

Intermediae/Prado Madrid, España

Proyecto: Rehabilitación y acondicionamiento de la Serrería Belga para sede de Centro Intermediae/Prado
Localización: Madrid

Arquitectos: María Langarita y Víctor Navarro

Colaboradores: Elena Castillo, Marta Colón, Javier González Galán, Roberto González, Juan Palencia, Guillermo Trapiello

Estructuras: Mecanismo S.I.

Instalaciones: Úrculo Ingenieros

Fecha Proyecto: Enero 2008

Cliente: Área de las Artes. Ayuntamiento de Madrid

Memoria del concurso

0. JUGADORES

La lucha entre opuestos. Uno más uno es más que dos o la importancia de la dialéctica.

Si algo tiene de emocionante la realidad es que es demasiado compleja; la coexistencia de muchos parámetros dificulta la determinación y asimilación de nuestro marco referencial. Pero al mismo tiempo esa coexistencia es capaz de configurarse como el arma más eficaz para enriquecerlo. La lucha entre opuestos es, en efecto, el punto de partida para cualquier negociación o intercambio, un lugar privilegiado desde donde arrancar todo proceso creativo y reflexivo. De este modo, la dialéctica se establece a través de los interlocutores, que acaso sean opuestos, pero no por ello han de ser excluyentes.

1. LAS REGLAS DEL JUEGO

Una cultura en movimiento o la importancia del proceso.

El objetivo del juego es transformar la inercia en procesos, y los procesos en modos de materialización. No se trata tanto de llegar a un resultado o conclusión unívocos como de activar focos de debate con los que tratar de esbozar los múltiples contornos del contexto contemporáneo. Para ello, Intermediae/Prado se materializará como un proceso, no como un producto consumado: una lucha callejera cuyo valor reside en el propio combate y en la interacción de sus contrincantes. La pelea tomará forma a través del diálogo y del debate, con la participación de múltiples interlocutores, cuantos más mejor.

De este modo, la lucha callejera “*Street Fighter*”, establecida en varios combates, configurará tanto la forma como el espíritu de Intermediae.

2. EL RING

El punto de encuentro o la importancia del contacto.

Toda obra se vuelve durable a partir del momento en que sus componentes forman un conjunto donde se obtiene un sentido desde el momento de su formación, suscitando “posibilidades de vida” nuevas. Toda obra es un mundo viable porque hace que se encuentren elementos antes separados.

Una mirada sin reflexión no sirve de nada, tal vez por eso sea necesario potenciar las condiciones capaces de propiciar ese proceso. Es necesario un punto de encuentro, un lugar donde confluyan las diferentes visiones de la contemporaneidad. No hay debate sin mesa, diálogo sin presencia de interlocutores, ni lucha sin *ring*.

3. LOS CONTRINCANTES

Los múltiples interlocutores o la importancia del binomio.

Para que se produzca un verdadero acercamiento al contexto contemporáneo es precisa la presencia de múltiples interlocutores y de muy variada procedencia, porque son todos ellos los que contribuyen a dar sentido a esa realidad: desde las nuevas formas de expresión, hasta las que no lo son tanto; desde los debates de mayor actualidad hasta los que se dieron por zanjados; pero también otros binomios que configuran nuestro imaginario colectivo: lo global y lo local, lo tecnológico y lo humanizado, lo privado y lo público...

4. LOS COMBATES

La tensión entre elementos o la importancia de enfrentarse cara a cara.

La lucha Intermediae/Prado comenzará librándose en cuatro batallas, que contribuirán a apuntar tanto la forma como el carácter de la intervención:

COMBATE 1. LO GLOBAL VS. LO LOCAL

Intermediae/Prado operará en varios niveles en función de su actividad. Lo interesante de esta batalla es conseguir, que al menos durante un intervalo de tiempo, coexistan ambos grados de vocación en las actividades del centro.

La intervención, por su parte, trata de equilibrar la memoria de lo que el edificio ha sido con lo allí se asentará. De este modo, el espíritu no se pierde, y la novedad revitaliza el carácter local y al mismo tiempo lo sitúa en el plano más global.

COMBATE 2. EL ESPECTADOR VS. EL PÚBLICO

El matiz que separa ambos conceptos no ha de impedir que se excluya ninguno de ellos del Centro Intermediae/Prado. Lo importante para la institución es el encuentro de los distintos tipos de usuarios: por un lado, el espectador informado, o al menos orientado, que conoce el centro y lo visita con asiduidad; y público por otro lado, susceptible de ser seducido y cautivado por la expresividad del Centro Intermediae/Prado contenido dentro de la Serrería Belga.

COMBATE 3. LO COTIDIANO VS. LO EXCEPCIONAL

La intervención se realiza con la firme pretensión de conjugar el carácter excepcional de un centro como Intermediae/Prado con su inserción en un tejido de actividades que sirvan para enriquecer día a día un contexto artístico y cultural que revierta en la sociedad que lo genera. La propuesta recoge estos presupuestos y los explicita a través de la lucha entre sus partes; la imagen cotidiana y reconocible de la antigua serrería contra lo excepcional de la intervención.

COMBATE 4 .LA SERRERÍA BELGA VS. INTERMEDIÁE/PRADO

Todo PROYECTO DE REHABILITACIÓN comienza por plantear una pugna por el peso en la intervención de las dos proposiciones de partida inicialmente opuestas: lo existente y aquello que es de nueva implantación, representados para la ocasión por La Serrería Belga en el papel de lo existente y La Cosa en el papel de la nueva implantación. Este combate determinará la forma de Intermediae/Prado y se desarrollará en 3 ROUNDS:

ROUND 1: LA LUCHA POR MANTENER LA IDENTIDAD.

'Street Fighter' propone hacer explícita la relación entre sus partes manteniendo la identidad de sus contrincantes: 'La Serrería Belga' vs 'La Cosa'.

La Serrería Belga conserva su estructura, sus cerramientos y su cubierta, con restituciones puntuales allá donde fueran necesarias. La memoria de su pasado se mantendrá como un punto y seguido. El carácter que el uso de la serrería dio al edificio, su maquinaria específica, todo será recubierto con una pátina de resinas que congelará en el tiempo lo que la serrería fue hasta esa fecha para poder reescribir encima lo que el edificio puede llegar a ser.

La Cosa es un organismo autónomo que colonizará el espacio central del edificio dándole vida, expandiéndose hacia las naves, dotando al centro de las características necesarias para su correcto funcionamiento.

ROUND 2: LA PUGNA POR EL REPARTO DE USOS.

La Cosa, situada en el corazón del edificio, recibirá a los usuarios y los distribuirá por los diferentes niveles y estancias. Se encargará del transporte tanto de personas como de todas las redes de instalaciones que acondicionarán el futuro centro. Conformará también los usos accesorios a los grandes espacios del programa como los baños y aseos, almacenes, cabina de control, o preparación de artistas.

Los espacios de La Serrería Belga servirán para alojar las necesidades principales de programa de Intermediae/Prado. El acondicionamiento de estas estancias se realizará a través de las ramificaciones de La Cosa desde su núcleo central.

ROUND 3: EL ASALTO CON ARMAS: LOS MATERIALES.

La Serrería Belga conservará sus armas de origen, esto es, los materiales que aún mantiene. A través de un acondicionamiento basado en el mantenimiento de lo existente se dejarán las naves limpias para acoger el programa que se habrá de instalar.

La Cosa peleará con otras armas radicalmente distintas a las de las naves que le acogen. Será una estructura ligera, parcialmente transparente y translúcida recubierta de material textil ligeramente tensado. Las telas envolverán el núcleo central de comunicaciones así como los espacios complementarios a los usos representativos del centro, homogeneizando la lectura de dichos volúmenes, dejando entrever aquello que los conforma y las instalaciones con las que abastece a Intermediae/Prado.

Los apéndices finales de La Cosa que se infiltran en las naves de La Serrería Belga serán textiles también, llevando en su interior las instalaciones de climatización formadas por cajones de tela.