

# Estrategias de superficie

(programando la superficie urbana)

Palabras clave:  
Superficie  
Superficie urbana  
Estrategia urbana  
Plegamiento  
Engrosamiento  
Densidad  
Movilidad  
Inestabilidad  
Paisaje  
Espacio público  
Metrópoli

## Resumen

Proyectos urbanos recientes advierten un interés por la instrumentalidad del diseño más que por aspectos formales, diseñando tejidos conectivos que organizan objetos, espacios, procesos y eventos.

Superficies urbanas activadas que traban elementos dispares y moldean entornos a fenómenos de movilidad, densidad, congestión e inestabilidad, organizan relaciones y actividades depositadas en ellas como agentes y sedimento capaces de incorporar nuevas formas de vida social y comunitaria.

En los últimos años, cierto número de proyectos urbanos han caído fuera de las categorías tradicionales del paisaje y del urbanismo. Estos trabajos señalan un cambio de énfasis del diseño de objetos supeditados al diseño y manipulación de grandes superficies urbanas. Asimismo, revelan un renovado interés por la instrumentalidad del diseño; es decir, en su capacidad operativa más que en fenómenos formales y de representación. En éstos, el término de paisaje dista mucho de orientaciones pastorales, para alternativamente exponer y referir el establecimiento de matrices de funcionamiento del tejido conectivo que organizan no solamente los objetos y espacios, sino también los procesos, actividades y acontecimientos dinámicos que se desplazan a través de ellos. Esto es, entender el paisaje como superficie activa que trama y estructura nuevas condiciones para las relaciones, mediaciones y operaciones que se dan en él.

Al describir el paisaje como “superficie urbana”, no me refiero al espacio existente entre los edificios, como tampoco a zonas de estacionamiento, áreas ajardinadas, espacios abiertos, vialidades, plazas o espacios residuales. Tampoco es mi intención limitar el uso del término “paisaje” al de lo verde, lo natural o a lo panorámico. Me refiero, más bien, al territorio extensivo e inclusivo de la ciudad como la superficie que acomoda edificios, espacios públicos, caminos y vías, infraestructuras, espacios abiertos, vecindarios y hábitats naturales. Esto es, la estructura del territorio que organiza y apoya un amplio espectro y gama de actividades fijas y cambiantes en la ciudad. Como tal, la superficie urbana es expresiva y dinámica, como emulsión catalítica que literalmente revela los acontecimientos y eventos en el tiempo.

En este sentido, la superficie urbana es similar a un sembrado que asume diversas funciones, geometrías, arreglos distributivos, apariencias y cambios que exigen y demandan circunstancias diversas. Esta adaptabilidad deriva en parte del carácter horizontal de la superficie a su ininterrumpida continuidad y al equipamiento y los servicios inundados por ella. Si el nuevo objetivo de diseñar la superficie urbana radica en incrementar su capacidad de soporte, apoyo y diversificación de actividades en el tiempo, incluso la de aquellas actividades que no pueden ser predeterminadas, entonces, una estrategia primordial de diseño será ampliar su continuidad y al mismo tiempo diversificar su rango y universo de servicios. Esto quiere decir, distanciarse de un diseño ensimismado y pasivo para acercarse a una práctica activa, a un diseño implicado capaz de estructurar nuevos escenarios y acomodados para renovados eventos y condiciones para futuros inciertos (Koolhaas, 1995: 71-79).

## LA METRÓPOLI CONTEMPORÁNEA

Muchas de las razones para repensar las prácticas del paisaje y del urbanismo derivan hoy de la naturaleza cambiante de las ciudades. La noción tradicional de ciudad, como centralidad histórica y núcleo de diversas

RICARDO PITA SZCZESNIEWSKI  
DEPARTAMENTO DE TEORÍA Y ANÁLISIS  
UAM-XOCHIMILCO.  
ricardopita@yahoo.com.mx

Key words:  
Surface  
Urban surface  
Urban strategy  
Folding  
Swelling  
Density  
Mobility  
Instability  
Landscape  
Public space  
Metropolis

## Abstract

Recent urban designs show an interest on the instrumentality of design itself rather than on its formal aspects, designing connective fabrics that organize objects, spaces, processes and events. They are activated urban surfaces that link together diverse elements and are capable of modelling environments to situations of mobility, density, congestion and instability, organize relationships and activities attached to them as agents and sediments capable of incorporate new forms of social and communal life.

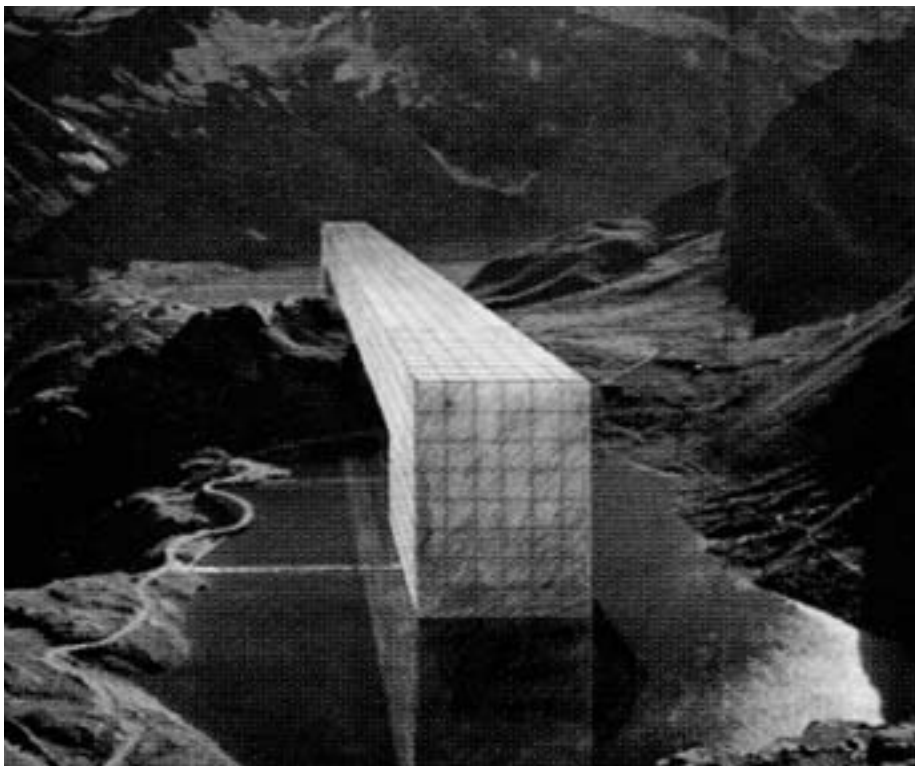


Figura 1. Proyectos de Superstudio (Superstudio and Radicals, 1982).

instituciones rodeadas de suburbios y espacios abiertos, ha sido sustituida en gran parte por una ciudad policéntrica, de redes desparamadas de infraestructura y dispersión de suburbios que conforman la metrópoli regional contemporánea. Aquí, múltiples centralidades son asistidas por redes sobrepuestas de transporte, comunicación electrónica, producción y consumo. Operativamente, si no experimentalmente, las infraestructuras y los flujos de bienes han llegado a ser más significativos que los estáticos límites políticos y espaciales. La aglomeración de gente, de vehículos, de mercancías y de información constituyen lo que los geógrafos urbanos llaman, el “sistema urbano cotidiano”, para describir una condición urbana que es dinámica y temporal (Harvey, 1989). El énfasis cambia, entonces, de la organización de formas en el espacio urbano, al de procesos de urbanización, procesos que generan urdimbres y redes a través de vastas regiones de la superficie (Harvey, 1996).

Los efectos de esta urbanización son múltiples y complejos, pero tres fenómenos tienen una importancia particular para el diseño. El primero es la aparición de un nuevo tipo y clase de espacio urbano, las áreas ambiguas atrapadas entre enclaves, que incluso pueden ser tan extensas como para formar y constituir íntegramente grandes zonas genéricas. “Sitios periféricos”, paisajes intermedios sin lugar preciso, y, sin embargo, con capacidad para re-caracterizar enteramente ambientes dominantes completos donde vive

la mayor parte de la gente (OMA, 1995:1238-1264). En contraste, los centros históricos se convierten, cada vez más, en parques temáticos turísticos y de entretenimiento.

El segundo efecto de la urbanización contemporánea es el notable incremento de accesibilidad y movilidad. Esto no se refiere solamente al incremento de automóviles particulares y a las alternativas de transportación, que para muchos implica un estilo de vida muy característico, sino de igual forma al incremento de densidad de población, a la creciente inestabilidad del capital e inversión y finalmente a la profusión de medios e información.

Un tercero, consecuencia de los dos anteriores, gira en torno a una visión diferente sobre un paradigma fundamental de la ciudad e implica una perspectiva heterogénea, al distinguir la superficie urbana, no solamente en términos formales sino como fenómeno dinámico con movilidad, oscilaciones y mutaciones constantes. De allí que las comunes tipologías urbanas como las cuadras, los parques, los distritos, los centros, etc., tienden a tener cada vez menor importancia y significación frente a las infraestructuras, redes de flujos, los espacios ambiguos y otras condiciones polimorfas, constituyentes e integrantes de la metrópoli contemporánea. Diferente y alejada de las jerárquicas estructuras arbóreas de las ciudades tradicionales, la metrópoli contemporánea funciona más como un rizoma que se desenvuelve, separa, dispersa y difunde al mismo tiempo que faci-

lita una infinidad de posibilidades (Deleuze y Guattari, 1987:325; Corner, 1999).

Estas condiciones emergentes exigen que los diseñadores exploren aproximaciones diferentes en torno a sus planteamientos urbanos. El uso de una nueva serie de instrumentos y herramientas conceptuales aplicadas al entramado estratégico de superficies permite modificar y superar la noción de superficie obvia por la de una superficie activada, dinamizada, viva y en persistente entramado, como fina urdimbre de fragmentos dispares y programas imprevistos.

Hay, por supuesto, una historia reciente sobre estas nuevas miradas. En los años cincuenta, arquitectos y críticos crecientemente preocupados por la situación imperante en los grandes ambientes urbanos, caracterizadas por su vertiginosa expansión y su atomizada urbanización a través de vastos paisajes que atenuaban las distinciones entre lo rural y la ciudad, así como las diferencias entre lugares (Gregotti, 1989), llevaron a una reflexión sobre sus dinámicas y mutaciones. En 1955, en las Conferencias de Diseño en Aspen, Víctor Gruen, apoyado por muchos más, exhortó a los arquitectos a superar los límites del edificio como objeto aislado para vincularlo con el contexto en el cual debe actuar, y proclamó:

La arquitectura contemporánea no puede estar simplemente pendiente del conjunto de elementos que estructuran los edificios y concebirlas solamente como objetos vacíos o indiferentes. Debe estar implicada en todos

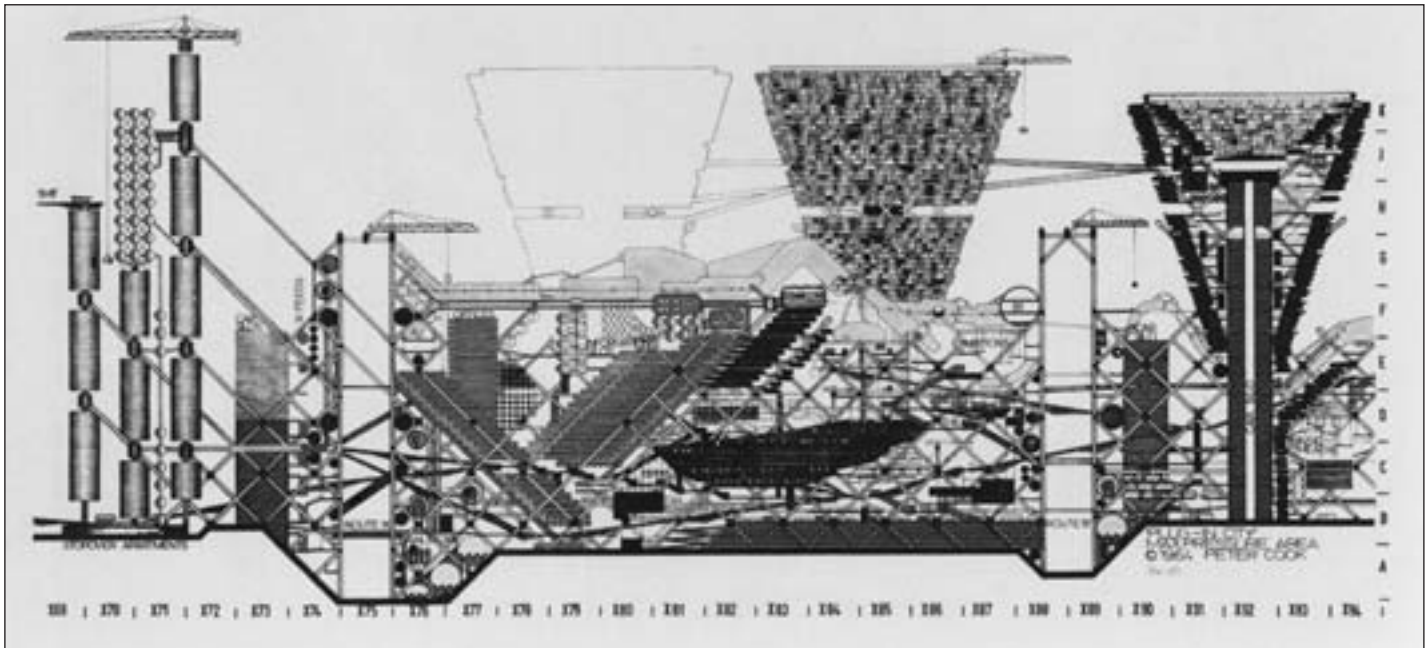


Figura 2. Proyectos de Archigram, (Cook, 1972).

los mecanismos manufacturados por el hombre que conforman nuestro entorno: con los caminos y las carreteras, con los signos y lo gráfico, con los espacios exteriores generados por estructuras, con el paisaje urbano y el territorio (Gruen, 1955:18-37).

El contexto en que hace estos señalamientos es el de su postura ante las prioridades del diseño, prioridades que resaltan y concurren en los paisajes emergentes que aparecen como ciudades dispersas a través de territorios en los que ya no es posible trabajar un diseño desconectado de la ciudad, ya sea que se trate de objetos arquitectónicos aislados o de espacios abiertos diseminados. Su trabajo apunta a resistirse a los procesos de descentralización e indiferencia creados por la dispersión urbana, a través de la creación de nodos puntuales de concentración.

A mediados de los sesenta, los programas de reconstrucción de ciudades (europeas) y la intervención o renovación de ciudades norteamericanas, como parte de políticas urbanas de reconstrucción, avivaron aproximaciones y tendencias novedosas sobre lo urbano y el paisaje a gran escala. Algunas de las especulaciones más radicales propusieron nuevas formas y tipos de asentamientos. El grupo florentino Superstudio, concibe la ciudad como un desarrollo continuo de superficie artificial. En su proyecto "Supersurface 5", fue asentado un dispositivo formal de rejilla a lo largo y a través de toda una superficie tersa y plana como paisaje homogéneo, proponiendo simultáneamente una metáfora y un instrumento para las redes de energía e información que podrían extenderse a todo rincón de la Tierra (Superstudio y Moryami Studio, 1982:4-86) (figura 1).

En contraste, los proyectos elaborados por el grupo Británico "Archigram", muestran conceptos de comunidades ensamblables y conectivas de nuevos paisajes como soportes infraestructurales (Cook, 1972:86-101). Su modelo era no sólo privilegiar lo individual, sino también desarrollar montajes de estructuras-evento capaces de generar nuevas dinámicas metropolitanas, mientras que en proyectos como Rokplug y Logplug proponen una existencia transitoria y flexible en la superficie; en otros como Instant City, proponen infraestructuras de gran escala para desarrollar actividades masivas e inspiradas posiblemente en las emergentes tecnologías de los grandes festivales y conciertos de rock (figura 2).

Los atributos estratégicos del trabajo de Archigram se derivan de la flexibilidad inherente del sistema diseñado; las piezas pueden agregarse, quitarse o cambiarse a voluntad, acoplando una gama diversa de usos a distintos tiempos, desde exposiciones y festivales masivos en un momento hasta casas-móviles individuales y jardines en otro.

Estas especulaciones radicales demostraron posibilidades tangibles de técnicas urbanísticas para generar entornos urbanos por medio de tecnologías emergentes para alcanzar ciertas libertades individuales al interior de nuevas estructuras comunitarias.

#### UN CAMPO DE INSTRUMENTOS SOCIALES

Muchos de los temas anteriores, le facilitaron una inspiración temprana a Rem Koolhaas y la Office of Metropolitan Architecture (OMA). Desde los años setenta, Koolhaas y sus colegas han explorado y desarrollado de forma continua y crítica el papel que puede desempeñar el programa, lo programático, en el proceso de diseño. Estando más seducidos

por las cambiantes e imprevisibles características de la metrópoli contemporánea, estos arquitectos han intentado de múltiples maneras, impulsar ideas programáticas hacia objetivos más productivos y dinámicos. El programa es considerado como el motor de un proyecto que conduce la lógica y la organización de la forma al mismo tiempo que responde a las cambiantes demandas sociales. Si las problemáticas de las ciudades contemporáneas habían sido esbozadas en los años cincuenta y los sesenta, y las nuevas tecnologías para repensar estas problemáticas se desarrollaron durante y a finales de la década de los setenta, entonces las nuevas estrategias de diseño se han desarrollado desde esos momentos, en gran parte desde el derrotero y visión de la OMA y Koolhaas. Un momento capital para el desarrollo de estos conceptos e ideas ocurrió en 1982, durante el concurso para el Parc de la Villette.

Uno de los primeros y más atrevidos proyectos para la renovación de París fue el del Parc de la Villette, que transformó a diseñadores y arquitectos al enfrentarlos con las dificultades de afrontar grandes zonas de terrenos abandonados en la ciudad, y especialmente cuando las intenciones de los promotores eran ambiciosas e inciertas (Barziley, 1984). Las 61.51 ha liberadas, después de

retirar el viejo complejo decimonónico que ha ocupado el sitio, dejó muchos problemas logísticos, especialmente en torno a la recuperación del sitio y a la modernización de los servicios. Esto se complicó aún más por las exhaustivas y desconcertantes demandas programáticas del consejo de administración, aunadas a una sensación de incertidumbre sobre el qué, cómo y cuándo debían ser realizadas las diversas partes del programa.

El problema, entonces, no radicaba en el diseño de referencias a identidades estilísticas, de representación o de lenguajes y composición formal sino en uno de otra índole: el diseño y estructuración de una organización estratégica. Esta superficie debía ser equipada y operada de tal forma que anticipara y ajustara cualquier número de demandas y condiciones programáticas. La convocatoria apuntaba:

Proponer un parque innovador adaptado a la realidad urbana de hoy y del mañana, con la misión de hacer un parque del siglo XXI. No se trata de reproducir las concepciones tradicionales, se trata de una realización con un espíritu nuevo, tiene que ser una propuesta activa, permanentemente experimental, debe afirmarse como el parque del mestizaje y la integración y debe afirmar una idea urbana de densidad.

No se trata solamente de hacer un parque, sino de lograr a través de él una operación de urbanismo particularmente compleja y original, hay que mezclar estrategia urbana e innovación cultural, crear el instrumento de una nueva cultura; en resumen: aliar el genio del lugar y el espíritu del tiempo.

La Office of Metropolitan Architecture enfrentó el problema con la superposición estratégica de cuatro estratos para organizar los diferentes fragmentos del programa: el “diagrama de bandas” de oeste a este, bandas de superficies variables sintéticas y naturales; el “diagrama del confetti”, los puntos pequeños de servicio y kioscos; el “diagrama de patrones de circulación”, el boulevard y la promenade, y el “diagrama de los grandes objetos”, los bosques lineales y espesos, las grandes masas de edificios construidos inmediatamente antes del concurso o los restos de previas edificaciones (figura 3). Los diseñadores describen su proyecto de capas superpuestas como “un gran paisaje de instrumentos sociales”, una nueva categoría de espacio público, como condensador social, donde las cualidades y calidades del proyecto se derivarían de las aplicaciones, de los usos, de las yuxtaposiciones y de los programas alternativos adyacentes que surgirían con

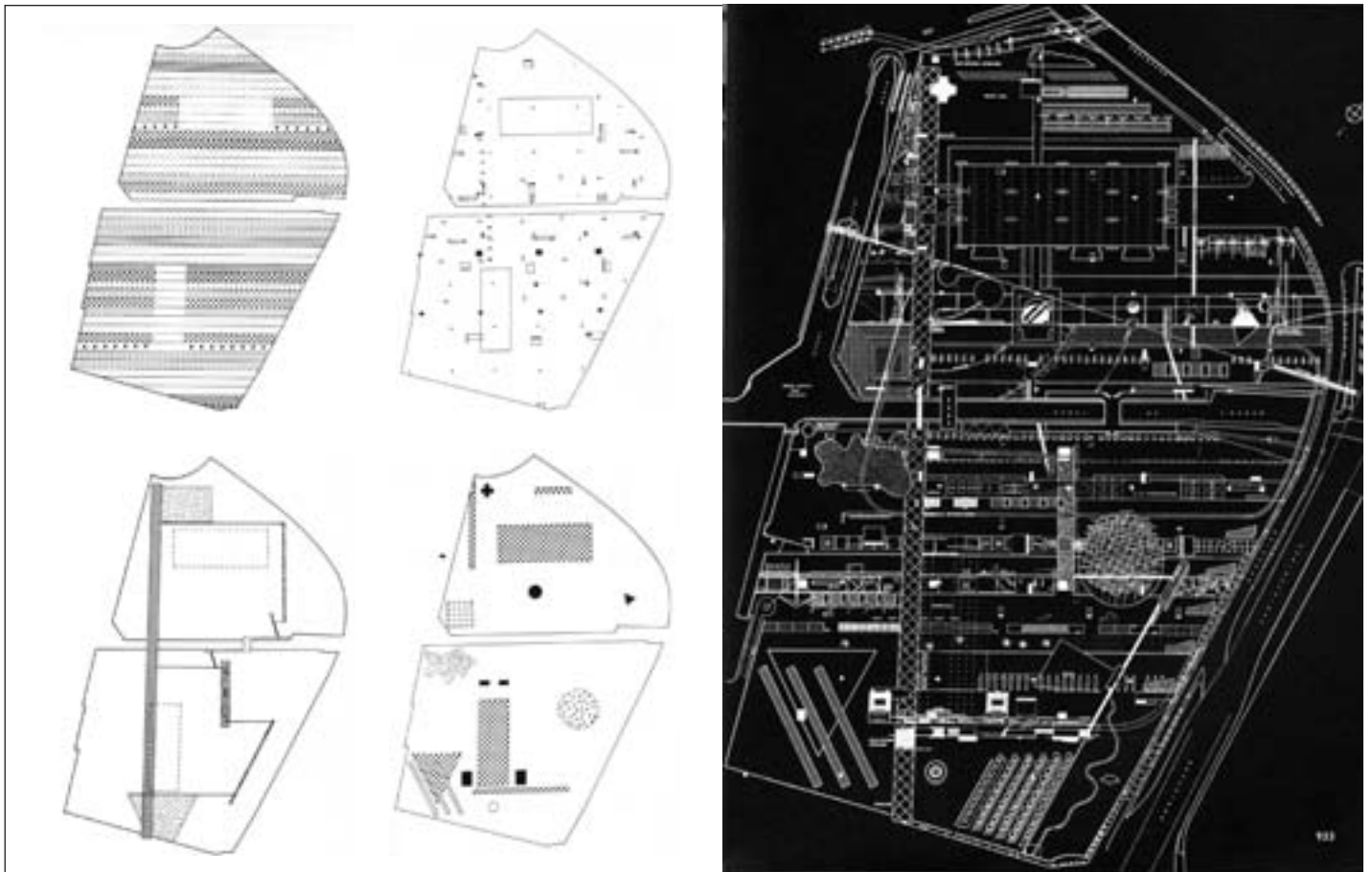


Figura 3. Proyecto para Concurso de la Villette de OMA. (Koolhaas, Rem y Bruce Mau, 1995; 923, 925, 927, 929, 933).

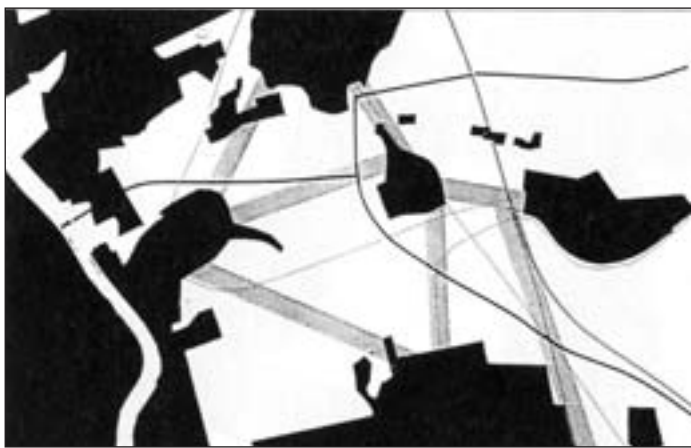
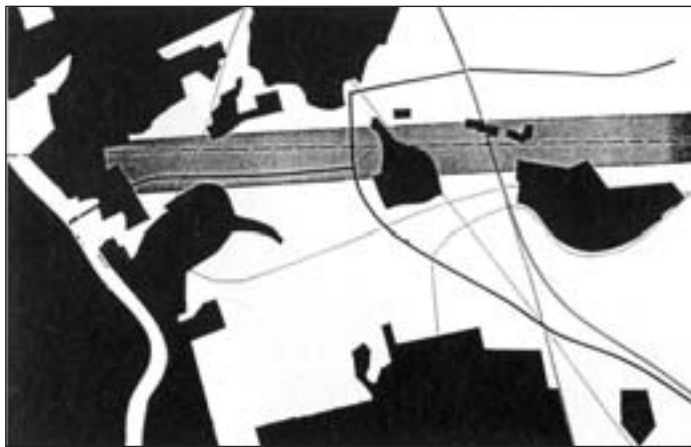
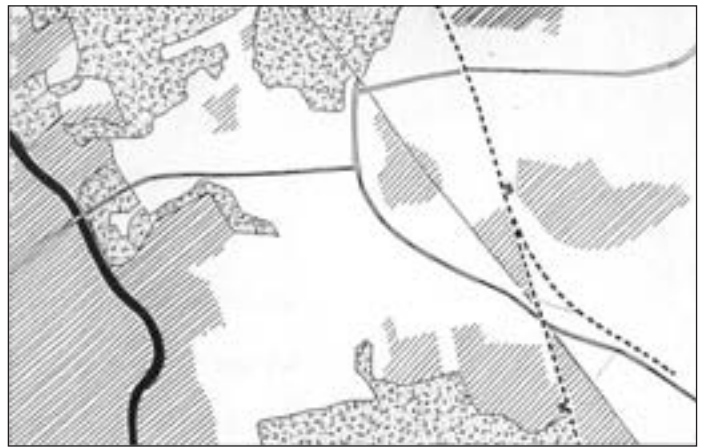
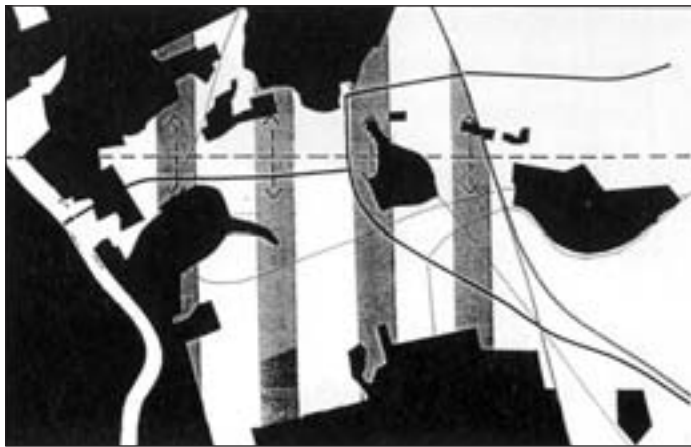


Figura 4. Proyecto / Concurso para la nueva ciudad de Melum Senart de OMA (Koolhaas, Rem y Bruce Mau, 1995; 978, 979, 986, 987).

el tiempo (Koolhaas, 1995:894-939; Lucan, 1991:86-95).

Más que un diseño consumado e inmutable, el proyecto ofrece un mecanismo para el despliegue flexible y elástico de usos diversos, entendidos como necesidades y deseos cambiantes. Las bandas y la red a través de la superficie, los servicios puntuales y las grandes masas fueron incorporados a la estrategia para fusionarse, adaptarse y responder al diseño.

La acción de deslizar e intercalar un elemento sobre otro permitió cambios cuantitativos sin pérdidas en la estructura de organización. Este mecanismo de acumulación flexible, cuyo carácter y eficacia descansan en su capacidad de adaptarse a ajustes y cambios, estableció un precedente significativo para formulaciones urbanas posteriores (Koolhaas, 1995:972-989; Lucan, 1991:114-117).

Este proceder fue abordado nuevamente por Koolhaas y OMA en 1987 para la nueva ciudad de Melun Senart en Francia (Koolhaas, 1995:972-989; Lucan, 1991:114-117). Este proyecto invierte el papel estructural y formal de figura y fondo: de lo construido y del espacio abierto (figura 4). En vez de concentrarse en la organización y arreglo de arquitecturas y construcciones, son destacados, acentuados y programados una serie de vacíos. Éstos son el producto de un cuidadoso análisis de las condiciones existentes, de los hábitats, de los fragmentos históricos, de los corredores de infraestructuras existentes y de los nuevos programas. Conjuntamente configuran una especie de gran jeroglífico, dividiendo el territorio en un conjunto de islotes diversos para futuros desarrollos.

En el momento en que se torna infernal el desarrollar cada proyecto tridimensionalmente por la complejidad implícita, la conservación de los vacíos se torna comparativamente más fácil. En una posición de rendición deliberada —como maniobra táctica para revertir una postura defensiva— nuestro proyecto propone extender este cambio de política al dominio del urbanismo: tomar la postura urbana de debilidad como premisa. sitio: 5 000 hectáreas predominantemente rurales en un área al sur de París a desarrollar como el último *new town* alrededor de París

Los vacíos ejercerán un efecto mayor sobre el consiguiente entorno construido que cualquier otra disposición específica del diseño de los edificios. Éstos proporcionarán una estructuración lo suficientemente elástica para que puedan admitir las imprevisibles presiones políticas y económicas, en las que arquitectos y diseñadores urbanos tienen poca influencia. Melun Senart continúa la lógica de revertir progresivamente la posición normal de concederle a los edificios la capacidad significativa para contrariamente dirigir su atención a los espacios intermedios. Al in-

corporar el potencial y el carácter estratégico del plan urbano en los diseños característicos de los vacíos, los diseñadores dejan los sitios para construir y urbanizar despejados y sin determinación precisa. Básicamente, cualquier cosa puede ocurrir y suceder en estos islotes de intervalos siempre y cuando se preserve el entramado de los vacíos. Como en el Parc de la Villette, el diseño es primariamente una estrategia táctica, que va anticipando las incertidumbres del desarrollo futuro.

#### **MOVILIDAD Y ACCESO: LA SUPERFICIE COMO COLECTOR Y DISTRIBUIDOR**

El diseño y la integración de nuevas infraestructuras de transporte son centrales para el funcionamiento de la superficie urbana. La importancia de la movilidad y la accesibilidad en la metrópoli contemporánea hace de las infraestructuras un espacio colectivo. La infraestructura de transporte es cada vez menos un elemento autosuficiente de servicio y pasa a ser, cada vez más, un instrumento extremadamente evidente y efectivo para la creación de nuevas interacciones y entramados, mientras que la estación del ferrocarril y el aeropuerto son infraestructuras centralizadas con una densidad semejante a la de la ciudad (en términos de servicios y programas) y mientras más amorfa e indefinida sea su trama conectiva, más se reduce su reconocimiento como espacio colectivo e incluso como espacio en sí mismo. El arquitecto italiano Vittorio Gregotti afirma:

Estamos intentando recuperar el valor morfológico a los trayectos... en una tentativa de revivirlos como componentes de los eventos de asentamientos y restaurando el sentido de camino para la condición del ambiente arquitectónico (mientras), forzando a la disciplina a considerar como propios y específicos los problemas que implican (1989:118).

Un claro ejemplo, en respuesta a Gregotti, es el segundo periférico de Barcelona terminado para las Olimpiadas de 1992. El arco norte, la Ronda de Dalt, se extiende entre los intercambios de la Avenida Diagonal (noroeste) y el parque de Trinitat (noreste), diseñado por un equipo de arquitectos e ingenieros conducidos por Bernardo de Sola (Font, 1993:112-119). La Ronda de Dalt no fue concebida para alcanzar la mayor capacidad de vehículos, sino para ofrecer la mayor capacidad de recolección y distribución para las distintas redes locales y regionales del transporte. El diseño también produce oportunidades para replantear condiciones locales, incorporando nuevos programas y nuevos espacios abiertos. Esto es especialmente evidente en las zonas de intercambiadores, donde nuevas tipologías, entre los espacios abiertos y los edificios, han empezado a emerger.

Así, lo significativo del diseño de esta autopista no estriba en su eficiencia o en sus méritos escénicos sino en su capacidad para estimular y apuntalar nuevos modelos de espacios públicos urbanos. Esto se alcanza parcialmente por la separaciones ocasionadas por las particularidades de su trazo, carriles rápidos en el centro (regionales), flanqueados por carriles lentos (locales) que conectan con las calles troncales vecinales y de barrio, esto no resulta novedoso, sin embargo, estos espacios se han desdificado brutalmente.

En algunos lugares, los espacios que están en un nivel superior al de la autopista son ocupados por nuevos edificios públicos, especialmente estructuras de gran volumen como espacios deportivos. Los nuevos parques y áreas de recreación también se han diseñado como parte del sistema, vinculando zonas de vivienda segregadas a grandes espacios públicos. Ronda de Dalt demuestra así, en términos contemporáneos, la vieja imagen y sentido de las grandes avenidas como instrumentos de conexión, de conveniencia y de movilidad.

#### **UNA SUPERFICIE INHABITABLE**

El diseño de las infraestructuras a gran escala, como las anteriores, revelan inéditas posibilidades para otro tipo de proyectos de superficie. Un ejemplo es el Parque Vall d'Hebron en Barcelona de Eduard Bru terminado en 1992 (figura 5). Parque de 26 hectáreas, ubicado en los suburbios anteriormente dominados por un paisaje opresivo de programas de vivienda social de la posguerra. Localizado al norte del centro del Barrio Gótico y sus alrededores decimonónicos, se extiende hasta las faldas de la cadena montañosa al norte de la ciudad. Eduardo Bru entendió que este circuito era un buen emplazamiento para instalar servicios de ocio y tiempo libre para los usuarios locales y metropolitanos. El parque es un *collage* de espacios deportivos, caminos y paseos. En particular, la creación de senderos establece un paisaje intermedio entre la Ronda (Paseo Vall d'Hebron) y los barrios circundantes. Como Bru lo describe:

Este movimiento significa que, cuando los elementos existentes lo permiten, las calles se convierten en una especie de río rápido que al ensancharse van formando una especie de deltas en las áreas públicas del parque. Las calles como caudales de asfalto; encuentran geometrías de contención entre los intersticios y se mueven en ritmos de arcos y semicírculos (Bru, 1993:82-85; Parcerisa, 1993:6-17).

Bru describe un paisaje dinámico y cambiante, en el que las inestables demandas programáticas conducen a diversas lecturas del sitio. Mas aún, muestra muchos de estos usos a través de nuevas formas, reclamientos,

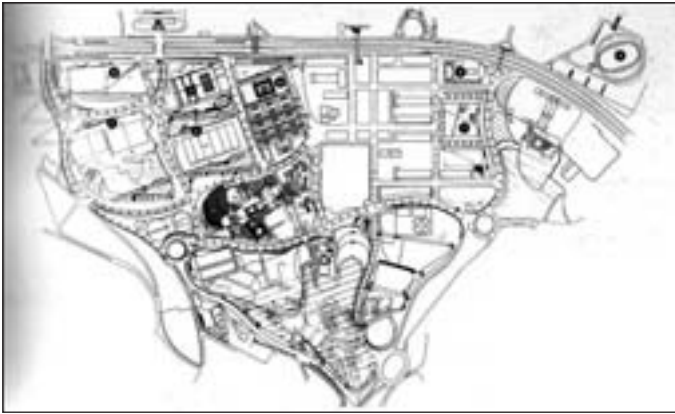


Figura 5. Proyecto Parque Vall d'Hebron en Barcelona.

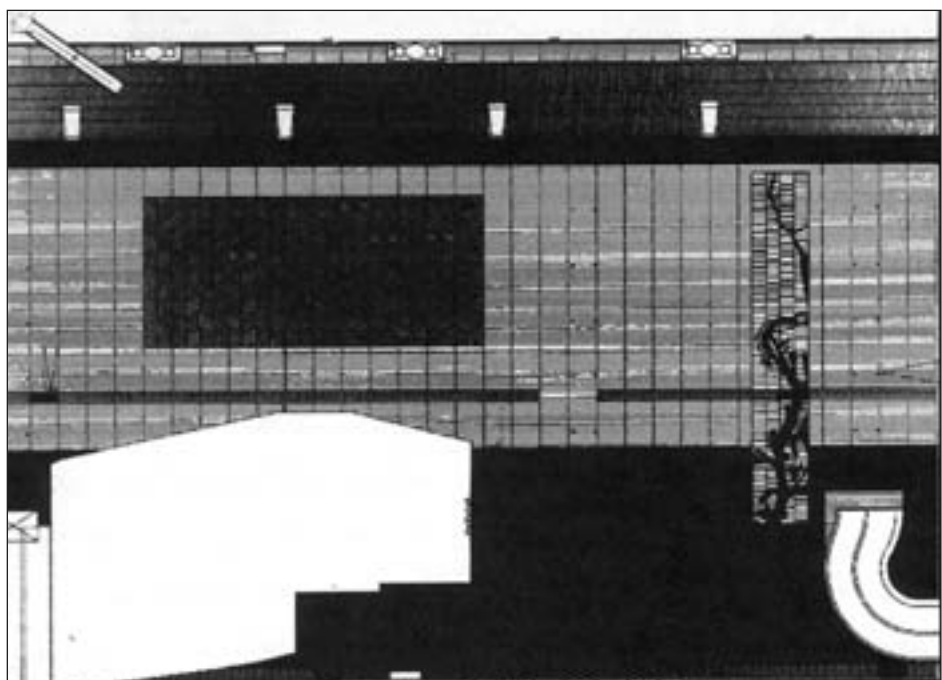
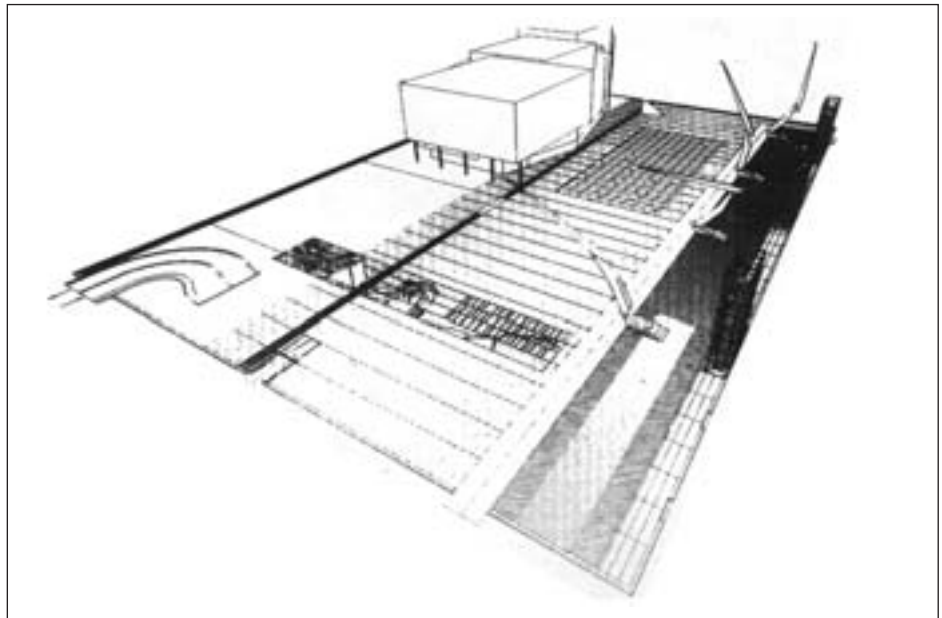


Figura 6. Proyecto de la Plaza Schouwburgplein de West 8.



prácticas inusuales y técnicas de trabajo en materiales como cubresuelos, madera, metal, concreto, asfalto y neumáticos. Bru crea una superficie animada que promueve una diversidad de funciones. El automóvil, incluso, no es excluido de este parque sino abiertamente incorporado a su diseño (Bru, 1993:83).

#### LA APROPIACIÓN ESPERADA

Holanda, especialmente la ciudad de Rotterdam, ha demostrado ser una fuente constante de innovación a través de diversos planteamientos para enfrentar y asumir la progresiva complejidad del crecimiento metropolitano. Esto se debe a la cultura del país, notablemente progresista y tecnológicamente encauzada, y a sus manifiestos problemas de densidad y crecimiento desde la posguerra, a tal grado que podemos calificarlo como el país con el territorio más artificial. En este contexto, el trabajo de la OMA ha desempeñado un papel relevante en las nuevas aproximaciones a lo urbano y la ciudad. Recientemente, una joven generación de diseñadores también ha comenzado a dejar su marca. Uno de los más destacados, entre estos arquitectos de paisaje/superficie, es Adriaan Geuze y el equipo West 8 (Geuze, 1995; Lootsma, 1999).

El trabajo de West 8 ilustra los esfuerzos de jóvenes arquitectos por absorber y enfrentar el diseño urbano como una práctica innovadora frente a las complejidades de la ciudad contemporánea. El contexto industrial de Rotterdam y las particulares habilidades de Adriaan Geuze para el pensamiento estratégico a gran escala, han contribuido al impulso de proyectos que asumen diversidad de usos e interpretaciones por encima de lo temporal. Geuze prefiere “la vacuidad”, “lo vacío”, frente a lo sobreprogramado, porque sostiene que los habitantes urbanos están más que capacitados para crear, adaptar o imaginar lo que desean. Cuando se diseña frente a futuros imprecisos, Geuze sostiene que los consumidores urbanos elaboran y encuentran propios y novedosos sentidos para los entornos que manipulan. Geuze afirma:

El habitante urbano contemporáneo es un ciudadano con convicción y bien informado, ejerce sus libertades y elige sus subculturas. La ciudad es su dominio, emocionante y seductor. Es capaz de encontrar sus intenciones en el nuevo paisaje y de elaborar sus propios lugares (Andela, 1994:38-49).

Sí, en la ciudad tradicional, la plaza urbana era el lugar donde se representaban los



Figura 7. Proyecto de la Plaza Schouwburgplein de West 8, perspectivas de día y de noche.



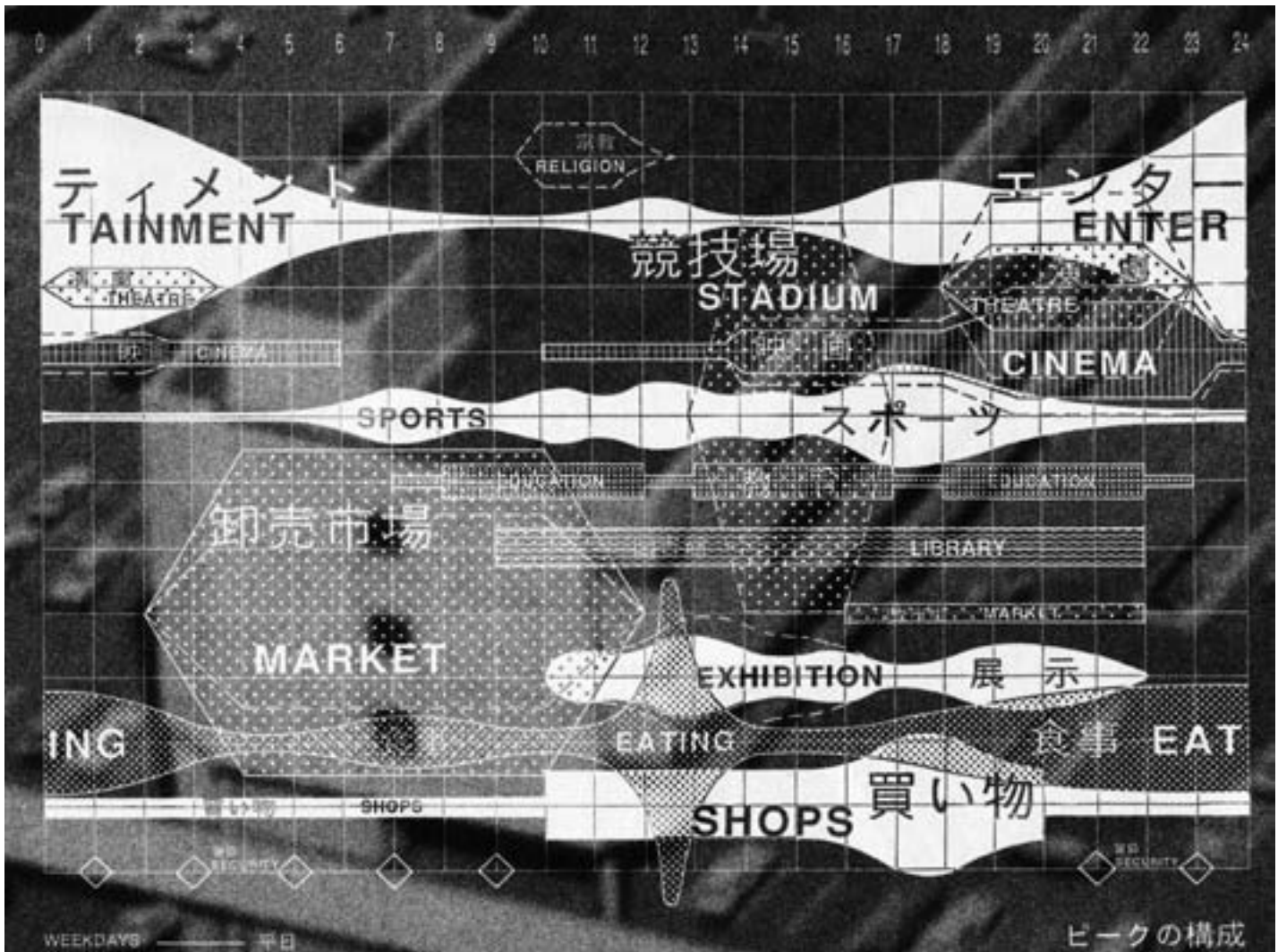
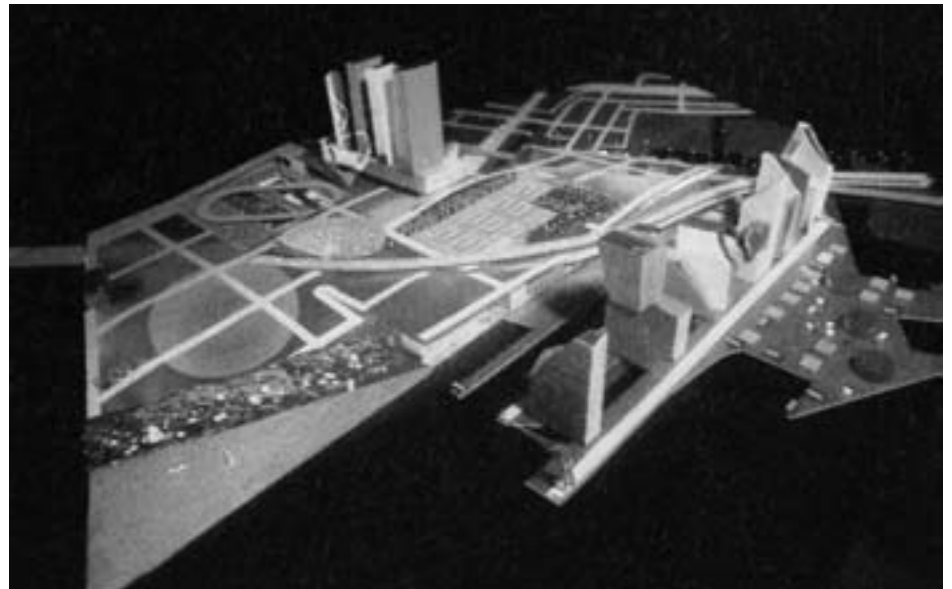
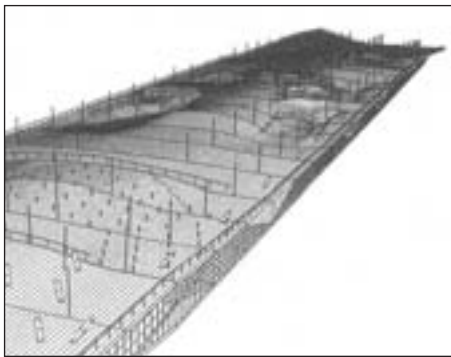
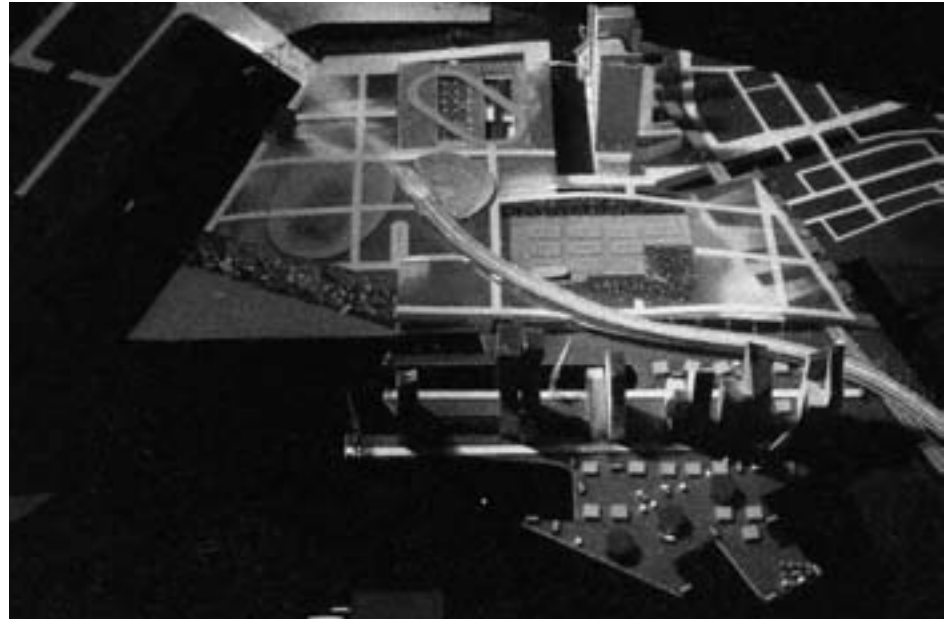
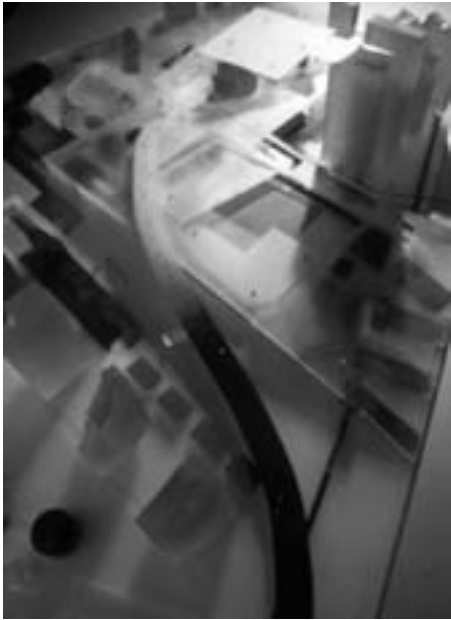


Figura 8. Diagrama de eventos para las 24 horas de OMA para Proyecto del Yokohama Design Forum (Koolhaas, Rem y Bruce Mau, 1995; 1219, 1221).



poderes cívico y religioso. Para West 8 su equivalente contemporáneo es el mercado Binnenrotte y la Schouwburgplein, zonas donde el ciudadano se apropia y transforma efectivamente la superficie de la ciudad. Estas superficies, extremadamente sencillas y económicas, están diseñadas de tal manera que pueden ser admitidas muchas y diversas actividades. Una gama de servicios y de equipamiento alojado en la superficie puede ser ajustado a diversos usos en cualquier momento. Esto es especialmente evidente en la Plaza Schouwburgplein, terminada en 1996 (figuras 6 y 7).

Esta magnífica plaza, situada en el centro de Rotterdam, está rodeada por teatros, restaurantes, cafés, y un complejo de cines. Como en muchos espacios públicos actuales, tiene una estructura subterránea, un estacionamiento, que impone restricciones en cuanto a cargas y sembrado de vegetación.

West 8 saca ventaja de esto, sustituyendo el pesado pavimento existente con una nueva y ligera superficie de metal y madera. Bajo la construcción de esta superficie se instalaron servicios, incluyendo el alumbrado que todas las noches ilumina esta plataforma. La

Figura 9. Proyecto del Yokohama Design Forum de OMA, (Koolhaas, Rem y Bruce Mau, 1995; 1229-1230).

plaza también está equipada con un borde y con bases para instalar postes con objeto de izar estructuras y cubiertas provisionales. Los elementos más grandilocuentes y destacados son sin duda los cuatro altos mástiles de iluminación (de 35 m), cuyas formas que semejan enormes grúas portuarias hacen eco de los muelles de Rotterdam, estructuras que pueden ser manipuladas por el público.

#### FLUJO Y SUPERFICIE

Una superficie urbana similar es la del proyecto para el "Yokohama Design Forum", de Koolhaas y OMA de 1992 (Koolhaas, 1995:1210-1237; Kwinter, 1996:83-112). El sitio está en el cruce de caminos y rutas, vías de ferrocarril y muelles de tráfico marítimo y lo atraviesan por dos grandes corredores

de un mercado y estacionamientos en varios niveles. Un cuidadoso análisis de los modelos de uso existentes (*mapping*), incluyendo la masa de vehículos y la población, reveló que el sitio era realmente ocupado sólo entre las 4 y las 10 de la mañana; el resto del tiempo prácticamente se encontraba vacío. Para maximizar su uso, incluso en mayores periodos, el diseño tenía que encaminar esta situación hacia la introducción de nuevos programas y suministros. Así, en su diseño, la superficie fue plegada y desplegada con objeto de crear un campo intermitente, impregnado de nuevos elementos y estructuras. Este concepto permitió al equipo de diseño proponer un cuadro para usos continuos las 24 horas mostrando una mezcla heterogénea de funciones y actividades a lo largo del día

(figuras 8 y 9). La forma de este espacio es sustituida por uno para actividades en tiempos distintos.

Otro proyecto en Yokohama, esta vez para la Terminal Portuaria Internacional, diseñada por Foreign Office en 1996, también produce una superficie continua pero diferenciada como táctica para reconciliar la complejidad programática (FOA, 1995: 17). Los diversos niveles de este muelle son doblados y rolados uno dentro de otro a través de una tecnología constructiva que permite la construcción continua de curvas cóncavas y convexas (figuras 10 y 11). Esta forma es una mediación para enfrentar las rivalidades entre las distintas dimensiones programáticas, entre lo que está en tierra y en mar, entre lo local y lo foráneo, entre ciudad y puerto, entre lo público y lo privado. Más aún, las variaciones en tipos y tamaños de barcos atracados a lo largo del muelle son acomodados en el esquema flexible y abierto.

En vez de determinar un edificio tipológicamente definido con límites y envolturas incongruentes, el diseño proporciona un campo de pliegues sucesivos que van permitiendo alternar aplicaciones y necesidades.

Los diseñadores equipan la ciudad con un diseño alternativo entre lo privado, lo público, lo seguro y lo abierto, "un modelo capaz de integrar diferencias al interior de un sistema coherente; un paisaje sin límites, en vez de un paisaje sobre-codificado y un lugar delimitado" (FOA, 1995:7).

## LAS ESTRATEGIAS DE SUPERFICIE

Los diseños anteriores están contruidos en sitios donde hubo edificaciones previas, ya sean espacios abiertos como La Villette y Schouwburgplein, o en infraestructuras como la Ronda de Dalt o la Terminal de Yokohama. Incluso los proyectos de Melun-Senart y Vall d'Hebron incorporan y enlazan contextos existentes. Reedificar, incorporar, conectar o intensificar son términos que no solamente describen el carácter y las condiciones físicas de estos proyectos, sino también sus funciones programáticas. Son instrumentos que desdoblán nuevas realidades urbanas, diseñadas no tanto para desplegar formas y estéticas, sino para desplegar sus potencialidades de exhortación y estructuración. Sus estrategias no solamente se dirigen hacia lo tangible, sino también a transformaciones sociales y culturales, operando como agentes sociales y ecológicos (Corner, 1997:80-108). Es posible resumir los principios y estrategias más productivas para el diseño de la superficie urbana de la siguiente forma:

**Engrosamientos.** Como en la Schouwburgplein, la concepción de generar espesor o densidad de superficie propuesta por West 8 a través de la multiplicidad de capas que

no solamente resuelven problemas técnicos como drenaje, estructura y de usos, sino que también producen un efecto espectacular en la plaza mientras se multiplica el rango de aplicaciones. La expansión de la habitabilidad de redes subterráneas en ciudades como Montreal y Tokio, así como los pasajes en distinto nivel, como en Atlanta y Minneapolis, efectivamente multiplican el número de espacios públicos en diferentes planos. Estos multiniveles de movimiento público, aunados a los movimientos conectores de elevadores, escaleras móviles y rampas, crean un espectáculo maravilloso y multiplicador en la ciudad. Esto es concentrar, condensar, dinamizar, multiplicar y extender la superficie urbana.

**Plegamientos.** Cortando, envolviendo y doblando superficies genera una suave geología que ensambla espacios interiores y exteriores haciendo una continua y dilatada superficie. En el nuevo Puerto de Yokohama, los arquitectos de FOA desarrollan una superficie continua y desplegada, como un laminado de capas superpuestas donde cada nivel se pliega hacia el otro. Las definiciones y ensamblajes de secciones varían tal como el programa lo exige. Consecuentemente, los flujos de público y mercancías se combinan de manera y forma novedosa en vez de las convencionales parcelaciones zonales, volviéndose más fluidas e interactivas (Lynn, 1993: 8-15; Eisenmen, 1986:423-427).

**Nuevos materiales.** El desarrollo de nuevas lecturas, a partir del uso de materiales sintéticos y del reciclamiento de materiales, puede agregar una agradable diversidad al dominio de lo peatonal. En Vall d'Hebron, el uso de asfalto, neumáticos, madera y metal en renovadas formas, expresan y estimulan nuevas actividades. El aspecto del *graffiti* y las bandas de patinaje, no necesariamente califican un parque como desmerecido; por el contrario, la presencia de estos elementos cotidianos tornan reconocibles ciertas tendencias y actitudes de la cultura juvenil y popular, al mismo tiempo que expanden la gama de usos típicamente asociados a los parques.

**Usos no programados.** Equipando las superficies con servicios y accesorios apropiados e incorporando la posibilidad de cambios por el usuario, se abre una gama diversa y flexible de usos. En vez de reducir desempeños, un diseño capaz de abrir funciones diversas, es simultáneamente económico y enriquecedor del espacio social. Eduard Bru y Adriaan Geuze son dos diseñadores especialmente interesados en crear elementos y lugares con funciones indeterminadas, de tal modo que los usuarios puedan reinventarlos y los reclamen como espacios propios. Este tipo de

implicación asegura condiciones de afecto duraderas y ocupación del espacio público.

**Inestabilidad o no permanencia.** Programación y funciones son quizás los aspectos más variables e inestables del espacio público urbano. Necesidades y deseos pueden cambiar de un día a otro y se requiere la capacidad de responder ágilmente sin necesariamente hacer reacondicionamientos masivos a zonas extensas del suelo urbano. Diseñar a escalas operables, propicias e indeterminadas para incorporar lo temporal y dinámico reemplazando la tradicional fascinación por lo terminado, lo permanente, lo inamovible hace del diseño de la superficie un sistema abierto. El proyecto de OMA para el Parque de La Villette y Melun-Senart, proporcionó no solamente un paisaje diseñado, sino también un mecanismo capaz de asumir futuras funciones sin afectar o disminuir la integridad del diseño. Sin duda, la integridad del proyecto está sustentada en variables e inestables demandas, yuxtaponiendo condiciones como un gran montaje de efectos.

**Movimiento.** En la cultura popular, los instrumentos y espacios de movilidad, especialmente el automóvil y las vías rápidas, han abierto alternativas para nuevos espacios de vida comunitaria. Un reto para el diseño de la superficie urbana está en la aceptación de que las infraestructuras son importantes para la vitalidad y vivencia experimental de la metrópoli contemporánea como lo han sido plazas, zócalos y parques. En la Ronda de Dalt, Bernardo da Sola manipula el corte en sección del sitio para crear un nuevo tipo de corredor público agrupando, distribuyendo y conectando a un amplio rango de usuarios y funciones. En estos inicios del siglo XXI, una de las tareas más importantes para el diseño en la ciudad metropolitana es trabajar y repensar las líneas de flujos y movilidad como nuevos recipientes de colectividades.

## CONCLUSIONES

Los proyectos y las ideas presentadas señalan la complejidad y la densidad que se requiere para encarar el diseño de la ciudad y el paisaje contemporáneo. El énfasis debe centrarse en un intensivo análisis y reflexión de la superficie urbana, como un órgano suave y continuo que en forma eficiente traba los grandes elementos dispares que simultáneamente moldean nuestro entorno. Esta configuración sintética que unifica y empata a todas las disciplinas tradicionales –paisaje, arquitectura, urbanismo, planeación e ingenierías– traba las condiciones de sus prácticas con las demandas de los fenómenos contemporáneos de movilidad, densidad, congestión e inestabilidad, que requieren aproximaciones diferentes y técnicas novedosas, modos de repre-

sentación inéditos, pero sobre todo métodos, nociones y conceptos actuales. Tales prácticas, ya no pueden solamente ser aplicadas en periferias (suburbios) o en las tierras vagas (abandonadas o deterioradas) de la ciudad, porque la condición metropolitana hace necesarias aproximaciones inéditas frente a las nuevas condiciones de centralidades urbanas contemporáneas, incluso en los escenarios de los centros históricos. Cualquier ciudad está en competitividad, en búsqueda de retención de inversiones, de capital, de bases impositivas, de población, servicios, infraestructura y entretenimiento. El objetivo del diseño en este contexto no está solamente en hacer a la ciudad atractiva, sino también en hacerla más adaptable, más fluida y con la capacidad de asumir cambios, demandas y circunstancias imprevistas.

Estamos presenciando la recuperación de ciertas temáticas y técnicas de paisaje que parecen tener una particular adaptación frente a estos problemas. El primero, por supuesto, es que el paisaje es una superficie continua y horizontal, un territorio atrapable a través de mapeos y planos. Los mapeos son de particular importancia porque organizan las relaciones entre partes y actividades que se depositan en la superficies. Pero un segundo empleo de estas temáticas del paisaje y de superficie estriba en que se hacen evidentes procesos de formación y por lo tanto las temáticas de temporalidad, eficacia y cambio. El hecho de que muchos diseñadores estudien y observen paralelismos de interacciones ecológicas es especialmente significativo, porque estas condiciones y estas interacciones entre territorios, elementos, sistemas vivos y sistemas dinámicos, son análogos (Corner, 1998).

Para el diseño de paisaje es necesario estudiar y reconocer las escalas regionales (ecosistemas, infraestructuras, modelos de asentamiento y cuencas hidrológicas), así como distinguir y entender lo pequeño, como lugares y elementos más íntimos en un marco territorial amplio. Las superficies advertidas así, no son únicamente una suerte de modelos visuales; son primariamente topografías en mutación, con engrosamientos y plegamientos de sistemas vivos y dinámicos. No es posible considerar el trabajo de paisaje solamente como un trabajo de pastoral, de jardinería, de segunda importancia; porque el paisaje, como trabajo sobre el territorio y el análisis de la superficie, como estructuración y estrategia arquitectónica más amplia, han tomado un papel relevante y activo para dar respuestas a cuestiones metropolitanas, regionales y ecológicas que encara la sociedad contemporánea sobre interrogantes y cuestionamientos de lugares, espacios, tiempos y procesos.

Hoy en día, lo significativo no está en el diseño de planes rectores o de objetos

o monumentos arquitectónicos, sino en la cuidadosa articulación y operación que se haga de la superficie urbana. La superficie es manipulada básicamente en dos formas: como plano de plegamientos suaves y continuos; y como campo incrustado de nuevos, múltiples y complejos instrumentos y equipamientos. En cualquiera de los casos, la superficie se convierte en un campo inicial para el desarrollo y despliegue de futuras actividades. La superficie no es un depósito o una mina para experimentos formales: es más bien el agente y depósito capaz de envolver e incorporar nuevas formas de vida social y comunitaria.

Los proyectos descritos proponen y muestran cómo la superficie es capaz de asumir y sostener programas y construcciones futuras. Posiblemente la nueva concepción y síntesis de paisaje, asociada a las capacidades propias de las nociones y trabajo tradicionales de la arquitectura de paisaje, de la arquitectura y del urbanismo, sea la aparición de una nueva práctica, híbrida, pero que supere concepciones parciales y permita la creación de novedosos, manejables urdimbres de espacios construidos, de nuevos paisajes (Lynn, 1997; 1999). Tal estructuración dinámica de las superficies podrá ser la única certidumbre para resistirse a los excesos de la cultura popular de violencia, de consumismo, de densificación, de desperdicio, de espectáculo y desinformación, mientras se absorbe y redireccionan los episodios alternativos de concentración y dispersión causada por el volátil movimiento del capital inmobiliario, de las inversiones de capital y del poder.

## BIBLIOGRAFÍA

Allen, Stan, Points + Lines, 1999, *Diagrams and Projects for the City*, Mark Lamster, ed., Princeton Architectural Press, Nueva York.

Barzile, Marianne, 1984, *L'Invention du Parc. Parc de la Villette, París, Concursos Internacionales*, Graphite Ediciones, París.

Bohigas, Oriol, Peter Buchanan y Vittorio Magnago Lampugnani, 1991, *Barcelona, arquitectura y ciudad 1980-1992*, Gustavo Gili, Barcelona.

Bru, Eduard, "Untested Territories", *Quaderns*, núm 193, 1993.

Cook, Peter, Archigram, 1972, *Instant City*, Peter Cook ed., StudioVista, Londres.

Corner, James, 1997, "Ecology and Landscape as Agents of Creativity", en George Thompson y Frederick Steiner, John Wiley & Sons *Ecological Design and Planning*, Nueva York.

Corner, James, ed., 1999, *Recovering Landscape, essays in Contemporary Landscape Architecture*, Princeton Architectural Press, Nueva York.

Deleuze, Gilles y Felix Guattari, 2002, *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*, trad. por José Vázquez Pérez, Pre-Textos, Valencia.

Eisenman, Peter, "Unfolding Events", *Zone 1/ 2*, 1986.

Font, Antonio, "Perímetros e Intersticios: El Ordenamiento de los Límites del Circuito Periférico de la Nueva Barcelona," *Quaderns*, núm 193, 1993.

Gregotti, Vittorio, 1989, "La Strada: Tarciato e Manufatto / The Road: Layout and Built Object", *Casabella*, núm. 553-554, enero-febrero de 1989.

Geuze, Adriaan, 1995, *Adriaan Geuze/West 8*, 010 Publishers, Rotterdam.

Harvey, David, 1989, *The Condition of Postmodernity*, Blackwell, Cambridge.

Harvey, David, 1996, *Justice, Nature and the Geography of Difference*, The MIT Press, Blackwell, Cambridge.

Hays, Michael, ed., 1998, *Architecture Theory since 1968*, The MIT Press, Cambridge.

Koolhaas, Rem y Bruce Mau, 1995, *S, M, L, XL*, comp. por Jennifer Sigler, Monacelli Press, Nueva York.

Kwinter, Sanford Kwinter, "The Reinvention of Geometry", *Assemblage 18*, 1996.

Lootsma, Bart, "Synthetic Regionalization", *Essays in Contemporary Landscape Architecture, Recovering Landscaps*, Princeton Architectural Press, Nueva York.

Lucan, Jacques, 1991, *OMA - Rem Koolhaas: Architecture 1970-1990*, Princeton Architectural Press, Nueva York.

Lynn Greg, "Architectural Curvilinearity: The Folded, the Pliant, the Suppie", *Architectural Design Profile 102: Folding in Architecture*, 1993.

Parcerisa Bundo, Josep, "Vall d'Hebron: metamorfosis de un parque", *Lotus*, núm.77, 1993.

Sola Morales, Ignasi de, 2002, *Territorios*, Gustavo Gili, Barcelona.

Superstudio y Moryami Studio, 1982, *Superstudio and Radicals (Tokio: Japan Interior, 1982)*, Moryama Editors, Tokyo.