· THE LAB ·

Battersea Pop Culture Center

Este proyecto propone una intervención en el edificio histórico londinense de la Battersea Power Station. La actuación se plantea como una crítica a las ocupaciones masivas que se realizan en muchos casos similares y particularmente en este mismo de la Battersea, puesto que el proyecto de rehabilitación oficial contempla la construcción de un centro comercial, oficinas y viviendas que colmatan todo el interior de la fábrica, haciéndole perder su identidad. Como respuesta a este planteamiento, se introduce un nuevo "habitante" para reactivar la central, que se adapta a ella y la ocupa solo en parte, de modo que el espacio del edificio preexistente se siga entendiendo como tal y no se desvirtúe y que este nuevo objeto sirva para darle escala. El programa que se presenta también busca remarcar el significado que tiene este edificio para el mundo del arte. Por ello, se propone un *Centro de la Cultura Pop* que encuentra en el icono de la Battersea su lugar.

El nuevo edificio se concibe como un recorrido sensorial que crece por la fábrica, conectando sus espacios. Se produce, por lo tanto, una relación de simbiosis entre este nuevo organismo y el anfitrión, pues el centro pop aprovechará la estructura existente para sostenerse y generarse. A cambio, proporcionará a la ruina un nuevo programa en su interior que la dotará de una segunda vida, además de plantear una nueva manera de recorrerla y comprenderla.

Constructivamente, una doble piel de plástico es la configuradora del espacio del proyecto:

- La piel exterior, de metacrilato negro, es más neutra, continua, sigue la forma de la estructura y se ve interrumpida solo por el metacrilato transparente de los huecos que permiten vistas intencionadas y puntuales de la fábrica. Esta piel es exterior al museo pero interior a la fábrica y es la que delimita el espacio que se le recorta a la Battersea.
- La piel interior, de metacrilato translúcido, es más dinámica, más sinuosa, y se deforma y colorea para originar los distintos espacios del museo. Esta piel es la que el visitante puede tocar, ya que su espacio está confinado por ella.

La relación y el juego que establecen estas dos pieles abstractas dan lugar a tres "mundos", los tres tipos de espacios que se pueden experimentar:

- Por un lado, el de la fábrica, que es el "mundo exterior" al museo. Es el lugar del diálogo entre los dos edificios. Este espacio se vive desde la Battersea, así como desde las cubiertas transitables del nuevo edificio que sirven como lugares de conexión. Hablamos, por lo tanto, de nuevo de un espacio exterior pero interior a la vez.
- El "mundo interior" es el mundo del color, el que los visitantes pueden tocar. En él se desarrolla toda la temática pop del programa, se exhiben obras de arte clásicas y las nuevas producciones artísticas, pues el arte pop o arte popular es un tipo de manifestación artística en constante cambio, y así debe entenderse también el espacio que la alberga.
- El lugar intermedio, el "in between", es el mundo técnico, donde se trabaja y por donde discurren las instalaciones. Aquí se encuentran los talleres de artistas, los núcleos de comunicación, espacios de almacén, los tubos de climatización… Lo que ocurre en este lugar se refleja a través de la piel interior translúcida en el espacio del visitante: luces, proyecciones, todo aquello que ocurre en los talleres, etc.

El espacio intermedio, como espacio técnico, contiene también la estructura. Este proyecto hace especial hincapié en la conservación de la estructura preexistente, hasta el punto de convertirla en la estructura también del nuevo edificio. La estructura principal, por tanto, sigue siendo la de la fábrica, que se aprovecha y a la que el nuevo edificio se agarra y de la que se cuelga. La nueva estructura que se aporta es un casco formado por un emparrillado continuo de perfiles metálicos que se conecta a la fábrica reforzándose en torno a los pilares, agarrándose a estos con abrazaderas o colgándose de las cerchas. Constructivamente, al igual que conceptualmente, el edificio se relaciona con la Battersea por oposición, puesto que frente al carácter industrial del original, el "intruso" es un elemento que no expresa cómo está construido, las juntas se ocultan, es abstracto frente a la extrema concreción de la ruina. Se trata de una piel abstracta muy depurada y refinada introducida en un entorno en bruto. Incluso las esquinas se redondean para hacer perder la referencia de la junta entre los paramentos verticales y horizontales. Esta continuidad se refuerza con la iluminación interior de los paneles, que va guiando al visitante por su camino de sensaciones.