

projeto

Experiencia Machu Picchu

Barclay
&Crousse

La ciudadela de Machu Picchu, sitio arqueológico fundamental de Sudamérica, fue producto de una sensibilidad y conocimiento extraordinarios sobre el territorio y sus recursos para su implantación en un paisaje excepcional. La propuesta presentada en el concurso público lanzado por el Ministerio de Cultura del Perú para concebir una nueva entrada al sitio arqueológico, al pie de la montaña, se enfoca en la dimensión de la geografía, el clima y la cultura, por sobre la dimensión arquitectónica de la respuesta. El proyecto propone la integración del paisaje en el espacio museológico, como una unidad que no puede disociarse si se quiere entender Machu Picchu. El lugar del proyecto, donde se encuentran vestigios incas de infraestructuras abandonadas, ofrece una lección sobre la intervención humana en el paisaje natural, que la propuesta revela a través de un recorrido por medio de unas pasarelas livianas, diluyendo el programa requerido en construcciones pequeñas, atentas al clima local y a las escorrentías naturales del agua en el territorio.

PALABRAS CLAVE: paisaje; concurso; Perú.

EXPERIÊNCIA MACHU PICCHU

A cidadela de Machu Picchu, sítio arqueológico fundamental da América do Sul, foi o produto de uma sensibilidade e conhecimento extraordinários sobre o território e seus recursos para sua implantação em uma paisagem excepcional. A proposta apresentada no concurso público lançado pelo Ministério da Cultura do Peru para conceber uma nova entrada para o sítio arqueológico, no sopé da montanha, concentra-se na dimensão da geografia, clima e cultura, mais do que na dimensão arquitetônica da resposta. O projeto propõe a integração da paisagem ao espaço museológico, como uma unidade que não pode ser dissociada para aqueles que querem entender Machu Picchu. No local do projeto existem vestígios incas de infra-estruturas abandonadas, um desafio a mais para pensar a intervenção humana na paisagem natural, que a proposta revela através de percurso por passarelas leves e diluindo o programa necessário em pequenos edifícios, sempre atentos ao clima local e ao escoamento natural da água no território.

PALAVRAS-CHAVE: paisagem, concurso, Peru.

MACHU PICCHU EXPERIENCE

The citadel of Machu Picchu, fundamental archaeological site of South America, was the product of an extraordinary sensitivity and knowledge about the territory and its resources for its implantation in an exceptional landscape. The proposal presented in the public contest launched by the Ministry of Culture of Peru to conceive a new entrance to the archaeological site, at the foot of the mountain, focuses on the dimension of geography, climate and culture, above the architectural dimension of the answer. The project proposes the integration of the landscape in the museological space, as a unit that can not be dissociated if one wants to understand Machu Picchu. The project site, where there are Inca vestiges of abandoned infrastructures, offers a lesson on human intervention in the natural landscape, which the proposal reveals through a journey through light footbridges, diluting the required program in small buildings, attentive to local climate and natural runoff of water in the territory.

KEYWORDS: landscape; contest; Peru.



projeto



PÁGINA ANTERIOR
Vestigios, naturaleza
y intervención
contemporánea.

Recorrido; La zona
residencial emerge
entre la vegetación
de la región Yunga
y los Andenes Incas.

1. Antecedentes

Machu Picchu es el primer destino turístico del Perú. Su conservación está a cargo del Ministerio de Cultura, habiéndose establecido un perímetro de protección llamado Parque Arqueológico Nacional de Machu Picchu. Los restos arqueológicos representan una muestra única de una arquitectura de conjunto que se produjo en el apogeo de la civilización Inca, considerada hoy como una herencia que los peruanos recibimos como nación. La ciudadela fue declarada Patrimonio Histórico y Cultural de la Humanidad por la Unesco en 1981.

Desde esa fecha, la cantidad de visitantes a Machu Picchu ha aumentado exponencialmente, habiendo sobrepasado el millón de visitantes al año desde el año 2015. Esto ha ocasionado el hacinamiento de la ciudadela, que recibe 3.800 visitantes al día, lo que pone en peligro no solo la conservación de los restos arqueológicos sino también los estándares impuestos por la Unesco para ser elegible como Patrimonio de la Humanidad.

En el año 2014, el Ministerio de Cultura decide emprender la implementación de dos turnos de visita diarios para disminuir la cantidad de visitantes presentes en el lugar arqueológico al mismo momento e incrementando la capacidad receptiva diaria a 5.900 visitantes.

Para ello, se lanza un concurso público de arquitectura ese mismo año con el objetivo de crear la infraestructura que permita recibir y ordenar el flujo de visitantes antes de ascender a la ciudadela, descongestionando la explanada de llegada al lado del sitio arqueológico, incentivando el uso de caminos alternativos para subir a la montaña de Machu Picchu y mejorando la infraestructura para el personal de mantenimiento y vigilancia del Parque, ubicadas al pie de la montaña.

El Ministerio de Cultura elabora un programa que contempla nuevas residencias del personal, un centro de investigaciones para arqueólogos, un auditorio de divulgación, un centro de interpretación y un área de visitantes que permita ordenar el flujo de entrada, el control de boletos y el embarque a los buses que llevan a los visitantes a la ciudadela, ubicada en la cima de la montaña. En el lugar de proyecto, al pie de la montaña y a lo largo del río Vilcanota, existe un pequeño museo que puede ser demolido o reutilizado, según las propuestas. El programa es imaginado por los organizadores del concurso como una serie de "edificios que se van a proyectar [...] integrados a un mismo plan y que deben integrarse al paisaje. Su deber es acompañar al paisaje y ser el preámbulo de lo que se va a contemplar en la cima y en la ciudadela misma".

Las bases del concurso prevén un programa cuya superficie techada es de 2.974m².

2. Reflexiones

Para nosotros, la ciudadela de Machu Picchu es ante todo el producto de una inteligencia cultural en una geografía extraordinaria, en donde los saberes topológicos definen el valor de la intervención con mayor pertinencia que sus saberes arquitectónicos y constructivos. Consideramos que la reflexión sobre lo que se debe de hacer en ese lugar debe de estar enfocada en la dimensión de la geografía y la cultura por sobre la dimensión arquitectónica de la respuesta. La reflexión empezó por entender el territorio para intervenirlo, y que la propuesta haga explícito este entendimiento al visitante. La visita a Machu Picchu no debe de limitarse a entender la ciudadela, sino también las razones de su localización y el ecosistema que la hizo viable. Propusimos entonces una "experiencia integral" en lugar de un conjunto funcional acompañado de un centro de interpretación.

3. Hacia una vivencia integral

Para que la experiencia de la visita de Machu Picchu se vuelva integral, hace falta vivir la extraordinaria biodiversidad que la región Yunga ofrece. Actualmente la experiencia de pasar de la flora y fauna oriunda de Cusco (región quechua) a la de Machu Picchu (región Yunga) se aprecia únicamente desde la ventana del tren. Ni el pueblo de Aguas Calientes, adyacente a las ruinas, ni la entrada actual de Machu Picchu ofrecen el espectáculo de su vegetación lujuriante, de su geografía indómita y de los vestigios de una intervención mucho más amplia de lo que se aprecia en la ciudadela, hoy engullidos por la vegetación. Antes que un conjunto de "edificios", el proyecto propone "unrecorrido" que incorpore la experiencia de este lugar excepcional a la de la ciudadela, para convertirla visita en una "vivencia".

4. Lugar

El lugar del proyecto define el cómo intervenir, corrigiendo o evitando sus inconvenientes y aprovechando sus potencialidades. Situado en la base de la montaña de Machu Picchu, el lugar recibe el sol directo solo 4 horas al

projeto

día. Por encontrarse en una zona baja y en un clima muy lluvioso, sufre de una constante escorrentía de agua en superficie (el drenaje inca de la ciudadela se encuentra allí). Existe una humedad Extrema producto del clima, el poco asoleamiento y de la escorrentía.

Por otro lado, en el lugar hay una fuerte presencia de terrazas inca en su estado natural, que no han sido restaurados y están cubiertos de vegetación. Estos vestigios están acompañados de una frondosa vegetación endémica de la Yunga, con especies particulares como el Helecho Arbóreo, único árbol-fósil del Perú. Los trabajadores crearon en el lugar un pequeño jardín botánico con una amplia muestra de plantas de la región, integrado al bosque no intervenido. De este lugar parte uno de los caminos inca de acceso a la ciudadela, hoy en desuso.

5. Objetivos

Explicar la esencia del paisaje peruano — la diversidad vertical de los Andes — haciendo de la vegetación del lugar y de los vestigios dejados por el hombre prehispánico, los protagonistas.

- Generar el menor impacto sobre la naturaleza, con una propuesta reversible;
- Poner en valor los vestigios incas en su condición de ruina, en simbiosis con la naturaleza, tal como las descubrió Hiram Bingham más de cien años atrás;
- Construir en armonía con la naturaleza, sin competir con los vestigios precolombinos;
- Construir de manera sostenible, eco-responsable y económica;
- Reutilizar el edificio existente, aprovechando al máximo los recursos disponibles y conservando integralmente la memoria del lugar;
- Ofrecer un recorrido vivencial que reúna las ventajas de un centro de interpretación y de un eco-museo del medio ambiente;
- Evitar la aglomeración de visitantes y las colas para la validación de boletos aprovechando el recorrido vivencial.

6. Estrategias

- Diluir el programa en construcciones pequeñas para mimetizarlas en la vegetación del lugar, proponiendo el menor impacto visual dentro del bosque húmedo;
- Utilizar un sistema constructivo "en seco" que haga

viable el acceso de materiales, acorte los plazos de construcción y evite la contaminación del suelo y del agua. El sistema debe permitir la reversibilidad de la ocupación moderna de la montaña de Machu Picchu, pudiendo ser desmontada sin dejar trazas para restablecer fácilmente el contexto original;

- Limitar los apoyos de las edificaciones al mínimo, para permitir la libre escorrentía del agua de superficie, a la vez de evitar la infiltración de humedad por capilaridad en las edificaciones;
- Usar la madera como material preponderante, limitando la huella de carbono por transporte de material, favoreciendo las industrias madereras responsables de la región y permitiendo una construcción "en seco" de elementos fácilmente transportables al lugar del proyecto;
- El uso de la madera para construir se distingue netamente del sistema constructivo pétreo de los Incas, distinguiendo la nueva arquitectura de la ancestral, desde la elección del material hasta la del sistema constructivo.

Se propone un recorrido en forma de circuito por medio de una pasarela protegida de la lluvia que contiene estaciones y mesas informativas de tipo eco-museo vivencial: los conceptos y temas relacionados a la naturaleza y a los vestigios arqueológicos son explicados en paneles y vistos simultáneamente en la realidad del lugar, a lo largo del recorrido, lo que evita la construcción de un centro de interpretación. La "interpretación" está a cargo del lugar mismo.

7. Proyecto

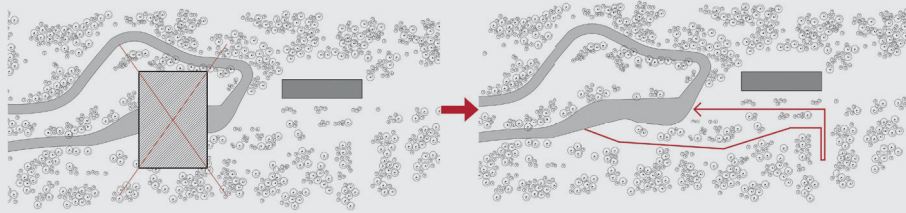
La propuesta contempla tres sectores distintos, pero con posibilidad de estar conectados.

7.1. Centro de interpretación vivencial:

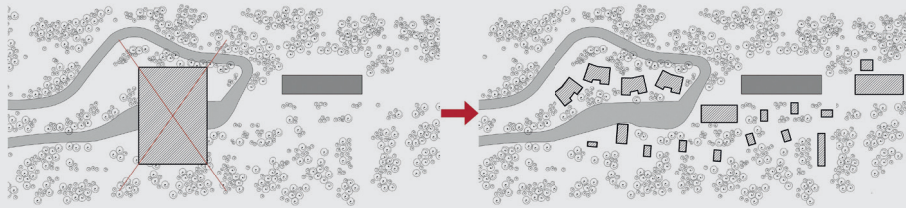
Empieza en el área de acogida de visitantes, sobre la explanada vehicular, a donde confluyen los visitantes que llegan a pie y los que llegan en bus, y está equipada de tienda y sanitarios. De aquí se inicia el recorrido vivencial, con 9 estaciones, 75 metros lineales de paneles de exhibición y 150 metros lineales de mesas para la información temática. Este recorrido desemboca en la boletería, seguida de una antesala informativa, y una sala de proyección. El paseo vivencial termina en el área de embarque a los buses e inicio de recorridos peatonales, situada en la explanada vehicular pero separada física y visualmente del área de acogida, respetando los flujos impuestos en el programa.

Principales estrategias del proyecto.

1 LIBERARSE DE LA OPCIÓN EDIFICIO-CONTENEDOR PARA VIVIR LA EXPERIENCIA DEL LUGAR A TRAVÉS DE UN RECORRIDO



2 DESCONCENTRAR EL PROGRAMA PARA MIMETIZAR LAS CONSTRUCCIONES EN LA VEGETACIÓN, PROPONIENDO EL MENOR IMPACTO VISUAL



3 ADOPTAR UN SISTEMA CONSTRUCTIVO TECTÓNICO LIGERO QUE NO COMPITA CON EL SISTEMA TELÚRICO INCA



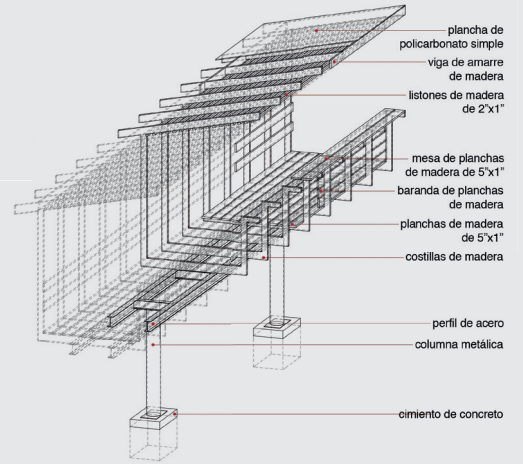
4 USAR MATERIALES DEL LUGAR Y CONSTRUIR EN SECO, ABARATANDO Y ACCELERANDO LA CONSTRUCCIÓN



MADERERAS POR LA ZONA

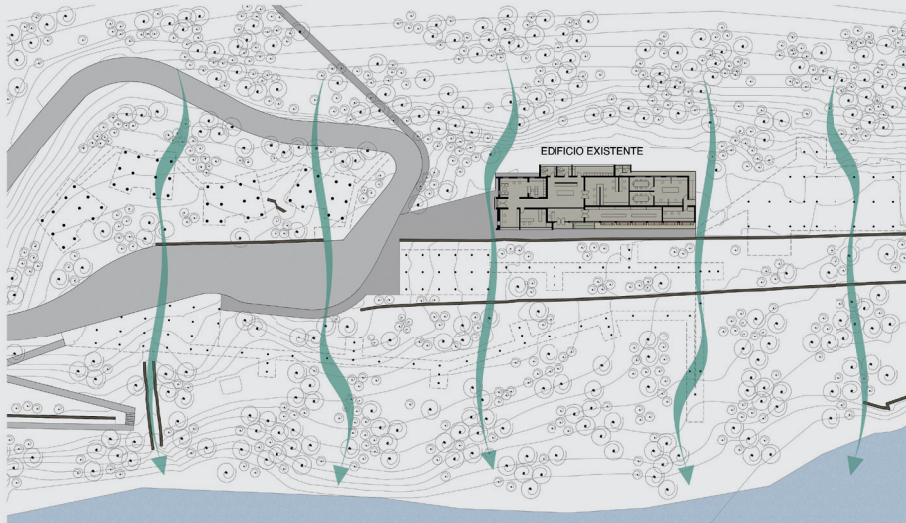


CORTE DETALLE PASARELA Y MURO INCA



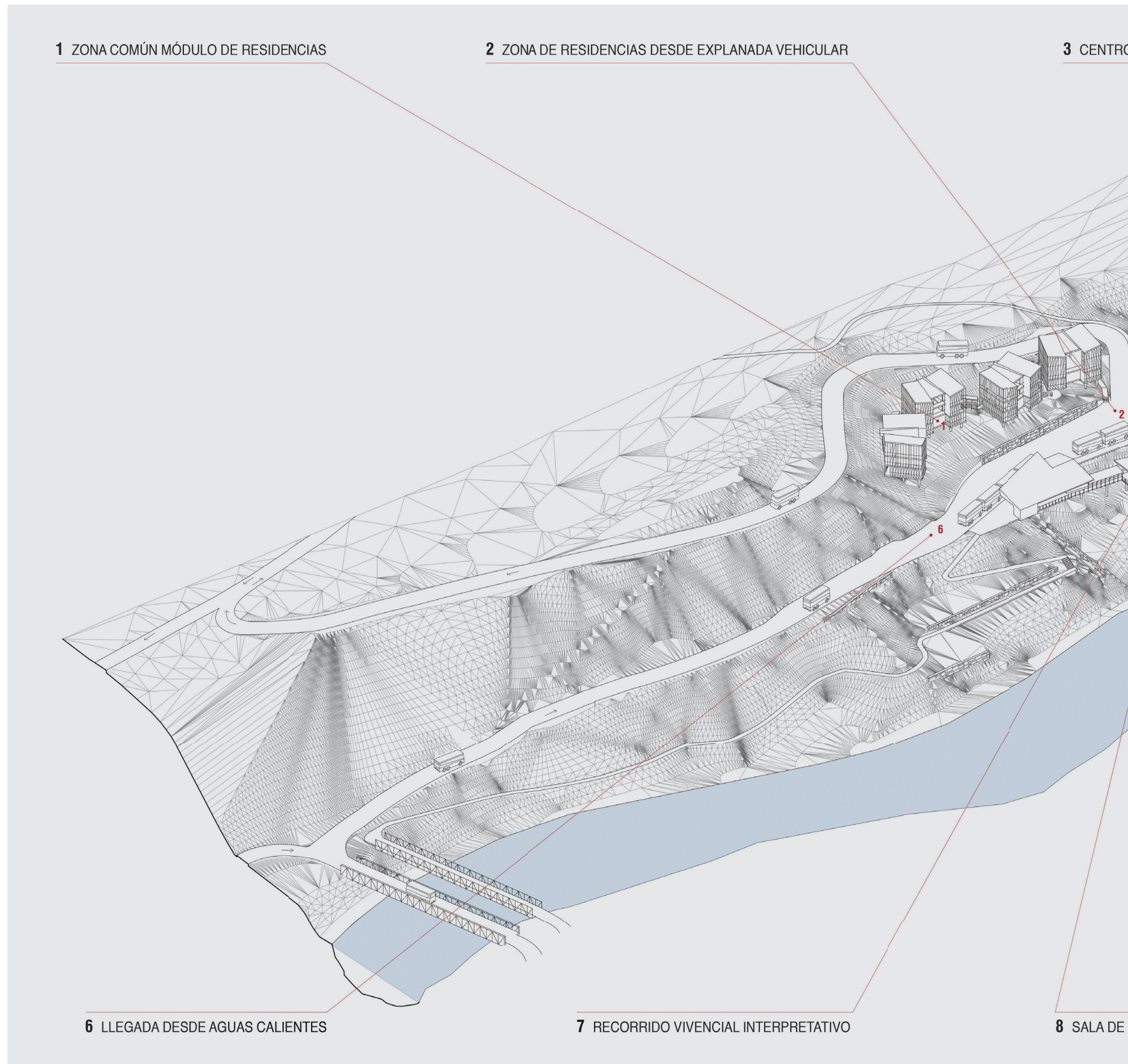
AXONOMETRÍA CONSTRUCTIVA

5 CAUSAR UN IMPACTO MÍNIMO EN EL SUELO PARA FACILITAR LA ESCORRENTÍA DE AGUA E IMPEDIR EL AFLORAMIENTO DE HUMEDAD



projeto

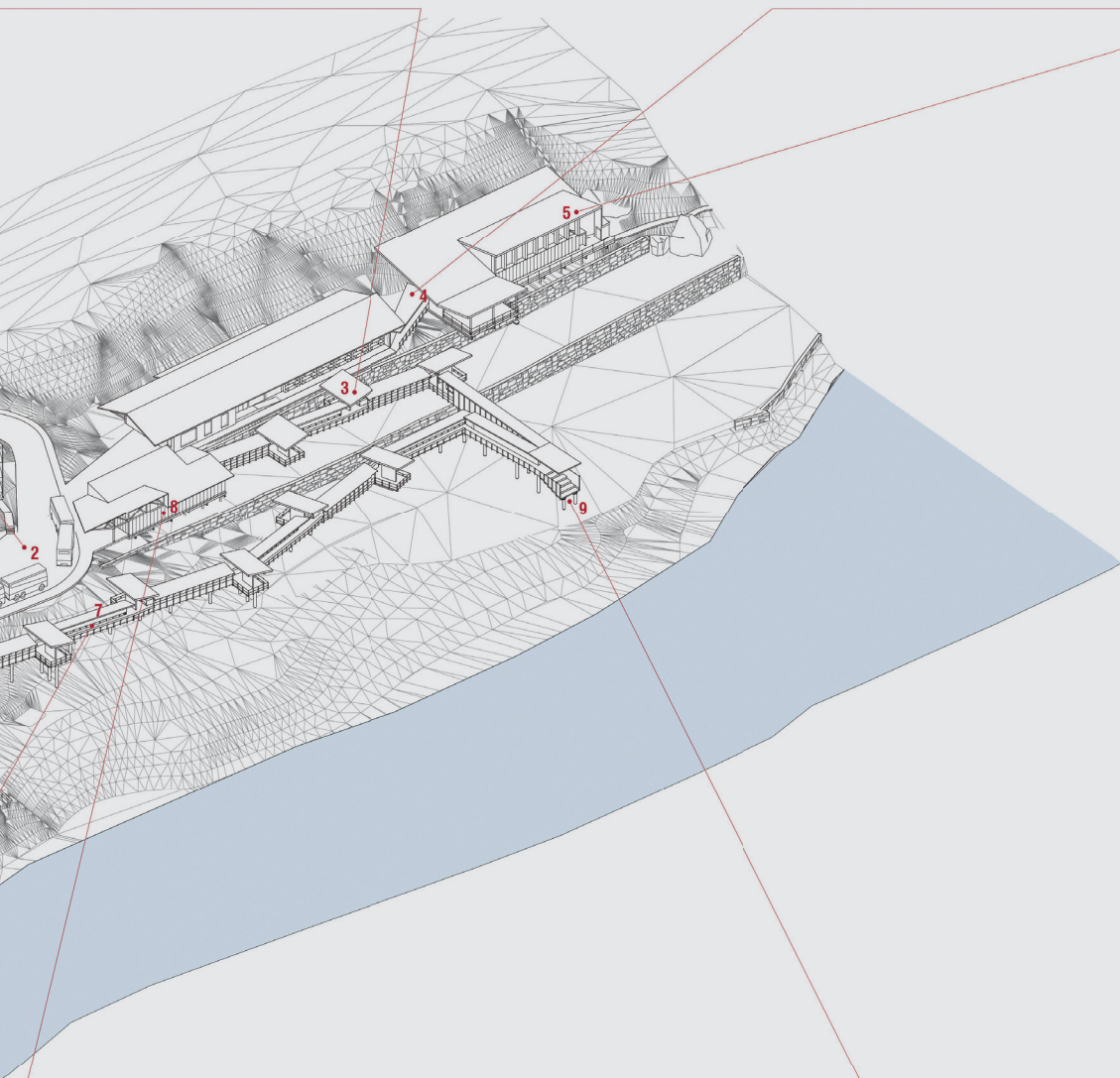
Plan axonometrico del proyecto.



ENTRO DE INVESTIGACIÓN DESDE PASARELA

4 INGRESO ÁREA DE CAFETERÍA Y AUDITORIO

5 INTERIOR AUDITORIO CHÁVEZ BALLÓN



A DE MAQUETA Y ESPERA PARA AUDIOVISUAL

9 MIRADOR HACIA EL RÍO VILCANOTA

projeto

El recorrido vivencial, con 195 metros de longitud de pasarelas, permite recibir en horas punta hasta 650 visitantes que recorrerán ordenadamente el circuito, informándose y estando en contacto con la naturaleza al mismo tiempo, antes del control de entrada. Esto evita aglomeraciones en la boletería y largas filas de espera sin actividad. El recorrido culmina en la boletería, desde donde todos los visitantes pasan a una sala informativa sobre los accesos posibles a las ruinas, esperando el turno de 10 min de duración del video introductorio. De la sala de proyección se accede a la plataforma de embarque a los buses y al inicio del recorrido peatonal por el camino inca. Es en este último espacio que los visitantes que toman buses o los que prosiguen a pie vuelven a separarse.

7.2. Centro de investigación, administración y difusión:

El actual museo se transforma en el centro de investigación y área administrativa, con entrada directa desde la explanada vehicular. Los depósitos de piezas arqueológicas se ubican en fachada ofreciendo estantes-vitrina donde son visibles las piezas desde el recorrido vivencial. A continuación del centro de investigación y administración se encuentra el auditorio, acompañado de una cafetería exterior cubierta. El auditorio, con una capacidad de 200 personas, está planteado como un gran espacio polivalente, con posibilidad de iluminación natural u ocultación total, para permitir la mayor gama de eventos posible.

7.3. Área de residencias:

El área de residencias se encuentra fuera del circuito de visitantes, dentro del bosque pero aledaño a la explanada vehicular de llegada. Su acceso reproduce el recorrido en la naturaleza, separando el programa en cuatro edificios o módulos aislados, instalados a lo largo de una terraza inca, y unidos por una pasarela techada, accesible desde la explanada vehicular. Este sistema facilita un crecimiento futuro por adición de módulos, sin perturbar la lectura de las terrazas, la integración al paisaje y la tranquilidad en las habitaciones.

AUTORES

Barclay & Crousse (Lima).

Proyecto desarrollado para el Concurso:
Ideas de Arquitectura para las Intervenciones
en el Parque Arqueológico de Machu Picchu.

Machu Picchu, 2014.

Cortes transversais: Residencias, desembarque y recepción; Auditorio.

