

GLOSARIO

DE ARQUITECTURA DE PAISAJE

Gabriela Wiener Castillo

Coordinadora





GLOSARIO

DE ARQUITECTURA DE PAISAJE

Gabriela Wiener Castillo
Coordinadora



Centro de Investigaciones en Arquitectura, Urbanismo y Paisaje
Facultad de Arquitectura, UNAM

Wiener Castillo, Gabriela, *coordinadora*

Glosario de Arquitectura de Paisaje

Identificadores: ISBN: 978-607-30-7177-2

Temas: Arquitectura de Paisaje / Arte

Disponible en <https://repositorio.fa.unam.mx>

Primera edición: marzo de 2023

Universidad Nacional Autónoma de México

Enrique Graue Wiechers

Rector

Leonardo Lomeli Vanegas

Secretario general

Luis Agustín Álvarez Icaza Longoria

Secretario administrativo

D.R. © Universidad Nacional

Autónoma de México

Facultad de Arquitectura, Circuito escolar s/n,

Ciudad Universitaria, Coyoacán, C.P. 04510,

México, Ciudad de México

Hecho en México

Facultad de Arquitectura

Juan Ignacio del Cueto Ruiz-Funes

Director

Enrique Soto Alva

Secretario general

Isaura González Gottdiener

Secretaria académica

Leda Duarte Lagunes

Secretaria administrativa

Lorenzo Rocha Cito

Coordinador editorial

Producción y cuidado editorial:

Armando López Carrillo

Editora: María Canal Torres

Revisión de pruebas: Silvia Sánchez Flores

Diseño, formación y edición de imágenes:

Samuel Morales Hernández



Excepto donde se indique lo contrario, esta obra está bajo una licencia

Creative Commons Atribución-No comercial-Compartir igual 4.0

Internacional (CC BY-NC-SA 4.0 Internacional).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.es>

Correo electrónico: oficina.juridica@fa.unam.mx

Con la licencia CC-BY-NC-SA usted es libre de:

- Compartir: copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- Adaptar: remezclar, transformar y construir a partir del material.
Bajo los siguientes términos:
- Atribución: usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- No comercial: usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.
- Compartir igual: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

En los casos que sea usada la presente obra, deben respetarse los términos especificados en esta licencia.

No estoy tan perdido todavía en la selva de la
lexicografía que me haya
olvidado de que las palabras son hijas de la tierra.
Samuel Johnson (1709-1784)

Las ideas envejecen más pronto que las palabras.
Gustave Le Bon (1841-1931)

Lo que no se nombra no existe.
George Steiner (1929-2020)

ROZAR. Significó primeramente 'roturar, arar un campo por primera vez' 1282; 'limpiar de matas y hierbas' 1490; después 'pacer la hierba de un prado', 1596; 'raer y desgastar la superficie de un objeto' 1383; y, en fin, 'pasar tocando ligeramente', 1601.

Joan Corominas (1905-1997)

Este trabajo fue posible gracias a la enorme voluntad, disposición y paciencia de Teru Quevedo, Alfonso Muray, Eliseo Arredondo y Carlos Bernal, en primera instancia, y de los diecisiete autores que contribuyeron con la elaboración de sus definiciones para enriquecer el glosario. También reconozco y agradezco el trabajo que realizaron las tres personas que dictaminaron y opinaron respecto de cada definición.

En este camino me acompañó Mauricio Trápaga, con quien comparto el interés y gusto por las palabras, y a quien agradezco su tiempo, comentarios, críticas e increíble sentido del humor. Asimismo, agradezco a Virginia Barrios y Claudio Molina, quienes se integraron a este proyecto en la última etapa, debido a la conformación del Seminario de Lexicografía Científica.

Mi agradecimiento de siempre a Norma Angélica Martínez de Jesús de la Biblioteca Luis Unikel, por su apoyo incondicional para conseguir bibliografía impresa y digital para este y los demás proyectos en los que trabajo; así como a Lourdes Robleda, coordinadora de la biblioteca.

Finalmente, un agradecimiento muy especial a Mónica Pallares por la donación de los grabados que aparecen en la portada y los interiores, así como al equipo de la Coordinación Editorial de la Facultad de Arquitectura; particularmente a María Canal, Armando López, Samuel Morales y Silvia Sánchez, a quienes debemos la edición, diseño y revisión del libro que tienen en sus manos.

Gabriela Wiener Castillo



ÍNDICE

| | |
|---|----|
| I. INTRODUCCIÓN | 9 |
| 1. Los términos y el lenguaje de la disciplina | 10 |
| 2. Los términos y la construcción de conocimiento | 15 |
| 3. Un método de documentación léxica desarrollado <i>ad hoc</i> | 17 |
| La obtención de términos | 17 |
| Una base documental para el glosario: los planes de estudios | 19 |
| <i>Plan de Estudios 1985</i> | 19 |
| <i>Plan de Estudios 2000</i> | 20 |
| <i>Plan de Estudios 2017</i> | 20 |
| El área de Diseño | 22 |
| Materias del área de Diseño, <i>Plan de Estudios 1985</i> | 22 |
| Materias del área de Diseño, <i>Plan de Estudios 2000</i> | 23 |
| Materias del área de Diseño, <i>Plan de Estudios 2017</i> | 23 |
| 4. Los términos | 24 |
| Los resultados | 25 |
| Términos del <i>Plan de Estudios 1985</i> | 25 |
| Lista de términos <i>Plan de Estudios 2000</i> | 26 |
| Lista de términos <i>Plan de Estudios 2017</i> | 27 |
| Un núcleo duro del vocabulario de la Arquitectura de Paisaje | 30 |
| Otras alternativas de documentación léxica aplicadas | 31 |

| | |
|---|-----|
| 5. La redacción de las definiciones y el modelo propuesto..... | 34 |
| El equipo de redacción..... | 34 |
| El modelo de definiciones y la dosificación del trabajo de redacción..... | 35 |
| Términos que definieron los primeros arquitectos paisajistas..... | 36 |
| Los términos que definieron otros especialistas..... | 37 |
| 6. Estructura del glosario..... | 38 |
| 7. Consideraciones finales..... | 39 |
| Índice de términos..... | 41 |
| II. GLOSARIO..... | 45 |
| III. SEMBLANZAS..... | 231 |
| Índice de referencias gráficas..... | 255 |
| Epílogo..... | 259 |

INTRODUCCIÓN

La creación de este glosario cumple con una inquietud personal que he tenido desde que estaba en los talleres de diseño de la licenciatura, cuando era estudiante y batallaba con los términos que nos daban para trabajar. El problema que detecté entonces y que permanece es la falta de un léxico común, compartido en las aulas, con el cual se han construido algunas certezas en relación con el significado y la orientación de la Arquitectura de Paisaje en la UNAM. La falta de consenso, sobre todo en términos utilizados cotidianamente en el área de diseño, ha impedido la consolidación y el fortalecimiento no sólo de las bases fundamentales de la carrera, sino también de principios, valores y métodos que la sustentan. Con el fin de resolver este asunto, de llenar este vacío, me di a la tarea de hacer una recopilación de vocablos especializados que obtuve tanto de los planes de estudios de la licenciatura, como de un ejercicio con los estudiantes, que explicaré más adelante.

El libro está dirigido a la comunidad de la licenciatura en Arquitectura de Paisaje de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, dado que surge de su propio seno; al colectivo de práctica del léxico, estudiantes y académicos de la licenciatura, para que los términos se consulten y se discutan en general y en el área de diseño, en particular. Este proyecto aporta, por primera vez, una base común que reúne los términos para discutir tanto la manera en la que se usan y practican, como su significado en sí. Es, también, el primero de otros glosarios que pueden contribuir al conocimiento sobre el significado de vocablos tanto en esta disciplina como en la arquitectura, gracias a la creación del Seminario de Lexicografía Científica con sede compartida del Centro de Investigaciones en Arquitectura, Urbanismo y Paisaje (CIAUP) de la Facultad de Arquitectura, y la Unidad de Información para las Artes (UNIARTE) del Instituto de Investigaciones Estéticas, que fue creado originalmente para revisar este texto, darle seguimiento a los vocablos y, posteriormente, desarrollar otros glosarios.

Asimismo, puede ser de utilidad para académicos y profesionales atraídos por la teoría e historia de la disciplina, ya que además de que aporta nociones sobre los significados del catálogo de términos, es un documento de carácter testimonial que recoge la opinión experta de los primeros arquitectos paisajistas en México, que fundaron la Sociedad de Arquitectos Paisajistas de México (SAPM), quienes más tarde, con aproximadamente diez años de experiencia, apoyaron la creación de la carrera de Arquitectura de Paisaje en la Facultad de Arquitectura de la universidad.

Por esto, parte sustancial del valor de este libro es el registro de la voz de algunos de los expertos en Arquitectura de Paisaje más importantes en México que, de otra manera, no hubiéramos obtenido. A ello se le suma la de otros autores que, con la misma autoridad, aportan su entendimiento sobre algunas palabras.

1. Los términos y el lenguaje de la disciplina

La inquietud de explorar los términos y su significado en el lenguaje del diseño de Arquitectura de Paisaje me llevó a las siguientes preguntas: ¿cuáles son, cómo se usan y qué significan? El libro presenta algunos significados de vocablos que se emplean en el proceso creativo del diseño y la resolución de proyectos en el contexto de la licenciatura en Arquitectura de Paisaje de la Facultad de Arquitectura de la UNAM.

Este proyecto tiene un objetivo doble: el primero es hacer un glosario conformado por los términos que son de uso común en los talleres de diseño, con los cuales se desarrollan las aptitudes para diseñar y desarrollar proyectos en la licenciatura; y el otro es recuperar el saber de los arquitectos paisajistas que iniciaron la historia de la profesión en México y que llevan la mayor práctica profesional y experiencia tanto por el tiempo empleado, como por la amplia cartera de trabajos realizados en multiplicidad de sitios. Su conocimiento tiene una carga histórica importante sustentada en más de 40 años de trabajo profesional que vale la pena registrar. Estos objetivos se lograron a través de los métodos creados ex profeso para identificar los vocablos y para recabar los significados de los mismos desde el punto de vista de los autores, como se explicará más adelante.

Para presentar este trabajo se eligió la forma de glosario con base en la definición del *Diccionario de la lengua española*: es un "catálogo de palabras de una misma disciplina, de un mismo campo de estudio, de una misma obra, etc., definidas o comentadas" (RAE, 2021). Y éste es precisamente el caso, dado que se elabora con ciertas palabras utilizadas comúnmente en la disciplina, y cada autor comenta su noción de los vocablos, de acuerdo con su experiencia. De esta manera, logramos un compendio de 119 términos especializados en el área de diseño que integran este *Glosario de Arquitectura de Paisaje*.

La licenciatura en Arquitectura de Paisaje tiene 37 años cumplidos (el 4 de noviembre del 2022), tres planes de estudios y más de 260 egresados titulados. Durante este tiempo, el interés académico se ha centrado en proyectos y actividades alejados de la atención al lenguaje que se utiliza para diseñar y hacer proyectos. En general se sabe poco de los términos; de su origen, su uso, así como de la agencia que tienen para la transformación y regeneración del medio. En este lapso se han desechado algunos y adoptado otros que usan colegas en distintas geografías o se toman prestados de otras disciplinas. Esta práctica es habitual para la profesión, dado que su carácter es interdisciplinar. Es decir, que la materia del paisaje implica la interrelación de estructuras naturales y culturales, por lo tanto, las diversas ciencias aportan su conocimiento especializado sobre determinados aspectos del paisaje al cual se recurre, y cuyos métodos con frecuencia se toman prestados para adaptarlos como herramientas y técnicas con las que se resuelven problemas de diseño y habitabilidad. Además, estos saberes en ocasiones nutren el bagaje ideológico de los diseñadores con el cual construyen los marcos teóricos de los proyectos, ya sean académicos o prácticos.

Sin embargo, adicionar términos arbitrariamente sin discutirlos con los pares al interior de la comunidad desconecta el discurso entre unos y otros por la falta de consenso y, por lo tanto, de comunicación. Taranov y otros coautores justifican el uso indistinto de los términos en diferentes contextos para nombrar diversas cosas y lo denominan "lenguaje volátil" (Taranov, 2018: 1237-1239); fenómeno que, según los autores, corresponde a una profesión joven en constante ajuste. Por tanto, quizá ya es momento de empezar a prestarle atención a los vocablos y su significado para hacerlos más estables y robustecer el conocimiento propio.

Sin duda, las múltiples visiones personales de los términos enriquecen a la profesión; pero para hacer escuela, generar un conocimiento crítico y novedoso y robustecerlo, hace falta reconocer una plataforma común. Me refiero a la importancia de identificar el vocabulario base que sustenta el lenguaje de la profesión y que de alguna manera comparte el gremio. Por eso también es importante evidenciar con base en un método objetivo, cuáles son los términos que sustentan a la Arquitectura de Paisaje en esta institución.

Existen varios lexicones y diccionarios de Arquitectura de Paisaje con enfoques y objetivos semejantes entre sí, de acuerdo con el tipo de diccionario del que se trate. Es decir, hay los que son de enfoque general, los especializados en temas de construcción, o de flora y botánica, entre otros. Los de tipo general procuran incluir el mayor número de términos posibles que abarcan desde conceptos técnicos, biográficos, teóricos e históricos, hasta de agricultura y patrimonio. Entre los más consultados se encuentran: *A Dictionary of Architecture and Landscape Architecture* de James Stevens Curl (2007) que se refiere a autores, espacios o edificios, además de términos técnicos e históricos. En éste se encuentra mejor desarrollada la arquitectura en general que la Arquitectura de Paisaje. También existe el *Dictionary of Landscape Architecture and Construction* de Alan Jay Christensen (2005), otro compendio extenso de términos y conceptos relacionados con elementos arquitectónicos, de botánica y suelo, topográficos, de nutrientes y la construcción, entre otros. Las definiciones que aparecen en el diccionario son del autor, igual que los pocos croquis o dibujos que las acompañan. Al final del libro se incluye un apéndice de términos botánicos en latín traducido al inglés, indicando el significado de la palabra o familia de términos el cual se refiere a sus características formales, a su sabor, a la manera en cómo crecen, a la presencia o ausencia de elementos, o al lugar en donde crecen, por ejemplo. Por otro lado, uno interesante y diferente es el *Lexicon of Garden and Landscape Architecture* (Vroom, 2006) de Meto J. Vroom, que contiene un poco más de 250 términos que incluyen la definición del diccionario y un ensayo del autor que hace referencia a ejemplos, extractos de textos de escritores, pintores, arquitectos o arquitectos paisajistas del ámbito europeo que sirven para elaborar la idea de lo que para él significa cada palabra. En su repertorio, hay tanto términos de elementos de jardín, como vocablos teóricos e históricos.

Otro diccionario de los más consultados debido a que fue hecho por la IFLA (2009) (International Federation of Landscape Architects) es el *Encyclopedic Dictionary of Landscape and Urban Planning*, producto del esfuerzo de un grupo de profesionales que trabajó en ello durante casi 30 años con el objetivo de reunir el mayor número de términos de arquitectura y planeación urbana (aunque también incluye vocablos de otros campos como agricultura, patrimonio, botánica, zoología y geografía, entre otros). El diccionario comprende 10,000 palabras presentadas en "los cinco idiomas más importantes para el mundo occidental", con lo que pretenden homologar ideas y términos en todo el mundo de la Arquitectura de Paisaje.

La originalidad tanto del proceso como de los diferentes métodos creados ex profeso para el desarrollo de este glosario resolvió el reto que presentó el proyecto. El listado de términos se obtuvo a través de un procedimiento diseñado para identificar y revisar los vocablos que se utilizan (y los que se han utilizado en el pasado) en los programas académicos de la licenciatura para diseñar y desarrollar proyectos, con el objetivo de reconocer e identificar coincidencias y diferencias; y para ver si existe un núcleo duro de conceptos que haya trascendido y con el que se haya hecho escuela, el cual se pueda explorar a profundidad en futuras investigaciones. En este caso se revisaron los programas de las materias del Taller de Proyectos y Diseño, y los programas de las materias de Metodología del Diseño y Teoría de la Arquitectura de Paisaje.

Este glosario toma como base los términos de los tres planes de estudios que la licenciatura tiene en su haber desde que se fundó en 1985 hasta el presente. Inicialmente se generó un listado de términos de cada plan tomado de las materias mencionadas que se correlacionan para encontrar diferencias y similitudes. El marco de referencia de las listas lo constituye la definición y los objetivos generales de la Arquitectura de Paisaje que plantea cada plan, además de los objetivos particulares de los talleres de proyectos o diseño, según el nombre que les corresponde. El estudio preliminar se enfocó en identificar y seleccionar los términos que integra este primer glosario; es decir, saber cuáles son, comparar los listados e identificar si hay coincidencia o no y cuántos términos constituyen el repertorio. Y lo más importante: si existe un núcleo duro de términos que sustenten la continuidad ideológica y práctica de la licenciatura a lo largo de 37 años.

Es decir, indagar si hay un *corpus* de términos que conformen un eje rector de la profesión a lo largo de todo este tiempo.

Los tres planes de estudios representan enfoques diferentes de concebir a la Arquitectura de Paisaje y sus objetivos. Cada uno está planteado en sus propios términos, de acuerdo con una forma de entender los retos de la profesión, la problemática que éstos significan y su forma de concebirla. Desde entonces, el léxico de la profesión ha ido evolucionando con ella, aunque eso no quiere decir que hay consenso, discusión y conocimiento en torno de él. Aún hoy, que la mayoría de los profesores de los talleres son arquitectos paisajistas egresados de la licenciatura. Desde luego que el lenguaje ha madurado, pero sin que exista una discusión y reflexión conjuntas, que son precisamente parte importante de las intenciones que este proyecto quisiera motivar.

Por otro lado, reitero que en este trabajo ha sido fundamental la opinión experta de arquitectos paisajistas precursores de la práctica profesional en México, cofundadores de la Sociedad de Arquitectos Paisajistas Mexicanos y de la licenciatura en la Facultad de Arquitectura de la UNAM, para la definición de términos. Además de ellos, en consideración a la multidisciplinariedad de la profesión y de la naturaleza del paisaje, contamos con la pluma de expertos profesionales estudiosos del paisaje y del espacio habitable con trayectorias de más de 25 años de producción académica.

Las ventajas de la coyuntura son inmejorables: por un lado, porque el ejercicio que hacen los primeros arquitectos paisajistas sobre revisar el significado de los términos, sucede en un momento de sus vidas en el que han acumulado más de 40 años de experiencia; con una carrera exitosa y reconocida nacional e internacionalmente. Y, por otro lado, porque las crisis por las que atraviesa el planeta y la humanidad nos llevan a repensar muchos conceptos, actualizar metodologías y generar conocimientos que apunten a resolver situaciones de conflicto tanto en el paisaje, como en ambientes naturales y sociales. Los resultados del trabajo que este glosario conlleva, aportan materia para iniciar una reflexión al respecto y seguir ejerciéndola en la posteridad. Asimismo, abre posibilidades de investigación y discusión tanto en el ámbito de la teoría como en el de la historia, y principalmente, en el del diseño.

2. Los términos y la construcción de conocimiento

El estudio del significado de los términos, en primer lugar, nos revela quiénes somos y qué hemos hecho; y en segundo lugar, posibilita proyectar los alcances de la profesión. Es decir, al saber en dónde hemos estado en términos teórico-metodológico-técnicos y qué hemos logrado, podemos proyectar hacia dónde vamos.

Wittgenstein decía que el uso de los términos en el lenguaje es lo que les da sentido (2011: 7-32) y eso supone una práctica que está implicada en un espacio y tiempo dados. El lenguaje está conectado al mundo de forma empírica, tiene correspondencia directa con las prácticas y los razonamientos en torno de ellas, que van construyendo su sentido. Por lo tanto, los términos tienen contexto, una realidad espacio-temporal, además de la conceptual; así como espesor histórico, la precedencia, lo cual es precisamente lo que le da a su significado, estabilidad y arraigo.

Dado que el lenguaje está vivo, es dinámico y cambiante; y se entiende que el significado de los términos se construye día a día (Karam, 2007, s/p), de tal manera que, aunque haya definiciones dadas por un diccionario, cada vocabulario y cada término tiene sus particularidades, su uso y manera de construir conocimiento con base en una visión del mundo. Por ejemplo, la palabra vivienda no tiene el mismo significado para un grupo social que para otro (Rodríguez, 2019: 68-195),¹ o en una región geográfica distinta de otra; o hace 100 años que ahora. No se puede hacer tabla rasa para identificar qué sí es y qué no es una vivienda o un jardín; eso lo define el significado de los términos en cada entorno, ya que al tiempo que determina lo que es, también los distingue de lo que no es (Taranov, 2018: 1237-1239). Reconocemos que el jardín, en el presente, puede ser un espacio cubierto de especies nativas puestas a su libre crecimiento y, tal vez, hasta a su libre propagación, lo cual resulta en una imagen silvestre que puede ser considerada por algunos usuarios como de abandono, descuido, falta de arte, tal como sucedía en otros tiempos. Las nociones que definen a los términos

¹ Como ejemplo, ver el capítulo de "Las casas: *māsēwalkalli* y *pilkalli*" en donde se muestran los diferentes tipos de casas (*kalli*) que había en la cuenca de México.

cambian con el tiempo de acuerdo con códigos de valores, ideologías y formas de pensamiento.

Dado lo anterior se puede afirmar que entre mayor conocimiento, mayor precisión en los conceptos y en las prácticas; y, por lo tanto, en el saber. Taranov y otros coautores aseguran que una profesión joven tiene un lenguaje volátil, lo cual se asocia con la experiencia y con el espesor histórico de los términos. Un indicador de la madurez de los conceptos es la precisión con la que se usan, ya que a través de la práctica cotidiana aumenta la especificidad de su sentido y, por ello, la diferencia entre unos y otros. De tal suerte, *rehabilitar* y *reusar*, por ejemplo, encuentran en la praxis un significado propio a la vez que se depuran las técnicas y métodos necesarios para ejecutar cada vez mejor y de manera más creativa, eficiente y exitosa acciones específicas que definen a uno y otro; lo cual, vale la pena aclarar, es una actividad local. Así, al cabo del uso de los términos y de profundizar en el entendimiento (histórico) de su significado, adquieren mayor agencia para desempeñar la acción que representan, como *rehabilitar*.

La práctica y la teoría van de la mano. Hay que poner a trabajar la teoría para interrelacionar conceptos, lo cual lleva a un pensamiento más complejo, necesario para resolver problemas actuales del paisaje complejos, también, no sólo por su naturaleza, sino por sus cruces o interrelaciones ambientales, alimentarias, hídricas, culturales y sociales con base en la sostenibilidad, el bienestar y la equidad. La extensión y diversidad léxica que se usan en una profesión están directamente relacionadas con la complejidad de pensamiento y el conocimiento, así como con la creatividad y la práctica.

El lenguaje no sólo es un medio de expresión, es un medio de comunicación y de pensamiento, de construcción de ideas. Para comunicar es necesario algún tipo de consenso; si no hay algunas coincidencias en el significado de los términos entre los profesionales, no es posible la comunicación. En cambio, si hay un reconocimiento común en el significado de los términos, la comunicación es posible; así como el robustecimiento de las ideas y hasta de la comunidad misma.

Según el artículo de Taranov y otros coautores en la ciencia del paisaje: "los significados de los términos deben de ser suficientes, exhaustivos y delimitar este concepto de otros" (Taranov, 2018: 1237). El término "exhaustivo" se refiere a la tarea de indagar en la historia cómo se ha usado la palabra para conocer sus

acepciones y límites. El último requisito con el que se tiene que cumplir “delimitar este concepto de otros”, se refiere a su especificidad, que sólo es posible distinguir si se conocen bien los significados. Contamos con trabajos sobre la definición del término “paisaje”, que cumplen con este requisito, como los de Federico Fernández y Ramírez (2020); (2016: 79-99); (Fernández, F., 2015: 220-253); (Fernández, F., 2011), por ejemplo. En la comunidad de la licenciatura se han hecho algunas investigaciones en el significado de “jardín” de Rodríguez y Tejedor (2018); “espacios verdes públicos”, de Larrucea, Jiménez y Meza (2020); “espacio público”, de Filipe Narciso (2019: 135-169); (2018); (2017: 36-47); (Filipe y Ramírez, 2016: 37-57); (Filipe, 2014: 113-137) y “restauración ecológica”, de López de Juambelz (2016). También, “paisaje”, de Larrucea (2016), Rodríguez, Miranda y Valiñas (2020); y “proyecto”, de Mazari y Wiener (2012).

3. Un método de documentación léxica desarrollado *ad hoc*

El reto de poder contar con un significado de los términos relacionados con el diseño ha estado presente en mi vida a lo largo de muchos años en los que estuve imaginando formas de trabajar con los vocablos y obtener su significado. Finalmente llegó el momento donde, con base en un planteamiento específico, hallé una manera de resolverlo.

Dado que antes no se había hecho algo así, consideré relevante empezar por el lugar de origen del uso de los vocablos; aquella sede donde estos se se han utilizado para formar arquitectos paisajistas en México: la Facultad de Arquitectura de la UNAM y las voces de quienes los plantearon. Una vez que imaginé cuál sería la fuente de donde obtendría las definiciones y el repertorio, planteé los métodos para conseguirlos. A continuación se describen y se muestran los resultados de cada uno.

La obtención de términos

Ya que se determinó que el contexto de la generación del glosario sería la licenciatura de Arquitectura de Paisaje, y que el objetivo del trabajo serían los términos

utilizados para diseñar y desarrollar proyectos, se reconoció que el origen corresponde al primer plan de estudios, el de 1985; y el interés particular se enfoca en los programas de las materias de los talleres de proyectos. Sin embargo, para conocer el universo completo del léxico seleccionado desde 1985 hasta el presente, también se consideraron los dos siguientes planes de estudios, el del 2000 y 2017. Siendo así, el marco conceptual del vocabulario está dado por el planteamiento general del significado de la Arquitectura de Paisaje, así como los objetivos generales de los planes de estudios y del área de Diseño, en donde se insertan las materias de taller.

Antes de continuar con los términos, es importante mencionar que el primer plan de estudios se logró gracias a que “los Arquitectos Paisajistas de México suman[ron] sus esfuerzos en este proyecto con los de la Facultad de Arquitectura” (UNAM, 1985: 15-17).² La cita se refiere a los profesionales que fundaron la Sociedad en 1972, entre los cuales se encontraban Alfonso Muray, Eliseo Arredondo, Mario Schjetnan Garduño, Teru Quevedo, Carlos Bernal y Luis Barragán, quien era socio fundador honorario. Así que la terminología de la primera versión de la licenciatura involucra a estas personas, además de Lilia Guzmán y Alejandro Cabeza.

El principal interés radicó en obtener un listado de términos que integraran el glosario; sin embargo, era esencial contar con la noción de Arquitectura de Paisaje y los objetivos de los planes, así como con los objetivos de las áreas de Diseño de cada uno, ya que idealmente las materias de los talleres deberían de atender a esos conceptos y propósitos. En esta ocasión, no me adentré en el análisis de estos porque rebasa los alcances de este trabajo, tan sólo se transcriben para dar paso a la explicación de la selección de términos; aunque no por esto deja de ser interesante mencionar que existen diferencias y similitudes entre los tres que valen la pena estudiar.

² Del lado de la Facultad de Arquitectura estaban Ernesto Velasco, director, y Luis Enrique O’Campo, secretario general. La primera coordinadora de la entonces Unidad Académica de Arquitectura de Paisaje fue Lilia Guzmán, y el siguiente coordinador fue Alejandro Cabeza.

Una base documental para el glosario: los planes de estudios

Plan de estudios 1985

En el apartado que se refiere a la propuesta del plan de estudios se aclara que:

Esta carrera considera las múltiples interrelaciones entre los elementos que conforman la estructura de la organización social y sus interacciones con el medio ambiente, en la que postula el bienestar físico y moral del ser humano como unidad [individual] y del conjunto social [colectivo]. Se aboca a la planificación y diseño ambiental, la construcción y la administración de los espacios abiertos en su interacción con el medio ambiente.

La profesión orientada a la conservación, preservación, regeneración y desarrollo del medio ambiente en los espacios abiertos cuya amplia gama va de los privados, pasando por los públicos urbanos, hasta las reservas territoriales, y aún las áreas naturales protegidas.

Y más que nunca debemos buscar alternativas de desarrollo que causen la menor alteración en el medio ambiente y que permitan su regeneración (UNAM, 1985: 16-17).

La siguiente frase es la última de la presentación y en letras en mayúsculas dice que:

EL MEDIO AMBIENTE ES UN PATRIMONIO MUNDIAL Y RESPETANDO LA OBLIGACIÓN DE TRANSMITIRLO A LAS GENERACIONES FUTURAS, LA ARQUITECTURA DE PAISAJE ADQUIERE UNA DIMENSIÓN TRASCENDENTE EN LO SOCIAL Y EN LO MORAL (UNAM, 1985: 17).

Este enunciado define que la práctica profesional del arquitecto paisajista se aboca al estudio de los espacios abiertos, de manera integral e interdisciplinaria, en su interacción con el medio ambiente en las siguientes escalas: arquitectónico privado, urbano y regional. Más adelante, en el subtítulo que se refiere a la práctica profesional enlista una serie de finalidades de sus actividades:

- Proponer el equilibrio entre los espacios construidos y las áreas productivas con los espacios, donde el medio ambiente se preserve en sus características naturales.
- Desarrollar mejores cualidades ambientales en los espacios abiertos a partir de la regeneración de los existentes y de los que se generan para dicho fin, a través de iniciativas privadas y comunitarias.
- Diseñar nuevos espacios abiertos que incorporen nuevas propuestas teóricas, técnicas y metodológicas derivadas de los procesos de investigación de la disciplina y de otras disciplinas afines.
- Determinar los conceptos que se deberán manejar en los espacios abiertos de acuerdo con la cultura y la tradición de las comunidades del país y su medio ambiente. En este rubro también tenemos rezago aún hoy, a 35 años de esta propuesta.
- Determinar las características funcionales de acuerdo con el contexto y el fin con el que se proponen los espacios abiertos para que sean útiles y adecuados a los mismos y congruentes con el manejo de los elementos del medio ambiente (UNAM, 1985: 20).

Plan de Estudios 2000

En la presentación del plan de estudios se dice que:

La Arquitectura de Paisaje surge como una disciplina de carácter multidisciplinario que, integrando los conocimientos en diseño, ciencias ambientales, tecnología, humanidades y urbanismo, presente una alternativa en el diseño, manejo construcción y conservación del espacio abierto.

Plan de Estudios 2017

En el apartado del objetivo de la licenciatura establece que:

[El objetivo es] Formar arquitectos paisajistas con una visión holística del paisaje; con conocimientos, actitudes y habilidades multidisciplinarias en el diseño, procesos de ordenamiento, planeación, construcción y gestión del espacio abierto para la

ejecución de proyectos, comprometidos en la solución de la complejidad ambiental, social y territorial (UNAM, 2000: 5).

Se define que el perfil profesional del egresado es el siguiente:

El Arquitecto Paisajista es el profesional que, a través del diseño, planificación, construcción y manejo del espacio abierto, en sus diferentes escalas residencial, habitacional, espacio público, espacios urbanos, espacios rurales, hasta regiones, provee de cualidades de habitabilidad a las comunidades que forman parte del sistema donde se realizan las intervenciones (UNAM, 2000: 50).

En general, los tres planes de estudios coinciden en que el carácter de la profesión es multidisciplinar y que está orientada al diseño, planeación, manejo, construcción, conservación y gestión del paisaje. Sin embargo, tienen algunas particularidades que los distinguen. El plan 1985 hace hincapié en el bienestar físico y moral de los humanos en lo individual y en lo colectivo. Esta mención es interesante porque el bienestar no se vuelve a mencionar en alguno de los otros planes. Hoy es considerado un derecho que tienen todas las personas, como lo expresa el *Convenio Europeo del Paisaje*³ y, por lo tanto, debe de considerarse en las estrategias y acciones para intervenir en el paisaje.

En dicho plan se resalta la noción de que el medio ambiente es un patrimonio de todos que se debe de heredar, y por ello el arquitecto paisajista adquiere un rol ético y social trascendente; es decir, que tiene una responsabilidad social en el cuidado del medio ambiente, con base en un código de valores dado socialmente para velar por la calidad de vida de las personas y la calidad del medio. También es el único que se refiere al equilibrio que el profesional debe mantener y/o procurar entre lo construido, las zonas de producción (agrícolas, industriales, etcétera) con el ambiente natural.

³ Menciono el *Convenio Europeo del Paisaje* (CEP) porque es regulatorio, mientras que la *Carta Mexicana del Paisaje* publicada en el 2011 por la Sociedad Mexicana de Arquitectos Paisajistas y la *Carta del Paisaje de las Américas* publicado por IFLA Argentina y UAM-Azcapotzalco en 2018 no tienen este carácter legal.

Además, indica que la investigación de la disciplina contribuye en la innovación de propuestas teóricas, técnicas y metodológicas para generar nuevas alternativas de diseño espacial. Y que los conceptos de diseño tienen que corresponder con las formas de vida y de pensamiento de las culturas del país. Nociones que son singulares de este plan de estudios.

El plan 2017 destaca, por un lado, que la realidad actual es compleja social, ambiental y territorialmente; y, por otro lado, que las soluciones del profesional deben procurar la calidad de la habitabilidad. Es el único documento que plantea este principio.

El área de Diseño

A continuación se presentan los objetivos de las áreas de Diseño de los tres planes de estudios donde corresponden los talleres de Proyectos, Diseño e Integral.

Materias del área de Diseño, *Plan de Estudios 1985*

El área de este plan está integrada por 18 materias: seis talleres de proyectos; una de Principios de diseño del espacio exterior, tres de Técnicas de representación básicas, complementarias y avanzadas; tres de Integración de los elementos de diseño de paisaje I, II y III; Teoría de la Arquitectura de Paisaje; Análisis del paisaje urbano; Análisis del paisaje regional; Metodologías del diseño y Seminario de examen profesional.

El objetivo del área es el siguiente:

El Área de Diseño permite conocer y analizar los aspectos teóricos, metodológicos y técnicos que intervienen en la adaptación, modelación y transformación del medio ambiente, mismos que conllevan al desarrollo de la imaginación y creatividad que son esenciales en la formación del estudiante (UNAM, 1985: 32).

Materias del área de Diseño, *Plan de Estudios 2000*

En este plan de estudios el área de Diseño reúne las asignaturas del taller de Diseño que "constituye el eje de la licenciatura" (UNAM, 2000: 21) y está integrada por ocho materias: seis de taller de Diseño y dos seminarios de titulación. En éste se menciona que en el taller se amalgaman todos los conocimientos adquiridos en las demás áreas para: "cumplir con el objetivo principal de la licenciatura que es diseñar y construir espacios abiertos, en respuesta a la demanda social y ambiental" (UNAM, 2000: 21).

Enseguida se repite el único párrafo que aparece en el apartado del área del plan anterior.

Los conocimientos adquiridos permiten conocer y analizar los aspectos prácticos, metodológicos, artísticos y técnicos que intervienen en la adaptación, modelamiento y transformación del medio en el proceso de diseño y construcción del espacio exterior, que conlleva al desarrollo de la creatividad, esencial en la formación del estudiante.

Tiene como objetivo fundamental proporcionar los conocimientos teórico-metodológicos necesarios para desarrollar en el estudiante facultades creativas y reflexivas, permitiéndole interpretar la demanda de espacios abiertos de la sociedad, en un lugar y tiempo determinados, con objeto de transformarlos en proyectos de arquitectura de paisaje (UNAM, 2000: 21).

El Taller de Diseño "tendrá como característica, el desarrollo de proyectos reales, tomando en cuenta la realidad socioeconómica, la conservación y mejoramiento ambiental a través del diseño y desarrollando [...] las perspectivas, valores y actitudes que requiere la profesión" (UNAM, 2000: 21).

Materias del área de Diseño, *Plan de Estudios 2017*

El área de Diseño "constituye el eje medular de la licenciatura" (UNAM, 2017: 54). Está integrado por 16 materias: los Talleres Integrales I y II, comunes a las otras licenciaturas de la facultad; los seis Talleres de Proyectos; cuatro Metodologías del Diseño y dos Seminarios de Titulación.

El objetivo general del área es:

formar diseñadores conscientes de la multidisciplina, tanto para afrontar el problema como para aportar la solución sensible con el paisaje y con su realidad sociocultural y natural, lo que deriva en la composición espacial y en alternativas técnicas que la hagan sostenible a corto, mediano y largo plazos (UNAM, 2017: 54).

Lo que sobresale respecto a las áreas de Diseño de los tres planes de estudios son las variaciones en el conjunto de materias de uno a otro. En el primer plan el área estaba integrada por 18 materias, ocho talleres y diez materias de apoyo; mientras que en el siguiente plan sólo se dejaron en el área los seis talleres y los dos seminarios de titulación. En el plan 2017 se crearon las cuatro materias de metodología del Diseño que se sumaron al área, además de las dos materias de los talleres integrales del primer año común, junto con los talleres de proyectos y los seminarios de titulación, es decir, 16 materias en total.

Cada plan de estudios tiene algún aspecto singular en la propuesta de los objetivos de las áreas de Diseño. En el primer caso, se dice que el área está enfocada en conocer y analizar las herramientas técnicas, teóricas y metodológicas con las cuales se desarrollarán propuestas de diseño. Mientras que el segundo plan dice que el objetivo del área es el desarrollo de habilidades creativas y reflexivas con base en un conocimiento teórico-metodológico para identificar la situación del espacio abierto, diseñarlo y construirlo. Por último, la particularidad del plan 2017 es el interés en el diseño sostenible con base en alternativas compositivas y técnicas novedosas.

Éste es el marco conceptual de referencia de las materias que se consultaron con el fin de obtener el listado de términos con los que se trabajó para la creación de este glosario.

4. Los términos

Los términos que se utilizan para diseñar y desarrollar proyectos se obtuvieron, en primer lugar, del programa de las materias de taller de proyectos del plan 1985;

seguido del taller de diseño y taller integral del plan 2000, y del taller de proyectos del plan 2017. Después se tomaron en cuenta las materias del área de Diseño que apoyan a los talleres y que aportan (complementan) términos para el diseño y desarrollo de proyectos, toda vez que se trata de términos fáciles de relacionar con ese fin, tales como 'proporción', y que no fueran parte de un término compuesto como el término: 'figura y fondo', ya que éste no se puede definir por separado, ya que pierde su sentido.

Las materias de Representación Gráfica del *Plan de Estudios 1985* tampoco se consideraron, aunque se encuentran dentro del área de Diseño, porque los términos que emplean son técnicos y especializados para la reproducción de imágenes reales o imaginadas. Aunque algunos programas sí aportan términos relacionados con el diseño, se prefirió dejarlos fuera para no caer en inconsistencias.

La revisión de los programas de las materias de los talleres arrojó una lista de términos de cada plan de estudios. Estas listas se complementaron con los términos que aportaron los programas de las materias complementarias del área de Diseño y las de teoría de la Arquitectura de Paisaje. Esta materia formaba parte del área de Diseño en el plan 1985, por lo que se tomó en cuenta; sin embargo, en los siguientes planes se pasó al área de Teoría e Historia del plan 2000 y a la Teórico-Humanística, del plan 2017. De esta manera, se obtuvieron tres listados de términos utilizados para diseñar y desarrollar proyectos que correlacioné para encontrar coincidencias y diferencias. A través de este análisis se puede identificar si existe un núcleo duro o no y cuáles son las variabilidades léxicas entre ellos.

Una vez con la compilación de la relación de términos hice un comparativo entre ellos y generé un primer listado preliminar de los términos para el glosario compuesto con todos los términos diferentes de las tres relaciones.

Los resultados

Términos del *Plan de Estudios 1985*

Los términos que aparecen en el programa de las materias del Taller de Proyectos son 48: ambiente, análisis, armonía, vivienda, composición, concepto, conjunto, conservación, contexto, diseño, equilibrio, espacio, espacio público, estética,

estructura, forma, función, genio del lugar, imagen, infraestructura, jardín, mantenimiento, modelo, necesidad, orden, paisaje, parte, percepción, planeación (planificación), plano (soporte), plano (superficie), programa, proyecto, recurso, regenerar, región, representación, secuencia, síntesis, sistema, sitio, suelo, unidad, usuario, uso, valor, visual y volumen.

Los vocablos diferentes que aparecen en el programa de la materia de Teoría de la Arquitectura de Paisaje son cinco: carácter, eje, módulo, referente y ritmo.

Los términos novedosos que aporta el programa de la materia de Metodología del Diseño son ocho: criterio, diagnóstico, escala, especie, jerarquía, matriz, patrón y proporción.

Los programas de las materias de Integración de los Elementos de Diseño del Paisaje aportan dos términos: dimensión y textura.

Las materias de Análisis del Paisaje Urbano y Regional tienen cinco términos distintos en sus programas: armonía, continuidad, envolvente, identidad y naturaleza.

La suma de todos los términos da un listado de 68 de los que siete no se volvieron a usar en alguno de los programas de las materias de Taller, Metodología o Teoría de los siguientes planes de estudios. Las demás materias desaparecieron en los planes subsecuentes. Los siete términos que sólo aparecen en este plan son: armonía, carácter, conjunto, continuidad, mantenimiento, regenerar ritmo.

Lista de términos del *Plan de Estudios 2000*

Los términos incluidos en los programas de las materias de Taller de Diseño son 41: ambiente, análisis, análogo, asentamiento, composición, concepto, contexto, criterio, diagnóstico, diseño, escala, espacio, espacio público, estructura, forma, función, genio del lugar, imagen, infraestructura, matriz, naturaleza, necesidad, orden, paisaje, plan, plan maestro, proceso, programa, proyecto, región, representación, secuencia, síntesis, sitio, suelo, unidad, usuario, uso, unidad de paisaje, valor y zonificación.

Los vocablos que aporta la materia de Teoría de la Arquitectura de Paisaje son diez: cultura, esquema, estética, ética, habitabilidad, jardín, jerarquía, lugar, referente y visual.

El léxico de este plan suma en total 51 términos, y los que se usaron por única vez en este plan de estudios son tres: asentamiento, cultura y esquema.

Lista de términos *Plan de Estudios 2017*

Los vocablos que aparecen en los programas de las materias de Taller Integral y de Proyectos son 63: ambiente, análisis, análogo, caracterizar, vivienda, casa, composición, comunidad, concepto, conservación, contexto, criterio, diagnóstico, dimensión, diseño, diversidad, eje, envolvente, escala, espacio, espacio público, estructura, forma, función, habitabilidad, hábitat, intervención, jardín, jerarquía, lugar, modelo, módulo, necesidad, nodo, observador, orden, paisaje, paisaje cultural, parte, patrimonio, patrón, percepción, plan, plan maestro, plano (soporte), proceso, programa, proporción, proyecto, recurso, región, representación, secuencia, síntesis, sistema, sitio, territorio, textura, trama, trazo, usuario, uso, volumen y zonificación.

Los términos distintos que aparecen en alguna de las metodologías del diseño son cuatro: límite, parámetro, planeación y unidad de paisaje.

Los términos que aportan los programas de las materias de Teoría de la Arquitectura de Paisaje son seis: equilibrio, estética, ética, identidad, naturaleza y símbolo.

El total de términos de este plan de estudios suma 74. Los que se usan por primera vez en los programas de los talleres integral y de proyectos, metodología y teoría; es decir, que no están en los planes anteriores, son 15: caracterizar, comunidad, diversidad, hábitat, intervención, límite, nodo, observador, paisaje cultural, parámetro, patrimonio, símbolo, territorio, trama y trazo.

El universo completo del léxico que se ha usado en el Taller de Proyectos y las materias que apoyan al diseño en los tres planes de estudios está conformado por 95 términos. En 35 años hemos echado mano de 95 términos para diseñar, aprovechar, manejar, planificar, regenerar, preservar, construir, adaptar, modelar, transformar, proyectar, conservar, mejorar, ordenar, planear y gestionar el paisaje, según lo indican los objetivos de los planes de estudios. En los primeros 15 años, desde 1985 al 2000 se identificaron 68 términos relacionados con la actividad de diseñar-componer. En los siguientes 17 años, el vocabulario del

Taller de Diseño (así se llamó) se redujo a 51 términos para cumplir con los objetivos del plan de estudios. El nuevo plan de estudios, el del 2017, tiene 73 términos incluyendo los de las metodologías de diseño.

Tabla de términos del área de Diseño

| <i>Plan de Estudios 1985</i> | <i>Plan de Estudios 2000</i> | <i>Plan de Estudios 2017</i> |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| ambiente | ambiente | ambiente |
| análisis | análisis | análisis |
| armonía | análogo | análogo |
| carácter | asentamiento | caracterizar |
| composición | composición | casa |
| concepto | concepto | composición |
| conjunto | contexto | comunidad |
| conservación | criterio | concepto |
| contexto | cultura | conservación |
| continuidad | diagnóstico | contexto |
| criterio | diseño | criterio |
| diagnóstico | escala | diagnóstico |
| dimensión | espacio | dimensión |
| diseño | espacio público | diseño |
| eje | esquema | diversidad |
| envolvente | estética | eje |
| equilibrio | estructura | envolvente |
| escala | ética | equilibrio |
| espacio | forma | escala |
| espacio público | función | espacio |
| especie | genio del lugar | espacio público |
| estética | habitabilidad | estética |
| estructura | imagen | estructura |
| forma | infraestructura | ética |
| función | jardín | forma |

Tabla de términos del área de Diseño

| <i>Plan de Estudios 1985</i> | <i>Plan de Estudios 2000</i> | <i>Plan de Estudios 2017</i> |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| genio del lugar | jerarquía | función |
| identidad | lugar | habitabilidad |
| imagen | matriz | hábitat |
| infraestructura | naturaleza | identidad |
| jardín | necesidad | intervención |
| jerarquía | orden | jardín |
| mantenimiento | paisaje | jerarquía |
| matriz | plan | límite |
| modelo | plan maestro | lugar |
| módulo | proceso | modelo |
| naturaleza | programa | módulo |
| necesidad | proyecto | naturaleza |
| orden | referente | necesidad |
| paisaje | región | nodo |
| parte | representación | observador |
| patrón | secuencia | orden |
| percepción | síntesis | paisaje |
| planeación | sitio | paisaje cultural |
| plano (soporte) | suelo | parámetro |
| plano (superficie) | unidad | parte |
| programa | unidad de paisaje | patrimonio |
| proporción | uso | patrón |
| proyecto | usuario | percepción |
| | valor | plan |
| recurso | visual | plan maestro |
| referente | zonificación | planeación |
| regenerar | | plano (soporte) |
| región | | proceso |

Tabla de términos del área de Diseño

| <i>Plan de Estudios 1985</i> | <i>Plan de Estudios 2000</i> | <i>Plan de Estudios 2017</i> |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| representación | | programa |
| ritmo | | proporción |
| secuencia | | proyecto |
| síntesis | | recurso |
| sistema | | región |
| sitio | | representación |
| suelo | | secuencia |
| textura | | símbolo |
| unidad | | síntesis |
| uso | | sistema |
| usuario | | sitio |
| valor | | territorio |
| visual | | textura |
| vivienda | | trama |
| volumen | | trazo |
| | | unidad de paisaje |
| | | uso |
| | | usuario |
| | | vivienda |
| | | volumen |
| | | zonificación |

Un núcleo duro del vocabulario de la Arquitectura de Paisaje

Aunque cada plan de estudios programa objetivos diferentes, existe un listado de términos que son recurrentes en los tres planes de estudios de la licenciatura; es decir, hay un conjunto nuclear de términos que conforman la esencia del diseño de Arquitectura de Paisaje y que representan lo que ésta significa fundamentalmente. Se trata de 30 vocablos que se han mantenido a lo largo de 35 años.

Los vocablos del núcleo duro aparecen marcados en verde acua en la tabla y son: ambiente, análisis, composición, concepto, contexto, criterio, diagnóstico, diseño, escala, espacio, espacio público, estética, estructura, forma, función, jardín, jerarquía, naturaleza, necesidad, orden, paisaje, programa, proyecto, región, representación, secuencia, síntesis, sitio, uso y usuario.

Es significativo que los términos son, predominantemente, conceptos abstractos necesarios para denominar los procesos cognitivos respecto al entendimiento y práctica de la materia, los que nos caracterizan como profesionales formados y egresados de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, ya que se refieren a los espacios que se trabajan, a las personas que los ocupan, al proceso de generar proyectos y a principios del diseño. Aunque también se registran denominaciones referidas a tipos de objetos, técnicas y deterioros.

Este repertorio de términos corresponde al núcleo básico de la profesión. Es en donde se ha dado la continuidad en la carrera a lo largo de 37 años. Si el eje rector es el taller de diseño o proyectos según lo expresan los tres planes de estudios, entonces estos 30 términos son el núcleo duro, lo invariable del contenido-significado del taller y del quehacer profesional. El sentido de la profesión, hasta ahora, se ha construido con base en un soporte léxico fundamental de 30 vocablos que representan la materia más sólida de la carrera. Estos se encuentran marcados con un color distintivo en el *corpus* del glosario para que el lector pueda identificarlos fácilmente.

Ahora que ya se ha identificado el núcleo duro, será necesario indagar y explicar si en 37 años se han transformado, por qué y en qué sentido; es decir, en qué dirección, bajo qué ideología o principios teóricos y técnicos. Si se rastrea la historia de cada término aprenderíamos de nosotros y del camino profesional que hemos trazado y de nuestra identidad como profesionales.

Otras alternativas de documentación léxica aplicadas

Para ampliar el listado de términos documentados, me propuse consultar a un grupo de alumnos inscritos en la licenciatura para pedirles que identificaran los términos que se usan comúnmente en los talleres y que no están en el listado de términos de los programas de las materias. Este procedimiento es conocido

como el método de disponibilidad léxica (Gougenheim, 1956). Se hace con un grupo focal y es una propuesta ampliamente utilizada para la documentación léxica, por ejemplo: En una entrevista directa se les preguntó a 17 alumnos cuáles eran los términos que utilizaban en el Taller de Proyectos. La muestra fue reducida, dado que sólo se quería tener una noción aproximada que sirviera de ejemplo para saber cuántos términos diferentes se emplean en los cursos. Las respuestas se integraron en una lista que se cotejó con la anterior. La mayoría de los términos que los alumnos mencionaron coincidieron con los de la primera lista; sin embargo, hubo 18 diferentes que no aparecían en la anterior.

Los vocablos que aportaron los alumnos son: accesibilidad, acotar, calidad de vida, contraste, croquis, dibujo, distribución, fragmentación, frecuencia, gradiente, huella, legibilidad, obra, paradigma, perspectiva, pueblo, poblado, reusar y sustrato.

Además, agregué otros términos al listado general. Éste se obtuvo mediante un método de selección no aleatoria, basado en un procedimiento ampliamente conocido en el terreno de la zootecnia, las ciencias biológicas y otras áreas científicas, que se han incorporado al campo de la lexicografía científica como método de documentación oportunista del léxico (Cassal y Mateu, 2003: 3-7) ; (Molina, 2021: 101-114).

El método consiste en una documentación oportunista, recopilación de vocablos basados en el conocimiento individual del documentalista o en el descubrimiento estocástico de unidades léxicas. Los términos complementarios que se agregaron a estas listas son: *cosmovisión*, *horizonte*, *metáfora*, *signo*, *toponimia* y *vacío*. Estos seis términos se añadieron por diferentes motivos que explico a continuación.

La palabra *cosmovisión*, por el interés particular de introducir la noción de 'visión del mundo' por la implicación que tiene su significado en relación con los puntos de vista y la percepción de los clientes, usuarios, propietarios, políticos, administradores y hasta del diseñador. Y ya que se puede reemplazar la noción 'visión del mundo' por *cosmovisión*, la incorporé al listado (RAE.ES, 2021).

La palabra *horizonte* está relacionada con el paisaje, ya que representa un límite y un referente geográfico que pocas veces se percibe, menciona o considera. A cualquier paisaje se le tiene que asignar límites para poder definirlo, como a

cualquier cosa (hasta al significado de los términos), y uno de esos límites es la noción de horizonte. Es un elemento de interés para relacionarlo con el paisaje.

El término *metáfora* es un recurso interesante para el diseño y para la representación del paisaje, ya que tiene la capacidad de integrar en un concepto algún rasgo natural con uno cultural que servirá de motivo para resolver algún reto de habitabilidad y bienestar. Infinidad de elementos simbólicos del paisaje son metáforas que representan la manera en que algún pueblo o comunidad relaciona lo natural con lo humano y lo sobrenatural de acuerdo con su cosmovisión. Es una palabra que casi nunca sale en los diagnósticos y caracterizaciones del paisaje, y si se hace evidente y se aprehende revelará datos relevantes del grupo social.

Signo es la unidad mínima de significado con la que se compone una figura. Por ejemplo, el símbolo de la rosa de los vientos tiene la punta de flecha en el brazo que señala el rumbo del norte. Cualquiera que sea la dirección en que ésta apunte, se entiende que el norte está en esa dirección. Es la señal que ubica ese punto cardinal. Los signos son parte fundamental de cualquier cultura y sirven para codificar significado en las formas compuestas; es decir, toda composición está integrada por signos que agregan sentido al conjunto, por eso se agregó en la lista.

El significado de los nombres de los lugares constituye una capa del paisaje que casi siempre pasa desapercibida en las caracterizaciones y diagnósticos; sin embargo, dicen mucho del lugar al que nombran. Es un elemento fundamental que hila el pasado con el presente por las razones que han llevado a la asignación de nombres a lugares o espacios que trascienden generaciones. Este conocimiento permite hacer una lectura del paisaje más profunda que probablemente no se obtendría por algún otro medio diferente al de la *toponimia*. Por ejemplo, los nombres de los sitios pueden referirse a rasgos geológicos del lugar o a la vegetación; o a un acontecimiento o personaje histórico o a alguna actividad productiva. La *toponimia* es la encargada de estudiar los nombres de los lugares y explicarlos, por eso incluí el término en el glosario.

El espacio es el *vacío* al que se le colocan objetos de diferente naturaleza para habitarlo; sin embargo, en la composición espacial y gráfica el vacío es un recurso interesante y necesario para percibir y experimentar al espacio. En otro sentido, por ejemplo, al preguntarse: ¿qué significa el vacío o los vacíos en la naturaleza?

Las respuestas apuntan a características que hablan de condiciones ecológicas saludables o alteradas del espacio. Así pues, se incluyó la palabra porque es esencial para la definición de espacio y de la experiencia espacial.

Una vez integrados todos los términos en una lista general se logró el repertorio de vocablos para el *Glosario de Arquitectura de Paisaje*, que cuenta con 95 obtenidos de los planes de estudios, 18 que presentaron los alumnos de la licenciatura y 6 que aporté, que suman un total de 119.

5. La redacción de las definiciones y el modelo propuesto

El equipo de redacción

El origen de los términos le corresponde a un grupo de arquitectos egresados de la UNAM que se formaron como arquitectos paisajistas en el extranjero y regresaron a México para ejercer la profesión entre 1965 y 1970, como se dijo antes. En 1972 fundaron la Sociedad de Arquitectos Paisajistas de México y en 1985 se creó la licenciatura de Arquitectura de Paisaje en la Facultad de Arquitectura de la UNAM.

Por esa razón se invitó a colaborar en este proyecto a los arquitectos: Alfonso Muray, Eliseo Arredondo, Carlos Bernal, Teru Quevedo, Mario Schjetan Dantán y Lilia Guzmán. Casi todos lo hicieron de principio a fin salvo Lilia Guzmán y Mario Schjetnan, quienes participaron en un inicio, pero no pudieron continuar. Teru Quevedo resolvió la mayoría de sus definiciones con mucho ánimo, pero lamentablemente no pudo seguir por cuestiones de salud. En este caso, el hecho de presentar sus definiciones es un homenaje a su carrera profesional y a su persona; la extrañamos.

El conocimiento que todos ellos han adquirido a través de la práctica profesional tiene un gran valor no sólo por la diversidad y calidad de los proyectos que en todos los casos les han valido el reconocimiento de su trayectoria a nivel nacional e internacional; sino, además, por el tiempo que tienen de ejercer la profesión. En más de 40 años han desarrollado proyectos de Arquitectura de Paisaje tanto en México como en el extranjero.

A través de los planos y de sus trabajos podemos aprender infinidad de cosas. No obstante, el ejercicio de enunciar los términos en un texto requiere de cierta pausa y reflexión. Por eso les planteé que lo hicieran de una forma en la que pudieran verter su opinión libremente, con su puño y letra, sin filtros. Ya que terminé el libro y veo el resultado, me gustaría haberles pedido la redacción de definiciones de muchos términos más.

El modelo de definiciones y la dosificación del trabajo de redacción

En estudios recientes se han identificado, cuando menos, diez tipos de modelos de definición aplicables a diferentes proyectos de obras de consulta, entre los que destacan: la definición por oposición, la definición aristotélica, la definición funcional, la definición sinonímica, entre otras (Molina *et al.*, 2020: 96-117). Para el caso de este glosario hemos optado por un tipo de definición COLLINS-COBUILD, que se distingue de cualquier formato tradicional por estar estructurado como una oración completa o, incluso, como párrafos o series de párrafos concatenados que pretenden parecerse lo más posible al habla común; razón por la que resulta más simple y entendible para el usuario, y accesible para equipos de redacción legos (Standop, 1988: 384-388); (Collins-COBUILD, 1992). Las definiciones del glosario, todas, se parecen a este ejemplo:

149 **EQUILIBRIO.** El equilibrio, en la naturaleza, se refiere a las dinámicas del paisaje. El contacto entre elementos diferentes genera tensión y cambios al actuar unos sobre otros. Sin embargo, en ese ámbito el equilibrio significa que tales dinámicas suceden y se mantienen, que tengan continuidad. El paisaje es cambiante por naturaleza, pero eso mismo es una situación de equilibrio que se percibe en lapsos de tiempo más amplios. Cuando un agente externo como el hombre afecta las dinámicas del sistema natural (sus procesos), se rompe el "equilibrio". **GWC**

Como se puede ver, las definiciones se firman por cada uno de los autores con sus iniciales, y el definido se resalta en verde acua y se sanciona en mayúsculas, siempre.

En cuanto a la distribución del trabajo, como ya se dijo, la lista de términos es de 119, de los cuáles sólo una parte fueron trabajados por los primeros arquitectos paisajistas debido a la extensión del listado. Se invitó a otros colaboradores a redactar definiciones. Más adelante se explica la manera en la que se trabajaron estas contribuciones.

Al grupo de los primeros arquitectos paisajistas se les encomendó redactar el significado de 40 términos; los mismos para todos, que trabajarían semanalmente durante ocho semanas. Cada fin de semana se les envió una lista de cinco términos para definir y devolver antes del siguiente viernes. El ritmo de trabajo fue ideal y logramos el objetivo en el tiempo programado.

Se consideró que los cuatro autores definieran los mismos términos porque representan un referente histórico profesional que se puede considerar similar en cuanto a la temporalidad de la práctica profesional; sin embargo, sus perspectivas están moldeadas por los diferentes campos en donde ejercieron su profesión, como se puede ver en las semblanzas del último apartado del libro. En este sentido y para los fines de este glosario se consideró que la diversidad de opiniones enriquece el contenido de los términos. Además de obtener una idea general del significado del término, es interesante identificar en qué aspectos coinciden las definiciones y en cuáles no para tomarlos como punto de partida para una reflexión más elaborada. Esperábamos contar con cuatro definiciones para cada palabra; sin embargo, esto no se logró por cuestiones de salud de nuestra querida Teru Quevedo.

Términos que definieron los primeros arquitectos paisajistas

Como ya dijimos, los cuatro participantes definieron 40 vocablos, de los cuales 19 se tomaron de los que se denominaron como 'núcleo duro', que son: análisis, composición, concepto, diagnóstico, diseño, escala, estética, estructura, forma, función, jerarquía, naturaleza, orden, paisaje, programa, proyecto, secuencia, síntesis y tiempo-espacio.

Otro grupo de 11 términos se seleccionó porque aparecen en el listado del primer plan de estudios y, por lo tanto, corresponden a su contexto. Éstos son:

carácter, eje, equilibrio, genio del lugar, patrón, percepción, planeación, plano (superficie), proporción, ritmo y volumen.

El último grupo de vocablos que se les asignó son algunos que tienen relación con los primeros: esquema, ética, geometría, plan maestro, trama y vacío. Además de los que aportaron los alumnos que, aunque no aparecen en el listado de los planes de estudios, se usan cotidianamente en el taller, como: croquis, paradigma y perspectiva. Además, se les agregó la palabra 'lugar' que aparece en el listado del *Plan de Estudios 2017*, y que generalmente se usa para referirse a cualquier espacio indistintamente, aunque tiene un significado específico de acuerdo con la literatura especializada.

Por otro lado, y dado que los tres planes de estudio hacen énfasis en el carácter multidisciplinario de la carrera, se invitó a profesionales de la UNAM de otras disciplinas que tienen más de 20 años en el estudio del paisaje y en el estudio-práctica del diseño arquitectónico cuya opinión está fundamentada a través de su producción académica y experiencia profesional. Participaron geógrafos, arquitectos paisajistas, arquitectos, urbanistas, biólogas, un artista, un historiador, un economista y una fotógrafa. En total son 23 autores. A todos ellos salvo a la fotógrafa María Isabel Castro se les dio la siguiente instrucción: "el colaborador definirá en sus propios términos, desde su propia perspectiva, lo que significa cada uno de los términos encomendados. La extensión de la definición deberá ser la mínima suficiente para que los términos queden claros".

Los términos que definieron otros especialistas

Los términos que se le encomendaron a cada autor para que definiera se seleccionaron de la lista general del glosario de acuerdo con su campo de especialización. Por ejemplo, el doctor Ramón Vargas, quien además de ser arquitecto con todos sus grados, también tiene estudios de posgrado en filosofía, es una de las personas que más conoce y ha trabajado el tema de la estética, y ética de la arquitectura. A él se le encomendaron los vocablos que tienen que ver con las disciplinas mencionadas, entre otros. Las biólogas Silvia Rodríguez y Rocío López de Juambelz, por ejemplo, que son académicas con actividad docente y en investigación que han impartido clases en la licenciatura desde el día en el que abrió sus puertas,

se les asignaron otros. El área de especialización de cada experto se puede ver en las semblanzas de los autores, al final del glosario.

Hay, además, una forma extra de contribuir con las definiciones de los términos del glosario que no es escrita, sino gráfica: a través de las fotografías se aporta una noción del significado de la mayoría de los términos. Es una opinión más que introduce cuestionamientos y plantea otra forma de comprender los vocablos. Estas imágenes no son ejemplificativas, no es su función. Además de las fotografías de mi autoría, hay otras de María Isabel Castro, fotógrafa profesional.

Las aportaciones de los autores, salvo las de los primeros arquitectos paisajistas, fueron dictaminadas bajo el sistema de pares ciegos. Se usó el formato de la Coordinación Editorial de la facultad para los dictámenes. Los autores revisaron sus definiciones de acuerdo con las opiniones que recibieron de los dictaminadores y entregaron la versión definitiva, que es la que aparece en este glosario.

6. Estructura del glosario

De acuerdo con su estructura, este glosario se puede leer de varias maneras; ya sea por orden alfabético, de manera salteada o por autor. Está última opción es interesante, porque el conjunto de comentarios u opiniones de un autor nos habla de su pensamiento y forma de concebir la Arquitectura de Paisaje, o sea, del paisaje mismo o el diseño, según sea el caso.

La forma de presentar los 119 términos es en orden alfabético (sumando un total de 547 artículos en total), y haciendo una distinción para cada una de las definiciones propuestas por los redactores. Este total incluye los 445 artículos textuales y 99 artículos gráficos que adicionan un comentario más, como ya se mencionó antes. Cada término tiene definiciones escritas y/o gráficas que aportan los autores, aunque no en todos los casos hay gráficas. Algunos de los 40 términos que definieron los primeros arquitectos paisajistas también fueron definidos por otros autores que dan una perspectiva diferente o complementan al significado de la palabra. Por el contrario, hay algunos términos que cuentan con una sola opinión, y dado que se trata de términos complementarios, consideré que en esos casos es suficiente la opinión de un experto para este primer ejercicio lexicológico.

La parte gráfica corresponde a una imagen fotográfica que aporta una opinión más a la definición de los términos. Muestra una visión alternativa que cuestiona las ideas *a priori* de los significados. Como se verá, no son ejemplos, no pretenden ser eso, su función es contribuir a la reflexión a partir de una visión diferente.

La última parte del glosario contiene las semblanzas de los autores. Una síntesis de su trayectoria profesional acompañada de una liga a algún sitio virtual para consultar más sobre sus trabajos, obras, publicaciones y actividad docente.

7. Consideraciones finales

El momento histórico en el que se publica este glosario es oportuno porque hay diversas crisis actuales que requieren de la revisión, discusión y, en su caso, actualización de los términos con los que abordamos o estudiamos la problemática del paisaje y con los que vamos a aportar soluciones de diseño y poder decidir de qué tipo.

El mayor descubrimiento o aportación del método de confección del glosario es el núcleo duro de términos, aunque la lista misma y los métodos implementados para el cumplimiento de los objetivos servirán a cualquiera que tenga interés en desarrollar un estudio semejante. Los términos definen la orientación y el significado de la profesión, y muestran cómo ésta ha cambiado sus enfoques a lo largo de treinta y tantos años. A partir de este ejercicio toca el turno a la explicación de los cambios de perspectiva y orientación de la disciplina, para tomar conciencia de los pasos de la profesión y, por otro lado, empezar a avanzar en el camino de la construcción de la teoría de la arquitectura de paisaje.

Este es el primer registro académico que se ha hecho del significado de los términos para diseñar y desarrollar proyectos de Arquitectura de Paisaje a partir de los programas de las materias del Taller de Proyectos o Diseño. El glosario puede ser una base de consulta general para los interesados en la investigación teórica e histórica de la profesión de la Facultad de Arquitectura de la UNAM en particular, y de la disciplina en general. También sirve de consulta para los alumnos con el fin de suscitar diálogos necesarios en el taller de proyectos, así como para las futuras actualizaciones del plan de estudios de la carrera, y para cualquier interesado en la Arquitectura de Paisaje.

Los usuarios de este lenguaje somos responsables de los términos que empleamos porque con ellos nos comunicamos y a través de ellos diseñamos; porque todo, absolutamente todo, tiene un nombre. Lo interesante es cómo se usan y para qué.

Este trabajo abre puertas para visitar, reevaluar y explorar los diferentes significados que han ido cambiando y actualizándose con el paso del tiempo y reflexionar al respecto. Darle seguimiento a cada término, identificar y discutir los conceptos compuestos y valorar los resultados en la práctica. Explicar qué se ha hecho y qué se ha aportado con base en qué ideas y cuál es el vocabulario que las expresa. Si no conocemos qué hay, tampoco podemos distinguir si hemos avanzado, cuánto y hacia dónde. Este proyecto continuará. Por lo pronto, éste que hemos hecho hasta ahora servirá de base para seguir desarrollando a profundidad la significación y uso de los términos, con el fin de empezar a generar una teoría de la Arquitectura de Paisaje propia y de entrar en su respectiva discusión internacional.

Antes de pasar al glosario propiamente, sabemos que los términos se actualizan, se llenan de significado y se vuelven acciones. Me permito retomar un par de aforismos del primer plan de estudios para tenerlos presentes por el valor de su vigencia. En ellos está plasmada la idea del compromiso que tenemos y del rol que nos toca desempeñar en la sociedad frente a los problemas en nuestra nación. Ningún otro plan expresa ideas equiparables que las sustituyan. Así que hasta que lleguen las próximas, las cito a continuación:

“Y más que nunca debemos buscar alternativas de desarrollo que causen la menor alteración en el medio ambiente y que permitan su regeneración.”

“El medio ambiente es un patrimonio mundial y respetando la obligación de transmitirlo a las generaciones futuras, la arquitectura de paisaje adquiere una dimensión trascendente en lo social y en lo moral” (UNAM, 1985: 17).



ÍNDICE DE TÉRMINOS

A

ACCESIBILIDAD
ACCESIBILIDAD URBANA
ACCESIBLE
ACOTAR
ADAPTACIÓN
ADAPTAR
AMBIENTE
ANÁLISIS
ANÁLOGO
ARMONÍA
ASENTAMIENTO

C

CAMPO VISUAL
CALIDAD DE VIDA
CARÁCTER
CARACTERIZAR
CARACTERIZACIÓN
CASA
COMPOSICIÓN
COMUNIDAD
CONCEPTO
CONCEPTUALIZAR

CONJUNTO
CONSERVACIÓN
CONTEXTO
CONTEXTO URBANO
CONTIUNIDAD
CONTRASTE
COSMOVISIÓN
CRITERIO
CROQUIS
CULTURA

D

DIAGNÓSTICO
DIBUJO
DIMENSIÓN
DISEÑAR
DISEÑO
DISTRIBUCIÓN
DIVERSIDAD

E

EJE
ENVOLVENTE
EQUILIBRIO

ESCALA
ESPACIO
ESPACIO-TIEMPO
ESPACIO PÚBLICO
ESPACIO VERDE URBANO
ESPECIE
ESQUEMA
ESTÉTICA
ESTRUCTURA
ESTRUCTURA URBANA
ÉTICA

F

FORMA
FRAGMENTACIÓN
FRECUENCIA
FUNCIÓN

G

GENIO DEL LUGAR
GEOMETRÍA
GRADIENTE

H

HABITABILIDAD
HÁBITAT
HOGAR
HORIZONTE
HUELLA
HUELLAS

I

IDENTIDAD
IMAGEN
IMAGEN URBANA
INFRAESTRUCTURA
INTERVENCIÓN

J

JARDÍN
JERARQUÍA

L

LEGIBILIDAD
LÍMITE
LUGAR

M

MANTENIMIENTO
MATRIZ
METÁFORA
MODELO
MÓDULO

N

NATURALEZA
NECESIDAD
NECESIDAD-ES
NODO

O

OBRA
OBSERVADOR
OBSERVADORA
OBSERVAR
ORDEN

P

PAISAJE
PAISAJE CULTURAL
PARADIGMA
PARÁMETRO
PARTE
PATRIMONIO
PATRÓN
PERCEPCIÓN
PERSPECTIVA
PLAN
PLAN MAESTRO
PLANEACIÓN
PLANEACIÓN URBANA
PLANEAR
PLANO
PROCESO
PROGRAMA
PROGRAMA RQUITECTÓNICO
PROPORCIÓN
PROYECTAR
PROYECTO
PROYECTAR / PROYECTO
POBLACIÓN

PUEBLO

R

RECURSO
REFERENTE
REGENERACIÓN
REGENERAR
REGIÓN
REPRESENTACIÓN
REUSAR
RITMO

S

SECUENCIA
SIGNO
SÍMBOLO
SÍNTESIS
SISTEMA
SITIO
SUELO
SUSTRATO

T

TERRITORIO
TEXTURA
TIEMPO
TOPONIMIA
TRAMA
TRAZAR
TRAZO

U

UNIDAD

UNIDAD DE PAISAJE

USO

USUARIO

V

VACÍO

VISUAL

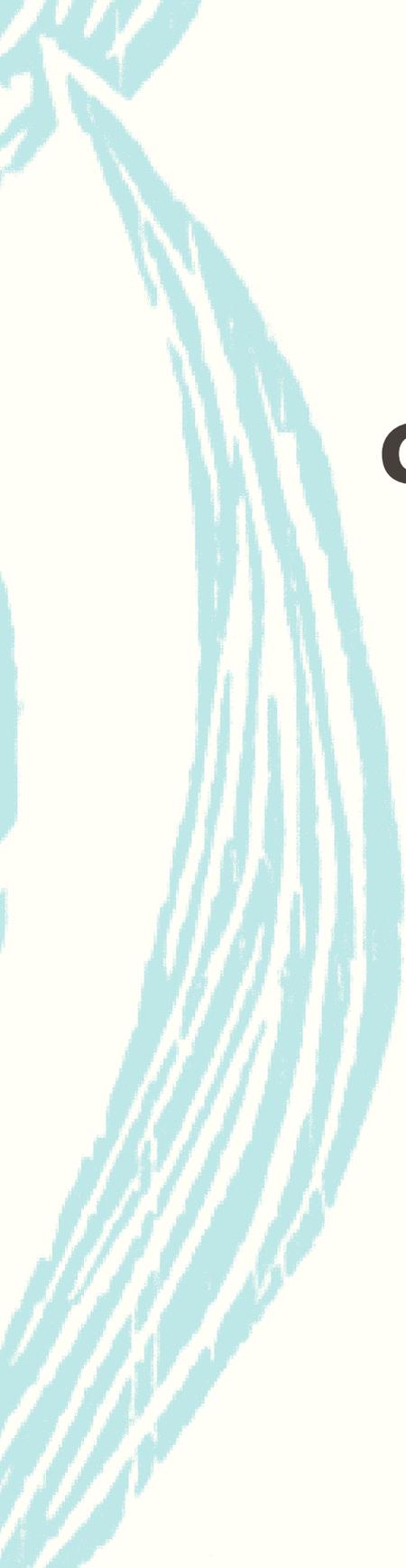
VIVIENDA

VOLUMEN

Z

ZONIFICACIÓN

ZONIFICAR



GLOSARIO



- 001 **ACCESIBILIDAD.** La accesibilidad es la posibilidad que determinados grupos tienen de acceder de forma equitativa y con igualdad de oportunidades sin que participe cualquier diferencia de tipo cultural, étnico, físico, técnico o social a lugares, objetos, servicios en condición transversal de una sociedad de derecho. **(Carla A. Filipe Narciso) CFN**
- 002 **ACCESIBILIDAD.** La accesibilidad es la cualidad de un espacio que permite su uso y ocupación a cualquier individuo tomando en cuenta sus capacidades y discapacidades. **(Mauricio Trápaga Delfín) MTD**
- 003 **ACCESIBILIDAD.** La accesibilidad es la característica que tiene un espacio de estar conectado con la ciudad a través de vías que permitan llegar a él relativamente rápido desde diversas partes de la ciudad. **(Gabriela Wiener Castillo) GWC**
- 004 **ACCESIBILIDAD.** La accesibilidad, para algunos autores especializados en la planeación urbana y rural, es el acercamiento a oportunidades de trabajo, vivienda, educación, salud, transporte, abasto, recursos (suelo, agua, bosques), entre otros. La falta de acceso a estas oportunidades limita las posibilidades de desarrollo tanto individual como colectivo. En este sentido, la accesibilidad es un concepto relacionado con equidad, democracia, movilidad y sostenibilidad. **GWC**
- 005 **ACCESIBILIDAD URBANA.** La accesibilidad urbana es el atributo del espacio físico que permite medir la facilidad para llegar, salir o moverse desde, a través o hacia algún lugar de manera cómoda, segura y ágil. El nivel de accesibilidad puede estar en función del tiempo de recorrido, distancia y/o legibilidad de la zona que se desea acceder, atravesar o salir. El nivel de accesibilidad puede verse reducido temporalmente cuando muchas personas intentan llegar a, o salir de una zona, áreas o espacio, por cualquier forma de medio o transporte, saturando las vías de acceso y/o salida. **(Enrique Soto Alva) ESA**
- 006 **ACCESIBLE.** Lo accesible se refiere a la condición de un lugar libre de barreras físicas, sin restricciones para cualquier ciudadano; es seguro, cómodo y

tiene transporte público, señalamiento y conexiones adecuadas con el resto de la vialidad. **ESA**

- 007 **ACOTAR.** Acotar es delimitar y dimensionar un objeto, indicando sus medidas o cotas. Los elementos naturales inertes y los artificiales se acotan y conservan sus dimensiones por siempre. Los elementos vegetales son elementos vivos dinámicos que deben acotarse en los planos del proyecto; cómo serán al plantarse y visualizando su crecimiento desde que se diseña. **(Marcos Mazari Hiriart) MMH**
- 008 **ACOTAR.** Acotar es anotar las medidas de un dibujo arquitectónico en un plano a partir de ejes o referencias. **MTD**
- 009 **ACOTAR.** Acotar, para todo problema arquitectónico paisajístico, implica la necesidad de tener delimitadas la dimensiones temporal y espacial para estudiarlo y caracterizarlo de manera que se tenga claro qué es lo que se va a observar, por qué y para qué. Así pues, se le llama acotar a la acción de establecer los parámetros espacio-temporales del problema arquitectónico por plantear y resolver. **GWC**
- 010 **ACOTAR.** Acotar significa definir y representar gráficamente las medidas o dimensiones de los elementos que configuran un espacio en un plano arquitectónico. **GWC**
- 011 **ADAPTACIÓN.** La adaptación es la coincidencia de algunas formas del relieve con los sustratos rocosos que las sostienen o las conforman. El típico ejemplo de adaptación en geomorfología es el de los anticlinales que forman cerros, es decir, las estructuras geológicas con capas convexas de roca cuyo vértice forma la cima de una montaña y que, en el paisaje montañoso, se complementa con los sinclinales, estructuras geológicas con capas cóncavas, que forman valles. **(Federico Fernández Christlieb) FFC**
- 012 **ADAPTACIÓN.** Desde el punto de vista de la geografía ambiental, la adaptación podría estar relacionada también con la capacidad de una especie, vegetal o animal –incluidos los grupos humanos– de sobrevivir y desarrollarse en un nuevo ambiente. **FFC**
- 013 **ADAPTACIÓN.** La adaptación es la modificación del entorno para que sea útil a usos y expectativas distintas para las que fue diseñado en un principio, como la adaptación de las calles para la circulación de automóviles por donde

antes sólo transitaban carretas y carrozas, caballos y personas. Lo que en principio sólo se modifica para adaptarlo a un uso nuevo termina por transformar un modo de vida. El resultado es un paisaje arquitectónico en que se agregan materiales nuevos a viejas superficies, como el concreto o el pavimento sobre los empedrados y las calles de tierra; o diseños nuevos a espacios tradicionales como la vivienda. La adaptación del entorno en que habitan las personas es continua e imparable porque las nuevas generaciones tienen gustos y expectativas distintas a las de sus padres, sus abuelos y sus bisabuelos. (Marcelo Ramírez Ruiz) MRR

- 014 **ADAPTACIÓN.** La adaptación es el proceso mediante el cual se vuelven compatibles dos o más elementos. La adaptación exige una modificación leve o importante de las partes en juego y en esa medida puede llevar a la complementación, a la ruptura de uno o más de los factores que buscan adaptarse o al eclecticismo. El resultado puede obtenerse de grado o por fuerza, por lo que deben conocerse las características de los elementos del fenómeno, pues no todo es adaptable. (Yolanda Trápaga Delfín) YTD
- 015 **ADAPTAR.** Adaptar es hacer que algo sirva para determinada función que no es la función original. MTD
- 016 **ADAPTAR.** GWC



- 017 **AMBIENTE.** El ambiente designa las características ecológicas de un sitio y los requerimientos ecológicos de una especie, ya que éstas constituyen las circunstancias o factores para que se desarrollen. (Rocío López de Juambelz) RLJ
- 018 **AMBIENTE.** El ambiente es el conjunto de factores bióticos: es decir, todos los seres vivos y los factores abióticos como temperatura, humedad, precipitación, viento y luz solar que interactúan entre sí. (Silvia Rodríguez Navarro) SRN
- 019 **AMBIENTE.** El ambiente es el medio físico en donde vive y se desarrolla un cuerpo, elemento, organismo o comunidad y de donde obtiene lo que necesita para vivir. El medio humano tiene una dimensión natural y una cultural en donde están involucrados aspectos sociales, artísticos, políticos, económicos, científicos y tecnológicos de manifestación material en inmaterial. Así pues, es el lugar en donde vive, de lo que vive y con lo que vive un organismo, incluyendo factores sociales y culturales. GWC
- 020 **AMBIENTE.** GWC



021 **ANÁLISIS.** El análisis suele ser la primera etapa de estudio en un caso de proyecto, antes de iniciar el proceso de diseño.

Existen diferentes momentos en dicha etapa conforme al tema del proyecto, su complejidad y las características culturales. Así, por ejemplo, una parte importante del análisis es el que se hace para identificar las necesidades que deben tomarse en cuenta para elaborar el programa del proyecto.

El análisis incluye un estudio del medio ambiente para obtener datos del sitio en donde se va a realizar el proyecto mediante la indagación de diferentes factores y condicionantes de los componentes del medio biofísico que incluyen, por ejemplo: clima, hidrografía, formas del relieve, topografía, suelos y vegetación, entre otros. Así mismo, se hace una indagación lo más completa posible de los aspectos sociales, históricos y tradicionales característicos de la zona.

El objetivo de esta etapa es reunir la información suficiente que permita al proyectista estar en posibilidad de hacer un diagnóstico y pronóstico que lo orienten en las directrices que éste deba de tomar en cuenta para el proyecto y que éste resulte adecuado al lugar, integrado y cumpliendo con las necesidades específicas del programa del proyecto. (Eliseo Arredondo González) EAG

022 **ANÁLISIS.** El análisis es el estudio minucioso de elementos, factores, componentes y circunstancias de una situación o problema, orientado a cierto resultado. (Carlos Bernal Salinas) CBS

023 **ANÁLISIS.** El análisis es la investigación, recopilación de información y conclusiones del conjunto de necesidades para obtener la materialización de objetivos. (Alfonso Muray Kobory) AMK

024 **ANÁLISIS.** En el análisis, por un lado, se trata de identificar los componentes (naturales y humanos) que conforman a un espacio y las características espaciales que resultan de las relaciones entre estos; por ejemplo: proporciones, secuencias, ritmos, etcétera, con el fin de describirlos. Es necesario también observar y conocer el contexto al cual está tejido, lo que obliga a ampliar la escala. Es decir, alejarse un poco, dar mayor distancia, ampliar la perspectiva del marco de referencia espacial para indagar los qué, por qué, con qué y cómo dentro de los procesos naturales, históricos, sociales, económicos y culturales en donde se insertan el grupo humano y su ambiente.

Sin embargo, no es suficiente con identificar y registrar los aspectos materiales, es necesario hacerlo también con los valores, lo simbólico, lo inmaterial. Por eso, uno de los factores fundamentales a considerar en el proceso de analizar y caracterizar a un espacio o lugar es la percepción de sus habitantes. Identificar el significado del espacio en cuestión y el aprecio que los usuarios sienten por él nos referirá a su valor cultural. Así pues, los métodos de análisis deben incluir mecanismos que nos permitan conocer la opinión y percepción de los habitantes o usuarios para nunca caer en la 'hoja en blanco' al momento de proyectar soluciones. **GWC**

- 025 **ANÁLOGO.** Lo análogo hace referencia original a aquello que tiene 'ceranía' con algo o que se 'reúne con'; es decir, que establece una relación de 'semejanza' o de cierta igualdad entre cosas que se pueden considerar distintas. Es una palabra que designa 'lo semejante', tiene referencia al latín *analogus* y al griego *análogos*, que significa "lo parecido", "lo proporcional" o "lo que tiene relación con". En la biología taxonómica es donde el término de análogo y analogía han tenido una singular presencia. En este ámbito, los términos se encargan de designar la semejanza entre las partes de los organismos, ya sea en el sentido de su posición relativa o en relación con la función y así, adoptar un aspecto semejante, aun cuando el origen sea diferente. Un ejemplo de esto llega a ser el de las alas en las aves y los insectos. Lo análogo no debe confundirse con lo 'homólogo', que, en ese campo de la biología se refiere a una relación de correspondencia que se da entre partes que en diversos organismos tiene el mismo origen, aunque su función pueda llegar a ser distinta.

En el ámbito de nuestra academia, la noción de lo análogo, curiosamente adquiere el estatus de ser un rudo y didáctico instrumento dentro de la dinámica de la enseñanza del proyecto arquitectónico, en la que se ha generado algo identificado como "el estudio de casos análogos", traducción acrítica de la ancestral asignatura del "Análisis de programas y edificios", de la vetusta y afrancesada *École de Beaux Arts*, que consistía en la indiscriminada visita a edificios que guardan abstracta 'semejanza' en relación con la idea del 'programa de usos', propio del edificio que, en su momento se propuso proyectar, como en el actual Taller de Arquitectura.

Lo que de alguna manera nos recuerda el preciso ambiente académico del siglo XIX, donde la 'referencia analógica', respecto de la edificación del pasado resultaba ser la habitual sustancialidad en el campo de la teoría y la historia de la arquitectura. Pero que, los requerimientos de la modernidad y la exigencia progresista de la búsqueda de 'originalidad' ha generado, en el ámbito de la arquitectura, un conjunto de otras 'analogías' para decidir cómo se han de hacer las edificaciones, sin considerar su original estatus sociocultural y su registro historiográfico. El ánimo existente, en esa época, para generar una 'nueva arquitectura' a partir de la anterior, no tuvo repercusión tangible, ya que lo que se generó fue una especie de 'bufonada arqueológica', según lo señala Peter Collins en *Los ideales de la arquitectura moderna; su evolución, 1750-1950* (Collins, 1998). No obstante, sí se llevó a la reflexión, a la búsqueda de otras analogías, una de las cuales se constituyó como la 'analogía funcional' o 'biológica evolucionista', que partió de relacionar, reunir o hacer análoga a la arquitectura con el organismo viviente, la máquina y las funciones biológicas; que dieron soporte al famosísimo y súper vigente "funcionalismo", que dirige nuestra actual academia. (Héctor García Olvera) HGO

- 026 **ANÁLOGO.** Lo análogo es la relación de semejanza formal o estructural entre dos o más elementos que presentan o comparten características semejantes. (Luis de la Torre Zatarain) LTZ

027 ANÁLOGO. GWC



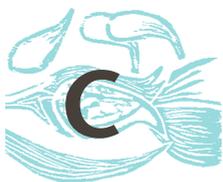
A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 028 **ARMONÍA.** La armonía se refiere a las relaciones aritméticas o geométricas que articulan y dan proporción entre sí a todos los elementos de una composición espacial, arquitectónica, visual, sonora con base a un canon preestablecido en busca del equilibrio y con un fin estético. Suele tener categorías de orden como ritmo, cadencia, secuencia, etcétera. **MTD**
- 029 **ARMONÍA.** La armonía es la cadencia que se logra en el conjunto de elementos de un espacio o de un objeto dispuestos en concordancia con la proporción y el ritmo. **GWC**
- 030 **ARMONÍA.** **GWC**



- 031 **ASENTAMIENTO.** El asentamiento es el sitio en donde se asienta provisional o definitivamente una comunidad. Necesariamente implica un desplazamiento previo, una mudanza, un movimiento que se detiene en el sitio y donde los miembros de la comunidad se sientan y deciden establecer un campamento, una colonia o una nueva población. Para asentarse, lo ideal es que en ese sitio la comunidad encuentre los satisfactores necesarios para sobrevivir tales como agua, acceso a alimentos y materias que permitan construir un hogar. **FFC**
- 032 **ASENTAMIENTO.** **GWC**





- 033 **CAMPO VISUAL.** El campo visual es hasta dónde llega la vista. (Jerónimo Gabayet González) JGG
- 034 **CAMPO VISUAL.** El campo visual es el espacio definido por la amplitud de percepción del ojo humano, acotado por un ángulo de 91.5° grados en sentido horizontal y otro de 130° grados en sentido vertical. MTD
- 035 **CAMPO VISUAL.** El campo visual es la extensión del espacio que puede percibirse con la vista, sus límites pueden definirse en profundidad y amplitud (dependen de la capacidad perceptiva de cada individuo). LTZ
- 036 **CAMPO VISUAL.** GWC



- 037 **CALIDAD DE VIDA.** La calidad de vida es un concepto y una expresión ambigua de múltiples interpretaciones que tomamos como el funcionamiento óptimo y la capacidad de las instituciones de transformarse continuamente frente a procesos y relaciones de producción (servicios públicos, transferencias sociales, intervenciones normativas e intervenciones públicas) y la posibilidad continua de inversiones en capital humano y capital social. **CFN**
- 038 **CALIDAD DE VIDA.** La calidad de vida es la percepción de la población de su propio bienestar a partir de once temas, fijados por la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) y su valoración subjetiva. Dichos temas son: vivienda, ingreso, empleo, comunidad, educación, medio ambiente, compromiso cívico, salud, satisfacción, seguridad y balance vida-trabajo. **MTD**
- 039 **CALIDAD DE VIDA.** **GWC**



- 040 **CARÁCTER.** El carácter de un sitio o lugar está determinado por los diferentes elementos que lo componen haciéndolo diferente de otros por medio de aquellos elementos que le confieren especificidad que suelen ser tanto elementos naturales (topografía, vegetación, cuerpos de agua), el paisaje próximo o el lejano, así como rasgos histórico-culturales que le confieren atributos propios.
- Un lugar sin carácter es sin duda un reto para el diseñador de paisaje, aunque mediante un buen proyecto se le pueden dar los elementos y rasgos que se lo definan de acuerdo con los usos y costumbres sociales, dado que el carácter también implica el destino o uso del sitio o proyecto en correspondencia con las formas de vida locales. **EAG**
- 041 **CARÁCTER.** El carácter son las características visuales y ambientales de un sitio que generan sensaciones y actitudes y que sugieren o favorecen comportamientos. **CBS**
- 042 **CARÁCTER.** Los objetos producidos por el hombre integran un acervo cultural resultado de su tiempo y de sus circunstancias, consignadas (e interpretadas) a partir de una sensibilidad personal. El conjunto de tales objetos y sus relaciones constituyen el carácter. **JGG**
- 043 **CARÁCTER.** El carácter se refiere a las cualidades que poseen los elementos arquitectónicos, humanos y naturales que funcionan como referentes de identidad que definen lo que somos. **AMK**
- 044 **CARÁCTER.** El carácter es lo que define y/o distingue una cosa de otra, aquello que lo hace único o diferente. Conjunto de elementos o modos que hacen a "algo" diferente de lo "otro". Rasgo de fuerza o condición que pertenece a algo a lo que le da esencia. **(Teru Quevedo Sequi) TQS**
- 045 **CARÁCTER.** El carácter del paisaje y de cualquier cosa está dado por la naturaleza de sus componentes y por la interacción entre ellos; ya sean ambientales, sociales, culturales, políticos o económicos, que le dan rasgos únicos. **GWC**

046 **CARÁCTER.** GWC



047 **CARACTERIZAR.** Caracterizar se refiere a la acción de identificar y explicar las propiedades de un espacio, paisaje u objeto con el fin de integrar una descripción de la realidad paisajística. Para ello se requiere del apoyo de herramientas metodológicas que sirvan para identificar elementos, así como obtener y registrar la información necesaria que incluye la opinión del usuario y/o grupo social para procesarla y obtener una valoración del estado del paisaje en general y de las condiciones de sus espacios en particular. GWC

048 **CARACTERIZAR.** GWC



049 **CARACTERIZACIÓN.** Si el carácter es lo que se dijo antes (ver carácter **GWC**) y paisaje es una entidad formal con carácter propio y distinguible tal y como lo percibe la comunidad que lo construye, entonces la caracterización se refiere al conjunto de métodos utilizados para identificar y explicar las formas visibles del paisaje, la organización de los elementos y los procesos que subyacen a los patrones ya sean naturales o culturales. Todo esto, considerando sus contenidos históricos y estéticos; además de los sociales, ambientales, políticos y económicos.

Los métodos implementados para la caracterización no sólo deben enfocarse en la obtención de datos cuantitativos, sino también de los cualitativos.

Los instrumentos de medición a distancia aportan información necesaria para conocer el sitio; sin embargo, esta visión distanciada tiene sus limitaciones en el conocimiento del lugar y del paisaje. Por ello, la manera de elaborar la caracterización es con base en el lugar, es decir, una parte del trabajo se hace desde el seno mismo del espacio o paisaje en cuestión, caminándolo, observando, dibujando y conversando con su gente. Es esencial trabajar con los grupos sociales implicados en él para lograr una caracterización adecuada. De ellos se obtiene qué es *lo que importa*, el valor del paisaje, con lo cual generar una representación (gráfica) que integre lo físico, lo intangible, lo simbólico y la percepción del sitio que evidencie el carácter. **GWC**

- 050 **CASA.** La casa es el albergue espacial de una unidad comunitaria en su diario habitar; la unidad base es la familia nuclear. **(Carlos González Lobo) CGL**
- 051 **CASA.** "Vivienda, casa y hogar" resultan ser ideas propincuas que requieren revisarse. Para entender su común significado, también conviene remitirnos a su origen etimológico. Por ejemplo, la palabra vivienda remite a los términos de morada, habitación, que se derivan del latín *vivienda*, que se refiere al medio de vida. Está en estrecha relación con los términos de vivo y vivir, como el estar, dormir, comer, asearse, etcétera, habitualmente y en un determinado sitio. Ya vivir hace alusión al 'tener vida' permanente. De lo que se desprende que el vivir nombra al viviente que vive; y el vivir proviene del latín *vivere* y éste, del indoeuropeo *gwi-wo*, que también significa "viviente", "ser y estar vivo". De lo cual ya puede deducirse que la vivienda sea el medio en donde el viviente logra permanecer vivo. La vivienda, así, ha de ser el ámbito moratorio del mantenimiento o la producción de la vida, lo que constituye la dimensión biológica tangible de la morada en la que el ser humano morando llega a vivir en ella; en ese lugar o 'casa', ese ser ejerce la tardanza que requiere ese vivir. Y entonces, ¿qué pasa con el término 'casa'? Al término casa se le debe hacer otro tipo de significativa asociación; por ejemplo, en el sentido de ser una edificación para habitar, que de cierta manera aloja a la vivienda. Es, en tanto casa o 'choza', el lugar de la convivencia, del morar y demorar, de la tardanza vital, el lugar de la esencial e individual identidad al que cotidiana o habitualmente

se regresa. El cálido ámbito del rescate de la vida privada, en la intimidad donde se da la producción de lo humano y la familia; el hogar, la hoguera, el fogón, el pan cocido y la concordia humana. La noción de 'casa' en su significación fenomenológica remite curiosamente a la noción del 'habitar'. Por algo Gaston Bachelard sugiere la idea de que "todo espacio realmente habitado tiene como esencia la noción de casa" (Bachelard, 2000: 28), con lo que se plantea la idea de que la relación con la 'casa' no es del tipo de relación que se establece entre un sujeto con un objeto, su argumento trasciende este tipo de vínculo, para sugerir que los seres humanos establecemos una relación con aquello que llamamos casa que no resulta comparable con las otras edificaciones a las cuales podemos tener acceso. Incluso se llega a sugerir que eso que llamamos casa poco tiene que ver, o por lo menos no se refiere exclusivamente, a la cosa edificada; sino que remite a la experiencia existencial que tenemos los seres humanos con el lugar donde habitamos. Las reflexiones anteriores permiten pensar que el 'vivir en una vivienda' y el 'habitar en una casa' comportan dos universos de comprensión distintos. Incluso se puede llegar a plantear que las viviendas que se producen aspiran a ser casas y lo consiguen no de manera inmediata, sino a través de un proceso transaccional que se concreta cuando en ellas, los seres humanos, efectivamente las habitan. Lo anterior acontece cuando en su condición existencial los seres humanos en ese estar continuamente procurando habitar llegan a identificarse, a apropiarse, a permanecer, a vivir y a darle significado a los lugares en donde residen. En este sentido, la casa nunca está terminada, nunca llega a ser 'casa', sino que está constantemente siendo. Eso es muestra de que el habitar es una actividad que se realiza de manera consistente, y eso lo evidencia la transformación que a lo largo de la existencia los seres humanos tienen en las casas en las que se habita. Las modificaciones en la casa llegan a ser signo de que ahí acontece el habitar. Cuando el habitar se desenvuelve intensamente, ello repercute en la transformación de la misma casa, que es consecuencia de la transformación del ser humano que, al modificarse, modifica su entorno y así, el entorno al producirse naturalmente produce al ser humano. HGO

052 **COMPOSICIÓN.** La composición en nuestro lenguaje implica la disposición y relación ordenada de los diferentes componentes que integran un proyecto. Así, un concepto se expresa mediante la disposición de los componentes de un espacio, de acuerdo con un orden, llegando a relacionar diferentes formas y elementos. **EAG**

053 **COMPOSICIÓN.** La composición es la disposición que relaciona estética y funcionalmente entre sí a los diferentes componentes de un proyecto con el fin de lograr un efecto unitario. **CBS**

054 **COMPOSICIÓN.** La composición es la cualidad formal de un objeto tangible o intangible que enmarca la relación que existe entre las partes y el todo que lo conforman.

Argumentación o inferencia inherente al hecho de crear, componer o modificar un objeto tangible o intangible. “Este cuadro tiene muy buena composición”. “El arquitecto que está allí, hizo la composición de los espacios”. Componer es la acción de realizar una composición. Puede tener también el significado de arreglo o adecuación. En ambos casos mantiene la premisa de relación al incidir para optimizar la correspondencia entre las partes y, por lo tanto, estabilizar el todo. **(Andrés Fonseca Murillo) AFM**

055 **COMPOSICIÓN.** La composición es la manera de ordenar los distintos elementos dentro de un límite diseñado para que la expresión resultante sea una obra coherente con la pulsión inicial. **JGG**

056 **COMPOSICIÓN.** La composición es la agrupación armónica y funcional, producto del análisis y del programa arquitectónico; creación ordenada. **AMK**

057 **COMPOSICIÓN.** La composición requiere de conocer la localización del sitio, la orientación, la naturaleza misma de los espacios por trabajar y las necesidades de los usuarios.

La composición exige: habilidad, sensibilidad y destreza compositiva. En contra de lo que pueden opinar los usuarios del dibujo por computadora, sólo puede darse a través del análisis, la observación y realizar un croquis, otro croquis y otro croquis con bosquejos a mano alzada. El buen resultado en la propuesta conceptual es producto de lo que se llama en términos de arquitectura y arquitectura de paisaje: ‘ejercicio compositivo’. **TQS**

058 **COMPOSICIÓN.** La composición es la concreción de un concepto (idea germinal) para crear, recrear o intervenir un espacio con base en el conocimiento del lugar y la problemática identificada. Se refiere a la manera de organizar los elementos existentes (ambientales, naturales y culturales) y los nuevos en una propuesta que resuelva condiciones de habitabilidad y aspectos técnicos constructivos y que también contemple principios de composición como proporción, equilibrio, armonía, ritmo y coherencia. Se expresa a través de algún medio de representación en un soporte material ya sea maqueta, plano, collage u otro.

La creatividad necesaria para la composición de espacios habitables está más cerca del conocimiento y la experiencia que de la inspiración y la improvisación. Las ideas innovadoras, coherentes y sostenibles surgen de conocer el lugar, su contexto histórico y la problemática socioambiental y económica. **GWC**

059 **COMUNIDAD.** La comunidad es un grupo de personas que comparten una cultura. En este sentido puede ser sinónimo de sociedad. Sin embargo, desde la óptica cultural, las sociedades pueden estar compuestas de distintas comunidades que interactúan en el mismo espacio y cuyos intereses a veces pueden diferir o más aún estar claramente encontrados. La comunidad, en cambio, se define por el interés común de sus miembros. La comunidad se divide cuando algunos de sus miembros ya no comparten los mismos intereses que la mayoría y provocan una escisión o son sujeto de una expulsión; lo cual implica la creación de una nueva comunidad en busca de un nuevo lugar para vivir o en reclamo del propio lugar como un espacio diferente y desprendido de la unidad de la que formaba parte. **FFC**

060 **COMUNIDAD.** La comunidad, en principio, puede representar una singular manera de sentir colectivamente cómo es que percibimos, y entender que inconscientemente lo hacemos de manera espacial y paisajística, con la cual puede forjarse el derecho de la pertenencia, que en mucho representa una singular conjunción de identidades entre los seres humanos. Es consideradora de la variedad de semejanzas en muchos de ellos, que finalmente los hace gregarios y, por eso, estar unidos, vinculados, coaligados y hasta ser afines. Y que esto puede ser, en estos seres, el raro proceso del

ensamble de lo 'contra distinto' y la cualidad de *lo común*. El término es originalmente derivado del apareamiento entre esta noción de *lo común* y de la *unidad*. En mucho significa el estado de lo que no es privativo de nadie y pertenece a varios o muchos, representados en una homogénea variedad social; normalmente sujeta a una norma, acuerdo o regla general. Desde su origen, el término ha estado en 'sinonimia' de nociones como: centro, facultad, carrera, corporación, asociación, congregación, cártel, orden, cofradía, tribu, mafia, facción, empresa, pandilla, familia, clan, pueblo, partido, banco, etcétera. Llega, indistintamente, a ser el nombre de comunidades religiosas o grupos de poder cohesionados en una común y pertinente identidad propia de una condición de clase social, cultural, económica, política financiera, ideológica, educativa, lingüística, etcétera, que, ocasionalmente representan a las formas convencionales de unión de seres humanos homogéneos y básicamente congregados para el logro de un mismo y semejante fin. **HGO**

- 061 **COMUNIDAD**. La comunidad, en ecología, se refiere al conjunto de poblaciones que interactúan en espacio y tiempo. La comunidad vegetal presenta una estructura que es identificable en cada ecosistema, cuyos parámetros son: estratificación, distribución, abundancia, diversidad y fisonomía. Las comunidades se mantienen en constante cambio a través de la sucesión ecológica hasta alcanzar el clímax regional determinado por los factores abióticos, clima y suelo principalmente. Su comportamiento se mide a través del grado de maduración, proceso de sucesión y regresión, productividad y flujo de energía y las relaciones que se establecen son: competencia (nicho) depredación, parasitismo (tróficas) y mutualismo (simbiosis). **RLJ**

062 **COMUNIDAD.** GWC



063 **CONCEPTO.** El concepto se refiere a una idea que concibe o forma entendimiento. Es decir, es una abstracción retenida en la mente que explica o resume experiencias, razonamientos o imaginación. En la mente almacenamos una gran cantidad de información. El concepto nace de esa información y le da sentido. La unión de todos los conceptos forma nuestro paradigma.

El término se utiliza para describir una idea o una primera intención de diseño en la primera fase de un proyecto. Por ejemplo, a la primera aproximación en el diseño suele llamarse *diseño conceptual*. **EAG**

- 064 **CONCEPTO.** El concepto son lineamientos generales que configuran una idea que será el fundamento básico del desarrollo de un proyecto. **CBS**
- 065 **CONCEPTO.** El concepto es la idea o unidad mental detonante y rectora en un proyecto (arquitectónico) determinado. "Todos los espacios en el parque reflejan el mismo concepto". **AFM**
- 066 **CONCEPTO.** El concepto es la idea o punto de partida para realizar algo que tenga sentido. El sentido está en la idea-origen.

Para un proyecto arquitectónico o de Arquitectura de Paisaje el elemento de referencia será el marco teórico o histórico, y como punto de arranque para que se inicie el trabajo, es tener lo que se llamaría el eje rector de la propuesta que es "el concepto".

En la Arquitectura de Paisaje el concepto podría ser la atmósfera que envuelve al proyecto se expresa gráficamente, pero se plasma de forma sutil y debe sentirse o percibirse como algo que le da carácter e identidad al espacio. **TQS**

- 067 **CONCEPTO.** El concepto se ha identificado como aquello que llega a concebir el espíritu y si no se sabe o no se quiere saber lo que es el espíritu, se puede pensar en que eso es lo que produce o determina la mente humana, el intelecto, el pensamiento o la capacidad de reflexión o abstracción, la teorización; el complejo mecanismo que suele desarrollar el sistema nervioso del encéfalo-raquídeo y las sinapsis neuronales de un ser humano. Ese término llega a ser sinónimo de la idea de una idea, un juicio de la irrealidad, una sentencia, la casual y fina perspicacia, una expresión ingeniosa, una precisa especie de entelequia, un confinado pensamiento expresado en palabras, algo como un dicho ocurrente, una aguda opinión, una noción universal y abstracta o general, etcétera. En el mejor de los casos, es lo que concibe o forma el entendimiento del entendimiento. Y, en relación con ese sentido, este término parece derivar del propio de "concepción" que ha de representar a la acción productiva y el consecuente efecto de "concebir" que muy probablemente ha de estar entre las nociones del "comprender, el idear e imaginar" y hasta del conocer, en el sentido de una justificada situación cognitiva y en algo emotiva o sentimental, respecto de lo substancial de algo o alguien.

Según Nicola Abbagnano (2007: 397), la idea del concepto ha podido ser, efectivamente, esa idea de una idea expresada con palabras, que no es la realidad material u objetiva de lo que representa la palabra o el nombre que lo indica y que sólo es lo que de ello se forja exclusivamente en la mente lo que facilita la descripción, la clasificación y hasta la predicción de los objetos cognoscibles. Y así ha llegado a ser el concepto, una realidad última como por ejemplo: la de la sustancialidad de la silla, la del número cinco, la del árbol y lo arbóreo, del hombre y lo humano, de lo bello o lo bueno, del género, de la evolución y hasta del ente; de la forma y hasta del mismo concepto del diseño, la arquitectura y lo arquitectónico. Con lo cual se nos dice que la función o la propiedad del concepto ha de ser la economía en sí de la percepción, el discernimiento, el significado proposicional y la comunicación; y que en su naturaleza ha llegado a representar y ser la esencia necesaria, lo que no es distinto de lo que es y que, como signo representa a los rasgos constitutivos del objeto cognoscible, su sustancialidad significativa y necesaria o lo que ha podido producir el operar de la razón; el raciocinio, la deducción o la inducción consideradoras de los hechos y lo coherente de los procesos memorísticos, el orden lógico de la interpretación instrumental de la experiencia, la instancia de lo previo o lo previsible y predecible de ello, lo anticipatorio y fundamentalmente proyectivo y un tanto cuanto determinador instrumental de la finalidad de un proceso productivo material, en algunos casos exigente de lo necesariamente axiomático y, propio del proceso complejo de la producción del conocimiento científico. Y todo esto como para preguntarse respecto del papel, la ubicación, lo pertinente y lo necesario del forjado de un concepto y de lo conceptual, a lo largo del dificultoso desempeño del diseño arquitectónico, paisajístico y del proceso productivo de la materialidad natural de un objeto construible, edificable y finalmente habitable. HGO

068 **CONCEPTO.** GWC



- 069 **CONCEPTUALIZAR.** Conceptualizar es identificar y definir una idea con el diseño del objeto. **AMK**
- 070 **CONJUNTO.** Un conjunto, según un extracto tomado de la elegante definición de conjunto dada por Cantor es: "Toda multiplicidad que puede ser pensada como unidad." "Colección de elementos determinados que pueden ser unidos en una totalidad" (Cantor, 2006: 137). **AFM**
- 071 **CONJUNTO.** Un conjunto es un grupo de elementos articulados entre sí para formar un todo. Como atributo de su forma o su función que se identifica por un significado común, los conjuntos pueden articular elementos homogéneos, heterogéneos, inertes o vegetales; sus componentes, por tanto, pueden ser estáticos o dinámicos, pero siempre articulados entre sí. **MMH**

- 072 **CONJUNTO.** Un conjunto se refiere a una entidad compleja que está conformada por un grupo de partes unidas entre sí por algún elemento de articulación. A su vez, cada parte con sus características y funciones propias contribuye a conformar los atributos del todo. **GWC**
- 073 **CONJUNTO.** **GWC**



- 074 **CONSERVACIÓN.** La conservación conlleva la identificación de atributos o cualidades de un sitio u objeto que han adquirido un valor patrimonial y deben ser sujetos de preservación. **(Alejandro Cabeza Pérez) ACP**



- 075 **CONSERVACIÓN.** La conservación se refiere al cuidado, la salvaguarda y la defensa de algo tangible o intangible a lo que se le ha concedido algún valor ya sea natural, cultural, histórico, artístico u otro, con el fin de garantizar su permanencia (en buen estado). Cada familia, generación o grupo social decide qué conservar y qué no y establecen normas para que ello se cumpla. La conservación se implementa para garantizar el legado a las siguientes generaciones de lo que se considera importante y necesario tanto para la subsistencia, el bienestar y la identidad del grupo. **GWC**
- 076 **CONTEXTO.** El contexto es todo aquello que está asociado a un hecho, lugar u objeto y que le proporciona un marco de referencia desde diversas perspectivas como las espaciales, ambientales o sociales, entre otras. **ACP**
- 077 **CONTEXTO.** El contexto es el conjunto de elementos que conforman la estructura del entorno físico de un lugar que es afectado por diversos fenómenos naturales, históricos o culturales, por ejemplo. **LTZ**
- 078 **CONTEXTO.** El contexto es lo que rodea a un objeto o espacio; "su entorno". El contexto natural es, desde la perspectiva científica, el medio; es decir, un sistema natural hoy considerado socioambiental. El contexto artificial es aquel creado o modificado por el hombre. La obra de Arquitectura de Paisaje debe contemplar la integración e interacción entre el contexto natural y el artificial en las escalas arquitectónica, urbana y regional. La Arquitectura de Paisaje se fundamenta en el estudio del contexto natural y el contexto artificial, y modifica el contexto en el cual se emplazan otros objetos como los arquitectónicos y los urbanos, entre otros. **MMH**

- 079 **CONTEXTO.** El contexto es aquel entorno en que se propone o realiza un proyecto arquitectónico o paisajístico. El contexto se refiere a aspectos tan generales como la cultura y las costumbres que determinan las preferencias habitacionales de una sociedad, o también a algo más definido y específico como la ideología y las tendencias estéticas de las escuelas de arquitectura y urbanismo. **MRR**
- 080 **CONTEXTO.** El contexto es el marco de referencia en el que se despliega y o se precisa un concepto, un proceso, una situación, una conducta. **YTD**
- 081 **CONTEXTO URBANO.** El contexto urbano es el entorno físico y urbano que rodea a algún elemento de la estructura urbana, ya sea un edificio, equipamiento público, espacio público y/o área urbana, el cual determina en gran medida las funciones, los usos, el potencial y las condiciones de esos elementos. La determinación del radio de cobertura del contexto dependerá del tamaño, influencia o importancia del elemento central. **ESA**
- 082 **CONTINUIDAD.** La continuidad se refiere a algo que se prolonga a través del tiempo, como el uso de piedras, arcillas o madera en la construcción, aunque exista el uso masivo de materiales de fabricación industrial. También hay diseños arquitectónicos tradicionales –como los techos inclinados cubiertos de tejas– que se recuperan y adaptan con nuevos materiales. La continuidad vincula a una generación con otra por las preferencias similares en el uso del entorno y del paisaje, a pesar de cambios tan drásticos como la emigración de las personas del campo a la ciudad o la transformación urbana de los ámbitos rurales. **MRR**
- 083 **CONTINUIDAD.** La continuidad es la acción de prolongar algo en el tiempo, profundizar una teoría o un proceso. **YTD**
- 084 **CONTINUIDAD.** La continuidad es una secuencia temporal y espacial de elementos o acciones que comparten alguna o algunas características que los relacionan y los hacen reconocibles como tales. La continuidad espacial se presenta cuando ciertos elementos se repiten o se extienden en el espacio con el fin de reforzar el lenguaje compositivo y, por ello, la legibilidad y el carácter del espacio.

En el caso de las prácticas sociales, la conservación y reproducción de algunas de ellas a lo largo del tiempo refuerzan y actualizan la identidad del grupo y el carácter de su cultura, le dan una continuidad reconocible.

En la naturaleza, la continuidad espacial y temporal de un sistema es fundamental para el sostenimiento de la diversidad y del ecosistema. **GWC**

085 **CONTINUIDAD.** **GWC**



086 **CONTRASTE.** El contraste es el efecto en una composición o situación (arquitectónica, plástica, literaria) a partir de la presentación y/o coexistencia de contrarios. **MTD**

087 **CONTRASTE.** El contraste se refiere a algo opuesto. En términos de diseño, el contraste se presenta cuando aparece un elemento que es diferente al

resto y rompe con el 'tiempo' o ritmo, o cuando se hace una variación no esperada en la secuencia espacial para llamar la atención. Es un recurso útil en el diseño para señalar o acentuar algo o alguna situación con la intención de que sea identificada por el usuario por motivos de alto, seguridad, cambio de dirección, belleza u otro. Utilizado con moderación, el contraste aporta dinamismo al diseño y al lenguaje espacial. El exceso de contraste en el diseño provoca caos y confusión, desconcierta al usuario.

GWC

088 **CONTRASTE.** GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 089 **COSMOVISIÓN.** La cosmovisión es la manera que una comunidad tiene de entender el cosmos; es su idea del mundo, su visión. Es el modo que tiene de interpretar el universo, la historia y la vida. En el paisaje, el observador puede identificar objetos que hablan de la cosmovisión de un pueblo. Por ejemplo, en la construcción de una iglesia u otro tipo de templo, el trazo de una vía orientada hacia un cerro o sobre algún eje que ordena en el cosmos el espacio urbano. A veces las comunidades organizan actos rituales en su espacio local en consonancia con su visión del mundo; por ejemplo, una procesión que recuerda la fundación (en tiempo histórico o legendario) de un lugar o que replica los cuatro rumbos en los que el cosmos se estructura. Estos ritos pretenden mantener vivo el recuerdo de la cosmovisión local. **FFC**
- 090 **COSMOVISIÓN.** La cosmovisión es la manera en la que un grupo humano imagina su lugar en el mundo y organiza los principios fundamentales que guían su existencia. Es un sistema ideológico con referentes prácticos creado y recreado inconscientemente y orientado desde cierta perspectiva que surge de la relación cotidiana (experiencia) de cada grupo humano con su entorno y con el mundo. Está inmersa en procesos de larga duración en los que están involucradas prácticas cotidianas individuales y colectivas que reactivan los simbolismos implicados en ella. Por ello es permeable, flexible y depende de la percepción de los individuos y del grupo; sin embargo, a su vez da estabilidad y cumple una función de cohesión social.

Cada visión del mundo surge en un contexto social, histórico y geográfico específico que provee una estructura que regula, ordena y da lugar a las acciones bajo los principios de un esquema de valores. Tal estructura hilvana y da coherencia al pasado y reivindica las creencias del sistema ideológico del presente que se formalizan en las prácticas de siempre incorporando adaptaciones creativas de las nuevas generaciones, lo cual refuerza y revitaliza la identidad individual y colectiva, asegurando la continuidad cultural. **GWC**

091 **COSMOVISIÓN.** GWC



- 092 **CRITERIO.** Un criterio es el lineamiento que expresa un objetivo a lograr. En el diseño, define los objetivos, ubicaciones, características y cualidades de uso, así como las instalaciones o estructuras, selección de materiales y procedimientos que proporcionan los elementos para el desarrollo de un concepto integral de un proyecto ejecutivo o de detalle. El criterio en el manejo de la vegetación proporciona tanto la selección del material vegetal como la intención de integración formal en la propuesta de diseño. MMH
- 093 **CRITERIO.** Un criterio es un parámetro que se aplica durante el proceso de diseño para la valoración de una circunstancia o hecho. MTD
- 094 **CRITERIO.** Un criterio es la noción o idea que se tiene respecto de algo que se conoce. Se les llama criterios de diseño a los principios de composición espacial (dimensiones, proporciones, relaciones espaciales con otros espacios, vegetación, mobiliario, etcétera), técnicos (sistemas para manejo

de agua, control de pendientes, energías limpias, regeneración ambiental, etcétera) y constructivos (materiales, sistemas y procesos constructivos) que se plantean gráficamente para ser revisados y valorados antes del desarrollo del proyecto ejecutivo. **GWC**

095 **CRITERIO.** **GWC**



096 **CROQUIS.** Un croquis es un dibujo a mano alzada, unos trazos simples, ligeros que delinear la idea del diseño. Los croquis pueden expresarse en planta, en alzado o en perspectiva. Del croquis se pasa al dibujo técnico para generar los planos arquitectónicos, así como las representaciones en tercera dimensión.

El croquis es una herramienta natural de diseño, necesaria para desarrollar la creatividad del diseñador. **EAG**

097 **CROQUIS.** Un croquis es un dibujo rápido que capta o expresa un paisaje, un concepto o una idea sin el apoyo de instrumentos de geometría. **CBS**

- 098 **CROQUIS.** Un croquis es un boceto que representa con unas cuantas líneas una imagen o una idea (los toros de Picasso). **AMK**
- 099 **CULTURA.** La cultura es la manera particular en la que una comunidad interpreta el mundo y actúa en consecuencia con dicha interpretación. La cultura está compuesta de hábitos y tradiciones probablemente intangibles como el idioma, pero se manifiesta constantemente en el paisaje mediante objetos materiales que revelan trazos de una determinada cosmovisión. La cultura se refleja en todos los aspectos de la vida social: forma de vestir, técnicas y materiales de construcción, valores, actividades económicas, ritos, formas de relacionarse. Desde la perspectiva cultural, la naturaleza de un lugar provee de elementos a una comunidad para identificarse y cohesionar a sus miembros. Así, los rasgos naturales terminan siendo rasgos culturales. **FFC**
- 100 **CULTURA.** El significado de cultura tiene dos originales e interesantes vertientes. La primera, que se considera la más antigua, indica: "la formación del hombre, su mejoramiento y su perfeccionamiento" (Abbagnano, 2007: 255). Mientras que la segunda es referente al resultado de esa formación, que indica: "el conjunto de los modos de vivir y de pensar cultivados, civilizados, pulimentados a los que se puede dar el nombre de civilización". Y la transición y consolidación de un entendimiento a otro se produce alrededor del siglo XVIII, y muy probablemente obedece a que en un principio, la idea de cultura se refería a la 'educación del hombre', que correspondía a aprender las 'buenas artes' que le eran propias y que lo distanciaban de los otros animales. Con esto se creía que poseían más 'cultura' quienes cultivaban las 'artes' de la poesía, la elocuencia, la filosofía, etcétera, que se consideraban esenciales para lo que el hombre es y debería de ser. De ahí que, con esas creencias, los hombres de 'cultura', los 'hombres verdaderos', eran quienes se formaban a través de esas 'artes'. El cambio que ahora se ha dado sobre de la idea de cultura exige que su significado se extienda al ámbito antropológico y que, con ello, el concepto de cultura permita "señalar el conjunto total de los modos de vida creados, aprendidos y transmitidos por una generación a otra, entre los miembros de una sociedad particular" (Abbagnano, 2007: 258). Con esto se pasa entonces

de una noción de cultura que privilegia “la formación de un individuo en su humanidad o en su madurez espiritual” a una noción abierta que permite hablar de “la formación colectiva y anónima de un grupo social en las instituciones que lo definen” (Abbagnano, 2007 : 258). **HGO**

- 101 **CULTURA.** La cultura es el sistema de conocimiento, ideas, creencias y prejuicios que en un primer nivel permiten la inserción pertinente de los individuos en una sociedad, en la medida en que se trata de una forma automática de ver la realidad y que en esa medida dan un sentido de pertenencia a sus miembros. En estos términos, cultura e ideología están estrechamente ligadas y forman parte de los sistemas de pensamiento y comportamiento que permiten la reproducción de una sociedad en sus aspectos material y social. La cultura está determinada históricamente.

En un segundo nivel, la cultura se atiene más a su significado estricto del cultivo o desarrollo de un conocimiento o de determinadas prácticas artísticas o artesanales. **YTD**

- 102 **CULTURA.** **GWC**





- 103 **DIAGNÓSTICO.** El diagnóstico es una parte del proceso del proyecto que es necesario realizar independientemente de la complejidad del tema y problemática del proyecto.

El diagnóstico son conclusiones generadas a partir del análisis. En esta etapa del proyecto se conjugan los resultados obtenidos en el análisis para derivar en un pronóstico. La visualización de escenarios posibles permite una orientación de las estrategias de diseño que conviene aplicar. **EAG**

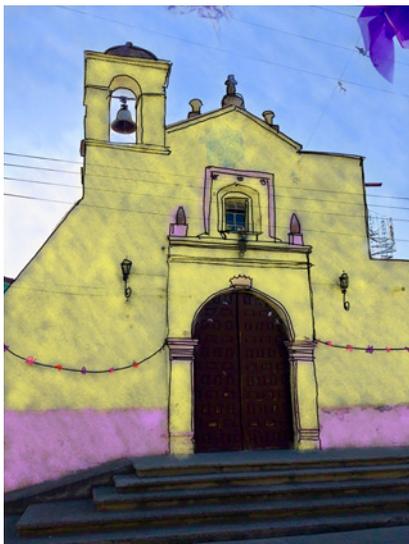
- 104 **DIAGNÓSTICO.** El diagnóstico es una conclusión hipotética resultante del análisis de elementos, factores, componentes y circunstancias para su aplicación en un objetivo específico con el fin de plantear soluciones adecuadas. **CBS**
- 105 **DIAGNÓSTICO.** El diagnóstico es el resultado del profundo análisis identificando problemas y sus soluciones. **AMK**
- 106 **DIAGNÓSTICO.** El diagnóstico es la etapa de valoración del estado actual del paisaje; es decir, la valoración del estado que guardan sus elementos y las dinámicas ambientales, sociales, culturales y económicas. Se requiere de métodos que procesen e integren los datos obtenidos en la etapa anterior, y que arrojen estimaciones cuantitativas y cualitativas para definir el tipo de problemática, sus niveles de afectación, y las posibilidades o potencialidades del sitio. El diagnóstico es integrado dado que el paisaje en sí, su problemática y potencial son multidimensionales y multifactoriales. Entre más detallado sea, arrojará mejores estrategias de intervención que aprovechen adecuadamente el potencial del sitio. Así pues, la calidad de las propuestas del proyecto depende de la calidad y cuidado del diagnóstico. Sin diagnóstico no hay proyecto. **GWC**
- 107 **DIBUJO.** El dibujo es la representación gráfica de una cosa, un ser o una idea. Da cuenta de su apariencia, dimensiones y escala. **CGL**
- 108 **DIBUJO.** El dibujo es el medio de representación gráfica de una idea, el cual puede ser de tipo técnico o artístico, que permite expresar una idea

para transmitirla al cliente o usuario, y de esa forma mostrar el proyecto desde el concepto hasta la construcción. El dibujo es una forma de identificación de quien lo realiza. Por ejemplo, en el despacho de Augusto H. Álvarez, los dibujantes aprendían las líneas y trazos del arquitecto. Así, el dibujo era un elemento distintivo que permitía identificar los proyectos, detalles y procedimientos constructivos realizados bajo su firma. Con el avance de la tecnología y el dibujo digital, se han agilizado los procesos de representación para el desarrollo de proyectos en todas sus etapas. **MMH**

109 **DIBUJO.** Un dibujo es la representación gráfica de un objeto o espacio. **MTD**

110 **DIBUJO.** El dibujo es trazar lo que uno está pensando y pensar mientras uno va trazando. Es un proceso a través del cual se generan ideas, conceptos y, al mismo tiempo, en donde éstos se ponen a prueba. Pensar y dibujar están ligadas en una misma acción, trabajan en sincronía y dependencia desenvolviéndose juntas para cuestionar, proponer y desarrollar el diseño. A través de los trazos se debaten las relaciones entre los objetos, se plantean las posibilidades de entretejerlos y de imaginar nuevas alternativas. En el instante en que se trazan las primeras líneas existe la posibilidad del diseño. **GWC**

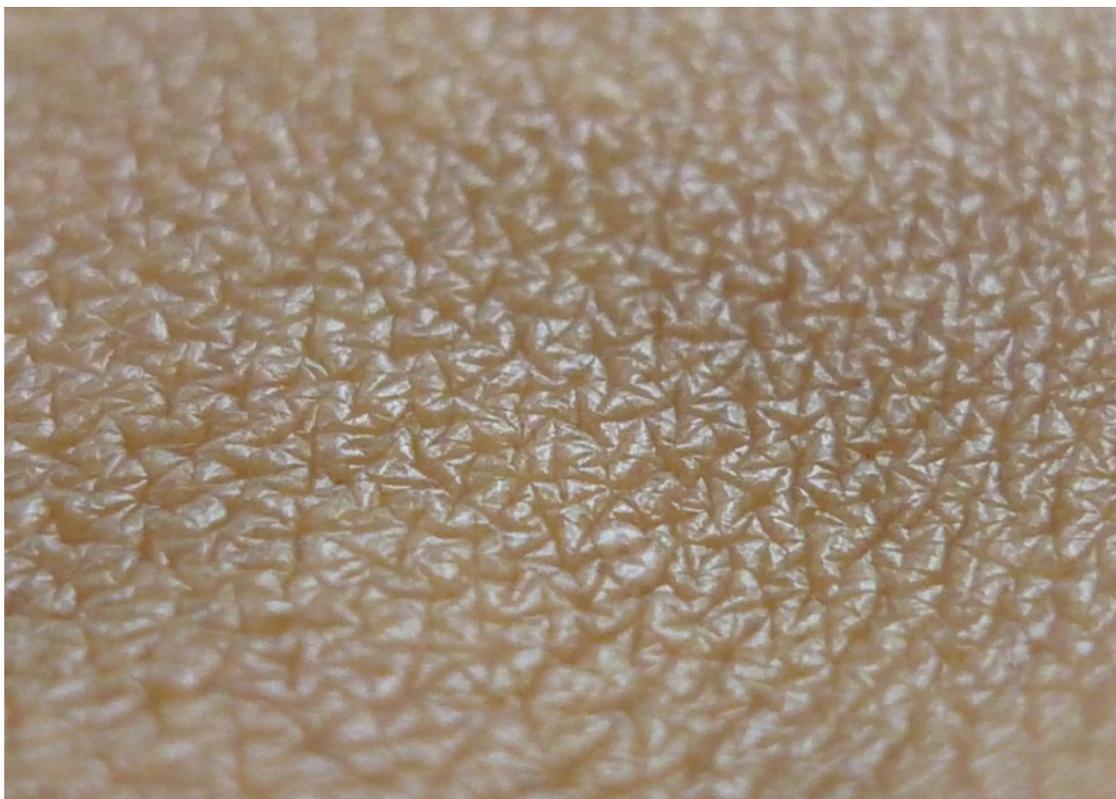
111 **DIBUJO.** **GWC**



- 112 **DIMENSIÓN.** La dimensión es el tamaño físico de un objeto o espacio que se puede medir. La dimensión de un objeto inerte es permanente y estática; en tanto que la dimensión de la vegetación es dinámica, en constante cambio y, por tanto, implica el conocimiento de sus formas de crecimiento sobre y bajo el terreno.

El espacio puede medirse físicamente. Sin embargo, es fundamental tomar en consideración que nuestra percepción es subjetiva y, por tanto, varía entre observadores. **MMH**

- 113 **DIMENSIÓN.** La dimensión es la medida que ocupa un objeto en una de las tres direcciones. **MTD**
- 114 **DIMENSIÓN.** (María Isabel Castro) **MIC**



- 115 **DISEÑAR.** Diseñar es resolver de manera creativa y novedosa las condiciones de habitabilidad en un espacio o espacios en contextos naturales, rurales, urbanos y de uso individual o colectivo bajo principios de sostenibilidad, equidad, bienestar y belleza.

La connotación de innovar en el significado de diseñar, además de referirse a innovaciones en términos compositivos, implica plantear alternativas técnicas nuevas o mejoradas para el óptimo aprovechamiento del espacio disponible y de sus elementos naturales, culturales (conocimientos, prácticas y técnicas), construidos, económicos y sociales.

La calidad de las propuestas de diseño depende del nivel de comprensión del caso. A mayor conocimiento, mejores propuestas de diseño. **GWC**

- 116 **DISEÑO.** El diseño o proyecto son sinónimos en nuestra jerga de arquitectos y paisajistas. El diseño se puede usar al mismo tiempo para describir un proyecto o también en algunos casos para su expresión o representación gráfica.

En lo personal suelo usarlo como sinónimo del término proyecto en la redacción escrita de una propuesta, para no ser repetitivo del término proyecto o viceversa. **EAG**

- 117 **DISEÑO.** Es el ejercicio de dotar de relaciones, significados y emociones al espacio compuesto. **JGG**

- 118 **DISEÑO.** El diseño, sólo para empezar, se cree que es simplemente: el boceto, el bosquejo, el croquis, el esbozo, el apunte o el esquema; el simple dibujo lineal, la primera imagen o la sencilla representación de algo, minimizando su detalle. En algunos casos, muy a la ligera, también se cree que el diseño es ya la cosa producida, fabricada, tangible. Y un poco más madurita, la noción de diseño específicamente se interpreta como: el aspecto exterior o la representación superficial de la forma de un objeto o de su elemental figura, cosa que, en el proceso productivo ha de ser su referencia ejecutiva. También sentimental o emocionalmente se cree que el diseño es una disciplina creativa, determinante de la forma de los objetos de uso y los elementos del amplio entorno humano. Y, a veces, no siempre, se cree que el diseño es parte de un proceso productivo que alienta, apoya o ayuda

a la labor perceptual, conceptual, generadora prototípica del desenvolvimiento material de la multiplicidad de objetos de uso.

Y bueno, desde hace mucho se ha propuesto que el diseño es y ha sido una herramienta inestimable para la construcción de los mitos y para la cooperación o el dominio de entre los seres humanos vivos. Se ha sugerido que el diseño hace tangible a la ficción: explota y aprovecha a la imaginación colectiva. Y con el uso de símbolos se gana la confianza de los seres humanos y genera significaciones meramente conceptuales, pues produce y trabaja sobre realidades imaginadas; con lo cual, curiosamente, provoca credibilidades, creencias y a su vez, con ello auspicia revisables condiciones culturales. Se desempeña, también, entre conexiones religiosas y efectos emocionales vinculados naturalmente con el usuario consumidor y el desarrollo del producto de consumo. Se sigue creyendo que el diseño es una ancestral actividad humana; el ser humano ya la ha ejercido y desarrollado desde hace muchísimo tiempo, y hoy ha logrado que el diseñador sea simplemente el sumo sacerdote. **HGO**

- 119 **DISEÑO.** Prefigurar lo necesario y posible de un ser aún inexistente vs. la anfibología¹ con realizar la representación de una cosa. **CGL**
- 120 **DISEÑO.** El diseño es la síntesis de ideas relacionadas con la creatividad para lograr un plan. **AMK**
- 121 **DISEÑO.** El diseño es componer a partir de diversos elementos una posible respuesta a una necesidad espacial representada en dibujos. **MTD**
- 122 **DISEÑO.** "Aquí partimos del supuesto del trabajo plasmado ya bajo una forma que pertenece exclusivamente al *hombre*. Una araña ejecuta operaciones que semejan a las manipulaciones del tejedor, y la construcción de los panales de las abejas podrían avergonzar, por su perfección, a más de un maestro de obras (en francés: *d'un architecte*). Pero hay algo en que el peor maestro de obras aventaja, desde luego, a la mejor abeja, y es el hecho de que antes de ejecutar la construcción, la proyecta en su cerebro. Al final del proceso de trabajo, brota un resultado que antes de comenzar el proceso existía ya *en la mente del obrero*; es decir, un resultado que tenía

¹ Doble sentido de la palabra: "en contraposición con el sentido coloquial de diseñar".

ya existencia *ideal*. El obrero no se limita ya a hacer cambiar de forma a la materia que brinda la naturaleza, sino que, al mismo tiempo, *realiza en ella su fin*, fin que él *sabe* que rige como una ley las modalidades de su actuación y al que tiene necesariamente que sujetar su voluntad... Los factores simples que intervienen en el proceso de trabajo son la *actividad adecuada a un fin*, o sea, *el propio trabajo*, su *objeto*, y sus *medios*" (Marx, 1964: 130-131).

Como se puede inferir, el proceso de trabajo, esto es, en la transformación de la materia natural o prima para conferirle la forma que le conviene al ser humano, Marx hace ver que antes de poner las manos sobre la materia, el ser humano ha "proyectado" en su cerebro la forma que tendrá el objeto una vez terminado. Forma que no es otra que la que él prefiguró y que le sirvió de guía en su proceso de transformación. El pensar antecede al hacer. El diseño no sólo antecede a la construcción, sino que la guía. La construcción se ajusta, bien o mal, óptimamente o con defectos, a la prefiguración que la antecede al "proyecto", al "diseño".

Proyecto o diseño en el que se especifica la forma que tendrán los componentes que la integran.

No está por demás tener en cuenta que el primer tratadista que empleó el término "diseño" aplicado a la arquitectura fue León Batista Alberti en su tratado *Diez libros de la arquitectura*, editado en el siglo xv. En este libro especifica que el arquitecto es aquel que es "capaz... de *proyectar* y por medio de la ejecución, completar todos esos trabajos..." (Alberti, 1797). Aquí va una definición que fácilmente puede ser expresada en términos actuales: Lo propio del diseño, su función, es dar al edificio y a todas las partes que lo constituyen, sus lugares apropiados, número determinado, justa proporción y un orden hermoso. (Ramón Vargas Salguero) RVS

123 **DISEÑO. GWC**



124 **DISTRIBUCIÓN.** La distribución es la manera en la que están repartidas las cosas en el espacio porque responden a una lógica específica que proviene de las relaciones de dependencia entre los elementos que constituyen el espacio. Es una característica visible que denota la dinámica que prevalece en el sistema espacial y la dominancia de algún elemento sobre los otros. La afectación o cambio en uno influye en los demás y eso provoca

variaciones en la distribución. Cuando se trata de espacios naturales y sociales es importante conocer la historia de los factores y las características de la distribución para comprender las circunstancias del presente y proyectar posibilidades hacia el futuro. Por lo tanto, la distribución es un indicador importante de cambios en el paisaje. **GWC**

125 **DISTRIBUCIÓN. GWC**



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 126 **DIVERSIDAD.** La diversidad es una de las características del paisaje que habla de la complejidad de su composición y del origen variado de sus componentes. Hay paisajes más diversos que otros por el número de variables ambientales o culturales que deben ser tomadas en cuenta para representarlo en mapas, croquis, pinturas o en otro tipo de gráficos. La representación de la diversidad nunca es completa dado que la relación entre variables suele elevarse a un número casi infinito de posibilidades. Esto hace que el cartógrafo o el dibujante paisajista tenga necesariamente que elegir. **FFC**
- 127 **DIVERSIDAD.** La diversidad se utiliza para denominar el conjunto de especies que conforman la biósfera. **RLJ**
- 128 **DIVERSIDAD.** La diversidad son diferentes formas, tamaños, colores que pueden existir en un conjunto de seres vivos; por ejemplo: las plantas, y se puede observar en diferentes niveles de organización. **SRN**
- 129 **DIVERSIDAD.** La diversidad es la variedad que existe en todo lo hecho por la naturaleza y lo producido por el hombre, por ejemplo: diversidad de género, especies, paisajes, espacios, poblados, políticas, rocas, música, lenguas, comidas, cosmovisiones, etcétera. Cada lugar es único e irrepetible por sus condiciones naturales y culturales específicas. Desde este punto de vista, la diversidad es o debería de ser lo más común y deseable. Sin embargo, en la actualidad, mantenerla implica tener una voluntad dirigida hacia ello; es decir, estudiarla, valorarla, conservarla, protegerla, procurarla y estimular su reproducción. A mayor diversidad, mayores posibilidades a la sostenibilidad, la resiliencia, la equidad y la calidad de vida, en general y en particular. **GWC**

130 **DIVERSIDAD. GWC**



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 131 **EJE.** El eje es un elemento en la composición del diseño. En una composición es posible que existan varios ejes o un eje principal que pueden o no estar orientados.
 Los ejes sirven como elementos de trazo; éstos pueden resultar evidentes en un diseño geométrico o bien ser imperceptibles en una composición libre. **EAG**
- 132 **EJE.** El eje es un elemento de la representación gráfica de un plano que acota las dimensiones de un proyecto. **EAG**
- 133 **EJE.** El eje es una línea recta imaginaria o física que rige un trazo, esquema o proyecto. **CBS**
- 134 **EJE.** El eje es un elemento ordenador donde convergen elementos u otros ejes que se relacionan estructuralmente en una composición espacial. **ACP**
- 135 **EJE.** El eje es la línea generalmente vertical que permite dividir por la mitad un paisaje o cierto objeto dentro del paisaje que se observa. Es un referente que se traza imaginariamente en el paisaje o que se dibuja al representarlo con fines de orientación. Relativo a la cosmovisión, puede ser también un elemento del paisaje que conecta los distintos planos del mundo, que une por ejemplo el inframundo con el supramundo a través de un árbol, de un cerro, del poste central de una construcción. En ese sentido, eje es un *axis mundi*. **FFC**
- 136 **EJE.** El eje puede ser una línea horizontal que ordena el espacio urbano y guía la vista o el trazo sobre el terreno: un ejemplo de este tipo de eje es el *cardo* o el *decumanus* del urbanismo romano. **FFC**
- 137 **EJE.** Un eje es una certeza, una dirección que ordena. Cuando nacen los pliegues de estas líneas, se transforma el terreno en un lugar fértil para la sorpresa. **JGG**
- 138 **EJE.** El eje es una línea virtual que se define en el diseño para el ordenamiento de los elementos de un todo. Además, es un elemento de composición que se aprecia formal o constructivamente. **MMH**

- 139 **EJE.** El eje de simetría en la composición arquitectónica es una línea imaginaria que establece o anula planos idénticos a ambos lados de este. **AMK**
- 140 **EJE.** **GWC**



- 141 **ENVOLVENTE.** La envolvente es la capa protectora que conforma un ambiente interno y uno externo que establece la diferenciación de características propias que otorgan condiciones especiales de seguridad, confort, temperatura, humedad; es decir, una atmósfera diferenciada. **RLJ**
- 142 **ENVOLVENTE.** La envolvente es lo que rodea, contiene y, en cierta medida, define al espacio. El carácter y la calidad del espacio están definidos, en parte, por las características de los elementos del continente. Igual que sucede con la forma y función de los objetos que están determinadas por su contenedor (un globo). Por ejemplo, en el caso del carácter, función y significado de una plaza central -zócalo, en México- están dados por los atributos de los edificios importantes religiosos y de gobierno, probablemente de buena arquitectura, que conforman el continente y que rodean un espacio vacío que los conecta a todos y por donde se mueven las personas.

En espacios públicos, los elementos de primer contacto que conforman el continente pueden ser muros ciegos, muros calados, celosías, rejas, vitrinas, escaparates y jardines; y en segundo nivel de contacto, son los edificios que integran el perímetro y tanto su género como el tipo de elemento delimitante influyen en el carácter del espacio abierto urbano. **GWC**

143 **ENVOLVENTE. GWC**



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 144 **EQUILIBRIO.** El equilibrio implica estabilidad, reposo, armonía entre elementos. **EAG**
- 145 **EQUILIBRIO.** El equilibrio es la proporción y correspondencia adecuadas entre los componentes de un proyecto. **CBS**
- 146 **EQUILIBRIO.** El equilibrio es el momento donde el vértigo se vuelve estable, donde las densidades de la masa equivalen sin reconocerse en su opuesto. **JGG**
- 147 **EQUILIBRIO.** El equilibrio es la igualdad en la medición de dos o más objetos. **AMK**
- 148 **EQUILIBRIO.** El equilibrio se refiere a la estabilidad; y en diseño nos ayuda a definir una estructura ordenada que no necesariamente es representada por la simetría, sino también por la relación que tienen sus elementos de acuerdo con su disposición, composición y configuración respecto al conjunto. **LTZ**
- 149 **EQUILIBRIO.** El equilibrio es una relación de contrapeso entre los objetos y elementos de un conjunto. Este se logra en un espacio cuando dos o más fuerzas (aunque sean diferentes) trabajan entre sí y se compensan generando estabilidad. En una composición espacial es conveniente que haya equilibrio, ya que este concepto se relaciona con principios fundamentales de armonía y orden; principios que denotan una proporción adecuada y congruencia entre elementos.
- El equilibrio está definido culturalmente, cada pueblo lo percibe y define de manera distinta, así que no hay reglas universales para esto o para algún otro elemento de diseño. Cada lugar es distinto de otro por naturaleza y definición, así que lo que significa proporción, ritmo, equilibrio, entre otros, depende de la percepción de su gente. A veces pareciera que sólo hay una regla buena, la occidental; pero no, hay muchas y todas son diferentes; ni buenas ni malas. **GWC**
- 150 **EQUILIBRIO.** El equilibrio, en la naturaleza, se refiere a las dinámicas del paisaje. El contacto entre elementos diferentes genera tensión y cambios al actuar unos sobre otros. Sin embargo, en ese ámbito el equilibrio significa que tales dinámicas suceden y se mantienen; hay continuidad. El paisaje es cambiante de por sí, pero eso mismo es una situación de equilibrio que

se percibe en lapsos de tiempo más amplios. Cuando un agente externo como el hombre afecta las dinámicas del sistema natural (sus procesos), se rompe el equilibrio. **GWC**

151 **EQUILIBRIO. GWC**



- 152 **ESCALA.** La escala puede tener diferentes interpretaciones como la escala en la que se dibuja un plano (1 cm = 100 cm), lo que permite matemáticamente interpretar un dibujo, un mapa, una fotografía aérea con escala, etcétera.
 La escala denota magnitud. Se utiliza también para describir la dimensión de un elemento en relación con su entorno; así, por ejemplo, un elemento fuera de escala quiere decir que está fuera de proporción, ya sea por pequeño o lo contrario. **EAG**
- 153 **ESCALA.** La escala es la referencia simbólica de la percepción subjetiva del tamaño y proporciones del espacio y sus volúmenes en un proyecto, que lo definen en relación con las dimensiones humanas u otros objetos comunes más o menos estandarizados. **CBS**
- 154 **ESCALA.** La escala es la relación de tamaño entre la realidad y su representación, ya sea como técnica cartográfica (en donde queda indicada la proporción a la que se dibuja un territorio: por ejemplo, escala 1: 10,000) o como noción geográfica (en donde se explica a qué nivel se observa un fenómeno: por ejemplo, escala local, regional, global, etcétera). Existe dificultad para mostrar coherencia entre los distintos niveles del análisis geográfico. Lo que en una escala parece fundamental para la explicación, en otra se desvanece hasta volverse intrascendente. Las escalas son una serie de filtros que nos permiten enfocar unos rasgos del terreno mientras que nos ocultan otros; escoger una escala para trabajar significa sacrificar algunos aspectos en el análisis. **FFC**
- 155 **ESCALA.** La escala define la organización de los procesos sociales, nos remite a la posición y acción de los diferentes agentes que intervienen en los distintos procesos urbanos, construida a partir de las relaciones de poder que determinan jerarquías socioterritoriales entre los espacios públicos. **CFN**
- 156 **ESCALA.** La escala es la proporción o medida con la que se representa un espacio. **JGG**
- 157 **ESCALA.** La escala es la relación proporcional que existe entre las dimensiones de un objeto representado con el mundo. **AMK**

- 158 **ESCALA.** La escala es tamaño, en un sentido comparativo. En el capitalismo, el enfoque que predomina es el de conseguir la mayor escala posible de producción, de construcción de infraestructura, de inversión, etcétera. Las escalas menores se consideran transitorias hacia la mayor o no idóneas; lo cual no es válido desde distintos puntos de vista como el de la ecología, la integración comunitaria, etcétera. **YTD**
- 159 **ESCALA.** **GWC**



- 160 **ESPACIO.** El espacio es la dimensión abstracta de la existencia humana, un constructo social, una instancia de la sociedad, un recurso, un producto y una práctica de interacciones heterogéneas a diferentes escalas que se construyen a partir de relaciones dinámicas, abiertas y flotantes. Es un producto de un espacio-tiempo concreto. **CFN**



- 161 **ESPACIO.** La noción de espacio en el ámbito académico de la reflexión arquitectónica es, quizá, una de las nociones más extendidas. Su actual gestión es intención original del afamado cronista de la arquitectura moderna Bruno Zevi, quien en su revisable libro *Saber ver la arquitectura*, advierte de manera contundente que: “El espacio es protagonista de la arquitectura”. Y allí distingue al ‘arte de la arquitectura’ de las otras artes por su ‘vocabulario espacial’ dominado por las tres dimensiones, propias de la interioridad de las edificaciones. Lo que Zevi propone es que el espacio se ha de constituir como la ‘materia prima’ con la cual el arquitecto trabaja. Hoy, el entendimiento del espacio ya ha sido ampliamente revisado, se ha tomado en cuenta el anclaje de su multiculturalidad; se han hallado sutiles distinciones entre el original *topos*, el latino *spatium*, el germano *Raum* y el occidental *space* y el espacio. En su sentido más general, todo eso se refiere a la ‘zona’ que se encuentra entre ciertos límites, por lo que ya puede inferirse que el término ha adquirido un aspecto ‘objetivo’. Y que eso es referencia a la ‘exterioridad, la amplitud, la extensión y la distancia’; además de ‘la cercanía y la lejanía’ y de que, en este sentido, el espacio puede no solamente ser percibido sino medido. La historia de su significado es amplia y variable y ha dado lugar a tres tipos de cuestiones que se refieren a su ‘naturaleza, su ‘realidad’ y su ‘medida’. En esta amplitud, conviene centrarse en la antigua noción de la naturaleza del espacio entendida como “cualidad posicional de los objetos materiales en el mundo” (Abbagnano, 2007: 397). En esta noción se encuentra ya presente la platónica idea de la materialidad existencial del espacio contenedor de un objeto material; además de la Aristotélica presuposición de que el espacio sea solamente lo que contiene un cuerpo. En ambos casos el concepto de espacio está ligado a la posición material de los cuerpos y, esto fue así durante la Edad Media e incluso esta idea fue defendida durante el Renacimiento. Ya Descartes advertía que entre espacio y lugar no había mucha diferencia: “Si decimos que una cosa está en un determinado lugar, queremos decir tan sólo que está situada de una manera determinada con respecto a otras cosas; pero si agregamos que ocupa un determinado espacio o un cierto lugar entendemos, además, que posee un tamaño y una figura tales que

pueden llenarlo exactamente" (Abbagnano, 2007: 397). Leibniz es quien señaló que: "Considero al espacio como algo puramente relativo, al igual que el tiempo, o sea, como un orden de las coexistencias, tal como el tiempo es un orden de las sucesiones. Ya que el espacio señala en términos de posibilidad un orden de cosas que existen al mismo tiempo, en cuanto existen en conjunto, sin entrar en sus modos de existir" (Abbagnano, 2007: 397). Con lo que se consolidó la compleja e histórica idea de que: el espacio ha de ser un tipo de orden, aparentemente anclado a la noción de 'lo posicional' y a la de 'la contención', aunado a la noción de la experiencia de lo meramente objetivo y medible de la materia que conforma las cosas. Y esa complicada noción de 'espacio' será cuestionada, desde el punto de vista de la actual fenomenología. Y respecto de esto, Heidegger es quien afirma que "ni el espacio es en el sujeto ni el mundo es en el espacio" (Abbagnano, 2007: 398). Plantea que eso del espacio no es algo que pueda decirse que es 'objetivo' o 'subjetivo', sino que aquello que sugiere es que la existencia del 'ser ahí' es espacial. Que eso no es la dualidad de hombre y espacio sino la unitaria existencia espacial del ser humano, dada por la experiencia que tiene con las cosas que hay en el mundo. **HGO**

- 162 **ESPACIO-TIEMPO.** El espacio-tiempo es la relación de dos formas de medir la realidad. **AMK**
- 163 **ESPACIO-TIEMPO.** El espacio-tiempo es el mundo o el espacio real: tridimensional y sujeto al tiempo en donde interviene la forma, el color, textura, las dimensiones y la escala. **TQS**

164 **ESPACIO-TIEMPO.** GWC



- 165 **ESPACIO PÚBLICO.** El espacio público es un constructo político-ideológico, producto de la sociedad capitalista moderna; un discurso legitimador que representa una forma de control social, así como una configuración socio-territorial, que se hace visible en prácticas específicas que se redefinen a través de los diferentes procesos históricos, adquiriendo diferentes significados en distintas sociedades, lugares y tiempos. **CFN**
- 166 **ESPACIO PÚBLICO.** El espacio público es el espacio constituyente de la forma urbana, generado entre la edificación y diferenciado a través de una tipología y morfología singulares que se reconocen fácilmente, configurando el dominio de la sociabilización y de la experiencia "común" y "libre" como un bien colectivo de las sociedades locales, de acuerdo con determinados estándares de uso o reglas de convivencia socialmente aceptables. **CFN**

- 167 **ESPACIO PÚBLICO.** El espacio público es el espacio o lugar en donde se llevan a cabo los procesos culturales comunitarios. **MTD**
- 168 **ESPACIO PÚBLICO.** El espacio público es el lugar de libre acceso que pertenece a todos y que convoca al encuentro social y al reconocimiento del otro. Es un bien común y recurso de visibilidad pública en donde convergen libremente la comunidad, ciudadanía o grupos sociales con fines diversos ya sean de socialización, políticos, culturales, de esparcimiento, entre otros. Su esencia es democrática, de equidad y tolerancia. Comúnmente se le asigna un nombre oficial y/o popular y tiene un valor simbólico porque es el soporte espacial de prácticas sociales esenciales que fortalecen los vínculos de la comunidad o de grupos sociales que suceden desde antes y en el presente, lo cual da continuidad y enlaza a unas generaciones con otras; y, por ello contribuye sustancialmente a robustecer el carácter e identidad del grupo.

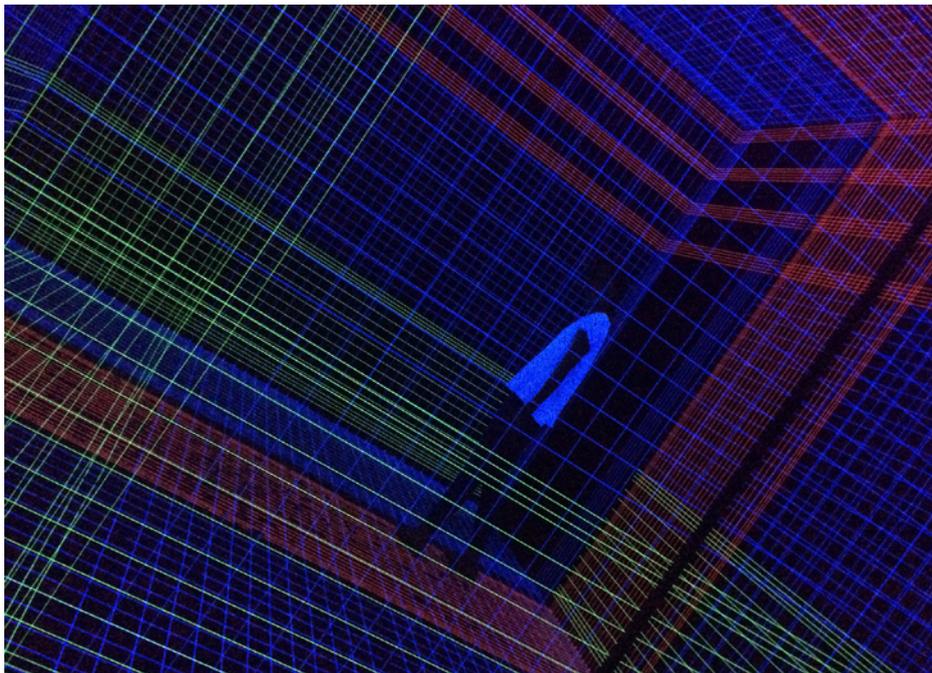
El libre acceso al espacio público es un derecho de todos, sea éste del género del que se trate: calle, plaza, parque, jardín, foro, etcétera. **GWC**

169 **ESPACIO PÚBLICO.** GWC



170 **ESPACIO VERDE URBANO.** El espacio verde urbano es el espacio de valoración, esparcimiento y contemplación de la naturaleza en el medio urbano. Tiene la capacidad de restablecer el medio ambiente desde una perspectiva del ecosistema urbano, y por lo tanto es el espacio que no se puede analizar como un fragmento; pero sí a través de una red de espacios que definen el *continuum naturale* o el cinturón verde de una ciudad. Tipológicamente se refiere a los espacios públicos urbanos en lo que el predominio del 'verde' es fundamental, así como a áreas verdes urbanas de protección y conservación. CFN

171 **ESPACIO VERDE URBANO.** GWC

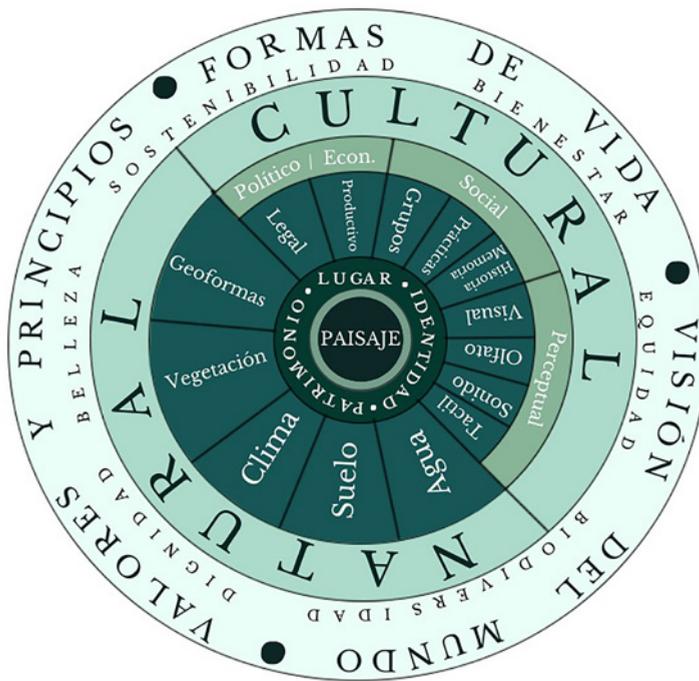


172 **ESPECIE.** GWC



173 **ESQUEMA.** Un esquema es la representación dibujada de una idea o una forma de acercamiento a la propuesta de diseño. EAG

- 174 **ESQUEMA.** Un esquema son las generalidades de un programa o de un proyecto expresados gráficamente o en forma escrita y que atiende a sus aspectos más importantes y sobresalientes. **CBS**
- 175 **ESQUEMA.** Un esquema es la representación gráfica o simbólica de elementos relacionados con un tema. **AMK**
- 176 **ESQUEMA.** Un esquema es un gráfico que representa de manera sintética las diferentes partes de un proceso o de una composición. **MTD**
- 177 **ESQUEMA.** **GWC.** Dibujo: Érika Soto Gaspar.



- 178 **ESTÉTICA.** La estética es la percepción de la belleza, del orden, de los componentes y de los espacios como están dispuestos en un paisaje. Radica en la educación visual del observador. Esta educación se aprende en el seno de la familia y de la sociedad, se vive a través de los sentidos.
- Un aspecto de la estética es la valoración del orden y de lo bello en cuanto experiencia sensorial. **EAG**

- 179 **ESTÉTICA.** La estética es un criterio de orden y diseño que tiene por objeto lograr un efecto placentero sobre los sentidos y el espíritu, provocado por elementos o sus funciones en el espacio. **CBS**
- 180 **ESTÉTICA.** La estética, en el contexto de la arquitectura de paisaje, se usa como un sinónimo de orden, belleza y elegancia. **AMK**
- 181 **ESTÉTICA.** En la estética intervendrá el componente cultural que dará un rasgo de identidad al objeto o espacio. Se define como algo en donde coinciden criterios para concluir que lo observado es estético o tiene estética; está intrínsecamente relacionada con el arte, la belleza y por lo tanto con la sensibilidad y la percepción.
 En este tema intervendrá el componente cultural que dará un rasgo de identidad al objeto o espacio. **TQS**
- 182 **ESTÉTICA.** Las primeras formulaciones del concepto 'estético' se remontan al pensamiento griego, pero se acepta que fue a partir de Alejandro Baumgarten que asumió su carácter de ciencia ocupada de dilucidar la esencia de lo bello. En tiempos más o menos recientes se consolidó una postura subjetivista y una objetivista en relación con la apreciación de la belleza. La primera tendencia explicativa sostenía, como su nombre lo indica, que la belleza reside en el espectador quien la vuelca o transmite al objeto; y la segunda sostiene lo contrario: que la belleza reside en los objetos, y que el sujeto todo lo que hace es reconocerla. Esta dicotomía se expresaba en la célebre pregunta: '¿las cosas son bellas porque a mí me gustan o me gustan porque son bellas?' Posteriormente, han surgido otras corrientes que, como la estética axiológica y la estética semiótica, intentan terciar en la discusión incorporando otros puntos de vista para tratar de consolidar a la disciplina filosófica como una ciencia. **RVS**

183 **ESTÉTICA.** GWC



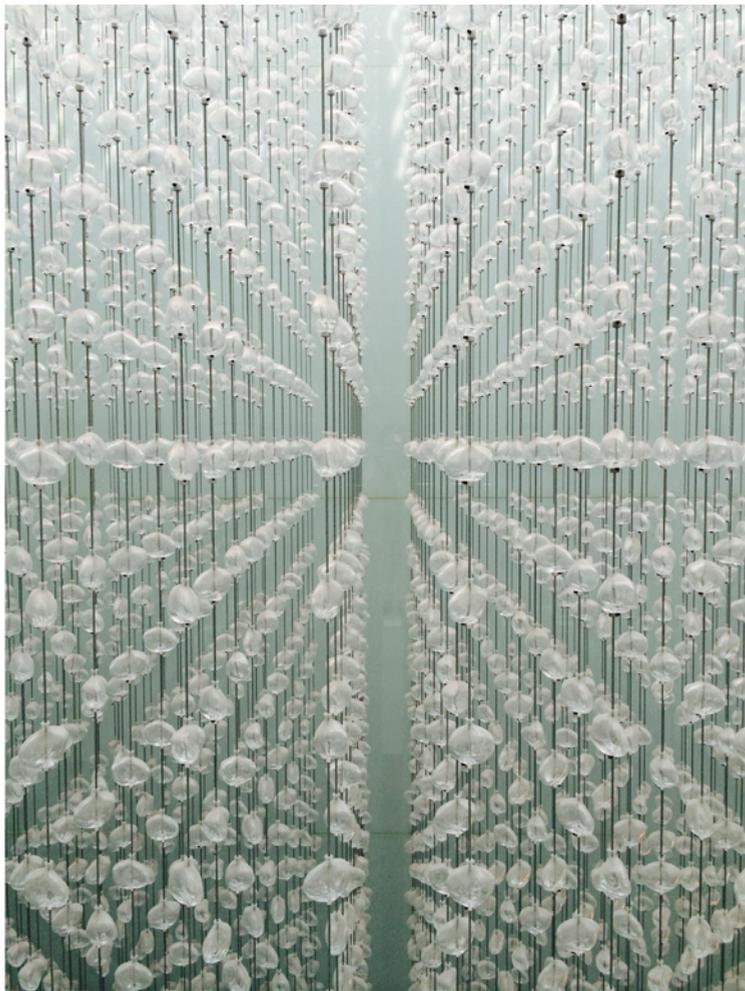
184 **ESTRUCTURA.** La estructura es el orden o lo que permite integrar de manera ordenada los componentes de una propuesta de diseño.

También es la forma construida de un sistema de soporte a un objeto o edificio. **EAG**

185 **ESTRUCTURA.** La estructura es la disposición y orden de los componentes de un todo. En arquitectura se refiere a la organización de los elementos que en conjunto dan soporte y resistencia a una obra. **CBS**

186 **ESTRUCTURA.** La estructura es el armazón capaz de soportar un contenedor para realizar funciones varias. **AMK**

187 **ESTRUCTURA.** MIC



188 **ESTRUCTURA URBANA.** La estructura urbana se refiere al grupo de elementos que componen una ciudad, los cuales se integran en tres grandes grupos: el territorio, lo construido y la sociedad. Sobre el primero, ver la definición de *Territorio*. El segundo –lo construido– se refiere a la transformación del territorio como resultado de la acción del hombre, ya sea para vivir, albergar o desarrollar cualquier actividad humana, tales como

- edificios, infraestructuras, obras de cabeza, tejido urbano y usos del suelo. Sobre la *sociedad*, se refiere al conjunto de normas, derechos, obligaciones, instituciones, sistemas económicos, sociales y/o políticos que regulan las conductas de los humanos para que faciliten su convivencia en la ciudad. **ESA**
- 189 **ÉTICA.** La ética son relaciones de responsabilidad y respeto que se dan en una comunidad para normar las acciones moralmente aceptadas en la sociedad entre individuos o grupos de individuos y con el medio ambiente. El concepto varía de acuerdo con la cultura, por períodos históricos y grupos étnicos, entre otros. **CBS**
- 190 **ÉTICA.** La ética son principios y normas morales que rigen el comportamiento general del individuo. **AMK**
- 191 **ÉTICA.** La ética es la forma o modo correcto en que se hacen las cosas, puede haber un método, pero está más relacionada con los principios o "normas morales". A veces son toda una serie de situaciones que tienen mucho que ver con los umbrales de lo bueno, lo correcto, lo malo y lo indebido. La filosofía lo entrelaza con la conducta humana y es aplicable al quehacer profesional. **TQS**
- 192 **ÉTICA.** A partir del tratamiento que al sentido del vocablo le confirió Aristóteles, lo ético se ha identificado cada vez más con lo moral, y la ética ha llegado a significar propiamente la ciencia que se ocupa de los objetos morales en todas sus formas. Varias posturas filosóficas coinciden en considerar a la ética como "ética de bienes" y en establecer una jerarquía de bienes concretos hacia los cuales aspira el hombre y por los cuales se mide la moralidad de sus actos. A partir del surgimiento de la axiología, y con Max Scheler en particular, se ha sostenido que la ética es un 'valor', y como tal está sujeta a las características propias de todos los valores: independencia de la ética de cualquier otro valor, e independencia del conocimiento que de él se tenga. En el mismo sentido, los valores éticos, lo 'bueno', se da en una jerarquía de valores. **RVS**
- 193 **ÉTICA.** La ética se refiere a códigos de valores y principios universales esenciales para el bienestar, el equilibrio, la paz, entre otros. Se sustentan en el aprecio de la vida y lo que es importante y necesario para desarrollarla plenamente y en armonía; tener respeto y empatía con todos los 'otros',

ya sean humanos o naturales. Por eso la ética nos obliga a re-pensar los valores con respecto a los derechos de la naturaleza, los derechos humanos y el derecho al paisaje. La sostenibilidad urge al establecimiento de otro código de valores. **GWC**

194 **ÉTICA. GWC**





- 195 **FORMA.** La forma es el resultado que se logra mediante el diseño de cualquier elemento arquitectónico, escultórico, natural, etcétera. La forma idealmente debe reflejar su función, carácter, identidad, y ser estética. Existen, además, formas establecidas como las geométricas y otras. **EAG**
- 196 **FORMA.** La forma es la frontera sensorial que envuelve. Separación entre el interior y el exterior de un objeto. Perímetro dimensional. *La piel es la frontera que dibuja la forma humana.* **AFM**
- 197 **FORMA.** La forma son los límites de un elemento con su ambiente que crean un objeto reconocible. Es la línea sin principio ni fin que envuelve al plano. **JGG**
- 198 **FORMA.** La forma es el lugar de encuentro entre el interior y el exterior de un objeto, su límite discernible. **CGL**
- 199 **FORMA.** La forma es la configuración de los objetos con características propias que definen su funcionalidad. **AMK**
- 200 **FORMA.** Se dice que un líquido es aquel que toma la forma del recipiente que lo contiene, pero ¿qué es la forma? La forma es la envolvente de una cosa, es la piel que le da una definición visual y física a un objeto (sólido), cosa o ser viviente. Existe la posibilidad de no ver el objeto, pero al tacto descubrir cómo es. En el caso del espacio, el trayecto de quien lo recorra le permitirá percibir cómo es o cómo está configurado. **TQS**
- 201 **FORMA.** Dado que no puede concebirse una forma en abstracto, esto es, separada de una materia de la cual es forma, suele mencionarse a la forma vinculada con una materia: materia-forma. Cuando se emplea este par de conceptos relacionados con las obras llamadas de arte, es frecuente que el par materia-forma se presente como forma y contenido. En todo caso, la materia es aquello con lo cual se hace algo y la forma es aquello que determina la materia para ser algo, esto es, aquello por lo cual algo es lo que es. A este respecto, se argumenta que la forma es separable del contenido a

diferencia de quienes consideran que no puede separarse. En la primera opción, la forma daría lugar a los estilos. **RVS**

202 **FORMA. GWC**



203 **FRAGMENTACIÓN.** La fragmentación es la división social del espacio por determinantes políticas que marcan una polarización entre clases sociales distintas y que desintegra espacialmente la sociedad generando mayor pobreza, segregación y desigualdad urbana. **CFN**

- 204 **FRAGMENTACIÓN.** La fragmentación, en ecología del paisaje, se refiere a la pérdida de continuidad de un ecosistema. Esta acepción de la palabra se introdujo en 1980 como parte de los conceptos y principios de la ecología del paisaje. El diseño ecológico es una tendencia dentro de la Arquitectura de Paisaje y los principios de la ecología del paisaje apoyan en forma determinante esta expresión del diseño. La comprensión del proceso de fragmentación y la ubicación del área de interés dentro de los diversos elementos de la ecología del paisaje permite fundamentar propuestas de intervención con carácter ecológico, así como definir programas arquitectónico-paisajísticos que contemplan como usuarios a diferentes especies y no únicamente al hombre. **RLJ**
- 205 **FRAGMENTACIÓN.** La fragmentación es el efecto de separar, dividir o seccionar, de manera consciente o inconsciente, un territorio o partes de una ciudad; ya sea por elementos físicos tales como una barda, muro, carretera o autopista. Otra forma de fragmentar el espacio es la agrupación, voluntaria o involuntaria, de algunos grupos sociales con respecto a otros, ya sea por cuestiones de distinción social, racial y/o religiosa.
- Guarda una connotación negativa en función de que una ciudad fragmentada inhibe el acceso a mejores oportunidades de desarrollo a todos sus habitantes, reorienta recursos públicos hacia unos cuantos, desalienta la solidaridad entre los habitantes, desaprovecha la inversión pública de la infraestructura y refuerza espirales de pobreza. **ESA**

206 **FRAGMENTACIÓN.** GWC



207 **FRECUENCIA.** La frecuencia es el intervalo espacial o temporal entre la repetición de una forma o una acción. **MTD**

208 **FRECUENCIA.** La frecuencia es el lapso en el que se repite una cosa, un fenómeno natural o social en el espacio y el tiempo. Tiene que ver con el ritmo en el que se programan o suceden las cosas. Hay frecuencias como la de las estaciones del clima de las cuales dependen otros ciclos como los festivos, rituales o agrícolas. Las recurrencias de ciertos fenómenos nos permiten prever y programar acciones al futuro.

La frecuencia es una característica de la distribución, indica los intervalos espacio-temporales en los que se presentan los elementos. Por ello, si la frecuencia de alguno varía, afecta la distribución; lo cual es sintomático de algún cambio o afección de algo en el paisaje. **GWC**

209 **FRECUENCIA.** En términos compositivos y de organización espacial, la reiteración con la que aparecen ciertos elementos en un espacio permite anticipar lo que viene a continuación, es un rasgo relacionado con la legibilidad y la movilidad, entre otros aspectos. **GWC**

210 **FRECUENCIA. MIC**



211 **FUNCIÓN.** La función es el destino u objetivo que se le asigna a un espacio el cual debe de "servir" (a una comunidad o grupo social) para lo que fue ideado. Ésta debe de reflejarse en el carácter del espacio. **EAG**

212 **FUNCIÓN.** La función es el destino que se atribuye a los componentes del espacio y a sus relaciones con todo aquello que configura el paisaje, la actividad y el comportamiento de los usuarios a quienes esté destinado. **CBS**

- 213 **FUNCIÓN.** ¿Para qué? Es la razón de ser del paisaje, en tanto ente complejo constituido a partir de sus circunstancias (biológica, constructiva, y cultural). Para mí es transmitir una idea, comunicar una emoción o pensamiento con un lenguaje particular. **JGG**
- 214 **FUNCIÓN.** La función es el sentido de una cosa, su capacidad de atender a un propósito. **CGL**
- 215 **FUNCIÓN.** La función es la actividad determinada por el conjunto de necesidades del usuario plasmadas en el programa. **AMK**
- 216 **FUNCIÓN.** La función es el destino, vocación, actividad que define una característica de un objeto o espacio para ser utilizado en forma adecuada. Interviene el usuario, el objeto y el espacio y su género. ¿Para qué? ¿Para quién? ¿Cómo? Se tiene que partir de los principios de la información completa. ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿A qué hora? ¿Por qué? **TQS**
- 217 **FUNCIÓN.** La función aplicada a las obras de arquitectura se refiere al efecto o impacto de toda índole: psicológico, biológico, social e incluso político, que las formas construidas generan en los seres humanos que las habitan. Algunos de estos efectos o impactos pueden haber sido tenidos en cuenta por quien elaboró el proyecto al que se sujetó el proceso constructivo, previendo que la forma final de los espacios funcione generando los efectos previstos. Pero en todo caso hay efectos que surgen de manera espontánea, suscitados por la vivencia de dichos espacios. La mayor o menor habitabilidad de las obras de arquitectura es dependiente de la previsión o no, de los efectos que se han pretendido alcanzar. **RVS**

218 **FUNCIÓN.** GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 219 **GENIO DEL LUGAR.** El genio del lugar es la vocación que se descubre de un lugar en la que se sustenta toda propuesta que esté firmemente enraizada a su siempre particular lugar en la tierra. Son los factores que generan una empatía con tu parte sensible para la comprensión del sitio. **JGG**
- 220 **GENIO DEL LUGAR.** El genio del lugar es el más fiel aliado y confidente al observar y analizar un lugar. **AMK**
- 221 **GEOMETRÍA.** La geometría son los trazos euclidianos generalmente ortogonales, parabólicos y circulares, en oposición a los trazos aparentemente arbitrarios que da la naturaleza y a los que genéricamente se denomina "orgánicos". **CBS**
- 222 **GEOMETRÍA.** La geometría se refiere a la descripción analítica del mundo, en su extensión espacial y en su continuidad temporal. **CGL**
- 223 **GEOMETRÍA.** La geometría se refiere a las formas producidas bajo tres dimensiones: línea, superficie y volumen. **AMK**
- 224 **GEOMETRÍA.** El alma de la geometría es la matemática, pero la generalidad de las personas la relacionan con formas, es decir, la analogía mental común se hace con las llamadas formas geométricas que a partir de una figura regular que define un elemento, en este caso un punto, y lo que resulta de la disposición de una sucesión de puntos que genera una línea, luego la disposición de líneas, una pegada a otra, dan como resultado un plano. Ahora, ¿qué forma tiene este plano? Aquí se integra la forma a la que corresponde al perímetro del plano: que puede ser un cuadrado, un triángulo, un trapecio, rectángulo, etcétera. Esto se vuelve interesante cuando esta geometría plana se vuelve un elemento que integra la tercera dimensión, lo que significa que después del punto, la línea y el plano se genera el volumen. La realidad del espacio tiene todavía una cuarta dimensión que es el tiempo. **TQS**
- 225 **GEOMETRÍA.** La geometría se refiere a la herramienta para la presentación o representación gráfica de un objeto y espacios. **MTD**

226 **GEOMETRÍA.** GWC



- 227 **GRADIENTE.** El gradiente es una sucesión de carácter cuantitativo en el que una medida a escala o proporción, temporal o espacial, definen una relación o secuencia ascendente o descendente. **LTZ**
- 228 **GRADIENTE.** El gradiente es la relación en la que una pendiente o plano va aumentando su grado de inclinación. **LTZ**
- 229 **GRADIENTE.** El gradiente, en la representación gráfica de un espacio o lugar, es la forma en que se presentan las curvas de nivel para entender la configuración de un sitio. **LTZ**



- 230 **HABITABILIDAD.** La habitabilidad que ofrece la naturaleza en términos de temperatura, oxígeno, humedad, es la necesaria para que haya podido surgir la vida dentro de ella, pero no es la suficiente para promover el desenvolvimiento de esa misma vida de la manera más eficiente. De ahí que todas las especies vivas se hayan visto obligadas, con conciencia o no de ello, a transformar a la propia naturaleza a fin de procurarse la habitabilidad adecuada para producir y reproducir su vida. La creación de nichos, cuevas, casas y demás, muestra que el mundo ha podido ser habitado por el ser humano gracias a la adecuación que, de él, llevan a cabo todas las especies vivas. La finalidad esencial de las obras de arquitectura consiste, así, en producir la mejor habitabilidad posible de alcanzar en cada circunstancia dada. A mayor habitabilidad, mayor valor arquitectónico. **RVS**
- 231 **HÁBITAT.** El término hábitat, según el *Diccionario de la Lengua Española* de la RAE, deviene del latino *habitare*, y en la ecología se hace referencia a un lugar que posee las condiciones apropiadas para que allí se lleve a cabo la vida y, con esto, el habitar de organismos de alguna especie vegetal o animal. El sentido de este término contiene dos opciones: por un lado, designa únicamente el escenario natural de la existencia humana y es en el cual se refiere a las condiciones físicas en las que habita una comunidad humana. En ello se incluyen los recursos naturales, el clima, la altura y en general los aspectos geográficos a los que esa comunidad se ha tenido que adaptar. Y, por el otro lado, este término hace referencia no sólo al entorno físico en sí, sino al tipo de relaciones que se dan entre éste y la existencia de los seres humanos que integran a la comunidad.

Al respecto, el antropólogo M. J. Herkovits advierte que entre el hábitat constituido exclusivamente por el entorno físico y las actividades que en él realizan los seres humanos media la cultura, y que el hábitat, la cultura y el ser humano interactúan entre sí de manera diversa para dar paso al término de 'ambiente'. En estas interacciones, puede darse el caso de

una cultura que, en su relación con el 'hábitat' tenga un desarrollo tecnológico sencillo y limitación de recursos económicos. En este caso, la exigencia que en esto se impone resulta ser determinante para generar una influencia decisiva del medio físico sobre los modos de vida humana de ese grupo cultural. Hay que ver los lugares en donde las condiciones climáticas son extremosas como en el ártico o en el desierto. Se advierte que esta visión determinista no puede aplicarse a todos los grupos culturales y humanos, ya que puede darse el proceso inverso del influjo de la cultura en la forma de adaptación que se hace al ambiente o hábitat. En ello no solamente intervienen de manera estrecha y directa los aspectos tecnológicos y los económicos, sino que hay otros elementos de la cultura como las danzas y los rituales religiosos, que responden a otro tipo de factores, pero pueden tener un papel determinante en el soporte físico del entorno. Véase cómo las estructuras sociales y políticas son también elementos que influyen en la producción del 'hábitat' y en la configuración del ambiente de una comunidad. **HGO**

- 232 **HÁBITAT.** El hábitat es el espacio físico específico en donde vive un organismo, en donde las condiciones de temperatura, humedad y alimento le permiten desarrollarse de manera adecuada. Cuando existen diferencias en el espacio físico y los organismos se adaptan a ellas, se favorece la diversidad. **SRN**
- 233 **HOGAR.** "Vivienda, casa y hogar" resultan ser ideas propincuas que requieren revisarse. Para entender su común significado, también conviene remitirnos a su origen etimológico. Por ejemplo, la palabra vivienda remite a los términos de morada, habitación, que se derivan del latín *vivienda*, que se refiere al medio de vida. Está en estrecha relación con los términos de vivo y vivir, como el estar, dormir, comer, asearse, etcétera, habitualmente y en un determinado sitio. Ya vivir hace alusión al 'tener vida' permanente. De lo que se desprende que el vivir nombra al viviente que vive; y el vivir proviene del latín *vivere* y éste, del indoeuropeo *gwi-wo*, que también significa "viviente", "ser y estar vivo". De lo cual ya puede deducirse que la vivienda sea el medio en donde el viviente logra permanecer vivo. La vivienda, así, ha de ser el ámbito moratorio del mantenimiento o

la producción de la vida, lo que constituye la dimensión biológica tangible de la morada en la que el ser humano morando llega a vivir en ella; en ese lugar o 'casa', ese ser ejerce la tardanza que requiere ese vivir. Y entonces, ¿qué pasa con el término 'casa'? Al término casa se le debe hacer otro tipo de significativa asociación; por ejemplo, en el sentido de ser una edificación para habitar, que de cierta manera aloja a la vivienda. Es, en tanto casa o 'choza', el lugar de la convivencia, del morar y demorar, de la tardanza vital, el lugar de la esencial e individual identidad al que cotidiana o habitualmente se regresa. El cálido ámbito del rescate de la vida privada, en la intimidad donde se da la producción de lo humano y la familia; el hogar, la hoguera, el fogón, el pan cocido y la concordia humana. La noción de 'casa' en su significación fenomenológica remite curiosamente a la noción del 'habitar'. Por algo Gaston Bachelard sugiere la idea de que "todo espacio realmente habitado tiene como esencia la noción de casa" (Bachelard, 2000: 28), con lo que se plantea la idea de que la relación con la 'casa' no es del tipo de relación que se establece entre un sujeto con un objeto, su argumento trasciende este tipo de vínculo, para sugerir que los seres humanos establecemos una relación con aquello que llamamos casa que no resulta comparable con las otras edificaciones a las cuales podemos tener acceso. Incluso se llega a sugerir que eso que llamamos casa poco tiene que ver, o por lo menos no se refiere exclusivamente, a la cosa edificada; sino que remite a la experiencia existencial que tenemos los seres humanos con el lugar donde habitamos. Las reflexiones anteriores permiten pensar que el 'vivir en una vivienda' y el 'habitar en una casa' comportan dos universos de comprensión distintos. Incluso se puede llegar a plantear que las viviendas que se producen aspiran a ser casas y lo consiguen no de manera inmediata, sino a través de un proceso transaccional que se concreta cuando en ellas, los seres humanos, efectivamente las habitan. Lo anterior acontece cuando en su condición existencial los seres humanos en ese estar continuamente procurando habitar llegan a identificarse, a apropiarse, a permanecer, a vivir y a darle significado a los lugares en donde residen. En este sentido, la casa nunca está terminada, nunca llega a ser 'casa', sino que está constantemente siendo. Eso es muestra de que el habitar es una

actividad que se realiza de manera consistente, y eso lo evidencia la transformación que a lo largo de la existencia los seres humanos tienen en las casas en las que se habita. Las modificaciones en la casa llegan a ser signo de que ahí acontece el habitar. Cuando el habitar se desenvuelve intensamente, ello repercute en la transformación de la misma casa, que es consecuencia de la transformación del ser humano que, al modificarse, modifica su entorno y así, el entorno al producirse naturalmente produce al ser humano. **HGO**

- 234 **HOGAR.** El hogar es el albergue espacial de una unidad comunitaria en su diario habitar, la unidad base es la familia nuclear. **CGL**
- 235 **HORIZONTE.** El horizonte es la línea de la superficie terrestre hasta la que alcanza la mirada del observador cuando está frente a un paisaje. Es la línea que separa la tierra del cielo. El paisaje no termina en la línea del horizonte, sino que comprende al cielo y sus astros, lo que permite que los pobladores de un lugar se orienten al igual que el observador que mira el paisaje. **FFC**
- 236 **HORIZONTE.** El horizonte, en ciertos estudios de paisaje, se refiere a los cortes abruptos en el relieve (por una falla telúrica, por erosión o por una acción humana como la construcción de una carretera) revelan en ocasiones las diversas capas de suelo depositadas en lapsos de su historia geológica. Dichas capas superpuestas son llamadas también horizontes. **FFC**
- 237 **HORIZONTE.** El horizonte es la frontera visual subjetiva que, en presencia de la luz, se presenta por la conjunción entre la distancia y la curvatura de la tierra. Metáfora para señalar diferentes aproximaciones a un mismo problema. “El sol se pone en el horizonte”, “Estoy buscando diferentes horizontes”. **AFM**
- 238 **HORIZONTE.** El horizonte es la línea imaginaria a la altura de los ojos del espectador. **MTD**

239 **HORIZONTE. MIC**



- 240 **HUELLA.** La huella, en su sentido más primario, se refiere a la marca o señal que dejan nuestros pies sobre la tierra; en un sentido más amplio denomina las modificaciones que hacen los grupos humanos en su entorno, como ampliar las superficies de cultivo y pastoreo, construir presas de agua, trazar carreteras o veredas. **MRR**
- 241 **HUELLA.** El término huella es útil si lo asociamos a los vestigios que hallamos de las sociedades antiguas en los entornos urbanos y rurales actuales, como los fragmentos de una muralla, los segmentos de canales de riego o las terrazas para el cultivo en las montañas. Lo que aún se observa como “ruinas” o vestigios del pasado son huellas que nos aproximan a otros tiempos de la historia. **MRR**

- 242 **HUELLA.** La huella es lo que queda, el rastro que dejamos a nuestro paso. No hay paso sin huella, no hay acción que no deje marca. Todo lo que hacemos sobre la faz de la tierra o en un paisaje deja improntas cuyo impacto puede ser mínimo, nulo o enorme; benéfico o, por el contrario, perjudicial. Los fenómenos naturales, igual que los sociales, dejan rastros que a veces responden a ciclos de vida, o a cambios y ajustes en la dinámica de algún elemento provocados por factores internos o externos. Las huellas son buenas pistas para estudiar los fenómenos que han ocurrido y siguen ocurriendo en el paisaje. **GWC**
- 243 **HUELLAS.** **GWC**





- 244 **IDENTIDAD.** La identidad es el sentimiento que identifica y mantiene unidos a los miembros de una comunidad. Es el sentido de pertenencia a un suelo específico. Son varios los elementos que pueden formar parte de la identidad: la lengua es uno de los más importantes y el país al que dicen pertenecer sus miembros. Los identifica la historia que les es común, los éxitos conjuntos, los desastres naturales, las penas y gozos que han compartido y los retos ante los que se enfrentan de manera colectiva. **FFC**
- 245 **IDENTIDAD.** La identidad es la sensación de conexión con el entorno (social y espacial) y con los semejantes lo cual es fundamental para nuestra existencia y sentido del ser tanto individual como colectivo. Está moldeada por los rasgos particulares de cada persona y de la comunidad, los cuales se construyen y refuerzan a partir de las prácticas cotidianas que hacemos individualmente y con otros en momentos y lugares específicos y que se vuelven simbólicas por el significado (valor) que se les da. Una comunidad comparte horarios, calendario, intereses, creencias, historia, lo cual fortalece el sentido de pertenencia y los lazos de conexión con el grupo y el medio. **GWC**

246 IDENTIDAD. MIC



247 **IMAGEN.** La imagen es la representación bi o tridimensional de un ente, objeto o espacio tangible o intangible que, apelando a la experiencia, la memoria, los códigos y convenciones de cada individuo que entra en contacto con esta, evoca una realidad física o imaginada. *Esta foto tiene la imagen de mi abuela.* **AFM**

248 **IMAGEN.** La imagen es la representación de un objeto que es percibido principalmente a través de la vista, pero también puede ser la representación mental de un suceso sensorial; por ejemplo, una imagen acústica recreada por un sonido o un aroma. **LTZ**

- 249 **IMAGEN.** La imagen es la idea presentada y representada gráficamente. **MTD**
- 250 **IMAGEN.** La imagen es el aspecto o apariencia visual de algo: un objeto, una persona, etcétera. Una imagen puede estar formada de otras imágenes, no necesariamente es visual, también puede ser un constructo mental, un fragmento de memoria; sobre todo en el ámbito de la poesía se suelen considerar como "imágenes poéticas". **(Sergio Zermeño Pérez) SZP**
- 251 **IMAGEN.** En el ámbito del diseño, solemos producir imágenes del proyecto, no sólo para explicar las propuestas, sino para explorar ideas. **SZP**
- 252 **IMAGEN URBANA.** La imagen urbana es el conjunto de elementos físicos en el espacio público que construyen la identidad y atributos de un sitio. La imagen urbana está en un proceso permanente de cambio por parte de sus habitantes y diversos actores, y es percibida de manera diferenciada por los usuarios, ya sean nativos o externos. La imagen urbana promueve diversas emociones y sensaciones a los usuarios a través de colores, mensajes, olores, mixturas, escalas espaciales, temperaturas, etcétera, las cuales se constituyen en atributos del espacio público para generar ciertos niveles de confort, seguridad, estética y accesibilidad. **ESA**
- 253 **INFRAESTRUCTURA.** El término infraestructura se define como la base de redes necesarias en términos de obra ingenieril para el funcionamiento de un sistema sea rural o urbano. **ACP**
- 254 **INFRAESTRUCTURA.** La infraestructura es el conjunto de redes que permiten el funcionamiento de una población. **MTD**
- 255 **INTERVENCIÓN.** Se entiende por intervención, una propuesta para ejecutar acciones a diversos niveles en el contexto de una aproximación metodológica para la resolución de un problema. **ACP**
- 256 **INTERVENCIÓN.** La intervención son las acciones aplicadas a un espacio o a una forma con el fin de modificarlo o restaurarlo. **MTD**

257 INTERVENCIÓN. GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 258 **JARDÍN.** El jardín es una construcción humana con la naturaleza, en donde la fantasía y el mito se explayan en complicidad con el gozo por la vida. Es una idealización de la naturaleza. **JGG**
- 259 **JARDÍN.** El jardín es un espacio de recreación y esparcimiento compuesto fundamentalmente a partir de especies vegetales. **MTD**
- 260 **JARDÍN.** El jardín es un espacio para el esparcimiento y la contemplación principalmente en donde predomina la vegetación. Aunque existen otros elementos para la estancia y la circulación como bancas, andadores, quizás fuentes, etcétera. Son lugares para el deleite de los sentidos, para el placer. Por lo que idealmente son creados bajo principios compositivos de equilibrio, armonía y belleza en donde juegan un papel decisivo el uso y función que se les dé a las propiedades de los materiales como los colores y texturas, y las espacio-corporales como proporción, densidad, distribución, ritmo y unidad.

Los jardines públicos son áreas verdes urbanas cuya función es, en alguna medida, acercar la naturaleza a la ciudad y embellecerla. En cualquier caso, todos son sitios de experimentación que representan una oportunidad para mejorar -si es necesario, cambiar- la relación con la naturaleza a partir de códigos éticos (ver **GWC**) y estéticos. **GWC**



261 **JARDÍN.** GWC



- 262 **JERARQUÍA.** La jerarquía es una manera de valorar y calificar la importancia de los diferentes componentes del tema del proyecto. Es una manera de organizar el espacio que se establece de acuerdo con la relevancia de los componentes, de sus elementos o de una cualidad del lugar o del paisaje. El diseño puede enfatizar la jerarquía a través de las dimensiones, del color o de la textura dada a algún elemento y hacerlo resaltar con un propósito que está relacionado con dicha organización. **EAG**
- 263 **JERARQUÍA.** La jerarquía es el orden establecido según la importancia que se dé a los objetos o elementos que configuran un diseño o un conjunto espacial. **CBS**

264 **JERARQUÍA.** La jerarquía es el dominio de un elemento sobre otros expresado por su ubicación, dimensión o su forma diferenciándose del conjunto.

JGG

265 **JERARQUÍA.** La jerarquía es la valoración de funciones por rango. **AMK**

266 **JERARQUÍA.** **GWC**

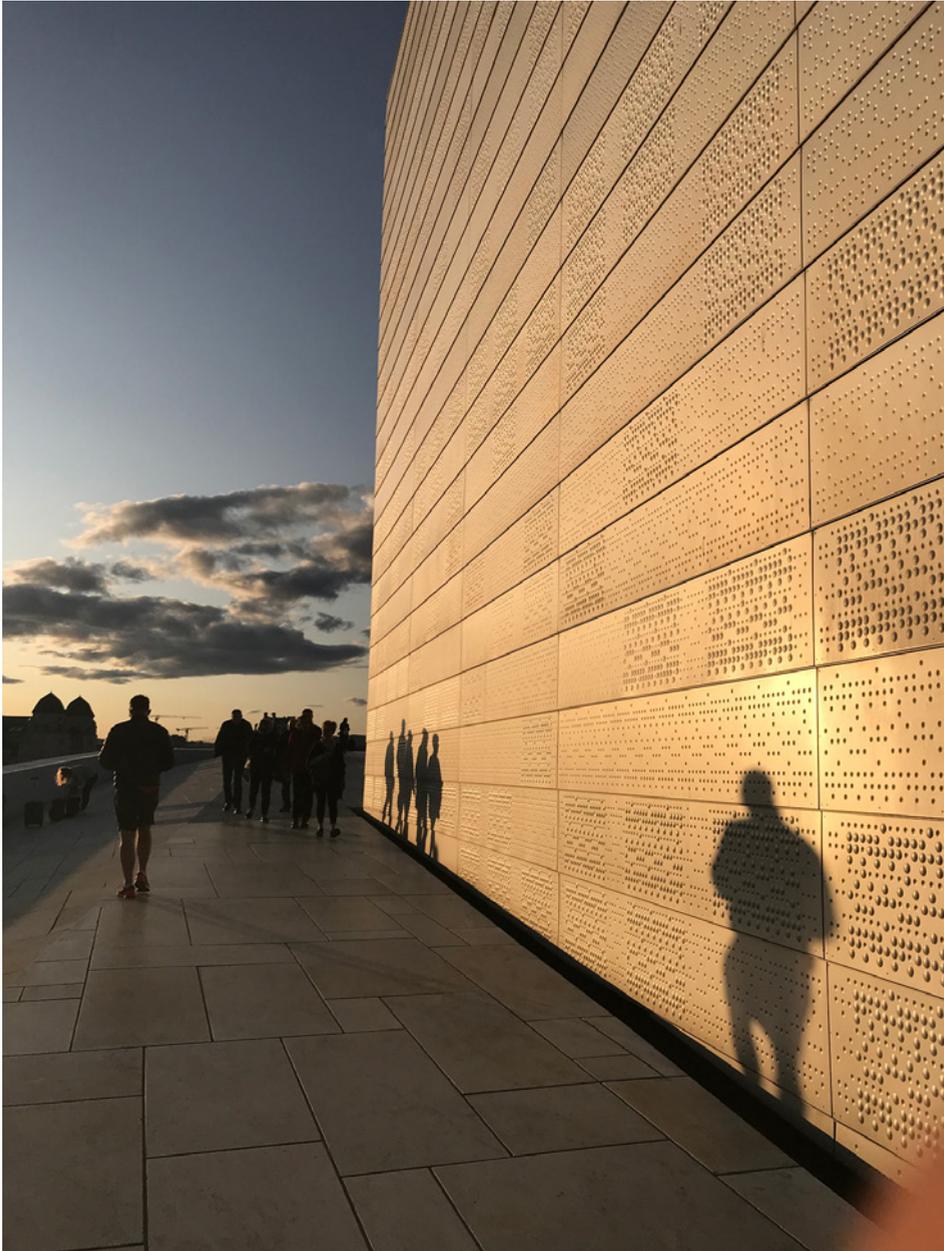




- 267 **LEGIBILIDAD.** La legibilidad es la calidad de comprensión de una composición a partir de los sentidos. **MTD**
- 268 **LEGIBILIDAD.** La legibilidad es la posibilidad de hacer una lectura del paisaje para comprender el sistema que lo integra como espacio físico o simbólico, reconocido en la forma en la que se presentan y se relacionan los elementos que lo componen. **LTZ**
- 269 **LEGIBILIDAD.** La legibilidad es el modo en que se representa de manera explícita y coherente la propuesta funcional o la intención formal del proyecto en el espacio abierto paisajístico. **LTZ**
- 270 **LEGIBILIDAD.** La legibilidad es una cualidad del espacio que se aprecia o percibe cuando éste puede recorrerse con facilidad, anticipando con cierta confianza lo que viene y, por ello, orientarse y saber con algo de certeza hacia dónde dirigirse. Dicha cualidad es producto de la continuidad, la congruencia, el ritmo y del uso de referentes que enfatizan direccionalidad, entre otros aspectos de la composición espacial.

La manera de ordenar el espacio está definida culturalmente, cada grupo humano tiene sus códigos y maneras de relacionar los componentes espaciales de acuerdo con su forma de entender el mundo y su modo de vida. Aunque hay elementos universales que ayudan a la legibilidad como los signos viales y las cebras en los cruces peatonales, existen particularidades locales que no siempre son fáciles de entender para un visitante externo y que requieren de un conocimiento que se aprende al recorrerlo; por ejemplo, el trazo de las calles. **GWC**

271 **LEGIBILIDAD.** GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 272 **LÍMITE.** El límite es el borde o frontera que delimita y fija la extensión que puede tener las bases de la autoridad o los derechos en el territorio, y que controla espacial y simbólicamente dentro de los marcos establecidos los diferentes grupos sociales. **CFN**
- 273 **LÍMITE.** El límite es la circunstancia espacial que denota el término de una continuidad. **MTD**
- 274 **LÍMITE.** El límite advierte el fin de algo. Es la frontera que indica la diferencia entre una cosa y otra. Distingue lo que es nuestro de lo que es de otros. Todos los objetos y los espacios tienen límites, así como los paisajes. En este último caso, el concepto de límite es fundamental para la definición misma del paisaje porque dentro de su dominio están implicados los elementos materiales e intangibles que conforman la base misma de la percepción de su población y que significan su patrimonio. La identidad se construye dentro de unos límites conocidos. **GWC**
- 275 **LÍMITE.** El límite puede referirse a la capacidad máxima de un espacio o territorio para ser usado o explotado. El límite está determinado por las características naturales y culturales de cada paisaje, lo cual quiere decir que cualquier espacio no puede ser programado indistintamente para cualquier uso y función. Es fundamental identificar la vocación de un paisaje o espacio y sus límites para plantear las propuestas del proyecto, ya que rebasar los límites lleva a la destrucción del ambiente. Identificar el límite del paisaje debería de ser uno de los objetivos centrales de la caracterización para planear usos. **GWC**

276 **LÍMITE.** GWC



- 277 **LUGAR.** El lugar es un sitio determinado, caracterizado por sus componentes naturales, mismos que son afectados por diferentes elementos y fenómenos naturales, así como por la acción del hombre. Las características del lugar o del sitio, su dimensión y su relación con el entorno conforman su paisaje. **EAG**
- 278 **LUGAR.** El lugar es el espacio en donde se han llevado o se llevarán a cabo actividades diversas. **CBS**
- 279 **LUGAR.** El lugar es el espacio destinado a ser, en el pasado, en el presente y en el futuro. **AMK**
- 280 **LUGAR.** El lugar es el sitio, punto de referencia, espacio para ser ocupado para algo y por alguien o algunos. **TQS**

- 281 **LUGAR.** El lugar es el ámbito de la vida cotidiana, se construye a partir de prácticas espaciales específicas, de la socialización e identidad que genera la experiencia de lugares concretos, desde el fragmento al universal. Es la expresión y el escenario de construcciones personales y el punto de encuentro de diferentes trayectorias. **CFN**
- 282 **LUGAR.** El lugar es el espacio que es percibido y definido por una referencia que establece límites virtuales o físicos de acuerdo con el reconocimiento de sus características. **LTZ**
- 283 **LUGAR.** El lugar es un espacio simbólico distinguible por sus características físicas y por la impronta de las generaciones que históricamente lo han usado, nombrado y lo reconocen como tal. Los lugares son sitios especiales que se utilizan para prácticas sociales de conexión e intercambio que están relacionadas con *lo que importa* como festividades, reuniones, representaciones y manifestaciones; a la vez que une y fortalece el sentido de identidad. **GWC**

284 LUGAR. MIC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 285 **MANTENIMIENTO.** El mantenimiento se refiere a las acciones que permiten la conservación de un espacio en cuanto a sus cualidades y sus calidades. Una cualidad es algo distintivo de una persona o de un objeto o de una circunstancia, y la calidad te permite discernir entre el estado de determinada cualidad para dos personas, objetos o circunstancias distintas. Ejemplo: una cualidad del vino es el tipo de uva con la que se fabrica; por ejemplo, cabernet, shiraz o merlot. Pero no todo el vino de ese mismo tipo de uva y de esa misma región alcanza la misma calidad, ya que dependen de circunstancias específicas de la cosecha (entre otras). Y aunque se obtengan del mismo viñedo, de un año a otro varía, y por lo tanto, la calidad también; aunque el proceso sea exactamente el mismo. **MTD**
- 286 **MANTENIMIENTO.** **GWC**



- 287 **MATRIZ.** La matriz, en ecología de paisaje, es el espacio que genera la fragmentación y que interfiere con la continuidad del ecosistema provocando fragmentación del mismo. Una matriz es producto tanto de las actividades antrópicas como de desastres naturales que causan perturbación y pérdida del hábitat. La matriz puede ser permeable o impermeable, lo que se refiere a los obstáculos que presenta que impiden el paso y sobrevivencia de las especies vegetales o animales. La caracterización de la matriz desde el proceso de análisis de un proyecto permite obtener propuestas integrales que tomen en cuenta los diferentes sucesos que puede sufrir una ciudad o el campo, predecir el efecto de la intervención, entender la barrera que constituye la matriz y en la contingencia como responderán las especies que deben movilizarse a través de este espacio. **RLJ**
- 288 **METÁFORA.** La metáfora es una asociación por analogía entre elementos disímbolos, con el fin de crear un desplazamiento formal y una posible transformación estético-resolutiva. **AFM**
- 289 **METÁFORA.** La metáfora, en principio, es la expresión de algo a través de una semejanza; y por eso cuando utilizamos metáforas es conveniente aclarar que no hablamos en "sentido recto" sino en "sentido figurado". El paisaje es algo que observamos, pero también es el motivo de metáforas cuyos significados sólo son comprensibles en un contexto social. Las expresiones metafóricas del paisaje forman una imagen que nos permite comprender una cosa por otra. Son recursos para describir nuestro entorno y formar el imaginario del mundo en que vivimos. **MRR**

290 METÁFORA. GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 291 **MODELO.** El modelo es una representación a escala de un proyecto o de un objeto.
 Representación esquemática, abstracta o concreta, utilizada como arquetipo formal. **AFM**
- 292 **MODELO.** El modelo es el ejemplar, la referencia o el principio teórico según el cual se construye un edificio, una ciudad, un puerto, una represa de agua o cualquier otra obra. En estos casos es la propuesta que resuelve cómo ha de construirse algo tomando en cuenta los aspectos económicos, técnicos, funcionales y estéticos de la sociedad involucrada. El modelo es una expresión del poder de la élite social que lo formula y que transforma la realidad según sus gustos e intereses. **MRR**
- 293 **MODELO.** El modelo es una representación abstracta de algún aspecto de la realidad (modelo matemático). **YTD**
- 294 **MODELO.** El modelo es un ejemplo. **YTD**
- 295 **MODELO.** El modelo es una persona o conducta que imitar. **YTD**
- 296 **MODELO.** **GWC**



- 297 **MÓDULO.** El módulo es una unidad de medida aplicable a la conformación de un espacio determinado y que puede repetirse de manera infinita. **ACP**
- 298 **MÓDULO.** El módulo es el elemento de dimensionamiento o composición de un proyecto arquitectónico que tiene medidas y forma constantes; está referido a un sistema de medidas estandarizadas, o de dosificación de espacios o de materiales. En Japón se dimensiona la arquitectura a partir del Tatami, que es una estera o tapete de fibras naturales que tiene dimensiones fijas (0.90 x 1.80 m). Así, el tamaño de las habitaciones corresponde al número de tatamis que contiene. **MTD**
- 299 **MÓDULO.** El módulo es una medida determinada que se usa en un plano gráfico para dimensionar, distribuir, proporcionar las partes constitutivas de un espacio. En el diseño funciona como regla y puede ser la unidad básica de un patrón o de una red, por ejemplo. A la acción de utilizar el módulo como unidad de orden o proporción se le llama 'modular' y de ello deriva una trama que sirve para definir una correspondencia en la distribución y relación de los elementos de un espacio de acuerdo con su función. Se puede tratar de un módulo antropométrico como el 'Hombre' de Vitruvio, uno matemático como la serie de Fibonacci, o uno geométrico como la sección áurea. También se puede generar uno ex profeso que tenga relación, quizás, con motivos locales (míticos, astrales u otros). **GWC**

300 **MÓDULO. GWC**



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 301 **NATURALEZA.** La naturaleza está conformada por un conjunto de elementos y fenómenos naturales que interactúan, evolucionan y así condicionan y caracterizan a un sitio determinado. Por ejemplo, los fenómenos climáticos o los geológicos tales como: temblores, erupciones volcánicas, desplomes o derrumbes.

La naturaleza se concibió en la civilización y cultura occidental como un conjunto de elementos al servicio del hombre y así éste se ha servido de ella de manera irracional, abusando y destruyéndola hasta que finalmente el hombre se percata del daño provocado que lo afecta y lo limita. Y ahora intenta frenar su deterioro con programas de sustentabilidad.

El hombre, perteneciente al reino animal, es, sin duda, el mayor depredador de la naturaleza por no querer asumirse como uno más de tantos componentes de la misma. **EAG**

- 302 **NATURALEZA.** La naturaleza se refiere a los elementos, objetos, relaciones y fenómenos que se presentan en el medio físico sin la intervención del hombre. Comúnmente se refiere sólo a la flora, la fauna, los fenómenos meteorológicos y a las variaciones de la energía que los causan. **CBS**

- 303 **NATURALEZA.** La naturaleza es el contenedor vivo, inmensamente grande, que aglutina a las fuerzas que nos dan vida. **AMK**

- 304 **NATURALEZA.** La naturaleza es todo aquello que "es", lo que está y conforma el entorno, lo que ha sido desde siempre, en un principio, sin la intervención humana. Dícese de aquello que "es" como producto de una evolución en donde ha participado la energía universal y lo propio de lo existente a lo que se hace referencia.

El universo, lo que tiene vida, lo básico que solemos agrupar para referir como "el todo", lo que integra lo conocido: agua, aire, tierra, fuego, vegetación y todos los seres vivos. **TQS**

- 305 **NATURALEZA.** La naturaleza es la manifestación concreta del universo que asume la forma de "planeta Tierra". Todo es naturaleza, a pesar de la ten-

dencia a ignorarlo dado el avance de la ciencia y la tecnología, que hacen que el hombre moderno se conciba más allá de su origen biológico, capaz de subsistir sin la naturaleza. **YTD**

- 306 **NECESIDAD.** La necesidad es un término que en latín expresa al *necessitas*, nombre abstracto de la cualidad que constituye el *necessarium*, que es un derivado de *nesesse*, lo que no cesa; lo que no deja de ser. 'Necesario' es el término que designa a aquello que es y no puede no ser. Éste es un término negativo y ambiguo, tiene otra significación en el ámbito de la contingencia, que es con la que se designa a lo que no es, pero debe ser, y se aplica a lo que no se tiene, pero se debe tener. Necesidad es el nombre que designa a la cualidad que constituye a lo 'necesario'. Los dos términos pueden ser sinónimos, pues se dice: "tengo necesidad de agua y el agua me es necesaria". 'Necesidad' designa un no-ser relativo, un no-ser de algo. En el ser humano, 'necesidad' es un estado psicológico que se da cuando el no-ser es 'concienciado' y se constituye en tres momentos: carencia o urgencia, conciencia y exigencia.

En el primer momento, la carencia se manifiesta al no-ser que se debe ser o al no tener que se debe tener, y la urgencia que se da por el impulso de ser más, progresar o tener más. Ni la carencia ni la urgencia constituyen a la necesidad; es preciso que se dé el segundo momento que es la conciencia de éstas, que es el darse cuenta de que no se es lo que se debe ser o no se tiene, lo que se debe tener y, en el tercer momento debe darse la exigencia, la petición o la demanda para que pueda forjarse integrada la misma necesidad. La necesidad es una carencia o urgencia concienciada con exigencia de lo que se carece y se quiere ser.

Se sabe que el ser humano al enfrentarse a su entorno natural ve emerger sus propias necesidades por su carencia o su urgencia y, consciente de ello, exige la satisfacción, produce a la satisfacción y transforma a la naturaleza. La necesidad es la manifestación negativa del ser humano, su no-ser que debe ser. Y el 'satisfactor' es lo que llena el vacío de esa carencia; es la manifestación en sí de ese ser humano, su concreción, la expresión de su realidad que, al producir el satisfactor y transformar la naturaleza ese ser

humano la humaniza, se autotransforma y se perfecciona. Que eso es el sentido práctico y humano de la *poiesis*.

Y bueno, más allá de la filosofía y según María Moliner en su *Diccionario*, nos dice que: una necesidad es la cualidad de lo necesario, la necesidad no es su satisfacción. 'Necesidad' es la circunstancia de ser necesaria cierta cosa; con idear o concebir lo que cumple, llena o satisface, se designa lo que se necesita. Y deberá saberse que la lengua y el habla nos pueden decir algo más; como en una situación de apuro: "alguien *necesita* auxilio", o en una situación de pobreza: "no se tiene *lo necesario* para vivir", o "robó por *necesidad*". Asimismo, en el caso de alguna urgencia de evacuación del vientre, curiosamente se dice: "está haciendo sus *necesidades*". **HGO**

307 **NECESIDAD.** El término necesidad hace referencia al hecho, situación o aquello que es indispensable para la vida humana. Pueden ser individuales o colectivas. **MTD**

308 **NECESIDAD.** La necesidad se refiere a aquello que le es indispensable al hombre para vivir. Las necesidades se formulan de manera individual y colectiva de acuerdo con los modos de vida de cada uno y de la comunidad. No es posible determinarlas *a priori*, es decir, como diseñador es necesario averiguar cuáles son estas necesidades y no asumirlas o dar por hecho que todos vivimos igual y necesitamos lo mismo para 'estar bien' y 'ser felices'. **GWC**

309 **NECESIDAD-ES.** **GWC**



- 310 **NODO.** El nodo es el punto de intersección entre dos o más elementos de un diseño o un espacio determinado. En un sistema vial, calles o andadores, los nodos resultan ser el espacio en donde éstos se encuentran y se cruzan. **EAG**
- 311 **NODO.** El nodo es el punto en donde convergen varios elementos en un mismo lugar. **AMK**
- 312 **NODO.** El nodo es la concurrencia de diversas circunstancias o actividades en un solo lugar y que a partir de ellos se articula el espacio. **MTD**
- 313 **NODO.** **GWC**





- 314 **OBRA.** La obra designa al objeto a través del cual una persona se expresa, transmite sus ideas, sentimientos y emociones, que serán apropiados por la sociedad, identificando tiempo, sitios y realidades sociales, económicas y políticas, entre otras.

En la Arquitectura de Paisaje, el proyecto por ejecutar se refiere a la obra de acuerdo con su escala. Se identifica como escala arquitectónica a aquella que se relaciona con una obra de arquitectura, articulándose en un todo indisoluble y en un diálogo espacial y formal (ejemplos: casa Farnsworth FLL Wright y Casa Barragán). A escala urbana, la obra del arquitecto paisajista se reconoce como espacio público y es la articuladora de la producción urbano-arquitectónica que proporciona los elementos formales de identidad colectiva y los espacios de articulación social y funcional de las ciudades. A escala regional, la obra se define por el territorio, el paisaje natural y el antrópico. La obra conforma un sistema, un todo en el cual se integran las dos escalas anteriores. **MMH**

- 315 **OBRA.** La obra se refiere al proceso que culmina en un objeto; asimismo, el propio objeto visto como una unidad. **MTD**

316 OBRA. GWC



317 **OBSERVADOR.** El observador es la única condición necesaria para que exista el paisaje. Es el sujeto que mira el país; es quien lo pinta o lo nombra *in situ*. Y en ese sentido es quien lo representa en primera instancia. Si el observador pierde el sentido de la vista, las posibilidades de percibir el paisaje disminuyen, pero no se anulan dado que el paisaje también tiene aromas, temperaturas, sonidos y otros estímulos perceptibles. El observador es un estudioso que aplica todos los recursos y sentidos que tiene a su disposición. Los habitantes de un lugar son, a menudo, observadores que requieren de conocer su entorno para sobrevivir en él. En la actualidad, la observación se ha sistematizado al interior de las instituciones académicas de modo que el observador es un investigador, un arquitecto, un geógrafo, un ecólogo, un antropólogo o cualquier otro especialista interesado en la

dimensión espacial. Aunque sea un científico, la manera de percibir del observador es siempre subjetiva y acaso hay algunas pocas variables que pudieran ser medidas y señaladas con validez universal. **FFC**

- 318 **OBSERVADOR.** El observador es quien ve al paisaje, y este último existe por y a través de su mirada, en términos generales. Se sitúa a cierta distancia para dominar la vista, captarlo y delimitarlo según su interés. Eso se hace a pura vista, con una cámara, con algún instrumento de medición y registro de datos a distancia, y hasta con una paleta de dibujo y lápices. Sin embargo, en la Convención Europea del Paisaje se estableció que el paisaje es tal como lo percibe la población por la necesidad de enfatizar el rol de ésta en la definición del paisaje, ya que son los pobladores los que lo viven, construyen, y simbolizan; sus formas de vida están implicadas en él. De esta manera, sitúa a la población como parte central de la definición y de la problemática paisajística, lo cual convoca al observador-estudioso a considerarla como la fuente primaria para estudiar al paisaje presente y pasado. Los profesionales pueden observar con precisión la multiplicidad de fenómenos del paisaje; sin embargo, esto no es suficiente para valorar las características del paisaje. Es necesario superar la posición alejada, distante del observador-científico o estudioso y acercarse al sitio y a su población para conocerlo y descifrarlo desde dentro. Hay que situarse dentro del paisaje para recoger las experiencias, saberes y opiniones de la comunidad.

Todo diseñador ha de ser un observador atento y meticuloso, abierto a percibir cualquier posibilidad conocida y desconocida, y sobre todo pendiente de dejar de lado sus prejuicios para poder aprehender otras realidades. **GWC**

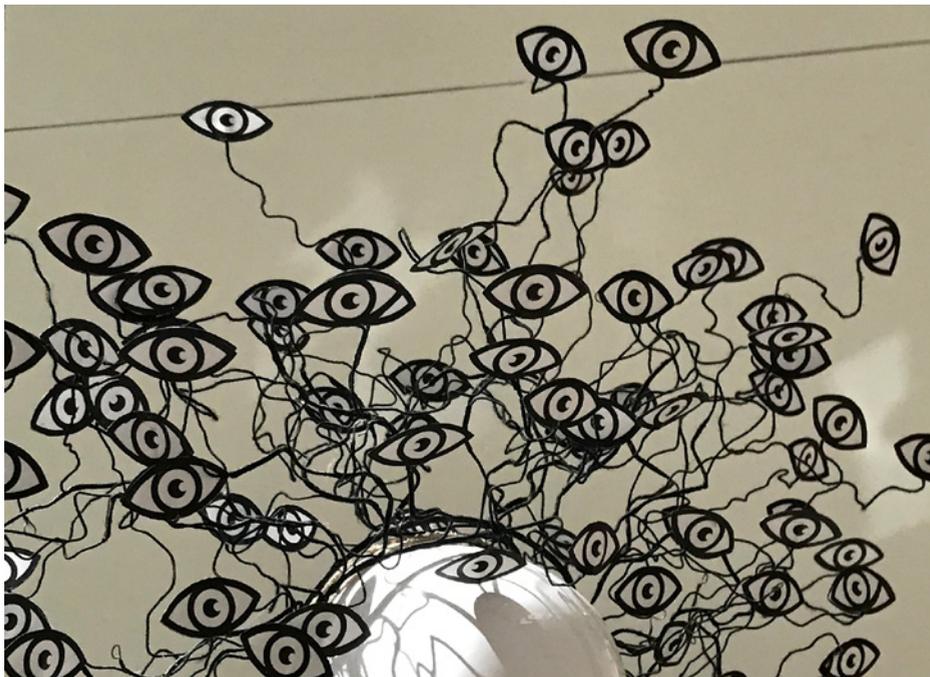


319 **OBSERVADORA.** GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

320 **OBSERVAR.** GWC



321 **ORDEN.** El término orden se utiliza en varios casos, por ejemplo, en descripciones botánicas para identificar vegetales.

En diseño tiene otros usos como el señalar aspectos de organización. **EAG**

322 **ORDEN.** El orden es la disposición y estructuración lógica y también estética en el caso de las artes, de los elementos que conforman una unidad o un todo. **CBS**

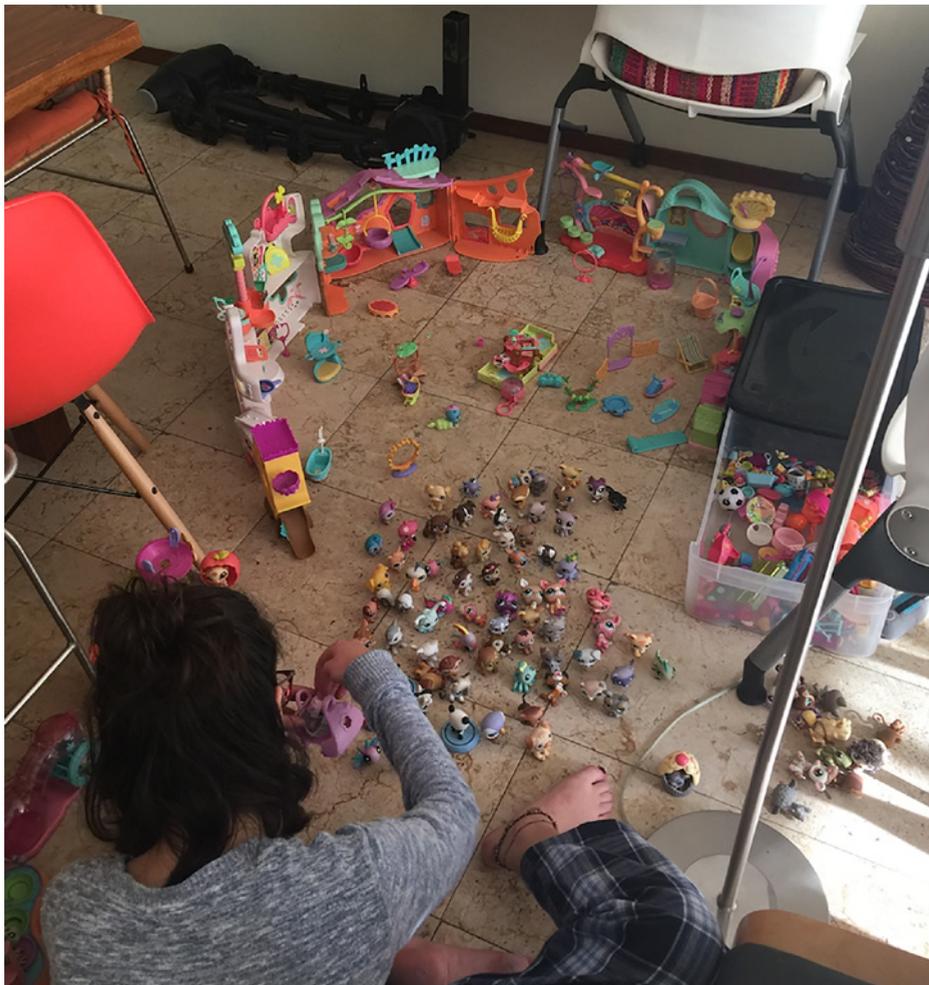
323 **ORDEN.** El orden es la organización y estructura social y política que determina, a través de diferentes mecanismos, la posición de los distintos actores en el proceso de reproducción socioespacial. Es el marco institucional ideológico que forma las jerarquías y normas socialmente aceptadas que establecen comportamientos y límites territoriales que permitan mantener las condiciones de reproducción del sistema capitalista. **CFN**

- 324 **ORDEN.** El orden es agrupar los elementos respecto a una referencia entendible y lógica que genera una legibilidad de los valores estéticos de forma concisa. **JGG**
- 325 **ORDEN.** El 'orden' se refiere a una relación de cualquier tipo que se da entre dos o más objetos, y que puede expresarse mediante una idea básica de norma. Lo 'ordenado' auspicia cierta pulsión de entusiasmo y hasta aceptación social, ya que supone ser resultado de algún tipo de acomodo basado en reglas. Esta era la noción básica de las teorizaciones de Leibniz (1668). El concepto de 'orden' se vincula con nociones discursivas como la de lo 'armonioso', en tanto que se ha llegado a pensar que es por medio de las 'normas' que lo configuran y a través de las cuales, esto puede llegar a concretarse. Para Abagnano, "el orden consiste simplemente en la posibilidad de expresar por una regla, o sea, de un modo general y constante, una relación cualquiera que intercede entre dos o más objetos cualesquiera. En este sentido, la noción de orden, por lo tanto, no se distingue de la noción de relación constante" (Abagnano, 2007: 856). Hay una sugerente noción de orden que parece tener un vínculo con 'lo arquitectónico' y que se refiere "a la disposición recíproca de las partes de un todo" (Abagnano, 2007: 857) y que le es propia al lugar o a la forma física de las cosas. En relación con el lugar se menciona que la disposición de los objetos debe de ser la más apropiada, según la finalidad propia de las cosas. Por lo que el orden está en relación con ese fin y, este es el sentido que le otorga Aristóteles cuando menciona que: "Todas las cosas están ordenadas en su totalidad en torno a una única cosa, como en una casa en la cual los hombres libres han regulado toda o la mayor parte de su actividad, en tanto los esclavos contribuyen poco al bien común" (Abagnano, 2007: 857). **HGO**
- 326 **ORDEN.** El orden es la clasificación metódica de estilos arquitectónicos. **AMK**

- 327 **ORDEN.** El orden es la relación armónica entre las partes de un conjunto. **AMK**
- 328 **ORDEN.** El orden es la secuencia lógica (según el tema) para hacer, elaborar y/o hablar de algo. La realización de un proyecto requiere de planeación y un orden determinado. ¿Cómo organizamos la información, con qué se realiza? ¿Con qué secuencia? ¿Cómo se inicia? En todo lo existente parece haber un orden. Por ejemplo: el orden de la naturaleza, o el orden de lo urbano. Para que se realice una planeación de cualquier cosa tiene que haber metodología y, por lo tanto, un orden. **TQS**
- 329 **ORDEN.** El orden es el acomodo espacial de cualquier tipo de elementos con fines prácticos. Se dice de un espacio pensado y, por tanto, estructurado de modo funcional y de fácil comprensión para el usuario; ya que todo está en el lugar lógico. Es decir, en un orden espacial funcional. Puede estar relacionado con semejantes, y entonces habrá un orden acorde a los elementos que los componen. **TQS**
- 330 **ORDEN.** El orden se refiere a la organización espacial (forma, distribución, frecuencia, secuencia, densidad, etcétera) y temporal de los elementos y de las estructuras que determinan la función del sistema. Es el resultado formal de la interacción de múltiples componentes en diferentes tiempos y espacios.

En la estructura o estructuras de cualquier sistema subyace un orden que produce patrones por lo que éste se vuelve legible y descifrable. Así pues, orden se refiere tanto a las reglas que rigen al patrón, como a la manifestación de la organización expresada en formas y configuraciones. Si en un estudio indagatorio seguimos el origen y proceso de las configuraciones del sistema, encontraremos el orden y aprenderemos sobre sus frecuencias, distribución, densidad, secuencia, escala, proporción, intensidades, e irrupciones, entre otros. Y a través de ello reconoceremos el lenguaje del patrón, que es fundamental para cualquier intervención o regeneración. **GWC**

331 **ORDEN. GWC**



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 332 **PAISAJE.** El término paisaje tiene como origen en latín o italiano el *paese*, y en francés *pays*, que significa el lugar de pertenencia o donde se vive: su tierra, su comarca, región, la zona.

Un paisaje implica o cuenta con muchos valores biofísicos que le imprimen carácter porque inciden directamente en su apariencia; por ejemplo, lo morfológico, la vegetación, el clima, etcétera. Otros factores que modelan el paisaje son los de la intervención del hombre a través de la agricultura, la arquitectura vernácula, la arquitectura, otras construcciones (puentes, presas, bordos, acueductos, molinos, etcétera) y las vías de comunicación, apareciendo así: paisajes agrícolas, paisajes culturales, hasta llegar al paisaje urbano.

El paisaje está directamente relacionado con el sitio. Es su apariencia que lo caracteriza y presenta un sitio determinado.

Cabe destacar que la apreciación de un mismo paisaje puede interpretarse de muy diferentes maneras partiendo de la preparación, sensibilidad y conocimientos del observador: un mismo paisaje lo interpretan de manera diferente un pintor y un poeta que un ingeniero civil, un geógrafo, un historiador, un biólogo o un desarrollador inmobiliario. **EAG**

- 333 **PAISAJE.** El paisaje es lo que se ve del país. Esta definición implica la existencia de un observador detenido en un punto desde el cual puede analizar los componentes de la porción del país que alcanza a ver y eventualmente representarla. La representación en dibujo, pintura o fotografía también recibe el nombre de paisaje. Para la geografía es un concepto fundamental debido a que el paisaje comprende no sólo aquellos espacios de origen natural, sino todas las modificaciones que las comunidades han realizado en ellos y, por lo tanto, se puede decir que el paisaje tiene componentes naturales y componentes culturales. Esta síntesis naturaleza-cultura en un mismo espacio está en el centro de la preocupación geográfica que estudia precisamente esta relación y sus formas a lo largo del tiempo.

Todo paisaje está sujeto a modificaciones; las distintas épocas dejan en el paisaje su impronta que debe ser estudiada por la historia y, si es el caso, por la arqueología. Por su parte, el país es un espacio frecuentemente inabarcable por una sola mirada o una sola representación, de modo que un país puede tener diversos paisajes, tantos como observadores estén mirándolo. El observador habitualmente está dentro del país, pero en su intento de representarlo gráficamente pretende ubicarse afuera o al menos a una distancia que convierte al paisaje en objeto. Para representar el paisaje el observador emplea la vista, sentido que ha sido privilegiado por los especialistas a pesar de que existan trabajos que permitan hablar de paisajes auditivos, olfativos o táctiles. Esta definición funciona en castellano desde el siglo XVIII y en varias lenguas romances desde el siglo XVI, pero en las lenguas germánicas es preciso saber que la historia del término *landscape*, por ejemplo, es ligeramente distinta. **FFC**

- 334 **PAISAJE.** El paisaje es el entorno mágico que regula y protege nuestras vidas. **AMK**
- 335 **PAISAJE.** Una persona invidente lo describió como un lugar abierto, amplio y muy grande. Es *algo que va más allá de una simple mirada*. Eso es el paisaje, va más allá del horizonte y de una mirada. El paisaje se ve y se percibe con todos los sentidos y la imaginación nos sirve para recrear esos paisajes. *¿Qué es el paisaje, de qué está hecho? ¿Desde dónde lo vemos?* **TQS**
- 336 **PAISAJE.** El paisaje es todo lo que capta la mirada en una vista y se comprende como una totalidad que se intuye, forma parte de algo más extenso. En términos generales, se acepta que el paisaje es una parte del territorio tal como la percibe la población. Cada paisaje es obra de un pueblo y su carácter está dado por la interrelación de los elementos naturales y culturales. Todo lo que se percibe visible y no visible está enlazado de acuerdo con ciertas reglas naturales y culturales.

Cada uno de nosotros como individuos y en colectividad formamos parte de un paisaje que moldeamos, transformamos, construimos y significamos a través de prácticas cotidianas que realizamos de forma individual y colectiva. Por lo tanto, el paisaje es simbólico, porque en él están cifradas significativamente nuestras formas de vida y de ver el mundo (cosmovisión).

Ahí está la casa que habitamos, el lugar de trabajo, los lugares de reunión y de discusión, los amigos, la comida, las artes, los recursos naturales y los terrenos de cultivo. Y todo ello conforma estructuras que responden a un orden natural y a uno cultural que se rige por principios que nosotros mismos definimos y redefinimos a lo largo del tiempo. Lo percibimos como nuestro y somos de él, compartimos una identidad única, en el sentido de unidad y de originalidad, y por ello le asignamos valores que motivan su cuidado, enriquecimiento y mantenimiento. **GWC**

337 **PAISAJE. GWC**



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 338 **PAISAJE CULTURAL.** El paisaje cultural se refiere estrictamente al conjunto de componentes culturales de un paisaje a diferencia de sus componentes naturales. Sin embargo, esta expresión puede entenderse como un pleonismo, dado que todo paisaje es cultural por dos razones: la primera es porque son las comunidades y los individuos quienes lo han modificado; quienes han organizado el espacio con campos de cultivo, canales, puentes, calles, casas, plazas, edificios y jardines. El jardín es uno de los ejemplos extremos de paisaje a pequeña escala, pues con vegetación, minerales de origen natural y agua, el paisajista crea un ambiente completamente cultural. Nada en el jardín es natural, ni siquiera el árbol centenario que existía antes de que el jardín fuera concebido, dado que el paisajista es el que le da un nuevo sentido y lo hace jugar de manera diferente en el espacio organizado por él. La segunda razón por la cual el paisaje es siempre cultural es porque el observador lo mira a través de los filtros de su propia cultura y, en un principio, sólo puede ver lo que sus ojos están predisuestos a ver. El observador prejuzga de acuerdo con sus propios valores y emite una evaluación estética acorde a su entrenamiento y no a la cultura de la comunidad que creó el paisaje en turno. Lo mismo le sucede al observador ante un paisaje aparentemente intocado por seres humanos: la Amazonia profunda o la Antártida. En este tipo de ambientes –sin duda ya explorados y descritos– también la mirada del observador crea el paisaje, y por eso no hay paisaje sin observador. El paisaje es subjetivo aunque el espacio exista. Por lo cual, la terminología especializada debe aceptar la acepción de paisaje natural para referir al conjunto de componentes naturales a diferencia de los introducidos por la acción humana. Cada vez más, los llamados paisajes naturales son producto de iniciativas de conservación, que son parte de una política cultural hacia el paisaje. **FFC**
- 339 **PARADIGMA.** El paradigma es un ejemplo que debemos seguir, un modelo ideal. En el diseño, los paradigmas son aquellas obras emblemáticas o ampliamente reconocidas por su excelente diseño y realización. Se dice también, paradigmático, a aquello que por sus cualidades merecería ser emulado.

Los paradigmas hay un espacio de más suelen también inducirse a través de los medios de comunicación y del comercio influyendo en los arquitectos, con lo que se pierde la identidad y el carácter en el diseño, convirtiéndose en simples copias fuera de lugar. Se deben de superar estas influencias, tomando de ellas únicamente lo bueno, sin que por ello se pierda el carácter local, la identidad. **EAG**

- 340 **PARADIGMA.** El paradigma es un modelo, normas y formas para la realización de objetivos. **AMK**
- 341 **PARADIGMA.** El paradigma es un ejemplo o lo que se toma como elemento muestra, referencia. El tipo o modelo de algo. **TQS**
- 342 **PARADIGMA.** El paradigma es la forma más representativa de un fenómeno histórico, teórico o práctico; pero sin que equivalga al concepto en sí mismo ni a una formulación definitiva, sino a su expresión idónea. Equivale a "ejemplo". **YTD**
- 343 **PARADIGMA.** El paradigma es la conformación de las diferentes posibilidades de expresión de una idea o concepto, dentro de un mismo rango (por ejemplo: un espacio abierto delimitado puede desarrollarse en el paradigma de una plaza en sus distintas escalas). **LTZ**
- 344 **PARADIGMA.** El paradigma es una palabra compleja cuyos significados dependen del ámbito en el que se esté aplicando. Originalmente se refiere a un modelo o sistema establecido.

El diseño como actividad creativa no debería limitarse al hecho de plantear posibles escenarios o respuestas a un problema, sino a través de esas respuestas, romper con dichos modelos o sistemas.

En cierto sentido, es todo con lo que se debe confrontar para provocar cambios significativos. **SZP**

345 **PARADIGMA. GWC**



- 346 **PARÁMETRO.** El parámetro es el dato que orienta y que permite identificar, medir y valorar determinada situación socioespacial conduciendo a distintos marcos que permitan identificar, comprender y proponer medidas de acción frente a las problemáticas territoriales. **CFN**
- 347 **PARÁMETRO.** El parámetro es una variable capaz de ser medida para establecer criterios de valoración. Dentro de los elementos naturales que constituyen el paisaje, las variables que lo determinan pueden ser medidas, lo que conlleva a su valoración. Por ejemplo, en el análisis del suelo, encontramos que éste se caracteriza mediante la comprensión de los parámetros físicos y químicos. Entre los primeros encontramos la textura, porosidad, drenaje, entre otros; y por parte de los parámetros químicos están el pH o la disponibilidad de nutrientes. Todos estos son medibles y es necesario conocerlos para predecir su comportamiento. **RLJ**

348 **PARÁMETRO. GWC**



- 349 **PARTE.** La parte es cada uno de los componentes que corresponden y conforman un todo tangible o intangible. "Una parte de algo". **AFM**
- 350 **PARTE.** La parte es el elemento con forma y cualidades propias que permiten identificarlo por sí mismo. **MMH**
- 351 **PARTE.** La parte es un elemento con rasgos y significados propios y distinguibles. Los elementos o partes son objetos o figuras autónomas, aunque para adquirir un sentido pleno dependen de las relaciones con los otros elementos sin que ello comprometa su carácter propio. Por ejemplo: un dedo, una banca, un muro, la hoja de una planta o el agua en el paisaje. La integración de las partes conforma un conjunto o sistema, una nueva entidad más compleja. **GWC**

352 **PARTE. GWC**



- 353 **PATRIMONIO.** El patrimonio es un recurso que ha tenido una relación estrecha y continua con la construcción de una comunidad o sociedad que puede ser natural o cultural. **ACP**
- 354 **PATRIMONIO.** El patrimonio es todo aquello tangible e intangible que representa y significa la herencia cultural que recibimos de las generaciones que nos antecedieron. También el paisaje es un patrimonio, ya fuera que lo consideremos algo tangible –que se puede tocar– y que está formado, por ejemplo, por los vestigios materiales de ciudades antiguas, de aldeas dispersas o de artefactos de algún grupo de cazadores y recolectores; o bien

algo intangible –que no se puede tocar–. Por ejemplo, los topónimos, los relatos, la tradición oral y los cantos que dan nombre y significan nuestro entorno. **MRR**

- 355 **PATRIMONIO**. El patrimonio es el conjunto de bienes materiales e inmateriales que dan identidad a un colectivo cultural y que son susceptibles de ser heredados a la siguiente generación. **MTD**
- 356 **PATRIMONIO**. El patrimonio es un bien o bienes tangibles o intangibles (educación, cultura, ideología) pertenecientes a un individuo, institución, pueblo, nación, etcétera. Algunos son cuantificables, otros no, algunos tienen valor económico otros no. En el capitalismo predomina el carácter mercantil y privado de un patrimonio. **YTD**
- 357 **PATRIMONIO**. El patrimonio es el legado material e inmaterial (incluye al intelectual e ideológico), natural y cultural, que se hereda de las generaciones anteriores y que estamos comprometidos a conservar y mejorar para las futuras generaciones. El patrimonio se constituye por lo que un grupo humano considera que tiene valor y que enlaza a una generación con otra, que contribuye al sentido de la existencia individual y colectiva, y que mantiene los rasgos particulares de la identidad local, regional y nacional.

En términos prácticos, es todo lo que heredamos sea singular y especial o común y ordinario. Es lo que hay naturalmente, así como lo que han hecho, construido, obtenido y transformado las generaciones precedentes a lo largo del tiempo y que constituyen los recursos tangibles e intangibles con los que se vive en el presente y se proyectará al futuro.

El cuidado del patrimonio requiere de un cuerpo de regulaciones que garanticen la conservación y su mejoramiento. **GWC**

358 **PATRIMONIO.** GWC



- 359 **PATRÓN.** El patrón es un sistema estructurado y constante que se repite en un diseño. **EAG**
- 360 **PATRÓN.** El patrón es un esquema establecido que define la asociación de sus componentes y que se repite total o parcialmente. **CBS**
- 361 **PATRÓN.** El patrón es un sistema que rige una composición que puede repetirse. **AMK**
- 362 **PATRÓN.** El patrón es el modelo que se utiliza para diseñar otra cosa igual o muy parecida en el espacio arquitectónico y urbano, como una colonia o fraccionamiento, la vivienda, las plazas comerciales y mercados. También conserva su significado antiguo de regla y orden, que es muy importante en los patrones de medida que seguimos utilizando, como el sistema métrico decimal. **MRR**
- 363 **PATRÓN.** El patrón es el modelo compositivo cuya estructuración es utilizada para generar otras respuestas compositivas en situaciones similares o afines. **MTD**

- 364 **PATRÓN.** El patrón es el que manda. Y desde otro ángulo, el molde de acuerdo con el cual se replica o se repite un procedimiento, una obra, una conducta. Patrón también se equipara con medida (patrón oro). **YTD**
- 365 **PATRÓN.** El patrón es la configuración espacial identificable; huellas o trazas de crecimiento, desplazamiento y transformación generados por las dinámicas naturales, terrestres y marítimas, así como las culturales, sean rurales o urbanas. Tal como se aprecia que sucede con las mareas, las dunas, los anillos de un árbol, las comunidades vegetales de un bosque, los campos de cultivo, los asentamientos humanos. Las marcas son históricas, tienen un pasado y un presente que se puede leer y aprehender. Si observamos el patrón a la inversa partiendo de la forma presente y estudiamos las trazas distinguiendo los procesos, así como los elementos y variables involucrados en su dinámica, descifraremos la evolución del patrón y será posible detectar irregularidades en el orden de éste cuando algo lo hubiera afectado e indagar sobre su origen, causas y duración. Con los resultados de este método es factible plantear acciones adecuadas.

El paisaje es dinámico y cada uno tiene sus propios procesos que dan forma a los patrones; sin embargo, la intervención de algún agente externo los afecta y acelera su transformación. **GWC**

366 **PATRÓN.** GWC



367 **PERCEPCIÓN.** La percepción es la interpretación de lo que vemos a través de los sentidos. La forma de percibir está determinada por la cultura y también por la sensibilidad del individuo; no todos percibimos de la misma manera ni con la misma intensidad. **EAG**

- 368 **PERCEPCIÓN.** La percepción es la interpretación subjetiva a través de los sentidos de las manifestaciones del entorno, tanto físicas como circunstanciales. **CBS**
- 369 **PERCEPCIÓN.** La percepción es la interpretación sensorial de la información para comprender lo que nos rodea. **AMK**
- 370 **PERCEPCIÓN.** La percepción es la manera de interpretar sensorialmente los estímulos del ambiente. **MTD**
- 371 **PERCEPCIÓN.** La percepción es el medio a través de la cual nos relacionamos con el mundo, lo aprehendemos. La percepción tiene una parte biológica con la que nacemos, los sentidos; y otra que se aprende de la cultura. Cada nueva experiencia se suma a un capital de memoria e imágenes asimiladas para formarnos una opinión de la realidad. Así que la manera en la que percibimos se modifica a lo largo de la vida con base en la visión del mundo o cosmovisión y las formas de vida.
- El cerebro interpreta, selecciona, analiza y organiza la información del exterior que reciben los sentidos. Esta acción se combina simultáneamente con pensamientos y sentimientos que provienen de la memoria (experiencias previas) y se producen impresiones significativas del mundo exterior que se convierten en conocimiento. **GWC**
- 372 **PERCEPCIÓN.** **MIC**



373 **PERSPECTIVA.** La perspectiva es una herramienta indispensable en el diseño para representar y hacer accesible al observador, un proyecto que aún no existe físicamente. Se expresa mediante croquis, dibujos, renders, etcétera.

La perspectiva suele también utilizarse para imaginar un recorrido, una visual, un remate visual, etcétera. **EAG**

374 **PERSPECTIVA.** La perspectiva es una técnica de representación gráfica del entorno físico y de los objetos que lo conforman para dar la idea de tridimensionalidad. **CBS**

375 **PERSPECTIVA.** La perspectiva es la representación de la tercera dimensión [35] de objetos según su posición y distancia. **AMK**

376 **PERSPECTIVA.** La perspectiva está amalgamada al arte y se refiere a cómo, de dónde o desde dónde se ve el objeto y cómo se representa gráficamente. Con qué herramientas contamos para trabajar con la perspectiva, la posición del objeto, la distancia y las diferencias que existen cuando se trata de distintas formas y volúmenes. En la perspectiva es importante cómo incide la luz en el objeto observado. Ahora, ¿se trata de un punto, una línea, varios puntos, un plano? ¿Una serie de volúmenes?

En resumen, la perspectiva debe de ser gráficamente una clara representación en una superficie plana de cómo están situados en un determinado espacio los elementos observados. **TQS**

377 **PERSPECTIVA.** La perspectiva es la vista o panorama desde un lugar de observación. Es la técnica geométrica que perfeccionó Alberti para representar un espacio o paisaje pasado por una retícula que traslada elementos y proporciones de la realidad al papel (punto de vista del que pinta). **GWC**

378 **PERSPECTIVA.** La perspectiva se refiere al punto de vista a partir del cual se percibe, entiende, aprehende, analiza y se diseña el espacio. Todos tenemos un punto de vista desde donde estamos situados espacial, temporal, social y culturalmente, y emitimos opiniones que son moldeadas y actualizadas por el cúmulo de experiencias y conocimiento. **GWC**



379 **PERSPECTIVA.** GWC



- 380 **PLAN.** El plan es una proyección a futuro sobre una propuesta a realizar. Se deriva de un proceso metodológico a partir del cual surgen una serie de estrategias, acciones, lineamientos o anteproyectos. El plan se basa en objetivos, los cuales a su vez generan fases de desarrollo para el logro de las propuestas. **ACP**
- 381 **PLAN.** El plan es la concepción de la manera de resolver un proyecto o solución de un problema una vez que se tiene conocimiento del caso y definidos los objetivos y alcances. Por ejemplo, ya que se tienen identificadas, calificadas y cuantificadas las características del problema, se idean estrategias de participación social, de diseño y de intervención a corto, mediano y largo plazos con base en una serie de objetivos y en un programa de inversión. **GWC**

382 **PLAN. GWC**



383 **PLAN MAESTRO.** El plan maestro es un producto del proyecto en donde se plantea la ejecución de éste por áreas y en etapas de desarrollo. Es un plan general en donde se establecen los lineamientos generales de la propuesta de conjunto.

Un plan maestro normalmente se realiza en proyectos de cierta complejidad, de escala urbana o regional que por el costo económico que representa y por sus dimensiones espaciales y lo que esto implica, se implementa

por etapas o temas hasta lograr su terminación. Es común que los planes maestros sufran modificaciones o ajustes durante la implementación de los proyectos parciales que se van desarrollando hasta su conclusión.

El plan maestro resulta fundamental para tener clara una línea de seguimiento, hasta lograr el objetivo general que queda con ello establecido. **EAG**

- 384 **PLAN MAESTRO.** El plan maestro es el producto final de trabajos de planeación que incluye proyectos y acciones específicas hacia un objetivo determinado y que finalmente genera programas ejecutivos a llevarse a cabo en una o varias etapas. También se le llama así a su representación gráfica, acompañada de las memorias descriptivas, planes de trabajo y textos complementarios. **CBS**
- 385 **PLAN MAESTRO.** El plan maestro es una propuesta para el manejo del espacio a partir de una planificación metodológica, de donde pueden derivarse el desarrollo de proyectos específicos. **ACP**
- 386 **PLAN MAESTRO.** El plan maestro es el conjunto de directrices para el desarrollo de actividades uni y multifuncionales para la creación de proyectos específicos. **AMK**
- 387 **PLANEACIÓN.** La planeación es una disciplina de responsabilidad, de pensar en el desarrollo y el crecimiento que afectará a generaciones futuras. Ahora suelen utilizarse nuevos términos que suponen un mejor aprovechamiento del espacio y de los recursos: sustentabilidad (del verbo sustentar) y sostenibilidad (del verbo sostener); antes solía ser, simplemente, *planeación responsable*. La planeación, por lo tanto, debe concebirse como una actividad exenta de egoísmos, pues se trata de resolver las necesidades para el futuro. **EAG**
- 388 **PLANEACIÓN.** La planeación es la programación lógica realizada a partir del análisis de factores, problemas y soluciones en función del tiempo que conduce a la culminación de un proyecto o una serie de acciones con un objetivo determinado. **CBS**
- 389 **PLANEACIÓN.** La planeación es el resultado de la aplicación de ordenanzas y estrategias para materializar proyectos y sueños. **AMK**
- 390 **PLANEACIÓN.** La planeación es la organización de un proyecto, suceso o evento que tiene que seguir un orden, acorde con una temática específica.

- Es la secuencia lógica y preanalizada para realizar un proyecto. Es la acción de llevar a cabo un orden predeterminado para cumplir un objetivo. **TQS**
- 391 **PLANEACIÓN URBANA.** La planeación urbana es la acción de prever a mediano y largo plazos el ordenamiento de un asentamiento urbano y organizar las actividades sociales, procesos económicos y el manejo sustentable de los recursos naturales. Su principal propósito es el de generar consensos entre la autoridad y la sociedad para facilitar la realización de acciones que mejoren las condiciones de vida en el territorio en un marco de sustentabilidad. **ESA**
- 392 **PLANEAR.** El término planear se refiere a prever e imaginar; y así tomar decisiones anticipadas a su implementación. Planificar con previsión un futuro deseado mediante la utilización de los recursos disponibles. La planeación se concibe y se aplica a cualquier tema de diseño incluyendo los que implican grandes extensiones de superficie; ya sean urbanas, regionales y hasta territoriales. La planeación es democrática, pues prevé soluciones para la población en general. **EAG**
- 393 **PLANO.** El término plano se refiere a una superficie sensiblemente horizontal. Se reconoce cuando la forma de la superficie es uniforme, como en el caso de un llano cuyos niveles y pendientes son homogéneos. **EAG**
- 394 **PLANO.** El plano es la extensión continua en el espacio. **CBS**
- 395 **PLANO.** El plano es un instrumento para la representación espacial de manera gráfica sobre una realidad que requiere ser registrada o modificada en una propuesta arquitectónica. **ACP**
- 396 **PLANO.** El plano es un elemento de dos dimensiones. **AMK**
- 397 **PLANO.** El plano es la manera estandarizada de representación gráfica aplicada a la arquitectura y sus procesos, con la finalidad de construir el objeto arquitectónico proyectado; en donde se dibuja y acota el conjunto o alguna de las representaciones del proyecto. **MTD**

398 **PLANO.** GWC



- 399 **PROCESO.** El proceso se refiere al desarrollo de un fenómeno dinámico sobre el terreno a través del tiempo. Puede tratarse de un fenómeno físico como la erosión o de uno humano como el incremento poblacional. La geografía cuida de relacionar constantemente los procesos de uno y otro tipo para explicar el espacio sin desintegrarlo. La idea de cambio forma parte de este concepto. En el paisaje, algunos procesos pueden ser observados, como la formación de un talud o el encajamiento de un cauce; pero otros procesos no se pueden adivinar sino con la observación sistemática a lo largo de lapsos prolongados, o bien, con el apoyo de documentos históricos o estudios arqueológicos y ambientales que lo permitan. **FFC**
- 400 **PROCESO.** El proceso es la sucesión de acciones, hechos y circunstancias realizados según determinado orden y que tiende a un objetivo o propósito, con una sucesión cronológica de fenómenos que se desarrollan progresivamente en el tiempo. **CFN**

- 401 **PROCESO.** El proceso es el comportamiento de un hecho o conjunto de hechos en el tiempo. Puede ser en el sentido positivo o negativo, evolutivo o involutivo. Un proceso puede seguir su propia dinámica o puede ser modificado por la intervención de individuos o instituciones. **YTD**
- 402 **PROCESO.** El proceso es la secuencia de acciones, ideas o imágenes que llevan a la ejecución de un objetivo. **MTD**
- 403 **PROCESO.** **GWC**



- 404 **PROGRAMA.** El término programa es utilizado para describir el método que relaciona a los diferentes componentes requeridos con los que debe cumplir un proyecto. En ese caso, es común llamarlo *programa de necesidades*, y es lo que se espera que contenga la propuesta de diseño, a lo que el diseñador se debe de abocar a resolver. **EAG**
- 405 **PROGRAMA.** El programa es la secuencia ordenada de acciones conducentes a la ejecución de un proyecto u objetivo preestablecido, y en donde quedan definidas las condiciones a las cuales deben sujetarse. **CBS**

- 406 **PROGRAMA.** El programa es una serie de requerimientos espaciales y de elementos de diseño que surge de la organización de las actividades reflejadas en una zonificación propuesta para un sitio. Conlleva la visualización de los tiempos de ejecución en un orden secuencial y lógico, de acuerdo con el tiempo total que llevará realizar la actividad o actividades del plan o la acción. **ACP**
- 407 **PROGRAMA.** El programa es el conjunto de necesidades de los usuarios a satisfacer en una propuesta de diseño. **AMK**
- 408 **PROGRAMA ARQUITECTÓNICO.** El programa arquitectónico es la materialización en forma de programa de requerimientos espaciales y elementos, resultado de las fases de análisis y diagnóstico que conlleva la definición del potencial para la intervención del espacio en cuestión. **ACP**
- 409 **PROGRAMA ARQUITECTÓNICO.** El programa arquitectónico es la conclusión del proceso de investigación acerca de una necesidad de habitabilidad a partir de diferentes factores que permite desarrollar el proyecto arquitectónico. **MTD**
- 410 **PROPORCIÓN.** La proporción es la relación de dimensión entre los componentes de un espacio dado o, bien, diseñado. La proporción implica también equilibrio entre los componentes de una composición. **EAG**
- 411 **PROPORCIÓN.** La proporción es la correspondencia de dimensiones que está relacionada con el valor entre los componentes de un conjunto o de un diseño y de las partes con el todo. **CBS**
- 412 **PROPORCIÓN.** La proporción es la relación de un segmento con el todo que genera la armonía del conjunto; también creo que es una puerta para entrar al ámbito de lo sagrado. **JGG**
- 413 **PROPORCIÓN.** La proporción es la relación dimensional de dos o más elementos. “Una de las bases más importantes de la arquitectura.” Junzo Yoshimura, arquitecto japonés (1908-1997). **AMK**

414 **PROPORCIÓN.** GWC



- 415 **PROYECTAR.** El término proyectar se refiere a planear y representar gráficamente el desarrollo de la intervención con un objetivo dado ya sea por un cliente o problematizado por el diseñador. **EAG**
- 416 **PROYECTAR.** El término proyectar se refiere a realizar un conjunto de acciones organizadas para resolver un problema. En arquitectura se entiende como el conjunto de planos, láminas y memorias para resolver o generar un espacio habitable y ejecutar una obra ya sea nueva, de renovación o remodelación. **CBS**

- 417 **PROYECTAR.** El término proyectar es realizar sueños en papel. **AMK**
- 418 **PROYECTO.** Proyecto o diseño son sinónimos en nuestra jerga de arquitectos y paisajistas. El proyecto se puede usar al mismo tiempo para describir un diseño o también, en algunos casos, para su expresión o representación gráfica. **EAG**
- 419 **PROYECTO.** En la Arquitectura de Paisaje se trabaja desde el conocimiento del que solicita el proyecto hasta el análisis del sitio. Esto, a partir del concepto, que es el eje que da identidad y sentido a la propuesta y que rige el proyecto. El "concepto", a la par del programa de necesidades, da lugar a la idea de dónde surge la forma, la función y, finalmente, la geometrización del espacio. **TQS**
- 420 **PROYECTO.** El proyecto es un proceso que abarca desde el planteamiento de la intervención, la planeación, programación y resolución del desarrollo de ésta, a partir de la aprobación del presupuesto y firma de contrato, hasta la entrega de los planos ejecutivos para la obra. El desarrollo del proyecto pasa por múltiples etapas que se deciden de acuerdo con la complejidad de la problemática del caso de estudio, los recursos humanos, económicos y políticos disponibles, y con los alcances de la intervención. Sin embargo, son esenciales las etapas de caracterización y diagnóstico (ver **GWC**), conceptualización de criterios de diseño, el diseño arquitectónico-ambiental-constructivo y el proyecto ejecutivo. **GWC**

421 **PROYECTAR / PROYECTO.** GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 422 **POBLACIÓN.** La población es el conjunto de individuos de la misma especie que interactúa en tiempo y espacio. Es la unidad fundamental de estudio en la ecología. El comportamiento y evolución de una población se expresa como su aparición, expansión, contracción y extinción. Los parámetros que se estudian son: tasas de natalidad, mortalidad. Las relaciones que se establecen son sexuales y sociales. **RLJ**
- 423 **PUEBLO.** El término pueblo designa, al menos, dos fenómenos: una comunidad de seres humanos y el lugar en el que dicha comunidad se ha asentado. La frase: "todo el pueblo fue a la fiesta" revela la primera connotación; y la frase: "voy para mi pueblo" revela la segunda. Esta doble connotación habla de la importancia que para las comunidades tiene el lugar donde viven. En lenguaje común, este doble significado, se repite con el concepto de población; que denota al conjunto de los pobladores tanto como al espacio que han poblado. El término poblado, sin embargo, no refiere sino al lugar que está ocupado por ellos. **FFC**



- 424 **RECURSO.** El recurso es el conjunto de bienes que permiten la subsistencia o satisfacen una necesidad. Los recursos pueden ser renovables cuando en un lapso dentro de una generación humana son capaces de regenerarse; y no renovables cuando en este periodo no se pueden regenerar. Los términos que hacen referencia al manejo de los recursos son: la disponibilidad de los recursos, que implica la posibilidad de conseguirlos; la conservación de los recursos, que son los cuidados que éstos deben de recibir para que sean disponibles a las generaciones futuras; el desarrollo de los recursos, como la forma en que se dispone de dichos bienes; la posibilidad de mantenerlos e incluso acrecentarlos; y la explotación de los recursos, como la forma de en la que éstos se utilizan. **RLJ**
- 425 **RECURSO.** En la naturaleza, el recurso se refiere a los elementos de los que se obtienen beneficios no únicamente de carácter económico, sino también material, que son útiles para la generación de soluciones espaciales. **LTZ**
- 426 **RECURSO.** El recurso es un bien material o intangible que puede participar en un proceso de creación de un bien diferente, un valor de uso o de ganancia si se trata del capitalismo. El enfoque de la economía moderna ha segmentado los sistemas naturales en sus partes, concibiendo la naturaleza como un cúmulo de recursos que sirven para satisfacer las necesidades de obtención de ganancia, no las necesidades del ser humano. Por lo que en un régimen capitalista, la presión que ejerce el sistema económico sobre la naturaleza excede la capacidad de recuperación de ésta, permitiendo su agotamiento como parte de la lógica de reproducción económica. Es claro que existen otros ángulos desde los cuales se puede definir un recurso; pero es importante conocer la forma en que lo percibe la economía, pues es la matriz de la reproducción social y cualquier otra manera de definir el término tiene un alcance mucho más restringido. **YTD**

427 **RECURSO.** GWC



- 428 **REFERENTE.** El referente es aquello que expresa la relación con algo que sirve como modelo o patrón. El diseño que realiza una persona de su casa, a partir de una fotografía, es un ejemplo de referencia. En tal caso, es una relación que imita y subordina las preferencias personales según su exposición a la publicidad. También se puede decir que el referente es el punto de partida para desarrollar una propuesta arquitectónica y urbana. **MRR**
- 429 **REFERENTE.** El referente es el caso –o casos– ejemplar a partir del que se desarrolla o documenta una parte del proceso de diseño de una obra. **MTD**
- 430 **REFERENTE.** El referente es un objeto o elemento prominente en el espacio que se puede ver a distancia y que sirve como indicador o señal que da información al observador sobre el lugar para orientarse o para tomarlo como punto de partida, de encuentro o de cambio de dirección. **GWC**

431 REFERENTE. MIC



- 432 **REGENERACIÓN.** La regeneración designa a una acción relacionada con el restablecimiento de diversas condiciones como las ambientales, sociales u otras asociadas a un espacio natural o cultural. **ACP**
- 433 **REGENERAR.** El término regenerar se refiere a hacer que algo sea reintegrado en sus condiciones originales. **MTD**

- 434 **REGENERAR.** El término regenerar se refiere a implementar las acciones necesarias para propiciar el desarrollo de las condiciones ambientales adecuadas para el restablecimiento de comunidades vegetales con el fin de estimular la reproducción del ecosistema original a partir de técnicas que faciliten la recuperación paulatina del ecosistema. Es necesario regenerar en donde el deterioro ambiental es de tal magnitud que el sistema ya no pueda lograrlo por sí solo en el corto y mediano plazos por el alto porcentaje del cambio de uso del suelo, por la pérdida de poblaciones de especies y por la afectación de suelos y del sistema hídrico. **GWC**
- 435 **REGENERAR.** **GWC**



- 436 **REGIÓN.** La región se refiere al espacio relativamente homogéneo en algunas de sus características que permiten identificarlo y diferenciarlo de otros espacios vecinos. En la literatura geográfica, existen muchos tipos de región de acuerdo con los criterios que se empleen para identificarla; por

tanto, el término se acompaña frecuentemente de un adjetivo que completa la idea de su contenido. Así, los geógrafos y otros especialistas identifican regiones por sus efectos, producto de la intervención humana (regiones lingüísticas, económicas, culinarias) o por sus rasgos biofísicos (regiones geológicas, zoológicas, climáticas). **FFC**

437 **REGIÓN.** La región es un área delimitada; es decir, es una porción del territorio que comparte características de diversa índole: puede ser en términos ambientales, sociales, económicos, culturales, entre otros, pero que las distingue y determina. Los estudios regionales pueden estar dedicados al conocimiento de aspectos ambientales, económicos, históricos o sociales, pero a partir de una plataforma ambiental que englobe el tema de estudio, lo cual permite conocer las bases que marcan las posibilidades ofrecidas por la naturaleza. **RLJ**

438 **REGIÓN.** La región es un espacio que se delimita de acuerdo con el predominio de una o más características geográficas y culturales. Se puede hablar de regiones naturales, históricas, étnicas, económicas, urbanas, rurales, etcétera, dependiendo de los criterios que se utilicen para definirla y delimitarla. La regionalización –que es el ejercicio de delimitar las regiones de un espacio geográfico determinado–, es útil para la investigación y también para la planeación que realizan el sector público y privado. La región no es sinónimo de paisaje, pero son conceptos complementarios.

MRR

439 **REGIÓN.** La región es el área geográfica cuya extensión está definida por características específicas y particulares de clima, flora y fauna. Por ejemplo: región neotropical, neártica. **SRN**

440 **REGIÓN.** El término región se refiere a las determinaciones que vuelven a una zona o área un sistema para su funcionamiento partiendo de delimitaciones naturales, de clima, de tipo económico, políticos, más allá de fronteras a cualquier nivel. Es un concepto que no se ciñe a las delimitaciones político-administrativas institucionales que definen municipios, pueblos, ciudades, estados, naciones o entidades supranacionales como la Unión Europea, América del Norte, Mercosur, ASEAN, etcétera. **YTD**

441 **REGIÓN.** GWC



442 **REPRESENTACIÓN.** La representación es una de las maneras de explicar un paisaje según un autor o grupo de autores. Es una evocación o una imagen que permite, precisamente, imaginar la presencia del paisaje cuando no se le tiene a la vista. Una representación puede elaborarse en forma de texto o de imagen. Se puede escribir un poema, una relación, o un artículo científico; pero más comúnmente, se puede producir una pintura, un dibujo, un plano, un croquis, un mapa o una fotografía. En todos los casos, el producto representa un paisaje y muy frecuentemente la representación gráfica es también llamada paisaje, aunque no lo sea. En la representación se pone el acento sobre ciertos aspectos o sobre algunas funciones del espacio representado o bien, sobre el conjunto del mismo. Todos los productos de la investigación geográfica son representaciones del espacio cuya responsabilidad es del autor. **FFC**

- 443 **REPRESENTACIÓN.** El sugerente término de 'representación' (Abbagnano, 2007: 919-920) es de origen medieval; hace referencia a la similitud del objeto. De ahí que representar algo sea contener la 'similitud' de ese algo. De principio, representar indica hacer presente algo con palabras (que pueden ser sólo ideas) o figuras (que pueden ser imágenes). Y también, representar puede referir a sustituir, por lo que cabe la expresión de que "una cosa representa a otra", para referir a la cosa que sustituye; lo que es similar o lo que la hace presente. La palabra está vinculada a múltiples significados ya que puede indicar, indistintamente una idea, una imagen o un objeto. En el primer caso, al indicar aquello mediante lo cual se conoce algo; es decir, generar la idea que se tiene de ese algo, entonces ésta representa al objeto en sí. En este ámbito se identifica a la acción de representar como el conjunto de ideas que posibilitan conocer. En el segundo caso, representar es conocer algo a través de algo conocido o conocible, que remite a otra cosa. Y aquí se hace alusión a la imagen, que es la representación de aquello que está contenido en esa imagen. En el tercer caso, representar se refiere a lo que causa y produce el conocimiento, de ahí que se considere que el objeto es o puede ser precisa representación de ese algo. **HGO**
- 444 **REPRESENTACIÓN.** La representación es la presentación verbal, escrita o por medio de dibujos y figuras de algo o de alguien que está ahí, fuera o lejos de nosotros. También se refiere a la presentación de algo que no existe y que sólo se imagina o se proyecta para construir en el futuro. En cualquier caso, la representación consiste en traer a la presencia de otros lo que está ausente con el fin de que lo conozcan por medio de nuestra exposición. El paisaje mismo es la representación visual y verbal –por lo tanto, también auditiva– de las imágenes que tenemos de nuestro entorno. El ejercicio de representar esas imágenes en pinturas, dibujos, fotos o relatos nos ayuda a construir la memoria de nuestro entorno. **MRR**

445 **REPRESENTACIÓN.** GWC



- 446 **REUSAR.** El término reusar se aplica para proponer a un espacio u objeto un uso distinto con el que fue creado y que puede adaptarse a su condición. **ACP**
- 447 **REUSAR.** El término reusar se refiere a hacer que un espacio o material sea utilizado nuevamente, sin hacer referencia a la forma, objetivo o resultado del nuevo uso. **RLJ**
- 448 **REUSAR.** El término reusar se refiere a implementar las acciones necesarias para rehabilitar los elementos constituyentes de un espacio u objeto considerado inservible, no útil o que cayó en desuso, de tal manera que recobren su utilidad en la forma original o en otra. Esto supone considerarlos como recursos materiales disponibles y aprovechar la oportunidad de utilizarlos en lugar de desecharlos y/o destruirlos o abandonarlos como restos o despojos de algo que tuvo mejores épocas. Reusar implica una visión del mundo diferente, más consiente de la calidad del ambiente sin

desechos. Esta actitud requiere de una creatividad distinta para idear sistemas de reciclamiento que faciliten convertir lo usado y/o viejo en algo nuevo igual, casi igual o diferente al original. Prolongar la utilidad de un espacio u objeto que ya se había considerado inservible o no vigente debería de ser una práctica cada vez más común. **GWC**

449 **REUSAR.** **GWC**



450 **RITMO.** El ritmo es la secuencia que surge con la presencia sistemática de algún elemento en el espacio. En un parque puede darse en el alineamiento de árboles o la disposición de las bancas. Otro ejemplo puede ser la disposición de luminarias para obtener una iluminación pareja. **EAG**

451 **RITMO.** El ritmo es la sucesión armoniosa y grata de los componentes de un proyecto en tiempo y en espacio. **CBS**

452 **RITMO.** El ritmo es la periodicidad con que se repiten las cosas. **AMK**

453 **RITMO.** El ritmo es la repetición de una o varias secuencias en una composición. **MTD**

454 **RITMO.** GWC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 455 **SECUENCIA.** La secuencia es la continuidad espacial en la disposición de los elementos del diseño que obedecen a un ritmo deseado. **EAG**
- 456 **SECUENCIA.** La secuencia es la disposición dada a los componentes de un proyecto para ser percibida a través del movimiento y del tiempo en una experiencia continua. **CBS**
- 457 **SECUENCIA.** La secuencia es la marcha de acontecimientos de un fenómeno como la puesta del sol donde uno contempla; o de forma activa, el transitar por espacios contiguos hasta detenerse. **JGG**
- 458 **SECUENCIA.** La secuencia se refiere a la continuidad ordenada de las cosas. **AMK**
- 459 **SECUENCIA.** La secuencia es el conjunto de elementos ordenados a partir de un criterio predeterminado. **MTD**
- 460 **SECUENCIA.** La secuencia es una sucesión de acontecimientos, objetos o espacios que ocurren en diferentes lapsos de tiempo y que comparten algún rasgo o poseen alguna razón que los vincula. Cualquier género arquitectónico a cielo abierto o cerrado está compuesto por secuencias de espacios cuya distribución y orden corresponde a un programa de usos o actividades. No se trata de la mera yuxtaposición de áreas, eso no resuelve la calidad arquitectónica; se trata de generar transiciones suaves y congruentes con una intención de continuidad. **GWC**

461 **SECUENCIA. GWC**



- 462 **SIGNO.** Apelando a la dupla del signo lingüístico señalada por Saussure (2012: 93); (Pierce, 1986: 22), el término signo se refiere a la relación que existe entre un elemento tangible o intangible que señala (el significante) y lo que este elemento puede representar (el significado). Elemento tangible o intangible que, basado en convenciones, representa. "Ese círculo rojo al lado del camino es el signo que invita a detenerse." **AFM**
- 463 **SIGNO.** En una primera aproximación, la palabra 'signo' se refiere a todo objeto o acontecimiento que es usado para evocar a otro objeto o acontecimiento. De ahí que un 'signo' se constituya como aquello a través de lo cual se puede establecer alguna precisa 'referencia'. En este sentido, Abbagnano refiere que bajo la noción de signo pueden ser comprendidas relaciones del siguiente tipo: "la del efecto a la causa o viceversa, la de la condición a lo condicionado o viceversa, la del estímulo de un recuerdo al recuerdo mismo, la de la palabra a su significado, la del gesto indicador (un brazo y el dedo extendido, por ejemplo) a la cosa indicada, la del indicio o del síntoma de una situación misma, etcétera" (Abbagnano, 2007: 968). Si bien lo anterior se refiere al significado general de la palabra signo, hay también una noción restringida y que indica la "posibilidad de referencia de un objeto o hecho presente a un objeto o hecho no presente o cuya presencia o no presencia sea indiferente" (Abbagnano, 2007: 968). Lo que con

esto se deberá de entender es que el uso de signos constituye, por ejemplo, una de las características fundamentales del comportamiento de los seres humanos; ya que gracias a los signos de ello, se puede hacer referencia tanto al pasado o al futuro de su conformación y, en ambos casos, esta condición temporal, curiosamente “no está ya presente”. Lo cual nos permitirá casualmente presumir y reconocer que una de las características fundamentales del ser humano es representada por el hecho de finalmente constituirse en un “animal simbólico”. **HGO**

- 464 **SIGNO.** El signo es una señal, indicio, figura u objeto que significa o representa algo. Los significados de un signo son comprensibles, sobre todo, para las personas que forman parte de la cultura que los formula; por eso nos es tan difícil explicar lo que quieren decir los códigos mesoamericanos. También el paisaje arquitectónico está formado por signos si se toma en cuenta que cada uno de los objetos que nos rodean y los espacios que habitamos significan algo. Un edificio muy alto y ubicado en un lugar privilegiado –como la Torre de Rectoría de Ciudad Universitaria (México)– significa el lugar de la máxima autoridad. Su acceso es muy restringido, mientras que en las plazas de la ciudad el espacio está abierto y significa que es público. **MRR**
- 465 **SIGNO.** El signo es la unidad mínima de significado que puede comunicar, a través de un objeto o una imagen perceptible (visual, auditiva u olfativa), la esencia de una idea en principio generada por un concepto o un símbolo. **LTZ**

466 **SIGNO. MIC**



467 **SÍMBOLO.** El símbolo es una representación visual de una convención conocida y aceptada por una comunidad determinada. Facilita la forma de comprender y relacionarse con un objeto tangible o intangible, además de posibilitar la lectura y el análisis de este o de su imagen. "Ese símbolo te marca la entrada del predio". **AFM**

- 468 **SÍMBOLO.** El *Diccionario de la Lengua Española* señala que un símbolo es un "elemento u objeto material que, por convención o asociación, se considera representativo de una entidad, de una idea, de una cierta condición, etcétera". Se constituye como un término de procedencia griega cuyo significado original se refiere a la idea de 'juntar, unir o ajustar'. Para Abbagnano, el símbolo puede ser algo muy cercano al signo, pero que se diferencia de él, en el sentido de que, en el signo, ese ajuste se da de un modo convencional de una cosa a cualquier otra, mientras que "el símbolo, evocando su parte sustancial, devuelve a una realidad determinada que no ha sido resuelta por la convención, sino por la recomposición de una simple y habitual tipicidad" (Abbagnano, 2007: 1046). Así, un símbolo parece tener la peculiaridad de siempre hacer referencia a algo más complejo que aquello que puede ser meramente percibido por los sentidos y el intelecto, pero que para llegar a ello requiere de algo menos complicado. Como lo señala Folch: "la palabra símbolo puede equivaler, aproximadamente, a signo o señal. Por analogía, en uno de sus alcances cobra el sentido de indicio, de conjetura: indica que aquello percibido por los sentidos y el intelecto es sólo alusión a algo distinto, mayor y más complejo, cuya aprehensión requiere de un instrumento más sencillo; este último es el símbolo" (Folch, 2000: 18). **HGO**
- 469 **SÍMBOLO.** El símbolo es, algún aspecto, objeto o edificio al que se asocia con un significado especial en la sociedad a la que pertenece. Se puede tratar de símbolos que el Estado construye y promueve para fomentar el patriotismo, como las estatuas de los héroes, el Ángel de la Independencia o el Palacio Nacional. También la religión utiliza símbolos como un templo y la cruz. Hay avenidas emblemáticas que simbolizan la independencia de un país o edificios que representan el comercio internacional. El paisaje arquitectónico es un mapa de símbolos cuya lectura nos permite comprender sus jerarquías y sus conflictos. **MRR**
- 470 **SÍMBOLO.** El símbolo es un objeto o una imagen que representa un principio definido por la cultura de un grupo humano. Generalmente, el diseñador lo utiliza como concepto por analogía o semejanza con dicho principio o

por una convención que debe de estar plenamente justificada en su propuesta espacial. **LTZ**

- 471 **SÍNTESIS.** La síntesis es el resultado de todo un proceso de pensamiento e investigación. La síntesis permite tomar decisiones de un proyecto, por ejemplo. Suele decirse: después de analizar o investigar llegó a las conclusiones; sintetizó, y así llegó a la solución adecuada. **EAG**
- 472 **SÍNTESIS.** La síntesis es la integración armónica de las partes de un proyecto. **CBS**
- 473 **SÍNTESIS.** La síntesis es el resumen a partir de la esencia de las cosas que se plasma en la composición. **AMK**
- 474 **SÍNTESIS.** **GWC**



- 475 **SISTEMA.** El sistema se refiere a la composición de un paisaje, a su ensamblaje y funcionamiento. Implica una relación entre sus componentes materiales y energéticos en donde cada uno sustenta a otros y es sostenido por otros más, de manera que el sistema encuentra un equilibrio. La explicación del funcionamiento del sistema puede comenzar con la identificación de alguna de las fuerzas que lo animan y al considerar dicha fuerza como causa, los efectos generarán el funcionamiento del conjunto. En un paisaje, el agua, por ejemplo, puede constituir la energía que ingresa al sistema (*input*) y que desencadena una serie de efectos que terminan con la expulsión de algún componente del propio sistema. Por ejemplo, los sedimentos arrastrados hacia afuera (*output*). Los sistemas suelen transformarse con la inclusión de nuevas fuerzas tales como una población que ejerce presión sobre algunos de los componentes del paisaje: agua, vegetación o fauna, y que produce contaminación o basura que se considera indeseable en el sistema. **FFC**
- 476 **SISTEMA.** El sistema es un modelo compuesto de diferentes elementos, símbolos e instrumentos que se encuentran interrelacionados y que interactúan entre sí, en complementariedad y dependencia y que no se pueden entender de forma fragmentada, pero a través de un acercamiento interdisciplinario que comprenda la totalidad de las propiedades que lo integran. **CFN**
- 477 **SISTEMA.** El sistema es un conjunto que opera y funciona para un fin determinado. El "sistema político", el "sistema económico" e incluso el "sistema respiratorio" son ejemplos de su uso. Tratándose de la arquitectura y del paisaje quizás el concepto puede ser útil cuando se analice un edificio o una ciudad como un conjunto que tiene entradas, flujos y salidas. Otros ejemplos son el "sistema de ciudades" y el "sistema de transporte". **MRR**
- 478 **SISTEMA.** El sistema es una red o tejido de nodos, centros urbanos o ciudades que establecen vínculos funcionales e interdependencia entre sí. Todos los elementos del sistema se encuentran jerarquizados, por lo que se van conformando zonas como centros y subcentros de actividades económicas, sociales y/o políticas. Dependiendo del tamaño, importancia e influencia de cada centro o subcentro se conformarán los diversos patrones

de movilidad en el territorio que ocupa el sistema urbano. Desde el enfoque de las políticas públicas a nivel nacional es frecuente encontrar los denominados *sistemas urbanos de ciudades*, aunque desde una perspectiva territorial, pueden identificarse sistemas urbanos constituidos por zonas o centros al interior de cada ciudad. **ESA**

479 **SISTEMA.** El sistema es un conjunto de elementos subordinados entre sí que les permite funcionar como una unidad. **MTD**

480 **SISTEMA.** **GWC**



- 481 **SITIO.** El sitio se refiere a la situación, ubicación o localización de un lugar, de un objeto o de una persona. El sitio es donde está o se encuentra algo, ya fuera inmediato a nuestro entorno –como la mesa– o bien algo que se halla afuera, ubicado en la calle, del otro lado de la ciudad o en un país distante. **MRR**
- 482 **SITIO.** **GWC**



- 483 **SUELO.** El suelo es un término que siempre hace referencia a la base y a la superficie del terreno. Desde el punto de vista geológico hace referencia a la roca consistente o suelta. Esta denominación se aplica a cualquier agregado suelto por encima de la roca. A partir de la visión edafológica se considera suelo a la capa superior de la corteza terrestre, capaz de soportar la vida vegetal y que se conforma de materia mineral, materia orgánica, agua y aire. **RLJ**
- 484 **SUELO.** El suelo es parte de la naturaleza y, como tal, es un recurso finito. Lo que implica que su pérdida y degradación no son reversibles en el curso de una vida humana, por lo que asume la definición de no renovable. En cuanto componente fundamental del desarrollo agrícola y la sostenibilidad ecológica, es la base para la producción de alimentos, piensos, combustibles y fibras; y para muchos servicios ecosistémicos esenciales. Sin embargo, pese a que es un recurso natural fundamental para la reproducción de la vida, no se le presta la debida atención ni por las políticas gubernamentales ni en la teoría económica convencional. La superficie de suelos productivos es limitada y se encuentra sometida a una creciente presión debido al uso mercantil con fines agrícolas, forestales, pastoriles, de urbanización y de construcción de infraestructura; es decir, para satisfacer la demanda de alimentos, energía y extracción de materias primas que exige el crecimiento económico. Su conservación es esencial para el futuro de la vida en el planeta. **YTD**

485 **SUELO. GWC**



486 **SUSTRATO.** El sustrato es el lugar en el que se asienta de fijo una planta en forma más extendida; cualquier organismo. En términos de un proyecto ejecutivo se refiere a la mezcla de suelo expresamente diseñada, preparada y recomendada para una especie vegetal dentro de un proyecto específico. Es decir, es un suelo de manufactura humana y no proviene de una roca intemperizada o de la participación de seres vivos para incluir la parte orgánica. Un sustrato puede estar conformado por partes naturales y

otras de origen antrópico, como puede ser la agrolita, la fibra de coco o cualquier otro material que su manufactura requiere de la intervención del hombre. **RLJ**

487 **SUSTRATO**. El sustrato es el conjunto de materiales y/o soluciones que permiten fijar las raíces de las plantas, además de proporcionar agua y nutrientes. **SRN**

488 **SUSTRATO**. **GWC**





- 489 **TERRITORIO.** El territorio es una entidad espacial con límites más o menos precisos, aceptados por una comunidad y generalmente reconocidos por las comunidades vecinas. El territorio puede tener fronteras precisas marcadas con mojoneras, líneas, bardas, puertas o simplemente con el acuerdo tácito de que, a partir de una calle, una roca o un arroyo, termina el territorio y empieza el de la comunidad vecina. En otros casos el territorio está delimitado jurídicamente y posee fronteras infranqueables o vigiladas por las autoridades de las comunidades limítrofes. Las disputas por territorio son comunes en la historia de la humanidad y en la conformación de las divisiones políticas de los estados y municipios. El rasgo más importante del territorio es que constituye el reclamo de una comunidad frente a las otras. Habitualmente, el territorio está cargado de una connotación cultural y, por lo tanto, la definición de sus límites es producto de un proceso de larga duración y es también asiento de una identidad. Más allá de si está escriturado o no, o de si cuenta con un mapa, el territorio es el espacio que una comunidad ostenta como suyo y que considera el mínimo indispensable para poder subsistir. **FFC**
- 490 **TERRITORIO.** El territorio es un producto de relaciones y formas de organización de poder construidas con y sin el espacio, que configuran procesos de dominación política y económica y de apropiación cultural. **CFN**
- 491 **TERRITORIO.** El territorio es una extensión de suelo –incluyendo subsuelo, superficie y espacio aéreo– que está contenido dentro de unos límites jurídico-administrativos, en el cual se establecen relaciones económicas, sociales y funcionales entre grupos sociales, económicos y autoridades para el uso, ocupación y explotación de ese territorio y de sus recursos naturales. **ESA**
- 492 **TERRITORIO.** El territorio es una extensión determinada de la superficie terrestre. Pero más allá, se trata de una categoría dinámica en términos históricos. Se refiere a una zona geográfica de cualquier tamaño, con

determinadas características delimitadas, en primer lugar, en un mapa; y sobre las que se desarrollan procesos biológicos, económicos, sociales y políticos que en conjunto permiten reconocer una etapa histórica en un espacio específico. En la actualidad y de manera global, la evolución de un territorio está determinada por las leyes del mercado capitalista. Existen territorios que no han sido asimilados por el despliegue del mercado directamente, pero su reproducción está igualmente marcada por la reproducción del capital. Un territorio está siempre especializado, aun como área libre, reserva o zona protegida. **YTD**

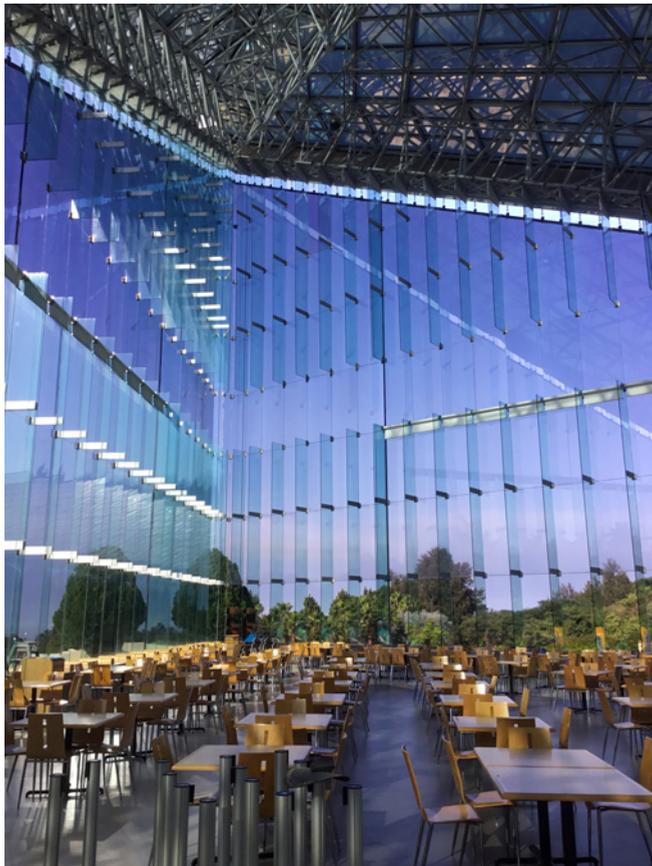
493 **TERRITORIO. MIC**



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z

- 494 **TEXTURA.** La textura es la cualidad óptica-háptica de un material. En el diseño, ésta se crea o genera a través de la relación entre la escala, el claroscuro y la distancia a la que percibimos un objeto. La textura permite al hombre identificar un objeto y, en el caso de la arquitectura de paisaje, establecer un diálogo con el espacio y la forma. **MMH**
- 495 **TEXTURA.** La textura es la calidad háptica y óptica de una superficie. **MTD**
- 496 **TEXTURA.** La textura es un atributo del material de la superficie de un objeto. Se percibe visualmente por la cantidad de luz y la distancia de observación, y también por el tacto. Es una de las propiedades físicas de los objetos que definitivamente enriquece la calidad espacial tanto o más que el color. La distancia influye en la percepción de las texturas. Por ejemplo, la distribución de ramas y hojas es reflejo de un orden del sistema que da una textura propia. Lo mismo sucede en la fachada de un edificio de varios niveles con la distribución de las ventanas, por ejemplo.
- La textura está presente en todos los objetos, por ello hay que pensarla y aprovecharla en el diseño espacial. **GWC**

497 **TEXTURA.** GWC



498 **TIEMPO.** El tiempo es el concepto que permite comprender los cambios materiales en el paisaje. El observador advierte algunos procesos naturales en el modelado del relieve, tales como la erosión, el crecimiento de la vegetación, la construcción de caminos, de presas, de canales, de campos de cultivo. Del mismo modo, distintos estilos arquitectónicos que responden a distintas épocas constructivas son descifrados en el paisaje por el observador. El estudio de todas estas modificaciones permite fechar los cambios y comprender los ritmos a los que el paisaje ha sido sujeto tanto por la naturaleza como por las comunidades que lo afectan. **FFC**

499 **TIEMPO.** La noción del tiempo ya ha forjado varias versiones a través del mismo tiempo. Se le ha interpretado como "el orden mensurable del movimiento", como "el movimiento intuitivo" y como "la estructura de las posibilidades". En ese orden o sentido: ha sido "referente al concepto cíclico del mundo y la vida humana en el enfoque científico del tiempo". Es "referente al concepto de la conciencia con la que el tiempo se identifica" y también ya ha sido "referencia a la visión existencial y al novedoso análisis del concepto del tiempo". En la versión antigua, esto contempla lo reiterativo del movimiento del universo y el sentido de la imagen de la eternidad en el intervalo cósmico y la sucesión del antes y el después o el simple ciclo de las estaciones. El tiempo ha de ser la duración y la duración del movimiento uniforme es la medida del tiempo. Esto ha sido ya el orden constante y la repetible periodicidad; la alteración sucesiva de las ideas que ocurren en espacios de duración equidistantes; la sustitución del orden y la uniformidad del movimiento humano interior por el del movimiento externo a él.

Para Leibniz, el tiempo ha de ser "el orden de las sucesiones", y para Kant eso deberá estar en referencia al sentido causal de ese orden; y advierte que así el tiempo ha de ser consecuencia de un tiempo precedente y una realidad entre eso y la causalidad. Y, en ese sentido, no precisamente coincidente, Einstein asume que el tiempo ha de ser el orden causal del antes y el después.

En el orden temporal de esas versiones, la noción del tiempo se forja como el devenir intuitivo o la intuición del devenir. Y en ese sentido, Hegel sugiere al tiempo como "el principio mismo del Yo que es igual al Yo de la pura conciencia de sí, en su plena exterioridad", con el que el sentido de lo exterior llega a ser el objeto en sí. Y San Agustín propone que eso es la vida misma que anima al movimiento humano y que se extiende al pasado y al porvenir, en el sentido en el que el futuro aún no existe y el pasado ya no está o que el pasado, el presente y el futuro ya no son tres tiempos, sino sólo tres presentes, y que desde un presente se ven y son los otros dos. Bergson nos advierte que "el tiempo es movilidad" y que "en la ciencia, eso es un tiempo espacializado", con lo cual debiera considerarse al tiem-

po vivido como la duración de la conciencia; con lo cual, el fenomenólogo Husserl sugiere que "la vivencia real es algo que dura y está contenida en una corriente infinita de vivencias". Para lo cual Heidegger propone que el tiempo "además de ser el orden del movimiento" es "una totalidad presente que se da en términos de posibilidad o sea, de proyecto". El tiempo es el advenir propio de la existencia, y allí el ser adviene a sí, en su 'posibilidad' y en el sentido del ahora que llegará a ser, que ya ha sido y que eso estará condicionado por el porvenir en la variedad de las primacías de los tres tiempos, y que finalmente, ello será "la estructura de las posibilidades". Como para pensar que esto algo tiene que ver con el complejo concepto del proyecto arquitectónico y de su historia. **HGO**

500 **TIEMPO. GWC**



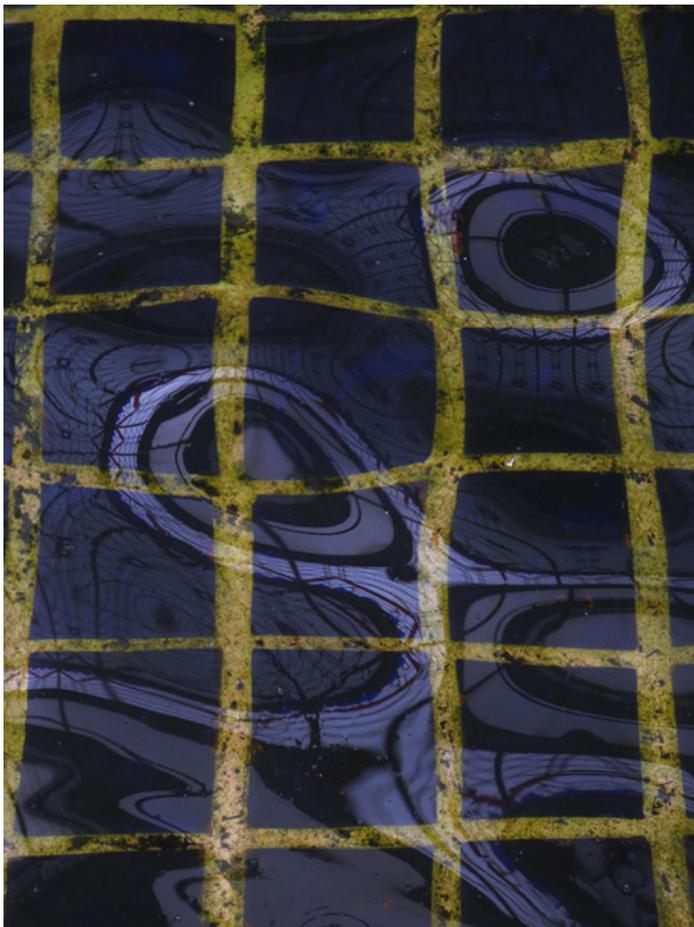
501 **TOPONIMIA.** La toponimia es el estudio de los nombres de los lugares. También es el conjunto de los topónimos de un área específica o de un paisaje que se estudia. En la geografía mexicana, la toponimia es, en ocasiones, reveladora de los rasgos ambientales que había en dicha área al momento de ser nombrada por una comunidad; particularmente cuando esta comunidad es de tradición mesoamericana, pues en lenguas como el náhuatl, los topónimos evocaban frecuentemente rasgos del paisaje. **FFC**

502 **TRAMA.** La trama es una red. O trama puede también referirse, de manera práctica, a un elemento de apoyo para localizar a escala un diseño de formas orgánicas. Esto se logra al sobreponer esta red sobre el diseño, lo que

permitirá trazarlo en obra, respetando el trazo del diseño con gran detalle. Se puede, por ejemplo, representar una red con cuadros de 5 x 5 metros en el plano, y en el campo, trazarla con cal; para posteriormente trazar las formas del diseño. **EAG**

- 503 **TRAMA.** La trama es la organización geométrica, bidimensional y continua de un trazo hecho normalmente a base de cuadrados, triángulos, círculos y/o hexágonos (retícula), cuyas intersecciones se pueden aprovechar para la ubicación rítmica de vegetación o de elementos simbólicos o implementos de instalaciones en el paisaje. También se puede referir al desarrollo de un concepto espacio-temporal que establece secuencias, ritmo, jerarquías y clímax. **CBS**
- 504 **TRAMA.** La trama se refiere a líneas reales o imaginarias que se entrecruzan formando una unidad. **AMK**
- 505 **TRAMA.** La trama es el conjunto de líneas en diferentes direcciones que dan soporte y sentido a una composición. **MTD**

506 **TRAMA.** MIC



507 **TRAZAR.** El término trazar se refiere a crear líneas con la intención de hacer croquis, esquemas, dibujos o letras. Es el movimiento y la expresión más sencilla que se dibuja, como el caso de los trazos en la escritura. El trazo tiene carácter, el que le imprime su autor; como en la pintura o en un esquema. Trazar también está conectado con las ideas. La acción de trazar conlleva a reflexionar y a ordenar elementos (imaginados) para generar la figura deseada. **GWC**

- 508 **TRAZO.** El trazo es la delineación con que se forma el carácter de diseño para diferentes ámbitos (político, arquitectónico, escritura), en rasgos y diversos movimientos que identifiquen, estructuren y simbolicen las prácticas socio-territoriales que delimitan y construyen los espacios de la vida cotidiana. **CFN**
- 509 **TRAZO.** El trazo es la forma de expresión personal de un objeto o espacio a través de una o más líneas, que identifica la personalidad y el carácter de quien lo realiza. La concepción del trazo en el diseño de espacios exteriores sea orgánico o formal, proporciona el carácter del espacio. En el proyecto ejecutivo, el trazo corresponde a la definición geométrica de la propuesta de diseño, y proporciona los elementos de organización y estructura espacial para el desarrollo y construcción de la obra. **MMH**
- 510 **TRAZO.** El trazo es un rasgo realizado en una superficie que permite dibujar un objeto. **MTD**
- 511 **TRAZO.** El trazo es también la acción de marcar un camino. Decimos que las calles y las ciudades tienen trazo por la noción que heredamos de los romanos de planear ciudades con regularidad y buen orden con base en el *cardo* y el *decumano*: ejes rectos en dirección norte-sur, el primero; y oriente-poniente, el segundo; que se cruzan en el centro. Se trazaba con regla en planos y a cordel en el campo, lo que significa que tiraban hilos de un punto a otro en el terreno, apoyados en instrumentos de medición para marcar líneas rectas. Sin embargo, hoy el término se usa para referirse, en general, al trazo de caminos o calles urbanas o rurales sin fijarse si son rectos o torcidos. Por ejemplo, comúnmente las carreteras se trazan siguiendo la topografía del terreno; sin embargo, la tecnología reciente permite trazarlas en línea recta, atravesando montañas por medio de túneles para acortar distancias y tiempo. **GWC**

512 TRAZO.MIC



A C D E F G H I J L M N O P R S T U V Z



- 513 **UNIDAD.** La unidad es la relación de cohesión entre las partes de un todo tangible o intangible. Un uno de algo. “El proyecto denota gran unidad”. “Quedó bien esa unidad habitacional”. **AFM**
- 514 **UNIDAD.** La unidad es el vínculo de los elementos con una serie de propósitos comunes que los adhiere a formar la misma entidad. **JGG**
- 515 **UNIDAD.** La unidad es el conjunto de elementos indispensables que funcionan de manera integral como un todo. **MTD**
- 516 **UNIDAD.** **GWC**



517 **UNIDAD DE PAISAJE.** La unidad de paisaje es cada una de las divisiones o recortes que hace el observador para analizar y representar los componentes de un espacio. El concepto es de gran utilidad en la investigación, pero encierra uno de los problemas más difíciles de resolver para los geógrafos: cómo dividir el espacio de una manera racional y lógica sin desvirtuar su naturaleza. Es posible que haya una confusión entre el término usado en inglés (*land unit*) y el término en español "unidad de paisaje", ya que no son equivalentes porque a veces los geógrafos hablan de una pequeña porción de la superficie terrestre delimitada con base en ciertos criterios de homogeneidad que la distingue de las porciones adyacentes, mientras que el paisaje visto por un observador no es necesariamente homogéneo. Así pues, unidad de paisaje se puede referir también a las divisiones internas que el observador hace en el paisaje que tiene ante sí. Otras veces, los criterios para delimitar las unidades son francamente arbitrarios y se aplica, por ejemplo, una forma geométrica regular repetitiva a toda una región; con lo cual las unidades son siempre hexágonos u otras formas de polígonos idénticos en forma. Desde luego que así no son los paisajes, pero este procedimiento permite a los geógrafos hacer propuestas de ordenamiento territorial y de planeación. Habitualmente, las unidades de paisaje se cartografían para dar una idea de cómo funciona o cómo se ve el paisaje desde un punto de vista ortogonal. Quizá este sea otro de los problemas del concepto, dado que la mirada desde el cielo hacia la superficie terrestre es imposible para un observador a menos de que sea a través de una fotografía aérea o satelital. Aunque estas técnicas de interpretación han sido ampliamente socorridas por los geógrafos, lo cierto es que con el análisis ortogonal (por ejemplo, el que es producto de los Sistemas de Información Geográfica) se nulifica la definición de paisaje, pues el observador acepta perder la tridimensionalidad del espacio: ya sólo puede mirar largo y ancho. En el siglo XX, el estereoscopio aparentemente resolvió este problema, y en la actualidad podría decirse que una imagen *Google Earth* en 3D podría hacer lo mismo, pero en realidad el observador ya no existe como una entidad que mira un paisaje sino sólo una representación de él.

Otro de los problemas es que las unidades de paisaje jamás hablan del cielo, que es un componente del paisaje. **FFC**

518 **UNIDAD DE PAISAJE.** El paisaje definido desde la percepción se refiere a una unidad. Es decir, dado que el paisaje es una construcción del grupo humano que lo crea, lo vive y lo significa, se puede reconocer y describir como una unidad de sentido. Sin embargo, comúnmente la unidad de paisaje es delimitada por arbitrio por el diseñador, planificador u observador, considerando características que son relativamente homogéneas a toda el área. Es decir, según el observador, en el área predominan ciertos rasgos naturales y culturales que conforman una imagen distinguible o diferente de la subsiguiente, de acuerdo con ciertos parámetros. En este sentido es importante considerar los rasgos particulares que la diferencian del resto, lo cual contribuye a definir el carácter de la unidad de paisaje y denota la diversidad, sin perder de vista lo que da continuidad. La definición de unidades en el paisaje constituye una herramienta para la planeación y gestión de usos, y la conservación o cuidado del territorio. **GWC**

519 **UNIDAD DE PAISAJE.** **GWC**



520 **USO.** Fácilmente se interpreta que este término deviene, primariamente, del efecto o la acción de usar, utilizar, emplear. Se encuentra en singular sinonimia con la noción y los términos: empleo mecánico, servil, continuado y habitual, derivables de la idea de la usanza y hasta de la moda o la costumbre. Normalmente se piensa que, con el intenso uso, algo se gasta o se aprovecha, disfruta, goza, deteriora, estropea, se agota y se consume. También se puede interpretar, curiosamente, que en el ámbito del diseño y de la producción de lo arquitectónico que puede ser paisajístico, la misma determinación del sentido de las formas de uso o en las usanzas de un objeto o de un espacio se ha de forjar y fijar la precisa y representativa nominación y la propia existencia conceptual de la proposición proyectiva de eso. Y en el sentido de este entendimiento surgen las cuestiones: ¿para qué? y ¿para quién?, que pueden representar la razón de ser del objeto cognoscible que, a su vez, puede ser un mismo espacio o la cosa a producir, usar y consumir. Ello exige definir y aplicar el preciso sentido conceptual de sus usos y su propia significatividad con lo que, a su vez, se ha de definir su específica nominación. Considérese, por ejemplo, el nombre, la nominación y el concepto de dormitorio. Estos deberán de producirse en referencia precisa al lugar o al espacio que específicamente deberá de usarse para "dormir", y que de eso, su usuario deberá, en ese sentido, denominarse: durmiente (es interesante descubrir que la mayoría de los arquitectos de nuestra Academia a ese espacio lo denominan sin rubor: 'recámara' y sin saber cómo este término se usa o lo que realmente significa o contiene). Y más allá de esto, apoyándonos en el diccionario del filósofo Abbagnano (2007: 1144), entiéndase que, de ese modo, el mismo término de uso llega a 'usarse' en fina referencia al uso lógico inferencial, operativo e instrumental de la razón; con lo que han de producirse nuevos conceptos del uso, juicios y un mejor entendimiento al respecto. Por ejemplo: en la diferencia entre el uso específico de la palabra "árbol" y la mera mención de ella en frases u oraciones como: "El árbol es definitivamente un ser vivo". Aquí, la palabra 'árbol' se usa, pero no se menciona como tal. Y en esta otra frase: "La palabra árbol tiene cinco letras." En ésta, la palabra es simultáneamente usada y mencionada. Esto, con el propósito de reflexionar

respecto del uso correcto del mismo término de uso y de usuario, en el preciso contexto en el que se desenvuelve el proceso mismo del diseño arquitectónico. Hay que hacer hincapié en que no solamente se ha de hacer mención y uso del término que hace referencia al ser que usa la espacialidad habitable, sino al que efectivamente la habita; que debería ser enunciado, más bien, como el habitador. **HGO**

- 521 **USO.** El uso es la utilidad, finalidad, en primera persona, del singular del verbo usar. La idea de que es de larga data al igual que las costumbres, estático, va en contra de su naturaleza. El uso que se le dé a las cosas, a las personas, a las ideas, a los sentimientos, etcétera, es dinámico y depende, en primera instancia, de la necesidad del usuario que está enmarcada social y tecnológicamente. También depende de su fantasía, que puede ser infinita y que evoluciona en el tiempo. En la sociedad industrial se generan leyes y normas relativas a usos específicos, con la intención de orientar las actividades a la generación de ganancias, en primer lugar. Aunque también de otra índole: ya que el suelo es uno de los primeros espacios en recibir una definición concreta de sus usos primordialmente económicos y que van de la mano de su ordenamiento, planeación y diseño a nivel local, regional, nacional u otro. Además, un uso puede ser inducido con fines de ganancia, asociado con la moda, por ejemplo. En ese sentido, los usos adquieren una connotación ética o socialmente correcta o incorrecta. **YTD**

522 **USO.** **GWC**



523 **USUARIO.** El usuario es el individuo que vive el espacio, lo usa por diversos motivos relacionados con necesidades vitales físicas, biológicas y psicológicas. Aunque normalmente se le considera de manera individual, forma parte de diferentes grupos, ya sea el familiar, de amigos, por el rango de edad, por filiaciones culturales, entre otros. A cada género espacial le corresponde un abanico de usuarios para los cuales está destinado. Su actividad en el espacio tiene diferentes niveles de interacción en él, ya sea por su rol social o por el lazo de pertenencia o apropiación. Es preciso observar y conocer la opinión, el comportamiento y las necesidades de los usuarios como individuos y como grupo o comunidad para tomar decisiones sobre la intervención en el paisaje, dado que son parte fundamental de éste. Es por ello que se implementan métodos de trabajo participativo en diferentes etapas del proyecto. **GWC**



- 524 **VACÍO.** El vacío es la ausencia de elementos dentro de una superficie o un espacio determinados. Se aplica a un espacio que no está ocupado. **EAG**
- 525 **VACÍO.** El vacío es el espacio carente de objetos, enmarcado o delimitado por vegetación, construcciones y/o pendientes o formas del relieve. **CBS**
- 526 **VACÍO.** El vacío es lo que no contiene nada. Carente de intención. Poco fundamentado. Espacio no razonado ni coherente con el todo con el que se relaciona.

Para entender la definición es importante tomar como ejemplo la escritura musical, en la que existen símbolos especiales para los silencios. Estos silencios no representan una carencia de sonido, sino una interrupción razonada y coherente del flujo sonoro. Lo mismo sucede en los diseños y las artes, donde los espacios libres son espacios fundamentados y no espacios de total ausencia: espacios vacíos. *“Aquí como que falta algo, ¿no?”* Se siente vacío. **AFM**

- 527 **VACÍO.** El vacío es la ausencia contenida; es lo que permite habitar un objeto arquitectónico, siendo la nada el verdadero sentido de lo que podemos manipular. **JGG**
- 528 **VACÍO.** El vacío es la ausencia de un todo. **AMK**
- 529 **VACÍO.** El vacío es un elemento de composición que consigna la ausencia de materia y que adquiere sentido en el conjunto. **MTD**

530 **VACÍO.** GWC

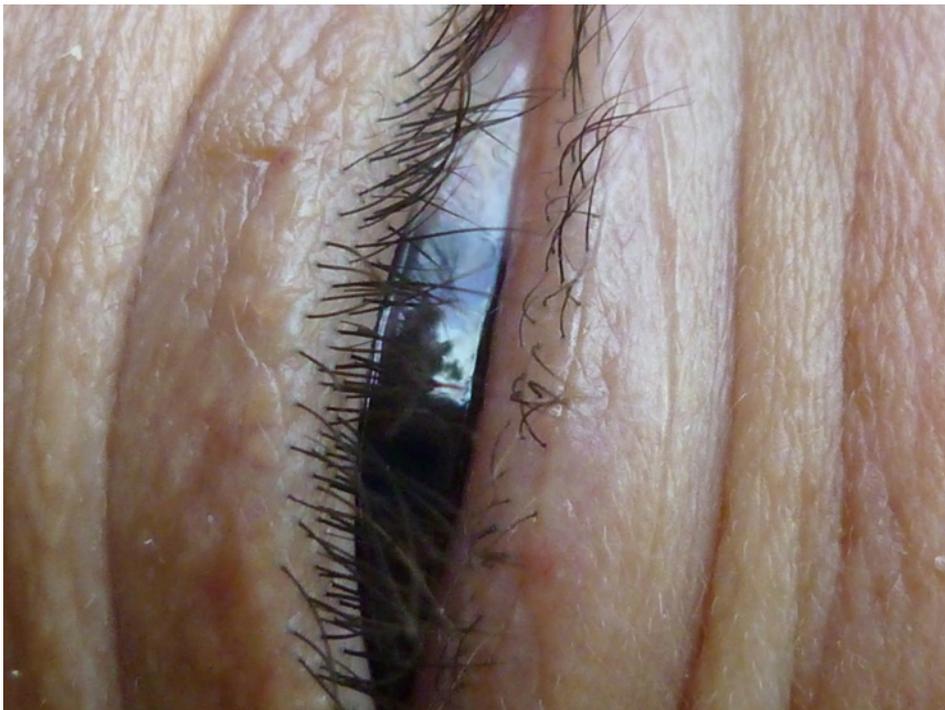


531 **VISUAL.** La visual se refiere a la percepción de un espacio dentro de un campo delimitado por elementos referenciales donde se sitúa el observador. **ACP**

532 **VISUAL.** La visual es una imagen de muchas que compone el recorrido de una secuencia de espacios; digamos que es un encuadre de la película. **JGG**

533 **VISUAL.** La visual es la línea imaginaria que se traza desde el ojo del observador hacia el elemento que se requiera resaltar o evidenciar. **LTZ**

534 **VISUAL.** **MIC**



535 **VIVIENDA.** La vivienda es el albergue espacial de una unidad comunitaria en su diario habitar; la unidad base es la familia nuclear. **CGL**

536 **VIVIENDA.** "Vivienda, casa y hogar" resultan ser ideas propinicias que requieren revisarse. Para entender su común significado, también conviene remitirnos a su origen etimológico. Por ejemplo, la palabra vivienda remite a los términos de morada, habitación, que se derivan del latín *vivienda*, que se refiere al medio de vida. Está en estrecha relación con los términos de vivo y vivir, como el estar, dormir, comer, asearse, etcétera, habitualmente y en un determinado sitio. Ya vivir hace alusión al 'tener vida' permanente. De lo que se desprende que el vivir nombra al viviente que vive; y el vivir proviene del latín *vivere* y éste, del indoeuropeo *gwi-wo*, que

también significa "viviente", "ser y estar vivo". De lo cual ya puede deducirse que la vivienda sea el medio en donde el viviente logra permanecer vivo. La vivienda, así, ha de ser el ámbito moratorio del mantenimiento o la producción de la vida, lo que constituye la dimensión biológica tangible de la morada en la que el ser humano morando llega a vivir en ella; en ese lugar o 'casa', ese ser ejerce la tardanza que requiere ese vivir. Y entonces, ¿qué pasa con el término 'casa'? Al término casa se le debe hacer otro tipo de significativa asociación; por ejemplo, en el sentido de ser una edificación para habitar, que de cierta manera aloja a la vivienda. Es, en tanto casa o 'choza', el lugar de la convivencia, del morar y demorar, de la tardanza vital, el lugar de la esencial e individual identidad al que cotidiana o habitualmente se regresa. El cálido ámbito del rescate de la vida privada, en la intimidad donde se da la producción de lo humano y la familia; el hogar, la hoguera, el fogón, el pan cocido y la concordia humana. La noción de 'casa' en su significación fenomenológica remite curiosamente a la noción del 'habitar'. Por algo Gaston Bachelard sugiere la idea de que "todo espacio realmente habitado tiene como esencia la noción de casa" (Bachelard, 2000: 28), con lo que se plantea la idea de que la relación con la 'casa' no es del tipo de relación que se establece entre un sujeto con un objeto, su argumento trasciende este tipo de vínculo, para sugerir que los seres humanos establecemos una relación con aquello que llamamos casa que no resulta comparable con las otras edificaciones a las cuales podemos tener acceso. Incluso se llega a sugerir que eso que llamamos casa poco tiene que ver, o por lo menos no se refiere exclusivamente, a la cosa edificada; sino que remite a la experiencia existencial que tenemos los seres humanos con el lugar donde habitamos. Las reflexiones anteriores permiten pensar que el 'vivir en una vivienda' y el 'habitar en una casa' comportan dos universos de comprensión distintos. Incluso se puede llegar a plantear que las viviendas que se producen aspiran a ser casas y lo consiguen no de manera inmediata, sino a través de un proceso transaccional que se concreta cuando en ellas, los seres humanos, efectivamente las habitan. Lo anterior acontece cuando en su condición existencial los seres humanos en ese estar continuamente procurando habitar llegan a identificarse, a

apropiarse, a permanecer, a vivir y a darle significado a los lugares en donde residen. En este sentido, la casa nunca está terminada, nunca llega a ser 'casa', sino que está constantemente siendo. Eso es muestra de que el habitar es una actividad que se realiza de manera consistente, y eso lo evidencia la transformación que a lo largo de la existencia los seres humanos tienen en las casas en las que se habita. Las modificaciones en la casa llegan a ser signo de que ahí acontece el habitar. Cuando el habitar se desenvuelve intensamente, ello repercute en la transformación de la misma casa, que es consecuencia de la transformación del ser humano que, al modificarse, modifica su entorno y así, el entorno al producirse naturalmente produce al ser humano. **HGO**

537 **VIVIENDA.** **GWC**



538 **VOLUMEN.** El volumen es el espacio que ocupa un cuerpo, tomando en cuenta sus dimensiones, alto, largo y ancho. El volumen se expresa en metros cúbicos o litros. **EAG**

- 539 **VOLUMEN.** El volumen es la dimensión tridimensional ocupada por un cuerpo físico. En el paisaje se refiere a los cuerpos sólidos y líquidos que definen y configuran el espacio abierto; principalmente vegetación, formas del relieve y construcciones. **CBS**
- 540 **VOLUMEN.** El volumen es la magnitud de un objeto tangible o intangible en sus tres dimensiones. Límite tridimensional de un todo espacial determinado. "*¿Viste el volumen de ese contenedor? ¡Está inmenso!*" **AFM**
- 541 **VOLUMEN.** El volumen es el elemento de tres dimensiones. **AMK**
- 542 **VOLUMEN.** El volumen es la forma de un espacio u objeto en tres dimensiones. **MTD**
- 543 **VOLUMEN.** **GWC**





- 544 **ZONIFICACIÓN.** La zonificación es la estructuración espacial de un área que obedece a un orden definido por la función. **ACP**
- 545 **ZONIFICACIÓN.** La zonificación es la representación en un plano de la distribución del programa de usos y actividades propuestos de acuerdo con la vocación y valoración del sitio, una vez que ya se tienen los resultados de la caracterización. La caracterización arroja información sobre la vocación y el potencial, lo cual orienta para establecer las alternativas de uso en cada área o zona. A partir de ahí se trabaja con el destino posible que se le puede dar a cada área, a la vez que con el programa. Esto, con el fin de hacer una selección cuidadosa y adecuada de usos. Este plano se realiza para verificar la ocupación, densidad de uso, las intensidades de interacción entre espacios y elementos, compatibilidad de usos, secuencias espaciales, visuales, continuidad y flujos o dinámicas que resultan del programa propuesto. **GWC**

546 ZONIFICACIÓN. GWC



547 ZONIFICAR. Zonificar es ordenar el espacio a partir de su uso o sus funciones en las etapas preliminares del proyecto arquitectónico. MTD

REFERENCIAS

ABBAGNANO, NICOLA

2007 *Diccionario de Filosofía*, México, Fondo de Cultura Económica (FCE), pp. 255, 258, 397, 398, 856, 857, 919, 920, 1046, 1144.

BACHELARD, GASTON

2000 *La poética del espacio*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica (FCE), p. 28.

ALBERTI, LEON BATTISTA

1797 *Los diez libros de la arquitectura*, Madrid, Joseph Franganillo.

CANTOR, GEORG, JOSÉ FERREIRÓS (ED.)

2006 *Fundamentos para una teoría general de conjuntos. Escritos y correspondencia selecta*, Barcelona, Crítica.

CASAL, JORDI Y ENRIC MATEU

2003 "Tipos de Muestreo", *Revista de Epidemiología y Medicina Preventiva*, 1, pp. 3-7.

CHRISTENSEN, ALAN JAY

2005 *Dictionary of Landscape Architecture and Construction*, Boston, McGraw-Hill.

COLLINS COBUILD

(COLLINS BIRMINGHAM UNIVERSITY INTERNATIONAL LANGUAGE DATABASE), JOHN SINCLAIR (ED.)

1992 *English Language Dictionary, System*, Vol. 16, Londres/Glasgow, Collins Cobuild.

<[https://doi.org/10.1016/0346-251x\(88\)90082-6](https://doi.org/10.1016/0346-251x(88)90082-6)>.

COLLINS, PETER

1998 *Los ideales de la arquitectura moderna; su evolución, (1750-1950)*, Barcelona, Gustavo Gili.

CURL, JAMES STEVEN

2007 *A Dictionary of Architecture and Landscape Architecture*, Oxford, Oxford University Press.

FERNÁNDEZ, FEDERICO Y MARCELO RAMÍREZ (COORDS.)

2020 *Paisajes y representación del 'pueblo de indios'. Un estudio introductorio y seis casos*, Ciudad de México, UNAM, Instituto de Geografía.

FERNÁNDEZ, FEDERICO Y MARCELO RAMÍREZ

2016 "El concepto de paisaje en la lengua castellana: una hipótesis geográfica de sus equivalencias en la Nueva España de los siglos XVI y XVII", *Journal of Latin American Geography*, 15, núm. 2, pp. 79-99.

FERNÁNDEZ, FEDERICO

2015 "Landschaft, pueblo and altepetl: a consideration of landscape in sixteenth-century Central Mexico", *Journal of Cultural Geography*, pp. 220-253.

- 2011 "El nacimiento del concepto de paisaje y su contraste en dos ámbitos culturales: el viejo y el nuevo mundo", *Perspectivas sobre el paisaje*, Ciudad de México, Universidad Nacional de Colombia/Jardín Botánico José Celestino Mutis.

FILIPE, CARLA, EN L. SALINAS (COMP.)

2019 *Espacio público: Discurso político sin saliva. Una reflexión acerca de las ideologías políticas y de la construcción neoliberal de la Ciudad de México*, Ciudad de México, UNAM, Instituto de Geografía, pp. 135-169.

FILIPE, CARLA Y B. RAMÍREZ

2016 "Discursos, política y poder: el espacio público en cuestión", *Territorios*, 35, pp. 37-57.

FILIPE, CARLA

2018 "La instrumentalización política del espacio público y la condición ideológica de una geopolítica de la razón. Narrativas y subjetividades neoliberales desde la Ciudad de México", *ACADEMIA XXII*, 9, núm. 18.

- 2017 "La intervención política en el espacio público: de la experiencia real a la ilusión deformada", *Arquitectura y Urbanismo*, 38, núm. 1, pp. 36-47.

- 2014 "Enfoques teóricos y usos políticos del concepto de espacio público bajo el neoliberalismo en la ciudad de Cuernavaca", México, *Cadernos Metrópole*, 16, núm. 31, pp. 113–137.
<<https://doi.org/10.1590/2236-9996.2014-3105>>.

FOLCH VERDUGO, FRANCISCO JOSÉ

2000 *Sobre símbolos*, Santiago, Universitaria, p. 18.

GOUGENHEIM, GEORGES ET AL.

1956 *L'élaboration du français élémentaire: étude sur l'établissement d'un vocabulaire et d'une grammaire de base*, París, Didier.

**INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS
AND INSTITUTIONS (IFLA)**

2009 *Encyclopedic Dictionary of Landscape and Urban Planning*, Suiza, IFLA, Springer, Cham.

KARAM CÁRDENAS, TANIUS

2009 *Encyclopedic Dictionary of Landscape and Urban Planning*, Suiza, IFLA, Springer, Cham.
<<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n57/tkaram.html>>.

LARRUCEA GARRITZ, AMAYA

2016 *País y paisaje: dos invenciones del siglo XIX mexicano*, Ciudad de México, UNAM, Facultad de Arquitectura.

LÓPEZ DE JUAMBELZ, ROCÍO

2016 *Módulo de plantación: técnica de reforestación con base ecológica*, Ciudad de México, UNAM, Facultad de Arquitectura.

MARX, CARLOS

1964 "Capítulo V, Proceso de trabajo y proceso de valorización", Ciudad de México, *El Capital*, Fondo de Cultura Económica (FCE), pp. 130–131.

MAZARI, MARCOS Y GABRIELA WIENER

2012 *Arquitectura de paisaje: obras, proyectos y reflexiones*, Ciudad de México, UNAM, Facultad de Arquitectura.

MOLINA SALINAS, CLAUDIO

2021 "Notas metodológicas sobre la elaboración de un glosario de términos del arte popular en México", *Lingüística Mexicana*, Nueva Época, III, núm. 2, pp. 101–14.

<http://linguisticamexicanaaaml.colmex.mx/index.php/Linguistica_mexicana/article/view/419>.

MOLINA SALINAS, CLAUDIO, ANTONIO RUIZ CABALLERO Y SALVADOR HERNÁNDEZ PECH

2020 "Un modelo de definiciones terminográficas para un glosario de documentos litúrgicos virreinales de México", *Textos en Proceso* 6, núm. 1, pp. 96–117.

<<https://www.asice.se/index.php/tep/article/view/100>>.

PIERCE, CHARLES SANDERS

1986 *La ciencia de la semiótica*, Edición digital, Buenos Aires, pp. 222, 228–229. Consultado el 29 noviembre 2013.

<<http://es.scribd.com/doc/93427602/Peirce-La-ciencia-de-la-semiotica>>.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO (UNAM), FACULTAD DE ARQUITECTURA

1985 *Plan de Estudios de Arquitectura de Paisaje*, Licenciatura de Arquitectura de Paisaje, Facultad de Arquitectura, Ciudad de México, UNAM, pp. 15–17, 32.

— 2000 *Plan de Estudios de Arquitectura de Paisaje*, Licenciatura de Arquitectura de Paisaje, Facultad de Arquitectura, Ciudad de México, UNAM, pp. 5, 21.

— 2017 *Plan de Estudios de Arquitectura de Paisaje*, Licenciatura de Arquitectura de Paisaje, Facultad de Arquitectura, Ciudad de México, UNAM, p. 54.

WITTGENSTEIN, ROBINSON, J.

2011 "Sobre el lenguaje", *Estudios*, 102, núm. X, pp. 7–32.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA Y ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA

2021 *Diccionario de la lengua española* (ed. del tricentenario).

RAE.ES <<https://dle.rae.es/>>.

RODRÍGUEZ FIGUEROA, ANDREA y LEOPOLDO VALIÑAS COALLA

2019 *Arquitectura en el Códice Florentino y los Primeros Memoriales*, tomo 2, Ciudad de México, UNAM, Facultad de Arquitectura.

RODRÍGUEZ FIGUEROA, ANDREA, ÉRIKA MIRANDA Y LEOPOLDO VALIÑAS COALLA (COORDS.)

2020 *El paisaje y su estructura*, Ciudad de México, UNAM, Facultad de Arquitectura y Centro de Investigaciones en Geografía Ambiental.

SAUSSURE, FERDINAND DE

2012 *Curso de Lingüística General*, Buenos Aires, Losada, p.93.

STANDOP, EWALD

1988 "Collins COBUILD English language dictionary (Review)", *System*, 16, núm. 3, pp. 384–88.

TARANOV, ALEXEY O. ET AL.

2018 "Basic terminology of landscaping: sources and contemporary condition", *International Journal of Engineering and Technology*, 7, núm. 4, pp. 1237–1239.

VROOM, METO J.

2006 *Lexicon of garden and landscape architecture*, Basilea, Birkhäuser.



SEMBLANZAS

ELISEO ARREDONDO GONZÁLEZ

Arquitecto/arquitecto paisajista

Estudió Arquitectura en la UNAM y tiene un posgrado en L'Ecole Nationale D' Horticulture et Paysage en Versailles. Ha trabajado desde la década de los sesenta en el diseño de paisaje. En 1968 fue nombrado jefe de Paisaje en la Secretaría de Obras Públicas de la Ciudad de México, cargo que ocupó hasta 1972, y posteriormente fue nombrado jefe de Bosques Parques y Jardines de esta ciudad. Durante 1972 y 1981 fue el primer presidente de la Sociedad de Arquitectos Paisajistas de México (SAPM) y ocupó dos veces el cargo de vicepresidente de la Federación Internacional de Arquitectos Paisajistas (IFLA). Desde 1982 hasta 2016 fue el presidente de la Junta de Honor de la SAPM y del 2012 al 2016 fue miembro de la Junta de Honor del CAM-SAM. Ha impartido múltiples cursos y conferencias tanto en el país como en el extranjero. En el 2009 el CAM-SAM lo distinguió con el Premio Luis Barragán por su práctica profesional. Actualmente es director general de Espacios Verdes S.A. de C.V. desde 1971, y director general de Arredondo G. Arquitectos S.C. desde 1989.

<https://oaxcoyoc.com.mx/arredarq/arredarq/>

CARLOS BERNAL SALINAS

Arquitecto/arquitecto paisajista

Estudió Arquitectura en la UNAM. Tiene estudios de posgrado en Vivienda y Planeamiento en el Centro Interamericano de Vivienda en Bogotá, Colombia. Es maestro en Arquitectura de Paisaje por la Universidad de California en Berkeley, y fue becario de la Organización de las Naciones Unidas en Suecia, donde realizó estudios de Planificación, Arquitectura de Paisaje, Recreación y Vivienda en Europa. Fundó la materia de Arquitectura de Paisaje en 1967, en la entonces Escuela Nacional de Arquitectura de la UNAM y gracias a esto se abrió el primer espacio académico para la Arquitectura de Paisaje en el país. En 1979 inauguró la materia en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón con el nombre de "Diseño del Entorno Natural". Tiene una trayectoria docente de más de 40 años y ha dictado más de 120 conferencias y cursos de Arquitectura del Paisaje en universidades de este y otros países de América y Asia. Entre sus obras más emblemáticas se encuentran: el Paseo Tollocan en Toluca, la Alameda de Ciudad Nezahualcóyotl y el Paseo "Felipe Ángeles" en Pachuca. En 2009 recibió el Premio Universidad Nacional 2009.

<https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=677927022919722>

ALEJANDRO CABEZA PÉREZ

Arquitecto/arquitecto paisajista

Estudió Arquitectura en la UNAM. Es maestro en Diseño Ecológico del Paisaje por la Universidad de Sheffield, Inglaterra, doctor en Arquitectura por la UNAM y profesor Titular "C" de tiempo completo en el Programa de maestría y doctorado de Arquitectura de la UNAM. Desde 1985 ha sido profesor de la Licenciatura en Arquitectura de Paisaje, y de 1989 a 1995 fue coordinador de la misma. Del 2007 al 2012 fue responsable del campo de Diseño Arquitectónico de la maestría en Arquitectura, y de 2012 al 2018 fue director del Programa de maestría y doctorado de Arquitectura en la UNAM. Actualmente es director de Cabeza Arquitecto Paisajista y Asociados, S.C., despacho que fundó en 1999. Ha recibido premios por su práctica profesional en proyectos y obra. Asimismo, ha impartido conferencias y cursos dentro y fuera del país, y publicado múltiples artículos y capítulos de libros.

<https://docs.google.com/document/d/1mumtBB9Z-3PHjM0BT023fMLb2laBi5YNus_JwVkADnA/edit>

MARÍA ISABEL CASTRO APONTE

Fotógrafa

Estudió Comunicación en la Universidad Iberoamericana, tiene un diplomado en Fotografía y una maestría en Comunicación, en el área de Procesos de Significación de la Ibero, Ciudad de México. Fue supervisora de calidad en el área proyectos especiales y de exposiciones en la empresa Imagen y Tecnología Fotográfica S.A. de C.V. Ha trabajado como fotógrafa independiente para diversas marcas y empresas como Palacio de Hierro, L'oreal, Grupo Expansión y Editorial Mapas, entre otras. Cuenta con más de 20 años de experiencia docente en materias afines al área de Diseño y Comunicación, donde aborda temas relacionados con diversas formas de la enseñanza de la producción de imágenes, que van desde la migración de la fotografía, a las plataformas digitales. Actualmente es profesora de cátedra en el Tecnológico de Monterrey, campus Ciudad de México, y en la Universidad Anáhuac del Norte, y realiza trabajo fotográfico de forma independiente.

<<https://www.linkedin.com/in/isabel-castro-00835537/>>

FEDERICO FERNÁNDEZ CHRISTLIEB

Geógrafo

Estudió Geografía en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Es maestro y doctor en Geografía y Ordenamiento Territorial (DEA) por la Sorbona de París. Es profesor en el Colegio de Geografía de la Facultad de Filosofía y Letras y del programa de doctorado en el posgrado de Geografía, ambos en la UNAM. Es investigador titular "A" de tiempo completo adscrito al Instituto de Geografía de la UNAM. Sus líneas de investigación son Geografía cultural y Geografía histórica. Desde hace cerca de 20 años se ha dedicado a estudiar el paisaje y ha publicado varios libros, capítulos y más de 40 artículos.

<https://www.geografia.unam.mx/geoigg/investigacion/c_v.php?usr=NDY=>

CARLA ALEXANDRA FILIPE NARCISO

Arquitecta paisajista

Estudió Arquitectura de Paisaje en la Universidad de Évora, Portugal. Es maestra en Geografía con especialización en Estudios Urbanos por la Universidad de Lisboa y doctora en Urbanismo por la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha tenido cargos en la administración pública en Brasil y Portugal. Actualmente es investigadora de tiempo completo del Centro de Investigación en Arquitectura, Urbanismo y Paisaje (CIAUP) de la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Ha publicado artículos en revistas especializadas, capítulos en libros colectivos y un libro autoral, además de participar en la traducción de artículos científicos. Ha participado como ponente en diversos eventos nacionales e internacionales. Sus líneas de investigación son: planeación urbana, espacio público, modelos de urbanización, espacios verdes públicos y urbanización neoliberal.

<https://docs.google.com/document/d/1JIIdkdljJjEExYt7dflCyToXWn4vjaPvGMsk_9S7SJo/edit>

ANDRÉS J. FONSECA MURILLO

Artista

Es oriundo de Bogotá, Colombia. Maestro en Pintura y Gráfica por la Academia de Artes Plásticas de Munich. Es pasante del doctorado en Artes y Diseño de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Cuenta con estudios de bellas artes de la Universidad Nacional de Colombia en joyería, en el taller de la maestra Nuria Carulla. De 1975 a 1978 cursó joyería, diseño de joyería, cincelado y grabado en la Escuela Massana en Barcelona. Trabajó como aprendiz y diseñador de joyería en el atelier de Ana Font para diferentes firmas alemanas. Tiene exposiciones tanto individuales como colectivas en España, Francia, Alemania, Colombia, México y Estados Unidos. Desde 1986 a la fecha ha realizado proyectos interdisciplinarios con moda, danza, música, cine y teatro. En 1992 creó el Laboratorio de joyería en el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI) de la UNAM, e inició un grupo de Investigación y Desarrollo (GID) en joyería, que dirige hasta la fecha. Además, coordina la especialidad en Joyería en CENTRO.

<<http://www.andresfonseca.com/soy.html>>

JERÓNIMO GABAYET GONZÁLEZ

Arquitecto paisajista

Estudió Arquitectura de Paisaje en la UNAM. Es maestro en Diseño Arquitectónico por la Universidad Nacional Autónoma de México Es fundador de Gabayet Paisajistas, con más de 70 proyectos residenciales, hoteles, centros comerciales y espacios públicos en diversos estados del país. Sus proyectos experimentales han recibido distinciones y entre ellos se encuentran: Museo vivo de especies nativas en Hidalgo (2000); Recuperación del río Atongo en Tepoztlán (2002); Jardines voladores y Edificio Sinaloa núm. 193 en CDMX (2011). De 2009 a 2011 ocupó el cargo de coordinador general de Paisajismo en el Gobierno del Distrito Federal.

<<https://gabayet101paisaje.com/quienes-somos>>

HÉCTOR GARCÍA OLVERA

Arquitecto

Estudió Arquitectura. Es maestro en Arquitectura, maestro en Diseño Industrial y doctor en Arquitectura por la UNAM. Profesor titular "C" de tiempo completo y PRIDE "D" con 54 años de labor académica. Es docente e investigador del Centro de Investigaciones FA, con 34 años de experiencia y profesor titular t.c. "C" en la Licenciatura y el Posgrado. Desde hace 25 años es profesor titular de Diseño en la Universidad Iberoamericana. Ha dictado conferencias, cursos y colaborado en una amplia variedad de coloquios, seminarios, talleres, encuentros académicos, congresos y diplomados. Participó en el taller del arquitecto Oscar Niemeyer y Lucio Costa, en Brasilia. Ha ganado primeros lugares en concursos nacionales de desarrollo de diseño arquitectónico y ha formado numerosos grupos académicos de investigación. Es autor de 13 libros, así como de múltiple material documental didáctico, ensayos y artículos en revistas especializadas. Tiene más de 50 años de práctica profesional en proyectos y obra de donde destacan: el proyecto de cubierta a base de Lonarias en el Atrio de la Basílica de Guadalupe y el proyecto de Rehabilitación de los poblados de Islas Marías Nayarit, entre otros.

<<https://dgapa.unam.mx/index.php/semblanzas-anio-pun-2015/2016/742-2016a16-garcia-olvera-hector>>

CARLOS GONZÁLEZ LOBO

Arquitecto

Estudió Arquitectura en la Escuela Nacional de Arquitectura. Fue maestro y doctor por la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Su experiencia profesional combinó su propia obra orientada al apoyo de los sectores más pobres de la comunidad, especializándose en vivienda popular, tanto en la ciudad como en las zonas rurales. Se desempeñó como coordinador general de Grupo de Apoyo Técnico Solidario: "Espacio Máximo y Costo Mínimo" desde 1982. Destacó como profesor en los talleres de Arquitectura Popular de Extensión Universitaria desde 1968. En el sismo de 1985 participó en la reconstrucción de 350 viviendas en 60 vecindades "atípicas". Dirigió la reconstrucción de los poblados para los indios Mayos en Ahome, Sinaloa, en 1991-92, proyecto con el que ganó el primer lugar de las obras de Solidaridad de PRONASOL. Entre sus aportaciones más importantes se encuentran los sistemas constructivos de cubiertas y bóvedas con tecnologías alternas, diseños para el uso y reciclamiento de agua y de viviendas en semilla. Sus líneas de investigación eran la historia de la Arquitectura contemporánea y la vivienda popular. Dictó muchas conferencias y cursos en Centro, Sur América y España. Fue autor de numerosos libros y artículos especializados, y miembro de la Academia Nacional de Arquitectura de México, de la Comisión Nacional de Monumentos Artísticos del INBA, de la Sociedad Mexicana de Planificación y de la Asociación Arquitectura Vernácula y Patrimonio A.C., del ICOMOS México. Perteneció al Seminario de Arquitectura Latinoamericana SAL y formó parte del Jurado para el Premio Nacional de Ciencias y Artes.

<https://docs.google.com/document/d/1M2bsNYOyUwkGOHCobsYkiPSYz_xS3yatqA_aN9OUU64/edit>

ROCÍO LÓPEZ DE JUAMBELZ

Bióloga

Estudió Biología en la Facultad de Ciencias de la UNAM. Es maestra y doctora por la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Ha recibido múltiples premios y reconocimientos por su trabajo académico. Ha impartido cursos en diferentes universidades nacionales e internacionales a nivel licenciatura y posgrado. Actualmente es profesora de tiempo completo titular C definitivo, PRIDE C. UAAP. FA, UNAM. Es fundadora y coordinadora del Herbario de la Facultad de Arquitectura 'Carlos Contreras Pagés'. Creó el Laboratorio de Conservación del Patrimonio Natural y Cultural en el Posgrado de la UNAM. Ha dirigido varios proyectos Conacyt y es autora y coautora de diversos libros, capítulos de libros y artículos para diferentes revistas y memorias de congresos nacionales e internacionales. Tiene colaboraciones en diversos proyectos de Arquitectura de Paisaje tales como: hoteles, hospitales, jardines botánicos, parques, casas habitación y varios en Naturación de azoteas (experimental).

<<https://sostenibilidad.posgrado.unam.mx/tutores/rocioldej/>>

<<https://docs.google.com/document/d/1DC-uzxfFqTAuJtcPX-AOXwSlFX6Jsp35MhsdZiCzDb8/edit>>

MARCOS MAZARI HIRIART

Arquitecto

Estudió Arquitectura en la UNAM. Es maestro en Restauración de monumentos por la Facultad de Arquitectura. Tiene una especialización en Planeación Ambiental y Diseño por la University of Aston en Birmingham, Gran Bretaña. Fue director de la Facultad de Arquitectura de la UNAM durante dos periodos consecutivos: el de 2013 y el de 2017. Coordinó la Licenciatura en Arquitectura de Paisaje de 1996 al 2004. Es profesor fundador de la Licenciatura en Arquitectura de Paisaje desde 1985, y profesor de diseño arquitectónico y teoría en la Licenciatura de Arquitectura desde 1982 a la fecha. Es director del Despacho Marcos Mazari desde 1996, donde ha desarrollado proyectos y obra de vivienda residencial y social, corporativa, comercial, entre otros. Fue vicepresidente de la Región México de la Unión de Escuelas y Facultades de Latinoamérica (UDEFAL) de 2015 a 2018. Fue presidente de la UDEFAL, vicepresidente regional de la Asociación de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura de la República Mexicana (ASINEA) de 2014 a 2016. Fungió como vicepresidente académico nacional para el periodo 2016-2018, y en mayo de 2018 fue electo presidente. En mayo de 2019 fue reconocido como Académico Emérito por la Academia Nacional de Arquitectura, capítulo Valle de México. Es Ciudadano del Bosque de Chapultepec desde 2014, integrante permanente de la comisión de expertos del Consejo de Desarrollo Urbano Sustentable (Conduse), miembro de número, socio patrocinador del CAM-SAM desde 2015, y miembro de la Sociedad de Arquitectos Paisajistas Mexicanos desde 2009, año en que obtuvo el primer lugar en la categoría de sustentabilidad en la 1ª Bienal de Arquitectura de Paisaje en México, por el proyecto "Rescate de Río Magdalena".

<http://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/marcos_mazari_hiriart.pdf>

ALFONSO MURAY KOBORY

Arquitecto/arquitecto paisajista

Estudió Arquitectura en la UNAM. De 1963 a 1965 se formó en la Arquitectura de Paisaje en el despacho de Junzo Yoshimura y con el arquitecto paisajista Takuyuki Inoue, en Japón. Ocupó diversos cargos en Matsumoto, S.A. entre 1965 a 1976. Es director general de Muray Arquitectos S.A. de C.V. y de Muray Paisajistas, S.A. de C.V. Es miembro de varias asociaciones nacionales e internacionales. Fue tres veces presidente electo de la Sociedad de Arquitectos Paisajistas de México. Ha ganado 34 premios por proyectos realizados en Estados Unidos, y en 2011 ganó el primer lugar de la Bienal Mexicana de Arquitectura de Paisaje. En 2013 fue condecorado por el Emperador de Japón con la medalla *Orden del Sol Naciente, Rayos de Oro y Plata*, y nombrado ciudadano distinguido de su natal Orizaba, Veracruz.

<<https://www.facebook.com/MURAYPAISAJISTAS/>>

TERU QUEVEDO SEQUI

Arquitecta/arquitecta paisajista

Estudió Arquitectura en la Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura del Instituto Politécnico Nacional. Fue profesora fundadora de la Licenciatura en Arquitectura de Paisaje en la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Participó en múltiples congresos en el país y en todo el mundo; desde Venezuela hasta Japón. Su prolífica trayectoria profesional abarcó proyectos para Secretarías de Estado, organismos nacionales y estatales de Salud, incluyendo diversos géneros en el sector privado.

<<https://www.facebook.com/joseantoniovadi/videos/599548064003429>>

MARCELO RAMÍREZ RUIZ

Geógrafo

Estudió Geografía. Es maestro en Estudios Regionales y doctor en Historia. Se desempeña como profesor titular en el Colegio de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras. Desde 1995 hasta la fecha ha publicado una serie de artículos y capítulos de libros sobre los pueblos de indios novohispanos, la cartografía jesuítica, el paisaje y la geografía del Nuevo Mundo.

<http://historia.filos.unam.mx/tomas-francisco-marcelo-ramirez-ruiz/>

SILVIA RODRÍGUEZ NAVARRO

Bióloga

Estudió Biología. Es maestra en Ciencias por la Facultad de Ciencias de la UNAM. Es doctora en Ciencias agrícolas por la Universidad Agraria Fructuoso Rodríguez, en La Habana, Cuba. Es profesora en la Unidad Académica de Arquitectura de Paisaje desde 1985 y profesora e investigadora de tiempo completo en la Licenciatura de Agronomía de la UAM-X. Ha participado en eventos técnico-científicos nacionales e internacionales en el área de entomología y acarología agrícola, así como en protección vegetal.

<https://docs.google.com/document/d/1o8sb2rnDb4mn_vnf_Mm0xm-MUGSNMPKRRJ3V0XD9i3I4/edit>

ENRIQUE SOTO ALVA

Urbanista

Estudió Urbanismo. Es maestro urbanista por la UNAM. Actualmente es profesor y responsable de la maestría Gestión Urbana y Políticas Públicas del posgrado de Urbanismo en la UNAM. Fue coordinador de la Licenciatura en Urbanismo de la Facultad de Arquitectura de la UNAM y director de Planeación Inmobiliaria en el gobierno federal. Ha desempeñado diversos cargos honoríficos entre los que destacan: miembro del Consejo Directivo de El Colegio de Urbanistas de México A.C., coordinador del Comité Científico de los congresos nacionales de Suelo Urbano y presidente de la Asociación Nacional de Instituciones de la enseñanza de Planeación Territorial, Urbanismo y Diseño (ANPUD). Ha sido autor y coautor de diversos artículos y libros. Entre los más recientes se destacan: *La administración de los bienes inmuebles públicos: una herramienta para una mejor gobernanza* (2019) y *Suelo urbano en México, retos y oportunidades para su administración y registro* (2019).

<<http://www.ecum.mx/curriculos/Soto%20Alva%20Enrique.pdf>>

LUIS EDUARDO DE LA TORRE ZATARAIN

Arquitecto

Estudió Arquitectura en la UNAM. Es maestro en Restauración de monumentos por la UNAM, y Architecte DPLG con estudios en Semiótica y Diseño arquitectónico en la Université Paris 6 la Villette, Francia. Realiza trabajo profesional desde 1979 a la fecha. Es profesor en la Facultad de Arquitectura de la UNAM en las materias de Teoría de la Arquitectura I, II y III, Teoría del diseño, Semiótica en Arquitectura, Historia de la arquitectura II, Arquitectura Mesoamericana y Seminario de titulación. Desde 1996, en la licenciatura en Arquitectura de Paisaje, ha impartido los cursos de Historia de la Arquitectura de Paisaje, Seminario de Teoría e Historia, Taller de Diseño y Seminario de Tesis. También es profesor en el diplomado de Arquitectura de Paisaje en la Unidad de posgrado, Facultad de Arquitectura. Ha impartido diversas conferencias y cursos en México, Costa Rica, Guatemala, Chile, Estados Unidos y Francia. Tiene colaboraciones en proyectos de investigación en la Licenciatura en Arquitectura, Arquitectura de Paisaje y en el Centro de Investigaciones de Estudios de Posgrado, en la Facultad de Arquitectura.

<https://docs.google.com/document/d/1erM7ZvbOVvm2eOQEF4oyfKDXaq_je8BECS4NMbDvrVg/edit>

YOLANDA TRÁPAGA DELFÍN

Economista

Es doctora en Economía por la Universidad de París VIII. Es profesora de tiempo completo de la División de Estudios de Posgrado de la Facultad de Economía de la UNAM. Imparte clases en licenciatura, maestría y doctorado. Sus líneas de investigación, docencia y publicación son: renta del suelo, comercio agrícola internacional, políticas agrícolas, agricultura sustentable, decrecimiento, así como temas alimentarios, agrícolas y ambientales relacionados con China. Es responsable del Centro de Estudios China-México de la UNAM desde mayo de 2006.

<<http://www.economia.unam.mx/cechimex/index.php/es/directorio>>

MAURICIO TRÁPAGA DELFÍN

Arquitecto

Estudió Arquitectura en la UNAM. Es maestro en Arquitectura en el área de teoría e historia e imparte el Diplomado en Filosofía Occidental. Se ha dedicado a la Arquitectura efímera y ha curado, diseñado y coordinado el montaje de más de 500 exposiciones. Ha diseñado más de 50 producciones para teatro y ópera, entre las que destacan las del Palacio de Bellas Artes y la Ópera de Mérida. Fue becario FONCA de 2008 a 2014. Es profesor de la Facultad de Arquitectura desde 1989 y coordina el diplomado de Museografía y el de Escenografía para teatro y ópera. Desde el 2004 ha participado como profesor del Seminario de Diseño en el quinto año de la Licenciatura en Arquitectura de Paisaje abordando el diseño de espacios abiertos a partir de detonadores no convencionales como el teatro, la escenografía, la museografía, la literatura y el cine. Actualmente ocupa la Cátedra especial Juan de la Encina de la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Sus líneas de investigación son: arquitecturas efímeras, escenografía y museografía, la imagen y la vida cotidiana, las imágenes como representación cultural de la vida en el espacio y lexicón de Arquitectura.

<<https://arquitectura.unam.mx/apps/search?q=Mauricio+trápaga+delf%C3%ADn&page=1>>

RAMÓN VARGAS SALGUERO

Arquitecto

Estudió Filosofía. Es maestro y doctor en Arquitectura por la UNAM. Está adscrito en el Centro de Investigación en Arquitectura, Urbanismo y Paisaje (CIAUP). Desde 1988 es investigador del Sistema Nacional de Investigadores (SNI). Es miembro del Colegio de Arquitectos de la Ciudad de México, Académico Emérito de la Academia Nacional de Arquitectura, miembro de la Asociación Filosófica de México, así como del Comité mexicano de Historia del Arte y del Comité mexicano de Monumentos y Sitios, correspondiente al ICOMOS Internacional. Fue distinguido tanto con el Premio Universidad Nacional 2014, como con el "Francisco Gómez Palacio". Entre sus publicaciones más recientes se encuentran: *Historia de la arquitectura y el urbanismo mexicanos, arquitectura de la revolución y revolución de la arquitectura; Ideario de los arquitectos mexicanos* (3 tomos); *Los arquitectos en una encrucijada; Los cuadernos de la arquitectura de Ruth; Los momentos estelares de la teoría de la arquitectura.*

<<https://drive.google.com/file/d/1QsBGnKdqeRtAt0VH2j8XyycUgAMq4T52/view>>

<https://docs.google.com/document/d/1y9oF6iPFTK7BeXvKOA7edibCL9Fru8tWBG8gR_ERC1k/edit>

GABRIELA WIENER CASTILLO

Arquitecta paisajista

Estudió Arquitectura de Paisaje en la UNAM. Es maestra en Arquitectura, Restauración de Monumentos y Sitios Patrimoniales y candidata al doctorado en Geografía por la misma institución. Es investigadora de Tiempo Completo de la Coordinación de Investigaciones en Arquitectura, Urbanismo y Paisaje de la Facultad de Arquitectura (CIAUP), UNAM, desde 2001. Es docente en la Unidad Académica de Arquitectura de Paisaje y tutora en los programas de maestría y doctorado de Urbanismo y Ciencias de la Sostenibilidad. Colabora en el Seminario Permanente de Paisaje y Geografía Cultural del Instituto de Geografía de la universidad. Codirige el Seminario de Lexicografía Científica para Glosarios de Arquitectura y Arquitectura de Paisaje, y su línea de trabajo en el área del paisaje y patrimonio se enfoca al desarrollo de proyectos orientados a reconectar agua, tierra y sociedad para la regeneración, planeación y diseño sostenible del paisaje. Cuenta con diversas publicaciones sobre el tema de los espacios públicos y paisaje, así como participaciones en diversos foros de divulgación e intercambio académico.

<https://docs.google.com/document/d/1VGuDqKFbPGDyrjk8aew_2Ro7BlQP6ZdMWGsusPNgKhF0/edit>

SERGIO RAÚL ZERMEÑO PÉREZ

Arquitecto

Estudió Arquitectura en la UNAM. Es maestro en Arquitectura. Imparte clases de manera itinerante en la Facultad de Arquitectura, en específico en el Taller Juan O'Gorman, en el Taller de proyectos III. Es profesor de asignatura de la Universidad Iberoamericana, donde imparte la materia de Proyectos I y Proyectos II desde agosto de 2019. De principio, las líneas de trabajo se centraron en la experiencia espacial y en el reconocimiento de elementos conformadores del objeto arquitectónico. Más tarde, como dibujante en el despacho Mazari Arquitectos, su trabajo se enfocó en el diseño arquitectónico y la construcción, colaborando, también, en otros despachos de manera independiente. Actualmente es director de Diseño y arquitecto asociado en la firma Trazo, cuyo enfoque está acotado, únicamente, en el diseño arquitectónico. Tiene un especial interés por la capacidad de transformación de la Arquitectura y su incidencia en la calidad de vida de las personas. En paralelo ha desarrollado un trabajo pictórico que le ha permitido la exploración de diferentes conceptos pertenecientes a las nociones de espacialidad y a la percepción humana como mecanismo de aprehensión y aprendizaje.

MÓNICA PALLARES TRUJILLO

arquitecta paisajista / artista visual

Estudió Arquitectura de Paisaje en la UNAM. Es maestra en Artes visuales por la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP, hoy FAD) en la Academia de San Carlos. Participó como desarrolladora y coordinadora de proyectos en el despacho Grupo de Diseño Urbano (GDU/ Mario Schjetnan) y en TYMSA. Coordina el Diplomado Diseño de Jardines Sustentables a Escala Arquitectónica de la División de Educación Continua de la Facultad de Arquitectura, UNAM, e imparte el Taller de Proyectos en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje de la misma institución. Ha desarrollado trabajo gráfico con énfasis en xilografía y participado en diversas exposiciones. Fue secretaria general y vicepresidenta de la SAP-México. Fungió como delegada de México ante la IFLA (2010-2020) y fue secretaria general de IFLA, Región de las Américas (2014-2018). Fue directora (*Chair*) de Comunicaciones y Relaciones Externas de IFLA Mundial (2018-2022). Es miembro de la Sociedad de Arquitectos Paisajistas de México. Actualmente es presidenta de IFLA, Región de las Américas. Es miembro de la Junta de Directores de CLARB –Consejo de las Juntas de Registro de Arquitectura de Paisaje de Estados Unidos– (*Council of Landscape Architectural Registration Boards*).



ÍNDICE DE REFERENCIAS GRÁFICAS

- 062 **COMUNIDAD.**
Fellesskap, Oslo, Noruega, Niko Widerberg.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 068 **CONCEPTO.**
"Pintura callejera", Barrio de Mexicaltzinco, México, autor anónimo.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 073 **CONJUNTO.**
Stratum (2022), MUCA, UNAM, Luis Carrera-Maul.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 095 **CRITERIO.**
La conquista de la energía (1952), Auditorio Alfonso Caso, UNAM, José Chávez Morado.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 111 **DIBUJO.**
"Iglesia", San Luis Huexotla, Texcoco, Estado de México, autor anónimo.
Dibujo de Gabriela Wiener Castillo.
- 141 **ENVOLVENTE.**
"Muro de calaveras", Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México, Manuel Felguérez.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

169 **ESPACIO PÚBLICO.**

Monumento a Álvaro Obregón, Parque de la Bombilla, Ciudad de México, esculturas de Ignacio Asúnsolo y diseño en conjunto de Enrique Aragón Echegaray.

Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

171 **ESPACIO PÚBLICO VERDE URBANO.**

"Manifestaciones de la línea" (2017), Museo de Arte Contemporáneo (Marco), Monterrey, Joengmoon Choi.

Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

172 **ESPECIE.**

A. *Fragmento de calavera huichol* (2021), Calaveras, Paseo de la Reforma, Ciudad de México.

B. "Dibujo en pared", Hotel Casa Bonita, Atoyac, Veracruz, autor anónimo.

Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

187 **ESTRUCTURA.**

Paralelepípedo en Corian, Museo de la Tolerancia, Ciudad de México, Jan Hendrix.

Fotografía de María Isabel Castro.

194 **ÉTICA.**

El Gallo, México, Leonora Carrington.

Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

206 **FRAGMENTACIÓN.** A y B

Venus de Milo, Oslo, Noruega, Salvador Dalí.

Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

246. **IDENTIDAD.**

"Retrato callejero", Holbox, Quintana Roo, autor anónimo.

Fotografía de María Isabel Castro.

- 266 **JERARQUÍA.**
"Esculturas monumentales", (2019), Jardín de San Francisco, Centro Histórico, San Luis Potosí, Javier Marín.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 271 **LEGIBILIDAD.**
"Öperahaus", Oslo, Noruega, Snøhetta.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 296 **MODELO.**
"Mandil", Viridiana Cruz Jiménez.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 309 **NECESIDAD.**
A. *Pandero* (2015), "La vuelta a la bici", Museo Franz Mayer, Ciudad de México, autor anónimo.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 32 **OBSERVAR.**
Sombrero (2019), "Naty Abascal y la moda", Museo Jumex, Ciudad de México, autor anónimo.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.
- 372 **PERCEPCIÓN.**
"El comedor", Georg Segal.
Fotografía de María Isabel Castro.
- 421 **PROYECTAR / PROYECTO.**
"Materia prima" (2019), MUAC, UNAM, Ciudad de México, Jan Hendrix.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

445 **REPRESENTACIÓN.**

"Materia prima" (2019), MUAC, UNAM, Ciudad de México, Jan Hendrix.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

493 **TERRITORIO.**

"Fragmento de mapa de la Ciudad de México", Carlos Contreras.
Fotografía de María Isabel Castro.

497 **TEXTURA.**

"Cafetería del Club Asturiano", Cuautla, Morelos, Juan J. Díaz Infante y
E. Matorrel.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.

512 **TRAZO.**

"Obsesión Infinita" (2015), Museo Rufino Tamayo, Yayui Kusama.
Fotografía de María Isabel Castro.

530 **VACÍO.**

"Principio y fin", Museo Federico Silva, San Luis Potosí, Pedro Martínez
Osorio.
Fotografía de Gabriela Wiener Castillo.



EPÍLOGO

La investigación y la docencia son profesiones que nos enfrentan al conocimiento, su construcción y desarrollo. En su ejercicio intervienen la curiosidad y el constante cuestionamiento, así como el amor y compromiso hacia los aprendizajes que se pretenden promover en el ámbito de la educación, de tal forma que éstos constituyen los motores fundamentales que le dan vida. Es así que en la búsqueda de enseñar a partir de exponer y explicar, nos sentimos sumamente atraídos por lo que se refiere al conocimiento y entendimiento de los hechos y procesos de nuestras disciplinas.

En esta búsqueda constante y perenne, examinamos definiciones que confrontamos con nuestro oficio y que hemos ido deconstruyendo y reconstruyendo en la práctica cotidiana. Por ello, este trabajo nos abrió una invaluable puerta de reflexión respecto a la construcción epistemológica de las disciplinas inmanentes al diseño del entorno. En este escenario, nos enfrentamos al desafío de explorar y construir un lenguaje de referencia para la enseñanza del diseño en la Arquitectura de Paisaje, e inevitablemente nos topamos con los difusos bordes y fronteras de nuestras interdisciplinarias profesiones.

Con base en estos motivos y con una visión transdisciplinar, se buscó comprender y explicar una serie de conceptos compartidos en el diseño del entorno y sus procesos, en donde reconocimos la necesidad de manejar un lenguaje y glosario en común, que aporten claridad a lo que cotidianamente hacemos desde la amplitud de la profesión, la producción del entorno construido en sí, pero también, desde su concepción y del bagaje que se despliega en la transmisión de sus conocimientos.

El imprescindible campo cognitivo, es decir, el que generan los glosarios inherentes a nuestros ámbitos de trabajo, inaugura con este primer gran paso,

una seria y comprometida labor de seminario que ha abierto una puerta por donde se transita hacia un infinito espacio de reflexión teórica.

Esta iniciativa nació de la voluntad y constancia de la maestra Gabriela Wiener Castillo, que parte de su prurito de profesora para generar herramientas efectivas y comprensibles en las aulas de la licenciatura en Arquitectura de Paisaje de la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Gracias a ella se generó una metodología de investigación que permitió recoger las memorias del gremio de una aparente joven profesión en nuestro país.

La enseñanza formal de la Arquitectura de Paisaje tiene apenas treinta y siete años de carrera; no obstante, cuenta con mayor antigüedad dentro de la historia de la práctica del diseño del entorno en México. La carta de ciudadanía se empezó a ejercer por un colectivo de profesionales a partir de la segunda mitad del siglo xx, e indudablemente sus valiosas contribuciones dieron fundamento a la profesión, por lo era imperante rescatar su conocimiento empírico. Gracias a la convicción de la maestra Wiener, hoy se reconoce y se puede difundir a través de este glosario.

Este ejercicio partió de recoger la visión de algunos expertos de la Arquitectura de Paisaje con base en una cuidadosa curaduría de las palabras de uso más frecuente en el taller de proyectos de la licenciatura, investigación que se fue enriqueciendo a partir del compromiso de un pequeño grupo de profesionales dedicados a la aparentemente sencilla tarea de definir alrededor de cinco vocablos por semana, de un universo de 119 términos.

Debido al tesón y la constancia características de Gabi, se revisó, cuestionó, contrastó, enriqueció y trabajó hombro con hombro con estos grandes profesionales para la recolección y definición de los vocablos. Con el ánimo de enriquecer aún más la obra, ella se dio a la tarea de sumar otras voces de académicos e investigadores de la propia universidad, especialistas destacados en las disciplinas que convergen con los procesos del diseño del entorno. Este esfuerzo colectivo se derivó del acopio de información valiosa para empatar y coordinar este trabajo interdisciplinario de investigación que es, a su vez, producto del Seminario de Lexicografía que lleva ya un lustro en vigor, y que promete dar muchos otros frutos más.

Sobra mencionar, quizá, que en este trabajo se consultaron diccionarios de diferentes calidades y cualidades como apoyo; desde el *Diccionario de la lengua española*, diccionarios etimológicos, hasta los de uso general del castellano y del español mexicano, para ofrecer definiciones que han suscitado discusión y reflexión al respecto, y que sobre todo registran el uso que profesionales de las disciplinas del diseño del entorno dan a las palabras que como manifestación de conceptos y concepciones, evocan e invocan al hecho construido y habitable.

Mauricio Trápaga Delfín



Autores:

Eliseo Arredondo González
Carlos Bernal Salinas
Alejandro Cabeza Pérez
María Isabel Castro Aponte
Federico Fernández Christlieb
Carla A. Filipe Narciso
Andrés J. Fonseca Murillo
Jerónimo Gabayet González
Héctor García Olvera
Carlos González Lobo
Rocío López de Juambelz
Marcos Mazari Hiriart
Alfonso Muray Kobory
Teru Quevedo Sequi
Marcelo Ramírez Ruiz
Silvia Rodríguez Navarro
Enrique Soto Alva
Luis Eduardo de la Torre Zatarain
Yolanda Trápaga Delfín
Mauricio Trápaga Delfín
Ramón Vargas Salguero
Gabriela Wiener Castillo
Sergio Raúl Zermeño Pérez

Grabados de portadas:

Mónica Pallares Trujillo