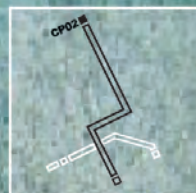


Nombre de la obra: Museo Interactivo Concepción (MIC)
Lugar: Valle Paicaví, Concepción
Mandante: Municipalidad de Concepción
Financiamiento: Municipalidad de Concepción (obra heredera del pabellón nacional Expo Lisboa 1998)
Inmobiliaria Arucas
Fecha: 2002



ARQUITECTURAS DEL SUR

CP02



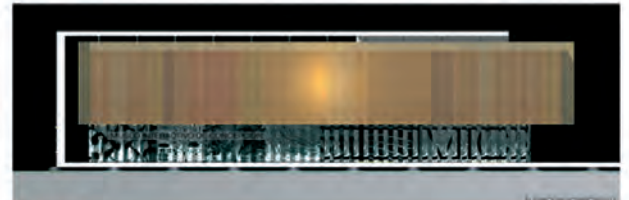
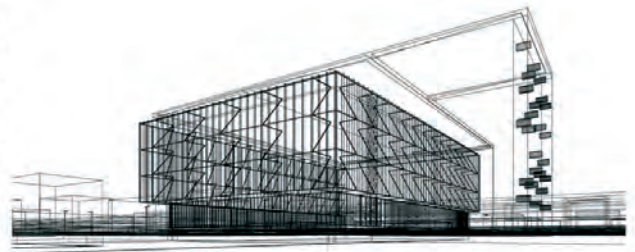
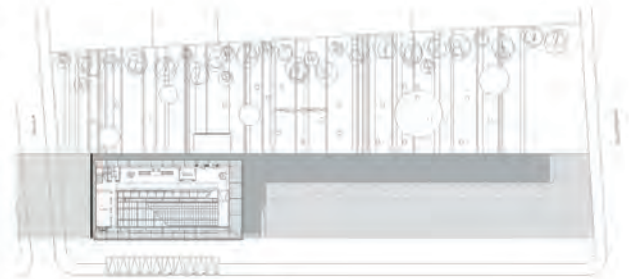
Arquitectos:

Humberto Eliash / Abel Erazo /
 Andrés Cavieres / Nicolas Norero
 / Paula Versalovic / Angella
 Viterbo

EXTRACTO DE LA MEMORIA PRESENTADA EN EL CONCURSO

La ciudad de Concepción se ha caracterizado por la fuerte influencia del modernismo en sus principales edificios institucionales, y, especialmente por tratamiento de algunos de sus espacios públicos más representativos. Fue del análisis de sus espacios públicos y de sus dinámicas de ocupación que extrajimos las principales directrices de este proyecto. La pregunta entonces fue como diseñar una envolvente que no fuera pasiva en el hecho de "guardar" un museo, sino que fuese capaz de abrirse y relacionar su contenido y significado con un nuevo contexto? Como articular un 'objeto' cultural genérico (sin lugar) con un contexto social específico. Fue en esta dirección que se establecieron los siguientes objetivos:

1. El museo debe integrarse al medio, generando un lugar de encuentro cultural que manifieste fuertemente su identidad de arquitectura publica.
2. La piel / envolvente debe transmitir el sentido de la exhibición interior del museo, así como su función cultural, artística y educativa. Una envolvente que sea capaz de interactuar tanto con las personas como con el lugar, es decir, una ENVOLVENTE MEDIÁTICA. De ahí surgen entonces 3 envolventes, que se relacionan con el contexto en tres escalas diferenciadas: La primera envolvente hace referencia al "container" que trajo el pabellón desarmado desde Lisboa, la cual se transforma en un embalaje que se desdobla conceptualmente sobre el paisaje, revelando así su contenido. Este "embalaje abierto" es el que interactúa con el entorno, generando una vereda cultural que atraviesa el parque en un recorrido hasta el museo - A esta envolvente la definimos como referencia a la ESCALA URBANA. La segunda envolvente es una piel mediática que define el museo como objeto tecnológico - ESCALA CULTURAL. La tercera envolvente resulta ser una piel hermética, que genera el cerramiento inmediato del volumen a nivel del basamento, y que también juega un papel interactivo, al establecer una relación háptica (tacto) con el habitante - y la que consideramos como referencia a la ESCALA HUMANA.



2 FOTOGRAFIA DEL LUGAR OCTUBRE 2005





02

Arquitectos:
 Christian Beros Contreras /
 María Loreto Flores / Andrés
 Schulz / Juan Antonio Bustos.

EXTRACTO DE LA MEMORIA PRESENTADA EN EL CONCURSO

Abordamos el proyecto como parte de una idea general para nuestro país, lograr la continuidad del territorio mediante la descentralización de la cultura, signo vinculante y distintivo cuyas divisiones y fronteras no siempre coinciden con las administrativas, es más, a veces las superan. En este marco la arquitectura opera formalizando los continentes, estaciones de la cultura, que recrean imágenes, reciclan recuerdos y concretan ideas. Así, este proyecto hace posible la confirmación de la que la cultura la educación y la arquitectura, son más que actividades separadas, complementos de la ciudad y el paisaje.

_tres coordenadas culturales

CONTEXTO NACIONAL

Refiere a la red cultural ligada al eje principal en la formulación de la chilenidad, eje N-S dentro del cual se reconoce Concepción por su categoría de segunda ciudad metropolitana y estación cultural de transición con el sur extremo. Retomando esta condición, la propuesta llama a consolidar este potencial remarcando la presencia del museo como Elemento Referente y orientador para el sur de Chile.

CONTEXTO REGIONAL

Refiere a la red cultural del eje O-P junto al recorrido del Bío-Bío, macro región que se extiende de cordillera a mar, dentro de la cual Concepción se hace cargo como punto intermedio. La propuesta reafirma la inflexión situándose en un punto entre Concepción y Talcahuano, entre la ciudad y su puerto, transformándose en un espacio de Pausa y Traspaso.

CONTEXTO LOCAL

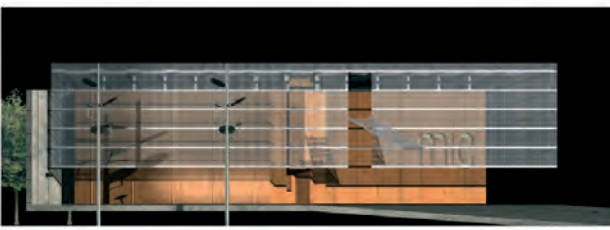
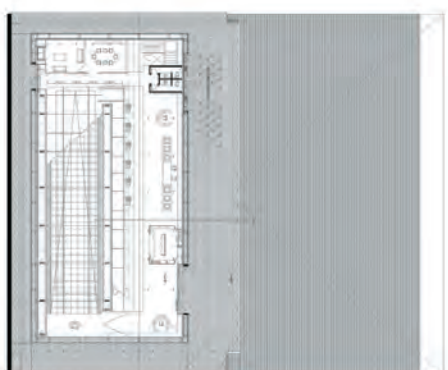
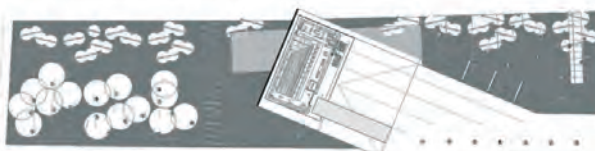
Refiere a la red cultural interurbana, conurbación centripeta que sitúa a Concepción como centro indiscutido de servicios pero valora la complementariedad de su periferia. La intervención considera la situación del edificio en una zona residencial, entre dos plazas, que reciben como una mano el volumen del museo a modo de caja de sorpresas, configurando una Plaza de encuentro.

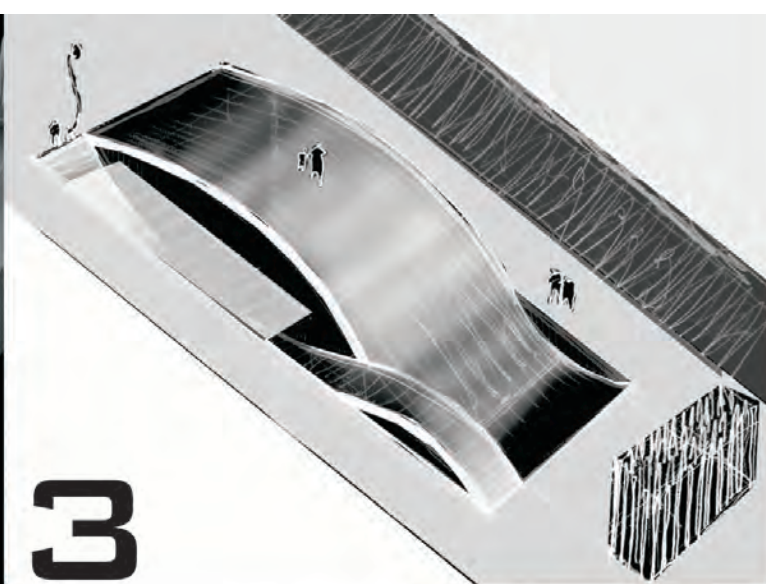
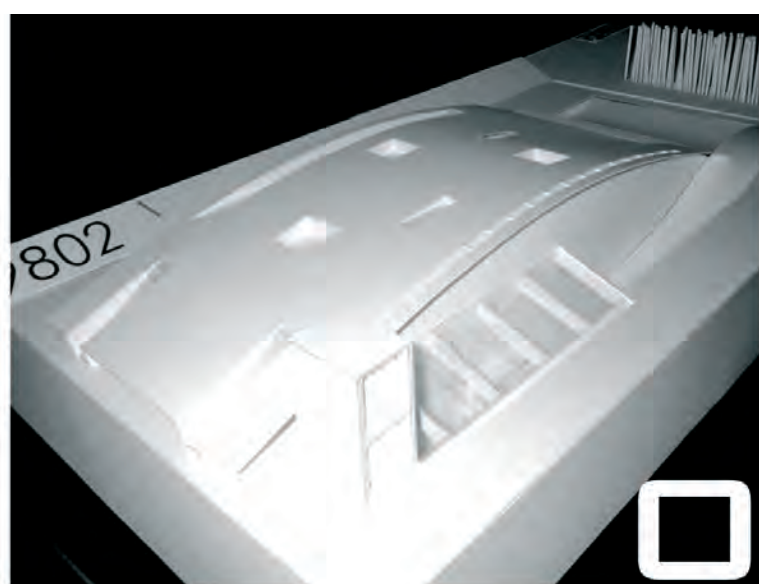
_el proyecto

Un interior resistente al desgaste de lo cotidiano cuya forma autónoma y sin vínculos formales con nada exterior, dota de una forma visible a la variedad y organización temporal de los acontecimientos culturales de la 8ª región.

ESTRATEGIA

- Territorialización de las coordenadas culturales en base a las cuales se diseñó la plaza, se posicionó el volumen y se orientó su acceso principal
- Contextualización de la expresión material del volumen y su plaza y la formalización de su envolvente de acuerdo a los materiales, colores y texturas de la región y la ciudad en especial.





03

Arquitectos:
Fabiola Godoy / Nicolás Sáez

EXTRACTO DE LA MEMORIA PRESENTADA EN EL CONCURSO

La propuesta decide, ante el encargo, sólo **INTERVENIR** el sitio donde descansaría el volumen que alberga la interioridad del pabellón, más que otorgar una vestimenta a ésta caja negra.

La necesidad de re-cubrir el volumen-caja presuponía a nuestro entender el deseo de otorgar una imagen externa que daría el rostro visible al interior de tal volumen, deseo que desataría múltiples posibilidades con la sola posibilidad de definir el cómo acceder al pabellón e interiorizarse en el y donde emplazar al volumen total en la extensión de la plaza. Así la propuesta desecha la idea de maquillar el volumen pre_establecido y decide **OCULTARLO**, entendiendo que la riqueza de esta caja radica en su interior, el cual desarrolla una espacialidad esencialmente escenográfica que es dramatizada y develada por luz artificial. Esta nula relación con el exterior es fundamental para entender el valor de lo **OCULTO** que establece en nuestra propuesta una primera manera de acercamiento al pabellón para luego descubrir su interioridad y pasar desde un **SUELO VISIBLE** a un **SUB_SUELO**, que oculta y desafía a des_cubrir.

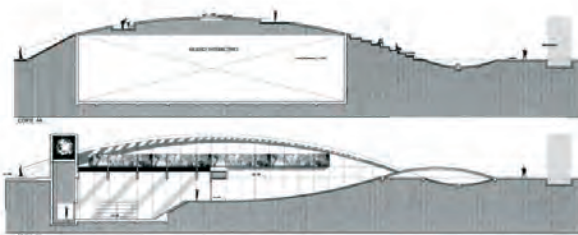
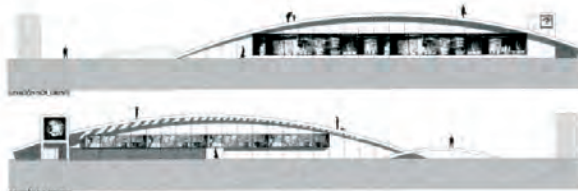
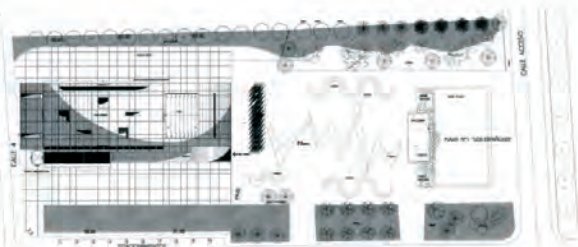
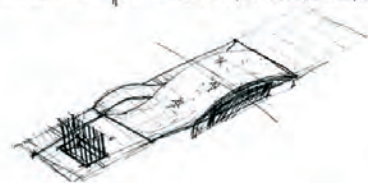
INTERVENIR el sitio dado era además entender el entorno del Valle Paicavi y su futuro crecimiento residencial, tal visualización determinaba lo valioso de los terrenos **VACIOS** destinados a áreas verdes o de simple desahogos de recreación, de deporte o de ocio. Así el **SUELO** del lugar adquiriría el valor de **SOPORTE** para las múltiples posibilidades de ocupación y una visionaria actitud de explanada cultural con la llegada del pabellón y su nuevo apelativo de museo interactivo.

El **SUELO** entonces es el que se **INTERVIENE** adaptando su morfología al volumen hostil que ingresa para quedarse, pero de tal manera de mantener su continuidad como lo es el de suelo plaza o futuro sitio cultural y recreacional.

Se decide entonces **PLEGAR** la superficie de este **SUELO**, semi_ocultando el volumen-caja. El **GESTO** proporciona la solución a lo anteriormente planteado y entrega además una **NUEVA** utilización del suelo como un **PLIEGUE**, que **OCULTA** y protege al pabellón, y que además es soporte vivencial de la actividad urbana a la cual sirve.

Planteamos:

Planteamos una **PLAZA ELEVADA** que acoja la diversidad de posibilidades para una **INTERACCION** con sus moradores, siendo el **SOPORTE** en blanco que provoca su ocupación y vivencia en torno a una excusa, la visita al **MIC**.



3 FOTOGRAFIA DEL LUGAR OCTUBRE 2005

