



- CARAVACA HACKLAB -

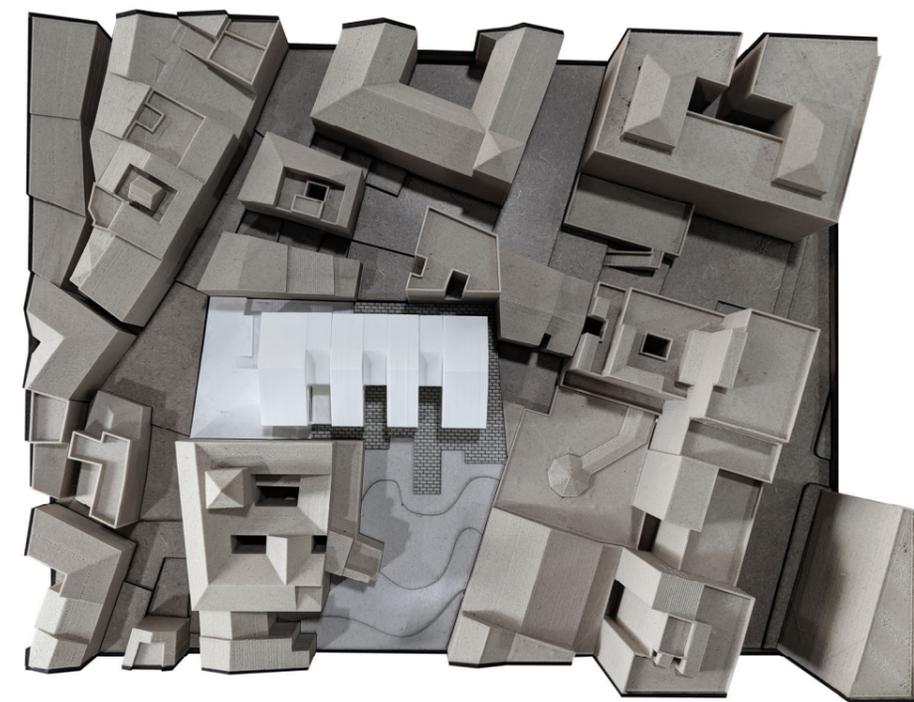
Centro de Aprendizaje Libre en Caravaca

MEMORIA DESCRIPTIVA

ETSAE // Alumno: Miguel D. Narea Delgado // Tutor: Juan Pedro Sanz Alarcón



1.	INTRODUCCIÓN. Trabajo Fin de Grado.	3
2.	ACERCAMIENTO al lugar.....	4
2.1.	Ciudades Santas.....	4
2.2.	La Comarca del Noroeste.	5
2.3.	Población.	5
3.	LA CIUDAD. Caravaca de la Cruz.....	6
3.1.	Desarrollo urbano.....	6
3.2.	Casco Histórico.	6
4.	EL LUGAR. PALACIO DE LA ENCOMIENDA.....	7
4.1.	Condicionantes del emplazamiento.....	7
4.2.	Preexistencia. El Palacio de la Encomienda.....	7
5.	EL PROYECTO_CARAVACA HACKLAB.....	8
5.1.	Centro de Uso Inter – generacional.....	8
5.2.	Definición.....	8
5.3.	Caravaca Hacklab.....	8
5.4.	Tradición y novedad.	8
5.5.	Talleres DIY.....	8
5.6.	De Artesanos a Makers.....	8
5.7.	Eje intercambiador.	8
6.	ESTRATEGIA.....	9
7.	LA IMAGEN DEL EDIFICIO.....	10
8.	ESPACIOS DE INSPIRACIÓN Y RELACIÓN.....	11
9.	PLANOS_reducción A3.....	12



1. INTRODUCCIÓN. Trabajo Fin de Grado.

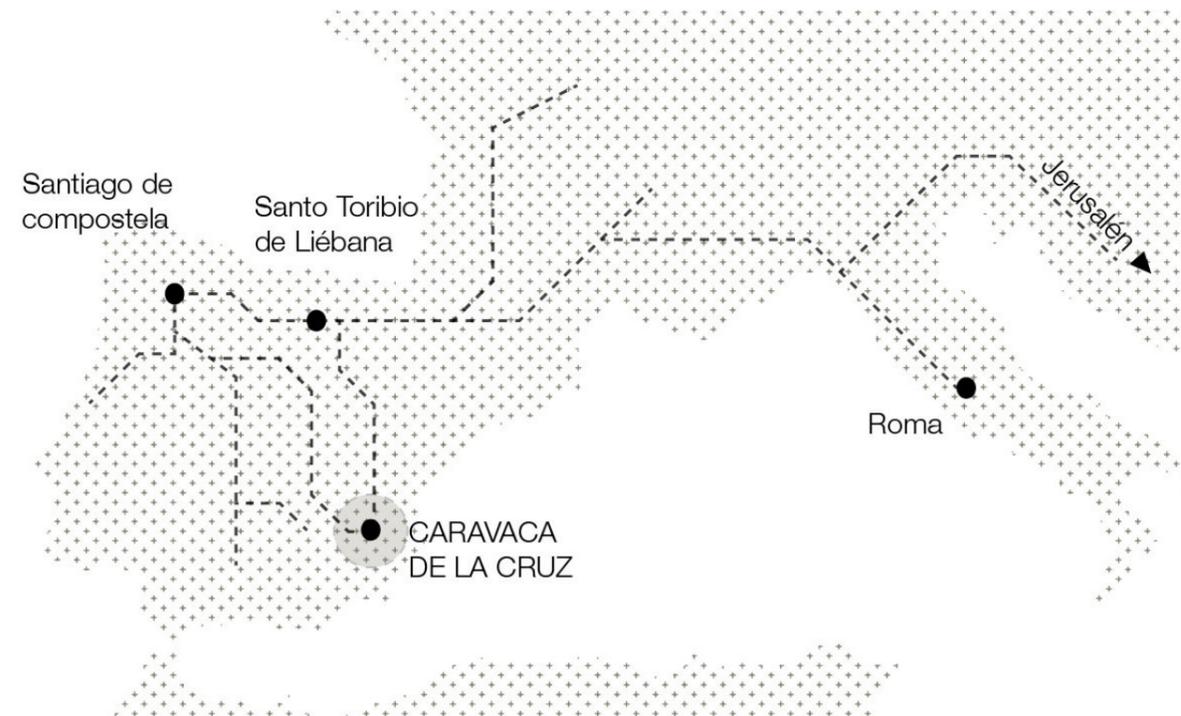
Se propone como tema genérico del Trabajo Fin de Grado la realización de un centro híbrido desde el punto de vista funcional, de tal forma que convivan usuarios de distintas generaciones. Mediante esta propuesta se busca la convivencia de arquitecturas que disuelvan los límites programáticos con el fin de redensificar los centros históricos de los municipios de la Región de Murcia. El trabajo tiene por objetivo, en general, dialogar con las edificaciones patrimoniales del centro de Caravaca de la Cruz; y en particular, abordar la propuesta de ampliación del Palacio de la Encomienda. Se propone el desarrollo de un proyecto en los ámbitos no edificados que conforman una de las manzanas históricas más importantes del centro de la ciudad.

2. ACERCAMIENTO al lugar.

2.1. Ciudades Santas.

La ciudad de Caravaca de la Cruz es una de las cinco Ciudades Santas del mundo, junto con Roma, Jerusalén, Santiago de Compostela y Santo Toribio de Liébana. La concesión por parte de la Santa Sede de Roma a la Basílica-Santuario para celebrar el Año Jubilar a perpetuidad cada siete años y concederá indulgencia plenaria a los peregrinos que acudan a Caravaca ese año. El primero de ellos tuvo lugar en el año 2003 y a él asistió el papa Benedicto XVI.

En el año del Señor de 1231, un hecho prodigioso convirtió a Caravaca en escenario de un acontecimiento mágico de extraordinaria importancia y que habría de marcar para siempre a la ciudad y sus habitantes: la milagrosa aparición del lignum crucis. Desde el siglo XIII, la ciudad se convierte en símbolo de la Cristiandad, un lugar al que comienzan a peregrinar desde diversos puntos de la geografía.



En el año del Señor de 1231, un hecho prodigioso convirtió a Caravaca en escenario de un acontecimiento mágico de extraordinaria importancia y que habría de marcar para siempre a la ciudad y sus habitantes: la milagrosa aparición del lignum crucis. Desde el siglo XIII, la ciudad se convierte en símbolo de la Cristiandad, un lugar al que comienzan a peregrinar desde diversos puntos de la geografía.



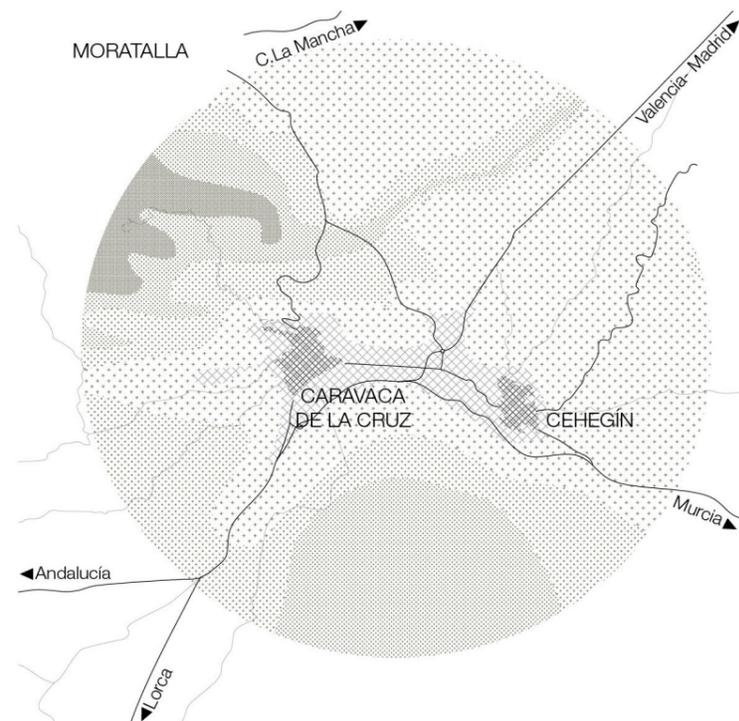
2.2. La Comarca del Noroeste.

El Noroeste es tierra de contrastes: grandes páramos, campos de viñedos y cereales, arrozales y elevaciones montañosas, como el macizo de Revolcadores, el más alto de la región. Su historia tiene orígenes tan remotos como el Paleolítico y aquí se encuentra una importante ciudad romano-visigoda, Begastri (Cehegín); Caravaca, Ciudad Santa, con su Santuario consagrado a la Vera Cruz; Bullas, cuna de un excelente vino, recrea -junto a Cehegín- su pasado al hilo de sus torreones y blasones. Calasparra, con sus célebres explotaciones de arroz con Denominación de Origen y el paso premuroso por sus tierras del cauce del río Segura, pleno de vitalidad, y Moratalla, con su casco histórico intrincado y lleno de misterio, completan el elenco de municipios de esta comarca.

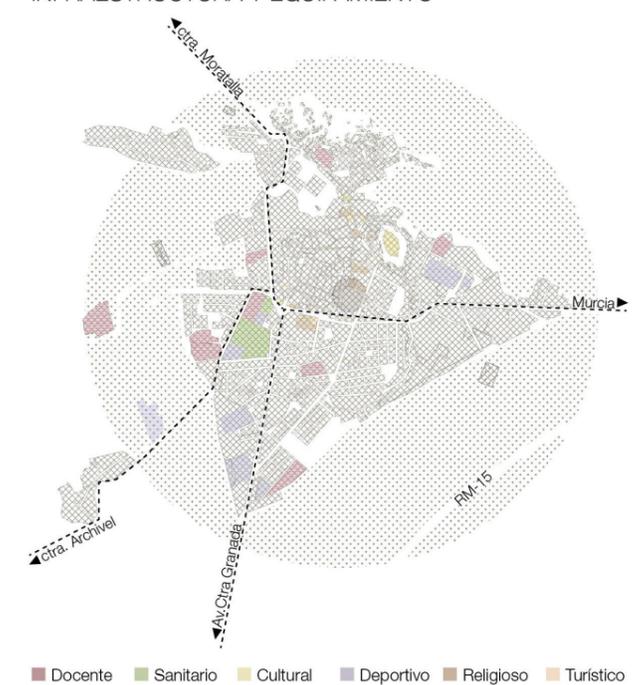
Su condición territorial, situada en zona montañosa del interior, lejos de los tradicionales núcleos de tránsito, convierte a estos lugares en enclaves destacados del resto de la geografía murciana. Como lugar de intersección entre lo manchego, lo castellano y lo andaluz, el Noroeste alberga un sinfín de elementos culturales y tradiciones dignos de conocer de cerca.

2.3. Población.

Caravaca se encuentra en una fase de expansión. Los factores que lo explican son la inmigración económica del turismo residencial y el empuje de la ciudad tras la construcción de la autovía y la organización de planes turísticos ambiciosos, relacionados sobre todo con la imagen de Caravaca como Ciudad Santa.



INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO





3. LA CIUDAD. Caravaca de la Cruz.

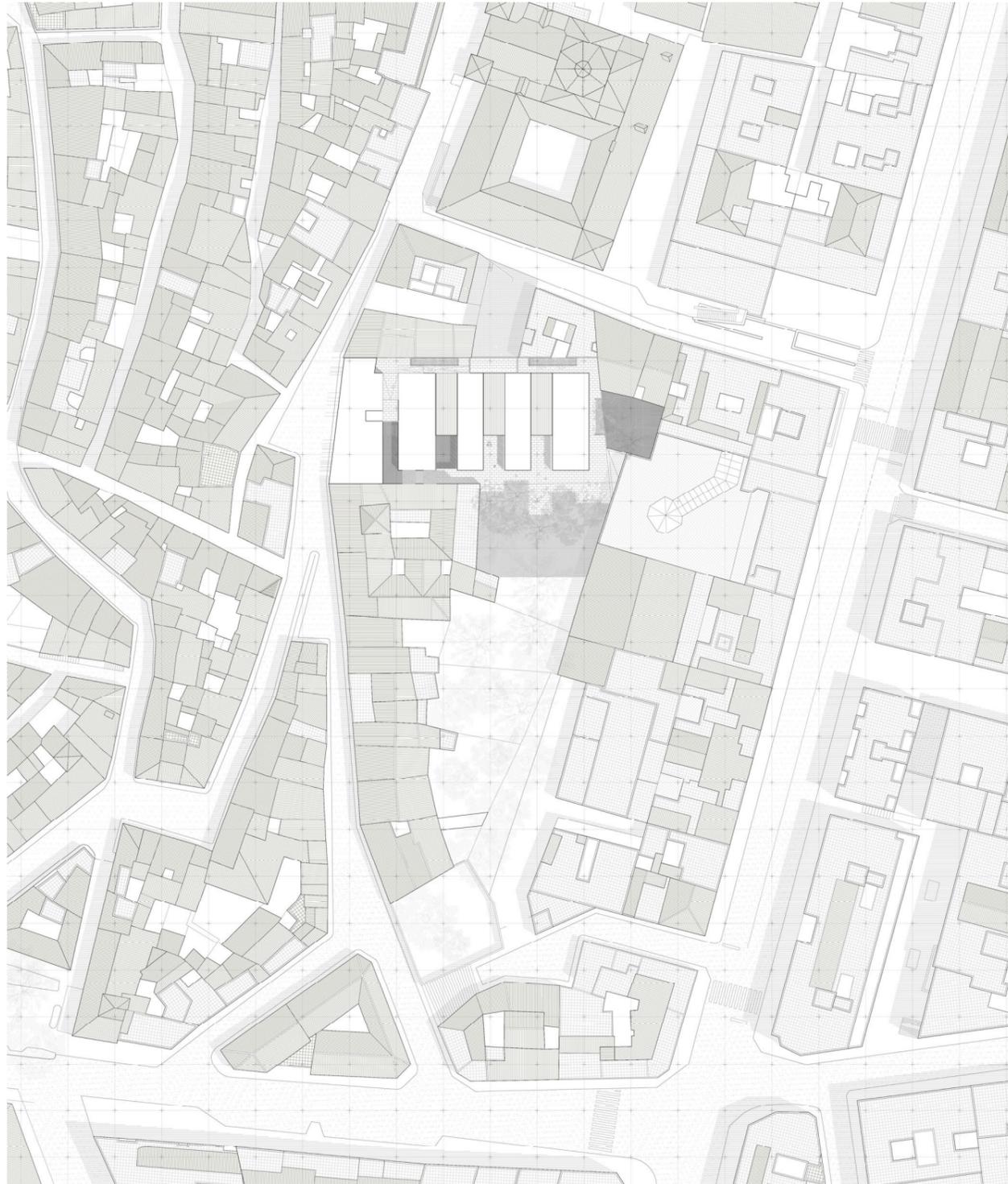
3.1. Desarrollo urbano.

La configuración de la ciudad ha ido evolucionando entorno al promontorio del castillo como punto clave central y en dirección sur-oeste predominantemente, con algunos desarrollos más dispersos al norte, más recientes hacia el este, y dejando libre el noreste debido a la excesiva pendiente. La expansión del asentamiento original delimitado antes de 1500, ha sido notable especialmente en los últimos años del siglo XX, coincidiendo con el boom inmobiliario y turístico de la época.

La construcción masiva de las últimas décadas entorno a los ejes principales de la Gran vía, la carretera de Murcia y las zonas de El Llano, han configurado una ciudad muy distinta a la original, no solo en su morfología sino también en su sociedad.

3.2. Casco Histórico.

El núcleo histórico de la ciudad data de la época feudal en la que varias órdenes religiosas decidieron ubicarse en la villa de la "Vera Cruz". El progresivo aumento de las peregrinaciones fue dando a conocer las bondades de esta ciudad y contribuyendo al mismo tiempo al desarrollo de la misma al crear unas nuevas necesidades de acogimiento y relación entre la diversidad poblacional. Iglesias, monasterios y conventos hicieron las veces de focos de la cultura y la actividad urbanas en sus inicios, por lo cual se recogen en un entorno de protección BIC junto con otros espacios y construcciones relevantes.



4. EL LUGAR. PALACIO DE LA ENCOMIENDA

4.1. Condicionantes del emplazamiento

El lugar donde se propone la intervención es uno de los cinco entornos propuestos por el P.E.R.I.P. como zona para la regeneración de la ciudad. Debido a sus incómodas proporciones y avanzada degradación, el patio de manzana posterior a la Casa-Palacio de la Encomienda se presenta como un entorno hostil, arrinconado y abandonado que, a pesar de su privilegiada ubicación, está desconectado del desarrollo de la actividad urbana.

El espacio libre de la parcela forma parte de un vacío intersticial dentro del trazado irregular de la trama tradicional del casco antiguo. El acceso principal se realiza por la calle Rafael Tejeo aunque existe la posibilidad de conectar transversalmente la actuación con el resto de vías colindantes de la parcela, más aun teniendo en cuenta que todas ellas son del tipo semipeatonal debido a lo angosto, sinuoso y desnivelado de las mismas. Se presenta por tanto una oportunidad de inclusión y visibilización de este entorno actualmente colonizado por una vegetación invasiva en descontrol, para que pueda pasar a formar parte del plan socio-cultural de la ciudad. Esto está motivado no solo por su localización, sino por la importante reminiscencia patrimonial que enmarca este emplazamiento de un modo aparentemente discreto e infravalorado dado su lamentable estado de conservación. Se trata de la que fue una de las encomiendas más ricas de la corona de Castilla, aunque en la actualidad sea difícilmente reconocible su esplendor.

4.2. Preexistencia. El Palacio de la Encomienda.

Sustituyendo a las antiguas casas de la Tercia, esta construcción se erige en 1802 como almacén de víveres agrícolas y administración de los impuestos. De estilo barroco, a penas se conservan la fachada, el zaguán y el corredor principal y las bodegas, debido principalmente a los cambios a titularidad privada y a uso residencial que se introdujeron en el siglo XX.

5. EL PROYECTO_CARAVACA HACKLAB.

5.1. Centro de Uso Inter – generacional.

Se propone la realización de un centro híbrido desde el punto de vista funcional, de tal forma, que convivan usuarios de distintas generaciones. Mediante esta propuesta se busca la convivencia de arquitecturas que disuelvan los límites programáticos con el fin de redensificar los centros históricos de los municipios de la Región de Murcia.

5.2. Definición

<<Un centro intergeneracional es un espacio construido en el que, de manera intencionada, personas de distintas generaciones comparten servicios y programas, e interaccionan periódicamente tanto a través de actividades planificadas y estructuradas como de encuentros formales y espontáneos.

El objetivo fundamental de un centro intergeneracional es hacer posible, de forma fácil y orientada, que distintas generaciones se encuentren.>>

5.3. Caravaca Hacklab.

Se plantea crear un centro con esas premisas de manera que se plantea centro de aprendizaje libre en el que el taller artesano es el punto de partida: CARAVACA HACKLAB.

Partiendo del taller como experiencia social, se busca promover entornos de trabajo sanos y alegres donde cada segmento generacional puede aportar y colaborar. con el fin de promover entornos de trabajo sanos y alegre.

5.4. Tradición y novedad.

Se suele relacionar la artesanía con la tradición tanto en la elaboración, en el trabajo manual, así como en la jerarquía del conocimiento. El conocimiento va en una dirección: del maestro al discípulo.

No obstante, en un HACKLAB el conocimiento es transversal, en todas las direcciones y con ello se consigue un aprendizaje activo y compartido que genera un ambiente social de integración e igualdad.

5.5. Talleres DIY

Cada generación vive su tiempo y desarrolla habilidades y acumula experiencia a lo largo de su vida. En un taller artesano tradicional, estos conocimientos y experiencia se transmiten del maestro al discípulo, de manera unidireccional. No obstante, no es el modelo de taller que se plantea. Basándonos en el movimiento DIY, hazlo tú mismo, y en la cultura del conocimiento, se busca generar talleres donde el conocimiento se transmita en todas las direcciones y sentidos entre individuos.

5.6. De Artesanos a Makers.

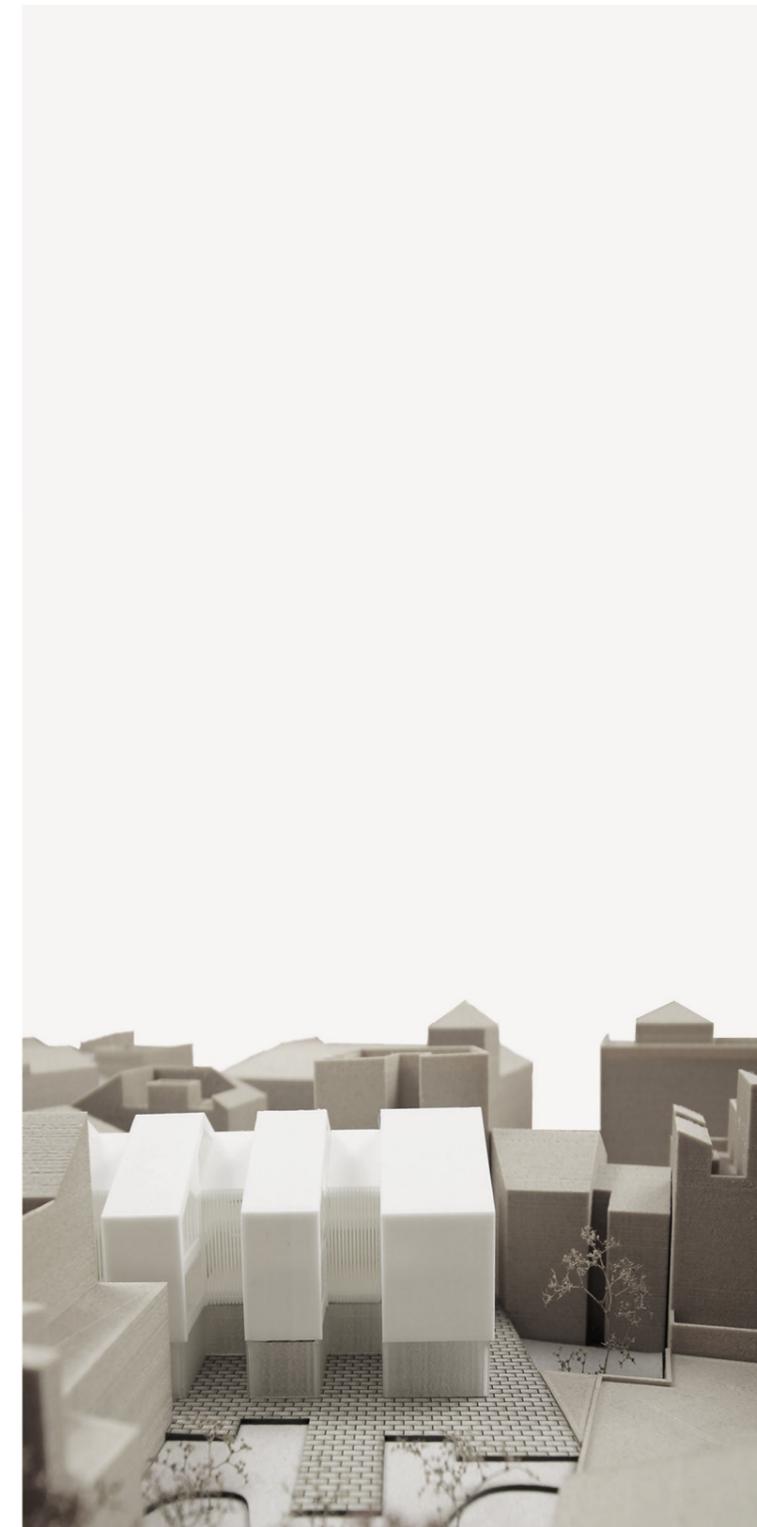
La cultura de la artesanía no ha muerto, ha evolucionado. El avance de la tecnología y el poder acceder a maquinaria de manera más fácil ha generado una nueva generación de artesanos: los MAKERS. Estos no buscan talleres aislados sino espacios colaborativos como coworkings, donde los conocimientos se intercambian independientemente de la edad.

Mezclar los conocimientos y experiencia de una persona mayor con las nuevas habilidades y dominio tecnológico de una persona joven en un mismo espacio, conlleva al enriquecimiento mutuo. Generaciones unidas por el espíritu creativo.

5.7. Eje intercambiador.

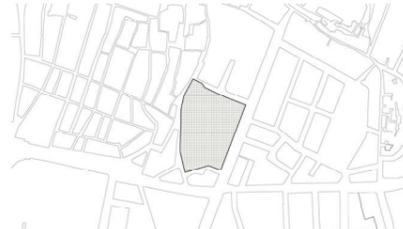
Los talleres y espacios de trabajo estarán comunicados por un espacio central, un eje que permite visuales en todas las direcciones.

En este eje, existen espacios donde exponer los trabajos hechos en los talleres. De manera aparentemente casual, un usuario estaría recibiendo estímulos creativos todo el tiempo; pero no es casualidad, es causalidad. Con la configuración del espacio central se busca esto, el intercambio de estímulos, así como el intercambio de conocimientos.



6. ESTRATEGIA

EL LUGAR



EMPLAZAMIENTO. El emplazamiento se encuentra en el casco antiguo de Caravaca de la Cruz, en el borde entre éste y el ensanche, entre lo antiguo y lo nuevo.



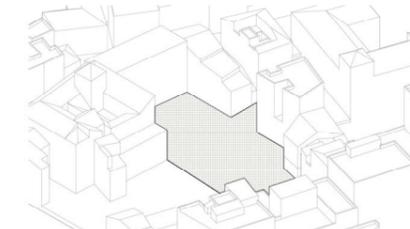
EJE VERDE. La manzana presenta una fisura en la trama urbana. Se ha convertido en un eje verde que parte la manzana en dos y a una escala menor, es un punto singular donde se encuentran edificaciones antiguas con edificios contemporáneos.



EJE VERDE. El eje verde divide lo nuevo y lo viejo manteniéndose atemporal y sirviendo de encuentro amable, de colchón verde. El borde no es un límite, es una oportunidad.

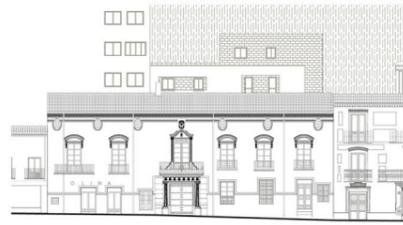


PATIOS. El emplazamiento es el antiguo huerto-patio de la Encomienda. La vegetación es inexistente.

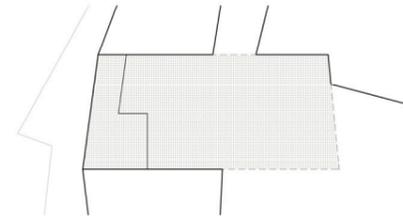


ENTRE MEDIANEAS. El lugar de actuación se encuentra entre fachadas traseras de edificios. Está enclaustrado entre paramentos verticales de un valor estético menos cuidados que las fachadas a calles principales.

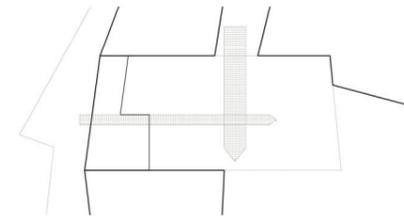
PREEXISTENCIAS



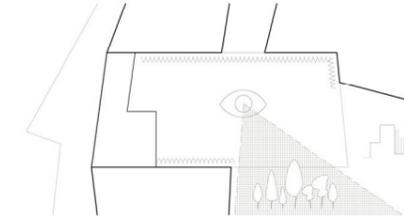
EL PALACIO. El Palacio de la encomienda era un edificio con un uso principal de almacenaje, situado en lo que antiguamente era la senda o camino de Granada. Actualmente el edificio está incluido en el ámbito de protección del Casco Antiguo de Caravaca de la Cruz, cuyo PERI se encuentra en revisión, con catalogación de grado excepcional.



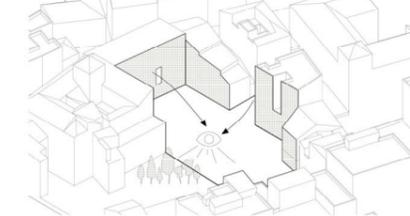
LA HUELLA. La huella del edificio en el emplazamiento, su ocupación, se remite a la edificación alineada a la calle Rafael Tejero. El resto, antiguo huerto, actualmente es un vacío urbano.



ACCESOS. Al emplazamiento se puede acceder desde la Encomienda, por la Calle Rafael Tejero y presenta otro acceso por la Calle Cuesta de la plaza, que es una vía perpendicular a la Gran Vía, arteria principal de Caravaca. Estos dos puntos de acceso servirán de ejes donde apoyar la trama que configurará el equipamiento.

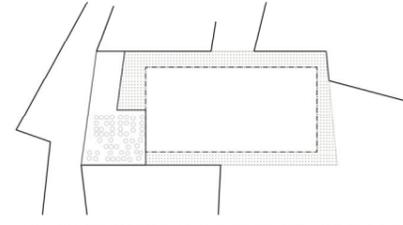


VISUALES. Prácticamente, tres de los linderos del lugar son medianeras de edificios colindantes en un estado de conservación no óptimo. Parte del límite sur está decorado por la vegetación del patio de manzana.

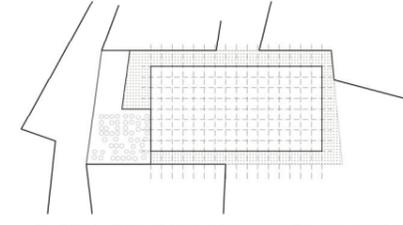


GEOMETRÍAS. Las geometrías preexistentes, los accesos al lugar y las visuales serán condicionantes fundamentales en la generación de un nuevo equipamiento urbano.

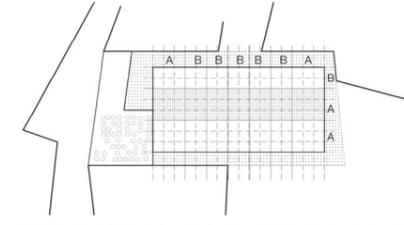
ESTRATEGIA Y MODULACIÓN



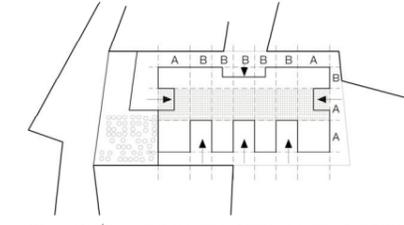
EL BORDE. La primera decisión del proyecto es separarse de los bordes colindantes, de manera que se genere una cámara de aire, un vacío que nos permita alejarnos de las irregularidades preexistentes y crear unas reglas propias.



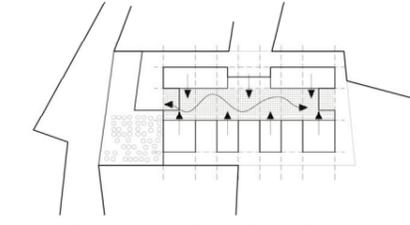
TRAMA. Definido el perímetro y la huella del edificio, se busca una trama que nos permita modular el edificio y generar los espacios necesarios para el satisfacer el programa.



BANDAS. A partir de la trama previa, se genera una nueva subtrama. Este nuevo paso, permite categorizar el proyecto en bandas. La banda central es el eje principal del proyecto. Es el espacio público dentro del equipamiento.



ROMPER EL PERÍMETRO. Se llevan a cabo suscripciones que rompen la regularidad del perímetro y generan huecos que marcan los accesos.



EJE INTERCAMBIADOR. La banda central del edificio se convertirá en uno de los espacios fundamentales. Es un eje intercambiador, un eje donde ocurren encuentros, servicio del trabajo realizado en los espacios que vertebran.

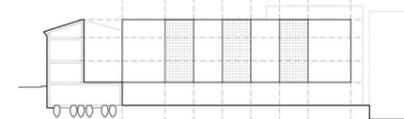
VOLUMEN Y ESPACIO



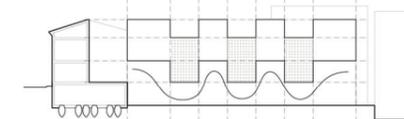
EL PENTAGRAMA. El palacio de la Encomienda y sus estratos nos servirán como guía para marcar los niveles del nuevo edificio. Se generará un pentagrama de niveles.



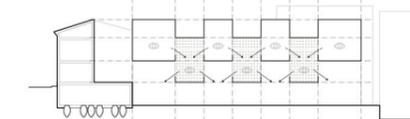
ZÓCALO. Al igual que el proyecto se separa de los elementos colindantes, se busca también que éste se separe visualmente del suelo. El zócalo del edificio se materializará con una hoja exterior de perfiles de vidrio en U, UGLASS, con el fin de buscar esa sensación de ingravidez.



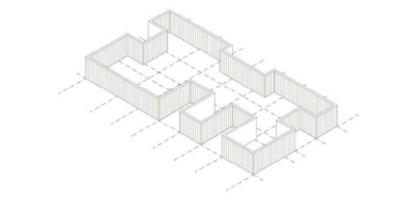
BANDAS. De igual manera que en planta, el espacio en sección se organiza en bandas que albergarán el programa del proyecto.



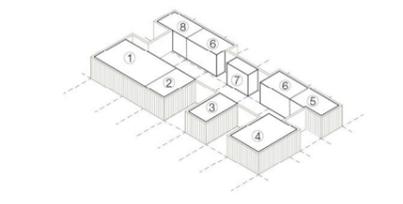
COMPRESIÓN/DESCOMPRESIÓN. A lo largo del eje intercambiador, y en la secuencia de acceso al edificio, se produce una sensación de que el espacio se comprime en una banda, y se descomprime en la siguiente.



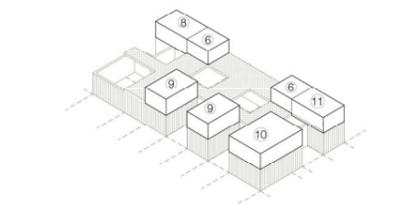
VISIÓN GLOBAL. La configuración en sección del eje intercambiador permite que este espacio de encuentro tenga estímulos visuales en todas las direcciones, estímulos que puede servir de inspiración casual a los usuarios. Se debe pasar de la casualidad a la causalidad.



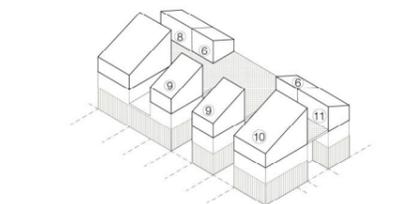
ZÓCALO. Piel ligera. Sensación de ingravidez.



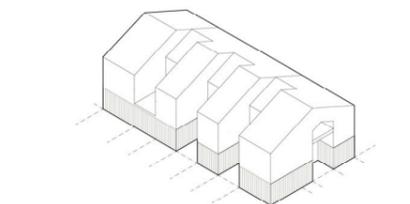
PLANTA BAJA. 01_sala conferencia, 02_sala auxiliar conferencia, 03_oficina administración, 04_área reláx, 05_cafetería, 06_núcleo de comunicaciones, 07_mostrador, 08_aseos.



PLANTA PRIMERA. 01_sala conferencia, 02_sala auxiliar conferencia, 03_oficina administración, 04_área reláx, 05_cafetería, 06_núcleo de comunicaciones, 07_mostrador, 08_aseos.

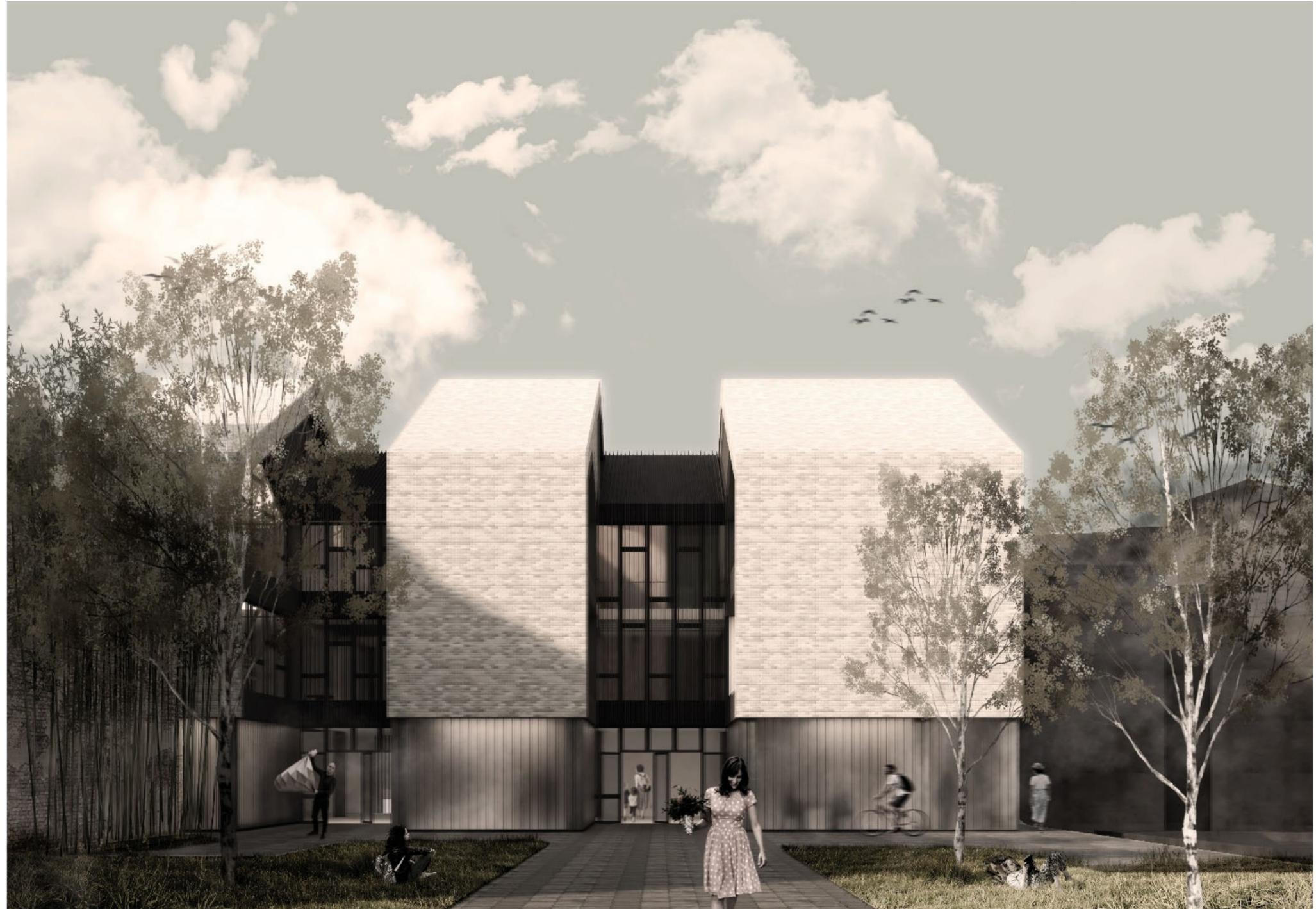


PLANTA SEGUNDA. 01_sala conferencia, 02_sala auxiliar conferencia, 03_oficina administración, 04_área reláx, 05_cafetería, 06_núcleo de comunicaciones, 07_mostrador, 08_aseos.

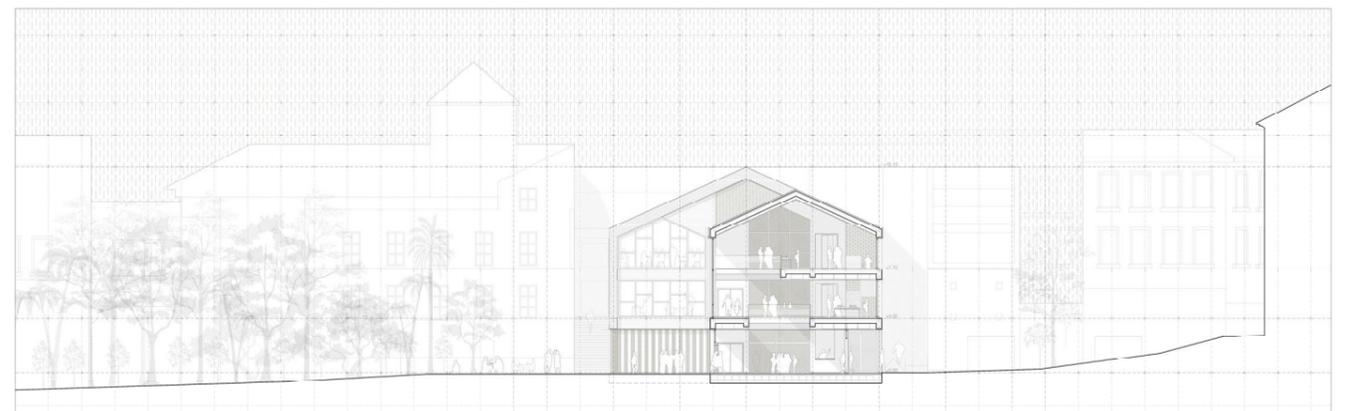


VOLUMEN FINAL. El resultado final

7. LA IMAGEN DEL EDIFICIO



8. ESPACIOS DE INSPIRACIÓN Y RELACIÓN.



9. PLANOS_reducción A3

L.01 TERRITORIO
L.02 SITUACIÓN
L.03 EMPLAZAMIENTO
L.04 IMAGEN GENERAL
L.05 PROGRAMA Y ESTRATEGIA
L.06 PLANTA BAJA
L.07 PLANTA PRIMERA
L.08 PLANTA SEGUNDA
L.09 AXONOMETRÍA
L.10 IMAGEN INTERIOR
L.11 SECCIÓN CONSTRUCTIVA
L.12 AXONOMETRÍA CONSTRUCTIVA
L.13 IMAGEN EXTERIOR
L.14 ESTRUCTURA I
L.15 ESTRUCTURA II
L.16 INSTALACIONES I
L.17 INSTALACIONES II