

Emplazamiento urbano

Urban site

Descripción

El museo se emplaza entre el parque Olaya Herrera y el espacio público propuesto del colector Egoyá, por esto el proyecto es el encargado de crear una conexión urbana importante en la ciudad de manera transversal utilizando 3 predios cada uno con distinta temática, buscando a través del espacio público recuperar la zona y generar una identidad de la ciudad mostrando su historia y sus costumbres de una manera interactiva.

Criterios

El proyecto tiene como premisa generar una conexión en la ciudad, este fue uno de los criterios para Tomar la decisión de dejar la primera planta libre y así lograr un parque-museo que no solo mejore una conexión en la ciudad sino que a través de ella plantee actividades que interesen al ciudadano común y motiven a habitar su ciudad.

La forma de la implantación parte básicamente de la idea de conectar tres puntos con un elemento claro, conceptualmente se tomó la forma de un ferrocarril y se aplicó a todo el proyecto.

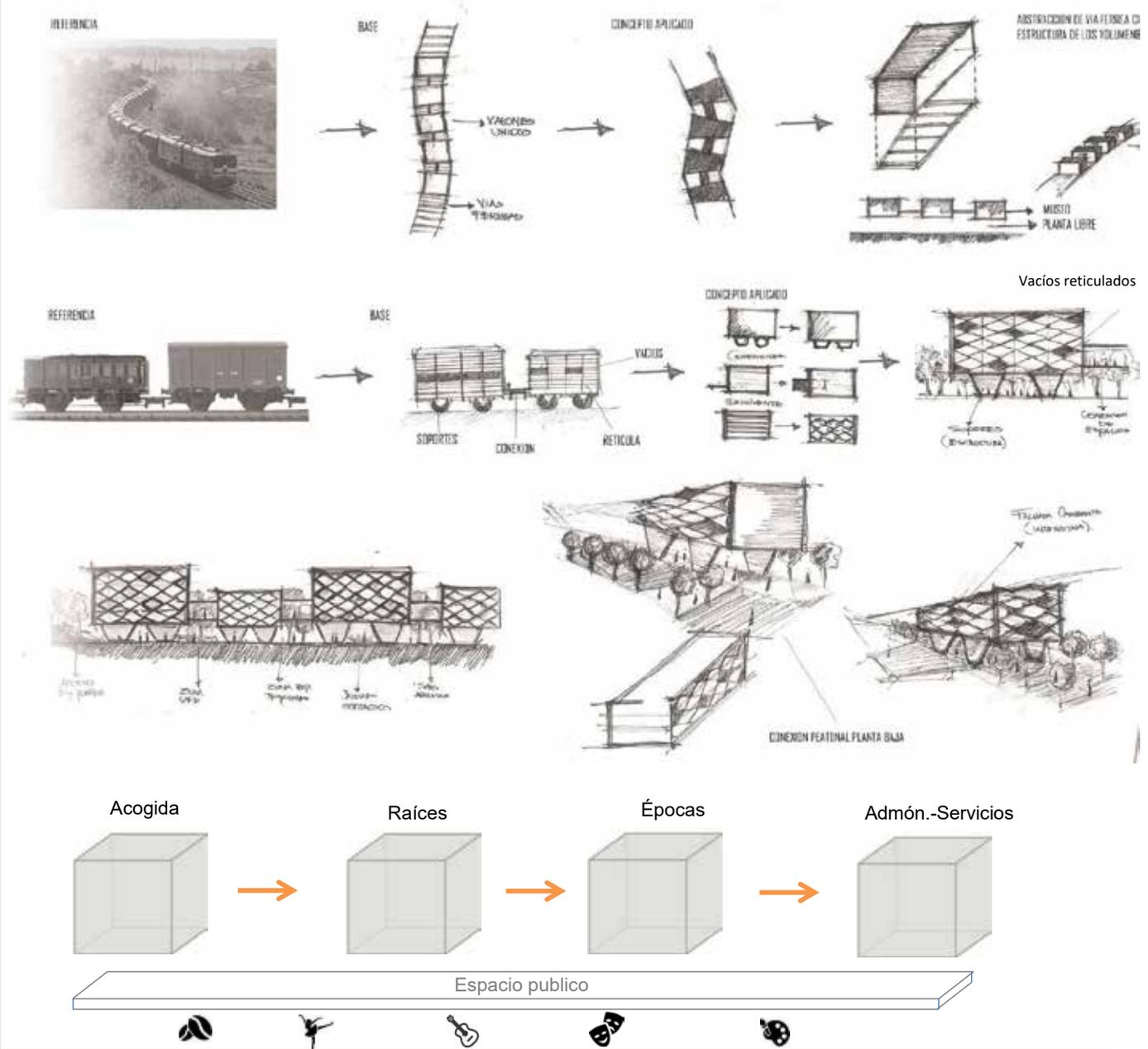


Concepto

El concepto principal del museo parte del ferrocarril, ya que se tomaron sus principales características y se interpretaron en el proyecto de manera conceptual, logrando así evocar un elemento histórico y representativo de la ciudad, y darle un sentido más profundo al museo, más que solo unos volúmenes que contienen algo, al contrario la idea es que cada elemento tenga un significado y parte de algo con sentido histórico y emocional.

Características

El proyecto está compuesto por 4 volúmenes que se conectan entre sí por un puente acristalado, cada volumen tiene una vocación que lo identifica y así mismo define su configuración espacial. El volumen de acceso se caracteriza por ser muy público allí se encuentra la tienda y las taquillas acompañados de zonas de espera, los volúmenes de exhibición son amplios y cuentan con mobiliario para la interacción de las personas y las obras, y por último el volumen administrativo cuenta en su segundo nivel con oficinas y zonas aptas para que el edificio funcione.



Vocación

El museo combina la ambigüedad de la historia con ámbitos modernos como la tecnología, esta última se incluye en todos los ámbitos del proyecto y se usa como una herramienta para transmitir de manera interactiva y entretenida aspectos como la historia de la ciudad, el ferrocarril y un sin número de hechos que han marcado a Pereira, de este modo durante el recorrido por el museo, no solo se observan hechos sino que se viven y se interactúa con ellos.

Usuario

El diseño fue pensado para todo tipo de público por esto se plantean actividades flexibles que sean atractivas tanto para jóvenes como adultos.

En el espacio público se generan actividades que van desde leer un libro acostado, admirar exposiciones de artistas locales, hasta interactuar con una pantalla inteligente. Todo esto busca que el museo se convierta en un sitio de interacción social sin ningún tipo de exclusiones.

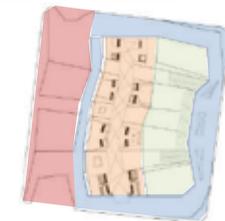
En el interior del museo el usuario experimenta un viaje en el tiempo, conociendo sus raíces y recorriendo los hechos más importantes de la ciudad a través de proyecciones, hologramas y todo tipo de alta tecnología.

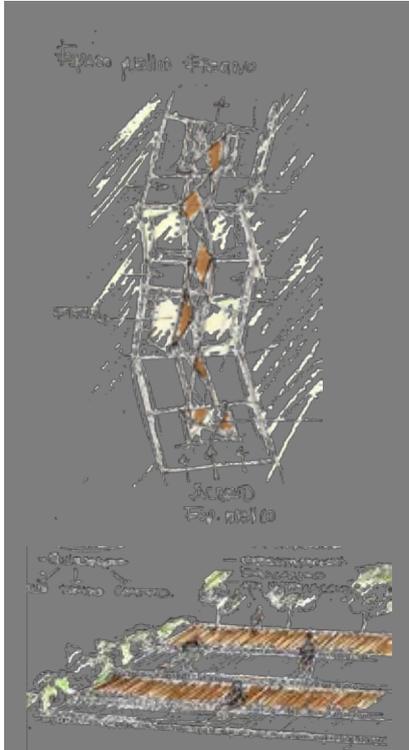
NIVEL 1 - ESPACIO PUBLICO



- ① Recibimiento
- ② Exhibiciones temporales
- ③ Monumento simbólico
- ④ Zona para comer
- ⑤ Cafetería
- ⑥ Plazoleta cultural
- ⑦ Exhibiciones temporales
- ⑧ Exhibiciones temporales
- ⑨ Exhibiciones temporales
- ⑩ Modulo proyector
- ⑪ Plazoleta transición
- ⑫ Bahía de parqueo
- ⑬ Librería abierta
- ⑭ Descanso sobre arena
- ⑮ Ciclo vía
- ⑯ Descanso sobre agua
- ⑰ Librería abierta
- ⑱ Parquedero bicicletas
- ⑳ Acceso parquedero
- ㉑ Recibimiento

- Zona de transición
- Zona de exhibición
- Zona activa
- Zona de descanso





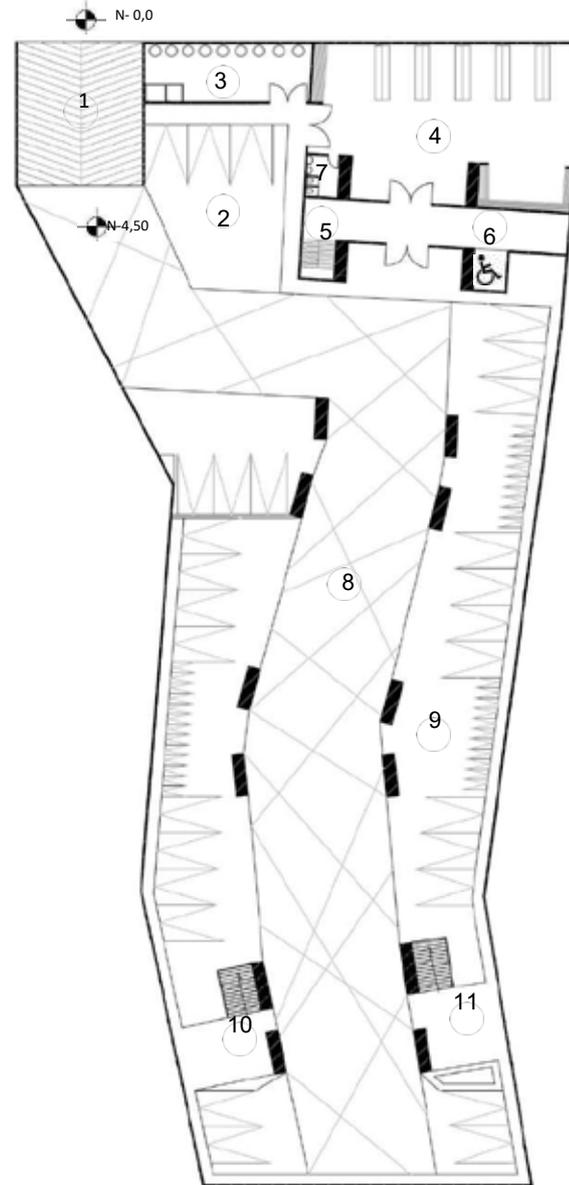
Relación contextual

El proyecto busca generar un impacto grande en la ciudad pero sin olvidar los importantes elementos con que cuenta en su entorno inmediato, por eso se relaciona con todos y hace gestos como conservar alturas de la zona y brindarle espacios complementarios a equipamientos como fiducentro y el parque Olaya

Materialidad

El proyecto procura ser muy limpio por esto se usan materiales sobrios y que no contrasten con su contexto, el color blanco y los acabados en madera predominan en el museo.

NIVEL SUBTERRANEO - PARQUEADEROS



- ① Rampa de acceso
- ② Zona carga y descarga
- ③ Cuarto de basuras y reciclaje
- ④ Almacenamiento general
- ⑤ Acceso servicios y admón.
- ⑥ Acceso servicios y admón.
- ⑦ W.C.
- ⑧ Parqueaderos públicos
- ⑨ Parqueaderos motos
- ⑩ Acceso espacio publico
- ⑪ Acceso espacio publico

Esc 1:450



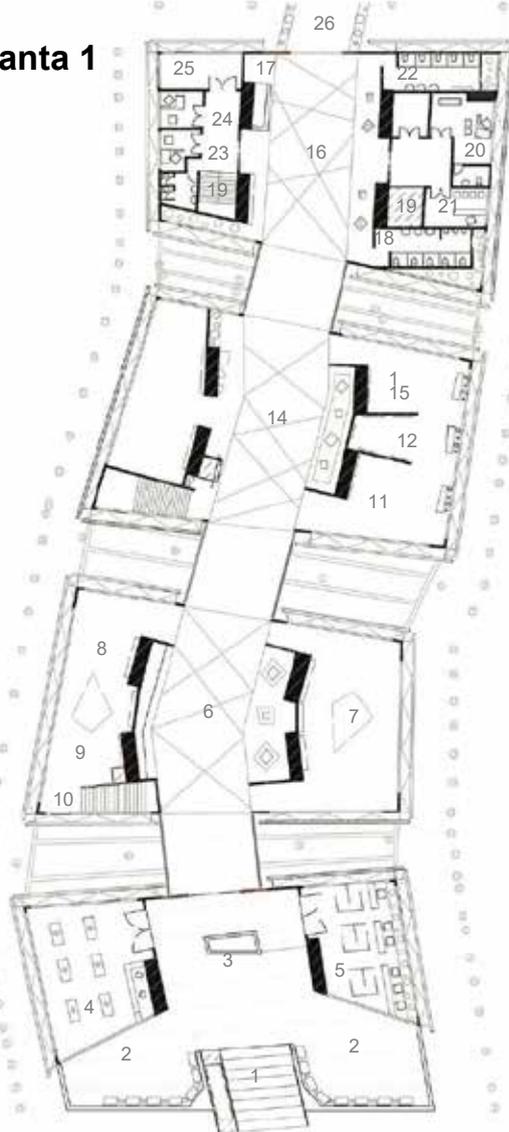
Espacialidad

El museo siempre mantiene una continuidad espacial, manejando una circulación central donde se plantean actividades y a su vez es el que reparte a los distintos espacios, como salas de exhibición y otros.

Las salas de exhibición son espacios flexibles, gracias en gran parte al diseño de fachadas en los espacios internos se prestan para cualquier tipo de exhibición o proyección, esta fue una de las premisas que se tuvieron a la hora del diseño, mantener la flexibilidad en todos los espacios



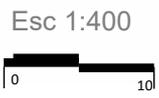
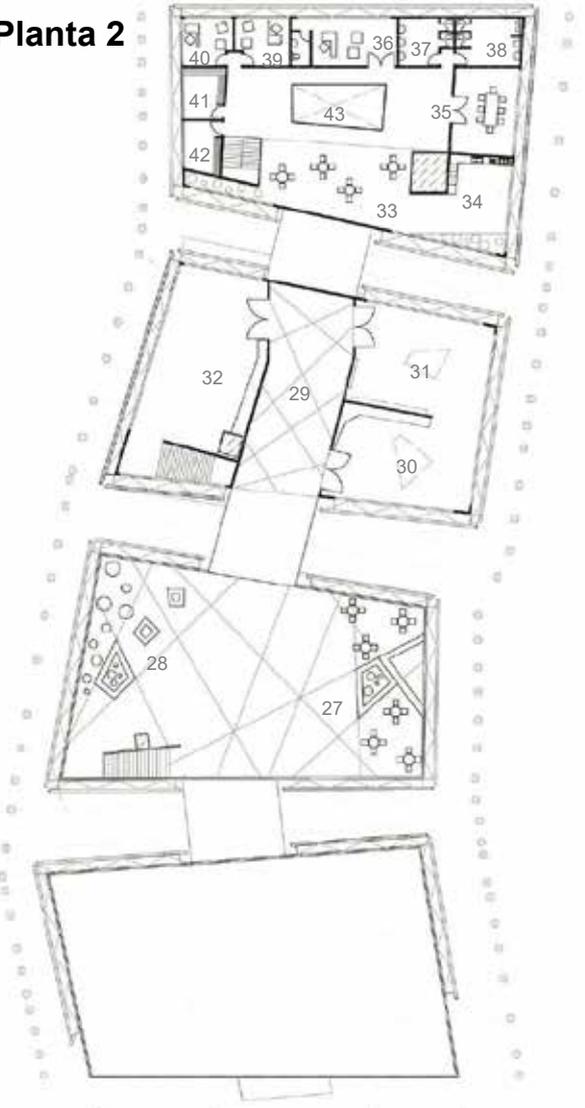
Planta 1



- | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------|----|----------------------|----|----------------------|----|----------------|----|-----------------|----|-------------|
| 27 | Café / muestras | 30 | Sala de hologramas | 33 | Zona de alimentación | 36 | Oficina admón. | 39 | Oficina | 42 | Cuarto aseo |
| 28 | Cultivos | 31 | Recorrido virtual | 34 | Cocina | 37 | WC | 40 | Oficina | 43 | Vacío |
| 29 | Sala flexible | 32 | Historia ferrocarril | 35 | Sala de reuniones | 38 | WC | 41 | Cuarto maquinas | 44 | W.C. |

- 1 Acceso museo
- 2 Zonas de espera
- 3 Recepción
- 4 Tienda
- 5 Taquillas
- 6 Sala flexible
- 7 Sala multimedia
- 8 Sala de los espejos
- 9 Muestra Quimbaya
- 10 Acceso terraza
- 11 Mezcla de razas
- 12 Pasado y presente
- 13 Sala exposiciones
- 14 Sala flexible
- 15 Sala audiovisual
- 16 Sala flexible
- 17 Control de salida
- 18 W.C.
- 19 Acceso servicios
- 20 Enfermería
- 21 Atención al cliente
- 22 W.C.
- 23 Logística.
- 24 Depto. técnico.
- 25 Bodega
- 26 Puente peatonal

Planta 2





Estructura

El museo se basa en una estructura en concreto reforzado de gran dimensión, que cruza todo el proyecto logrando así dejar la primera planta libre y comunicando el nivel subterráneo con el museo (en cuanto a servicios).

Otra estructura principal son los durmientes que se ubican debajo de los volúmenes, estos ayudan a tener una repartición de cargas en ambos sentidos.

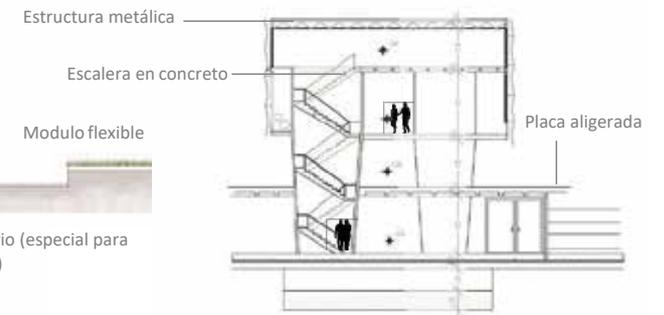
Sección módulos espacio público
Esc. 1:200



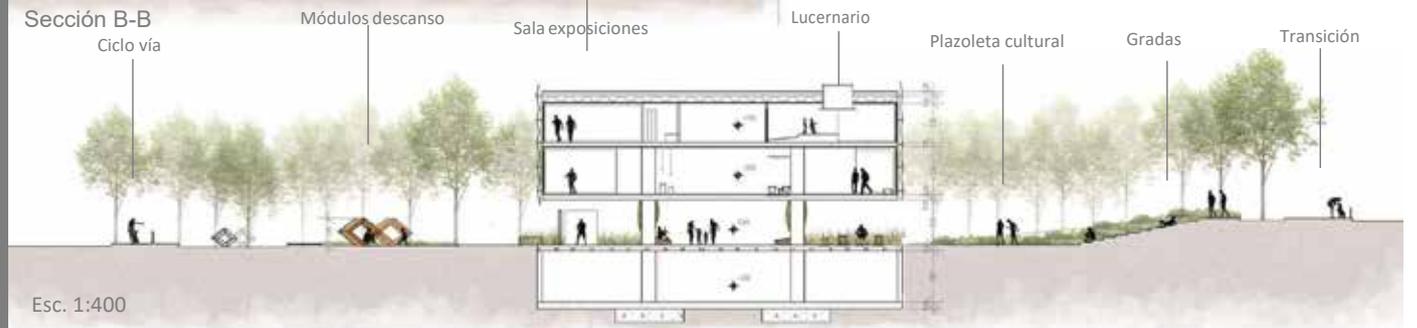
Sección proyector espacio público
Esc. 1:100
Zona proyección



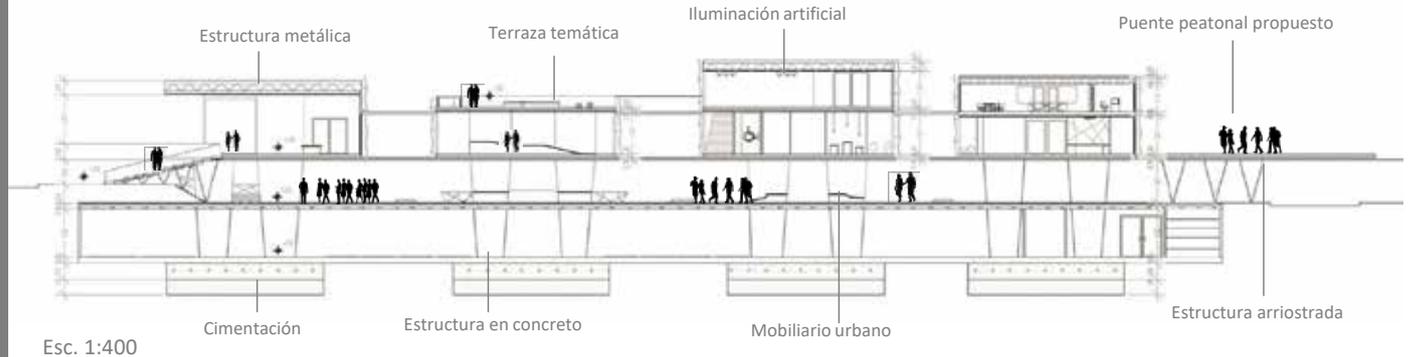
Sección escalera de servicios



Sección B-B
Ciclo vía



Esc. 1:400
Sección A-A



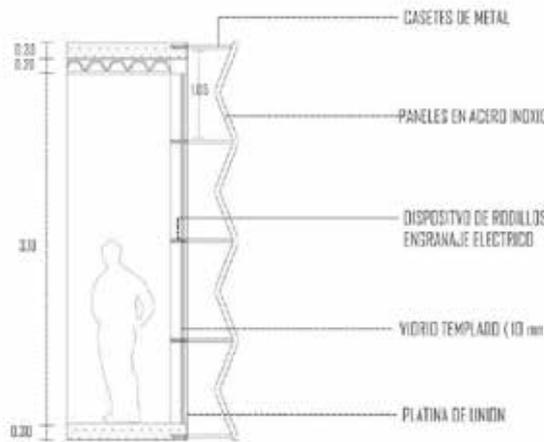
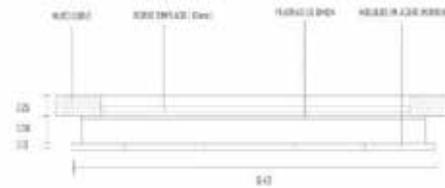
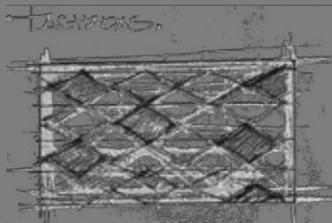
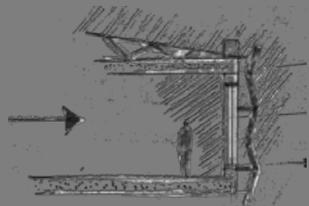
Fachadas.

El elemento doble fachada se caracteriza por ser muy flexible y permitir crear espacios para distintos usos.

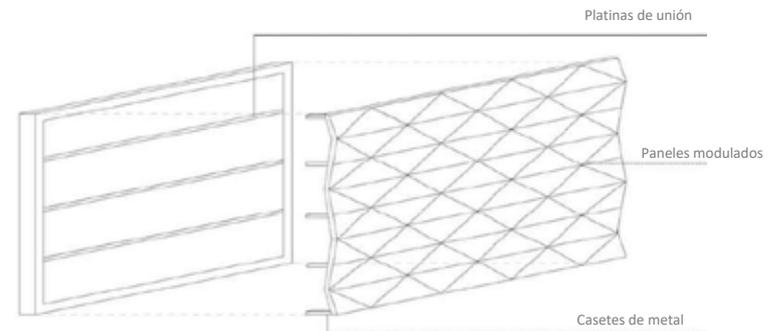
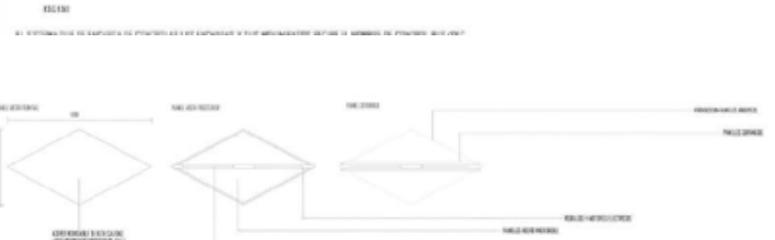
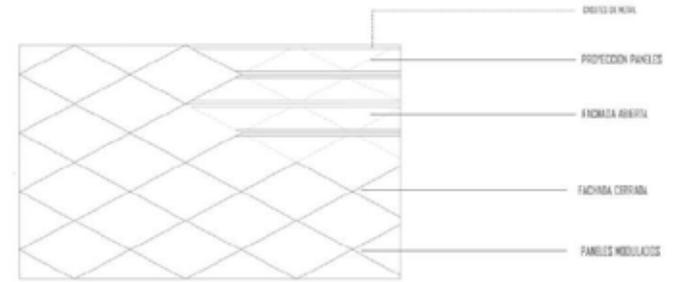
Este elemento controla la recepción de radiación solar, y a medida que se requiera cambia su grado de despliegue

La fachada se compone de módulos en forma de rombo, que encajan perfectamente, permitiendo así la apertura o el cierre de la fachada de manera controlada

El movimiento se logra a través de un sistema motorizado y otros elementos mecánicos complementarios



ESC. 1:50
LOS PANELES SE MOVILIZAN SOBRE UNOS DISPOSITIVOS DE RODILLOS Y MOTORES QUE SE ABREN Y SE CIERRAN DE MANERA AUTOMATIZADA



Perfil urbano – parque museo

