema dentro del gran terreno. Convirtiéndose así en una pieza urbana de recreación y utilización cultural.

Derecho al paisaje, crear diversas emociones perceptuales en él.
Apropiándonos simbólicamente del verde como infraestructura, siendo parte del sistema, dándole valor a la ciudad contemporánea.

JAULAS / GRAN TECHO / UNION / PERCEPCION

3.

ESPACIO CONTENEDOR

Gran techo y solado no teniendo los mismos límites, llevando a la organicidad moverse y crear nuevos límites y nuevos recorridos.

El gran techo unifica y sostiene los diversos equipamientos y los mantiene a salvo adentrándose en él. Mientras que el solado, recorre y se mueve entre ellos.

SOLADO / GRAN TECHO / EXPERIENCIAS

4.

EXPERIMENTACION

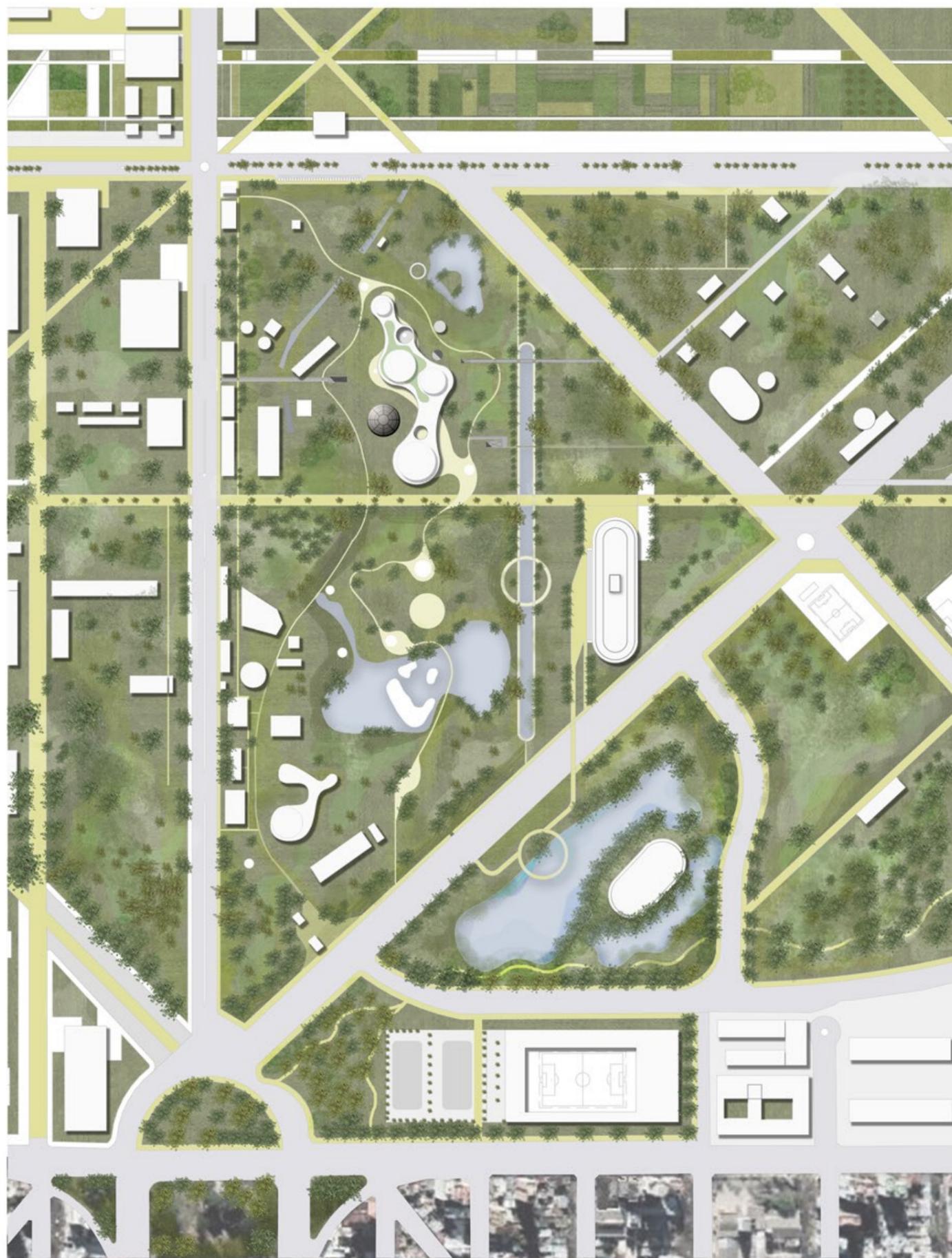
El proyecto principal se unifica gracias al subsuelo, buscando la sombra, que será la que nos enfatice el espacio para crear digitalmente, el espacio visto en el exterior por los caminos solo es un aviso de lo que se encontrará por debajo.

Se unen importantes atmosferas, que serán las protagonistas del proceso experimental que conlleva el proyecto.

Este gran subsuelo demanda estar dentro del sistema de los caminos, y en el único momento en el que está por fuera es para salir del mismo.

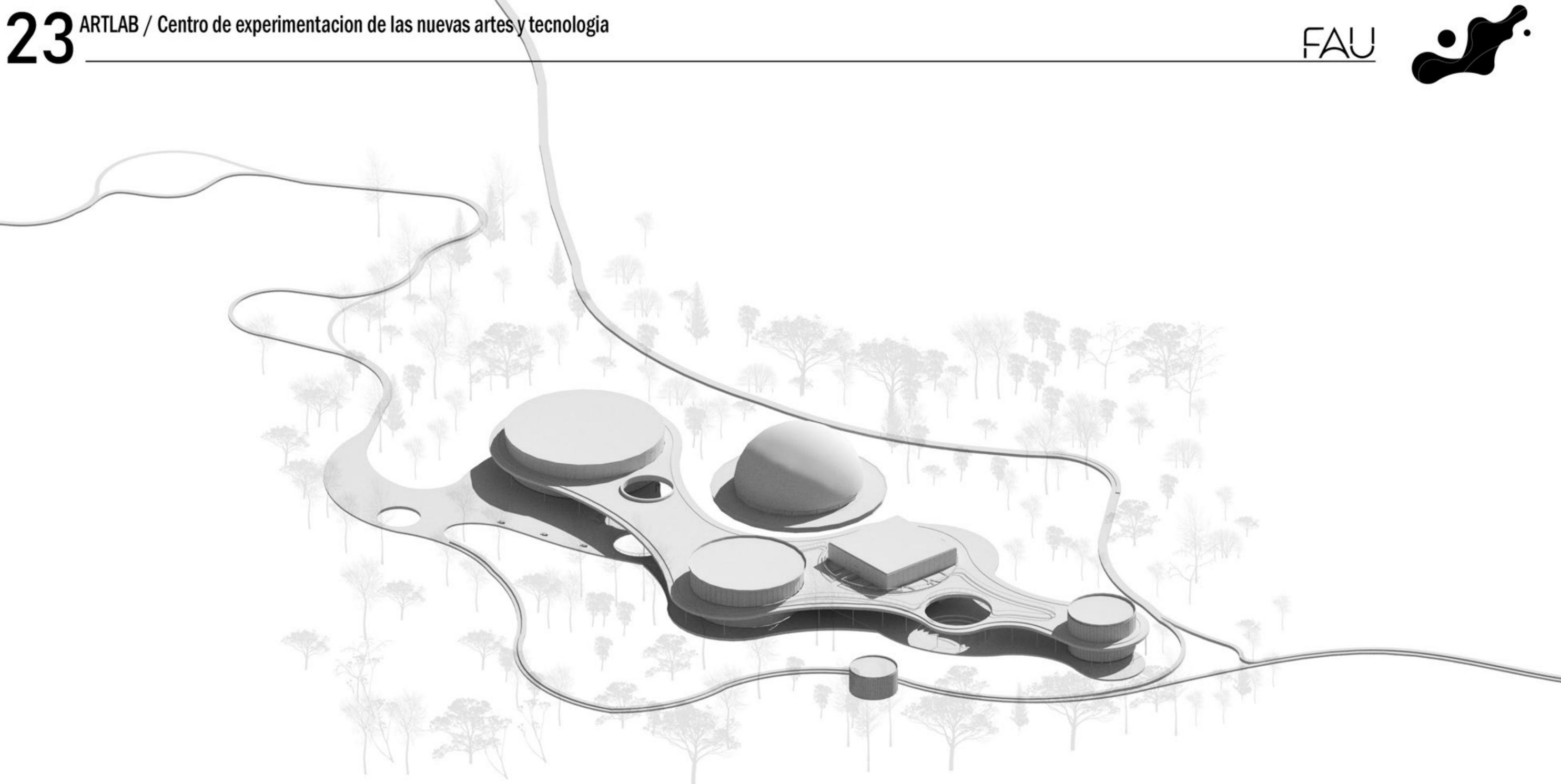
La preexistencia y los caminos como punto fuerte del proyecto, son los que rigen su forma, sus módulos, y las variantes.

Creando así una nueva relación entre la sociedad, el arte y la naturaleza.
Creando espacios sociales y urbanos.



FAU

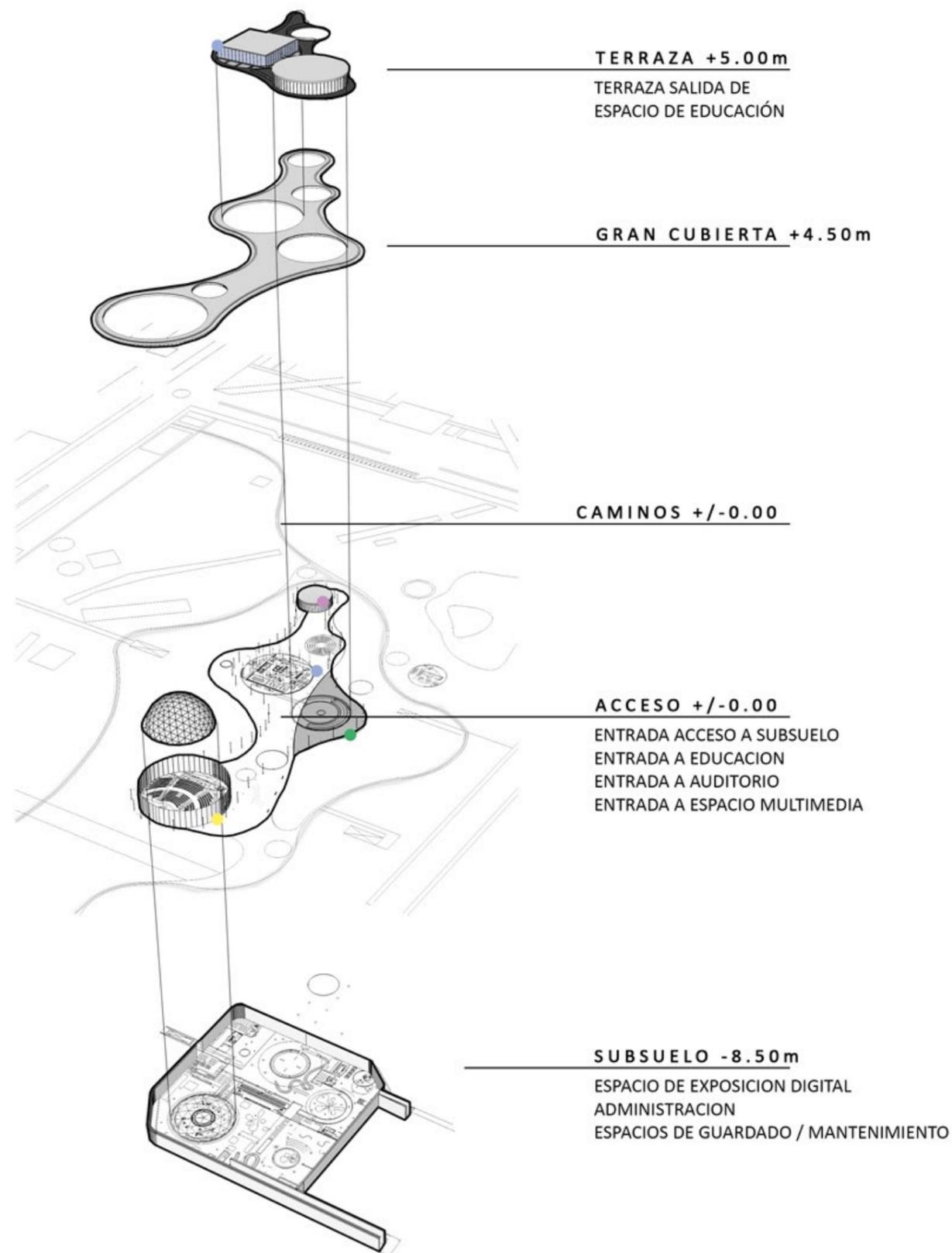






REFERENCIAS

- CUBIERTA
- ACCESO PRINCIPAL A SUBSUELO ARTLAB
- SUBSUELO ARTLAB
- AUDITORIO
- DOMO ARTLAB / EXPOSICION
- AREA EDUCATIVA
- AREA MULTIMEDIAL
- CAFÉ



● EDUCACION PLANTA ALTA
ESPACIO DE TRABAJO EN COMUN
AULAS DIGITALES
Superficie 300m²

● GRAN CUBIERTA
Superficie 5800m²

CAMINOS +/-0.00

● ENTRADA A SUBSUELO / ACCESO QR
Superficie 490m²

● EDUCACION PLANTA BAJA / BIBLIOTECA -ADMINISTRACION
Superficie 700m² Diametro 25m

● AUDITORIO
Superficie 995m² Diametro 35m

● ESPACIO MULTIMEDIA
Superficie 188m² Diametro 18m

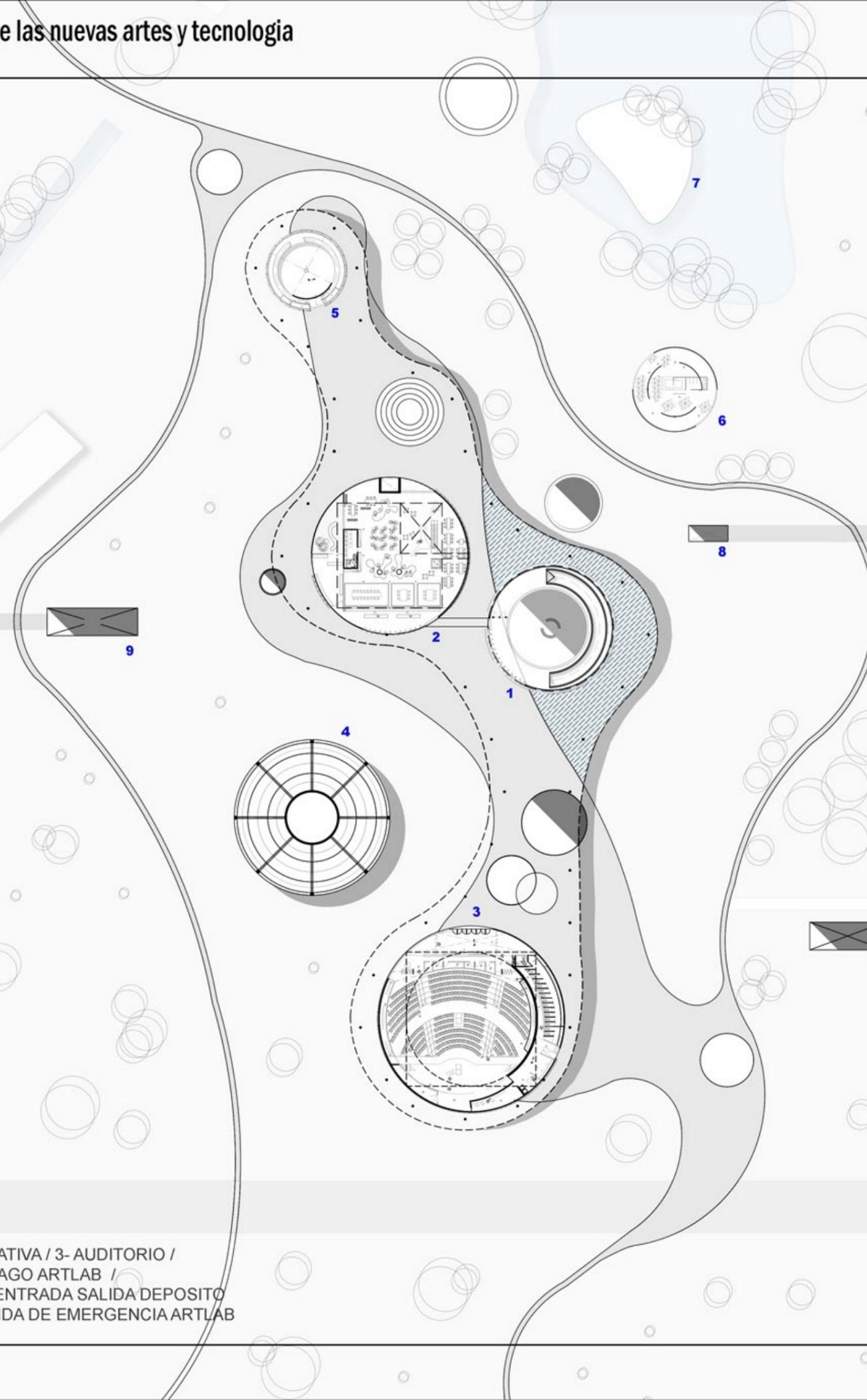
ACCESO +/-0.00
ENTRADA ACCESO A SUBSUELO
ENTRADA A EDUCACION
ENTRADA A AUDITORIO
ENTRADA A ESPACIO MULTIMEDIA

SUBSUELO -8.50m
ESPACIO DE EXPOSICION DIGITAL
ADMINISTRACION
ESPACIOS DE GUARDADO / MANTENIMIENTO

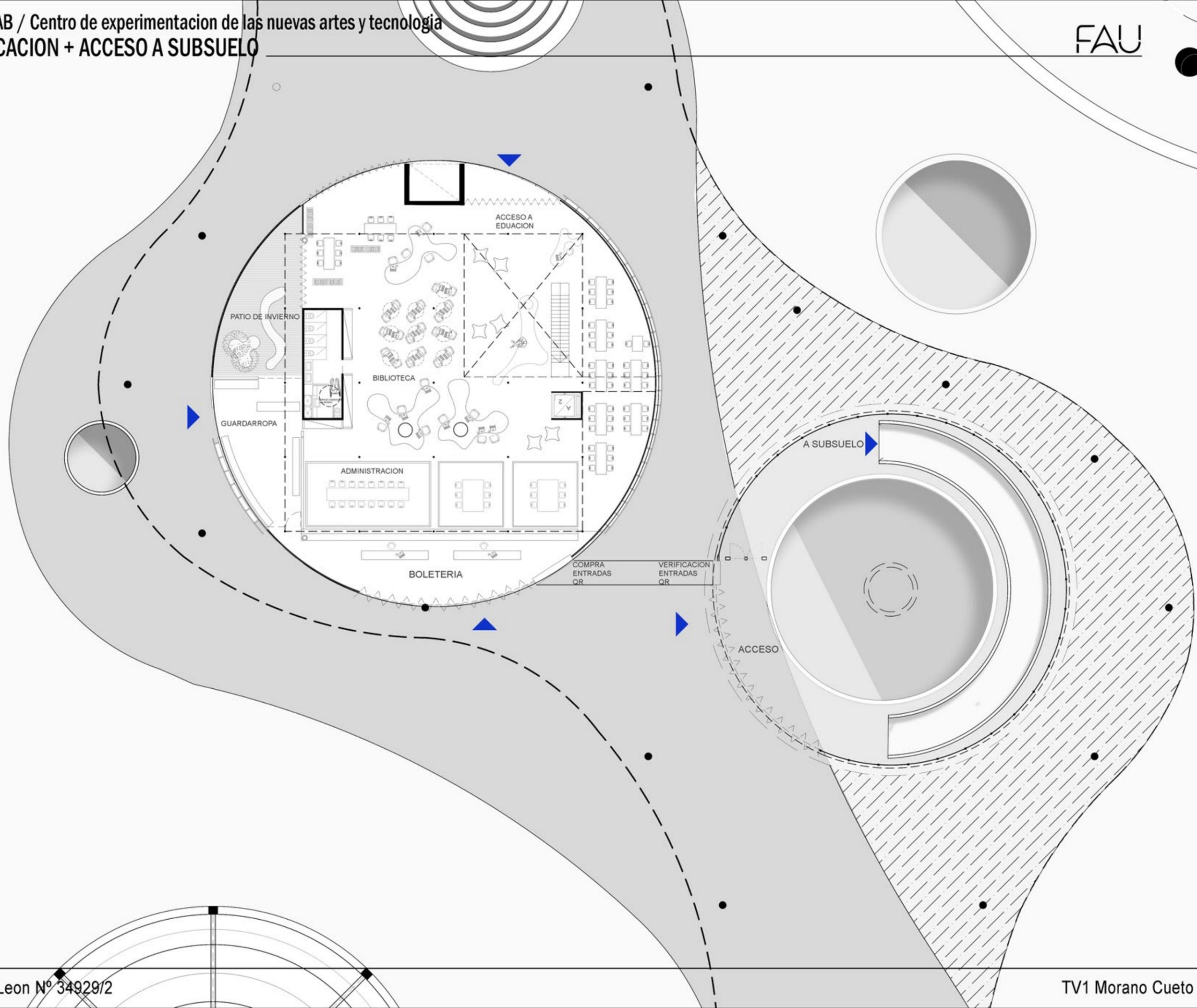
● ATMOSFERA EXPERIMENTAL
Superficie 7800m²

SUPERFICIE TOTAL
CUBIERTO CONSTRUIDO 10.473 m²
SEMICUBIERTO 5800 m²

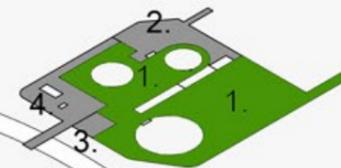
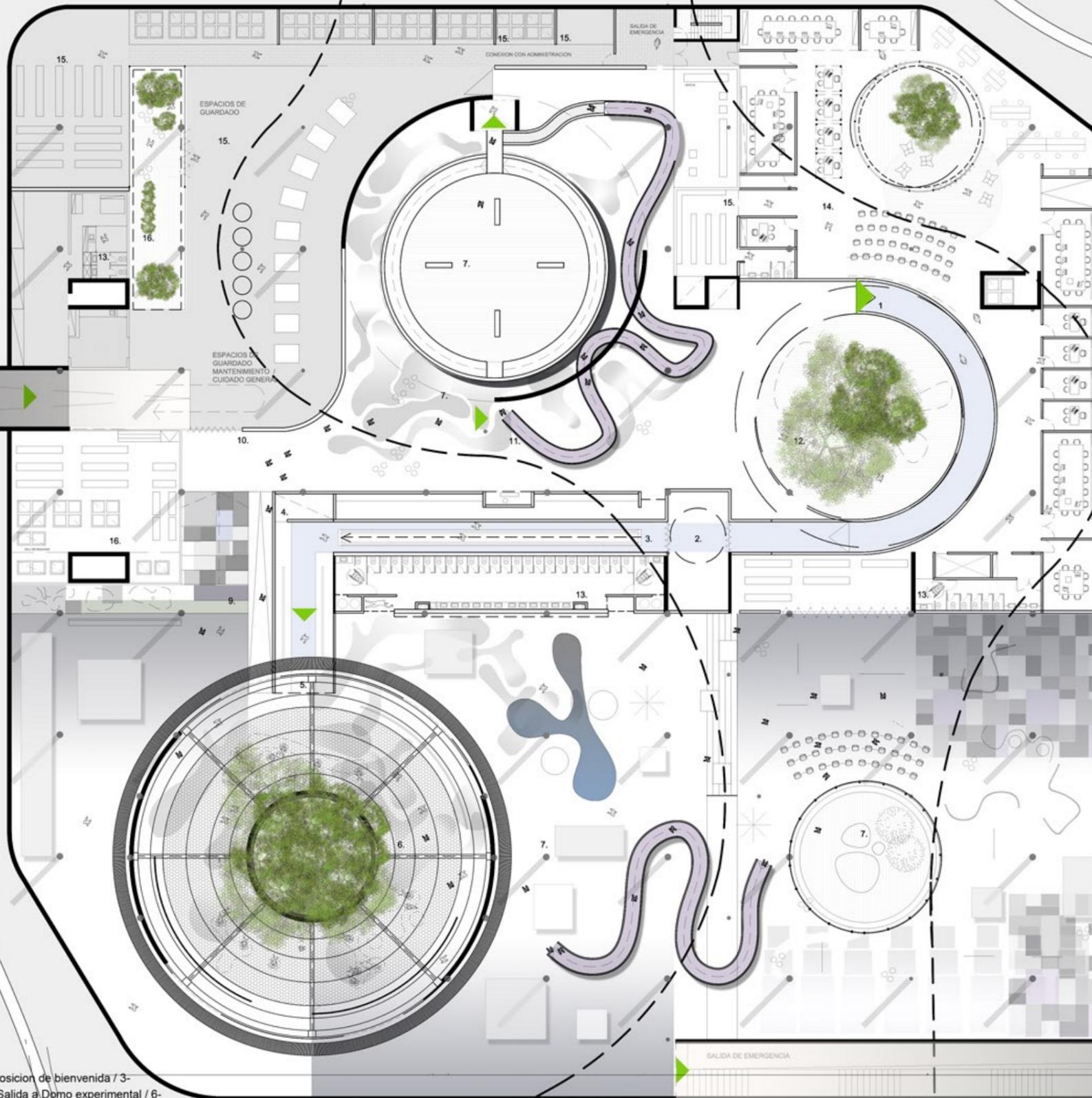
16.273 m²



REFERENCIAS:
1- ENTRADA A SUBSUELO EXPOSITIVO / 2- AREA EDUCATIVA / 3- AUDITORIO /
4- DOMO ARTLAB / 5- AREA MULTIMEDIA / 6- CAFÉ / 7- LAGO ARTLAB /
8- ENTRADA/SALIDA ADMINISTRACION SUBSUELO / 9- ENTRADA SALIDA DEPOSITO
+ MANTENIMIENTO Y CUIDADOS GENERALES / 10- SALIDA DE EMERGENCIA ARTLAB







1. Área de exposición
2. Área administrativa
3. Área de guardado
4. Sala de maquinas

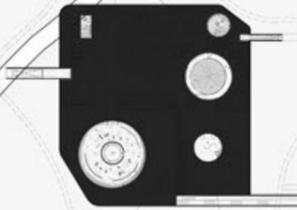
Circulacion exterior a interior
 Acceso principal a subsuelo



Recorridos de exposiciones



Llenos y vacios

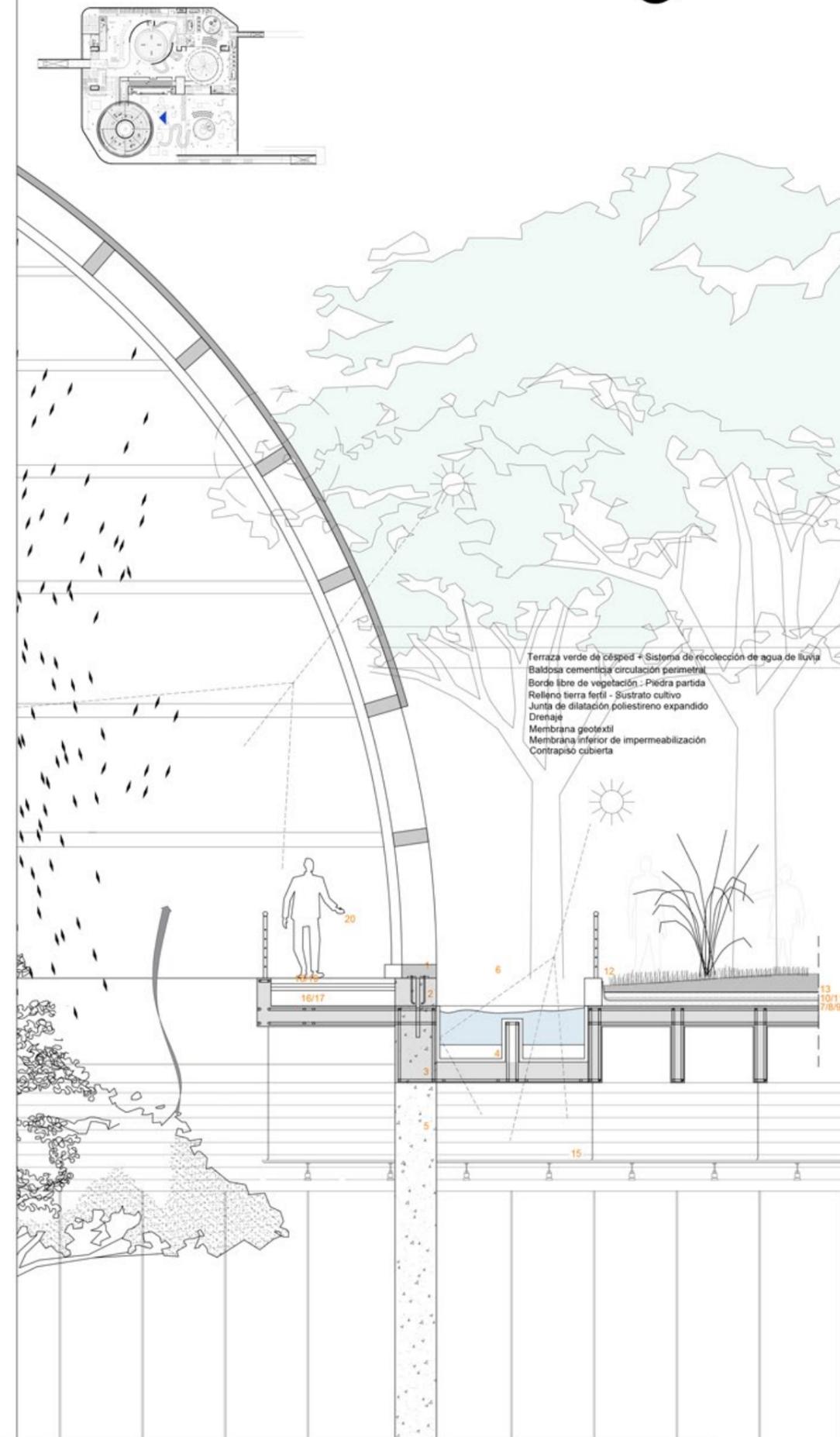


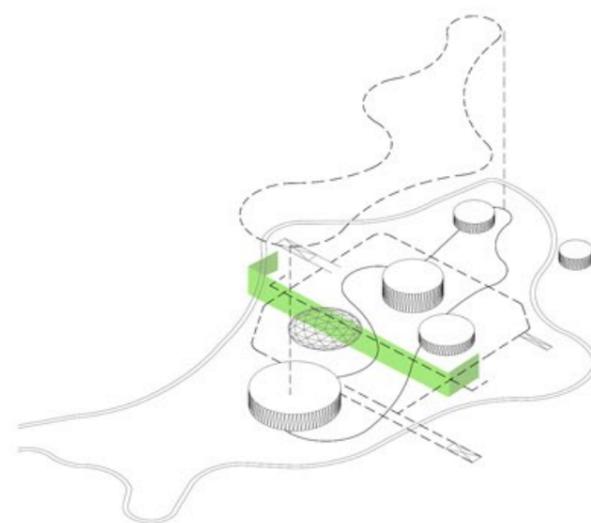
Accesos y salidas

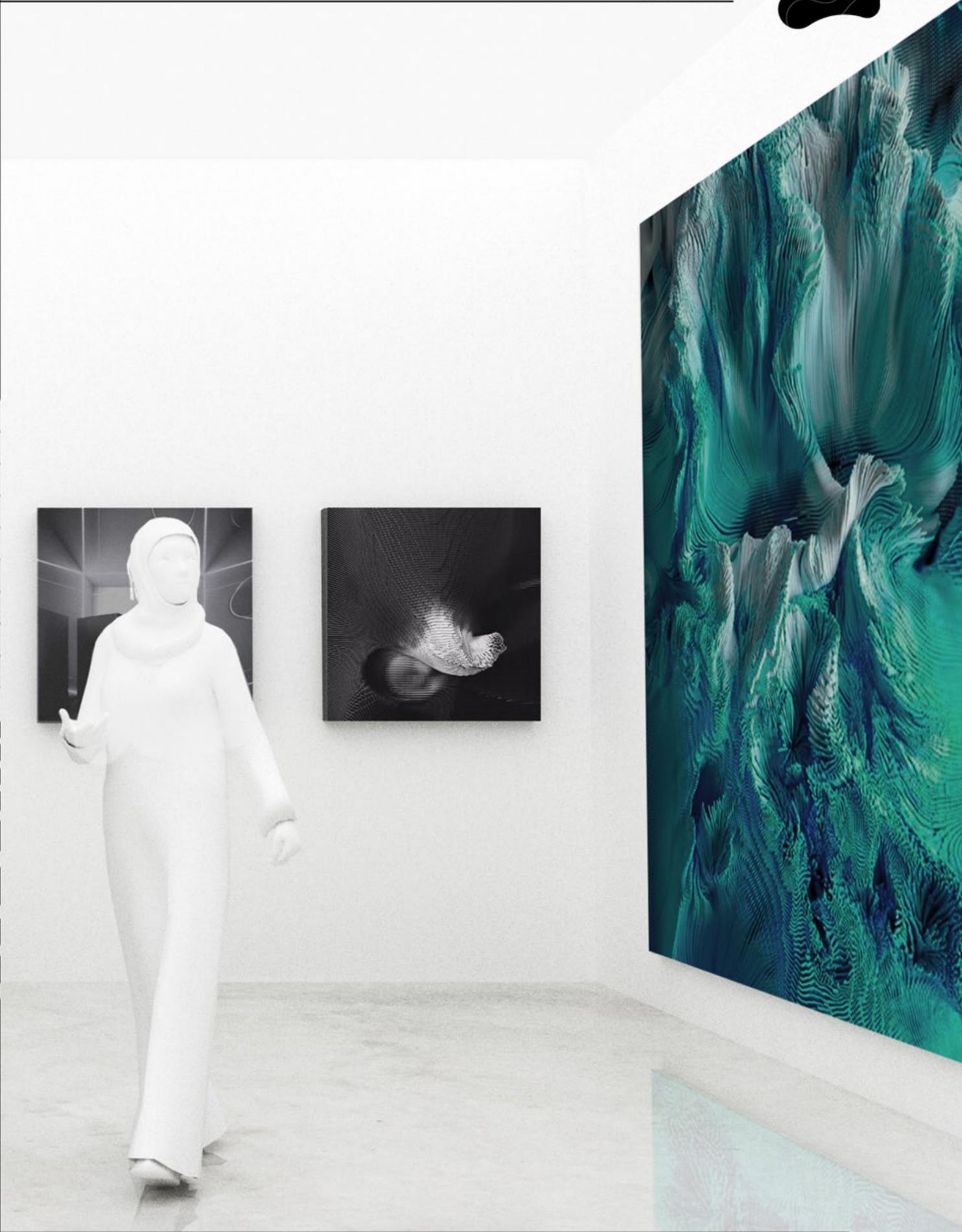
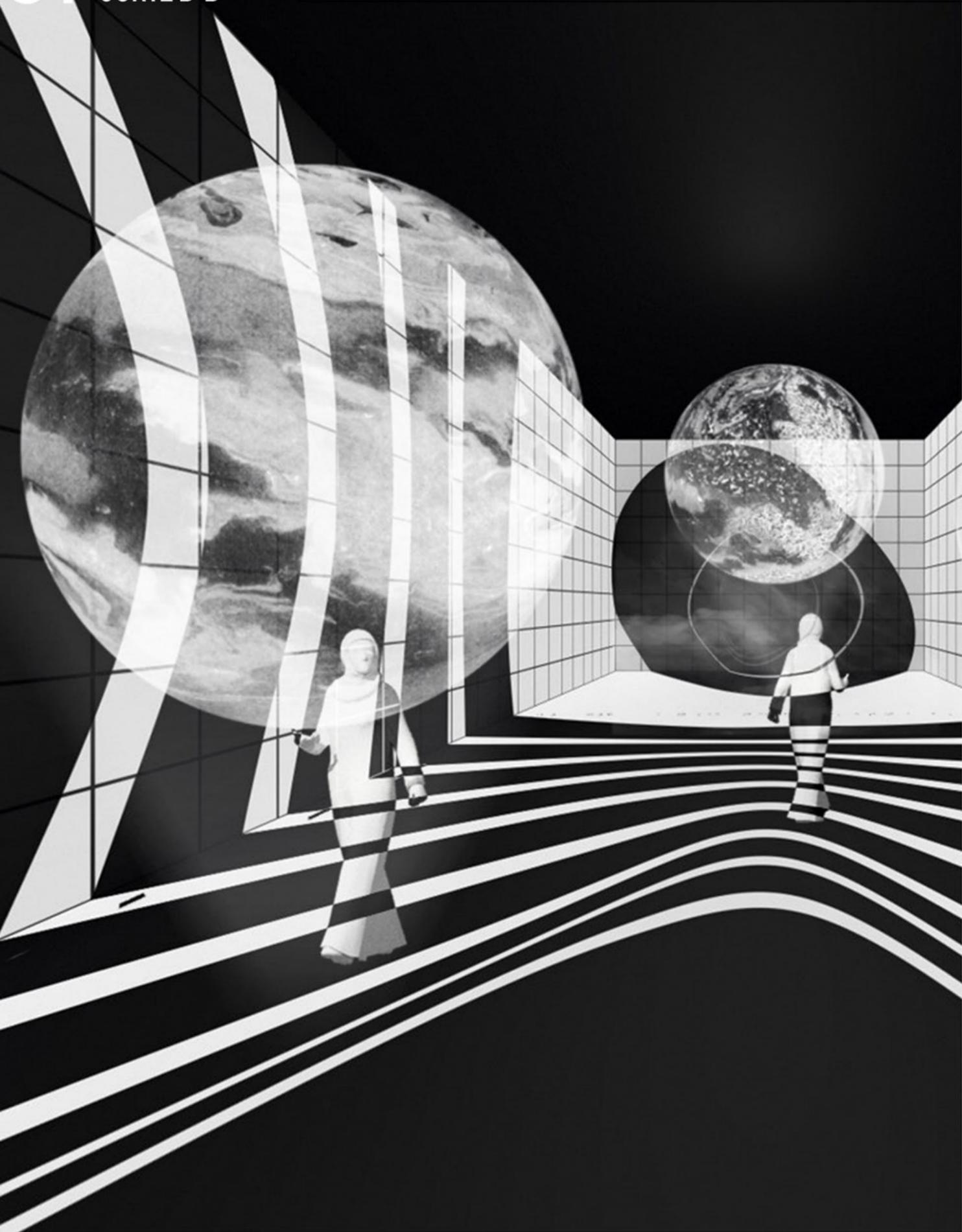


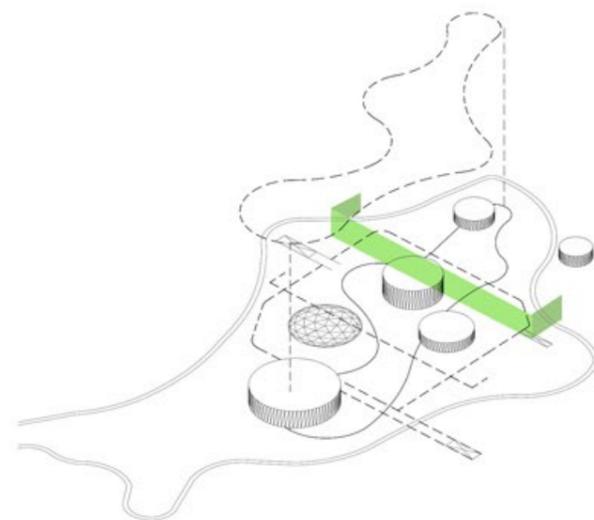
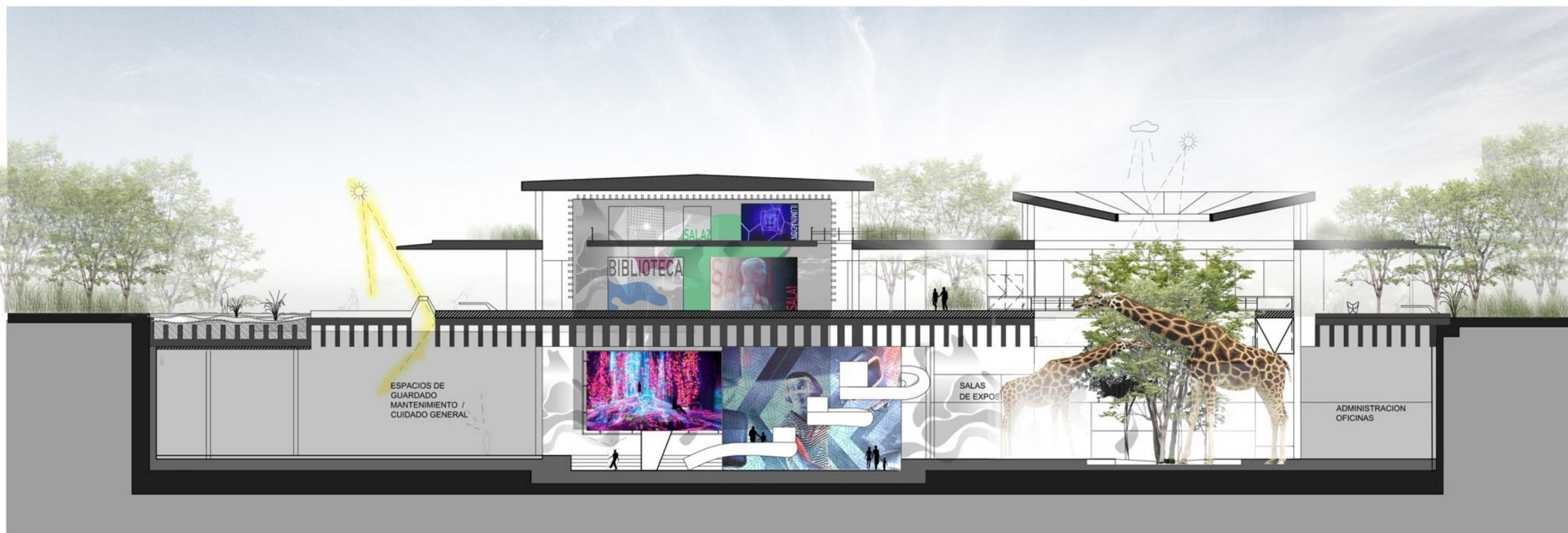
REFERENCIAS

- 1- Bajada a Atmosfera de experimentacion / 2- Sala de exposicion de bienvenida / 3- Rampa mecánica / 4- Espacio de guardado para tunel / 5- Salida a Domo experimental / 6- Domo exposiciones / 7- Cajas de exposiciones / 8- Espacios diversos de exposicion / 9- Entrada a segundo espacio de exposicion principal / 10- Salida de gran espacio de guardado / 11- Rampa de salida , conexion a Ventas y salida exterior / 12- Sala de bienvenida, exposiciones de hologramas / 13- Espacios higienicos sin genero / 14- Espacios de administracion / 15- Patio sala de guardados / 16- Espacio de guardado general / 17-

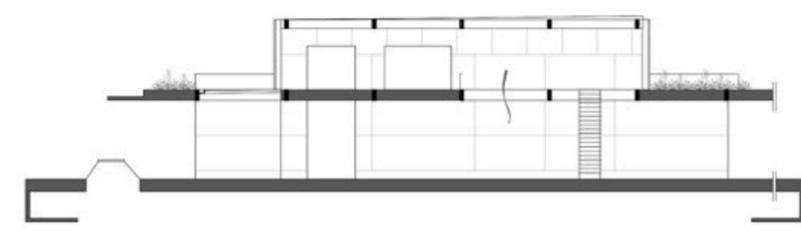
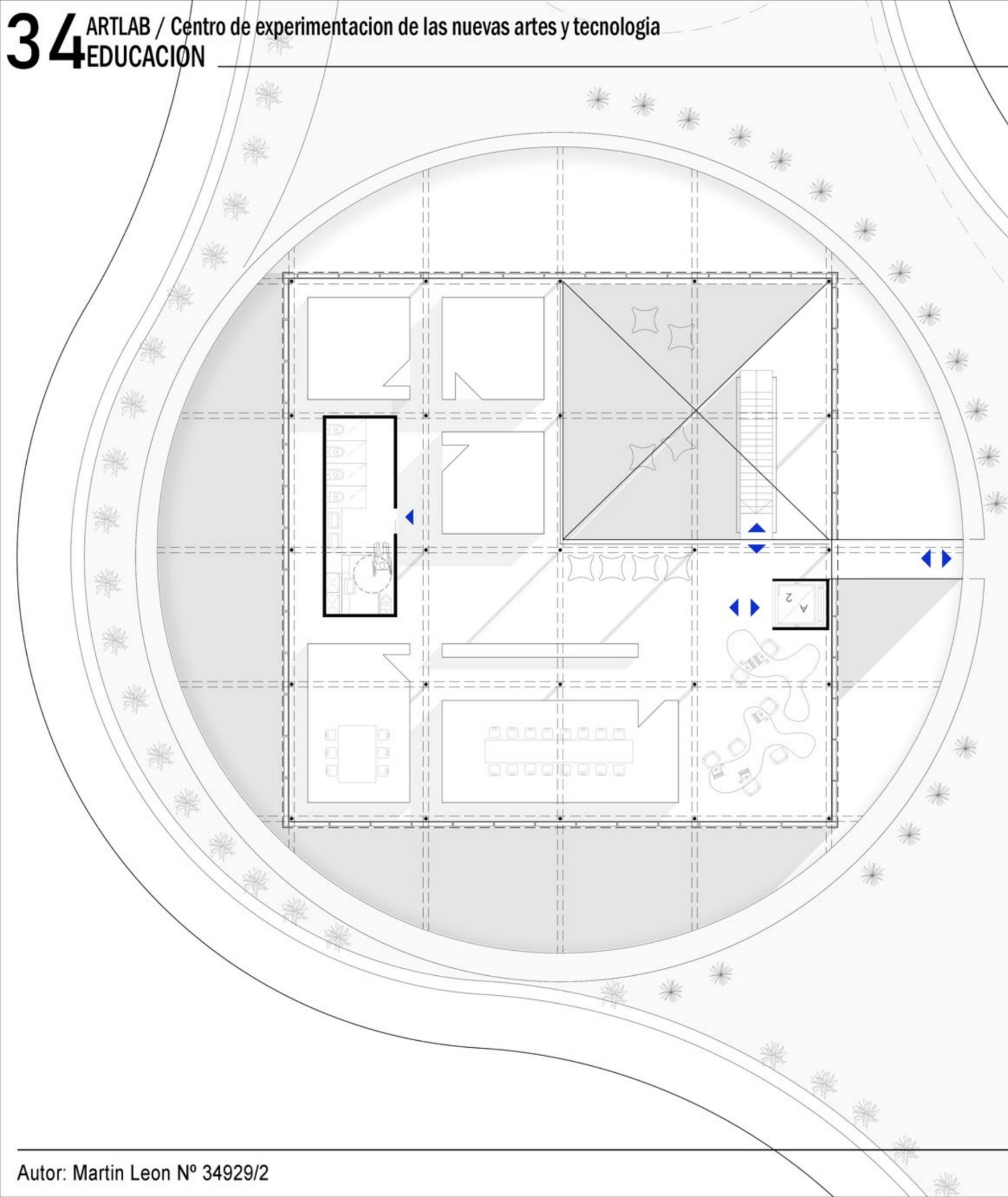








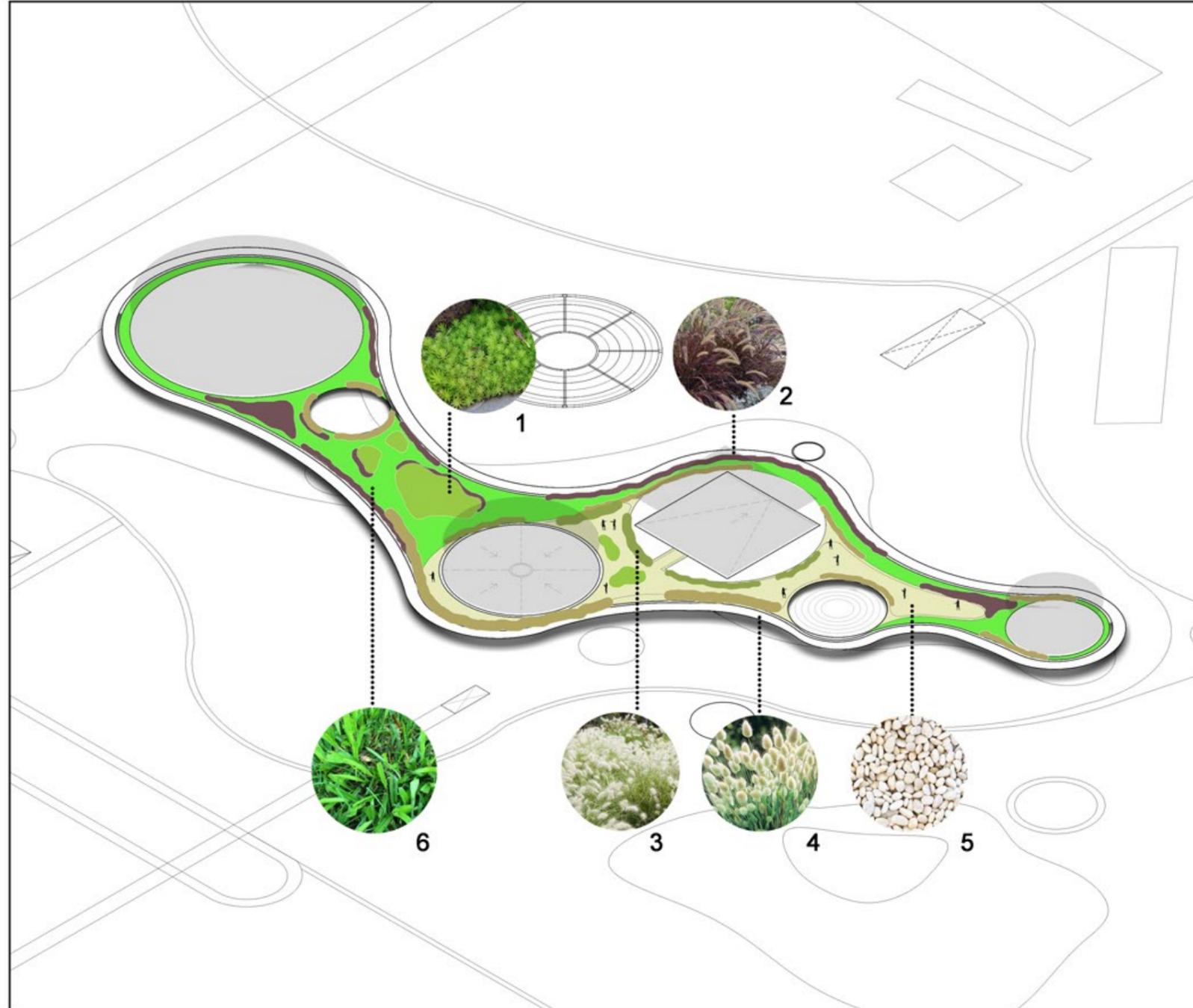




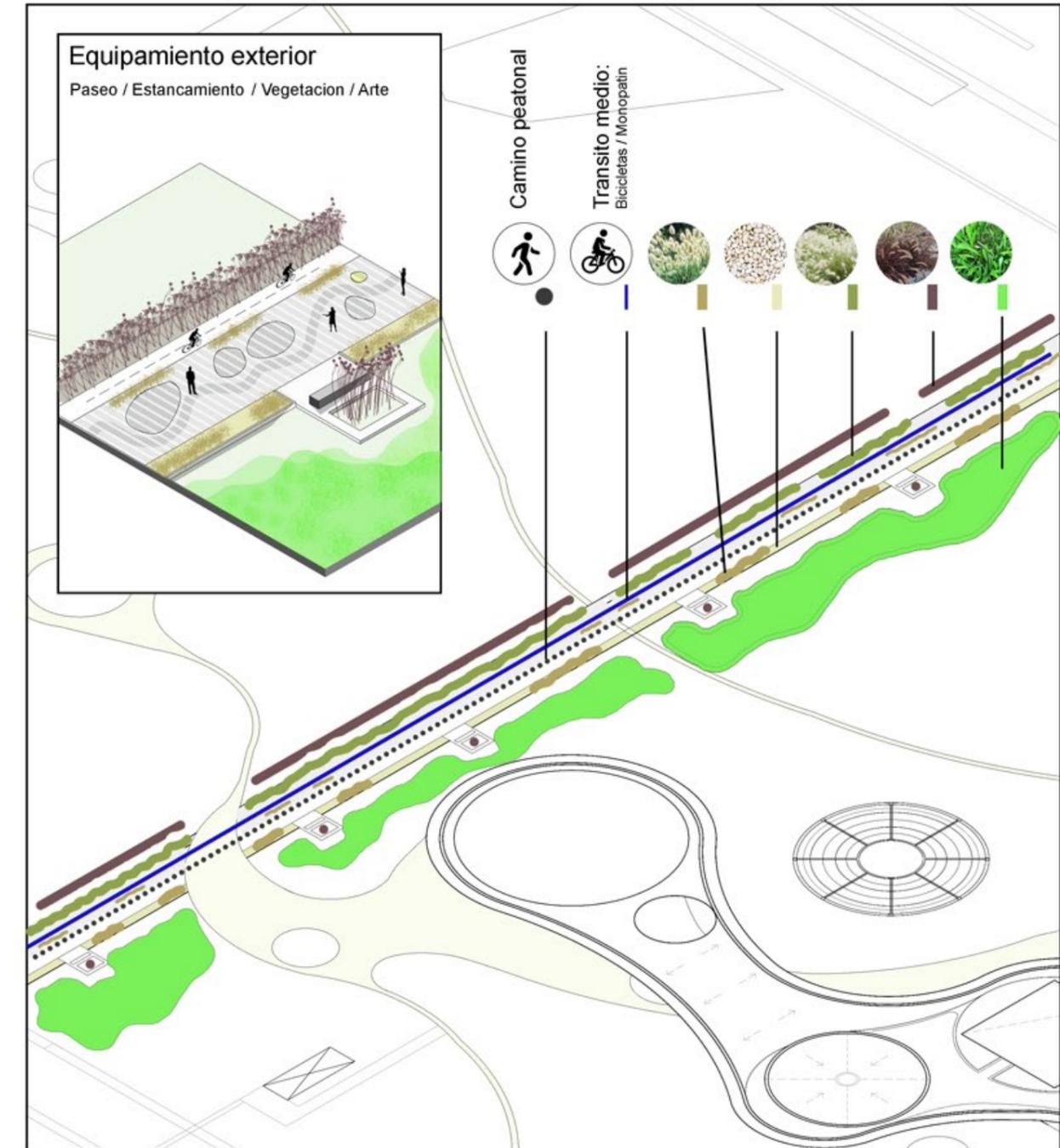




DISEÑO DE TERRAZA



EJE DEL CONOCIMIENTO



- REFERENCIAS:
- 1- sedum mexicanum / 2- Pennisetum Rubra Cola De Zorro /
 - 3- Pennisetum Villosum/ 4- Bunny Tails Lagurus Ovatus /
 - 5- Piedras blanca / 6- Césped paspalum.





DISEÑO DE VEGETACION

A la hora de escoger la vegetacion, se penso en especies y sustratos que requieran de poco mantenimiento, (hidratacion, corte y nutricion), poca raiz, que se adapten a todas las estaciones del año, y que se ajusten a las actividades del entorno inmediato, acceso y terraza.

Sustrato: Liviano, que tenga buen drenaje, y que contenga poca materia orgánica. Se propone: 20% piedra y perlita + 80% compost.
Vegetacion: Especies que, combinadas tengan etapas de floracion durante todo el año, que tengan poca mortandad, que sean nativas, y que sean aptas al transito peatonal.



REFERENCIAS:
1- Jacaranda / 2- Equisetum Cola De Caballo / 3- Eucaliptus /
4- Pennisetum Rubra Cola De Zorro / 5- Pennisetum Villosum
6- sedum mexicanum / 7- Bunny Tails Lagurus Ovatus / 8- phyla canescens / 9- Ombu / 10- Timbo / 11 - Paspalum.

- RASTRERAS - TAPIZANTES: Phyla Canescens; cubritiva floracion primavera, baja mortandad. Apto pisoteo, tolera sequias, poco mantenimiento,
- Paspalum: Tolerancia sol pleno, sequias e ideal para suelos pobres en nutrientes
- SEMI-ERECTO: Sedum Mexicanum; se adapta a largas sequias y su floracion es en primavera - estival.
- Cola de zorro: Cortaderia selloana. Adaptable rapidamente sus 80 tipo de especies, crecimiento con luz directa. Se propaga de forma vegetativa, con un tallo que suele sobrevivir varias temporadas..
- Timbo (Enterolobium contortisiliquum) Arbol autóctono Sudamericano. Suelos húmedos, neutros, y requiere abundante sol. Es de crecimiento rápido.
- Ombu (Phytolacca dioica): Gran tamaño, característico de la llanura pampeana. Resistente a escasas lluvias, por su resguardo de agua interior. Crecimiento rapido.
- Jacaranda: Crecimiento rápido, florecimiento abundante al calor. Característicos de paisajes urbanos sudamericanos.
- Equisetum Cola De Caballo: Ubicacion luminosa, sin raices invasivas, multiplicacion en primavera.
- Eucaliptus (Eucalyptus globulus Labill): Rápido crecimiento Componentes medicinales. Tolerancia fuertes frios, florece en primavera.



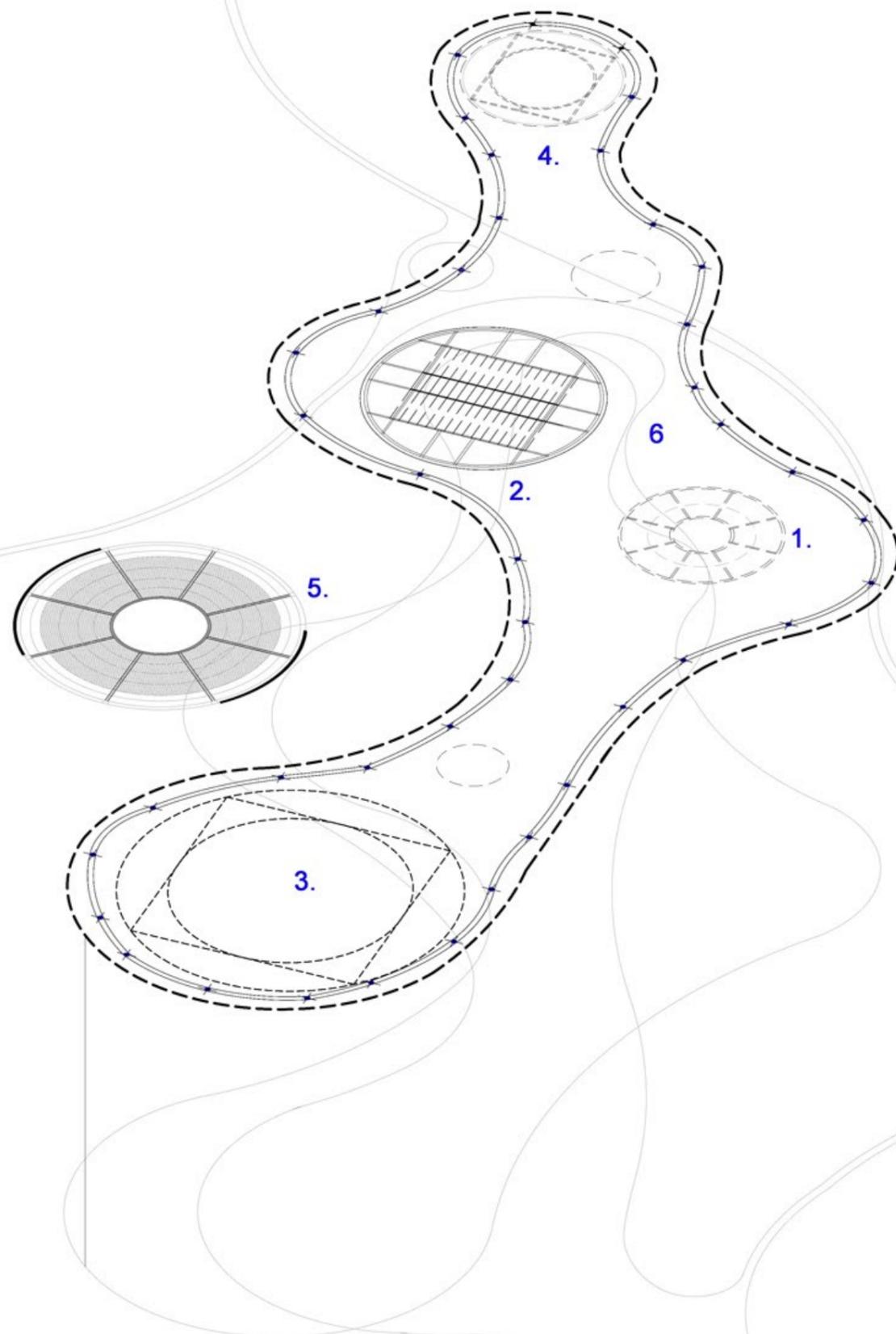






[A R
T L **]**
A B

**RESOLUCION
ESTRUCTURAL**



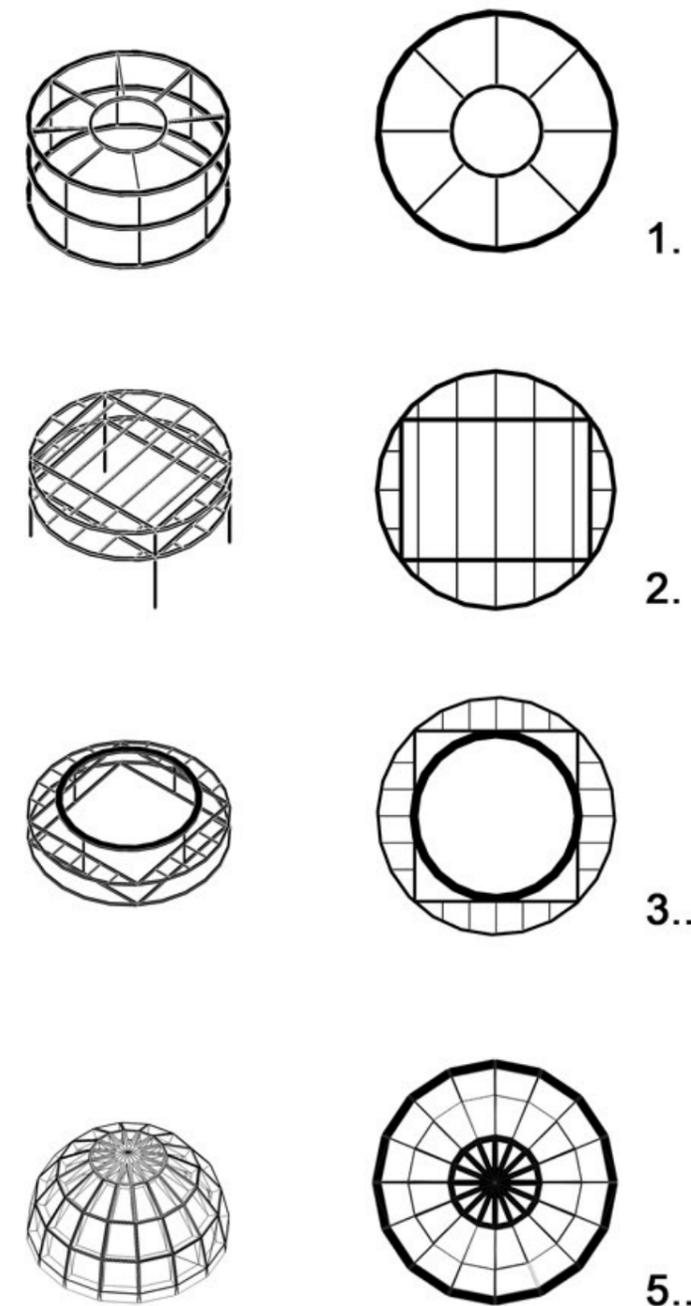
- 1. MODULO DE ACCESO**
 Estructura metálica con anillo central que distribuirá las cargas hacia la viga metálica perimetral. Sostenido por columnas diámetro 15cm finas y esbeltas

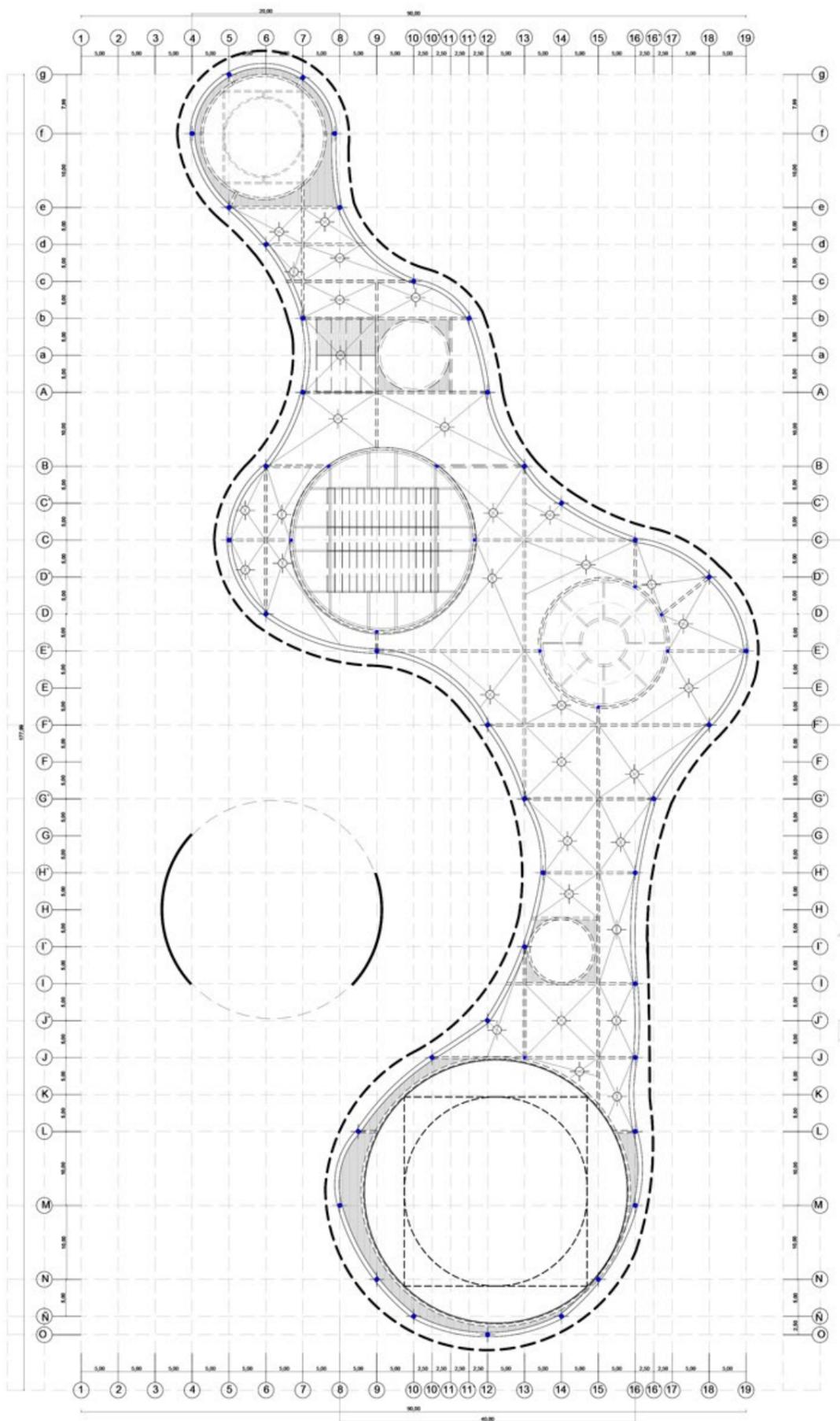
- 2. EDUCACIÓN**
 Estructura metálica circular en su interior dividida por un rectángulo que será el encargador de minorizar las luces, y para que ese espacio central tenga otra función secund programada.

- 3. AUDITORIO**
 Utilizo este tipo de estructura por el uso programático, necesito cubrir grandes luces.
 Estructura metálica anillar que distribuye sus cargas de forma lineal y estructurada, gracias a una grilla rectangular, que luego divide la luz de sus vigas metálicas

- 4. MULTIMEDIAL**
 Estructura metálica circular en su interior dividida por un rectángulo que será el encargado de minorizar las luces, y para que ese espacio central tenga otra función secund programada.

- 5. DOMO**
 Estructura metálica
 Anillo central donde se distribuyen las cargas hacia las columnas que luego se distribuye hacia las fundaciones que está sostenido por tabiquería. Recubierto por estructura secundarias y paneles de vidrio, y panelería metálica microperforado según utilidad, utilizándolo como un parasol, para no dañar la vegetación existente dentro.





La flexibilidad del hormigón armado, y una modulacion estructural modulada, me ayudo a organizar toda la planta estructural, rampas, anillos de hormigon, y tabiqueria portante, son las encargadas de soportar toda la carga actuante del nivel de acceso.

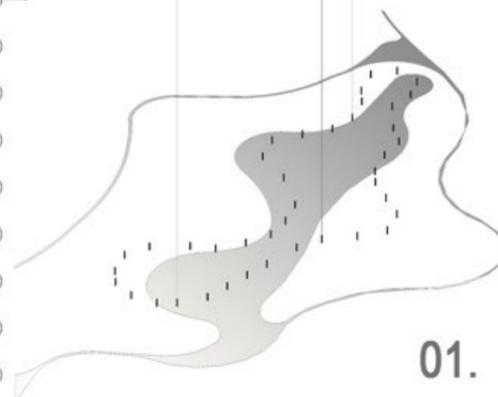
Con respecto a las actividades especificas del subsuelo, se requerían grandes espacios, y para ellos, una tecnologia prevista que soportara grandes luces, se propone casetonado de hormigon armado, para no utilizar dimensiones de viga que



03.



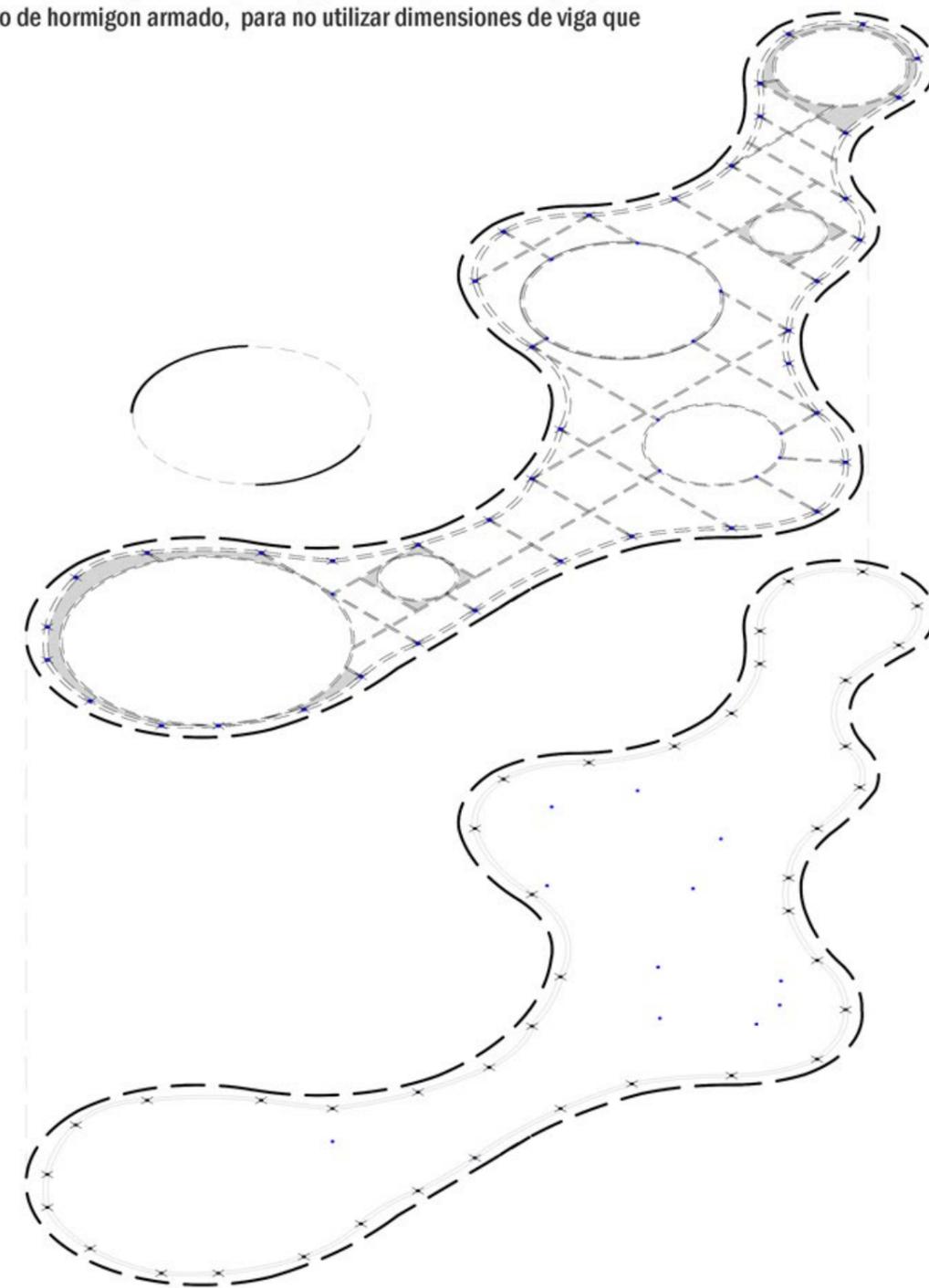
02.



01.

LAS PARTES DEL RECORRIDO

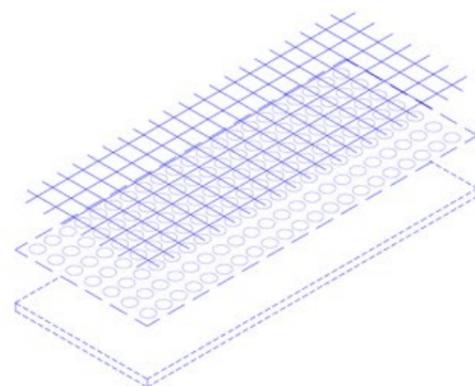
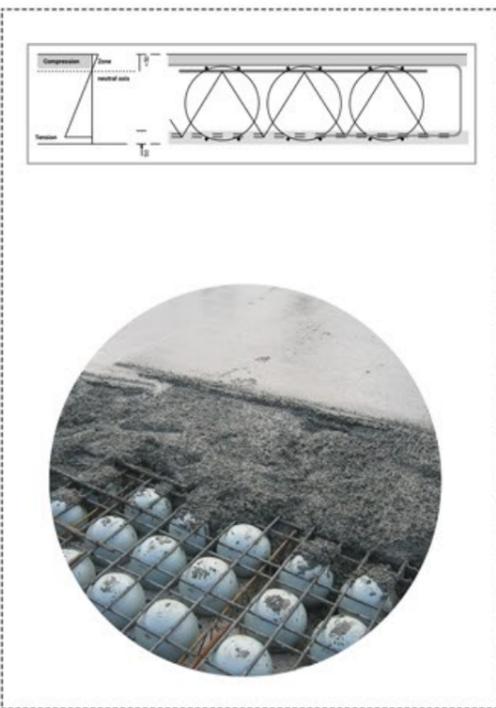
- 1- Entorno inmediato, recorridos con historia.
- 2- Una gran cubierta de hºaº lleno, unión con refuerzos armadura simil viga hºaº defasandose de su base, para recrear diversos recorridos e interacciones
- 3- Cubierta hºaº con voladizos de 2.00m





**ESTRUCTURAL CUBIERTA
SISTEMA BUBLEDECK**

El sistema BubbleDeck es una solución de ingeniería revolucionaria que ahorra volumen de hormigón en una losa, aliviándola, mejorando el diseño y la ejecución de las construcciones y reduciendo los costos globales. Mediante la introducción de esferas plásticas huecas insertadas uniformemente entre las dos capas de las mallas de acero se elimina el hormigón redundante que no tiene efecto estructural en la losa, reduciendo significativamente su peso.



BubbleDeck se comporta como un losa maciza con comportamiento biaxial en cualquier dirección. La zona de tracción y compresión no está influenciada por los huecos conformados por las esferas. Las fuerzas se distribuyen libremente sin singularidades en la estructura tridimensional y el hormigón funciona efectivamente.

GRANDES ESPACIOS

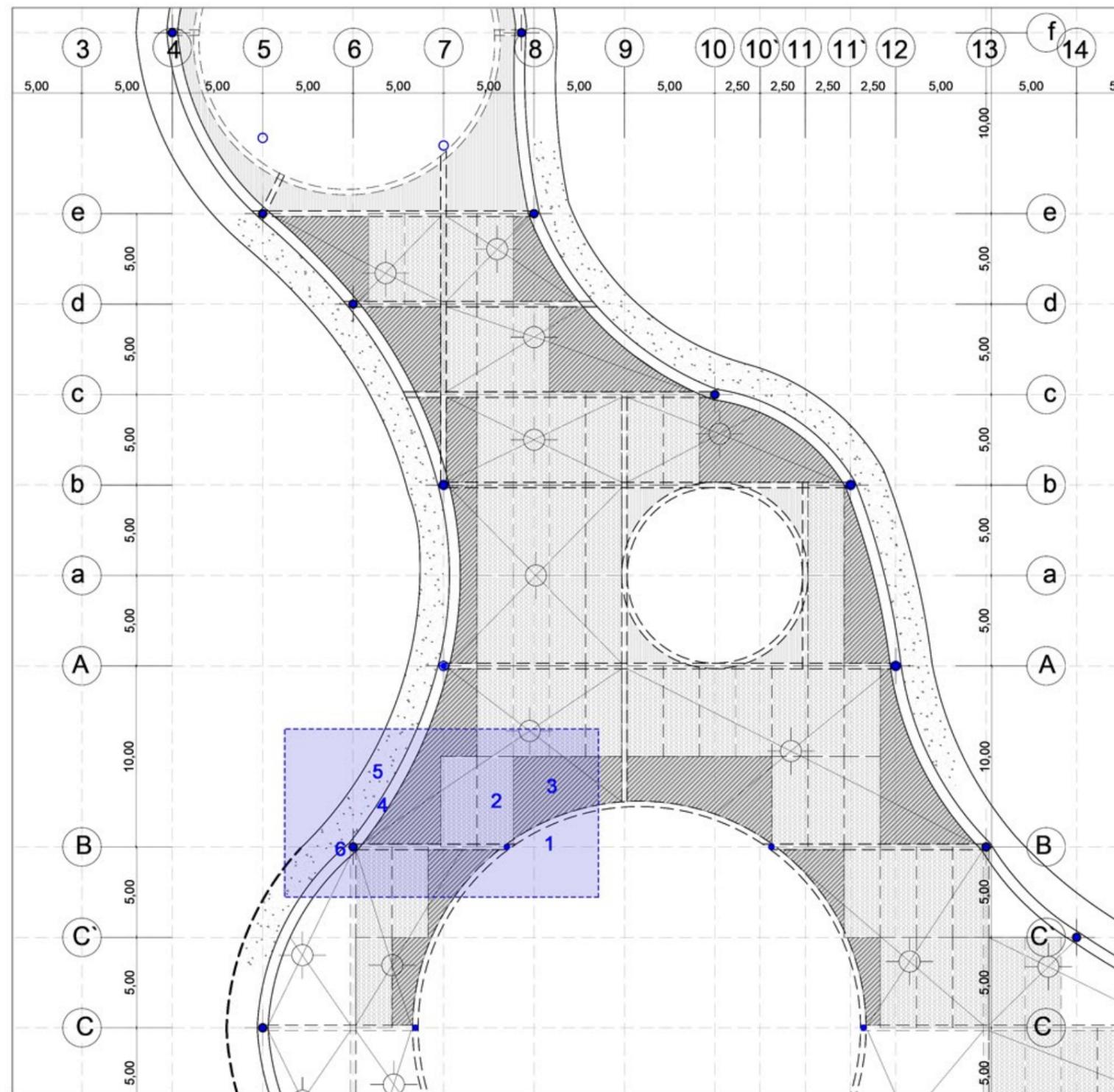
Gracias al sistema biaxial y a la reducción de peso, BubbleDeck puede lograr espacios extraordinarios, no en una sola sino en todas direcciones, sin vigas. Como regla, BubbleDeck puede abarcar 20 a 40 veces el espesor de la superficie cubierta.

GRANDES VOLADIZOS

Con BubbleDeck son posibles fachadas completamente abiertas. El largo de los voladizos de cerca 10 veces el espesor de la superficie cubierta da a los arquitectos herramientas para optimizar la luz y el diseño interior.

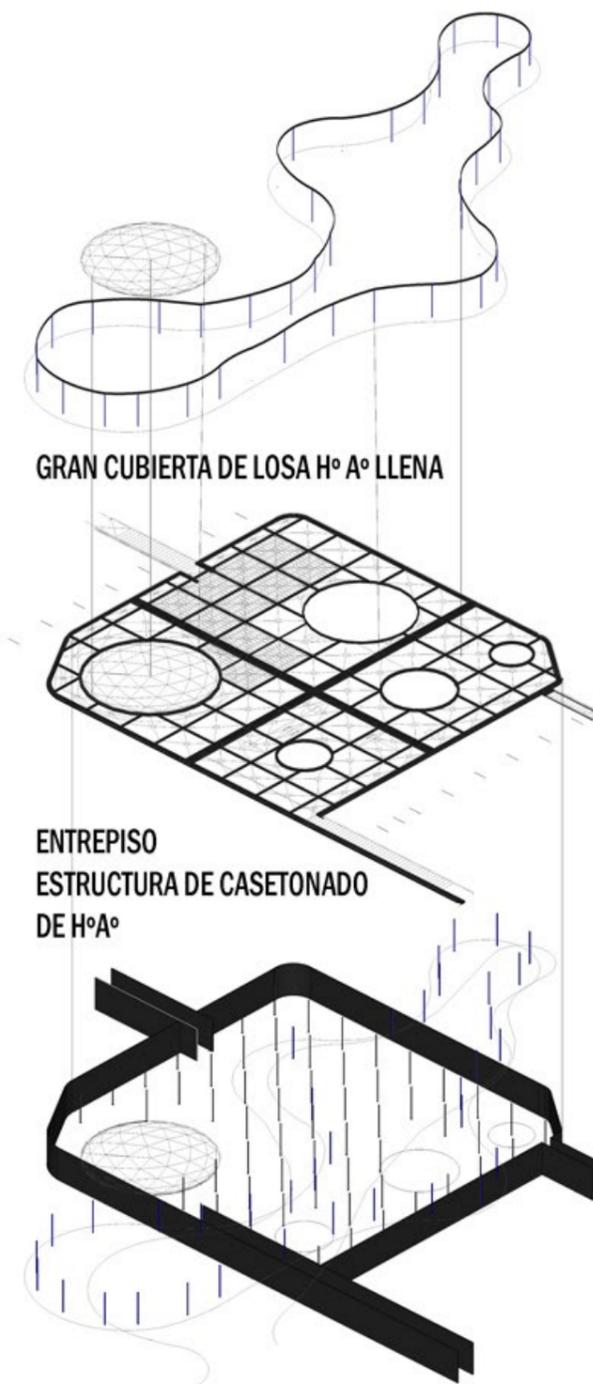
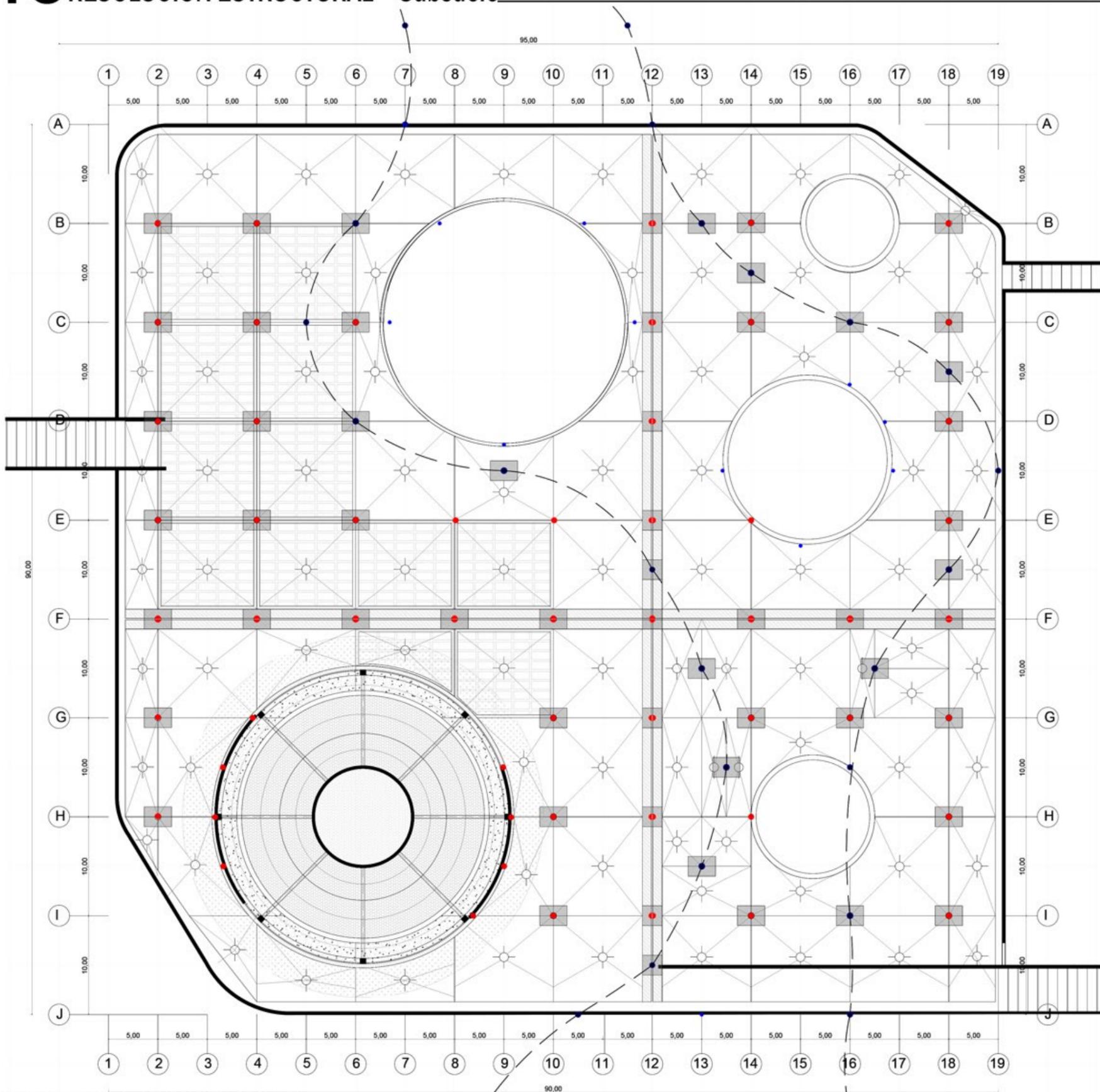
LIBRE ELECCIÓN DE FORMA

BubbleDeck corre los límites de lo realizable aportando recursos para lograr la libertad arquitectónica.



REFERENCIAS

- 1- Anillo estructural de hormigon armado
- 2- Modulo sistema bubbledeck
- 3- Hormigón lleno
- 4- Viga perimetral de hºaº (Unificación de columnas)
- 5- Voladizo de hºaº
- 6- Columna diam. 30cm hºaº



GRAN CUBIERTA DE LOSA Hº Aº LLENA

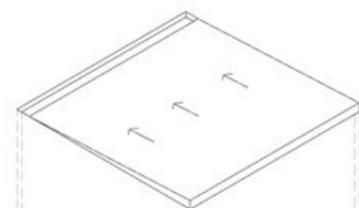
ENTREPISO ESTRUCTURA DE CASERONADO DE Hº Aº

ESTRUCTURA RESISTENTE VERTICAL GRILLA DE COLUMNAS DIAM. 0.30m cada 10 metros + refuerzos de Tabiqueria de Hº Aº SUBMURACIÓN hº aº

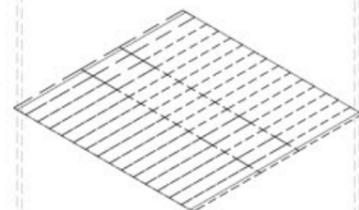
ESTRUCTURA MIXTA DE HORMIGON ARMADO

La flexibilidad del hormigón armado, y una modulación estructural modulada, me ayudo a organizar toda la planta estructural, rampas, anillos de hormigon, y tabiqueria portante, son las encargadas de soportar toda la carga actuante del nivel de acceso.

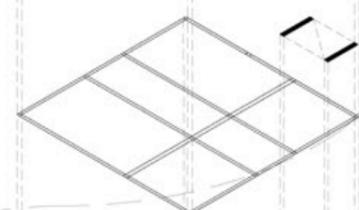
Con respecto a las actividades especificas del subsuelo, se requerían grandes espacios, y para ellos, una tecnología prevista que soportara grandes luces, se propone casetonado de hormi- gón armado, para no utilizar dimensiones de viga que obstruya el espacio, ni columnas que interrumpan su flexibilidad.



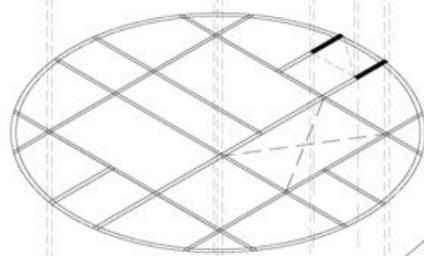
Propuesta de inclinacion de cubierta para escurrimiento de aguas reutilizables para abastecimiento.



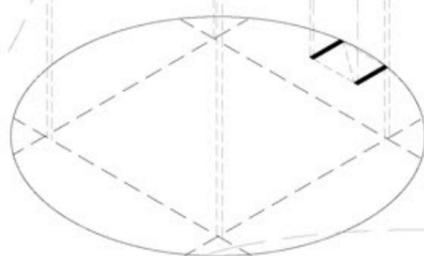
MODULOS
Modulo de losetas prefabricadas



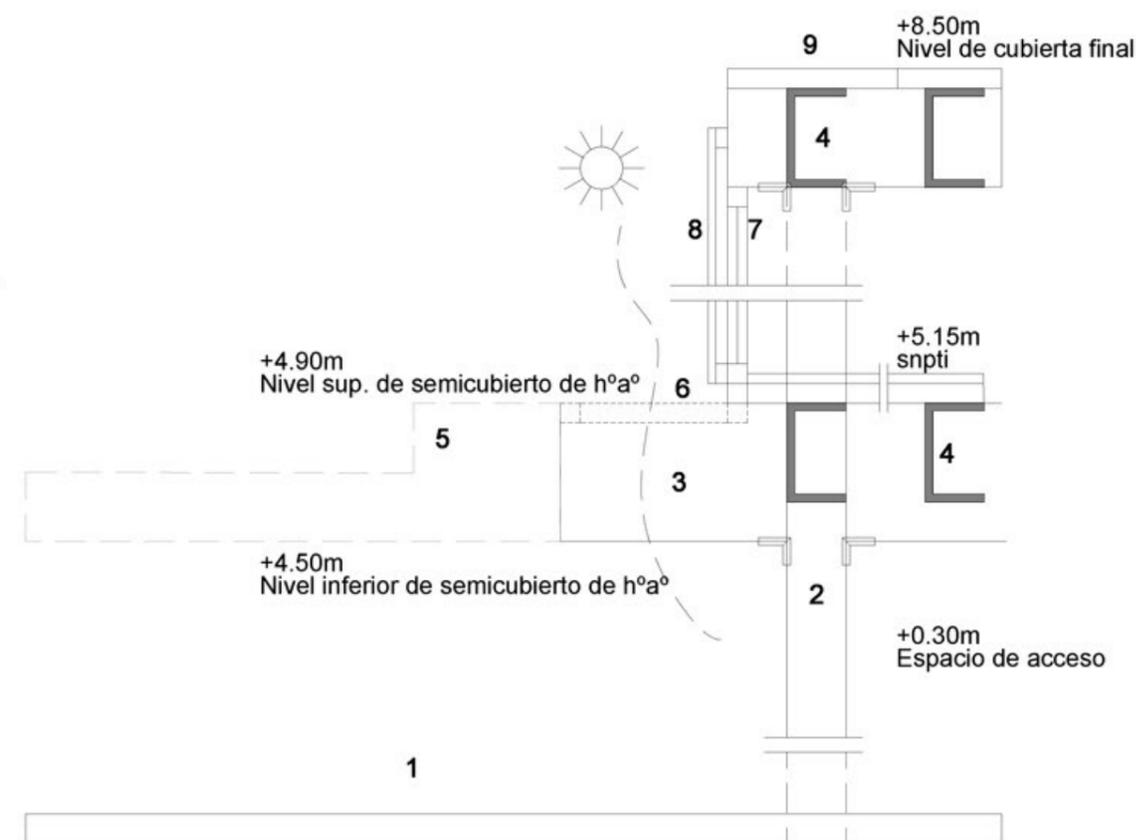
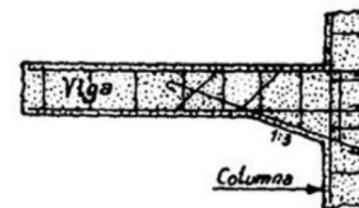
NIVEL +8.50M SOBRE SEMICUBIERTA
Union terraza de hºaº
Estructura de cubierta cuadrada con perfiles C anclados



NIVEL +4.50M SEMICUBIERTA
Estructural metálica con perfiles C y columnas circulares unidas por anclaje
2 Perfiles medio arco metálico (Circulo)
+ Perfiles de fijación.



NIVEL DE ACCESO
Entrada bajo semicubierto



Referencias: 1- Solado / 2- Columna metálica diam.20cm / 3- Viga metálica C h: 35cm
4- Vigas complementarias h:20cm / 5- Semicubierto de hºaº / 6- Lucarna, iluminacion cenital a espacios de guardado y espacio de compras de tickets / 7- Carpintería metálica +DVH
8- Cerramiento de metal desplegado con estructural metálica / 9- Cubierta con inclinación.



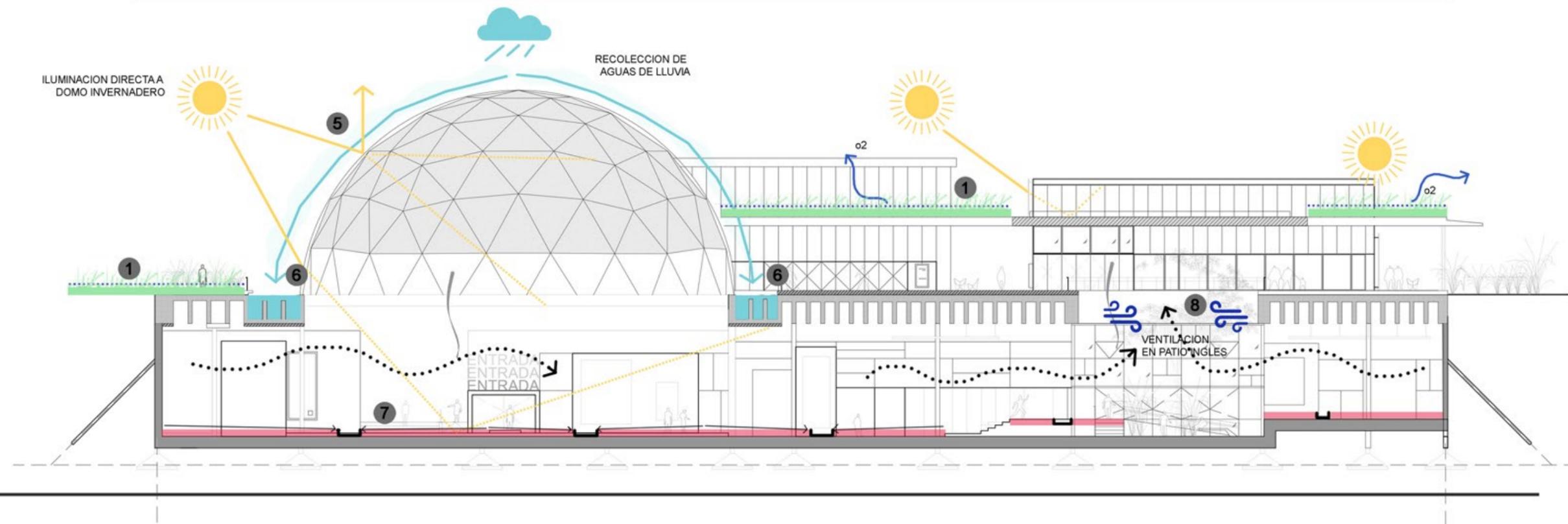
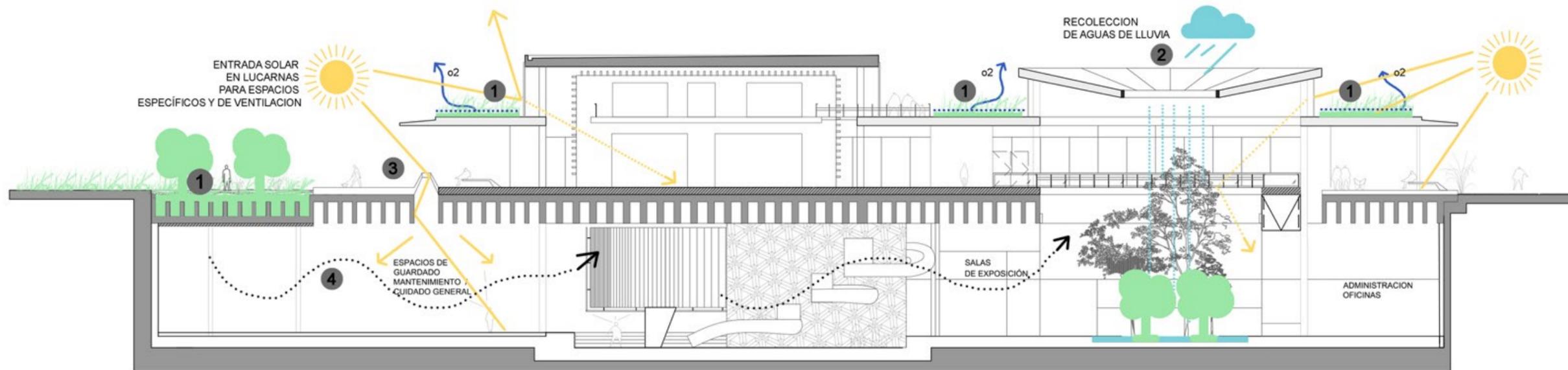
[A R
T L **]**
A B

RESOLUCION INSTALACIONES



CORTES ESQUEMATICOS

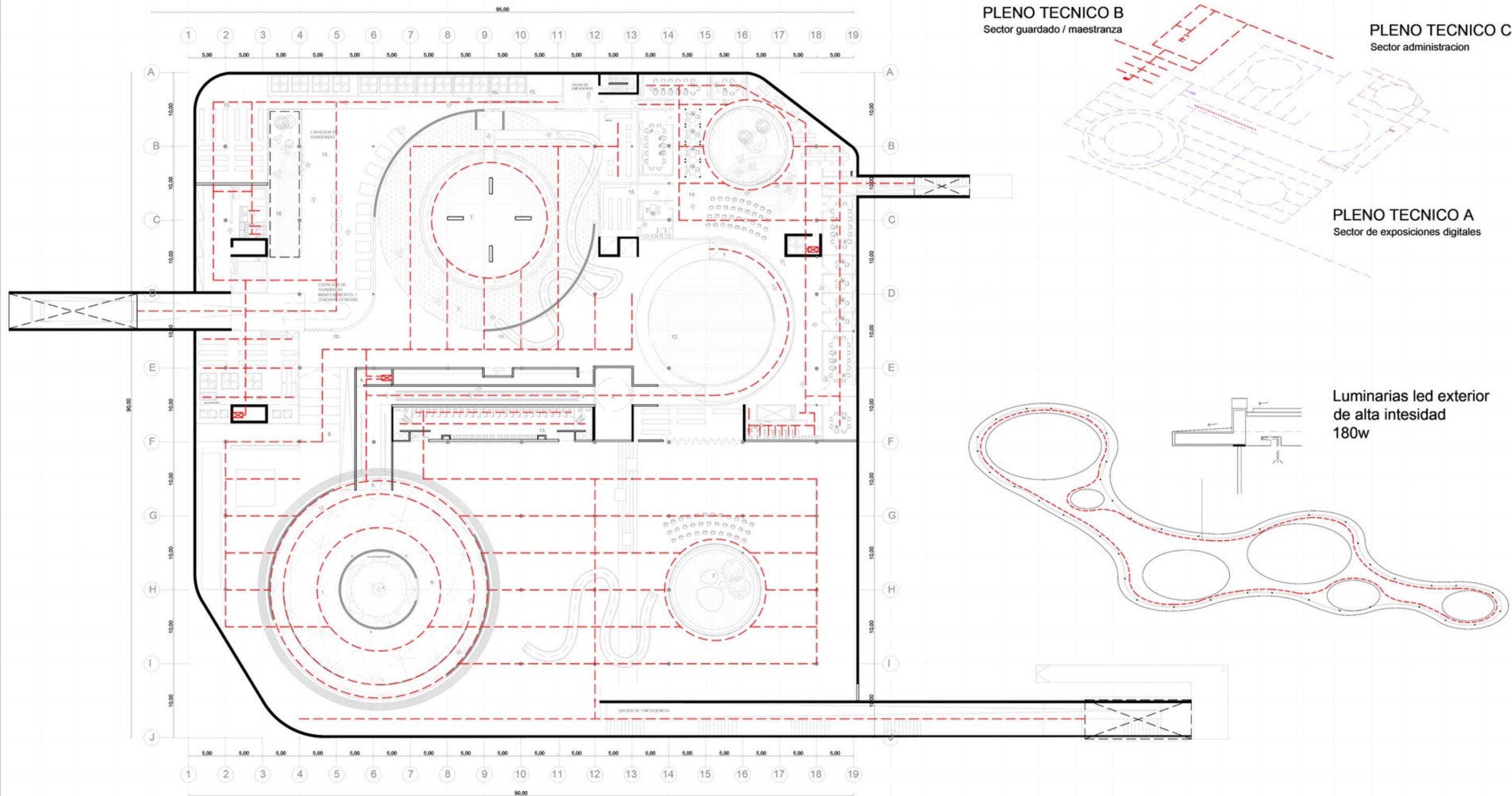
1- Terraza verde conformada por cubetas prefabricadas, que ademas de sostiene el sustrato y la vegetacion, tiene un sistema de retencion de agua de lluvia, que permite la permanente humectacion por evaporacion de la vegetacion
2- El area seca de la cubierta accesible, esta diseñada con pendientes hacia canaletas que recolectan el agua proveniente de la lluvia

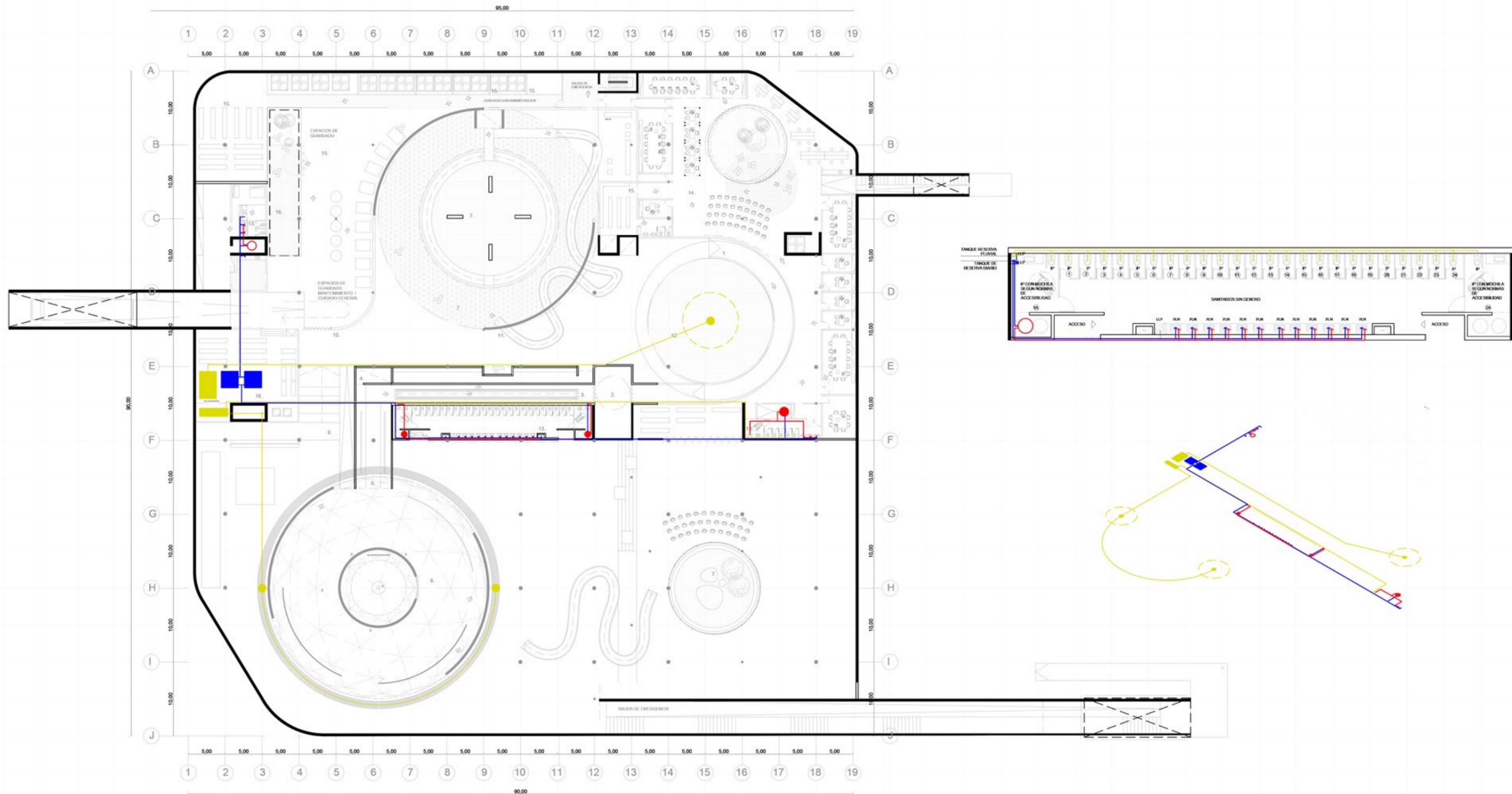


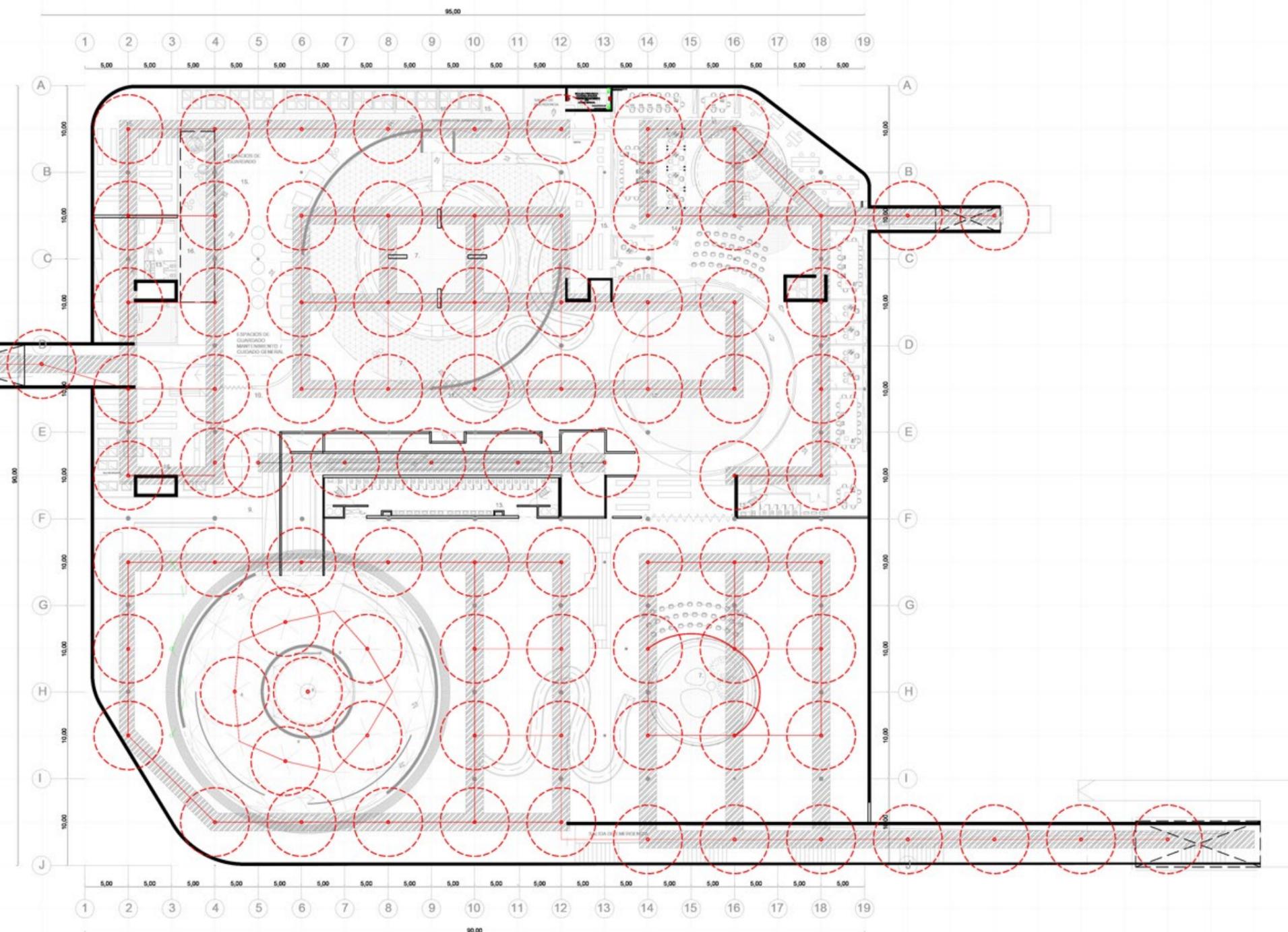
REFERENCIAS

1- Terraza verde conformada por cubetas prefabricadas, que ademas de sostiene el sustrato y la vegetacion, tiene un sistema de retencion de agua de lluvia, que permite la permanente humectacion por evaporacion de la vegetacion
2- El area seca de la cubierta accesible, esta diseñada con pendientes hacia canaletas que recolectan el agua proveniente de la lluvia

1- Terraza verde conformada por cubetas prefabricadas, que ademas de sostiene el sustrato y la vegetacion, tiene un sistema de retencion de agua de lluvia, que permite la permanente humectacion por evaporacion de la vegetacion
2- El area seca de la cubierta accesible, esta diseñada con pendientes hacia canaletas que recolectan el agua proveniente de la lluvia







INSTALACION DE INCENDIOS

Las instalaciones contra incendio son las encargadas para detectar un foco de incendio en sus primeras etapas de desarrollo o que cumplen una accion tendiente a prevenir, reducir, controlar o mitigar los efectos del fuego mediante una descarga manual o automatica de un agente extintor (agua, polvo, gases limpios o espuma) a traves de redes de cañerias o cableados estrategicamente distribuidos y que permiten alertar ante una emergencia a los ocupantes del edificio y combatir el foco de incendio.

COMPONENTES DE LA INSTALACION

- 1- Detencion: identificar y alertar la aparicion de un incendio en fase inicial.
- Pulsador manual / Señal de alarma / Detectores

2- EXTINSION

- Eliminar el fuego. Se utiliza un sistema de extincion por agua.
- Tanque de Incendio por Sistemas Jockey: Reserva de agua en tanque exclusivo + Sistema de 3 bombas:
 - Bombas Jockey: Mantiene la presion de la red.
 - Bomba principal: Entrega el caudal y la presion necesaria para el normal funcionamiento del sistema.
 - Boca de incendios: Contiene el hidrante y una manguera de un largo de 25 a 35m.
 - Radiadores: Dispositivo de actuacion automatica que descarga agua en forma de lluvia para evitar que el incendio se propague.



[A R
T L **]**
A B

CONCLUSION



Artlab es el fiel reflejo de toda mi trayectoria por Arquitectura y urbanismo. Años de esfuerzo y dedicación. Un proceso de aprendizaje, que no podría haberse llevado a cabo sin una universidad pública y gratuita. Hoy llevo conmigo el compromiso de reflejar lo aprendido, de superar mis perspectivas, y de que la Arquitectura sea el camino para generar grandes cambios.

A mi familia, Martha y Janett
A Consuelo Villalobos y Lorenzo Leon
A mis amigos y compañeros
A la facultad de Arquitectura y Urbanismo
A Claudia e Irene.

Muchas gracias.