

Museo de Arte Contemporáneo

Facultad de artes_ Universidad de Chile

Memoria proyecto de título

Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad de Chile

Profesor guía Juan Cárdenas Alumno Fernando Herrera Unda

Santiago, octubre 2000

Museo de Arte Contemporáneo

Facultad de artes_ Universidad de Chile

M e m o r i a proyecto de título

Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad de Chile

Profesor guía Juan Cárdenas Alumno Fernando Herrera Unda

Santiago, octubre 2000

Ya en 1914 Marcel Duchamp¹ con sus *ready made*² plantea una cuestión aparentemente descabellada: ¿quién hace el arte? Para Picasso y Braque estaba claro que era el artista. Duchamp en cambio, dice: **“Error: lo hace el público, el museo.”**



¹ (1887- 1968) Artista y teórico de arte francés. Está considerado como una de las figuras más influyentes de nuestro siglo por la originalidad y fertilidad de sus ideas. Sus obras reflejan su convicción de que la vida es un absurdo sin sentido, y su rechazo de todos los valores del arte. Una de sus obras más emblemática es la “fuente”, un urinario que firmó con el nombre de R. Mutt.

² Nombre que dio M. Duchamp a un tipo de obra inventado por él, que consiste en un objeto de producción masiva escogido al azar que se exhibe como una obra de arte.



001 Índice

002	Introducción.....	06
003	Infraestructura cultural.....	07
004	Museos.....	08
005	Historia de los museos.....	09
006	Museo de arte contemporáneo.....	12
007	Situación cultural en Chile.....	15
008	Situación de los museos.....	15
009	Situación del MAC / definición del problema.....	16
010	Contexto de intervención.....	19
011	Territorio.....	22
012	El parque.....	23
013	Infraestructura / Intersticios viales.....	24
014	Terreno (intersección parque / infraestructura).....	26
015	Intersección parque / Infraestructura.....	27
016	Consideraciones de la elección.....	28
017	Estrategia.....	37

018	Estrategia de ocupación territorial.....	38
E1	Convertir el espacio en lugar.....	38
E2	Construcción de espacio público en espacio público.....	39
E3	Continuidad / conexión del parque.....	40
019	Estrategia del tema.....	41
E1	Flujos entre/lateral/sobre/bajo.....	41
E2	Museo lugar de exposición / creación.....	42
E3	Esto y lo otro.....	43
020	Estudio del programa <i>museo de arte</i>	44
021	Programa MAC.....	45
022	Propuesta de Arquitectura.....	46
023	Landscape / land art.....	49
024	El proyecto.....	51
025	Criterios programáticos.....	57
026	Criterios formales.....	60
027	Criterios materiales y estructurales.....	63
028	Bibliografía.....	65
029	Profesores asesores.....	68

002 I n t r o d u c c i ó n

El arte moderno nace cuando los artistas dejan de “*pintar cosas*” y comienzan a “*pintar sentimientos*”; y desde luego, el soporte físico o los medios de representación de estos *sentimientos* cambia, cambia porque estas nuevas obras tienen un esquema distinto al tradicional.

A medida que avanzan las nuevas tendencias entra en crisis el concepto de lo que es arte y en consecuencia su *tradicional espacio* de exposición. La diversidad de medios de representación entonces, exige que estos espacios se modifiquen.

El museo hoy debe absorber estas necesidades espaciales, dimensionales, conceptuales (*de cotidianidad, contextualidad, mutabilidad*), técnicas y pragmáticas, con la dificultad claro, que las obras de arte contemporáneo están constantemente rompiendo esquemas y replanteando sus límites.

003 Infraestructura cultural

Desde una perspectiva sociológica, la necesidad de consumo de bienes inmateriales está en el mismo plano, en la cultura occidental, a la de bienes materiales. El bienestar social entonces, se relaciona no sólo al confort doméstico o a la seguridad social, sino también a la accesibilidad a todo un universo simbólico representado por el arte, la ciencia y la historia³.

La creación y promoción de organismos tales como museos, bibliotecas, teatros, cuya existencia antes estaba ligada sólo a la magnificencia y a la propiedad de los poderosos; han estado a cargo de la administración pública moderna, donde el estado es una suerte de mediador ideológico, entre los tesoreros del arte o de la historia y el disfrute y comprensión por parte de los ciudadanos.

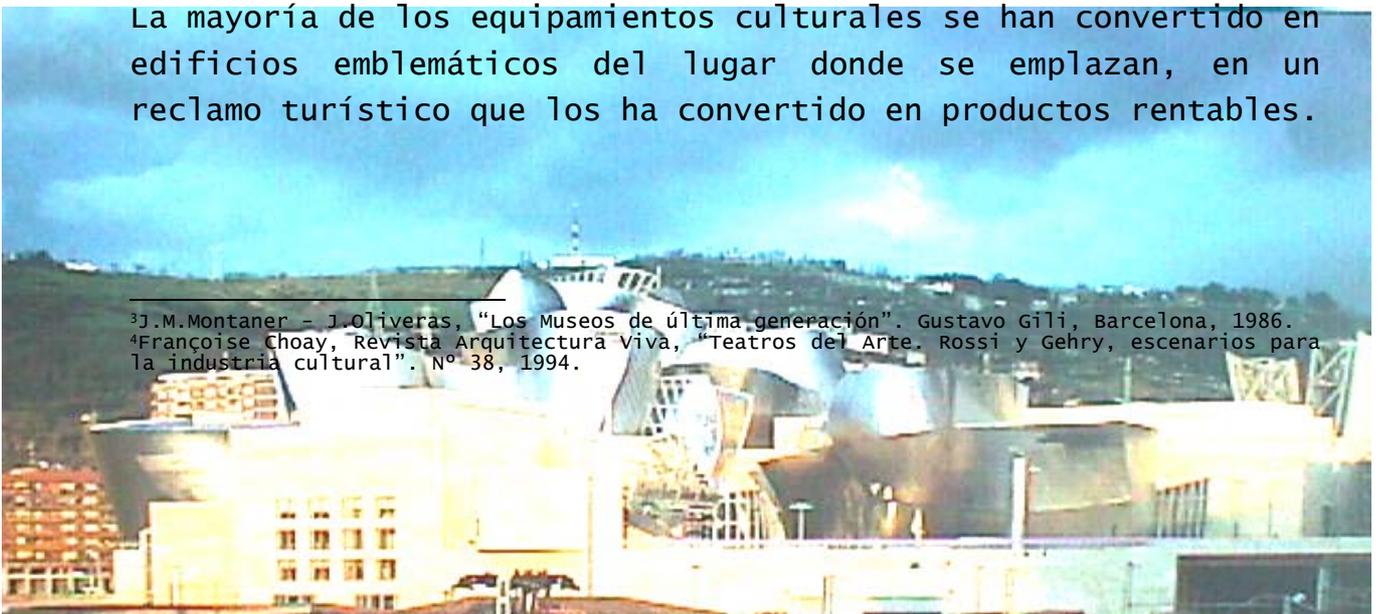
En este sentido, las últimas décadas han visto florecer múltiples equipamientos culturales.

Desde los setenta, un conjunto de innovaciones técnicas interconectadas, referidas a los transportes, las telecomunicaciones y la informática ha trastocado nuestros comportamientos mentales, económicos y sociales; ha transformado nuestras formas de urbanización; ha impuesto una cultura planetaria de la imagen; y ha marcado el advenimiento de una civilización de masa y del ocio⁴.

La mayoría de los equipamientos culturales se han convertido en edificios emblemáticos del lugar donde se emplazan, en un reclamo turístico que los ha convertido en productos rentables.

³J.M.Montaner - J.Oliveras, "Los Museos de última generación". Gustavo Gili, Barcelona, 1986.

⁴Françoise Choay, "Revista Arquitectura Viva, "Teatros del Arte. Rossi y Gehry, escenarios para la industria cultural". N° 38, 1994.



004 M u s e o s

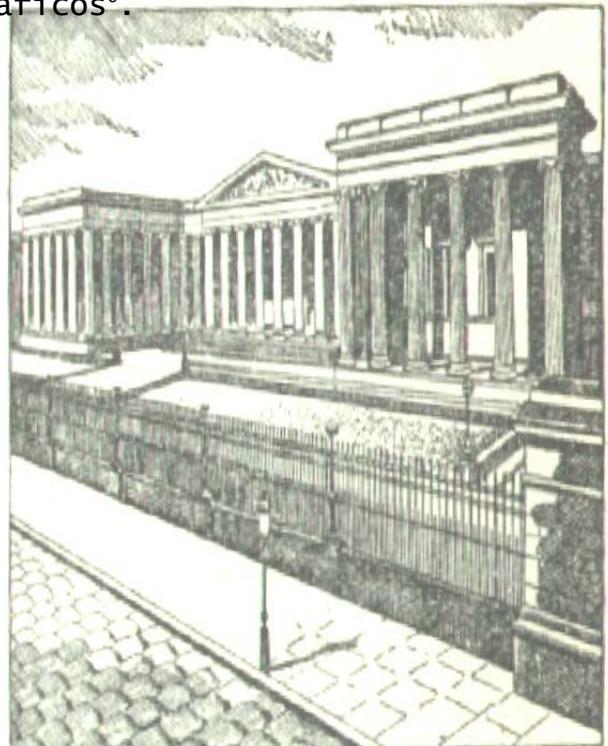
Si existe un lugar que simbolice el pensamiento moderno, ése es el museo⁵

El museo es una institución contemporánea. El coleccionismo, su precedente, tiene su origen en la acumulación de objetos valiosos, por su belleza o su rareza, pero que no se exhibían de manera regular en espacios de exposición diseñados para ese fin.

No obstante, ya desde el mundo antiguo se coleccionan objetos basados primero en la adquisición o el expolio, luego en el medioevo se prolonga a reliquias santas y a curiosidades exóticas de los viajes o botines de guerra. En el renacimiento la afición se basa en las antigüedades y en el barroco el espíritu inquisitivo genera colecciones artísticas y de objetos naturales; y por último, los viajes científicos del siglo XVIII, en hallazgos botánicos y etnográficos⁶.



Museo del Prado, de Madrid.



Museo Británico, de Londres.

⁵Francisco Asensio Cervera, "Atlas de Arquitectura Moderna". Konemann, Colonia, 2000.
⁶Luis Fernández Galiano, "El arte del museo", revista AV monografías 71, 1998

005 Historia de los museos

Si los museos nacen con la ilustración como instituciones pedagógicas, y se consagran en el romanticismo como instrumento de exaltación nacional, la mediática sociedad contemporánea los ha convertido en rentables productos de la industria cultural⁷.

La historia de los museos tiene apenas dos siglos, los que median entre la ilustración y nuestra mediática sociedad del espectáculo. Luis Fernández Galiano resumió estos doscientos años en diez movimientos.

1 del gabinete al museo

Hasta 1800 las colecciones se albergan en casas o palacios, a partir de esta fecha comienzan a construirse edificios expresamente destinados a la exhibición pública de objetos artísticos, históricos y científicos. La mayoría se alojan en construcciones existentes.

2 el modelo de Durand

El primer proyecto de museo fue un modelo teórico que propuso el francés J. Durand en 1802. El proyecto consistía en una serie de galerías abovedadas en torno a patios, una rotonda central con cúpula y columnatas de fachada. Este modelo inspiró a muchos arquitectos del siglo XIX y a no pocos de la mitad del siglo XX.

3 la galería y el contenedor

El primer edificio que se construye con destino específico de museo adopta el esquema de galería alargada con iluminación cenital (Dulwich gallery, J. Soane, 1811-14). En contraste, J. Phaxton en 1850 proyecta el Crystal palace, espacio homogéneo, transparente y neutro, contenedor que servirá de modelo de algunos de los museos de la segunda mitad del siglo XX.

4 1850-1950

En estos años se experimentó un flujo regular de realizaciones sin ningún tipo de impacto ni cuantitativo ni cualitativo. Con la inauguración del Guggenheim en 1959 se abre otra etapa donde intervienen la mayoría de los grandes arquitectos de la mitad del siglo XX, donde los edificios aspiran más bien a ser una expresión del lenguaje distintivo del autor, que a veces compite en visibilidad con la propia exposición de la institución.

5 la rampa y el templo

El museo Guggenheim de F. Lloyd Wright, considerado una de sus obras maestras y símbolo de la ciudad, es criticado por su escasa funcionalidad como museo (piso inclinado y muros curvos). Y la Galería de Berlín de Mies van der Rohe, alabado como arquitectura pero también criticado como museo.

6 las obras de L. Kahn

Sus obras lograron reunir la excelencia arquitectónica con la eficacia en el uso museístico. Espacios íntimos y monumentales conformados por bóvedas, salas de exposición bien proporcionadas, etcétera.

7 alta tecnología

De los museos ingenieriles, el más representativo es el centro

⁷ Véase revista AV monografías, "Museos de Arte", del gabinete al es



Pompidou, esta gran máquina quería desacralizar el arte y hacerlo más accesible, paralelo al fervor populista de la rebelión del 68. El Sainsbury Centre de Norman Foster es otro ejemplo de la monumentalización de la técnica.

8 clasicismo posmoderno

La reacción posmoderna -premoderna en su búsqueda de modelos tradicionales y antimoderna en su desdén por la tecnología- se expresó también en los museos. J. Stirling en 1977 y 1984 proyectó la Staatsgalerie en Stuttgart que se ordena en torno a un patio cilíndrico de piedra. R. Moneo también clásico en sus referencias y moderno en sus distancias, proyectó el museo de Arte Romano (1980-86) con grandes arcos de ladrillo los que evocan el pasado.

9 cultura del ocio y museos temáticos

En los años finales de este siglo se incrementaron los museos asociados a la cultura del ocio que dan acogida a las nuevas multitudes de visitantes. Museos como símbolo de identidad urbana y de una variedad temática desde el Holocausto Judío hasta el museo del queso o del sombrero.

10 Guggenheim, arte y espectáculo del fin de siglo

En esta etapa se han construido también museos y galerías convencionales, pero la colosal escultura de piedra y titanio de F. Gehry, el Guggenheim de Bilbao, símbolo de la ciudad y emblema de los museos espectáculo, es la mejor representación de la relación entre industria cultural y sociedad mediática.

La exacerbación de la singularidad museística llega a su clímax, y acaso al comienzo de su declive.

La revolución tecnológica provocada por la informática y los medios de comunicación, ha supuesto en los últimos años una transformación en nuestra manera de ser, y paralelamente, en la de los museos⁸.



La progresiva extensión del ocio en las últimas décadas ha

multiplicado el número de museos y la variedad de los mismos. Museos temáticos: de la pesca, de la metalurgia, del cuero, de las cervecerías, de los sombreros, del pan, del vino, del queso, etcétera; que acogen diversos programas para el ocio y consumo, además de su función cultural: tiendas, librerías, bares y restaurantes, salas de conferencia, auditorios, aulas para seminarios y cursos de postgrado, centros de información, bibliotecas y mediatecas, talleres de artistas, restauradores, montadores y fotógrafos, bodegas, administración etcétera.

Si en el siglo XIX la relación entre los espacio colaterales y los de exposición era de 1:9, hoy tiende a ser 2:1, es decir, un tercio del total se dedica a la exhibición⁹.

006 Museo de arte contemporáneo

El mayor dispositivo de renovación del espacio museístico, lo han aportado las mismas innovaciones introducidas en el arte de los años 50 y 60. El tamaño de las obras *expresionistas*¹⁰ y del *pop-art*¹¹, los objetos del *minimalismo*¹², del *land-art*¹³, del *videoarte*, del *happening*¹⁴, etcétera; rompieron el esquema y el concepto tradicional de obra de arte. Se da una continuidad con las vanguardias

⁸ F.Asensio Cerver, "Atlas de Arquitectura Moderna".

⁹ J.M.Montaner, "Museos para el nuevo siglo". Gustavo Gili, Barcelona, 1996.

¹⁰ Término utilizado para referirse al empleo de distorsiones y exageraciones con fines emocionales; en estas obras de arte predomina el sentimiento subjetivo por encima de la observación objetiva, reflejándose el estado anímico del artista.

¹¹ Movimiento que se apoya en la imaginería del mundo del consumo y de cultura popular. Historietas ilustradas, anuncios, envases e imágenes de televisión y del cine forman parte de su iconografía.

¹² Término utilizado para describir una tendencia en pintura y más especialmente en escultura, en la que sólo se utilizan formas geométricas elementales. Se considera una reacción contra el emocionalismo del expresionismo.

¹³ Procedimiento artístico en el que, en vez de considerar el paisaje como lugar que configura el entorno de una obra de arte, es el propio paisaje lo que constituye la obra. Conocido también como *earthwork*.

¹⁴ Tipo de espectáculo, por lo general planeado cuidadosamente, aunque con cierto grado de espontaneidad, en el que un artista representa o dirige una función, combinando elementos del teatro y de las artes visuales.

anteriores: el *dadá*¹⁵, el *surrealismo*¹⁶, o la obra de Duchamp, definitivamente ponen en crisis los límites y el concepto de lo que es arte y en consecuencia su tradicional espacio de exposición. Nuevas obras exigían nuevos espacios y formas para albergarlas¹⁷.

Por lo tanto, dentro del amplio espectro de museos, los de arte contemporáneo son los que generan más pasiones, enfrentamientos y confusiones. La realización de estos es un reto continuo: diseñar contenedores adecuados para manifestaciones artísticas que siempre están intentando romper esquemas, replanteando constantemente sus límites.

A medida que la diversidad e inestabilidad de estas corrientes artísticas va aumentando, se van diferenciando dos tipos extremos de programas para acoger el arte contemporáneo. *El museo y el centro.*

Los museos de arte contemporáneo pretenden explicar de manera didáctica la complejidad de las tendencias y contracorrientes del siglo XX. En consecuencia, conlleva un programa institucional, historicista y pedagógico, que intenta poseer una selección de obras representativas de cada corriente y autor

¹⁵ Movimiento artístico europeo y norteamericano caracterizado por su violenta reacción contra los valores tradicionales. El montaje, el collage y los ready-made figuran entre sus típicas formas de expresión.

¹⁶ Movimiento artístico y literario, caracterizado por la fascinación por lo extraño, incongruente e irracional.

importante (colección permanente).

Los centros de arte contemporáneo en cambio, surgen como respuesta a esta continua evolución del arte. Estos edificios no mantienen colecciones permanentes, sino que son una suerte de contenedor de instalaciones, abiertos a la experimentación y a la prospección, que ensayan nuevas formas de exponer el arte reciente a la sociedad.

Entre estos dos extremos se pueden desarrollar una gran diversidad de modalidades mixtas. Museos que se enfocan en los movimientos más recientes o centros que van adquiriendo colección propia.

007 situación cultural en Chile

Un país será una nación cuando todos los habitantes compartan el sentido de su patrimonio cultural, que den razón a lo heredado, y sepan proyectarlo como punto común de encuentro para el presente y de referencia para el futuro¹⁸.

La cultura como el eje del desarrollo.

Al comenzar el siglo XXI, nuestro país se aproxima a celebrar su segundo centenario como Estado soberano. Como nación, este país fue forjando su identidad en la capacidad de construir grandes proyectos culturales, como

¹⁷ J.M.Montaner - J.Oliveras, "Los Museos de última generación". Gustavo Gili, Barcelona, 1986.

¹⁸ Marta Cruz-Coke de Lagos, directora de Bibliotecas, Archivos y Museos

lo han sido aquellos emblemáticos de la Universidad de Chile, la Biblioteca Nacional, el Museo de Bellas Artes, etcétera.

Para estos tiempos se hace necesario una nueva *institucionalidad cultural*, y junto a ello entender que la cultura requiere de **infraestructura e instalaciones**¹⁹.

008 situación de los m u s e o s

En Chile, respecto a los museos, estamos lejos del extremo que ha llegado Francia de mutar los museos de *templos de arte a supermercados culturales*²⁰. Se necesita primero evolucionar según una realidad local, y no absorber directamente las consecuencias externas, esto permitiría acoger de manera controlada los cambios programáticos en función de una cultura del ocio, entretención y consumo.

En las ciudades, la arquitectura de los museos es arquitectura pública por excelencia. Por lo tanto, los museos deben responder a una doble función: ser caja que alberga y preserva objetos y, al mismo tiempo, ser ella misma objeto cultural que asume su dimensión de monumento urbano.

Sin embargo, los museos no sólo son monumentos (atributos de los del siglo XIX), sino que se configuran como focos urbanos integrados al lugar, que articulan las diversas piezas ya existentes y que configuran incluso espacios al aire libre²¹.



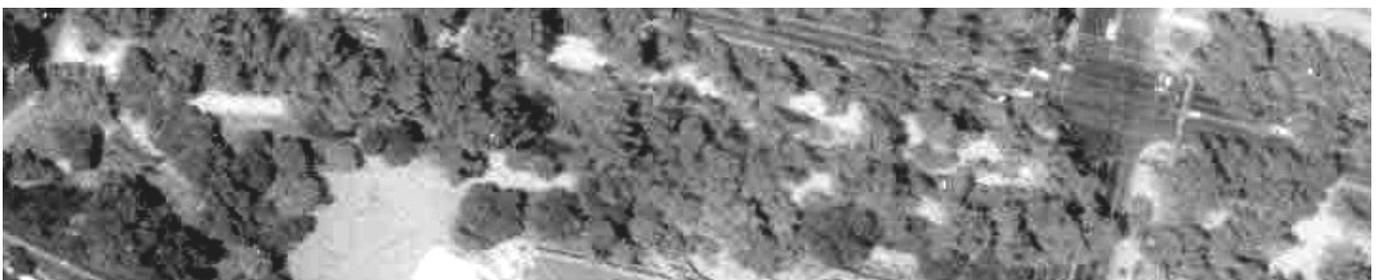
¹⁹ Claudio di Girolamo, jefe división de cultura, Ministerio de Educación

²⁰ Véase, Revista Arquitectura Viva, "Teatros del Arte. Rossi y Gehry, escenarios para la industria cultural". Nº 38, 1994.

²¹ J.M.Montaner, "Museos para el nuevo siglo". Gustavo Gili, Barcelona, 1996.

009 situación del MAC/definición del problema

El Museo de Arte Contemporáneo (MAC), dependiente de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, se emplaza actualmente en el edificio del Museo Nacional de Bellas Artes, más específicamente en la que era la Academia de Bellas Artes (volumen posterior del museo).



Edificio concebido por el arquitecto Emilio Jecquier, ganador del concurso auspiciado por el Ministerio de Industria y Obras Públicas en 1905, para la celebración del Centenario de la Independencia de Chile, por lo que se inauguró en 1910.

El edificio donde se encuentra fue proyectado para escuela de Bellas Artes, por lo que sin una transformación real, el espacio museístico no satisface las necesidades que demanda un museo de arte contemporáneo, tanto por dimensiones e instalaciones técnicas, como por concepción del espacio arquitectónico.

Por otra parte, existe la necesidad real de ampliar tanto el Museo de Bellas Artes, como el de Arte Contemporáneo: "...necesitamos con urgencia en Chile la creación de un museo de arte contemporáneo, para que el de Bellas Artes deje de cumplir funciones que no le corresponden. Ahí se recibiría todo lo



nuevo,...además exponer la colección del MAC de la Universidad de Chile que no se puede mostrar...”²²

La oportunidad de construir un nuevo edificio para el MAC se da 100 años después, con motivo de la *celebración del Bicentenario de la Independencia de Chile (2010)*, incluyéndose dentro de una serie de proyectos a cargo de la Dirección de Arquitectura del Ministerio de Obras públicas, que los estructuró en el *Plan maestro de la edificación pública de Santiago*.

010 Contexto de intervención

Plan maestro de la edificación pública de Santiago

Por la importancia histórica del *centro de Santiago* y su simbolismo, reconociendo que esta presentaba señales de deterioro y depreciación, la Dirección de Arquitectura asume la responsabilidad de intervenir identificando acciones que permitieran su recuperación como centro de vida ciudadana²³.

Esta área se definió según criterios de localización de los principales edificios públicos (centro cívico) y por la base del núcleo de mayor actividad comercial y financiera (microcentro).

La Dirección de Arquitectura definió el área como el “triángulo central” (Alameda - Río Mapocho - Norte Sur), que coincide prácticamente con lo que urbanamente se podría llamar *triángulo*

²²Maya Castro, presidenta de la Corporación de Amigos de Museos y de las Bellas Artes. Revista “El Sábado”, El Mercurio 8 de abril 2000.

histórico fundacional de Santiago (Alameda - Río Mapocho - Av. Brasil).

El centro, es visto como el único punto plurisocial dentro de la ciudad, marcada por una creciente segregación. Esta situación está favorecida por el fácil acceso y diversidad funcional, además concentra, con excepción del Congreso Nacional, la totalidad de las principales funciones del Estado.

El Plan Maestro se define por dos conceptos principalmente:

La superación de barreras para la conexión del centro con su entorno (barrera Norte Sur, Alameda y Río Mapocho) y el desarrollo de ejes existente o potenciales como elemento estructurantes de las intervenciones sobre el centro (eje: Alameda, Cultural Mapocho, Norte Sur y Cívico).



El plan maestro contempla tanto proyectos nuevos como, edificios reciclados. Además, existe una clasificación de proyectos como, el museo de arte contemporáneo (en realidad centro de arte), la Plaza de la Ciudadanía y la recuperación del Diego Portales, que tienen la categoría de *Proyectos*

²³ Dirección de Arquitectura, Ministerio de Obras Públicas.

Emblemáticos, estos son los que por su presencia urbana y su importancia simbólica, expresan por sí mismos el nuevo carácter del centro como lugar de la ciudadanía, la cultura y la democracia²⁴.

El lugar escogido por la Dirección de Arquitectura (Loreto/Bellavista) a mi juicio no potencia el eje cultural a lo largo del río Mapocho, en vez de prolongar el circuito cultural a zonas con menos usos y actividades se instala prácticamente al frente del Museo de Bellas Artes.

Por consiguiente, la identidad cultural y recreativa que se quiere lograr en el eje formado por el río Mapocho y el parque Forestal, cuya vocación se ha potenciado con la habilitación de la Estación Mapocho como centro cultural y la Prolongación del Parque de Los Reyes, sería reforzada con la instalación de un *proyecto museo*, consolidando y prolongando un circuito cultural en torno al río Mapocho.

Con este objetivo, el proyecto para el nuevo Museo de Arte Contemporáneo se ubica en el Parque de los Reyes, continuando el circuito cultural después de la estación Mapocho, a una distancia posible de recorrer peatonalmente.

El proyecto se emplaza, en los términos del *plan maestro*, en el vértice del eje cultural Mapocho y eje Norte Sur del triángulo histórico.



²⁴Dirección

012 El parque

El parque urbano es un elemento reciente de nuestros paisajes. Las ciudades medievales disponían de una serie de espacios públicos, pero que no eran concebidos, ni mucho menos proyectados con el propósito de esparcimiento. Ya en el siglo XVIII aparece el parque pintoresco abierto al público, junto al jardín popular o centro de ocio. Espacios que fueron los predecesores y que constituyeron el legado del siglo XX, y que además, en los últimos dos siglos adquirieron mayor protagonismo y contribuyeron a lograr tres objetivos: **ser fuente de salud y placer; ser una obra de arte; y ejercer una gran influencia en la evolución de la ciudad**²⁵.

El mundo moderno se apropia de la experiencia topológica, es decir, de la experiencia de los lugares basada en la trayectoria, en la libre circulación y en la improductividad, en el ocio, en lo lúdico. El parque moderno.

Parques donde se emplaza el placer, por tanto, lugares

²⁵ Yorgos Simeoforidis, revista 2G n°3. Landscape Architecture. 1997, Barcelona, Editorial Gustavo Gili



diseñados para la distracción (dis-tracción como desviación, como diversión), para la sorpresa, en los que el visitante es un proto-espectador que se abandona a la influencia del lugar sin ambición de comprenderlo.

013 Infraestructura/Intersticios viales

El automóvil, convertido en el emblema de la cultura de masas, es una muestra tanto de autonomía individual como de status social. Para que este sistema de transporte personal funcione, ha sido necesario construir una enorme red de carreteras en las zonas existentes entre el centro y los suburbios.

La infraestructura vial deja a su paso intersticios *no habitables*. Espacios que el diseño vial no puede evitar para su funcionamiento (radios de giro a altas velocidades, continuidad), espacios que en el mejor de los casos se cubre de vegetación, espacios que resultan prácticamente inaccesibles peatonalmente.

Trabajar en estas áreas (intersticios viales) supone responder a necesidades sociales de mejora del espacio urbano, de condiciones de **peatonabilidad/habitabilidad**.



Cualquier consideración del concepto terrain vague²⁶ plantea un dilema intrigante, ¿Cómo es posible hacer una intervención arquitectónica en áreas que destacan precisamente porque aparentemente eluden o resisten a la arquitectura, al menos en su acepción convencional? ¿Cómo podría habitar una arquitectura en estos lugares de una manera honorable, sin destruir precisamente las calidades que los convierten en espacios persuasivos?²⁷

²⁶ Terrain vague: (terreno baldío) tanto la noción de "terrain" como la de "vague" contienen una ambigüedad y una multiplicidad de significados que son útiles para designar la categoría urbana y arquitectónica de los espacios, territorios, edificios con una condición de vacante, vacío, libre de actividad, improductivo, en muchos casos obsoletos. Y por otra parte con una condición de impreciso, indefinido, vago, sin límites determinados, sin un horizonte futuro.

²⁷ Shane Murray, véase Quaderns N°214, Forum internacional 2. "tierras de nadie, espacios inaprensibles". Barcelona, 1996.



014 Terreno

Intersección parque/Infraestructura

015 Intersección parque/infraestructura

El terreno específico donde se emplaza el proyecto contempla dos condiciones: parque e infraestructura. El área de trabajo considera las zonas de ambos lados de la Norte-Sur (parque) y la zona sobre ella.

El terreno entonces, corresponde al parque de Los Reyes y al espacio sobre la Norte-Sur, lugar por donde antiguamente pasaba el tren hasta la estación Mapocho, y que hoy sólo quedan su estructura y su soporte.

El terreno condiciona a que una parte del edificio sea puente, y como tal conecte o más bien, mantenga la continuidad del parque.



016 consideraciones de la elección

La elección del emplazamiento del proyecto pasa por entender la importancia de la ubicación actual del MAC, en cuanto a lo emblemático del edificio dentro de la ciudad.

El museo de Bellas Artes se proyectó en un momento histórico importante (centenario de la independencia) y por muchos años fue uno de los edificios más altos de Santiago, lo que le aseguraba a lo menos una presencia física considerable, además, la ubicación con respecto al parque Forestal le consolida su carácter de edificio público.

El nuevo emplazamiento no puede ser menos, considerando que el MAC depende de la Universidad de Chile, la principal institución académica del país. Esto implica la necesidad de ubicar el *proyecto museo* en un lugar importante dentro de la ciudad.



El lugar escogido se conforma por un sinnúmero de variables complejamente relacionadas.

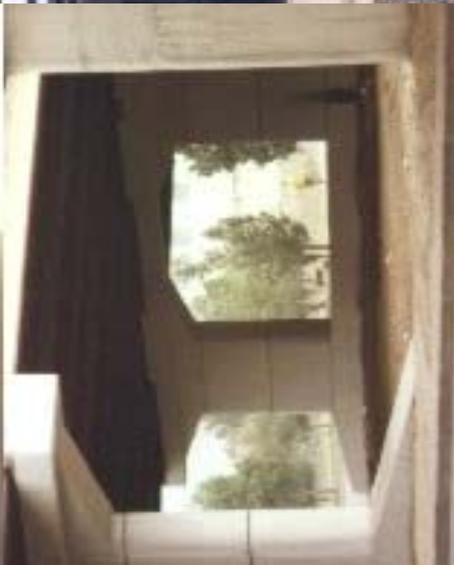
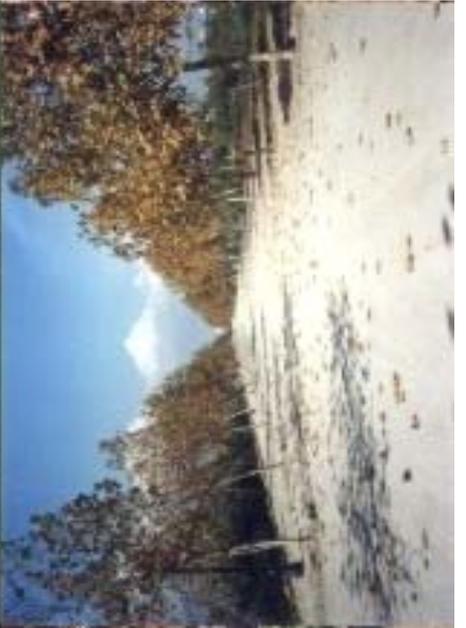
La información de estas variables llega ubicua al espectador/habitante que es a su vez, actuante del lugar (flujos como paisaje). En el lugar predominan áreas no construibles que mantendrían una espacialidad que por contraste (vacío urbano) aseguran presencia.

En este nudo, la panamericana Norte-Sur se intersecta con avenida Balmaceda, con el parque de Los Reyes, con el río Mapocho, con avenida Santa María, se conecta con la panamericana Norte, y continúa como avenida Vivaceta, haciendo de esta intersección vial, una de las más importantes de la ciudad. Se funden una escala nacional con una local; se intersecta un eje norte-sur con uno oriente-poniente; tiene total accesibilidad; es un lugar de constante y considerable flujo de personas; de contrastadas velocidades (peatonales/vehiculares); es la continuación de un importante espacio público (Parque forestal); el río Mapocho en el lugar tiene una fuerte presencia; y es un lugar con un carácter de vacío urbano que tiene una espacialidad única y una vista privilegiada del *skyline* de la ciudad en 360°.

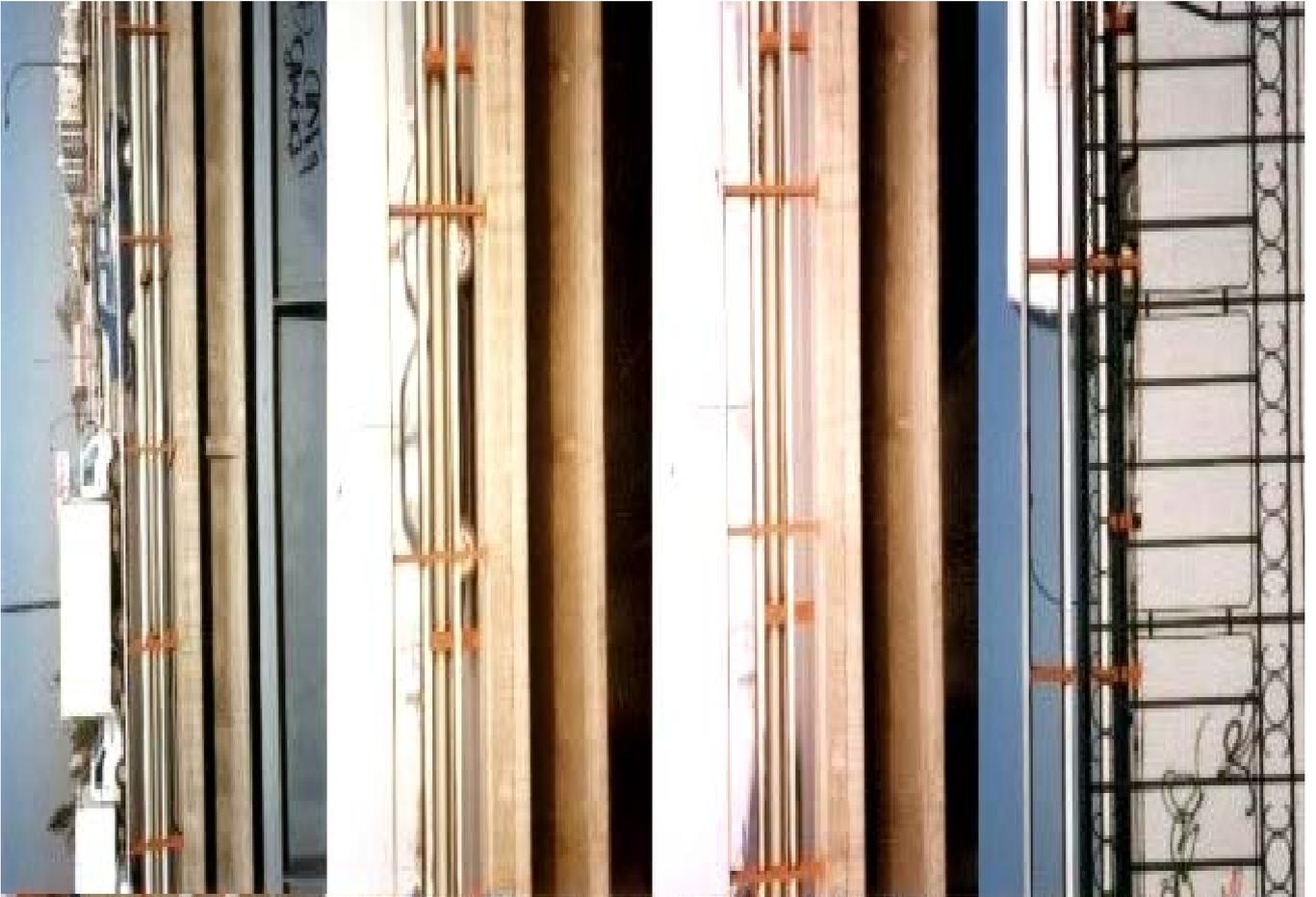
















017 Estrategia

018 Estrategia de ocupación territorial

E1 Convertir el *espacio* en *lugar*

Marc Augé²⁸ diferencia lugar de espacio, definiendo antropológicamente el *lugar* como un área que ha adquirido significado a partir de actividades humanas que se dan en el mismo. El *espacio* en cambio, carece de significado porque nadie siente apego por él. Percibe además, este fenómeno como una de las tres formas de abundancia que caracterizan lo que él mismo define como *condición supermoderna*: abundancia de espacio; abundancia de signos (bombardeo ubicuo de información); y abundancia de individualización. Este último tiene bastante influencia en el uso de los espacios públicos, que son menos vistos como espacios sociales y más como áreas donde cada persona las explota individualmente.

Los *no lugares* que dejan en abundancia las estructuras viales, convertirlos en lugares habitables de uso público, incorporando actividades y usos de carácter cultural, de esparcimiento y ocio, el museo de arte contemporáneo.

E2 Construcción de *espacio público* en *espacio público*

No se debe suprimir una plaza para poner un estadio, no se debe suprimir una calle para poner un mercado, no se debe suprimir la agricultura para poner una población,...no se debe suprimir cosas necesarias para poner cosas necesarias. La planificación pretende siempre ganar, siempre agregar algo más a lo que ya se tiene²⁹.

²⁸ Marc Augé. "Los no lugares: espacios del anonimato; antropología sobre la modernidad". Barcelona, 1993.

²⁹ Juan Parrochia (1952). Véase UR n° 414: "espacios públicos: un proceso de deconstructivismo contra ciudadano" M. Isabel Pavez. Universidad de Chile, Fac. Arquitectura y Urbanismo, 2000.

Edificar en terrenos privados y convertirlos en públicos, parece la única opción válida para no disminuir los escasos espacios de uso público que tenemos en Santiago. Sin embargo, la decisión de

de uso público me condicionó la estrategia de ocupación; generar un proyecto que no disminuyera la superficie pública. El proyecto respeta esta premisa e incluso, aumenta esta superficie considerablemente.

E3 Continuidad/Conexión del p a r q u e

El eje cultural que se intenta consolidar incluyendo actividades *ad-hoc* requiere primero, una continuidad física a lo largo de todo el eje. El parque de Los Reyes para lograr continuidad sube de cota junto con avenida Balmaceda y ambas superficies sobrepasan la Norte-Sur, como un parque que no se separa del flujo vehicular constante. Desde la vista del automóvil la Panamericana no representa dificultad de continuidad para ninguna de las dos superficies. Sin embargo, peatonalmente, la percepción es distinta, la Norte Sur divide el parque en dos, división que incluso fue administrativa en el momento de diseñarlo; no obstante, la continuidad se logra igual pero el parque se disminuye a una mínima superficie de conexión, la antigua estructura de acero por donde pasaba el tren.



El proyecto es la continuidad del parque; en cierta manera es el parque completo el que debe salvar la luz, como una avenida que no disminuye sus pistas cuando pasa sobre otra.

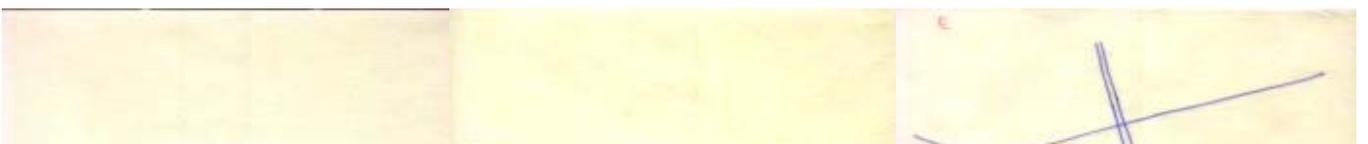
019 Estrategia del tema

E1 Flujos entre/lateral/sobre/bajo

La continuidad del parque se genera con el proyecto. El museo es la conexión y por tanto, se conducen a través de él flujos, flujos que pasan *entre* medio del proyecto; de manera *lateral*; y *sobre/bajo* del edificio generando circuitos de exposición desde particulares puntos de vistas, los cuales están condicionados a la velocidad de la mirada. Los flujos de distintas velocidades requieren de diferenciadas circulaciones condicionando la manera de acceder al proyecto. Los flujos se incorporan en el proyecto como paisaje, como recorridos interiores/exteriores y como variables de creación artística.



La palabra **movimiento** describe desapasionadamente el acto de un objeto que se mueve de un punto a otro; mientras que la **velocidad** indica la rapidez con que se mueve el objeto. La palabra velocidad, sin embargo, puede evocar apasionadamente



sensaciones corporales o visuales experimentadas mientras observamos -o viajamos en- este objeto. Los adjetivos que con más fuerza pueden definir el *movimiento* son elegante, suave, grácil... Los que pueden definir la *velocidad*, no obstante, son excitante, emocionante, sin aliento³⁰.

E2 Museo lugar de exposición/creación

La afluencia de público que reciben los museos, galerías de arte, se ha incrementado de manera considerable gracias a la revisión del concepto que representaban anteriormente³¹. Los museos eran contenedores donde se embutían descontextualizadas las obras de arte. Hoy estas construcciones acogen las obras en espacios de exposición que se materializan como prolongación de estas mismas.

El museo de arte contemporáneo entonces, no es sólo un *espacio libre* para exponer obras que llegan terminadas; sino que es un espacio que se complementa con la obra, o más bien opera con ella. En este sentido, el espacio físico, el contexto exterior inmediato, el paisaje, los flujos, que pueda ofrecer/mostrar el

³⁰ Michel Webb, véase Quaderns N°213, Forum internacional 1. "m infraestructuras como soporte físico". Barcelona, 1996.

³¹ Francisco Asensio Cerver, "Atlas de Arquitectura Moderna".



museo, son variables de creación artística.

Por otra parte, las instalaciones y el apoyo técnico para lograr condiciones espaciales, lumínicas, acústicas determinadas adquieren gran importancia en las obras de arte contemporáneo.

E3 Esto y lo otro

En relación con la premisa anterior, basándose en ideas del libro "complejidad y contradicción en arquitectura" de R. Venturi. La estrategia de tener *esto y lo otro*, se refiere a que el autor defiende la riqueza de significados en vez de la claridad de ellos; la función implícita a la vez que la explícita; y que prefiere "esto y lo otro" a "esto o lo otro". Para que el museo sea lugar de creación, debe considerar y posibilitar la inclusión de las máximas variables posibles tanto del propio espacio museo como de su contexto.

Todo esto se traduce en flexibilidad programática y de espacios, grandes salas subdivisibles, recorridos continuos en el interior y en el exterior, salas independientes, espacios alternativos de exposición, salas de proporciones verticales, grados de transparencia hacia el exterior, salas de proyecciones multimedia, auditorio multifuncional, etcétera.

...supermercado, templo y lugar de la reunión social; programáticamente, el museo de arte contemporáneo es un espacio híbrido³².

020 Estudio del programa *museo de arte*

³² Ben van Berkel. "Move". N°1 Imagination: liquid politic. 1999, Amsterdam.

La determinación del programa del museo está condicionada al rol que ha adoptado la institución, como tal, en la contemporánea cultura de consumo y del ocio y los cambios que las mismas obras de arte demandan al museo. Por otra parte, el MAC por ser una dependencia de la Universidad de Chile, tiene funciones académicas, lo que genera un programa complementario. Por último, el emplazamiento en un parque determina un programa de uso condicionado al lugar (esparcimiento).

El programa será entonces, la respuesta por una parte a las **variables/necesidades/funciones** que se relacionan con el quehacer del museo, y por otra a las **demandas/condicionantes** del contexto, entendido como el ambiente físico y sociocultural donde se emplaza el proyecto.

Museo

La función del museo genera un programa específico relacionado al objeto en exposición, **obras de arte contemporáneo**.

Función del museo: exhibir/conservar; educar/difundir

Contexto

Físicamente, los límites, las direccionalidades, las proporciones, el paisaje, los flujos, etc., del parque condicionan al edificio, afectando la forma y dimensiones del proyecto, además el parque, como espacio público tiene un rol recreacional y de ocio, que condicionará el carácter del proyecto.

En tanto, el contexto sociocultural (usuarios) demandará espacios de usos y dimensiones condicionados tanto por la manera en que se habitan/viven estos espacios públicos; como para posibilitar intervenciones de artistas en los espacios intersticiales y en general todo espacio "libre" que se genere o exista en el lugar.

Carácter del lugar: esparcimiento/ocio; paso/pausa

021 Programa M A C

Administración

01 hall acceso.....	240m2
02 administración.....	20m2
03 dirección	50m2
04 producción.....	20m2
05 difusión.....	15m2
06 extensión.....	15m2
07 planificación.....	15m2

08 relaciones públicas.....	30m2
09 baños y bodegas.....	15m2

servicios museo

10 cafetería.....	140m2
11 tienda.....	60m2
12 librería.....	40m2
13 baños.....	40m2

exhibir/conservar

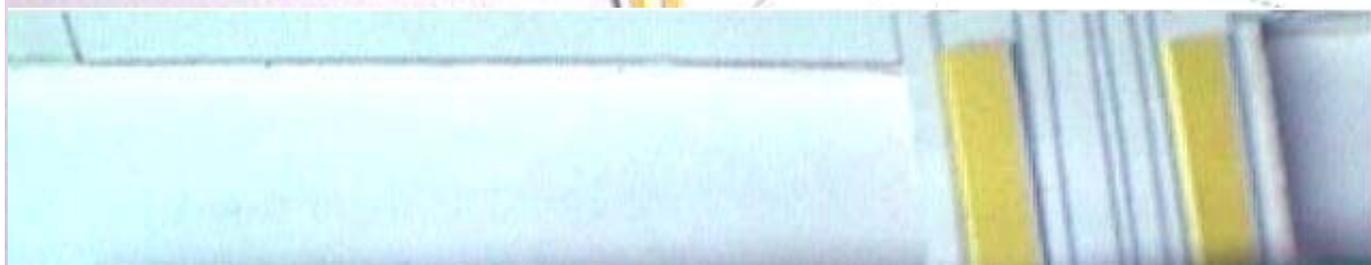
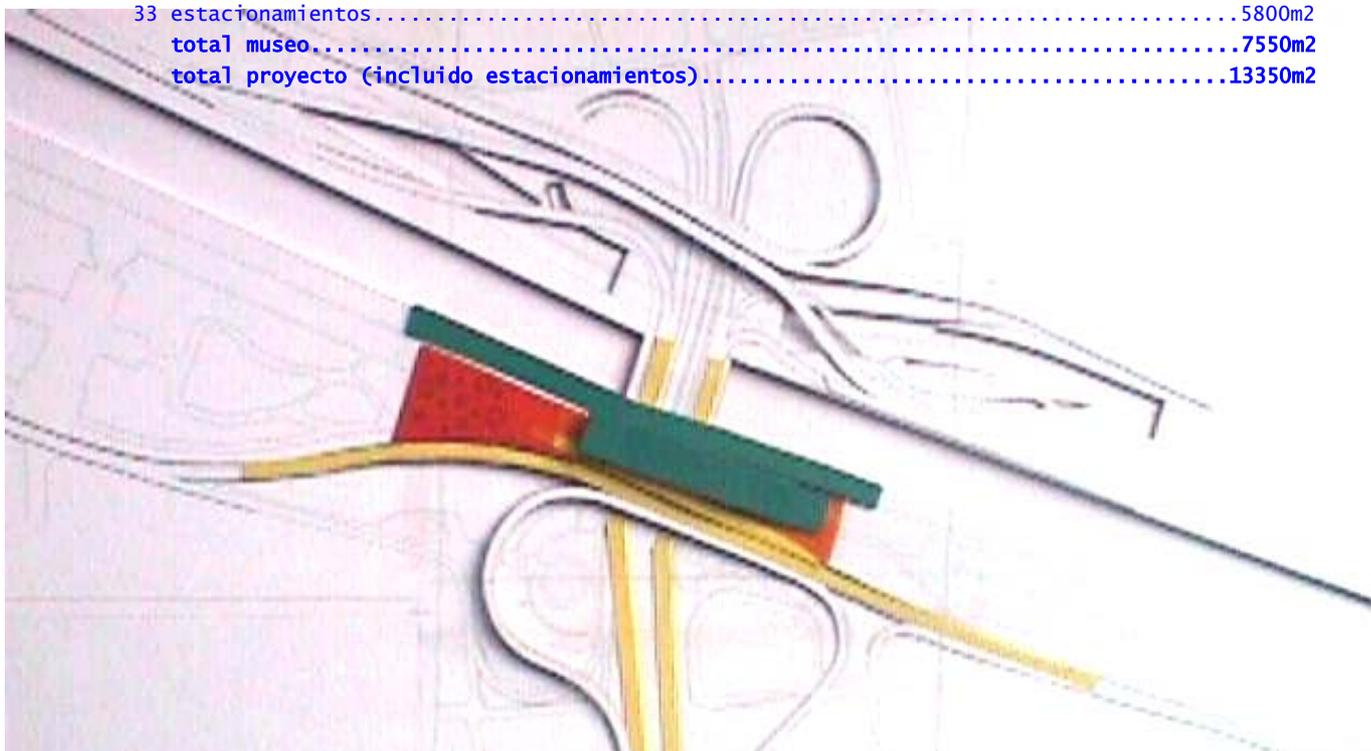
14 exposición permanente.....	800m2
15 exposición temporal.....	2000m2
16 exposición vertical.....	800m2
17 sala proyección multimedia.....	100m2
18 taller de restauración.....	300m2
19 taller de montaje.....	200m2
20 bodegas de obras.....	900m2

educar/difundir

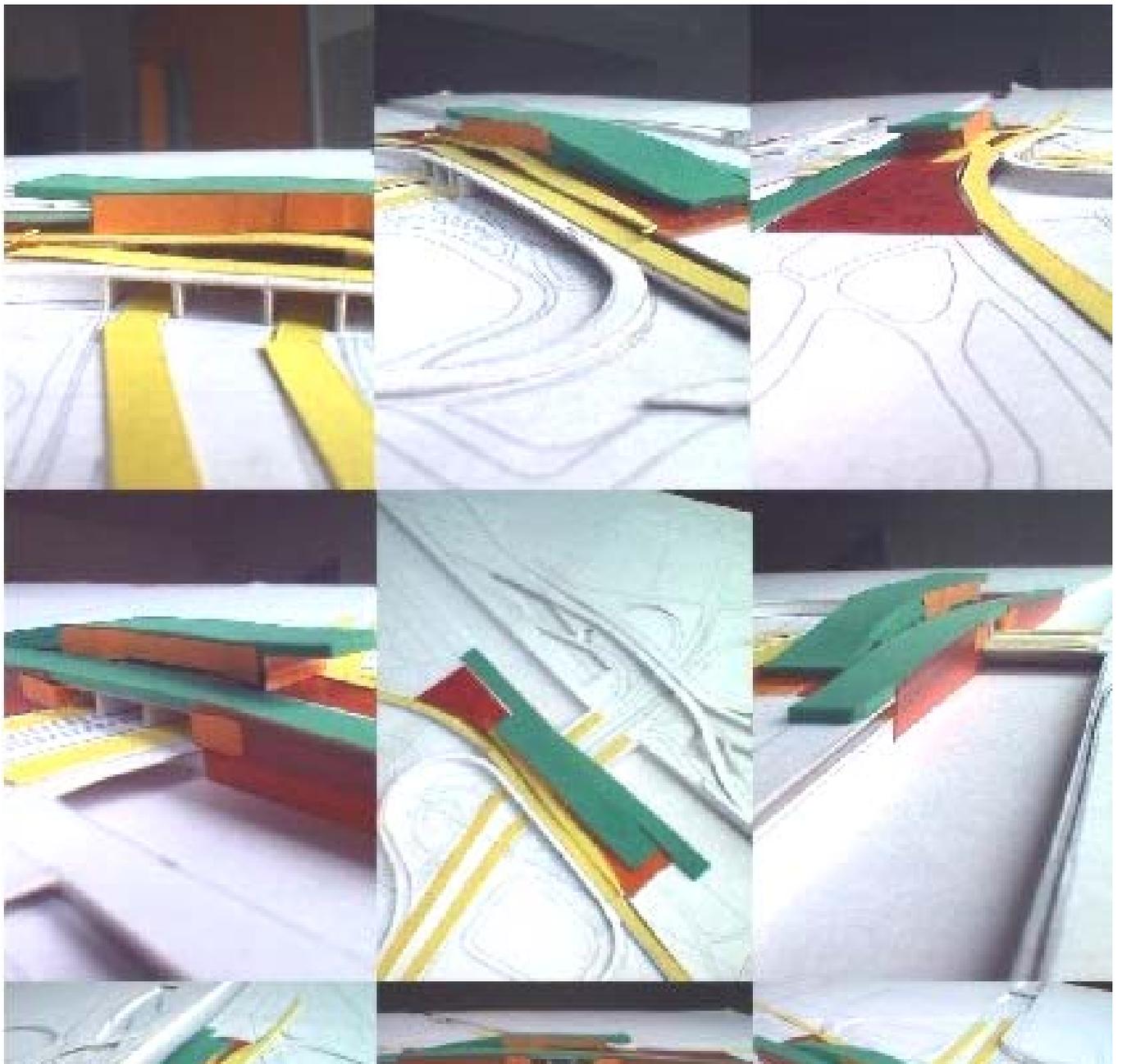
21 sala exposición interactiva.....	200m2
22 museografía.....	30m2
23 salas de clases (2).....	60m2
24 talleres (2).....	80m2
25 biblioteca / mediateca.....	200m2
26 documentación y archivos.....	100m2
27 foyer/exposición.....	240m2
28 auditorio multiuso (288 personas).....	500m2
29 apoyo auditorio.....	200m2

Esparcimiento/ocio paso/pausa

30 tienda.....	30m2
31 librería.....	30m2
32 cafetería.....	80m2
33 estacionamientos.....	5800m2
total museo.....	7550m2
total proyecto (incluido estacionamientos).....	13350m2



022 Propuesta de arquitectura



En la ciudad, las situaciones de conflicto son hoy en día las que representan la situación más normal: una situación de la cual podemos extraer inspiración arquitectónica³³.

Tradicionalmente, la arquitectura ha tenido que administrar y solucionar una cuestión: el problema del espacio del hombre.

Sin embargo, hoy en día, debe resolver otra cuestión de una magnitud similar: los problemas que el hombre tiene con el tiempo.

La arquitectura es el reflejo de una visión especular de un mundo lleno de direcciones, plazos, movimientos, traslados, colas y esperas; de transporte de hombres, ideas y cosas; de informaciones, deformaciones y transformaciones, donde el tiempo preña los espacios.

³³ Hans Kollhooff, Quaderns N°213, Forum internacional 1. “La belleza inquietante de la gran ciudad”. Barcelona, 1996.

...todos queremos estar en todos los sitios y al mismo tiempo³⁴.

Cada generación dibuja su perfil y su entorno; cada generación inventa su identidad y su circunstancia; cada generación excava su rostro y su paisaje. Al final, somos tan responsables del lleno como del vacío; tan responsables de la geometría como de la vegetación; y tan responsables de la mirada que contempla como del panorama contemplado³⁵.

023 Landscape/Land art

Hace ya algún tiempo que el concepto de espacio público se asocia a la noción de **landscape** (paisaje), término que recientemente ha adquirido una gran notoriedad, debido probablemente a una mayor conciencia ecológica y a los procesos de reestructuración de las sociedades posindustriales. En un sentido más amplio, landscape incluye tanto el entorno natural como el artificial/construido, así como sus relaciones formales³⁶.



En la última mitad de los años sesenta, la recuperación del paisaje aparece en la obra de numerosos artistas, especialmente en los minimalistas. Según John Beardsley, estos artistas realizaron proyectos medioambientales, conocidos actualmente como **land art**³⁷; obras donde el arte y el entorno se unen inextricablemente. Para ellos el paisaje no constituía únicamente el tema de este tipo de arte, sino también su *locus* y su materia prima. La sugerencia de que el arte puede inspirarse en aspectos de la forma, materia y contenido del

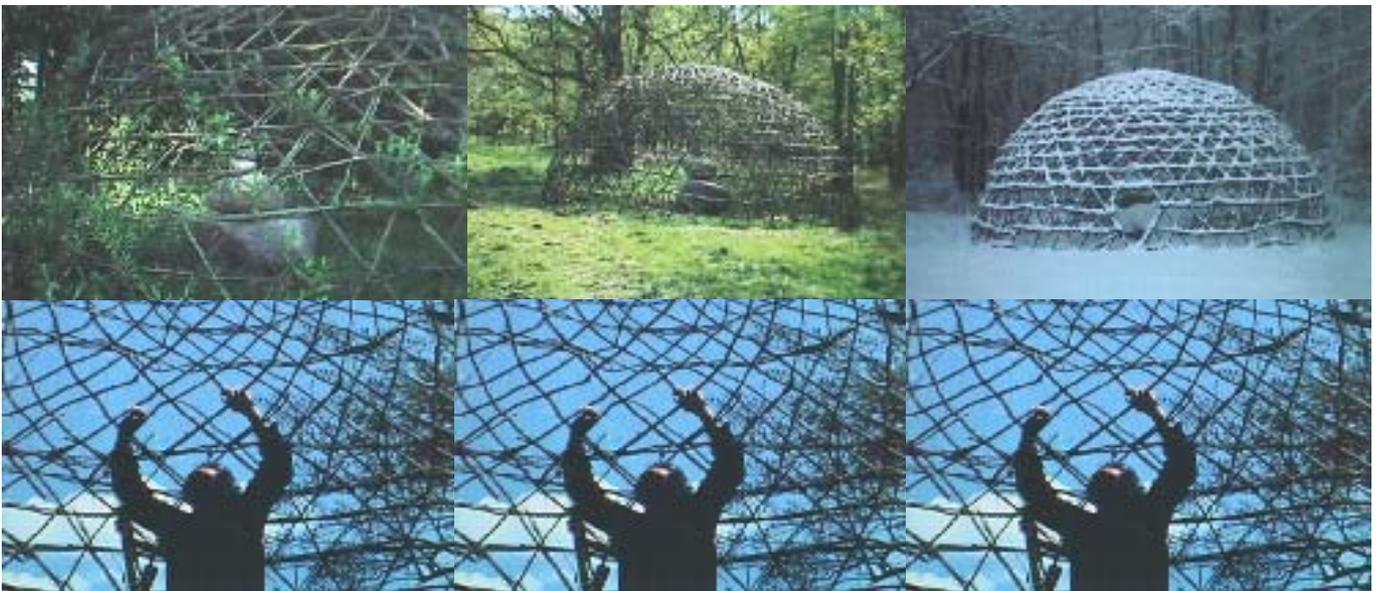
³⁴ Dani Freixes, "Presente y futuros: arquitectura de las ciudades". Congreso UIA, Barcelona 1996

³⁵ Luis Fernández Galiano, 1997 "Formas del paisaje" revista arquitectura viva n° 53

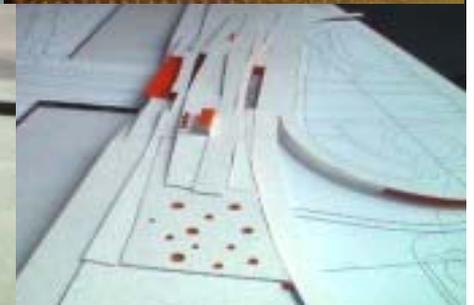
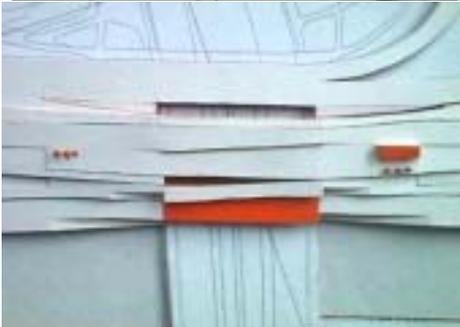
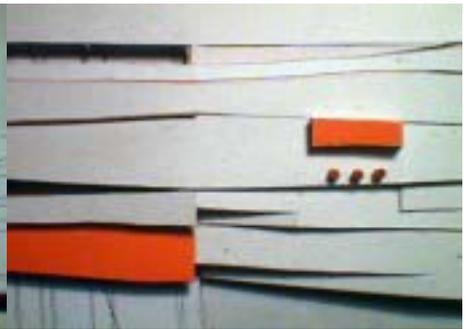
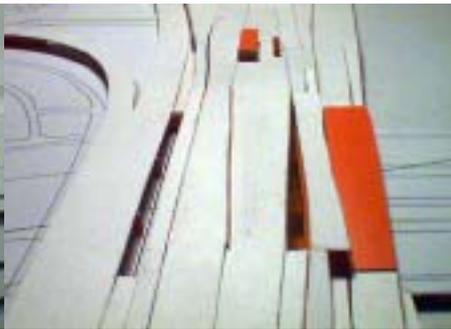
³⁶ Yorgos Simeoforidis, revista 2G n°3. Landscape Architecture. 1997, Barcelona, Editorial Gustavo Gili

³⁷ Procedimiento artístico en el que, en vez de considerar el paisaje como lugar que configura el entorno de una obra de arte, es el propio paisaje lo que constituye la obra. Conocido también como *earthwork*.

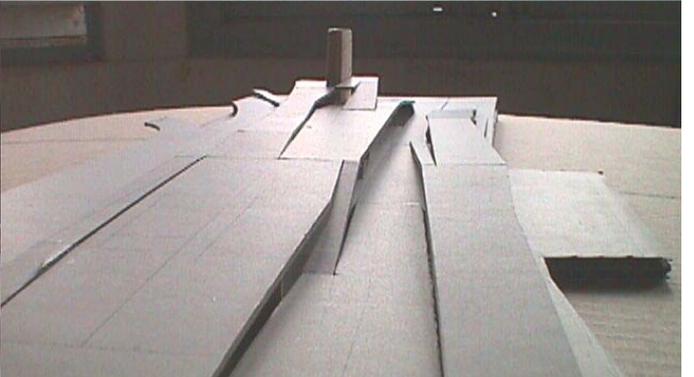
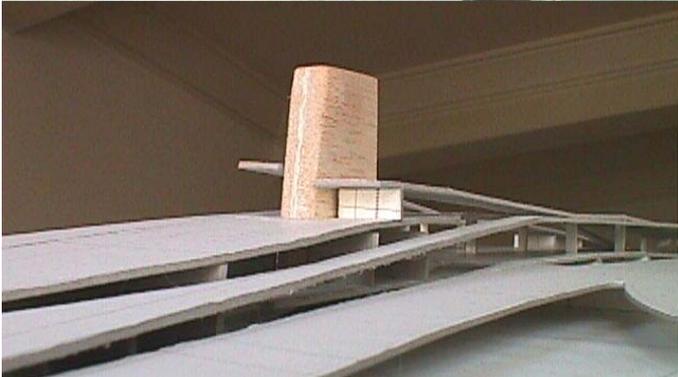
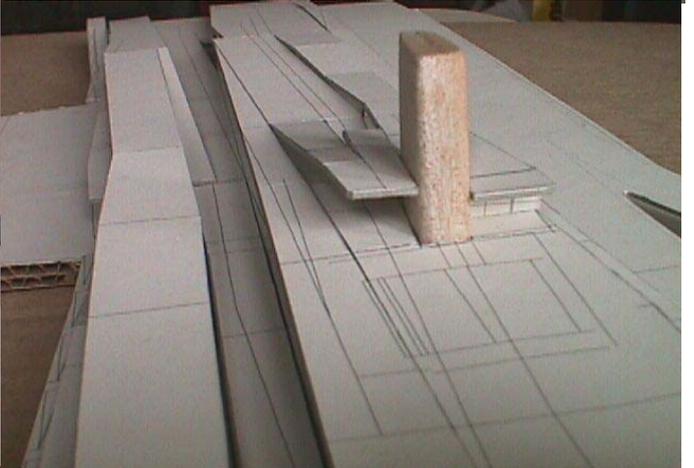
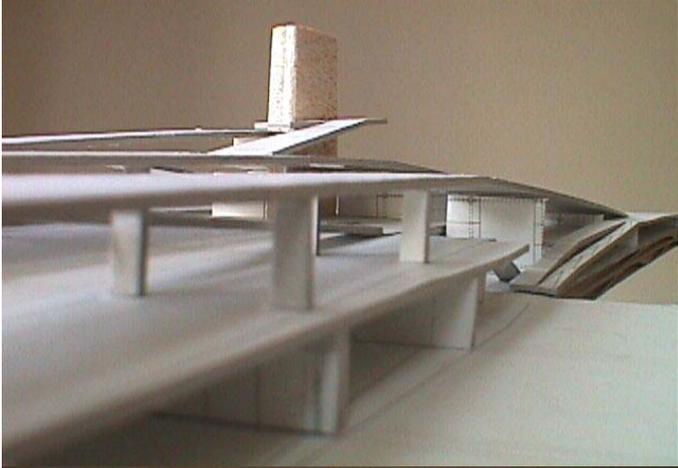
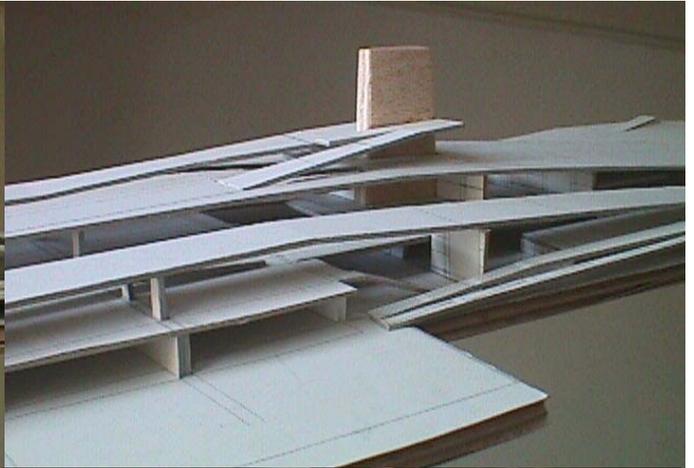
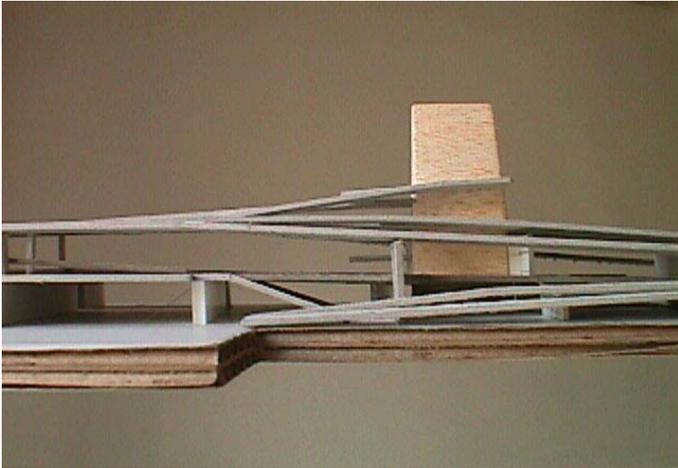
contexto topográfico y cultural donde se ubica, contribuyó al desarrollo de un fenómeno conocido como *escultura específica de un lugar*. Estas obras que relativizan la comprensión del espacio, representan un papel tradicional: la expresión/representación de una relación cultural entre el hombre y el entorno, el hombre y la naturaleza, lo construido y lo no construido. En realidad, el arte generado a partir de un lugar, que algunas veces parece un cruce entre escultura y arquitectura y otras un híbrido entre escultura y arquitectura del paisaje, juega un papel cada vez más determinante en el espacio público contemporáneo. Esta sensibilidad se traslada del arte a la arquitectura y al urbanismo y, posteriormente, a las teorías sobre las ciudades posindustriales y es asumida por los proyectos arquitectónicos que dan gran importancia a los vacíos urbanos y a los espacios públicos³⁸.

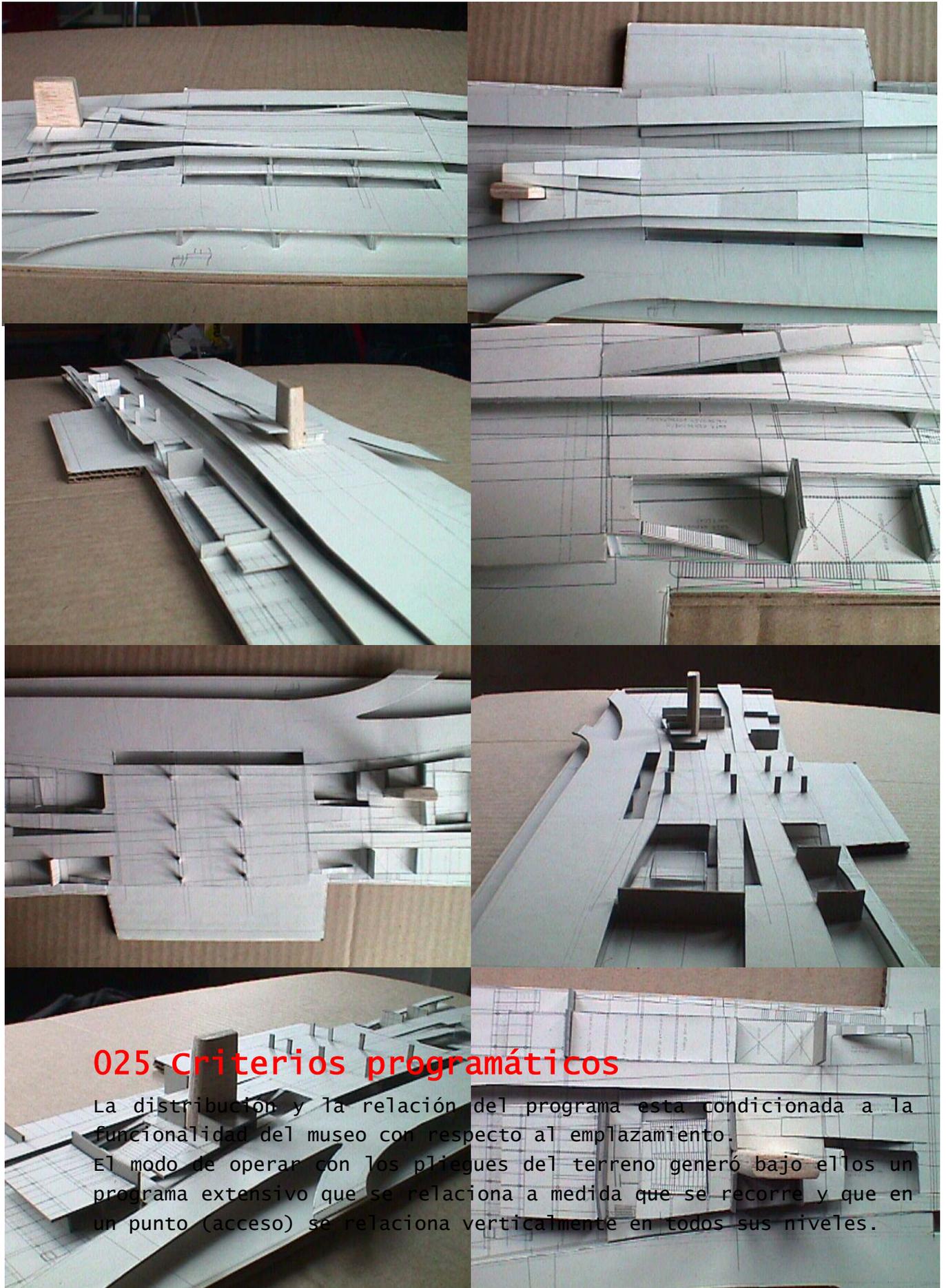


³⁸ Yorgos Simeoforidis, revista 2G n°3. Landscape Architecture. 1997, Barcelona, Editorial Gustavo Gili









025 Criterios programáticos

La distribución y la relación del programa esta condicionada a la funcionalidad del museo con respecto al emplazamiento.

El modo de operar con los pliegues del terreno generó bajo ellos un programa extensivo que se relaciona a medida que se recorre y que en un punto (acceso) se relaciona verticalmente en todos sus niveles.

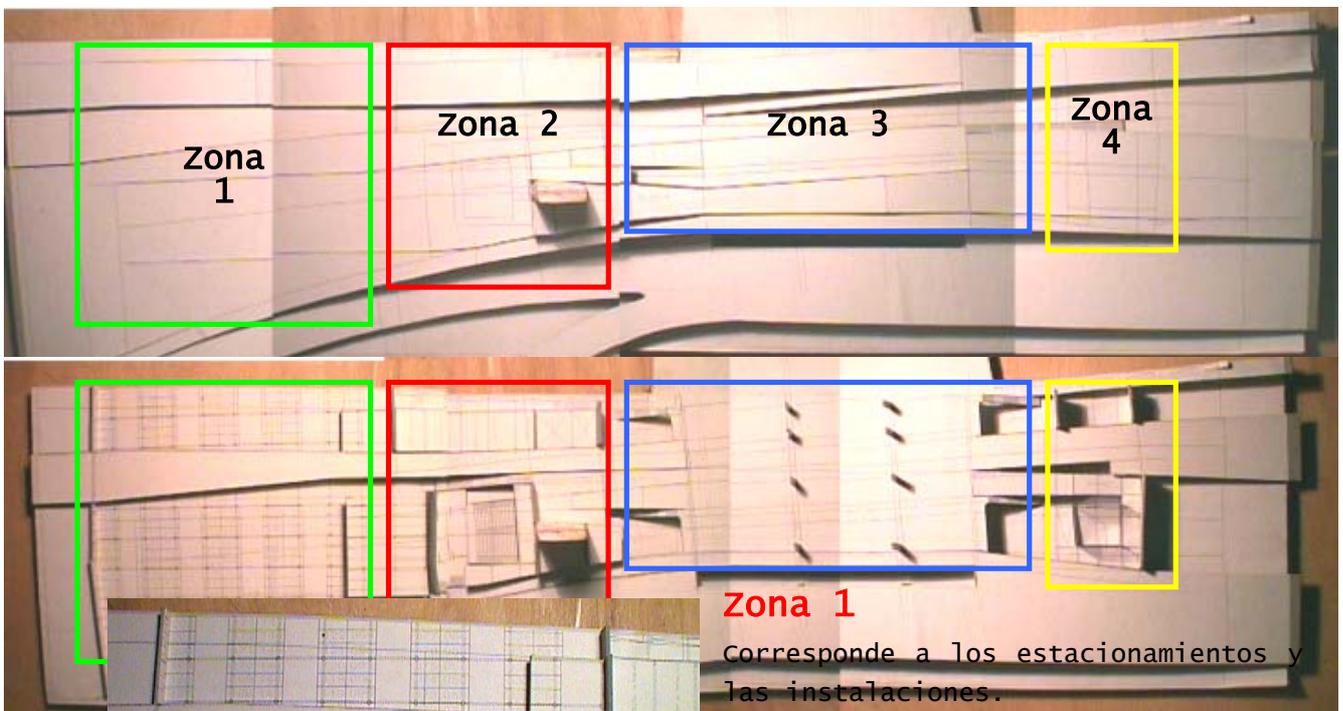
El programa se muestra al individuo a través de su cubierta y se hace evidente cuando se circula entre medio del proyecto.

Los distintos flujos de contrastadas velocidades (peatón/automóvil) condicionaron el modo de acceder al museo, ambos lo hacen mediante “*pistas de desaceleración*” que permiten observar desde el exterior la exposición a una velocidad controlada.

Las salas principales de exposición tienen directa relación con estas “*pistas*” de acceso.

A cada lado de las salas se ubican programas de apoyo. Una área más pública que a su vez está relacionada con los estacionamientos; y otra de carácter académico que se relaciona con la exposición como parte del circuito interior.

El programa se agrupó en cuatro zonas.



Zona 1

Corresponde a los estacionamientos y las instalaciones.

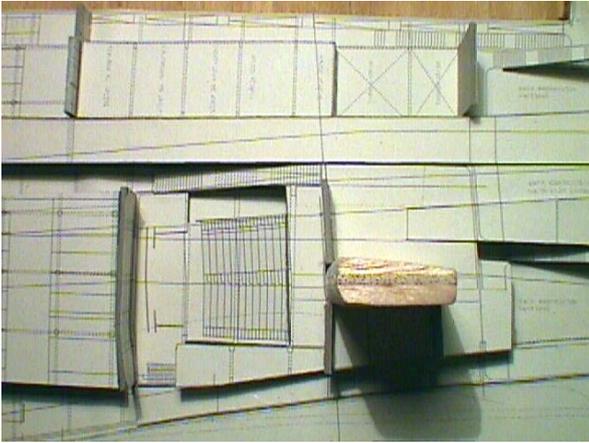
Todos los flujos vehiculares llegan al museo en este punto, desde aquí se accede peatonalmente hasta el hall de acceso principal.

En esta zona se concentran las instalaciones de aire acondicionado, grupo electrógeno, agua potable, área de servicio (bodegas, vestidor y baños personal). Esta ubicación

permite un fácil acceso para la revisión y mantenimiento de los equipos, y para la reposición si es que fuese necesario.

Las bodegas de las obras de arte tienen su acceso en esta zona, lo que

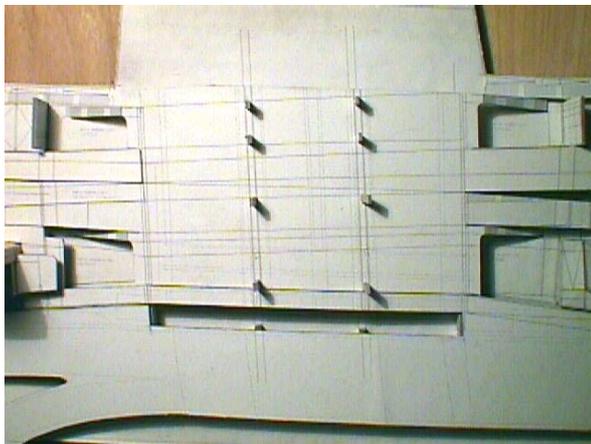
facilita las maniobras de desembalaje y descarga, a igual que los talleres de montaje y restauración que requieren de constante aprovisionamiento de materiales e insumos.



Zona 2

Corresponde al área más pública del museo: Hall de acceso, cafetería, tienda, librería, administración, Auditorio. Esta zona tiene la particularidad de poder funcionar junto con los estacionamientos de manera independiente del museo, lo que permite flexibilidad en la programación y horarios del auditorio (obras de teatro, danza, conferencias, etcétera).

Esta zona del proyecto es la única que tiene relación vertical tanto programática como funcional, con todos los niveles (parque / hall / salas inferiores), siendo la zona más estratégica en cuanto a las distribuciones y control de los flujos como para la ubicación del programa de cafetería, tiendas y servicios. Además esta zona agrupa las bodegas de arte, talleres de montaje y restauración. Posición que se relaciona hacia un lado con el acceso vehicular y hacia el otro con las salas de exposiciones.



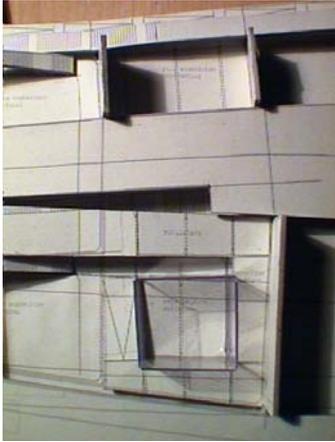
Zona 3

Corresponde a área más importante del proyecto, las salas de exposiciones.

Si bien es cierto, que el emplazamiento y el modo de trabajar el proyecto permite que espacios como el estacionamiento, hall de acceso, circulaciones, espacios exteriores etcétera, se conviertan en lugares de exposición, esta área es la que ofrece mayor cantidad de

metros cuadrados libres para exponer. Estas salas además, tienen la posibilidad de subdividirse en otras más pequeñas según las necesidades de las obras/artistas.

Las salas se disponen a cada lado de la norte-sur y sobre esta se disponen las dos principales salas de exposición temporal, que al intersectarse con las otras, se generan salas de doble altura que tiene una proporción vertical, con la posibilidad de apreciar las obras desde distintos niveles. Cada sala de exposición se relaciona con distintos exteriores/paisajes. Los flujos de la norte-sur, el skyline de la ciudad, el parque, etcétera.



Zona 4

Corresponde al área académica del museo. Su ubicación es la más tranquila dentro del proyecto, se relaciona prácticamente sólo con el interior y se limita su relación hacia el exterior en la obtención de luz natural y vistas controladas. En esta zona se ubica, una exposición gráfica permanente de la historia del arte moderno que culmina en la biblioteca y la mediateca.

Como complemento al centro de información se ubica la sala de museografía, salas de clases, talleres, salas de proyección multimedia, y una sala de

exposición interactiva.

026 Criterios formales

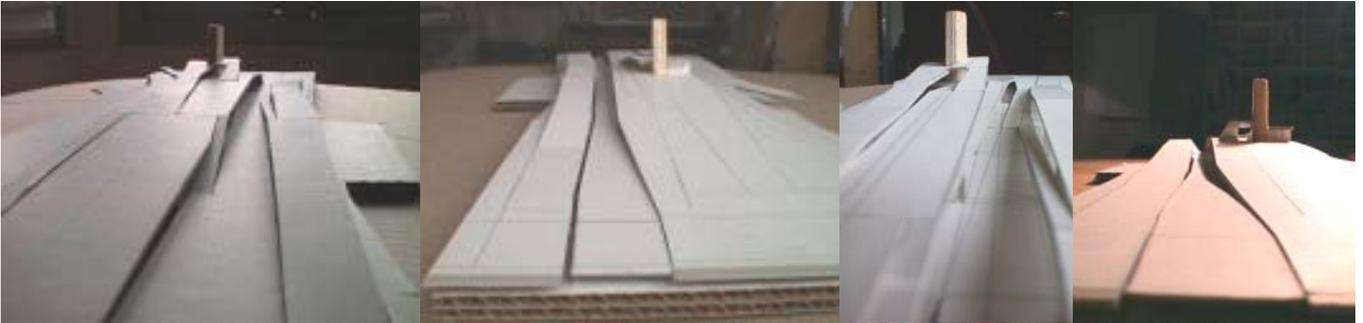
La forma específica de una planta o un animal está determinada no sólo por los genes del organismo y las actividades del citoplasma que estos dirigen, sino por la interacción entre la constitución genética y el medio ambiente. Un determinado gene no controla un rasgo específico, sino una reacción específica a un medio ambiente específico³⁹.

El diseño tiene como finalidad la de realizar lo intangible a través de lo tangible, su objetivo final es la **forma**. Los problemas de diseño parten con el intento de lograr un ajuste entre dos variables: la *forma* en cuestión y su *contexto*; la forma es la solución al problema y el contexto define el problema.

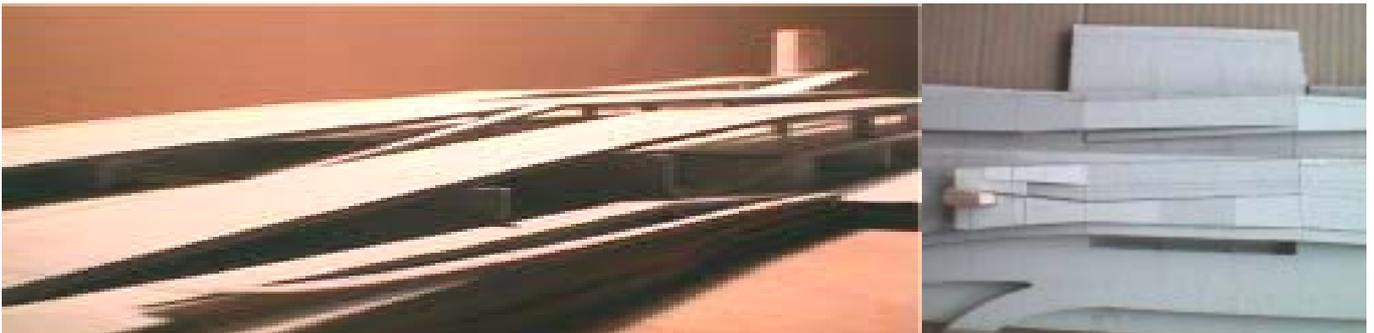
La forma del proyecto se define por pliegues del terreno que se levantan para acoger bajo ellos el programa museo. Se generan circulaciones entre y sobre los *pliegues/superficies*. Superficies de terreno que se estudian como si fuesen paisaje, y que

³⁹ Edmund Sinnot, 1963. The problem of organic form. Vease complejidad y contradicción en arquitectura, R. Venturi.

operan con los actuantes del lugar.



libertad. Proporciona literalmente espacio para las cosas que todavía no están planeadas y contempladas. Pero la superficie también es un recurso para desconectar, una suerte de membrana entre dos fuerza interior/exterior que las absorbe pero en el momento que se petrifica lo genérico se convierte en específico⁴⁰.



El edificio completo es recorrible por las superficies de la cubierta. Se camina sobre la fachada, siendo esta la que debe generar texturas, elementos, perforaciones, pliegues, que diferencien los espacios por los cuales se camina. No tendrá el mismo tratamiento la cubierta sobre la sala principal de exposiciones que sobre el auditorio o biblioteca.

La *superficie/cubierta* es la membrana que absorbe y neutraliza las fuerzas del interior que tratan de salir al exterior y viceversa, estas fuerzas se traducen en el tratamiento plástico de fachada.



⁴⁰ Maas, Winy, van Rijs, Jacob, de Vries, Nathalie. (1997). revista el croquis 86. Myrdv 1991/1997. Madrid, editorial el croquis

El trabajar sólo con superficies que se pliegan o levantan y que se recorren, permite una disociación entre *forma* y *superficie*, medio por el cual nos permite escapar de la dictadura que imponen la tipomorfología y la psicología visual, y del lenguaje de la forma, para relacionar la percepción de la arquitectura con su materialidad, textura, color. Si se considera como ejemplo una cabaña de madera; un croquis reducirá su realidad a la huella formal, mientras que la fotografía de unos tablones de madera evocará algo bien distinto: una sensación táctil, un olor, una memoria, unas habilidades manuales, una territorialización⁴¹.



027 Criterios materiales y estructurales

Las superficies que se pliegan del terreno generan la continuidad del parque sobre la Norte-Sur. Se utilizó

⁴¹ Francois Roche revista 2G n°3. Landscape Architecture. 1997, Barcelona, Editorial Gustavo Gili

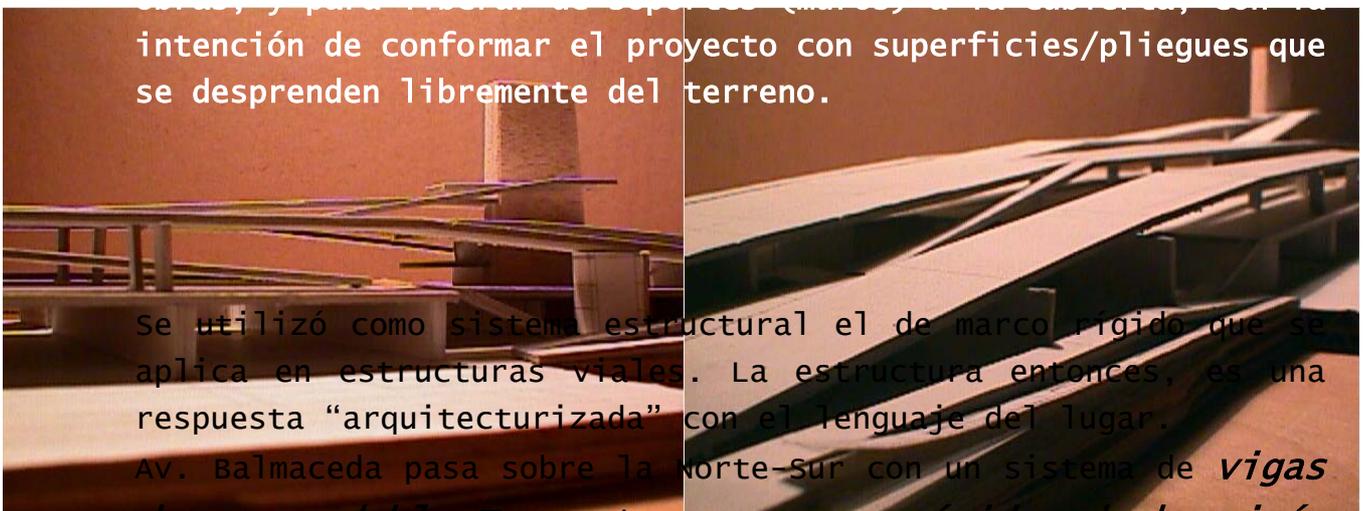
hormigón armado en la cubierta/fachada del proyecto por las características de continuidad plástica y estructural que le otorgan libertad de formas y dimensiones, por la posibilidad de texturas y color, y por la plasticidad que permite perforar la placa para trabajar la luz y las relaciones verticales.



El tratamiento de los vidrios está pensado como un “gran termopanel” como una suerte de doble piel, constituida por dos termopaneles separados a su vez, por una cámara de aire, para lograr aislamiento acústico y posibilidades plásticas de cerramiento.

Se utilizó el ***crystal*** (termopanel) en superficies completas de cerramiento, permitiendo manejar distintos grados de transparencia interior/externo según las demandas de las

intención de conformar el proyecto con superficies/pliegues que se desprenden libremente del terreno.



Se utilizó como sistema estructural el de marco rígido que se aplica en estructuras viales. La estructura entonces, es una respuesta “arquitecturizada” con el lenguaje del lugar.

Av. Balmaceda pasa sobre la norte-sur con un sistema de ***vigas de acero doble T*** apoyadas en ***marcos rígidos de hormigón armado***. Las vigas están puestas en el sentido de la circulación a una distancia que visualmente se conforman como una gran losa colaborante.

En el proyecto las vigas de acero doble T salvan las luces;

sobre las vigas se apoya la losa de hormigón; entre las vigas se ubican las instalaciones; y bajo las vigas, el cielo falso se conforma de manera perceptual y mediante tensiones longitudinales se refleja el paso del parque sobre el museo.



028 Bibliografía

01 Asensio, Francisco (2000). "Atlas de Arquitectura Moderna". Konemann, Colonia.

02 Augé, Marc (1993). "Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad". Barcelona, editorial gedisa.

03 Besset, Maurice (1993). Revista A&V N°39 "Obras, espacios miradas. El museo en la historia del arte contemporáneo".

04 Castro, Maya (2000). Revista "El Sábado", El Mercurio 8 de abril 2000.

05 Cruz-Cooke, Marta (1999). DIBAM (1994-1999). "Patrimonio de todos: principales iniciativas". Santiago.

- 06** chilvers, Ian (1995). Diccionario de arte. Madrid, alianza editorial.
- 07** Choay, Françoise (1994). Revista Arquitectura Viva, "Teatros del Arte. Rossi y Gehry, escenarios para la industria cultural". N° 38.
- 08** di Girolamo, Claudio jefe división de cultura, Ministerio de Educación.
- 09** Fernández Galiano, Luis (1998). "El arte del museo", revista AV monografías n° 71.
- 10** Fernández Galiano, Luis (1997). "Formas del paisaje" revista arquitectura viva n° 53.
- 11** Ibelings, Hans (1998). "Supermodernismo, arquitectura de la globalización". Barcelona, editorial Gustavo Gili.
- 12** Koolhaas, Rem (1995). "S,M,L,XL". 010 Publishers, Rotterdam.
- 13** Maas, Winy. van Rijs, Jacob. de Vries, Nathalie (1997). Revista el croquis 86. MVRdV 1991/1997. Madrid, editorial el croquis.
- 14** Montaner, J.M. - Oliveras, J. (1986). "Los Museos de última generación". Barcelona, Gustavo Gili.
- 15** Montaner, J.M. (1996). "Museos para el nuevo siglo". Gustavo Gili, Barcelona.
- 16** Ortega, Oscar (1976). "Guía de la arquitectura en Santiago". Facultad de arquitectura y urbanismo, Universidad de Chile.
- 17** Pavez, M. Isabel (2000). UR n° 414: "Espacios públicos: un proceso de deconstructivismo contra ciudadano". Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo.
- 18** Plan maestro de la edificación pública, documento de trabajo. Dirección de Arquitectura, Ministerio de Obras Públicas, 2000.
- 19** Revista Quaderns N°213, Forum internacional 1. Barcelona, 1996.

- 20** Revista Quaderns N°214, Forum internacional 2. Barcelona, 1996.
- 21** Revista “presente y futuros: arquitectura de las ciudades”. Congreso UIA, Barcelona 1996
- 22** Simeoforidis, Yorgos (1997). Revista 2G n°3. Landscape Architecture. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- 23** van Berkel, Ben (1999). “Move”. N°1 Imagination: liquid politic. Amsterdam.
- 24** Venturi, Robert (1972). “complejidad y contradicción en arquitectura”. Barcelona, editorial Gustavo Gili.

029 Profesores asesores

01 Brugnoli, Francisco. Director Museo de Arte Contemporáneo, Facultad de Artes, Universidad de Chile.

02 Calderón, Ernesto. Departamento de Urbanismo, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

03 Durán, Martín. Departamento de Urbanismo, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

04 Goldsack, Luis. Departamento de Ciencias de la Construcción, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

05 Gurovich, Alberto. Departamento de Urbanismo, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

06 Lyon, Eduardo. Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

07 Martínez, Juan. Departamento de Ciencias de la Construcción, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

08 Veas, Verónica. Departamento de Ciencias de la Construcción, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

030

A mi madre.

Santiago, Octubre 2000.



