EL MUSEO DE TODOS LOS MUSEOS

Palabras clave
Colección
Posproducción
Reciclaje
Concepto
Imagen

FEDERICO SORIANO
Profesor, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, ETSAM
Madrid, España

DOLORES PALACIOS
Soriano y Asociados arquitectos
Madrid, España

Proyecto / Project
Taipei, Taiwan, 2011

En un contexto en que ya todo ha sido creado y donde ya hemos visto todas las imágenes, este proyecto propone una lógica distinta: en vez de producción, posproducción. Es decir, manipular imágenes ya conocidas para generar algo nuevo a partir de ellas. Así, por medio de una colección de cien museos existentes, se genera una nueva imagen, concepto y proyecto para el Museo de Arte de Taipei.

Ideas sobre arquitectura

¿Quieres un proyecto más? ¿Una forma más? ¿Una que recuerde a otras muchas? ¿Una más en la infinita colección de formas generadas en los últimos años? ¿Un objeto? ¿Un objeto para construir y olvidar en poco tiempo? ¿Para almacenarlo en las estanterías de lo pasado de moda?

¿O queremos cambiar y pensar en ideas en lugar de objetos? Pensar en conceptos y en procesos; elegir materias; hacer recorridos; prevalecer las ideas sobre los aspectos formales; dejar la resolución final como mero soporte; trabajar fuera del tiempo y las modas. Parece que eso es lo apropiado para el diseño de un museo de arte conceptual. El concepto es la obra en sí misma.

La arquitectura es la visualización de un proceso de construcción. Genera formas. Al final habrá objetos, pero su finalidad es otra: cumplir unos objetivos (responder a un programa, ser imagen de la cultura de nuestro tiempo, dialogar con la sociedad, permitir lo público, adecuarse a unos compromisos medioambientales...). Lo importante es concebir el proceso que optimice estos ingredientes frente a una idea. El concepto es un proceso.

1 Imagen de proyecto / *Project image*

Los arquitectos vemos las ideas. Palpamos los conceptos. Abstraemos la naturaleza. Soportamos las masas con la luz. Vaporizamos la piedra. Solidificamos percepciones. Los arquitectos podemos cambiamos la esencia de las cosas por una sustancia opuesta a la original y hacer que funcionen. El concepto manipula las materias y construye realidades.

Hemos producido mucho, quizás demasiado. Todas las imágenes del mundo ya están impresas. Todas las formas del mundo ya están visualizadas. Ya están todos los objetos posibles. Los podemos ver; pueblan Internet, las bibliotecas virtuales, la televisión, nuestra cultura. Si somos respetuosos con la historia, entonces recuperemos todas las imágenes y pongámoslas en valor en el presente. No hay que crear más. Hay que manipular. Los objetos están. El concepto es la manipulación.

En el mundo contemporáneo del reciclaje, la producción se transforma en postproducción. La originalidad y la invención pasan del objeto a la manipulación. En arquitectura ocurre igual. Si aplicamos una lectura contemporánea, todo puede ser entendido como arquitectura actual. Tanto los edificios antiguos como lo que no pertenece a nuestra disciplina. La posproducción es el concepto.

2 Maqueta de superposiciones / *Model of overlappings*

3 Modelo / *Model*

Ya lo sabemos: no hay relación unívoca y estable entre forma y función. En arquitectura, hoy entendemos que cualquier función puede caber en cualquier forma. Somos capaces de hacer funcionar óptimamente cualquier espacio. Los espacios genéricos triunfan sobre los espacios polivalentes. No hay problema en utilizar cualquier fragmento de forma. Podemos hacerlos funcionar.

Un museo de arte conceptual

¿Cómo es un museo de arte conceptual? ¿A qué se parece? ¿A un objeto o a un concepto? ¿A cualquier cosa? ¿A todo? ¿A nada? Lo que importa no es la forma ni los objetos sino el concepto que aplicamos sobre la idea de lo público o de la cultura. Una reflexión sobre lo que opinamos de la historia o sobre la idea de exponer. Eso será lo importante del museo. Lo que hará que funcione será su contenido y las guías que lo expliquen.

¿Cómo es el arte conceptual? Es sintético, rápido, lingüístico, instrumental, operativo. Es estética procesual. Reflexiona sobre sus propios datos. El objeto es el acto de pensamiento. Son objetos abiertos, instrucciones. Una obra de arte conceptual es un lenguaje, más un objeto, más una representación.

¿Cómo sería una arquitectura conceptual? La arquitectura ya es conceptual porque es un procedimiento abstracto que recrea el hecho de construir en una acción cultural, simbólica y perceptiva. La arquitectura es siempre un proceso para pensarla, ejecutarla y vivirla. Y el resultado visible es un objeto o edificio; el resultado percibido es siempre aquella reflexión abstracta que hemos generado. Una obra de arquitectura conceptual es un programa-objeto, más un lenguaje sobre ese programa-objeto, más una representación de ese programa-objeto.

¿Cómo sería un museo? No es una colección. No es un almacén. No es un circuito. No es lineal. No es un fuego de artificio, pero tampoco un lugar vacío. No es un lugar sin memoria. Es un paseo. El público se mueve con libertad sin seguir al pie de la letra los recorridos programados. Es didáctico y lúdico. Es un espacio público en el que puede pasar cualquier cosa. Son muchas colecciones.

¿Cómo es un museo de arte conceptual? Es un museo que es todos los museos del mundo, tanto los imaginados, los reales y los posibles. Es un museo que es una obra conceptual sobre los propios museos, o la arquitectura. Es un museo que se recrea por el usuario. El visitante maneja tanto lo que ve, lo que piensa que ve, lo que imagina que ve y lo que le han explicado que ve.

La idea del proyecto

Un museo que contiene todos los muesos. Un museo que es la totalidad de los museos del mundo. Coleccionamos 100 museos de arte del mundo. Los más importantes. Es la arquitectura como depurada abstracción de un paisaje histórico. Una recolección de fragmentos genéricos de las plantas de los museos del mundo se inyectará en el Museo de Arte de Taipei.

Los fragmentos sintetizados de la colección de 100 museos de arte del mundo, se asocian por geometría y superficie a un uso específico. Los programas son la aglutinación refinada y sistemática de formas con usos coordinados.

Los conjuntos están enterrados. Los espacios son muy variados. Los recorridos son flexibles. Las conexiones permiten reorganizar el espacio y las circulaciones. Las piezas se conectan espacialmente en vertical generando patios de luz controlada. Hay otras salas con luz artificial para conservar las obras de arte.

El museo de todos los muesos se muestra como fragmentos de piezas en un jardín de bambús meciéndose al aire. Las cañas, en su movimiento pendular, dejan entrever los edificios. Del conjunto de cien, sólo unos pocos han emergido. Pero una vez dentro estamos en el museo de todos los museos.

La ciudad

Para conectarse a la ciudad y a los sistemas públicos no es necesario generar pasarelas, túneles o vértices que nos absorban del entorno. Basta un punto focal, un atractor en el paisaje para que lleguemos a él. Basta una dirección. Una señal urbana. Llegar al museo es un paseo paisajístico, una experiencia urbana.

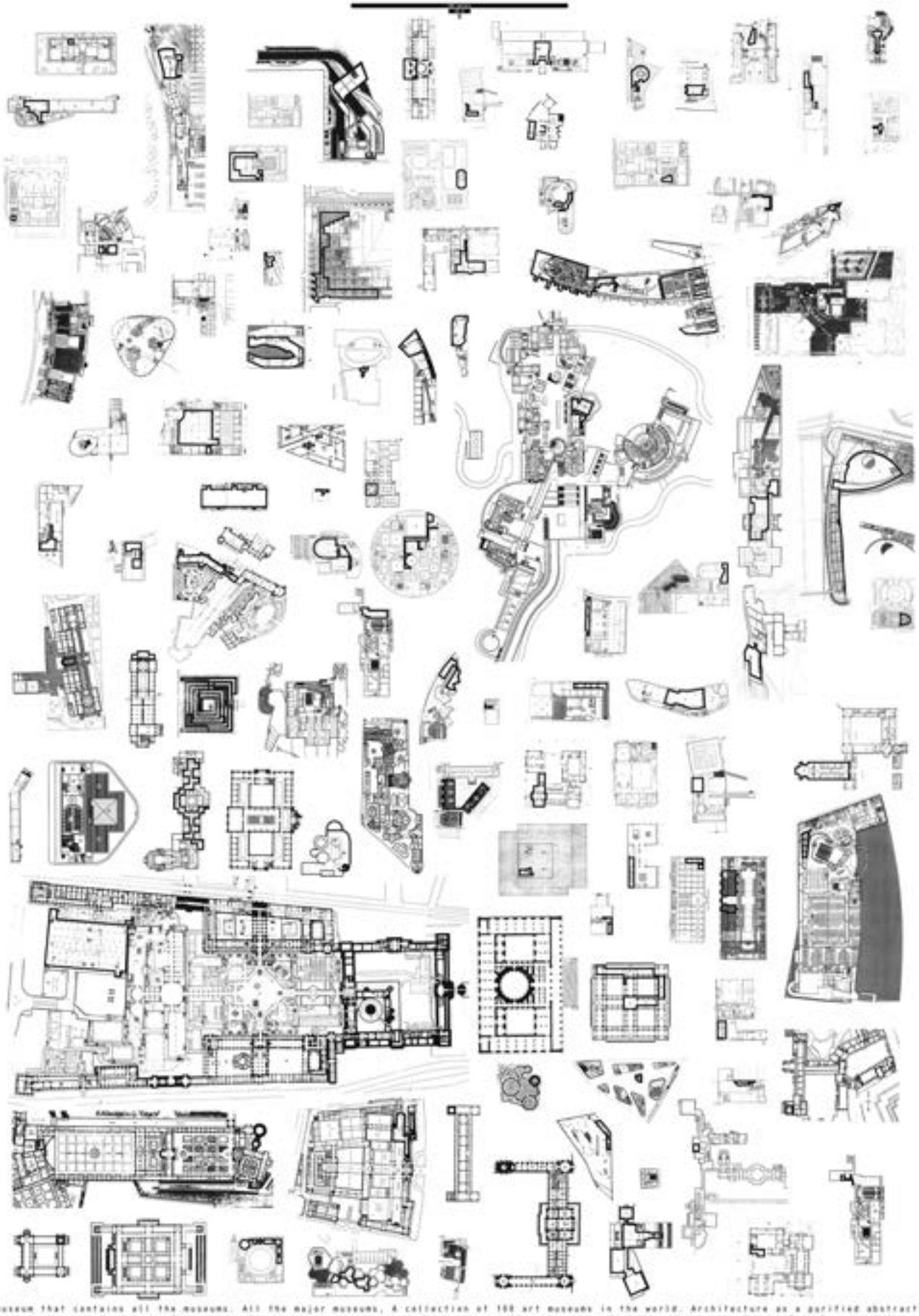
Una calle de servicio – oculta entre la vegetación – resuelve los accesos vehiculares a los espacios de servicios y a los estacionamientos mecanizados desde la avenida que circunda el parque.

El museo

El museo consta de dos plantas enterradas para los espacios expositivos y unos cuerpos que sobresalen: los vestíbulos, accesos y espacios comerciales. El cimiento del conjunto está formado por los estacionamientos y todas las instalaciones necesarias para la eficiencia energética del museo.

THE MUSEUM OF ALL MUSEUMS

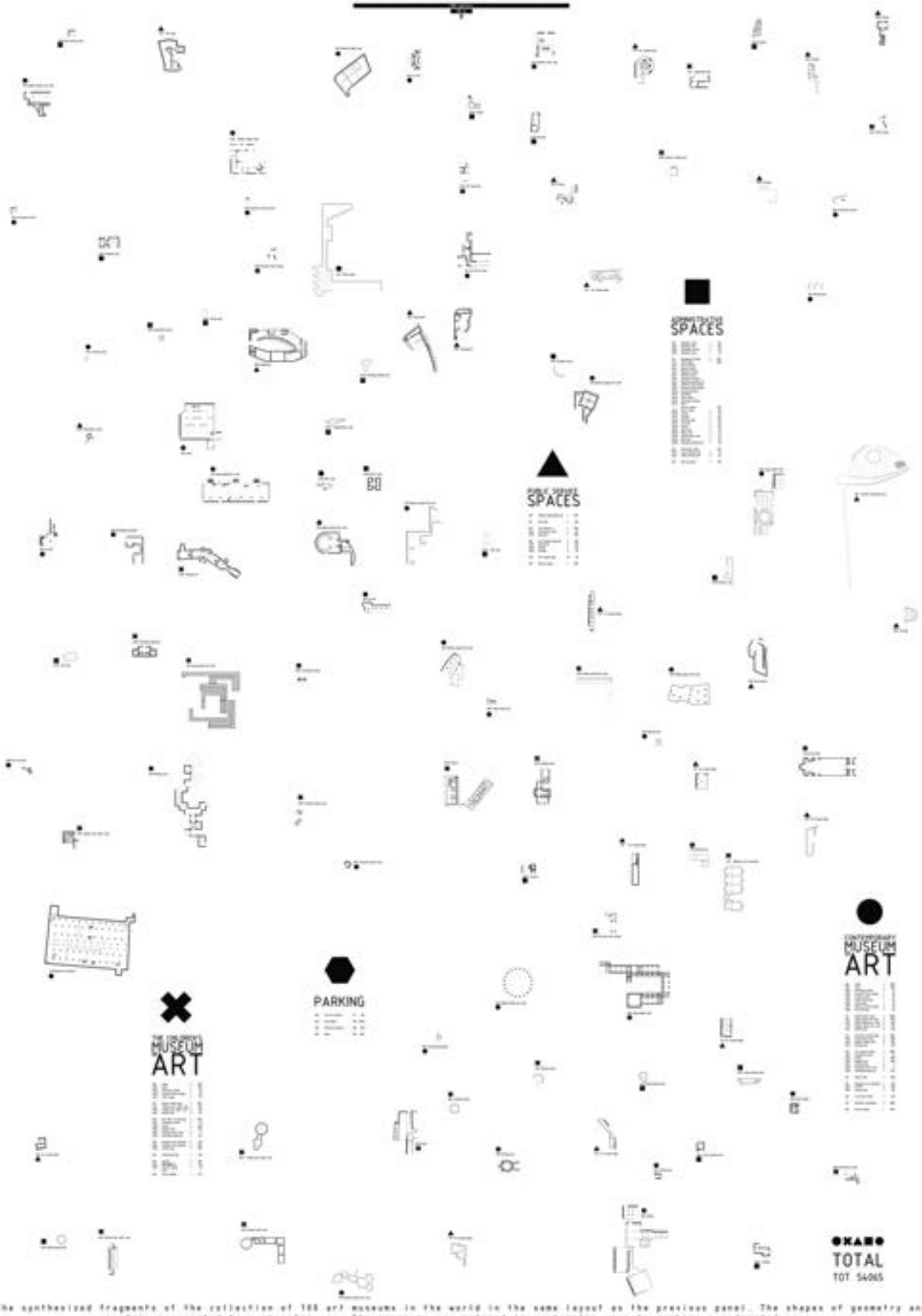
NEW TAIPEI CITY MUSEUM OF ART



A museum that contains all the museums. All the major museums. A collection of 100 art museums in the world. Architecture as a purified abstraction of historical landscape. Collection of generic pieces of plants from the world's museums to be injected into the Taipei City Museum of Art.

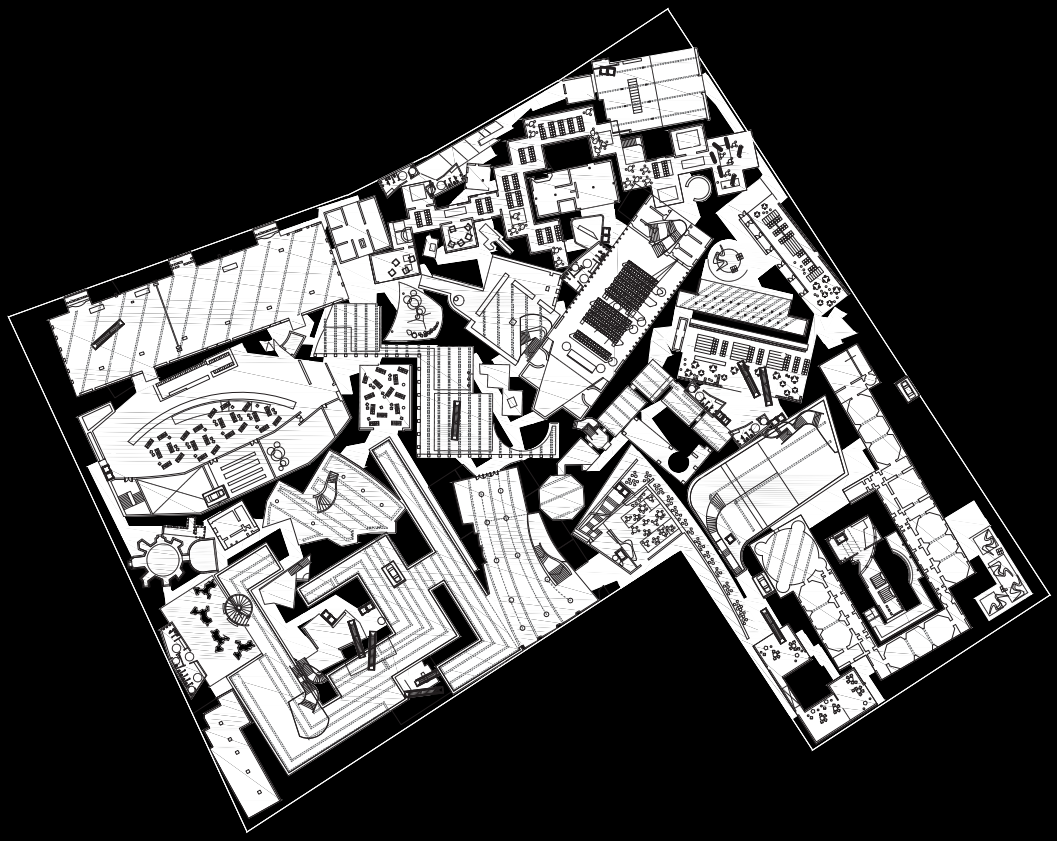
THE MUSEUM OF ALL MUSEUMS

NEW TAIPEI CITY MUSEUM OF ART

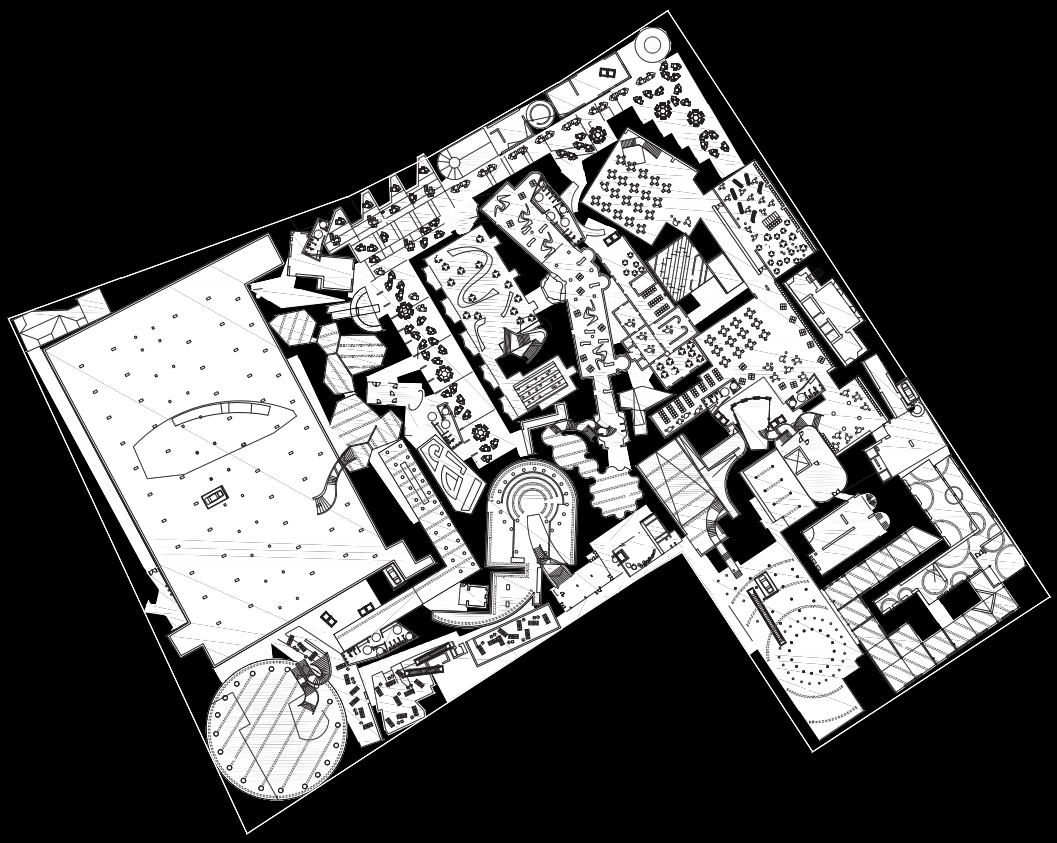


The synthesised fragments of the collection of 100 art museums in the world in the same layout as the previous panel. The shapes of geometry and surface associated to a specific use. The programs are refined in systematic ways to combine coordinated uses.

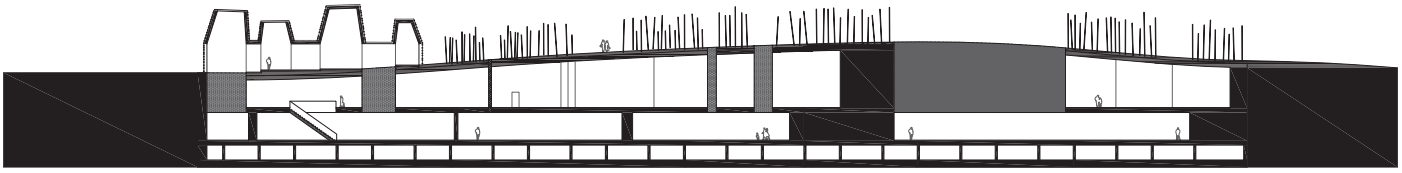
Planta nivel -1 /
Plan level -1
S.E. / *N. S.*



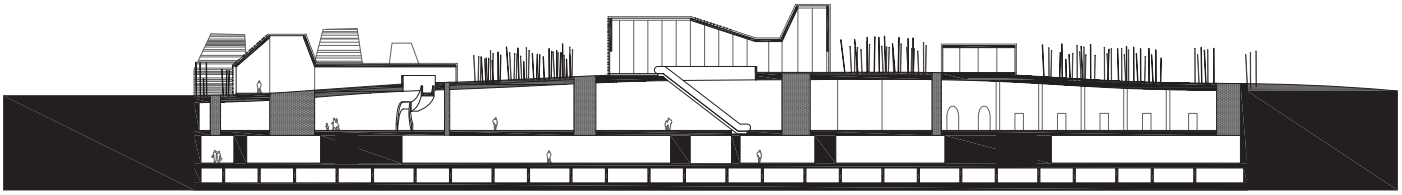
Planta nivel -2 /
Plan level -2
S.E. / *N. S.*



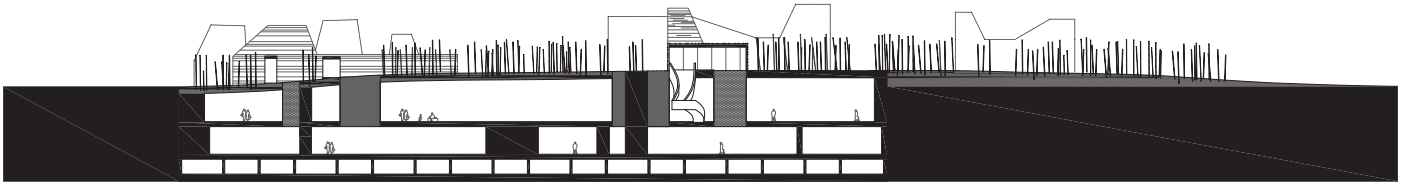
Corte AA / *Section AA*
S.E. / *N. S.*



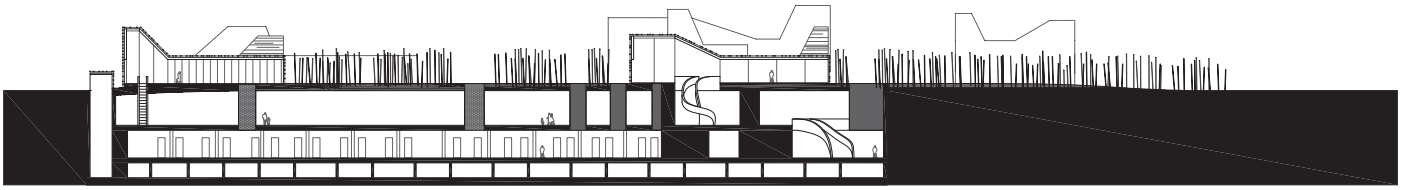
Corte BB / *Section BB*
S.E. / *N. S.*



Corte CC / *Section CC*
S.E. / *N. S.*



Corte DD / *Section DD*
S.E. / *N. S.*



4 Imagen de proyecto / *Project image*

5 Esquemas de sistemas de circulación / *Circulation scheme*

Las salas se aglutinan generando múltiples conexiones físicas entre ellas. El orden lo trazan los recorridos superpuestos que dicten los conservadores y didactas. Sin embargo, el orden no es importante.

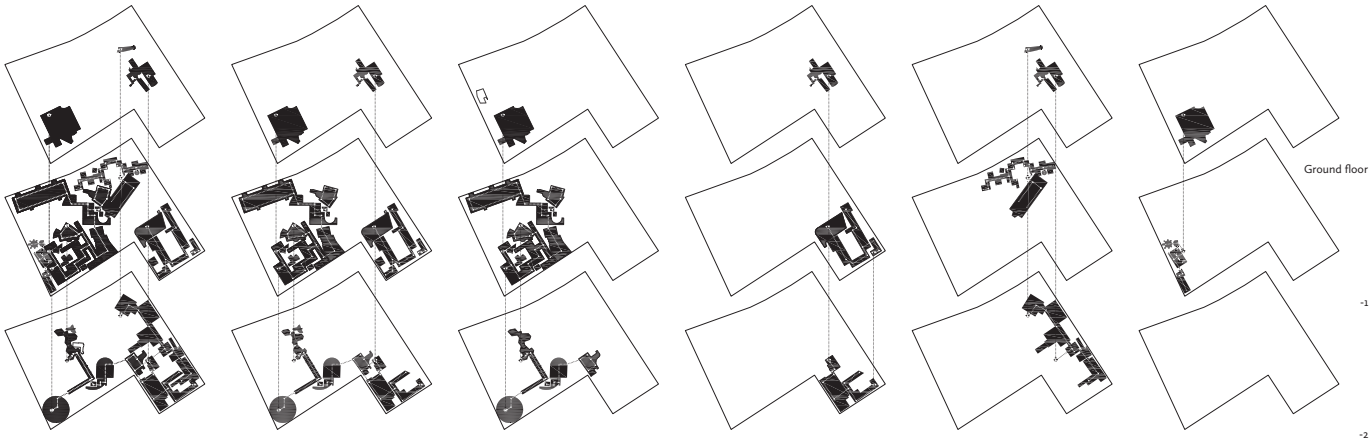
Hemos diferenciado entre las piezas cuyo origen genético es un museo de los espacios añadidos para dar continuidad a todo el conjunto. Los primeros tendrán un material abstracto (suelos y paredes blancos) mientras que los segundos tendrán una condición mas cercana a la tierra (materiales pétreos).

Sobre esta trama de formas, de *patchwork* de arquitecturas, se ha superpuesto un sistema de circulaciones, escaleras y ascensores, que permite resolver todos los recorridos posibles (culturales), necesarios (circulaciones de personal de servicio), y obligatorios (salidas de incendios, movimiento de piezas).

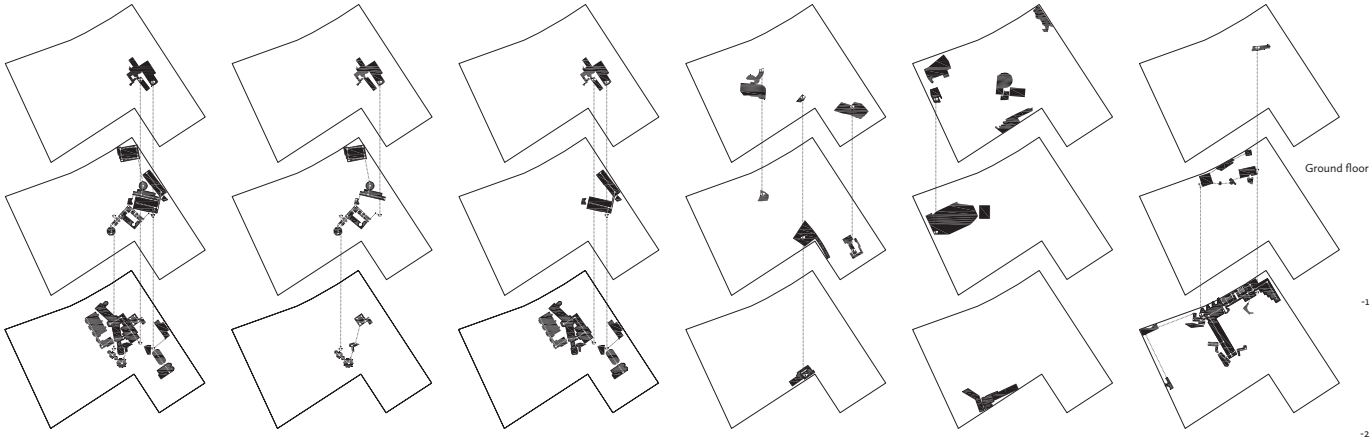
Así, hemos establecido varios recorridos posibles, superpuestos a la trama anterior: colección permanente, exposiciones temporales, museo de niños, sala de conferencias, espacios comerciales, espacios lúdicos, restauración, administración y servicios mecánicos. Cada uno de ellos tiene un sistema propio, con entrada y salida independiente.

Las colecciones del museo pueden recorrerse de manera independiente por cada recorrido o de manera lineal, sucesiva entre ellos. Todas las entradas y salidas coinciden en el vestíbulo principal. También cada colección puede recorrerse sólo a través de las obras maestras o de recorridos narrativos o educativos.

La sección se inicia dejando un margen de seguridad respecto del nivel freático. Nada por debajo del agua. Para dar continuidad a las plantas se han introducido unos vacíos de doble y triple altura. Sus dimensiones permiten prolongar las circulaciones, las vistas y los espacios. Muchos de estos huecos se extienden en los volúmenes que surgen en el jardín. Las secciones muestran las dos plantas de exposiciones apoyadas sobre la cimentación masiva del estacionamiento y de los sistemas mecánicos del edificio. Ello libera la cubierta y los volúmenes que emergen para convertirlos en piezas paisajísticas sobre el jardín. **ARQ**



● All ● All exhibition spaces ● Special exhibition spaces ● Permanent exhibition spaces ● Auditorium, library and classrooms ● Do it yourself spaces



✱ Childrens museum ✱ Exhibition spaces ✱ Library and classrooms ▲ Restaurants ▲ Shops ■ Administrative spaces

5

EL MUSEO DE TODOS LOS MUSEOS
THE MUSEUM OF ALL MUSEUMS

Arquitectos / *Architects*: S&Aa, Federico Soriano y Dolores Palacios.
Colaboradores / *Collaborators*: Carolina Cabello, Ana Pereira, Pedro Pitarch, Leticia Sáez Muñoyerro, Marcos Zaragoza.
Ubicación / *Location*: Huan-he Rd, Taipei, Taiwan.
Cliente / *Client*: New Taipei City Government (Concurso / *Competition*)
Superficie del proyecto / *Project area*: 51.045 m^2
Superficie de terreno / *Site area*: 20.000 m^2
Año de proyecto / *Project year*: 2011

Federico Soriano
federico@federicosoriano.com

Arquitecto, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid ETSAM, 1986. Doctor Arquitecto, ETSAM, 2002. Junto a Dolores Palacios, funda en 1992 la oficina Soriano y Asociados arquitectos. Desde entonces, alterna su práctica profesional con tareas de docencia e investigación. Ha sido director de las revistas *Arquitectura*, del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid, y *Fisuras de la Cultura Contemporánea*. Entre sus principales libros se encuentran *Sin_ tesis* (Gustavo Gili, 2004), *Metápolis. Diccionario de arquitectura avanzada* (Actar, 2001) y *Es pequeño, llueve dentro y hay hormigas* (Actar, 2000). Profesor invitado en las universidades Ferrara, Sassari y Calgary, se desempeña actualmente como Profesor Titular de Proyectos en la ETSAM.