



EL SITIO

PROPUESTA CONCEPTUAL



MUDEPD S.A. – Paysandú ROU – www.mude-sa.com

UN MUSEO MODERNO, INNOVADOR E IMPACTANTE CONSTITUYE UNA PLATAFORMA DE COMUNICACIÓN PODEROSA PARA TRANSMITIR Y DIFUNDIR EL LEGADO DEL SITIO DE PAYSANDÚ.

Resulta una herramienta educativa idónea para mantener vivo el espíritu de los héroes que protagonizaron una epopeya cuyo impacto fue determinante para la República Oriental del Uruguay y su región.

La temática fue abordada de manera integral y abarcativa, a los efectos de narrar el proceso histórico de manera pedagógica y entretenida, para facilitar el aprendizaje y estimular el interés de los visitantes.

Recursos escénicos, audiovisuales y la tecnología más avanzadas serán empleados a los efectos de construir uno de los establecimientos temáticos más atractivos del Uruguay.

Cada uno de estos componentes estarán al servicio de la emoción, para cautivar la atención de quienes lo recorran. Las instalaciones deberán impactar a los visitantes haciéndoles vivir una experiencia única, llevándolos a un universo temático apasionante.



ANÁLISIS DEL LUGAR Y DIAGNÓSTICO

EVALUACIÓN DEL EMPLAZAMIENTO

El espacio existente ubicado debajo de la fuente constituye el lugar ideal para la creación de un Centro de Interpretación y Memoria. Sus casi 150 m² permiten un recorrido radial en donde se podrán realizar las instalaciones del museo al que proponemos llamar:

EL SITIO

**Centro de interpretación
del sitio de Paysandú.**

El hecho de que este monumento esté en el lugar en donde se produjeron los acontecimientos, unido a la presencia de la escultura de Leandro Gómez y a la fuente que lo rodea, le agrega una importante significancia al emplazamiento del Centro precisamente en ese mismo emplazamiento. Contar con un espacio subterráneo es una oportunidad que no podemos desperdiciar.



Como contrapartida, se observa que la escalera irrumpe abruptamente en el octógono por lo que debería retrasarse unos metros, hacia la acera, para permitir la generación de un foyer que recibirá a los visitantes y separe el acceso del espectáculo principal.

La fuente original ha sido reformada con pesados bloques de hormigón que son ornamentos brutalistas que afean la fuente y el espacio circundante.

La hermosa escultura de bronce de factura fiorentina no posee un entorno que la favorezca pues su basamento la fagocita visualmente.





EL SITIO

PROPUESTA Y PRESUPUESTO

Las condiciones históricas y formales del monumento existente brindan la posibilidad de recrear un Centro de Interpretación en el mismo lugar de los hechos.

Sumado a este hecho incontestable, la idea de excavar en la historia “bajando”, acompaña el concepto universalmente aceptado del descubrimiento de sucesos pasados trabajando debajo de la superficie del suelo.

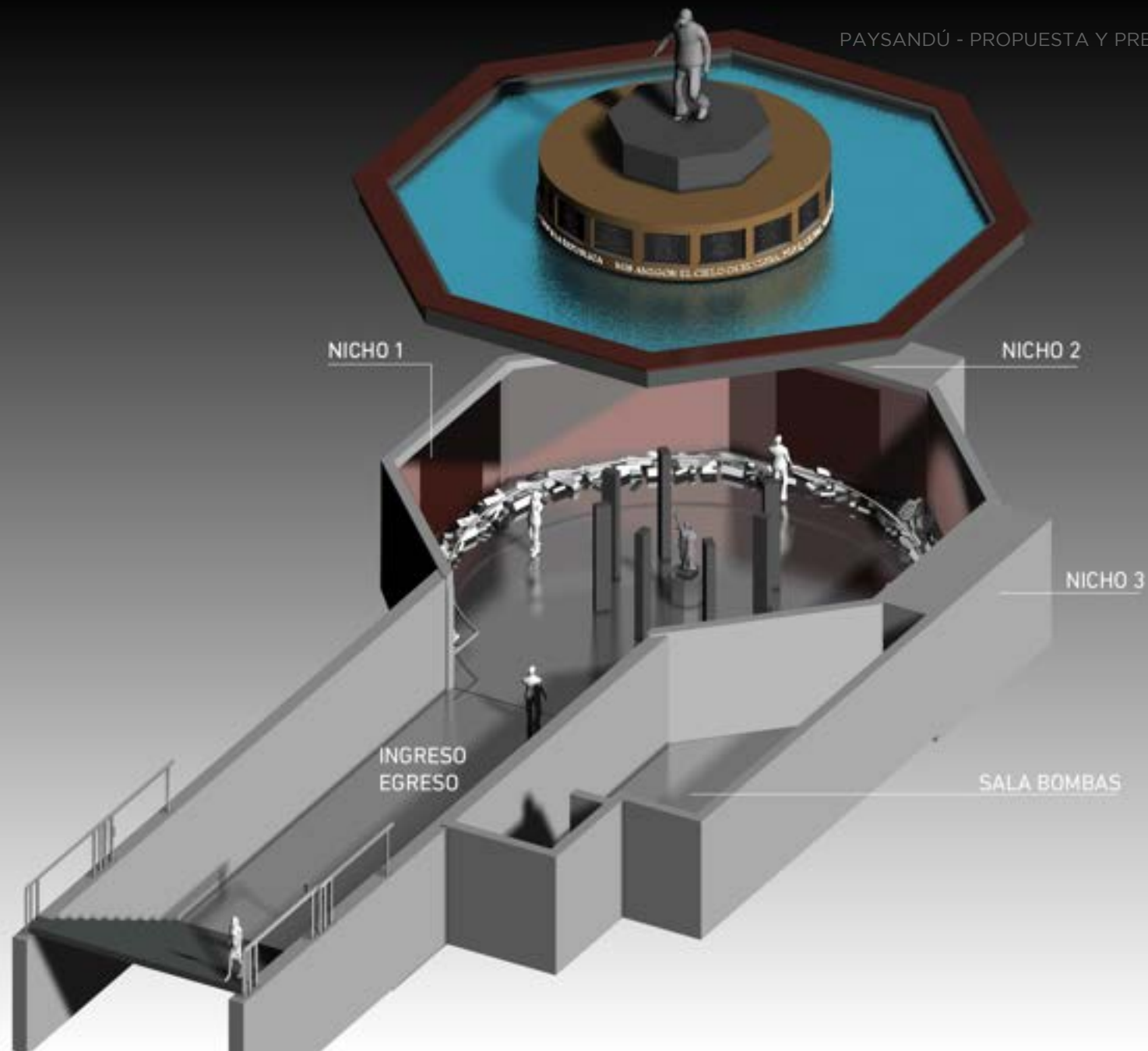
De tal modo, quien desciende “descubre”.

La idea entonces, es crear una ventana en el tiempo.

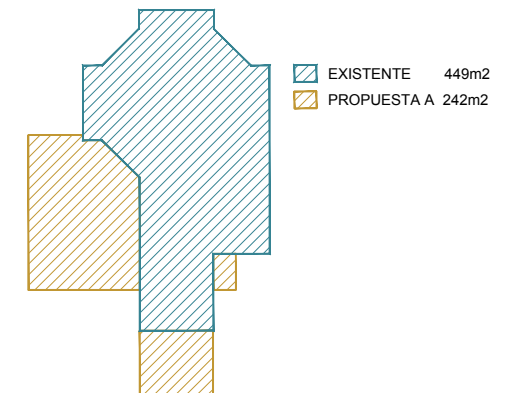
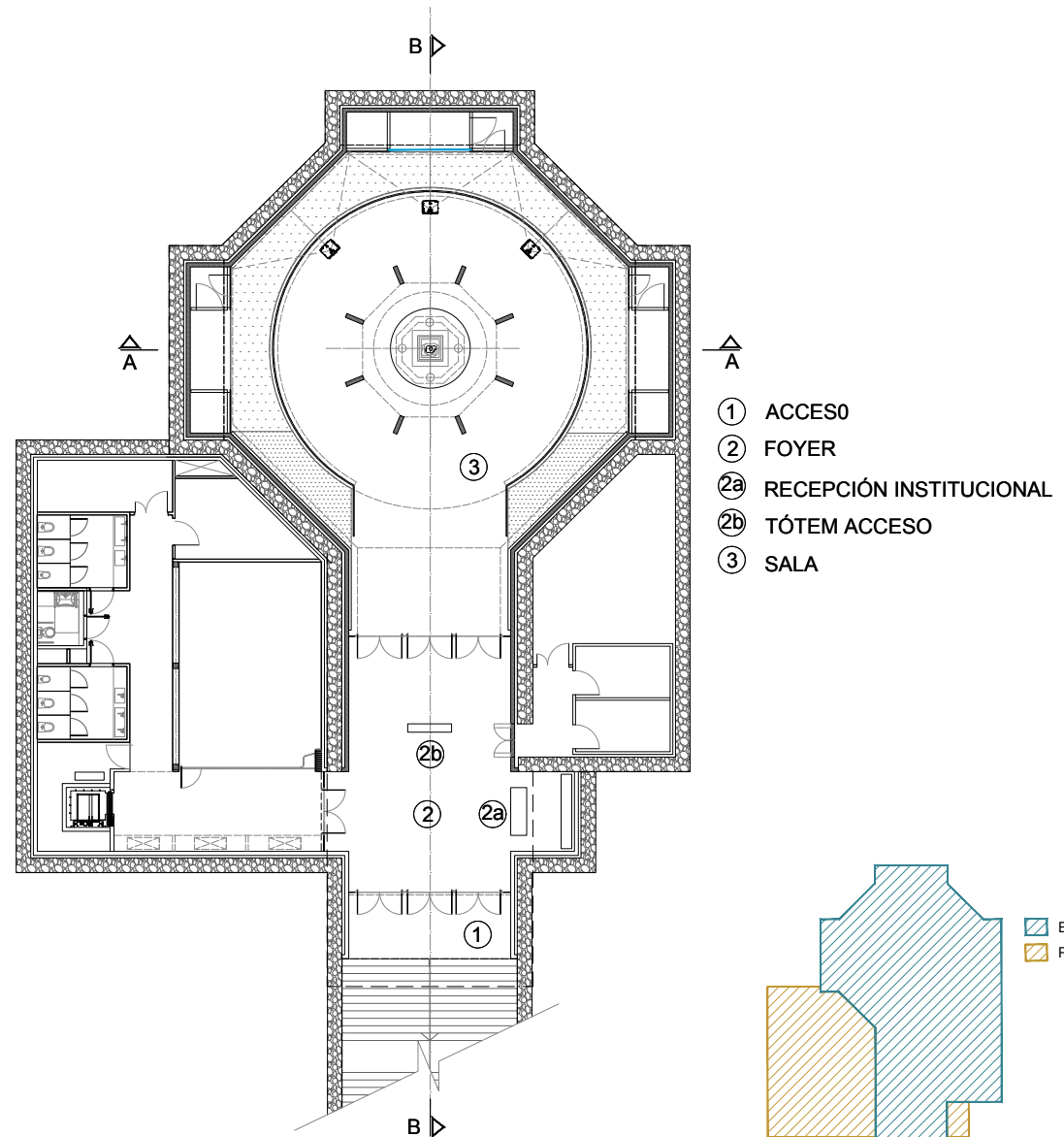
El visitante se encontrará en otra dimensión en donde el pasado lo envuelve, no sólo a través de un espectáculo audiovisual, sino con recreaciones escenográficas reales con una enorme carga emotiva.

Emoción, sorpresa e información son las premisas para este centro de interpretación que pondrá en valor, no sólo para los sanduceros sino para los turistas que lo visiten tomando conocimiento de un suceso casi único, un ejemplo de resistencia militar heroica acompañado por una fervorosa resiliencia ciudadana en donde un pueblo optó por ese bien supremo que es La Libertad.

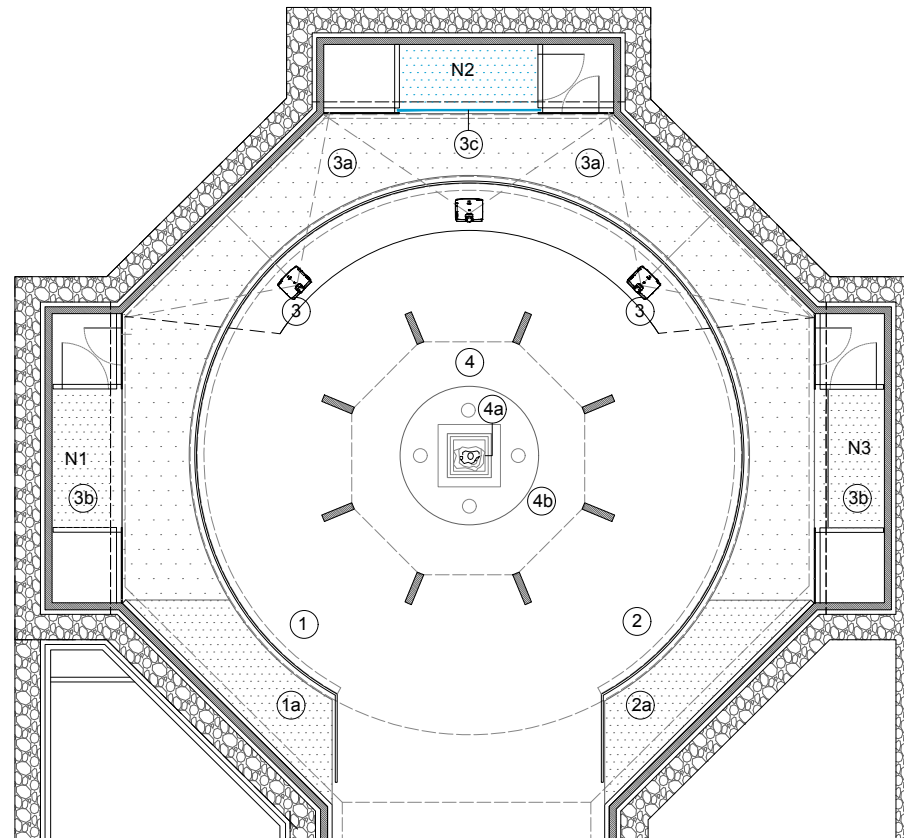




PLANTA GENERAL

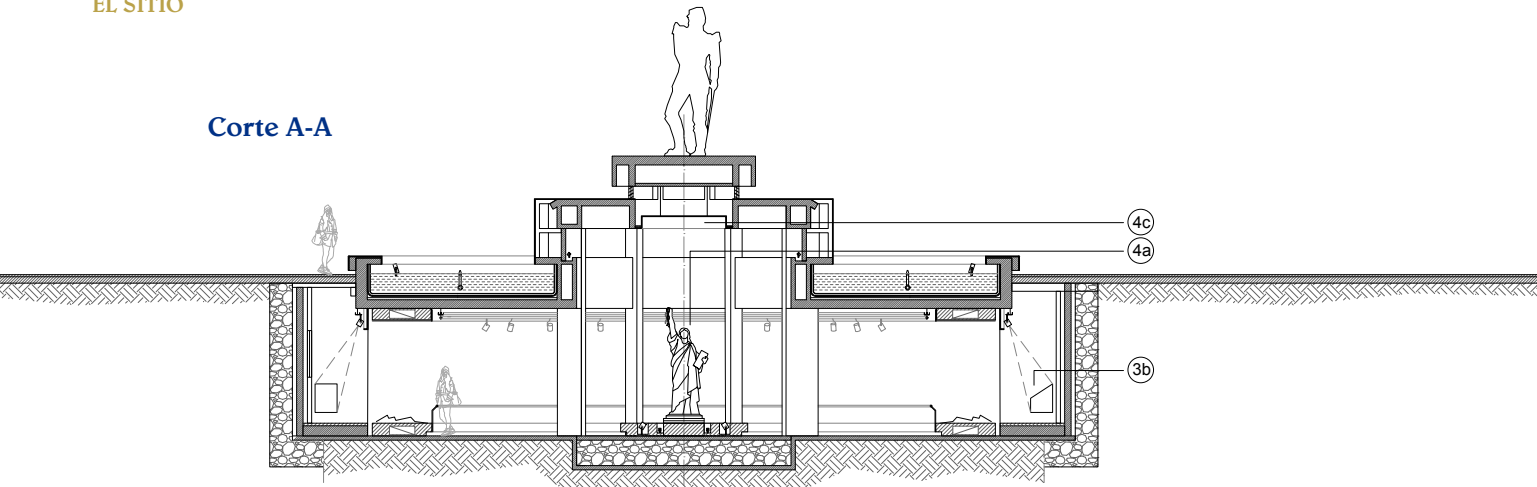


Planta Sala



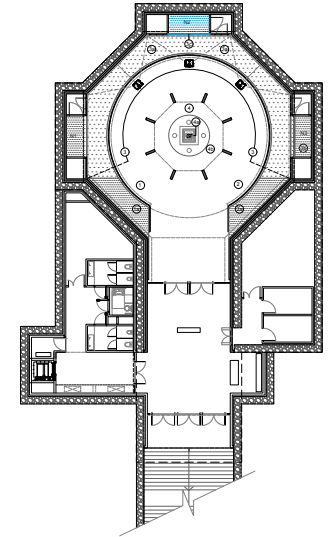
- ① SECTOR ANTECEDENTES
- ①a PLATAFORMA ANTECEDENTES (información-memorabilia)
- ② SECTOR CONSECUENCIAS
- ②a PLATAFORMA CONSECUENCIAS (información-memorabilia)
- ③ SECTOR PANTALLA
- ③a PLATAFORMA ESCENOGRAFÍA
- ③b NICHOS (N1) (N2) (N3)
- ③c TUL DE PROYECCIÓN
- ④ SECTOR DE LA REPUBLICA
- ④a ESCULTURA "LA REPUBLICA"
- ④b PLATAFORMA ESCULTURA

Corte A-A

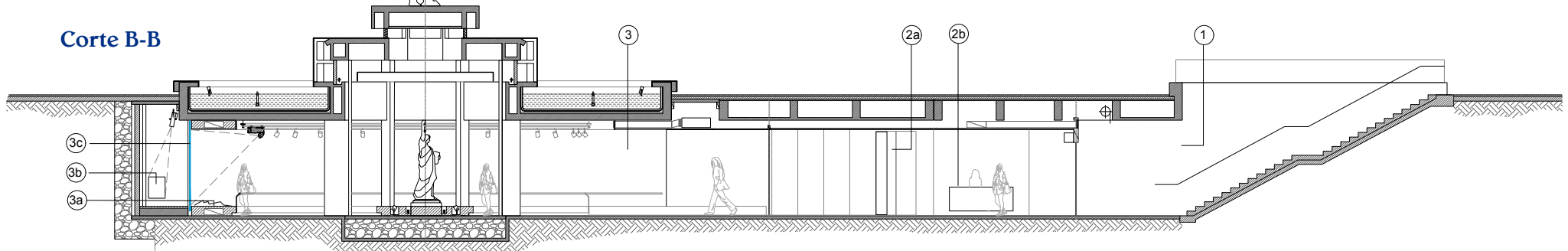


CORTE A-A

- ③b ESCENOGRAFÍA NICHOS
- ④ SECTOR DE LA REPUBLICA
- ④a ESCULTURA "LA REPUBLICA"
- ④c ILUMINACIÓN CENTAL ESCULTURA



Corte B-B

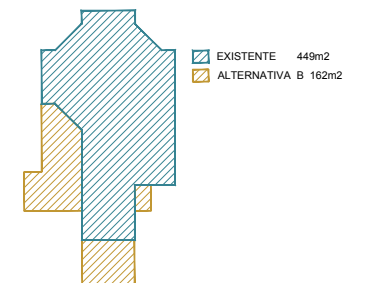
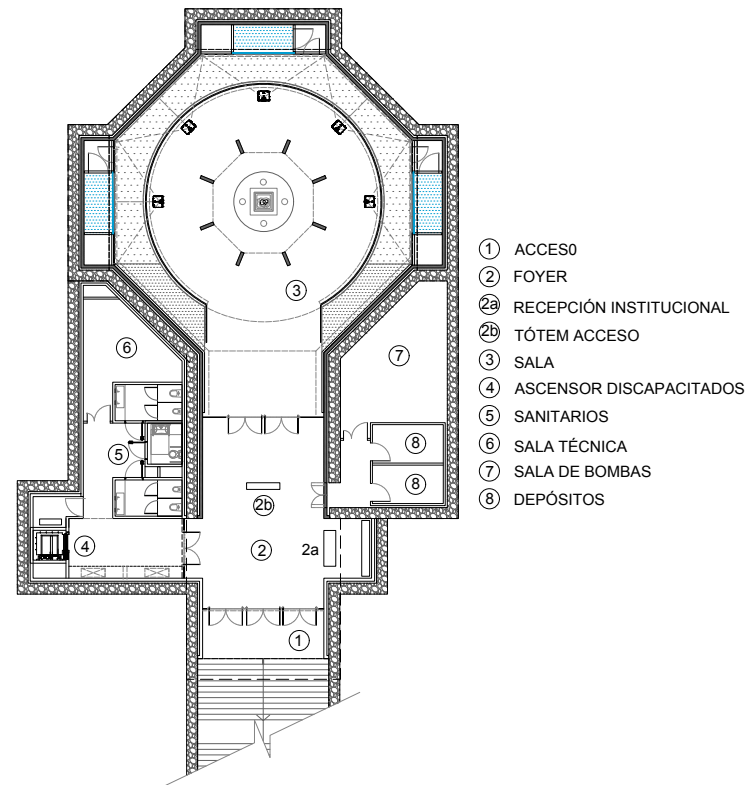


CORTE B-B

- ① ACCESO
- ②a TÓTEM ACCESO
- ②b RECEPCIONISTA
- ③ SALA
- ③a PLATAFORMA ESCENOGRAFÍA
- ③b ESCENOGRAFÍA NICHOS
- ③c TUL DE PROYECCIÓN

Planta Alternativa B

Al proyecto central de sala y acceso se le encuentran variantes de reducción (Alternativa B).

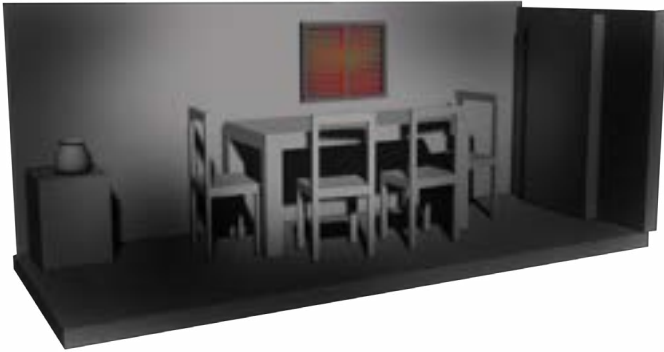


INSTALACIÓN AUDIOVISUAL EL SITIO

MEMORIA DESCRIPTIVA

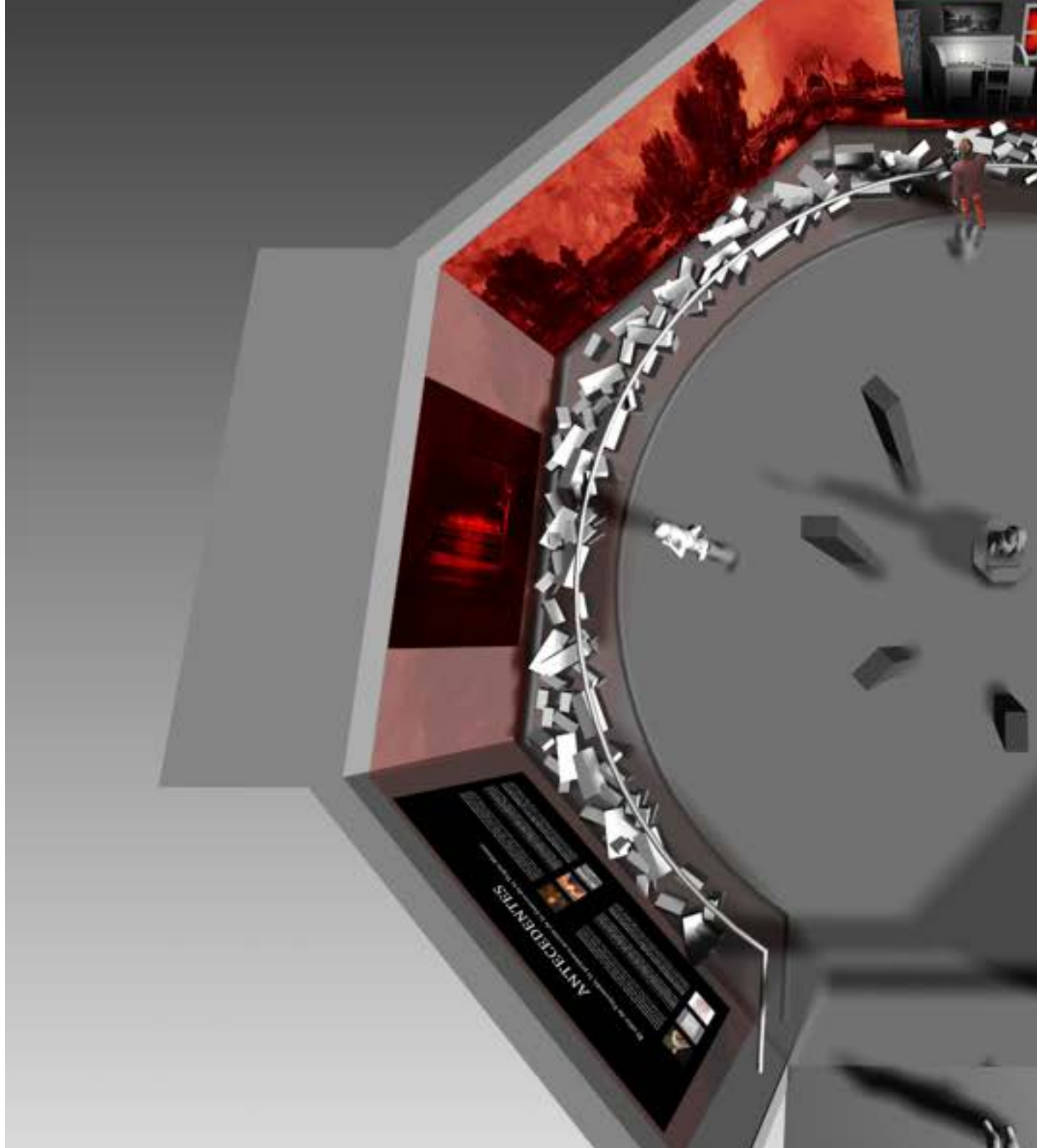
El octógono existente albergará una pantalla de 10 metros de largo, distribuida en tres de sus caras. Los tres nichos existentes permitirán desarrollar sendas escenografías que interactuarán con la película. Una pantalla translúcida permitirá ver tres situaciones clave para la narrativa, desarrolladas en esas tres oquedades.

Nicho 1



En la primera de ellas se apreciará el interior de una vivienda en donde sus ocupantes (a los que no se los ve, pero se los escucha) expresan sus temores, sus pesares y su angustia ante los dramáticos acontecimientos.

Se trata de una austera sala comedor de esa época, una mesa sobre la cual hay una hogaza de pan, tres o cuatro platos vacíos y un candil que emite una pálida luz; se ve la cocina de antaño apagada, ollas vacías y una ventana a través de la cual se perciben las deflagraciones de bombas. El sonido ambiental es de gritos, caos, disparos; las voces de la familia, el llanto de los niños y la desesperación de la madre por una situación que lleva un mes de permanentes ataques.



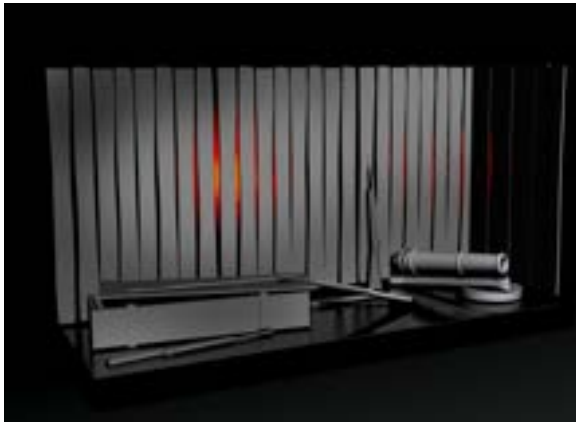
Nicho 2



En el segundo nicho se ve un escritorio y su silla, algunos libros, candeleros y una carta. Se escucha la voz de la persona que escribe la carta pidiendo ayuda y refuerzos. A través de las hendiduras de la ventana se ven los destellos de las explosiones.

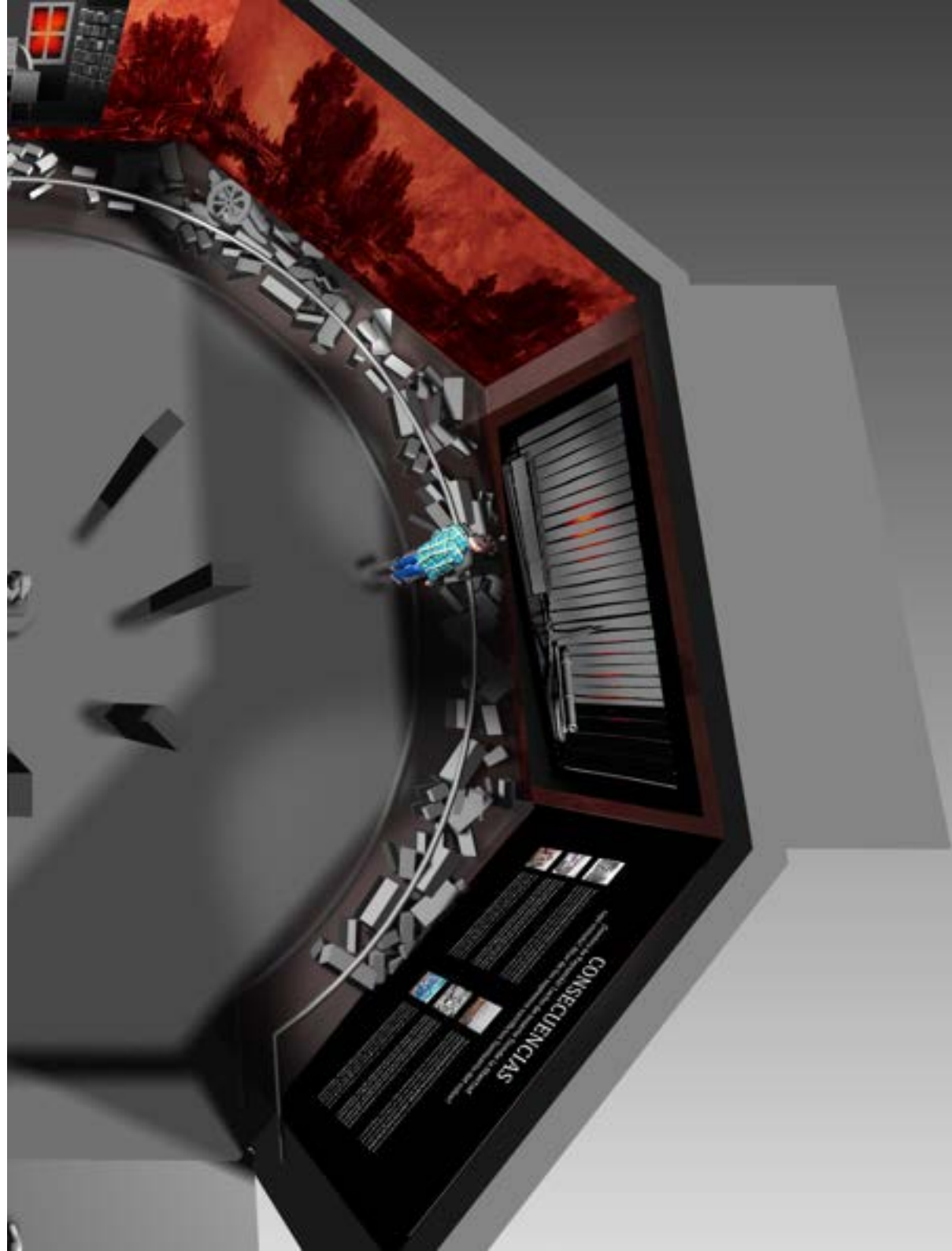


Nicho 3



El tercer nicho muestra un polvorín escaso, con barriles vacíos, cajas de fusiles casi vacías, poca munición, se escuchan las voces de Leandro Gómez y sus subalternos preocupados por el incierto destino de la ciudad sitiada.

Estas tres escenografías cobrarán vida en forma secuencial, interrumpiendo la película (apagón) en el momento que se irán iluminando cada uno de esos mismos interiores.



Storyboard

La película es una narración que se iniciará con imágenes paneadas del pueblo plácido, intercaladas con vivos (peces, pájaros) y alguna escena personal (lavanderas, niños jugando, vendedores ambulantes).



Una niña leerá una carta escrita por ella en la que cuenta la historia de una vieja foto de un soldado, que resulta ser el bisabuelo de su abuela, uno de los héroes de la defensa de la ciudad. Se desvanece la imagen de la niña.



La imagen, desarrollada mediante animación digital, se teñirá de rojo, preanunciando el drama, y fundirá a una escuadra de buques de combate que impactarán al visitante desde las tres pantallas.





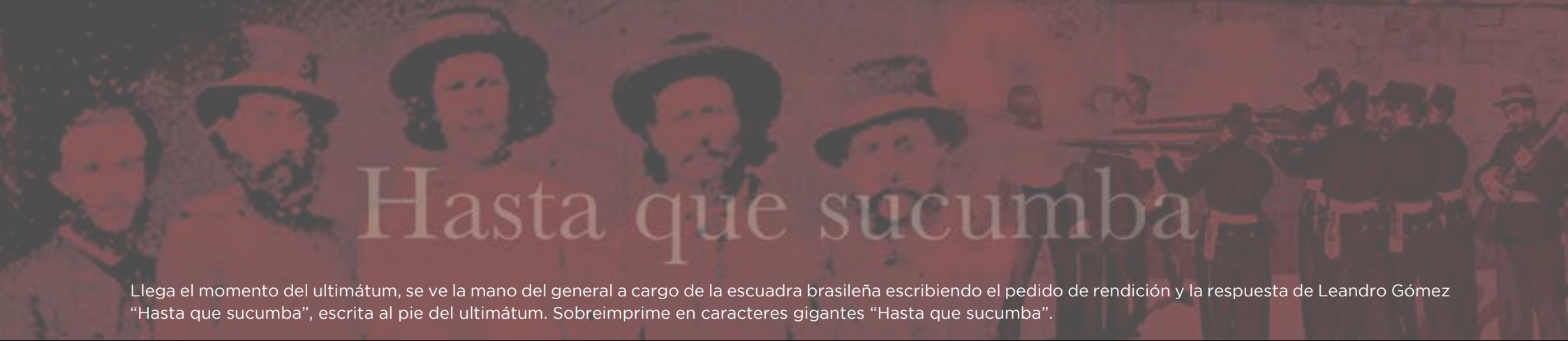


Los textos que sobrepasan las imágenes son los títulos que reforzarán la voz de los locutores (un hombre y una mujer alternados). El ataque comienza, las bocas de los cañones de la escuadra vomitan fuego, las explosiones son continuas, reina el caos.



Se intercalarán imágenes de archivo, que cobrarán vida al ser paneadas con la inclusión del bombardeo (fílmico animado superpuesto a la imagen) sombras de soldados que corren y disparan, atacantes y defensores trabados en lucha.



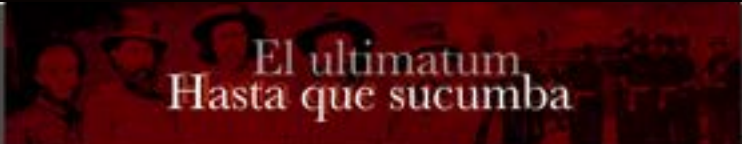


Hasta que sucumba

Llega el momento del ultimátum, se ve la mano del general a cargo de la escuadra brasileña escribiendo el pedido de rendición y la respuesta de Leandro Gómez “Hasta que sucumba”, escrita al pie del ultimátum. Sobreimprime en caracteres gigantes “Hasta que sucumba”.



El ultimatum
Hasta que sucumba



El ultimatum
Hasta que sucumba

Los soldados llevando prisioneros y la ejecución de cuatro de ellos se representarán con sombras y los impactos de las balas coincidirán con agujeros reales en las paredes.

La película finalizará con una ciudad en ruinas, humeante con gritos de dolor y sombras llevando muertos. Aparecerán cientos de caras. Se sobreimprimirá la frase pronunciada por Leandro Gómez: “Mis amigos! El cielo os bendiga, porque tal vez sobre las ruinas de Paysandú , debido a vuestra resolución de morir por La Patria hayáis salvado La República”.

Mientras los locutores narran las últimas horas del sitio, esas caras se suplantarán por otras que irán cobrando color a medida que se acerquen al tiempo actual, aportadas por actuales vecinos de la Ciudad.

Se escuchará (y se verá impreso): **“El olvido está tan lleno de memoria que a veces no caben las remembranzas y hay que tirar rencores por la borda. En el fondo el olvido es un gran simulacro, nadie sabe ni puede, aunque quiera, olvidar”** de Mario Benedetti



Paysandú, un pueblo heroico

La instalación se completará con dos placas: una con los antecedentes históricos, al comienzo, y otra con las consecuencias, al salir. Debajo de ambas se desarrollará un espacio de memorabilia en donde podrán verse objetos y documentos reales (o réplicas, eventualmente), relacionados a la gesta.



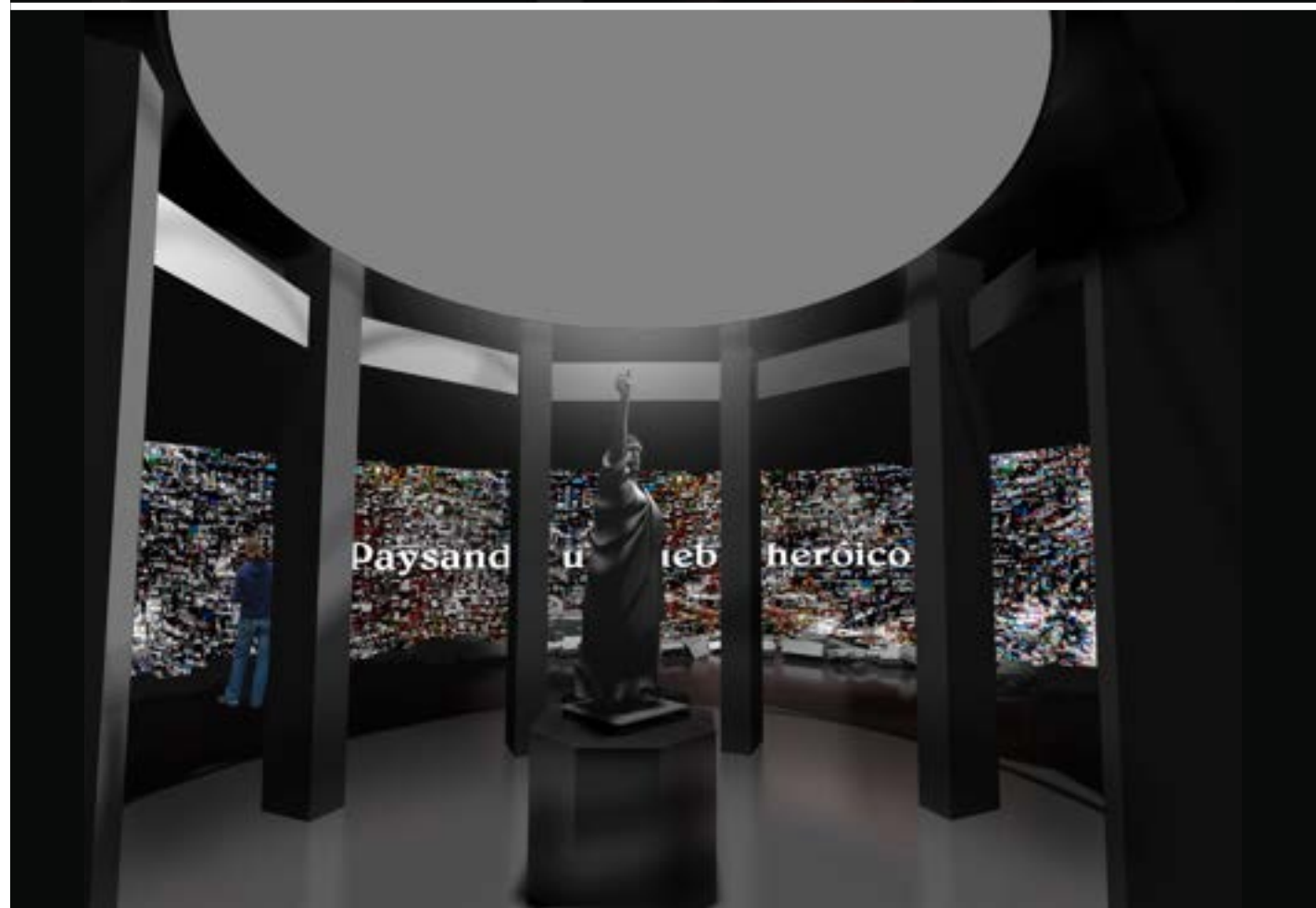
En el centro se ubicará una estatua de la República, reconstruida de acuerdo a documentación existente.

Esta estatua estará iluminada desde abajo, en correspondencia con el momento en que se tiñe de rojo la ciudad. Al final de la narración se iluminará desde arriba por la aparición de un cielo azul con nubes en el centro del espacio, aprovechando la mayor altura en ese lugar.

Esta alteración en la iluminación produce un cambio emotivo: de la oscuridad a la luz.

El piso con el mapa de la ciudad es lo único que permanecerá iluminado, dando lugar a un nuevo contingente.

La totalidad del recorrido se completará en 20 minutos. Con 10 minutos para el intercambio de visitantes, se puede hacer un espectáculo cada 30 minutos.



Infraestructura

En la propuesta de máxima se incluye, además del foyer (necesario para no desembocar abruptamente en la sala) un espacio dedicado a una sala SUM, que puede destinarse a fines didácticos, exposiciones transitorias, charlas, etc.

Completa el subsuelo un núcleo de sanitarios, salas técnicas y el ascensor para personas con dificultades para desplazarse por las escaleras.

Las instalaciones eléctricas destinadas a iluminación estarán especialmente diseñadas para afrontar sincronizadamente las sensaciones que demanda la película, desde una especial luz de sala a los efectos que generarán la máxima tensión del espectáculo.

El sonido tendrá todas las frecuencias necesarias para hacer vivir una experiencia sensorial envolvente, impactante y sumamente emocionante.

La ambientación acústica es un punto tomado en cuenta en el diseño, en particular, por la forma del recinto, evitando ecos que esta deometría presenta naturalmente.

Las instalaciones termomecánicas, estarán en relación con el confort que un centro de interpretación necesita para la comodidad de sus visitantes, acondicionar la temperatura de su aire y garantizar las renovaciones necesarias para mantener un aire saludable.



EL SITIO



MUDEPD S.A. – Paysandú ROU – www.mude-sa.com