



ARQ

ISSN: 0716-0852

revista.arq@gmail.com

Pontificia Universidad Católica de Chile
Chile

Beals, Alejandro; Lyon, Loreto
EL JARDÍN DE LOS SENDEROS QUE SE BIFURCAN. SANTIAGO, CHILE
ARQ, núm. 83, enero-abril, 2013, pp. 36-43
Pontificia Universidad Católica de Chile
Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37528860006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

EL JARDÍN DE LOS SENDEROS QUE SE BIFURCAN. SANTIAGO, CHILE
ALEJANDRO BEALS, LORETO LYON ARQUITECTOS, 2012



Alejandro Beals | Profesor, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago

Arquitecto, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2001 y Master of Philosophy (C), Royal College of Art, donde desarrolló una línea de investigación en torno a lo borroso y lo ambiguo en arquitectura (2009-2012) bajo la tutoría de Nigel Coates. Actualmente es profesor de taller en la Escuela de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Loreto Lyon | Profesora, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago

Arquitecta, Pontificia Universidad Católica de Chile y Master of Science in Environmental Design and Engineering, The Bartlett - University College of London, 2010. Actualmente es profesora de taller en las Escuelas de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile y de la Universidad Diego Portales.

En 2007 fundaron Beals + Lyon arquitectos, estudio que ha desarrollado investigaciones y proyectos de diversa escala que incluyen casas, equipamiento industrial y edificios públicos. Su trabajo ha sido publicado en Chile, España, Argentina e Inglaterra, entre otros países, y exhibido en las bienales de Santiago (2008) y Quito (2009). Actualmente desarrollan los proyectos para la Municipalidad de Nancagua y la Biblioteca del Congreso Nacional en Santiago, ambos ganadores de concursos públicos de arquitectura.

Instalación de arte, espacio público, jardín, huerto, pabellón, ciudad: todas estas entidades colapsan en el montaje de este proyecto que transforma tanto una pequeña porción de un parque urbano como la percepción de la ciudad que se tiene desde él.

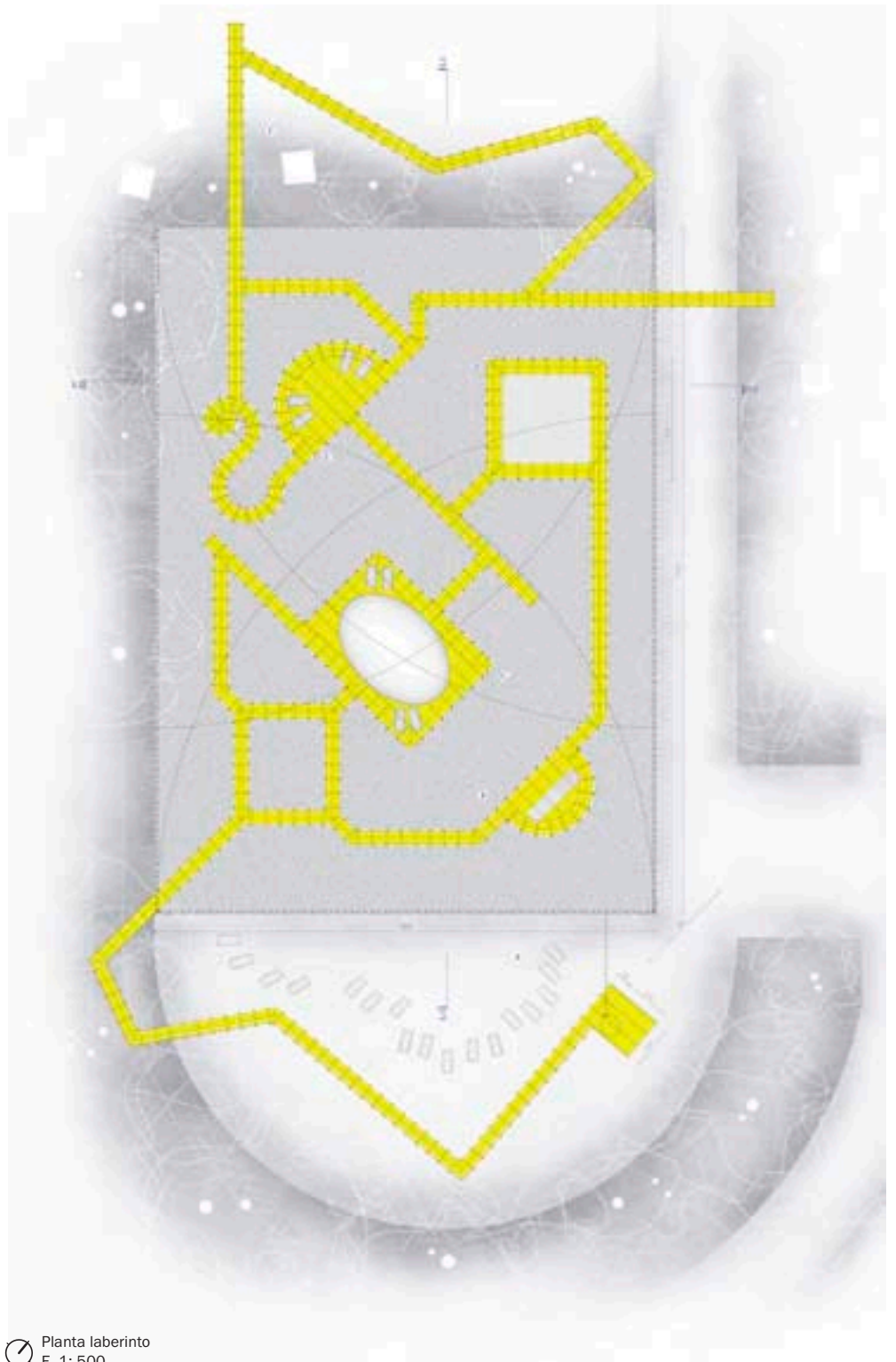
Palabras clave: Arquitectura – Chile, paisaje, espacio público, jardín, laberinto.

Art installation, public space, garden, orchard, pavilion, city: these are all entities that collide in this project that aims to transform both a small portion of a public park and the perception of the city around it.

Keywords: Architecture – Chile, landscape, public space, garden, maze.



1. "Poliphilo enters a dark, gloomy forest" (Colonna, 1499).



Planta laberinto
E. 1: 500



2. Planta del Laberinto de Versailles.



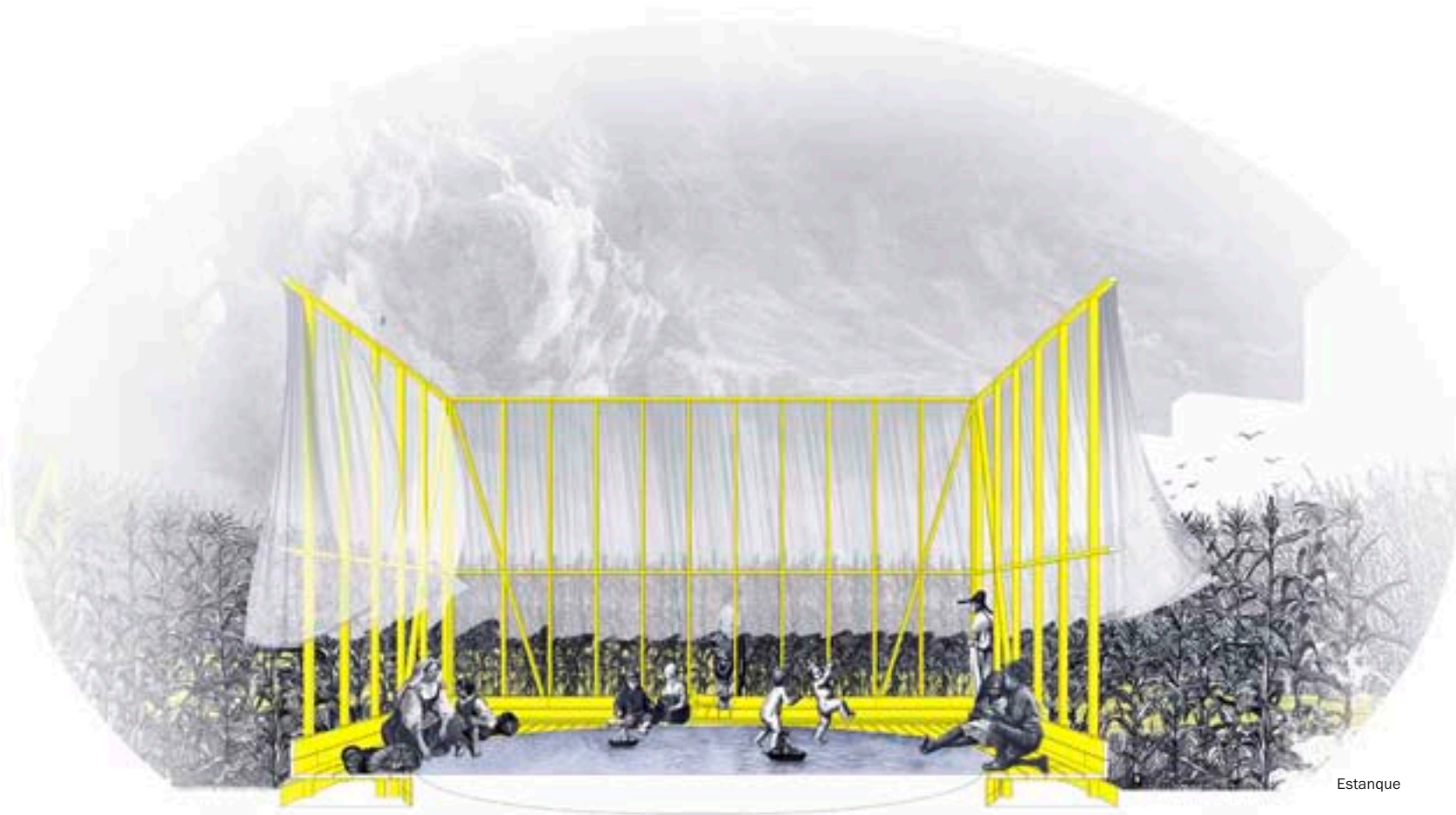
Maqueta de proyecto.



Patio de encuentro.



Sala de banquetes.



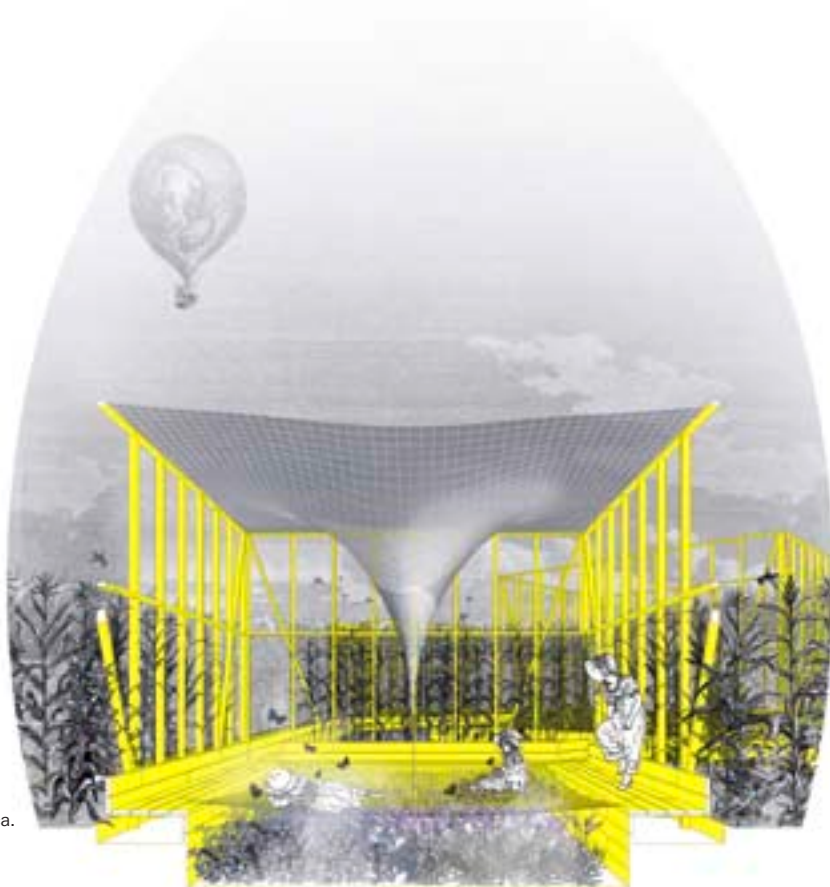
Estanque

“Caminando por el parque, sobre una colina a lo lejos, algo que no había visto llama mi atención. Una plantación dorada, con torres y estructuras etéreas emergiendo hacia lo alto. Camino hacia ella, hasta que me encuentro frente a una plataforma angosta, suspendida, construida con tablones viejos y marcados. Decido subir a ella. A medida que me voy acercando, me doy cuenta de que se trata de una plantación de maíz. Gente entra y sale de ella, por un surco en una de sus esquinas. Decido entrar a

lo que parece ser un laberinto y la ciudad a mis espaldas, empieza a desaparecer. Ahora estoy solo. La pasarela es angosta y los muros de maíz se levantan sobre mí. Ya no escucho a la ciudad; el viento mueve las hojas y las siento tocando mis manos. Escucho un suave murmullo de voces distantes, pasos, pero no veo a nadie. El sendero pronto se bifurca. Decido doblar a la izquierda y llego a un ensanche del camino: una habitación con forma de medio cilindro donde frutas y vegetales crecen en los muros, un grupo de

gente conversa y come alrededor de una mesa de madera larga. Decido continuar con mi exploración solitaria, escuchando ahora ruidos de agua y niños salpicando a la distancia. Pero inesperadamente, y aunque el cielo sigue despejado, agua como lluvia comienza a caer. Decido apurarme. Entonces, entro a otra habitación, un cubo esta vez. Una red cubre el suelo. Puedo recostarme en ella. Cierro mis ojos. Olores a lavanda y menta vienen desde abajo. Quiero ver más, por lo que después de un tiempo,

Huerta aromática.



Sala de música.



- A. Patio de encuentro
- B. Sala de banquetes
- C. Estanque
- D. Huerta aromática
- E. Sala de música
- F. Masa arbórea

decido seguir. El sendero se bifurca una y otra vez. Ahora, si estoy completamente desorientado. Todavía alcanzo a escuchar, cada vez más lejos, a los niños jugando en el agua. Entro a una nueva habitación, similar a la primera, pero esta vez, sonidos de pájaros y música llenan el lugar. Giro a la izquierda. Parece que he encontrado la salida. El sendero se separa de la plantación de maíz, elevándose, y a medida que me alejo del laberinto, veo el parque de una manera que nunca antes había visto. Levantado,

todo el paisaje se domina desde acá. Abajo, gente tendida en una ladera de pasto y a la sombra de los árboles, hace un picnic. Giro y veo el laberinto ahora desde el exterior. El camino me lleva de vuelta, y antes de lo esperado, me encuentro perdido nuevamente. Después de un tiempo, encuentro una delicada tela que se mueve con el viento y alcanzo a ver, rodeada por ella, una poza de agua. Espío desde mi lado. Huellas de pies mojados en los tablones me dicen que aquí es donde los niños jugaban. Pero ya no

hay nadie. Entro y pongo mis pies en el agua. La tela se sigue moviendo y miro al cielo y las nubes pasando sobre mí. No sé cuánto tiempo ha pasado, pero ahora el sol bajo y anaranjado, empieza a dibujar sombras sobre las telas. Pasos se aproximan. Del otro lado veo una silueta. Decido ir tras ella. Este sueño es mío”.

Hoy, el permanente estado *online*, que nos deja conectados y disponibles gracias a las tecnologías móviles, ha borrado casi por completo cualquier espacio para el ocio y la tranquilidad. Si comparamos al *flâneur* –el explorador urbano, el bohemio, el soñador o la persona culta que tiene tiempo para pasear por la ciudad– con el *commuter* –la persona que viaja cada día desde su casa al trabajo, con la presión de convertir ese tiempo en un espacio productivo– es posible notar que los diferencia algo que hoy es verdaderamente escaso: ese espacio y tiempo “entre-medio”, aquel que la sociedad moderna se empeña en convertir en un espacio para la producción. Los “vacíos no productivos” hoy necesitan ser llenados.

Creemos que esa casi extinta lentitud puede ser promovida por cierta oscuridad o borrosidad de los bordes que limitan un espacio. Difuminar una línea que claramente define y divide puede transformarla en una zona intermedia o liminal¹, donde aparece la sensación de estar en dos lugares y en ninguno al mismo tiempo; un medio cuya condición difusa y borrosa promueve la existencia no sólo de un espacio, sino también de un “intermedio”, permitiendo una experiencia intensa y corpórea. En el oscuro bosque del relato de Francesco Colonna *Hypnerotomachia Poliphili*, encontramos un ejemplo de este espacio liminal. Poliphilo, el protagonista, sueña que despierta en un desierto silencioso y solitario. Yendo en búsqueda de su enamorada, se interna despreocupa-

damente en un bosque sombrío y poco frecuentado (fig. 1). Eventualmente se pierde, tropezando en su camino con templos misteriosos y ritos dionisiacos (Coates, 2012). Este bosque oscuro crea el medio para que el protagonista comience a percibir con todo su cuerpo y la experiencia sensual se sitúe al centro de la narrativa.

Nuestra propuesta para el concurso YAP-CONSTRUCTO 2012-13², “El jardín de los senderos que se bifurcan” es un laberinto que intenta construir un espacio para la lentitud; una nueva escala para el ocio y lo imprevisto, instalada en medio de un parque urbano llevado insistentemente hacia un destino más bien opuesto, transformado en un espacio productivo y lucrativo. Al igual que Poliphilo en su sueño, esperamos que los visitantes se pierdan, dejando la velocidad de la ciudad atrás. Esta quietud les permitirá percibir de una manera distinta –lenta, pausada, inútil– y establecerá una conexión con sus cuerpos mediante una inesperada experiencia sensual. Esperamos con esto alentar un nuevo entendimiento total del espacio, capaz de posicionar al cuerpo de vuelta al centro de la arquitectura.

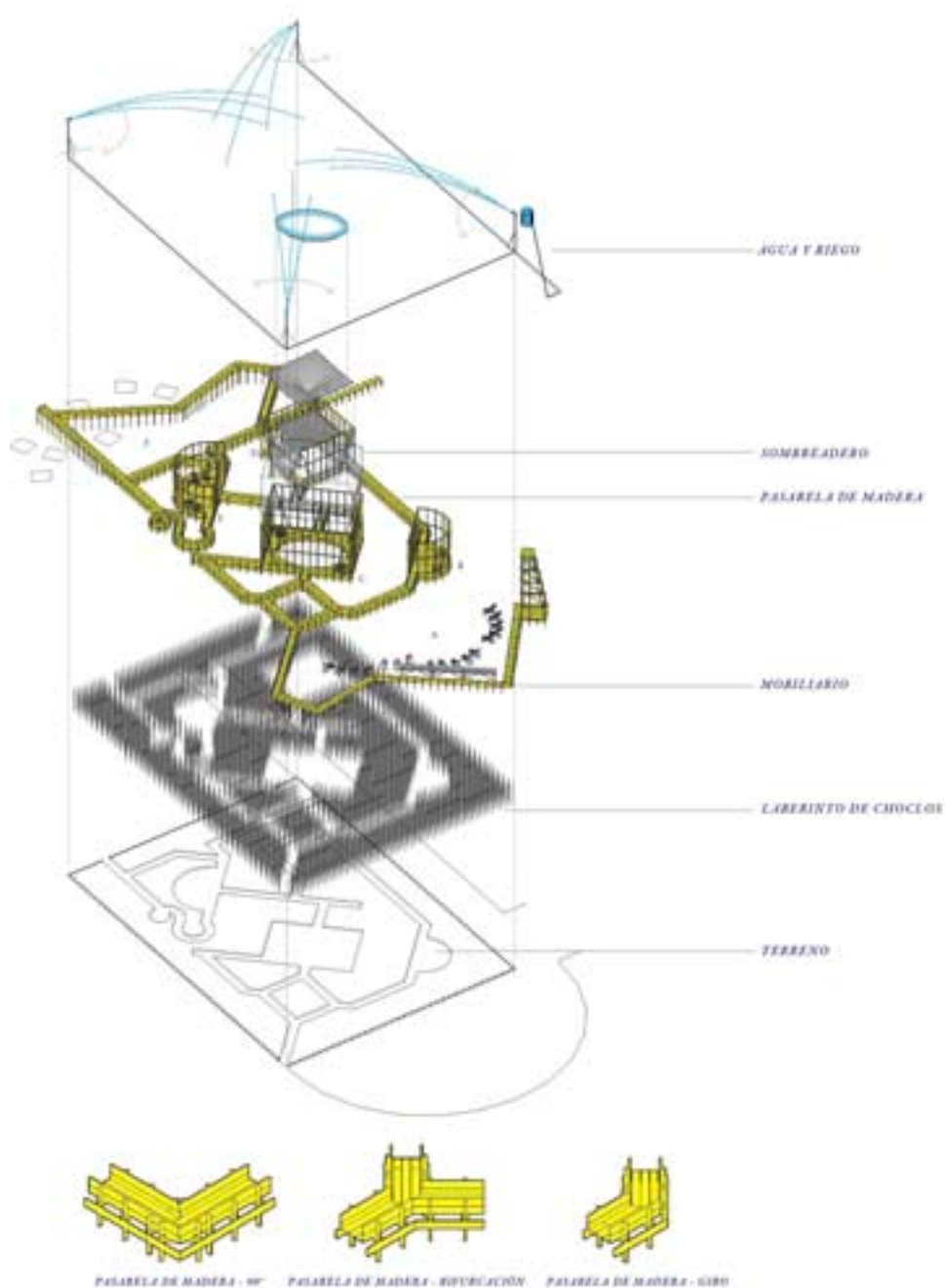
El terreno de la intervención se ubica en la esquina sur-poniente del Parque Araucano de Santiago –su punto más alto– sobre una pequeña colina rodeada de árboles nativos. Esta posición se inscribe dentro de un circuito perimetral y supone, por sí sola, cierta lejanía y un descubrimiento al interior del parque. En este recorrido

buscamos crear un nudo, una serie de bifurcaciones consecutivas; un sistema que planteara nuevas reglas, un nuevo tiempo y una lentitud; un instrumento que promoviera una percepción y experiencia sensual y múltiple del paisaje en que se encuentra inserto.

Un pabellón en el parque es usualmente entendido como una forma aislada contra el paisaje, construido para ser percibido visualmente desde el exterior. Por el contrario, tipologías como el jardín cerrado, el *grotto* y el laberinto son pensadas desde un interior, demandando exploración y experiencia para ser comprendidos. Ellos tienen una naturaleza ambigua: son a la vez artificiales y naturales, interiores y exteriores, públicos y privados, lo que deja espacio para la interpretación no sólo de su significado, sino también de las situaciones que suceden en ellos.

Mediante la construcción de un laberinto, el proyecto crea una narrativa de situaciones de descubrimiento y sorpresa, explorando las posibilidades del espacio público mediante un set inédito de atmósferas y ambientes. Para esto, utilizamos una plantación de maíz que, como trama vegetal, crea un medio borroso y de baja resolución, que aleja la ciudad y fomenta la percepción a través de todos los sentidos. Esta trama es surcada por un sistema de pasarelas de madera construido con tableros reciclados de andamio; toda la estructura se pinta de color amarillo y destaca contra el verde predominante del paisaje. Su trazado en





Axonométrica – Detalles constructivos
s/ E.

planta es tributario de la geometría del laberinto de Versailles (fig. 2), la que ha sido deformada y adaptada para incluir una serie de espacios interiores a modo de habitaciones o *folies*: se trata de ensanches que actúan como espacios para lo inesperado e imprevisto. El recorrido comienza y finaliza en un espacio mayor, un patio de encuentro desde el cual se perciben pistas de lo que sucede al interior. Este patio, sumado al sistema de pasarelas, hace que el proyecto deje espacio tanto para situaciones colectivas como también para la exploración y experiencia personal. Aspersores de riego en las cuatro esquinas del laberinto se activan de cuando en cuando, cambiando repentinamente las condiciones ambientales. Junto a ellos, un estanque central y telas colgadas en las habitaciones refrescan el ambiente.

Toda la estructura es modular, lo que permite que sea desmontada y re-localizada. Quizás otro trozo olvidado de ciudad pueda ser descubierto y sus potencialidades de uso público exploradas. **ARQ**

- 1 *Limen*, "umbral" en latín (Turner, 1969).
- 2 Este proyecto resultó ganador del concurso YAP-CONSTRUCTO celebrado en Santiago en 2012 (asociado a la iniciativa MOMA PS1 "Young Architects Program"). El jurado estuvo compuesto por Jeannette Plaut, Marcelo Sarovic, Barry Bergdoll, Antonia Lehmann, Luis Izquierdo y Roberto Farriol.

Bibliografía sugerida

COATES, Nigel. *Narrative Architecture*. Wiley, Londres, 2012.
COLONNA, Francesco. *Hypnerotomachia Poliphili*. Aldo Manucio, Venecia, 1499.
TURNER, Victor. *The ritual process: structure and anti-structure*. Routledge & Kegan Paul, Londres, 1969, p. 94.

EL JARDÍN DE LOS SENDEROS QUE SE BIFURCAN | Arquitectos: Alejandro Beals, Loreto Lyon | Colaborador: Claudio Viñuela | Maqueta: Francisca Becerra | Ubicación: Avda. Presidente Riesco esq. Manquehue, Parque Araucano, Santiago, Chile | Cliente: Concurso Young Architects Program 2012 - CONSTRUCTO | Construcción: Juan Candia | Materialidad: estructura y revestimientos de tableros de madera reciclados y pintados con esmalte amarillo, plantación de maíz | Presupuesto: sin datos | Superficie intervenida: 1.500 m² | Año de proyecto: 2012 | Año de construcción: 2013 | Fotografía: Cristóbal Palma.



