

UNIDAD I: Diseño del Paisaje

Diseño del paisaje y espacios verdes

El crecimiento de los asentamientos humanos modifica el ambiente de los espacios y el paisaje, generando un desarrollo ambiental conforme a los requerimientos del hombre, con la consecuente modificación y deterioro del paisaje natural. Esta transformación involucra el manejo de las cualidades, capacidades y potencialidades del paisaje, comprometiendo a disciplinas estrechamente vinculadas entre sí, generadoras del entorno construido por el hombre: la Arquitectura, la Ingeniería, el urbanismo, la planificación y el diseño del paisaje.

Las primeras manifestaciones formales de espacios abiertos, como espacios de uso público, se dan en las ciudades con fines determinados: como espacios sociales para manifestaciones, recreacionales, culturales, deportivas, religiosas, políticas, que conjuntamente con los espacios construidos, los arquitectónicos, conforman la estructura espacial de la ciudad.

En la escala regional, las necesidades de obras de infraestructura, el desarrollo de las actividades agropecuarias, la construcción de obras civiles para ser destinadas a viviendas, recreación y turismo, implican modificaciones al ambiente.

Composición, belleza y estética

La utilidad o función y la belleza son dos atributos de la composición que a su vez son el fundamento del proyecto paisajista. Estética es la parte de la filosofía que tiene por objeto el estudio de la belleza.

Todo parque o jardín debe tener impresa la idea de lo bello y del buen gusto, cuyo carácter no es uniforme, puesto que si bien el alma humana tiene necesidad de lo bello, no todas las personas buscan la belleza de misma manera ni coinciden al apreciarla. La belleza de los objetos materiales depende de su manifestación hacia nuestros sentidos. Si el objeto presentado a nuestros ojos nos recuerda emociones agradables, será bello, si es desagradable será feo.

Por lo tanto puede definirse distintas clases de belleza:

Belleza absoluta; es la perfección

Belleza relativa: propia de los seres finitos y limitados de la creación, pudiendo ser: *natural*: brilla en los objetos naturales son intervención del hombre (agua, mares, desiertos, etc); *intelectual*: descubre en las verdades científicas y en las concepciones de la mente; *moral*: refleja las buenas virtudes, costumbres; *artística*: la realiza el ingenio del hombre; arte, escultura, etc.

Existen grados de belleza:

Lo gracioso: es agradable, hermosura en el movimiento

Lo bonito o lindo: es lo bello en proporciones reducidas, de escasa proporción (jardín)

Lo bello: presenta al mismo tiempo alto grado de armonía, de formas, con la fuerza de la expresión

Lo sublime: grado superior y excepcional de la belleza, produce admiración y sorpresa.

Lo feo: opuesto a la belleza, falta de armonía permanente en las formas, colores, tamaños.

Lo ridículo: falta accidental o transitoria de armonía.

Conceptos generales del diseño

El diseño es un lenguaje específico de comunicación para la expresión de sensaciones subjetivas y objetivas, que posee sus propios códigos elementales sobre la forma, el espacio, la escala, el color, etc. Las sensaciones provienen de los hombres, no de los objetos que ve. La comprensión intelectual necesita del apoyo del sentimiento.

Siempre se diseña algo por una razón definida. Crear un objeto significa satisfacer una necesidad humana de origen personal o social. Estas necesidades son siempre complejas y presenta dos aspectos: uno **funcional** (uso específico que se destina una cosa) y otro **expresivo** (que es el significado de la forma).

El proceso de diseño

Al proceso de diseño se lo puede desmembrar en cuatro aspectos que son los que contribuyen a establecer si el diseño cumple con su finalidad

VOLITIVO (voluntad): que es la causa primera, aquella sin la cual no existiría el diseño. Es por la que podemos juzgarlo, valorarlo, evaluarlo.

FORMAL, es el proceso que transcurre entre las primeras imágenes del objeto que queremos proyectar, hasta que llega a adquirir forma en nuestra mente, y se convierte luego de elaborarlo, en un objeto de escala bidimensional (el proyecto, dibujo)

MATERIAL, el dibujo no es el objeto diseñado. Simplemente representa una idea que se concretará con materiales. De los materiales tendremos que comprender su naturaleza y trabajar con sus esencias, no en contra de ellas. Cuanto más se sabe acerca de los materiales, más imaginativas son las ideas. Las formas que imaginemos deberán adaptarse a la función y tendrán que surgir de la posibilidad del material.

TÉCNICA Y ECONOMÍA, van juntas, pues la elección de los materiales del proyecto y los métodos constructivos dependen en buena parte de la economía. La economía influye en la actividad de la construcción de las obras en cuanto concierne a la racionalidad del proyecto, a la dirección, administración y financiación.

Estos cuatro aspectos están siempre presentes cuando se diseña. Los problemas que los diseños plantean deberán ser resueltos para ofrecer una solución correcta y eficiente.

Morfología

La morfología constituye un tema de actualidad permanente en el campo de la arquitectura y del diseño del paisaje, tanto para la reflexión teórica como para la práctica profesional, que en sus diversas instancias, ha de manejarse con formas y por tanto es conveniente conocer sus leyes y modos generativos

Forma

“Las formas, según el enfoque de la arquitectura paisajista, son productos culturales, entidades generadas y operadas por las culturas concretas, único ámbito de su existencia”.

Percibimos la forma a causa de las relaciones con los objetos. Se deduce entonces que la forma depende del observador y del objeto observado. La forma se percibe por medio del contraste.

Contraste

La percepción de la forma es el resultado de diferencias en el campo visual. Si éste es igual en toda su extensión, vemos niebla, es decir nada definido. Si se percibe una forma, significa que deben existir diferencias en el campo visual. Si hay diferencias existe el contraste.

El factor que determina los contrastes en el campo visual es la luz, las dimensiones físicas de la luz son:

- la amplitud, que significa la cantidad de energía radiante (es la dimensión cuantitativa)
- la longitud de onda (dimensión cualitativa), que determina el tipo de energía radiante.

Percepción de la luz

La amplitud se percibe como diferencias de luminosidad de la luz y las diferencias de longitud de onda, como diversos matices. Cada uno de los matices del espectro posee una determinada longitud de onda que es posible medir con un espectrómetro. Los ojos captan al mismo tiempo muchas longitudes de onda. Esto recibe el nombre de estímulo compuesto. Este origina otras dos cualidades que percibimos de la luz: **luz acromática** y **saturación**. Si se estimulan de igual manera todas nuestras sensibilidades básicas al matiz, en lugar de color, se ve la luz blanca.

Se tienen entonces dos clases distintas de sensación visual: cromática (con matiz) y acromática (sin matiz).

La cualidad del grado de pureza del matiz es la sensación, se denomina saturación.

El matiz y la saturación sólo se aplican a la luz cromática. Una variedad en cualquiera de estas cualidades o alguna combinación entre ellas provocará un contraste en nuestro campo visual. Las diferencias en el campo visual dependen de dos factores: las cualidades de las fuentes de luz y el carácter reflectante de los objetos. A veces se captan cualidades en la luz misma, pero en general se perciben las diferencias como cualidades de las cosas. Un objeto es visible a causa de la luz que refleja.

Cualidades tonales

En nuestra experiencia tonal existe una división entre grupos cromáticos y acromáticos. Es cromático todo lo que tiene matiz. Son acromáticos los neutros, el blanco y el negro.

El nombre dado a la claridad y oscuridad de los tonos es **valor**. La cantidad que puede reflejar una superficie es el valor. El blanco está en el extremo superior de esa escala y el negro en el inferior. La diferencia entre azul y amarillo y rojo, y así sucesivamente significa **matiz**.

La intensidad corresponde a la saturación. Se refiere a la pureza del matiz que puede reflejar una superficie. Cuando un azul es todo azul, la intensidad es máxima, cuando contiene algún neutro (negro, blanco o gris) su intensidad está neutralizada.

Los objetos de nuestro campo visual son percibidos por nuestra retina por la luz que ellos reflejan. Esa visión provoca una respuesta nerviosa que el cerebro registra como un esquema de energía. Esto es la base de la **percepción**. La percepción posee forma porque el contraste crea una estructura en el esquema. Las partes de energía baja o contraste débil se funden y constituyen lo que, los psicólogos denominan fondo. Las partes de energía más alta y mayor contraste se organizan en lo que se denomina figura. Ambos elementos son necesarios para la percepción de las formas, aunque la figura concentra el mayor interés. La relación figura-fondo es un aspecto fundamental en la problemática del diseño.

Relación figura-fondo

El contraste figura-fondo siempre es necesario para que se puedan ver las formas. Algunas características de esta relación son:

- 1- El fondo es más grande que la figura y por lo general más simple.
- 2- La figura se percibe habitualmente delante del fondo, aunque a veces lo perfora.
- 3- El fondo puede percibirse como una superficie o como un espacio.
- 4- Las áreas del fondo también tienen forma, si bien se trata de la forma negativa del espacio no ocupado. Tanto la forma positiva como negativa tienen importancia en el diseño. Es conveniente sensibilizar con respecto a ambas.
- 5- El cuerpo se convierte en figura, como sería en el caso de trazar un círculo sobre un hoja de papel, el papel encerrado en la línea es físicamente idéntico del resto, pero desde el punto de vista psicológico, es en todo distinto.

- 6- Cerramiento: no es necesario encerrar por completo un área para trasformarla en figura, mentalmente suplimos los lados ausentes.
- 7- Esquemas reversible de figura-fondo: cuando el campo está dividido en dos tonos, según como miremos, el tono será figura o fondo.

Forma

Es lo que distingue cada cosa y sus partes perceptibles. Es una de las características esenciales de los objetos que la vista capta. Se refiere a los aspecto espaciales de las cosas, excepto su ubicación y orientación, es decir no nos indica donde se encuentra un objeto, ni tampoco si está al revés o al derecho. Forma es el límite de las masas.

La forma de un objeto no coincide necesariamente con los límites efectivos de un cuerpo. A una escalera de caracol la podemos describir con el dedo, insinuando un espiral ascendente. No se está representando la silueta, sino la trayectoria que caracteriza, inexistente en realidad en el objeto.

Agrupamiento

Es la organización de los elementos bidimensionales.

La mente está constituida de tal manera que siempre tratamos de agrupar los elementos en unidades más amplias.

Supongamos dos cuadros de distinto tamaño sobre un plano de fondo. Cada uno de ellos ejerce una fuerza de atracción debido al contraste con el fondo.

Si los cuadros están bastante próximos, las tensiones resultantes en el campo visual, tenderán a unirlos y percibiremos una figura constituida por dos elementos cuadrados. Este efecto de atracción se denomina **tensión espacial**.

Estos cuadrados ya no se organizan como una única figura, sin que los vemos como dos elementos-figura completamente independientes. Existen otros recursos para lograr agrupamiento de figuras:

- figuras que se tocan: vértice con vértice, vértice con plano, lado con lado.
- Figuras que se superponen: parcialmente, o totalmente
- Figuras que se interconectan: interceptan, encadenan o entrelazan.

En el agrupamiento por superposición podemos lograr sensación de profundidad

Movimiento

Comprende dos ideas: cambio y tiempo. El movimiento implica un cambio en las condiciones del medio y el cambio exige una reacción. Un bosque es una masa vegetal, las brisas son el acontecimiento.

El tiempo es la dimensión del cambio.

Equilibrio

Es el balance simétrico de los pesos visuales, en torno al eje vertical que busca el ojo y en relación al horizonte de la visual.

Proporción

Es el tamaño relativo de los elementos y se basa en la mecánica de la comparación. Asociamos y comparamos tamaños para cualificar un tamaño particular en relación al del resto de los elementos, o buscamos una relación de tamaño secuencial para formar un todo.

Organización tridimensional

Cualquier material tridimensional que se pueda modelar a mano o con herramientas es plástico.

Existen tres clases de estos elementos:

Sólido: cuerpo que tiene volumen y se expresa por proyección en las tres dimensiones del espacio.

Planos: los planos en el espacio presentan espesor, pero la forma se percibe como un plano

Líneas: tiene una dimensión: el largo.

Espacio: los tres elementos anteriores generan en su interrelación el espacio. En el diseño del paisaje podemos asegurar que es el elemento principal en la composición.

Composición plástica

Se consideran primero las cualidades espaciales de las formas estructurales a componer.

Forma exterior e interior: la forma exterior es la expresión del contenido. La forma interior tiene importancia, por ejemplo en las tumbas egipcias.

Forma cerrada: cuando una composición plástica parece estar contenida dentro de un volumen de encierro de forma geométrica. Por ejemplo un automóvil

Forma abierta: el factor de control es un núcleo central que puede o no estar expresado. La fuerza y el movimiento de los elementos se acercan o se alejan de él. Ejemplo: la casa que emerge del paisaje.

Para una composición plástica el agrupamiento de los elementos debe ser suficientemente fuerte para resistir la competencia de otros objetos en el área de trabajo. Las partes deben demostrar que se mantienen unidas.