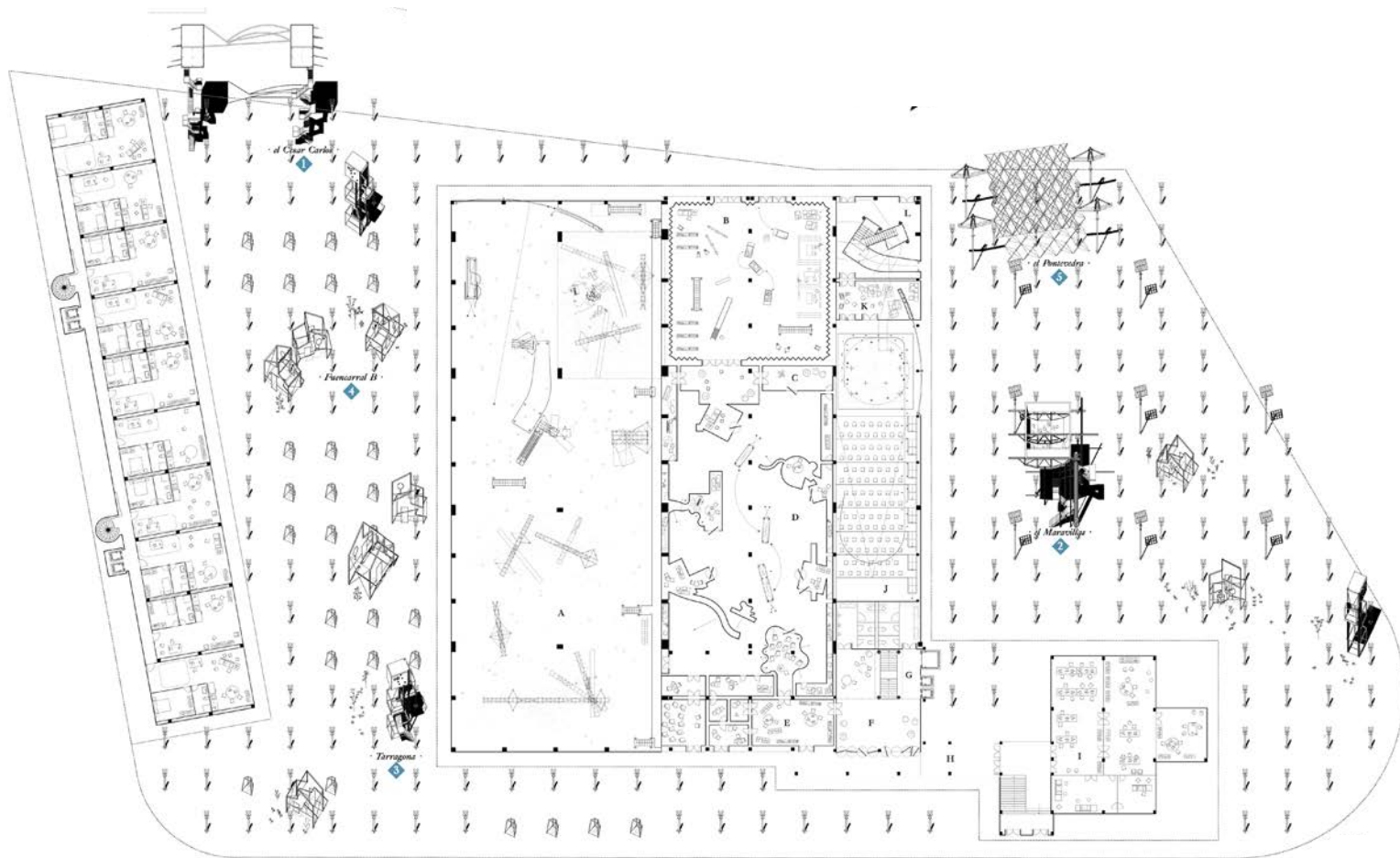


• *La Fábrica Cultural* •
{UN CENTRO COMERCIAL DE PROSUMIDORES}



MEMORIA



· La Fábrica Cultural ·

{ UN CENTRO COMERCIAL DE PROSUMIDORES }

ABSTRACT

Prosumidor

(del Inglés Prosumer)

1. adj. y s. Acrónimo formado por la fusión original de las palabras en inglés productor (productor) y consumer (consumidor).

Se trata de un término utilizado en ámbitos muy diferentes, desde la agricultura a la informática, la industria o el mundo de la afición.

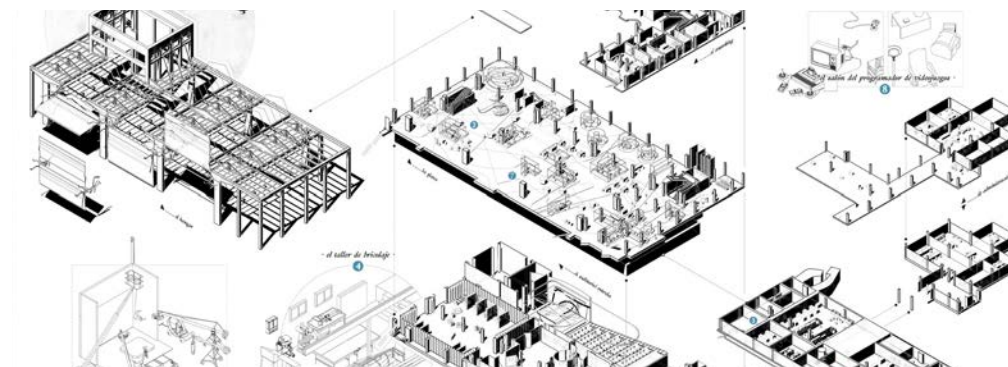
El comportamiento del prosumidor indica tendencias emergentes, tendencias que las organizaciones deben gestionar adecuadamente participando de forma activa en los medios 2.0 dando a conocer sus prácticas asociadas a la sostenibilidad, y adaptándose a los nuevos códigos de servicio.

Ante la necesidad de definir un programa para la antigua Fábrica Clesa de Alejandro de la Sota, se propone un uso altamente activador no sólo del área del proyecto en sí, sino de su entorno cercano: un Centro Comercial para Prosumidores.

A modo de Condensador Social, el nuevo programa para el edificio congrega una serie de usos que, hasta ahora dispersos por la ciudad de Madrid, se aglutinan en un solo edificio, funcionando casi a modo de centro comercial con programas que son considerados culturales.

Al igual que los bien recibidos Polideportivos Municipales, y con una gestión similar, el presente proyecto de Fábrica Cultural funciona como una pieza que proporciona múltiples servicios relacionados entre sí al congregarlos en un único lugar.

La gestión del edificio es la que determina su arquitectura. Mediante el abono de diferentes cuotas, los usuarios podrán disfrutar de los distintos usos y facilidades que se ofertan.



· *La Fábrica Cultural* ·
{ UN CENTRO COMERCIAL DE PROSUMIDORES }

CONCEPTO

Se identifican ocho tipologías de Prosumidores, es decir, de usuarios aparentemente amaterurs, que consumen y producen cultura al mismo tiempo.

En la ciudad contemporánea, estas tipologías de ciudadanos son altamente significativas, ya que en los últimos años han definido los nuevos modelos de consumo, mucho más enfocados a la customización, a lo singular y particular y a la diferenciación. Frente a la homogeneización del consumo en las décadas previas, este nuevo modelo de Prosumidores constituye nuevos nichos de mercado.

En el mundo contemporáneo, situaciones juxtapuestas plagan los rincones de la producción y exposición cultural. La sociedad contemporánea admite condiciones de confrontación en sus soportes de expresión. Es precisamente en los lugares tangenciales, aquellos descuidados por el proyecto moderno, donde la cultura ha encontrado nuevos lugares de expresión en los que lo heterogéneo y lo dispar son admitidos. Donde los conflictos son bienvenidos. Desde lo doméstico y lo cotidiano, la vida contemporánea ha generado todo un territorio de lugares, de situaciones, en las que producción y consumo cultural son simultáneos.

El término Prosumidor se aplica a aquellos usuarios que ejercen de canales de comunicación humanos, lo que significa que, al mismo tiempo que son consumidores, son a su vez productores de contenidos. Aunque originariamente el prosumidor no tiene fines lucrativos, sólo participa en un mundo digital de intercambio de información, la incorporación de este modelo a la sociedad de consumo ha hecho que se conviertan en una nueva tipología de intercambio económico más crítica y adaptable a los cambios del mercado, proporcionando una mayor estabilidad tanto de contenidos como de beneficios. Un ejemplo claro de los inicios del prosumo fueron la red páginas de tutoriales que instruyen a los usuarios a realizar ciertas tareas con el fin de impulsar el desarrollo y producción en la web.

La palabra “prosumidor” describe perfectamente a millones de participantes en la revolución del Web 2.0, ya que son cada vez más las personas involucradas que suben información a la red y a su vez son consumidores de la misma, creando así un abanico de información en todos los sentidos. En esta Web 2.0 podemos encontrar numerosos proyectos centrados en la figura del prosumidor.

No es un término nuevo sino una expresión que se convertirá en la norma durante los próximos años; ya está siendo utilizada por compañías como Sony, para describir a usuarios de cámaras de vídeo que crean sus propios documentales con el fin de compartirlos. Así, el término se aplica también a nuevas tecnologías que ofrecen facilidad y compatibilidad con el usuario.

Es evidente que esta tendencia de producir y consumir, se debe al contexto digital en que vivimos, donde el desarrollo de la tecnología, aplicada a las redes de comunicación, permite tener mayor acceso a cualquier tipo de información, sin que las barreras geográficas sean un impedimento.



· La Fábrica Cultural ·

{ UN CENTRO COMERCIAL DE PROSUMIDORES }

La aparición de herramientas complejas pero de fácil uso o de tecnologías amigables (cámaras de video, cortadoras de pasto, etc.) han incentivado el traspaso de actividades antes realizadas por terceros de forma remunerada, hacia la actividad prosumidora y el trabajo para uno mismo.

Este proyecto propone un Centro Comercial para el Prosumidor en Madrid, es decir, una pieza que aglutina todos los usos y facilidades que requieren las tipologías analizadas de este tipo de consumo en Madrid potenciando y optimizando las relaciones entre ellas.

PROPUESTA

El planeamiento se resuelve de manera clara mediante cuatro elementos: el hotel, la fábrica, el parking subterráneo y el paisajismo.

Una matriz se dispone para regular el espacio, interrumpida por mobiliario, farolas solares así como bandas de lucernarios que introducen luz natural al parking soterrado. La sección de estos lucernarios se toma de las cerchas del edificio rehabilitado.

El tratamiento paisajístico es especialmente relevante ya que incorpora Cinco tipos de Artefactos que extienden el programa de La Fábrica a sus alrededores. Estos artefactos están diseñados como un homenaje a Alejandro de la Sota, constituyendo cinco postproducciones o remix de sus obras más significativas. Véase: Fuencarral B, Maravillas, Tarragona, Pontevedra, César Carlos.

El programa de La Fábrica Cultural se organiza en torno a las Dos Naves Centrales del edificio de de la Sota.

La Nave Oeste se comporta como aglutinadora de todo el programa compacto. En un nivel de acceso se resuelven los programas relacionados con la gran escala: talleres, platós de rodaje audiovisual y un pequeño auditorio que también sirve de hall y conexión con las plantas superiores cuando no está en uso.

En la primera planta, denominada “la Pastilla”, debido a su escaso canto, se incorporan todos los usos de pequeña escala: salas de ensayo y grabación, habitaciones de youtubers, cocinas, salas para programadores... Así como todos los recursos técnicos: máquinas de control numérico, corte láser, impresión 3d, etc.

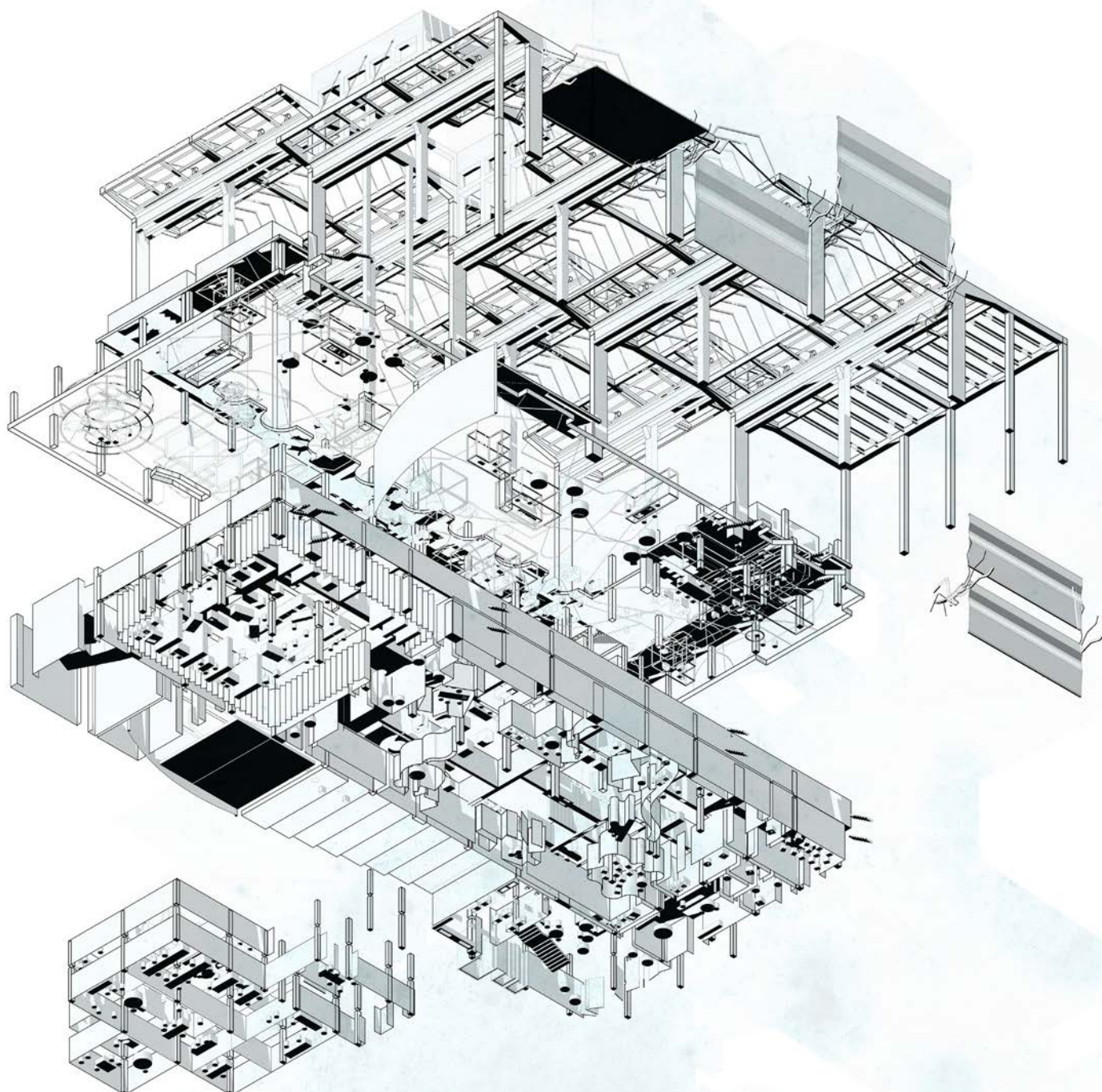
Sobre esta planta se ubica “La Plaza” un espacio abierto y polivalente que se comporta como una plaza cubierta y en el que hay elementos para albergar tiendas Pop-Up de alquiler diario o semanal y pequeños puestos de cafetería/restaurante para su gestión a cortísimo plazo. Inmediatamente sobre ella se resuelve el programa de espacios de CoWorking y en las terrazas el de huerto urbano.



· La Fábrica Cultural ·

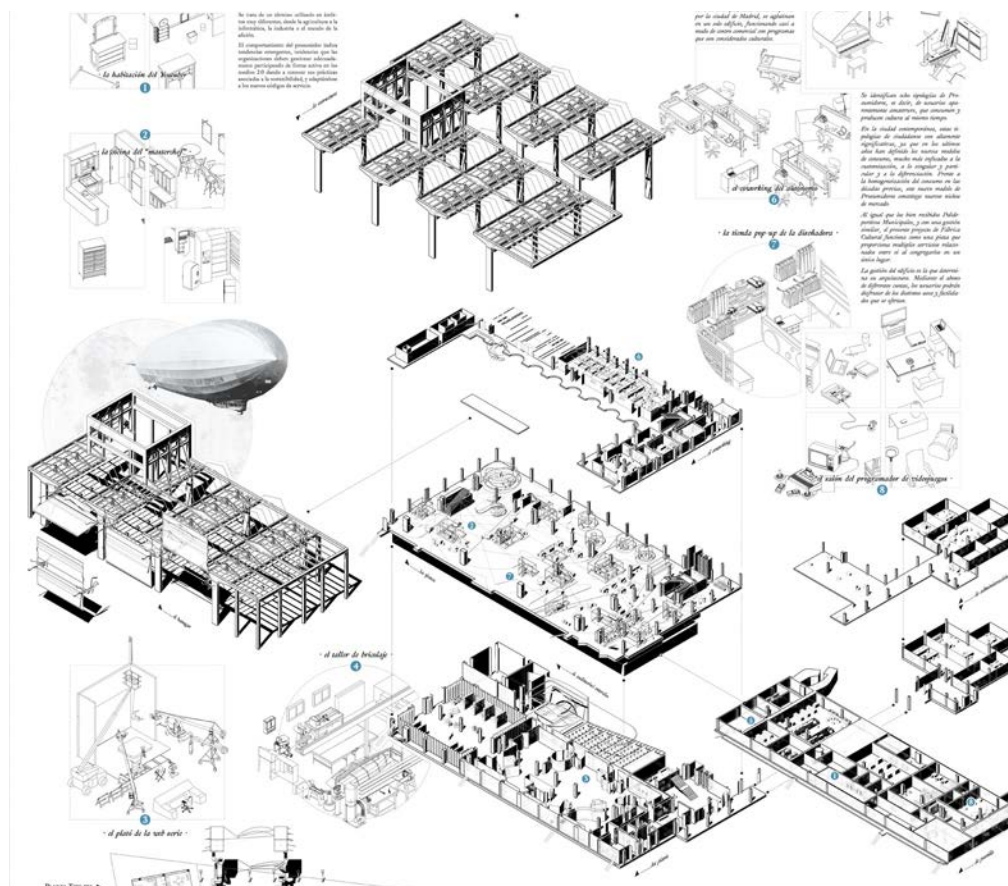
{ UN CENTRO COMERCIAL DE PROSUMIDORES }

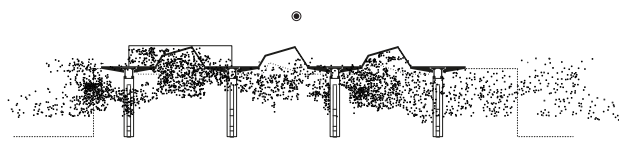
La Nave Este, por contra, se deja totalmente vacía. Un espacio polivalente neutro que permite la organización de grandes eventos y la reprogramación continua cada semana: conciertos, ferias, exposiciones, eventos, fiestas y un largo etcétera.





Resuelta mediante una membrana de ETFE rigidizada y descolgada por una carpintería secundaria que prácticamente no toca la cubierta de Alejandro de la Sota y respeta la memoria Histórica del edificio pero permite resolver y acomodar nuevos usos.



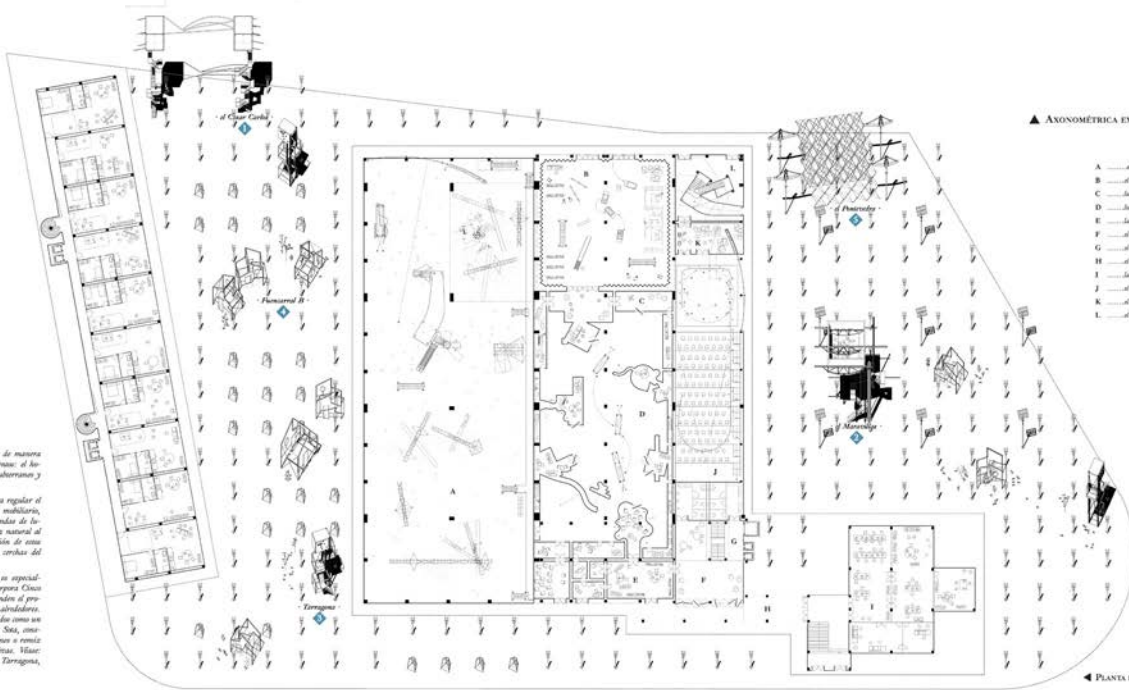


· La Fábrica Cultural ·

{ UN CENTRO COMERCIAL DE PROSUMIDORES }

CUADRO DE SUPERFICIES

PIANTA TIPO DEL PROGRAMA HOTEL



▲ AXONOMETRICA EXPLOTADA escala 1/350

- A el Hangar
- B el Taller Seta
- C las Talleres Languis
- D las plantas de auditorio
- E las salas de montaje y producción
- F el Hall Secundario
- G el Nudo de Comunicaciones
- H el punto
- I las oficinas de la administración
- J el auditorio que a veces se utiliza
- K el backstage
- L el Hall Principal

▲ PANTA DE SITUACIÓN escala 1/350

El planeamiento se resuelve de manera clara mediante cuatro elementos: el hotel, la fábrica, el parking subterráneo y el paisaje.

Una matriz se dispone para regular el espacio, interrumpida por edificios, formados sobre así como bandas de los servicios que rodean las zonas del parking subterráneo. La acción de una luminaria se suma de las curvas del edificio establecido.

El tratamiento paisajístico es especialmente relevante ya que incorpora cinco tipos de edificios que extienden el programa de la Fábrica a sus alrededores. Estos edificios están diseñados como un homenaje a Aliprés de la Seta, considerando cinco producciones o ramas de sus áreas más significativas: Vaseo, Plasmacel R, Mavetela, Tarragona, Puerceda, Clear Carlo.

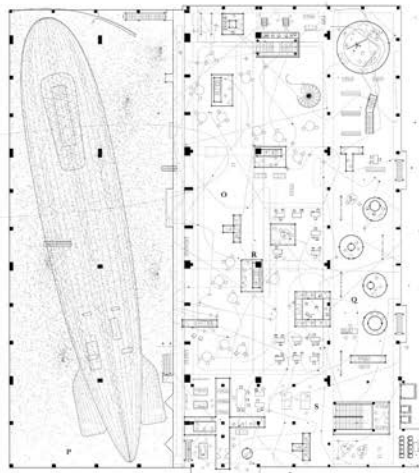
- J el auditorio que a veces se utiliza
- K el backstage
- L el Hall Principal
- M la Administración
- N el Hall Superior

EL PROGRAMA DE "LA FÁBRICA"

- 1 las salas de ensayo
- 2 la Gran Cocina Comedor
- 3 las salas de grabación
- 4 los vestuarios
- 5 las salas de ensayo de los programadores
- 6 las salas individuales
- 7 las salas de los estudios

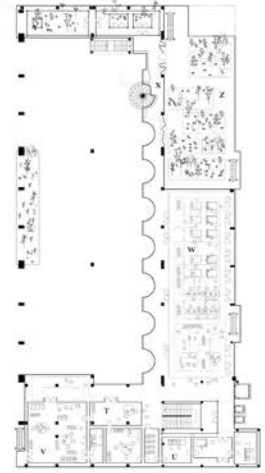


▲ PANTA PRIMERA [+1,63] escala 1/350



▲ PANTA SEGUNDA [+4,33] escala 1/350

- O la Plaza central
- P la Sala sobre el Hangar
- Q las salas Pop-Up
- R el Hall Secundario
- S la sala de ocio
- T las salas de impresión
- U la gran sala de ensayo
- V el backstage
- W las salas de ensayo
- X los estudios de ensayo
- Y el backstage
- Z el teatro urbano



▲ PANTA TERCERA [+7,71] escala 1/350

PRESUPUESTO

El desglose del presupuesto de ejecución material del proyecto se estima en las siguientes cifras y de acuerdo con los siguientes capítulos y porcentajes:

	<i>NOMBRE</i>	<i>EUROS</i>	<i>%</i>
Capítulo 1	Derribos	313.850,00	2,00
Capítulo 2	Cimentación	784.625,00	5,00
Capítulo 3	Estructura	1.020.012,50	6,50
Capítulo 4	Cubierta - impermeabilizaciones	784.625,00	5,00
Capítulo 5	Restauración forjados y fachadas	1.490.787,50	9,50
Capítulo 6	Interiores, acabados y particiones	3.216.962,50	20,50
Capítulo 7	Cerrajerías	627.700,00	4,00
Capítulo 8	Instalaciones agua saneamientos	1.176.937,50	7,50
Capítulo 9	Instalaciones electricas	1.569.250,00	10,00
Capítulo 10	Calefacción, aire acondicionado	2.118.487,50	13,50
Capítulo 11	Instalaciones especiales	706.162,50	4,50
Capítulo 12	Varios	392.312,50	2,50
Capítulo 13	Urbanización	863.087,50	5,50
Capítulo 14	Seguridad y salud	313.850,00	2,00
Capítulo 15	Control de calidad	313.850,00	2,00
Total		15.692.500	100,00

FABRICA	8570 m ²	Presupuesto por m ² = 915 €/m ²
HOTEL	5625 m ²	Presupuesto por m ² = 775 €/m ²
URBANIZACIÓN	6120 m ²	
PARKING SOTERRADO	5730 m ²	

