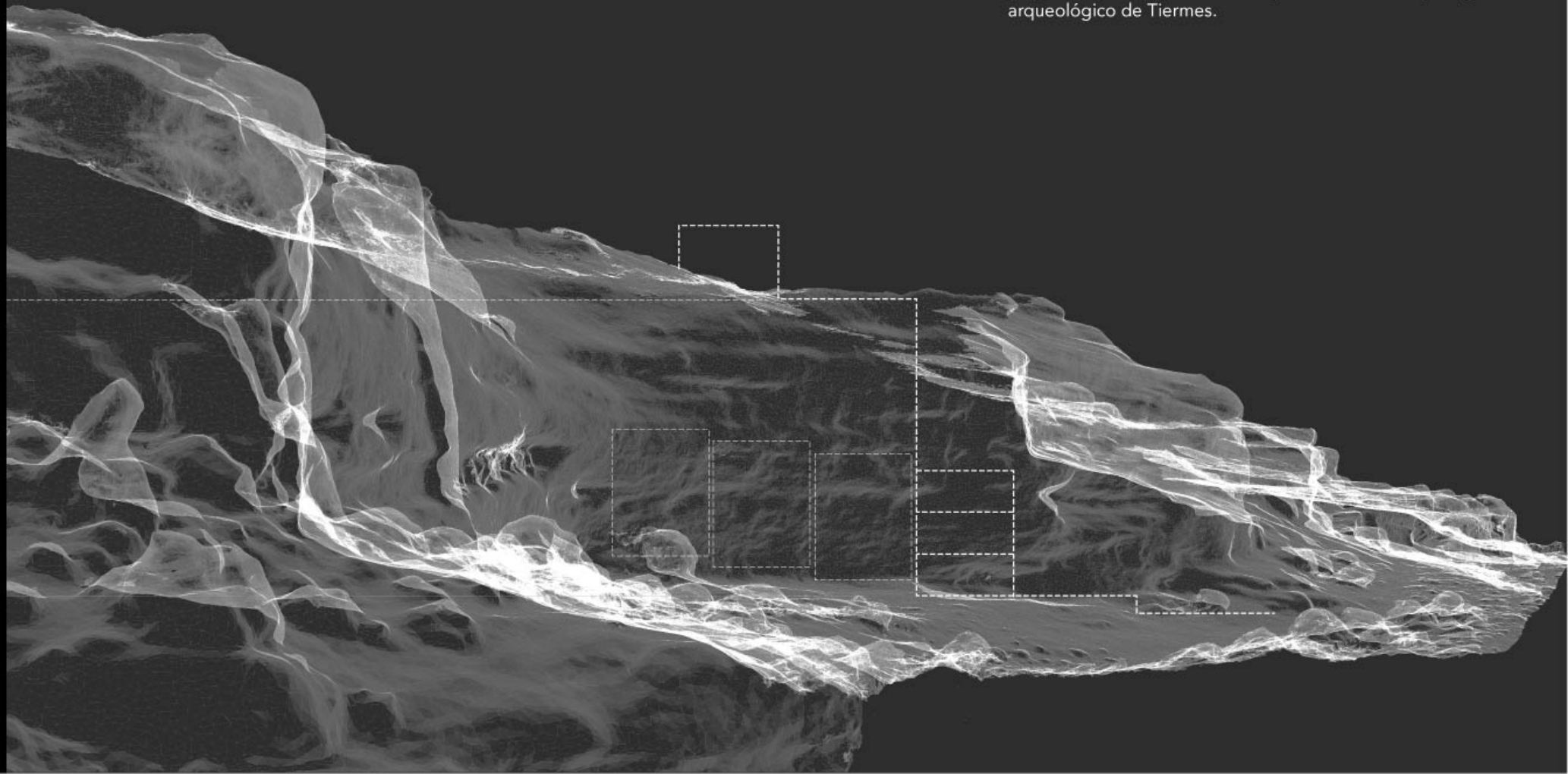
TOPOGRAFÍAS ARQUITECTÓNICAS EN EL PAISAJE CONTEMPORÁNEO

Plataformas, vacíos y horizontes artificiales

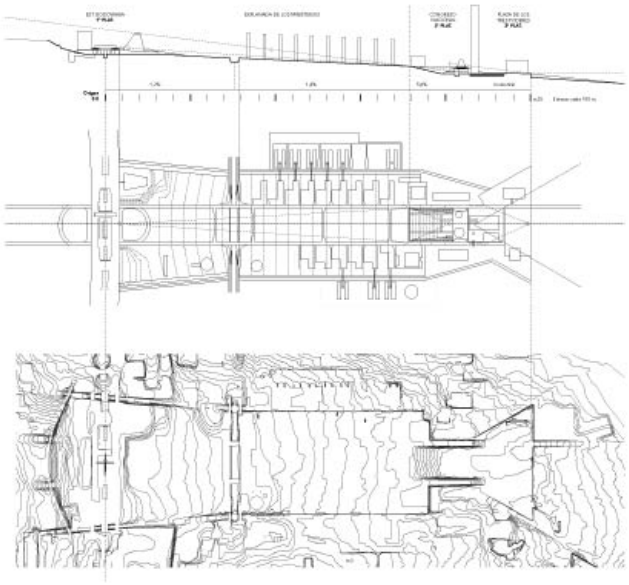
Carlos Rodríguez Fernández

La investigación explora las estrategias de construcción de topografías arquitectónicas ligadas a los asentamientos humanos, en una serie de casos paradigmáticos de paisajes topográficos de la gran escala que se producen durante la segunda mitad del S.XX y que orbitan en torno a la construcción de la ciudad, empleando mecanismos arqueológicos, escultóricos y materiales, que actúan en todo momento como instrumentos arquitectónicos. En un recorrido de ida y vuelta, las influencias que la arqueología y la ciudad antigua ejercieron sobre la arquitectura, y en concreto con el fenómeno de construcción de ciudades de nueva planta como Brasilia y de experimentos como City de Michael Heizer y el Parque Moerenuma de Isamu Noguchi, son devueltos como herramientas para el proyecto en un laboratorio experimental en el paisaje arqueológico de Tiermes.



FQ





I. TOPOGRAFÍAS ARTIFICIALES EL EJE MONUMENTAL DE BRASILIA

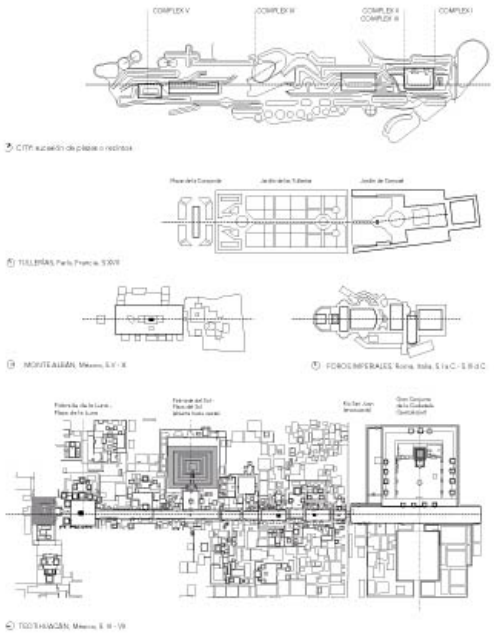
Lucio Costa, Brasil, 1957- 1960

El plan general de Lucio Costa para la construcción de Brasilia se presenta como un organismo capaz de dar respuesta a las funciones vitales de una ciudad poniendo en práctica planteamientos del paisaje basados en las reglas funcionalistas del Movimiento Moderno y supone una oportunidad para la arquitectura del S.XX de revisar el concepto de monumentalidad en el paisaje urbano de la gran escala, lo que conlleva una mirada hacia atrás en el tiempo y la recuperación de estrategias de transformación topográfica presentes en algunos modelos históricos de paisaje, que van desde las construcciones chinas y mesoamericanas de la antigüedad, hasta los grandes ejemplos del jardín clásico francés de la ciudad de Paris.

Plataformas y mesetas, el contexto internacional
De la topografía natural al paisaje construido
La topografía artificial al servicio de la perspectiva
Topografías artificiales: taludes y plataformas
Plataformas arquitectónicas y anclajes arqueológicos

El proceso de construcción y el paisaje: forma, acción y tiempo





II. TOPOGRAFÍAS MONUMENTALES CITY, UNA CIUDAD EN EL DESIERTO

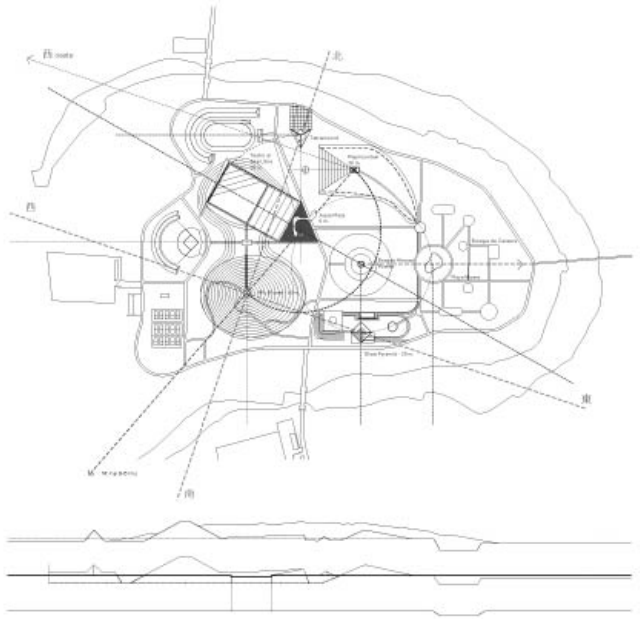
Michael Heizer, Nevada, EEUU, 1972 – 2019

Michael Heizer es uno de los artistas del land art americano que investiga con mayor intensidad en la frontera entre el paisaje y la arqueología, preocupado muy especialmente por el proceso constructivo de sus obras, que nacen como una modificación topográfica del terreno, grandes excavaciones y vacíos en el territorio. City es un paisaje artificial que construye en el desierto de Nevada desde principios de los años 70, a partir de sus experiencias y experimentaciones con la arqueología y la memoria de las civilizaciones antiguas y que a día de hoy se ha convertido ya en un verdadero paradigma de ciudad monumental.

Land Art, un nuevo territorio de experimentación
Michael Heizer y el desierto de Nevada
City, una ciudad en el desierto
El origen de una acrópolis
La ciudad monumental

Las ruinas al revés, una reconciliación con el paisaje herido





III. TOPOGRAFÍAS SIMBÓLICAS
EL PARQUE MOERENUMA

Isamu Noguchi, Sapporo, Japón, 1986-2005

El parque Moerenuma, obra póstuma de Isamu Noguchi, es un paisaje autobiográfico que condensa una vida entera de experiencias con la escultura y el paisaje, como disciplinas interrelacionadas, que aportan claves fundamentales para entender el paisaje del S.XXI. Moerenuma constituye en su totalidad una gran topografía artificial construida en tierra donde se cartografían geografías abstractas y características del imaginario del autor, alimentadas por sus constantes viajes y descubrimientos de las ciudades y civilizaciones antiguas y que pasan a conformar de su mano un paisaje cósmico y universal, en forma de memoria construida por el hombre.

Isamu Noguchi
El parque Moerenuma
Topografías simbólicas
El paisaje cósmico

Una topografía programada en el tiempo





IV. TOPOGRAFÍAS ARQUEOLÓGICAS LA CIUDAD ROMANA DE TIERMES

Laboratorio experimental, LABPAP 2007-2019

Los restos arqueológicos de la ciudad romana de Tiermes, que se erigen en uno de los paisajes más despoblados y fascinantes de Europa, son transformados por el autor en un verdadero laboratorio de investigación con la topografía, el paisaje y la arqueología. La característica implantación urbana se explica a través de la lógica aprendida en los modelos anteriores, que se mueve y busca un equilibrio entre lo artificial y lo natural y también entre la formación geológica, la manipulación topográfica y la excavación de arquitecturas en negativo. El paisaje del vacío trasciende en Tiermes el paso del tiempo y las trincheras y espacios vaciados guardan la llave para comprender como se habita la topografía, explicando la arquitectura desde la lógica constructiva, como desde la percepción activa de espectador contemporáneo. De esta forma, arquitectura y proyecto se erigen como los únicos instrumentos capaces de construir tiempos paralelos en los que conviven el paisaje de la ciudad antigua con la memoria del presente, tiempos simultáneos que imaginan a partir de las huellas del paisaje las líneas de la ciudad ausente.

Land Art, un nuevo territorio de experimentación
Michael Heizer y el desierto de Nevada
City, una ciudad en el desierto
El origen de una acrópolis
La ciudad monumental

Las ruinas al revés, una reconciliación con el paisaje herido

Adecuación a la línea editorial y formato de la colección arquia/tesis

El texto conserva la estructura general de la tesis, con cuatro ejemplos monolíticos que abordan el completo abanico de los paisajes topográficos artificiales, leídos desde el punto de vista material y espacial, como desde un sentido simbólico del paisaje construido. El proyecto editorial dibuja así un panorama híbrido e interdisciplinar, que desde la óptica de la arquitectura, lleva a cabo una relectura del proyecto de Brasilia, desmontando tesis obsoletas basadas en los ideales del funcionalismo moderno; presenta proyectos completamente inéditos, como los desarrollados por artistas como Noguchi y Heizer, y que acercan finalmente al lector a Tiermes, un extraordinario laboratorio experimental del autor con la topografía, el paisaje y la arqueología. De esta manera, el texto se aproxima y da continuidad a algunos de los presentados anteriormente por la línea editorial, como *Arquitecturas excavadas. El proyecto frente a la construcción del espacio*, de Mario Algarín, y que abordan en clave contemporánea argumentos atemporales de la arquitectura, como son la construcción topográfica, las plataformas y los vacíos excavados.

Para poder abarcar el texto completo de la tesis, se debe acometer una labor de síntesis, especialmente en lo referente a los epígrafes de introducción y marco general de cada uno de los cuatro casos, para poder focalizar la atención en estos últimos. Del mismo modo, ha de realizarse una selección de material gráfico procedente del texto original, que cuenta con abundantes fotografías (en su mayor parte realizadas por el autor) y especialmente con una gran cantidad de planimetrías, esquemas y modelos tridimensionales generados a partir de documentación archivística o de levantamientos llevados a cabo por el autor. Muchos de estos dibujos están incluidos en el original en página doble y podrían ser reducidos e incluidos también a doble página, conservando en la edición final una información clara y legible. Por último, conviene destacar el hecho de que el texto original se desarrolla íntegramente en blanco y negro, disponiendo de versión en color de las fotografías de los ejemplos más recientes, que incluidas en puntos determinados de la edición, acercarían cronológicamente el discurso al lector.

FQ

www.uva.es/labpap



CV. Carlos Rodríguez, Barcelona, 1984

Arquitecto (2010), Master de Investigación en Arquitectura (2014) y Doctor Arquitecto (2018), Profesor en el área de Composición Arquitectónica de la Escuela de Arquitectura de Valladolid y miembro del LABPAP Laboratorio para el Paisaje Arquitectónico, Patrimonial y Cultural y del grupo ICADA International Center of Architectural Design and Archeology, junto con las universidades de RomaTre y Oporto. Sus labores de docencia e investigación están directamente vinculadas a su producción arquitectónica, entre los que destacan las intervenciones en las ciudades romanas de Clunia y Tiermes, que han cosechado importantes premios nacionales e internacionales: Finalista en la XI BEAU por la restauración del teatro romano de Clunia y Mención Honorífica del Piranesi Prix de Rome en 2014 y 2017.