

La palabra inglesa *Landscape* (que en español significa paisaje), al parecer, está de moda, apareciendo en revistas y congresos de arquitectura. El "paisaje" es entendido como toda extensión que puede ser apreciada desde un sitio, en la mayoría de los casos, considerada un espectáculo tanto natural como urbano; sin embargo, existen otras definiciones, diferentes perspectivas de cómo entender este concepto que suele ser usado ampliamente en diversos medios comunicativos y de expresión. De esta forma, el paisaje puede ser visto como objeto, diseño, arte, hábitat ecológico, elemento de identidad cultural y lugar de relajación, entre otras nociones, las cuales son presentadas brevemente en este artículo.

Palabras Claves

PAISAJE · HABITAT ECOLÓGICO · LUGAR COTIDIANO · IDENTIDAD CULTURAL



Landscape y su repentina aparición viene dada no solamente por el aspecto "verde" (opción por enfatizar nuestras acciones desde el cuidado y recuperación del ambiente natural como sustento de nuestro desarrollo), sino por un proceso de trabajo que se basa en ideas acerca del paisaje, y también en las posibilidades que se abren y que encontramos al observar la ciudad y su arquitectura desde una posición nueva. Como arquitecta, he trabajado mucho el tema en los últimos años, tratando de desarrollar mis proyectos de carácter urbano como los arquitectónicos, con el ojo puesto sobre el paisaje o, dicho de otro modo, como una paisajista que opera con elementos propios de la arquitectura.

Bajo esta perspectiva, empecé mi actual trabajo de investigación. Este trabajo lo he venido desarrollando desde la práctica docente, entendida como un espacio para el estudio y exploración, junto a los estudiantes de taller, de nuevos métodos de acercamiento a la arquitectura y el urbanismo, tomando como herramienta de análisis el paisaje.

Este interés de entender la ciudad y la arquitectura como paisaje nació de mi experiencia personal al irme a vivir en la ciudad de Dallas (Texas, USA) y ver el contrapunto con mi ciudad de



origen, Londres (UK). Esta última ciudad es bastante fácil de entender si usamos los métodos tradicionales del urbanismo, pero las ciudades del estado de Texas son totalmente distintas. Carreteras enormes y suburbios infinitos me hicieron sentir extraviada; sin embargo, lo más interesante, fue el darme cuenta de que enseñar un urbanismo europeo, más o menos tradicional, a los estudiantes no servía para entender este tipo de situaciones. El paisaje surgía como otro modelo de aproximación más coherente para entender estas situaciones urbanas de Texas.

Antes de continuar explorando más allá en las posibilidades que contiene el paisaje, sería interesante volver al principio y preguntar, ¿qué realmente es, o puede ser, landscape?, ¿cómo podemos ahondar en este concepto y sus definiciones para utilizarlo en nuestros trabajos? Creo necesario empezar por algunas definiciones, desde las más simples hasta las más complejas, las cuales pueden ser agrupadas en cuatro categorías. A saber:

EL PAISAJE COMO OBJETO: LUGAR O ARTEFACTO.

(Objeto tanto natural como artificial y urbano)

El paisaje como un objeto observado / El paisaje, como un objeto observado, constituye la forma más corriente en que las personas se refieren a él. Este paisaje que miramos puede ser tanto natural como artificial y urbano. La imagen más común viene de la representación pictórica de una selección de una vista eminentemente natural, de allí que paisaje como construcción propia de la pintura de un ambiente natural es la noción más común que tenemos del término (en el idioma inglés la palabra landscape viene de la pintura), por ello de manera simple nos

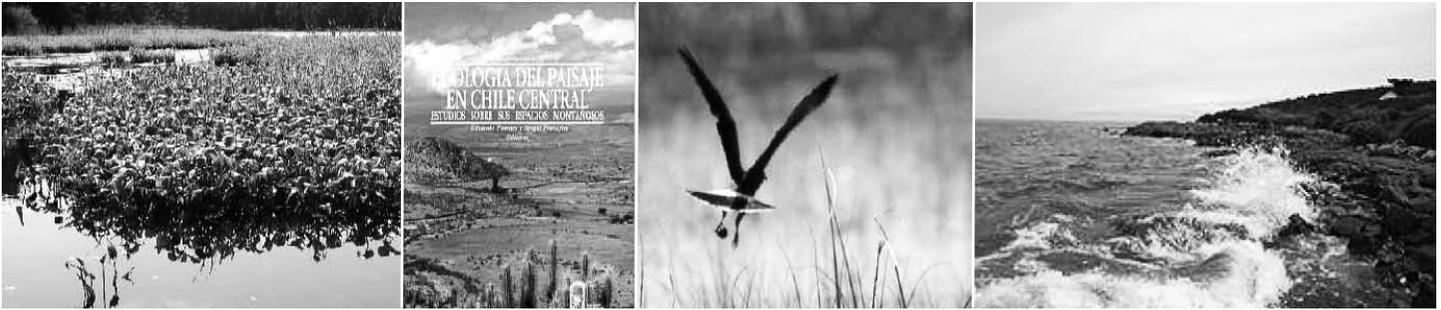
permitimos entender y ver el territorio como un landscape: Ponemos un marco alrededor de un paisaje y decimos “¡Qué lindo este paisaje! ¡Qué linda la puesta del sol!”. Sin embargo, esta lectura que enfatiza lo natural por sobre lo artificial, sin embargo, el término contiene una aprehensión por lo que es una acción cultural.

El paisaje como lugar diseñado / La segunda definición de paisaje es aquella que lo entiende como un lugar diseñado. Es la definición que tienen y utilizan los paisajistas más conservadores, quienes dirían: “Yo hago paisajes y esto es paisaje, un lugar que diseñé en este plan y nada más... muy fácil”.

El paisaje como decoración / Una tercera posibilidad es la definición menos atrayente, entender al paisaje como una decoración, siendo la más común de las ideas. Siempre cuando estoy trabajando me llaman normalmente oficinas grandes de arquitectura y dicen: “Estamos haciendo este edificio y al fondo necesitamos un poco de paisaje, por favor”, y realmente lo que quieren decir: “Es bastante feo este edificio y la gente no va a estar muy cómoda, entonces, pueden poner unos árboles...”. Para mí esto no es paisaje propiamente tal, pero es una de las acepciones que tenemos que hay que tener presente.

El paisaje como Arte o construcción de lo artificial / También hay artistas que trabajan en esta materia, quienes dicen: “Trabajo en paisaje”; lo que quieren decir es que hacen cosas que son o pueden ser artificiales, debido a que entran en el campo del arte. Pero habría que aclarar que lo que resulta ser una crea-





ción artística no es parte del lugar, sino todo lo contrario, es algo externo; se produce así una relación entre el proyecto artístico y el lugar, una suerte de intercambio. Entonces, podríamos decir que la propuesta artística es en sí misma un proyecto, pero este proyecto opera sobre el paisaje.

El paisaje como hábitat ecológico / Esta es la definición de los ecologistas y estudiosos de la naturaleza, que ven el paisaje como un hábitat donde interactúan animales, plantas y clima. Ellos buscan estudiar este paisaje para conocer la cantidad de lluvia a lo largo del tiempo, los recursos alimenticios y su renovación, entre otros aspectos, a fin de entender la complejidad del sistema ecológico.

El paisaje como lugar cotidiano: entorno comunitario / Ahora nos acercamos a la dirección que para mí es más interesante. La idea del paisaje como un lugar cotidiano, como lugar, donde se vive en comunidad y que por ello, tiene la marca de esa comunidad. Si miramos los campos de cultivo, por ejemplo, se puede ver que el uso agrícola dejó un cambio en el paisaje. Se podría decir que es algo artificial, pero también que es un orden que es parte constitutivo de este paisaje. Entonces, es un paisaje cultural y uno natural también, los dos al mismo tiempo.

EL PAISAJE COMO ALGO QUE LLEVA EL SIGNIFICADO

(Un objeto simbólico. No solo algo para ver, sino que también algo para leer y entender).

Ahora, en la segunda parte de esta búsqueda de definiciones podemos empezar a ver el paisaje no solamente como un ob-

jeto, sino que podemos proponernos verlo también como "una idea". Si yo hablo de un tipo u otro de paisaje, ustedes pueden producir una imagen en su cabeza, la cual no es solamente visual, sino abstracta. Esto es porque usamos el paisaje como algo simbólico y no solamente como un objeto observable en la realidad.

El significado de la pintura que se transfirió al paisaje / Reafirmando la idea de paisaje que viene desde la pintura, podemos insinuar que es algo que pareciera en lo que creemos naturalmente, pues cuando fuimos niños nuestros padres decían: "Tienen que mirar por la ventana del coche, porque hay un paisaje lindo afuera..."; entonces, tendemos a pensar que es algo natural, pero realmente es algo que aprendimos.

La posibilidad de ver un lugar y su extensión, y ponerlo, con la mirada, como algo bidimensional, es un aprendizaje que deriva de condiciones culturales; de esta forma, podemos pensar que las montañas no son esculturas, pero sí líneas que tienen límites y que atrás de las líneas de las montañas hay un cielo azul; algo así como tomar un objeto tridimensional y ponerlo en un plano bidimensional. Un ejemplo, si vas con tus amigos a visitar un lugar, un paisaje, vas a ver que las fotos que se toman tienen la misma tendencia a mostrar la organización espacial típica de las pinturas tradicionales. Quieren fotografiar y obtener "la vista" con las montañas y el lago, y todo organizado como en esa misma pintura. Es para decir que todavía en nosotros hay una idea simbólica y clásica de un paisaje como algo ordenado y regulado por ideas compositivas.





El paisaje como identidad cultural y nacional / Hay otro tema simbólico bastante fuerte que corresponde a la idea de “nacionalidad”. En castellano, la palabra “país” y la palabra “paisaje” obviamente tienen una raíz común. En el idioma inglés también se da, *country* y *countryside* vienen de la misma palabra, la misma raíz. Es curioso que el paisaje donde hay granjas agrícolas y ganaderas se denomine con la misma palabra que contiene la idea simbólica de “país”. Parece, entonces, que es parte de la historia de una nación y opera como identidad, que envuelve la pertenencia geográfica como territorio del país y también una idea simbólica del país.

Las fotos de las guías turísticas de Chile están mostrando el paisaje como imagen de país, pero como un país simbólico. Es bastante obvio, si vives en Chile, mostrar que éste no es solamente “huasos y vacas”, sino que hay ciudades y carreteras. Si ves las guías vas a encontrar la imagen-idea simbólica del país-paisaje de Chile, que, al parecer, intenta constituirse a partir de las imágenes de Isla de Pascua, de los huasos y sus caballos, y de los campos de cultivo de uvas.

El paisaje como atracción e idea de tranquilidad, evasión y relajación / Cuando he trabajado con estudiantes, y durante el desarrollo de sus proyectos, siempre encuentro que algunos vienen con una idea preconcebida de paisaje, asimilándolo a una idea de tranquilidad, más bien romántica o pastoril. Los estudiantes dicen a menudo: “Yo quiero diseñar un lugar, un paisaje, porque quiero escapar del bullicio de la ciudad y quiero tranquilidad y calma”. Pero es evidente que la vida en el campo está llena de actividades y es muy rigurosa, siendo más bien una idea simbólica que apunta a la evocación que trae consigo la palabra paisaje. Por otro lado, se cree que la relación paisaje-atracción se refiere a lugares para visitar y disfrutar, un recurso usado por la publicidad para vender los lugares con ideas asociadas a ellos. Las fotos publicitarias de sitios chilenos para

esquiar o pescar muestran claramente al paisaje como lugar de recreación, de evasión de la vida cotidiana.

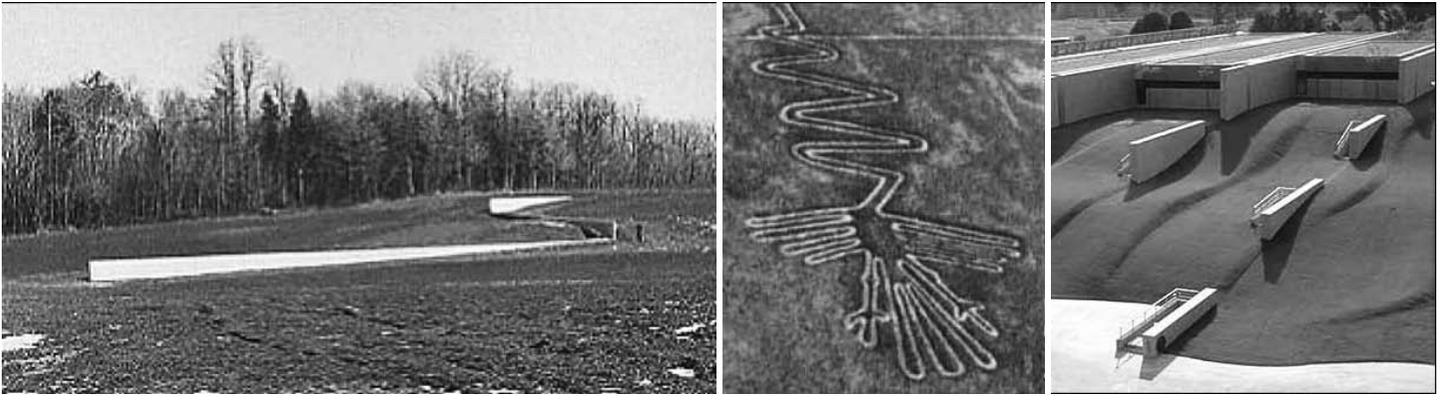
El paisaje como evocador de una idea / Si abrimos un poco el concepto, “la imagen del paisaje”, no solamente viene acompañada de ideas simbólicas, tales como salud y naturaleza, sino también es capaz de representar ideas abstractas, como lo hacen los artistas visuales, o bien, como lo hacían los pueblos más antiguos del planeta, que trabajaban el paisaje como temática de sus obras artísticas. Con respecto a ellos, se puede plantear que usaban la superficie terrestre para dejar mensajes que, aunque no se entiendan a cabalidad, querían expresar y transmitir su sentido de las cosas. A manera de ejemplo, las líneas de Nazca es un método de comunicación que, asemejándose a la arquitectura o el diseño, comunican sin palabras eventos relevantes. No entendemos lo que quiere decir, pero, al menos, es obvio que quiere comunicar algo. Es decir, el paisaje puede ser usado para transmitir, tanto una relación específica como una idea compleja de orden abstracto.

EL PAISAJE COMO SISTEMA DE ORGANIZACIÓN

(Objeto activo)

Aquí se discutirán las posibilidades más filosóficas y/o académicas, en un sentido amplio del concepto de paisaje. Normalmente, para referirme al tema, utilizo la palabra *landscape* más que *paisaje*, porque el idioma español -al parecer- la usa asociada a la idea de naturaleza. La palabra *landscape* tiene la posibilidad de dividirse y entenderla a partir de sus partes constitutivas, *land* y *scape* (la palabra *countryside* me parece más parecida a la palabra *paisaje*).

Con mis estudiantes en Chile usamos *landscape*, pues nos permite discutirlo, no solamente como un sistema visual y simbólico, sino también como sistema de organización. Debemos recordar que este sistema no es solamente físico, aun cuando tengamos



que incluir las condiciones físicas palpables, ya que puede ser algo abstracto y/o cultural. Siempre es posible pensar en múltiples tipos de sistemas que escapan de nuestra vista, pero que existen en un lugar.

El paisaje como sistema de organización cultural / La idea del paisaje (o landscape) como sistema cultural puede ser más fácil de entender, porque ya existe la idea de los paisajes culturales (o cultural landscapes), que actúan como una construcción mental transversal. Por ejemplo, un árbol genealógico que describe una estructura familiar y sus ramificaciones generacionales que existe físicamente, podemos dibujar y entender como organización, aunque no podamos ver a todos los miembros que la componen, pues han desaparecido en el pasado. Algunos ejemplos de paisajes culturales:

- En España existe un pueblo pequeño llamado Banyalbufar, con una historia y tradición árabe, en donde las antiguas terrazas de cultivo de olivo se han transformado en áreas de cultivo de tomates. Estas terrazas tienen sus patrones de diseño definidos por un sistema de organización dado por las necesidades de hacer cultivables áreas de gran pendiente y de transportar agua hacia ellas. Su diseño no estaba condicionado a una idea de paisaje, sino simplemente a la idea de obtener áreas cultivables; sin embargo, estas terrazas todavía están muy presentes en la organización total del espacio, lo que nos lleva a mirarlo como un sistema organizacional específico y no solamente como unas terrazas de cultivo. Por lo tanto, es posible leer en las líneas de estas construcciones cultivables algo más abstracto que habla de la vida histórica de la comunidad y del territorio.

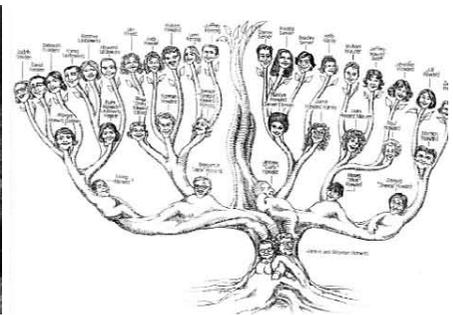
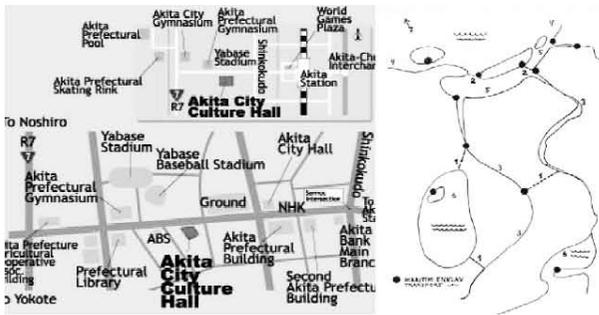
- Un mapa que representa a los poblados de pescadores en Escocia no muestra los caminos de conexión entre estos asentamientos, sino que representa las relaciones entre los poblados y sus relaciones de comercio. Grafica dónde se venden sus

productos, siendo estos puntos no solo los lugares de mercados, sino que las rutas del comercio, pues algunos van en camiones y otros venden por teléfono o por Internet. Estas líneas no son necesariamente calles o carreteras que existen, son líneas entre vendedores y compradores. Aquí, en este dibujo, esas relaciones se están mostrando como un mapa, lo que indica que existen, pero no son físicas, sino culturales. Esto simplemente da cuenta del sentido del paisaje cultural.

- El plano de una ciudad, preparado para sus turistas, no muestra necesariamente todos los edificios que hay, sino solamente aquellos edificios que supuestamente serán visitados. Esto también podríamos llamarlo un plano de paisaje cultural para esa ciudad.

El paisaje como organización del espacio-tiempo o como representación de una idea abstracta / La idea del paisaje como organización del espacio-tiempo se refiere a que éste no solamente opera como condición espacial, sino también en forma temporal. Esto es bastante fácil de entender si se evoca un territorio lleno de árboles, pues obviamente será muy distinto entre invierno y verano. También será distinto al transcurso de diez años, porque morirán algunos de esos árboles como consecuencia de su edad o de alguna condición climática, la cual también es capaz de alterar la geografía del territorio en cuestión. Entonces, no podríamos decir que ese paisaje es de una forma particular, debido a que está siempre en cambio.

Lo mismo sucede con una ciudad, se puede tomar la foto de una de sus plazas, la que más represente un momento de esa ciudad, pero solo será eso, ya que la ciudad misma siempre está en cambio, creciendo y modificando su fisonomía. La definición de ciudad lleva consigo la idea de ese cambio temporal, y lo que parece interesante (y provocativo) es la posibilidad de mostrar la realidad de esos cambios a partir de mapas que los reflejen.



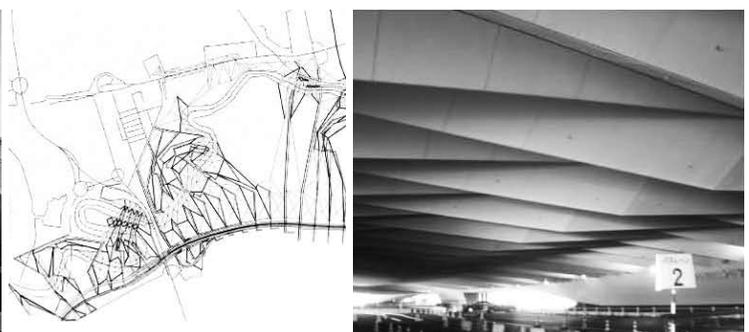
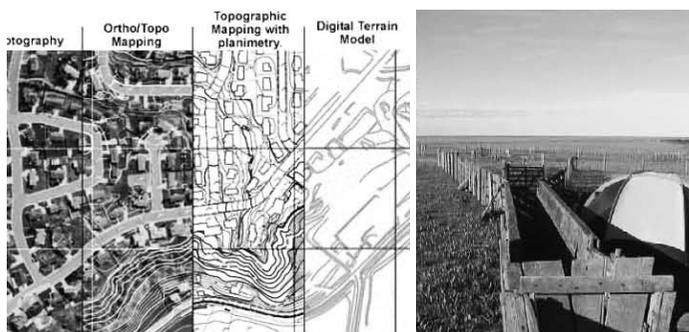
Los arquitectos, más todavía que los urbanistas, tienen la tendencia a pensar que lo proyectado por ellos va a ser construido de esa manera, y una vez terminado no se modificará. Los paisajistas, en cambio, casi nunca creen eso. Para ellos el proyecto es algo en constante cambio. Al plantar especies vegetales, se tiene en mente que crecerán, se desarrollarán y morirán. No existe “el momento de término” de lo diseñado, pues es algo constantemente cambiante. Más aún, el interés viene de cómo se puede proyectar ese cambio y hacerlo parte del proyecto. Se puede entender simplemente mirando un mapa que registra el movimiento de las ballenas, codificado mediante el uso de flechas de dirección, pues no se puede establecer un punto fijo o coordenadas específicas para ellas.

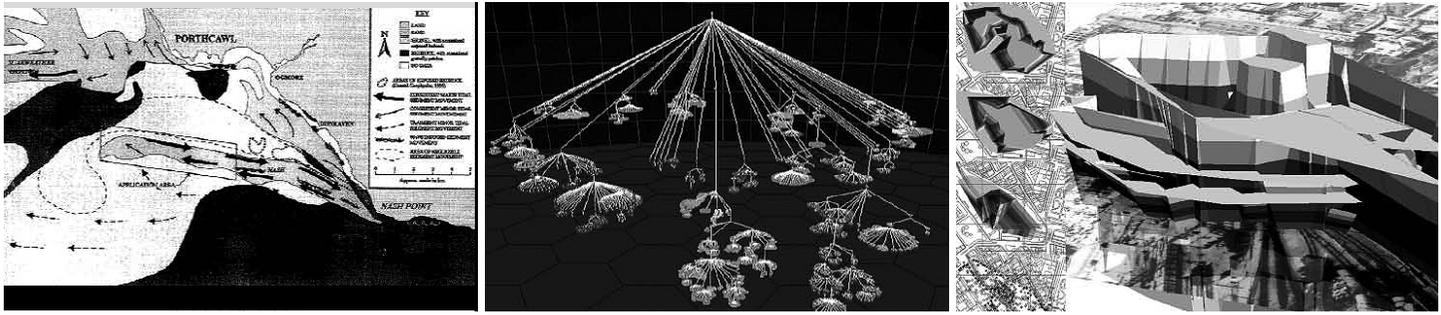
Otro ejemplo de esto es un sitio en Internet donde se muestran las relaciones semánticas entre las palabras, un mapa relacional de términos. Una palabra establece sus relaciones con otras a través de líneas entre ellas, que se alejan o acercan a ésta según el sentido de cercanía con el término original. Así sucede con cada palabra dentro de ese universo, que establece una red de conexiones entre sus definiciones; el problema que presenta es de jerarquía, pues debemos priorizar unas líneas de relaciones sobre otras para poder ver el sentido que buscamos. La idea de estas relaciones es que ellas existen en nuestro mundo, tanto en un sentido general como en la intimidad de una conversación; esto nos permite dibujarlas y representarlas, mostrando así algo que parece ser bastante más abstracto de lo que resulta representado en este mapa.

Lo último que presentaré como ejemplo es un proyecto de diseño de paisaje de una ex estudiante mía, Emily Drake de la University of Texas at Arlington, que trata de representar mediante el mapeo los flujos de visitantes a un lugar de interés turístico. En el primer caso, se representan los visitantes mensuales, es decir, gente que va una vez al mes. Luego están aquellos que van al lugar diariamente, pues viven ahí. Otros, en cambio, van diariamente, pero no viven en el lugar; entonces, se puede establecer diferencias claras entre los usuarios y su conocimiento del lugar. El trabajo de la estudiante intenta reflejar dichas diferencias mediante un diseño topográfico, que no es una topografía fija, sino que muta en el tiempo.

El paisaje como metáfora de organización: Seascape, Soundscape, Datascape. / Ahora intentaré discutir la palabra *scape* que significa “bohordo”. Esta palabra, que compone a otras en el idioma inglés, es usada para nombrar los sistemas organizacionales a los que nos hemos referido. Es necesario decir que se emplea más en su sentido metafórico. El mejor ejemplo de su uso es *seascape*, que significa “el paisaje del mar”; *seascape* puede referirse, tanto a una pintura del mar, una marina, como aquello que representa el movimiento y ritmo de las olas, así también los patrones de corrientes, u otras características propias del mundo marino.

La palabra *datascape*, que significa “paisaje de datos”, es muy usada por aquellos que trabajan en programación computacional; al buscarla en Google encontramos imágenes, diagramas





y dibujos que no se relacionan con la arquitectura o el paisaje, sino con dibujos de organizaciones de sistemas digitales, y para buscar su representación en tres dimensiones se recurre a "scape" que termina mostrando la información mediante dibujos o gráficos.

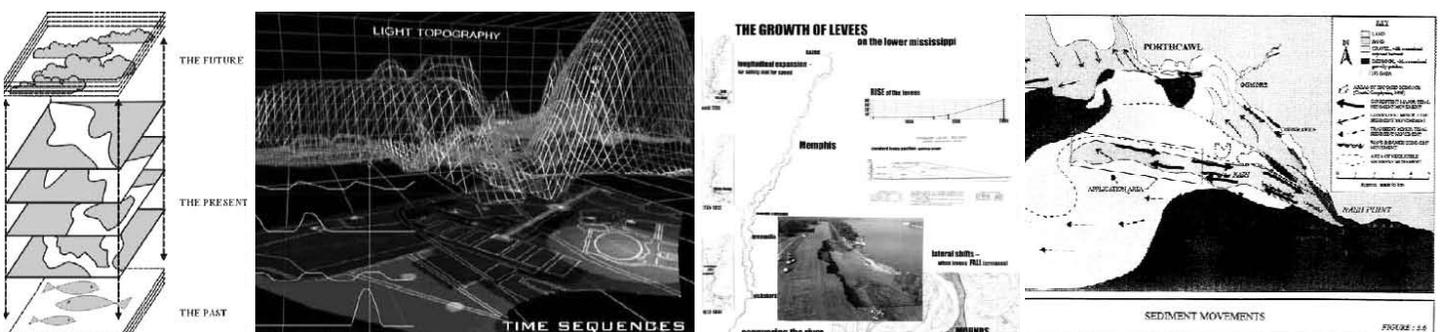
El tercer ejemplo es la palabra soundscape, que significa "paisaje de sonidos". Esta palabra intenta representar los sonidos mediante un código visual. Existen puntos y ondas, las cuales pueden ser largos, continuos, altos, etc., pero con características que se pueden medir y representar gráficamente. Sabemos que un sonido tampoco está siempre en un mismo lugar o momento, sino que está siempre cambiando, por esta razón los músicos necesitan mostrar visualmente estos desplazamientos del sonido de un momento a otro. Algunos programas los grafican como una topografía que está constantemente cambiando en el tiempo. Así, en la música, un sonido es una línea que se desplaza en el tiempo; al agregar más sonidos se requerirán más líneas que generarán una topografía en tres dimensiones posible de asociar al término scape.

Finalmente, les muestro un diagrama de un aeropuerto que grafica el entrecruzamiento entre gente que sale y entra a sus instalaciones, y el tiempo utilizado. El diagrama representa o entrega información acerca de cuánta gente hay diariamente en los distintos sectores del aeropuerto, según la frecuencia de llegada y salida de cada vuelo, medido en horas. Así, por cada hora transcurrida, se puede establecer el número específico de usuarios

y las áreas de mayor uso del lugar. La información, que cambia constantemente, es una lista de estas situaciones, pero su forma de ser representada hace que se asemeje a una topografía.

Si podemos dibujar bajo un método interesante y visual las estadísticas de algo tan aburrido como el número de usuarios de un aeropuerto, obviamente sería posible dibujar (representar) aquello que es mucho más interesante para nuestro trabajo, como la información relevante para el desarrollo urbano de una parte de la ciudad o aquella del sitio donde queremos construir un nuevo edificio. Así podemos entender al lugar, no solamente como un conjunto de edificios o como un plano topográfico o de las áreas verdes, sino como un mapa de los cambios que el sector experimenta en el tiempo, de los movimientos y flujos de sus habitantes, del sonido, de la luz, factores que sabemos que existen, y que hemos sido incapaces de incluir. Hay arquitectos que tratan de trabajar estas ideas y expresarlas en sus diseños, por ejemplo, cuando dicen:

"(...) Este sonido es muy importante y voy a utilizarlo en proyecto del edificio, para dar cuenta de su existencia; incluso, - ahora que disponemos de métodos más científicos para medir y graficar los sonidos en el tiempo, y podemos pensar en cómo el diseño del edificio puede aprovecharse de esa información. Con esto el edificio podría adaptarse a los cambios o, al menos, podría reaccionar frente a las posibles transformaciones que ocurrirán en el tiempo. De esta forma se puede establecer que la idea de paisaje puede ser pensada como una estrategia o método de trabajar con la ciudad, como también a manera de herramienta práctica.



Construir paisaje como estrategia o táctica / Uno podría decir, por ejemplo, “vamos a landscape-ar este lugar para hablar de la operación de darle un sistema de organización en vez de un sistema de planeamiento más tradicional. Así podemos entender que la palabra landscape no solo se puede definir como idea o como lugar, sino también como una operación activa, como un método estratégico para diseñar. Landscape sería, en este caso, un sistema de organización capaz de ser diseñado por nosotros.

A manera de ejemplo, si uno mira un plano típico de la ciudad de Dallas, USA, o de una parte de ella, donde vivo, uno encontrará toda la información disponible en el sitio web de la ciudad. Allí, mediante un programa computacional de geo-referencia, GIS, uno tiene la posibilidad de elegir la comuna o barrio que quiere estudiar y, al mismo tiempo, elegir la cantidad de información (o niveles) que le interesa en específico. Esta información se despliega a manera de capas que se superponen unas con otras, pudiendo elegir entre la formación topográfica o las regulaciones urbanas, las redes de agua y electricidad, etc.; cada una permite ver en simultáneo distintas informaciones pertinentes al desarrollo de la ciudad, y a su vez, ver las mismas cuadras representadas con distintas formas, acorde a la información desplegada sobre ellas.

Un plano de algunos estudiantes de paisaje (landscape urbanism) de la Architectural Association Graduate School de Londres (AA) representa o grafica el movimiento de las personas entre el puerto y la ciudad, y cómo este movimiento ha cambiado en el tiempo. Aquí, el movimiento es obviamente un sistema existente en la ciudad, pero el cual no es representado frecuentemente, y entrega una imagen muy distinta a la típica representación de calles y edificios. Lo importante es reconocer que esta información nos entrega un punto de partida para los proyectos bastante diferente que la sola imagen de la estructura urbana preexistente.

Para el terminal de pasajeros del puerto de Yokohama, Japón, la oficina que lo diseñó, Foreign Office Architects (FOA), desarrolló un sistema de análisis y organización complejo, que partió desde una investigación muy detallista de las líneas y trazos que surgían entre los pasajeros, los medios de transporte terrestres y los barcos. Este estudio de desplazamientos en el tiempo fue dibujado como una topografía, donde las cotas de altura fueron reemplazadas por el factor movimiento. Esto les permitió tomar las primeras decisiones de la organización programática y la forma del edificio.

EL PAISAJE COMO ALGO CAMBIANTE EN SÍ MISMO Y QUE EFECTUA CAMBIOS

El paisaje como algo que cambia en el tiempo y que tiene efectos en el tiempo / Anteriormente expliqué acerca de entender el paisaje como un sistema capaz de ser dibujado (representado) y, por tanto, capaz de ser estudiado. Al mismo tiempo, hablamos de la capacidad de representar cosas invisibles al ojo, como la noción de tiempo, que permite establecer al paisaje como algo en sí mismo dinámico, pues tanto él como sus objetos de estudio son condiciones dinámicas sujeto al cambio temporal.

Esta concepción es bastante nueva, y aun no sabiendo donde puedan llevar los resultados de su aplicación, es evidente que si arquitectos y urbanistas usan las posibilidades subyacentes de esta herramienta se encontrarán nuevas oportunidades y soluciones de valor para el entendimiento de la ciudad.

Al mismo tiempo, hay problemas y límites sobre su aplicación. Si usamos la idea de landscape y los métodos que devienen de su concepción estaremos expuestos a condiciones que no son estables y que siempre estarán modificándose. A manera de ejemplo, y recordando el edificio del puerto de Yokohama, diseñado por FOA (basado en los flujos de pasajeros), ¿qué pasaría si cambiasen los horarios de llegada y salida de los barcos? La consecuencia más evidente sería que el edificio, aún con este cambio, seguiría representando los antiguos flujos que dejaron de existir, y no los actuales. Este aparente conflicto señala una de las condiciones más interesantes de una operación de paisaje, pues este landscape tiene la potencia de cambiar a lo largo del tiempo, más allá del sistema o diseño efectuado por el arquitecto. Otro ejemplo de este tipo de operación o sistema es el registro (mapeo) en tres dimensiones de la luz al interior de un edificio. Al graficar la luz se encuentra su topografía (menor altura, menor luz), con la cual se entiende que está en movimiento, en constante cambio, según las horas del día. Así es posible pensar que el diseño lumínico de un edificio corresponde al diseño de una topografía cambiante.

Para ilustrar las ideas y definiciones de este grupo me referiré a algunos proyectos de mis alumnos en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV) pertenecientes al taller de Fabio Cruz y Salvador Zahr, donde se ponen en juego algunos de estos conceptos, que eran nuevos para ellos. Aun cuando los resultados son preliminares, se puede explicar y mostrar algunas de las posibilidades resultantes de la utilización de estos

métodos. Todos los estudiantes estaban trabajando en el mismo encargo: el desarrollo de un sitio deportivo sobre los cerros de Viña del Mar, desde distintas aproximaciones.

Una de ellas, María José Espinoza Torres, había tomado como partida el análisis de los árboles existentes en el lugar, intentado registrar no solo sus posiciones, sino el sentido de estar entre ellos, en aspectos como reconocer el sonido producido de las pisadas sobre las hojas. Al graficarlos, los representó mediante círculos, cuyos tamaños hacían referencia al tipo de árbol y a la cantidad de hojas en cada lugar. Generó cuatro dibujos, según las estaciones del año, y construyó una maqueta –llamada por mí como un paisaje en tres dimensiones- que representa aquellas cosas no visibles como el sonido. El trabajo es interesante, pues traduce una idea de orden poético en una idea de orden físico, diseñando una topografía específica para ese lugar que le permite entenderlo y, en consecuencia, continuar el trabajo de diseño del encargo.

El paisaje como producto de cultura y sus efectos culturales /

Hemos hablado del paisaje cultural, refiriéndonos a los trazados como ideas o manifestaciones culturales sobre el territorio, a manera de una topografía de orden cultural. Quisiera hablar acerca de los efectos culturales del paisaje, pues no podemos evitar reproducirlos a partir de nuestra propia visión, considerando también que pueden ser representados mediante topografías específicas.

El trabajo del arquitecto holandés con base en Londres, Raoul Bunschoten, y su oficina "CHORA" (Bunschoten, Raoul. "Urban Flotsam, Stirring the City"), se enfoca en realizar diseños a los que llama "juegos", que surgen del estudio de las relaciones entre la población, los eventos y diversas situaciones de cada ciudad a donde la oficina es llamada a realizar un diseño, de este modo, intentado operar a nivel de escalas urbanas para producir cambios. Un proyecto en particular, situado en una estación de trenes en Tokio, Japón, operaba con los flujos de estudiantes que pasaban cada día por la estación de camino al colegio o a casa. La oficina de Bunschoten notó que los estudiantes se juntaban en ella, entre otras cosas, para ver o llamar a sus amigos, para comer en el "Mc Donalds" o para reunirse con novias y novios, antes de volver a sus diminutas casas; pero la estación no estaba diseñada teniendo en cuenta estas situaciones. Para participar en este caso, los arquitectos diseñaron unos casilleros (lockers) para el uso de los estudiantes, donde podrían poner sus

cosas y tener un lugar en la estación. Esta intervención puntual cambió el sentido del lugar y los flujos estudiantiles, teniendo así repercusiones en los otros flujos realizados por los usuarios de la estación. En consecuencia, su trabajo no se limitó al diseño de los casilleros, sino también a generar un movimiento al interior de la estación.

Otro proyecto, la Biblioteca Pública de Seattle, USA, proyectada por Rem Koolhaas y Office of Metropolitan Architecture (OMA), se hizo a partir del estudio del programa de biblioteca, pero entendido como lo que debía ocurrir al interior de un edificio de esa índole. El resultado fue un mapa cultural que no correspondía a un plano topográfico ni arquitectónico, en donde se establecían las conexiones entre los distintos usos programáticos, resultando una lista de recintos interconectados, es decir, un diagrama que se aplicó directamente al diseño final del edificio. Aun cuando pueda parecer arbitrario y susceptible de crítica, esta operación no carece de interés como forma de proyectar un edificio complejo.

Siguiendo con este tema, hay algunos arquitectos en Europa y Estados Unidos trabajando a partir de patrones biológicos para entender el crecimiento de las ciudades actuales, y como para acceder a sistemas de organización del proyecto de arquitectura. Se está intentando analizar comparativamente el crecimiento celular, debido a que las células cambian y se reproducen siguiendo un sistema específico, con la posibilidad de diseñar no solo al objeto (u organismo) en sí, sino el funcionamiento del sistema.

Bajo esta línea de razonamiento, podemos entender que el concepto de representar cambios en el tiempo viene directamente de diseñar los métodos o sistemas para ese cambio, el cual puede continuar autónomamente, y generar una tipología avanzada de autoconstrucción. Esto queda claro en la ciudad de Valparaíso, en donde este sistema opera sin guía o patrón intencionado, pues los estratos de bajos recursos construyen sus casas donde se le presenta la oportunidad. Para ellos existen dos límites en la construcción de estas viviendas: la topografía propia del lugar, y los límites de los servicios de agua y electricidad. Estas edificaciones ilegales se efectúan donde es factible acceder a ambas redes de servicios y donde existe el suficiente terreno plano para instalarse. Las casas, curiosamente, siguen (o respetan) un sistema pseudo-orgánico que incluye estos dos límites preexistentes en los cerros; de esta forma se asemejan sistemas biológicos de operación (redes de servicios y topografía). Uno podría imaginarse las posibilidades contenidas en este desarro-

llo si la ciudad estuviera diseñada para construirse bajo estos lineamientos; esto sería como construir una dirección para su desarrollo sin proponer, específicamente, el diseño de los edificios, pero sí su actuar en el contexto, controlando, además, los cambios en él.

Otro ejemplo es el de una estudiante de la Escuela de Arquitectura de la PUCV, Michelle Browne Flaten, interesada en la idea abstracta de “memoria”. Ella trabajó a partir de cómo las personas tienen o difieren en sus ideas acerca de un lugar específico, y cómo esas ideas dependen del tiempo y de las experiencias específicas que las personas tienen de ese lugar. A manera de ejemplo, todos tienden a ver un determinado espacio como algo más general; pero al ir conociéndolo, y aproximándose a él, se encuentran las particularidades que lo definen hasta hacerlo suyo (es como decir: “No voy a tal lugar, voy a la piscina, a ese lugar”). Con esta idea la estudiante construyó unos mapas que graficaban el cambio de nuestra percepción en el tiempo, de cómo la memoria sobre el lugar cambiaba y lo volvía diferente. Esta idea me interesó mucho, tanto el esfuerzo de ella en representar física y visualmente esta condición, como la capacidad de representar algo tan poético como la memoria y el cambio que ella sufre.

El paisaje como “campo”: una estructura compositiva secuencial o un flujo (NO objetual) / Estaba feliz cuando encontré la palabra “campo” en castellano, pues podría usarla en dos sentidos distintos a la manera de cómo usamos la palabra field en inglés. Se habla de field para referirnos al campo o a una granja agrícola, pero también para hablar de “campos magnéticos” o magnetic fields, que denomina, en ciencias, a los sectores influenciados por áreas magnéticas. Esta idea de campo no solamente se refiere a un lugar o lugares, sino a un sistema de relaciones o estructura que posee flujo y movimiento en sí misma. Otro proyecto del estudiante de la PUCV, Nicolás Antonio Cuevas Vega, consistía en entender cómo cambia la percepción de una persona a medida que camina por un territorio determinado. Él intentaba reconocer los cambios que se producían al caminar de las “vistas”, sin entender que justamente las vistas, como algo estático, son donde se apoya la vieja idea de paisaje, algo que se mira en un momento preciso sin existir más allá de ese momento. Aunque creí equivocado al estudiante en un principio, pues pensé que no había comprendido el problema, me sorprendió gratamente al ver que su trabajo derivaba en algo muy interesante. En vez de entender las vistas como puntos fijos

o estáticos, aparecieron como un flujo continuo casi cinematográfico. En su trabajo, recolectó fotografías de cada lugar escogido y construyó un mapa que mostraba la máxima distancia o extensión de cada vista; luego dibujó sobre estas líneas, la de las distancias perceptuales, y mostró cómo éstas variaban en el tiempo durante el caminar sobre el territorio de estudio. El mapa resultante tiene tres dimensiones, pues contiene la dirección vertical que representa el movimiento de la vista mediante una línea que entraba y salía del territorio mismo.

El sistema del paisaje como una estrategia para lo que puede llegar: un acto de “invención” u “observación” y el “agente” de la invención que continúa en el tiempo / Para terminar, voy a hablar del proyecto final de curso, en la PUCV, de Guillermo Knabe Álvarez, en el cual se pueden observar no solamente sus posibilidades, sino también preguntas a futuro. El estudio se basó en medir la altura de la copa de grupos de árboles para entender y representar el asoleamiento y los lugares sombríos generados a partir del tipo y altura de árbol. Éste se dibujó en mapas que mostraban cómo cambiaban las sombras durante el día, a partir de reconocer la distancia, el color y la profundidad de las sombras en tres dimensiones. Esta información se usó con el fin de demostrar las posibilidades de un diseño para las áreas verdes de su proyecto. Por un lado, esta propuesta es criticable, ya que simplifica enormemente su investigación, transformándola directamente en un diseño específico; pero, por otro lado, como propuesta, es un primer paso para cambiar el entendimiento del uso de las áreas verdes, y proponer nuevos usos y alternativas para éstas. Así, aunque no muestre las reales posibilidades para un diseño innovativo, al menos, abre un campo de exploración. Hay mucho trabajo por delante para usar estas posibilidades de manera crítica e inteligente; vale la pena intentarlo, ya que sus aplicaciones aportarían muchísima y valiosa información para poder entender y construir nuestras ciudades y territorios.

Imágenes: Pertenecen al trabajo de investigación de la autora, ¿Qué es Landscape?

JESSIE MARSHALL ZARAZAGA¹

Landscape-Urbanist and Architect,

Master of Architecture University of Cambridge.

Teaching Architecture, Sustainable Urban Development and Urban Theory, Southern Methodist University, Dallas, USA.

jessie.zarazaga@unt.edu

Notas

1. Alumna Becada por Fullbright Scholarship 2005 en colaboración con la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, julio del 2005.