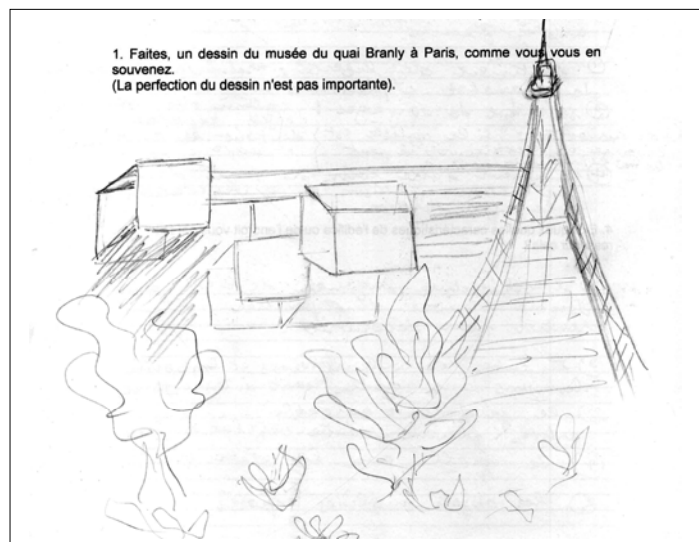


UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE CATALUÑA
DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS

TESINA FINAL DE MASTER
MASTER OFICIAL EN TEORÍA Y PRÁCTICA DEL PROYECTO DE ARQUITECTURA.

EL MUSEO QUAI BRANLY DE PARIS

UNA APROXIMACIÓN DESDE LA PERCEPCIÓN DEL USUARIO



TUTOR: ARQUITECTO DR, JOSEP MUNTAÑOLA.
ESTUDIANTE: ARQUITECTA FERNANDA AGUIRRE LYON

B A R C E L O N A J U N I O 2 0 0 9

Esta Tesina se ha realizado con el apoyo de la Comisión Nacional de Investigación Ciencia Y Tecnología, CONICYT en Chile, otorgado a través de la "Beca de Magíster Gestión Propia en el Extranjero".

AGRADECIMIENTOS

A Conicyt por haberme otorgado la Beca que me ha permitido cursar este Master y dedicarme a cabalidad en esta Tesina.

A todas las personas encuestadas que accedieron voluntariamente a colaborar con sus percepciones sin las cuales habría sido imposible desarrollar a esta tesina.

A mi marido Alberto, por todo el apoyo tanto intelectual como emocional que me ha dado en la realización de esta tesina. A mi madre Mary, mi hermana Daniela y mi amiga Pilar, por estar siempre presente, mandando energías y vibraciones en el desarrollo de este trabajo.

Al Dr. Arquitecto Josep Muntañola por su visión abierta, integrada y profunda de la arquitectura.

En especial, de la Universidad Politécnica de Cataluña quisiera agradecer a Luz Soro, la coordinadora del Master, por su gestión de excelencia. A la Dra. Arquitecta Magda Saura por su amplio saber, sus clases fascinantes y su gran capacidad de conectar la teoría con la práctica. Al Dr. Arquitecto Luis A. Domínguez por su metodología y absoluta dedicación como docente.

A los arquitectos Darío Rodríguez, Carlos Bustamante, Dr. Pablo Ortúzar y Jorge Morales quienes han sido un constante apoyo en mi carrera académica, abriéndome caminos y nuevas miradas, animándome siempre a avanzar.

INTRODUCCIÓN.....	4
METODOLOGÍA.....	6
<u>EL MUSEO QUAI BRANLY DE PARIS.</u>	
I EL PROYECTO:	
1) Sus antecedentes.....	10
2) Descripción general.....	13
II MUSEO Y CIUDAD:	
1) El museo y su legibilidad.....	17
2) El museo en la imagen mental de sus usuarios.....	20
3) El museo en una red en la ciudad.....	24
III MUSEO Y TEMÁTICA:	
1) Un habitar en torno a la colección.	32
2) El museo desde la percepción sensorial de sus usuarios.....	38
3) Conectando con las sensaciones, experimentado, habitando.....	40
CONCLUSIONES.....	51
BIBLIOGRAFÍA.....	55
ANEXOS.....	59

INTRODUCCIÓN

El presente tema de investigación tiene por objeto entender las relaciones existentes entre la percepción que tienen los usuarios del entorno que habitan y la configuración del espacio en la ciudad.

El medio urbano en el cual el ser humano se desenvuelve es capaz de afectar en él de manera constante, rotunda y positiva o negativamente, dependiendo de cómo se configure este mismo. Este influye en la orientación, los sentimientos y las acciones de los individuos. Una configuración determinada del espacio puede tanto facilitar como inhibir ciertas conductas (en Canter, David. 1978) así como inducir sensaciones y estados de ánimo en las personas.

Desde el surgimiento de la sociología urbana en los años 20, pasando por la mirada fenomenológica de Merleau-Ponty, hasta el fuerte desarrollo de la psicología ambiental en los 70, son todas ellas visiones, ya sea de las ciencias sociales o humanas que en su sentido más profundo han sostenido la relevancia de esta relación que el ser humano establece con su medio. Los Situacionistas en los años 60, llegaron incluso a reconocer lugares muy puntuales en la ciudad que inducían a ciertos comportamientos de las personas, postulando por ejemplo que la plaza de la Contraescarpe en París conducía al ateísmo (en Costa, Xavier et al. 1996). Desde la arquitectura hoy en día es la mirada sostenible la que, mientras no se desvíe de su sentido¹, está y seguirá preocupada de esta interacción.

Un exceso de estímulos en especial visuales y auditivos, invaden hoy las ciudades, lo cual si bien es parte normal de un crecimiento, trae consigo una suma considerable de efectos en el ciudadano que las habita. Tanto la construcción de nuevos proyectos como la demolición de los antiguos son hechos que se van superponiendo en la ciudad haciendo cada vez más densa la imagen colectiva de ella. Lo delicado de estos hechos radica en que esta imagen no es puramente visual, ella es la que va configurando un significado de la ciudad, y de esta manera puede contribuir en las relaciones de identidad y pertenencia que los usuarios tengan con ella.

Es por esto que en su fin último nos proponemos entrecruzar la percepción mental y sensorial que tengan los usuarios de un lugar urbano específico, con la configuración del espacio en este mismo, para entender como y en qué medida la arquitectura es capaz de construir proyectos legibles que faciliten ciertas conductas y estados de ánimo en quienes los usan.

Para realizar nuestro análisis hemos intentado encontrar un proyecto de arquitectura que fuera por supuesto indicado, que nos diera pie para hablar del tema en cuestión. El objeto de estudio escogido fue finalmente el museo quai Branly, en París, del arquitecto Jean Nouvel. El porque de esta elección hace relación con la hipótesis de que en este proyecto existe una fuerte influencia de la arquitectura en la experiencia de los usuarios, donde la imagen y configuración del espacio están pensadas para generar emociones y comportamientos muy definidos.

Más que destacar positivamente el trabajo de uno u otro arquitecto o analizar una obra para aprender de sus virtudes, lo que interesa en este caso es poner en juego un tema, la

¹ Cuando decimos una mirada sostenible de la arquitectura nos referimos a la que pone énfasis en las interacciones entre la sociedad, un grupo o un individuo y su medio ambiente, intentando hacer una arquitectura que contribuya con una mejor calidad de vida. Es la que se preocupa por ejemplo, de los efectos negativos que tiene el habitar en altura o la que está conciente de las redes que hay en el entorno para incluirlas en sus proyectos, etc... El desvío de su sentido sería la mirada que solo da importancia a las técnicas de diseño o materiales en sí mismos y solo con la finalidad de hacer edificios más "verdes e inteligentes".

interacción entre espacio, percepción y usuario, donde la obra escogida es casi una excusa para hacer ver la relevancia de estas interacciones. No obstante, iremos viendo al recorrer este estudio, como han aparecido inevitablemente las virtudes y los aciertos de la obra escogida, así como sus deficiencias en casos puntuales. Por lo tanto, las conclusiones nos mostrarán a donde nos lleva todo esto.

Nouvel nos dice *“La arquitectura es ante todo producción de imágenes. Composiciones que son del orden de la secuencia (...) Construir en la ciudad para mí es poner algo más en las imágenes que ella recibe a través de la arquitectura.”*² Veremos entonces como lo hace y que resultado ha generado.

Luego de poner en contexto el objeto de estudio y sus antecedentes generales, iniciaremos nuestro análisis, enfocándonos en la imagen del lugar que poseen los usuarios a través de sus mapas mentales expresados en sus dibujos. Los estudiaremos para ver el grado de legibilidad que posee el proyecto y a través de qué herramientas arquitectónicas se construye en el proyecto esta legibilidad.

Las conclusiones de este capítulo nos conducirán al siguiente que sitúa el proyecto en su entorno parisino. Desarrollaremos la idea de cómo el museo genera el vínculo con su contexto, tanto físico como cultural, desde sus bordes próximos hasta el contexto ciudad.

Continuaremos mirando como Nouvel construye un habitar en torno a la colección. Esto nos llevará a la percepción sensorial de los usuarios, para comprobar como ellos han experimentado este habitar. Veremos qué cualidades espaciales y configuraciones les han inducido más unas sensaciones, y estados de ánimo que otros, e influyendo en el uso que le dan al espacio.

Así, a través del análisis de este espacio imaginado, sentido y vivido habremos descubierto por un lado, el modo en que interactúa el proyecto con el individuo, y por otro, la manera en que éste construye significado. Todo esto intentará sacar en limpio ciertas sugerencias para nuestras futuras intervenciones en la ciudad.

² En entrevista a Jean Nouvel. Televisión francesa señal abierta, France 5, París. 24 abril 2009.

METODOLOGÍA

Si bien muchos arquitectos han estado años preocupados de hacer más humanos los espacios, de responder a las necesidades y de poner un sentido más profundo en cada proyecto que construyen, son muy pocos los que se han dado el tiempo de evaluar los resultados del uso y el efecto específico que sus obras han tenido en quienes las habitan.

Es por esto que nos proponemos un pequeño acercamiento a través de nuestro estudio a esta metodología que invita al usuario a la participar directamente en la investigación. Por mi parte, pienso es esta una inclusión crucial, al menos, desde una mirada que entrecruza a la arquitectura con su usuario.

Nos dice Rapoport que *“cualquier intento de análisis de las interrelaciones entre el hombre y su medio implica necesariamente analizar tres áreas complementarias: conocer algo, sentir algo y hacer algo:*

Área cognitiva, la cual incluye percibir, conocer, pensar, etc.

Área afectiva, sensaciones, sentimientos, emociones, etc.

*Área conactiva la cual incluye la acción sobre le medio ambiente como respuesta a las dos áreas anteriores.”*³

Es muy fácil caer en la obviedad o dar un uso errado de estos datos, estamos en conciencia de lo delicado que es, se trabaja con los pensamientos y sensaciones de un usuario que están muy influenciadas por cosas ajenas al espacio que evalúa. Intentaremos hacerlo lo mejor posible.

Por tanto, centrándonos en el objeto de estudio, hemos elaborado una encuesta escrita primero que nada de preguntas abiertas, y en segundo lugar, hemos pedido a cada uno de los encuestados explicarnos oralmente con algo más de detalle sus respuestas y dibujos cuando fuera necesario. La encuesta, consistente en 4 preguntas, rescata por un lado la percepción cognitiva y por otro la sensorial que los usuarios tienen del proyecto:⁴

1. ENCUESTA:

Percepción mental, obtenida mediante mapas cognitivos: cuando no estuvieran en el sitio del proyecto y mediante un dibujo rápido las personas debían representar lo que recordaban de él. Esto, con el objeto de analizar posteriormente la manera en que la gente reconoce el medio, como lo entiende, y qué elementos de esta arquitectura son relevantes para la orientación de este usuario en el espacio. (Corresponde a pregunta 2 de la encuesta)

Percepción sensorial, obtenida mediante descripción cualitativa: esta pregunta estaba enfocada a rescatar lo que la gente percibía sensorialmente al estar en el sitio, sensaciones, sentimientos, estados de ánimo. Esto, con el fin de analizar posteriormente la relación existente entre la percepción sensorial del usuario y la experiencia con una particular manera de hacer arquitectura en el proyecto escogido. (Corresponde a pregunta 3 de la encuesta)

³ En Rapoport, Amos. 1978. Página 43.

⁴ La encuesta fue elaborada por la arquitecta (Fernanda Aguirre Lyon) con el apoyo de dos psicólogos (Alberto Goycoolea y Juan Francisco Robles) y tomando como base la metodología utilizada por Rodolfo Picazo en su Tesis de Doctorado (en Picazo; Ribas Piera; Muntañola, 2002). Cada una de las preguntas además, fue revisada y modificada, en los casos necesarios, por Héléne Gaborit, profesora de francés, y francesa dando así una mayor confiabilidad a los datos entregados y recibidos. **Ver encuesta elaborada en el anexo, páginas 60-61.**

Además, se agregan dos preguntas con el fin de obtener información que serviría de apoyo a las anteriores. La pregunta 1, intenta dejar un espacio para que el encuestado diga su opinión, con el fin de que "limpie su mente", y así pueda entrar más de lleno en lo que se le pide después, tomando en cuenta además que todos tienen y quieren siempre dar su opinión personal frente al tema. Y la pregunta 4 permitía que los encuestados relacionaran sus respuestas de percepción con ciertos elementos arquitectónicos o espacios en el proyecto. Esto, con el fin de evitar respuestas más generales o ajenas al caso de estudio, tales como: "Me sentí contenta en este lugar porque me atendieron bien" o "Sentía tristeza, era un mal día".

2. ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD: Algunas personas que respondieron la encuesta y demostraron mayor interés en hablar del tema, se las entrevistó con el fin de ir más a fondo en sus percepciones del lugar. Lo mismo se hizo en los casos que se negaban a responder en papel la encuesta por trabajar en el museo y por tanto no querían arriesgarse.⁵

3. OBSERVACIÓN EN EL SITIO: Utilizamos esta herramienta tanto para observar el uso directamente en el lugar, como para descubrir desde la experiencia, todo lo que el proyecto "en vivo y en directo" nos pudiera dictar.

4. BASE TEÓRICA: Revisión de la información bibliográfica general pertinente al tema, como de la propia del proyecto de estudio y de las palabras del arquitecto con el fin de cruzarlas con los datos empíricos.

5. OTROS PROYECTOS: Recolección de información sobre otros proyectos con el fin de tener herramientas de comparación a lo largo de la tesina. En especial se aplicó una encuesta sobre el Forum de Barcelona de la cual se ha utilizado la pregunta de mapas cognitivos.

⁵ La información obtenida en las encuestas y en las entrevistas se puede mirar en las páginas 62-69 del anexo de esta tesina.

EL MUSEO QUAI BRANLY DE PARÍS



CAPÍTULO I

EL PROYECTO:

I EI PROYECTO

1) SUS ANTECEDENTES:

La creación del museo quai Branly nace de las necesidades de un espacio que reuniera colecciones artísticas de diversas procedencias,⁶ pero en torno a un solo tema cultural, denominado por los franceses como las "Artes Primitivas". Casi como un ritual inamovible, es que en Francia cada quien pase por la Presidencia, debe inaugurar un equipamiento cultural, y es así como en 1998 Jaques Chirac, en ese entonces en el cargo, convoca a un concurso para el diseño del museo. En competencia con arquitectos como Richard Rogers, Renzo Piano y Peter Eisenman, en el año 2000 se le otorga el encargo a la oficina del arquitecto francés Jean Nouvel.



Figura 1: foto aérea al año 2007 del museo en el barrio VII ème arrondissement.

El proyecto concebido como un espacio público, mitad parque, mitad museo, se emplaza (figura 1) en una zona de gran relevancia, si no es la más, de todo París, en lo que ha imaginario colectivo refiere. Próximo al monumento de mayor carga simbólica, la torre Eiffel, y a un costado del Sena, río por el cual París es conocido a nivel mundial, el proyecto es al mismo tiempo que institución cultural, un gran espacio verde que se le regala a la ciudad.

Inaugurado en el 2006, la historia del sitio no ha sido ajena a su doble función como espacio parque y espacio de arte. Hasta 1721 era una isla y fuera de los límites de la ciudad. Desde lugar para aclimatar a los cisnes traídos, en el siglo XVIII, para los parques del Rey, (figura 2) hasta atelier de artistas (figura 3) a mediados de 1800, recibe en 1937 el Pabellón para el Centro de Oficios, de artesanías, tejidos y manufacturas. Es después de la segunda guerra mundial que por el sitio comienza un desfile de destinos inciertos, quedando primero invadido por la construcción de una ciudad administrativa y provisoria, (figura 4) la cual se mantiene hasta 1990, año en que se llama a concurso para construir un centro de conferencias internacionales, idea posteriormente abandona por razones financieras. Luego de este abandono, el terreno vacío recibirá ferias internacionales y diversas manifestaciones populares (figura 5), llegando incluso a ser bautizado el sitio con un nombre propio, el "Espace Eiffel - Branly".

⁶ Provenientes del antiguo Museo de Artes de de África y Oceanía (20.000 objetos), de una parte de las colecciones del Museo del Hombre (250.000 objetos) y algunas nuevas adquisiciones.



Figura 2: el sitio hacia el s. XVIII

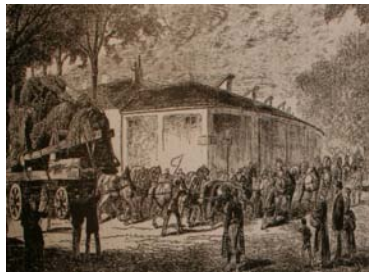


Figura 3: Atelier de Rodin hacia 1870.



Figura 4: ciudad provisoria hasta 1990.

Es entonces desde esta evolución (figuras 6 y 7) que se va gestando la idea del museo, entre los años 1995 y 1999, como el “monumento cultural” del Presidente Chirac. Tal como se plantea en las razones de su invención, *“un museo es ante todo una institución social, reflejo del estado cultural de la sociedad que lo produce”*.⁷ De esta forma, el proyecto una vez en marcha se promueve como lugar de apertura a las otras culturas, no europeas, intentando entregar a través de su temática, algo más que los anteriores museos parisinos.



Figura 5: manifestaciones hacia 1994.



Figura 6: sitio antes del concurso 1998.



Figura 7: Sitio con el proyecto de Nouvel.

“El edificio, por su arquitectura innovadora, encarna perfectamente las ambiciones que estaban en la base de este gran proyecto: la tolerancia, el reconocimiento y el respeto de las diferencias”. (...) *ilustra el compromiso de Francia perseguido por Jaques Chirac a favor de la diversidad cultural*”.⁸

Si bien es cierto que en Francia existe una amplia cultura de museos hasta entonces no se habían abierto espacios que fueran diseñados tan radicalmente en torno a su colección. En ese sentido el Branly es de los pioneros al proponer una nueva manera de concebir el museo, donde obra expuesta y soporte intentan complementarse para construir este espacio que va más allá que solo una vitrina para los objetos.

Esta nueva concepción llamémoslo de “lo museístico”, generó controversias entre los museólogos y expertos del área. En artículos y revistas francesas se ha hablado de un exceso de significación en el proyecto de Nouvel, de un lugar que bordea lo teatral y de una arquitectura del espectáculo. En contraposición a la prensa experta y otros profesionales que lo categorizan

⁷ En Lavalou y Robert, 2006. Stéphane Martin, presidente área pública del museo. Capítulo “L’invention du musée.” Traducción personal por Fernanda Aguirre.

⁸ *Ibíd.* 7. Prefacio de Jaques Friedman, Presidente de Honor del museo quai Branly. Traducción personal por Fernanda Aguirre.

como el gran logro de la cultura de museos, en cuanto a su capacidad de creación de mundos, de encuentros y conexiones entre culturas.

Pero detrás de este nuevo concepto de museo, coexisten ideas más profundas que lo que una primera imagen puede sugerir. Estas tienen que ver por ejemplo con una visión más actual de la antropología que si bien antes miraba de lejos la cultura de otros pueblos, hoy por hoy establece vínculos entre continentes. Por otra parte la concepción del objeto de arte en las culturas primitivas, posee diferencias sustantivas con la concepción europea del objeto, en cuanto este adquiere un carácter temporal en los rituales, pasando a ser no solo objeto sino y sujeto-objeto a una sola vez.

Es desde esta óptica que este nuevo lugar que recibiría estas obras, a la vez sagradas a la vez cotidianas, perseguía ideas como las de desacralizar el arte, en el sentido de acercarlo a la gente, permitiendo que el propio público lo experimente.



Figura 8: Interior del museo quai Branly. Galería de exposiciones.

“Las invenciones de Jean Nouvel, quien ha propuesto dispositivos poco corrientes, invitan tanto en los espectáculos como en las exposiciones a la imaginación y a la interrogación, a la profusión y a la experimentación. Son todos estos buenos antidotos contra el riesgo de sacralización y petrificación de lo museístico.”⁹

⁹ Ibid. 7. Hélène Cerutti, directora de desarrollo cultural y de públicos del museo. Capítulo “L’invention des programmes”. Traducción personal por Fernanda Aguirre.

I EL PROYECTO

2) DESCRIPCIÓN GENERAL :

En un sitio rectangular de 220 x 120 metros, el terreno colinda (figura 9) hacia al norte con una vía de alta velocidad y el Río Sena, hacia el oriente con un edificio de baja altura correspondiente al Consejo superior de la Magistratura y las oficinas de Secretaría de la Presidencia de la República, y con inmuebles residenciales de siete pisos tanto al sur como al poniente.

“Que puedan articular, y en lo posible anidar en una museografía integrada, la presentación estética y la presentación etnográfica. (...) un proyecto a la vez ambicioso en sus objetivos y modesto en su volumen construido que deberá particularmente resolver y con éxito su integración en el tejido urbano.”¹⁰

Estas eran algunas de las bases planteadas al momento del concurso, y donde las condiciones del plan vigente de ocupación de suelo requerían un total de 7500 m² de espacio verde interior protegido, además de una altura total no superior a 25 metros.

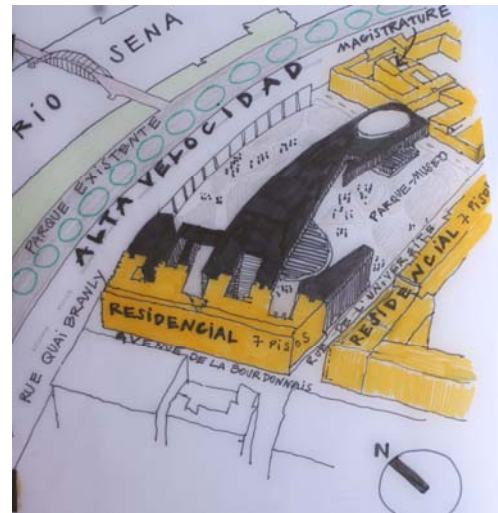


Figura 9: Esquema de ubicación museo quai Branly.

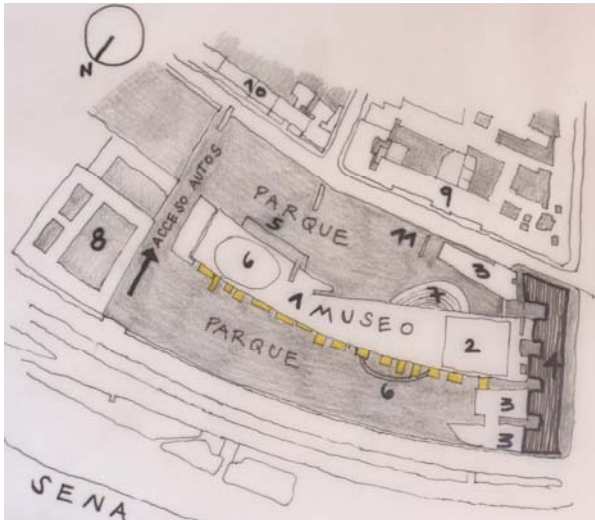
Características como la elevación del proyecto sobre pilotes, la estrategia para responder a la necesidad de parque y la sensibilidad de un solo recorrido museográfico, fueron parte de las razones que le dieron el premio al proyecto escogido.



Figura 10: El museo desde la Torre Eiffel. De izquierda a derecha: el Sena + Rue quai Branly + Museo+ Rue de l'université.

¹⁰ Ibíd. 7. Capítulo "Le concours". Traducción personal por Fernanda Aguirre.

Con un total aproximando de 30.000 m² construidos, y en un terreno de 26.400 m², la zona del proyecto destinada a las exposiciones solo alcanza la tercera parte del total, complementándose con otras funciones tales como el centro de conferencias y auditorio, una mediateca, una cafetería al público más una del personal, los edificios administrativos y de reservas. Todo esto situado sobre un gran parque-jardín espacio abierto a la ciudad y rematado en su nivel más alto por una terraza, esta vez privada, que acoge un restaurante.



1. Galería principal de exposiciones del museo, en segundo, tercer y cuarto nivel.
2. Mediateca del museo en quinto nivel.
3. Tres edificios administrativos del museo, en cinco niveles.
4. Edificios existentes de vivienda en 7 pisos.
5. Cafetería del museo en un primer nivel calle.
6. Terraza y restaurante en quinto nivel.
7. Galería de exposiciones temporales del museo en primer nivel calle.
8. Consejo Superior de la Magistratura, 2 pisos.
- 9/10: Edificios existentes de 7 pisos.
11. Tienda del museo en el primer nivel calle.
12. Hacia la calle norte (del sena) el cierre es un paramento vidriado de 200 metros de longitud por 12m de altura + un jardín vertical en el extremo del mismo paramento.

Figura 11: esquema general de recintos del proyecto Branly.

P L A N T A N I V E L C A L L E



Figura 11a: Planta nivel calle. El parque jardín + oficinas administrativas + nivel 1 mediateca + hall de acceso + galería de exposiciones temporales + tienda del museo + cafetería del público.

P L A N T A N I V E L 2

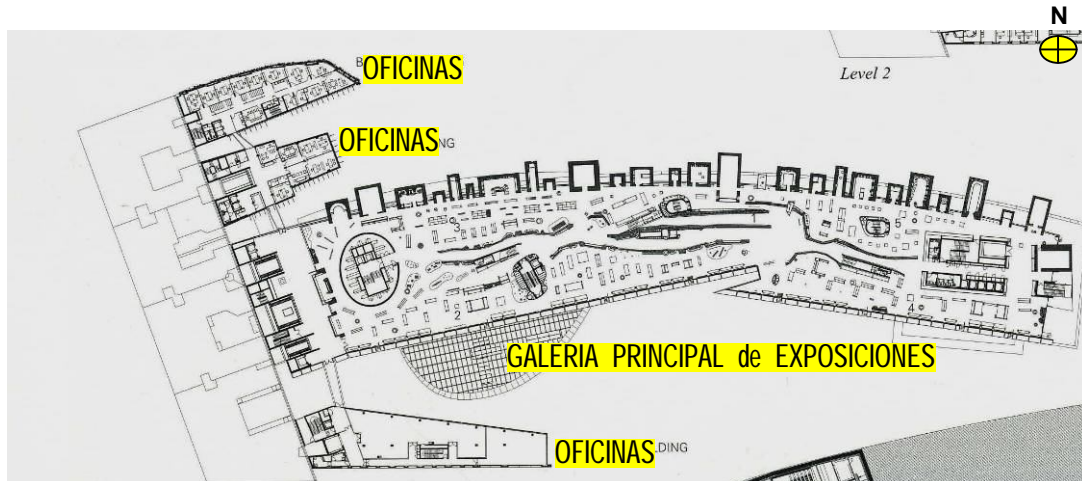


Figura 11b: Planta principal Galería exposiciones del museo + Oficinas en los tres volúmenes individuales.

P L A N T A N I V E L 3



Figura 11c: Segundo nivel galería de exposición principal con las mezanines o plataformas suspendidas + Oficinas en los tres volúmenes independientes.

E S Q U E M A D E D I S T R I B U C I Ó N

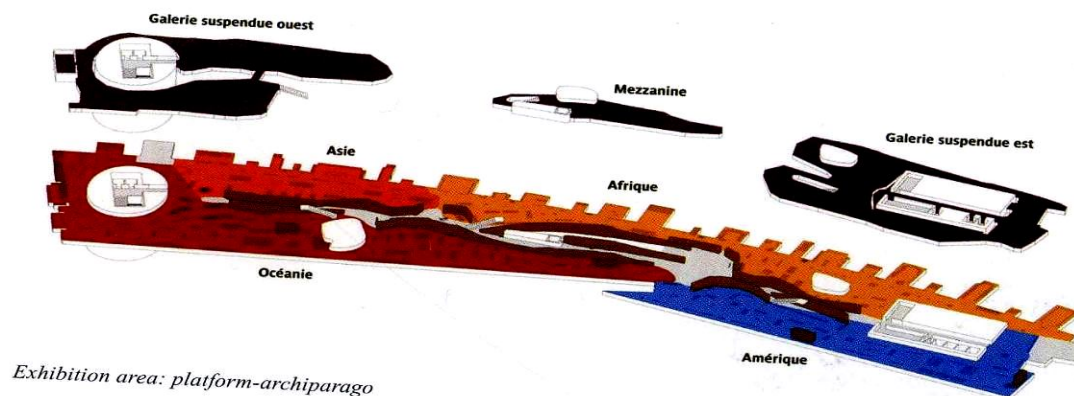


Figura 11d: La galería general de exposiciones se desarrolla en una gran sala única dividida por continentes y colores para cada cual, además de tres plataformas suspendidas que reciben parte de la exposición. Un pasillo central divide la galería en dos el cual además alberga las pantallas de exposición multimedia en sus muros. Una sucesión de volúmenes o cubos de tamaños diferentes se disponen a todo el largo del borde norte los cuales conforman las salas más pequeñas de temas variados de la exposición.

CAPÍTULO II

MUSEO Y CIUDAD:

II MUSEO Y CIUDAD

1) EL MUSEO Y SU LEGIBILIDAD :

La legibilidad es una cualidad visual específica relacionada con la claridad de lectura que posee un paisaje urbano. Kevin Lynch, arquitecto norteamericano comenzó en los 60 ha estudiar este concepto y nos apoyaremos en sus definiciones como punto de partida. Lynch la define como:

*"La facilidad con que pueden reconocerse sus partes en una pauta coherente. Una ciudad legible sería aquella cuyos distritos, sitios sobresalientes o sendas son identificables fácilmente y se agrupan, también fácilmente en una pauta global."*¹¹

Nos explica que en el proceso de elaboración de la imagen hay una reciprocidad entre el observador y su medio. Esta imagen debe tener coherencia, la que se consigue por una familiaridad del observador con el objeto, ya sea porque pasa frente a él cotidianamente, o por ajustarse éste a un "cliché" ya construido por el observador. Otra manera de coherencia puede aparecer cuando un objeto por muy nuevo que sea, posee una estructura firme constituida por rasgos físicos notables que le otorgan una pauta propia (en Lynch, 2002).

Esta imagen debe tener además identidad, en cuanto debe ser capaz de reconocerse como entidad separable del total, estructura, entendida como el poseer una pauta de relación con el resto (con otros objetos y el observador) y cierto significado, práctico o emotivo para el observador (en Lynch, 2002).

Finalmente, Lynch llega al concepto de imaginabilidad definiéndolo como "esa cualidad de un objeto físico que le da una gran probabilidad de suscitar una imagen vigorosa en cualquier observador de que se trate. Se trata de esa forma, de ese color o de esa distribución que facilita la elaboración de imágenes mentales del medio ambiente que son vividamente identificadas, poderosamente estructuradas y de suma utilidad (en Lynch, 2002).

Ciertas claves que sugiere Lynch para el diseño urbano y que apuntan a lograr esta legibilidad, son igualmente aplicables en el diseño de proyectos en particular, y en el museo se distinguieron varias de ellas, llamadas estas como "cualidades de la forma"¹² las cuales permiten estructurar e identificar el medio, dándole legibilidad al proyecto:

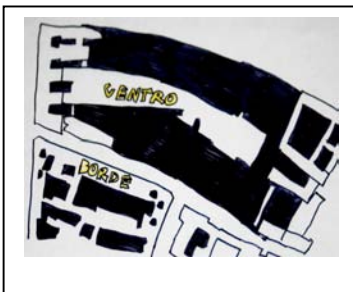


Figura 12: esquema llenos y vacíos.

Singularidad o claridad de figura fondo: refiere a la claridad de figura y fondo dada esta por la nitidez del límite o el uso del contraste (de superficie, forma, intensidad, complejidad, tamaño, uso o situación espacial). Es mediante el uso del contraste que el proyecto intenta esta singularidad, en cuanto su manera de emplazarse, retirándose al centro de la manzana, contrasta con la de los sitios colindantes que utilizan la fachada continua al borde de la calle dejando el vacío al centro del edificio.

¹¹ En Lynch, Kevin. 2002. Pág.11.

¹² Ibíd. 11. En el capítulo sobre cualidades de la forma (página 129-133) define y ejemplifica estas diez cualidades, definiciones que se presentan solo a forma de extractos en esta tesina.

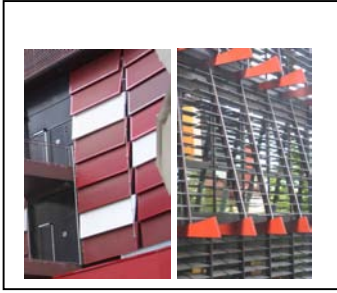


Figura 13: celosías

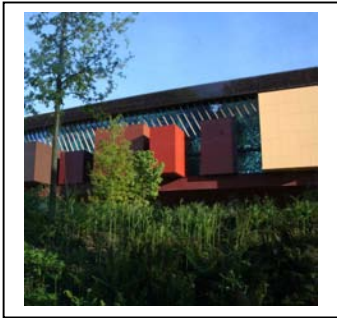


Figura 14: los cubos

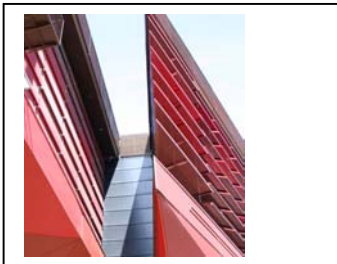


Figura 15: empalmes



Figura 16: extremos



Continuidad: una de las herramientas para lograr esta continuidad es la similaridad, analogía o armonía de superficie, forma o uso. El proyecto posee esta continuidad, utilizando materiales que se van repitiendo a lo largo del edificio y de esta manera se logra un conjunto armónico de superficie. Un ejemplo de esto es el uso del vidrio y las celosías en todos los volúmenes, y que además se va caracterizando en cada zona según cual sea su función.

Predominio: El predominio de una parte sobre las demás por medio del tamaño, la intensidad o el interés, cualidad que permite la simplificación necesaria de la imagen mediante la omisión y la inclusión. Esta se logra mediante los cubos, “les boites”. Siendo estos además los únicos elementos de geometría reconocible que generan ese vínculo visual con el observador.

Claridad de empalme: Gran visibilidad de los empalmes y las suturas. Una suma de volúmenes configura el proyecto, piezas lo suficientemente autónomas como para permitir ese enganche entre cada cual y suficientemente análogas para no perder la unidad del total. Tanto los espacios de empalme como los elementos que sirven para construirlo quedan claros al observador.

Diferenciación de dirección: Asimetrías, gradientes o referencias radiales que diferencian un extremo del otro. Hay una clara diferenciación entre cada uno de los extremos en el proyecto, por ejemplo, mediante las asimetrías en el recorrido o la manera en que éste se va graduando.

Alcance visual: refiere a las cualidades que aumentan el margen y la penetración de la visión, realmente o simbólicamente, entre ellas la transparencia, las superposiciones, las perspectivas y los panoramas. Al menos dos de estas herramientas se utilizan en este proyecto para conseguir esta cualidad de alcance visual. La transparencia a través del muro vidriado que lo separa de la calle de alta velocidad al igual que la elevación sobre pilotes de una zona del volumen central del edificio. La gran cubierta habitable o terraza superior muestra el uso del panorama, aunque en este caso, al ser privado el acceso, no cumple el rol de vincular con todos los observadores. (Figura 17: paramento vidriado hacia la calle)

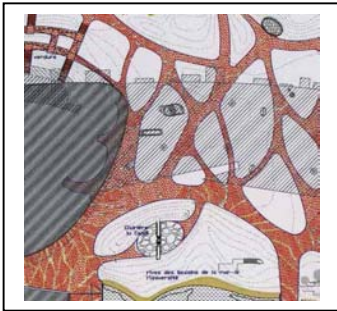


Figura 18: recorridos del jardín.

Conciencia de movimiento: es cuando se sensibiliza al observador con su propio movimiento real o potencial, por ejemplo, a través de los cambios de dirección. El proyecto se apoya constantemente en los cambios de dirección en el recorrido tanto en el jardín como en la forma de acceder al interior del museo. El contrario de esto sería un edificio con un recorrido tan regular en su dirección que no consiga hacer partícipe al observador de su desplazamiento.



Figura 19: la rampa de acceso.

Series temporales: o sea series que se experimentan en el transcurso del tiempo. Pueden ser secuencias simples de punto por punto o melódicas que van aumentando su intensidad de forma hasta alcanzar un punto de culminación. El museo, sobretodo en su interior, construye secuencias, casi cinematográficamente. Una secuencia melódica es la rampa que asciende hacia la colección. Un ejemplo de secuencia simple es la manera en que aparece cada cierto tiempo el exterior que se muestra por tramos desde las ventanas.

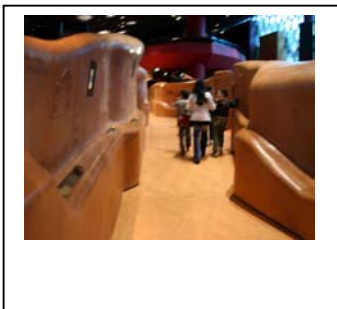


Figura 20: "la rivière" al interior.

Nombres y significados: las define como las características no físicas pero que pueden realzar la imaginabilidad de un elemento. Es el caso del pasillo que conecta longitudinalmente toda la colección, que posee el nombre de "la Rivière", así como toda una serie de elementos arquitectónicos que los propios usuarios (visitantes pero sobretodo el personal del museo) han ido bautizando como son "las Cavernas" que refiere a las mezanines que acogen la colección temporal en un segundo nivel.

La cualidad de **sencillez de la forma** (claridad de la forma en el sentido geométrico) en esta primera mirada no la hemos reconocido como una característica muy presente en este proyecto, dada la utilización de formas geométricas no reconocibles de una sola vez al espectador, a excepción de los cubos.

II MUSEO Y CIUDAD

2) EL MUSEO EN LA IMAGEN MENTAL DE SUS USUARIOS :

Si bien Lynch plantea que ninguna de las cualidades actúa aisladamente, y que la ausencia de una sola de ellas a veces podría afectar el rol de las demás, en el museo aparecieron nueve de las diez, lo que nos sugiere, y si nos apoyamos en la teoría, que este proyecto posee un alto grado de legibilidad. Pero al analizar los dibujos de los usuarios es cuando podemos comprobar con veracidad que tan legible es el proyecto, además de descubrir cual de estas cualidades o qué elementos arquitectónicos fueron más influyentes al momento en que el usuario creaba su propia imagen mental del medio.

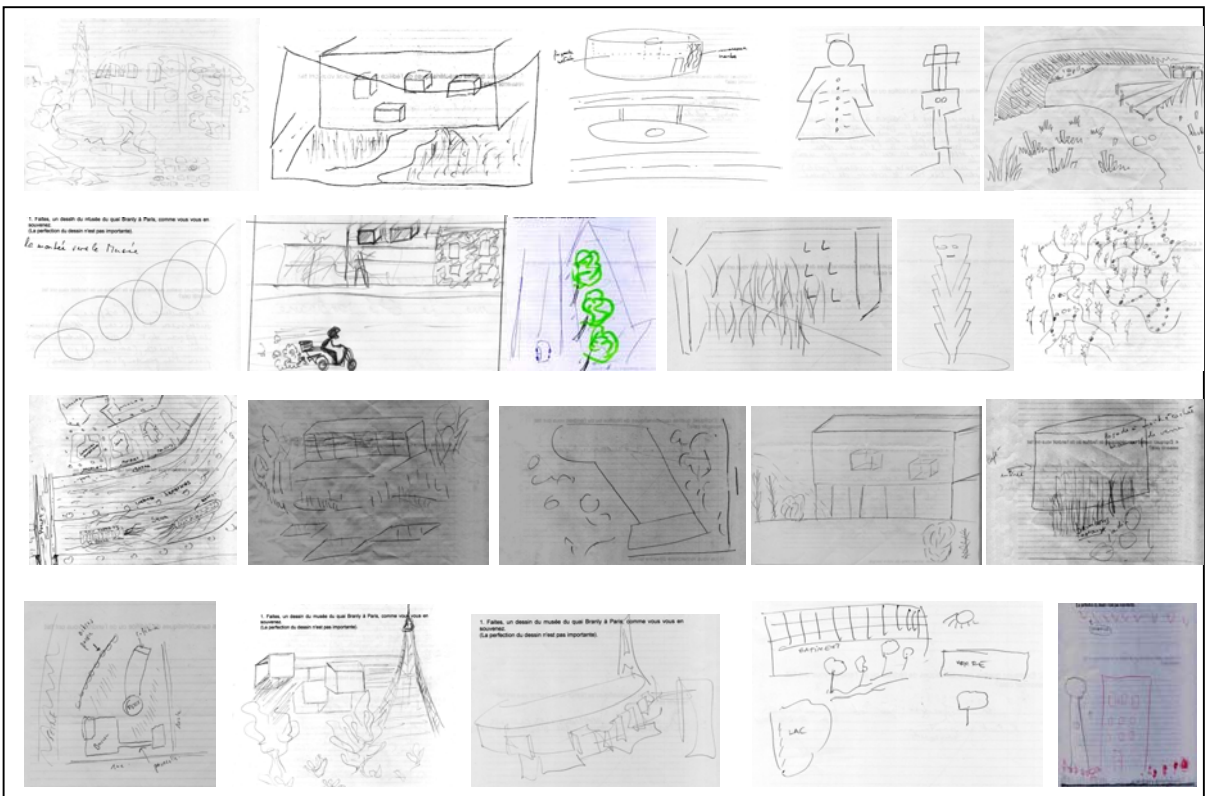


Figura 21: todos los esquemas dibujados por los encuestados sobre el Museo quai Branly de Paris, en una imagen.

A estas imágenes las denominaremos mapas cognitivos y los definiremos como *“un proceso compuesto por una serie de transformaciones psicológicas mediante las cuales un individuo adquiere, codifica, almacena, recupera y decodifica información sobre las ubicaciones relativas y los atributos de los fenómenos en su medio espacial cotidiano.”*¹³

Estos mapas quedan en este caso representados a través de los dibujos del proyecto que hacen los 25 usuarios encuestados, y donde se puede ver que los elementos que más colaboran en la creación de esta imagen, son al parecer los **cubos** y el **muro vidriado** (figuras 22 y 23) de la calle. Esto indica además, que las dos cualidades que se hacen más presente en este caso, son la de **predominio** y **alcance visual** respectivamente.

¹³ En Downs, Roger, y Stea, David. 1973. Página 9. Traducción por personal por Fernanda Aguirre.

“La forma de cubos, no necesariamente bella, pero nos hace recordar más fácilmente los detalles. Lo que más representa el museo para mi son los cubos de colores, pero claro, ya no los veo, por lo mismo supongo no los dibujo, ya que los tengo frente a la ventana de mi despacho, a diario.”¹⁴

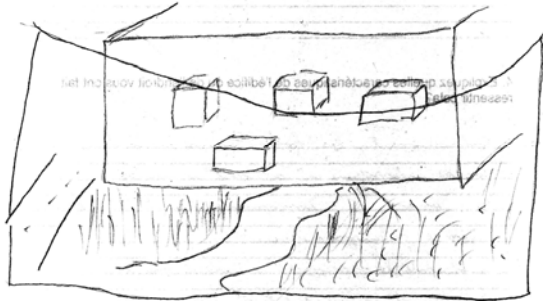


Figura 22: Dibujo encuestado sobre el museo Branly.

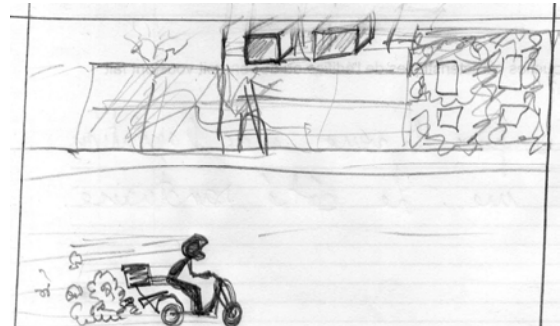


Figura 23: Dibujo encuestado sobre el museo Branly.

El elemento que aparece en todos los dibujos es el que alude al **cuerpo central** del museo, en la mayoría de los casos adquiere un carácter pesado y jerárquico, pero se distinguieron dos maneras opuestas de representarlo. Unos tienden a esquematizarlo como un volumen longitudinal, cúbico y muy simple, mientras que la otra mitad, lo dibuja de geometría irreconocible. Esto tiene particular interés en cuanto confirma la ausencia en el proyecto de esta única cualidad, anteriormente descrita, la **sencillez de la forma**. Lynch plantea que la importancia de esta cualidad es dado que las formas simples geométricamente *“se incorporan con mucho más facilidad a la imagen y hay datos que demuestran que los observadores transforman los hechos complejos en formas simples.”¹⁵*

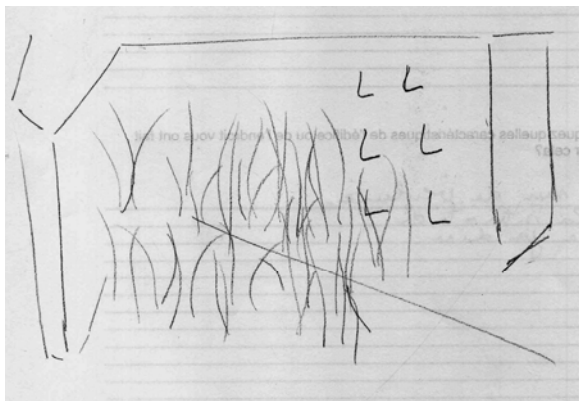


Figura 24: Dibujo encuestado sobre el museo Branly



Figura 25: Dibujo encuestado sobre el museo Branly.

Otros dos elementos que aparecen en la mayoría de los dibujos, son el **parque-jardín interior** y el **jardín vertical** (figuras 24 y 25) o muro verde de la fachada principal. Una de las cosas interesantes de la contribución del parque-jardín a la legibilidad del proyecto, es justamente esta relación que establece con el observador, en cuanto posee una forma irregular, pero aún así el usuario lo reconoce como tal y lo representa. Esto viene a confirmar la idea de que para lograr

¹⁴ Frase extracto de la encuesta número 21 de un funcionario del museo.

¹⁵ *Ibíd.* 11. Página 129.

legibilidad, debe existir un balance entre **coherencia y misterio**. El parque tiene recorridos aparentemente caóticos, discontinuos, ilusorios, sin embargo posee un orden claro, preciso que le da una ley a su configuración. A pesar de que todo está diseñado para recibir una determinada función, la configuración laberíntica permite al usuario ir descubriendo desde la sorpresa haciéndolo así formar parte del recorrido, creando además **conciencia de su propio movimiento**.

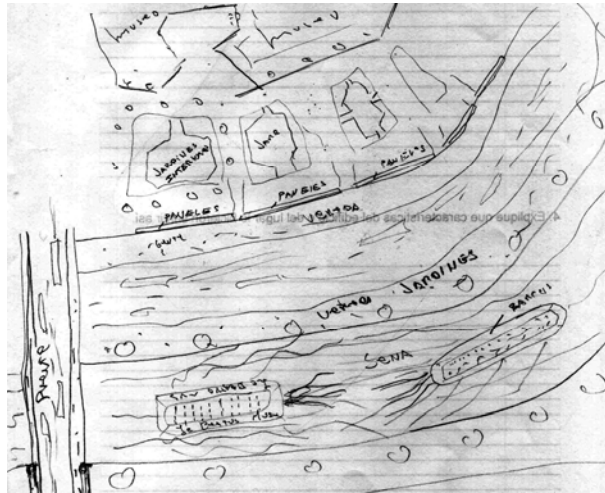


Figura 26: encuestado sobre el museo Branly

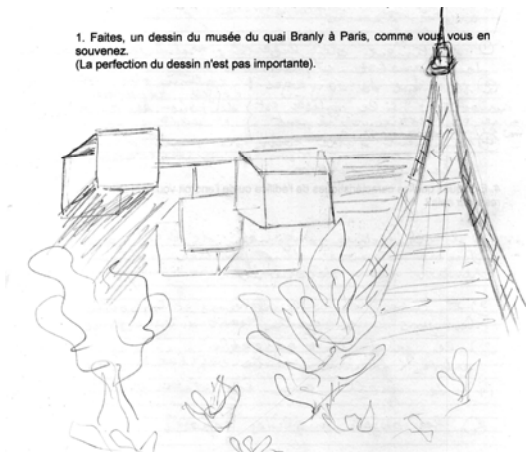


Figura 27: encuestado sobre el museo Branly



Figura 28: encuestado sobre el museo Branly

A excepción de tres personas que dibujan alusiones al programa del proyecto (y que nos servirán en el análisis más adelante) el resto dibuja el espacio del proyecto y lo representa ya sea, mediante una superposición de elementos que adquieren además distancia entre ellos, o **como un paisaje integrado y complejo**, (figuras 26, 27 y 28) dibujando además en muchos casos los elementos del entorno próximo del museo como la torre Eiffel, el Sena y las calles colindantes.

La comparación con los dibujos hechos por los encuestados sobre el edificio Forum de Barcelona,¹⁶ es en este momento atingente. A pesar de que solo se realizaron 5 encuestas, cuatro de ellas dibujan el edificio de la misma manera. Un solo volumen, autónomo, en general

¹⁶ Proyecto realizado por los arquitectos Hersog & Meuron inaugurado en 2004, edificio que reúne un museo, un auditorio y un restaurante.

representado a través de la misma forma triangular que tiene el edificio con sus perforaciones y sin referencia alguna a su entorno. Uno solo de ellos dibuja unas líneas que parecerían aludir a un contexto pero que tampoco alcanzan a restar protagonismo al volumen dibujado para el Forum.¹⁷

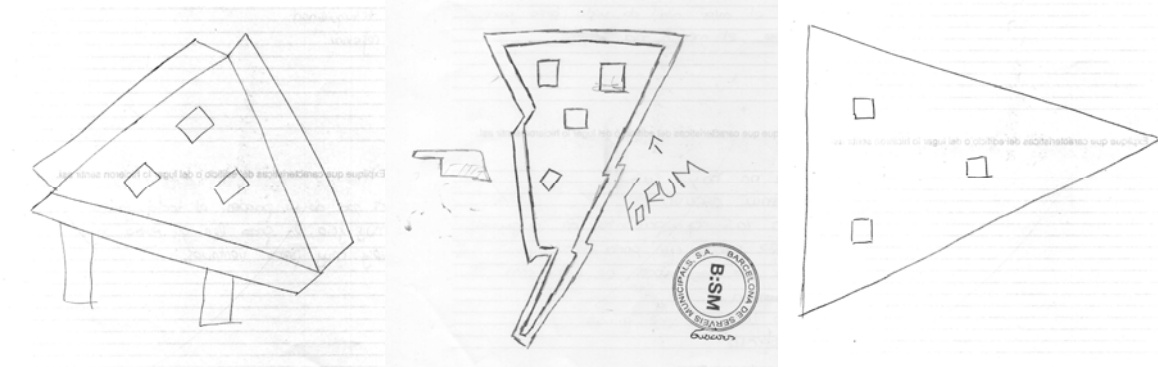


Figura 29: tres dibujos hechos por los encuestados del edificio Forum de Barcelona.

Además de confirmar una clara desconexión del edificio Forum con su entorno físico, muestra la presencia fuerte de una de las cualidades sugeridas por Lynch, esta es, la **sencillez de la forma**. Pero al estar ausentes muchas de las otras cualidades ésta no cumple otra función más que la de permitir al observador que reconocer visualmente la forma del edificio, haciendo además que sea lo único que le viene a la mente al momento de imaginarlo. Incluso el mismo Jean Nouvel en una entrevista personal para referirse a este edificio lo hace de la misma manera: *"Por supuesto que ha visto el edificio que ellos hicieron en el Forum 2004 Edificio y Plaza en Barcelona, el edificio ese que tiene forma de triángulo"*.¹⁸

Por el contrario, los dibujos del museo en París denotan una clara relación del proyecto con su entorno donde se reconoce el museo inserto en una red de relaciones con la ciudad, su imaginario colectivo y el espacio físico que lo rodea.

¹⁷ Importante aclarar que la encuesta aplicada para el caso del Forum llevaba la misma estructura, preguntas exactas a las hechas para el Museo de París. Esta se puede ver en Anexo, página 70.

¹⁸ En A+U. 2006. Página 152. Traducción personal por Fernanda Aguirre.

II MUSEO Y CIUDAD:

3) EL MUSEO EN UNA RED EN LA CIUDAD :

*"Este museo toma toda su importancia por sus colores y estructuras vidriadas al borde del sena. La torre Eiffel aparece bien de cerca y Trocadero, los conjuntos nos deleitan. Arquitectura contemporánea liberada de los inmuebles pero que enmarca en un primer acercamiento de manera armoniosa. La estructura de este museo está en pleno París."*¹⁹

El hecho de que el usuario reconozca el museo inserto en esta red, denota la existencia en este caso de una relación triangular entre **objeto**, entendido como el proyecto, **sujeto** en cuanto observador-usuario y **entorno** entendido como el contexto físico-cultural parisino. Este esquema nos sugiere la presencia de ciertas estrategias proyectuales que se encargan de construir estos vínculos.

EL IMAGINARIO COLECTIVO

Una de ellas es la estrategia que incorpora al imaginario colectivo dentro del proyecto. Hablaremos de imaginario colectivo en esta tesis para referirnos a las tradiciones o costumbres y elementos simbólicos que aparezcan arraigados en la ciudadanía.

El primer ejemplo de esto, es la incorporación del parque en el interior del sitio, elemento que tiene una presencia fuerte en el inconciente parisino. Si bien los primeros parques en París datan del siglo XVII²⁰, estos pertenecían a la monarquía (figura30) por tanto el verdadero concepto de parque como espacio público aparece a mediados del siglo XIX²¹. En el siglo XX fueron en parte las artes (el cine y la pintura, figuras 31 y 32) que lo dejaron plasmado en el imaginario. Hoy en día todo parisino tiene este lugar arraigado en su cotidiano, si no va en su tiempo de ocio, lo utiliza al menos cada día a la hora de comer. Por otra parte, París ha sabido manejar sus normativas urbanísticas con el fin de asegurarse una cantidad considerable de áreas verdes, lo que ha contribuido enormemente a que el habitar actual del parisino continúe tan estrechamente ligado al parque.



Figura 30: grabado de los jardines Tullerías s. XVII.



Figura 31: el cine en 1945.



Figura 32: Pintura de Rousseau, Jardines de Luxemburgo hacia 1909.

¹⁹ Frases de uno de los usuarios encuestados sobre el Museo Branly. Encuesta número 17 en anexo.

²⁰ Ejemplo de esto son los Jardines de Tullerías, los Jardines de Luxemburgo y el Jardín de Plantes.

²¹ En esta época, con Napoleón III y Baron Haussmann, entre 1852 y 1870, se crean la mayoría de los parques que hoy posee la ciudad, donde Napoleón III inspirado por lo que ha visto en Londres decide llenar de parques la ciudad. Ejemplo de estos son el Parque Monceau, el Montsouris, Buttes-Chaumont, además de la incorporación de Bois de Boulogne y Bois de Vincennes al área urbana de París.

Si un primer acierto del museo, tiene que ver con las normativas impuestas en el concurso,²² al añadir de antemano un elemento “muy parisino” como clave del programa, el segundo es la manera en que éste se incorpora en el proyecto. El parque fue diseñado por el arquitecto paisajista Giles Clement, pero en un trabajo en conjunto, completamente acorde a las ideas conceptuales del equipo Nouvel, quienes plantean el jardín como un lugar sagrado que es filtro para el museo, donde el habitar acerca al usuario a lo primitivo, al mismo tiempo que lo conecta con sus costumbres parisinas. En ese sentido, el parque es un espacio que vincula y que protege. El edificio es presentado a través de filtros, el jardín es uno de ellos. *“El jardín parisino deviene un bosque sagrado y el museo se disuelve en sus profundidades”*.²³

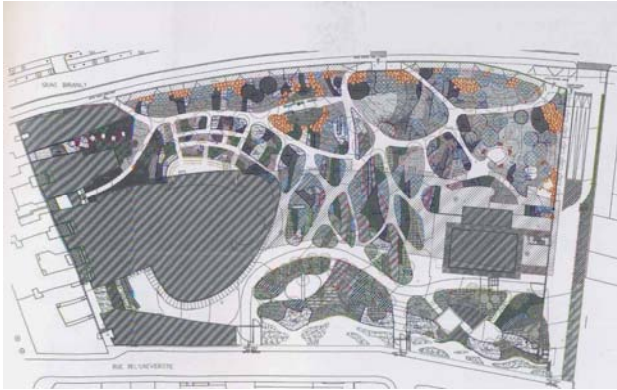


Figura 33: Plano del parque-jardín del museo Branly con los Volúmenes del nivel de la calle.

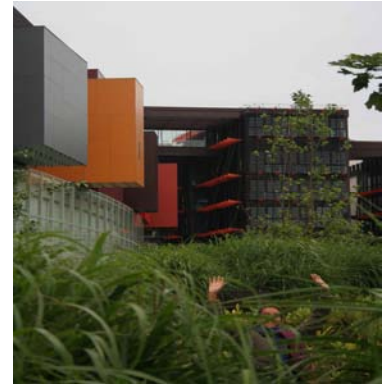


Figura 34: la densidad del jardín Branly

Se trabaja con especies vegetales que aludan a las culturas primitivas o autóctonas de cada uno de los continentes de los cuales el museo dedica su exposición. Se incluye el concepto de densidad que es casi contrario al concepto utilizado en el parque parisino. Se construyen recorridos sin perspectiva casi volviendo a los jardines de la Francia del Barroco, pero que intentan evocar una jungla donde el usuario se pierda y vuelva a aparecer en Paris. (Figuras 33 y 34). El trazado de los caminos quiere ser casi un mapa del paisaje virgen, evocando un conjunto de lagos y lagunas, pero la esencia del trazado no difiere mucho de su parque vecino, Trocadero, y sin embargo la experiencia del habitar en ambos es de maneras muy diferentes.



Figura 35: Un tramo de los jardines de Trocadero.



Figura 36: Jardín Trocadero.

De esta forma, el proyecto reinterpreta el concepto de parque, en la medida en que construye una nueva manera de habitarlo, llegando incluso a construir nuevos significados.

²² Recordemos que la normativa del concurso para el museo pedía dejar 7500 m2 para área verde en el sitio.

²³ En Lasserre, Vincent ; Pannetier, Francois. 2001. Página 41. Traducción personal por Fernanda Aguirre.

Otro ejemplo de incorporación del imaginario parisino es la manera en que el proyecto reconoce los dos elementos más simbólicos de París, siendo ellos la Torre Eiffel y el Sena. El recorrido al exterior del proyecto va constantemente marcando la presencia de la Torre, ya sea a través de espacios diseñados especialmente para su contemplación como la cafetería del museo, o a través de secuencias (figura 37) que la van mostrando y ocultando. La distancia que el edificio toma con sus bordes contribuye en este reconocimiento de la torre, en cuanto nos entrega ese espacio vacío de transición entre contexto y museo.



Figura 37: Una secuencia desde el acceso hasta el interior del museo, pasando por la cafetería, foto 4.

El Sena por su parte, (figura 38) se reconoce en el exterior a través del volumen principal del edificio que toma en su geometría la curva del río, mientras que el pasillo central de la exposición es quien traslada el Sena al interior del museo. Al igual que el río este conecta toda la exposición a su largo, a la vez que la divide en dos partes muy definidas. Y no por nada, es llamado "la Rivière".

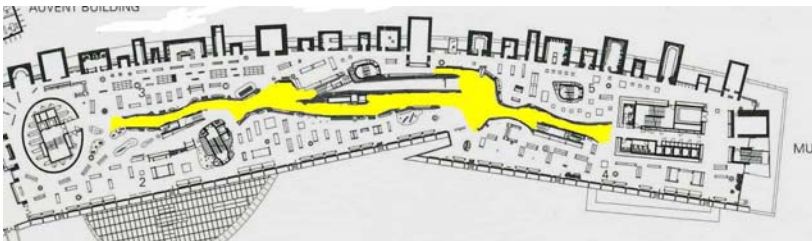


Figura 38: Río adentro. El Sena integrado el habitar interior del museo Branly. Divide en dos tramos muy definidos el espacio así como conduce es señal de orientación en el total.



Figura 38a: Río afuera.

"Hoy en día al menos en Francia, estamos volviendo a hablar de arquitectura, con esto de los edificios verdes, se ha vuelto a conversar de arquitectura, la gente tiene una opinión, todos tenemos una opinión." ²⁴

Así como el proyecto vincula al usuario con su imaginario colectivo, también lo hace con la ciudad que imagina, que desea, la ciudad que quizás sueña. En especial, es el muro verde o jardín vertical (figura 39) el elemento que genera este vínculo. Si bien esta idea se ha puesto de moda en los últimos años, hace más tiempo ya que trepadoras y plantas cubren fachadas residenciales en cada barrio de París (figura 40) La tendencia medioambiental que invade las ciudades en la actualidad, por lo demás necesaria y urgente, está situando el concepto de jardín vertical a la cabeza de las soluciones que intentan franquear el problema. Es el actual

²⁴ Frase de un encuestado, de la extensión (a modo de entrevista) de la encuesta número 21 sobre el Museo.

Presidente Sarkozy quien hace unos días (abril 2009) ha hecho pública la imagen del “Paris 2030”, donde el concepto que reinó ante todo fue el de una ciudad verde, (figura 41) que recibiría tanto vegetación en edificios existentes así como la construcción de nuevos proyectos con fachadas por completo vegetales. No es coincidencia que tanto el parque como el muro verde del proyecto sean tan reconocidos por el observador en sus dibujos, así como aprobados en las encuestas. Siguiendo a Muntañola (en Topogénesis, 2000) diríamos que cuando las analogías retóricas tienen sentido es porque el arquitecto conoce las “tendencias” de una cultura. El arquitecto debe ver qué transformaciones precisas pueden lograr el efecto deseado en el usuario y cuáles no lograrán producir dicho efecto. Para esto, es necesario conocer los modos de significación y el contenido de una cultura. Si entendemos que “*persuadir es hacer ver en arquitectura*”²⁵, la presencia de este muro verde más que una estrategia de diseño, es una estrategia de persuasión que sitúa además al proyecto en una red en la ciudad.



Figura 39: el jardín vertical que cubre las oficinas del museo Branly, diseñado por Patrick Blanc.



Figura 40: el jardín vertical en todos los barrios de Paris. La ciudad deseada...incluso soñada para algunos.

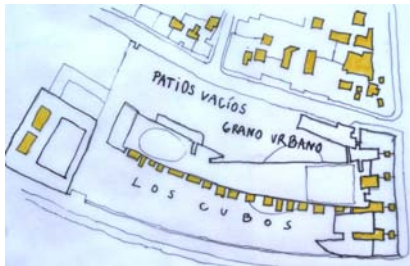


Figura 41: La Ciudad de Paris al 2030, presentada por Sarkozy junto a diez equipos de arquitectos entre ellos Nouvel, De Portmazac, MRDV, Rogers, etc.

²⁵ En Muntañola, Josep. 2000. Página 51.

La segunda estrategia que utiliza el proyecto para construir el vínculo entre objeto-sujeto-entorno, es la manera en que el proyecto reconoce su contexto físico próximo.

Los cubos de colores representan grano de la ciudad, ellos retoman la medida de los vacíos del barrio, de los patios interiores de manzana para traer la escala humana ayudando al usuario a entender, a relacionarse con el edificio. Son distinto de lo que sucede interiormente en el edificio.



La gente se preguntaba mientras hacía sus dibujos qué hay adentro de esos cubos, ellos otorgan misterio a la vez que coherencia. Van midiendo el volumen principal, le dan ritmo, secuencia. Sus rojos, amarillos, naranjos son un contraste de color para la ciudad, en un entorno donde los colores casi no existen, solo blancos, cafés muy claros y grises, este contraste hace aparecer estos elementos y la gente los reconoce con facilidad. La ausencia de un elemento como los cubos, vinculante y de transición, en el Forum por ejemplo hace que la gente lo reconozca como algo tan autónomo al mismo tiempo que se desconecta con la ciudad.

Otra manera de reconocer este entorno es la respuesta del proyecto a sus bordes próximos. En especial el reconocimiento de los edificios existentes de su límite poniente, donde dando continuidad a cada uno de sus vacíos (patios) logra no solo adecuarse sensiblemente al borde sino además los integra a ellos mismos, los inmuebles en la propia experiencia del usuario en el proyecto. Se construye un espacio de transición (figura 42, 43, 44) entre estos edificios existentes y los del museo. En lo que refiere a las dos fachadas que dan a la calle, aparece una continuidad donde los edificios administrativos del museo adquieren las proporciones, sin ser evidente, de las fachadas Haussmanianas.



Figura 42: Planta volúmenes oficinas Museo Branly.

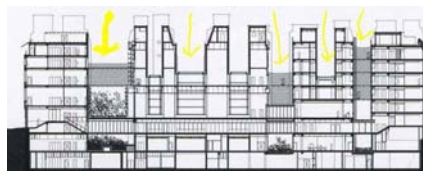


Figura 43: sección longitudinal.



Figura 44: croquis

El recorrido que se establece desde el exterior hacia el interior del museo es otra manera de generar estos vínculos donde se va dejando paulatinamente atrás el entorno parisino para

imbuirse en el mundo del museo. Un recorrido que comienza enmarcando el contexto del barrio, hecho que se construye mediante la elevación del volumen sobre pilotes, continúa luego mostrándolo por tramos a través de la secuencia, lo que logra el traspaso entre ambos contextos, París y el museo. Una vez en el interior, solo aparecen vistas parciales y muy puntuales al exterior, ubicada la última de ellas justo al comienzo de la rampa antes de entrar de lleno en la exposición. Mientras se visita la colección, las texturas utilizadas en cada una de las fachadas vidriadas, lo que permiten, es ver el exterior con otra mirada, superpuesta, donde el mundo “primitivo” se traslapa con el mundo “parisino y actual” (figura 45).

El edificio de la mediateca del museo, en cinco plantas, deja su última y quinta para reestablecer el vínculo que el usuario había perdido con la ciudad. Mediante un cubo vidriado que lo protege del exceso de luz exterior con celosías, permite situarlo visualmente en el entorno más general parisino. La terraza superior por su parte, instauro la mirada panorámica sin embargo su uso selectivo deja carente de ese espacio cúlmine al recorrido del público general.



Figura 45: la secuencia de acceso al museo Branly de un usuario.

Nuevamente la comparación con el edificio del Forum es la que ahora nos muestra cómo la manera en que se utilice una misma herramienta arquitectónica si lo que queremos es vincular con lo externo, puede marcar una gran diferencia entre un usuario situado y uno desituado. Mientras que en el museo Branly la herramienta de tramar el exterior se nutre de una irregularidad de tiempos que construye una secuencia distinguiendo en cada espacio lo particular de lo enmarcado, a la vez que selecciona que quiero ver y que no, en el edificio Forum el tramado del exterior es todo lo contrario, (figura 46) siendo este regular y ausente de distingos. Una falta de caracterización del espacio que conecta con el exterior trae consigo espacios carentes de significado, lo que termina por desorientar al usuario. En el museo de París por el contrario, quien recorre se sitúa en París y en el museo al mismo tiempo.

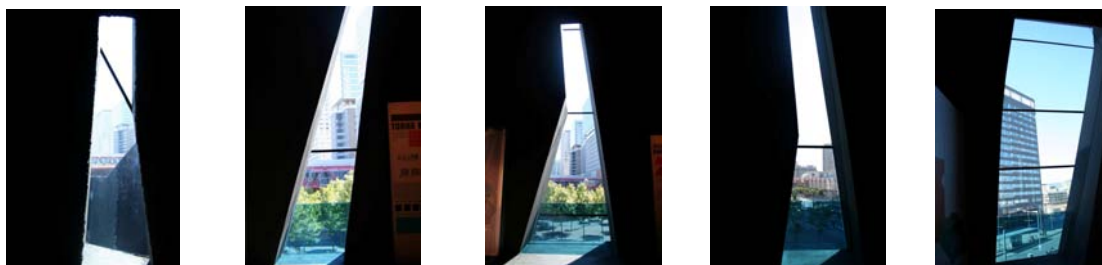


Figura 46: la propuesta de “conexión” con el contexto del museo Forum de Barcelona, para el usuario.

Podríamos pensar que muchas de estas estrategias han sido fruto ya sea de respuestas a una normativa (como es el caso del parque y el muro de vidrio), o a una determinada configuración preexistente (de los bordes del sitio) o en otros a la proximidad física de elementos tan simbólicos (la torre y el sena) que obligan a invitarlos a formar parte del proyecto. Pero la comparación con otros edificios presentados en el concurso muestra claramente esta manera oportuna y particular que utiliza el proyecto de Nouvel para crear el vínculo con su contexto. Aunque contemos exactamente las mismas condiciones contextuales (el mismo sitio, ciudad, programa, etc.) ante un encargo particular, habrá infinitas maneras de responder al mismo, lo que dará resultados que afectarán de modo muy diferente en especial me preocupa el habitar. En los proyectos presentados para el concurso del museo, en varios casos se revela una ausencia del contexto. En algunos hay una negación de la torre y una regularidad en los emplazamientos como si hubieran sacado un muy buen provecho de la aparente "tabla rasa" que se les ofrecía, dado que el sitio estaba vacío al momento del concurso.



Figura 47: la propuesta concurso Branly de Arquitectos Jacob y Farlane.



Figura 48: propuesta concurso Branly de arquitectos Berger y Anzuitti.

Si bien no podremos confirmar estas premisas con la experiencia del espacio en estos otros proyectos (condición obligada desde el enfoque que toma esta investigación), la comparación con ellos nos comienza a desvelar ciertas pistas de que estaríamos frente a un caso de "modernidad específica"²⁶

*"Es el mismo Jean Nouvel quien prefiere emplear la palabra especificidad en lugar de la palabra contexto. Especificidad, que sobrepasa la simple noción de contexto de la construcción para englobar toda la red de limitaciones que pesa sobre un edificio: limitaciones económicas, medioambientales, culturales y simbólicas, técnicas, etc."*²⁷

Nouvel en este caso va construyendo un marco para cada imagen de ciudad que se le va presentando casi rogando inclusión en tiempos donde muchas obras de arquitectura gozan de tanta autonomía.

²⁶ Entendiendo que una modernidad específica sería la que logra "desarrollando en cada lugar local aquella universalidad que solamente este lugar puede hacer posible." (En Muntañola 2000. Página 135)

²⁷ En Casamonte, Marco. 2008. Por Eric Lapiere. Página 112. Traducción personal por Fernanda Aguirre.

CAPÍTULO III

MUSEO Y TEMÁTICA:

III MUSEO Y TEMÁTICA:

1) UN HABITAR EN TORNO A LA COLECCIÓN :

Hemos visto que el proyecto ha sabido reconocer adecuadamente su contexto, contribuyendo en la coherencia del tramo urbano en que se inserta y así, al contrario de un objeto autónomo, éste pasa a formar parte de una red histórica física y cultural mayor en su ciudad. Ligado a esto, es que el proyecto ha sido claro en la construcción de su imagen, e incluyendo a los usuarios en ella, les ha permitido entender mejor el lugar así como acercarlos al mismo.

Ahora que estas conclusiones nos revelan la existencia de este vínculo triangular entre usuario, proyecto y ciudad, en este capítulo nos interesa abordar el vínculo que el proyecto establece con su temática, en cuanto "Musée des Arts Premières" o "Museo de Artes y civilizaciones de África, de Asia, de Oceanía y de las Américas."

Una de las posturas del arquitecto frente al concepto de museo, es que cuando se trata de colecciones permanentes, más que nunca la arquitectura debe tomar un rol, si bien complementario, pero muy firme en la provocación de una emoción que nos acerque al espíritu de las obras.²⁸

El museo Branly es un "museo diseñado en torno a su colección" y esta es su principal innovación, sin ir más lejos, es la gran frase con la que se promueve el lugar ante el público, el extranjero, a la prensa y a los medios en general.

Los museos actuales son sobre flexibilidad, pero hicimos lo opuesto. Todo fue premeditado y específico. Establecí esta idea para casi 4000 piezas (...) Para mí, la actitud principal en Branly, fue la de crear un lugar especial que proporcionara un vínculo para las piezas de arte y artefactos de esta civilización. (...) Entonces pienso que era muy importante dar la bienvenida a los visitantes en un área especial que fuera protegida y misteriosa."²⁹

La intención de Nouvel era establecer este vínculo entre el contenedor y el contenido, entre el edificio y la exposición. El quiere acercar a las obras a su origen, al tiempo que transportar al usuario a "otro mundo", al propio de estos objetos, al de las artes primitivas o civilizaciones originarias de otros continentes.

Para lograr esto utiliza un lenguaje arquitectónico a través del cual va creando ambientes con diversas herramientas proyectuales³⁰.

TRANSICIÓN: JARDÍN + CRISTAL

Una primera herramienta es la utilización del jardín y el muro vidriado a modo de filtro, y que construye una transición de diferentes maneras. La primera es la ubicación puntual, alineado a todo el largo de la calle, del paramento vidriado. Este tomando el rol que le correspondería de lo contrario al edificio³¹, permite que el volumen se retire hacia el centro, dando pie así a la existencia del jardín como lugar de transición entre el mundo urbano exterior y el primitivo que

²⁸ En Lasserre, Vincent ; Pannetier, Francois. 2001 Según las palabras de Jean Nouvel.

²⁹ En GA Document n°93. 2006. Páginas 13-14. Entrevista a Jean Nouvel. Traducción personal por Fernanda Aguirre.

³⁰ Entendidas las *herramientas proyectuales* como el uso que se hace del material, la luz, la geometría, del color, etc. y que construyen ciertos mecanismos proyectuales en una obra.

³¹ La normativa urbana aplicada para el concurso exigía construir en alineación con todo el largo de la calle.

vivirá al interior del museo. La segunda tiene que ver con las características técnicas del vidrio, al ser este antirruído, posibilita el silencio al interior del jardín. Este muro recibe además la cartelera que va anunciando la programación del museo, lo que produce reflejos, primer acercamiento al mundo de los sentidos que experimentaremos al interior (figura 49).



Figura: 49: herramientas que construyen la transición desde el ruido urbano hacia al interior del sitio.

Tras estas tres actuaciones, el arquitecto logra ese ambiente de retiro a la vez que construye un momento de transición. El jardín deviene un paso entre dos mundos y el cristal se desprende de su función de conector visual para transformarse en filtro, separador y anunciante de un interior. De esta manera, se recibe al usuario que proviene del ruido de la ciudad en un espacio de calma y reflexión.

INICIO DEL VIAJE: LA ESTÉTICA EXTERIOR

Una segunda herramienta es la que presenta tanto al edificio exteriormente, como a los espacios habitables del jardín, con una estética (figura 50) que alude a este “otro mundo”, a través de ciertas decisiones en la geometría, el material y color. Una de estas decisiones la vemos en las plazas del jardín. La geometría circular, ya sea en planta o en cubierta se utiliza en todas estas para evocar una tortuga, animal con significado mítico en todas las cosmogonías animistas y politeístas de las cuales el museo acoge sus obras.³² Por otra parte, se trabaja con materiales nobles, rústicos, toscos y con un aspecto envejecido. La madera en el suelo, láminas de cobre en los bancos o ramas de bambúes en cubiertas.

Otra decisión tiene que ver con la manera en que se da forma a este gran volumen longitudinal. Mientras que su fachada sur lleva placas en tonos marrones, su fachada norte estructura el cristal con una trama de maderas diagonal, ambas evocando la madre tierra, la materia, el bosque. Por su parte, la hilera de cubos trae los colores cálidos del desierto, el sol y el fuego elemento que reúne en todas las culturas. La inserción de estos cubos en el gran volumen colabora con este carácter de extrañeza y ambigüedad que el arquitecto quería darle a la estética del proyecto.

La tercera decisión la podemos ver en la zona del jardín bajo el edificio liberada por pilotes que conduce a la billetterie. Tanto la aleatoriedad de los pilares como sus tamaños quieren evocar el bosque y los Tótems de las culturas primitivas. Por su parte, la geometría de pliegues que moldea la cubierta y su colorido en rojos intensos, son herramientas claves que se utilizan en el proyecto para transportar a este “otro mundo”. Evoca lo montañoso, lo volcánico, las fuerzas ancestrales y naturales.

³² Por ejemplo en “Amazonas algunos pueblos dan a su campamento tribal una forma de tortuga donde su cola indica la dirección del río, indicación indispensable en el seno del bosque.” En Dossier de prensa publicado por el Museo.



Figura 50: las plazuelas del jardín + los bancos de materiales nobles + la zona sobre pilotes del museo quai Branly.

Mientras que la cubierta lo logra, los pilotes están muy lejos de evocar el bosque por la ausencia de densidad. El cielo en cambio, es inclusive el primer espacio que podría aludir a la caverna, que se repite más adelante con una escala diferente y que por su geometría de formas más agudas evitan la relación visual evidente y anecdótica con la misma.

DESCUBRIENDO A TRAVÉS DE LA SECUENCIA: LA RAMPA + EL CÍRCULO

Es la manera en que se construye el desplazarse hasta la colección la primera herramienta que en el interior se encarga de conectarnos con la temática. Un elemento circular recibe al visitante quien guarda instrumentos y miniaturas que emiten sonidos musicales. Alrededor de este cilindro se desarrolla una rampa helicoidal donde a medida que ascendemos por ella, va disminuyendo la luz y ocultándose las referencias visuales con el exterior. También va decreciendo su altura, suelo y cielo se van aproximando cada vez más hasta retomar la vertical al llegar a la colección. El uso de reflejos, la proyección de imágenes y de frases en este recorrido, es otra herramienta pensada para acercar al usuario al descubrir así como las músicas que acompañan en el ascender. Es todo esto un camino de preparación para (figura 51).

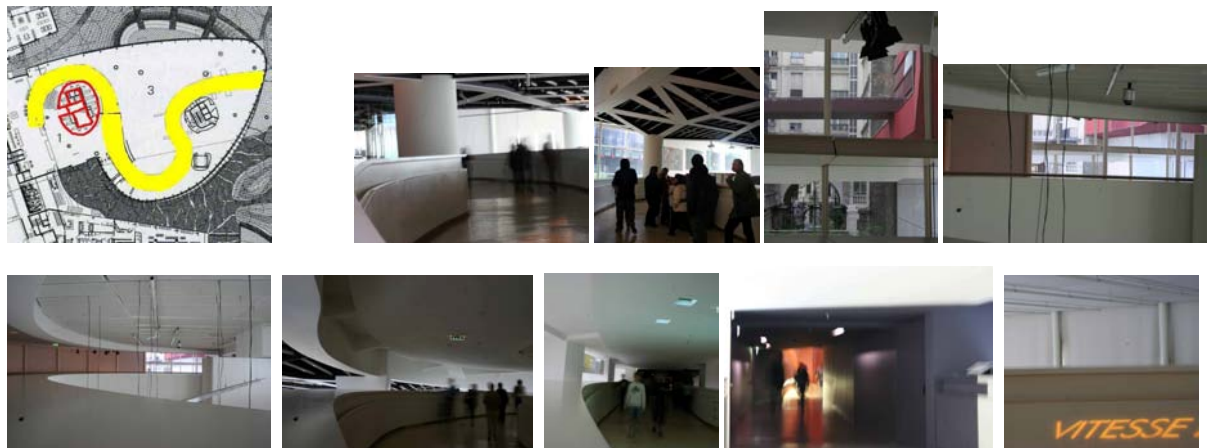


Figura 51: un descubrir a través de una secuencia de inmersión. La rampa helicoidal de acceso a la colección

PENUMBRA, MONUMENTALIDAD Y REPETICIÓN: LAS VIDRIERAS INTERIORES

“Personalmente, soy más receptivo a aquella arquitectura que usa la luz: las primeras cosas que me conmovieron verdaderamente fueron los edificios religiosos, en cuanto ellos son a menudo leídos por la penetración de la luz a través de las vidrieras manchadas de colores (...) para mí, Chartres, Saint Chapelle, ciertos edificios románicos son fantásticos.”³³

La herramienta clave al interior del museo es la construcción de la penumbra. Esta tiene por finalidad generar un ambiente espiritual y misterioso que transporte a la mística de las obras al mismo tiempo que protegerlas del exceso de luz exterior. La intención de Nouvel era crear espacios espirituales para exhibir por ejemplo las máscaras ligadas a religiones más bien desconocidas en occidente, así como a la memoria de sus ancestros.

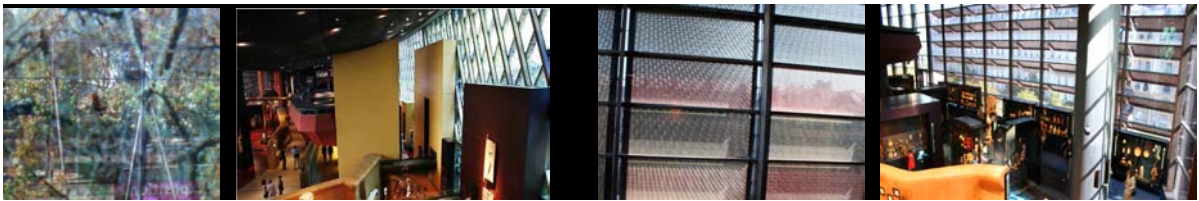


Figura 52: las vidrieras norte y sur, ambiente de catedral, monumentalidad, penumbra y repetición.

Es a través de las dos grandes vidrieras que cierran al exterior que se construye en parte lo espiritual. En la cara norte la vidriera recibe una lámina semitransparente y con dibujos vegetales, en la cara opuesta son las celosías a modo de persianas más una red las que regulan la luz con tonos cafés y rojizos. Nouvel utiliza la repetición y la monumentalidad. El tamaño de las vidrieras quiere conectar con lo sagrado. Por su parte, la repetición del material da continuidad visual, al tiempo que asegura no caer en lo anecdótico. Dos grandes vidrieras longitudinales, un gran palillaje diagonal, un tramado regular de persianas y una gran lámina adhesiva (figura 52).

“Lo que está bien acá en Saint Chapelle es esta repetición (...)”³⁴

De esta forma, Nouvel combina elementos de su propio imaginario como el concepto de catedral, con elementos que insinúan el imaginario primitivo como la gran lamina “vegetal” para crear este ambiente sagrado y espiritual.

ALEATORIEDAD Y PRESENCIA: LAS VITRINAS DE EXPOSICIÓN

“El quiso poner en escena una suerte de paisaje mental, ambiguo, en el cual las deambulaciones se hicieran muy cerca de las obras, casi tocándolas. (...) Yo no quería trofeos encerrados, ha dicho Nouvel, sino un paisaje recompuesto, una armonía, un gran lugar sagrado, obras no cautivas sino acogidas.”³⁵

El recorrido de la exposición a pesar de que está dirigido quiere dar la impresión de libertad, para conectar al usuario con el descubrimiento. Para ello, la disposición de las vitrinas es de

³³ Ibid.18. Página 150. Respuesta de Jean Nouvel frente a la pregunta sobre qué arquitectos admira del pasado.

³⁴ En entrevista a Jean Nouvel. Televisión francesa señal abierta, France 5, París. 24 abril 2009.

³⁵ En Chaslin, Francois. 2008. Página 176.

composición aleatoria, aparecen dispersas, y entre ellas el usuario debe armar sus propios recorridos. Esto trae consigo un deambular y un acercamiento entre la obra y el observador, potenciado por el hecho de que las vitrinas se retiren de los bordes, para dejar que las obras tomar presencia como elemento principal del espacio, en cuanto ellas son soportes de las obras.

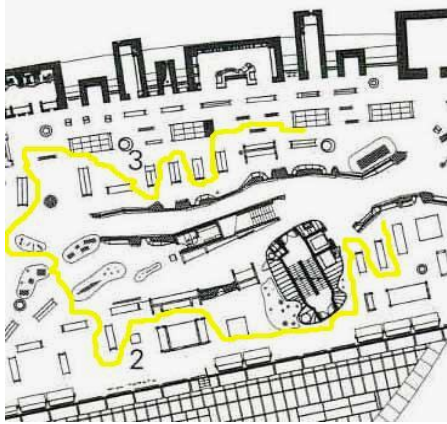


Figura 53: la disposición de las vitrinas y el Recorrido de un tramo de la exposición.



Figura 54: las vitrinas, la presencia de las obras.



Las obras de arte conducen el recorrido al interior, participando como ente activo en la configuración del espacio, no están allí tan solo para ser observadas. Esto crea además en Branly una sucesión de lugares que va tramando la gran sala y dando escala humana al espacio.

LA CAVERNA: LAS MEZANINES + EL PASILLO + LOS CUBOS

Nuevamente, al igual que en el exterior, la herramienta utilizada es el moldeado de algunos espacios a través de una geometría irregular. Es el caso del pasillo central de la galería que constituido por un gran mobiliario de formas curvas y de cuero insinúa las cavernas primitivas. Lo mismo insinúan las mezanines flotantes que además permiten al usuario reconocer fragmentos del total al acoger ellas una mirada aérea de la exposición. Por su parte los cubos se van sucediendo a modo de pequeñas salas que invitan a indagar más en la exposición al tiempo que evocan las cuevas esta vez no por su forma sino por su carácter casi de refugio, más individual, que otorga la escala más humana en el recorrido principal.



Figura 55: el pasillo y las plataformas suspendidas.

Estos tres elementos son los encargados en el interior de aportar ese carácter de extrañeza y ambigüedad que el arquitecto quería otorgarle al espacio para provocar el misterio.



Figura 56: la sucesión de cubos en el borde norte de la galería principal.

RECONOCER EL TOTAL ANTES DE VOLVER A LA CIUDAD. LA CAFETERÍA Y LIBRERÍA

La última acción que conecta al usuario con la temática, es la que lo despide con ciertos símbolos, casi a modo de vestigios insertos en una arquitectura que vuelve a tomar geometrías racionales y conocidas, y que lo devuelven al mundo urbano y parisino. Uno de estos vestigios se ve en el cielo de la librería que recibe una gran pintura realizada por aborígenes australianos, único elemento que alude a la temática, pero que cumple muy bien su rol, al ser nuevamente monumental y sin anécdotas. Por su parte, en la cafetería del museo, el uso de espejos en el cielo vuelve a conectar con este mundo de reflejos e ilusiones que nos recibía al llegar, que dinamizaba los espacios.



Figura 57: el reconocimiento del total desde la cafetería del museo.

Tanto la cafetería como la librería son recintos que prácticamente todo usuario visita y al salir. En ese sentido, ambas situaciones creadas en estos recintos le permiten a quien experimenta estos espacios, casi recomponer la imagen que había perdido del total. Mientras que desde el café se mira la torre, el jardín y el volumen del museo, desde la librería se ve la entrada al museo y las calles del barrio. Es como si se tratase de mostrar los elementos esenciales que componen el proyecto y de una sola vez.

Así, estos recintos le recuerdan al usuario la experiencia vivida al interior, antes de volver a la actualidad de la ciudad.



Figura 58: la tienda del museo.



Figura 59: la cafetería del museo.

Son estas siete herramientas proyectuales entonces las principales encargadas en el proyecto de construir este "lugar específico" en torno a la temática de la exposición. Así, a través de un uso particular de la luz, el material o la geometría, Nouvel va creando diferentes **situaciones espaciales**:

**una superposición de diversos elementos
dispuestos de una manera específica
para generar un ambiente de cualidades determinadas.**

De esta manera la arquitectura, más que un soporte neutro, se convierte en una posibilitadora de experiencias. Experiencias que van vinculando al usuario con la obra expuesta y de manera secuencial, casi cinematográfica.

III MUSEO Y TEMÁTICA:

2) EL MUSEO DESDE LA PERCEPCIÓN SENSORIAL DE SUS USUARIOS :

Una vez que hemos visto el porqué y el como Nouvel construye este “habitar en torno a la colección”, nos interesa evaluar como el usuario ha experimentado este habitar, y para saber en qué medida las herramientas utilizadas en el diseño han sido las adecuadas para lograr este objetivo.

Para esto nos hemos enfocado en la percepción sensorial que los encuestados tienen del proyecto, pero antes, será interesante saber las primeras frases a través de las cuales los usuarios lo definen. Son ellas, lo primero que escriben, antes incluso de dibujarlo.

A pesar de que estas connotaciones no aluden aún a condiciones tan sensoriales de la forma, estas son de gran relevancia en tanto muestran esta primera opinión y que nos revela “con qué se queda el usuario” finalmente del proyecto, o cuáles son sus características esenciales.

LA PRIMERAS IMPRESIONES, LOS PRIMEROS ACIERTOS.

Esta primera evaluación que hacen los encuestados sobre el museo, en el 93% de los casos es muy positiva. Ante la pregunta número 1 ¿que opina usted sobre este museo?, las respuestas que surgen coinciden con que es un proyecto o edificio “**muy bello, innovador, moderno y dinámico**”.

CUADRO A:

I N N O V A C I Ó N
1. Institución cultural interesante. 2. Me han dicho que es interesantísimo. Me han comentado que tienes que vivirlo tú misma 3. El museo está muy bien, es Innovador en el tema y en lo que es su arquitectura es fuera de lo común. 4. Una realización original. 5. Me gusta la arquitectura del museo porque es diferente, original. 6. Es verde, creativo, inteligente. 7. Ingenioso. 8. Arquitectura innovadora. 9. Muy bien lograda la exposición. Siento que el tema y el edificio, fueron hechos el uno para el otro. 10. Pone una idea en valor. 11. Bien equipado y bien organizado. 12. Organización y desarrollo de la exposición muy muy bueno
B E L L E Z A
1. Muy bello museo. 2. Muy bello lugar. Me han dicho que al interior también está muy bien. 3. Me gusta el edificio, es muy bello. 4. Por fuera me encanta, me fascina... Las cajas de colores! Me gustan mucho! 5. Es estético en los juegos de tamaño entre los diferentes volúmenes de cubos. Lo rectilíneo y las formas simples lo hacen bello. 7. Lindos colores. 8. Da colores a París. 9. Una linda obra arquitectónica
M O D E R N I D A D + D I N A M I S M O
1. Interactividad del espacio – en salas, por ejemplo, el auditorio. 2. Multimedia: interior videos, exposición por colores. Estimulado visualmente. 3. Me gusta mucho porque es un lugar moderno. Antes trabajaba en otras bibliotecas y todo era muy poco Didáctico, anticuado y no tan al día. Acá es todo más dinámico. 4. Impresión de espacio, de modernidad, mezclada con naturaleza. 5. Moderno, de formas rectilíneas pero en armonía con los jardines.

La característica del proyecto que más se repite en las respuestas es la de **“innovación”**. En el menor de los casos se asocia esta innovación al tema propuesto de la exposición, seguramente dado a que los franceses llevan casi dos siglos preocupados del tema de la diferencia, la otra cultura, o incluso el arte primitivo.³⁶ La mayoría lo atribuye al tipo de arquitectura o a la manera en que se presenta lo museográfico. Esto muestra una buena recepción y apertura, tanto a nuevas formas de hacer arquitectura,³⁷ como ante nuevas formas de mostrar la obra de arte³⁸. Por lo tanto indica, si no una necesidad de novedad, al menos una disposición a, y una postura afirmativa frente al hecho de que la arquitectura sea más que un mero soporte funcional. De lo contrario, las respuestas estarían más asociadas a definir el proyecto como raro, feo o simplemente como un lugar que no me gusta. Ese tipo de respuestas se ve en uno solo de los encuestados³⁹ y que marca la excepción, por lo mismo interesante. En este caso, frases como *“no me gusta la hierba en las paredes”* o *“el parking es muy difícil”* muestra en la primera una no apertura quizás a la novedad⁴⁰, mientras que en la segunda una preferencia por lo funcional ante todo en la arquitectura.

La segunda característica del proyecto que se repite mucho en esta primera impresión es la de **“belleza”** y en la mayoría de los casos, como una cualidad de su arquitectura. Esto nos habla por una parte de la importancia que tiene para los usuarios la estética de un edificio, y por otro de un acierto del proyecto en la imagen visual que proyecta desde el exterior.

Por último, y aunque en menor medida, son varios quienes le otorgan la característica de **“modernidad y dinamismo”**, ya sea aludiendo a la imagen exterior del edificio⁴¹, o al diseño interior del programa⁴² (de la exposición o de las áreas de trabajo). Esto muestra, como es lógico, la importancia de diseñar espacios dinámicos, interactivos que apunten lo más posible a la participación del usuario en estos mismos. Frases como *“me sentí estimulado visualmente”* o *“la exposición por colores”* (refiere al hecho de destinar un color al suelo de cada continente) indican la importancia que adquieren herramientas de este tipo para vincular al usuario con el espacio que recorre.

Con estas cuatro características definidas por los usuarios hasta ahora, podemos decir que el museo Branly tiene varios aciertos. El primero, el hecho de la creación de la institución propiamente tal. Segundo, la idea construir en torno a la colección, de generar este vínculo tan estrecho entre contenedor y contenido y de una manera tan novedosa. Tercero, la estética diferente y al parecer bella, lograda al exterior del edificio. Y cuarto, la idea de incluir espacios interactivos y multimedia, en cuanto hacen más participe al usuario de lo que mira en la exposición.

³⁶ Además de este interés, sin ir más lejos, en París, en las inmediaciones del museo Branly está el museo del hombre, el antiguo museo de África y Oceanía, el museo de etnografía, etc. En ese sentido el tema del museo no debería ser algo tan novedoso al menos para los parisinos.

³⁷ Ver en el cuadro A, por ejemplo las respuestas 3, 5, 6, 8, correspondientes al título Innovación.

³⁸ Ver en el cuadro A, respuestas 9, 10, 11, 12, correspondientes al mismo título Innovación.

³⁹ Ver encuesta número 2 en Anexo.

⁴⁰ Ver referencia al concepto de Jardín Vertical como lo nuevo, en página 15 de esta Tesina.

⁴¹ Ver en el cuadro A, respuestas 4 y 5 correspondientes al título “Modernidad + dinamismo”.

⁴² Ver en el cuadro A, respuesta 1, 2 y 3, correspondientes al título “Modernidad + dinamismo”.

III MUSEO Y TEMÁTICA:

3) CONECTANDO CON LAS SENSACIONES, EXPERIMENTADO, HABITANDO.....

Hemos concluido que Nouvel crea **situaciones espaciales** para crear un ambiente de cualidades determinadas. Ahora bien, estos ambientes generan ciertas sensaciones, en el ser, sean estas propias o bien ajenas al tema de la exposición, o a la intención inicial del autor. Dicho de otra forma, esta manera de construir el espacio, de configurarlo, y de darle significado, establece un vínculo muy próximo con los afectos de quienes lo experimentan.

El afecto, que lo entenderemos según la definición de Rapoport como las *“emociones, estados de ánimo, etc., provocados por el entorno, sus cualidades sensoriales, su significado, etc.”*⁴³, es en este caso, herramienta clave en la concepción del proyecto.

El museo Branly tiene intenciones claras de trabajar con los afectos con el fin de construir estas experiencias que conecten sensorialmente al usuario con el tema del espacio que recorre. Es más, incluso lo que hace es predeterminar qué sensaciones quiere producir, construyendo ambientes que las induzcan. Si bien veremos que muchas de ellas han logrado conectar al usuario con la temática de lo expuesto, también surgieron otras que van más allá de este objetivo. Estas sensaciones están asociadas además a ciertas conductas, hemos descubierto ciertos usos que fueron claramente facilitados por una determinada configuración del espacio en el museo.

Para comenzar, el **cuadro B** reúne todas las sensaciones experimentadas por los usuarios que lo vinculan de forma directa con la temática del museo. Las hemos dividido en tres grupos sin embargo todas nos muestran que el usuario ha experimentado este “habitar en torno a la colección”. Estas sensaciones son la de “estar en otro mundo”, la de “encuentro con el otro”, y la de “estar de viaje”.⁴⁴

La sensación de “**estar en otro mundo**” en general aparece asociada a la manera en que se le da forma a los espacios, a la geometría del proyecto.⁴⁵ En otros casos se asocia al cambio de las hábitos o a la sensación de inmensidad, de grandeza.⁴⁶ Siendo esta una de las sensaciones que más se repite, nos muestra un acierto en la manera que se utilizó la geometría si lo que quiso fue evocar el mundo primitivo, así como el de la naturaleza y las grandes fuerzas ancestrales. Además, si bien la gente ha puntualizado qué elementos de la arquitectura lo hacen sentir así (y la encuesta se lo pide), las alusiones no son tan directas, son más bien interpretaciones, casi poéticas.⁴⁷ Esto nos confirma la idea planteada de que el uso de la geometría no ha sido abusivo ni ha caído en la anécdota. Por otra parte, quienes asocian la idea de “estar en otro mundo” a la inmensidad, la grandeza del edificio, etc., nos dan pie para postular que el uso de elementos de grandes dimensiones (vidrieras, volumen central del museo y cristal antirruido) ha sido adecuado para hacer sentir al usuario en estas

⁴³ En Rapoport, Amos. 2003. Pagina 28.

⁴⁴ A pesar de que estas sensaciones aparecieron solo en el 44% de los encuestados, es importante recalcar que dentro del 66% restante solo la mitad de ellos había visitado el museo al interior, y la otra mitad que si lo visitó, si bien cuando escribe sus sensaciones no alude directamente al tema, en su primera opinión si que lo hace, y lo aprueba. Esto nos da la razón de que no existan más respuestas aludiendo a la temática.

⁴⁵ Ver respuestas 2, 3 y 4 en cuadro B del título “Estar en otro mundo”.

⁴⁶ Ver respuestas 1, 6 y 7 en cuadro B del título “Estar en otro mundo”.

⁴⁷ Ver respuesta 2 en cuadro B del título “Estar en otro mundo”

otras civilizaciones. Dado que los parisinos están muy acostumbrados a la monumentalidad de los espacios, es curioso que la asocien ella con este “otro mundo”. Lo que sucede es que en el caso del museo, es la combinación entre esta apariencia “curiosa, diferente, fuera de lo común” de su arquitectura junto con la ausencia de perspectiva, (las grandes perspectivas también es usual en París) lo que permite que esta monumentalidad quede ligada a esta otra civilización. Por tanto, la monumentalidad por si sola o la curiosidad por si sola no funcionarían si la intención es construir esta experiencia de la otra civilización.

CUADRO B:

SENSACIÓN DE ESTAR EN OTRO MUNDO	
1.	Es un lugar fuera del tiempo que cambia y rompe con las hábitos.
2.	El edificio se asemeja a una montaña tallada en la cual se ha construido el museo. Fuerzas naturales, elementos de la naturaleza, caverna. La mezanine de las colecciones se asemeja a una cueva.
3.	El diseño interior, a modo de cuevas recreadas, nos sitúa bien en el contexto de la otra civilización.
4.	Me gusta mucho este lugar al que llamamos “la rivièrè” (el río) que es este gran recorrido central o pasillo que es como una caverna, una cueva. Pienso también que la arquitectura del museo pone en valor los objetos, no genera confusión al ser tan extraña sino más bien hace a uno sentirse como parte del tema.
5.	Me siento en otro mundo.
6.	Tuve la sensación de grandeza y de haber cambiado de continente. Creo es por la grandeza del edificio, la sucesión de piezas o partes, la manera en que las salas están diseñadas, ya que hay pequeñas salas y grandes salas.
7.	Impresión de un inmenso navío de la humanidad.
SENSACIÓN DE ENCUENTRO CON EL OTRO	
1.	Sensación de encuentro. Los caminos que se entrelazan y se cruzan.
2.	Un vínculo para ir al reencuentro de lo desconocido. Hay que desplazarse (de su propia cultura) para ir al reencuentro de la otra y yo comprobé ese sentimiento en mi cuerpo.
3.	El exterior y el jardín conduce el pensamiento hacia países extranjeros. Hay una transición antes de entrar en el museo.
4.	Un lugar donde sentimos las raíces del mundo.
SENSACIÓN DE ESTAR EN VIAJE	
1.	Me sentí como en un viaje. Cada vez dentro de un lugar diferente según la repartición geográfica. El largo camino antes de llegar al interior de la exposición (en el parque y después en el circuito hacia el edificio) me hizo sentir que yo preparaba un viaje. Las frases en el suelo también.
2.	Sentimiento de viaje por el contenido de las colecciones, de los objetos, las exposiciones, etc...de todos los continentes y regiones lejanas. (...) nos hacen descubrir muchas cosas, nos hacen soñar y viajar.
3.	Sentí encantamiento, ganas de viajar y de descubrir las otras civilizaciones.

La sensación de “**encuentro con el otro**” los usuarios tienden a asociarla al exterior del museo, o al jardín, reconociendo el haber experimentado un cambio, un desplazarse para encontrarse, incluso en casos se especifica que hay una transición. Esto muestra el papel clave que ha tenido el espacio exterior del museo en construir esta primera conexión del usuario con la temática. Tanto si nos referimos al diseño del parque, con sus recorridos laberínticos, su vegetación distinta y sus plazoletas, como si nos volcamos al paramento de vidrio o a la estética exterior del edificio.

En tres casos se alude a la sensación específica de “**estar de viaje**”. Mientras que en uno de ellos se asocia directamente con el contenido de la colección y en otro más con el espacio en

sí, en el tercero se ve un efecto del proyecto sobre las ganas de viajar. Recorrer el lugar incita la idea de viajar o de soñar y son pocas las obras de arquitectura que tienen esa capacidad. Por otra parte, es bastante probable que el uso de la secuencia en el diseño del proyecto haya sido la que le permite al usuario sentirse de viaje. Es a través de experiencias nuevas a los sentidos, sobretodo visuales y auditivas, que el proyecto va secuencialmente transportando al usuario a otros lugares, horizontes.

A través de este primer cuadro de sensaciones, hemos visto que el proyecto logra lo que se plantea, este “habitar en torno a la colección”. Este logro se puede además confirmar con algunos de los dibujos hechos por los encuestados donde sus esquemas mentales aluden a la temática (ver figura 21 en página 20).

Es difícil que se deba solo al contenido de la colección, ya que si así fuera, cada vez que visitemos un museo donde el tema trate sobre culturas ajenas a la nuestra, ¿nos dará ganas de viajar? ¿Nos hará sentir en el mundo de sus obras o nos incitará el encontrarnos con la cultura de lo que se expone? Diría que no. Si miramos por ejemplo algunos museos de temáticas similares como el mismo museo del hombre anterior, en París, nos daremos cuenta de esto. Por otra parte, la gran capacidad que ha tenido el Branly para acercar la obra de arte a la gente, ha quedado en evidencia. Un caso contrario en este sentido sería por ejemplo el Guggenheim de Bilbao a pesar de su gran logro en la conexión con el contexto ciudad, es un museo donde las obras pasan completamente desapercibidas, a excepción de algunas esculturas que por su tamaño o bondades tan particulares logran destacar por sobre la arquitectura, pero en general, estoy convencida que si se encuestara al usuario este no recordaría otra cosa que la propia arquitectura o la manera en que el proyecto muestra la ciudad.

Por tanto, es la combinación entre esta arquitectura casi “temática” con el montaje y el contenido de la exposición lo que nos induce todas estas sensaciones, y que permite este “habitar en torno a”.

Hemos reunido en un cuadro aparte las connotaciones que aluden a una sensación de “**misterio y descubrimiento**”, en cuanto estas apoyan o ayudan a que el usuario se conecte con la temática, pero sin embargo, podríamos extrapolarlas, es decir, utilizarlas en otros proyectos para cuando queramos inducir sensación de misterio y de descubrir, aunque no sea la misma temática o similar del proyecto Branly.

CUADRO C

SENSACIÓN DE	MISTERIO + DESCUBRIMIENTO
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un laberinto que expresa el trabajo interior del descubrimiento. Muchos pasan delante del museo sin verlo, como si el acceder a la riqueza del conocimiento requiriera una búsqueda personal. 2. Hay que buscar la entrada, hay que buscar la sala de exposición, dándole valor al descubrimiento. 3. Intrigante. Exteriormente las “cajas” que surgen de la fachada interrogan. Hace que den ganas de ir dentro a mirar. 4. Esconde o lleva a fondo un misterio (...) colecciones sorprendentes. 5. Sentimientos son de misterio, extrañeza. 6. Sentimiento de curiosidad, si el museo es curioso desde el exterior, puede serlo al interior. El aspecto diferente, misterioso de la arquitectura exterior da ganas de descubrir lo que sucede al interior. 7. Entretenido: interior con desniveles. 8. Las mezanines del segundo nivel dan ganas de ir a ver que pasa arriba, es por la forma curiosa que tienen.

Primero que nada, el **cuadro C** nos muestra que la intención inicial del arquitecto se ha logrado. Nouvel quería construir ambientes de misterio para evocar este otro lugar, lo desconocido, lo diferente, al tiempo que para recibir a las obras en un ambiente especial. La gente lo percibe y lo experimenta. Muchos lo asocian a la extrañeza de la arquitectura, pero no solo a sus formas, sino a la presencia de ciertos elementos como los cubos o incluso espacios como las mezanines, que ya sea por su aspecto o ubicación en el proyecto, tienen una gran capacidad de interrogar al observador. Si los cubos fueron un elemento clave para la legibilidad del proyecto, en el registro cognitivo del usuario, ahora lo son también en la percepción sensorial del mismo, estos inducen la sensación de misterio en el habitante. Por su parte las mezanines, si interrogan e invitan a descubrirlas es por varias razones, siendo la primera de ellas su geometría irregular la cual hace que el observador no reconozca con claridad visualmente la forma, no la relacione con algo conocido, incitándolo a descubrir para entender. Otra razón es la ubicación de las mezanines en un segundo nivel, dado que el acto de subir está relacionado con lo desconocido *"El movimiento según se trate de ascender o descender nos produce una sensación en el primer caso de subir a lo desconocido y en el segundo de bajar a lo conocido"*⁴⁸ Así mismo puede que el usuario lo asocie al retirarse del flujo masivo del primer nivel para transformarse en observador del mismo. *"Bajar a la bodega es soñar, subir la escalera es abstraerse"*⁴⁹.

Hay quienes asocian el hecho de haber tenido una sensación de descubrimiento al como se recorre el lugar o al hecho de que los espacios no se presenten de una sola vez a la vista.⁵⁰ Esto muestra un acierto del proyecto en la manera de componer los espacios. Tanto en exterior como al interior se utilizan patrones compositivos que lo que hacen es hacer más partícipe al usuario de su propio movimiento, desplazamiento, así como darle valor a la sorpresa. En el exterior por ejemplo, tanto la composición laberíntica y el uso de las curvas en el jardín como la manera en que se accede al museo hacen pensar al usuario que es él quien dirige su propio desplazamiento. Por su parte al interior, hemos dicho que hay una aleatoriedad en la disposición de las vitrinas, donde una gran planta libre y única se transforma en una sucesión de pequeños lugares y que el mismo usuario va descubriendo. Todas estas son leyes compositivas que claramente han inducido en el usuario estas sensaciones de misterio y descubrimiento.

Por último, en el **cuadro D**, hemos reunido todas las sensaciones que son provocadas en el usuario por cualidades espaciales ajenas a la temática en sí. El espacio del jardín por ejemplo, fue pensado para recibir al usuario ayudándolo a hacer la transición entre su mundo urbano, y este mundo nuevo que se le presentará al interior. Pero este ha tenido efectos secundarios mucho más interesantes que este objetivo inicial. Un ejemplo claro de esto es la "sensación de Calma + Relajo" donde frases como "refugio de paz", "bienestar", "lugar que invita a la respiración, a quedarse" o "sentí placidez", muestran el poder que ha tenido nuevamente el espacio exterior del edificio en la inducción de estas sensaciones, y además muy positivas. Demás está decir, que no son atribuibles al solo hecho de que exista un jardín, y que sea algo distinto a los que los parisinos acostumbran.⁵¹

⁴⁸ En Picazo, Rodolfo et al. 2002. Página 110.

⁴⁹ En Bachelard, Gastón. 1957.

⁵⁰ Ver respuestas 1, 2 y 7 en cuadro C "Misterio + descubrimiento".

⁵¹ Como hemos visto en el capítulo anterior, el parque y jardín urbano es un concepto que lleva siglos arraigado en la cultura de los parisinos, pero no en todos ellos se vive las mismas sensaciones, esto, dado a que sus cualidades son diferentes en cada cual y por muchas razones. Por el entorno que los rodea, por la forma de los caminos, por la proporción entre espacios verdes y duros, por lo que se mire y hacia donde desde el jardín, etc., etc.

C A L M A + R E L A J A C I Ó N
<ol style="list-style-type: none"> 1. Serenidad en el jardín. El cristal que corta con la agitación de la calle. Tiene calidad de Santuario. 2. Senti placidez. Senti calma. 3. Lugar que invita a la respiración, a quedarse. 4. Me gusta pasearme en el jardín ya que en plena ciudad reina el silencio. Calma. 5. Refugio de paz tan cerca de los coches. Calma, verdor, vidrio. Tranquilidad, claridad, transparencia. Invitación al reposo. Permite ver París con otros ojos. Tenemos el hábito de ver París lleno de gente por todas partes, con prisa por el trabajo bien seguido. 6. Un lugar que por el conjunto arquitectónico así como su espacio verde es muy relajante. Ambiente muy Zen. 7. El jardín es agradable. 8. Tranquilo, sereno, espiritual. 9. Bienestar, relajación. 10. Confortable. 11. Casi el sentido de lo sagrado cuando uno se acerca antes de encontrar la sala de exposición.
C A L I D E Z + A C O G I D O
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tengo una sensación de calidez al interior, de un ambiente acogedor por la poca luz. 2. Acogedor. 3. Cálido y terrenal: rojo + café. Colores cafés y rojos, como de tierra y sangre. Acogido. Bienvenido. 4. Accesible, abierto a todos. 5. Sentimiento de cobijo.
I N T I M I D A D
<ol style="list-style-type: none"> 1. Me gusta mucho la manera en que se mide la luz al interior, me ayuda a un mejor contacto con las personas. Por la baja luz me siento a veces como en el ambiente de un bar o un café en París. 2. La luz débil nos sumergía en la intimidad. 3. La falta de luz creaba una atmósfera más íntima, pero también más sofocante.
I N T R O S P E C C I Ó N
<ol style="list-style-type: none"> 1. La luz es relajante y facilita la concentración y la escucha. 2. Es un museo que nos sitúa en la introspección desde que llegamos.
O P R E S I Ó N
<ol style="list-style-type: none"> 1. El museo es muy imponente, casi opresivo debido a su tamaño y su color dominante (rojo, marrón oscuro). Es un edificio que se te viene encima, en el acceso, debajo de la billettería. En ese espacio es imponente, te aplasta. Es un museo macizo, no muy flotante.
E S T R E C H E Z versus F L U I D E Z
<ol style="list-style-type: none"> 1. Si hay mucha gente como es común, deviene muy difícil circular. 2. Espacio muy pequeño al interior de las colecciones. 3. Habían demasiados objetos dentro de una sola sala, era difícil tomar rumbo. 4. Una vez en el interior, todo parece fluido, no hay escaleras, es como un río. 5. Circulación fácil. 6. Fluido: escaleras circulares de acceso.

Por tanto, ¿Qué es lo que hace al espacio exterior del Branly provocar las estas sensaciones específicas? Es esta manera de configurar el espacio donde se han utilizado unas herramientas adecuadas para facilitar un uso determinado del lugar. Primero que nada, es el uso de la **densidad, los filtros y la configuración laberíntica** de sus caminos. Segundo, es un parque que invita a la pausa en cada uno de sus lugares de **detención** o plazoletas que dependiendo de sus cualidades espaciales facilitan o inhiben ciertas conductas. Un único banco en el medio, por ejemplo potenciaba más el encuentro activando un centro de irradiación que difuminaba hacia sus bordes. Por el contrario, los bancos de borde, al dejar el centro libre, invitaban más a la contemplación, a la vez que sugerían la ocupación del vacío central con mayor libertad. Por su parte, los bancos dispersos, potenciaron la ocupación más libre de todo el espacio, y permitían crear pequeños grupos entorno a ello (figuras 64, 65, 66).



Figura 64: Habitando el parque...reunirse



Figura 65: Retirándose a los bordes, contemplando, jugando o deteniéndose al pasar...



Figura 66: Descansando, irradiando hacia los bordes.

Pasando a las sensaciones que en general fueron inducidas en forma mucho más directa por el propio edificio, las que más se repiten son las de "Calidez + Acogido", la sensación de "Intimidad" y la de "Introspección".

"A lo cálido se asocian los espacios cerrados (hogar), el campo visual reducido (en altura y profundidad), y los colores rojos, amarillos y naranjas." ⁵²

Esto nos da varias razones por las cuales la gente ha tenido la sensación de **calidez y de ser acogida o cobijada**. Al interior del museo, las vitrinas de exposición se van sucediendo, y como hemos dicho, aleatoriamente, lo que va conformando pequeños lugares, los cuales van, por un lado, reduciendo el campo visual y por otro, cerrando el espacio. Por su parte los cubos que se suceden el borde, nos entregan espacios aún más cerrados y que reducen además en altura

⁵² Ibíd. 48. Página 104.

el campo visual. Los colores de ellos, tanto en exterior como en algunas zonas interiores, son justamente rojos, amarillos y naranjos. Y es lógico, como uno de los encuestados lo hace, que asociemos esta calidez también a la baja luz. Por tanto, es el uso de varios recursos en tensión lo que ha hecho sentir calidez en el usuario. Un espacio cerrado pero de colores azules que se asocian a lo frío, por ejemplo, no construiría esta sensación. O un lugar muy abierto con grandes perspectivas lo que se asocia a lo frío, si usara solo amarillos y rojos en sus paredes, disminuiría notoriamente la sensación de frialdad.

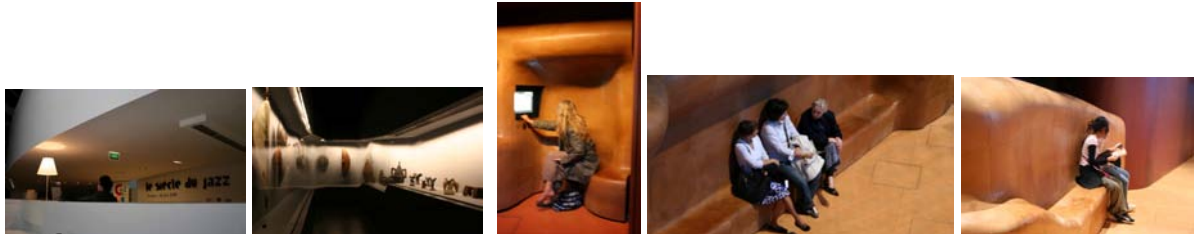


Figura 67: Calidez, intimidad, escala humana, cobijo, concentración, descanso...

Varios sintieron **"Intimidad"**. Los cubos vuelven a darnos en gran parte la razón de esta sensación. *"Un espacio íntimo es, de hasta 25 metros"*⁵³ y el espacio interior de cada uno de ellos no supera esta medida, casi en ninguno de los casos. Otro recurso que contribuye es la distancia entre las vitrinas, nunca es mayor que los 6 metros. Así, la misma pequeñez de los espacios que contribuía con la calidez, lo hace ahora con la intimidad.



Figura 68: dimensiones pequeñas

Pero tanto las sensaciones de **"Intimidad"** e **"Introspección"** muchos las atribuían a la baja luz. Nouvel no solo en este proyecto ha utilizado este recurso, la regulación de la luz es la herramienta primordial de su vocabulario arquitectónico. En este caso él la quería para generar un ambiente espiritual, que hemos explicado anteriormente. Al parecer, el usuario no ha reconocido tanto esta cualidad más que en el jardín o en los propios objetos expuestos, como es lógico, dada la riqueza de ellos en todos sus sentidos. Solo hay una persona que asocia la luz a lo espiritual, *"Está muy bien en la exposición esa luz baja. Pone en valor los objetos. Es como una iglesia, una catedral."*

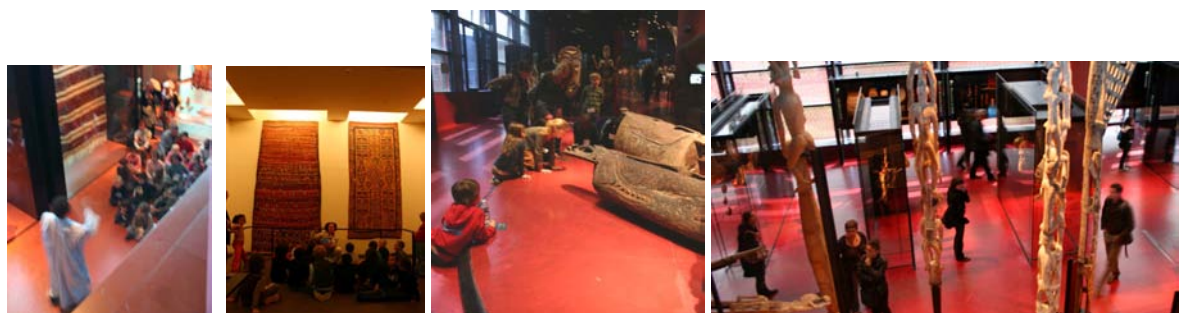


Figura 69: Encontrándose, deambulando, conectándose con las obras...descubriendo.

⁵³ Ibíd. 48. Página 109.

Sin embargo, esta luz débil y combinada con la escala de los espacios, ha hecho surgir esta sensación de intimidad, que además los acerca a unos con otros, probablemente generando un mayor contacto entre las personas. Según los estudios de psicología ambiental, la **proximidad espacial** sigue siendo un factor importante si queremos favorecer un mayor contacto entre las personas (en Canter, David 1978).

En el menor de los casos se percibió como algo negativo esta penumbra en la colección,⁵⁴ pero sin embargo, parte del personal del museo que fue entrevistado se quejaba de una carencia de luz natural en las oficinas.⁵⁵ Esto, debido a que las celosías que cubren por completo dos de los tres volúmenes administrativos, no han funcionado.⁵⁶

La sensación de **“Opresión”**, aunque solo fue un caso, es de gran relevancia dado que el encuestado la asocia a un espacio muy particular del proyecto, esta es, la zona bajo pilotes del volumen, diciendo que el edificio se le viene encima, que lo aplasta.⁵⁷

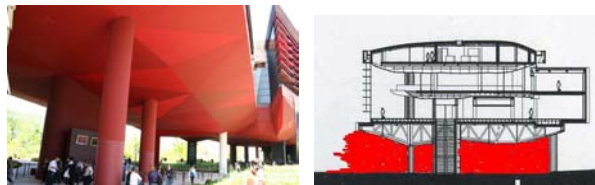


Figura 70: ¿elevar sobre pilotes?

Según un estudio de los psicólogos americanos Warden y Flynn, cada color está asociado a un peso aparente, siendo el blanco el más liviano con una numeración del 3,1, y el Negro el más pesado con 5,8. El rojo era el penúltimo en la escala de los más pesados con una numeración de 4,9. Además de esto, existe una relación directa entre la longitud de onda de los colores y su influencia en las personas, a mayor longitud de onda, mayor inquietud, siendo el rojo extremo el de mayor longitud (7500 A°). Por otra parte, la agudeza está ligada a la claridad de expresión (en Picazo Pérez et al, 2002).

Si bien Le Corbusier plantea que la importancia de elevar los inmuebles sobre pilotes radica en darle más aire y luz al edificio y por consiguiente extender el jardín, es muy delicado el uso de esta herramienta si no se miden muy bien las proporciones de lo que se eleva y la forma que tomará por debajo la cubierta. Más aún si se trabaja con colores.

En el caso del museo como vimos ha sido útil tanto para enmarcar el barrio como para dar continuidad al jardín. Sin embargo, el moldeado del cielo y su color rojo intenso en combinación

⁵⁴ “Es demasiado oscuro al interior del museo. Es difícil leer las leyendas de las obras de arte muy pequeñas y muy oscuras.” En la encuesta número 2 del Anexo metodológico.

⁵⁵ “La gente que trabaja acá a veces no está tan contenta porque algunos no tienen mucha luz natural. Lo que pasa es que al parecer se repartió el espacio según las jerarquías de los cargos de trabajo. Las plantas más bajas están con muy poca luz por el tipo de vidrio y las celosías, y en las últimas plantas hay mucha luz, es un espacio grande, y es donde trabajan los directivos” En la extensión de la encuesta número 18 del anexo metodológico.

⁵⁶ “Está muy bien en la exposición esa luz baja, pero al interior de las oficinas no ha funcionado bien porque es muy oscuro. Las persianas fueron pensadas para moverse pero nunca se ha hecho porque son manuales, no tienen ningún sistema eléctrico y son grandes, en la práctica nunca las he visto moverse (las de los edificios de oficina, la otras sí)”. En la extensión de la encuesta número 21 del Anexo metodológico.

⁵⁷ Ver frase de la encuestada en Cuadro D en título “Opresión”.

con una cantidad considerable de superficie elevada, han provocado en el usuario la sensación de ser oprimido por el peso del edificio.

Este mismo problema, y mucho más claro, lo podemos ver en el edificio Forum de Barcelona. Se usa el color más alto en la escala de peso, el negro, además de una altura desproporcionadamente baja en relación a su ancho. El espacio aplasta, la gente no lo habita, está vacío. Al menos en Branly toma altura, lo que le da luz y le resta densidad.



Figura 71: ¿elevar sobre pilotes? Aún más grave en el Forum de Barcelona.

Por otra parte, si vamos a suspender los espacios, tenemos que construir el habitar en suspensión. Y esto no sucede ni en Branly ni en el Forum. Aunque algo de aquello hay en el Forum, pero muy mezquino, solo por la inclinación que toman las ventanas en el interior.

Para finalizar, aparecen en las encuestas dos sensaciones o más bien cualidades del espacio que producen sensaciones. Estas son la **“Estrechez”** y la **“Fluidez”**. La primera la gente la atribuye a un exceso de esculturas, o a la pequeñez de los espacios. Y no estaban muy lejos. La razón de esta estrechez es la suma de lo siguiente: efectivamente un exceso de esculturas, dados los metros cuadrados que las reciben + una angostura del espacio central + la ubicación dispersa y central de las vitrinas, que además fragmenta en pequeños tramos el espacio. Las mismas vitrinas por ejemplo, ubicadas en línea y en el borde, como es usual en los museos, habrían evitado esta estrechez, sin embargo, habrían privado al usuario de contraer este vínculo con la obra expuesta, al tiempo que a la obras de ser protagonistas en su espacio.



Figura 72: La arquitectura conduce el recorrido...orientando.

Pero hubo personas que percibieron lo contrario, fluidez en el recorrido. Esto es atribuible a tres espacios en el proyecto: el primero en el exterior, el espacio entre edificios (figura 72) que conduce al hall de entrada del museo. El segundo, la rampa helicoidal, el tercero el pasillo entre muros que serpentea al interior de la colección. La observación del uso en el proyecto nos confirma esta fluidez donde podemos ver que es la misma configuración del espacio que conduce el recorrido, orienta al usuario. Una cuestión que hace más evidente este hecho es que la señalética, que comúnmente se lleva todo el rol de orientación en los museos, es en este caso casi prescindible.



Figura 73: El segundo hall interior. La arquitectura conduciendo el recorrido al interior, orientando, distribuyendo.

Por tanto, en Branly su arquitectura se transforma en una señal de orientación, tanto así, que hasta una de las personas cuando se le pide que esquematice lo que recuerda del museo, dibuja (figura 74) solo una línea helicoidal representando la rampa de acceso a la colección.

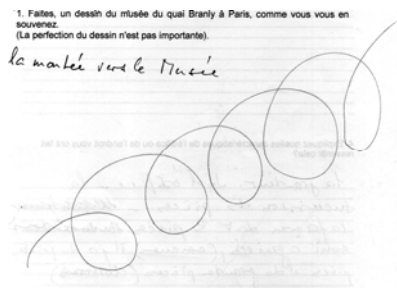


Figura 74: Dibujo de una usuaria encuestada del museo Branly.

Otro signo de esta fluidez reconocida por los usuarios se puede ver en el hall de distribución, tanto en la entrada al museo, como en el segundo hall que recibe la interior de la galería de exposiciones. Mientras que el primero recibe conduciendo al usuario con claridad, el segundo distribuye al tiempo que es el lugar del reencuentro. Es un lugar que está siempre activo y en movimiento, (figura 73) es un espacio que fue pensado para congregarse y retomar a ratos a quienes deambulan por la sala para volver a orientarse. Pero está en el medio, a la mitad entre un camino y otro, en el confluyen casi todos los recorridos, es ese espacio principal, esa pieza, que sin ser evidentemente central engancha y articula.



Figura 75.

CONCLUSIONES :

Como anunciábamos al comienzo de esta tesina, el sentido a la base de esta investigación es analizar la interacción entre arquitectura y usuario, a través del estudio de una obra en particular. Este estudio nos ha sugerido que un uso adecuado de las herramientas proyectuales es capaz de generar espacios de gran significado tanto urbano, colectivo como del sentido de una obra, dando así una mayor identidad al entorno en el cual el ser humano se desenvuelve.

En la primera parte del análisis y tomando como base la teoría de la imaginabilidad de la ciudad que propone Lynch, hemos reconocido que el museo quai Branly cumple con nueve de las diez características que hacen legible un proyecto; singularidad, continuidad, predominio, claridad de empalme, diferenciación de dirección, alcance visual, conciencia de movimiento, series temporales y nombre-significado. Estas permiten que el usuario reconozca entienda y se oriente en el espacio del proyecto, al mismo tiempo que facilita a la obra integrarse con una pauta coherente a su entorno.

En la segunda parte del análisis a modo de contraste de este enfoque teórico, y apoyándonos en parte de la metodología participativa utilizada (mapas mentales) hemos descubierto que las herramientas compositivas utilizadas en el proyecto, como la intersección de los volúmenes, la sucesión de cubos y sus colores, la forma laberíntica del recorrido del parque entre otros, han sido elementos fundamentales en la creación de la imagen mental que el usuario tiene del proyecto y de la percepción positiva de esta obra.

Por otra parte los dibujos develaron que la gente percibe el proyecto como un lugar integrado en su contexto, formando parte de una red en la ciudad, donde por ejemplo elementos simbólicos de la ciudad, como la torre Eiffel y el Sena aparecían muy presentes en los esquemas.

Esta integración de la obra en su contexto, se ha logrado debido a dos razones, siendo la primera de ellas el hecho de que el museo utiliza elementos del imaginario colectivo parisino en su concepción, y la segunda una manera sensible de conectarse con su entorno físico cercano.

La integración del concepto de parque, la construcción de la secuencia de reconocimiento de la torre y la integración del Sena tanto en su geometría exterior como en su habitar interior, son decisiones que han facilitado integración del museo en el imaginario colectivo de los parisinos.

Por su parte, la interacción sensible con su entorno próximo, se ha logrado mediante su disposición al centro del sitio, su composición en volúmenes disgregados que dejan aire a sus bordes permitiendo ver el entorno y el uso de secuencias que van integrando el exterior.

En el capítulo tres hemos demostrado que el objetivo inicial del proyecto, diseñar el museo en torno a su colección ha sido logrado y a través de múltiples estrategias. Algunas de ellas han sido un uso particular de la luz para generar la penumbra que recibe a las obras en un ambiente sagrado y espiritual, así como el uso del material y la geometría han creado ambientes coherentes con lo proyectado en las obras expuestas. Esto ha sido confirmado con las percepciones sensoriales de los usuarios encuestados en esta investigación. El usuario ha experimentado este habitar en torno, ha tenido la sensación de estar cerca de las obras, de conectarse en lo más profundo con el mundo de ellas e incluso provocando en él la sensación de estar en este "otro mundo" o deseos de viajar y de descubrir.

Se ha construido un lugar totalmente específico para las obras, se ha llenado el proyecto de espacios cargados de misterio y de sensaciones que conectan al usuario con las mismas. Se ha construido un lugar cargado de emociones que ha sido capaz de inducir estados, sensaciones y conductas en quienes lo habitan. Las herramientas de configuración del espacio han ido siempre en pos de la significación que se le quería dar al lugar. Ejemplo de ello son la regulación de la luz para generar esta penumbra casi espiritual o la manera de concebir los recorridos y los accesos para incitar un descubrir y ese misterio, como son la gran rampa helicoidal o los caminos de los jardines.

Las herramientas de diseño utilizadas en el espacio exterior del edificio le han dado un carácter casi sagrado al lugar, generando encuentro, calma y reflexión. Hemos reconocido la existencia de ciertos espacios en el museo Branly que por su fluidez, son conductores del recorrido, así como otros que por su estrechez podrían tender a inhibir ciertas conductas. La aparición de algunas sensaciones negativas como la de opresión o positivas como las de intimidad y calidez nos han sugerido sobretudo la gran influencia que puede tener el propio espacio en los afectos de quienes los habitan. Por último, Al observar detenidamente el uso en el museo, nos hemos dado cuenta de ciertos patrones de ocupación, los cuales, estaban claramente orientados por la configuración del espacio. Hemos notado que la mayoría de los recintos que fueron pensados para una determinada función, han llegado a su destino y que sus configuraciones espaciales inducen ciertas formas de habitarlos.

Si intentamos unir todos estos análisis veremos que el proyecto ha sabido integrar diversos contextos en un mismo lugar, dado que por un lado responde adecuadamente a su ciudad, y por otro lo hace con el contexto de las obras. De esta forma, el museo ha sido capaz de situar al usuario en este cruce de tiempos y de experiencias, construyendo significados muy fuertes ligados a las obras, a la vez que ligados a la ciudad. Significados que el usuario ha percibido a través de la experiencia.

El proyecto construye significados. Rescata un imaginario existente parisino, lo superpone con un imaginario de lo primitivo, y es ahora este traslape entre ellos el cual construye un nuevo imaginario de la obra. La fachada exterior del edificio por ejemplo, al mismo tiempo que vincula al usuario con París al retomar la curva del Sena o la escala del grano urbano con los cubos, vincula al usuario con este mundo ancestral de las culturas originarias, mediante sus materiales y este carácter de extrañeza dada por la manera de intersectar los volúmenes en el espacio. Lo mismo sucede con el parque del museo, al incluir el proyecto uno de los espacios públicos más presentes en la tradición parisina, el parque, pero que se reinterpreta al concebirse espacialmente de manera muy diferente a la que el usuario está acostumbrado, y esto para construir un nuevo paisaje que propone a su vez nuevas formas de habitarlo.

Así, El proyecto Branly construye un escenario de encuentro entre "lo parisino y lo primitivo". Es un lugar de entrecruces entre contextos, el contexto local, París la ciudad, su cultura, su gente y el contexto al que podríamos llamar ancestral, el que refiere al programa específico del museo, las artes primeras, las culturas y las civilizaciones antiguas. El proyecto ha sido capaz de construir un lugar de transición, no solo entre la ciudad y el edificio, no solo entre el ruido urbano y el silencio interior, sino también, y lo más relevante, entre estos dos mundos, balanceando al usuario entre su ciudad, su mundo conocido, cercano del cotidiano, y este otro ajeno, lejano y que quizás sueña con descubrir.

Ahora bien, todos ellos son claros logros del proyecto, pero si nos situamos en el origen de esta investigación, interacción usuario y entorno construido, queremos dejar sugeridas ciertas reflexiones más generales sobre arquitecto-usuario-proyecto.

En el caso de Branly, como hemos dicho, hay una clara significación. Si bien esta ha logrado conectar al usuario de forma estrecha con la colección, ha ido en casos en contra de una mejor calidad ambiental de los espacios. Esto específicamente se vio en los comentarios hechos por los funcionarios del museo que criticaban una falta de luz natural en sus oficinas. En ese sentido es importante recalcar que debemos medir las consecuencias de un uso excesivo de estrategias para construir significado, en especial, en proyectos como este que requieren de la propia arquitectura para construir los vínculos con su función (museo de las artes primitivas).

Por otra parte, esta investigación ha dejado de manifiesto el vínculo estrecho que ejerce la manera de configurar el espacio en el proyecto con la manera de entender el lugar y los afectos de sus usuarios. Se ha sumado a otras existentes que intentan demostrar la gran influencia que ejerce la arquitectura en las sensaciones y comportamiento de las personas. Esto nos sugiere a los arquitectos un especial cuidado con cada elemento, cada material, cada color, estrategia o herramienta que utilizamos para configurar la obra en cada caso particular. La combinación de unos conceptos de diseño de manera específica (por ejemplo en Branly: la ausencia de perspectiva + monumentalidad + penumbra = espacio que genera sensación de misterio o elevar sobre pilotes + color rojo y formas agudas en el cielo elevado = sensación de opresión) facilitará conductas, sensaciones y maneras de habitar también muy específicas en el usuario, lo que si no nos obliga, al menos nos advierte que seamos sensatos y éticamente responsables al momento de proyectar.

Por último, la metodología participativa utilizada en este caso nos ha demostrado por un lado, la gran relevancia que adquiere la incorporación de la percepción de los usuarios en la base de la investigación en arquitectura, así como la importancia de evaluar y de manera rigurosa a través del uso cada proyecto construido para entender cómo y en qué medida nuestras intervenciones en la ciudad están dando los frutos que nos proponemos. O bien, y lo más crucial, están ellas siendo éticas con su sociedad.

BIBLIOGRAFÍA :

1) BIBLIOGRAFÍA GENERAL DE TEMA Y MÉTODO:

Arquitectonics. Mind, land & society. ARQUITECTURA E INTERACCION SOCIAL. Edicions UPC. Barcelona, 2008

Arquitectonics. Mind, land & society. MENTE, TERRITORIO Y SOCIEDAD. Edicions UPC. Barcelona, 2008

Bachelard, Gastón. LA POÉTICA DEL ESPACIO. Paris 1957. Versión editada por Fondo de la cultura económica, México 2000.

Canter, David. INTERACCIÓN AMBIENTAL. APROXIMACIONES PSICOLÓGICAS A NUESTROS ENTORNOS FÍSICOS. Madrid 1978. Editado por Instituto de estudios de administración local.

Careri, Francesco. EL ANDAR COMO PRÁCTICA ESTÉTICA. Barcelona 2002. Editorial Gustavo Gili.

Costa, Xavier; Andreotti, Libero. SITUACIONISTAS: ARTE, POLÍTICA, URBANISMO. Barcelona, 1996. Ediciones MACBA.

De Biase, Alessia; Rossi, Cristina. CHEZ NOUS. TERRITOIRES ET IDENTITÉS DANS LES MONDES CONTEMPORAINS. Paris, 2006. Éditions de la Villette.

Downs, Roger y Stea, David. IMAGE AND ENVIRONEMENT: COGNITIVE MAPPING AND SPATIAL BEHAVIOR. Chicago, 1973. Editorial Aldine.

Gehl, Jan. LA HUMANIZACIÓN DEL ESPACIO URBANO. LA VIDA SOCIAL ENTRE LOS EDIFICIOS. Barcelona 2006. Editorial Reverté.

Hall, Eduard. LA DIMENSIÓN OCULTA. México 1972. Editores siglo veintiuno.

Lobos, Jorge; Muntañola, Josep. ARQUITECTURA CULTURAL. Barcelona 2007. Tesina de Master. Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Universidad Politécnica de Cataluña.

Lynch, Kevin. LA IMAGEN DE LA CIUDAD. Barcelona 2002. Editorial Gustavo Gili.

Merleau-Ponty, Maurice. FENOMENOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN. Barcelona, 1994 (Paris 1945). Ediciones península.

Muntañola, Josep. EL NIÑO Y LA ARQUITECTURA. MANUAL INTRODUCTORIO SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA Y DEL URBANISMO EN LAS ESCUELAS. Barcelona, 1984. Colección didáctica del medio ambiente. Serie B. Ciencias sociales y medio ambiente.

Muntañola, Josep. TOPOGÉNESIS. FUNDAMENTOS PARA UNA NUEVA ARQUITECTURA. Barcelona 2000. Ediciones UPC.

Muntañola, Josep. La arquitectura como lugar. Barcelona 1996. Ediciones UPC.

Ortúzar Silva, Pablo. EL FIGURAR, EL FIGURARSE, LAS FIGURAS DE LA GEOMETRÍA Y LA CONFIGURATION DE MON PAYS. Barcelona 2006. Tesis de Doctorado. Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio. Universidad Politécnica de Cataluña.

Picazo Pérez, Rodolfo; Ribas Piera, Manuel; Muntañola, Josep. INTERACCIÓN DIALECTICA. INDIVIDUO-ENTORNO CONSTRUIDO. Barcelona 2002. Tesis de doctorado. Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Universidad Politécnica de Cataluña.

Rapoport, Amos. ASPECTOS HUMANOS DE LA FORMA URBANA. Barcelona 1978. Editorial Gustavo Gili.

Rapoport, Amos. CULTURA, ARQUITECTURA Y DISEÑO. Barcelona, 2003. Edicions UPC

Sannof, Henry. PROGRAMACIÓN Y PARTICIPACIÓN EN EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO. Barcelona, 2008. Edicions UPC.

2) BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA CASO DE ESTUDIO:

Casamonte, Marco. JEAN NOUVEL. Arles 2008. Ed. Actes Sud.

Chaslin, François. JEAN NOUVEL CRITIQUES. PARIS 2008. Infolio Editions.

Conway, Morgan. JEAN NOUVEL, LES ÉLEMENTS DE L'ARCHITECTURE. Paris, Marzo 2009. Société Nouvelle Adam Biro.

G.A. Document 93. JEAN NOUVEL 3 BUILDINGS. Tokyo 2006. Editorial A.D.A.

Dossier de Presse publicado por el Museo quai Branly. Capítulo "Un musée composite. Une architecture conquie autour des collections."

Laserre, Vincent ; Pannetier, François. L'INATTENDU MUSÉAL. Paris 2001. Editorial Festin.

Lavalou, Armelle; Robert, Jean Paul. LE MUSEE DU QUAI BRANLY. Paris, Sept. 2006. Editions Le Moniteur.

Le Monde. L'INVENTION DU GRAND PARIS. Abril 2009, Paris.

Nouvel, Jean. A+U. ARCHITECTURE AND URBANISM. April, 2006 special issue.

Nouvel, Jean. JEAN NOUVEL BY JEAN NOUVEL. Italia, 2006. Editorial Taschen.

3) BIBLIOGRAFÍA DE FIGURAS:

Figuras 1, 35: Google Earth, 2007.

Figuras 2, 3, 4, 5, 6, 47: en Lavalou y Robert, 2006.

Figuras 7, 11 a, 11b, 11c, 11d, 38, 42, 43, 51: en revista GA Document, 2006.

Figuras 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 34, 37, 40, 44, 45, 46, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 75: fotografías y esquemas realizados personalmente en París en visita de estudio, abril 2009.

Figuras 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 74: los dibujos hechos en encuestas por los usuarios del proyecto Branly.

Figuras 30, 31, 32, 36, 39: www.googleimage.com

Figura 41: en Le Monde 2009.

ANEXOS :

1) DATOS GENERALES DE LA ENCUESTA REALIZADA SOBRE EL MUSEO QUAI BRANLY :

En la página siguiente se puede ver una de las encuestas realizadas a modo de ejemplo.

Lugar de la encuesta: París, Francia, abril 2009.

Idioma de la encuesta: francés, con excepciones de quienes fueran otra su lengua materna.

21 encuestados + 2 entrevistados

Total usuarios participantes en la muestra: 23

(De los cuales 2 de ellos fueron después entrevistados, en base a los mismos datos de las encuestas por ellos completada, a modo de extensión)

Nacionalidad francesa: a excepción de un caso, el resto son de nacionalidad francesa y vivían también en Francia, la mayoría en París, solo algunos en otras ciudades francesas.

Actividades: diversas.

Edades: diversas.

Barrio de residencia en París: diversos.

Total de usuarios que había visitado el interior del museo: 15

Total de usuarios que había visitado solo el parque del museo: 7

Total de usuarios que solo ha pasado por fuera del museo: 2

LAS PREGUNTAS:

En francés:

- 1) S'il vous plaît, donnez votre point de vue personnel sur le musée du quai Branly.
- 2) Faites, un dessin du musée du quai Branly à Paris, comme vous vous en souvenez.
(La perfection du dessin n'est pas importante).
- 3) Décrivez le lieu émotionnellement. C'est-à-dire expliquez ce que vous avez ressenti lorsque vous y étiez.
- 4) Expliquez quelles caractéristiques de l'édifice ou de l'endroit vous ont fait ressentir cela?

En español:

- 1) Escriba por favor su opinión personal acerca del Museo quai Branly de París.
- 2) Haga un dibujo del museo quai Branly de París, tal como lo recuerda.
(No tiene importancia la perfección del dibujo)
- 3) Describa el lugar emocionalmente. Es decir, lo que ha sentido cuando ha estado allí.
- 4) Explique que características del edificio o del lugar lo hicieron sentir así.

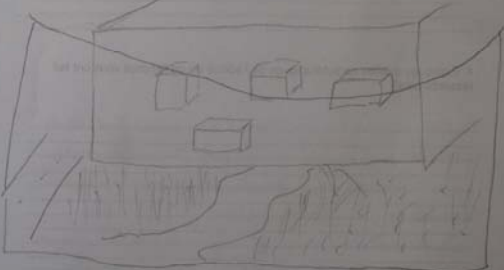
EJEMPLO ENCUESTA REALIZADA PARA ESTA INVESTIGACIÓN SOBRE EL MUSEO BRANLY DE PARIS :

②

1. S'il vous plaît, donnez votre point de vue personnel sur le musée du quai Branly.

Le musée est très bien implanté sur la rive des opérations et de fait l'architecture sera du commun. Cependant, il fait bien sentir à l'intérieur du musée, et est difficile de lire les légendes des œuvres d'art de l'époque et les œuvres.

1. Faites un dessin du musée du quai Branly à Paris, comme vous vous en souvenez.
(La perfection du dessin n'est pas importante).



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA DEPARTAMENT DE PROJECTES ARQUITÈCTÒNICS BARCELONA - ESPAÑA / ABRIL 2009

3. Décrivez le lieu émotionnellement. C'est-à-dire expliquez ce que vous avez ressenti lorsque vous y étiez.

Le lieu est très intéressant, il donne une idée de l'histoire. Les pièces d'histoire, tout paraît flou, il n'y a pas d'écritures, c'est comme une œuvre, mais tout le monde de l'histoire est un exemple de l'histoire, mais plus difficile à lire, il y a beaucoup de questions, surtout il faut être très attentif à ce que l'on voit.

4. Expliquez quelles caractéristiques de l'édifice ou de l'endroit vous ont fait ressentir cela?

Entièrement, les "boîtes" qui sortent de la façade, l'architecture et surtout la couleur, le manque de luminosité, l'absence de papier de couleur d'œuvre. La difficulté de lire les œuvres, surtout par l'absence d'écritures et le fait que les œuvres sont pas placées comme à l'habitude.

Nous vous remercions de votre temps.

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA DEPARTAMENT DE PROJECTES ARQUITÈCTÒNICS BARCELONA - ESPAÑA / ABRIL 2009

2) TODAS LAS ENCUESTAS, TRADUCIDAS TEXTUALMENTE DESDE EL FRANCÉS:

Nota: los dibujos se han reunido todos en la página 18 de la esta tesina.

Encuesta 1. Mujer, adulto, visita París mensualmente, actividad laboral en una ONG, nacionalidad francesa, trabaja en el barrio del museo.

1. Una linda obra arquitectónica que pone una idea en valor. Un laberinto que expresa el trabajo interior del descubrimiento. Como museo: está mal ya que los objetos están privados de su propia alma. Hay que desplazarse (de su propia cultura) para ir al reencuentro de la otra + yo comprobé ese sentimiento en mi cuerpo incluso antes de ver que al leer los muros de los largos pasillos era esa la intención del creador del edificio.
2. Dibujo: fachada mitad escondida, mucho vidrio, bamboos, enredaderas y jardín. Aparece un objeto curvo representando el edificio.
3. Un vínculo para ir al reencuentro de lo desconocido. Casi el sentido de lo sagrado cuando uno se acerca antes de encontrar la sala de exposición. Impresión de un inmenso navío de la humanidad. Todo esto está creado por el espacio, el volumen. Pero los objetos expuestos están congelados, sin sentido. Ellos dan una impresión de vacío y no de vida, ya que ellos no están asociados a seres humanos.
4. Hay que buscar la entrada, hay que buscar la sala de exposición, dándole valor al descubrimiento. La pared de vidrio está escondida por la vegetación. Muchos pasan delante del museo sin verlo, como si el acceder a la riqueza del conocimiento requiriera una búsqueda personal.

Encuesta 2. Hombre, joven, vive en París, actividad estudiante de comercio, nacionalidad francés, trabaja en el barrio del museo.

1. El museo está muy bien, innovador en el tema de las exposiciones, y en lo que es su arquitectura es fuera de lo común. Sin embargo, es demasiado oscuro al interior del museo. Es difícil leer las leyendas de las obras de arte muy pequeñas y muy oscuras.
2. Dibujo: volumen rectangular y 4 cajas dispersas insertas en éste + un gran telón representando el muro de vidrio hacia la calle + el jardín delantero + la calle de servicio.
3. Exteriormente el museo es imponente, intrigante. Hace que den ganas de ir dentro a mirar. Una vez en el interior, todo parece fluido, no hay escaleras, es como un río. Sin embargo, la falta de luz crea una atmósfera más íntima pero también más sofocante. Si hay mucha gente como es común, deviene muy difícil circular en los recorridos.
4. Exteriormente las "cajas" que surgen de la fachada interrogan y dan ganas de entrar, la falta de luminosidad se traduce a veces en falta de espacio. La fluidez, el movimiento se traduce en la ausencia de escaleras y en el hecho de que el suelo no sea plano como el lecho de un río.

Encuesta 3. Hombre, adulto, vive en París, actividad laboral ingeniero en una ONG, nacionalidad francés, trabaja en el barrio del museo.

1. Este museo parece hermético, para una elite. No dan ganas de entrar. Es particular, especial.
2. Dibujo: un volumen + las 2 calles vehiculares que pasan por la frente del acceso al museo + la fachada de vidrio + el muro verde.

3. Nunca he entrado. Rechazo el musgo y la hierba en las paredes. No me gusta aquello. Me parece un lugar oscuro y frío. Parece difícil de entrar.
4. La fachada vidriada. El musgo y las hierbas. Las pasarelas de acceso. La falta de lugar delante. El parking difícil. Las escrituras en la fachada difícil de leer.

Encuesta 4. Hombre, joven, vive en Paris, actividad sociólogo, nacionalidad francés, trabaja en el barrio del museo.

1. Una realización original que da colores a Paris. No obstante, nosotros “guardamos todo el tiempo cultura en los santuarios”: lamentable!
2. Dibujo: se auto dibuja pasando en moto frente al museo + muro verde muro vidrio + árboles + algunas cajas.
3. Serenidad en el jardín. No conozco el interior.
4. El cristal que corta con la agitación de la calle. “Le côté sanctuaire”. (su ambiente, o su cualidad de santuario)

Encuesta 5. Mujer, adulto, vive en Paris, actividad gestión y contable, nacionalidad francesa, trabaja en el barrio del museo.

1. No conozco el museo más que porque paso muy seguido por su lado, en auto. Lo que percibo cada vez es una impresión de espacio, de modernidad mezclada con naturaleza, muy contrastado con el resto del barrio. Me parece a mí que está muy bien logrado (desde el exterior).
2. Dibujo: La calle que pasa por su frente + 4 grandes árboles + un volumen rectangular más atrás levemente levantado del suelo sobre pilotes.
3. Espacio, modernidad, naturaleza, juego de espejos, reflejos, imponente.

Encuesta 6. Mujer, joven, vive en Paris, actividad laboral en una ONG, nacionalidad francesa, trabaja en el barrio del museo.

1. Un museo moderno, de formas rectilíneas pero en armonía con los jardines y vegetación que lo rodea.
2. Dibujo: un volumen rectangular bastante levantado del suelo sobre pilotes + 2 de las cajas o cubos que sobresalen + bamboos y árboles.
3. Cuando uno llega vemos el verde, el jardín, pero el museo es muy imponente, casi opresivo debido a su tamaño y su color dominante (rojo, marrón oscuro). Es un edificio que se te viene encima, en el acceso, debajo de la billettería. En ese espacio es imponente, te aplasta. Quizás los colores rojos, aunque son cálidos, te hacen sentir pequeña. Es difícil retirarse para mirarlo en su conjunto, como por ejemplo en el museo Pompidou. Es un museo macizo, no muy flotante. Es estético en los juegos de tamaño entre los diferentes volúmenes de cubos. Sentimiento de ser aplastado por el lugar. Lo rectilíneo y las formas simples lo hacen bello.
4. La fachada, la entrada o patio donde uno hace la fila. El acceso donde uno compra los tickets (estrecho, no muy etéreo, mucha gente rápidamente envasada). Las salas visitadas no se benefician de la luz del día. Jardín salvaje pero que en invierno, por ejemplo, puede no parecer tan entretenido.

Encuesta 11. Adulto mayor, vive en París, actividad profesora, nacionalidad francesa, trabaja en el barrio del museo.

1. Me pareció que habían demasiados objetos dentro de una sola sala, era difícil tomar rumbo. La cafetería era muy pequeña visto el mundo que lo visita. Me gusta que haya un jardín. Hay muchas cajas lo que hace que no esperemos tanto tiempo para entrar.
2. Dibujo: dibuja solo una línea en espiral representando el ascenso hacia el museo.
3. Mi primer sentimiento fue que el camino para llegar (hasta la exposición) era verdaderamente demasiado largo (soy de edad), a pesar de los dibujos y luces lúdicas. Tuve la sensación de grandeza y de haber cambiado de continente.
4. La grandeza del edificio, la sucesión de piezas o partes, la manera en que las salas están diseñadas, ya que hay pequeñas salas y grandes salas (las separaciones o tabiques).

Encuesta 12. Mujer, adulto, vive en París, estudiante, nacionalidad francesa, no trabaja ni vive en el barrio del museo.

1. Muy bello museo. Bien equipado y bien organizado. Me gustó la diversidad de los objetos (túnicas, estatuas, instrumentos de cocina, máscaras...) y la organización del museo.
2. Dibujo: dibuja solo dos objetos (túnica y estatua) representando la temática de la exposición.
3. Me sentí como en un viaje. Cada vez dentro de un lugar diferente según la repartición geográfica. La luz débil nos sumergía en la intimidad. Sentí placidez, encantamiento, ganas de viajar y de descubrir las otras civilizaciones. Sentí calma, alegría.
4. El largo camino antes de llegar al interior de la exposición (en el parque y después en el circuito hacia el edificio) me hicieron sentir que yo preparaba un viaje. Las frases en el suelo también. Saber abrirse al otro y a la diferencia, tal fue el sentido de los mensajes escritos en el muro. El diseño interior, a modo de cuevas recreadas, nos sitúa bien en el contexto de la otra civilización.

Encuesta 13. Mujer, adulto, vive en París, actividad teología, nacionalidad francesa, trabaja en el barrio del museo.

1. Tengo muchas ganas de verlo al interior! Mi hija me ha dicho que está muy bien.
2. Dibujo: un volumen rectangular con ventanas regulares representando el muro verde de fachada + vegetación.
3. Muy bello lugar. Innovador, verde, creativo, inteligente. Lugar que invita a la respiración, a quedarse.
4. El muro verde, la situación, el jardín.

Encuesta 14. Hombre, joven, vive en París, actividad técnico en medio ambiente, nacionalidad francés, no vive ni trabaja en el barrio del museo.

1. Conozco solo el exterior. Me gusta pasearme en el jardín ya que en plena ciudad reina el silencio. La proximidad de los otros museos es un punto positivo. Al jardín le falta agua.
2. Dibujo: representa el jardín con miles de caminos llegando a un centro.
3. Colores, calma, vegetación, encuentro, verdor.

4. El muro vegetal, los bancos, las cañas y los árboles, los caminos que se entrelazan y se cruzan.

Encuesta 15. Mujer, adulto, de visita en Paris (Lille), actividad con niños, nacionalidad francesa, no vive ni trabaja en el barrio del museo.

1. No he visitado el interior del museo, pero tenemos la intención para una próxima estadia en Paris.
2. Dibujo: Dibuja todo el conjunto. El suelo del jardín con plantas y caminos + el muro verde de la fachada + un volumen curvo elevado sobre pilotes + una sucesión de cubos o cajas + la torre Eiffel + la cafetería muy cerca de la torre y en una esquina con dos sillas.
3. Refugio de paz tan cerca de los coches. Calma, verdor, vidrio. Tranquilidad, claridad, transparencia. Invitación al reposo. Permite ver Paris con otros ojos. Tenemos el hábito de ver Paris lleno de gente por todas partes, con prisa por el trabajo bien seguido.
4. Los jardines, la transparencia del muro antirruído, el sol presente este día, la naturaleza de los materiales (el aspecto del metal envejecido de los bancos) y lo colores escogidos para los diferentes edificios.

Encuesta 16. Mujer, niño (6 años), está de visita en Paris (Lille), Actividad escolar, nacionalidad francesa, no trabaja ni vive en el barrio del museo.

Nota: solo dibuja y dice las palabras escritas por mí en la hoja.

1. Me gustan las plantas, también los árboles. Me gusta pasearme para ver las plantas. Me gusta la naturaleza, me gusta sobretodo sentir las flores. Me siento contenta, me gusta el edificio, es muy bello.
2. Dibujo: un gran árbol con un nido para el pájaro + un edificio de la misma altura con 9 ventanas y una puerta + una línea gruesa marcando el suelo + un pájaro y una hoja + flores sobre el pasto + una línea regular el cielo marcando los pájaros.

Encuesta 17. Hombre, joven, vive en Paris, actividad atiende en la cafetería del museo, nacionalidad francés, trabaja en el museo quai Branly.

1. Este museo toma toda su importancia por sus colores y estructuras vidriadas al borde del sena. La torre Eiffel aparece bien de cerca y Trocadero, los conjuntos nos deleitan.
2. Dibujo: Un volumen rectangular + árboles en sus costados + un jardín trozado, a modo de partes de pasto en un suelo raso.
3. Arquitectura contemporánea liberada de los inmuebles pero que enmarca en un primer acercamiento de manera armoniosa. El césped y el verdor.
4. La estructura de este museo está en pleno Paris, un lugar que por el conjunto arquitectónico así como su espacio verde sigue siendo muy relajante. Ambiente muy Zen que esconde o lleva a fondo un misterio en sus colecciones sorprendentes.

Encuesta 18. Mujer, joven, vive en Paris, actividad trabaja en el hall del museo, nacionalidad francesa, trabaja en el museo quai Branly.

1. Este museo es muy bonito pero es un museo de arte y no de civilizaciones, lo que pone problema al visitar la exposición de las colecciones. Las dimensiones del museo son

“sobrehumanas”, los recorridos muy largos, las distancias muy grandes, inaccesible para las personas de edad y los discapacitados.

2. Dibujo: el suelo del jardín dividido por un camino curvo, el hall de venta de tickets, bajo una cubierta curva que emerge del suelo, representando una cueva, una caverna.
3. Creo que el lugar se presta para la confusión por su arquitectura al mismo tiempo muy contemporánea y que quiere evocar aspectos primitivos, de la prehistoria (cavernas, cuevas, piedras en bruto), mientras que el arte propuesto es el arte contemporáneo del mundo. Me parece bastante “evolucionista” (progresivo) el enfoque del arquitecto. Sentimientos son de misterio, cobijo, extrañeza. Fuerzas naturales, elementos de la naturaleza, caverna.
4. La mezanine de las colecciones se asemeja a una cueva, el suelo de piedra. El jardín hecho de plantas prehistóricas, un poco como plantas que uno encontraría sobre los volcanes. El muro vegetal. El edificio se asemeja a una montaña tallada en la cual se ha construido el museo. Los colores naturales, los materiales (cuero, piedra). Las obras de arte presentes en los lugares públicos del museo.

Encuesta 19. Mujer, adulto, vive en Paris, actividad coordinadora de la cafetería del museo, nacionalidad francesa, trabaja en el museo Branly.

1. Es un lugar fuera del tiempo que cambia y rompe con las hábitos.
2. Dibujo: representa en planta el volumen del museo de forma irregular, al centro y rodeado de plantas. Dos líneas perpendiculares para la calle.
3. Una saturación de esculturas.
4. El recorrido museográfico.

Encuesta 20. Mujer, adulto, vive en Paris, actividad gastronomía, nacionalidad francesa, no vive ni trabaja en el barrio del museo.

1. Es un museo que nos sitúa en la introspección desde que llegamos. Un lugar donde sentimos las raíces del mundo.
2. Dibujo: una gran escultura representando el tema del museo.
3. Es un lugar cargado de emociones. La luz es relajante y facilita la concentración y la escucha.
4. Los “cubos” o cajas.

Encuesta 21. Hombre, joven, vive en Paris, actividad en la mediateca del museo, nacionalidad francés, trabaja en el museo quai Branly.

1. (+) Arquitectura innovadora. (-) Muy oscuro. (-) Espacio muy pequeño al interior de las colecciones. (+) Interactividad, espacio – salas, por ejemplo, el auditorio.
2. Dibujo: dibuja todo el conjunto, en planta un volumen curvo con la cafetería y la terraza superior en cada extremo. El edificio de oficinas bordeado en una de sus esquinas por el muro verde, conectado por un puente con otro más pequeño. Dibuja como un solo elemento y curvo el muro de vidrio con una línea de árboles. Aparece el Sena y dos calles perpendiculares.
3. Sala bastante oscura / iglesia, catedral: iluminación pone en valor los objetos. El exterior y el jardín (le depaysement) conduce el pensamiento hacia países extranjeros. Hay una transición antes de entrar en el museo. Colores vivos, rojos, naranjos. La forma de cubos, no necesariamente bella, pero nos hace recordar más fácilmente los detalles. Lo que más representa el museo para mí son los cubos de colores, pero claro, ya no los veo, por lo mismo supongo no los dibujo, ya que los tengo frente a la ventana de mi despacho, a diario.

4. Nota: la responde en la pregunta 3.

Encuesta 22. Mujer, adulto, vive en Paris, actividad en la mediateca del museo, nacionalidad francesa, trabaja en el museo quai Branly.

1. Accesible, abierto a todos, circulación fácil, institución cultural interesante. Las colecciones permanentes de los objetos, las exposiciones temporales y otras animaciones, nos hacen descubrir muchas cosas, nos hacen soñar y viajar.
2. Dibujo: dibuja el conjunto. Una superposición de cubos enlazados por un puente + la torre Eiffel en un costado + algunos árboles y plantas.
3. a) sentimiento de libertad, arquitectura en forma de una línea en muchos niveles (pisos). b) sentimiento de viaje por el contenido de las colecciones, de los objetos, las exposiciones, etc...de todos los continentes y regiones lejanas. c) sentimiento de curiosidad, si el museo es curioso desde el exterior, puede serlo al interior. El aspecto diferente, misterioso de la arquitectura exterior da ganas de descubrir lo que sucede al interior. d) sentimiento de estar lejos de Paris en la naturaleza con la vegetación densa de su jardín y al mismo tiempo en el centro de Paris.
4. a) la arquitectura original del exterior da ganas de penetrar, de entrar para descubrir. b) los cubos de colores vivos y agrupados unos con otros son interesantes. c) el jardín es agradable con sus árboles floridos y la vegetación distinta. d) el hall interior con la escultura gigante y los objetos inusuales expuestos.

Encuesta 23. Hombre, adulto, está de visita en Paris (Marseille), actividad arquitecto, nacionalidad francés, no vive ni trabaja en el barrio del museo.

1. Ingenioso, acogedor, lindos colores.
2. Dibujo: dibuja el conjunto, un volumen curvo y suspendido bajo un suelo tramado con la superposición de cubos y unido por un puente con un volumen vertical de oficinas que acoge el muro verde hacia la calle. En un costado dibuja la torre Eiffel.
3. Cubos de colores ingeniosamente dispuestos dentro de un jardín aislado de la calle por un muro de vidrio. Tranquilo, sereno, espiritual!
4. El jardín, la vegetación, los filtros. El edificio horizontal es de escala humana!

Encuesta 24. Hombre, adulto, vive en Paris, actividad atiende en el casino del personal del museo, nacionalidad francés, trabaja en el museo quai Branly.

1. Naturaleza, exposiciones interesantes, organización y desarrollo de la exposición muy muy bueno.
2. Dibujo: dibuja el conjunto, un edificio rectangular elevado del suelo + el muro de vidrio + 4 árboles alineados en un camino, un lago, el sol, un árbol solo.
3. Bienestar, relajación. Imágenes y documentos fuertes. Gentileza del personal, el personal con el que me cruzo es agradable y alegre. Siempre me siento contento de venir a este lugar. Momentos fuertes.
4. El jardín que se mantiene muy bien, sobretodo en primavera.

Encuesta 25. Hombre, adulto, está de visita en Paris (Barcelona), actividad psicólogo laboral, nacionalidad chileno, no vive ni trabaja en el barrio del museo.

1. Me gustó muchísimo, encuentro que quedó muy bien lograda la exposición de las diversas culturas originarias en el edificio, quizás es por los colores cafés y rojos, como de tierra y sangre y por los materiales del edificio, madera. Siento que el tema y la obra, el edificio, fueron hechos el uno para el otro.
2. Dibujo: dibuja en planta el conjunto y más. El Sena, el puente que llega al lugar (Pont del Alma), los parques del borde del río, la vereda, luego los paneles o muros de vidrio, luego las plazas del jardín interior, el museo con una forma irregular y zigzagueante. La torre Eiffel en un costado.
3. Cálido y terrenal: rojo + café. Entretenido: interior con desniveles. Multimedia: interior videos, exposición por colores. Fluido: escaleras circulares de acceso. Estimulado visualmente. Acogido. Confortable. Bienvenido.
4. Nota: la responde en la pregunta 3.

Algunas entrevistas hechas en el lugar.

1. Extensión encuesta 18.

La gente que trabaja acá a veces no está tan contenta porque algunos no tienen mucha luz natural. Lo que pasa es que al parecer se repartió el espacio según las jerarquías de los cargos de trabajo. Las plantas más bajas están con muy poca luz por el tipo de vidrio y las celosías, y en las últimas plantas hay mucha luz, es un espacio grande, y es donde trabajan los directivos. El jardín es fantástico, es de las cosas más positivas del lugar.

2. Entrevista con joven que trabaja en la biblioteca del museo. Nacionalidad francés.

Me gusta mucho porque es un lugar moderno. Antes trabajaba en otras bibliotecas y todo era muy anticuado, poco didáctico y no tan al día. Acá es todo más dinámico.

Me gusta mucho la manera en que se mide la luz al interior, me ayuda a un mejor contacto con las personas. Por la baja luz me siento a veces como en el ambiente de un bar o un café en París, en un ambiente agradable. La luz no es mucha pero tampoco es poca, es una buena medida. *“Un peut sombre, mais pas du tout”*. Tengo una sensación de calidez al interior, de un ambiente acogedor por la poca luz.

3. Extensión encuesta 21.

Está muy bien desde fuera como se ven las persianas o celosías en general, también está muy bien en la exposición esa luz baja, pero al interior de las oficinas no ha funcionado bien porque es muy oscuro, hay que trabajar con la luz prendida casi todo el día y peor ahora en tiempos donde lo que debemos hacer es gastar poca energía. Las persianas fueron pensadas para moverse pero nunca se ha hecho porque son manuales, no tienen ningún sistema eléctrico y son grandes, en la práctica nunca las he visto moverse (las de los edificios de oficina).

Hoy en día al menos en Francia, estamos volviendo a hablar de arquitectura, con esto de los edificios verdes, se ha vuelto a conversar de arquitectura, la gente tiene una opinión, todos tenemos una opinión.

4. Entrevista con mujer joven que trabaja en el museo, en la sala de exposiciones.

Me gusta la arquitectura del museo porque es diferente, original. Me gusta mucho este lugar al que llamamos "la rivière" (el río) que es este gran recorrido central o pasillo que es como una caverna, una cueva.

Si pienso en los que siento en este lugar es que me siento en otro mundo. Las mezanines del segundo nivel dan ganas de ir a ver que pasa arriba, es por la forma curiosa que tienen.

Pienso también que la arquitectura del museo pone en valor los objetos, no genera confusión al ser tan extraña y con tantos elementos sino más bien hace a uno sentirse como parte del tema.

Es cierto que es un tanto oscura la sala de exposición al interior, pero a mi personalmente no me afecta porque siempre nos van cambiando de puesto, de turnos, de lugar de trabajo.

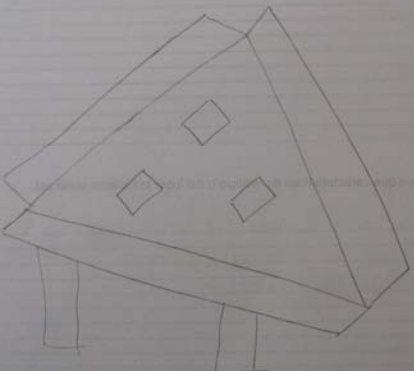
Por fuera, desde el exterior el edificio me encanta, me fascina. Las cajas de colores! Me gustan mucho! Con el panel de vidrio y el verde!

EJEMPLO ENCUESTA RELIZADA PARA ESTA INVESTIGACIÓN SOBRE EL FORUM DE BARCELONA _____ :

1. Escriba por favor su opinión personal acerca del edificio Forum de Barcelona

Creo que es un edificio muy original por su forma, aunque tiene algunas cosas negativas, como el calor de sus paredes o la temperatura, ya que en invierno hace mucho frío

2. Haga un dibujo del edificio Forum de Barcelona, tal como lo recuerda. No tiene importancia la perfección del dibujo.



3. Describa el lugar emocionalmente. Es decir, lo que ha sentido cuando ha estado allí.

Se siente una tristeza, ya que por fuera se ve muy bonito pero por dentro es muy frío y se siente una soledad, tranquilidad y relajación

4. Explique que características del edificio o del lugar lo hicieron sentir así.

El calor de sus paredes, el techo ya que es muy frío, la poca luz que entra por las muy pocas ventanas

Muchas gracias por su tiempo.

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA DEPARTAMENT DE PROJECTES ARQUITECTÒNICS BARCELONA - ESPAÑA / ABRIL 2009