

# El futuro en el diseño de los campos de golf. El diseño racional

Rubén Palacios Setvalls.  
Diplomado en Golf Course Architecture por la  
Universidad de Edimburgo  
E-mail: psd@psdgolf.com

## Introducción

Es notorio y evidente, que sin duda alguna, durante los últimos treinta años los campos de golf y por ende el diseño asociado a los mismos han experimentado una profunda evolución; y en mi opinión, una evolución que sigue desarrollándose a elevada velocidad, aunque si bien pienso que en estos momentos la evolución en el diseño es debido a una razón causa/efecto relativa a los avances generados en la industria.

En este artículo, se quiere desarrollar y mostrar hacia donde se encaminan los nuevos diseños, y quizás, hacia donde se debieran encaminar, de los porqués, y de los factores que están influyendo en el diseño actual de los campos de golf.

## Factores

Los factores que han incidido en la evolución en tan poco tiempo son

de diversa índole tanto técnicos, como sociológicos y deportivos:

### **Sociológicos:**

Sin duda la presencia de la televisión retransmitiendo con gran profusión los mejores partidos profesionales, nos han influenciado en el sentido que los campos a crear deben ir marcados por los estándares que aparecen en dicho medio; todo el mundo quiere un campo como el de "Augusta", sin sopesar lo que eso supone.

### **Deportivos:**

Por un lado tenemos a los jugadores profesionales que cada vez se preparan más a fondo, siendo verdaderos atletas de élite, influenciados por el dinero en cuanto a premios y publicidad que se mueve en su entorno.

Por otro lado, están los avances realizados en el material; sin duda el cambio de bola tipo balata a la nueva bola multicapa ha supuesto un gran avance, y por otro lado las nuevas tecnologías aeroespaciales aplicadas a los palos han conseguido una zona de impacto buena mucho mayor a los antiguos que permiten al jugador una mayor eficiencia en sus golpes.

### **Técnicos:**

En este apartado se han producido grandes avances muy seguidos y en distintas áreas que



han influenciado en el diseño de los campos en gran medida:

- Desarrollo en el manejo del césped y nuevas variedades de gramíneas específicas para cada zona del campo, que por un lado nos permiten trabajar por zonas específicas ofreciendo naturalidad, y una gran diversidad cromatográfica y de texturas en el campo por áreas; además se ofrecen unos estándares de calidad en el juego nunca vistas tanto en superficie, como en densidad y jugabilidad.
- Sistemas de riego muy tecnificados y específicos que permite grandes ahorros en el consumo de agua para el riego
- Maquinaria específica de gran calidad tanto para la construcción, como para el posterior mantenimiento de los campos.
- 3D, topografía que nos permite realizar una aproximación casi perfecta, desde la oficina, de la realidad a ejecutar; además la realidad virtual del campo se ha convertido en un gran argumento de venta y de trabajo tanto para el diseñador, como para el promotor puesto que podemos ofrecer una superficie final muy verosímil y con gran exactitud del resultado, pudiendo por un lado optimizar en gran medida el presupuesto final de ejecución, pero además el promotor puede empezar a promover el proyecto al cliente antes del inicio gracias a que el cliente realmente puede ver el campo a construir y hacerse una gran idea de lo que se encontrará tras la finalización de la obra.

En resumen, todos estos avances han derivado en que los campos cada vez se diseñan más largos, por lo que se necesita mayor superficie, y con mayor número de hazards en forma de lagos y bunkers, sobretodo, destinados a dificultar al jugador pegador; además influenciados por las retransmisiones televisivas de los mejores torneos, los campos aparecen con un elevado grado de perfección tanto en mantenimiento como en el diseño, lo que entendemos por "manicured".

Sin duda alguna el resultado de esto, es que se tiende a perder naturalidad en los campos, tornándose artificiales, y convirtiéndose en oasis de perfección en medio de la naturaleza.

De lo que no somos conscientes, es que siguiendo los factores mencionados, los campos de golf cada vez son menos sostenibles, además por distintos motivos puesto que la sostenibilidad, en mi opinión, no está basada tan solo en la sostenibilidad ambiental que queda perjudicada, sino que la sostenibilidad se sostiene en tres ámbitos diferentes: el ecológico, el social y el económico.

La sostenibilidad ecológica queda comprometida debido a que a mayor superficie se necesita

mayor cantidad de riego, abonos, etc.; lo mismo ocurre con la sostenibilidad social debido a que cada vez se ocupa una superficie mayor de finca para poder implementar el campo de golf; y también se resiente la sostenibilidad económica (básica para poder desarrollar un proyecto) evidentemente porque mayor superficie implica mayor coste en todos los sentidos, tanto a nivel de adquisición de la superficie necesaria, como de construcción, y posterior mantenimiento del campo de golf.

Por todo lo comentado, tengo dudas evidentes de que el camino hacia el cual nos dirigimos sea el correcto.

No soy de la opinión de pensar que no se deben diseñar campos largos, sino que en mi opinión, se pueden diseñar muchos tipos distintos de campos de golf, y que cada campo de golf se debe crear con un criterio definido y que se adapte a distintos factores como son el tipo de jugador que se pretende haga uso de las instalaciones mayoritariamente, el tipo de negocio, la finca de trabajo, la localización geográfica de la misma y el presupuesto de partida, tal y como se expresa a continuación.

Por otro lado, debido en primer lugar a mi formación universitaria como Golf Course Architect (GCA) desarrollada en Escocia mi visión sobre el diseño de campos de golf es mucho más cercana al diseño europeo, mucho más natural, que al americano, mucho más perfeccionista, y si me permiten la expresión, algo más artificial; y posteriormente mi experiencia laboral en la que he tenido la gran suerte de trabajar en empresas muy distintas del sector, he trabajado para empresas de tipo Signature, comercial y con GCA de elevada reputación y experiencia, además de haber podido colaborar con grandes nombres del sector tanto europeos, como americanos en el desarrollo de proyectos, me ha proporcionado un conocimiento acerca del diseño muy amplio y variado, que al final ha derivado en mi propia visión particular de como diseñar un campo de golf.

Desde mis comienzos, debido a la formación recibida, me sentí muy cercano e influenciado por el diseño de tipo minimalista, basado en la adaptación total del diseño a la finca, evitando los movimientos de tierra en el proceso de construcción, consiguiendo que el diseño se adapte a la finca y no al revés; para ello es necesario un estudio profundo del terreno de trabajo y tener una topografía del mismo muy detallado, además de pasar mucho tiempo "on site" realizando un trabajo inicial muy intenso en el terreno antes de pasar a trabajar en el estudio.

Por otro lado, sobretodo en España y en Países con una climatología similar, se debe invertir

mucho dinero en el sistema de riego, y en acumular agua para el mismo, lo que conlleva definitivamente a la realización de grandes movimientos de tierra para poder acumular el agua necesaria para poder regar con solvencia y garantías el campo de golf; este factor, de inicio, era opuesto a mi filosofía de trabajo (hay que pensar que en Inglaterra he desarrollado proyectos sin riego en las calles y funcionan perfectamente y por ejemplo campos como North Berwick, uno de mis favoritos, no instaló riego hasta el año 2004).

Otro factor determinante, que me influyó en gran medida fue que como miembro del Instituto Europeo de Campos de Golf (EIGCA) estamos siempre en constante formación, e intentando tener conocimiento de todo lo que sucede alrededor de nuestro mundo y a través de un estudio realizado por el Instituto descubrimos que en Europa alrededor del 70% de las vueltas realizadas de juego son de solo 9 hoyos. Este factor es debido a que jugar una vuelta conlleva mucho tiempo del que en muchos casos no disponemos; esto me llevó a una contradicción: si no tenemos tiempo suficiente para jugar, porqué diseñamos campos cada vez más largos y exigentes para el jugador, cuando todo lo expuesto deriva en que al jugador medio le va a llevar más tiempo el jugar un campo.

Estos factores, al final me derivaron en lo que he llamado el Diseño Racional.

## El diseño Racional

Para mi el diseño Racional, es un paso más allá respecto al Diseño Minimalista, basado en la minimización de movimientos de tierra y adaptación máxima al terreno existente; haciendo un uso muy estratégico y limitado de los hazards y basándome en los requisitos necesarios de climatología y jugabilidad, tratando de evolucionar el mismo hacia el siglo XXI y a las necesidades generadas por parte de Propiedades y jugadores, creando un diseño sostenible y apto para toda clase de jugador, puesto que el deporte del golf tiende a convertirse en un deporte familiar debido a su idiosincrasia y a la popularidad creciente.

Por ello, en mi opinión, el diseño debe basarse en la conjunción y el equilibrio entre los tres pilares en los que se debe basar la sostenibilidad, es decir, la sostenibilidad ambiental, la sostenibilidad social y la sostenibilidad económica, y entiendo que para que un proyecto sea exitoso se debe basar en estos tres conceptos básicos de partida.

por otro lado, y tal y como he mencionado anteriormente, la gran mayoría de vueltas de golf se realizan de nueve hoyos, por lo que me pareció importante introducir este parámetro en la ecuación del diseño racional, y es por ello, que en

el momento de diseñar, intento crear dos bucles de nueve hoyos totalmente distintos entre sí pero complementarios entre ellos, de manera que ofrezcan experiencias distintas al jugador, para que este pueda elegir que vuelta jugar, o en caso de disponer de tiempo suficiente pueda jugar las dos vueltas de manera satisfactoria, permitiendo empezar indistintamente por cualquiera de ambos en función del espíritu del jugador en ese momento; para ello, intento aplicar al diseño, los conceptos básicos y clásicos de jugabilidad, fluidez, emoción, estrategia, etc. pero de manera distinta para cada vuelta, pretendiendo que dichos conceptos se muestren de forma distinta en cada hoyo buscando crear recorridos únicos en cada caso.

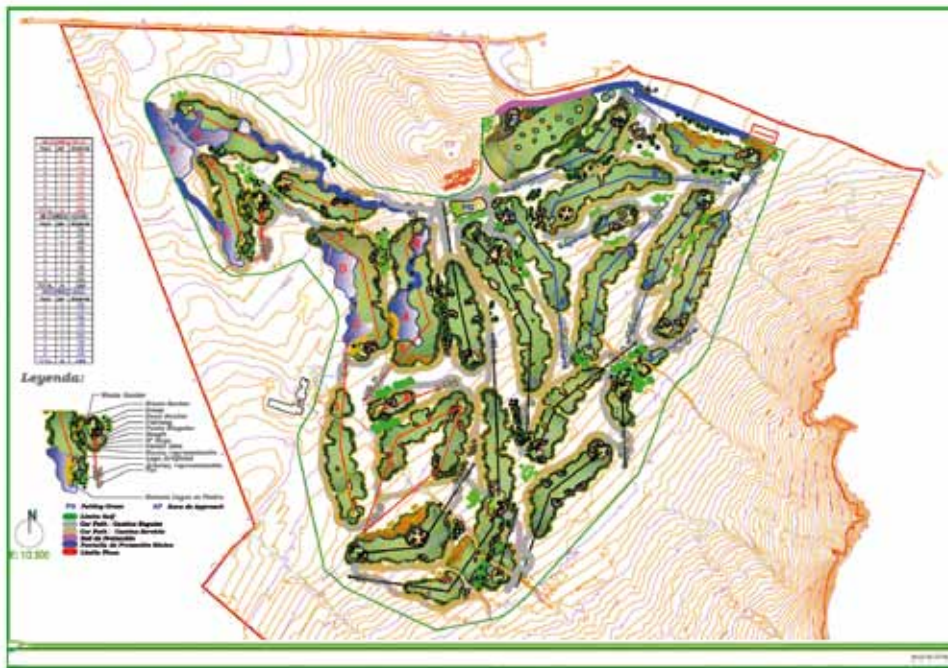
Como ejemplo ilustrativo, en la imagen que se ve a continuación, se puede ver como el diseño está basado en la creación de un campo de golf de veintisiete hoyos divididos en tres recorridos de nueve hoyos con una filosofía de diseño de tipo desértico que permite ahorrar y ajustarnos al presupuesto de partida completamente distintos entre sí, creando el recorrido rojo basado en el agua, haciendo que la misma forme parte integral del recorrido y este muy presente en el mismo. Además, este recorrido se dispone en la parte más baja y plana de la finca para poder recoger la misma gracias al sistema de drenaje previsto y minimizar el movimiento de tierras a realizar.

Luego se puede observar el recorrido azul, basado en una creación muy natural siguiendo las ondulaciones propias del terreno, usándolas para crear puntos bajos en el recorrido que sirven para coleccionar agua y como hazards al mismo tiempo en forma de grass bunkers, asemejándose a un recorrido de tipo links, muy natural.

Finalmente podemos observar el recorrido negro, basado en el uso intensivo de toda clase de bunkers (sand, grass, waste) que marcan la estrategia de diseño para cada hoyo mezclando entre sí las distintas escuelas de diseño (penal, fair, estratégico y heroico).

Por otro lado y complementando a lo expuesto, me parece fundamental, antes de empezar con el proceso de creación, saber el target y tipo de cliente que va a convertirse en usuario del campo de golf, para crear un diseño que se adapte al mismo, es decir, no es lo mismo diseñar un campo de golf para socios, que de tipo comercial, o destinado a albergar competiciones de gran nivel, pues en función de cada caso, varían los greens (forma, pendiente, tamaño), las plataformas de tee (cantidad, tamaño y superficie), los hazards (bunkers penalizantes, lagos en juego, etc.), e incluso las variedades de hierba a sembrar en cada zona del campo.

Ante lo expuesto, se hace evidente que un GCA que mire hacia el futuro, debe estar muy bien



preparado y formado puesto que para poder desarrollar un buen diseño debe aunar una gran y variada formación tanto académica como técnica, que debe contraponer a la formación creativa para encontrar un balance entre técnica y arte. En mi opinión la creación de un campo de golf se basa en un 50% de arte y un 50% de técnica, así lo defiende en el Diseño Racional.

Dicha formación debe estar basada en un profundo conocimiento de las escuelas de diseño y las bases que las fundamentan, por supuesto, pero complementada con un elevado conocimiento de la historia del golf, y por tanto de nuestros predecesores. Además, el GCA debe tener buenos conocimientos de greenkeeping; del sistema de riego; de informática para aplicarla en distintas áreas del trabajo y en el campo; grandes conocimientos de topografía en 2 y 3 dimensiones para tener un conocimiento exhaustivo del terreno que le permita crear con optimización, hoy en día es muy frecuente y casi una necesidad, en mi opinión, el uso de recreaciones en 3D que nos muestran con gran detalle y calidad como quedará el trabajo final en forma de realidad virtual, lo que nos permite avanzar mucho con el trabajo en la oficina, además de permitirnos ofrecer unos presupuestos muy detallados y de gran precisión que derivan en una nueva forma de construcción llamada "llave en mano" a precio cerrado muy apreciados por las propiedades y cada vez más requeridos; de ingeniería, para poder diseñar los distintos esqueletos que acompañan al diseño en forma de sistema de riego, de drenaje, eléctrico, etc., y finalmente el diseñador debe tener conocimientos de gestión de un campo para poder aplicarlos con el criterio correcto al diseño preciso en cada caso.

Por todo lo expuesto, el diseñador del siglo XXI debe tener un vasto y variado conocimiento para poder aplicarlo al diseño, puesto que el Diseño Racional, se basa en que cada campo es único y distinto a otro, donde greens, bunkers y otros tipos de hazards, tees y fairways, deben ser tratados en cada caso como únicos y particulares, pero formando parte a la vez de un todo, que debe fluir de forma correcta uniéndose entre ellos como un solo recorrido; en donde se debe tener en cuenta factores diferenciales para cada creación como son:

- Greens:
  - tamaño de los mismos en función del tipo de campo
  - pendientes de los mismos en función del tamaño y tipo de campo
  - forma de los mismos
  - ámbito real de trabajo, no entendemos un green como elemento, sino que formando parte de una zona concreta llamada entorno de green
  - integración con su entorno
- Tees:
  - es muy importante tener en cuenta la superficie de cada plataforma
  - número de plataformas
  - la opción de los tees artificiales nos aporta una gran ventaja en cuanto a costes
- Bunkers/Hazards:
  - posicionar los justos, muy estratégicamente y que entren mucho en juego
  - penalizantes para el buen jugador y de referencia para el jugador pobre
  - deben ser de bajo mantenimiento○



