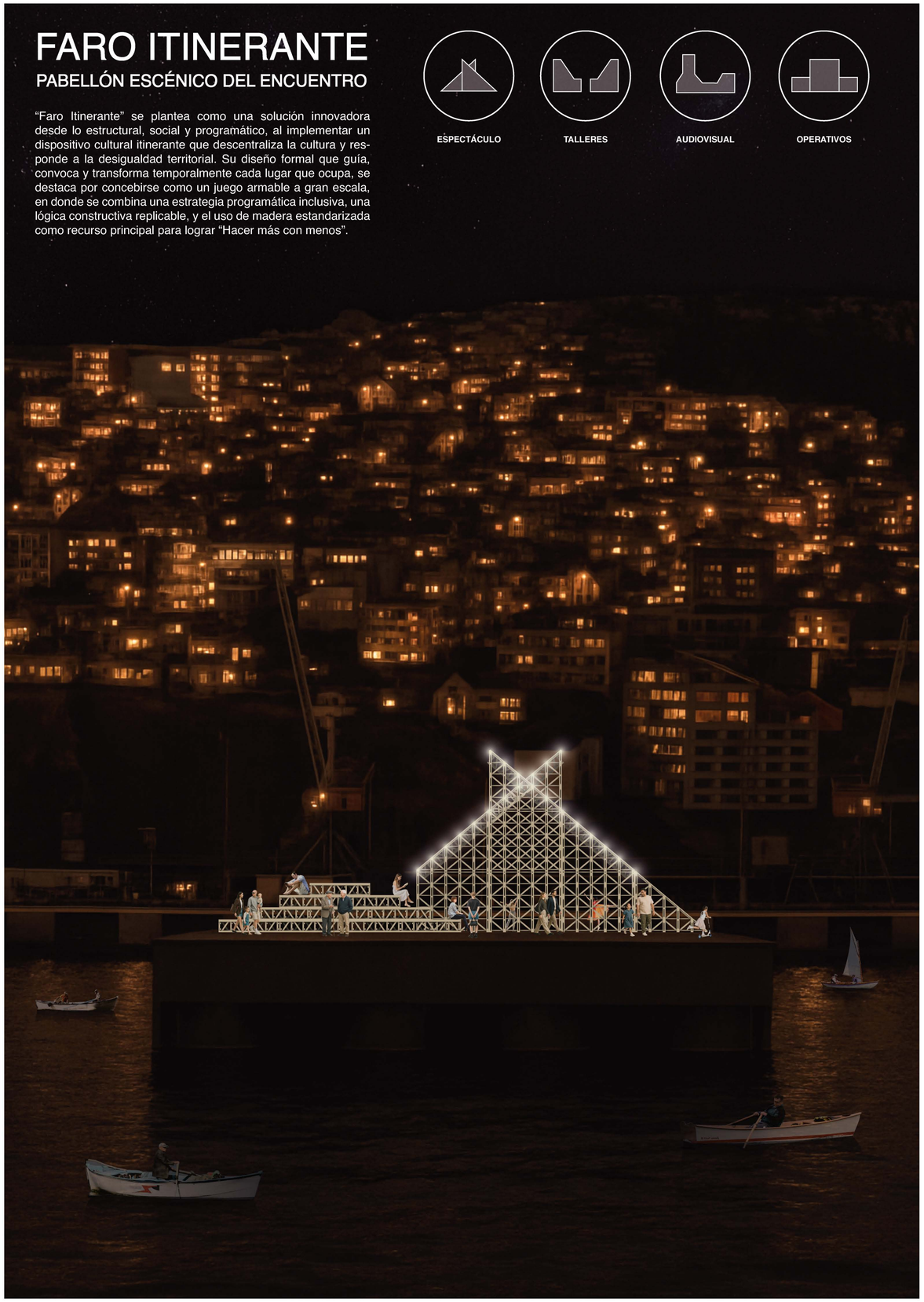
FARO ITINERANTE

PABELLÓN ESCÉNICO DEL ENCUENTRO

“Faro Itinerante” se plantea como una solución innovadora desde lo estructural, social y programático, al implementar un dispositivo cultural itinerante que descentraliza la cultura y responde a la desigualdad territorial. Su diseño formal que guía, convoca y transforma temporalmente cada lugar que ocupa, se destaca por concebirse como un juego armable a gran escala, en donde se combina una estrategia programática inclusiva, una lógica constructiva replicable, y el uso de madera estandarizada como recurso principal para lograr “Hacer más con menos”.

ESPECTÁCULO · TALLERES · AUDIOVISUAL · OPERATIVOS



Valparaíso
MUELLE BARÓN

Viña Del Mar
MUELLE VERGARA

Quintero
MUELLE ASIMAR

San Antonio
PUERTO SAN ANTONIO

Algarrobo
COFRADÍA NÁUTICA DEL PACÍFICO

"Faro Itinerante" es un pabellón escénico y cultural móvil, que tiene como objetivo **llevar la cultura desde el mar a los muelles de la Región de Valparaíso**, con el propósito de descentralizar el acceso a la cultura y promover la cohesión territorial, utilizando los muelles, caletas y bordes, usualmente relegados a la actividad portuaria, pesquera y comercial, como un nuevo polo cultural.

El pabellón tiene un carácter itinerante y adaptable, iniciando su recorrido en el Muelle Barón, en Valparaíso, y extendiéndose luego a lugares estratégicos como el Muelle Vergara en Viña del Mar, el Puerto de San Antonio, el Muelle Asimar en Quintero y la Cofradía Náutica en Algarrobo, aprovechando infraestructuras preexistentes como grúas portuarias. Plantea un recorrido cultural costero que revitaliza espacios industriales mediante el arte y el encuentro ciudadano.

El proyecto es concebido a partir de un entramado de madera modular y liviano, diseñado para ser fácilmente ensamblado, desmontado y reconfigurado según el contexto de emplazamiento y las necesidades programáticas. A partir de un sistema de componentes modulares, se posibilita la configuración de diversas espacialidades —como gradas, muros o cubiertas— que amplían las posibilidades de uso y adaptabilidad. Más que una forma fija, el pabellón opera como un sistema en constante transformación, que activa su entorno y dialoga con él a través de la materialidad y la repetición tectónica.

Representa una innovación estructural, social y programática al concebirse como un **“juego armable a gran escala”**, donde se hace **“más con menos”**, articulando cultura, territorio y diseño de manera inclusiva y transformadora.

CONCEPTO ARQUITECTÓNICO

El pabellón se concibe como un dispositivo cultural dinámico, que activa espacios públicos tomando el concepto de faro, desde el acto de aparecer como un icono en el mar, guiar y ser un punto de encuentro que es capaz de convocar a los habitantes de los cerros y del plan.

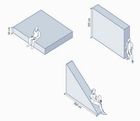
El carácter itinerante implica que este proyecto no se ancla a un único lugar, sino que viaja, recorre y conecta diversos muelles y puertos de la Región de Valparaíso, llevando consigo el patrimonio, el arte y la cultura local.

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

1 ENTRAMADOS ESPACIALES
REF: PABELLÓN DE REFLEXIONES STUDIO TOM EMERSON

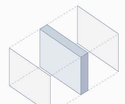
Entramados Espaciales, a partir de secciones pequeñas, en búsqueda de un muro sandwich robusto con aire en su interior.

2 SISTEMA MODULAR
REF: JUEGO IMANIX / BRAINTOYS



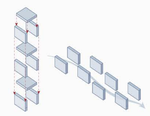
Módulo que permite generar un juego armable a gran escala. Con dimensiones que optimizan su habitabilidad.

3 VOLÚMENES TRANSLÚCIDOS
REF: SPACE FRAMES / STUDIO MIEKE MEIJER



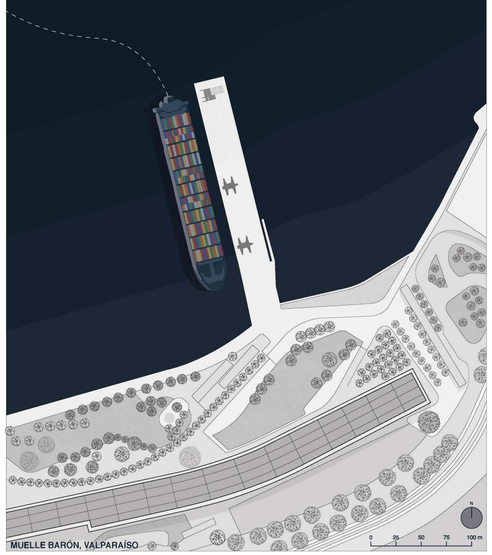
Iluminación interior, contenida por tela en el exterior. Buscando una activación nocturna para el pabellón.

4 MORFOLOGÍA Y ESPACIALIDAD
REF: ELABORACIÓN PROPIA VÍA MIDJOURNEY



ELEVAR PARA CONVOCAR

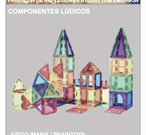
DESPLEGAR PARA RECORRER



MUELLE BARÓN, VALPARAÍSO

ENTRAMADOS ESPACIALES

PABELLÓN DE REFLEXIONES STUDIO TOM EMERSON



COMPONENTES LÚDICOS

JUEGO IMANIX / BRAINTOYS

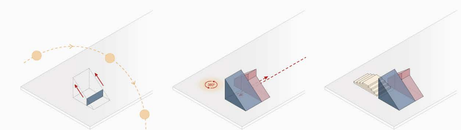
VOLÚMENES TRANSLÚCIDOS

SPACE FRAMES / STUDIO MIEKE MEIJER

REFERENTE MORFOLÓGICO

ELABORACIÓN PROPIA VÍA MIDJOURNEY

ESPECTÁCULO

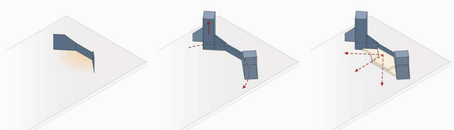


Volumen elevado genera un icono que enmarca el paisaje.

Volumen de intermediación define el acceso.

Se genera espacio de permanencia y contemplación.

AUDIOVISUAL

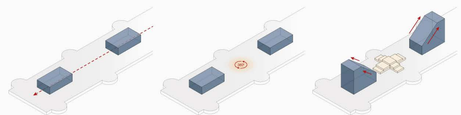


Zona de proyección que limita espacio virtual.

Extremos elevados para guiar el recorrido.

Plataformas elevadas para extender el alcance visual.

TALLERES

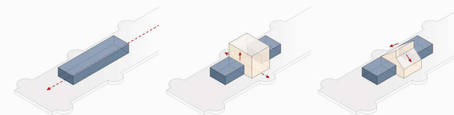


Volumenes enfrentados sobre eje longitudinal.

Espacio virtual formado entre volumenes.

Se elevan los volumenes para generar atractivo visual.

OPERATIVOS



Volumen principal sobre eje longitudinal.

Se eleva volumen central sobre eje transversal.

Se inclina volumen central para generar espacio contenido.