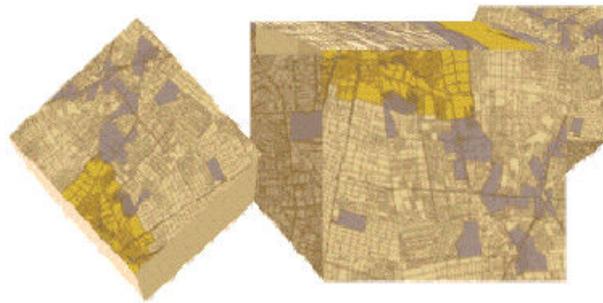


UNIVERSIDAD CENTRAL
FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE
CENTRO DE ESTUDIOS ARQUITECTÓNICOS, URBANÍSTICOS Y DEL PAISAJE



DU&P

DISEÑO URBANO Y PAISAJE

Lourdes Peñaranda

El paisaje cultural como ilusión en el proceso de diseño

Revista Electrónica DU&P. Diseño Urbano y Paisaje Volumen X N°25

Centro de Estudios Arquitectónicos, Urbanísticos y del Paisaje.

Universidad Central de Chile

Santiago, Chile. Mayo 2013

El paisaje cultural como ilusión en el proceso de diseño

LOURDES PEÑARANDA

RESUMEN

Este trabajo es el resultado del análisis del proceso de diseño del paisaje contemporáneo a partir de diez aspectos recurrentes que, lejos de convertirse en estrategias y métodos, se dirigen hacia un diseño particularizado y esencialista basado en la materialidad alcanzada por la propia relatividad del sitio con el programa y el tipo de usuario, esto es el paisaje cultural. Estos aspectos apuntan hacia un diseño para el estímulo de todos sentidos, se trata de una aproximación fenomenológica que intenta sobrepasar, sin negarla, la facticidad del mundo exterior para volver a encontrarse, si se quiere ingenuamente, de nuevo con este mundo, con la ilusión de este mundo en toda la expansión posible de su especificidad material y espacial.

Los aspectos planteados hacen referencia directa al texto sobre la fenomenología de la arquitectura, realizado por Holl, Pallasma y Pérez Gómez, (2007), pero adaptándolo y extendiéndolo al ámbito del paisaje, utilizando específicamente ejemplos de propuestas internacionales. Estos aspectos se presentan a partir de la relación espacio-temporal sujeta a diversos procesos de transformación para concluir estableciendo que la transformación y los procesos de cambio son los que permiten el desarrollo de propuestas que hacen alusión al paisaje desde sus propios procesos cotidianos y se manifiestan a través de la ilusión multiplicada del objeto como paisaje.

Palabras claves: diseño del paisaje, fenomenología, diseño.

ABSTRACT

This work is the result of the analysis of the process of contemporary landscape design from ten appellants aspects which, far from turning into strategies and methods, go towards a distinguished design based on the materiality reached by the proper relativity of the place with the program and the type of user, this is the cultural landscape. These aspects point towards a design for the stimulus of all senses, it is a phenomenological approach that tries to exceed, without denying it, the facticity of the exterior world to reach back, sometimes ingenuously, again with this world, with the illusion of this world in its whole possible expansion of its material and spatial specificity.

The raised aspects do direct reference to the text on the phenomenology of architecture, by Holl, Pallasma and Pérez Gómez, (2007), but adapting it and extending it to landscape, using examples of international proposals to illustrate them. These aspects become present from the space-time relationship subjected to diverse transformation processes to end up by establishing that the transformation and the processes of change are those which allow the development of proposals that refer to landscape from its own daily processes and are evident across the multiplied illusion of the object as landscape.

Key Words: landscape design, phenomenology, design.

INTRODUCCIÓN

“El paisaje se modela y se remodela, se crea y se recrea, se restaura, se imita, se vuelve a establecer, organizar y originar”.

Jimena Martignoni

Usualmente, cuando se habla sobre los criterios a utilizar en el diseño del paisaje, nos encontramos con una serie de indicaciones y estrategias sobre como diseñar para controlar y manipular de manera correcta la experiencia del usuario, y generalmente estos planteamientos se apoyan, casi por entero, sólo en el sentido de la visión.

Sin embargo, lo que se intenta aquí, es dejar ventanas abiertas al pensamiento, al esbozar ciertos elementos o aspectos que se dirigen hacia una búsqueda de un diseño esencialista que se basa en una materialidad alcanzada por la propia relatividad del sitio con el programa y el tipo de usuario, esto es el paisaje cultural, lo cual va más allá de cualquier contención fundamentalista. Se trata de aspectos apuntan hacia un diseño para el estímulo de todos sentidos, una aproximación fenomenológica que intenta sobrepasar, sin negarla, la facticidad del mundo exterior para volver a encontrarse, si se quiere ingenuamente, de nuevo con este mundo, con la ilusión de este mundo en toda la expansión posible de su especificidad material y espacial.

Para el desarrollo de estos aspectos se toma como referencia el texto realizado por Holl, Pallasmaa y Pérez Gómez (2007), el cual se dirige directamente a la arquitectura, pero que adaptamos extendiéndolo al reino del paisaje ejemplificadas a través de propuestas internacionales de las últimas décadas, también se toma como referencia la clarividencia de Merleau-Ponty con respecto a la Fenomenología de la Percepción (1975: 1-463), y lo que Peter Weibel denomina estética en La era de la ausencia (1997: 101-121). Entendiendo que, la estética de la ausencia, no significa la estética de la desaparición, sino la estética de la desaparición del mundo tal y como lo conocemos. Por tanto, se realiza un análisis a partir de estos diez aspectos que se basan en la ilusión de los sentidos para alcanzar conocer ese nuevo mundo que se nos presenta día a día y a cada instante, estos son: Idea, Percepción, Forma, Espacio, Tiempo, Luz y Sombra, Agua, Sonido, Olor y lo Táctil.

Todos estos aspectos pueden reagruparse o interrelacionarse a su vez, tomando como estado a priori la relación espacio-temporal, una relación que como menciona Weibel (1997: 120-121), se ha superado psíquicamente por el colapso mediático de la misma,

*“En cualquier proceso de transformación algo desaparece y algo aparece. Se desvanece lo antiguo y surge lo nuevo.
Por consiguiente, la transformación genera ausencia. La estética de la ausencia acompaña a una era de ausencias. Esta estética será tanto más fundamental cuanto más radical sea la transformación, y no la desaparición del mundo, lo que constituye el objeto verdadero de la estética de la ausencia”.*

Estos procesos de transformación los vivimos día a día, segundo a segundo, los cuales son plasmados en el paisaje y en el mundo, a través de los cinco elementos fundamentales en la historia de la humanidad: aire, tierra, sol, agua, hombre, y estos elementos infieren directamente en los aspectos antes mencionados. Es esta transformación y son estos procesos de cambio, los que nos interesan para comprender el desarrollo del proceso de diseño del paisaje contemporáneo.

El sistema de los sentidos siempre ha estado relacionado con los elementos primarios, por ejemplo, durante el renacimiento, la visión estaba relacionada con el sol o la luz, el oído con el aire, el olfato con el vapor, el gusto con el agua y el tacto con la tierra. Al respecto Pallasmaa (2007: 36) comenta sobre la capacidad multisensorial de la arquitectura,

“Cada experiencia conmovedora en arquitectura es multisensorial; las cualidades de la materia, espacio y escala son medidas igualmente por el ojo, el oído, la nariz, la piel, la lengua, el esqueleto y los músculos. La arquitectura abarca 7 reinos de la experiencia sensorial los cuales interactúan y se fusionan unos con otros”. Y para la arquitectura del paisaje, esta capacidad multisensorial puede explotarse quizás con mayor fuerza, por las posibilidades de cambio que ofrece ese paisaje cultural.

Comprendiendo el paisaje como lo define Javier Maderuelo, quien profundiza en la terminología argumentando que (2005: 17),

“El paisaje es un constructo, una elaboración mental que los hombres realizamos a través de los fenómenos de la cultura. El paisaje, entendido como fenómeno cultural, es una convención que varía de una cultura a otra, esto nos obliga a hacer el esfuerzo de imaginar cómo es percibido el mundo en otras culturas, en otras épocas y en otros medios sociales diferentes al nuestro”.

Así, la arquitectura del paisaje es una disciplina que está íntimamente relacionada con los factores no sólo espaciales sino también temporales, lo cual involucra directamente al espectador quien deviene objeto y sujeto de la condición de la ilusión espacio-tiempo establecida por el diseño. Y entendiendo la ilusión, no como lo hacen los ideales convencionales basados en el engaño del trompe l’oeil, sino en su condición viviente de estar y existir, para lo cual es necesario salirse de lo ordinario, de lo acostumbrado, ya que lo espiritual constituye igualmente una rama de la realidad.

Esta particularidad se convierte en la principal tarea de la arquitectura del paisaje, crear un sentido del lugar que se encuentre íntimamente relacionado con el terreno original produciendo un significado importante para el usuario, un lugar en el que éste puede sentirse seguro, puede interactuar con otras personas y puede descubrir el paisaje revelado a través de una experiencia estética multisensorial particular que lo ilusiona.

IDEA: CIRCUNSTANCIAS / HISTORIA

Un concepto una idea que se derive del sitio o el programa, es necesario para el desarrollo del proyecto. Esta idea puede emerger de un hecho muy simple o puede conjugarse como la relación entre varios puntos o hechos de interés. Esta idea no necesariamente tiene que presentarse material o inmediatamente con el primer contacto con el sitio, es importante tener presente que estos insumos pueden ser encontrados también en el programa, en el usuario mismo y hasta en el pasado del lugar o en su condición actual, a manera de una metáfora germinadora. Se trata de aquello sabiamente establecido por Alison y Peter Smithson sobre Lo así hallado y lo hallado (2012: 93),

“Lo “así hallado”, donde el arte consiste en recoger, dar vuelta y poner cosas juntas... y lo “hallado”, donde el arte consiste en el proceso y en el ojo alerta...”

Merleau-Ponty al referirse al ‘cogito’, describe la experiencia de la verdad, no como el mundo exterior contándole sus secretos, sino como consciencia que se ignora en ese mundo exterior para afirmar su trascendencia, (1975: 404),

“Hay verdades y hay percepciones: no es que podamos nunca desplegar ante nosotros las razones de ninguna afirmación -sólo hay motivos, no tenemos más que un punto de presa en el tiempo y no una posesión del mismo-, sino porque

es esencial al tiempo el que se recoja a sí mismo a medida que se abandona y el que se contraiga en cosas visibles, en evidencias de primera vista. Toda consciencia es, en algún que otro grado, consciencia perceptiva. En lo que yo llamo mi razón y mis ideas de cada momento, si uno pudiera desarrollar todos sus presupuestos, siempre encontraría experiencias que no han sido explicitadas, aportaciones masivas del pasado y del presente, toda una 'historia sedimentada' que no afecta solamente la génesis de mi pensamiento, sino que determina su sentido”.

La idea, por tanto en el diseño del paisaje, varía notablemente dependiendo del sitio y el programa: la historia, las circunstancias y experiencias. Estas ideas no presentan límite alguno, y es una de las ventajas del diseño en la actualidad que se aleja cada vez más de los rigurosos preceptos pos y neo modernos. Es en la materialización y experimentación perceptual de estas ideas en las que la esencia y razón de ser del diseño se mantiene.

En la propuesta temporal Field de Pezo von Ellrichshausen en Ithaca, USA, se hace una referencia al uso histórico del suelo del lugar desde una perspectiva contemporánea, en la que la superposición de la cuadrícula de 3 x 3 compuesta por imperfectos puntos rojos creados con bolsas plásticas llenas de pastizales evoca la antigua territorialidad agrícola del lugar en la gran escala. Asimismo, en la experiencia y contacto cercano de la instalación, los puntos rojos poéticamente nos hablan de un pasado envuelto por las condiciones de desechabilidad actuales. Una propuesta que encuentra sus intenciones en el historia del lugar para revelar esa condición desde una perspectiva crítica.



Fig 1 – 2.- Field / Pezo von Ellrichshausen Arts Quad, Cornell University, Ithaca, New York, USA, 2009.
Fuente: <http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/08/16/field-pezo-von-ellrichshausen/>

PERCEPCIÓN: PROPORCIÓN / ESCALA

La proporción y la escala son totalmente relativas al hombre. A través de la historia el diseño ha intentado siempre responder a esta relación, y es a través de la percepción que los órdenes y relaciones matemáticas se materializan. Es importante estimular al usuario para la percepción, ya que la costumbre al pensamiento objetivo nos presenta el mundo como ya hecho, ya vivido. Recordemos a Merleau- Ponty (1975: 222),

“De igual manera será preciso despertar la experiencia del mundo tal como se nos aparece en cuanto somos-del-mundo por nuestro cuerpo, en cuanto percibimos el mundo con nuestro cuerpo. Pero al tomar así nuevo contacto con el cuerpo y el mundo, también nos volvemos a encontrar a nosotros mismos, puesto que, si percibimos con nuestro cuerpo, el cuerpo es un yo natural y como el sujeto de la percepción”.

Este despertar se logra al cuestionar y desafiar las relaciones de proporción y escala en la actualidad y en la historia. Las relaciones proporcionales producen efectos armónicos, por lo que debemos establecer y esclarecer el tipo de armonías que imperaran en el diseño que realizamos.

Parque de Pedra Tosca se encuentra al norte de Cataluña en una zona de piedras basálticas formadas por la colada del volcán Croscat, una zona que sufrió una fuerte deforestación a principios del siglo XIX por la extracción de carbón y madera, posteriormente las piedras se extraen y se utilizaron para delimitar campos de cultivo. Así tenemos una configuración de caminos estrechos y zigzagueantes que van detonando la sorpresa a lo largo del recorrido, formados por cercas de acero terroso que permiten la contención de las rocas. Un paisaje topográfico que además de reflexionar sobre la geología y el paisaje de la zona y sus usos históricos, revaloriza sus características singulares al permitirnos a través de la topografía y el recorrido, visualizarlo desde fuera para apreciar su vastedad y sumergirnos en sus entrañas dejando que nos cobije para experimentar relaciones escalares múltiples.



Fig. 3, 4 y 5.- RCR Arquitectes, Parque de Pedra Tosca, Les Preses, España, 2004.
Fuente: <http://www.landezine.com/index.php/2010/12/pedra-tosca-park-by-rcr/>

FORMA: DESINTEGRACIÓN / TRANSGRESIÓN / COLOR

La forma física se concibe no como elementos estáticos que se concluyen en el papel y posteriormente con la inauguración de la obra construida, especialmente cuando se trabaja con material orgánico vivo, esta concepción de estaticidad resulta inadmisibile. La forma, está sujeta a cambios perceptibles que se producen a través del cambio que producen los fenómenos naturales con el paso del tiempo, la luz y sombra, transparencias, reflejos, colores variados, el movimiento y la vida misma.

Es importante concebir la forma física pensando en la paradoja de sus cualidades de desintegración física, de esta manera, se convierte en una nueva y extensa gama de posibilidades que transgrede a distintos planos y medios desafiando la experiencia física tradicional. Merleau-Ponty, (1975: 314), al referirse a las constancias perceptivas, comenta,

“Una forma, o una magnitud solamente aparente, es la que todavía no está situada en el sistema riguroso que forman conjuntamente los fenómenos de mi cuerpo. En cuanto se sitúa en él, encuentra su verdad, la deformación de la perspectiva ya no se sufre, sino que se comprende. La apariencia nada más es engañosa y es apariencia en sentido propio cuando es indeterminada”.

La luz nos permite percibir los colores, sus diferencias, sus opacidades, transparencias y brillo. Los colores crean estados psíquicos particulares en los seres humanos que pueden variar enormemente, por ende variará la forma dependiendo del tipo de luz. Distintas combinaciones

de colores crearán efectos de magnificación, reducción, extensión o desaparición de la forma. Cabe citar nuevamente a Merleau-Ponty (1975: 320),

“El prejuicio está en creer que se trata de diferentes disposiciones de una percepción del color en sí invariable, de diferentes formas dadas a una misma materia sensible. En realidad tenemos diferentes funciones del color en las que la pretendida materia desaparece absolutamente, como sea que la puesta en forma se obtiene por un cambio de las propiedades sensibles”.

El proyecto de la Bahía Oriental en Wellington, surge por la necesidad de controlar las aguas del puerto y brindar a los ciudadanos una zona de disfrute público que se encuentra entre la zona portuaria y las playas. El problema se resuelve con una barrera sumergida que permite reducir el impacto visual de separación y que se hace presente en la superficie con un juego de cubos recreativos que cambian de acuerdo a las mareas y donde las personas pueden sentarse, tomar el sol y mojarse cuando se contiene el agua. La multiplicidad de los cubos y el despliegue en horizontal y vertical, genera zonas más íntimas y zonas más amplias, zonas que brillan y zonas opacas, zonas verdes y zonas grises que cambian dependiendo de los cambios de las mareas.



Fig. 6, 7 y 8.- Isthmus Group, Oriental Bay, Wellington, Nueva Zelanda, 2003.
Fuente: <http://www.isthmus.co.nz/?action=project-detail&id=23>

EL ESPACIO: PERSPECTIVAS SECUENCIALES / VISUALES

La visión centralizada renacentista del mundo pierde su vigencia en un época de múltiples horizontes y puntos de fuga, de visiones fragmentadas e incompletas. Por tanto, la concepción del espacio contemporáneo contempla el movimiento, diferentes ángulos de visión y la experiencia secuencial visual parcial y superpuesta del mismo espacio.

El espacio no puede ser comprendido desde un sólo punto de vista aunque fuera en movimiento como lo hizo la modernidad, sino bajo múltiples, superpuestas e indefinidas posibilidades, lo que implica la imposibilidad de prevenir o anticipar completamente el tipo de experiencia posterior a la fase de diseño y construcción. Poder resumir todas estas visiones en una para lograr la comprensión del espacio es admitir que el sujeto puede ver distintas cosas de lo mismo, desde distintas posiciones. Es lo que Merleau-Ponty (1975: 258), reafirma cuando considera la experiencia del espacio,

“Así, pues, o bien reflexiono, vivo en las cosas y considero vagamente el espacio, ora como el medio de las cosas, ora como su atributo común, o bien reflexiono, recojo en su fuente el espacio, pienso actualmente las relaciones que hay debajo de este término, y me percato luego de que éstas solamente viven gracias a un sujeto que describe y que las lleva; paso del espacio espacializado al espacio espacializante”.

Lo que se intenta es hacer que el espectador pueda pasar de la primera categoría -en la que solo reconoce la posible multiplicidad del espacio, a la segunda categoría, poder llegar a descubrir su capacidad de describir el espacio incitada por el estímulo de la diferencia.

Los nueve espacios, nueve árboles de Robert Irwin, originalmente se realiza en el año 83 en la Plaza del Edificio de Seguridad Pública de Seattle, posteriormente demolida en el 2001 y reconstruida en el 2007 dentro del campus de la Universidad de Washington. Aquí lo escultural se obtiene al absorber todas las condiciones del contexto. Incluyendo lo fenomenológico y lo condicional producido por el público como aspecto de gran importancia y énfasis. Con esta obra se intenta crear un oasis dentro del contexto gris de la ciudad. Cercas de ciclón azules constituyen los espacios y las jardineras de los árboles son bancos en todos sus lados, los árboles rojos violetas se traducen en una especie de relación cinética con el tramado de la cerca azul al pasar.

Los espacios individuales nos hablan de lo público y lo privado, de lo individual y colectivo que puede ser alcanzado en los espacios públicos de la ciudad, a través de capas que se superponen dependiendo de la lejanía o cercanía de los espacios, las imágenes de las personas se hacen más definidas o más difusas e irreconocibles. Irving crea una serie de espacios totalmente iguales y repetitivos que se transforman en particulares y singulares a través de la posición de las visuales y las miradas de los espectadores y usuarios, multiplicando las perspectivas en actos secuenciales completamente indeterminados



Fig. 9, 10, 11 y 12.- Nueve Espacios, Nueve Árboles. Robert Irwin. Seattle. 1983, 2007.
Fuente: <http://www.topophilia.org/features/robert-irwins-9-spaces-9-trees>

EL TIEMPO: CAMBIO / PLAZOS

La experiencia arquitectónica y del paisaje requiere del tiempo vivido para poder ser posible. Sólo el tiempo gastado nos permite la experiencia del espacio. El tiempo se hace medible a través del estar consciente de las impresiones causadas por los cambios.

El material vegetal es particularmente sensible al cambio constante y progresivo, y al cambio alterno por plazos o períodos. Por tanto en el proceso de diseño y en la escogencia de los materiales, sean estos constructivos o vegetales, se toma muy en cuenta como será su evolución en el tiempo y las implicaciones espaciales a las que esta evolución conlleva. Para crear, este necesario estímulo en la conciencia, es necesario pensar durante el proceso de diseño, en el proceso de evolución de los materiales que conforman ese diseño. En otras palabras, pensar en el envejecimiento, crecimiento, floración, mutación, deterioro y muerte de estos materiales. La experiencia de estos cambios es lo que proporciona el carácter trascendente y particular a cada uno de los usuarios. Como lo expone Merleau- Ponty (1975: 419),

“Los ‘acontecimientos’ son fraccionados por un observador finito en la totalidad espacio temporal del mundo objetivo. Pero, si considero al mundo en sí mismo, no hay más que un solo ser indivisible y que no cambia. El cambio supone cierto lugar en que me sitúo y desde donde veo desfilar a las cosas; no hay acontecimientos sin un alguien a que le ocurren y cuya perspectiva finita funda la individualidad de los mismos”.

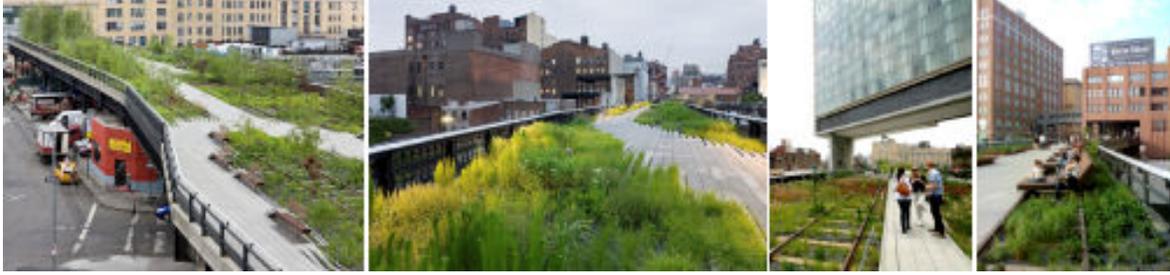


Fig. 13, 14, 15 y 16.- Diller & Scofidio + Renfo, Highline Park, New York, 2004-2012
Fuente: <http://www.archdaily.com/24362/the-new-york-high-line-officially-open>

El Highline es un parque que se desarrolla en la ciudad de Nueva York, sobre antiguos rieles de trenes que datan de 1930 y que funcionaron hasta 1960, donde se propone la pérdida de los límites entre lo natural y lo artificial. Un espacio público lineal que se inspira en la apropiación natural que por años tuvo la vegetación salvaje sobre las vías, apareciendo entre las fisuras de las líneas abandonadas. Caminos de concreto y bancas de madera en forma de listones que se adecuan a la linealidad de los rieles creando más fisuras para que las plantas surjan entre los elementos duros. Cuando el viento sopla el ambiente se llena del sonido y aromas de la naturaleza jugando con las hojas y ramas, cuando no hay viento surgen entonces nuevamente los sonidos propios de la ciudad.

Se trata de un proyecto que estimula la experiencia del cambio temporal sin obliterar su pasado, sino por el contrario expresándolo para atender también a esos plazos más inmediatos, la vivencia que no se presenta como algo ya dado, para poder así estimular la capacidad subjetiva y humana del juicio.

LA LUZ Y LA SOMBRA: DÍA Y NOCHE / ARTIFICIAL Y NATURAL

La fuerza de la arquitectura, las ciudades y el paisaje, radica en la variedad eterna que nos proporcionan las condiciones variables de luz y sombra. La luz y la sombra pueden crear ilusiones que cuestionan la naturaleza y las posibilidades del espacio. Así lo señala Merleau-Ponty (1975: 324),

*“La iluminación conduce mi mirada y me hace ver el objeto; eso significa, pues, que en cierto sentido, sabe y ve el objeto.
... Percibimos según la luz, tal como pensamos de acuerdo con el otro, en la comunicación verbal. Y tal como la comunicación supone (superándolo y enriqueciéndolo en el caso de una palabra nueva y auténtica) cierto montaje lingüístico, por el que un sentido habita dos vocablos, asimismo la percepción supone en nosotros un aparato capaz de responder a las solicitudes de la luz según su sentido) eso es, a la vez según su dirección y su significación, que no forman más que una sola cosa), de concentrar la visibilidad suelta, de acabar lo esbozado en el espectáculo”.*

La luz artificial igualmente nos presenta nuevas posibilidades de experimentación temporal que dan forma a los espacios, a la ciudad. Es importante establecer, como nuestros diseños se conjugarán con la luz natural y como albergarán la luz artificial para poder así concentrar nuestra mirada. Un mismo espacio puede ofrecernos múltiples apariencias durante el día y durante la noche. Igualmente, la incidencia de luz y sombra puede influir en la temperatura de distintas áreas, de esta manera podemos también ofrecer múltiples cualidades térmicas en una misma zona.

En el lugar para la exposición de orquídeas del Jardín Botánico de Medellín, estructuras modulares hexagonales se multiplican para crear los llamados flor-árbol, que componen una gran cubierta orgánica que se presenta como un gran bosque que genera un gran jardín a la sombra con aberturas centrales en los módulos que permiten recoger las aguas de lluvia así como controlar la temperatura y humedad del lugar en micro patios donde se unen lo biótico con lo estructural. Se trata de una cubierta tamizada que proporciona las cualidades lumínicas y ambientales que ofrece el follaje de los árboles, dialogando con la naturaleza durante el día y en su completo desafío durante la noche, al intensificar su presencia a través de la iluminación que dramatiza el espacio al tiempo que se desvanece con las transparencias al alzar la mirada al cielo.



Fig. 17, 18, 19 y 20.- Orquídeorama, Jardín Botánico de Medellín, JPRCR + Plan B, 2005-2006.
Fuente: <http://www.plataformaarquitectura.cl/2008/03/21/orquideorama-plan-b-arquitectos/>

EL AGUA: MAGNIFICACIÓN / REFLEJOS

La transformación de los rayos de luz a través de las características propias de la sustancia, es lo que hace que el agua sea uno de los elementos de mayor fuerza fenomenológica. Sus capacidades de cambio pueden experimentarse con la reflexión, la reproducción visual, la refracción, la condensación, la evaporación, el movimiento y la magnificación visual de los materiales. Estas cualidades hacen del agua, especialmente en el paisaje, uno de los elementos más versátiles dentro del campo de la estimulación perceptual. Las cualidades poéticas inmersas en el agua pueden hacernos más conscientes de los cambios impredecibles del tiempo que han quedado opacados por las exigencias y presiones de la vida cotidiana. Nuevamente nos valemos de Merleau-Ponty (1975-323),

“La iluminación y el reflejo no juegan, pues, su papel más que si se difuminan, como intermediarios discretos, y si conducen nuestra mirada en lugar de retenerla. Pero ¿qué hay que entender con ello? Cuando se me conduce, por un piso que no conozco, hacia el dueño de la casa, hay alguien que sabe en lugar mío; para él el desarrollo del espectáculo visual presenta un sentido, va hacia un objetivo, y me remito o me presto a este saber que yo no tengo. Cuando se me hace ver, en un paisaje, un detalle que no supe distinguir solo, hay alguien que ya vio, que ya sabe dónde hay que situarse y adónde hay que mirar para ver”.

En el proyecto de acondicionamiento de la antigua Fabrica Zulser, el reconocimiento de las sensaciones de caos, de ruido, de olor a acero engrasado y la austeridad de la zona de fábricas en Winterthur, se combina con los nuevos usos del espacio.

Las zonas se delimitan con una serie de abolladuras metálicas en el suelo recubiertas con polvo de acero corroído, las cuales se convierten en elementos volátiles que dependiendo del clima forman hermosos espejos de agua a través de los cuales se refleja e ilumina el espacio, para luego desaparecer con la evaporación.

La materialidad escogida potencia el cambio a través de la corrosión y la utilización de superficies metálicas produce misteriosos reflejos y profundidades que se van perdiendo según

el uso y tráfico dentro del lugar. Un grupo de árboles a manera de escultura verde surge del suelo sugiriendo que hay vida a pesar del abandono.



Fig. 21, 22, 23 y 24.- Katharina Sulzer Platz, Vetsc Nipokow Partner, Winterthur, Suiza, 2004.
Fuente: Sánchez Vidiella, Àlex, Atlas de arquitectura del paisaje, Loft, Barcelona, 2008.

SONIDO: MATERIALIDAD / EXPERIENCIA

El sonido también puede crear nociones de un espacio psicológico y físico, puede llenar el espacio como referencias hasta definirlo y demarcarlo como tal, a través de la experiencia continua, al ser absorbido por el cuerpo. Diferentes materiales constructivos, plantas y fauna producen diferentes sonidos en su encuentro con el viento, así como con su encuentro con otros materiales y nuestro propio cuerpo en movimiento.

Podemos crear ritmos sonoros con la caída del agua por ejemplo, o tras nuestro propio paso, al combinar materiales cada uno de ellos presenta espacialidades diferentes y particulares que dependen de sus distintos grados de opacidad y brillo. Sobre el sonido Merleau-Ponty nos dice (1975:341-342),

“Se dice que los sonidos o los colores pertenecen a un campo sensorial, porque unos sonidos una vez percibidos no pueden ser seguidos sino por otros sonidos, o por el silencio, que no es una nada acústica, sino la ausencia de sonidos, y que, pues, mantiene nuestra comunicación con el ser sonoro. Si reflexiono y, durante este tiempo, dejo de oír, en el momento en que vuelvo a tomar contacto con los sonidos, se me aparecen como ya ahí, encuentro un hilo que había soltado y que no está roto”.

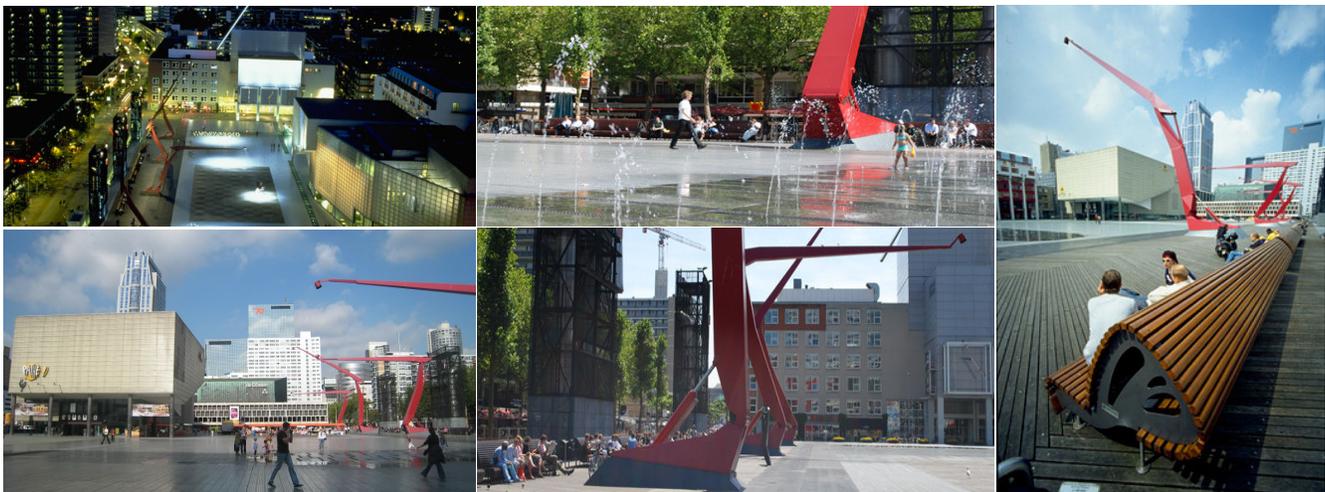


Fig 25 al 30.- West 8, Schouwburgplein, Rotterdam, Holanda, 1996.
Fuente: <http://architectureframed.blogspot.com/2010/12/schouwburgplein-1991-1996.html>

La plaza de West 8 en Rotterdam está cercada por un sin fin de edificios autónomos e independientes unos de otros. El espacio de la plaza por su pureza y parquedad aparente se constituye armónicamente en el marco de fondo que conecta y alberga cada una de las fuerza de estos edificios. Ubicada sobre un gran espacio de estacionamientos, los costos para la colocación de material verde se hacían muy altos para el presupuesto establecido.

Se intenta establecer una conexión del sitio a través de diferentes superficies de pavimento, que producen sensaciones totalmente diferentes unas de otras al desplazarse de un lado a otro de la plaza al parecer sin rumbo alguno, en algunos casos se puede ver hacia abajo y en otros las superficies opacas de madera y brillantes e iluminadas del metal se combinan en un evento sonoro que hace de la presencia de los transeúntes el evento principal y constitución esencial de la plaza. El desplazamiento constituye el espacio de la plaza.

Grandes elementos, torres interactivas se encuentran a la espera del intercambio con el público en las noches, donde un espectáculo de luces y sombras es producido por los mismos usuarios.

OLOR: TERRITORIALIDAD / DESPLAZAMIENTOS

El olor al igual que el sonido, ayuda a crear sensaciones sobre territorios aparentemente inmateriales, especialmente las plantas al igual que otros materiales, nos proporcionan estas posibilidades dimensionales. Las relaciones de cercanía frente a áreas con determinados olores pueden determinar territorios que van más allá de las limitaciones y/o accesibilidad física.

Estos territorios pueden además hacerse más complejos al conjugarse con la temporalidad en plazos que los períodos de floración de algunas plantas pueden ofrecernos. Además, el olor puede con la ayuda de los vientos desplazar territorialidades, lo que implica la posibilidad de otra inesperada e impredecible multiplicidad espacial. El paisaje se entiende entonces como objeto y organismo, y acudiendo nuevamente a Merleau-Ponty (1975-60),

“Un objeto es un organismo de colores, olores, sonidos, apariencias táctiles que se simbolizan y se modifican una a otra y se ajustan una a otra según una lógica real que la ciencia tiene por función explicitar y cuyo análisis está muy lejos de haber acabado”.

Las propuestas deben activar todos nuestros sentidos para que de esta manera puedan producirse nuevas revelaciones más allá de la obvia materialidad, para que se produzca el estímulo que hace que (1975:333), “pueda literalmente decirse que nuestros sentidos interrogan las cosas y que éstas responden”.



Fig. 31 – 34 Kathryn Gustafson, Jardines del imaginario, Terrason, Francia, 1995
Fuente: Amidon, Jane, Moving Horizons. The Landscape Architecture of Kathryn Gustafson and Partners, Birkhäuser, Basel, Berlin, Boston, 2005.

Los Jardines del imaginario de Gustafson conciertan un parque compuesto por fragmentos de jardines históricos pero que se plantean no a través de la recreación sino más bien del redescubrimiento.

La luz, el sonido, el color, la textura, el espacio, el movimiento y en especial las fragancias determinadas por el uso de la vegetación así como por diferentes grados de humedad alcanzados en el manejo diferenciado del agua en los diferentes fragmentos, surgen en cada uno de los jardines que apelan constantemente a nuestra imaginación. Todos los jardines responden a las características preexistentes del lugar y la topografía.

Se colocan plantas híbridas de exhibición botánica junto a las plantas nativas existentes para borrar los límites entre ellas, ya que la idea no es crear un catálogo de jardines históricos o un contraste entre lo natural y artificial sino por el contrario mostrar su posible coexistencia. Secuencias, vistas, puntos referenciales, nos van haciendo descubrir nuevos espacios que constantemente nos cuestionan sobre nuestra localización, dónde estamos?

LO TÁCTIL: DETALLES / EXPERIENCIA

La experiencia háptica se hace presente con la capacidad táctil del cuerpo. Las cualidades propias de los materiales deben ser reveladas, exaltadas, manipuladas o transformadas para aumentar la capacidad sensorial del usuario. Estimular este sentido corporal que nos hace experimentar diferentes sensaciones como la aspereza, suavidad, dureza y blandura, puede ofrecernos nuevas posibilidades de comprensión del espacio y de las formas, al hacer que el usuario se involucre hápticamente y no sólo ópticamente, con el diseño. El involucrarnos hápticamente nos hace más susceptibles a la experiencia subjetiva, más cercanos a una experiencia verdadera, como lo apunta Merleau-Ponty (1975: 330),

“En la experiencia visual, que empuja la objetivación más lejos que la experiencia táctil, podemos, cuando menos a primera vista, jactarnos de constituir el mundo, porque aquella nos presenta un espectáculo expuesto delante de nosotros a distancia, nos da la ilusión de estar presentes inmediatamente en todas partes y de no estar situados en ninguna. Pero la experiencia táctil se adhiere a la superficie de nuestro cuerpo, no podemos desplegarla delante de nosotros, no se vuelve por completo objeto. Correlativamente, como sujeto del tacto, no puedo jactarme de estar en todas partes y en ninguna, no puedo olvidar aquí, que es a través de mi cuerpo que voy al mundo, la experiencia táctil se hace ‘precediéndome’, y no centrada en mí. No soy yo quien toco, es mi cuerpo; cuando toco, no pienso algo diverso, mis manos vuelven a encontrar cierto estilo que forma parte de sus posibilidades motrices, y esto es lo que se quiere decir cuando se habla de un campo perceptivo: no puedo tocar eficazmente más que si el fenómeno encuentra un eco en mí, si concuerda con cierta naturaleza de mi consciencia, si el órgano que va a su encuentro está con él sincronizado. La unidad y la identidad del fenómeno táctil no se realizan por una síntesis de reconocimiento en el concepto, están fundadas en la unidad e identidad del cuerpo como objeto sinérgico”.

Propiciar el encuentro de estos ecos es necesario en el diseño para estimular el verdadero campo perceptivo y extender sus posibilidades en la experiencia.



Fig. 35, 36 y 37.- Parque de los Pies Descalzos, Jorge Perez, Giovanna Spera, Ana Elvira Vélez, Felipe Uribe, Medellín, Colombia, 1999.

Fuente: <http://medellin2009.wordpress.com/2009/10/04/dia-31/>

El Parque de los pies descalzos, como su nombre lo indica, propone despojarnos literal y metafóricamente de nuestros atavíos para sumergirnos en una experiencia totalmente lúdica de encuentro con todos nuestros sentidos y en especial para estimular esa experiencia táctil del cuerpo con el espacio. En las diferentes áreas del parque, diferentes experiencias a través de materiales como el agua, arena, piedras, vegetación y sonidos vienen a estimular esa anhelada experiencia háptica, que en este caso se produce tanto para nuestro cuerpo como para nuestra mente, al permitir a través del estímulo del contacto, relajarnos para activar nuestra imaginación.

CONCLUSIÓN

“Encuentros en lugares de reconocimientos es ver algo de lo que el cuerpo no es todavía capaz de ver, solo como siempre son estados del alma o mente que van más allá de lo consciente : Eso es, usando la palabra de Spinoza, lo que Deleuze llama afectos.”

John Rajchman

La arquitectura del paisaje asume su posición emergente, en el intento por comprender no la racionalidad del mundo: el mundo ya dado, sino un intento por descifrar su irracionalidad: su potencial de transformación. Hace que este mundo se manifieste, se haga notorio, común a todos, hasta llegar a conciliar diferentes aficiones en un mismo lugar que posteriormente produzcan nuevos y constantes cuestionamientos dentro de la sociedad. Este estado es alcanzado al crear una afectación del individuo por el estímulo perceptual y fenomenológico. Ese estímulo que nos permite dialogar con la vida, estímulo que nace y se nutre de la vida misma, al tiempo que la cuestiona y la libera de los avatares de la cotidianidad.

El paisaje desarrollado bajo estos criterios, se constituye en una forma de reivindicación urbana y conciliación con una posible vida social, al transgredir más allá de la concepción de espacio tratado como simples amenidades funcionales. Es a través de la exaltación de las exclusiones e inclusiones de los fenómenos que se producen día a día, y no a través de su negación e intento de eliminación que se logra una mejor comprensión de la esencia del ser y del hacer en el proceso de diseño; al propiciar la posibilidad de que el espacio, pueda obtener y rescatar otros significados. Merleau-Ponty (1975: 457), define la relación de ser, su conciencia y la percepción de las cosas presentadas como situación en el paisaje, como la vía para poder obtener un propósito, un horizonte de sentido,

“Reconocemos, pues, alrededor de nuestras iniciativas y de este proyecto rigurosamente individual que nosotros somos, una zona de existencia generalizada y de proyectos ya hechos, significaciones que se arrastran entre nosotros y la cosas y que nos califican como hombre, como burgués o como obrero. La generalidad interviene ya, nuestra presencia a nosotros mismos está

ya mediatizada por ella, cesamos de ser pura consciencia, desde que la constelación natural o social cesa de ser un eso informulado y se cristaliza en una situación, desde que tiene un sentido, eso es, desde que nosotros existimos. Todas las cosas se nos aparecen a través de un medium que la generalidad colora con su cualidad fundamental; este pedazo de madera no es ni un agregado de colores y datos táctiles, ni siquiera su Gestalt total, sino que emana del mismo como esencia leñosa, estos 'datos sensibles' modulan cierto tema o ilustran cierto estilo que es la misma madera y que hacen, alrededor de este pedazo y de la percepción que del mismo tengo, un horizonte de sentido. El mundo natural, tal como lo hemos visto, no es nada más que el lugar de todos los temas y de todos los estilos posibles”.

Vivimos en un tiempo de transición, de paso de un mundo atado todavía a las viejas costumbres, pero en la vía hacia la terminación de un mundo cada vez más invisible, virtualizado y desconocido. Como comenta Weibel, (1997: 106) “Solo desaparecen las formas históricas de manifestación de las cosas del arte, del tiempo, del paisaje, de la sociedad, pero no el mundo en sí mismo”. Y continúa más adelante, (1997: 113), “No es que desapareciera el mundo; lo que desapareció fue únicamente el mundo y la realidad que conocíamos: el mundo antiguo. Se desmanteló nuestra confianza; de ahí nuestra consternación”.

Es, por esto, imposible establecer las condiciones que rigen ese nuevo mundo desmantelado, pero por los momentos, cuando nos encontramos dentro esa expansión de tiempo de cambio brusco y total en todos los aspectos, de cambio definitivo del mundo mecánico al electrónico y virtual, se detectan soluciones de diseño que abogan por el cambio, que se adecuan al espacio-tiempo transitorio en el que vivimos definido por el paisaje cultural específico del lugar en su ilusión multiplicada como paisaje.

BIBLIOGRAFÍA

AMIDON, JANE, **Moving Horizons. The Landscape Architecture of Kathryn Gustafson and Partners**, Birkhäuser, Basel, Berlin, Boston, 2005.

HOLL, S., PALLASMAA, J., PÉREZ-GÓMEZ, A., (2007), **Questions of Perception. Phenomenology of Architecture**, Princeton Architectural Press, New York.

IRWIN, ROBERT (1985), **Being and Circumstance**, The Lapis Press, Larkspur.

MADERUELO, JAVIER (2005), **El paisaje. Génesis de un concepto**, Abada Editores, Madrid.

MARTIGNONI, JIMENA (2008), **El paisaje como materia prima**, Gustavo Gili, Barcelona.

MERLEAU-PONTY, MAURICE (1975), **Fenomenología de la Percepción**, Península, Barcelona.

MUNFORD, LEWIS (1961), **La Ciudad en la Historia**, Ediciones infinito, Buenos Aires.

RAJCHMAN, JOHN (1993), *Out of the Fold*, En **Folding in Architecture**, Architectura Design Magazin, VCH Publishers, London, pp. 61-63.

SÁNCHEZ VIDIELLA, ÀLEX, **Atlas de arquitectura del paisaje**, Loft, Barcelona, 2008.

Smithson A., Y Smithson P., (2012), *Lo “así hallado” y lo “hallado”*, en **Lo ordinario**, Walker, Enrique (ed.), Gustavo Gili, Barcelona, pp. 93-100.

WEIBEL, PETER (1997), *La Era de la Ausencia*, en **Arte en la Era de la Electrónica**, ACC L'Angelot, Barcelona, pp. 101-121.