

TRAMA VIVA: PRÓTESIS DE ACTIVACIÓN CULTURAL

En el extremo norte de la Isla Grande de Chiloé, el agua cae cerca de trescientos días al año y la madera ha sido, por generaciones, la piel con la que sus habitantes se resguardan de la intemperie. Hoy, sin embargo, un edificio está a punto de quedar en abandono. El antiguo Hospital de Ancud trasladará su atención al nuevo hospital, ubicado en Altos de Caracoles, dejando tras de sí una estructura que durante décadas sostuvo el cuidado de una comunidad entera. Esta propuesta irrumpe a partir de una **prótesis arquitectónica**: una **galería de arte** que atraviesa el edificio de extremo a extremo.

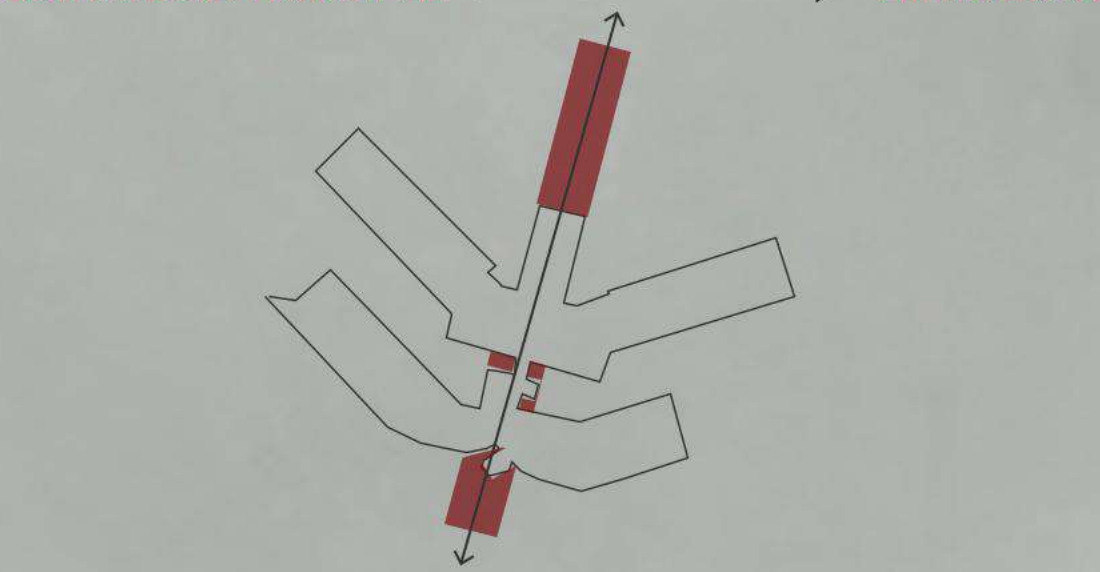
La galería es la **columna vertebral del proyecto**: articula a ambos lados biblioteca, talleres de artes visuales, artes escénicas, café-cowork y patios de esculturas, programas que hoy Ancud no tiene dónde alojar, y transforma el simple acto de recorrerla en experiencia cultural. Por ella transitan tres tipos de usuario según su permanencia, itinerante (**turista**), localitario (**vecinos**), estacionario (**trabajador, artista**), pensados como una progresión: quien hoy solo visita puede, con el tiempo, operar un programa propio o volverse parte fija de la vida cultural del lugar.

La estructura original se refuerza con **vigas MLE y paneles CLT**, que permiten intervenir sin dañarla y escalonarse según la topografía, generando terrazas a lo largo del trayecto. Por fuera, **tejuelas de vidrio laminado** reinterpretan la tejuela de madera chilota: dejan pasar la luz, protegen de la lluvia y el viento, y su traslape habilita una ventilación pasiva y cruzada por toda la galería. Hacia el norte, roble regula el sol según la estación.

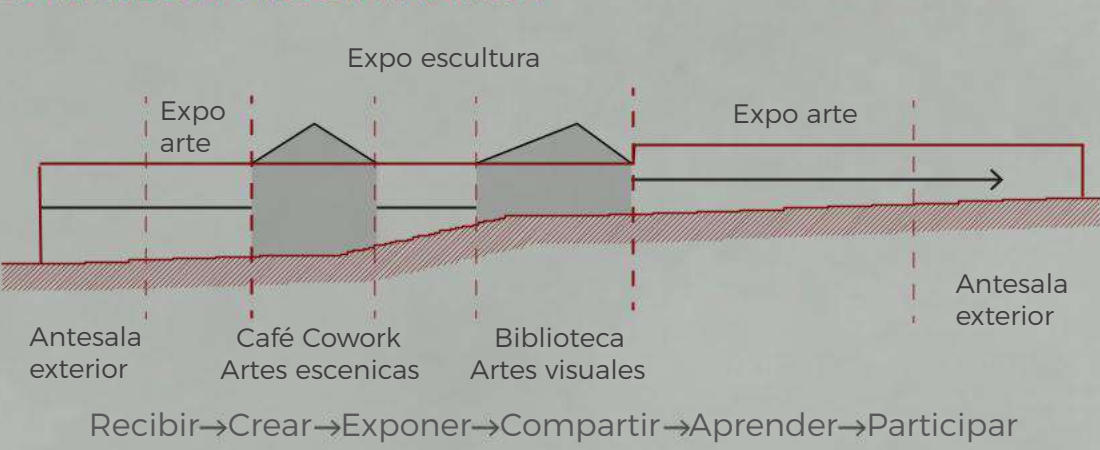
Ancud recibe más de 3.000 mm de lluvia al año y reúne a más de 40.000 habitantes que hoy solo ven este edificio desde afuera. El proyecto no lo congela como monumento ni lo elimina: lo **mantiene en uso**, con otro programa y la misma vocación pública. Al final de la galería, un edificio cerrado por décadas vuelve a tener puertas por donde entrar.



ESTRATEGIA PRINCIPAL ATRAVESAR

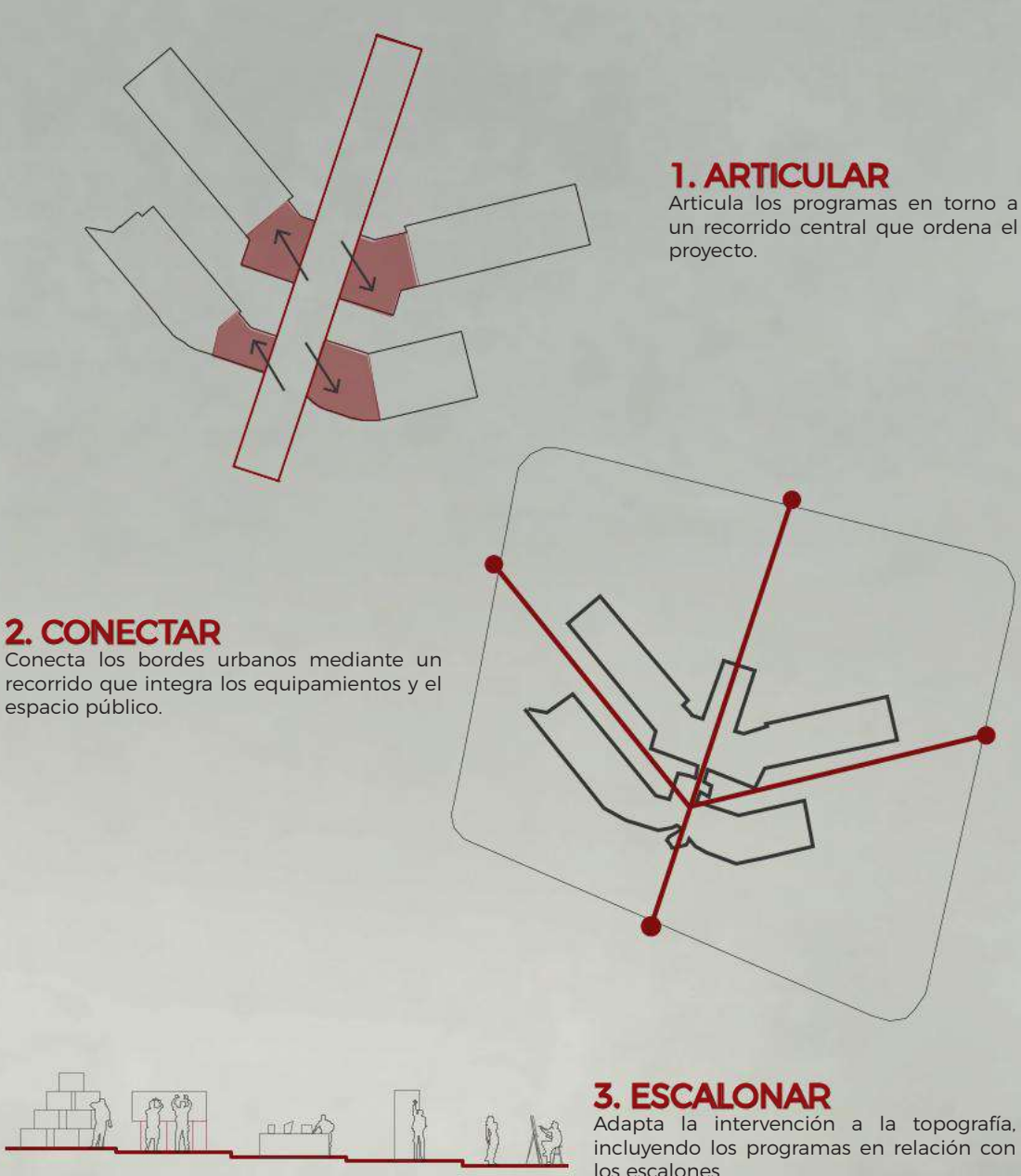


ESTRATEGIA PROGRAMÁTICA



El recorrido **articula** talleres, espacios de exposición y encuentro donde la creación y el intercambio cultural **fortalecen el vínculo entre los oficios locales y la comunidad**, reactivando el antiguo hospital como un espacio vivo.

ESTRATEGIA DE PROYECTO



PLANO EMPLAZAMIENTO ESC 1:500 UBICACIÓN

