

Título: El paisaje desde el paradigma de la complejidad

Autor: Patxi Alda Esparza

patxi_alda@yahoo.com

Departamento de Arte y Tecnología - Facultad de Bellas Artes - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea - EHU/UPV

Universidad del País Vasco
Euskal Herriko Unibertsitatea

MDE
Master eta Doktorego Eskola
Escuela de Máster y Doctorado
Master and Doctoral School

Abstract

La concepción de paisaje socialmente compartida proviene del modelo desarrollado a partir del Renacimiento italiano y holandés, un paradigma renacentista basado en teorías cartesianas de observación de la naturaleza desde un punto de vista fijo. Sin embargo, en nuestra experiencia actual esta concepción es insuficiente y ha sido puesta en cuestión desde diferentes ámbitos del pensamiento (teorías de la complejidad, nuevos materialismos) en consecuencia de cambios tales como los traídos por Internet, Big Data, IoT, smartcities, realidad aumentada y/o virtual.

Aunque este problema haya sido tratado por algunos autores (Albelda, Saborit, 1997) su forma de enfocar el paisaje se limita a la relación paisaje-naturaleza. Sin embargo quedan aspectos sin cubrir, entre ellos un análisis del paisaje actual, su definición y cómo el arte lo representa. Este hecho lleva a la pregunta de investigación ¿qué debería ser paisaje hoy, cuáles serían sus rasgos? La hipótesis es que necesitamos nuevos modelos de paisaje que reflejen nuestra condición post y hipermoderna (Baudrillard, Lyotard, Lipovetsky) considerando la presencia de lo digital, y los avances científicos (neurociencia, nanotecnología, etc) para plantear otro escenario de tipo epistemológico diferente al Renacentista.

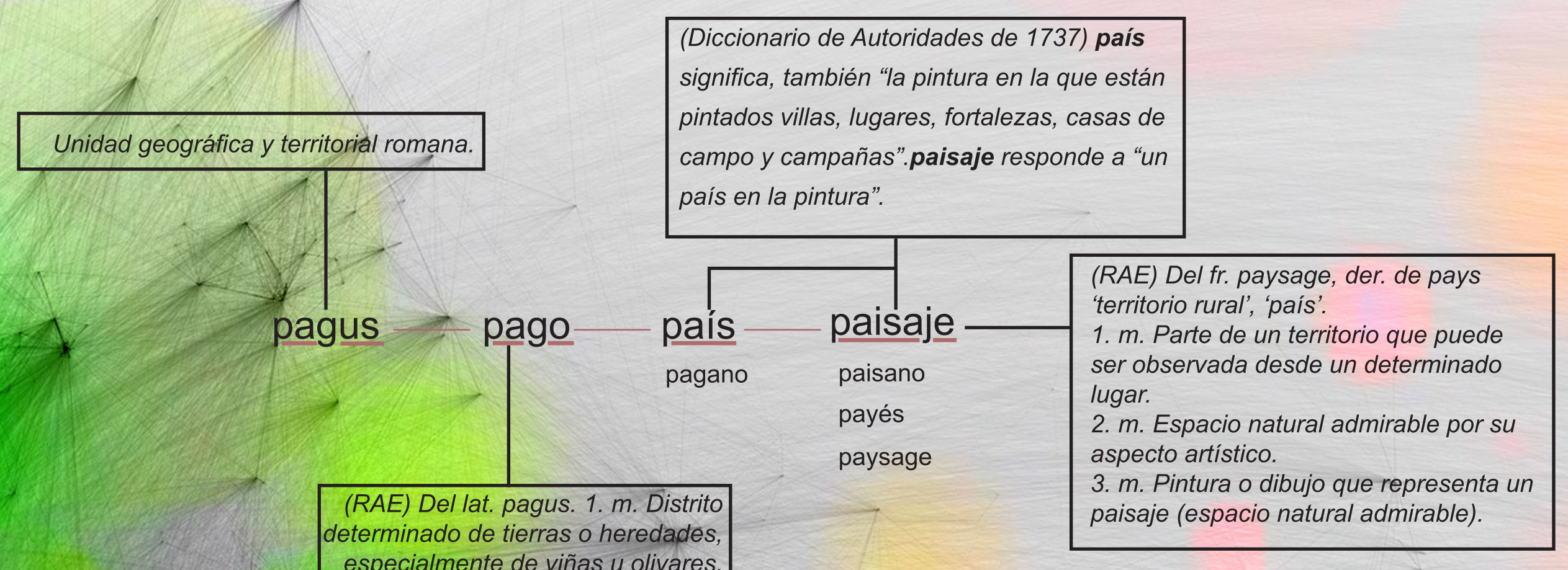
El objetivo es determinar el modelo de paisaje actual que da respuesta a nuestros retos. Desde un marco teórico en la confluencia de las teorías de la complejidad (Morin), nuevos materialismos (Delanda) y fundamentos biológicos de la realidad (Maturana y Varela) analizaré los elementos principales de su construcción y ofreceré una tipología de paradigmas paisajísticos de cuatro momentos históricos: Renacimiento Italiano, Países Nórdicos del XVI, Era industrial y momento actual. Incluiré un estudio de casos de obras actuales (ajenas y propias) que reflejan los parámetros actuales.

Los resultados contribuyen a generar un modelo de paisaje más alineado con los paradigmas actuales; una herramienta teórica, artística y didáctica tanto para el arte como para otros campos.

Introducción

Esta investigación está centrada en comprender cuál es el papel y la posición del ser humano con respecto al mundo que habita. Para ello me he centrado en el estudio del concepto de "paisaje", como elemento vertebrador, desde un enfoque complejo a nivel teórico y epistemológico. Para el paisaje tenemos muchos modelos, tantos como maneras de entender la realidad y la posición del ser humano con respecto a su mundo. El estudio del paisaje es el estudio del ser humano. El modelo-ventana basado en un punto de observación geométrico y fijo es el que ha pervivido hasta nuestros días y ha sido el modelo que permitió la superación del modelo medieval y la exploración del mundo, hasta entonces desconocido. Si analizamos el concepto de paisaje desde un punto de vista sistémico y epistemológico, podemos alejarnos del pensamiento renacentista para construir un modelo que permita resituar al ser humano en el mundo contemporáneo.

Etimología y evolución del término paisaje (en castellano)



Metodología

Acercamiento metodológico:

- 1 - Análisis de fuentes indirectas
 - Recopilación y análisis bibliográfico.
 - Análisis de los diferentes modelos de paisaje desde un enfoque complejo.
 - Construcción de un marco teórico.
- 2 - Construcción de un modelo teórico analítico.
- 3 - Metodología experimental para determinar los elementos básicos del paradigma actual desarrollados en dos ejes:
 - 3.1 - Mi propia producción artística en torno al paisaje.
 - 3.2 - Análisis de obras paradigmáticas de otros artistas.
- 4 - Experimentar plásticamente mediante la aplicación del modelo teórico propuesto, cómo se pueden generar nuevas formas de paisaje a través del arte.

Pregunta de investigación

¿Cuál sería el concepto de paisaje hoy? En concreto, ¿qué modelo de paisaje estaría alineado con el momento actual? Por añadidura, ¿cuáles serían los rasgos de ese paisaje?

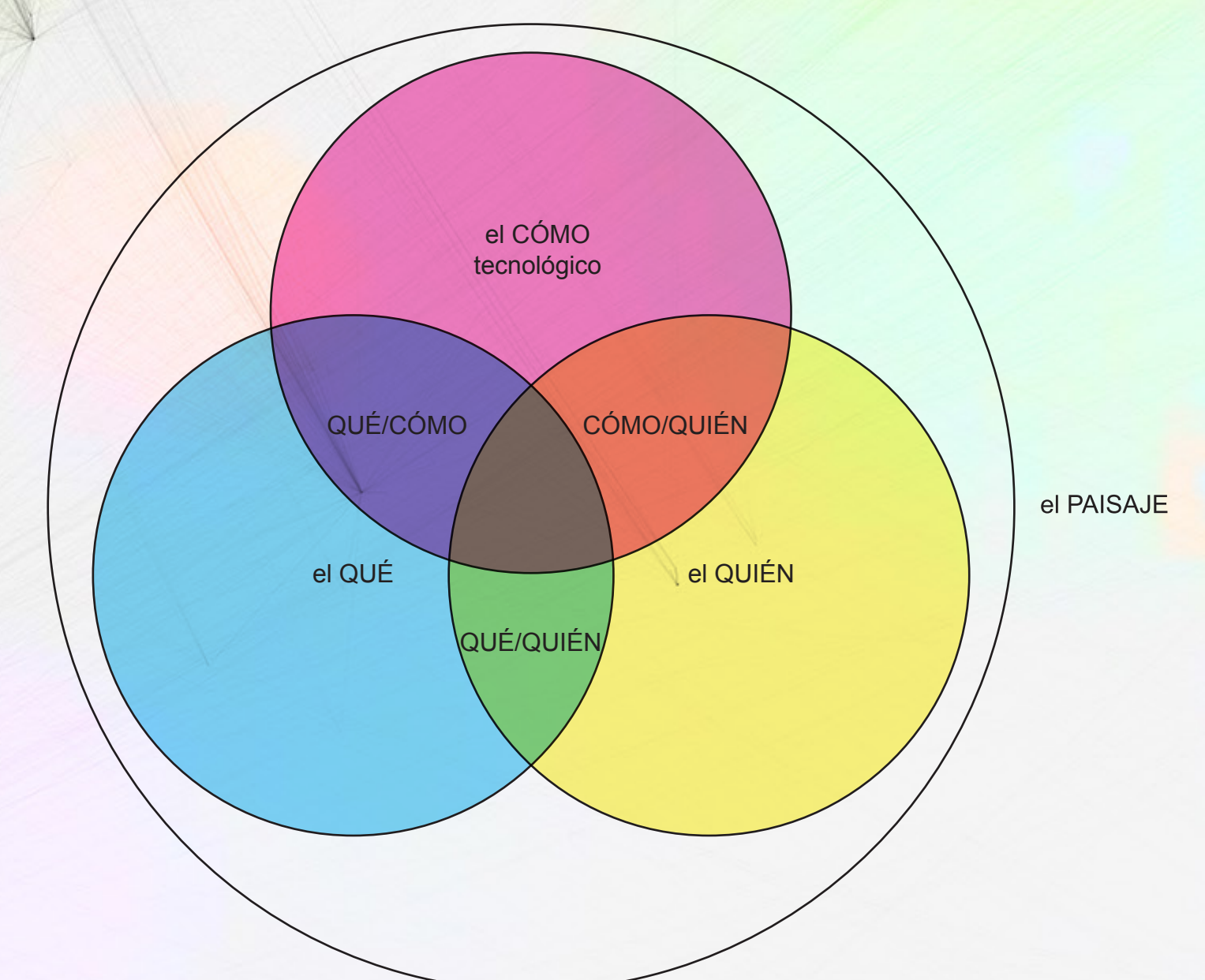
Hipótesis

Transitando un modelo visual en el cual el espectador es previo, origen de un entorno, antropomórfico, física y conceptualmente planteado, es fácil perderse en la rutina del uso. Un modelo, el del paisaje clásico, que ha pervivido durante cinco siglos, un modelo perspectivamente correcto, geoméricamente verdadero, visualmente estructural, que posibilita discursos de tipo dualista: sujeto-objeto, cultura-naturaleza, cielo-tierra, bien-mal, dios-hombre. Modelo que ha sido recorrido en todas sus manifestaciones, llegando a enclavarse en el imaginario colectivo. Dicho planteamiento ha dejado de tener vigencia y se ha quedado obsoleto, debido a que estamos inmersos en una época tecnológica/conceptual/filosóficamente distinta. El cómo percibimos el mundo y a nosotros mismos, el evidente cuestionamiento de los planteamientos empíricos, unido al desarrollo de nuevas epistemologías de la realidad y tecnologías digitales, permiten plantear una nueva teoría que sirva para modelar la manera con la que construimos y entendemos nuestro mundo. En el caso de esta investigación el modelo articulador es el del paisaje.

En su definición, el paisaje, entendido como "extensión de terreno que puede ser observado desde un lugar" excluye todos aquellos paisajes que desde el renacimiento han ido apareciendo, como el paisaje sonoro, el epigenético o el multiverso.

A diferencia del modelo dual del paisaje clásico, el modelo que planteo contempla tres ejes estructurales: el quién, el qué, y el cómo tecnológico. Estas tres son las preguntas que permiten determinar cualquier paisaje existente, ya que no presuponen un sujeto obligatoriamente antropomórfico.

El modelo parte de la consideración del paisaje como dispositivo conceptual en el cual se articulan tres aspectos para dar múltiples soluciones.



Problema de investigación

Las primeras referencias que tenemos del paisaje están datadas en la china de la dinastía Song (960-1279). En Europa, el nacimiento del modelo y concepto, lo podríamos situar en el período transcurrido entre el Renacimiento Italiano (siglos XV y XVI) y la Holanda del siglo XVII. El modelo surgido durante este período, es el que ha llegado hasta nuestros días, un modelo basado en la contemplación de la "naturaleza" o "mundo" desde un punto de vista fijo, cuya implicación es una antropomorfización de la realidad y un planteamiento de tipo geométrico. Un modelo surgido en un ámbito tecnológico muy concreto, el de la Europa Renacentista, donde la cámara oscura era paradigmática. Dicho modelo trae como consecuencia un modelo de pensamiento y planteamientos de tipo epistemológico, cultural, social o medioambiental muy concretos.

Un modelo que se haya entrelazado en el arte, las ciencias, la política, la economía o el ocio, pero sin embargo muy alejado de los modelos de pensamiento actuales. Las ideas humanistas de las que partió han sido puestas en cuestión a lo largo de los siglos, porque respondían a problemáticas humanistas y post-medievales. Por lo que se hace necesaria una revisión de dicho concepto desde la consideración de que tanto el marco teórico en el que se construye actualmente el conocimiento y la tecnología existente actualmente son diferentes. La cibernética de segundo nivel, el enfoque sistémico, la revolución de los datos masivos, el enfoque no lineal, el crecimiento acelerado de nuestras capacidades tecnológicas o los desarrollos de la neurociencia plantean un territorio de actuación muy diferente al existente en el Renacimiento.

Objetivos

Objetivos teórico-conceptuales:

- Identificar y analizar los elementos que han constituido los diferentes paradigmas en los que nos hemos apoyado para construir nuestra relación con el mundo.
- Identificar los elementos básicos del paradigma contemporáneo.
- Analizar cómo los elementos presentes en el paradigma actual (complejidad) afectan la construcción de nuestra relación con la realidad a través del arte materializado como paisaje.
- Definir el concepto de paisaje desde el arte más alineado con el paradigma de la complejidad.

Objetivos Experimentales:

- Experimentar plásticamente cómo el paradigma de la complejidad puede generar nuevas formas de paisaje a través del arte.

Conclusión y resultados

Modelo conceptual:

- 1 - El modelo de paisaje planteado es un dispositivo conceptual.
- 2 - Se articula sobre tres ejes: quién, qué y cómo tecnológico. El sujeto del modelo clásico ha sido sustituido por el quién, y el objeto ha sido sustituido por el qué. El cómo tecnológico se articula determinando la concreción de dicho dispositivo. Funciona a nivel de filtro. El hecho tecnológico plantea un ámbito epistemológico y perceptivo diferente y único. Cada época se ha caracterizado por un paradigma tecnológico diferente.
- 3 - La naturaleza de cada uno de los ejes determina la naturaleza de dicho paisaje.
- 4 - Existen varias posibilidades de paisaje. Su existencia puede ser visual, auditiva, conceptual o cualquiera otra imaginable.
- 5 - A diferencia del modelo clásico, el paisaje no tiene por qué necesariamente tener una representación gráfica o visual.
- 6 - La manera con la que se establece la relación con dicho dispositivo, determina un modo operacional distinto. Éste puede ser, sensorial (vista, oído, olfato, tacto, gusto), manipulativo, inmersivo, interactivo o estructural.

Bibliografía

- Albelda, Jose, Saborit, Jose, 1997, *Arte y naturaleza*, Editado por la Conselleria de Cultura, Educació i Ciència, Valencia.
- Bateson, Gregory, 1991, *Pasos hacia una ecología de la mente*, Editorial Planeta Argentina, Buenos Aires.
- Crary, Jonathan, 2007, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, Editorial Cendeac, Colección Ad Litteram, Murcia.
- Delanda, Manuel, 2012, *Mil años de historia no lineal*, Editorial Gedisa, Barcelona.
- Maderuelo, Javier, 2007, *El paisaje: génesis de un concepto*, Editorial Abada, Madrid.
- Maturana Humberto, Varela Francisco, 2003, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del conocimiento humano*, Editorial Lumen, Buenos Aires.
- Mayer-Schönberger, Viktor, Cukier, Kenneth, 2013, *Big Data. La revolución de los datos masivos*. Turner libros, serie Noema. Madrid.
- McLuhan, Marshall, 1996, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Editorial Paidós, Barcelona.
- Morin, Edgar, 1977, *el método I*, <http://www.edgarmorin.org/libros-sin-costo/81-edgar-morin-el-metodo-i.html>
- von Foerster, Heinz, 1991, *las semillas de la cibernética*, Editorial Gedisa, Barcelona.