

Paisaje: proyectos

*Los espacios reciben su esencia
no del espacio sino del lugar.
Los espacios donde se desarrolla la vida
han de ser lugares.*

Martin Heidegger



Melissa Ferro

m.ferro74@uniandes.edu.co

Resulta complejo estructurar un discurso alrededor del término *paisaje*, debido a la multiplicidad de definiciones que suscita dentro de numerosas disciplinas que estudian e indagan sobre este. El paisaje hace referencia a las condiciones históricas, sociales, físicas, geográficas, culturales y simbólicas de un lugar, tanto que estas definen la relación entre el ser humano y el territorio que habita.

Por esto, para esta sección, se decidió establecer una lectura del paisaje desde el proyecto arquitectónico, entendiendo el hecho construido como la manifestación misma del hombre sobre el territorio. Se eligieron siete proyectos localizados en países alrededor del mundo con distintas formas de aproximarse al paisaje y hacer que este participe de la obra de la arquitectura: desde lo ecológico, pasando por lo natural, lo histórico, lo patrimonial, lo cultural, lo ritual, hasta lo artístico, y como instrumento para el progreso económico, social y urbano.

El primero en la selección, el Parque Arqueológico de Chengtoushan, escondido durante décadas en una región rural, pobre y remota de China, fue redescubierto mediante el diseño del paisaje como un recurso social, económico y cultural, y como catalizador para el desarrollo. Este proyecto combina la protección del patrimonio con la generación de espacios productivos que benefician a la comunidad y enseña a los visitantes tanto sobre sus antepasados y las maneras ancestrales de cultivar arroz como sobre el origen de los alimentos que consumen todos los días. Se genera un paisaje donde la frontera entre el trabajo, la producción, lo rural, lo urbano, los habitantes, los visitantes, la funcionalidad y la estética se disuelven en una escena integrada de belleza y armonía. Este proyecto usa el paisaje para transformar un lugar olvidado en un activo educativo, lúdico y productivo que beneficia enormemente a la comunidad local.

En el proyecto Vacío Circular, sobre la ruta del peregrino en Jalisco, México, la intervención utiliza el paisaje como parte de un ritual y, por lo mismo, a la manera de un templo, delimita un espacio en medio de un bosque de coníferas para la contemplación. Contiene al visitante en relación íntima con la naturaleza, definiendo un lugar privilegiado para entender el mundo natural dentro de un refugio que acoge y reconoce la escala humana.

Con la misma intención de acercar el hombre a la naturaleza, la intervención en Skjervsfossen, en Granvin, Noruega, busca, por medio de una serie de intervenciones sutiles, que los visitantes exploren y recorran un terreno natural al cual era antes casi imposible acceder. En lugar de llevar al público a un punto, para ver la cascada desde una cierta distancia y ángulo, el

proyecto invita a los visitantes a adentrarse y a disfrutar del paisaje, concatenando experiencias en torno a la cascada. Es un proyecto cuya intención es crear gestos sutiles sobre el territorio que generen la ilusión de que siempre han estado allí.


Por su parte, la recuperación del río Aire, en Ginebra, Suiza, es un proyecto que se aproxima al diseño del paisaje a través del entendimiento de procesos ecológicos que combinan el espacio fluvial recuperado con un conjunto lineal de jardines que se emplazan sobre el antiguo canal. La huella del canal es un dispositivo clave para entender los rastros de las modificaciones humanas que se entremezclan con un territorio frágil y hermoso. En el proceso, el canal se convirtió en una línea de referencia que ofrece la posibilidad de comprender un antes y un después, un ser que superpone ambas temporalidades y acepta que algo comenzó sobre algo que ya estaba allí.

El nuevo lecho del río se diseñó a partir de un patrón en forma de diamante que da dirección al flujo del río en el proceso inicial. Conscientes del inútil esfuerzo por diseñar un lecho de río fijo y de que a un río le encanta diseñarse libremente, los arquitectos se inspiraron en el *land art* y superpusieron una condición artificial a una situación natural para que con el tiempo se autorregulara, y a través de diferentes procesos naturales, continuara redefiniéndose y rediseñándose para construir una temporalidad compleja, una colisión de espacio y tiempo, de memoria y añoranza.

Así mismo, la aproximación al paisaje para la intervención en la playa Hvidovre, en Dinamarca, se hizo mediante la generación de esculturas ergonómicas de concreto inspiradas en las formas y geometrías de la naturaleza, útiles para la configuración del mobiliario urbano y para definir la frontera entre la arena y el prado que conforman el parque. De esta manera, el proyecto se asienta en el paisaje y le habla al cuerpo humano, a la vez que genera un espacio para el encuentro y disfrute de los habitantes de la región.

Los dos últimos proyectos de la selección, el proyecto Te Ara I Whiti-Lightpath y el Parque Río, en Medellín, se emplazan dentro de un paisaje urbano y resignifican la infraestructura para potenciar espacios dentro de la ciudad.

Te Ara I Whiti-Lightpath transforma una parte redundante de la infraestructura de una autopista en una ruta ciclística, escultural y lúdica que pasa por la red de autopistas de la ciudad de Auckland. Es un sendero de luz que permite un viaje y una experiencia transitoria que conjuga las vistas de la ciudad con el difícil contexto de la infraestructura de la autopista adyacente. El camino se concibe como una estructura que unifica y conecta de día y que de noche es una escultura dinámica, llena de luz y vida.

Por último, el Parque Río, en Medellín, integra la ingeniería, el urbanismo y el paisaje para crear una recomposición urbana, ambiental y social, que promueve la reurbanización sostenible, recuperando la memoria del agua en Medellín y en el Valle de Aburrá. Este proyecto busca modificar la concepción del río como una barrera que fractura la ciudad, a través de una intervención urbana que integra el territorio y genera un espacio público activo para el disfrute de todos los ciudadanos. Lo que había permanecido como un elemento residual, oculto y olvidado, surge como una oportunidad. 

Bibliografía

1. Heidegger, Martin. 1951. "Construir, habitar, pensar." En *Conferencias y artículos (Vorträge und Aufsätze)*, por Heidegger, Martin, traducido por Eustaquio Barjau, 127-142. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994.