

REIA #21/2022  
210 páginas  
ISSN: 2340—9851  
www.reia.es

---

## Antonio Plaza-Novoa

Universidad Politécnica de Madrid / antoniojose.plaza@upm.es

## Javier Francisco Raposo Grau

Universidad Politécnica de Madrid / javierfrancisco.raposo@upm.es

# Dibujar el tiempo en el proyecto de paisaje: la abstracción gráfica como estrategia para vincular la información temporal y espacial / *Drawing time in landscape architecture: abstraction as a drawing strategy to link temporal to spatial information*

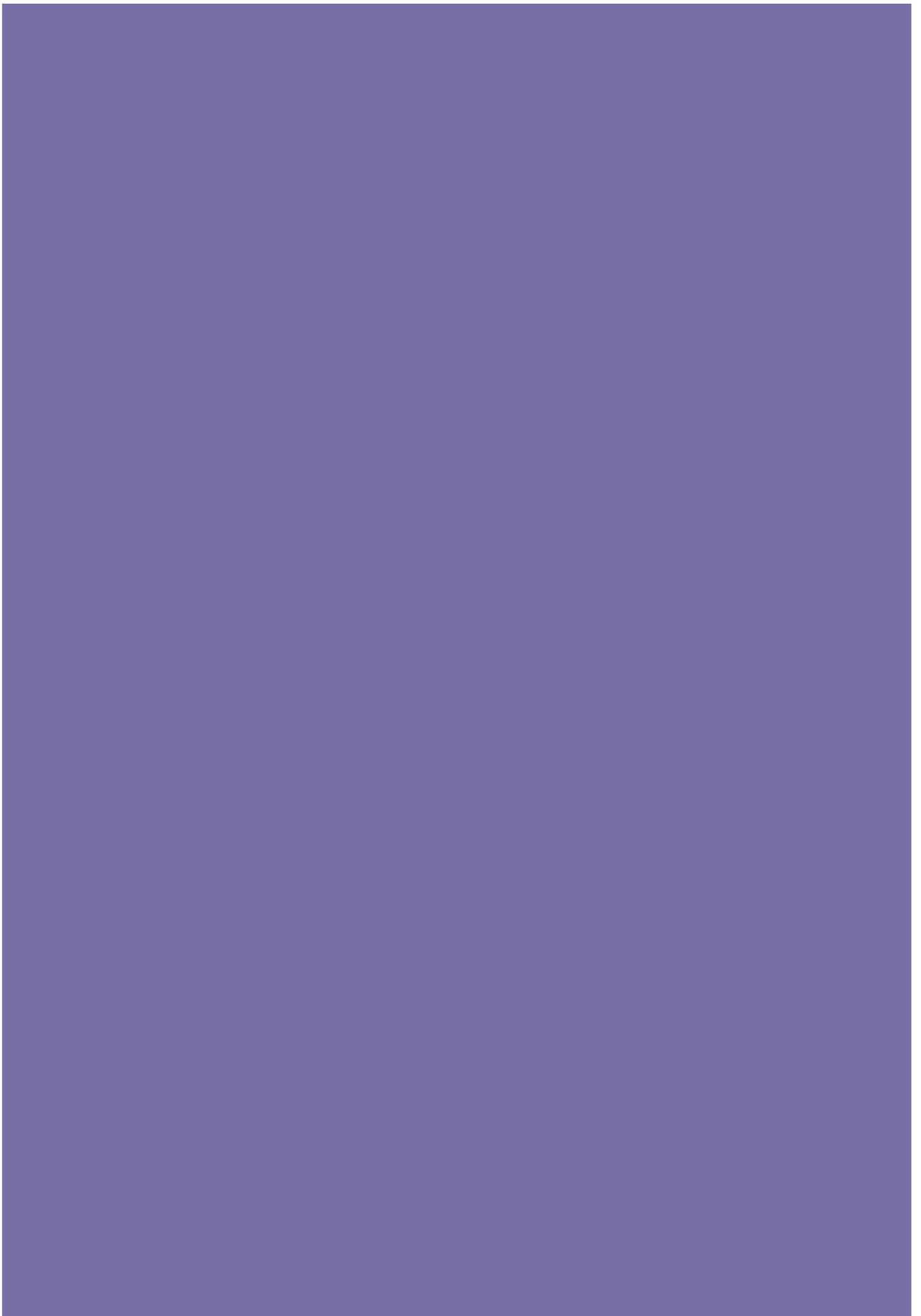
El tiempo está presente en el paisaje como quizás en ninguna otra de las disciplinas proyectuales. Sin embargo, en el campo de la expresión gráfica no se ha articulado una respuesta teórica propia a la necesidad de trabajar sus variables temporales con el dibujo. Por el contrario, en la práctica profesional predominan las representaciones eminentemente espaciales, heredadas de la arquitectura. Este artículo propone un sistema de clasificación de estrategias gráficas para representar la información temporal del proyecto de paisaje. Se define la noción de abstracción gráfica como criterio para valorar en qué medida el dibujo recurre a elementos gráficos temporales o espaciales para codificar información vinculada al tiempo. Mediante la comparación sistemática de dibujos de proyectos existentes, se distinguen tres posibles estrategias gráficas: temporalidad inmaterial, geométrica y figurativa. Este trabajo busca contribuir a una comprensión más completa de cómo la forma de dibujar el tiempo influye en el propio diseño del paisaje, y abre una línea de investigación que en la práctica profesional podrá ayudar a optimizar los recursos gráficos necesarios para cada una de las fases del proyecto.

*Time is present in landscape architecture as perhaps in no other design discipline. However, in the field of landscape graphic expression there is not a solid theoretical response to this specific need to work the temporal variables of the project with drawing. On the contrary, professional practice is dominated by spatial representations, inherited from architecture. This article proposes a classification system of graphic strategies to represent the landscape project's temporal information. The notion of graphic abstraction is proposed to assess the extent to which the drawing resorts to temporal or spatial graphic elements to encode time-related information. By systematically comparing drawings of existing landscape works, three possible graphic strategies are distinguished: immaterial, geometric, and figurative temporality. This research seeks to contribute to a more complete understanding of how the way time is drawn influences the design process and opens a line of research that in professional practice may help to optimize the graphic resources needed for each phase of the project.*

---

paisaje; proyecto; dibujo; expresión gráfica; tiempo; abstracción /// landscape; project; drawing; graphic expression; time; abstraction

Fecha de envío: 27/09/2022 | Fecha de aceptación: 17/11/2022



Proyectar el paisaje es darle forma al tiempo, ya que su naturaleza es intrínsecamente temporal: este cambia y se transforma continuamente, modelado por flujos y procesos humanos, no humanos, geológicos o climáticos (Ingold 1993; Bender 2002; Duempelmann y Herrington 2014). Para algunos autores, el paisaje es, de hecho, un “tiempo congelado” (Palmboom 2010, p. 34), de modo que lo que vemos en cada momento no es sino una instantánea fugaz de una construcción material y cultural en proceso. Con este planteamiento, es evidente que en el proyecto de paisaje deben poderse definir, gestionar y representar con claridad las distintas variables temporales, tanto en los proyectos menudos de jardinería como en las grandes planificaciones territoriales.

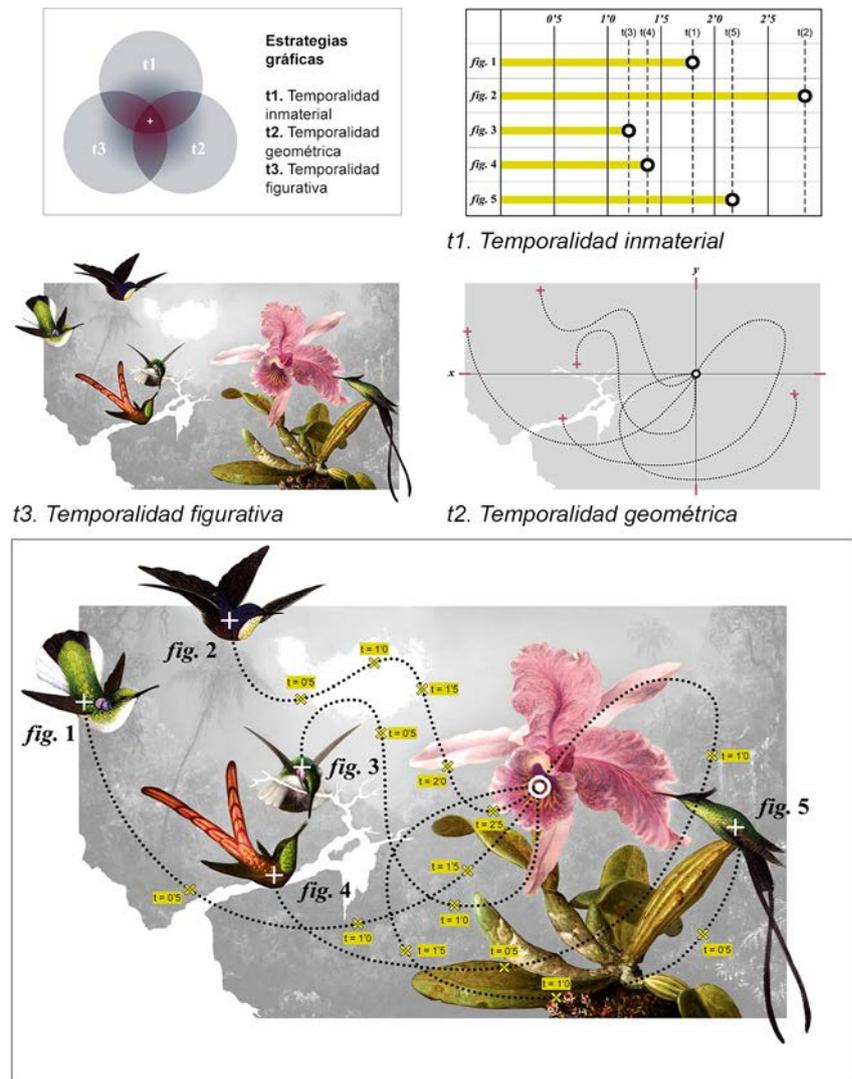
En las disciplinas de proyecto y diseño, el dibujo es una herramienta imprescindible para operar con la información de carácter temporal, ya que permite registrar y hacer visibles procesos y fenómenos inmateriales. Sin embargo, en el campo específico de la expresión gráfica del proyecto de paisaje, no se ha articulado una reflexión teórica sólida sobre qué implica trabajar el tiempo desde el dibujo (de Wit, Bobbink y van Dooren 2022). Esta carencia es especialmente llamativa si consideramos que la temporalidad del paisaje es un rasgo ineludible y distintivo frente a otras disciplinas del proyectar, como la arquitectura (Corner 1992; Maldonado 2022; Macken y Harrisson 2018).

El objetivo de este trabajo es contribuir al avance de las bases teóricas de la expresión gráfica del proyecto de paisaje. Tras una comparación sistemática de distintos dibujos de proyectos reales, se propone que en un dibujo de paisaje pueden coexistir hasta tres niveles de *abstracción gráfica*, definida en esta investigación como el mayor o menor uso de elementos gráficos de naturaleza espacial para representar información de carácter temporal. Estos niveles se corresponden asimismo con tres estrategias gráficas: *temporalidad inmaterial*, *temporalidad geométrica* y *temporalidad figurativa*. Estas pueden darse simultáneamente en un mismo dibujo, con diferentes prevalencias de una sobre otra o, incluso, en exclusividad.

### **La expresión gráfica del proyecto de paisaje: una asignatura pendiente**

El dibujo de paisaje ha importado directamente los códigos y sistemas gráficos de la arquitectura para resolver el proyecto (van Dooren 2018; John-Alder 2014; van Dooren y Nielsen 2019). Esto explica parcialmente que no se haya desarrollado un cuerpo teórico sistemático y propio (Weller 2012; Balmori 2014). En 1992, el arquitecto paisajista y teórico James Corner publicó *Representation and landscape: Drawing and making in the*

Fig. 01. Elaboración propia por parte de los autores, Estrategias gráficas para expresar la información temporal del proyecto de paisaje.

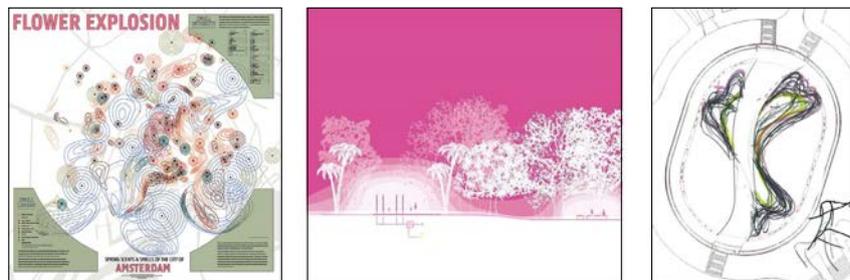


*landscape medium*, un artículo pionero donde defendía que el dibujo debía tener unas características propias para poder abordar las particularidades espaciales, materiales y temporales del paisaje. Sin embargo, a pesar de postular esta distancia conceptual, la clasificación final que proponía de los dibujos de proyecto era convencionalmente arquitectónica: proyecciones, anotaciones y representaciones (Corner 1992).

Gran parte de los recursos expresivos del dibujo de paisaje todavía remiten a convenciones plásticas del campo de la pintura, lo cual no resulta sorprendente teniendo en cuenta que es en esta disciplina donde surgió el concepto de paisaje en la cultura occidental (Maderuelo 2005; 2020). Así, se ha mantenido la relación entre fondo y figura como uno de los principales recursos para componer y dotar de escala al dibujo, que conserva además una cierta querencia por lo figurativo, evidenciada generalmente en la representación de elementos vegetales y aun de fenómenos atmosféricos (Schmitzer et al. 2022). Esta pervivencia de lo pictórico, frecuentemente realista, quizás explique por qué los intentos por adaptar otros sistemas de representación más abstractos han tenido poco éxito en la práctica profesional, como ocurrió con la notación espacial adaptada de la danza por el paisajista Lawrence Halprin (1916-2009) y la coreógrafa y bailarina Anna Halprin (1920-2021).



Fig. 03. (izquierda) Kate McLean, Smellmap Amsterdam; (centro) Philippe Rahm architectes / Mosbach paysagistes / Ricky Liu & Associates, Jade Eco Park; (derecha) Balmori Associates, Plaza Euskadi



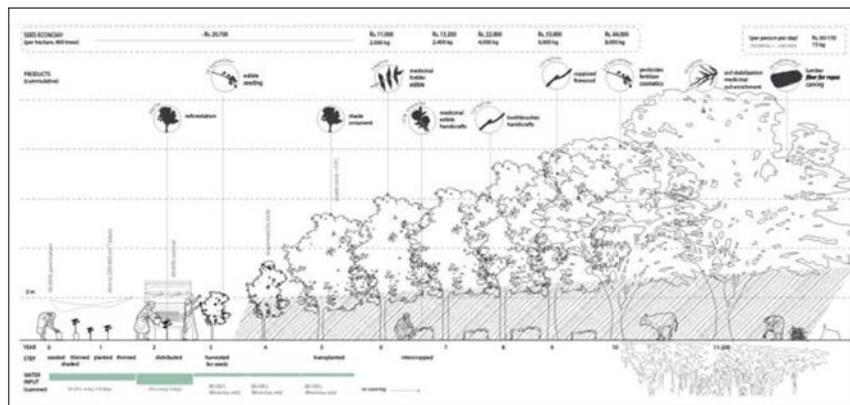
ejemplo, cuando observamos un objeto en movimiento, la sensación de temporalidad es más acusada que al contemplar ese mismo objeto en reposo durante el mismo período de tiempo. Fenómenos como el crecimiento de una planta o la excavación de una montaña también pueden leerse en clave de evolución espacial, como la variación del grado de ocupación física del espacio.

¿Cómo pueden traducirse estas dos aproximaciones al tiempo, la genuinamente temporal y aquella vinculada a fenómenos espaciales, en el dibujo? En esta investigación definimos la noción de *abstracción gráfica* para cuantificar y poner en relación los elementos temporales y espaciales con los que se construye el dibujo. Tras un análisis inicial de dibujos, se observa que la información del proyecto genuinamente temporal —relativa, por tanto, a fenómenos inmateriales— se expresa eficazmente mediante elementos gráficos abstractos como gráficos, diagramas y, en particular, anotaciones textuales referidas a horas, fechas, etc. Por otro lado, cuando la información temporal del proyecto puede vincularse con fenómenos espaciales y materiales, los elementos gráficos para codificarla son concretos, tangibles y, en la mayoría de las ocasiones, medibles. En el primer caso, los dibujos presentan un nivel de abstracción gráfica alto, mientras que en el segundo el grado de abstracción es bajo. Entre medias, se distingue un nivel intermedio: la superposición artificial de instantes sucesivos en un único elemento gráfico, que permite, por ejemplo, representar la trayectoria de un movimiento en el espacio-tiempo mediante una línea. Este procedimiento reúne la concreción geométrica —y por tanto espacial— de la línea sobre el papel con la abstracción de una operación intelectual que hace coincidir virtualmente tiempos no coincidentes. Estas tres formas de aproximarse gráficamente a la información temporal del proyecto de paisaje pueden traducirse entonces en una taxonomía de tres estrategias gráficas: *temporalidad inmaterial*, *temporalidad geométrica* y *temporalidad figurativa* (fig. 1).

### **Materiales y métodos**

La taxonomía de temporalidades gráficas propuesta en este artículo se formula tras la comparación directa de distintos dibujos de proyectos de paisaje, tanto ejemplos ejecutados como en fase de ideación. Todos los casos seleccionados son dibujos en dos dimensiones, de proyectos de escala inferior a la territorial. Al tratarse de un primer acercamiento teórico a una línea de trabajo poco desarrollada, ambas condiciones excluyen del corpus de análisis proyectos que requieren un estudio más especializado. Por este motivo, tampoco se han analizado dibujos en serie o combinaciones de dibujos, ya que se corresponden con un procedimiento de comunicación gráfica de orden superior (Tufté 2001) que precisa de un enfoque propio.

Fig. 04. Gaelle Gourmelon, Ram Nagar Econursery and Wetland Park



Mediante la comparación de los dibujos con sus memorias descriptivas, se pueden identificar los recursos gráficos empleados para codificar la información de carácter temporal de cada proyecto seleccionado. Se propone entonces una taxonomía propia de las estrategias gráficas para codificar información temporal, apoyada en la noción redefinida de *abstracción gráfica*. En el siguiente apartado se presentan una serie de dibujos del corpus de trabajo que expresan las temporalidades acuñadas en esta investigación: *inmaterial*, *geométrica* y *figurada*. Estos ejemplos son lo suficientemente representativos para ilustrar las posibles combinaciones entre estas tres estrategias. Los comentarios recogidos sobre cada uno de ellos no componen, en cualquier caso, un análisis específico del proyecto, sino que sirven para apoyar y ampliar contextualmente el argumento del artículo.

### **Tres estrategias gráficas: temporalidad inmaterial, geométrica y figurativa**

En la estrategia que hemos denominado *temporalidad inmaterial*, la información temporal del proyecto se representa exclusivamente mediante elementos gráficos genuinamente temporales, que conllevan un alto nivel de abstracción gráfica. Los elementos más usados en esta estrategia son los diagramas y gráficos, que deben incluir elementos textuales y otras marcas temporales, tales como horas, fechas, estaciones del año, etc. Los ejemplos de la figura 2 sirven para ilustrar esta estrategia gráfica. El diagrama del proyecto Powell Avenue Steam Plant (fig. 2), de Ink Landscape Architects, codifica la foliación y floración de cada especie vegetal en barras que varían su color. Aunque en un primer acercamiento pudiera parecer que es este degradado cromático el principal indicador del paso del tiempo, son, sin embargo, los elementos textuales, correspondientes a los meses del año, los que realmente aportan la información temporal necesaria al dibujo, que sin ellos no sería operativo. El gráfico para la High Line neoyorquina (fig. 2), de James Corner Field Operations / Diller Scofidio + Renfro, representa el nivel de mantenimiento de los ecosistemas del parque a lo largo de cuatro años mediante una serie de funciones, que, de nuevo, necesitan la información numérica y textual contenida en los ejes x e y.

En la estrategia gráfica denominada *temporalidad geométrica*, la información temporal del proyecto de paisaje se representa a través de elementos geométricos. Es decir, el dibujo hace tangibles procesos y fenómenos inmatrimateriales mediante su representación virtual en el espacio donde tienen lugar. La naturaleza ambivalente de estos elementos conlleva un nivel de

Fig. 05. (izquierda) CL Architects, Horizontal Landscapes: an agricultural park and a new economic district; (derecha) James Corner Field Operations, South Park Plaza



abstracción gráfica intermedio, ya que se trata de elementos gráficos que sólo existen en el espacio del papel, donde son tangibles e incluso medibles, pero que en realidad consisten en una serie de operaciones intelectuales de abstracción y conceptualización.

La *temporalidad geométrica* funciona como la superposición virtual de diferentes momentos en único elemento gráfico. En la figura 3, se recogen ejemplos de cómo la superposición de posiciones en el espacio puede dar lugar a recorridos lineales —como en la plaza Euskadi, de Balmori Associates— o degradados de líneas y patrones —como en el mapa olfativo de Ámsterdam, de Kate Mate Mclean, o en las secciones higrotérmicas del parque Jade Eco, de Philippe Rahm architectes / Mosbach paysagistes / Ricky Liu & Associates—, que representan la trayectoria y el grado de intensidad de un movimiento en un espacio. La *temporalidad geométrica* también puede expresarse en la progresión de formas superpuestas, como en la sección de la ecoguardería Ram Nagar, de Gaelle Gourmelon (fig. 4), donde la evolución del perfil arbóreo cuantifica la ocupación del espacio por parte del árbol a lo largo de los años.

La *temporalidad figurativa* consiste en la representación de la información temporal del proyecto de paisaje mediante elementos figurativos y relaciones plásticas. Estos recursos sugieren la temporalidad de procesos y fenómenos, recreando cualitativa y sensorialmente cómo se desarrollan estos en el espacio. Los dibujos de este tipo se construyen como *escenas* donde el paisaje “cobra vida” y que remiten a nuestra experiencia directa y sensual. La comprensión de la información temporal es intuitiva, directa e inmediata, y hemos calificado estos dibujos con un nivel de abstracción bajo. Esta estrategia gráfica recurre mayoritariamente a la inclusión de figuras que *habitan* un espacio: sus actividades y gestos capturan el discorrir del tiempo en el lugar; sus posiciones y tamaños dotan al espacio de dimensiones. Estos dibujos suelen incluir relaciones de color, contraste y textura que refuerzan la sensación de temporalidad. Con frecuencia estos elementos condicionan la respuesta subjetiva del espectador, como sucede en el ambiente fresco y sosegado del parque de CL Architects (fig. 5) o en el paseo soleado y vibrante del parque de James Corner Field Operations (fig. 5).

El uso del término “figurativo” ha de entenderse únicamente como “relativo a la figura”, y en ningún caso como “representación realista”, tal y como se ilustra en la figura 6. Los animales y plantas del detalle del gráfico de la High Line de Nueva York, que ya habíamos introducido en la figura 2, son excepcionalmente realistas. Sin embargo, estas representaciones no son *figuras*, sino *iconos*. Se trata de símbolos gráficos conceptualmen-

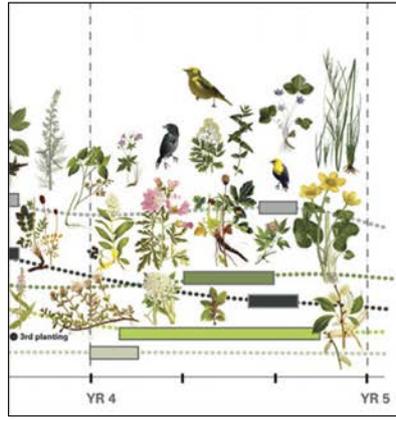


Fig. 06. (izquierda) Junya Ishigami, (detalle) Row House; (centro) James Corner Field Operations / Diller Scofidio + Renfro, (detalle) High Line de Nueva York; (derecha) Peter Zumthor, (detalle) Serpentine Gallery Pavilion 2011

te abstractos, que podrían sustituirse por elementos textuales sin que el dibujo perdiera información temporal. Por el contrario, las personas apenas esbozadas en la acuarela de Peter Zumthor construyen una escena habitada, que recrea la temporalidad de la experiencia espacial del jardín proyectado para la Serpentine Gallery londinense. En el dibujo de Junya Ishigami, la figura humana es apenas reconocible, y, sin embargo, el paisaje que se representa parece “estar vivo” por la expresividad de las figuras no humanas o por la sugerencia del instante de la ducha que se abre y de la taza de café que humea.

### Conclusiones

Esta investigación partía de la necesidad de articular una base teórica seminal sobre cómo podemos trabajar gráficamente los parámetros temporales del proyecto de paisaje. Algunos de estos parámetros son genuinamente temporales, mientras que otros se corresponden con fenómenos espaciales que traducen ciertos procesos en formas tangibles. Para delimitar la representación en el dibujo de ambas formas de entender el tiempo, se propone la noción de *abstracción gráfica*, al observar en el corpus de dibujos estudiados cómo los elementos gráficos tienen un mayor o menor nivel de abstracción según codifiquen información de naturaleza temporal o espacial. A modo de conclusiones, este análisis se ha traducido en una taxonomía de las estrategias gráficas que podemos seguir para representar la información temporal del proyecto: *temporalidad inmaterial*, *temporalidad geométrica* y *temporalidad figurativa*. A lo largo del artículo se han desarrollado las características de estas tres opciones, así como de sus posibilidades combinatorias, apoyándose contextualmente en dibujos representativos extraídos del corpus original de trabajo. A continuación, se resumen las condiciones principales de la taxonomía propuesta (fig. 7).

La mayoría de los dibujos que se generan en el proyecto de paisaje, como hemos visto, expresan algún tipo de información de naturaleza temporal incluso sin pretenderlo sus autores. Sin embargo, sin un sistema de clasificación, es difícil identificar qué información temporal se está representando en realidad. Creemos que disponer de un marco teórico de referencia ayudará a comparar de manera efectiva distintos dibujos para determinar qué elementos gráficos aportan realmente información o cuál es su densidad, lo que permitirá distinguir entre dibujos aparentemente sencillos que, sin embargo, cuentan mucho, y viceversa. A modo de ejemplo, la figura 8 ilustra cómo a partir de la clasificación propuesta de temporalida-

Fig. 07. Elaboración propia por parte de los autores, Tabla resumen de las posibles estrategias gráficas del proyecto de paisaje.

<b>estrategia gráfica</b>	Temporalidad inmaterial	Temporalidad geométrica	Temporalidad figurativa
<b>definición</b>	La información temporal se representa con elementos gráficos genuinamente temporales	La información temporal se representa con elementos geométricos que hacen visibles los procesos en el espacio donde tienen lugar	La información temporal se representa con escenas habitadas, compuestas de figuras y/o elementos expresivos que recrean la temporalidad de la experiencia espacial
<b>nivel de abstracción gráfica</b>	Alto	Medio	Bajo
<b>principales recursos gráficos empleados</b>	Gráficos y diagramas, apoyados en elementos textuales y otras marcas referidas al tiempo (horas, fechas, etc.)	Trazos y degradados (de densidad de un patrón, de intensidad de color, etc.), apoyados en ocasiones en ejes y retículas	Figuras y relaciones gráficas de naturaleza plástica (color, contraste, textura)

des gráficas podemos comparar dibujos de formato similar. En este caso, los tres comparten una estructura circular que remite al tiempo como una noción cíclica. Sin embargo, mientras que el *collage* de Liz Orton es más expresivo y parece incluir gran cantidad de información, en realidad sólo tiene un nivel de información temporal (*temporalidad figurativa*). El dibujo de Estudi Martí Franch incorpora unos trazados que representan geoméricamente los momentos más significativos de polinización y floración del proyecto para La Vera de Girona. Lejos de ser ornamentales, estos elementos marcan la diferencia con el diagrama de Jiawen Chen, ya que emplean la *temporalidad geométrica* para explicar cómo se han distribuido los distintos eventos culturales que tendrán lugar en este paisaje. Junto con las anotaciones textuales correspondientes al número de los meses del año, el de EMF es el único de los dibujos donde se superponen las tres temporalidades gráficas que hemos propuesto en esta investigación.

Un sistema de clasificación basado en criterios comunes y comparables, como el propuesto en este artículo, facilitará la valoración de los recursos gráficos empleados en un dibujo para determinar cuáles funcionan mejor y qué tipo de imágenes necesitamos en función de los objetivos del proyecto. La figura 9 ilustra este planteamiento con dos dibujos del mismo proyecto que, aunque tienen un formato muy distinto, proporcionan sin embargo la misma información temporal, correspondiente a las temporalidades *geométrica* y *figurativa*. En el ámbito profesional, esta línea de trabajo ayudará a optimizar el proceso de trabajo, facilitando la evaluación de si un dibujo es suficiente, redundante o necesita seguir siendo desarrollado.

Esta investigación propone una reflexión teórica que contribuye a sistematizar y estructurar el conocimiento de la experiencia temporal en el proyecto de paisaje. Esta aportación se materializa en una taxonomía de tres temporalidades gráficas que recoge los posibles recursos a emplear para codificar diferentes tipos de información temporal en el dibujo. Defendemos que, a diferencia del papel hasta ahora secundario dentro de las

disciplinas proyectuales, el paisaje puede liderar una productiva línea de trabajo sobre la gestión del proyecto. El enfoque de esta línea de trabajo se centrará en la gestión a partir de la codificación gráfica de la información temporal del proyecto, y sus resultados podrán ser extrapolados satisfactoriamente a otros campos, como el de la arquitectura.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BALMORI, D., 2014. *Drawing and Reinventing Landscape*. S.l.: Wiley.
- BENDER, B., 2002. Time and Landscape. *Current Anthropology*, vol. 43, pp. 103-112. DOI 10.1086/339561.
- CORNER, J., 1992. Representation and landscape: Drawing and making in the landscape medium. *Word & Image*, vol. 8, no. 3, pp. 243-275. DOI 10.1080/02666286.1992.10435840.
- DE WIT, S., BOBBINK, I. y VAN DOOREN, N., 2022. Drawing Time. *SPOOL*, vol. 9, no. 3, pp. 1-4. DOI 10.47982/spool.2022.3.00.
- DUEMPELMANN, S. y HERRINGTON, S., 2014. Plotting Time in Landscape Architecture. *Studies in the History of Gardens & Designed Landscapes*, vol. 34, no. 1, pp. 1-14. DOI 10.1080/14601176.2013.850240.
- INGOLD, T., 1993. The Temporality of the Landscape. *World Archaeology*, vol. 25, no. 2, pp. 152-174.
- JOHN-ALDER, K., 2014. Processing Natural Time: Lawrence Halprin and the Sea Ranch Ecoscore. *Studies in the History of Gardens & Designed Landscapes*, vol. 34, no. 1, pp. 52-70. DOI 10.1080/14601176.2013.850279.
- MACKEN, M. y HARRISSON, F., 2018. Performing Drawing in Time. *LA+ Interdisciplinary Journal of Landscape Architecture*, no. 8, pp. 46-51.
- MADERUELO, J., 2005. *El paisaje. Génesis de un concepto*. S.l.: Abada Editores. ISBN 978-84-96258-56-3.
- MADERUELO, J., 2020. *El espectáculo del mundo. Una historia cultural del paisaje*. S.l.: Abada Editores. ISBN 978-84-17301-72-9.
- MALDONADO, L., 2022. Time Drawing as a Key Practice for Beginners in Landscape Architecture. *SPOOL*, vol. 9, no. 3, pp. 25-42. DOI 10.47982/spool.2022.3.02.
- PALMBOOM, F., 2010. Drawing the ground, layering time. En: F. PALMBOOM (ed.), *Drawing the ground. Landscape Urbanism Today*. S.l.: Birkhäuser Verlag, pp. 33-44.
- SCHMITZER, V., GERDIN, T., ILERSIC, R., ZAUCER, A. y TRŠAR, M.K., 2022. Captured Moments of Landscape Metamorphosis. *SPOOL*, vol. 9, no. 3, pp. 5-24. DOI 10.47982/spool.2022.3.01.
- TUFTE, E.R., 2001. *The Visual Display of Quantitative Information*. S.l.: Graphic Press.
- VAN DOOREN, N., 2017. *Drawing time. The representation of growth, change and dynamics in Dutch landscape architectural practice after 1985*. S.l.: University of Amsterdam.
- VAN DOOREN, N., 2018. Time for Time. *LA+ Interdisciplinary Journal of Landscape Architecture*, no. 8, pp. 39-43.
- VAN DOOREN, N. y NIELSEN, A.B., 2019. The representation of time: addressing a theoretical flaw in landscape architecture. *Landscape Research*, vol. 44, no. 8, pp. 997-1013. DOI 10.1080/01426397.2018.1549655.
- WELLER, R., 2012. Drawing the Landscape. En: N. AMOROSO (ed.), *Representing Landscapes. A Visual Collection of Landscape Architectural Drawings*. S.l.: Routledge, pp. 63-71.

