

tales, el objeto final de su uso es obtener tablas de datos o estadísticas con las que operar, pese a que el resultado más vistoso y atractivo *a priori* sea la cartografía generada para mostrar los resultados en el espacio. Resulta un riesgo pues, al igual que cuando se realiza desde cualquier otro medio de base cuantitativa, utilizar tecnologías espaciales para modelar aspectos no objetivos de las sociedades humanas y, por tanto, su uso ha de hacerse siempre con cautela.

Dicho esto, conviene aclarar que el uso de SIG puede ser bastante sencillo, pero no así su aplicación para el estudio del pasado. Todas las técnicas que han ido desarrollándose durante los últimos años tienen tras de sí un historial de ensayos y discusiones, así como bases científicas que, teóricamente, las legitiman pero, pese a todo, el principal factor de riesgo sigue siendo el mismo que al principio, el humano. A día de hoy, con la alta popularidad del SIG, somos testigos de multitud de publicaciones por parte de investigadores de todos los escalones de la pirámide académica donde la falta de un conocimiento especializado o de espíritu crítico pueden dar lugar a perogrulladas en el mejor de los casos o a verdaderas negligencias en el peor (Herzog, 2014).

Continuando con la subjetividad a la que todavía hoy se ven sujetos los resultados, hay que sumarle el hecho de que no se haya inventado una "metodología definitiva" para ninguna de las vías de investigación más recurrentes y, de hecho, su número vaya aumentando progresivamente con el paso de los años. Como resultado a todo esto, el usuario que hay tras la pantalla resulta, sin duda, el factor más importante que determinará el resultado final de una investigación.

Para ilustrar esto, se ha realizado un experimento con una de las principales técnicas que, junto con los análisis de visibilidad, se utilizan en Arqueología del Paisaje, las rutas de mínimo coste. El funcionamiento de estas es sencillo, el software calcula un camino entre dos puntos que se corresponde con el que menor coste, de tiempo o energía generalmente, supondrá entre todos los posibles. Para la realización de la ruta, es necesario generar una superficie de fricción, que nos indica el coste del desplazamiento desde un punto de partida en función de una serie de variables. Son numerosas las publicaciones

que cada año se realizan poniendo en práctica rutas de mínimo coste. En prácticamente la totalidad de ellas, la pendiente es la variable fundamental que condiciona el coste del desplazamiento pero, dependiendo del caso, pueden incluirse otras variables tales como la hidrografía, la textura del terreno, caminos existentes o la presencia de asentamientos. Además de las variables de coste, el resultado final viene definido también por la función de coste de pendiente escogida por el usuario, las capas base sobre las que se realice el proceso, el software y en algoritmo el que se base la herramienta utilizada. En definitiva, observamos cómo las rutas generadas tendrán diferentes trayectorias en función de los criterios escogidos por los usuarios.

En la figura 1 se comparan las rutas de coste mínimo obtenidas utilizando diferentes criterios que, a día de hoy, se observan en publicaciones, comparándolas con un camino real que comunica un puente con un puerto de montaña y que pasa junto a un dolmen. Como se puede observar, aunque se aprecien 3 tendencias fundamentales, el resultado final puede variar considerablemente en función de los criterios que se hayan utilizado. ¿Qué pretende mostrarse con todo esto? La gran volubilidad a la que están sujetos los resultados con este tipo de procesos y cómo, incluso, pueden llegar a ajustarse en función de lo que le convenga al investigador.

¿Hay que resignarse entonces y dejar de utilizar Tecnologías de Información Geográfica? Ni mucho menos. El correcto uso de estas en Arqueología pasa por asumir que no son perfectas y que el principal riesgo que entrañan es el propio usuario que recurre a ellas. Así, es necesario que la persona que haga uso de estas herramientas sepa utilizarlas y lo haga siempre con un espíritu crítico, perfectamente consciente de aquello que está haciendo y con la mente abierta a otras posibilidades. Asumidas estas premisas, a la hora de integrar resultados de análisis geográficos en la Arqueología del Paisaje simplemente habrá que tener en cuenta que estamos ante modelos, unos modelos perfectamente variables que no han de ser tomados como verdades absolutas y que, dotados de un discurso social, pueden contribuir a enriquecer en gran medida lo que creemos saber sobre los paisajes del pasado.

## PREPOSICIÓN PAISAJE

MARIA JOSÉ CARRILERO CUENCA

Me ocurrió una vez que andando por Gran Vía de Madrid un hombre llevaba la colonia que gastó mi padre a finales de los ochenta. Un hombre que me cruzó. Yo acto seguido me giré y lo perseguí entre la marabunta. Anduve como veinte metros en mi infancia. Después mi infancia se disolvió otra vez en la marabunta de olor. A veces me acuerdo de la luz del gallinero la tarde que el pollo Titi se me encaró. Yo tenía ocho años. El pollo y yo éramos igual de altos. La luz era color bizcocho. El olor de la luz era a puré de paja y estiércol. Titi me olió el miedo en los ojos.

Tengo paisajes en propiedad de espacios que viví. Soy

artista. A veces me gusta pensar en la idea de estar en el paisaje como simple hecho artístico. Me remonto al boom del Land Art ahí por 1966, cuando Toni Smith acudió con sus alumnos a una autopista en construcción en las afueras de Nueva York y experimentó lo que él define como "el fin del arte" realizándose la siguiente cuestión: el asfalto ocupa gran parte del paisaje artificial, pero no es posible considerarlo como una obra de arte; y de ahí, ¿La calzada es una obra de arte o no lo es? Y si lo es, ¿cómo? ¿Cómo gran objeto *readymade*? ¿Cómo signo abstracto que cruza el paisaje? ¿Cómo objeto o en tanto que experiencia? ¿Cómo espacio en



2. Paths to land, Carla Andrade, Fotografías, 2012.

3. Dead wooded us, Donna J. Wan, Fotografías, 2012-2014.

sí mismo o como travesía? ¿Qué papel juega el paisaje que hay alrededor? (Careri, 2009). *Paths to land*, el trabajo de la gallega Carla Andrade es un buen ejemplo reciente de estas cuestiones.

Hay lugares impregnados de muerte. Hay gente que coge un avión para ir a morir al Golden Gate de San Francisco o al Cabo Beachy en Inglaterra. A menudo me pregunto si es posible el paisaje sin drama. Sin una máxima sublimación, sin ser un monje frente al mar en auge: sentir el acto de estar ante el paisaje como hecho sexual, como pico dramático que puede llevar a la muerte. Donna J. Wan es una fotógrafa taiwanesa que con su trabajo *Dead wooded us* muestra la última imagen de quien decide un espacio concreto como escenario para la muerte: Me gusta apoyar el concepto de paisaje sobre tres pilares: querencia, memoria y telurismo. Un paisaje al que volver,

un paisaje que recordar, un paisaje al que pertenecer. Así, vemos como ejemplo de esto los siguientes trabajos de a) *Campos de batalla* de Bleda y Rosa, b) *Passajes* de Dani Karavan y c) *Gestos en el paisaje* de Marian Venceslá.

A veces recordamos con más fuerza lo que sentimos en un lugar determinado que el lugar en sí. Los espacios que recordamos son paisajes de la memoria. El paisaje es un ente orgánico, se forma en la propia cultura, evoluciona y se posa, se sedimenta en el imaginario colectivo, a través del lenguaje transmitido, se asienta en la historia. Es un constructo cultural que se aprende y se aprehende en el seno del pueblo. Forma parte de la arqueología espacial de la memoria.

*Nunca supe de seguro qué colonia era.  
De los huevos que cogí, no quedó ninguno entero.*



4. A) *Campos de batalla*, Bleda y Rosa, fotografías, 2005. B) *Passajes*, Dani Karavan. Escultura, 1994. C) *Gestos en el paisaje*, Marian Venceslá, fotogramas de la video instalación, 2006.