

PAISAJE Y JARDIN

Argumentada la conveniencia de asemejar el jardín a la naturaleza, conocida la posibilidad de llevar tal cosa a la práctica puesto que así se había hecho en China, establecidas asimismo las referencias legitimadoras a la Antigüedad -tal como había ocurrido con el jardín renacentista, pero con objetivos muy diferentes- y propuestos, con la pintura de paisaje, los modelos capaces de integrar tales correspondencias culturales con los ideales del presente, las condiciones necesarias para concretar éstos en su terreno específico, el del diseño de los jardines, estaban dadas (15). La transformación no se va a producir, sin embargo, partiendo de cero -todo cambio arquitectónico, por muy radical que quiera ser en su planteamiento teórico, tiene lugar sobre las imágenes de lo conocido-, sino enlazando con el jardín establecido, en una evolución en la que es posible reconocer sucesivos estadios.

El primero de ellos supone el mantenimiento de la organización geométrica del jardín regular, pero eliminando sus rasgos más artificiosos y conjugándola con una variedad que amortigüe su rigor. Así la regularidad se suaviza mediante la sustitución de los parterres bordados y compartimentados propios del jardín barroco por superficies de césped; con la reducción, e incluso desaparición, de los bordes de piedra en las piezas de agua, que conservan su contorno regular; y con la eliminación de las figuras recortadas en arbustos, es decir, de la topiaria, pero no de los setos, considerados todavía necesarios para delimitar los espacios: ésta labor será realizada por Charles Bridgeman, el principal diseñador de jardines en el primer tercio del siglo (16). Para limitar el dominio de lo artificial y lograr mayor diversidad, Stephen Switzer propone en su *Ichnographia Rustica* (17) simultanear el jardín regular y el parque natural: la regularidad es admitida en el recinto interior, en las inmediaciones de la casa; pero el recinto exterior se mantiene en su estado original, con arboledas, prados y campos de cultivo en los que se introducen incidentes -tales como cenadores, asientos, paseos rectos y estanques- destinados a aumentar el interés visual del paisaje y a sugerir posibles recorridos: en Paston Manor un jardín extremadamente regular en figura de estrella se desarrolla delante de la casa y se prolonga a lo largo de un paseo axial; pero en las partes que se extienden en torno al jardín y a los lados de la avenida, los caminos, la distribución de los campos y, según su autor, el carácter rural

de los mismos se mantienen aproximadamente fieles a su estado original.

La yuxtaposición de lo artificial y lo natural, no obstante, no alcanzaría plenamente sus efectos mientras existiera la cerca. Bridgeman lograría la apertura de las vistas desde el jardín hacia el exterior y, al mismo tiempo, una ampliación de la escala, gracias a la sustitución del muro de cierre por la 'cerca hundida' o 'ha-ha', apelación derivada de la sorpresa del espectador al encontrar lo que aparentaba ser un espacio continuo, comprendiendo el jardín y el parque exterior, dividido por una zanja corrida que rodeaba el primero cortando el paso sin romper la continuidad visual. La cerca hundida está formada por un muro que sostiene las tierras del jardín y un suave talud hacia el parque que recupera el nivel del terreno, y se disimula con arbustos por el borde interior; mediante este recurso la visión se extiende por el paisaje y, como no se percibe un límite, el jardín parece prolongarse indefinidamente en él. Finalmente, la introducción de la asimetría y de la irregularidad son sugeridas tanto por Switzer como por Batty Langley (18) como medios para conseguir la variedad: conservando un armazón axial referido al edificio se introducen piezas que, aun siendo regulares, carecen de correspondencia simétrica, o bien elementos artificialmente irregularizados -que todavía no pueden calificarse de naturales- con giros, quiebras y ondulaciones a veces extremadamente complicados, que alternan con figuras diferentes en cada uno de los sectores del jardín.

Estas son las posibilidades planteadas en el momento inicial. El segundo será el de la implantación de la arquitectura en el paisaje mediante la construcción de edificios -pabellones, templos, torres, puentes- en puntos singulares del terreno, al modo como se hacía en la Antigüedad y como aparecía en las pinturas de un Lorraine o un Poussin. Estas arquitecturas subrayan los accidentes topográficos situándose sobre las colinas o en los fondos de las partes bajas, señalan la presencia de parajes individualizables incorporando su carácter y procuran diversidad visual por su contraste con los elementos naturales que las rodean. Unos cuantos edificios, colocados en emplazamientos clave, estructuran el territorio poniendo de manifiesto su organización espacial y, remitiéndose sucesivamente unos a otros -el paseante camina hacia una construcción que ve en la lejanía, y

PAISAJE Y JARDIN



9. Castle Howard, de John Vanbrugh y Nicholas Hawksmoor: planta esquemática del conjunto según Jellicoe



10. Castle Howard: vista desde el mausoleo hacia el palacio en un pintura de Hendrik de Cort (Castle Howard State)

PAISAJE Y JARDIN

cuando llega a ésta descubre otra en la hondonada y luego otra que asoma por detrás de un bosque, al acercarse a la cual vislumbra aún otra más allá-, van marcando direcciones visuales que alcanzan su sentido global en el momento en que desde alguno de ellos se contemplan todos en una configuración pluridireccional del espacio natural.

El mejor ejemplo de ello es Castle Howard, construido por John Vanbrugh y Nicholas Hawksmoor a partir de los primeros años del siglo: en esta planta se observa cómo en la campiña en torno al palacio (B) se han emplazado una serie de piezas arquitectónicas: el templo de los Cuatro Vientos (D) en una elevación situada en el borde del Ray Wood, desde la cual se dominan dos valles al norte y al sur; un puente paladiano (E) en el fondo del valle sur, cruzando una sucesión de estanques; el mausoleo (F) más allá de la arboleda del Monte Sión, levantado sobre una plataforma de contorno termal; y en la llanura que se extiende delante del palacio, al otro lado de esa línea de agua que surca el valle, la pirámide (aparece, sin señal ninguna, en el centro de la parte inferior). Estos edificios triangulan el territorio, actuando desde cualquier posición como señales de referencia; pero la estructura del paisaje se aprehende cuando se contemplan todos ellos a un tiempo desde el mausoleo, como muestra en parte este cuadro (la pintura paisajista inspira, primero, la construcción del jardín; luego ese jardín construido al modo del paisaje pasa a ser tema pictórico): desde allí se ven, no sólo el palacio, como aparece en el cuadro, sino el templo de los Cuatro Vientos tras el Monte Sión, el puente, abajo, sobre el río artificial y el perfil triangular de la pirámide en el horizonte.

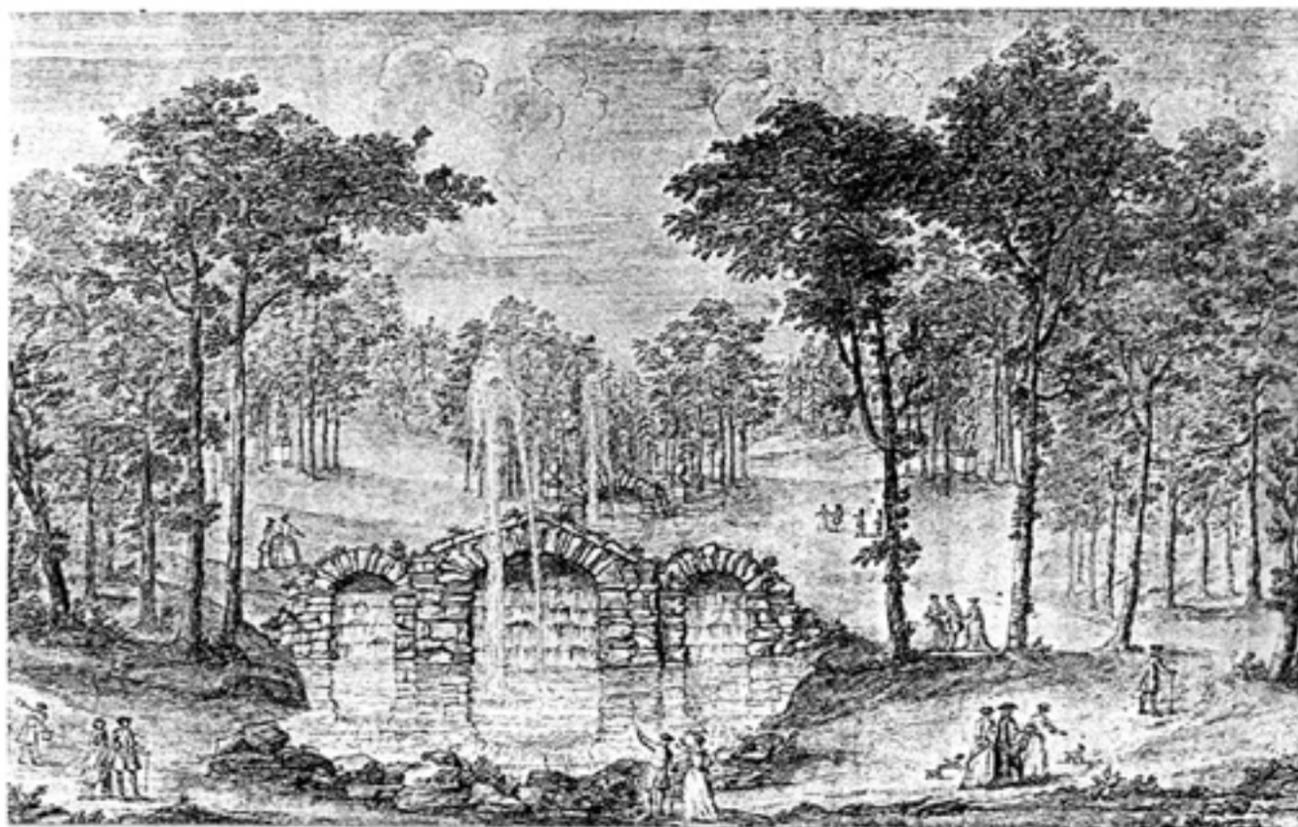
El tercer momento es el de la reconstrucción de un paisaje ideal, o mejor, su rememoración, ya que por lo general no es posible, ni siquiera conveniente, una reproducción demasiado literal. Esto es, la formación de una escena transformando puntualmente un paraje mediante la instalación de alguna o algunas piezas arquitectónicas y escultóricas, combinada con ciertas manipulaciones tanto del terreno como de los elementos vegetales y acuáticos. Las piezas tectónicas se sitúan en puntos señalados del terreno; éste recibe una configuración reconocible, alterando su forma para darle la de una colina, un valle o una ladera; en las partes inferiores se ubica una pieza de agua, sea

estanque o río, mientras el arbolado se dispone a los lados, encuadrando la escena, marcando los planos en profundidad y cerrando el fondo, de tal manera que recuerde a un escenario real - alguno de la campiña romana, por ejemplo-, a una escena pintada en los cuadros de los paisajistas más celebrados, a una literaria o incluso mitológica que sea familiar a quienes puedan contemplarla. Este último parece ser el caso de la que estamos viendo, el Valle de Venus, instalada en el jardín de Rousham por William Kent (19). Pero quizás sea más instructivo el de Praeneste, dentro del mismo jardín, en donde se rememora el grandioso escenario del templo de la Fortuna Primigenia: la pedregosa ladera en la que se asienta el templo romano es aquí un modesto declive cubierto de césped, el enorme edificio escalonado queda sugerido por una arcada rústica adosada a la cumbre para formar una terraza, y el paisaje de Palestrina y el valle que se extiende a sus pies se ha sustituido por el mucho más doméstico del río Cherwell y las praderas y campos de la orilla opuesta.

Lo que tiene lugar, por tanto, es una metamorfosis de fragmentos del territorio en la que se modifican todos sus elementos de acuerdo con una idea o una imagen escogida: Kent establecerá el modo de manejar el agua para darle apariencia de naturalidad y el arbolado para obtener efectos espaciales, de elegir y colocar los edificios de modo acorde con el carácter que se quiere imprimir a la escena, y de ponerlos en relación con la vegetación y con el agua para integrar el paisaje. Consigue así una continuidad no solamente visual, sino formal entre el paisaje artificial del jardín y el paisaje natural exterior. Ahora bien, un jardín no está formado por una única escena, sino por un conjunto de ellas. El de Rousham comprende una variedad de escenas relativamente pequeñas instaladas entre tupidas arboledas: además de las del Valle de Venus y Praeneste citadas, la de la misma casa con el 'bowling-green' delantero y el prado que desciende hasta el río, las de la pirámide y el teatro a uno y otro lado de ésta, y la del templo de Eco que se prolonga hacia el puente donde termina el recinto.

Todas ellas han de conectarse entre sí, y el expediente primero es el del camino de ribera, un sendero que va siguiendo la orilla del río al cual se abren aquéllas y las va enlazando sucesivamente. Pero no es éste el único posible

PAISAJE Y JARDIN



11. Rousham, de William Kent: el Valle de Venus según el dibujo del autor



12. Rousham: planta

PAISAJE Y JARDIN

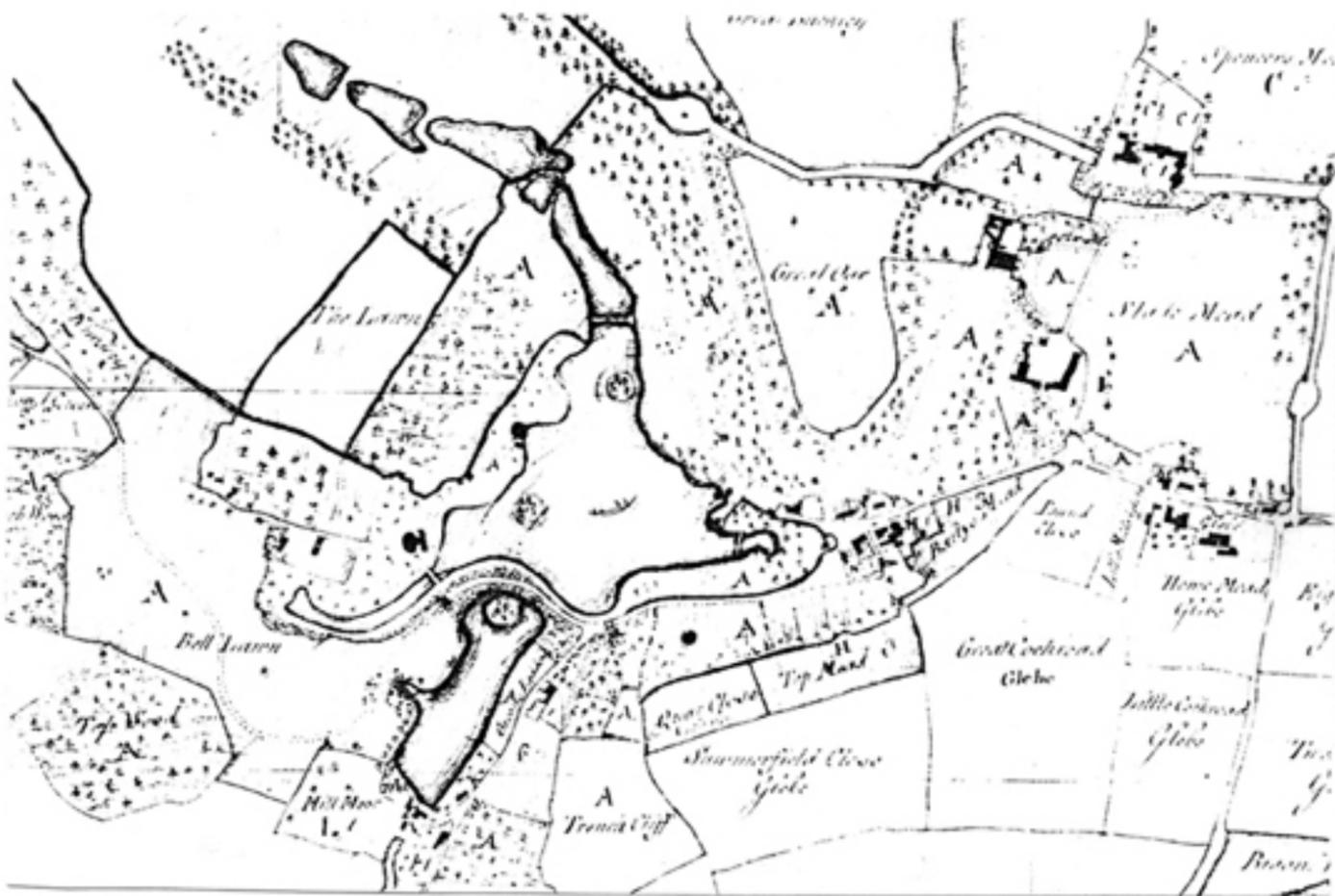
ni, probablemente, el que mejor juega con las expectativas del observador: la senda en el bosque, cuya entrada se señala con un asiento cubierto, conduce a través de la espesura hacia el teatro y luego desemboca sorpresivamente junto a la arcada de Praeneste; la barrera arbórea que cierra lateralmente Praeneste ha de ser bordeada para acceder a la escena contigua, la del Valle de Venus, cuyos componentes se van descubriendo poco a poco a medida que se efectúa el giro en torno a ella; la acequia ondulante a imitación de un arroyo, que desemboca en el estanque intermedio del Valle de Venus, conduce a quien la sigue a contracorriente -no sin pasar ante el edificio semienterrado del baño frío, donde se amplía en un estanque poligonal- hasta el templo de Eco, a cuyo pie surge inopinadamente del suelo; y el paseo recto de vuelta, cuya embocadura señala una estatua de Apolo, que sube y baja siguiendo las ondulaciones del terreno y termina en el punto exacto desde el que se contemplan Praeneste y el Valle de Venus simultáneamente.

Para Kent el jardín consistía, como se ve, en una suma de escenas autónomas, entendidas como claros en un bosque y conectadas entre sí por diversos medios. Ahora bien, la conexión de las escenas plantea la cuestión del recorrido, y con ella la siguiente etapa en el proceso de formación del jardín paisajista. La agrupación de las escenas puede adquirir un sentido unitario si se van viendo en una sucesión determinada, fijada de antemano, y se disponen en torno a un elemento básico que sirva de referencia a todo el jardín. Ese elemento base suele ser una pieza de agua de dimensiones considerables, un lago o un río generalmente artificiales, como ocurre en Stourhead: el lago ocupa el fondo de un valle triangular en el que las corrientes de agua existentes se represaron, construyendo diques que cierran su salida natural por el extremo sudoeste; hacia él se orientan las diferentes escenas o, por mejor decir, los edificios -el templo de Flora, la gruta, el Panteón, el templo de Apolo-, unidos por un camino único que juega con el agua, acercándose o alejándose de la orilla, o cruzando por encima del agua y dando oportunidad de introducir elementos subsidiarios, como los puentes o las islas. Tal disposición da al conjunto del jardín una unidad espacial que antes no tenía, restando autonomía e importancia a las escenas para primar un gran escenario único de carácter acuático.

Ese escenario global sólo puede contemplarse recorriéndolo, en un trayecto abierto si se organiza a lo largo de una pieza lineal -es el caso de Painshill- o en circuito si es en torno a una superficial. De este modo, pasan a primer término los problemas del recorrido, en detrimento de los de organización de cada escena: el trazado del camino en relación con la superficie acuática -encuentro frontal, acompañamiento en paralelo, cruce o internamiento en tierra-, el tratamiento del edificio en conexión con el trayecto -presentación, acercamiento, visión inmediata, alejamiento-, el enlace entre los edificios e incidentes presentados en sucesión -tramos intermedios, ocultación y descubrimiento, recursos de la topografía-, y el inicio y la conclusión del recorrido. La que en ese recorrido se produce es una visión en movimiento -en vez de la visión estática que todavía supone un jardín formado por escenas independientes-, en la cual se integran la visión próxima de las piezas que se suceden a lo largo del sendero con la lejana de las situadas en la orilla opuesta y los cambios en la posición relativa de unas y otras a medida que se avanza en el camino. A partir de este momento están disponibles todos los elementos y los mecanismos necesarios para la construcción de un paisaje, pero falta alcanzar la escala territorial del parque.

El paisaje entendido no ya como la formación de un único paraje -tal sería el caso del jardín de circuito-, sino como la concatenación de varios de ellos que aparece formulada en las obras de Capability Brown (20), es la etapa final de todo el proceso. La presencia del agua y la de la arquitectura suelen subrayar conjuntamente un escenario principal, aquél que reclama más de inmediato la atención; pero otros escenarios y partes del paisaje se organizan en el parque de modo, quizá, menos llamativo. El suelo forma una base continua pero cambiante, puesto que se transforma en un plano ondulado cubierto de césped, circundado por un cinturón arbóreo y espacialmente organizado mediante grupos de árboles de distinta entidad repartidos sobre el mismo. Lowther, uno de los proyectos más representativos de Brown, es un buen ejemplo: el palacio está dibujado en medio del plano con una superficie gris muy tenue; un río corre por la parte superior y se hace más ancho a la derecha, formando un lago, y una pradera, que suponemos suavemente ondulada aunque el dibujo no lo manifieste, desciende desde el edificio hasta el borde del agua. Este escenario

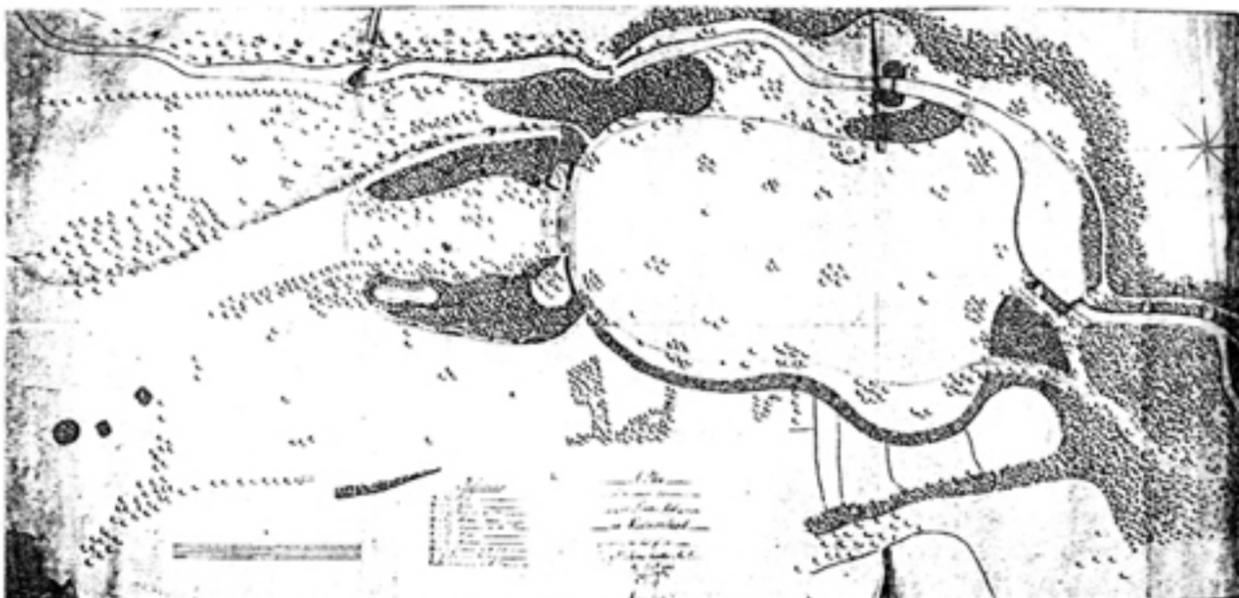
PAISAJE Y JARDIN



13. Stourhead, de Henry Hoare: planta



Stourhead: el puente, el templo de Apolo, a la izquierda, y el Panteón al otro lado del lago, vistos simultáneamente desde el camino



Lowther, de Capability Brown: planta

PAISAJE Y JARDIN

central se delimita con una banda arbolada, delgada pero densa en su costado oriental, dividida en dos manchas muy gruesas en el oeste para abrirse hacia el río, destinada a sugerir la presencia de bosques extensos -como el que parece haber en la ribera opuesta, cerrando el panorama- de los cuales fuera un claro la pradera; definidos sus límites, ésta se configura disponiendo, en combinación con las modulaciones del terreno, árboles sueltos esparcidos sobre el mismo, grupos pequeños con escaso número de ejemplares o bien otros más grandes y densos que, con frecuencia -pero no en este caso-, adquieren figura circular: esta técnica de puntuar y agrupar permite, además de manifestar la profundidad y encuadrar las vistas, diferenciar partes sin compartimentar el espacio; un camino lo recorre por el perímetro tras salir de la espesura, llevando hasta el palacio y cruzando después la corriente.

Tratamiento similar recibe, a menor escala, el área posterior al edificio, que se prolonga en la campiña mediante la degradación de las arboledas laterales; luego la pradera baja para formar un paisaje fluvial acompañado por algunas alineaciones. Entre el arbolado, el espacio fluye sobre el suelo ondulante y el espectador, a su vez, se mueve -en su tiempo a caballo o en carruaje, es decir, a una cierta velocidad- sobre la línea igualmente ondulante del sendero. El paisaje del jardín se amplía, sea por expansión o por multiplicación, a la escala del parque y tiende a fundirse con el escenario natural, con el territorio. Pero los elementos que lo constituyen y las reglas que orientan su manipulación se sistematizan de un modo estricto, porque solamente así era factible operar en extensiones tan amplias, dando lugar a un paisaje artificial de aspecto un tanto abstracto que Brown repetirá en regiones distintas del país, sin tomar demasiado en consideración las variantes del paisaje local.

Ahora bien, esta construcción de un jardín al modo del paisaje, que alcanza su madurez cumplido ya el segundo tercio del siglo XVIII, es el resultado de una manera de componer que nada tiene que ver con el modo arquitectónico seguido en el jardín regular. Los principios del sistema clásico -axialidad, simetría, jerarquización, proporción, concatenación-, basados en la visión perspectiva, han desaparecido, aunque los paisajes realizados ahora pretendan también evocar el ideal de la Antigüedad; han sido sustituidos por otros

emanados, por mediación de la pintura, de la observación de la naturaleza. Así el entramado regular, el espacio compartimentado, el punto de vista fijo propios de la arquitectura clásica y de su jardín, han dejado paso a la disposición libre, el espacio abierto y la visión en movimiento: rasgos que, a través de vías que trataremos de mostrar en los días sucesivos, llegarán a ser consustanciales a la arquitectura moderna.*

NOTAS

1. Sigfried Giedion: Espacio, tiempo y arquitectura (1941), trad. cast. Dossat, Madrid 1982.
2. Christian Norberg-Schulz: Genius loci. Towards a phenomenology of architecture (1979), Academy, Londres 1980; cap. II, págs. 23 a 49. Las páginas siguientes son una síntesis de los aspectos relacionados con la estructura formal del paisaje, siendo aquí de menor interés los relativos a la experiencia del lugar natural y su significación que dirigen la argumentación del autor.
3. Sobre la montaña, la roca y el terreno: op. cit., págs. 25 y 32 ss.
4. Sobre el árbol y la vegetación: op. cit., págs. 25 ss. y 35.
5. Acerca del agua: op. cit., págs. 27 y 35 ss.
6. Acerca del cielo, la luz y los ritmos temporales: op. cit., págs. 32 y 39 s.
7. Estos paisajes arquetípicos son denominados por Norberg-Schulz cósmico, romántico y clásico respectivamente: op. cit., págs. 42 ss. El autor identifica, además, otros complejos o mixtos.
8. Sobre el carácter del lugar, particularmente referido a Grecia: op. cit., págs. 28 y 31.
9. Véase Elizabeth W. Manwaring: Italian Landscape in Eighteenth century England (1925), Frank Cass, Londres 1965.
10. William Temple: Upon the Gardens of Epicurus (1692), recogido en John Dixon Hunt y Peter Willis (eds.): The Genius of the Place, The MIT Press, Cambridge (Mass.) y Londres 1988, págs. 96 ss.
11. Joseph Addison: The Spectator, núms. 414, 417 y 477 (1712), en J. D. Hunt y P. Willis (eds.): op. cit., págs. 141 ss.
12. Alexander Pope: The Guardian, (1713), en J. D. Hunt y P. Willis (eds.): op. cit., págs. 204 ss.
13. An Epistle to Lord Burlington (1731), en J. D. Hunt y P. Willis (eds.): op. cit., págs. 211 ss.

PAISAJE Y JARDIN

14. Robert Castell: The Villas of the Ancients Illustrated (1728), ed. fac. Garland Publishing, Nueva York y Londres 1982.
15. Un panorama general del jardín paisajista puede obtenerse, entre otros, en David Jacques: Georgian Gardens, Batsford, Londres 1983.
16. Peter Willis: Charles Bridgeman and the English Landscape Garden, A. Zwemmer, Londres 1977.
17. Stephen Switzer: Ichnographia Rustica (1718), ed. fac. Garland Publishing, Nueva York y Londres 1982.
18. Batty Langley: New Principles of Gardening (1728), ed. fac. Gregg International Publishers, Farnborough 1971.
19. John Dixon Hunt: William Kent landscape garden designer, A. Zwemmer, Londres 1987.
20. Dorothy Stroud: Capability Brown (1950), Faber and Faber, Londres 1984.

* Esta conferencia recoge en parte la investigación llevada a cabo, junto a Rafael García García y a Guillermo Cabeza Arnaiz, con una Acción Concertada de la Universidad Politécnica de Madrid para el año 1990, bajo el título: El jardín paisajista y los orígenes del espacio moderno. Teoría y práctica del pintoresquismo en Inglaterra 1700-1770; investigación que está, además, en el origen de las ideas expuestas en las dos conferencias posteriores.