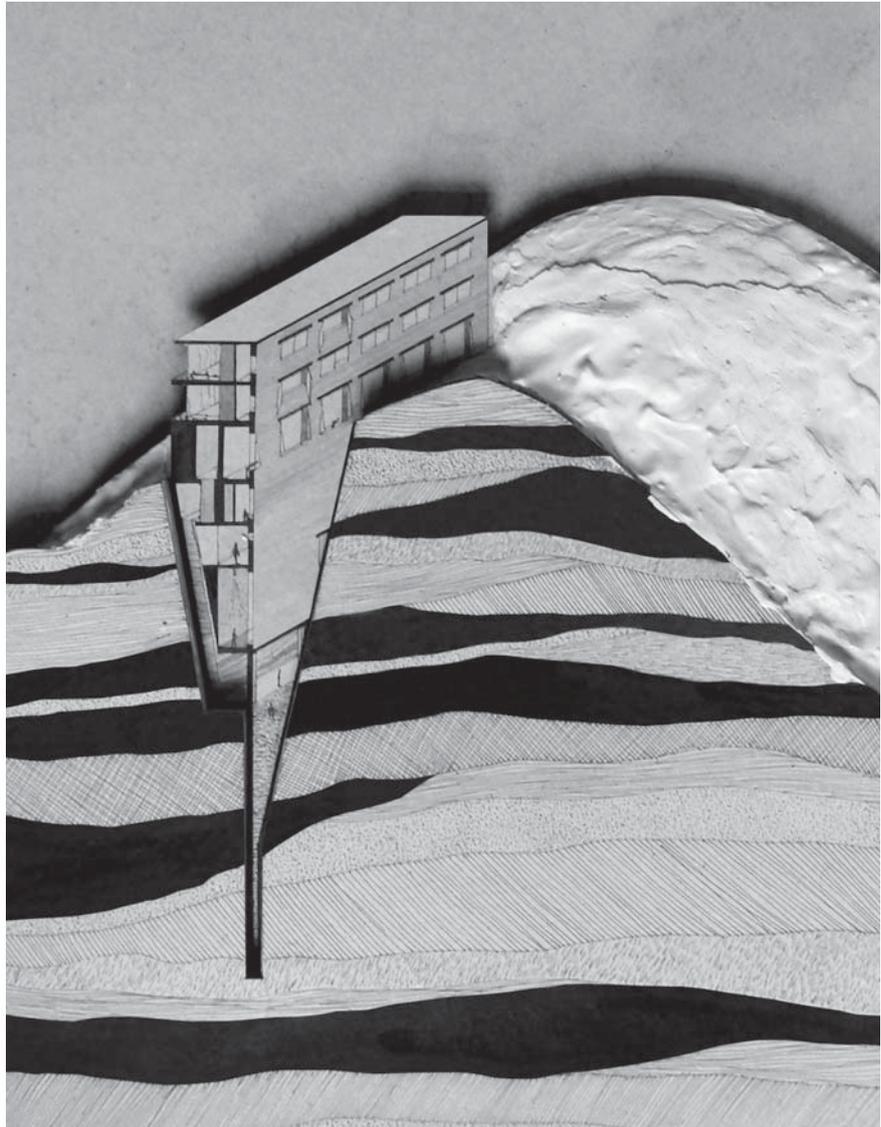


artículo

REFLEXIONES SOBRE REPRESENTACIÓN

Noël van Dooren
Paisajista Landscape architect



"El dibujo está muerto", eso fue lo que me dijo hace poco alguien que parecía bastante satisfecho con su comentario. "Hoy nos encontramos en la era de las impresoras 3D", añadió, como si eso lo explicara todo. Pensé que su comentario era más bien una hipérbole y lo dejé por lo que era. Sin embargo, a la hora de escribir esta introducción y reflexionando sobre el futuro del dibujo, me pregunté: ¿y si tuviera razón? Supongamos que en un futuro de ciencia ficción nuestro cerebro pudiera dirigir directamente la pala y la impresora, a través de la pura imaginación y un transmisor de pensamientos de última generación. Una idea bizarra, pero que ayuda a darle la vuelta a la situación: ¿se perdería algo si los paisajes se crearan sin dibujar?

Yo diría que sí, y por al menos tres razones.

En primer lugar, dibujar es el medio necesario para entender y debatir qué paisajes nuevos queremos. En segundo lugar, los dibujos dejan espacio para experimentar, probar y corregir. Finalmente, los dibujos son parte de nuestra memoria colectiva. Simbolizan el conocimiento. Los paisajes vienen, cambian y se van; sin los dibujos apenas quedaría rastro de sus intenciones originales. De hecho, es exactamente la palabra representación y todas sus complejidades lo que está en juego aquí. Los dibujos preceden al paisaje construido pero tienen también una existencia por sí solos.

Si hablamos de dibujo en paisajismo, propongo hacerlo dentro un área definida por tres puntos clave. Una es la poderosa tradición existente. La planta, sección,

perspectivas, diagramas, collage y maqueta constituyen esta tradición. El segundo punto es el dibujo entendido como verbo: el acto de dibujar. Desde este punto de vista, el dibujo existe por sí mismo sin ninguna necesidad de autolegitimarse y sin ninguna otra intención que el placer de hacerlo. El tercer punto clave, y en este punto nos encontramos, es la anunciada muerte del dibujo. Si encontramos maneras más inteligentes de concebir y construir el paisaje, el dibujo se vuelve obsoleto.

Con este trasfondo en mente me gustaría expresar una serie de ideas acerca de la representación en el paisajismo hoy en día y en la perspectiva de futuro.

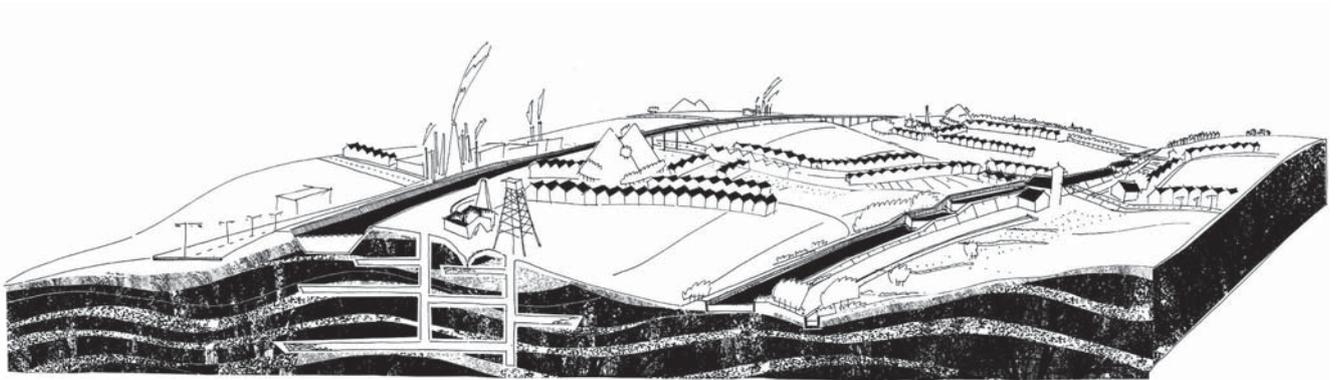
1. La primera idea es aparentemente simple

Noël van Dooren

Noël van Dooren es un paisajista independiente holandés que se dedica al diseño, la escritura, la enseñanza y la investigación. Fue director del departamento de paisajismo de la Escuela de Arquitectura de Amsterdam. Actualmente es investigador de este centro trabajando en un doctorado titulado 'Dibujando el Tiempo'. Para más información véase www.drawingtimenow.com

Para profundizar en este tema se deberían tener en cuenta las obras de A. Perez-Gomez; R. Evans; J. Corner; M. Treib y S. Allen. Noël van Dooren is an independent Dutch landscape architect, jumping from design to writing to teaching to research and back. He was head of the landscape department of the Amsterdam Academy of Architecture. He currently is a research fellow of that institute to work on a PhD titled 'Drawing Time'. See for more information www.drawingtimenow.com

For further reading one should consider the work of A. Perez-Gomez; R. Evans; J. Corner; M. Treib and S. Allen.



△ Claire Laeremans dibujó una serie casi narrativa de diagramas de bloques que de una manera evocativa explican el paisaje de la región minera de Wallon.

Claire Laeremans drew a series of almost narrative block diagrams which in an evocative way explain the former mining landscape in Wallon.

◁ Dibujo impreso combinado con cartón y escayola. Arna Mackic observó que la gente tenía dificultades para comprender las secciones y buscó formas de hacerlas más imaginativas.

Printed drawing combined with cardboard and plaster. Arna Mackic observed people have difficulties to understand sections and explored ways to make them more imaginative.

article

THOUGHTS ABOUT DRAWING

"Drawing is dead", I was told recently by somebody looking rather happy with his statement. "Today we are in the era of 3D printing", he added, as if that would explain everything. I thought this to be quite a hyperbole and I left it for what it was. However, in writing this introduction and pondering about the future of drawing, I asked myself: What if he has a point? Suppose in some science fictional future

our brain can directly instruct the shovel and the printer, by sheer imagination and a highly innovative thought transmitter? A bizarre idea, but helpful to put it the other way around: Would there be lost something if landscapes are produced without drawings?

I would say yes, and for at least three reasons. First of all, drawings are the means to understand and to debate beforehand what new landscape we want. Secondly, drawings are a space to experiment, to test and to correct. Finally, drawings are part of our collective memory. They embody knowledge. Landscapes come, change and go; without drawings there is hardly a record of original intentions. In fact, it is exactly the

word representation in all its complexity that is at stake here. Drawings precede built landscape but they also have an existence for themselves.

If we speak about drawing in landscape architecture, I propose to do so within a field defined by three corner stitches. One is the powerful tradition we have. The ground plan, section, perspective drawing, diagram, collage and model constitute this tradition. The second is drawing understood as a verb: the act of drawing. In that perspective drawing exists for its own sake without any need to legitimate itself and without any other intention than the pleasure of doing so. The third corner stitch, there we are, is the announced end of drawing. If we find more intelligent ways



◁ Annelies Bloemendaal combina transparencias de Photoshop con dibujo a mano. Sus referencias a ilustraciones en libros para niños le otorga una autenticidad que se agradece.

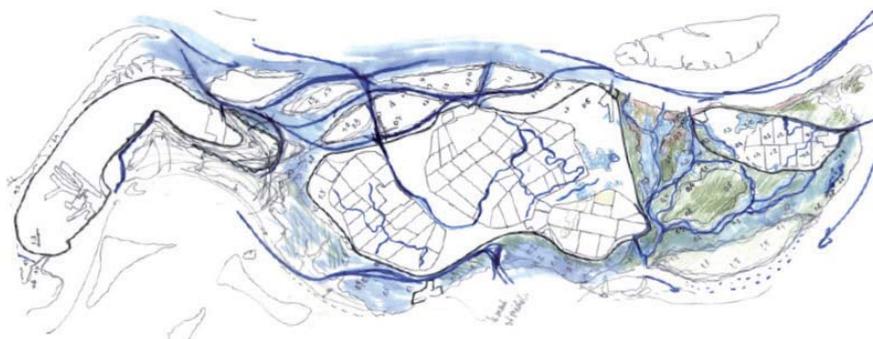
Annelies Bloemendaal combines here Photoshop transparencies with hand drawing. Its reference to illustrations in children books lends it a welcome authenticity.

▽ Anne-Fleur Aronstein escogió aquí el dibujo a mano para entender el sistema. Incluso si diese lugar a un posterior dibujo a ordenador, las ideas nacieron en este dibujo rápido y sucio.

Anne-Fleur Aronstein chooses here for hand drawing to get grips on the system. Even if it resulted in a later computer drawing, the inventions were made in this quick and dirty one.

▷ Hannah Schubert, Valentina Chimento y Astrid Bennink hicieron un atractivo uso del sello que fabricaron ellas mismas y de la tinta rosa, evitando el uso normal del verde y creando una bella irregularidad.

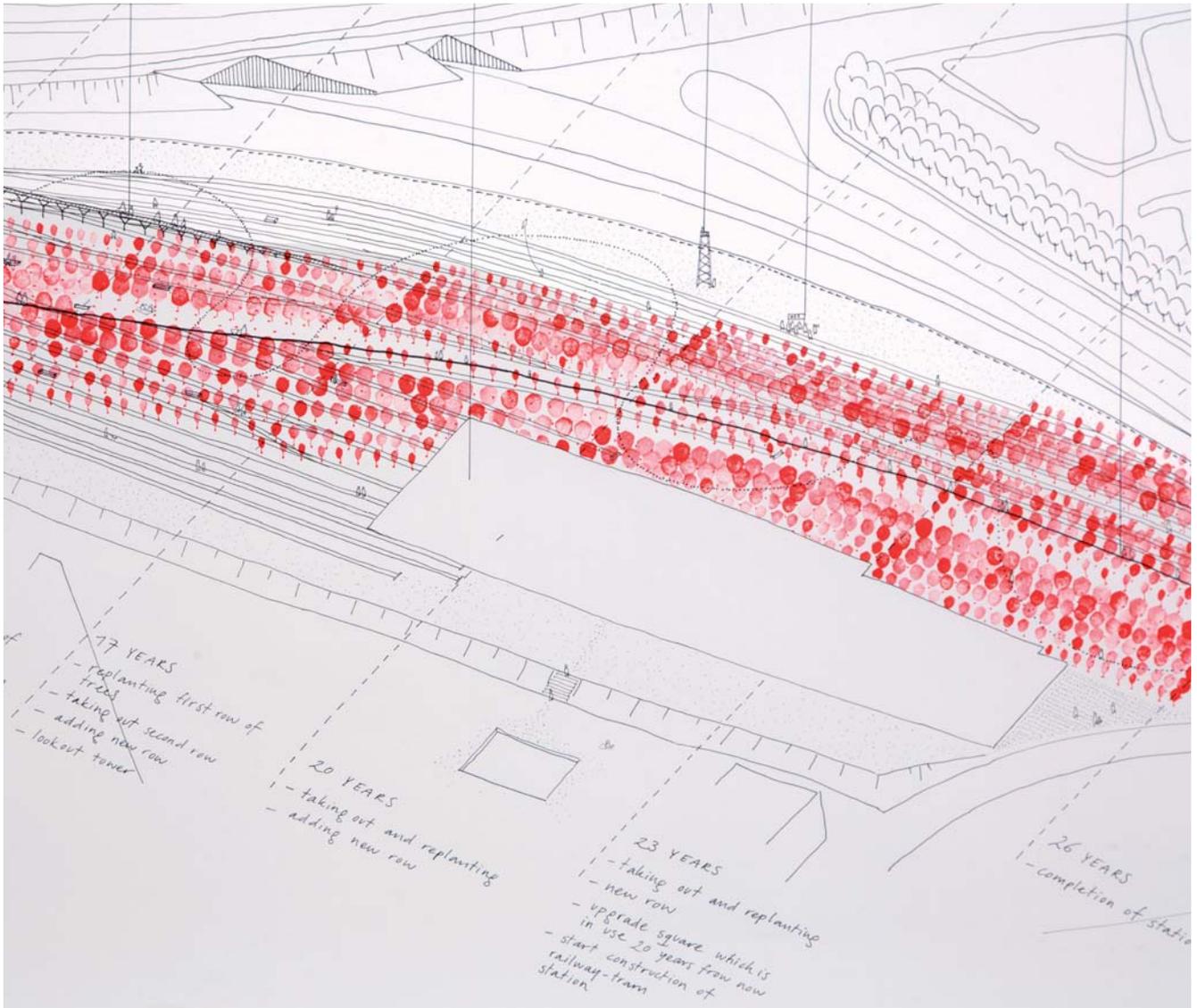
Hannah Schubert, Valentina Chimento and Astrid Bennink made a smart and attractive use of self made stamps and pink ink, avoiding the regular green and bringing in a beautiful irregularity.



y se refiere a nuestro sistema de tipos de representación. Plantas, secciones, etcétera, son en esencia la tradición de dibujo de los arquitectos, y los paisajistas la adoptamos. Esto se da normalmente por hecho ya que nuestra atención se centra en los proyectos más que en los dibujos. Pero los proyectos y los dibujos son categorías distintas con vocabularios y desafíos diferentes. Obviamente, en un dibujo juzgamos un parque o una plaza. El dibujo en sí mismo no se cuestiona tan a menudo. ¿Por qué una sección es una buena sección? ¿De qué manera muestra un plano el dominio de la tradición de dibujos en planta? ¿Cómo se puede innovar a la hora de dibujar diagramas? De esta manera nos planteamos la representación como un área independiente de evolución.

2. Corriendo el riesgo de ser acusado de conservador, mi segunda idea es una súplica por más dibujos a mano. No existe ninguna bondad interna en el dibujo a mano; puede ser muy mediocre. Sin embargo: recientemente vi una serie de dibujos de los sesenta coloreados con arena y azúcar por debajo. Tenían una textura sorprendente. Es este tipo de bricolaje que me gusta. Muestra el placer de dibujar. Da también al dibujo rasgos potentes y auténticos, algo que se echa hoy en día de menos. En mi opinión existe un emocionante futuro en la fusión de dibujo digital y dibujo a mano. La eficiencia del flujo de trabajo digital, la atractiva nueva oferta de software y la experimentación muy personal con estampados o manchas de tinta sobre la tabla de dibujo parecen muy prometedoras.

3. Deberíamos debatir sobre los fotomontajes. Hoy en día, los fotomontajes parecen extremadamente contemporáneos. Son bellos y llamativos, pero al mismo tiempo son intercambiables y anónimos. Es demasiado fácil culpar al *Photoshop*. Seguro que tiene que ver con nuestra pasión por cada software nuevo que aparece en el mercado. Pero se debe también a la falsa suposición de que las imágenes tienen que ser realistas. Este realismo es casi perverso ya que la perfección de algunas perspectivas puede dar incluso miedo. La apariencia abrumadoramente soleada, feliz y sana se puede equiparar con el hiperrealismo de los anuncios de pastas de dientes, coches y complejos turísticos. Esto alimenta la idea de que podemos comprar paisajes instantáneos que rindan como esperado de la nada.



to conceive and construct landscape, drawing becomes obsolete.

It is against this background that I'd like to give some thoughts concerning landscape architecture drawing today and its future perspective.

1. The first thought is deceptively simple and concerns our system of representation types. Ground plans, sections and so on essentially are the architects tradition of drawing and landscape architects adopted it. This is often taken for granted as the focus is on projects more than on individual drawings. But projects and drawings are different categories with their own vocabulary and challenges. Obviously

we judge in a drawing a park or a square. The drawing as such is not questioned so often. Why is a section a good section? How does a plan drawing show mastery within the tradition of plan drawing? What innovation in diagram drawing per se is possible? By that, we reflect on the drawing as an independent area of progression.

2. It is at the risk of being accused of conservatism that my second thought is a plea for more hand drawing. There is no internal goodness in hand drawing; it can be very undistinguished. Nevertheless: recently I saw a series of drawings from the sixties that were colored with sugar and sand underneath. They had a striking texture. It is this type of bricolage that

I like. It demonstrates the pleasure of drawing. It also supports drawing with strong authentic features, and that is something lacking today. In my opinion there is a thrilling future for a fusion of computer and hand drawing. The efficiency of the digital workflow, the tempting new options software offer and very personal experimentation on the drawing board with potato stamps or ink spattering seem to me very promising.

3. We should debate visualizations. Today's visualizations often look extremely of today. They are beautiful and flashy, but at the same time exchangeable and anonymous. It is too easy to blame *Photoshop*. Sure it has something to do with our joy for



Mi pregunta es: ¿podemos dibujar menos realista? Para hacer tal cosa, pido que se vuelva a tener en cuenta el collage como herramienta de representación. Para muchos, la imagen de *Photoshop* es un collage, pero esto es un error. Quiero ver el collage como en la tradición artística de Picasso y Braque o, más cercano a nosotros, en el trabajo de Archigram, Yves Brunier o los primeros dibujos de OMA y West 8. El collage solo da pistas de la realidad. Como dibujo confunde, provoca y seduce. Aun más importante, está abierto a la interpretación. Los dibujos no deberían ser siempre fáciles, el collage busca la lectura comprometida.

4. ¿Cuánto de paisaje pueden tener nuestros dibujos? Este concepto se refiere a

la manera en la que nuestras representaciones capturan la naturaleza del paisaje. No existen apenas formas de dibujar que sean esencialmente paisajistas. Algunos dirán: ¿por qué molestarse, no funcionan bien la planta, la sección y la perspectiva? El punto es el siguiente: podemos estar muy cerca de la arquitectura, pero el paisajismo es esencialmente diferente en muchas maneras. Nunca puedes ponerte ante un paisaje como te pudieras poner ante un edificio; estás dentro del paisaje. El paisaje es difícilmente comprensible desde un punto de vista; tienes que moverte. Y el principal argumento es la presencia del tiempo. Muchos de nuestros dibujos muestran soluciones finales, o algún tipo de estado maduro. Esto no comunica el hecho de que el paisaje evoluciona; no fomenta el



◁ David Kloet representó la historia de su proyecto para una estación meteorológica destinada a caer con el tiempo. Este collage es muy apropiado.

David Kloet created a narrative of his design for a weather station that is meant to decay in due time. This collage is very appropriate.

▽ Joyce van den Berg utilizó los fotomontajes para simular de una manera bastante precisa lo que pasaría en ciertos puntos, pero lo hizo de una manera asociativa y poética.

Joyce van den Berg used visualizations to simulate quite precise what could happen in certain spots, but did so in an associative and poetic way.



any new software feature. But it is also the mistaken assumption that images should be realistic. This realism is almost perverse as visualizations today can be scary in their perfectness. The overwhelming sunny, happy, healthy appearance equals the hyperrealism in advertisements for tooth paste, cars and holiday resorts. This nourishes the idea we can buy instant landscape that performs as expected from scratch.

My question is: can we draw less realistic? To do so, I call for a reevaluation of the collage as a representational tool. For some, any Photoshopped image is a collage but that is a mistake. I want to understand the collage in the arts tradition of Picasso and Braque or, closer

to ours, in the work of Archigram, Yves Brunier or the early drawings of OMA and West 8. The collage only hints to reality. As a drawing it confuses, it provokes and it seduces. Even more important, it is open for interpretation. Drawings shouldn't always be easy; the collage quests for engaged reading.

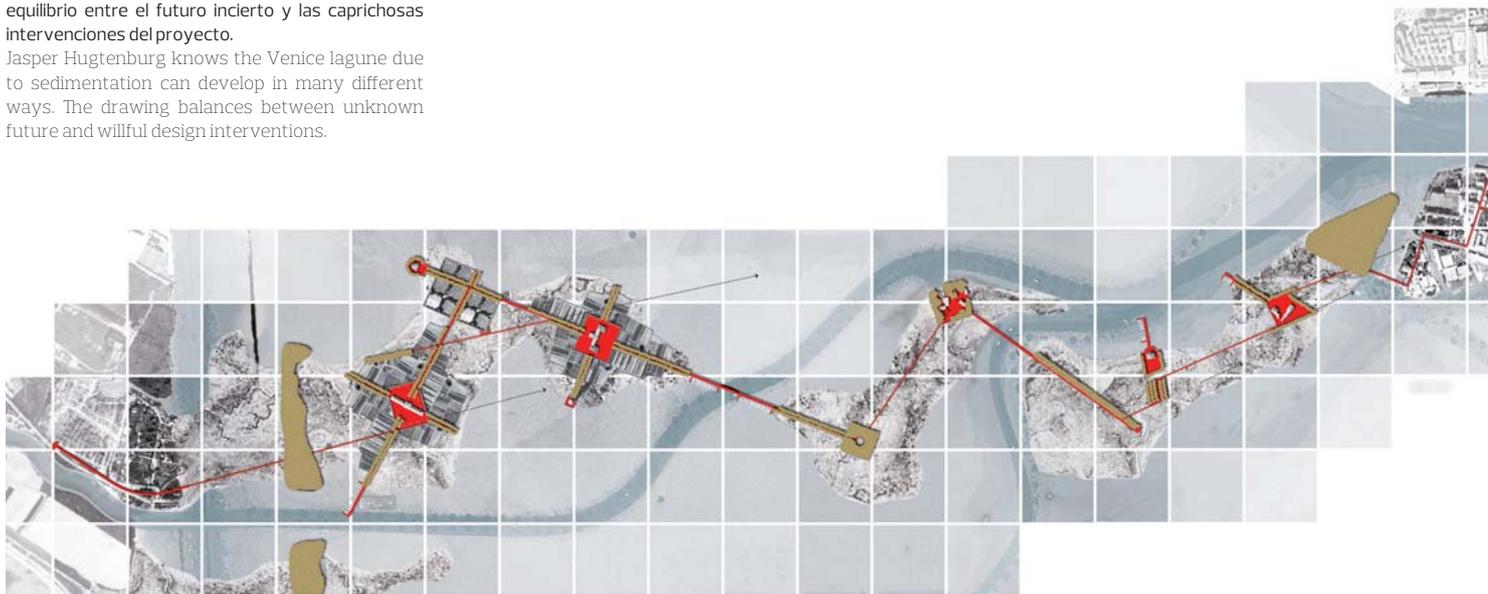
4. How landscape can our drawings be? This concerns how our drawings capture the very nature of landscape. There hardly are ways of drawing which are essentially landscape architectural. Some will say: why bother - do not plan, section and visualization work well? The point is this: We may be close to architecture, but landscape is in many ways fundamentally different. You can never stand before a

landscape just as you can stand before a building; you are in landscape. Landscape hardly ever is understandable from one point of view; you have to move. And the main argument is the presence of time. Most of our drawings show final situations, or some sort of mature state. That does not communicate the fact that landscape develops; it does not raise awareness for its imperfectness, fragility and surprises. There are many ways to do better, varying from making series in time to the use of animation film, comics, games or scores. A real landscape drawing should tell us something about the performance of landscape in time, its in-between states and its maturity.

5. Design processes these days really

▽ Jasper Huchtenburg sabe que la laguna de Venecia puede evolucionar de maneras muy diversas debido a la sedimentación. El dibujo consigue un equilibrio entre el futuro incierto y las caprichosas intervenciones del proyecto.

Jasper Huchtenburg knows the Venice lagune due to sedimentation can develop in many different ways. The drawing balances between unknown future and willful design interventions.



conocimiento por su imperfección, fragilidad y sorpresa. Existen muchas maneras de hacerlo mejor, desde series temporales hasta películas de animación, cómics, juegos o partituras. Un verdadero dibujo del paisaje debería contarnos algo acerca de la evolución del paisaje en el tiempo, sus estadios intermedios y su madurez.

5. Los procesos de diseño hoy en día cambian a mucha velocidad. Llevó algún tiempo para que el Modelado de información de construcción (BIM), las impresoras 3D, los modelos georeferenciados y el diseño paramétrico entraran en escena, pero ya están aquí. Para algunos, esto es un cambio fundamental y un futuro feliz. Para otros, se trata básicamente de herramientas que ayudan en el proceso. Pero abre, sin lugar a dudas, excitantes posibilidades, especialmente cuando estos nuevos medios comiencen a interactuar. Creo que es momento de considerar si estos procesos cambiantes se manifiestan en cambios en la representación y de qué manera.

Los dibujos tienen tres roles fundamentales. Dan pie a la construcción, permiten la comunicación y el debate, son nuestro laboratorio. Dado que estos tres nuevos desarrollos principalmente repiensen el proceso de diseño y construcción, los otros dos roles del dibujo se enfrentan a un desafío. Una pregunta intrigante es el papel de

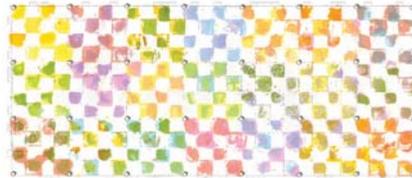
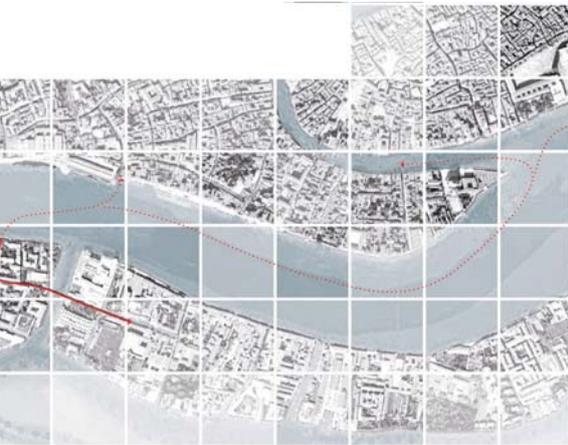
laboratorio de los bocetos ya que estas nuevas técnicas requieren de información mucho más detallada en sus fases iniciales. También se pone en duda la comunicación. ¿Puede que estos desarrollos promuevan la maqueta como la técnica de representación dominante, ya que conecta los mundos tridimensionales analógicos y digitales? ¿O estimulan los diagramas, para explicar los complejos diseños que podemos desarrollar hoy en día?

6. Por último, reflexionemos sobre aquellos dibujos que no encajan en ninguna categoría de representación clásica. Es clave para el mutuo entendimiento que los profesionales puedan dibujar y leer la planta, sección, diagrama y maqueta. Pero vivimos en una era caracterizada por la falta de fronteras claras. ¿Necesitamos siempre una planta o una sección? ¿Podemos construir paisaje a través del texto, el video o la danza? Puede resultar confuso y puede destruir tradiciones de las que nos deberíamos haber preocupado mejor, pero abre también nuevas perspectivas. Me alegra que desafíe nuestras ideas de presentación. En la educación, pero también en los concursos, la idea básica de presentación ha estado limitada por mucho tiempo a paneles colgados en la pared. Puede que sea un alivio, especialmente para el paisajismo, pensar de manera diferente. La mezcla con el teatro significa que entendemos nuestra presen-

tación como una representación. El mundo audiovisual puede enseñarnos a pensar en movimiento. La danza puede permitir nuestra exploración física del espacio e inspirar por sus diferentes notaciones. Los juegos nos liberan de estar en un sitio, permiten las presentaciones interactivas y de esta manera una relación más ecuánime con nuestro público.

Con estas reflexiones invité a mis estudiantes de la Escuela de Arquitectura de Amsterdam a incluir sus representaciones. Propongo que estas reflexiones guíen vuestra exploración de este número de *Paisea*.

El dibujo está lejos de quedar obsoleto. Me aventuraría a decir que en 20 años aún dibujaremos y habrá más dibujos incluso. Por otro lado, existirá también más paisaje hecho sin dibujar. El dibujo a mano y el dibujo digital se combinarán y serán más auténticos. Los límites con el juego, el video de animación, el dibujo científico y las partituras musicales se cruzarán. El hiperrealismo se quedará anticuado, el collage prosperará. Las representaciones del paisaje mostrarán conceptos de temporalidad y en este caso la arquitectura seguirá a su hermana pequeña. Si la crisis nos impide construir, no dejemos que nos impida dibujar, tomémosla como un laboratorio para renovar el mundo del paisajismo para los años venideros.



▷ Marijne Beenhakker combina un dibujo de ordenador en blanco y negro con estampados y acuarelas. Comunica de una manera intuitiva la evolución de una primera fase diseñada hacia un sistema auto organizado.

Marijne Beenhakker combines a black and white computer drawing with stamps and water colour. In an intuitive way it communicates the evolution of a designed first phase to a self organizing system.

▷ Thijs de Zeeuw estudia la presencia de la naturaleza espontánea y muestra de forma hermosa lo que ya está ahí, casi como un "fotograma" de una película de lo que se espera que suceda.

Thijs de Zeeuw researches the presence of spontaneous nature and in a beautiful way shows what is already there, almost as a 'still' from a film of what is expected to happen.

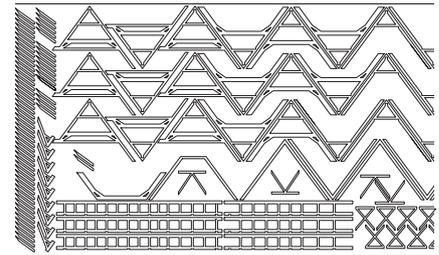
change. It took some time for building information modeling (BIM), 3D printing, georeferenced modeling, parametric design and so on to enter the stage but here they are. For some, this is a fundamental change and a happy future. For others, it is mainly instrumental, smoothening the process. But it certainly opens exciting possibilities, especially where these new options start to interact. I think it is time to consider if and how these changing processes manifest itself in changing drawings.

Drawings have 3 main roles. They prepare for building; they allow communication and debate; they are our laboratory. Given that these new developments primarily rethink the process of designing and building, the other two roles of drawing are challenged. An intriguing question is the laboratory role of sketching, as these new techniques require much more detailed information in early phases. Also the communication is at stake: Does this possibly promote the model as the dominant representational type, as models connect the analogue and the digital three-dimensional world? Or does it stimulate diagrams, to explain the dazzling complex designs we can build today?

6. Ultimately, let's think about those drawings that fit in no classic

representational category. It is essential for mutual understanding that professionals can draw and read the plan, section, diagram and model. But we live in an era that is characterized by a lack of clear boundaries. Do we really always need a plan or a section? Can we build landscape by text, film, dance? It may be confusing, and it may destroy traditions which we should have cared for better, but it also opens new perspectives. I am happy that this certainly challenges our ideas on presentation. In education, but also in competitions, for too long the basic idea of the presentation was restricted to posters put on the wall. Particularly for landscape architecture it might be a blessing to think different. Cross over with theatre means that we consider our presentation as a performance. Film can teach us to think in motion. Dance can help our bodily exploration of space and inspire by its different notations. Gaming frees us from being in one place, allows interactive presentation and by that a more equal relationship with our public.

With these thoughts I invited drawings from my students at the Amsterdam Academy of Architecture. More important, I propose to let these thoughts guide your exploration of this Paisea issue.



Todos los dibujos provienen de proyectos de la Escuela de Arquitectura de Ámsterdam realizados entre el 2007 y el 2013. La mayoría de los estudiantes realizan o ya han completado el Master de Paisajismo. La escuela ofrece un máster de cuatro años a tiempo parcial – los estudiantes realizan también prácticas. Los estudiantes aquí publicados pertenecían al segundo o tercer año del master, o desarrollaban su trabajo final en el cuarto año, cuando realizaron estos dibujos. Algunos de los proyectos integraban también arquitectura y urbanismo. Los dibujos fueron seleccionados enviando un primer texto a un grupo de 25 estudiantes, invitándoles a entregar dibujos que encajaran con el argumento. Como es normal en los Países Bajos, los proyectos varían de escala desde el jardín de un museo hasta un estuario. Estos dibujos forman parte generalmente de la presentación final de un proyecto de 8 o 16 semanas.

Drawing is far from obsolete. I would say that in 20 years we will still draw and there will even be more drawing. In opposition, there also will be more landscape made without any drawing. Hand drawing and digital drawing will merge and become more authentic. Borders with gaming, animation film, scientific drawing and notations in music and dance will be crossed. Hyper-reality will be outdated; collage will thrive. Landscape drawings certainly will show temporality and in this case architecture will follow its smaller sister. If the crisis prevents us from building, let it not prevent us from drawing, as a laboratory to renew landscape architecture for the years to come.

All drawings originate from projects at the Academy of Architecture Amsterdam between 2005 and 2013. Most students do or finished the Master Landscape Architecture. The Academy offers a four years part-time Master – students also work in practice. The students showing drawings here were at that time part of the second or third year or did their final work in their fourth year. Some of the projects were shared with architecture and urbanism. Drawings are selected by sending the first text to a group of 25 students, inviting them to hand in drawings that would fit the argument.

As is normal in the Netherlands, projects vary in scale from a museum garden to an estuary. These drawings generally are part of the final project presentation at the end of a 8 or 16 week project.

◁ Este dibujo de David Habets se entiende mejor como un fotograma de una película y como parte de una historia. Tanto el video como medio y la historia como estructura se han utilizado muy poco hasta el momento.

This drawing by David Habets is best understood as a still in a movie and as part of a narrative. Both film as medium and narrative as structure until now are used too little.

⊕ Marit Janse hizo un complejo estudio a gran escala de un área costera. Consiguió que una artista creara una nueva serie de cerámicas que encajan con el planteamiento, añadiendo un aspecto totalmente nuevo a la presentación de un proyecto de paisaje.

Marit Janse did a complex large scale study for a coastal area. She engaged an artist to create a series of ceramics that fit in the approach, adding a totally new aspect to the presentation of a landscape project.

△ Txell Blanco dibuja aquí cómo una maquina de CNC tiene que cortar la construcción para una maqueta a escala 1:20. El dibujo ya no representa el proyecto de una manera convencional y aporta una estética nueva.

Txell Blanco draws here what CNC machine has to cut out for the construction of a 1:20 model. The drawing doesn't represent in any conventional way the project and brings in a new aesthetics.