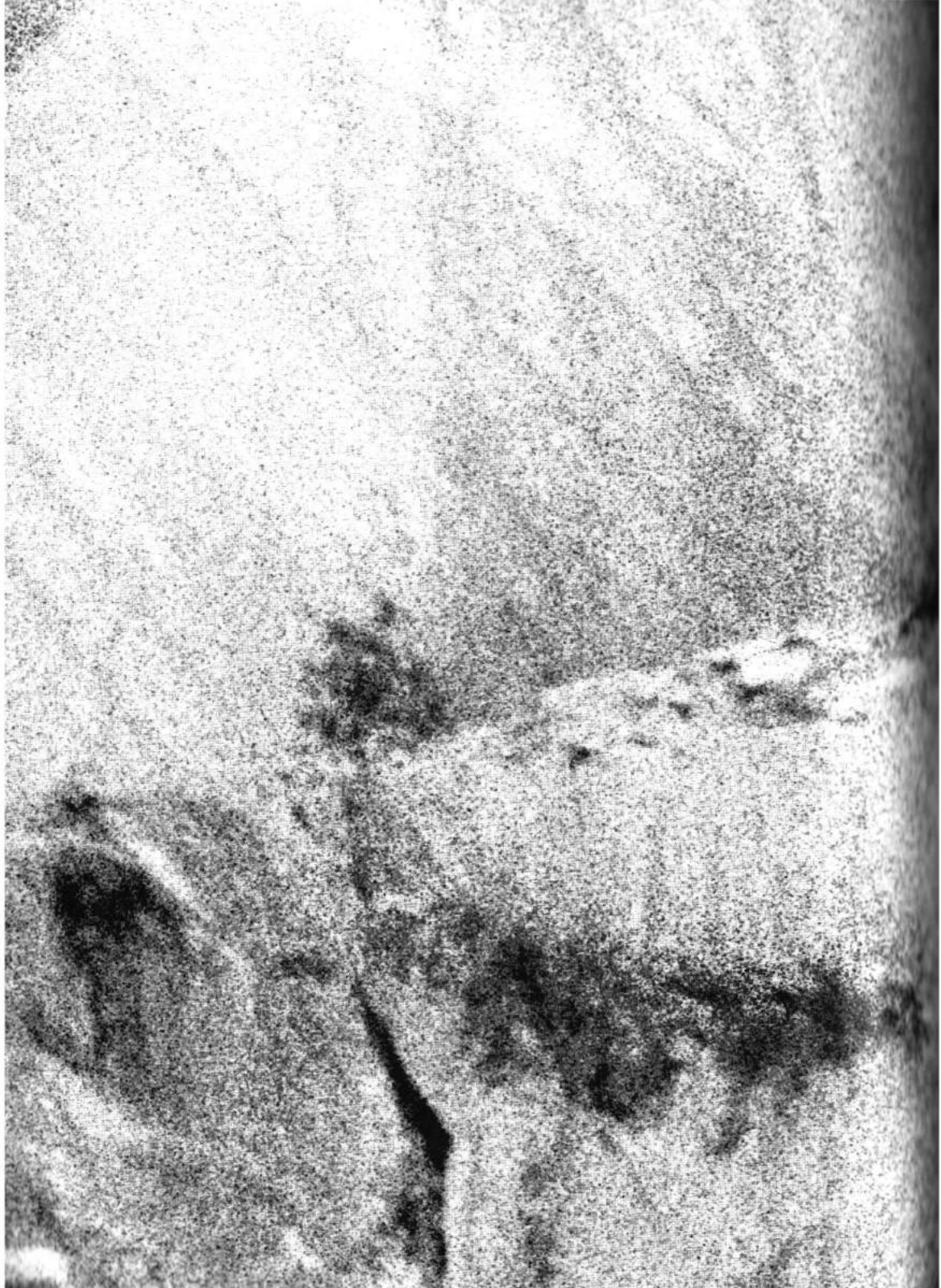




SUS

TRAC

CIÓN



**p. 6**

**Inquietud por el vacío**

*Mauricio Rocha y Fernando Ituarte*

**p. 13**

**ENSAYO El objetivo del afecto**

*Pia Sarpaneva*

**p. 21**

**Sustracción**

*Fernando Ituarte*

**p. 65**

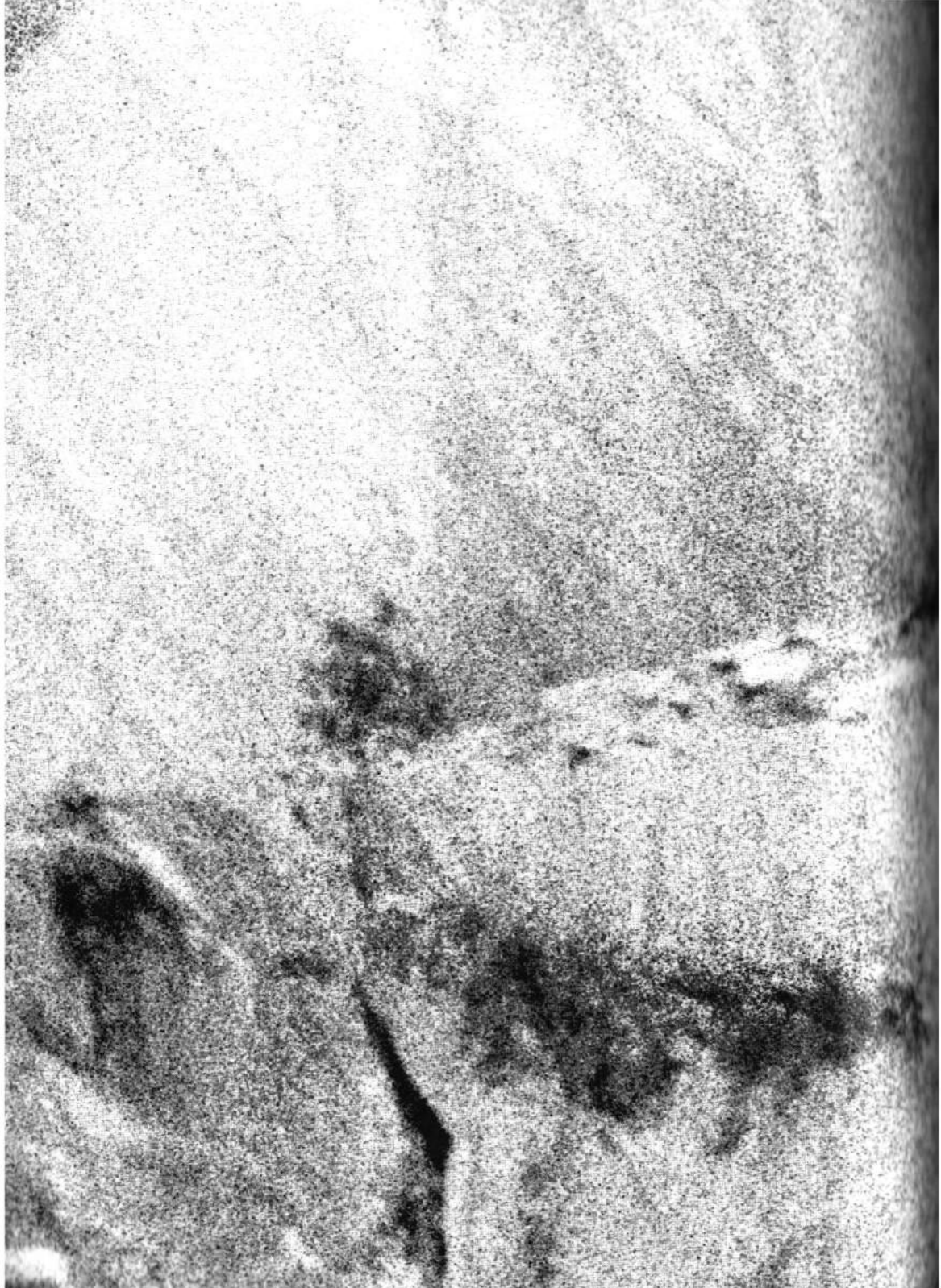
**ENSAYO Paisaje,  
transformación y belleza**

*Loreta Castro Reguera*

**p. 73**

**Cortes**

*Savvy-Studio*



**Ensayo**

**Paisaje,  
transformación  
y belleza**

**Loreta Castro Reguera**



En Carrara no es necesario esforzarse demasiado para encontrar la belleza de su productivo paisaje, que le ha valido su imagen romántica y, más aún, su imagen eidética, que depende de su capacidad de mutar mediante los procesos de sustracción a los que se ve sometido. El paisaje, más allá de dar sustento material a los procesos de creación artística, forma parte de un complejo sistema a través del cual es posible la subsistencia del medio donde está inmerso. Así las cosas, la prevalencia de Carrara como una infraestructura paisajística quizá dependa de su capacidad de hacer evidentes y eficientes los procesos en los que toma parte la montaña.

### **Belleza y paisajes útiles**

Tras siglos en que el paisaje fue visto como un ente meramente escénico, el siglo veintiuno ha comenzado a entenderlo como un medio productivo, capaz de expresar su belleza al momento de evidenciar su función. James Corner, uno de los más importantes arquitectos paisajistas contemporáneos, considera que al priorizar las cualidades visuales y formales del paisaje, se limita el pleno y esencial alcance de la creatividad paisajística.<sup>1</sup> Según Corner, en el momento en el que a la belleza se le despoja de los elementos que la contextualizan y le dan sentido, se la convierte en algo superfluo y carente de contenido. La verdadera belleza reside en la expresión de la función que la genera. La imagen útil, que provoca a la creatividad y apoya la transformación del paisaje, es la esencia del sitio, la imagen eidética.

El paisaje entendido simplemente como un ente bello, que cumple con la única función de satisfacer las necesidades del ser humano de recreación y sosiego, no ha sido capaz de protegerse de la devastación propia del desarrollo humano. Es así porque la sola belleza no basta para que el paisaje sea considerado esencial para la vida en este planeta, cuando en realidad lo es. Revalorando otros aspectos del paisaje, se ha comenzado a gestar un movimiento denominado urbanismo de paisaje, encabezado por el paisajista Charles Waldheim, quien entiende al paisaje como un "medio con capacidades únicas para responder al cambio temporal, la transformación, la adaptación y la sucesión". Aunque su visión es primordialmente ecologista, el urbanismo de paisaje evidencia la belleza de lo utilitario y lo productivo al proponer como uno de sus principales ejes de acción la manifestación y el diseño de los procesos que involucran la transformación del medio, con la consciencia de estar ligado a una entidad que se encuentra en continuo cambio. Es por eso que pretende subrayar y hacer visible la evolución del paisaje y descarta la imagen inalterada e idílica que de él tiene el paisajismo tradicional.

### **Carrara, *pietra viva***

Según una vieja leyenda que se cuenta en Carrara, antes de que existieran las canteras, la montaña era verde, cubierta por el bosque, y en ella habitaba una enorme bestia que cuando salía se alimentaba de los pobladores de la zona.

En el cercano pueblo de Campocecina vivía una pareja de campesinos. Un día, el esposo dejó a su mujer en casa para que descansara ya que estaba embarazada. A su retorno, se encontró con que había desaparecido. La bestia se la había llevado a las profundidades de la montaña.

Armado de cuerda y pico entró por una caverna que se adentraba en el corazón de la montaña. Escuchó la voz de su mujer a lo lejos. Al llamarla, la bestia lo atacó, pero una "grandiosa, blanca, limpia y bella luz, buena para los ojos buenos e insoportable para la bestia", la cegó e hizo que cayera al más profundo precipicio. La luz guió a los amantes hasta el exterior de la cueva. Era una luz petrificada que los hombres llamarían mármol.<sup>2</sup>

Al mármol de Carrara se le conoce como *pietra viva*. A través de la historia ha sido uno de los materiales más aclamados por arquitectos y escultores debido a su especial brillo y blancura. No existe en el mundo otro mármol que conjugue las características de dureza, consistencia y color que porta este mineral. Es tal su belleza que en torno a su extracción se han generado leyendas como la antes citada. Para encontrar la luz petrificada es necesario excavar profundo, pernoctar en la montaña y combatir peligros hasta obtener la pieza perfecta, capaz de generar formas que casi parecieran estar vivas.

Extraer mármol de Carrara significa utilizar al medio natural en función de la creación de lo bello, lo sublime o lo expresivo. La búsqueda de la piedra perfecta con fines



estéticos es la principal causa de la transformación de este sitio. Resultado de la cuidadosa planeación de quienes lo gestionan, la extracción del mármol ha generado un paisaje manipulado, causante de la imagen eidética del lugar, una imagen en constante mutación.

### **Mutación y sustracción**

Las canteras de Carrara constituyen un paisaje que se ha ido construyendo (o deconstruyendo) en el tiempo como parte de un proceso de sustracción. Extraer el mármol de la montaña es, en primera instancia, esculpir la montaña misma. Por ello, la imagen colectiva de este sitio dista mucho de ser una imagen fija, no perturbada. Al contrario, Carrara representa un paisaje en que la continua mutación es precisamente la responsable de la imagen que se suele tener del lugar.

Las fotografías que forman la exposición *Sustracción* describen un recorrido por la cantera asociado a un momento preciso. La lente, guiada por el ojo del fotógrafo, captura ese momento y transmite la percepción del sitio a partir de su posición en el espacio y el tiempo. Las fotografías que hoy se muestran de Carrara describen un instante efímero, imposible de volver a capturar.

En un sentido casi opuesto, Richard Serra dice que "la piedra, a diferencia de los materiales producidos por el hombre, es un material primario; por lo tanto existe, no en una temporalidad acotada, sino en un tiempo que

implica el infinito".<sup>3</sup> Con esta frase describe su obra *Afangar*, donde el artista coloca una serie de estelas pétreas en el paisaje, desde cada una de las cuales pretende obtener diferentes percepciones del mismo, dependientes de la posición desde donde se mire. El paisaje es inmutable, lo que cambia es el ojo del observador.

La piedra habla de atemporalidad; el paisaje que ésta forja, en la mayoría de los casos, también. Sin embargo, en Carrara el mineral crea un paisaje que, al convertirse en productivo, expresa lo contrario: evidencia un proceso de mutación. Por sustracción, Carrara es un sitio en constante transformación. Para extraer el mármol más puro es necesario manipular a la montaña. Así se genera el *genius loci* de Carrara.

### **Generación más no regeneración**

A través de la sustracción sistemática y planeada del mármol de Carrara, se ha transformado a la montaña en un objeto multiperforado que alberga espacios casi arquitectónicos de gran belleza. Por otro lado, el producto de esta sustracción es la materia a partir de la que se han creado algunas de las más grandes obras de escultura y arquitectura en el mundo. El paisaje es y ha sido productivo, pues, por medio de la transformación que se opera en él, se ha dado así mismo su identidad en el imaginario colectivo, al tiempo de ser la fuente de otra transformación posterior mediante la cual el mármol se convierte en objetos esculpidos.

El mármol, sin embargo, es un recurso finito. Aunque explotado para fines estéticos, es imposible pensar que este material se pueda regenerar. Por lo tanto, la productividad del paisaje de Carrara, así como la imagen eidética del lugar, están sujetas a la disponibilidad de esta piedra. Un paisaje que se ha caracterizado por estar en continua mutación, por principio y en determinado momento, tendrá que dejar de estarlo.

El paisaje de Carrara se encuentra en una etapa de creación: del mismo paisaje, de materia y de obras de arte. El sitio transita por un proceso de generación constante de nuevos paisajes, mas no de regeneración de su constitución. Como paisaje productivo que transcurre por una fase de sustracción, Carrara tiene fecha de caducidad.

### **De la sustracción a la adición**

Resulta ilógico pensar que para lograr la preservación del paisaje de Carrara sea necesario restituir a la cantera toda la piedra que de ella se ha extraído. Sería decepcionante que el sitio dejara de mutar para ser conservado como un hito patrimonial, una imagen escénica carente de utilidad. A través del tiempo, Carrara ha sido relevante porque a partir de un proceso de sustracción ha adicionado elementos al mismo paisaje y a la historia.

Para garantizar la permanencia del paisaje en el tiempo, Carrara necesita seguir sumando, sólo que esta vez a partir de la comprensión y profundización del funcionamiento del

lugar en el contexto medioambiental en que se encuentra. Más allá de la productividad del paisaje como proveedor de mármol, la propia montaña funciona como filtradora de agua hacia el subsuelo; la capa vegetal que en algunas partes la cubre funciona como un mecanismo que disminuye la velocidad de los escurrimientos y protege el suelo de la erosión. En este sentido, Carrara tendrá que mutar, y, de la misma forma en que ahora se sustrae material con el único propósito de generar objetos bellos, tendrá que hacerlo también con la intención de que los procesos ambientales que cumple la montaña sean mucho más eficientes.

Es necesario entender a la montaña como parte de un sistema. La *pietra viva*, congruente con su nombre, es capaz de generar más que grandes obras de arte y un solo tipo de paisaje productivo. A través de la adición de procesos, de lograr que en vez de cumplir una sola función el sitio satisfaga varias, será posible que la piedra verdaderamente sea representante de una temporalidad que implica el infinito.

<sup>1</sup> James Corner, *Recovering Landscape. Essays in Contemporary Landscape Architecture*. Princeton Architectural Press, Nueva York, 1999.

<sup>2</sup> Eric Scigliano, *Michelangelo's Mountain. The Quest for Perfection in the Marble Quarries of Carrara*. Free Press, Nueva York, 2005.

<sup>3</sup> Kate Nesi, "Walking and Looking on Videy Island", en *Parkett*, No. 74. Zurich, 2005.

