

# Urban Journal

Artículos y notas de investigación  
Especial 'Paisajes críticos'

*Articles and Research Notes*  
*Special issue 'Critical Landscapes'*



# Un diálogo con el paisaje: proyecto, representación y proceso

## A LANDSCAPE CONVERSATION: DESIGN, REPRESENTATION, PROCESS

Tim WATERMAN\* & Ed WALL\*

Fecha de recepción: 2012.09.07 • Fecha revisión: 2013.01.18 • Fecha aceptación: 2013.01.22

PÁGINAS 37-48

### RESUMEN

El paisaje tan sólo existe a través de nuestra experiencia. Es un proceso que actúa sobre nosotros y sobre el que, a su vez, nosotros intervenimos. Es una idea y una imagen definida a través de un diálogo entre nosotros y el territorio. Todo paisaje es único; su carácter singular solamente puede ser comprendido a través de la experiencia, la interpretación y la representación. Este artículo propone una investigación en la que el paisaje, su representación y su proyecto se consideran procesos continuos e inseparables: el paisaje como representación a través de la observación y el apunte; el paisaje como representación en el diseño y la transformación. El inseparable vínculo entre la sociedad y el territorio es la base para reinterpretar el papel de la representación y del proceso de proyecto en la creación de nuevos paisajes. Esta relación queda continuamente redefinida tanto por la evolución de las dinámicas ecológicas y medioambientales como por las transformaciones de los procesos y prácticas espaciales de la sociedad. En este marco, el artículo examina, desarrolla y revela una conversación crítica acerca del paisaje, el diseño y sus procesos, sumándose a discursos más amplios, interminablemente desdoblados y en transformación.

### PALABRAS CLAVE

*Paisaje, diseño, proceso, representación, contexto, práctica crítica.*

### ABSTRACT

Landscape only exists through our experience. It is a process which acts upon us and upon which we act. It is an idea and an image defined through a conversation between us and the land. Every landscape is thus unique, and each possesses a character that can only be understood through experience, interpretation and representation. This paper frames an investigation into landscape, representation and design as seamlessly inseparable processes. Landscape both as and in representation through observation and recording, and landscape as and in representation through design and change are explored. The inseparable relationship between people and the land is the basis for reinterpreting the role of representation and the design process in the creation of new landscapes; it is a relationship that is being continually redefined through evolving environmental and ecological processes and through changing human spatial processes and practices. Within this context, this paper examines, develops and reveals a critical conversation about landscape, design, and process joining larger discourses, endlessly unfolding, linking, becoming.

### KEYWORDS

*Landscape, design, process, representation, context, critical practice.*

El paisaje tan sólo existe a través de nuestra experiencia. Es un proceso que actúa sobre nosotros y sobre el que, a su vez, nosotros intervenimos. Es una idea y una imagen definida a través de un diálogo entre nosotros y el territorio. Todo paisaje es único; su carácter singular solamente puede ser comprendido a través de la experiencia, la interpretación y la representación. Tan sólo entendiendo este diálogo podremos trabajar con el paisaje como paisajistas y vivirlo como habitantes.

Este artículo propone una investigación en la que el paisaje, su representación y su proyecto se consideran procesos continuos e inseparables. Asimismo, plantea que comprenderlos de este modo resulta esencial para integrar la creciente preocupación medioambiental para que el proyecto ponga en valor las relaciones entre naturaleza, sociedad y forma del

\* Writtle School of Design, Writtle College, University of Essex (Essex, Reino Unido), [tim.waterman@writtle.ac.uk](mailto:tim.waterman@writtle.ac.uk).

♦ The School of Architecture and Landscape Architecture, Kingston University London (Londres, Reino Unido), [e.wall@kingstone.ac.uk](mailto:e.wall@kingstone.ac.uk).

✚ Ref. bib.: WATERMAN, Tim & WALL, Ed (2013) "Un diálogo con el paisaje: proyecto, representación y proceso", *Urban NS05*, pp: 37-48.

espacio construido. La representación en el proceso de proyecto se relaciona con el paisaje de dos modos fundamentales. Primero, a través de la observación y el apunte. La labor de toma de datos y análisis es entendida, en muchas ocasiones, como una fase puramente objetiva en la que se obtiene una imagen estática con el objetivo de comprender el lugar y su contexto. Luego, a través del proyecto y la transformación, en los que el acto previo de dibujar permite concebir soluciones imaginativas vinculadas habitualmente a conceptos abstractos que tan sólo se relacionan sutilmente con el lugar. El inseparable vínculo entre la sociedad y el territorio es la base para reinterpretar el papel de la representación y del proceso de proyecto en la creación de nuevos paisajes. Esta relación queda continuamente redefinida tanto por la evolución de las dinámicas ecológicas y medioambientales como por las transformaciones de los procesos y prácticas espaciales de la sociedad

A menudo se escuchan reivindicaciones sobre la necesidad de ‘nuevos modos de representación’, de ‘nuevas formas de dibujar’, sobre todo en el contexto de los avances de las nuevas tecnologías. Sin embargo, los métodos de representación utilizados habitualmente en el proyecto del paisaje resultan más que suficientes. La sensación de que faltan los instrumentos adecuados no proviene de las herramientas en sí mismas, sino de la idea de cómo van a ser empleadas. Si tomamos como punto de partida la noción de lugar (que tradicionalmente designa un espacio destinado o delimitado para un uso concreto), para después extenderla e incorporar la idea de que el propio lugar permanece indeterminado, de que es el resultado de procesos y fuerzas que alcanzan el futuro y el pasado, comprenderemos que nuestra intervención es fugaz, limitada. Como resultado, ésta pasará de una posición de dominio a una de participación. Carol Burns define el lugar como algo siempre inacabado, abierto e indeterminado: «es una construcción humana que no puede ser ni completada ni abandonada» (Burns, 1991:165). Esto no significa que la cuestión sea inabordable o imposible sino que, por el contrario, es un modo de comprender el lugar en una fértil evolución que se extiende desde la prehistoria hacia un futuro imprevisible. Por lo tanto, que el paisajista se vea a sí mismo más como participante que como jefe o señor, abre la posibilidad de un diálogo, de otorgar un papel no sólo al proyectista sino también a la sociedad e incluso al propio paisaje, a sus procesos y fuerzas, que pueden tener “voz” en esta conversación. En este contexto, este artículo examina, desarrolla y revela definiciones más completas del paisaje, con el objetivo de orientar la concepción, la construcción y el habitar.

## El entorno del paisaje

Es importante superar el entendimiento del paisaje como una vista, que constituye la definición más restringida<sup>1</sup>, para comprenderlo como imagen, proceso y relación. Como apunta John Berger «el modo en que vemos las cosas está influido por lo que sabemos o creemos» (Berger, 1972:8). Al considerarlos exclusivamente como una vista, los paisajes se convierten en objetos de consumo y regocijo más que en entornos o ambientes, escenas más que escenarios de actividad sometidos a sus propias dinámicas. Los paisajes se crean tanto a través de la ocupación física y el trabajo como de las relaciones visuales y la interpretación. El paisaje es una relación esencial para la identidad humana que deja, a su vez, huellas indelebles en la forma espacial de todos los paisajes. Construimos paisajes y, simultáneamente, éstos nos transforman. Meinig describe cómo el paisaje puede ser entendido de maneras muy diferentes y define que la relación con el paisaje está «compuesta no sólo por lo que se sitúa delante de nuestros ojos sino por lo que está en nuestras mentes» (Meinig, 1979:34). El paisaje es también el proceso de situarse a uno mismo en su entorno y que éste entre a

<sup>1</sup> La noción de que la arquitectura del paisaje está vinculada a la creación de vistas estáticas o escenas es la consecuencia inevitable de esta limitada definición. Esta impresión debe ser rebatida promoviendo definiciones más amplias del término ‘paisaje’.

formar parte de uno. Es un proceso a través del cual se da forma pero también se cobra forma. J.B. Jackson se aproxima a esta noción cuando describe el paisaje como «el fondo de nuestra existencia colectiva» (Jackson, 1984:8). Jackson examina el concepto de paisaje como infraestructura, donde el paisaje es entendido como un marco que nos sitúa y también nos rodea. Este paisaje apoya y facilita los complejos procesos cotidianos. Más que quedar en un segundo plano, representa *todas* las posibilidades: el primer plano, el intermedio y el fondo.

De este modo, frente a la noción del paisaje como vista enmarcada, revisada y controlada por el observador (representada en la pintura paisajista de los siglos XVII y XVIII), el paisaje se extiende más allá e incorpora la presencia del observador. La influencia persistente de la pintura paisajista y de la reducción de la naturaleza a imagen y espacio, aún induce a muchos a comprender el paisaje tan sólo como una escenografía. Desarrollando la afirmación de John Berger, «cuando miramos un paisaje nos situamos en él» (1972:8), el proceso del paisaje incorpora al observador, que no sólo se sitúa en el límite controlando la escena sino que se inscribe en éste. El observador es fundamental para el paisaje, es inherente a su constitución como espacio e imagen y responsable de su representación.

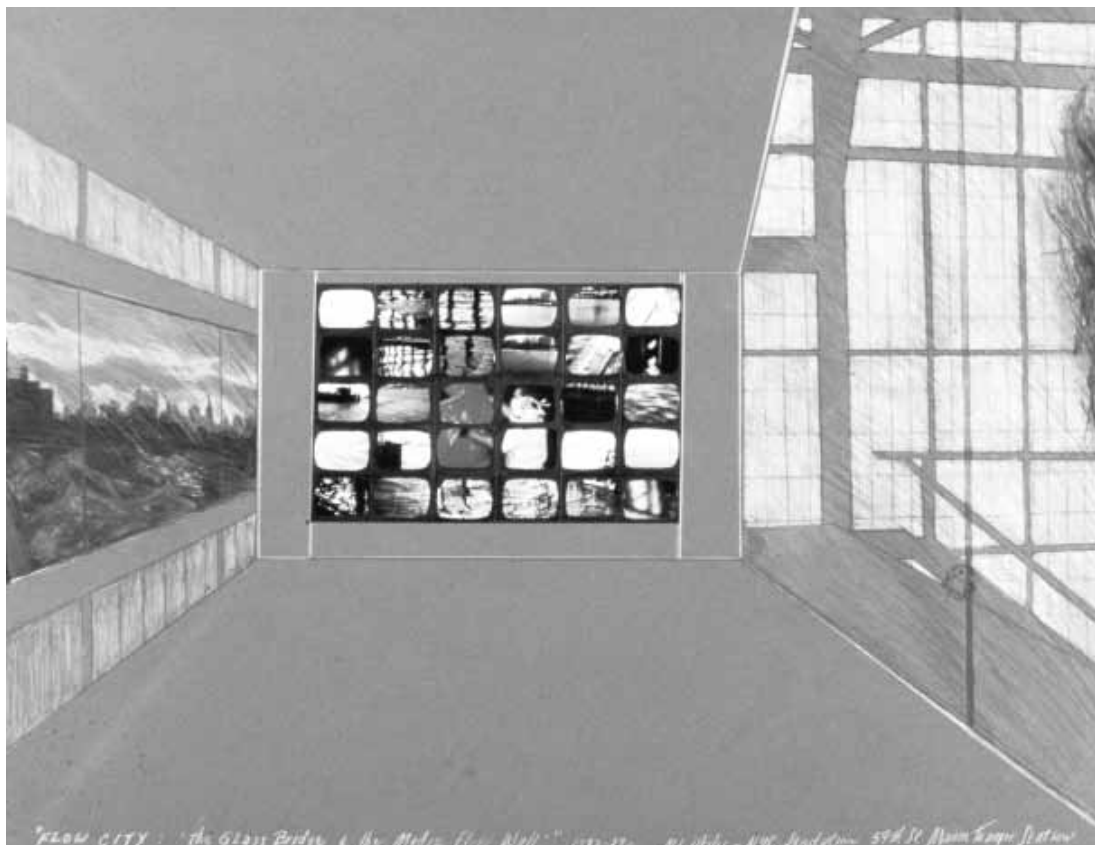
### A través del marco

El paisaje es descrito a menudo como el acto de observar desde un lugar a través de un marco; una vista que transforma la consciencia del observador. Burns afirma que el paisaje revela «modos de mirar porque estos son también formas de conocimiento... aportan in-



**Figura 1.** Paisaje velado de Mary Miss. Esta instalación temporal propone varias vistas enmarcadas de las montañas Adirondack mostrando los amplios paisajes que se extienden más allá de los marcos. La sencillez de la vista lleva al observador hasta el marco para después dirigirlo dentro de éste. Tan sólo a través de él es posible comprender y apreciar el paisaje. / Fuente: Mary Miss, Paisaje velado.

formación y contenidos que establecen, a su vez, una estructura para comprender el mundo» (1991:161). El marco es una herramienta frecuente y útil para capturar una imagen. Reflejando los límites impuestos por el campo visual, el marco ha sido empleado de forma continuada en el dibujo, la pintura, la fotografía, el cine y los medios digitales. Los pintores paisajistas del siglo XVII utilizaban marcos reales para observar la escena, lo que condujo a la creación del llamado *Claude glass* para enmarcar y desenfocar la imagen. También llamado *Black Mirror*, espejo negro, era un pequeño espejo tintado y convexo que permitía reflejar una imagen abstracta del paisaje reduciendo sus tonos y colores y dotándolo de unas cualidades pictóricas que terminaron por definir el estilo pintoresco. Empleado tanto por pintores profesionales como amateurs, el *Claude glass* requería, irónicamente, que el pintor se situara de espaldas a la vista, alejándolo así aún más del objeto de su arte. Esta tradición de enmarcar determinó tanto los diseños de paisajes tempranos como los modos de pensar de los primeros paisajistas. La imagen escenográfica de las pinturas paisajistas se empleó también para representar diseños de paisajes transformados a través de imágenes del antes y el después, mostrando así el contraste entre la imagen existente y la propuesta. Estas técnicas de diseño del paisaje a través de perspectivas a la altura de la vista y comparando las escenas antes y después de la intervención, fueron difundidas por Humphry Repton en sus *Red Books* de dibujos y pinturas y han trascendido hasta el paisajismo contemporáneo.

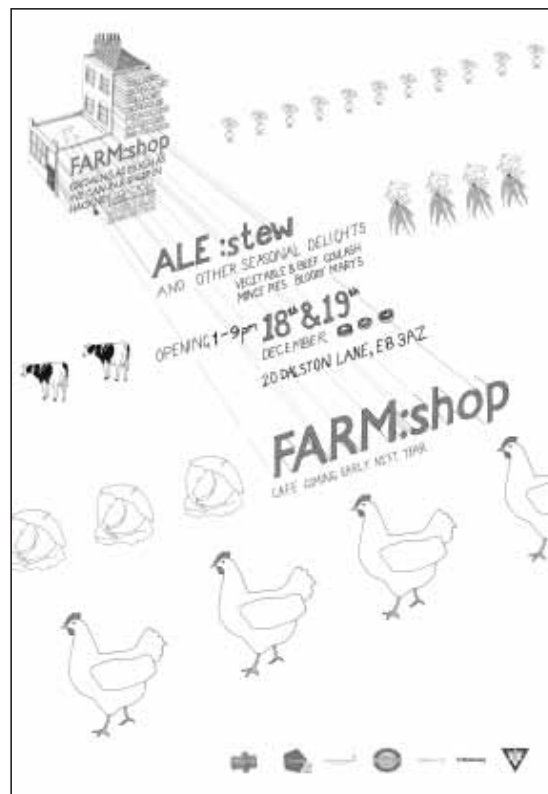


**Figura 2.** Flow City, de Mierle Laderman Ukeles, acerca al público a los procesos de desecho y reciclado, actividades que quedan habitualmente ocultas y apartadas de otras prácticas sociales y partes de la ciudad. / Fuente: Mierle Laderman Ukeles, Flow City, 1983-90, dibujo, video arte público en St Marine Transfer Station, 59, Nueva York, Departamento de Sanidad. Cortesía de Ronald Feldman Fine Arts, Nueva York, [www.feldmangallery.com](http://www.feldmangallery.com).

El acto de enmarcar la imagen del paisaje, tomada habitualmente desde un único punto de vista, suprime lo que queda más allá del marco pero también excluye la presencia del observador como parte del proceso de construcción del paisaje. El interés por comprender el paisaje como una relación de procesos complejos e interconectados también es negado por la simplicidad de muchas imágenes contemporáneas del paisaje que continúan una tradición de hace siglos. Incluso la imagen digital del paisaje, presentada en una pantalla brillante y modificada mediante filtros y efectos, ha asumido esta vista enmarcada, adaptada y separada en esencia del observador. El paisajista contemporáneo no sólo vuelve la espalda a la escena, como los pintores que empleaban el *Claude Glass*, sino que en ocasiones, trabaja sin tan siquiera visitar y experimentar el paisaje sobre el que interviene. El paisaje entendido como proceso se extiende más allá del marco, carece de límites tanto en el tiempo como en el espacio, es un intento de comprender, interpretar y proyectar en el contexto de dinámicas complejas que no quedan circunscritas a los límites construidos de la imagen escenográfica.

El paisaje es una relación activa entre la sociedad y el territorio. No obstante, no se trata exclusivamente del acto de definir esta relación, sino que incorpora otras muchas acciones que se combinan para construir el paisaje. Éstas se vinculan a dinámicas sociales, espaciales y culturales ligadas a fuerzas de carácter histórico, biológico o ecológico, climático o geológico o al crecimiento y al declive. Entre todas estas acciones, el trabajo es la que más frecuentemente se ha descrito como capaz de contribuir a la construcción del paisaje. De la triada formada por el lugar, la sociedad y el trabajo, definida por Patrick Geddes, a los investigadores interesados por el paisaje, como D.W. Meinig and J.B. Jackson, diversas nociones de trabajo han llevado a la construcción de un discurso sobre la relación entre las dinámicas sociales y la morfología espacial. Para Geddes, no constituyen relaciones únicas sino múltiples acciones que producen diversos y estimulantes modos de abordar y comprender las complejas relaciones con el territorio.

**Figura 3.** Something and Sons experimentan con la producción alimentaria urbana a pequeña escala en el barrio londinense de Dalston. En el pequeño escaparate sitúan los cultivos hidropónicos, mientras que la terraza se destina a la cría de pollos. Su enfoque se caracteriza por la ilusión por escuchar, probar y aprender. Establecen un diálogo con las diferentes técnicas que emplean, las limitaciones y oportunidades que presenta la flora y fauna y con la comunidad diversa y cambiante en la que viven. / Fuente: Something and Sons & Polly Clegg. FARM shop.



## Diálogo

Tomar en consideración contextos múltiples e interdependientes singulariza los paisajes. Más allá de sus características físicas, muchos de ellos son inseparables de su contexto cultural, medioambiental, político, económico y social, que se manifiesta a múltiples escalas. Para Burns, contexto significa «conexión de palabras» y, especialmente, «las partes del discurso que rodean una palabra o pasaje y pueden aclarar su significado» (1991:158). ¿Podríamos, por lo tanto, considerar que los paisajes surgen y están definidos por estas conexiones y discursos al tiempo que dan sentido a lo que se observa y experimenta? ¿Puede la imagen del paisaje dar sentido a esta complejidad?

La conversación, como el diálogo, es una relación. Frente al discurso, en el que una persona dirige un monólogo a una audiencia pasiva, la conversación conlleva, además de comunicación, un intercambio y una asociación. Como el paisaje, también es un conjunto de relaciones, procesos y acciones. Como la comunicación, las conversaciones se superponen y vuelven atrás; son reiterativas y contienen múltiples hipótesis, interconexiones y conclusiones. Un diálogo puede comenzar con varias ideas y terminar con múltiples conocimientos. Nunca es completamente independiente, siempre afecta y está influida por otras conversaciones. Imaginemos, por ejemplo, la conversación de un grupo de amigos en un café. Cada uno aporta sus diferentes experiencias y puntos de vista y la comparación y el contraste entre estos contextos es, precisamente, lo que permite profundizar el conocimiento, construye el consenso y/o refuerza las convicciones. Una conversación saludable es aquella en la que cada participante escucha, valora y responde claramente y de forma constructiva<sup>2</sup>. Un paisaje saludable actúa del mismo modo, un diálogo completamente abierto entre distintas fuerzas: sociales, culturales, medioambientales.

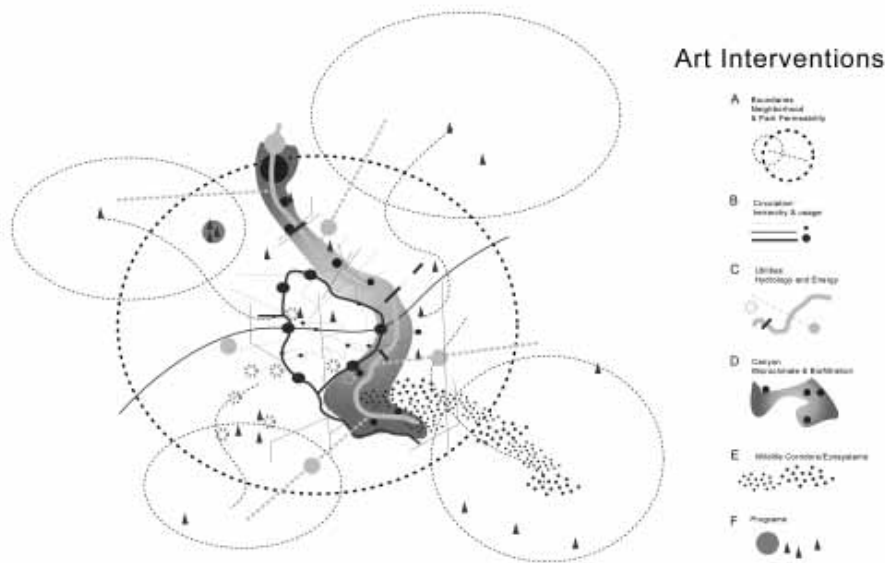
Las conversaciones se construyen sobre sí mismas. Al principio, llevan al encuentro y al acuerdo con la diferencia; después el feedback, la reflexión, la experimentación y el desarrollo. Frente a una escena estática, el diálogo genera un impulso: prueba y avanza ideas y pensamientos. Es también impredecible y variable y, como el paisaje, puede ser inestable. Pero las conversaciones no están, en ningún caso, aisladas: tienen influencias y se extienden más allá del espacio, del tiempo y de sus participantes. Por lo tanto, el diálogo, al igual que el paisaje, es difícil de contener, ambos se extienden más allá del marco. Enmarcar el paisaje o el diálogo es importante para aprehender, sintetizar y representar el acontecimiento. Sin embargo, la complejidad del paisaje entendido como una conversación requiere modos innovadores de representación, ya que se extiende más allá de su marco tradicional.

## Diseñando el proceso

El paisaje está definido por el cambio. El paisaje refleja procesos medioambientales, ecológicos, geológicos, así como el cambio climático, que se entrecruzan con dinámicas sociales y culturales para definir una imagen compleja del paisaje contemporáneo. Cualquier paisaje existe gracias a procesos controlados y fuera de control; cualquier paisaje se compone de acciones directas e indirectas. James Corner afirma: «el concepto de paisaje es inherentemente inestable, una dimensión indeterminada que puede ser desvelada a través de prácticas artísticas y revelar posibilidades alternativas» (1999:158). El proyecto actúa sobre estas condiciones indeterminadas y los paisajistas reciben estos futuros cambiantes más que los resultados concretos. El paisajista comienza la fase de proyecto cuando el lugar está ya en movimiento, sus procesos en marcha y debe considerar cómo inscribir las dinámicas del proyecto en el paisaje. Como muchas conversaciones, el paisaje no tiene un principio o un final claro, muestra una falta de equilibrio e inmovilidad y una condición de dichosa expectativa: ¿qué vendrá a continuación?

<sup>2</sup> El filósofo Warwick Fox define una conversación saludable como una 'afinidad receptiva', que constituye el fundamento de un modelo de ética notable y novedoso desarrollado en Fox (2006). El arquitecto australiano Anthony Radford es uno de los defensores clave de sus teorías de la arquitectura.





**Figura 4.** El parque como un laboratorio vivo de Mary Miss plantea diferentes procesos sociales y medioambientales que interactúan entre ellos e incorporan momentos de prueba, puesta en crítica y desarrollo / Fuente: Mary Miss. El parque como un laboratorio vivo.

Una conversación tiene que ver con experimentar conceptos e ideas, una exploración es también fundamental en el proceso de proyecto. Una conversación permite a los que intervienen expresar nuevas ideas y probarlas en su marco de conocimiento y experiencia, pero también las sitúa en el contexto definido por las otras ideas planteadas. Se hace eco, así de lo que ocurre durante el proceso de proyecto: se relaciona, se yuxtapone, se compara. El proyecto requiere la creación de escenarios. *El parque como un laboratorio vivo*, concepto y programa desarrollado por Mary Miss en el *Orange County Great Park* en Irvine, California, crea precisamente una estructura para este tipo de experiencia: plantea una matriz de intervenciones sobre ecosistemas, microclimas, redes de agua y circulaciones enmarcadas por límites de permeabilidad variable que permiten experimentar y orientar el proceso de proyecto antes, durante e incluso después de que la construcción se haya completado. Miss reconoce la complejidad del paisaje, empleando técnicas para enmarcarlo pero permitiendo también que los procesos sociales y medioambientales se extiendan más allá de sus límites. Este carácter abierto contrasta fuertemente con las formas de presentación convencionales desplegadas en los *Red Books* de Humphry Repton, donde se definía una escena aproximadamente estática, que sólo permitía al observador una manera de imaginar la escena. Así, el proyecto trabaja de un único modo y con un solo marco. Esto es mucho más fácil de representar que un proceso que se extiende más allá del marco: un proceso no es un cuadro. ¿Pueden los paisajistas imaginarse a sí mismos inscritos en un proceso de diálogo sin principio ni fin; en un proceso social, medioambiental y cultural abierto; en un diálogo sin acotar?

Patrick Geddes entendía el paisaje como un proceso. Su cultura y su formación en biología le permitían tener una visión más amplia del paisaje, a escala regional, que plasmó en su innovadora 'sección del valle'. Estos dibujos captan una imagen particular del paisaje, representando una secuencia conectada e interdependiente de paisajes desde la montaña hasta el mar. Sin embargo, lo que caracteriza estos dibujos son las prácticas sociales que definen estos espacios. Geddes reflejó las labores que se desarrollaban en ellos: desde el pescador en el mar hasta el leñador en el bosque. El conocimiento de Geddes sobre los procesos humanos le permitió comprender la relación entre prácticas sociales y forma espacial. Las acciones y los procesos afectan al soporte físico. Como apunta J.B. Jackson: «un paisaje es... un espacio creado deliberadamente para acelerar o ralentizar el proceso de la naturaleza» (1984:8).

Las conexiones físicas, visuales y virtuales entre barrios, ciudades y regiones nos obligan a considerar, aunque no podamos verlos o comprenderlos, la complejidad y alcance de los procesos ecológicos y sociales. Muchos de ellos están en marcha antes de que los observemos o tratemos de conceptualizarlos como un paisaje y continuarán allí una vez hayamos partido.

¿Cómo se puede trabajar con la complejidad de un proceso? Como biólogo, Geddes era consciente de que clasificar los espacios de un paisaje era descomponerlo en fragmentos comprensibles. Sus dibujos de la sección del valle captan la dimensión regional, aportando así un contexto a través del que entender muchas otras escalas. El acto de enmarcar, como la región, puede comprenderse como una herramienta esencial para definir la imagen del paisaje. El marco, como la región, es una construcción social que define unos límites aunque no pueda restringir las dinámicas e influencias de los espacios y procesos exteriores. Transformar un paisaje es, primero, comprenderlo y ser capaz de definirlo. *El paisaje velado*, una obra de Mary Miss, define visualmente un paisaje pero también induce a integrarse tanto en lo que se ha enmarcado como en lo que queda más allá. La obra materializa múltiples marcos que incitan al observador a formar parte del paisaje, en vez de establecer una separación. La obra de arte actúa así como un medio para desarrollar un compromiso activo con el territorio.



**Figura 5.** El diseño del campus de la Universidad de Arizona de Ten Eyck abarca múltiples procesos para integrar estrategias complejas de recogida y reutilización de aguas, regulación climática y depuración del agua y del aire en un rico hábitat desértico. / Fuente: Ten Eyck Landscape Architects.

Un proceso se define como una serie de acciones, o una acción continua, que genera cambios a lo largo del tiempo. El paisaje es una compleja red de procesos medioambientales, culturales y sociales en la que paisajista puede integrarse para inducir el cambio. Esta complejidad, junto a los múltiples marcos del paisaje, dificulta la definición de una imagen única del paisaje contemporáneo. Sin embargo, también revela posibilidades de explorar diferentes modos de trabajar con las dinámicas del paisaje. Los actos de observar, imaginar, ser influido y actuar sobre el paisaje son esenciales para comprender estas relaciones. Estos procesos no están disociados de otras dinámicas sociales o medioambientales; de hecho, están entrelazados y directamente vinculados. El paisaje es un proceso de cambio que, simultáneamente queda enmarcado y provoca un efecto tanto en lo que se encuentra delante de nuestros ojos como en nuestras mentes, como sugiere Meinig (1979).

### Representar la totalidad...

Corner afirma que «el paisaje y la imagen son inseparables». Para que el paisaje exista debe ser tanto lugar como idea, sin ello es «un ambiente sin ninguna mediación» (Corner, 1999:153). Observar, enmarcar y crear es el inicio de una conversación que instruye, abre interrogantes e influye tanto al observador como al paisaje.

Los famosos *Red Books* de Humphry Repton, sus formas de representar y comunicar, fueron un producto de su tiempo. La imagen del paisaje era una vista que podía sintetizarse en un dibujo. Desde entonces, esta imagen ha cambiado, se ha desarrollado y se ha hecho más compleja. Se han introducido nuevas técnicas de representación que, a su vez, se han hibridado y han permitido comprender el paisaje y proyectarlo con un conocimiento más profundo de sus procesos interdependientes. Los dibujos de la sección del valle de Patrick Geddes permitían observar simultáneamente el soporte espacial del paisaje y las prácticas sociales desarrolladas en él. Los planos por capas de Ian McHarg en *Design with Nature* (1969) aportan otro tipo de vista simultánea, constituida por diferentes estratos que representan procesos medioambientales, ecológicos y sociales. De este modo, los paisajistas deben buscar nuevos modos de representación que permitan observar de forma simultánea extensas escalas de espacio, tiempo y programa, que en gran parte no están fijas, son dinámicas.

Pero, ¿qué es la representación? ¿Cómo y por qué la utilizamos y cuál es su papel en el proceso de proyecto? Representar es también reemplazar el objeto. En el caso del proyecto, el dibujo representa el lugar, permitiendo al paisajista “estar” en él y así experimentar e imaginar los procesos en marcha. La representación en el proceso de construcción del paisaje es un conjunto de imágenes (dibujos, maquetas y textos) que sustituyen al lugar cuando el paisajista no puede estar físicamente allí. A través de la representación, el paisajista puede evocar la experiencia del lugar para imaginar escenarios posibles y comprobar si las ideas son viables. Algunas técnicas permiten preguntarse sobre las condiciones del sitio (luz, cierre, topografía o clima) a diferentes escalas. La representación también permite al paisajista presentar y examinar sus ideas con otros, de modo que sea posible discutir las transformaciones previstas. En este caso, la representación también sirve como una herramienta de marketing o como una imagen de una agenda política o ideológica. De hecho, la representación precisa sirve también como medio de comunicación entre profesionales, técnicos y contratistas para que los proyectos puedan ser construidos tal y como fueron concebidos<sup>3</sup>.

Una conversación es también una forma de representación, debido a que es un proceso de ida y vuelta, que raras veces se limita a presentar un hecho. Sin embargo, el proyecto del paisaje actúa tan sólo presentando los hechos en demasiadas ocasiones: un modo unívoco, en el que se comunica un solo mensaje en una sola dirección. Tanto los modos de represen-

<sup>3</sup> Como dice el refrán: «si no puedes dibujarlo, probablemente tampoco podrás construirlo».

tación tradicionales como los contemporáneos son muchas veces explícitamente escenográficos, rígidos y simbólicos, no hay lugar para la conversación, el diálogo o el intercambio. El modo de presentación depende también de las limitaciones del marco. Los procesos tienden a ser no lineales y se desarrollan a múltiples escalas con intersecciones en múltiples puntos. Por tanto, representar un proceso y su contexto requiere ir más allá de aceptar el entorno situado más allá del marco e intervenir directamente sobre él. El marco continúa siendo una herramienta esencial para representar el paisaje, pero debe representar una imagen dinámica que se desplace a través del primer plano, el intermedio y el fondo mientras se extiende más del marco espacial, temporal y programático

### ...y las partes

Una sinécdoque es una forma gramatical en la que una parte simboliza al todo o el todo a una parte, como la ‘hoja’ alude al ‘cuchillo’ o la expresión ‘la ley’ puede referirse a un oficial de policía. En muchas ocasiones, la representación actúa de este modo; un trazo, un símbolo o una imagen recortada pueden aludir a todo un conjunto de ideas o asociaciones. Todos los modos tradicionales de representación funcionan de este modo; normalmente omiten la información tridimensional y el trabajo de reconstrucción espacial desde una planta o una sección es a menudo demasiado complicado para un profano en la materia. Qué útil resulta entonces complementar esas frías plantas y secciones, resultado de una medición, con fragmentos y elementos que recuerden al lugar y sus actividades y ayuden al paisajista a formarse una imagen integral. En sus muchas secciones del valle, Geddes nunca confió en un único modo de representación, sino que combinó el dibujo de la sección con el texto, la imagen o incluso el plano. Su técnica de emplear múltiples modos de representación simultáneamente se acerca casi a técnicas de collage o fotomontaje. Constituye un proceso abierto que permite situar varias esferas de ideas juntas, una serie de sinécdoques enlazadas y relacionadas.

Colin Rowe, cuyas ideas se centraron en el uso del collage en la ciudad, recalcó que un collage es una técnica que nos hace ser conscientes del acto de representar y de sus limitaciones, sus definiciones y su marco. Como muchas conversaciones, la representación es ingeniosa y consciente de sí misma; se construye con respeto y afecto y deja lugar a la imaginación dentro de unos límites marcados. Rowe comentó el empleo de imágenes de artificio y también de la capacidad de dudar de ellas:

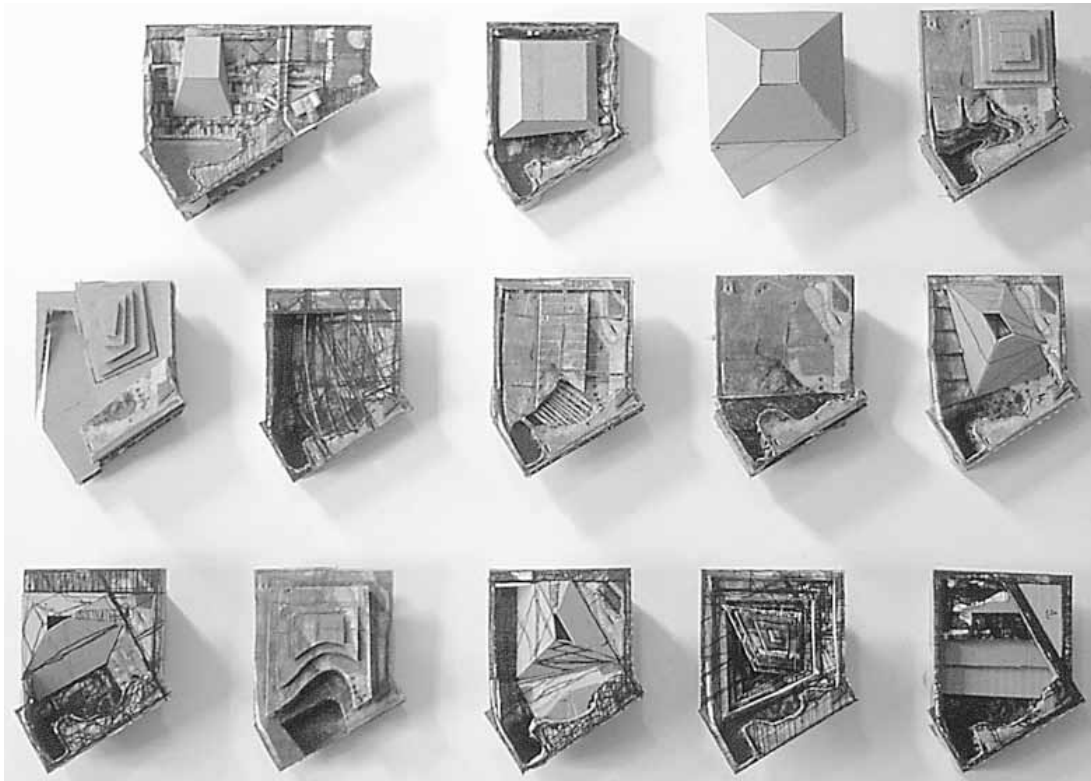
Porque el collage es un método cuya virtud procede de la ironía, porque parece ser una técnica para utilizar las cosas y simultáneamente ponerlas en duda, es también una estrategia que permite tratar a la utopía como una imagen, considerar sus *fragmentos* sin necesidad de aceptarla en su totalidad. (Rowe & Koetter, 1978:149)

El collage propone técnicas de representación que presentan muchos registros de la realidad unos junto a otros, que nos envuelven con el lugar, que evitan la tiranía de las vistas más ortodoxas y desencadenan la posibilidad de un proyecto atento y considerado. El collage es también una invitación a sumergirse con confianza en la multitud de procesos que componen el paisaje y desarrollar la capacidad de actuar con significado. Todo esto es posible a través del empleo de modos de representación híbridos y sistemas de posibilidades de representación. En palabras de Jeremy Till, «el empleo de las mismas técnicas en todas las fases de la representación da la apariencia de que las ideas e interpretaciones de la realidad permanecen intactas desde el inicio hasta final del proceso» (Till, 2009:110). Proyectar el cambio es también intervenir en los procesos y hacerlo requiere diferentes modos de representación y explorar distintas posibilidades<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Una argumentación completa sobre sinécdoque y metonimia, metáfora y cognición en el proyecto deberá esperar a un artículo posterior. Sin embargo, para aquellos que quieran profundizar, Michel de Certeau (1984) reflexiona sobre la base filosófica de estas cuestiones. Por su parte, George Lakoff (1987) explora la dimensión psicolingüística de la metáfora y la metonimia como modelos cognitivos.

## Conclusiones

El proceso de proyecto está inscrito en la relación establecida en el paisaje entre sociedad y territorio. El paisaje acerca al paisajista a las materias primas, a la energía, a las ideas y también a otras personas. Es también un proceso de cambio continuo en el que se inscribe el proyecto. Al redefinir las relaciones del paisaje a través del proceso de proyecto se generan nuevas imágenes que representan lo que puede llegar a ocurrir. Frente a las disciplinas estancas y jerárquicas como el diseño industrial, la arquitectura del paisaje o la arquitectura, el proyecto es sólo un proceso de dedicación inseparable de los materiales del entorno, de los procesos y del cambio.



**Figura 6.** El proyecto de Steam Quarry Park, de DIRT Studio, organiza la llegada de tierras de relleno y muestra el proceso de limpieza de las aguas contaminadas en un proyecto de educación ambiental. El objetivo final es que en un futuro se pueda pescar en los estanques. / Fuente: D.I.R.T. Studio, Steam Studio.

El paisaje puede servir de modelo para intervenir en procesos que nos permiten actuar de forma más abierta. Si a través del proyecto, estamos contribuyendo a una conversación en curso en lugar de crear un producto estático, entonces nuestras actuaciones podrán continuar transformándose, adaptándose y evolucionando en su forma, en su imagen y también en la imaginación. Si la construcción del paisaje deriva de la evolución de múltiples dinámicas, entonces el proyecto debe considerarse como una reorientación de éstas. Desde la etapa de desarrollo y construcción hasta el deterioro y declive, la acción del paisajista modifica estos procesos. En este sentido, la intervención es tanto científica como poética. En palabras de Henri Lefebvre:

Lo que ocurre sobre el espacio aporta una asombrosa cualidad a la reflexión, que se encarna a través de un *diseño* (en los dos sentidos de la palabra). El diseño sirve como fiel mediador entre la actividad mental (la invención) y la actividad social (materialización) y se desarrolla en el espacio. (Lefebvre, 1991:27)

Este modo singular de enfocar el proceso de proyecto, una idea basada en el proceso de paisaje, puede convertirse en una clave general para los proyectos. La idea de paisaje puede cambiar nuestra forma de concebir la vida cotidiana. Al plantear un entorno en constante cambio, el paisaje puede hacer que el proyecto deje de estar centrado en el objeto y, por el contrario, se inscriba de forma continua en el proceso del paisaje. Este artículo ha desarrollado diálogos con el paisaje. Cada uno pregunta de modos distintos por diferentes cuestiones, aportando así múltiples y útiles respuestas. Hemos tratado de plantear una visión del proyecto de paisaje que rete al acto de enmarcar, que permita a los objetos desplazarse dentro y fuera de ese marco, incluso dentro y fuera de múltiples marcos. Éste es, precisamente, el modo en que se desarrollan las conversaciones y, en este sentido, ésta puede constituir una analogía adecuada para comprender el paisaje como un proceso. A través de un diálogo sobre el paisaje, el proyecto y el proceso, podemos desarrollar un discurso más amplio, sobre la vida y el paisaje, desplegándose, uniéndose y transformándose sin fin.

## Referencias

- BERGER, John (1972) *Ways of Seeing*, London: Penguin Classics.
- BURNS, Carol J. (1991) “On Site: Architectural Preoccupations”. En: Kahn, A. (ed.) *Drawing Building Text: Essays in Architectural Theory*, New York: Princeton Architectural Press.
- CERTEAU, Michel De (1984) *The Practice of Everyday Life*, Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press.
- CORNER, James (1999) “Eidetic Operations and New Landscapes”. En: Corner, J. (ed.) *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture*, New York: Princeton Architectural Press, 1999.
- FOX, Warwick (2006) *A Theory of General Ethics: Human Relationships, Nature and the Built Environment*, Cambridge, MA & London: MIT Press.
- JACKSON, John B. (1984) *Discovering the Vernacular Landscape*, New Haven: Yale University Press.
- LAKOFF, George (1987) *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*, Chicago & London: University of Chicago Press.
- LEFEBVRE, Henri (1991) *The Production of Space*, Oxford, UK & Cambridge, MA: Blackwell.
- MCHARG, Ian L. (1969) *Design with Nature*, New York: Garden City.
- MEINIG, Donald W. (1979) “The Beholding Eye: Ten Versions of the Same Scene”. En: Meinig, Donald W. (ed.) *The Interpretation of Ordinary Landscapes*, New York: Oxford University Press.
- ROWE, Colin & KOETTER, Fred (1978) *Collage City*, Cambridge, MA and London: MIT Press.
- TILL, Jeremy (2009) *Architecture Depends*, Cambridge, MA & London: MIT Press.

*Traducción de Beatriz Fernández Águeda*