Mathias Klotz
Santiago, Chile

Aventura Center

Home theater v/s cine. Nintendo v/s parque de diversiones. Cata de vino v/s bar. Calle concesionada v/s vía pública. Cuando el espacio privado infiltra áreas antes consideradas de dominio público (y como tal de encuentro, sorpresa, y de un cierto “descontrol”) y el parámetro del mall es aceptado como estándar dominante de la vida urbana, podría comenzar el proceso inverso. Lo privado, custodiado y controlado, pierde paulatinamente sus cercos mezclando estacionamientos y cines, universidades y centros médicos, boutiques de lujo y puestos de comida rápida. Y la montaña rusa junto al bowling en medio de un centro comercial en un barrio emergente de Santiago.

Palabras clave: Arquitectura – Chile, interiorismo, centro de diversiones, juegos mecánicos, centros comerciales.

Home theater versus cinema, Nintendo versus fair ground, wine-tasting versus bar, private road versus public highway: When private space infiltrates areas seen till then as public (characterized by encounter, surprise, even a sense of “out of control”), and the mall’s parameters become the prevailing standard of urban life, then the private-to-public process could reverse. The boundaries of the private, guarded and supervised, gradually fade, as parking lots and cinemas, universities and medical centers, luxury boutiques and fast food outlets melt together. Look at the roller coaster next to the bowling alley, in the heart of a shopping center in one of Santiago’s new neighborhoods.

Key words: Architecture – Chile, interiorism, entertainment center, mechanical games, shopping center.

Aventura Center es un proyecto que ganamos a través de un concurso privado. El encargo: proyectar un centro de juegos para público tanto infantil como adolescente y adulto. El lugar sería un espacio interior de 4.313 m2, dentro del mall *Florida Center*.

El encargo hacía hincapié en la independencia de la propuesta del paso de la moda. Esta condicionante se resuelve por lo general separando la arquitectura de la decoración, la cual tematiza el interior; la mayor parte de las veces ella se traduce en la presencia de un tema fijo, difícil de cambiar, y que sólo sorprende la primera vez que se visita el lugar. Propusimos transformar el lugar en espacio y experiencia continuos, conformados por una sucesión de planos de proyección donde piso, muro y cielo se funden en un único elemento, estableciendo distintos ámbitos para las actividades que aquí se realizan. Los planos de proyección son superficies blancas, que reciben imágenes temáticas proyectadas; estas imágenes tiñen con su color el lugar, apoyados por un sistema de reflectores y proyectores que refuerzan los colores predominantes de la temática en cuestión.

De esta manera entendemos que *Aventura Center* puede ser un lugar de diversión y también algo más: el factor añadido en este caso es la flexibilidad

del espacio propuesto, transmitida a través del cambio de imágenes en un ambiente dinámico. Apoyando esta idea, se han determinado tres tipos de iluminación: proyectores *data show*, luz indirecta reflejada y luz directa proyectada en las distintas áreas (proyector y campana).

Se pueden elegir motivos temáticos variados que serán los responsables de modificar la percepción del espacio fácilmente, con los elementos que se consideren apropiados de acuerdo a la temporada. Si una de las temáticas es la llegada del hombre a la luna, tras la selección de las mejores fotos de las misiones Apolo, veríamos en la zona del acceso desde el patio de comidas la imagen de la huella de Neil Armstrong en 1969.

Los elementos propuestos para lograr los objetivos descritos fueron: cielo y muros de volcánita continuos, que se curvan y recortan para dar continuidad al espacio; cielos de *barrisol* para enfatizar ciertas zonas, y pisos de baldosa microvibrada en tres colores con un dibujo homogéneo y principalmente blanco. La idea es tratar que la envoltura sea un soporte de color y de imágenes sin que compita visualmente con los juegos que alberga, ya que en este espacio conviven todo tipo de dispositivos: carruseles, pistas de bowling, una montaña rusa y una pista de patinaje en hielo. **ARQ**

- 1 Vista hacia el ventanal poniente. En primer plano el área de flippers, atrás la montaña rusa y el campo de tubos colgantes.
- 2 Alternativas de proyección, área de juegos infantiles

4 Alternativas de proyección, área de pistas de bowling
5 Área de las mesas de pool y cafetería. Al fondo, las pistas de bowling.
6 y 7 Planos de cielo para proyecciones, y dos alternativas de ambientación. Bajo él, la cafetería y el control de acceso a las pistas de bowling

Aventura Center La Florida
Arquitecto Mathias Klotz
Arquitectos colaboradores Carolina Del Campo + Rafael Hevia
Ubicación Mall Florida Center, Avda. Vicuña Mackenna esq.
Departamental, La Florida, Santiago, Chile
Mandante Inmobiliaria Las Verbenas
Cálculo estructural Mathias Klotz arquitectos
Construcción De Mussy

Materialidad Volcanita, vidrio, estructura y carpinterías en fierro
Presupuesto de la obra US\$ 241/ m² (arquitectura interior)
Superficie construida 4.455 m²
Año proyecto 2002
Año construcción 2003
Fotografía Mathias Klotz + Rafael Hevia
Imágenes digitales Rafael Hevia

4

5

6

7