

INTERFERENCIAS ENTRE LO ARTIFICIAL Y LO NATURAL EN EL PAISAJE

[INTERFERENCES BETWEEN ARTIFICIAL AND NATURAL ASPECTS OF THE LANDSCAPE]

resumen_ Radical es el efecto de extrañamiento que produce la utilización escultórica de un solo elemento biótico, ya sea en una rotonda anónima del barrio residencial de Francelos, Porto/Portugal, o en la intervención de Peter Eisenman en Castelvechio, Verona/Italia (2004), en la cual reinterpreta la arquitectura de Carlo Scarpa.

Es al pasto, el área verde a la que se le concede el rol de protagonista, cual mascota familiar es lo natural domesticado y por la tranquilidad de los ciudadanos urbanos se confecciona como un fondo decorativo y anestésico.

“No es en la naturaleza de las cosas, sino en nuestra cabeza donde hay que buscar el paisaje; es una construcción que sirve a una sociedad para percibir que ya no vive directamente de la tierra”.

Lucius Burkhardt

El presente artículo es corolario al futuro Magister “Del Paisaje a la Infraestructura Contemporáneos” por parte de FAAD. Es una primera introducción descriptiva de las nuevas estrategias proyectuales con las que se interviene el Paisaje contemporáneo. Por lo tanto, no se pretende ser conclusivo sino sólo poner el tema sobre el tapete y sentar una base teórica de sus contenidos que sin duda deberán ser complementados a futuro.

Por razones de derecho de autor, las imágenes de los proyectos citados no pueden ser publicadas. Por consecuencia, se citarán las páginas web o las revistas en las que aparecen dichas imágenes.

El que los límites entre lo natural y lo artificial se hayan diluido y entremezclado en la última década es un hecho completamente asumido y está documentado por un gran número de autores quienes dan cuenta de este estado híbrido y sintético del paisaje en diferentes escalas.

Este cambio de percepción hacia nuestro “entorno natural mediato”, se constata en que la mirada ha dejado de ser exclusivamente funcional para incluir otras necesidades más ociosas y orientadas al deleite de los placeres visuales, semánticos o artísticos acordes a nuestros tiempos. Se nos hace urgente entender que nuestra contemporaneidad ya no puede defender los espacios libres de la ciudad a la antigua manera tradicional, especial-

mente porque en su mayoría, el paisaje “natural-urbano” se redujo a meras “piezas ajardinadas” de dudoso mantenimiento y eficacia.

El tema en cuestión es la doble dualidad de construir con esta nueva naturaleza como material y soporte a la vez. Bajo este enfoque, las antiguas lógicas operacionales y de representación al ser demasiado estáticas quedan obsoletas dando paso a diagramas, infogramas y nuevos métodos de simulación alternativos, que se plantean como una síntesis alternativa de los criterios o variables de trabajo que mixturan relaciones, actividades y/o acciones en un nuevo campo de trabajo.

Si anteriormente se concebía al paisaje con el paradigma de figura y fondo, hoy en día se presenta mezclado e híbrido. Si antes era conformado, armónico y contenido, hoy es difuso y mestizo; si antes era pasivo y neutro hoy es activo, mutable y superpuesto; si antes era definido, domesticado y de geometrías cerradas, ahora es flexible, casual, de geometrías abiertas y operativo. Si antes era para observar, hoy en día es obligatoriamente para habitar.

Para iniciar la decodificación de los sistemas operativos aplicados al paisaje se han delineado 3 estrategias iniciales: estrategia de superficies y replanteamiento de suelos, topología territorial y artscapes.

abstract_ The sculptural use of one single biotic element has a radically disorienting effect whether it takes place in an anonymous traffic circle in a residential neighborhood in Francelos, Porto/Portugal, or whether it is the work of Peter Eisenman in Castelvechio, Verona/Italy. In his 2004 work of art, Eisenman reinterpreted the architecture of Carlo Scarpa.

He has granted the lead role to the green lawn that is the family pet of domesticated life and provides a decorative and anesthetic backdrop for the tranquility of the urban citizens.

'It is not in the nature of the things, but in our heads that we must seek the landscape. It is a construction that allows a society to perceive that it no longer lives directly from the earth'.

Lucius Burkhardt



Peter Eisenman, Castelvechio en Verona/Italia.
Fotografía de Claudio Magrini.

1. ESTRATEGIA DE SUPERFICIES Y REPLANTEAMIENTO DE SUELOS_

Esta primera familia de estrategias, especialmente la de superficies, plantea fundamentalmente mecanismos capaces de reactivar el espacio público. El espacio público en las últimas décadas ha sido vaciado de forma paulatina de todo su significado y cohesión social, llegando al extremo de que “el diseño del espacio público”, según Iñaki Ábalos, se ha convertido en “el auténtico monumento contemporáneo”.

Más que el diseño de un espacio público en el sentido tradicional, sea de carácter monumental o de carácter cívico-burgués, basado en formas de encuentro estilizadas y cuyos bordes se trazaron en límites bien precisos, la necesidad hoy en día es de la constitución de un espacio relacional que actúe de forma abierta con su entorno y que establezca mecanismos que fomenten un reencantamiento de la dimensión pública y una real interacción entre los ciudadanos.

Los autores pertenecientes a esta categoría incursionaron en la superficie bidimensional y desarrollaron estrategias para convertirla en un tablero activo. No es que sea un mecanismo nuevo, ya que las inscripciones pre-hispánicas o las canchas deportivas hace tiempo documentan del potencial de unos signos organizados en el suelo. El tema es cuando estos signos a los que todos estamos acostumbrados son modificados de

contexto proponiendo una nueva relación con el suelo y sus bordes, dando o regenerando una nueva visión pública del espacio. En ese sentido, con una instalación frente al MACBA de BCN (1998), la oficina MVDVRV demostró cómo el trazado de un campo de juego en un contexto público-urbano es capaz de activar un espacio neutro.

Asumida como clave proyectual la capacidad activadora del signo, se hace evidente como pueden ser trabajados de forma gráfica, produciendo eventos puntuales y/o zonificaciones espaciales que pueden incluir la señalética vial o la señalética icónica dentro de su trazado y hasta hibridarlas con texturas naturales y/o artificiales. Dentro de esta categoría podemos nombrar a la oficina alemana Topotek, quien ve en la superficie un campo que detona actividad humana y que la concibe como objeto en sí mismo, lo que les permite profundizar en el espesor de la superficie y trabajarlo de forma artística¹.

Similar actitud la tiene la oficina de Ábalos & Herreros en el proyecto Parc Litoral en BCN (2004). En este caso, ellos se avalan de la colaboración del artista Albert Oehlen para proponer un mosaico a escala gigantesca. Las figuras de los peces abstractos son ampliados a tal magnitud que son visibles como figura finita sólo desde el aire, mientras que el transeúnte sólo se ve sumergido en manchas de colores despixeladas,

que van cambiando continuamente de configuración y de percepción estética².

Una redescrípción del lugar es también la voluntad de la Plaza del Desierto en Baracaldo (Vizcaya, España, 1999) realizada por Eduardo Arroyo. Su estrategia es reorganizar todos los materiales preexistentes del lugar, respetando rigurosamente su porcentaje de presencia, conformando un paisaje de la memoria y del recuerdo. Este proyecto elaborado según la teoría de la hibridación (proceso que superpone la simultaneidad de realidades al pensamiento abstracto), también puede ser entendido como un paisaje de diagramas, que organiza todos los inputs (los vectores de la realidad) del Territorio de forma abierta y dinámica, incluyendo de tal forma lo impredecible que siempre se exenta en el proyecto finito³.

Similar a la superficie, también el suelo arquitectónico ha sido replanteado para proponer nuevos paisajes. Uno de los ejemplos paradigmáticos ha sido sin duda el pabellón de Holanda (Expo Hannover 2000) en donde en forma de manifiesto, MVDVRV ha superpuesto los paisajes característicos de Holanda en un mismo volumen vertical. La multiplicación de suelos en sí, tampoco es una estrategia nueva, ya que es el principio de la infinita multiplicación de plusvalía operado por la construcción en altura y que, en definitiva, desde siempre es la herramienta preferida de

la especulación inmobiliaria (más m² x menos superficie de territorio). Con la única diferencia de que en vez de plantas puramente funcional-expositivas se apilaron, o mejor dicho, se “zippearon” paisajes enteros y continuos⁴. El que esta alternativa conceptual haya encontrado tantos adherentes en Holanda quizás se explica por su propia historia, desde siempre acostumbrada a recuperar el territorio de sus mares. Así, para hacer frente a la densidad (después de Japón, el segundo país más denso habitacionalmente), se han especializado en expandir sus fronteras de forma artificial convirtiéndose en este momento ya en un fenómeno cultural.

En todos estos proyectos comentados, el eje principal es el abandono de la pura permanencia en la horizontalidad pasiva de la superficie para abarcarla en su sentido más complejo, que es el campo de relaciones que establece la superposición y mixtura de múltiples superficies a modo de ‘layers’, cada una con su precisa actividad programática o fenomenológica buscando la redescrición contemporánea del lugar.

2. ESTRATEGIA DE TOPOLOGÍA TERRITORIAL _ Una segunda familia de estrategias se basa fundamentalmente en las características de la topología. En sentido estricto, ésta es una rama de las matemáticas que trata de la continuidad, pero aplicado a la arquitectura se convierte en una superficie continua en donde se van entrelazando espacialidades distintas sin delimitaciones claras.

Entre las superficies topológicas tenemos por ejemplo la “botella de Klein”, que posee un solo lado y por lo tanto se caracteriza por la ausencia de bordes y por la dificultad de determinar un interior y un exterior. Otra superficie de un solo

lado es la famosa “cinta de Moebius” que ha encontrado una aplicación casi literal en el proyecto para un parque de estacionamientos de NL Architects, quienes propusieron una franja con espesor continuo a la viabilidad de la calle, en cuya parte superior se encuentran los estacionamientos y en su interior el programa comercial⁵. También FOA la utilizó para el prototipo de una vivienda, ‘TheVirtual House’ (1997), en la que exploran una organización programática alternativa a la compartimentación convencional del espacio doméstico⁶.

La continuidad espacial (entre regiones o porciones de superficies) ha sido perfeccionada en el Terminal de Yokohama, en donde FOA elabora un sistema topográfico operativo. Al dotar de espesor al suelo (a través de la inserción del edificio en la superficie), la obra arquitectónica en sí misma se convierte en una superficie activa, de distintas intensidades e interconectando de forma fluida los flujos, tanto de transporte (viales y marítimos) como peatonales⁷. Una propuesta que responde a la inquietud teórica que la oficina se ha auto-impuesto y que puede ser resumida en la “re-configuración del suelo como problema arquitectónico”. Lo interesante de esta operación es la alternativa que propone a la clásica dicotomía entre figura y fondo, o dicho de otro modo, entre las figuras arquitectónicas y el suelo sobre el cual se posan. Por el contrario, en Yokohama el suelo mismo se convierte en figura, introduciendo así la ambigüedad entre lo bi-dimensional y lo tri-dimensional.

Peter Eisenman, por contra, se esfuerza en producir el ‘groundless’ o la ausencia de suelo. En la Ciudad de la Cultura en Santiago de Compostela, Galicia/España, (actualmente en construcción)

las figuras arquitectónicas al ser literalmente incisas en el suelo, desechan el tradicional urbanismo figura/fondo para formar un urbanismo figura/figura en el cual edificios y topografía se convierten en figuras interconectadas.

Evidente para este proyecto, es la paternidad morfológica de su intervención en Castelvechchio. Sólo que ahora, Eisenman no se limita a la proposición de un nuevo paisaje artificial, sino que provoca, sobre todo, una fuerte repercusión en el Territorio mismo⁸.

3. ARTSCAPE

“El arte no reproduce las cosas visibles, sino que hace cosas visibles...”

Paul Klee.

El Artscape es una categoría definida por Luca Galofaro, quien con este término pretende sintetizar la idea de intervención en el territorio por medio de una aproximación artística. Su enfoque consiste en entender la lógica subyacente a los fenómenos naturales para sucesivamente canalizar y organizar sus fuerzas latentes. Es decir, el paisaje natural es asumido ya no como un fondo, sino como un material plástico manipulable. Y es operando sobre él, que emergen nuevos paisajes antes invisibles a la percepción. Además, este acto de desvelamiento del paisaje tiene una fuerte repercusión en el territorio mismo, ya que lo modifica y lo caracteriza a la vez.

Las primeras experiencias las produjo el LandArt en los años 70 y una de sus expresiones más logradas la presenta sin duda el Lightning Field (1977) de Walter de Maria, una intervención en un territorio caracterizado por frecuentes relámpagos en West Central, Nueva México.



Rotonda en Francelos, Porto/Portugal. Fotografía de Sergio Vargas.



Al utilizar unos 400 postes de acero puntiagudos, enmarca y resalta de forma geométrica y ordenada un área de aproximadamente dos por un kilómetro, porción de paisaje imposible de abarcar a simple vista. Según el ángulo de incisión de la luz, algunos aparecen mientras otros desvanecen. Pero, el verdadero espectáculo o paisaje latente se evidencia sólo cuando surgen fuertes campos eléctricos, cuya tensión se manifiesta en un intercambio de energía (bajo la forma de rayos de luz) entre los postes. En este momento la diferencia entre natural y artificial pierde todo significado y la atención se centra en la materia molecularizada que tiene que ser canalizada para visualizar sus fuerzas. Con eso, “la relación esencial ya no es la que existe entre la materia y sus formas, sino que aparece como una relación directa entre el material y las fuerzas”⁹.

Recientemente, las experiencias y estrategias artísticas sobre el paisaje y el territorio han sido asimiladas por la disciplina arquitectónica, lo que representa un enriquecimiento no indiferente.

Siempre más fuerte es la tendencia de abandonar y borrar la contraposición marcada entre lo natural y lo artificial. De hecho, también en el Blur Building (Expo de Suiza 2002) de Diller + Scofidio, esta clásica dicotomía se hace obsoleta. No existe edificio en sentido estricto, sino sólo un armazón cuyos dispositivos construyen el paisaje. El edificio es el paisaje y el paisaje coincide con el edificio. Una nube de 90 mts. de ancho por 60 mts. de largo flota a una altura de 23 mts. sobre el lago Neuchâtel en Yvrons le Bains. El “material constructivo” es agua del lago pulverizada y proyectada como una fina neblina a través de una densa red de aspersores. Esta nube natural-artificial es una forma dinámica que muta constantemente

su silueta según las condiciones climáticas y la dirección y la velocidad de los vientos.

Al adentrarse en ella, se asiste a una paulatina privación de los sentidos: las referencias acústicas y visuales van siendo lentamente apagadas, dejando apenas el “blanqueamiento óptico”. A documentar que la correcta percepción de la arquitectura y el arte territorial ya no puede reducirse a la pura observación, sino que necesariamente tiene que incorporar la experiencia directa y vivencial¹⁰. **180**

MÁS INFORMACIÓN:

1. Superficial Surfaces, Topotek 1.
<http://www.milchhof.net/img/topotek/topotek.htm>
2. Plano del Parc Litoral en BCN, Ábalos & Herreros.
en la revista 2G, nº22.
3. Plaza del Desierto en Baracaldo, Eduardo Arroyo.
en la revista el Croquis 96/97, pág. 69.
4. Pabellón de Holanda a la Expo 2000, MVRDV.
http://pratt.edu/~opfeifer/projects/thesis/Research_Paper/99-05-20/Image11.gif
<http://www.luszczycki.de/expo2000/pics/nlpav01m.jpg>
5. Virtual House, FOA.
<http://www.archilab.org/public/1999/artistes/images/foa06g.jpg>
6. Projekt Parkhouse/Carstadt, NL architects.
<http://homepages.compuServe.de/DrLudgerFischer/NL-architects01.jpg>
7. Terminal de Yokohama, FOA.
http://www.gjf.cz/vystavy/foa/foa_bcn.jpg
8. Ciudad de la Cultura, Peter Eisenman.
<http://www.archidose.org/blog/galicia1.jpg>
9. Lightning Field, Walter de Maria.
http://img.timeinc.net/popsi/images/science/scio204light_485x500.jpg
10. Blur Building, Diller + Scofidio.
<http://www.toster.ru/i/article/res.1025.jpg>

Claudio Magrini_ Arquitecto italiano titulado en el Politécnico de Milán y con estudios de pre-grado (intercambio) en la ETSAB de Barcelona. Es Magister en Arquitectura de la Universidad Católica de Chile y actualmente es docente en las universidades Diego Portales y Andrés Bello.

Italian architect with a degree from the Technical Institute of Milan and additional studies at the ETSAB of Barcelona, has a Master's of Architecture from the Catholic University of Chile and is currently teaching at the Diego Portales and Andrés Bello universities.

Sergio Vargas_ Arquitecto Universidad de Chile. En los últimos 3 años y medio divide su actividad entre Portugal y Barcelona, trabajando de manera independiente y para otros, incluida la oficina de João Mendes Ribeiro. Ha realizado docencia en la UDP en taller de arquitectura ciclo básico.

Graduated with a degree in architecture from the University of Chile. In the past three and one-half years, Vargas has divided his time between Portugal and Barcelona, working both independently and for others, including for the office of João Mendes Ribeiro. He also has taught the entry-level architectural workshop at the Diego Portales University.