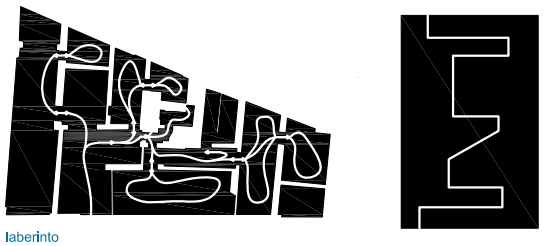
LA CASA OSTWALD

La espuma de un vaso de cerveza se compone de una espuma seca en contacto directo con el aire. La espuma húmeda entre el líquido y la espuma seca, y la cerveza.
El grosor de cada una de ellas cambia con el tiempo. Desde el primer instante que se vierte la cerveza en el vaso y se estabiliza la superficie, la espuma seca comienza a crecer en espesor debido a la cesión de líquido hacia las capas inferiores, incrementando el espesor de la capa de espuma húmeda.
De la misma forma, la espuma húmeda cede líquido a la cerveza incrementando su volumen. La espuma consiste en burbujas apiladas que se deforman en formas poliédricas que contienen dióxido de carbono en su interior (CO_2) debido a la carbonación. La fuerza que mantiene la espuma en una estructura estable es la tensión superficial de las burbujas. La densidad de la espuma dependerá por una parte del tamaño medio de las burbujas (diámetro medio), por otra del empaquetamiento compacto de las mismas en la red de la espuma.
Entre los fenómenos físicos de estabilidad de las espumas se encuentra la denominada maduración de Ostwald, mediante este proceso las burbujas a diferentes presiones van cediendo gas de unas a otras. Las burbujas de menor tamaño van cediendo gas a las de mayor diámetro. Este proceso hace que evolucione la espuma.



Las características de LA CASA
(estado pasado y futuro)



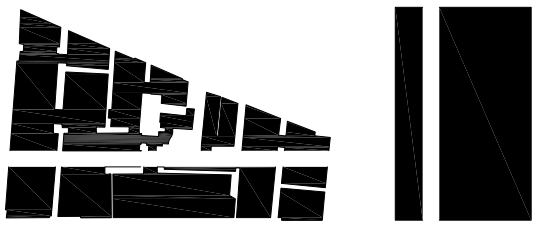
laberinto

Propuesta: transformar el Palacio del Infantado en La Casa Oswald.

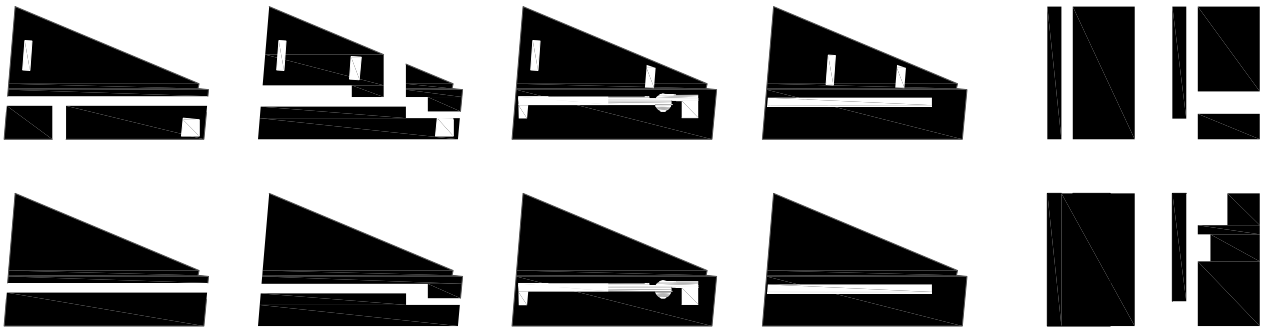
El Palacio presenta una arquitectura compleja desde el punto de vista de las circulaciones.
El espacio se fragmenta repetidas veces y es casi imposible encontrar conexiones visuales que guien de un punto al siguiente. Es un laberinto.

En La Casa Oswald se sirve cerveza y los visitantes como las partículas en la espuma conectan entre sí y cambian en número, densidad, movimiento y dirección a traves del tiempo.
Domina el espacio fluído.Tenemos la sensación de que nos movemos en un líquido espumoso de luces que nos atrapa y en el que las densidades son cambiantes y nunca fijas. La nebulosa.

La transformación: de laberinto a una fluída nebulosa. Para conseguir esto TRAZAMOS UNA LINEA que cruza el Palacio.

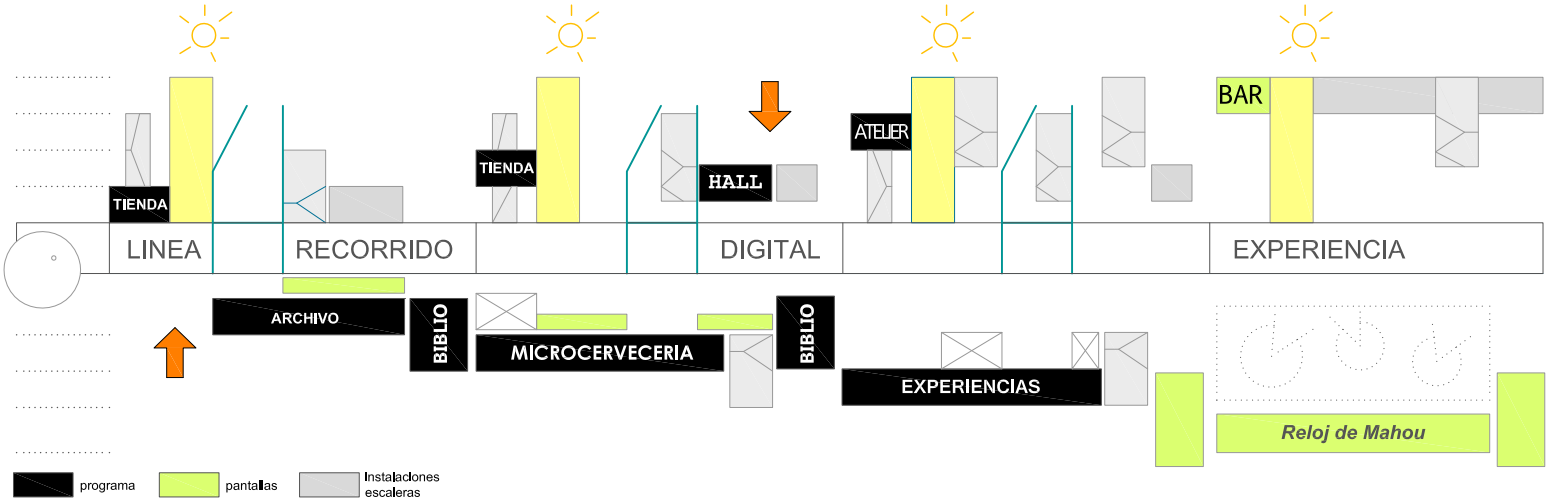


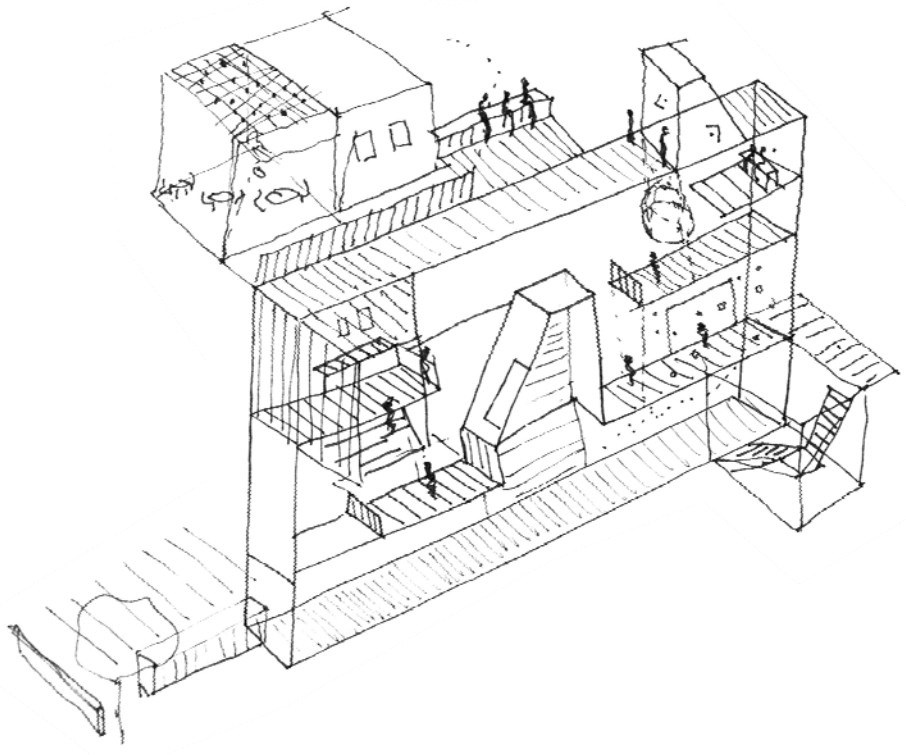
pieza lInear



La primera acción
la linea

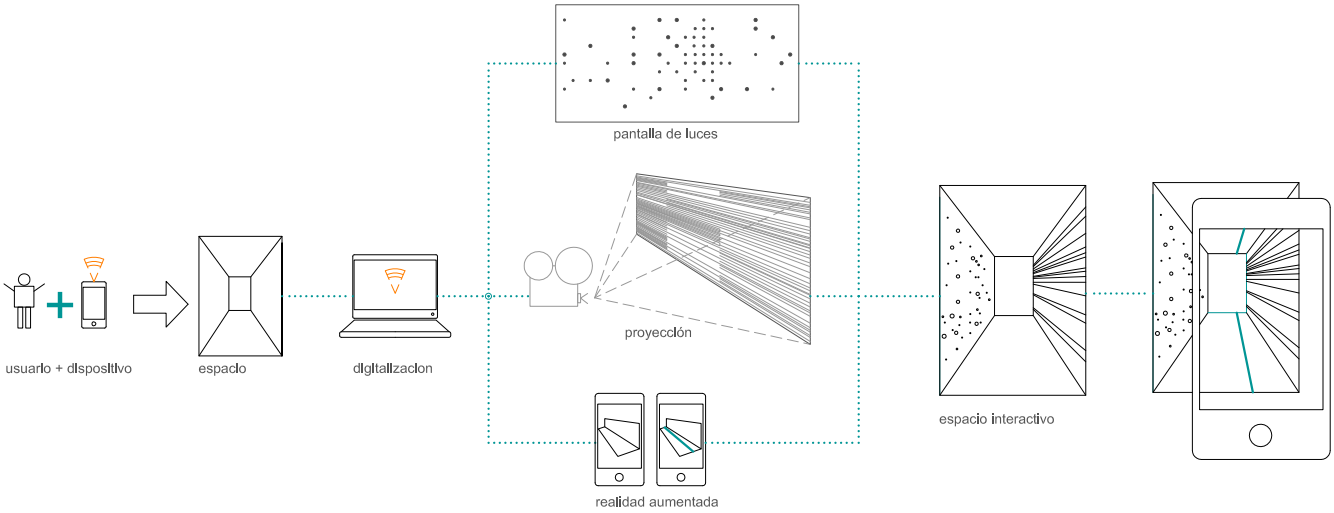
La primera acción:
Romper el laberinto para facilitar las circulaciones y conseguir un espacio organizado y fluido.
Se traza una linea que cruza el edificio longitudinalmente.
A lo largo de esta línea quedan disritribuidos todos los espacios y se accede a todas las funciones del programa, como si de una espina central se tratara.



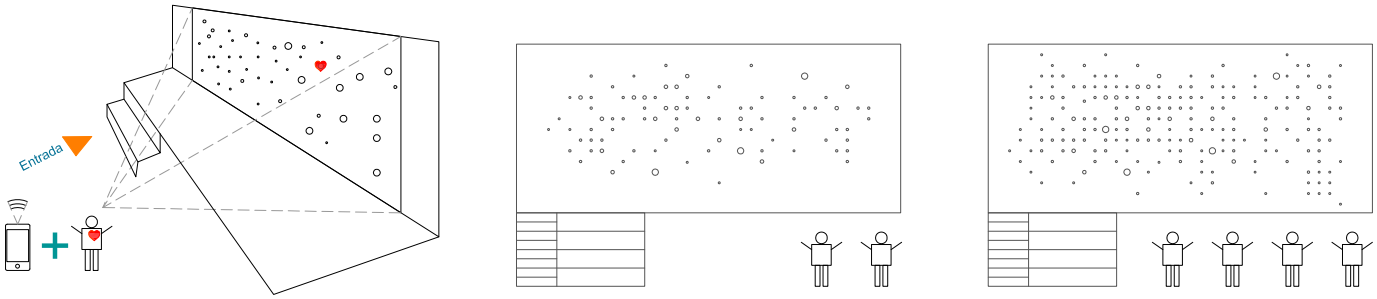


La segunda acción
la nebulosa(1)

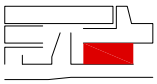
La segunda acción: convertir esta línea en un viaje a través de las diferentes densidades de la espuma de nuestra cerveza.
En este viaje el visitante se conecta a los diferentes espacios y pasa a formar parte de ellos. Para conseguir esto haremos al visitante participe y observador de una serie de proyecciones, instalaciones y realidades aumentadas. Se sentirá inmerso en la nebulosa de la espuma.

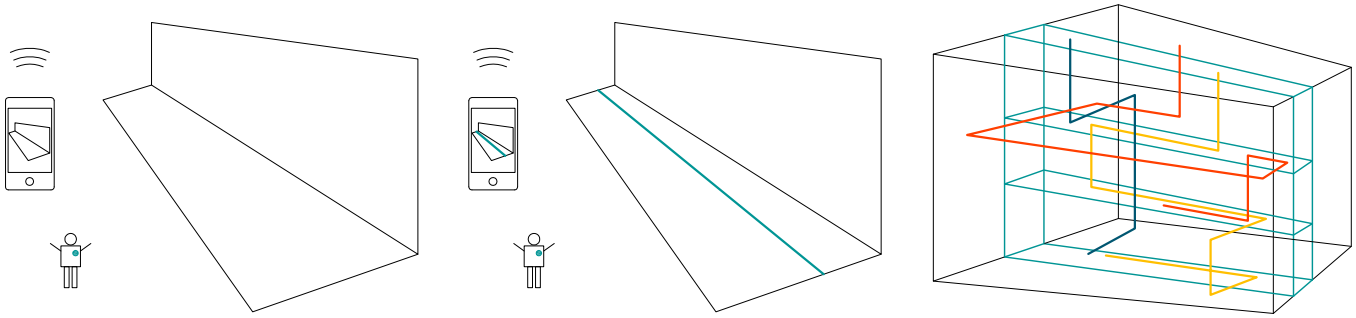


El usuario se conectará a traves de la aplicación de La Casa Ostwald en su dispositivo movil o a través de un iPad.
El ordenador central del edificio registrará su llegada y pasará a formar parte del sistema.
Se utilizará sus datos de posicionamiento en el edificio, recorrido, etc... para las proyecciones y las pantallas de luces.



El numero de luces en la pantalla de la entrada refleja la cantidad de visitantes en el edificio.
Al conectarse con la aplicacion el visitante se ve reflejado en una luz de la pantalla.
Las pantallas recibirán una señal computerizada, un ordenador central acumulará informacion sobre densidades.

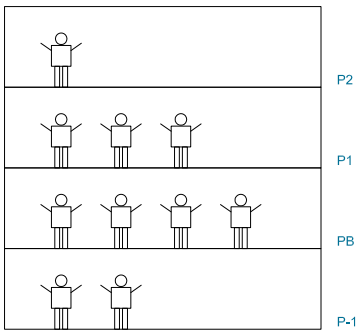




Realidad aumentada. Elección de tipo de recorrido.
El visitante elige el tipo de recorrido que quiere hacer. Al enfocar el espacio con la pantalla de su movil o iPad aparece una linea que le guiará por la pieza central hasta su destino.



La segunda acción
la nebulosa(2)



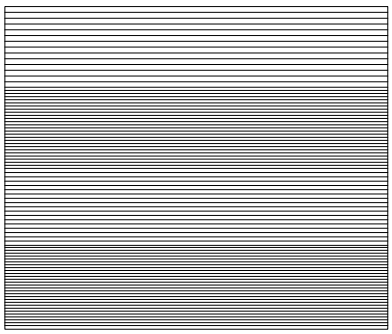


fig1

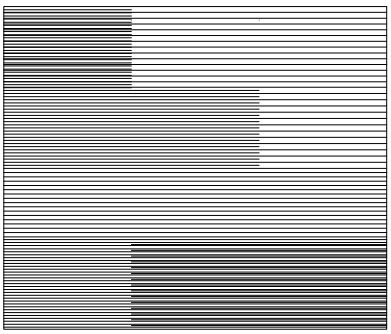
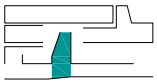
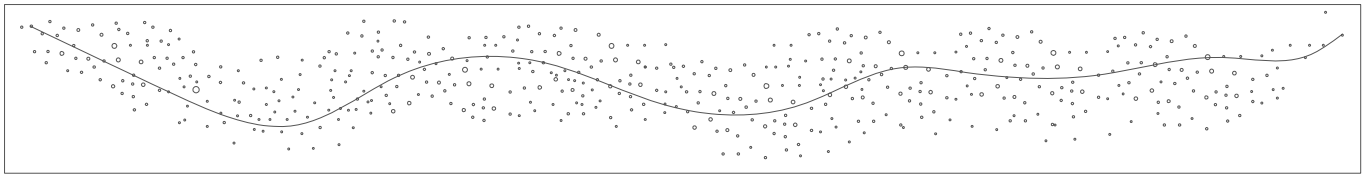


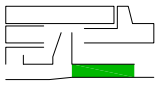
fig2

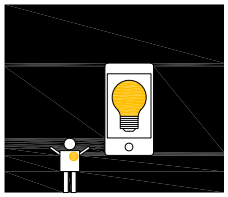
Proyección de la densidad de visitantes en el edificio.
El ordenador central registrará la localizacion de los visitantes a través de la aplicación.
Densidad homogenea en las diferentes plantas (fig1). Densidad concentrada en diferentes puntos (fig2).

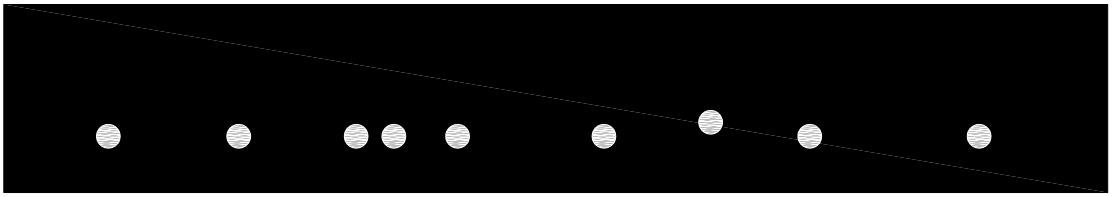




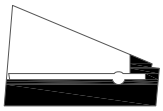
El ordenador central recoge la información sobre el numero de visitas a lo largo del dia y tambien sobre la producción de cerveza en la microcerveceria.
Se mostrará en una proyección la densidad del flujo de visitantes en relación a la producción de cerveza.

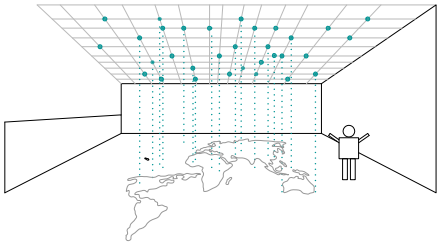






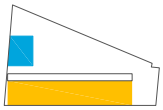
El espacio de experiencia en la linea virtual se prolonga en el segundo piso en la sala de exposiciones.
El espacio de experiencias se planteará como una zona interactiva en la que la aplicación permitirá al visitante utilizar su movil a modo de linterna.
Si está encendida, el visitante quiere participar.





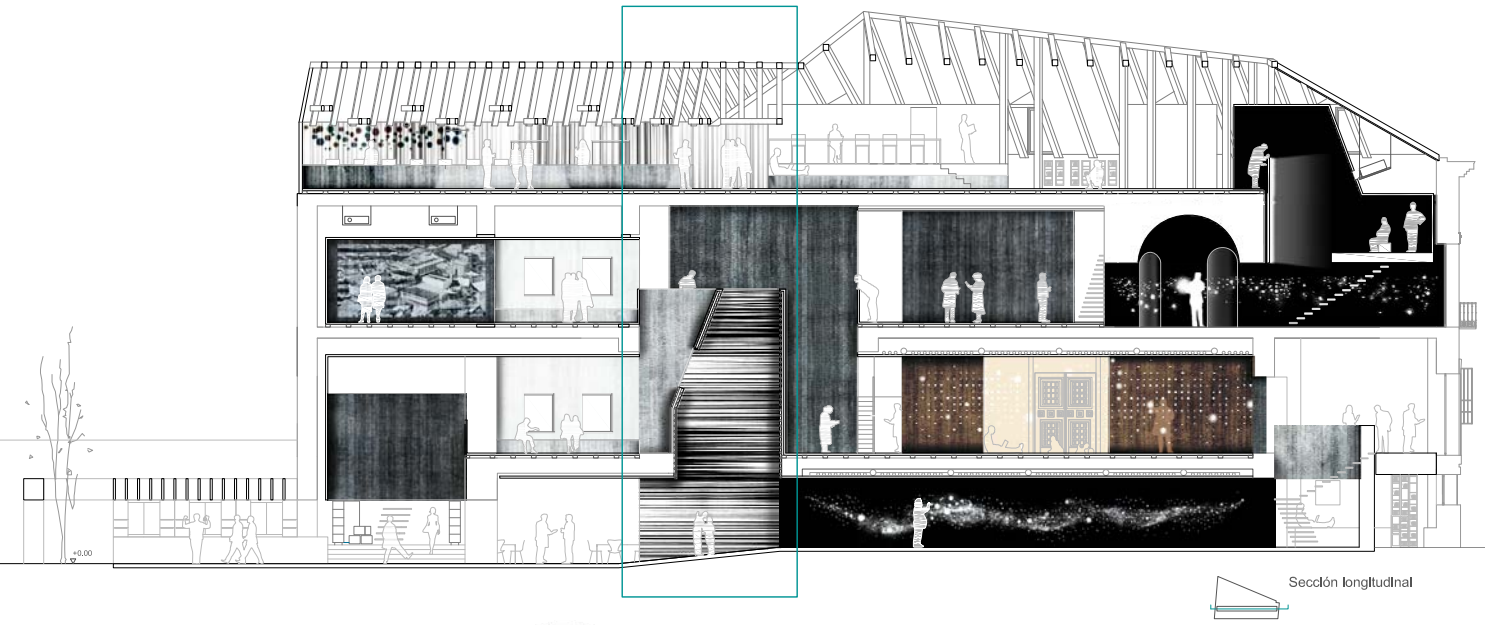


En la terraza se refleja la actividad de Mahou en el mundo. Una red de luces cubrirá el patio y la zona abierta de la terraza simulando el mapa de exportaciones de Mahou.
Un grupo de proyecciones en el suelo simularan el reloj de Mahou.
Mostrarán la producción de cerveza a nivel mundial, en el edificio asi como la produccion de Malta a tiempo real.
Al alcanzar una cantidad previamente fijada los relojes se ponen a cero de nuevo.

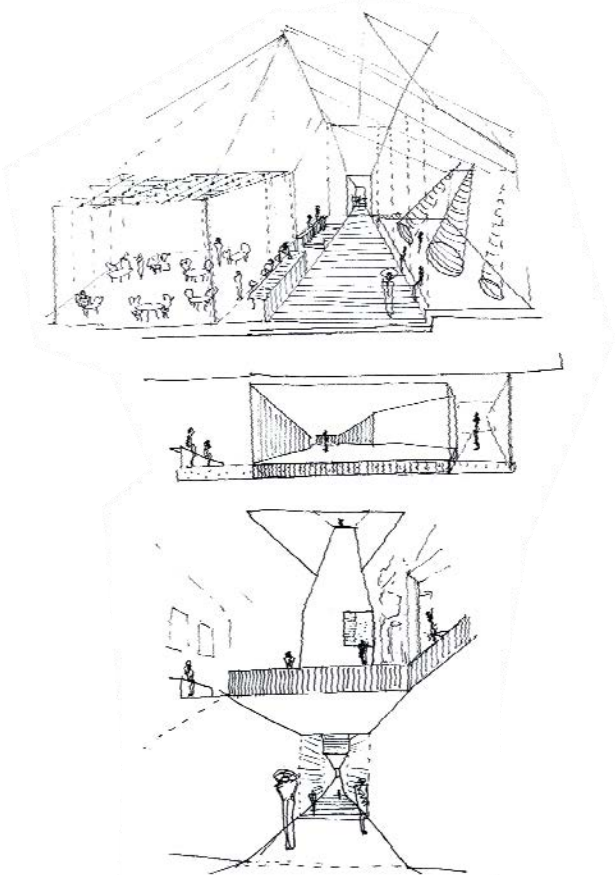


La tercera acción
el elemento central

La tercera acción gira entorno a los sentidos de vista y oido.
En nuestra linea hay una relación visual y sonora entre las diferentes alturas. Se construye un elemento central que se eleva hacia el cielo. En su interior se proyectarán imagenes que traducen la densidad de los visitantes.



Sección longitudinal



¿Como se materializa la pieza linear?

1. **Un material, madera:** El proyecto permite la instalación de proyectores y pantallas.
Construiremos una pieza de madera que no toca techo, muros y suelo.
Pudiendo asi albergar las instalaciones necesarias para proyectores,pantallas y cables.
La madera hace referancia a las antiguas cajas de cerveza Mahou.



2. **Los huecos.** La pieza linear no se quiebra salvo cuando se quiere fijar el recorrido.
Los huecos nos permitirán intoducir elementos de circulación vertical, romper la línea y crear una conexión visual y sonora entre las diferentes plantas.

3. **El elemento central.** Una de las proyecciones que tendrá lugar en la pieza longitudinal mostrará la densidad a tiempo real de visitantes en el edificio. Esta pieza requiere tomar verticalidad en dos alturas.

Cuarto
el programa

El programa en La Casa Ostwald consiste de cinco espacios principales:

TIENDA, con acceso a la calle y conexión visual con la microcervecería.

ARCHIVO, en planta semisótano: con fácil acceso al comedor de la microcervecería para el personal de las oficinas.
Las oficinas se sitúan al final de la zona de archivo.

ZONA EXPERIENCIA, es una extensión de la pieza lineal que recorre el edificio longitudinalmente.
En la zona de experiencias el visitante tiene la opción de participar de manera activa en los juegos y actividades.
Se sitúa en planta segunda. En esta planta se marca el recorrido.

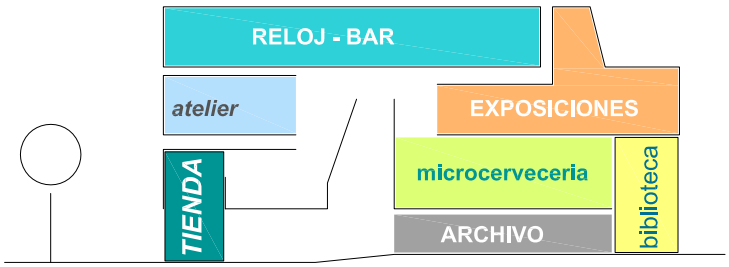
MICROCERVECERIA, en planta primera, tiene conexión visual con la pieza central, Es un espacio dinámico y flexible.
Espacio adaptable en el que se pueden organizar actividades gastronómicas. Tiene una pequeña cocina y una zona de degustación de cervezas. Servirá de comedor para el personal de oficinas.

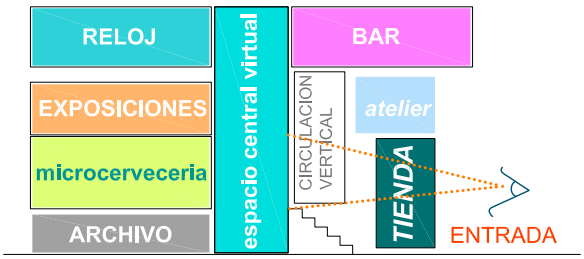
BAR y TERRAZA en planta bajo cubierta.
Se propone un espacio que "sale" de la pieza longitudinal. Abierto, flexible, con diferentes alturas para crear distintos ambientes.
Las proyecciones y las instalaciones invaden el expacio con la red de luces cubriendo la terraza y El reloj de Mahou en la zona opuesta.

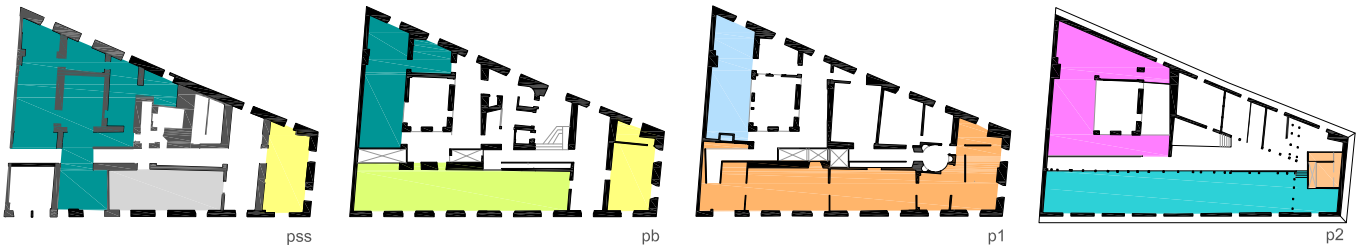
PROPUESTAS:

Se propone ampliar la biblioteca en planta Semisótano. Se plantea una escalera y un sistemas de estanterias de suelo a techo.

Se propone abrir en la pared medianera un hueco para dar acceso a la parcela perteneciente al Colegio Ntra Señora de la Paloma.
De esta forma se conectaría con la pieza longitudinal y se daría acceso directo al edificio desde una terraza de verano que propondría actividades al aire libre.







Quinto
aspectos generales

Materiales:

Se busca jugar con una dualidad nostalgia/retro.
La introducción de realidades aumentadas, proyecciones a tiempo real y los espacios interactivos relacionan el edificio con un paso hacia el futuro.
Pero no hay que olvidarse de la historia. El edificio nos contará su propio testimonio. Desnudaremos sus paredes y dejaremos el ladrillo visto. En contraste con los elementos digitales como pantallas y proyecciones.

Circulaciones:

La pieza longitudinal es la espina del proyecto y el contenedor de todas las funciones digitales.
Esta pieza nos conecta con el edificio y nos hace formar parte de su historia.
Desde la pieza central se accederá a todas las funciones principales del La Casa Ostwald.





Estructura:

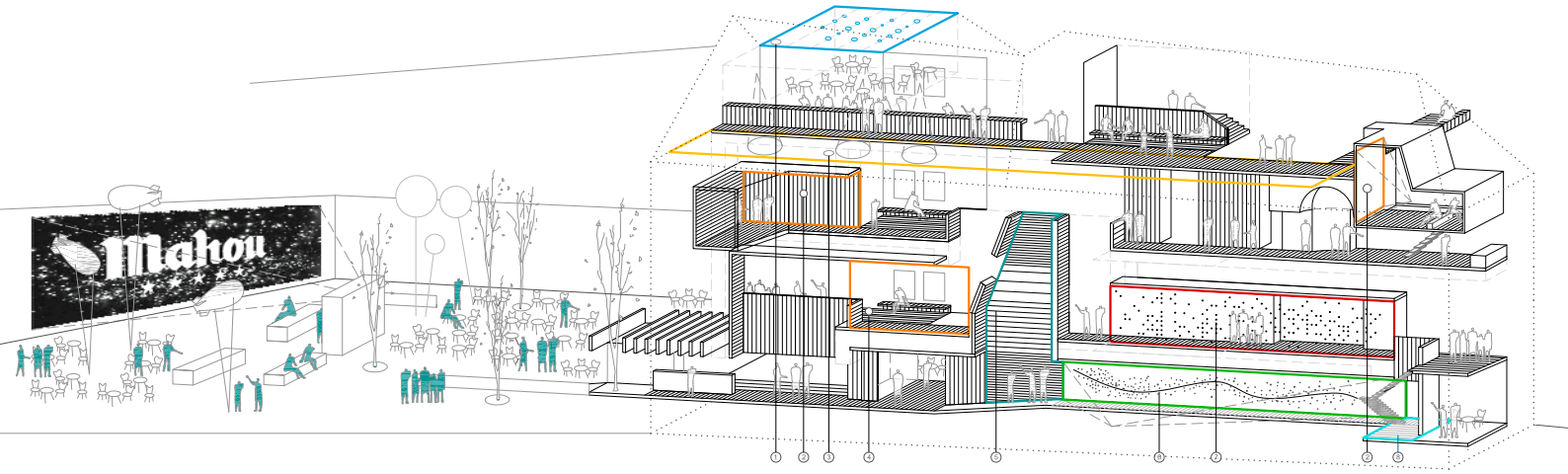
Se plantea abrir diferentes huecos para comunicaciones verticales y visuales. La pieza longitudinal hace un recorrido continuo por lo que es necesario quebrar el plano horizontal en diferentes puntos.





Sexto
espacios digitales

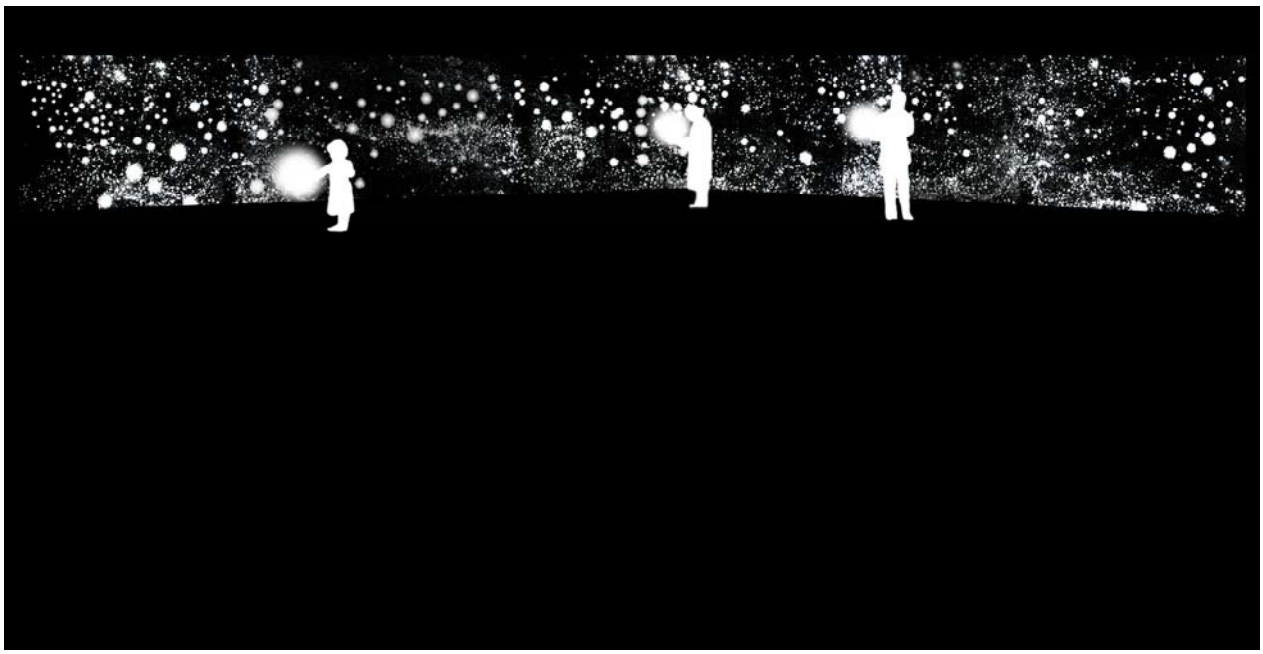
El invitado a la Casa Ostwald formará parte del espacio, de la nebulosa. Se informará a través de proyecciones y pantallas como interactuan los visitantes con el edificio.
Se utilizarán parámetros como densidad, flujos, producción etc...



Idea para una terraza en planta baja como prolongación de la pieza central.

La experiencia consiste en un recorrido elegido por el visitante en el que se encontrará con diferentes pantallas y proyecciones.
Estas instalaciones nos cuentan como funciona el edificio e integran al visitante en las actividades que tienen lugar en él.

1. Red de luces, Mahou en el Mundo y las exportaciones.
2. Proyección relacionada con el espacio de exhibicion.
3. Proyecciones sobre suelo, el reloj de Mahou.
4. Proyecciones sobre el muro de la microcerveceria.
   Estas proyecciones contarán la historia de Mahou.
5. Proyecciones sobre pared y pantalla de luces.
   Nos Informan sobre la densidad de visitantes en el edificio.
6. Proyecciones que relacionan el flujo de gente
   con la producción de cerveza a lo largo del dia.
7. Pantalla de luces que informa sobre el numero de visitantes
   en el edificio a tiempo real.
8. Modificacion de la biblioteca en un espacio a doble altura con dispositivos digitales para consulta.



Séptimo
instalación espacios digitales

Tendremos tres tipos de proyecciones.

1. En pantallas de luces.

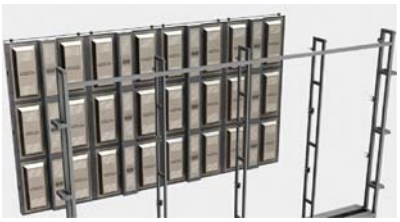
2. En pantallas a través de un proyector.

3. Realidad aumentada en la pantallas del movil.

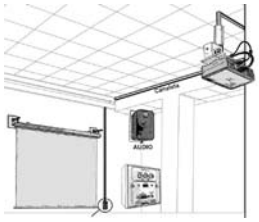
Para la instalación de pantallas de luces dejamos un espacio entre el muro y nuestra pieza. En este vacío se pueden colocar los cables necesarios a la instalación.

Para la instalación de proyectores seguiremos el mismo principio. Pensaremos el espacio necesario entre muros y forjados y la pieza longitudinal para la instalacion de los elementos necesarios a la proyección.

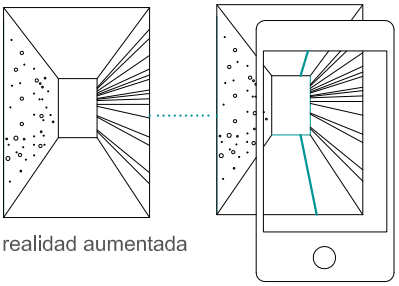
La realidad aumentada no necesita instalación. El visitante descargaría la aplicación y un modelo 3D asociado a nuestro espacio mostraría el recorrido elegido.



pantallas



proyectores



realidad aumentada

