

Vertientes del proceso proyectual en arquitectura y urbanismo. Aproximación al Paisaje Urbano

José Luis Carrillo Barradas – Roberto Villagómez Herver¹

RESUMEN: Este escrito es una aproximación metodológica derivada de las experiencias docentes y de investigación vinculadas a la práctica profesional de los autores en los campos del proyecto urbano arquitectónico, en una aproximación al paisaje urbano en un caso específico de intervención en la Avenida Lázaro Cárdenas de la ciudad de Xalapa, refiriendo los procesos metodológicos y referentes de paisaje urbano.

Palabras clave: Realidad; percepción; composición; geometría; arquitectura

ABSTRACT: This paper is a methodological approach derived from the teaching and research experiences linked to the professional practice of the authors in the fields of the urban architectural project, in an approach to the urban landscape in a specific case of intervention on the Lázaro Cárdenas Avenue in the city of Xalapa, referring to the methodological processes and references of urban landscape.

Keywords: Reality; perception; composition; geometry; architecture

Introducción

Enseñar el urbanismo a través del método proyectual, utilizando los pensamientos más radicales, no podemos decir que sea una novedad en ninguna escuela de arquitectura moderna, aunque todavía predomine en el conjunto de asignaturas que forman la especialidad de Urbanismo las bases teórico-conceptuales del CIAM, la concepción dominante teórica y de prácticas de curso utilitaristas, de mera comprobación de conocimientos operativos generalmente cuantitativos o instrumentales. Probablemente sí sea una aportación el intento de convertir el curso-taller en un verdadero curso de proyectación urbana (a pesar de las restringidas limitaciones en tiempo y número de alumnos) y la concepción “caótica”, que no autista, del proyecto urbano con respecto al arquitectónico, que en la FAUV y particularmente

¹ Universidad Veracruzana. Facultad de Arquitectura, campus Xalapa. Contacto: lcarrillo@uv.mx, betoherver@uv.mx.

los cursos talleres que imparte el profesor José Luis Carrillo Barradas a partir de 2004; sigue llamándose únicamente: Taller de Urbanismo y Taller de Proyectos para el caso de Arquitectura. En este sentido se tienen experiencias y material para la publicación de un libro que pudiese después de la experiencia en Iquique, Chile, obtener material y participaciones conjuntas que enriquezcan una visión más humana en la práctica de la enseñanza y ejercicio profesional del proyecto urbano arquitectónico. El presente artículo surge de las experiencias de ejercicios profesionales conjuntos de los autores en la búsqueda de concretar enfoques metodológicos de los procesos proyectuales en arquitectura y urbanismo, en sus complejas dimensiones y escalas practicadas en lo docente y la práctica; así, en este asunto, se difunden los principios aplicados al caso de paisaje urbano en la avenida Lázaro Cárdenas de la ciudad de Xalapa, Veracruz, mostrando una de las vertientes del proyecto en el paisaje urbano.

¿Qué es el Paisaje Urbano?

Es la interrelación individuo-espacio, mediante la percepción funcional-formal-sensitiva, individual y/o colectiva del conjunto de elementos que conforman el espacio urbano. Si establecemos al cuerpo arquitectónico como el principal elemento de la conformación de la estructura de la ciudad y el origen de esta, podemos considerar que el concepto principal, del proceso del diseño del espacio urbano, se basa en el diseño de los diferentes espacios que interactúan entre varios objetos arquitectónicos; tomando en cuenta todos los factores influyentes para que se presente la actividad humana.

La propuesta desde un proyecto de carácter urbano, radica en reevaluar y revertir los efectos negativos actuales, esta propuesta debe de encontrar una directriz donde el ser humano conviva coherentemente con su entorno tomando en cuenta todos los factores involucrados, sociales, económicos, culturales, históricos, y ambientales, y aplique de manera eficaz y responsablemente la tecnología teniendo como objetivos los ideales de la sociedad de manera integral, desde una perspectiva ambientalmente responsable, socialmente incluyente y culturalmente significativa.

Previo a nuestro proceso de diseño se consideran los estudios preliminares resumidos en nuestro análisis del medio físico transformado como de nuestro medio físico natural, nuestro patrimonio histórico arquitectónico y cultural, como nuestro minucioso análisis de las actividades colectivas cotidianas de nuestra sociedad, y aunque está establecida una metodología de diseño que nos da los parámetros y normativa para nuestro proyecto urbano, debemos de considerar los siguientes criterios de diseño:

- Todo proyecto urbano debe de considerar la “sostenibilidad” como factor incluyente.

- Considerar todas las variables urbanas posibles, tomando en cuenta que todo proyecto por muy similar que sea, tiene características diferentes y el resultado no es el mismo.
- Todo proyecto urbano debe de integrar todos los factores relacionados con el proyecto, por mínimo que sea.
- Todo proyecto urbano es interdisciplinario y multisectorial.
- Todo proyecto urbano tiene un impacto a corto, mediano y a largo plazo por pequeño que sea.
- Aplicar la movilidad universal.

Percepción compositiva del paisaje urbano

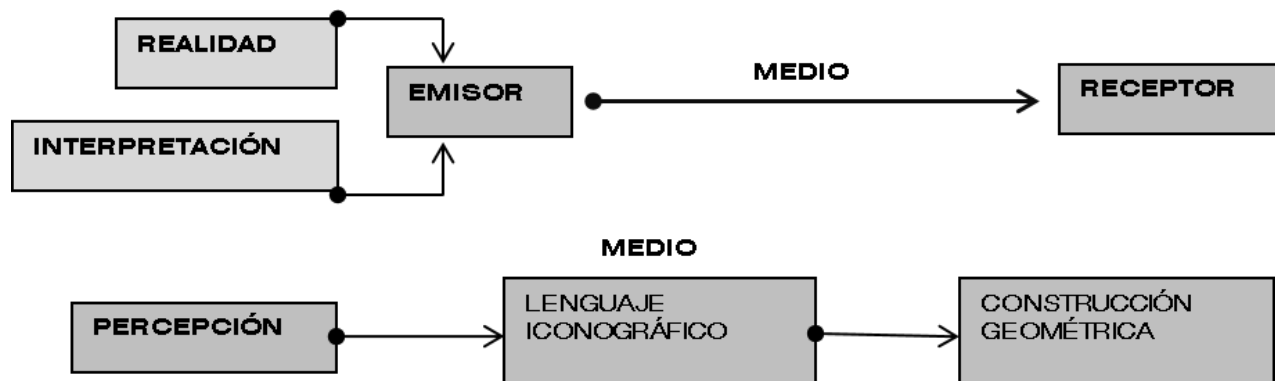
En nuestro proceso de diseño, para establecer nuestros criterios, debemos de tener en cuenta lo siguiente: “La Teoría de la Forma” y la “Configuración”, las cuales se fundamentan en los significados de los conceptos visuales y en la fenomenología de la percepción. La percepción, es parte fundamental del aprendizaje, tomando como factor principal la inteligencia; sin embargo, la teoría de la forma dice que la percepción es un proceso de aprendizaje global, íntegro, completo. No solo la percepción describe el mensaje y al objeto, sino también lo construye tomando en cuenta, inconscientemente, todas las partes que lo conforman.

- Memoria (Inteligencia).
- Resolución de Problemas.
- Creatividad.
- Proceso Constructivo.

Este proceso describe la influencia (consciente o inconscientemente) que tiene el contexto integral sobre el individuo y, para que haya una interacción, una comunicación, debe haber un emisor (paisaje urbano) y un receptor (individuo). El emisor está conformado por la información global, a la inclusión de todos y cada uno de los factores que lo conforman, el cual refleja el mensaje de este emisor.

La apertura de este individuo (receptor) es el cuestionamiento a toda la información, ya que no hay respuesta si no hay pregunta, así que el nivel de percepción es relevante en esta etapa del proceso. El individuo observa, recibe la información, percibe inconscientemente una imagen, y, finalmente, construye conscientemente una imagen del mensaje del emisor. Tal mensaje, influenciado directamente por factores no tangibles, es el medio de interacción entre el paisaje urbano y el individuo. Los factores no tangibles deben ser mínimos o nulos para que el mensaje llegue claro al receptor.

Figura 1.



La percepción nos ayuda a estructurar a través de la forma y el espacio los diferentes elementos que conforman la arquitectura y el entorno urbano, así como también la organización entre los espacios y las relaciones entre ellos, y a percibirlo como principio de habitabilidad individual o colectiva.

Partiendo del principio que el cerebro humano construye, organiza como un todo, las partes de un mensaje u objeto; como apunta W. Kohler: “El todo es diferente de la suma de las partes” y que no importa que estas partes sean diferentes entre sí. W. Kohler, junto a Max Wertheimer y Kurt Koffka, aplican la psicología experimental, son también quienes observan que el cerebro humano organiza el mensaje como un todo, considerando ciertos parámetros que denominan: “Leyes de la Percepción”. Estas Leyes siempre están presentes en la percepción de cualquier tipo de mensaje, abarcando cada uno o todos nuestros sentidos, demostrando y confirmando que el cerebro humano hace la mejor organización de los elementos que percibe, y que la configuración o el fundamento a esa construcción, son las “Leyes de la Percepción”.

Figura 2.

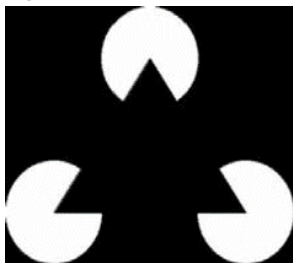


Figura 3.



Figura 4.



Figuras 2, 3 y 4. Teoría de la forma La escuela de la Gestalt Max Wertheimer; Kurt Koffka y Wolfgang Köhler

En el caso específico de la percepción del paisaje urbano y tomando como referencia la descripción anterior de la percepción de la forma, debemos de considerar que una imagen como tal de una avenida, edificio, parque, glorieta, etc., el individuo no la construye mentalmente de primera instancia, si no la percibe, pero ¿cómo la percibe? Mediante un lenguaje iconográfico², asimismo, también puede percibir la imagen por un sistema de planos. En nuestro proceso de diseño debemos analizar primero tres criterios de diseño básico.

Percepción de la forma, espacialidad y geometrías. Percepción Iconográfica

Nuestra mente percibe una imagen a base de iconos individuales conformados por su escala, geometría, color, textura y brillo.

Figura 5

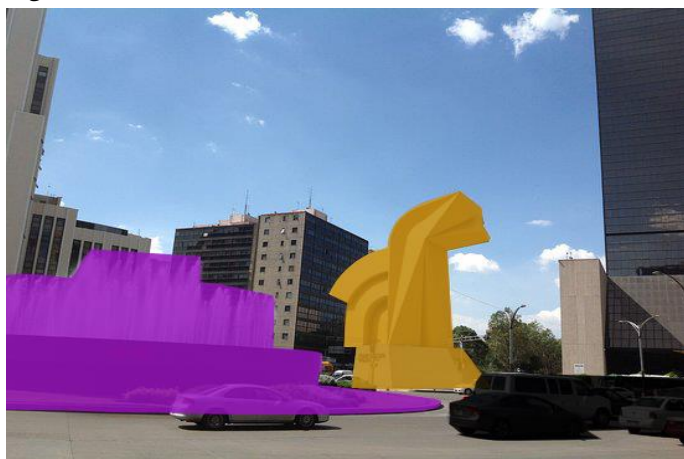
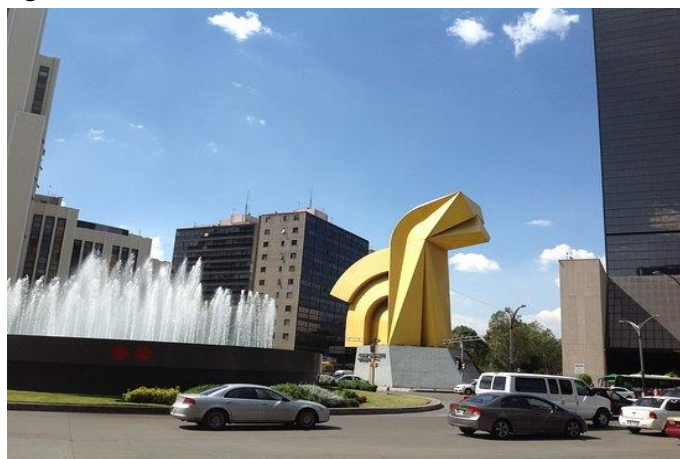


Figura 6



² Se puede definir a la iconografía como la disciplina que se dedica al estudio de la composición de las imágenes, empleando los recursos simbólicos y sus relaciones con lo alegórico.

Percepción en Planos (geometrías)

Así como en la percepción iconográfica, el plano se percibe por las mismas características (escala, geometría, color, textura y brillo), pero se le suma una más: la orientación del punto de fuga, acotando que el plano de nuestra línea de horizonte hacia abajo siempre va a existir, dividido o integral.

Figura 7.



Figura 8.



La percepción del espacio urbano por medio de iconos gráficos, como de planos con sus diferentes características, responde a nivel de ojo humano. El individuo observa, recibe la información, percibe (inconscientemente) una imagen, y finalmente construye conscientemente la imagen real del paisaje urbano. Todo esto, proceso de percepción dentro del campo visual del individuo. Considerando que el plano de nuestra línea de horizonte hacia abajo siempre va a existir y que la estructura que conforma este plano el individuo la va percibir pero nunca la podrá construir como realmente está estructurado.

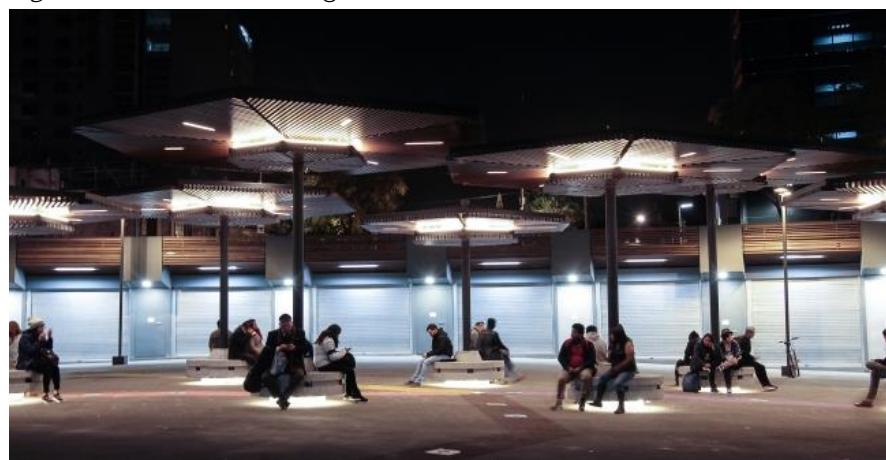
Figura 8. Glorieta de Insurgentes CDMX



Fuente: <http://www.chilango.com/ciudad/remodelacion-de-la-glorieta-de-insurgentesur>

En esta imagen de la glorieta se aprecia cómo está conformada por un vestíbulo general que nos distribuye a las diferentes áreas que la conforman: estar, andadores virtuales y áreas de comercio, se aprecia una gráfica que enlaza a cada uno de los espacios.

Figura 9. Glorieta de Insurgentes CDMX



Fuente: <http://www.chilango.com/ciudad/remodelacion-de-la-glorieta-de-insurgentes/>

En esta otra imagen a nivel de ojo humano aunque el individuo percibe el espacio, lo va construyendo parcialmente por su campo visual limitado y no lo percibe en forma general como realmente está estructurado, la gráfica de colores que en planta general cumple como enlace entre espacios el individuo aparte de darle ese carácter de enlace lo aplica como línea de conducción a ciertos espacios y lo que son las cubiertas de bancas, lo que en la planta general el conjunto de estas cubiertas establecen una zonificación de cualquier actividad, para el individuo se percibe como elementos iconográficos de proyección.

Este ejemplo nos define que en el proceso de diseño no solo se debe de trabajar en 2 dimensiones, sino se debe de trabajar paralelamente en 3 dimensiones.

Av. Lázaro Cárdenas, Xalapa, Veracruz

El camellón central de la Av. Lázaro Cárdenas en el proceso de diseño tiene una geometría aplicada la cual establece, mediante planos con diferentes pendientes, una zonificación que corresponderá a diferentes especies de plantas ornamentales, una geometría proyectiva muy definidamente estructurada a nivel planta.

Figura 10.

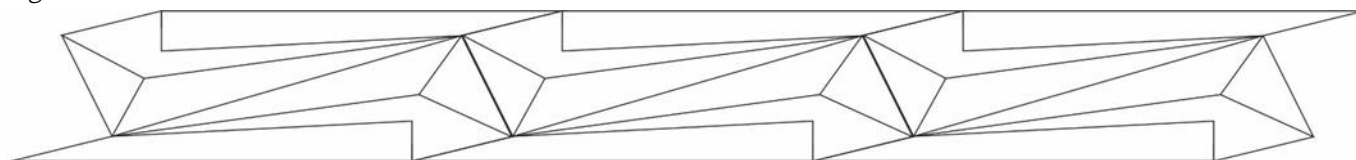


Figura 11.



Fuente: Regeneración Urbana Dr. Arq. José Luis Carrillo Barradas;
Roberto Villagómez Herver

A nivel de ojo humano la percepción de la geometría proyectiva se pierde un poco y el individuo construye principalmente solo los planos que esta geometría nos define, estos planos son percibidos por su color, textura, brillo, escala y, en este caso particular, su geometría.

Figura 12.



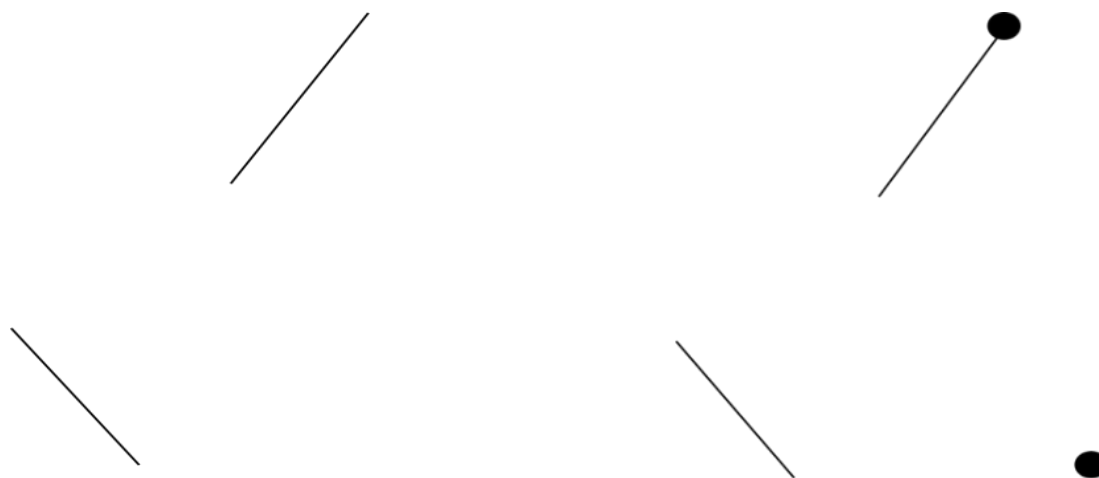
Fuente: Regeneración Urbana, Dr. Arq. José Luis Carrillo Barradas; Roberto Villagómez Herver

Con el análisis de cómo el individuo percibe la imagen del paisaje urbano, podemos establecer que el individuo percibe el espacio urbano mediante un lenguaje iconográfico y geometría bidimensional, el cual influyen factores como, la geometría, la escala, el color, el brillo y la textura, y en ciertos casos, las vistas (puntos de fuga) y que indirectamente los factores emocionales del individuo influyen en la percepción, para construir la imagen real del paisaje urbano.

Espacialidad (percepción del límite)

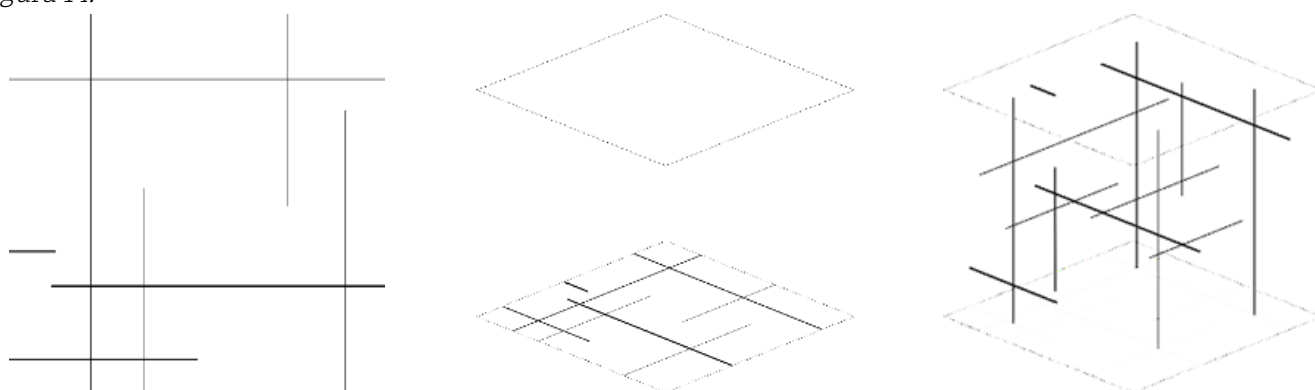
Como consecuencia de la percepción iconográfica como de la percepción de la geometría bidimensional, la espacialidad es percibida por el individuo como un marco conceptual, un limitante visual, dentro del proceso de diseño el criterio de espacialidad es uno de los que nos establece la imagen objetivo de nuestro proyecto estableciendo los límites del mismo, y la podemos describir como la ubicación de elementos los cuales, dependiendo de esta, percibimos un espacio limitado aunque no exista ese límite físico, en el sentido horizontal, como en el sentido vertical, estos elementos pueden ser cualquier componente del espacio urbano, principalmente del rubro de mobiliario urbano y/o de la estructura vegetal urbana. Ejemplificando lo descrito, de lado izquierdo tenemos una imagen con dos líneas en el espacio creando una composición cualquiera y en el lado derecho tenemos las mismas líneas agregando 2 puntos que perceptivamente nos crean un marco conceptual limitado.

Figura 13.



El mismo análisis de espacialidad lo podemos aplicar en tres dimensiones, en la primera imagen tenemos una composición bidimensional con líneas, en la siguiente imagen la composición la colocamos en perspectiva y en la última imagen esas líneas son ubicadas a diferentes alturas, creando un espacio delimitado tridimensional.

Figura 14.



El criterio de espacialidad dentro del proceso de percepción y construcción mental de la imagen final del paisaje urbano tiene más peso específico en la etapa de construcción de la misma, la cual nos define cómo está delimitado el espacio urbano en sus dos direcciones, horizontal y vertical, y con qué tipo de elemento, sea este artificial o natural, tomando en cuenta que los cuerpos arquitectónicos tienen mucha influencia visual en esta etapa del proceso, en el criterio de diseño de espacialidad percepción iconográfica y geométrica es más concreta y definida, sustentados en el punto, línea y plano. En las imágenes siguientes tenemos ejemplificado de qué manera está delimitado el espacio iconográfica y geométricamente, por medio de la línea y plano sumando los planos del cuerpo arquitectónico, añadiendo las características básicas, geometría, color, textura, escala y brillo.

Figura 15.



Fuente: Plaza Deichmann / Chyutin Architects.
Fotografía de Chyutin Architects. Berr Sheba, Israel.



Fuente: <http://transeunte.org/articulos/de-la-redaccion/una-relacion-de-las-plazas-publicas-del-centro-historico>

La espacialidad está directamente relacionada con la escala humana, con la actividad ejercida individual o colectivamente, con su traslado de un punto a otro del individuo. Por lo tanto, podemos definir la espacialidad como el criterio de diseño que nos permite percibir y construir el espacio urbano como un espacio abierto delimitado y enmarcado visual y/o físicamente.

Geometrización

La geometría, como tal, no es percibida de la misma manera que el lenguaje iconográfico o, en el caso de la percepción de los diferentes planos conceptuales, como es percibido inconscientemente el espacio urbano, o como las limitantes virtuales y físicas que nos define la espacialidad. La geometría, dentro del proceso de la construcción mental de nuestra imagen final, es el criterio de diseño que se visualiza paralelamente con la espacialidad o al final, y que en nuestro proceso de diseño es el que se aplica junto con la espacialidad para establecer las limitantes en nuestro espacio o en su defecto se aplica al final.

La percepción y construcción mental de la geometría está directamente relacionada con factores sensitivos y vivenciales del individuo, a diferencia de los criterios de percepción iconográfica, planos conceptuales y espacialidad que son criterios más perceptivos para poder construir mentalmente nuestra imagen de espacio, la geometría es un criterio con una estructura más definida para poder obtener nuestra imagen del espacio y aunque tiene las mismas características de color, escala, textura y brillo nos ayuda a establecer una estructura base que sea el eje rector que conforme, rija y establezca las directrices de nuestro diseño o en su defecto la construcción final de la imagen del paisaje urbano.

Podemos clasificar las diferentes geometrías, que nos dan los diferentes estilos arquitectónicos, como el modernismo, el posmoderno clásico, el minimalismo, el deconstructivismo y la arquitectura fenomenológica; mismos que se pueden aplicar al paisaje urbano, con características visuales diferentes, pero conceptualmente se trata de la misma imagen objetivo.

La geometría es criterio de diseño base para la composición estructural de nuestro paisaje urbano integral, ya sea en el proceso de percepción, que es: el individuo observa, recibe la información, percibe inconscientemente una imagen, y finalmente construye conscientemente la imagen final del paisaje urbano, o en nuestro proceso de diseño, tener establecida una geometría o las geometrías nos permite tener una estructura base inicial que nos ayudara a proyectar mejor y obtener un óptimo resultado.

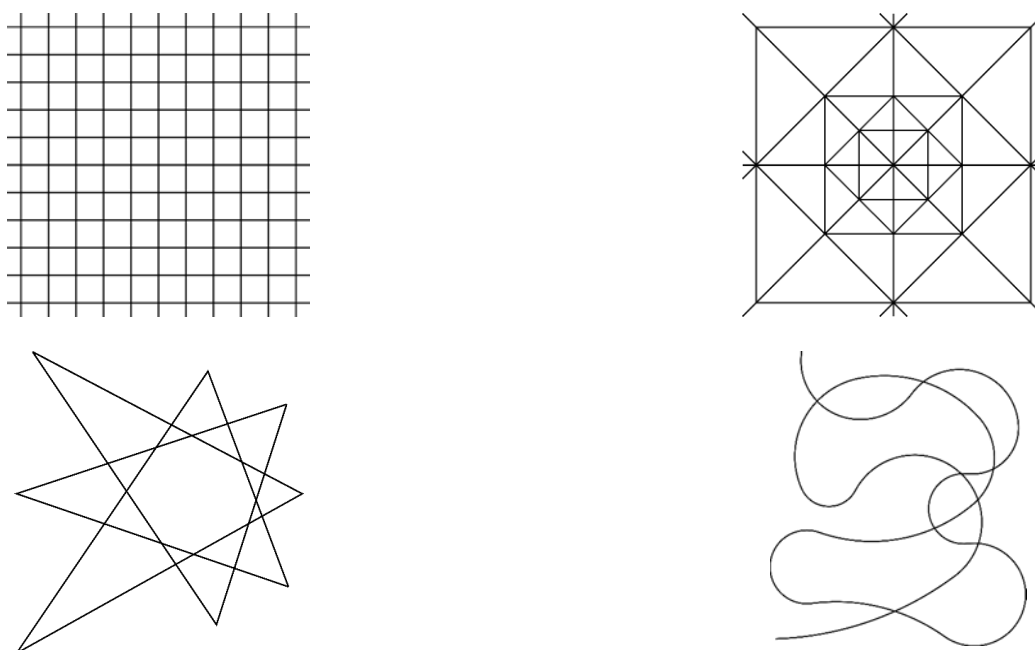


Figura 16. Clasificación de las geometrías de izquierda a derecha: geometría euclidiana, fractal, proyectiva y topológica.

La geometría nos ayuda en nuestro proceso de diseño a definir las características de los componentes del espacio urbano las cuales hemos venido mencionando, geometría, color, textura, escala y brillo, clasificándolos en materiales procesados y materiales naturales (vegetación). Ejemplificando las 4 geometrías analizadas, que nos dan el resultado en una imagen del paisaje urbano, izquierda a derecha, geometría Euclidiana (Lago de Xochimilco,

CDMX), Fractal (Una localidad ubicada entre Barcelona y Valencia, España), Proyectiva (Av. Lázaro Cárdenas Xalapa, Ver.) y Topológica (Metropol Parasol, Sevilla España).

Figura 17.



Imagen: Lago de Xochimilco, CDMX, Mario Schjetnan



Imagen: Vinaròs, localidad ubicada entre Barcelona y Valencia, España; Por los arquitectos Vicente Guallart y María Díaz

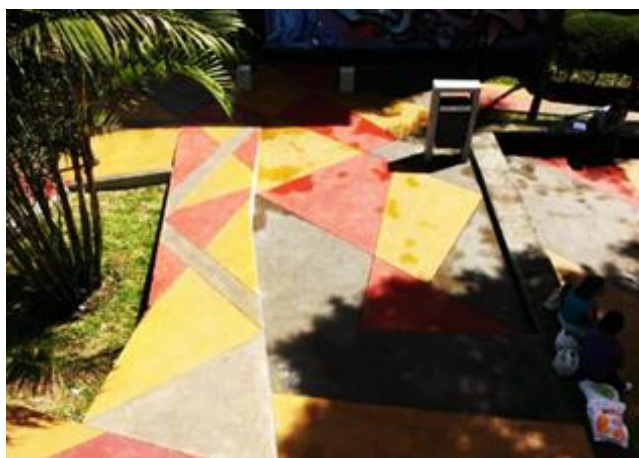


Imagen Regeneración Urbana Dr. Arq. José Luis Carrillo Barradas; Roberto Villagómez Herver



Imagen Metropol Parasol, Sevilla España, por el arquitecto alemán Jürgen Mayer

Conclusiones

Podemos concluir, retomando que el espacio urbano es la interrelación individuo-espacio, mediante la percepción funcional-formal-sensitiva, individual o colectiva del conjunto de elementos que lo conforman. La percepción sensitiva inconsciente es la primera imagen mental que tiene el individuo del espacio, así inicia el proceso de interacción individuo-espacio,

influenciado directamente por factores no tangibles como los estados de ánimo del individuo como también los factores socio-culturales que estén relacionados con el entorno urbano, tomando en cuenta que es evidente la relación entre los aspectos socio-económicos de las personas con su percepción del espacio urbano y que hay una contradicción en el individuo en cómo percibe el espacio urbano y como hace uso de ese mismo espacio urbano percibido. Todo un proceso de análisis conceptual como parte inicial de nuestro proceso de diseño, una metodología que nos da las herramientas mínimas necesarias para obtener nuestras vertientes del proyecto del paisaje urbano.

Referencia

Fuente: Rudolf Arnheim. (1954). *Arte y Percepción Visual*. Berlín, Alemania: Alianza Forma.