CAPÍTULO 6

Referentes

Introducción:

El sexto capítulo hace un análisis sobre los referentes que fueron utilizados para desarrollar el proyecto arquitectónico, siendo una base importante en el proceso de diseño.

6.1 Peter Zumthor / Museo Kolumba / Colonia, Alemania (2007)

Fotografía 62:

Perspectiva exterior del museo Kolumba



FUENTE: http://www.plataformaarquitectura.cl/2010/08/09/peter-zumthor-recuperacion-del-museo-kolumba

«A pesar de nuestras vidas tienen lugar en todas partes, nos acordamos de algunos lugares en particular. Uno de ellos es «Kolumba» en el centro de la ciudad de Colonia» (Peter Zumthor).

El museo de arte del arzobispado de Colonia, Alemania, fue desarrollado sobre una antigua iglesia gótica destruida en 1943, en los bombardeos durante la Segunda Guerra Mundial. En los años 50 se convirtió en un jardín memorial, y se construyó una pequeña capilla para guardar una imagen religiosa que se había salvado milagrosamente durante el bombardeo. En los años 70 se iniciaron excavaciones arqueológicas en el sitio, descubriendo ocupación desde tiempos romanos y merovingios. La protección de estos restos arqueológicos y de la capilla gótica, así como la necesidad de albergar la colección de arte del arzobispado, determinaron que se llamara a concurso en 1997, que fue ganado por Zumthor. (Plataforma Arquitectura, 2010)

El edificio de 4.500 m2 forma una L en el sitio, siguiendo lo que originalmente era el volumen de la iglesia gótica y un convento adyacente. Esta configuración en L define la esquina hacia la calle y cierra un patio interior en lo que era el cementerio de la iglesia original. En el primer piso se dejaron las ruinas arqueológicas y el acceso y dependencias del museo, en el segundo y tercer piso se ubicó la colección de arte. (Plataforma Arquitectura, 2010)

Fotografía 63:

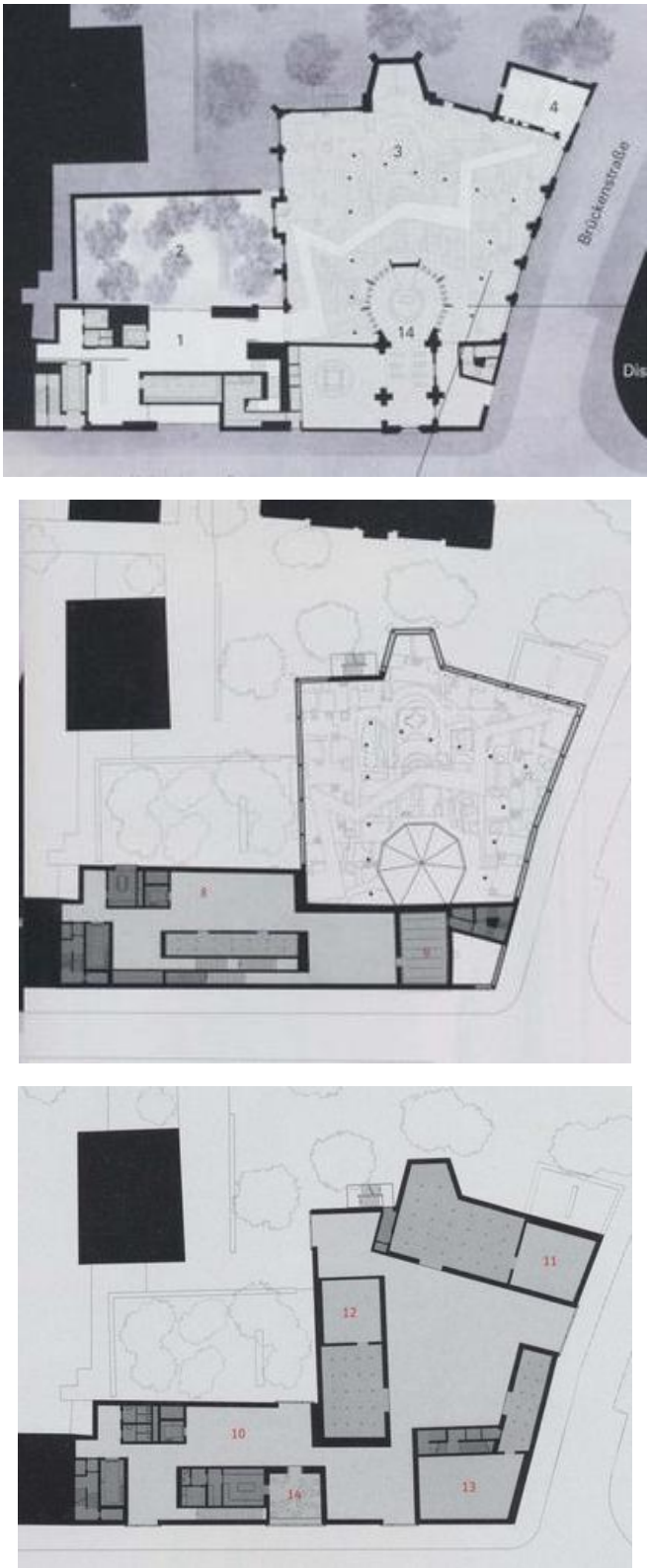
Implantación del museo Kolumba



FUENTE: Google Earth 2010

Plano 15:

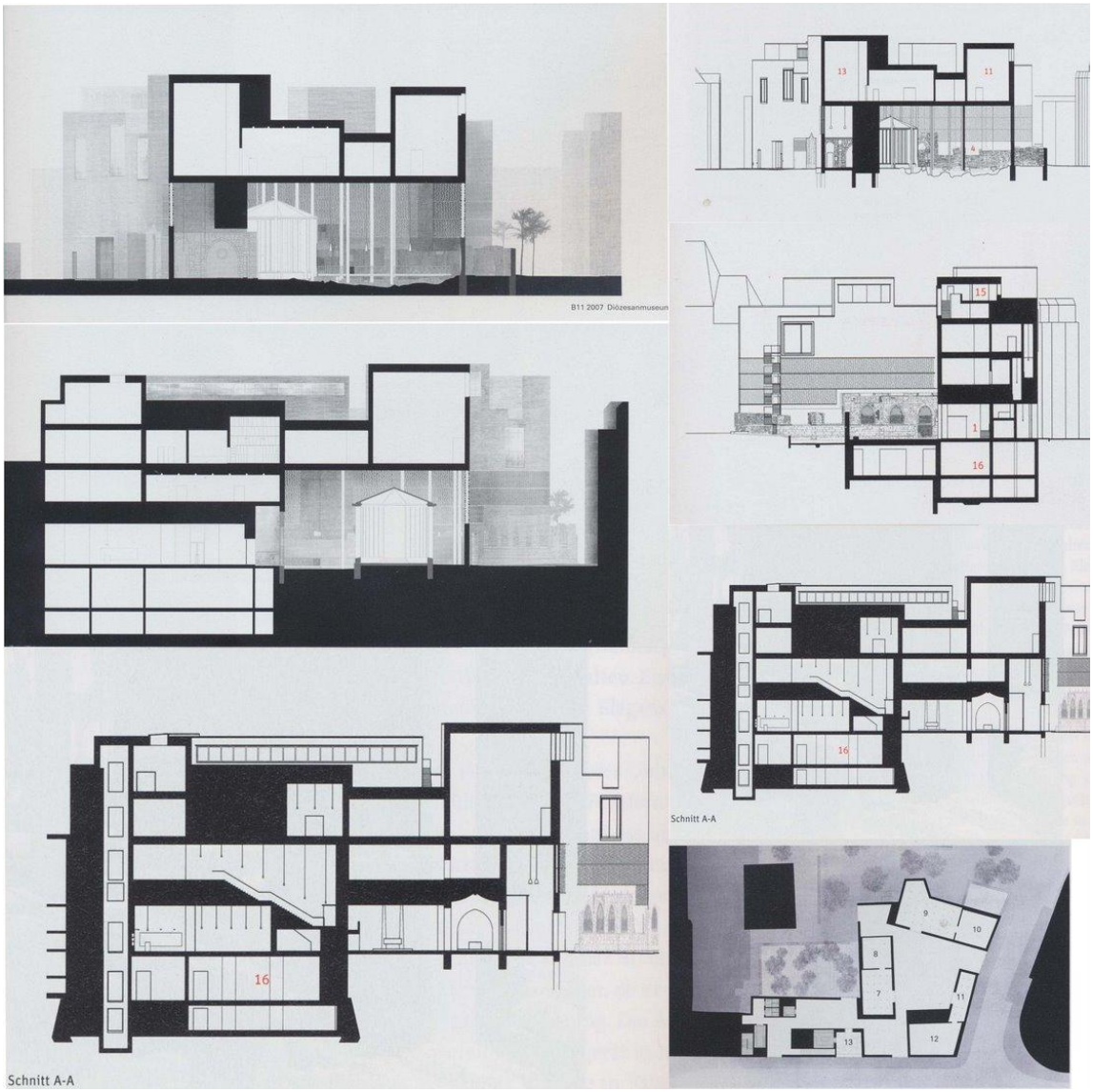
Plantas del museo Kolumba



FUENTE: http://www.bbsc303.com/blog09/labels/Kolumba%20Art%20Museum.html

Plano 16:

Secciones del museo Kolumba



FUENTE: http://www.bbsc303.com/blog09/labels/Kolumba%20Art%20Museum.html

El museo fue diseñado sobre la base del arte, a la colección y su esencia, a sus valores natos, a sus valores espirituales y a su habilidad de hacernos pensar y sentir. « Aquí la gente cree en el arte, y no solo en su envoltura » (Zumthor, youtube.com)

Fotografía 64:

Piezas de arte del museo Kolumba



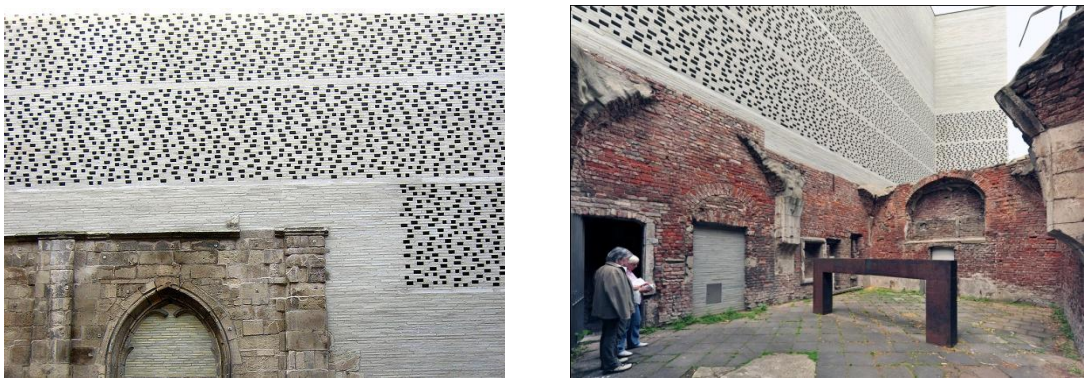
FUENTE: http://www.plataformaarquitectura.cl/2010/08/09/peter-zumthor-recuperacion-del-museo-kolumba

Para desarrollar el nuevo proyecto, Zumthor se apropia de las preexistencias, parte del análisis de la situación de las ruinas, de su historia, del entorno inmediato, su materialidad y sistema constructivo, el manejo de los espacios y la luz; lo cual él reinterpreta para proyectar los nuevos espacios del museo. Se toma la libertad de generar un proyecto tan drástico porque va a trabajar sobre ruinas, algo que ya no es habitable ni funcional, la sombra del pasado, pero que lleva un fuerte mensaje que quiere mantenerlo para futuras generaciones.

Utiliza mampuestos portantes (El proyecto está construido en un ladrillo específicamente elaborado por la empresa danesa Petersen, de dimensiones y colores especiales, un mampuesto portante contemporáneo) (Plataforma Arquitectura, 2010)

Fotografía 65:

Mampostería portante



FUENTE: http://www.plataformaarquitectura.cl/2010/08/09/peter-zumthor-recuperacion-del-museo-kolumba

Al tratarse de una antigua iglesia, los ventanales tamizan la luz con sus formas y colores, permitiendo el paso controlado de la luz (con el mismo ladrillo portante genera pequeñas aperturas donde antes existían vitrales, de esta forma tamiza la luz en la zona arqueológica donde antes estaba el cuerpo principal de la iglesia, pero esta vez no genera imágenes religiosas, sino que mantiene el principio del vitral)

«… qué puede significar un determinado material en un determinado conjunto arquitectónico. Las buenas respuestas a esta pregunta pueden hacer aparecer bajo una nueva luz tanto la forma de uso habitual de ese material como también sus peculiares propiedades sensoriales y generadoras de sentido. Si lo logramos, los materiales pueden adquirir resonancia y brillo en la arquitectura». (Zumthor, 2004)

Zumthor respeta la altura original de la iglesia, y sobre ella genera nuevos espacios para el museo. Se levanta sobre las ruinas muy puntualmente, con pilares angostos para invadir lo menos posible la nave original y mantener su estado de testigo del paso del tiempo. Para que la gente pueda recorrer las ruinas sin tener un contacto directo con ellas, por motivo de su preservación, genera un camino zigzagueante que parece flotar, recorriendo gran parte de la antigua iglesia.

Diagrama 11:

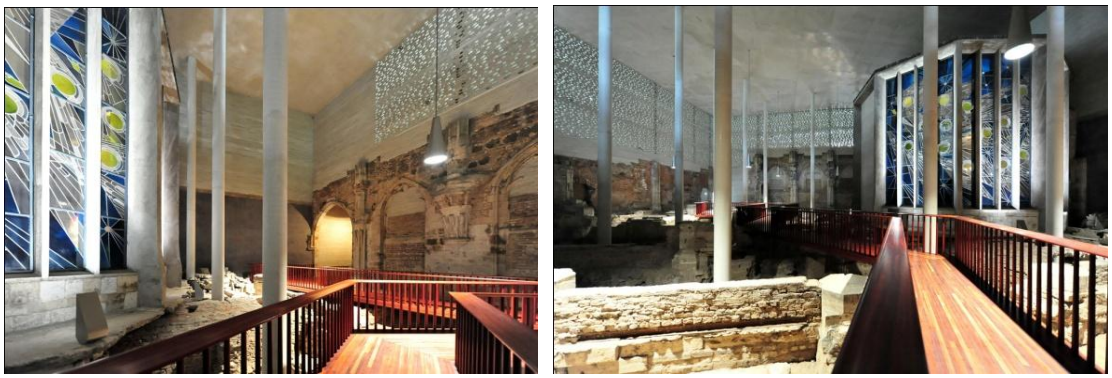
Nuevos espacios arquitectónicos



FUENTE: http://www.bbsc303.com/blog09/labels/Kolumba%20Art%20Museum.html

Fotografía 66:

Tamizado de la luz



FUENTE: http://www.plataformaarquitectura.cl/2010/08/09/peter-zumthor-recuperacion-del-museo-kolumba

La iluminación natural genera puntos de encuentro y distribución, siendo un detonante para la relación e interacción de las personas, luego de visitar las galerías. Con la luz natural se sugieren los recorridos, como si fuese necesario caminar hacia la luz al final del pasillo, utilizado como una metáfora religiosa.

Diagrama 12:

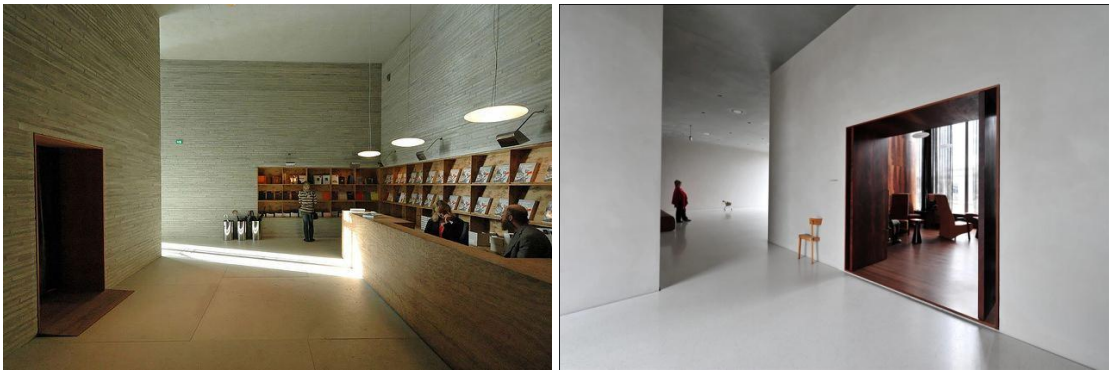
Manejo de la iluminación natural



FUENTE: http://www.bbsc303.com/blog09/labels/Kolumba%20Art%20Museum.html

Fotografía 67:

Uso de la luz natural



FUENTE: http://www.plataformaarquitectura.cl/2010/08/09/peter-zumthor-recuperacion-del-museo-kolumba

Zumthor toma como base la planta original de la iglesia, respetando sus límites, y sobre éstos distribuye las nuevas salas de exposición, con geometrías ortogonales de fácil lectura para el usuario; los demás espacios se obtienen como resultado del espacio restante, obteniendo formas irregulares. Los volúmenes de las salas de exposición se dispersan en la planta, de manera que compriman las transiciones y expandan las zonas de interacción, generando cambios espaciales muy marcados.

Diagrama 13:

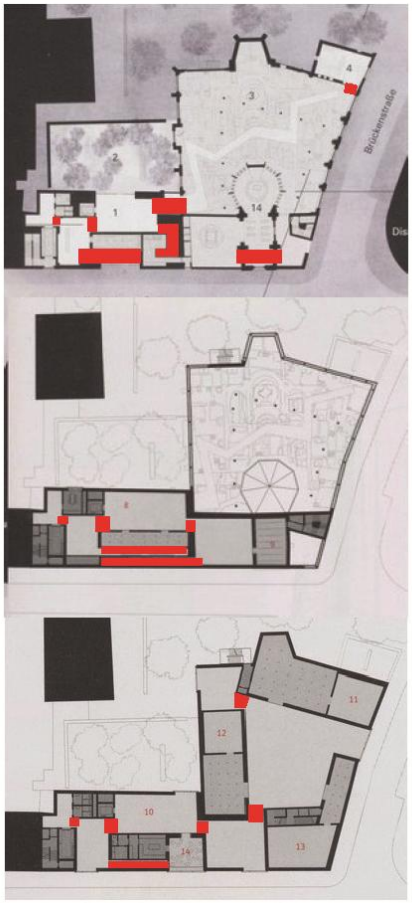
Nuevos espacios arquitectónicos 2



FUENTE: http://www.bbsc303.com/blog09/labels/Kolumba%20Art%20Museum.html

Diagrama 14:

Transiciones



FUENTE: http://www.bbsc303.com/blog09/labels/Kolumba%20Art%20Museum.html

El nuevo edificio diseñado por Peter Zumthor, transfiere la suma de los fragmentos existentes en un edificio completo. Al adoptar los planes originales y planificar sobre la base de las ruinas, el nuevo edificio se convierte en parte de la continuidad arquitectónica.

« Kolumba » pretende ser un lugar para la reflexión. Permite al visitante sumergirse en la presencia de sus recuerdos y le ofrece sus propias experiencias en su camino. Pensado como un « museo viviente ». Kolumba pregunta sobre la libertad del individuo en un intercambio entre la historia y la actualidad, en la intersección de la creencia y el conocimiento, y defiende los valores existenciales, desafiando a través del arte. (Zumthor, youtube.com)

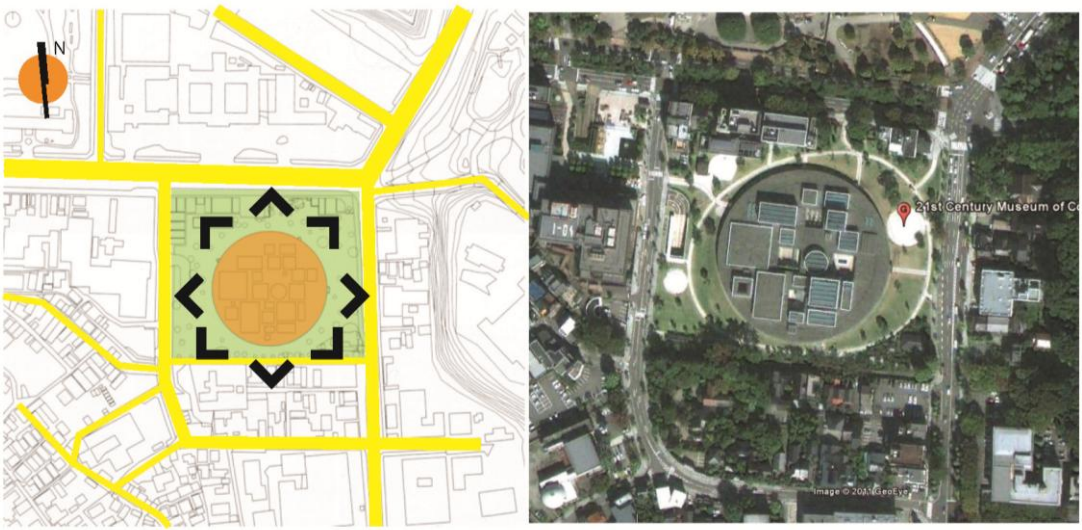
« Creo que la Arquitectura de hoy debe reflejar las tareas y posibilidades que le son inherentes. La Arquitectura no es un vehículo ni un símbolo para cosas que no pertenecen a su esencia. En una sociedad que celebra lo no esencial, la Arquitectura puede poner resistencia, puede contrarrestar la pérdida de forma y significado, y hablar en su propio lenguaje. Creo que el lenguaje de la Arquitectura no es una cuestión de un estilo específico. Cada edificio es construido para un uso específico en un lugar específico y para una sociedad específica. Mis edificios tratan de responder las preguntas que surgen de estos simples hechos, de la forma más precisa y crítica posible ». (Zumthor, Pensar la arquitectura)

6.2 SANAA / Museo de Arte Contemporáneo del Siglo XXI / Kanazawa , Japón (1999-2004 Concurso, Primer Premio)

La ciudad de Kanazawa está situada cerca de la costa Norte de Japón. El Museo de Arte Contemporáneo del Siglo XXI se alza en el centro de Kanazawa. El edificio incluye equipamientos sociales colectivos, como una biblioteca, una sala de conferencias y un taller infantil, conjuntamente con las salas del museo. Las zonas sociales y las propias de exposición están organizadas para interrelacionarse con los espacios públicos que rodean el museo. El lugar concilia en torno a sí distintos e importantes usos urbanos. (arcspace.com, 2010)

Diagrama 15:

Implantación general



FUENTE: Google Earth 2010

Lo más singular es su planta en forma circular, con un diámetro de 112,5m., de un color blanco neutro y resuelto en planta baja con una fachada de vidrio de 360 grados. Esto provoca que el edificio no tenga una fachada principal y ayuda a mejorar la idea de barrio, ya que no existen puntos más importantes que otros.

Fotografía 68:

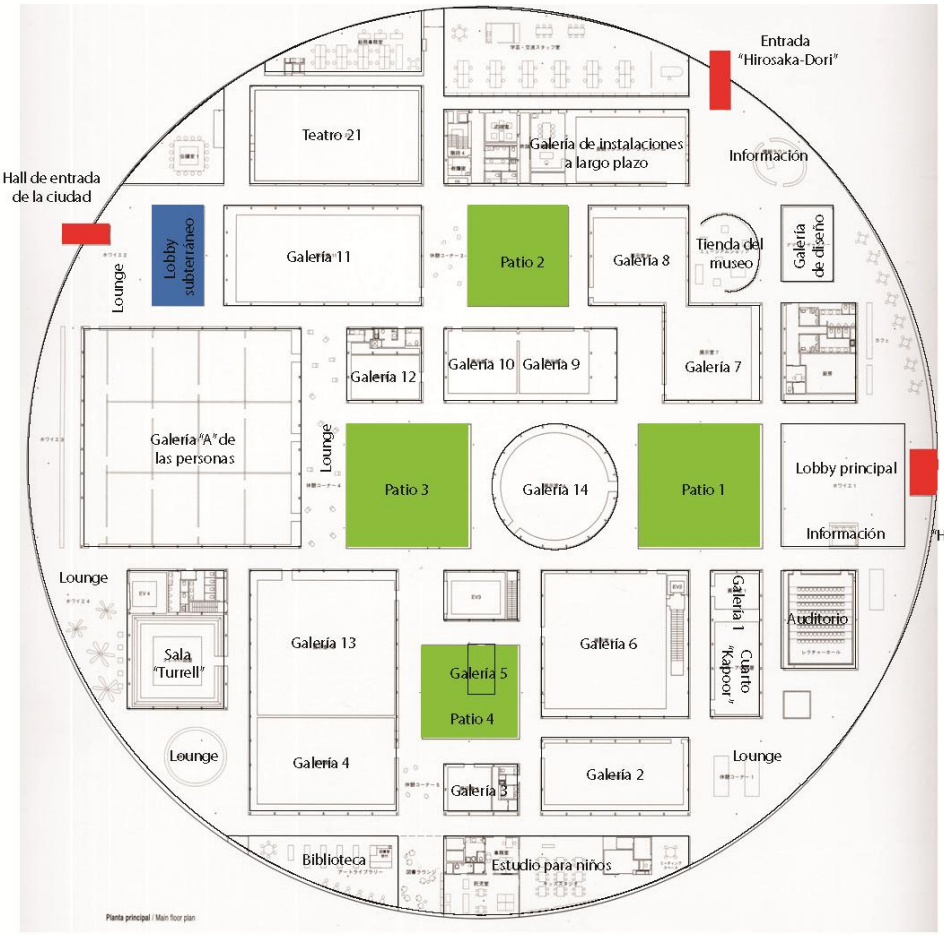
Perspectiva exterior Museo de Arte Contemporáneo del Siglo XXI



FUENTE:
http://www.core77.com/blog/object_culture/sanaas_kanazawa_contemporary_art_museum_in_toy_form_15689.asp

Diagrama 16:

Distribución en planta

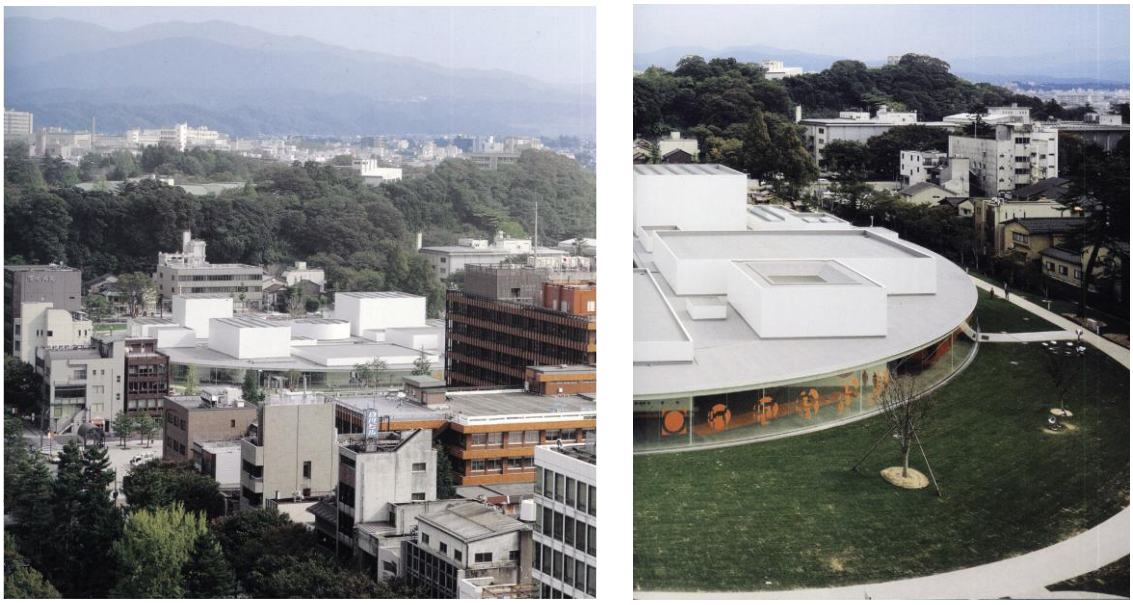


FUENTE: http://www.core77.com/blog/object_culture/sanaas_kanazawa_contemporary_art_museum_in_toy_form_15689.asp

Su forma circular invita a todos los habitantes del barrio a que formen parte del complejo, convirtiéndose en un centro que integra a su entorno, generando un diálogo constante. Invita a ser explorado libremente desde todas direcciones. El ámbito de exposición se fragmenta en numerosas salas, todas ellas inmersas dentro de un recorrido espacial. Esta propuesta confiere especificidad a las diferentes galerías de exposición y flexibilidad para la visita museística, lo que permite múltiples opciones en cuanto a división de las muestras en espacios menores, es decir, en cuanto a expansión o concentración de la zona de exposición. (arcspace.com, 2010)

Fotografía 69:

Relación con el entorno



FUENTE: http://www.urbanismo.com/arquitecturayurbanismo/sanaa-y-el-museo-de-arte-contemporaneo-del-siglo-xxi-en-kanazawa-parte-2/

La articulación independiente de las galerías de exposición, da lugar a una sutil transparencia, que propicia vistas del centro del edificio desde la circulación perimetral, y en general, vistas transversales que abarcan toda la profundidad del museo. Un paseo justo por el interior del cerramiento curvo de vidrio de la fachada exterior, supone el poder desplegar una panorámica de 360 grados del lugar. (arcspace.com, 2010)

Las salas de exposición tienen diferentes proporciones (con alturas que oscilan entre los 4 y los 12 metros) y condiciones lumínicas: desde galerías inundadas por la luz natural, que pasa a través de sus lucernarios cenitales (que incluyen mecanismos de oscurecimiento), hasta espacios que carecen de fuente de luz natural. También los espacios de circulación están diseñados para ser utilizados como zonas de exposición adicionales. El visitante puede realizar movimientos directos y racionales, y tomar atajos; pero también puede disfrutar de la experiencia de un lento fluir del tiempo.

Dispone de cuatro patios interiores con cerramientos de vidrio, cada uno de ellos tiene un carácter singular, aportan luz natural generosa, tanto a la parte central como a los ámbitos que median entre las áreas públicas y las propias del museo. Pese a ser un edificio muy grande, la sensación que transmite es de luminosidad, apertura y libertad. (arcspace.com, 2010)

El trabajo de SANAA logra la cohesión social a través de la composición abierta de los espacios, contenedores espaciales continuos que proporcionan momentos de cambio accidentales con suavidad, desarrollados dentro de una membrana permeable. El aspecto participativo del proyecto de SANAA se encuentra en la capacidad del ser humano para inventar sus propias historias. (youtube.com, 2010)

Diagrama 17:

Zonificación del museo



FUENTE: http://www.core77.com/blog/object_culture/sanaas_kanazawa_contemporary_art_museum_in_toy_form_15689.asp

La intención de SANAA es crear « secuencias de actividades que nos muestra cómo nuestra inteligencia arquitectónica puede ser empleada para revitalizar nuestra sensibilidad FÍSICA en el mundo. En lugar de una arquitectura de lo virtual (el gráfico, lo explícito, la temporalidad, lo estéril, lo mecánico) deberíamos explorar una arquitectura de la *nueva realidad*. Una arquitectura que es espacial, sensorial y polivalente ». (Nishizawa, 2004)

Fotografía 70:

Imágenes exteriores





FUENTE:http://www.arcspace.com/architects/sejima_nishizawa/century_museum/century_museum.html

La sobriedad exhibida, la elegancia de las soluciones constructivas y sobre todo la estructuración del programa en diversas salas independientes sin un recorrido fijo, lo convierten en una de las obras más singulares e importantes de los últimos años.

6.3 Conclusiones

- La cultura es todo lo que el hombre hace, produce y elabora en sociedad con otros hombres. Específicamente la cultura es un conjunto de actividades de creación, recreación, relacionadas con el arte, la ciencia y la filosofía. En un sentido más amplio es la formación de la mente y de la personalidad, mediante la adquisición de conocimientos.

- Es necesario crear un ambiente ideal para la interacción de personas y el arte, un lugar no solo para alumnos y profesores, sino también para el público en general.

- Los espacios públicos como lobby, biblioteca, cafetería tendrán que ser diseñados como puntos de reunión y distribución del edificio, por eso tendrán una circulación y espacialidad continua y fluida. En cambio los espacios administrativos y de servicios se trabajarán de manera compartimentada, generando zonas específicas y circulaciones diferenciadas.

- El proyecto de SANAA propone la acción de moverse como una manera que desarrolla una narrativa propia del museo. Así es posible generar diferentes recorridos dentro del mismo edificio, sin que afecte el desarrollo de las actividades al interior.

- Los espacios públicos deben acomodar una variedad de actividades: circulación, experimentación de obras de arte, espacios de contemplación, de encuentro de personas y de orientación.