



La obra: proceso de creación y representación

En este apartado se investigará acerca del proceso seguido por Burle Marx desde la gestación de la idea de proyecto hasta su materialización, en esto consiste el salto de la pintura del lienzo al espacio urbano. La necesidad de crear un lugar de encuentro, no solo para el habitante del barrio, sino para todos los cariocas, es el concepto base con el que Burle Marx acomete el encargo del Paseo del Copacabana.

Burle Marx tenía la intención de que el paseo transmitiese al paseante en todo momento la sensación de recorrer múltiples espacios diferentes a lo largo de toda la orla. Para ello decidió utilizar un dibujo abstracto, libre e infinito, salpicado por la disposición arbórea, que hiciese sentir al ciudadano caminar sobre una obra de arte, sobre un cuadro. La construcción del paseo culmina con la materialización de los dibujos a través de la piedra portuguesa mediante la técnica de los *calceteiros*. La duda es saber si consigue la transmisión de los valores sensitivos y culturales que intentó imprimir a los dibujos en la gestación de la intervención.

A obra: processo de criação e representação

Nesta seção, pesquisaremos sobre as metodologias aplicadas por Burle Marx, desde a geração da idéia de projeto até o processo construtivo, isto é, o salto da pintura do lenço ao espaço urbano. O conceito básico com o qual Burle Marx acomete o encargo do Calçadão de Copacabana, é a necessidade de criar um lugar de encontro não só para o habitante do bairro, mas um “grande espaço de encontro” para todos os cariocas.

Burle Marx tinha a intenção que o Calçadão de Copacabana transmitisse ao passeante, a todo o momento, a sensação de percorrer múltiplos espaços diferentes ao longo de toda a orla. Para isso decidiu utilizar um desenho abstrato, livre e infinito salpicado pela disposição arbórea, que fizesse sentir ao cidadão caminhar sobre uma obra de arte, sobre um quadro. A construção do passeio culmina com a materialização dos desenhos através da pedra portuguesa mediante a técnica dos *calceteiros*. É importante saber se ele conseguiu a transmissão dos valores sensitivos e culturais que tentou imprimir aos desenhos durante a fase de criação da intervenção.

El Paseo de Copacabana desde el Hotel Othon Palace, Río de Janeiro. Foto: Julia Rey

El proceso de creación y de ejecución de una obra desde que se encarga hasta que se termina pasa por múltiples etapas de desarrollo, desde una primera etapa de conceptualización y gestación de la idea hasta que se culmina con la etapa de su construcción. En el transcurso del periodo de evolución se desarrolla un proceso que suele provocar una serie de transformaciones en esta primera idea tanto conceptuales como formales.

De manera general, la base de este proceso está en el dibujo, en la utilización de la línea y del color y en la composición formal del conjunto final, siendo el dibujo también la primera herramienta de conocimiento y lectura que se utiliza para examinar las condiciones previas del lugar a intervenir mediante un análisis gráfico. A través del dibujo se puede ir experimentando con los pasos y estados intermedios que conducen la primera idea germen (la cual puede ser o no ser válida), hasta una materialización del proyecto, ocurriendo lo siguiente:

- Se dibujan las primeras ideas germinales, que, aunque se vayan desarrollando de manera inconexa, es necesario ir plasmando esta primera aproximación para una siguiente revisión.
- A través del dibujo se experimenta con la composición, las proporciones, la escala y el color.
- Las ideas van alcanzando mayor complejidad y es a través del dibujo como se van concretando, materializando.
- La idea se materializa a través de su representación gráfica, que consiste en la construcción del plano, definiéndose la información necesaria para que en el futuro la idea se pueda construir.

Estas reflexiones sirven como punto de partida para intentar profundizar en la manera de trabajar de Burle Marx e investigar cuál es el proceso que experimentan sus intervenciones desde la gestación

de la idea previa hasta su materialización en el espacio público brasileño. Dentro de este proceso se han establecido dos tipos de trabajo que Burle Marx desarrolla de manera transversal, vinculados uno con respecto al otro. Se trata del trabajo sobre el lugar donde se hace referencia al encargo, a las características, condicionantes y potenciales del sitio, y del trabajo conceptual, el cual refleja el proceso de trabajo desarrollado por Burle Marx.

El trabajo sobre el lugar

El encargo del Proyecto de Paisajismo (arborización y diseño de las *calçadas*) de la avenida Atlántica llega al estudio de paisaje de Burle Marx en 1970 a través del gobernador Francisco Negro de Lima cuando el proyecto urbanístico del aterramiento de la playa y la construcción del colector de aguas residuales del barrio están totalmente concluidos (INEPAC).

Los únicos condicionantes físicos de partida que existen en los inicios del proyecto son los 6 carriles que se han construido para los coches y las 3 nuevas *calçadas* de 28, 14 y 10 metros respectivamente, esperando a ser diseñadas por Burle Marx, constituyendo un espacio total de 76 metros de ancho y de 4,5 km de longitud.

Como condicionante inmaterial, se plantea la necesidad de los habitantes del barrio de Copacabana de tener un lugar de estancia y paseo. Como se ha comentado anteriormente, la gran concentración demográfica que en ese momento sufría Copacabana -situándose en esa época en la segunda mayor del mundo después de Hong-Kong-, la afluencia de turistas y la invasión los fines de semana de ciudadanos colapsando todos los bares de la avenida, justifican ampliamente que lo que necesitaban los cariocas era espacio libre por el que poder pasear.

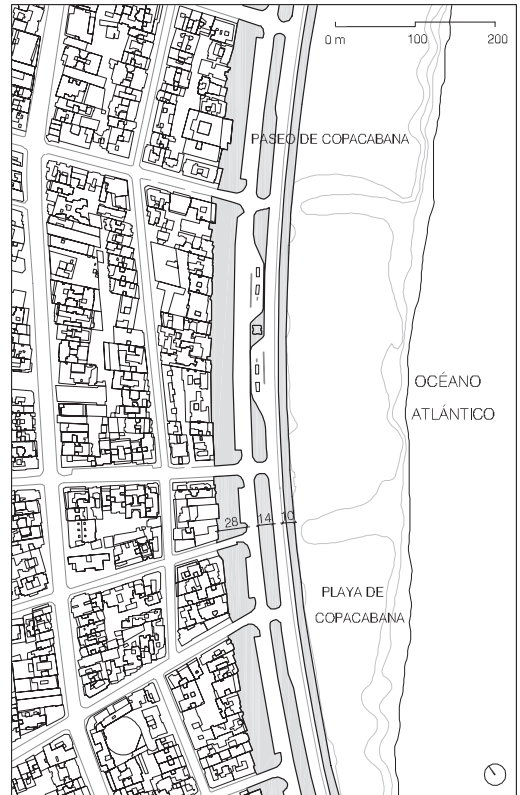
Burle Marx es consciente de la muralla que constituyen los edificios de la avenida Atlántica (INEPAC) y del tránsito que tiene que poder desarrollarse en la *calçada* situada junto a la línea de edificios, por ese motivo, según Tabacow (2008), se pide un levantamiento para ubicar los accesos a los edificios y garajes de la avenida Atlántica, para así poder vincular el futuro dibujo a los edificios y definir el espacio dedicado al peatón.

Transversalmente a los condicionantes mencionados anteriormente, existe una serie de parámetros que Burle Marx también refleja como puntos de partida en la intervención. Reflexiona acerca de las relaciones que establece el carioca con el propio lugar, considera el uso de la playa, la situación de conexión de ésta con el resto de la ciudad, el destacado desarrollo comercial y turístico, así como el espíritu del lugar y de su historia. Sin olvidar las características orográficas y paisajísticas de la cuenca artificial que se forma debido a la presencia en cada extremo del *morro* de Arpoador y de Leme que cierran dicha cuenca, y de la presencia de los rascacielos que constituyen el telón de fondo en la avenida Atlántica. En este proceso del desarrollo de la intervención trata de recuperar y adaptar los parámetros y valores mencionados anteriormente (TABACOW, 2008).

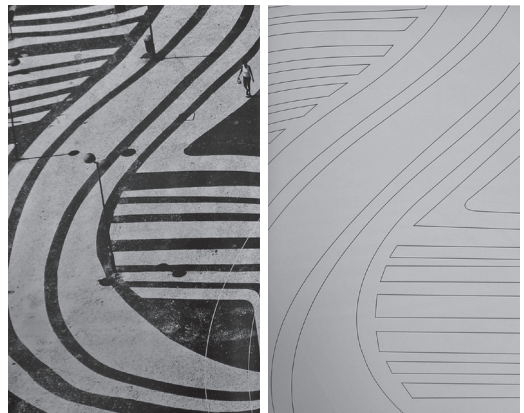
El trabajo conceptual

En este apartado se intentará plantear una reflexión acerca del proceso de trabajo de Burle Marx, profundizando en su análisis del paisaje y en el proceso del proyecto.

En el libro de Ana Rosa de Oliveira *Tantas veces paisaje*, Fernando Tábor habla acerca del modo de trabajar de Burle Marx y expresa: “Él iba al lugar, captaba la idea y después desarrollaba un concepto



Calçadas y Canteiro central del Paseo de Copacabana ubicado en la avenida Atlántica, Río de Janeiro. Fuente: Dibujo realizado por la autora sobre planimetría cedida por la Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, Secretaria Extraordinária de Desenvolvimento, Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos



Dibujos del Paseo de Copacabana. Fuente: TEIXEIRA, 2000

de diseño que era llevado al tablero para meterlo en escala e introducir la vegetación, pero siempre considerando los elementos valiosos existentes. Él nos daba un proyecto más o menos hecho. Así se comenzaba a hacer los diseños”.

A partir de los datos proporcionados por el lugar y del concepto de diseño que desarrollaba, se podría decir que el proceso de trabajo de Burle Marx se organiza en torno a cuatro puntos: el concepto, el dibujo, la síntesis y la construcción del espacio público.

Punto 0: el concepto

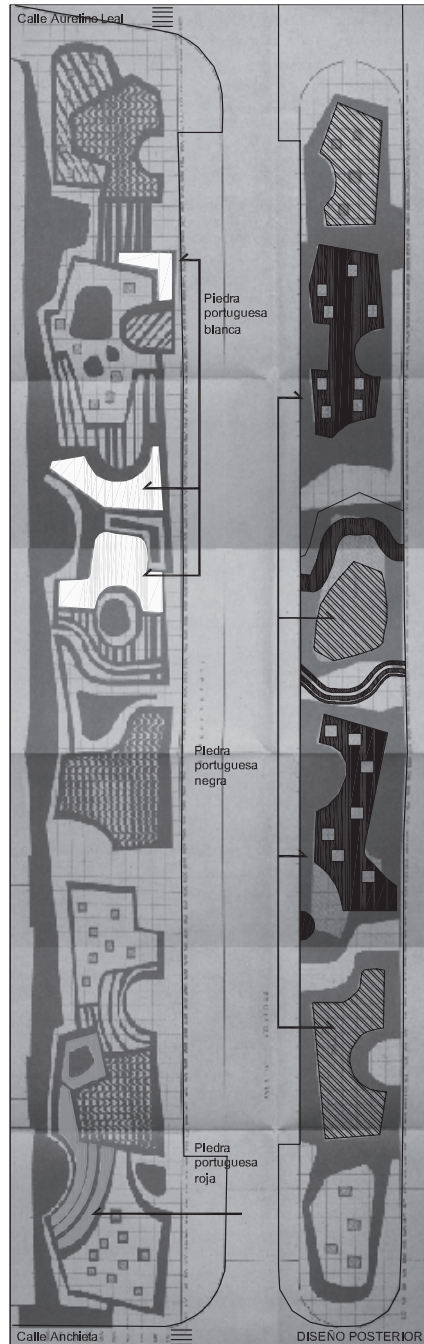
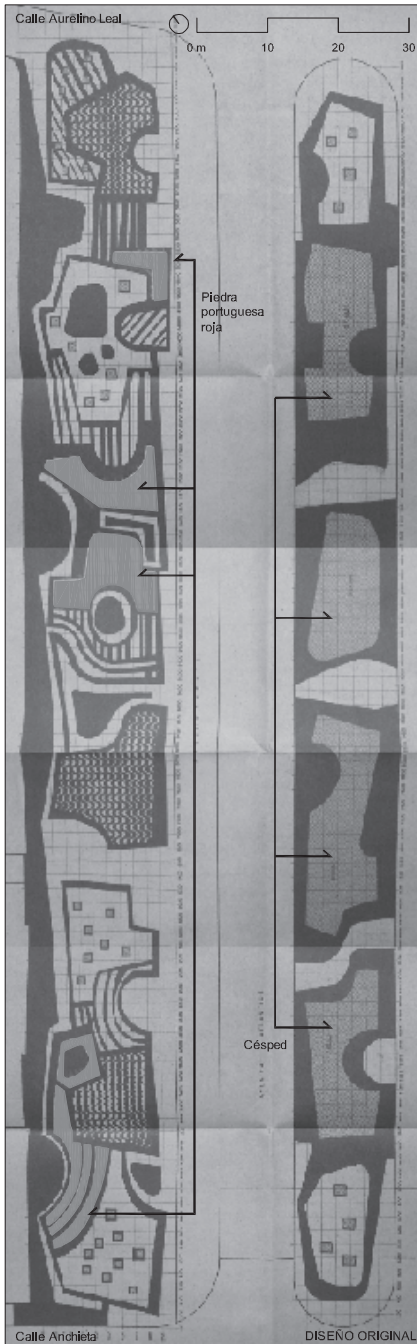
Apoyándose en que los habitantes del barrio de Copacabana necesitan principalmente un espacio de expansión, desde el primer momento plantea una intervención basada en el concepto de “jardinería dura”, es decir, sería un proyecto donde predominaría el pavimento. Un pavimento cargado con un dibujo libre, infinito y, como tal, abstracto, que intentaría transmitir en todo momento la sensación de recorrer múltiples espacios a lo largo de toda la orla. Frente a la fuerte presencia de los coches que, con 3 carriles en cada sentido, constituirían una importante barrera física, intenta que el dibujo abstracto y la disposición puntual de la vegetación tengan una importante presencia para así envolver al peatón en un recorrido o en una estancia en la que no sea consciente de la existencia del coche.

Por tanto, aunque la altura media de los 174 edificios que se alinean a lo largo de la avenida Atlántica es de 12 plantas (algún hotel incluso llega a las 30 plantas), no es extraño pensar que el Paseo de Copacabana sea el lugar perfecto para ubicar una obra de arte público que se pueda observar desde los edificios, ya que el número de personas que lo contempla es bastante significativo. Pero

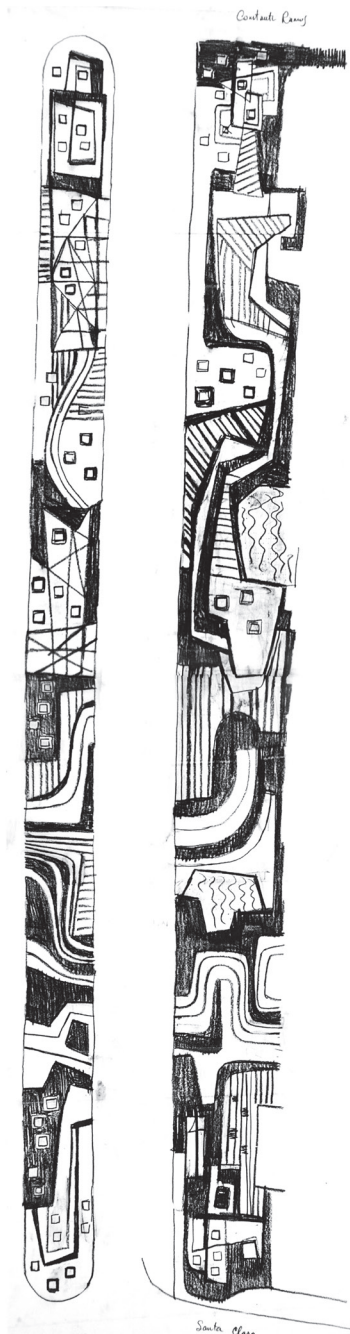
aún así, según Tabacow, Burle Marx nunca tuvo la intención de que esta intervención se concibiese únicamente como un cuadro para observar desde los edificios de la orla marítima, ya que su voluntad principal fue dirigida hacia el peatón y sus momentos de recorrido a lo largo del paseo. Por este motivo la idea de los dibujos fue concebida para conseguir un camino rico en perspectivas, huyendo de la monotonía que transmite la repetición de dibujos o las grafías lisas. En el Escritório hacen referencia al Paseo de Copacabana como un lugar que Burle Marx había pensado para hacer muchas *brincadeiras*¹ (ONO, 2008).

La intención de conseguir con el Paseo de Copacabana una descongestión del barrio fue lo que le motivó a desechar la idea de que todo el *canteiro* central de la avenida Atlántica fuese ocupado con vegetación, limitando la vegetación en todo el proyecto a árboles en sus correspondientes alcorques para no interrumpir el paseo de los peatones. Hay que puntualizar que en la primera fase del proyecto se entregó la Prancha 1 con una arborización del *canteiro* central que sería de césped y arena conforme a una sugerencia de Lucio Costa (INEPAC), pero debido a la reflexión anterior y a las consideraciones del mantenimiento futuro se optó por trabajar todo el proyecto con el mosaico de piedra portuguesa.

Respecto al dibujo de las ondas ubicadas en la *calçada* junto a la playa, la intención de Burle Marx fue mantener el dibujo de las ondas originales, redimensionándolas y resignificándolas. Quiso traer el ir y venir de las aguas del mar para la tierra y así fijarlas sobre la forma del dibujo, aunque curiosamente estas ondas son transversales y no paralelas a las ondas que buscaba reproducir. Para Burle Marx, las ondas no solo estaban relacionadas con el agua, sino que quería transmitir con el dibujo de éstas el movimiento (DELPHIM, 2008).



Plancha 1. Primer dibujo de un fragmento del Paseo de Copacabana situado entre la calle Anchieta y la calle Aurelino Leal en la avenida Atlántica, Río de Janeiro. Autores: Roberto Burle Marx, Haruyoshi Ono y José Tabacow. Fuente: Dibujo realizado por la autora sobre la planimetría original que está en el Acervo Burle Marx & Cia. Ltda.



Croquis del Paseo de Copacabana, 1970, Río de Janeiro. Autor: Roberto Burle Marx. Fuente: CAVALCANTI et ál., 2009. La planimetría original está en el Acervo Burle Marx & Cia. Ltda.

Frente al resto de sus otras intervenciones, en el caso de Copacabana desaparecen las múltiples y variadas composiciones vegetales que protagonizaban sus parques y jardines en las anteriores etapas. Todo aquel conjunto de flora local en planta ahora es sustituido por la piedra caliza y el basalto, constituyendo básicamente un dibujo en el suelo correspondiéndose con el concepto de Jardín “mineral”. Este hecho permite que el peatón pueda deambular a su antojo a lo largo de toda la intervención.

Por este motivo, según Roberio Días, el gran logro de Burle Marx en esta intervención no fue lo que hizo, sino “lo que no hizo”, refiriéndose al hecho de no haber introducido vegetación en el suelo del paseo como era habitual hasta entonces en el resto de sus otras obras. De haber sido así se hubieran reducido bastante los metros de espacio dedicados al caminar del peatón.

Punto 1: el dibujo

La idea conceptual de la intervención y su dibujo como herramienta básica le ayudan a crear las primeras formas del lienzo que más tarde superpondrá sobre la superficie de la intervención. Estas formas tienen que transmitir la idea del espacio público que se ha mencionado anteriormente, conseguir un espacio liberador e infinito, a través de un dibujo abstracto. Observando algún croquis inicial que se corresponde con este momento de la fase del dibujo, se puede detectar que esos bocetos transmiten su intención original de sugerir movimiento y dinamismo, de crear un lugar para el peatón, de proporcionarle un espacio de ocio y disfrute, luchando contra un lugar que podría ser enteramente gris. La simple manera de dibujar las líneas iniciales necesarias para representar las primeras ideas está creando una composición que transmite todas esas intenciones.

El dibujo de esta intervención no solo depende del lugar donde se inserta la obra y de lo que quiera transmitir al espacio público, sino del momento pictórico en que se encuentra el artista. En esta intervención se halla en el final de su carrera artística, tratándose de un momento ecléctico resultado de la mezcla de muchos “momentos artísticos”, detectándose todas las geometrías posibles.

Según Haruyoshi Ono (2008), Burle Marx desde el principio abordó el Paseo de Copacabana de manera artística como si se tratase de un cuadro, con la diferencia de que mientras iba dibujando el pavimento del paseo sabía perfectamente dónde ubicaba los árboles -el diseño y posición de los alcorques se vinculan con la composición general del pavimento-, las zonas de estancia, y cuáles eran los espacios delanteros de los edificios. En el estudio se había encargado un levantamiento de los accesos a los edificios, tanto las entradas de peatones como las de los garajes y eso le permitió poder vincular los diseños del paseo con la arquitectura existente.

Burle Marx iba trazando a lo largo de una tira de papel sin límite de aproximadamente 10 cm de ancho el dibujo que más tarde se convertiría en el pavimento de la avenida Atlántica. Dibujaba en negro con lápiz o tinta china y con aceite los colores rojo o verde. Mientras iba dibujando, no solo estaba componiendo un cuadro de 4,5 km de largo sobre una tira infinita de papel vegetal, sino que en paralelo tenía perfectamente controlada la escala del dibujo y los diferentes espacios que quería que se fueran generando a lo largo del paseo (ONO, 2008).

José Tabacow hace referencia a que, al tratarse de un paseo de 4,5 km de largo, Burle Marx planteó un diseño abstracto general y continuo para toda la orla que fue siendo profundizado en

conjunto, detallando posteriormente manzana por manzana. Este hecho se demuestra al observarse la continuidad inicial de los dibujos entre las manzanas que posteriormente se modificaron al tener en cuenta las calles perpendiculares a la avenida Atlántica, existiendo también esa vinculación gráfica entre las *calçadas* junto a los edificios y el *canteiro* central.

La base del dibujo del Paseo de Copacabana está compuesta principalmente por las líneas negras que, teniendo en diferentes momentos grosores distintos, sirven de base para articular todo el dibujo del paseo, siendo realmente así la concepción, origen y configuración del proyecto. Burle Marx comienza a trabajar con la línea negra, desarrollando un dibujo totalmente abstracto, donde el color lo ponen las piedras que, en la época, eran disponibles.

Otro factor importante que se detecta en este proceso del dibujo es el material con el que va a rellenar estas formas. Decide trabajar con minerales, aunque no desecha la posibilidad de trabajar con plantas autóctonas. Establece los colores que utilizará como base (en este caso el blanco), asimismo determina el color de la línea generadora de los espacios (negro) y después va rellenando las bolsas diseñadas con el color marrón o con otros patrones de dibujos abstractos, como son los alcorques de los árboles.

El mismo Burle Marx, en la entrevista que aparece en el libro *Tantas veces paisaje*, habla acerca de cómo se construye una pintura, entrevista que puede servir para entender un poco más el uso del color en las aceras de Copacabana:

“una pintura debe tener una dominante y una dominada o que en una pintura en la cual domine el oscuro o el claro son diferentes. No puede haber dos crescendos iguales. Uno es el crescendo más

importante. A veces, ciertos pintores o ciertos músicos producen, producen y no dicen nada” (OLIVEIRA, 2007: 30).

Intenta transmitir esa potencia de color a través de la geometría de un tipo de patrón trabajando con grandes dimensiones para llamar más la atención o simplemente utilizando colores fuertes que contrastan en el plano.

En este punto de partida su mecanismo de conceptualización no puede ser imitado, como máximo sus discípulos o imitadores pueden interpretar sus descripciones visuales y bocetos, consiguiendo dibujos funcionales que pueden ser contruidos, pero sin llegar a tener la carga conceptual de su proceso creativo.

Punto 2: la síntesis

Este apartado consiste en la adecuación de las formas del dibujo con el material de “relleno” elegido, dibujándose la planta final del espacio público. Según Haruyoshi Ono, esta planta definitiva tiene como origen el boceto inicial en papel traslúcido que Burle Marx dibujaba sobre la cuadrícula de 2 x 2 m que le servía como base para controlar las dimensiones. En el siguiente paso, el equipo redibuja a escala con tinta china el dibujo de Burle Marx, para pasar a una tercera persona, un diseñador gráfico, que dibujaba finalmente en un papel vegetal los planos. Este proceso se desarrollaba muy deprisa, Burle Marx podía dibujar a lo largo de la tarde para que el diseñador gráfico dibujase por la noche y así al día siguiente por la mañana ya estuviese construyéndose in situ en el paseo.

El hecho de que el proyecto pase por varias manos seguramente provocará cambios en el boceto original debido al reajuste de dimensiones, aunque Burle Marx ya contempló el factor de la escala durante el proceso

del dibujo y tanto la escala como la distribución de espacios se mantienen hasta el último momento. Su conocimiento sobre la vegetación le proporciona el control necesario para prever cómo irá modificándose en el futuro el estado de los árboles, único elemento mutable que existe en el proyecto.

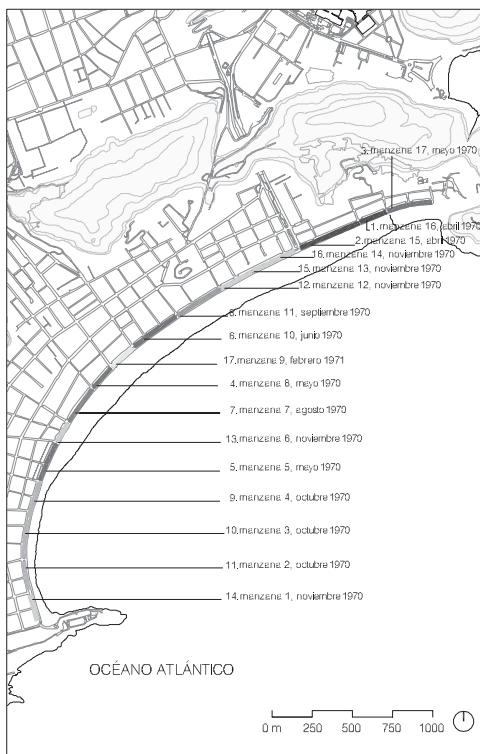
Durante este proceso se produce el intercambio de impresiones con las personas que forman parte de la elaboración del proyecto para seguir trabajando sobre planos y bocetos que ayudan a clarificar sus ideas. Este hecho se pone de manifiesto cuando Fernando Tábor afirma: “A él le encantaba tener a alguien cerca para discutir lo que él captaba del espacio, para que le dijese: Burle hazlo, necesitas equipar ese jardín” (OLIVEIRA, 2007: 61).

Éste es el momento donde se establece un proceso de evolución de estos bocetos, elaborándolos, modificándolos, mientras se redibuja sus ideas primarias. Ya con los planos dibujados, se decide la situación de los bancos de hormigón y de las luminarias. La ubicación de estos elementos se puede observar señalados en rojo sobre los planos modificados que dibuja posteriormente. Al dibujarse los planos modificados, se incluyen los detalles constructivos de los alcorques de los árboles y de los bancos de hormigón.

Un ejemplo de estas modificaciones experimentadas son la apertura de las nuevas calles transversales y los *puestos de gasolina*. Burle Marx dibujó primero todas las *calçadas* continuas, tal y como él concibió el dibujo completo del Paseo de Copacabana, debido a que el gobierno pretendía cerrar algunas de las calles que llegaban perpendicularmente a la avenida Atlántica, pero posteriormente, el gobierno cambió de idea y aunque Burle Marx se mostrase totalmente contrario, se decidió mantener las calles abiertas, tuviéndose que adaptar la composición de los diseños del pavimento considerando el vacío de esas calles (TABACOW, 2008).

Este proceso de modificación comenzó en marzo de 1971, durando hasta diciembre del mismo año.

El mismo problema supusieron los puestos de gasolina, ya que Burle Marx no quería un lugar para las gasolineras, y de hecho en el proyecto no estaban previstos los puestos, pero debido a la presión de Petrobras, estuvieron obligados a modificar las plantas re proyectando el *canteiro* central y dejando el hueco para incluir los puestos de gasolina de la empresa. Sin embargo, fue posteriormente el arquitecto paisajista Fernando Aselino quien, en 1992, introdujo las gasolineras y las construcciones que se ubican ahora allí (TABACOW, 2008).



Cronología de las fases de construcción del Paseo de Copacabana ubicado en la avenida Atlântica, Río de Janeiro. Fuente: Dibujo realizado por la autora sobre planimetría cedida por la Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, Secretaria Extraordinario de Desenvolvimento, Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos

Respecto a los dibujos de las ondas en el lado de la playa, hay que partir de la base de que no son originales de Burle Marx, ni siquiera son originales de Brasil, sino de Portugal, convertido este dibujo en marca registrada de Copacabana (INEPAC). El dibujo de las ondas que originariamente fueron insertadas en la *calçada* cercana a la playa fue ejecutado por los primeros *calceteiros* procedentes de Europa en 1920. Burle Marx mantuvo la proporción existente del dibujo original de las ondas y el ancho del paseo; por tanto, como el paseo fue aumentado, el dibujo de las olas también fue aumentado proporcionalmente. Este dibujo de las ondas se realiza con circunferencias paralelas, unidas a través de tangencias.

El dibujo de las olas primitivas fue repetido en algunos fragmentos a lo largo del *canteiro* central y de la *calçada* junto a los edificios como una evocación u homenaje, incluso casi como un leitmotiv. Incorpora el dibujo de la onda portuguesa con sus proporciones originales, pudiéndose percibir la contraposición formal entre ambas ondas, no existiendo diferencia conceptual.

El proyecto de arborización fue entregado el 5 de julio de 1971. Burle Marx optó por la utilización de árboles distribuidos asimétricamente en grupos, siempre con las mismas especies en cada grupo. El dibujo de la ubicación de los alcorques fue integrado en el dibujo del pavimento, decidiendo la especificación de cada grupo posteriormente en el lugar. Fueron utilizados cerca de 700 árboles, palmeras y cocoteros, 350 en el *canteiro* central y 400 en las *calçadas* cerca de los edificios. Como valor significativo destacar el hecho de trabajar con árboles de la región, que pudiesen crecer bien en aquel espacio y que se integrasen con el paisaje (INEPAC).

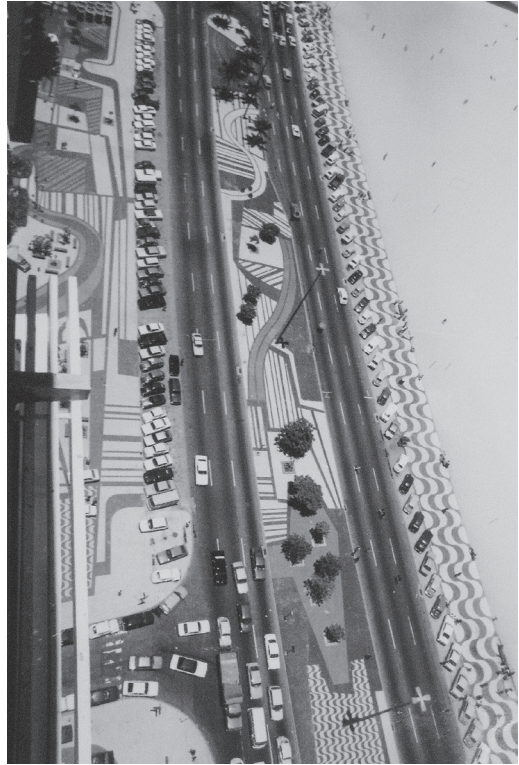
El patrimonio vegetal de la avenida Atlântica está dividido en 15 especies diferentes: *cocos nucifera*

(cocotero), *Hibiscus tiliaceus* (algodonero de playa), *Terminalia catappa* (almendro), *Thespesia populnea*, *Cocoloba ulvifera* (baga de playa), *Arecastrum romanzoffoanum* (jerivá), *Ficus lyrata*, *Mimusops coriacea* (abricó de playa), *Calophyllum inophyllum*, *Ficus tomentella*, *Clusia rosea*, *Clusia grandiflora* (cebolla del bosque), *Clusia fluminensis* (abaneiro), *Clusia sp* y *Ficus cf clusifolia* (palo del bosque), siendo algunas de estas especies nativas del ecosistema de la Mata Atlántica. Utilizándose sobre todo la palmera (o *coqueiro*) debido a su función estructural en el diseño urbano y como elemento de proyecto paisajístico, y la *amendoeira*, especie bastante resistente a la influencia litoránea y de la cual el servicio público debería tener gran cantidad de especies para replantar (FARAH, 1997: 86).

Según Tabacow, debido a que era el final del mandato del gobernador y se tenía la intención de inaugurar el paseo en el menor tiempo posible, hubo mucha prisa en el dibujo de las *calçadas*, impidiendo esta rapidez de ejecución la elaboración de un proyecto básico y ejecución como tal. Ni siquiera existe un plano de situación, ni un dibujo general de la orla marítima. Para acelerar la construcción de las *calçadas* fueron contratadas diversas empresas constructoras, por ese motivo se fueron dibujando aleatoriamente fragmentos sueltos de las *calçadas*, para ir asignándoselas indistintamente a cada una de las empresas.

Punto 3: la construcción del espacio público

Es el momento del salto del tapiz al suelo, la construcción como materialización de la pintura. El proceso de construcción, al igual que el de los dibujos, fue un proceso muy rápido, la avenida prácticamente se fue ejecutando de un día para otro. Incluso la construcción del diseño de las *calçadas* de algunas manzanas empezaron antes de que se concluyera el resto de los dibujos. Las fechas del



Paseo de Copacabana en 1971, Río de Janeiro. Fuente: INEPAC

dibujo de las plantas comienzan en abril de 1970 y finalizan en febrero de 1971, por tanto la construcción duró aproximadamente un año (TABACOW, 2008).

En este momento de salto a la realidad, como con cualquier proyecto, se es consciente de que los problemas que van surgiendo durante el proceso constructivo pueden provocar algunas modificaciones, cómo por ejemplo, la construcción de las esquinas de las manzanas cómo recogimiento del aparcamiento. Observando cualquier dibujo de alguna manzana se detecta cómo el límite entre el dibujo de la *calçada* con el espacio del aparcamiento es dibujado con una línea recta que muere al final de la *calçada*; sin embargo, durante el proceso de construcción se decidió que esta

línea acabase antes para que, en el extremo, el dibujo ocupase todo el ancho de la *calçada*.

Burle Marx, al componer el Paseo de Copacabana, desarrollaba los dibujos de la *calçada* junto a los edificios en paralelo a los dibujos del *canteiro* central. Este hecho de concebir compositivamente el paseo como un solo dibujo también se traslada a la construcción del propio paseo, ya que las *calçadas* del mismo modo se fueron construyendo en paralelo.

El dibujo de las *calçadas* desde un principio se trazó sobre una cuadrícula de 2 x 2 m, por lo tanto, los obreros, con la ayuda de un plano acotado, iban clavando estacas de madera para construir la línea límite del contorno de la línea negra, rellenado después el resto de los espacios con el color blanco o marrón, dependiendo de como viniese indicado en los planos. Este proceso del relleno tiene su origen en la técnica de los *calceteiros* que vinieron de Portugal para construir la avenida Río Branco (TREITLER, 2008). Fue un proceso muy lento, ya que necesitaba continuamente la supervisión de un jefe de obra, aunque realmente a Burle Marx no le preocupaba mucho el margen de error milimétrico que se podía generar en una superficie con una longitud de 4,5 km (DÍAS, 2008).

Sin embargo, el proceso de construcción de las ondas cercanas a la playa fue mucho más rápido, ya que se llevó a cabo con un molde de madera que se iba colocando en el paseo. Como expone Iolanda Teixeira,

“previamente habiendo los *calceteiros* preparado el terreno, excavando con un pico hasta abrir una caja de 8 cm de profundidad. Sobre esta base de arena y grava se coloca el molde del diseño, y después las piedras, ya debidamente talladas para el proyecto artístico. Acondicionados y rellenados los moldes, con la ayuda de un martillo de picar, el *calceteiro* vuelve

a cubrir la caja de arena y riega todo el canteiro, formando la masa que da la liga en las juntas y elimina las holguras entre las piedras. Por último, quita el panel y pisa la *calçada* con batedores de mazo para nivelar la superficie”.

El único problema importante con el que se encontró Burle Marx durante la construcción del paseo fue que los propios habitantes estaban en contra de la disposición de los árboles, ya que argumentaban que influía negativamente en las vistas desde sus ventanas, además de atraer a insectos y ladrones. Paradójicamente a día de hoy, la mayoría de los habitantes de la avenida Atlántica y de algunas asociaciones piden que se planten más árboles (INEPAC).

La última intervención que tuvo el Escritório en el Paseo de Copacabana fue el proyecto de la plaza Julio Noronha Santos, diseñada en 1992 (FREITAS, 2000).

A partir de ese momento el resto de las intervenciones que tuvieron lugar en el Paseo de Copacabana fueron ajenas a la participación de Burle Marx & Cia. Ltda. Tal y como se ha comentado, a final de los años ochenta fueron plantados grupos de *coqueiros* y *amendoeiras* con un porte ya avanzado en la playa a petición de los habitantes de Copacabana, desconsiderando el proyecto de Burle Marx. Igualmente mencionado, al principio de los años noventa, con un proyecto del ingeniero Sergio Dias, las *calçadas* junto a la playa ganaron 64 quioscos diseñados con un mismo patrón, substituyendo las antiguas barracas improvisadas. En ese proyecto también se transformó el aparcamiento que existía junto a la *calçada* de la orla por el carril bici.

Partiendo de lo expuesto, se deduce que el resultado de su intervención se debe al compendio



Construcción del Paseo de Copacabana.
Fuente: Archivo Nacional de Brasil, Río de Janeiro



de una serie de factores. Como punto de partida a Burle Marx le influye significativamente lo que el propio lugar “le transmita”. A partir de ese momento, en el desarrollo del proceso de trabajo interviene una serie de factores claves en los que hay que destacar las herramientas utilizadas, en este caso la vegetación y la piedra portuguesa, la experiencia acumulada adquirida con el paso de los años -lo que le hace trabajar con cierta intuición-, la belleza intrínseca del lugar, el sentido que Burle Marx quiera imprimir al proyecto y la capacidad de visualizar el espacio público proyectado a través de las perspectivas.

Independientemente de factores que se pueden dar en otros artistas, como puede ser la experiencia

acumulada, la belleza del lugar o su facilidad para la visualización del espacio público, la diferencia con otros paisajistas radica en las concepciones artísticas y en el manejo de los materiales que le ayudan a crear esa sucesión de espacios, pero sobre todo está en “lo que él quiere transmitir” a través -en el caso concreto de Copacabana- del dibujo abstracto y de la composición espacial de los árboles.

La composición del paseo depende fundamentalmente de tres elementos. Primero de un dibujo libre e infinito que, independientemente de sus connotaciones estéticas, su misión es la de transmitir los valores sensitivos y culturales que Burle Marx intenta imprimir al proyecto; después, de la



Construcción del Paseo de Copacabana en 1970.
Fuente: Archivo Nacional de Brasil, Río de Janeiro



Paseo de Copacabana en 1971, Río de Janeiro.
Fuente: INEPAC

pedra como elemento que materializa los dibujos; y por último, de la vegetación que compone el espacio. El proceso culmina con el salto del lienzo al espacio público, a través de la construcción del proyecto, con la duda de si realmente estos valores son transmitidos de manera clara al individuo.

Se pueden utilizar las mismas composiciones, formas y colores que Burle Marx, pero no se puede copiar la manera de combinarlos para transmitir una determinada idea o concepto. Además de conocimiento, se reconoce la misma cualidad intuitiva y creativa de la mayoría de los artistas, se percibe la espontaneidad de efectuar modificaciones en el momento y la experimentación de una libertad compositiva provocada por el material con el que trabaja.

Después de estudiar el proceso de creación y el sistema de trabajo de Burle Marx es inevitable que asalte la duda de si realmente consigue con sus intervenciones lo que se propone. Es interesante conocer a través de un caso concreto si los valores culturales, sensitivos y espaciales que quiere transmitir se manifiestan y perciben claramente por el individuo en el resultado final. Por este motivo se plantean todas las lecturas que siguen a continuación.

Nota

¹ *Brincadeira*: palabra portuguesa que significa jugueteo, referido al juego de los niños.