

sociedad. Las instituciones, empresas, organismos, etc. no le asignan todavía al diseño la importancia que este merece y si a esto le agregamos las dificultades económicas, el problema se agrava. Nadie en su sano juicio invierte en algo que no sabe bien para que sirve, y eso es lo que sucede en gran medida con el diseño hoy en día. En muchos casos se le da prioridad a los costos y no a la calidad de una pieza gráfica. En otros, y volviendo a lo anterior, no se acude al diseñador porque reina un gran desconocimiento de lo que este puede hacer por la sociedad.

Actualmente el diseño Gráfico en Argentina es poco reconocido como una herramienta de marketing esencial y efectiva (son muy pocos los que se han dado cuenta de esto). Esta falta de (re)conocimiento se ve claramente en nuestra vida profesional. A menudo percibo que el cliente que se aventura a contactar un diseñador tiene la sensación de que va a pagar por "lo desconocido". No puede visualizar el resultado final por el que se ha comprometido a pagar. Este temor, esta sensación de "encargo un diseño pero no estoy bien seguro de lo que estoy encargando" es totalmente justificada por la simple razón de que los propios diseñadores (individual y colectivamente) no hemos podido transmitir con la fuerza necesaria la idea de que el buen diseño es un buen negocio. Otros países han comprendido esto hace mucho tiempo e incluso han hecho del Diseño una industria de exportación (como ejemplo basta ver la situación actual del Diseño Industrial italiano).

Ahora bien, la realidad económica no la podemos cambiar, o en todo caso, no depende de nosotros cambiarla. Pero lo que si podemos hacer como profesionales es modificar la concepción que se tiene de nuestra disciplina. Que se produzca un cambio en la visión que la sociedad tiene del diseño gráfico es nuestra (exclusiva) responsabilidad. Hacerle entender a la gente que el diseño no es solamente un mero valor agregado, un plus estético, depende de nosotros. Solamente revalorizando nuestra disciplina podremos lograr que el Diseño no sea dejado en segundo plano dentro de la cadena productiva.

Lo que me parece de suma importancia es que en el ámbito universitario, estas cuestiones sean objeto de debate y reflexión con los alumnos, para que en ellos germine la idea de cambio, de ruptura de concepciones equivocadas, y como futuros profesionales, tengan la actitud para generar dicho cambio y ruptura. Sería óptimo que el alumno egrese de la universidad con una postura firme y con el convencimiento (y conocimiento) de que de él y de sus pares dependerá en gran medida que su disciplina sea aceptada y valorada.

Como profesionales es nuestra tarea educar a la sociedad, y para ello es necesario entender las dificultades y necesidades de la misma. Una vez que comprendamos (ya en los primeros años de la carrera universitaria) que el Diseño es un commodity que necesita *ser vendido*, empezaremos a mejorar nuestra credibilidad y a cambiar las cosas. Hasta entonces seguiremos con esfuerzos aislados y dependerá de cada uno, de su fuerza interna, de su empeño y constancia, el realizarse como profesional o no. Volviendo al principio, creo que en los tiempos que corren, donde todo es tan difícil, la posibilidad de generar un cambio exitoso es más factible si dirigimos nuestros esfuerzos en forma colectiva.

El paisaje, objeto del diseño

José Guillermo Torres Arroyo

"Diseñar un paisaje es diseñar el tiempo de un espacio"
(el autor)

1. Existe todavía el paisaje?

Jardinería, paisajismo, arquitectura paisajista, proyectación del paisaje, diseño del paisaje, son conceptos que todavía se confunden, porque la esencia y los alcances del **diseño del paisaje** sólo se han comenzado a clarificar recientemente. A pesar de que es una disciplina altamente creativa sostenida por siglos de tradición, no se la ha reconocido igual que a otras tales como la arquitectura hasta pasada la primera mitad del siglo XX.

Esta confusión sobre qué es específicamente el paisaje y su diseño viene del período inicial del Movimiento

Moderno, cuando en un período de grandes cambios en todos los órdenes, la arquitectura y el naciente urbanismo pretendieron abarcar no sólo su campo tradicional sino que aspiraron utópicamente a incluir y resolver casi toda la problemática del hombre moderno a través del diseño de los espacios en que éste vive, incluyendo el paisaje.

Fueron necesarias varias décadas de utopías, de caminos sin salida y de polémica para que los límites de cada disciplina se perfilaran nuevamente con claridad y se tomara conciencia de que el entorno del hombre casi nunca había sido diseñado y es el fruto caótico de acciones sin orden ni planificación. Lo que se había hecho era diseñar sólo pequeños "recortes" del entorno –jardines, plazas, parques– y la verdadera tarea de diseñar un entorno "humano" estaba todavía sin hacer.

Debió primero hacerse evidente que una inmensa mayoría de la población mundial actual está concentrada en enormes asentamientos urbanos y que éstos –lo mismo que el cultivo extensivo del agro– han invadido, degradado, destruido o puesto fuera del alcance del habitante de las ciudades aquello que tradicionalmente se llama paisaje. Esta concientización se logró en gran medida a partir del nacimiento de las ciencias ambientales.

Tras mucha polémica, se logró un consenso de que la noción de paisaje conlleva un aspecto de placer, de percepción de orden y belleza, a la vez que de reconocimiento e identificación existencial del ser humano con el entorno que lo rodea.

La mayoría de lo que se había teorizado y escrito sobre este tema hasta hace pocos años atrás no pasa de ser una serie de historias de la jardinería, y aún son muy pocas las obras y las realizaciones que tienen en cuenta estos requerimientos, por lo que la historia ambiental del paisaje se está escribiendo recién ahora. El proceso de urbanización no muestra signos de detenerse y hoy se impone la necesidad de crear y de diseñar nuevamente un entorno para el hombre, pero esta vez con cualidades que apunten a tres objetivos básicos: que incluya la preservación del medio ambiente, que permita y estimule el desenvolvimiento integral del ser humano, y que se lo haga con criterios realistas y posibles.

2. El paisaje, un "soft" del diseño

A las dificultades de hacer algo nuevo se suma en este caso el hecho de que el diseño del paisaje o del entorno tiene un grado de complejidad del que carecen otras artes visuales.

La arquitectura –excepto contados casos– produce hechos concretos que una vez materializados perduran largamente idénticos a sí mismos y sin cambios en el tiempo. Es el hard del entorno, aquello que por esencia es inmutable o casi, al menos en lapsos medianamente largos.

Desde el MM se dice que hay espacio-tiempo en la arquitectura. Pero este tiempo es aportado por la percepción del hombre, la arquitectura no muta por sí misma en el tiempo, sino que es el espectador quien le confiere esta cuarta dimensión. Si no hay sujeto observador, no se puede hablar de espacio-tiempo en la arquitectura.

Otras artes visuales, que poseen un desarrollo temporal, como el cine, el teatro, el diseño de imagen y sonido, etc., transcurren en el tiempo teniendo a éste como algo necesario. El cine detenido es fotografía, el teatro estático es obra pictórica, la imagen sola es afiche... Sin embargo, estas obras son repetibles en el tiempo y su acontecer temporal es manejado por el hombre.

Pero el diseño del paisaje posee la cuarta dimensión incorporada como un elemento esencial, inherente. El material verde, las plantas, es el principal ingrediente en el diseño del paisaje, y las plantas son seres vivos, que devienen en el tiempo, mutan de hora en hora, del día a la noche, de estación a estación y de año a año. Nacen, crecen, folian, florecen, fructifican, semillan, defolian, se enferman, decaen, y a su tiempo, mueren, con casi total independencia de si hay o no un observador que lo perciba.

Puede afirmarse entonces que **diseñar un paisaje es diseñar el tiempo de un espacio**, y por lo tanto el diseñador del paisaje debe trabajar no sólo con formas, tamaños, colores, texturas y densidades estáticas, sino ineludiblemente tratando de prever, de planificar y de capitalizar para sus obras y de acuerdo a sus fines este devenir que acontecerá en el tiempo.

En contraposición a la arquitectura, el paisaje es el soft del entorno, y de ahí su complejidad adicional. Este es su carácter diferencial, propio y único, respecto a sus disciplinas hermanas de las artes visuales, como la arquitectura. Por eso, la dificultad de re-diseñar hoy el paisaje surge no sólo de la vastedad material del tema a resolver, sino también del manejo de esta dimensión del tiempo que debe ser tenida en cuenta porque acaece, quiéralo o no el diseñador.

3. Los jardines y los espacios verdes

Se asiste hoy a un desarrollo vertiginoso de una nueva modalidad de vida para cierta franja socioeconómica, que se inició en los alrededores de la ciudad de Buenos Aires y luego en otras del interior del país hace unos 40 años bajo la forma de clubes de campo, "country clubs", y que hoy toma la forma de los llamados

“barrios privados” o cerrados, o “barrios de chacras”, en lugares más alejados de la Capital.

Existen al presente 7 megaemprendimientos, 250 barrios cerrados, 28 clubes de chacras y 100 countries en las zonas norte y oeste de Buenos Aires, a los que se debe sumar un megaemprendimiento, 35 barrios cerrados, 35 countries y 10 clubes de chacras en la zona sur, un total de 465 grandes espacios destinados a la vivienda semirural o rural, una impresionante superficie cuyo paisaje en su mayor parte ha debido ser diseñado, lo que da una idea de la importancia del tema, y a ellos habrá que sumar en breve otros que aún están en las etapas de gestiones previas o de anteproyecto.

Estos emprendimientos plantean varias preguntas:

Cómo se llegó a esta situación? Cómo se planifican y se diseñan –o no– las extensas áreas suburbanas y rurales que van reemplazando a lo que antes era paisaje natural? ¿Cómo se diseñan y se realizan estos grandes emprendimientos privados con extensas áreas verdes? ¿Con qué criterios éticos y proyectuales debe trabajar el diseñador del paisaje en estas obras, que son una importante intervención humana sobre el entorno?

Carecería de seriedad abordar directamente el tema del diseño del paisaje actual sólo a partir de lo que es vigente o lo que está de moda, sin antes plantearse la validez de las bases conceptuales de esas realizaciones, los objetivos a los que aspiran y los efectos que producirán en el entorno global y en la vida de la gente. Que algo esté vigente no significa necesariamente que sea válido, que sea bueno.

La revolución industrial es el antecedente más cercano, y ha modificado paulatinamente la vida a miles de millones de habitantes durante los últimos casi 250 años. La plazas y los parques públicos surgieron como una necesidad en las primeras ciudades europeas afectadas por radicación de industrias, crecimiento demográfico explosivo, aumento descontrolado de la extensión de las ciudades y disminución en la calidad de vida. Antes de que este fenómeno sucediera, las ciudades eran relativamente pequeñas y el campo y el paisaje natural estaban cerca, no se había perdido ni mediatizado excesivamente el contacto del hombre con su medio ambiente natural.

En el principio había sido el jardín, utilitario o de placer, creciendo cuantitativamente desde aquellos de las casas egipcias y romanas antiguas, hasta los trazados versallescos que buscaban la perspectiva infinita, luego los grandes parques ingleses re-crearon la naturaleza y apareció el concepto de jardinero paisajista o “landscape gardener”, realizando un salto cualitativo en el diseño e inaugurando el paisajismo pintoresquista. Pero los jardines, desde el doméstico hasta los grandes conjuntos, eran sólo una pequeñísima acción modificadora del hombre sobre su entorno. Pertenecían a y eran disfrutados por unos pocos, con lo que su influencia sobre el medio ambiente y la sociedad era muy reducida.

Luego, el crecimiento y la insalubridad de las ciudades industriales, la disminución del promedio de vida de los obreros y la pérdida económica que ésta representaba para los patrones, hicieron que se emprendieran las primeras acciones para dotar a dichas ciudades de espacios verdes. El surgimiento de una burguesía adinerada, que incorporó el hábito de la “promenade” urbana, requirió también espacios verdes adecuados dentro de las ciudades.

Comenzó entonces una nueva etapa cualitativa y cuantitativa en el diseño del paisaje: la del diseño de los grandes espacios verdes urbanos.

Como primeros antecedentes se pueden citar las plazas cerradas londinenses, y en otra tónica, los boulevards, las calles y las plazas arboladas parisinas. Luego se hicieron los primeros espacios verdes y parques públicos ingleses y esta nueva modalidad pronto se extendió al continente, y J.C.A. Alphand remodeló los bosques de Boulogne y Vincennes, hechos poco antes en el nuevo París rediseñado por el barón Haussmann.

Pero las ciudades continuaron creciendo y al problema de la insalubridad se sumó, en el inicio del siglo XX, la invasión del automóvil, haciendo insuficientes estas bienintencionadas soluciones y convirtiendo a los grandes asentamientos urbanos en un grave problema a distintos niveles.

Los pioneros del MM ya estaban produciendo un nuevo repertorio de formas arquitectónicas para la era de la máquina, pero pronto se hizo evidente que no bastaba con dar nuevas respuestas funcionales y formales para la obra aislada, porque el problema pasaba fundamentalmente por las ciudades. Principalmente fue Le Corbusier quien extendió su obra a este tema, y a él se debe en buena medida la aparición de una nueva disciplina, el urbanismo, con propuestas para la renovación de las ciudades antiguas y el trazado de nuevas, con su paradigmática “Ville Radieuse”, que separaba el auto del peatón y de la vivienda, creaba espacios verdes a nivel del suelo y proponía los edificios en altura como la solución igualitaria, higienista y soleada para todos.

F.L.Wright, intérprete de la tradición norteamericana, en un territorio mucho más extenso, propuso su Broadacre City, una ciudad-campo en la cual las viviendas, rodeadas de amplios espacios verdes, se extenderían en casi todo el territorio de los Estados Unidos.

Pero estas nuevas imágenes urbanas proyectadas no permitían al habitante identificarse con su país-

paisaje al pretender transformar súbitamente las relaciones humanas –que siempre fueron de transformación lenta y gradual– en una organización abstracta, despersonalizada y fría. Estas y otras propuestas, que pronto se demostrarían económicamente impracticables y socialmente utópicas, abrieron hasta tal punto el alcance pretendido por la nueva arquitectura-urbanismo-paisajismo, que la convirtieron en ineficaz. La presión creciente del drama urbano al que no podía dar una respuesta viable, sumada a otras causas, hizo que el edificio conceptual del MM entrara en crisis después de 1960, desdibujando de paso los límites entre la arquitectura y el diseño del entorno y del paisaje.

Pronto se demostró por la vía de los hechos que la arquitectura no podía reducirse a una deshumanizada “machine d’habiter”, que “la ciudad no es un árbol” y que todos estos postulados no resolvían los graves problemas sociales que crecían a medida que pasaba el tiempo. Generaciones posteriores de arquitectos, paisajistas, sociólogos, urbanistas y planificadores buscaron otros abordajes más factibles al problema, que ya incluía de manera acuciante el resolver la carencia de espacios verdes y el notable y creciente deterioro del entorno.

4. Buscando salidas

El paso siguiente, dado por los urbanistas ingleses hacia 1950-60, se apoyó en su tradición del “landscape” romántico y en las ciudades-jardín de Letchworth y Welwyn. Se buscó desalienar al hombre creando un nuevo paisaje urbano, el townscape, aplicado a sucesivas generaciones de “new towns”. Se trataba de diseñar una “imagen” global y transmisible de la ciudad que propusiera climas sensibles, ámbitos y figuras reconocibles y usos tradicionales de lugares.

A pesar de no haber tenido un éxito rotundo, las “new towns” inglesas, francesas y holandesas son el mayor esfuerzo del siglo XX para urbanizar en forma consciente el territorio, y en muchas de ellas el paisaje es el factor morfogenético junto con el diseño funcional de las ciudades. Pero estas ciudades nuevas se planificaban para mejorar una realidad social que estaba continuamente en cambio, de modo que, además del enorme costo de su realización, sucedía que cuando estaban construidas ya no respondían totalmente a las premisas de diseño: el cambio era más rápido que la concreción.

El siguiente recurso fue acudir a renovaciones parciales, imbricadas en la trama urbana preexistente, en los puntos más críticos de ésta, pero estos intentos no consiguieron proponer soluciones válidas en la escala y en los tiempos que se necesitaban, y por eso, antes de 1970, el escepticismo cundió entre los profesionales del área. Se lanzaron entonces numerosas propuestas escapistas, fantásticas o delirantes más propias de un paraíso de la droga que de un tablero de dibujo. El postmodernismo estaba naciendo, la pluralidad reemplazó a las corrientes funcionalismo-organicismo imperantes hasta entonces como dogmas y el binomio complejidad-contradicción tomó formas concretas en el diseño. Para completar el cuadro, las ciencias ambientales demostraron sin lugar a dudas que el entorno estaba siendo gravemente dañado por la irreflexiva actitud del hombre.

Hacia 1970 todas estas deprimentes condiciones no habían llegado al punto en que están hoy, pero llevaron a algunos diseñadores a producir imágenes inusuales como sustituto de lo perdido. Incapaces de resolver el problema, llegaron a lo que se llamó fanta-design y fantarquitectura, siguiendo varias líneas diferentes que se apoyaban más en el juego del dibujo que en una realidad construible y apta para vivir. Otras líneas pretendieron unir a la arquitectura con el mundo vegetal –paisarquitectura–, o también una arquitectura enterrada y prácticamente invisible como tal. En esas décadas de transformación, búsqueda, protesta y rechazo, se ubican varias tendencias cuyo factor común ante lo insatisfactorio es el refugiarse en entornos y paisajes artificiales o artificiosos.

Pasada la mitad del siglo XX eran ya un hecho las grandes urbanizaciones hechas a expensas de lo rural en los cinturones de todas las grandes ciudades, pero al mismo tiempo se había creado una conciencia de ruralizar las ciudades en busca del paisaje verde perdido. Empezó a tomar forma la necesidad de una nueva interdisciplina: la **planificación del paisaje**.

Y el diseño del paisaje se desprendió de la arquitectura y del urbanismo en crisis, debiendo hacerse cargo de que el entorno ha sido gravemente dañado y que el paisaje natural en muchos casos ya no existe y debe ser nuevamente pensado y diseñado. Había nacido el **diseño del paisaje**, cuyo desafío es volver a dotar al hombre de un entorno humano.

Si diseñar un paisaje comprende la percepción, definición, programación y realización de los elementos que determinan el entorno humano, tal vez en la actualidad la única salida posible y realista sea la actitud de los “reformistas moderados”, que no pretenden crear nuevas ciudades ni retrazar paisajes completos sino actuar en la medida de lo posible y donde sea posible, aunque ésta parezca una postura “menor”.

Por cuerda separada de las teorizaciones e intentos de los urbanistas, arquitectos y diseñadores, la realidad del hombre común siguió otros derroteros. Los que tenían los medios necesarios para hacerlo, empezaron

a migrar de las grandes ciudades infestadas de ruidos y smog hacia barrios residenciales en las afueras, hacia las quintas de fin de semana, luego hacia los "countries", hoy hacia los "barrios privados", y el proceso aún no termina.

Dicho proceso no ha sido previsto ni planificado, y en la mayor parte de los casos, ni siquiera controlado, sólo recientemente se está tratando de conducir estos crecimientos mediante normas regulatorias que resultan insuficientes.

Una línea más específica para esta indagación es la que conduce desde los primeros barrios-parque residenciales americanos e ingleses de fines del siglo XIX y principios del XX hasta los actuales barrios cerrados. La búsqueda fue y es siempre la misma: crear un mejor entorno para la vivienda que el que ofrecen las grandes ciudades.

La tipología del barrio cerrado no es nueva ni tampoco es original de la Argentina. Se puede rastrear su origen lejano en las "ciudades-jardín", que fueron de los primeros intentos planificados y organizados para proveer un hábitat más humano a los habitantes de algunas ciudades inglesas que habían sufrido la degradación del entorno y la destrucción de un modo de vida y un paisaje humano por obra de la revolución industrial. Después se sucedieron las "new towns" inglesas y otras en diversos países de Europa y América del Norte, basadas en la misma idea.

En la escala de las realizaciones particulares, los barrios residenciales para la alta burguesía surgieron en muchos países y lugares, especialmente en Inglaterra y EE UU, pero fue en este último país donde, en Nueva Jersey, en 1927 y con diseño de los arquitectos Clarence Stein y Henry Wright, una empresa privada construyó la que sería base de la tipología de los actuales barrios privados locales: Radburn.

El novedoso aporte de Radburn consistió en separar el ya molesto tránsito vehicular del área peatonal y de las viviendas mediante una red de calles internas rematadas en "cul de sac". Las calles dan acceso a los predios de las viviendas y los lotes se vinculan directamente con un espacio verde central de uso común. Esta idea es todavía la madre del trazado de "countries" y barrios privados actuales.

En ciertos aspectos, tales como vivir en mayor contacto con la naturaleza, disfrutar de un aire más limpio y varios otros beneficios, estos emprendimientos ofrecen –a quien los pueda adquirir– una mejor "calidad de vida", pero queda flotando una pregunta social y ética, porque hablar hoy de calidad de vida es casi un sinónimo de situación económica desahogada, que permite disfrutar del confort y hacer del consumismo una doctrina de vida, lo cual deja fuera a mucha gente y no considera debidamente los valores espirituales.

5. El paisaje, ese oscuro objeto del diseño

Una buena definición del paisaje es "un elenco de imágenes sistematizadas y transmisibles de un sitio, configuradas con pautas culturales propias del tiempo y del lugar, las cuales abarcan el sentido, uso y porqué del entorno, sus características perceptuales, físico-espaciales y existenciales además de sus significados históricos, y se materializan en una interpretación personalizada, con valores estéticos, emotivos, sociales, funcionales y dimensionales".

El diseño de un paisaje, ya sea en un barrio privado como en cualquier otro ámbito o escala, se maneja con los parámetros operativos tradicionales que provee e impone el principal material con que se trabaja: las plantas. Su objetivo es diseñar y materializar entornos posibles para el hombre en la naturaleza y en la ciudad, donde suelo, atmósfera, edificios y vegetación formen una totalidad que actúe positivamente, estimulando actitudes personales y sociales correctas que permitan un desarrollo integral del ser humano, inserto en un sistema total de vida cuyo equilibrio debe ayudar a mantener.

Las variables para el diseño ofrecidas por el repertorio vegetal actual son muy amplias, ya que alrededor de un 80% del mismo es de origen exótico y ha ensanchado enormemente las posibilidades de elección del diseñador respecto a unos 100 años atrás. Se dispone de una enorme gama de especies que no existían aquí hasta hace poco; además cada año los viveros productores agregan nuevas variedades, cultivares e híbridos.

La composición formal de un diseño del paisaje se basa en una orquestación cuyos instrumentos son el tamaño, la forma, el color, la textura, la densidad, el brillo, el aroma y los ciclos de cada planta, pero todos ellos deben estar al servicio de una idea, de una intención, tener una significación. A los parámetros vitruvianos de firmitas, utilitas, venustas para la arquitectura, se suma la temporalitas, el devenir de las plantas en el tiempo, con lo que estas variables están como afectadas por un coeficiente que eleva la complejidad.

Ciertas tendencias actuales en diseño del entorno asumen y ponen en práctica que el hombre y su producción proyectual son ya irremediamente artificiales, tecnológicos, deshumanizados, pero ello no significa que esta sea la tendencia más conveniente y válida. Hay dimensiones en la vida y en el ser humano que no pueden ser contenidas sólo en las postulaciones racionalistas ni mucho menos en las tecnicistas. Algunas

de estas dimensiones espirituales se perciben más claramente al analizar la relación del hombre con un entorno que reúna las condiciones que permitan llamarlo paisaje, entendiendo como tal a aquél que produce placer y manifiesta el orden existente en la naturaleza, por recóndito que éste sea.

Por ello, diseñar hoy el paisaje es una tarea seria, de mucha reflexión, por el deterioro en que se lo ha sumido y porque las expectativas que hay que cumplir para volverlo a crear son muchas y complejas. No basta con dar deleite a los sentidos, tampoco es válido refugiarse en diseños tecnologizados o esquematizantes para algo tan complejo y antiguo como la vida misma y que debe crear y sostener condiciones multifacéticas, como la del ser humano.

Diseñar un paisaje es complejo y comprometido, con efectos a mediano y largo plazo que somos casi incapaces de prever, por lo que debe ser tomado con gran prudencia.

6. El diseño del paisaje en los barrios privados

Recién después de este análisis de lo que es el diseño del paisaje en la actualidad y cuáles deben ser sus objetivos, es posible abordar el tema del diseño del paisaje en los barrios privados.

En su parte operativa, tienen una serie de etapas previas financieras, legales, comerciales, organizativas, etc., que aunque no pertenecen estrictamente al diseño, lo condicionan en muchos aspectos: elección del terreno, fijación del nivel de compradores a que se lo dirige, tamaño de las parcelas, elección de los profesionales intervinientes, etc. El principal criterio con que un grupo de capitales decide todos estos parámetros es el de la rentabilidad de la inversión, donde no siempre las ecuaciones fáciles son las más acertadas.

La tarea del diseñador del paisaje en un barrio privado tiene tres rubros o etapas claramente diferenciadas: el arbolado de calles, el diseño de los espacios verdes comunes, y la parquización de los lotes individuales. Esta última suele correr por cuenta de cada comprador.

Muchos barrios privados actuales son de gran extensión, a diferencia de los "countries", y por eso se los suele dividir en "comunidades", cada una con un número no muy grande de lotes, para alentar el acercamiento social entre sus habitantes. Estas comunidades, con un nombre cada una, buscan acentuar la sensación de "pertenencia" a un lugar, de crear relaciones de tipo vecinal que permitan modos de vida más humanos, de mayor solidaridad y mejor relación, cosa que no se cumple del todo en la práctica. La elección de especies "identificadoras" para el arbolado de calles de comunidades es otro recurso usado para cumplir este objetivo.

El diseño de los espacios verdes comunes es el principal desafío para el diseñador del paisaje, no sólo porque estos paños suelen tener dimensiones más o menos considerables, sino porque son la oportunidad de realizar un diseño con sentido de unidad y en el cual se plasmen todos los principios y objetivos que se han mencionado hasta ahora.

En algunos barrios privados, los espacios verdes comunes suelen adoptar la modalidad de parque, y una pequeña minoría (como "Ayres de Pilar", que se analizará más adelante) poseen un parque central. En ellos se adoptan diversos diseños según el predio y el trazado urbanístico, y su función es conectar o relacionar las diversas comunidades que lo integran. En los demás countries y barrios privados, los espacios verdes comunes suelen ser sólo las canchas de golf, polo, etc.

El último paso en el diseño del paisaje en un barrio privado suele ser la parquización de los lotes, ya que los compradores entran al barrio cuando la mayor parte de las tareas anteriormente descritas ya están listas o en avanzada etapa de realización.

La responsabilidad del diseñador del paisaje en este tipo de obras es de gran importancia, debiendo aplicar en ellas toda la experiencia y la crítica acumulada durante los últimos tiempos, sumada al conocimiento específico de su profesión, con el objetivo final de producir un nuevo paisaje donde éste se halla degradado o ya no lo hay, cumpliendo lo mejor posible con el desafío de volver a crear para el hombre un entorno humano preservando el medio ambiente.

Otra teoría es posible

Gustavo Valdés

Caminante, no hay camino...

El diseño y construcción de una teoría que dé cuenta de esa práctica social que designamos como Diseño,